Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад общеразвивающего вида «Малышок» с.Александровское»

**Программа**

**«Увлекательный танграм»**

срок реализации программы: 2023–2024 учебный год

Возраст общающихся: 4-5 лет

Разработчик:

Трифонова О.Г.,

Воспитатель 1К.К.

с. Александровское 2023г

**1.Целевой раздел**

1.1.Пояснительная записка.

Парциальная программа «Увлекательный танграм» составлена соответствии с нормативно-правовыми актами, государственными программными документами и реализуется в рамках регионального проекта «Развитие пространственного мышления дошкольников как основы формирования естественно-научных цифровых и инженерных компетенций человека»

**1.2** Актуальность программы.

Современные требования к дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых форм его организации, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия. Организация совместной деятельности позволяет приобщить ребенка к игровому взаимодействию, обогатить его математические представления, интеллектуально развивать дошкольника

В дошкольном возрасте ведущей деятельностью является игра Введение игр – головоломок в дошкольную практику способствует развитию пространственного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, комбинаторных способностей дошкольников.

Применение напольной здоровьесберегающей игры «Танграм», даёт возможность создавать удивительный мир с фигурами-танами, свободно ориентироваться и перемещаться в пространстве, учиться понимать свойства фигур, комбинировать их на плоскости, работая в команде или в паре.

Нестандартное применение фигур подразумевает включение напольной игры Танграм в различную деятельность детей. Это и опытно-экспериментальная деятельность, и взвешивание фигур, и моделирование мостов и туннелей, использование методики ТРИЗ и STEAM на игровых сеансах.

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

Поскольку фигуры напольной игры созданы для игр в движении, для эффективности целесообразно все игры проводить на ковре, на полу, через двигательную активность

Отличительные особенности программы:

Занятие танграмом способствуют формированию активного отношения к собственной познавательной деятельности, рассуждать о них, объективно оценивать ее результаты.

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, ориентировку в пространстве.

**1.3 Цели и задачи реализации программы**

**Цель:**

Развитие пространственного мышления , познавательных способностей детей посредством использования развивающей игры математического содержания "Танграм».

**Задачи:**

**-** Создать условия для развития пространственного

мышления, познавательных и творческих

способностей детей в процессе работы с танграмом.

- Формировать приѐмы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия): пространственное мышление, умение анализировать предмет, выделять его характерные особенности и основные части.

- Развивать интеллектуальные и личностные качества дошкольников. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, развивать логическое мышление, крупную моторику.

- Воспитывать творческую и целеустремленную личность, способную ставить перед собой задачи и находить оригинальные способы решения, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу.

- Совершенствовать коммуникативные навыки детей при работе в паре, коллективе, распределении обязанностей;

**1.4 Принципы и подходы к формированию Программы**

Программа построена на следующих принципах :

Принцип психологической комфортности.

Принцип творчества и вариативности.

Принцип поэтапности – от простого к сложному, и последовательности, который влечет за собой распределение деятельности между всеми участниками педагогического процесса.

Принцип сотрудничество ДОО с семьей;

Здоровьезберегающий принцип – «Играю! Двигаюсь! Учусь!»

При планировании и проведении занятий применяется личностно-ориентированная технология обучения, в центре внимания которой неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей, а также системнодеятельный метод обучения. Особенности реализации программы предполагают сочетание возможности развития индивидуальных творческих способностей и формирование умений взаимодействовать в коллективе посредствам работы в группе.

На занятиях в процессе обучения используются дидактические игры, отличительной особенностью которых является обучение средствами активной и интересной для обучающихся игровой деятельности. Дидактические игры, используемые на занятиях, способствуют:

-развтию пространственному мышлению

- обучению основам конструирования и моделирования, используя математические представления.

- развитию мышления (умение доказать свою точку зрения, проанализировать свою модель, сравнивать), речи (увеличение словарного запаса), крупной моторики;

-воспитание ответственности, аккуратности, отношения к себе как самореализирующейся личности, к другим людям (прежде всего сверстнику), к труду;

Данная программа может реализовываться и для детей-инвалидов и детей с ОВЗ

**1.5 Планируемые результаты освоения программ**

Предметные:

- Сформировано начальное представление о работе с конструктором «Танграм»: умение анализировать предмет, выделять его основные части, устанавливать связь между их назначением и строением (находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории);

-Сформированы умения собирать модели, используя шаблон и различные геометрические фигуры, ориентироваться во времени и пространстве, составлять целое из предложенных частей.

Метапредметные:

- Способны выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, применяя свои знания при сборке моделей.

- Развиты начальные математические способности, основные конструкторские умения и навыки в соответствии с возрастом;

- Способны ставить перед собой цель и задачи и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы, находить оригинальные способы решения, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу, воспринимать и анализировать результат своей деятельности.

Личностные:

- Сформированы коммуникативные навыки детей при работе в паре, коллективе, распределении обязанностей;

- Сформированы основы безопасности при работе с шаблонами и конструктором «Танграм»

- Расширен кругозор в области познавательного развития (знают название, свойства и функции основных геометрических фигур); - Развит интерес к развивающим играм математического содержания.

**1.6** Система оценки результатов освоения программы **(приложение1)**

Реализация программы «Увлекательный танграм» предполагает оценку индивидуального развития детей (мониторинг). Основная задача мониторинга заключается в том, чтобы определить степень освоения ребенком программы и влияние образовательного процесса, организуемого в дошкольном учреждении, на развитие ребенка.

Мониторинг детского развития проводится с детьми 4 – 5 лет два раза в год (в сентябре и мае).

Форма проведения мониторинга детского развития представляет собой наблюдение за активностью ребенка в различные периоды пребывания в дошкольном учреждении, анализ продуктов детской деятельности, дидактические игры, упражнения, тесты, организуемые педагогом.

Инструментарий для педагогического мониторинга — карта наблюдений детского развития, позволяющие фиксировать индивидуальную динамику и перспективы развития каждого ребенка .

**2. Содержательный раздел**

**2.1** Содержание образовательной деятельности с детьми

Раздел 1. Танграм – удивительный конструктор

Что такое танграм? История возникновения игры. Условия игры. Знакомство с частями квадрата – плоскостными геометрическими фигурами. Из чего состоит квадрат? Геометрические фигуры – многоугольники (треугольники, квадрат, их обьединение, деление на группы. Геометрические фигуры. Больше, меньше, столько же. Выше, ниже. Работа по собственному замыслу.

Раздел 2. Семь хитроумных фигур

Транспорт

Животные

Птицы.

Рыбы

Мебель и т.д

Раздел 3. Волшебный мир фантазий.

Создание сюжетных картинок

Освоение напольной игры Танграм необходимо разделить на несколько этапов по принципу «от простого к сложному»

1 этап

Сортировка по размеру, цвету, форме. Выявление сходства и различия.

Составление простейших фигур

Составление фигур по собственному замыслу

2 этап

Составление фигур методом наложения их на образец. Анализ фигур их на образце поможет в их выборе.

Можно также использовать составление изображений по контуру

3 этап

Составление фигур по контурному изображению путём наложения фигур на контур Определение их размера и формы **2.2** Тематическое планирование

4 этап

После того как дети освоят приёмы соединения фигур, можно использовать их не только по прямому назначению и конструированию по правилам игры. но и в развивающей и образовательной деятельности, опытно-экспериментальной деятельности, проектной. Творческой деятельности.

**2.2** Тематическое планирование

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сентябрь | | | | |
|  | 1этап | | | |
| 1 неделя | Танграм – удивительный конструктор. Что такое танграм? История возникновения игры. Условия игры. Знакомство с частями квадрата – плоскостными геометрическими фигурами. | | | |
| 2 неделя |
| 3 неделя |
| 4 неделя |
| Октябрь | | | | |
| 1 неделя | Игра –эксперимент «Коврики» | Сортировка по размеру, цвету, форме. Выявление сходства и различия.  Составление простейших фигур  Составление фигур по собственному замыслу | | 1 |
| 2 неделя | Игра «Домики» | 1 |
| 3 неделя | Игра «Разноцветные домики» | 1 |
| 4 неделя | Игра «сделай домик для Ули» | 1 |
| 2этап Ноябрь | | | | |
| 1 неделя | «Один . много, столько же» | Составление фигур методом наложения их на образец. Анализ фигур их на образце поможет в их выборе.  Можно также использовать составление изображений по контуру | | 1 |
| 2неделя | Игра- эстафета 2Домик для улитки» | 1 |
| 3 неделя | Комбинаторная игра «Цветы» | 1 |
| 4 неделя | «Вагончики» | 1 |
| Декабрь | | | | |
| 1 неделя | «Сколько поездов» |  |  | 1 |
| 2неделя | «Сколько было детей» |  |  | 1 |
| 3недел |  |  |  | 1 |
| 4неделя | Игра на развитие комбинаторных навыков «Башенки» |  |  | 1 |
| 3 этап Январь | | | | |
| 2 неделя | Сюжетно-развивающая игра «Мороженное в рожке» | Составление фигур по контурному изображению путём наложения фигур на контур Определение их размера и формы | | 1 |
| 3 неделя | Игра «Ёлки» | 1 |
| 4 неделя | Комбинаторная игра – эстафета «Дружные треугольники» | 1 |
| Февраль | | | | |
| 1 неделя | Сюжетно-ролевая игра-задача «Купи билет в Тан- парк» | Карточки из напольного игры Танграм двухсторонние. На второй- стороне теневое изображение | | 1 |
| 2 неделя | «Шарфик для жирафа» | 1 |
| 3 неделя | Игра «Подбери к картинкам фигуры» | 1 |
| 4 неделя | Игра «Летает, едет, плывёт» | 1 |
| 4 этап Март | | | | |
| 1 неделя | Игра «Что у нас по одному?» | После того как дети освоят приёмы соединения фигур, можно использовать их не только по прямому назначению и конструированию по правилам игры. но и в развивающей и образовательной деятельности, опытно-экспериментальной деятельности, проектной. Творческой деятельности. | | 1 |
| 2 неделя | Игра «Сколько всего» | 1 |
| 3 неделя | Игра «Соединялки» | 1 |
| 4 неделя | Иигра –эстафета «От квадрата к квадрату» | 1 |
| Апрель | | | | |
| 1 неделя | Игра «Кубик и таны» |  | | 1 |
| 2 неделя | Игра «Самолёт» | 1 |
| 3 неделя | Игра «Цветные таны» | 1 |
| 4 неделя | Игра «Найди и сделай» | 1 |
| Май | | | | |
| Итоговое занятие «Удивительный танграм» | | | | |

**2.3** Формы и методы

В организации учебного процесса используются следующие методы:

- Наглядные (рассматривание обучающих презентаций, схем, шаблонов, иллюстраций, использование дидактических игр, организация выставок, личный пример взрослых);

- Словесные (чтение художественной литературы, загадки, пословицы, беседы, дискуссии, моделирование ситуации).

- Практические (игровые ситуации, элементарная игровая деятельность, обыгрывание моделей, моделирование проблемных ситуаций, конкурсы, физминутки, соревнования).

**2.4** Взаимодействие  детского сада с семьей

Важнейшим условием обеспечения целостного развития личности ребенка является развитие конструктивного взаимодействия с семьей.

Ведущая цель — сделать родителей активными участниками педагогического процесса, оказав им помощь в реализации ответственности за воспитание и обучение детей. Родителям и воспитателям необходимо преодолеть субординацию, монологизм в отношениях друг с другом, отказаться от привычки критиковать друг друга, научиться видеть друг в друге не средство решения своих проблем, а полноправных партнеров, сотрудников.

**Задачи работы с родителями:**

1.Повышение педагогической культуры родителей;

2.Приобщение родителей к участию в жизни детского сада через поиск и внедрение наиболее эффективных форм работы;

3.Изучение семьи и установление контактов с ее членами для согласования воспитательных воздействий на ребенка;

4.Изучение и обобщение лучшего опыта семейного воспитания.

**Система работы с родителями включает:**

* ознакомление родителей с результатами работы по программе «Удивительный танграм»
* ознакомление родителей с содержанием работы по программе
* обучение конкретным приемам и методам развития ребенка в разных видах детской деятельности на консультациях и открытых занятиях.

Вся система работы направлена на принятие семьи как первого и самого главного действующего лица в воспитании и образовании ребенка. Поэтому участие семьи в воспитательно-образовательном процессе позволяет повысить качество образования детей, так как родители лучше знают возможности своего ребенка и заинтересованы в дальнейшем его продвижении.

**Формы работы с родителями**

• Проведение тематических родительских собраний

• Консультации для родителей.

Умные фигуры для необычных игр»,

«Напольный танграм»

• Ежедневное открытое общение с родителями.

• Организация групповых выставок творческих работ детей и совместных творческих детей и родителей

Совместная реализация проекта «Танграм»

**3. Организационный раздел**

**3.1**Особенности организации образовательного процесса

Программа «Увлекательный танграм» разработана для детей 4-5 лет и реализуется в течение одного года.

Программа предусматривает групповую, фронтальную и индивидуальную формы организации работы с детьми. По степени самостоятельности: − работа под непосредственным руководством педагога; − совместная работа; − самостоятельная работа.

Длительность занятия 20 минут. Количество занятий в неделю 1 раз.

Виды занятий: учебное занятие и другие формы: экспериментирование, беседа, практическое занятие, обыгрывание моделей, обыгрывание сказок-рассказов, творческая мастерская, творческий проект.

**3.2** Материально- техническая база

Предметно-развивающая среда

Материально-техническое обеспечение: Занятия проводятся в групповом помещении, соответствующем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам. Групповое помещение имеет хорошее освещение и возможность проветриваться. Для создания оптимальных условий формирования интереса у детей к работе с напольным конструктором «Танграм» была создана предметно-развивающая среда: столы, стулья (по росту и количеству детей); демонстрационный столик и доска; магниты; набор схем танграма – по количеству занятий; набор напольного конструктора «Танграм», дидактичекие игры.

Кадровое обеспечение реализация программы и подготовка занятий осуществляется педагогами группы.

**3.3** Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса.

Список литературы

1.МодельН.А. Тайны танграма: умные фигуры для необычных игр

Издательство «ТЦ СФЕРА»

2. Парфенова В. Н. Учимся говорить красиво и правильно через игру «Танграм"

3. Сборник статей по итогам региональной конференции для педагогических работников дошкольных образовательных организаций «Инженерное образование 0+»

4. Кодиненко Г.Ф. Занимательные задачи и головоломки для детей 4 - 7 лет. - М.: Айрис-Пресс, 2015. – 112 с.

**Приложение1**

Карта наблюдения детского развития Ф.И. ребенка, возраст \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Критерии оценки

Дата фиксации наблюдения

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф.И.ребёнка | Осуществляет необходи  мые операции  по составле  нию тангра  ма по алгорит  му | Осуществляет правильные операции по составлению танграма по образцу (шаблону) | Умеет моделировать танграм в самостоятельной деятельности | Умеет моделировать танграм в соответствии с изменяющимися условиями задачи | Умеет воспринимать и анализировать результат своей работы | Умеет находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории | Умеет составлять целое из предложенных частей | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |