

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Начальная общеобразовательная школа № 1»

СОГЛАСОВАНО

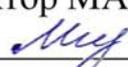
Зам. директора по УВР

 Н.А. Розанова

01.10.2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАОУ «НОШ № 1»

 Г.И. Милованова

10.2022 г.



Программа инновационной образовательной практики краткосрочный курс «Зоологический танграм»

4 «Д» класс

на 2022 – 2023 учебный год



Разработала: учитель начальных классов
Репницина Наталья Вячеславовна

г. Губаха

Очарование танграма таится в простоте материала и в кажущейся непригодности его для создания фигурок, обладающих эстетической привлекательностью.

М.Гарднер

Игры-головоломки нравятся и детям, и взрослым: они увлекательны, развивают сообразительность и нестандартность мышления, поднимают самооценку, не требуют специальных знаний. Кроме того, такие игры являются отличной заменой электронным гаджетам, захватившим время и разум современных людей. Пожалуй, одной из самых известных головоломок является танграм – разрезанный на семь частей квадрат.

Головоломки – игрушки на все времена. До появления компьютерных и бурного развития настольных игр, одним из основных развлечений для большинства людей была игра - головоломка. И в наше время очень много людей увлекаются головоломками. Они любимы не только детьми, но и взрослыми. Игра помогает развивать логическое мышление, геометрическую интуицию. Это способ отвлечения от повседневных проблем, в тоже время он направлен на развитие различных мыслительных процессов - сопоставление, обобщение, установление последовательности, определение отношений «целое» - «часть».

Образовательная программа «Зоологический танграм» включает в себя интерактивные игры, мастер-классы, интеллектуальные задания. У детей будет возможность познакомиться с головоломкой «Танграм», состоящей из семи плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры, изображающей животное или птицу. Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура.

При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое – необходимо использовать все семь фигур Танграма, и второе – фигуры не должны перекрываться между собой.

Ребята познакомятся с животным миром малой Родины и в качестве отклика на образовательные мероприятия детям будет предложено рассказать о них в тематических лепбуках.

2 Цель курса

Создание условий для развития у младших школьников наглядно-образного мышления, познавательных и творческих способностей, в процессе организации игры-головоломки «Зоологический танграм».

3 Задачи

1. Формировать умение выкладывать картинки из геометрических фигур;
2. Развивать у учащихся интерес к изучению животного мира малой Родины, способности и умения наблюдать и анализировать исследуемые факты;
3. Развивать творческие способности через участие в практических работах.

4	Направление работы, в рамках которого реализуется программа	ИОП «Развитие модели естественнонаучного образования младших школьников (Малая Академия Естественных Наук) посредством общего и дополнительного образования».
5	Категория учащихся, для которой предназначена данная программа/ класс	4 класс, 10 – 11 лет
6	Условия	Учащиеся 4 «д» класса, обучающиеся осуществляют деятельность в группах и парах.
7	Время проведения	Внеурочная деятельность, 30 минут Пятница 14.00 (занятия проводятся в школе, в 108 кабинете)
8	Количество часов	7 Работа по данному направлению будет способствовать:
9	Ожидаемые результаты реализации программы	<ul style="list-style-type: none"> - умению анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять их из частей. - умению организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и одноклассниками. - заполнение и выпуск брошюр «Зоологический танграм»; - защита творческих проектов по теме занятия; - квест – игра «Зоологический танграм»
10	Для отслеживания результатов предусматриваются следующие формы контроля	

**Тематическое планирование
МОДУЛЬ № 1**

Зоологический танграм

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
1	Вводное занятие. Танграм - старинная восточная головоломка из фигур.	История происхождения танграма: Легенда первая: версия про разбитую плитку Легенда вторая: три мудреца придумали «Ши-Чао-Тю» Легенда третья: семь книг Тана Интеллектуальная игра «Танграм»
2	Танграм. Заяц.	1. Составить танграм «Заяц». 2. Дать характеристику месту обитания, питания, образу жизни. 3. Пословицы и поговорки о зайце. 4. Образ зайца в литературном творчестве.
3	Танграм. Лиса.	1. Составить танграм «Лиса».

		2. Дать характеристику месту обитания, питания, образу жизни. 3. Пословицы и поговорки о лисе. 4. Образ лисы в литературном творчестве.
4	Танграм. Волк.	1. Составить танграм «Волк». 2. Дать характеристику месту обитания, питания, образу жизни. 3. Пословицы и поговорки о волке. 4. Образ волка в литературном творчестве.
5	Танграм. Медведь.	1. Составить танграм «Медведь». 2. Дать характеристику месту обитания, питания, образу жизни. 3. Пословицы и поговорки о медведе. 4. Образ медведя в литературном творчестве.
6	Танграм. Птицы.	1. Составить танграм «Птицы». 2. Дать характеристику месту обитания, питания, образу жизни. 3. Пословицы и поговорки о медведе. 4. Образ медведя в литературном творчестве.
7	Итоговое занятие. Квест – игра «Зоологический танграм».	На занятии обучающиеся придумают своих фантастических животных. Выполнят их с помощью танграма.

Добавлено примечание (Д1):

Необходимое ресурсное обеспечение реализации программы

1. Мультимедийное оборудование. (ПК, интерактивная доска)
2. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Танграм>
3. <http://naymenok.ru/razvivayushhaya-igra-tangram/>
4. https://vk.com/wall-5608057_668307