**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРЫ «ТАНГРАМ» В ПОЗНАВАТЕЛЬНОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ**

*Аннотация: Одна из важнейших задач современного образования – формирование функционально грамотных людей. Эта задача является актуальной и для дошкольного образования, поскольку подготовка к школе требует формирования важнейших компетенций уже в предшкольной период воспитания.*

*Ключевые слова: танграм, игры-головоломки.*

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

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

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

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

В дошкольном возрасте ведущей деятельностью является игра. Уже на ранних и младших возрастных ступенях именно 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».

Танграм — одна из множества вариаций игр, в основу которых положено решение логических геометрических задач на разрезание. Исходное базовое тело или фигура разрезается на определенное число элементов (танов). Они создают исходный материал, из которого требуется сложить ту или иную фигуру. Различие в комбинации исходных базовых элементов порождает целый класс головоломок, как в случае плоских фигур, так и объемных.

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.

В игре Танграм можно выделить 3 основные категории заданий:

1 этап:

1.     Поиск одного или нескольких способов построения данной фигуры или изящного доказательства невозможности построения фигуры.

2.     Нахождение способа, позволяющего с наибольшей выразительностью или юмором (или тем и другим вместе) изобразить силуэты животных, людей и другие узнаваемые предметы.

3.     Решение различных задач комбинаторной геометрии, возникающих в связи с составлением фигур из 7 танов.

2 этап:

* Самое первое упражнение с такой игрой - составление фигуры из двух-трех элементов. Например, из треугольников я с детьми составляю квадрат, трапецию. Ребенок должен сориентироваться в головоломке: посчитать все треугольники, сравнить их по размеру.
* Потом мы прикладываем детали друг к другу и смотрим, что получилось: грибок, домик, елочка, бантик, конфетка…

3 этап:

* Через несколько занятий и игр с танграмом, я перехожу к упражнениям по складыванию фигурок по заданному примеру. В этих заданиях нужно использовать все 7 элементов головоломки.
* Более сложной и интересной для ребят является воссоздание фигур по образцам-контурам. Воссоздание фигур по контурам требует зрительного членения формы на составные части, то есть на геометрические фигуры.

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, с уверенностью можно сказать: успешность освоения игры «Танграм» в дошкольном возрасте 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.

Исследовав практическое применение «Танграма» в воспитательно-образовательном процессе детского сада, 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.

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 ребенка мыслить с помощью таких логических приемов, 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.

Список литературы

1. Камаев П.М., Камаев П.П. Семь хитроумных фигур или Танграм. -М.: Архимед, 2017.
2. Перельман Я.И. 100 головоломок. - М., 2020
3. Слокум Дж. Игры на логику Танграм.-М., 2016