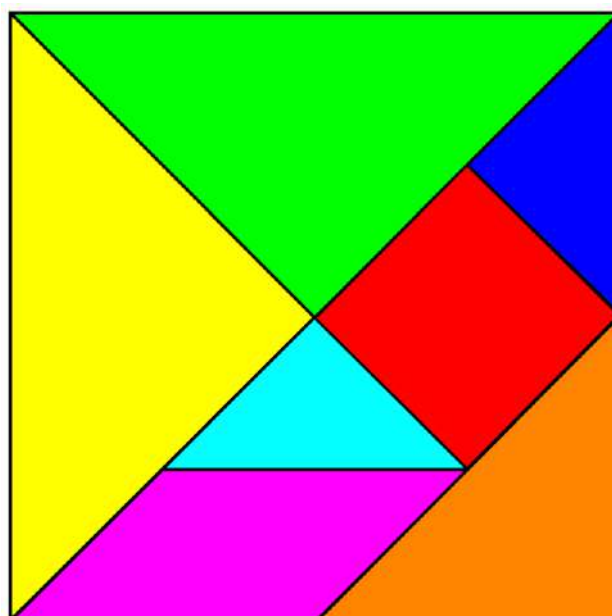


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №3 с крымскотатарским языком обучения» городского округа Судак

**Использование игры-головоломки «Танграм»
для развития интеллектуальных способностей
и познавательной активности детей**



Подготовила
учитель начальных классов
Сулейманова Ленура
Нежутуллаевна

Слайд 2. Одна из важнейших задач современного образования – формирование функционально грамотных людей. Эта задача является актуальной как для дошкольного, так младшего школьного образования.

Введение игр–головоломок в практику способствует развитию наглядно - образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей детей.

Игра «Танграм» направлена на развитие различных мыслительных процессов - сопоставление, обобщение, установление последовательности, определение отношений «целое» / «часть» - все то, чем необходимо овладеть ребёнку для развития предпосылок формирования функциональной грамотности.

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей - одна из актуальных проблем дошкольного и начального образования. Дети с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Слайд 3. Интеллектуальное развитие ребёнка - это важнейшая составная часть его психического развития. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни ребёнка. В детстве происходит развитие восприятия, внимания, памяти, воображения, а также становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому.

Особую роль в развитии интеллекта ребёнка играет математика, так как результатами обучения математике являются не только знания, но и определённый стиль мышления. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе их обучения с самого раннего возраста.

В дошкольном и младшем школьном возрасте ведущей деятельностью является игра. В игре дети имеют наибольшую возможность быть самостоятельными, по своему желанию общаться со сверстниками, реализовывать и углублять свои знания и умения. Именно поэтому я хочу остановиться на игре «Танграм».

Слайд 4. Танграм – старинная китайская игра-головоломка. Она возникла четыре тысячи лет назад. Известно около семи тысяч различных комбинаций.

Есть много легенд про Танграм, я хочу вспомнить одну из них: Появление этой китайской головоломки связано с красивой легендой. Почти две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился долгожданный сын. Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным не по годам. Одно беспокоило старого императора: его сын не хотел учиться. Мальчику доставляло большее удовольствие целый день забавляться игрушками. Поэтому император призвал к себе трёх мудрецов: математика, художника и философа. Он повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала математики, научился смотреть на окружающий мир пристальными глазами художника, стал бы

терпеливым, как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. Три мудреца придумали "Ши-Чао-Тю" - квадрат, разрезанный на семь частей.

Танграм — игра, в основу которых положено решение логических геометрических задач на разрезание. Исходная фигура разрезается на определенное число элементов (танов). Фигуры можно составлять, как плоские, так и объёмные.

Слайд 5. Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов. Многообразие и различная степень сложности геометрических конструкторов позволяет учитывать возрастные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки.

Все собираемые фигуры должны иметь равную площадь, т.к. собираются из одинаковых элементов. Отсюда следует что:

1. В каждую собираемую фигуру должны войти непременно все семь элементов.
2. При составлении фигуры элементы не должны налегать друг на друга, т.е. располагаться только в одной плоскости.
3. Элементы фигур должны примыкать один к другому.

Слайд 6. С «Танграмом» ребёнок научится логически мыслить, анализировать изображения, выделяя геометрические фигуры, визуально разбивать целый объект на части и наоборот. Эта игра развивает воображение, комбинаторные способности, внимание, наглядно - образное мышление, умение работать по инструкции, сообразительность, смекалку, а также усидчивость и мелкую моторику.

Анализируя результаты работы, можно сказать: успешность освоения игры «Танграм» зависит от уровня сенсорного развития детей. Играя, дети запоминают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки, обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещают их с целью получения новой фигуры. У детей развивается умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять их из частей.

Слайд 7. Исследовав практическое применение «Танграма» в воспитательно-образовательном процессе, я пришла к выводу, что эта головоломка способствует развитию компетенций, определяющих функциональную грамотность:

- коммуникативность – навыки общения, умение выражать и отстаивать свою точку зрения;
- креативность – способность к творчеству, нестандартно, неформально мыслить и действовать, любопытство, инновации, самовыражение;
- критическое мышление – решение проблем, рассуждение, анализ, интерпретация, обобщение информации;
- координация – лидерство, работа в команде, сотрудничество.

Слайд 8. В современном, быстро меняющемся мире, функциональная грамотность становится одним из базовых факторов, способствующих

активному участию людей в социальной, культурной, политической, экономической деятельности. На начальном этапе обучения главное – развивать умение каждого ребёнка мыслить с помощью таких логических приёмов, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация. Танграм в этом – отличный помощник! Функциональная грамотность – это не просто норма, но и обязанность педагога, наше с вами самообразование и саморазвитие.

Слайд 9. В нашей школе обучаются дети с расстройством аутистического спектра. Они с большим удовольствием изучают игру «Танграм».

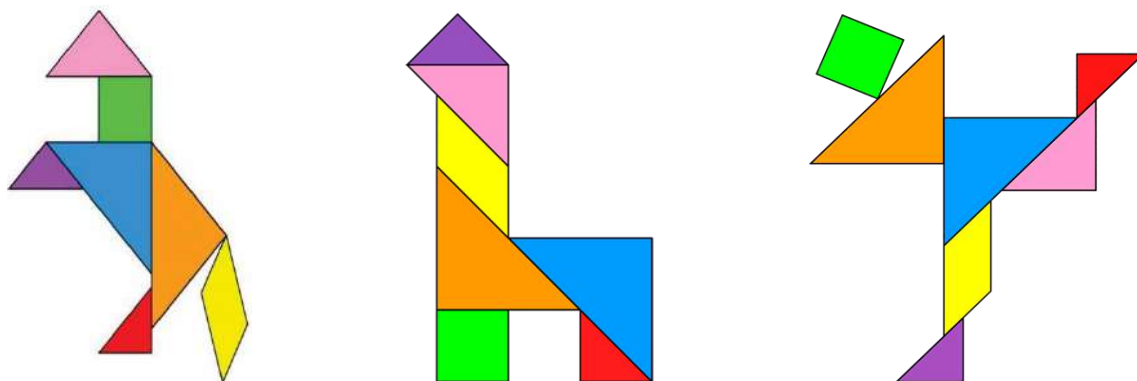


Слайд 10.

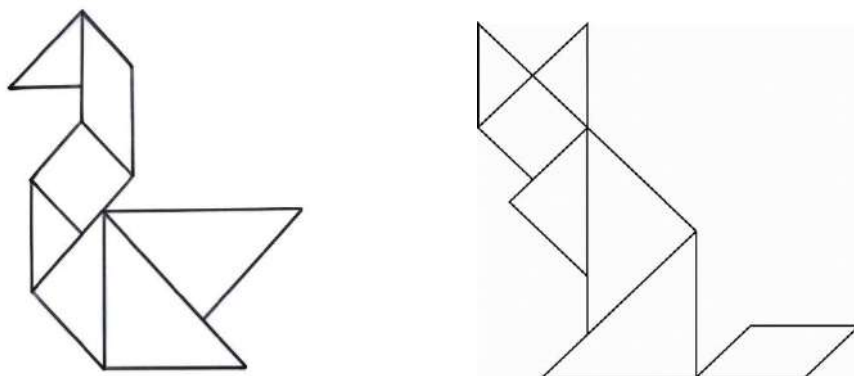


Слайд 11. Используя в своей работе игру «Танграм», я сделала выводы, что игру надо с детьми осваивать пошагово:

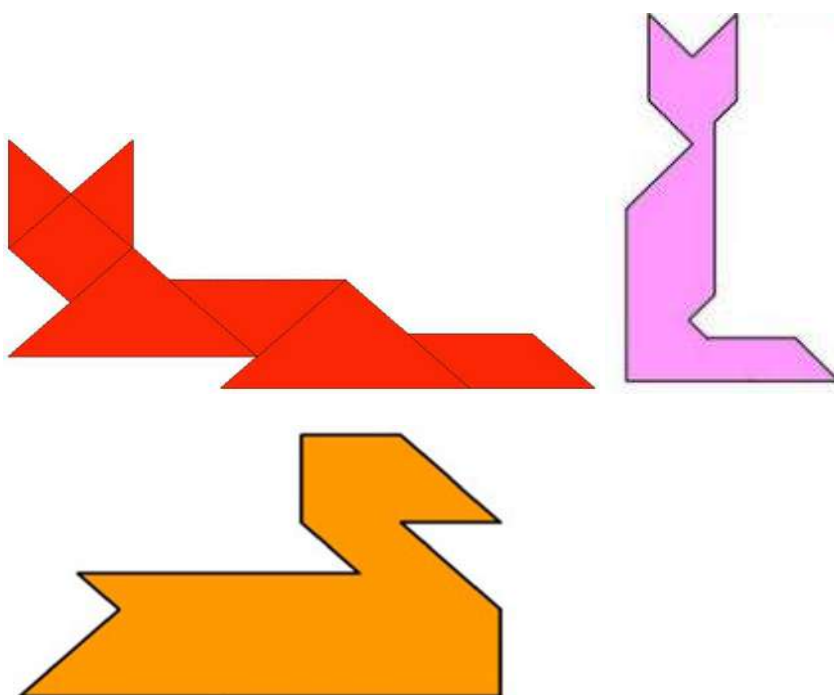
1 шаг. Детей надо знакомить с цветными изображениями.



Слайд 12. 2 шаг. Детей знакомим с изображениями без цвета.



Слайд 13. 3 шаг. Детей знакомим с цветными изображениями, но с непонятными очертаниями фигур.



Слайд 13.

