

Заседание факультатива
«Ступени мастерства» для
начинающих воспитателей ДОУ

**Мастер-класс «Танграм» как прием развития
критического мышления».**

Козлова Любовь Алексеевна,
воспитатель МАДОУ ЦРР - детский сад
№ 70 «Теремок»

02.02.2024 г.

Сегодня мы обратимся к играм головоломкам. Остановим свое внимание на игре «Танграм».

Что такое игры головоломки? Это геометрические конструкторы, они известны с незапамятных времен.

Сущность игры состоит в том, чтобы воссоздать на плоскости силуэты предметов по образцу или замыслу. Долгое время эти игры служили для развлечения взрослых и подростков, но современные исследования установили, что они могут также быть эффективным средством умственного, и, в частности, математического, развития детей дошкольного возраста.

«Танграм»- головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определенным образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет. Буквально слово «танграм» означает семь дощечек мастерства. Существует много легенд о том, как появился танграм.

По первой легенде 4000 т. лет назад у строителя выпала фарфоровая плитка и разбилась он старался сложить квадрат, но не получалось, это занятие показалось настолько увлекательным, что в последствии, квадрат, составленный из семи геометрических фигур, назвали Доской мудрости.

По второй у немолодого императора Китая 2500 т. лет назад родился сын, был умён, но не хотел учиться. Император пригласил трёх мудрецов: художника, математика и философа. Велел придумать игру, играя в которую наследник изучил начала математики. научился смотреть на мир пристальными глазами художника и стал бы терпеливым как истинный философ. Мудрецы представили игру «Ши-Чао –Тю» - квадрат, разрезанный на семь частей.

Описание: дети не просто выкладывают по схеме изображение, которая находится под каждой формой. Например, под красным треугольником схема кораблика, под квадратом - птичка, и. т.д. цвета, конечно, у форм изменились дошколята выбирают цвет фигуры, открывают. Находят схему, строят. А после решают задачу на триз (теория решения изобретательных задач).

1. Придумать задачу открытого типа с множеством вариантов ответа.

Персонажи открытых задач на схемах:

- Как на фабрике делают карамель? Каким образом в конфету вливают варенье?

- Почему корабль не тонет в вводе?

- Что надо предпринять чтобы птицы не залетали в двигатель самолёта?

- Как сделать из зайца смелое животное?

- В деревне один вид транспорта – телега, запряженная лошадью. Лошади устали и как помочь старикам возить сено в деревню?

- Птица может летать, бегать ходить, прыгать, а ползать может? Для чего ей этот навык?

Игра-головоломка «Танграм» создаёт условия, побуждающие к принятию самостоятельных решений, а также обучает логически и абстрактно мыслить.