



ТВОРЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР

Портал для педагогов

[tc-sfera.ru](http://tc-sfera.ru)

Журналы для специалистов

[sfera-podpiska.ru](http://sfera-podpiska.ru)

Интернет-магазин

[sfera-book.ru](http://sfera-book.ru)

# Развивающая игра-головоломка «Танграм» как современная педагогическая игровая технология обучения дошкольников



24.11.2022

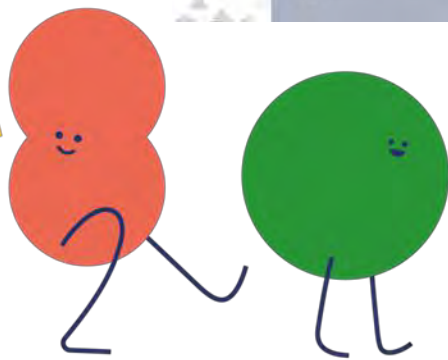
# Спикеры вебинара



**Модель Наталья Александровна** – методолог, специалист по дошкольному развитию, автор книг для родителей, педагогов и детей дошкольного и младшего школьного возраста



ТВОРЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР



**Приобретайте  
книги  
Натальи  
Александровны**

**[sfera-book.ru](http://sfera-book.ru)**

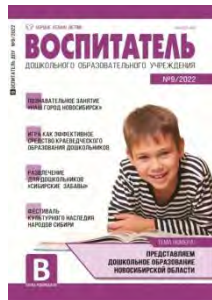
# Подписные издания



- ❑ Управление ДОУ
- ❑ Воспитатель ДОУ
- ❑ Логопед
- ❑ Методист ДОУ
- ❑ Инструктор по физкультуре



- ✓ Библиотека «Управление ДОУ»
- ✓ Библиотека Воспитателя
- ✓ Библиотека Логопеда
- ✓ Учебно-игровой комплект



Журналы для специалистов

[sfera-podpiska.ru](https://sfera-podpiska.ru)





ТВОРЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР



Образовательная обл  
«Физическое развити

Подробнее >



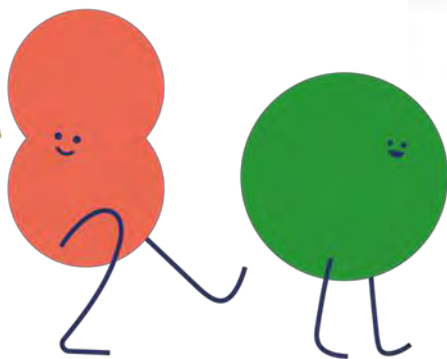
Образователь-  
«Речевое разви



Подроб

Образовательная область  
«Социально-  
коммуникативное  
развитие»

Подробнее >

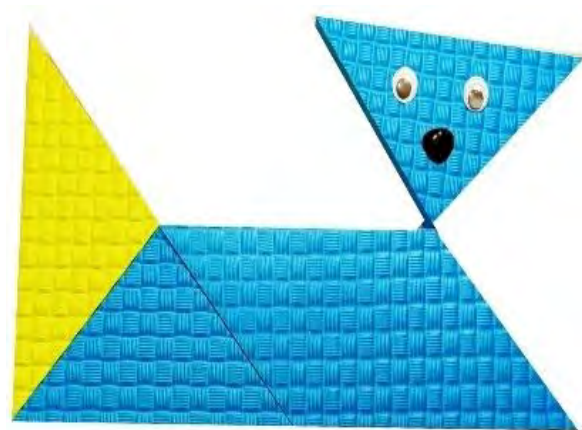


Обучайтесь на  
семинарах очно и  
онлайн:  
[tc-sfera.ru](http://tc-sfera.ru)



# Что будет?

- Новые возможности и нетрадиционное использование игры «Танграм»
- Система развития дошкольников через комбинаторные игры с набором игры «Танграм»
- Качества успеха – 4К. Игры с танами на развитие критического мышления, креативности, коллаборации (кооперации) и коммуникации.
- Конструирование и инженерное мышление. STEAM – деятельность и «Танграм»
- Проектная деятельность с фигурами-танами
- В таны играем – речь развиваем. Развитие речи, графические диктанты и таны-танграммы



# Социологический опрос

Результаты опроса получены были следующие:

1. Что такое «Танграм»?

Игра- 90% Головоломка – 8%.

Не знают -2%

2. Сколько легенд у «Танграма»?

«3» - 25 %. 4- 3% Другое - 72

3. Знаете ли вы правила игры - «Танграм»?

Да – 59 %,

4. Играли вы когда-либо в эту игру- головоломку?

да – 97 %, нет – 3 %.

5. Хотите ли научиться играть в разные (нетрадиционные) игры с фигурами игры - «Танграм»?

Да – 100 %.

**Вывод:** детям знакома игра, но большинство не знают интересных фактов ее возникновения. Многие заинтересовались правилами нетрадиционных игр с фигурами игры «Танграм» и применением фигур в дизайне.

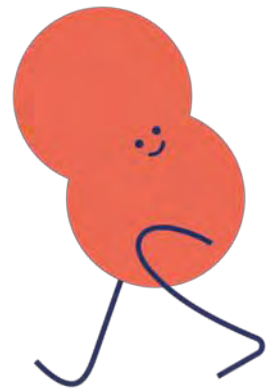


# Игра «Танграм»

## Педагогическая технология

Понятия «педагогическая технология», «технология обучения» прочно утвердились в современной педагогике. «Технология» является сравнительно новым, многогранным термином, точное определение которого ускользает из-за постоянного развития смысла этого понятия.

В начале XX века под технологией понималась совокупность средств, процессов и идей применительно к промышленности, инструментам и машинам. В настоящее время термин «технология» в широком смысле обозначает применение научного знания для решения практических задач и включает в себя способы работы, а также последовательность действий.





# Что такое педагогическая технология?

Педагогическая технология (от др.-греч. τέχνη — искусство, мастерство, умение;) — специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению образовательного результата.

Игра «Танграм» - это тандем разных видов педагогических технологий. Сюда входят: технология развития критического мышления. Проектная технология. Технология развивающего обучения. Здоровьесберегающие технологии. Технология проблемного обучения, технология интегрированного обучения, игровые технологии и другие. Поэтому, игру – головоломку «Танграм» можно считать актуальной и современной педагогической технологией.



# Что такое «Танграм»?

## Его новые возможности



«Танграм» состоит из 7 разрезных особым образом фигур, которые можно сложить в квадрат и создавать бесконечное количество новых фигур разной сложности. Создавать их можно по образцу или собственному замыслу. Почему фигуры игры называются таны?



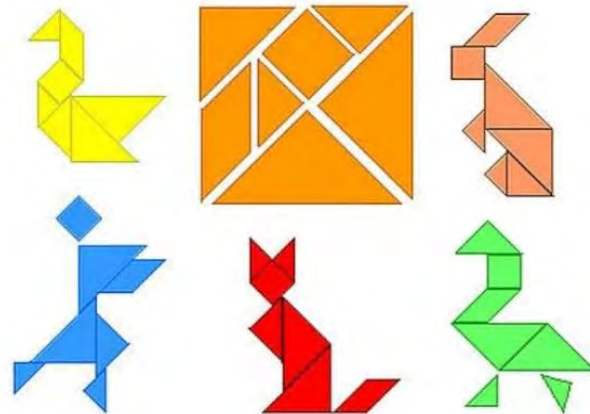
# Педагогическая технология «Река времени и Танграм»

Используя педагогическую технологию «Река времени», мы рассказываем детям о том, как жили люди в старину, когда не было компьютерных игр, а взрослые и дети в разных уголках земли делали игры из подручного материала.

Одна из китайских легенд гласит, что однажды из рук китайца выпала фарфоровая плитка квадратной формы и разбилась на семь частей. Расстроенный, человек старался сложить осколки в квадрат, но каждый раз получалась новая фигура. Это оказалось интересным и увлекательным занятием.

О другом варианте легенды вы узнаете в книге «Играю. Двигаюсь, учусь» Н. А. Модель.

В ходе игры педагог может предлагать выполнить задание индивидуально, по подгруппам, или фронтально во время игрового сеанса или свободной игровой деятельности. А можно устраивать командные соревнования или соревнования между игроками, «плыть по реке времени», выкладывая картины из фигур-танов.



# Играю. Двигаюсь. Учусь

## Н.А. Модель



(дом, свеча, молоток, ворота, кораблик, ракета, самолет, мост, елка, вертушка, лейка и т.д.); животных (кошка, птица, заяц, черепаха, верблюд, собака, рыба, медведь и др.); цифры и буквы; фигуры человечков. Раньше педагоги и родители вырезали детали игры из картона, а сегодня есть уже готовые игры, не нужно тратить время на их изготовление. В комплекте игры содержится описание игры, комплектации и вариантов игры. Игру «Танграм» легко интегрировать с играми: «Слоги», «Медовое сражение», «Форма, цвет, размер», «Логика».

### Игра-сторителлинг «Театр-легенда»

Сторителлинг — технология развития речи, рассказывание историй. Расскажите детям легенду создания игры, а через некоторое время попросите детей самих рассказать легенду, используя фигуры по порядку повествования.

Например, история создания игры «Танграм». Сын Императора любил играть с разными игрушками и не хотел учиться.

Три мудреца — философ, художник и математик стали думать, как же выполнить поручение Императора (рис. 90).

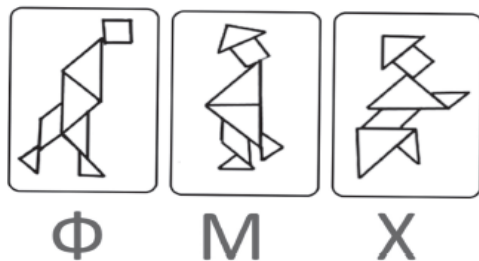
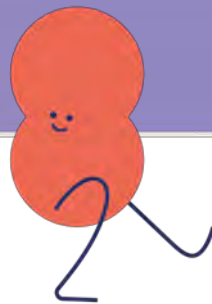


Рис. 90

Рядом с фигурами положите первые буквы слов: художник, философ, математик (буквы из игры «Слоги»).

Император очень хотел, чтобы его сын научился смотреть на окружающий мир глазами художника, постиг начала математики и как философ понял, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. Думали, думали мудрецы и придумали игру, которую назвали «Шин-Чао-Тю» (из букв игры «Слоги» выкладывается название игры). Современная игра называется «Танграм». Это был квадрат, разрезанный на 7 частей. (Игроки складывают квадрат из фигур-танов (рис. 91).)



# Почему «фигуры Танграма» называются таны?

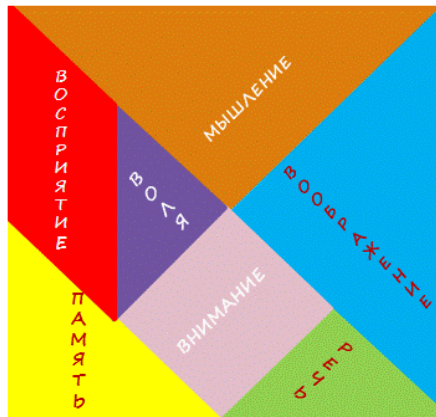
Три мудреца придумали  
"Ши-Чао-Тю"- квадрат,  
разрезанный на семь частей



Думали мудрецы, думали и придумали игру «Ши- Чао - Тю» - квадрат разрезанный на 7 частей. В то или другое время, неизвестно, жил был в Китае учёный, которого звали Тан. Говорят, что он написал 7 книг, в которых было более тысячи изображений архитектурных сооружений, животных, растений, людей из фигур-танов. Дошедшая до нас игра называется «Танграм» или «7 дощечек мастерства».



# 7 этапов освоения игры «Танграм»



Тогда император призвал троих мудрецов – математика, художника и философа и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын смог бы

- освоить азы математики (мышление),
- тренировать память,
- увидеть мир глазами художника (воображение),
- научиться быть терпеливым (воля),
- подмечать детали, но видеть широко (внимание),
- уметь говорить просто, но правдиво о том, что видишь (речь),
  - понимать, что сложные вещи состоят из простых (восприятие).

Игру можно освоить в 7 этапов («семь дощечек мастерства»):

1. «Первая дощечка мастерства» - анализ частей головоломки.  
5 треугольников (2 больших, 1 средний и 2 малых)  
1 квадрат  
1 параллелограмм
2. «Вторая дощечка мастерства» - составление несложных фигур из 2 – 3 и более деталей.
3. «Третья дощечка мастерства» - наложение фигур на схему в натуральную величину.
4. «Четвертая дощечка мастерства» - составление фигур по схеме.  
*Продemonстрировать 3 вида схем (разноцветную, черно – белую, цветную однотонную).*
5. «Пятая дощечка мастерства» - составление фигур по контурной схеме (силуэту).

На этом этапе игра и превращается в увлекательную головоломку.

Это очень сложный этап ознакомления с игрой, и, чтобы его освоить, нужно вспомнить принцип «От простого к сложному».

Давайте познакомимся с пятью уровнями составления фигур по силуэту или контурной схеме:

- уровень Шиньшоу (Новичок)
- уровень Сюишен (Ученик)
- уровень Джуаньцзя (Подмастерье)
- уровень Шифу (Мастер)
- уровень Шоу (Гуру/учитель).

# Тайны танграма



8

Тайны Танграма

БИБЛИОТЕКА  
ВОСПИТАТЕЛЯ



Фото 1

Напольный Танграм от компании «ВЭЙТОЙ» очень удобная и полезная головоломка — конструктор, опирающаяся на здоровьесберегающий принцип — «Играю! Двигаюсь! Учусь!». При внимательном рассмотрении фигур-танов из напольного набора фигур можно увидеть, что у каждой фигуры рифленая поверхность, способствующая развитию тактильно-кинестической чувствительности и мелкой моторики рук. В книге вы найдете комбинированные игры с фигурами напольной игры Танграм с играми компании «ВЭЙТОЙ» — «Логика», «Форма, цвет, размер», «Медовое сражение» и др. Напомним, что освоение игры Танграм необходимо разделить на несколько этапов, чтобы с опорой на дидактический принцип «от простого к сложному» игроки могли легко соединять фигуры, не испытывая трудностей при решении более сложных и нестандартных задач.

## Первый этап

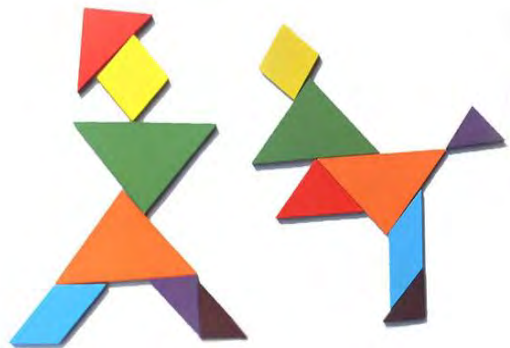
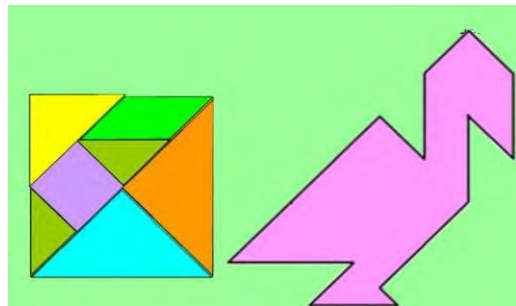
В комплекте напольной игры есть карточки для составления простейших фигур. Сортировка по размеру, цвету, форме. Выявление сходства и различия треугольников. Составление простейших фигур, например, из 2 больших треугольников составить квадрат, треугольник, четырехугольник. Составление этих же фигур из маленьких треугольников (рис. 2).



# Чем хороша головоломка – игра «Танграм»?

*Человек, который может составить схематичное изображение предметов по картинке может считаться Гуру головоломки Танграм.*

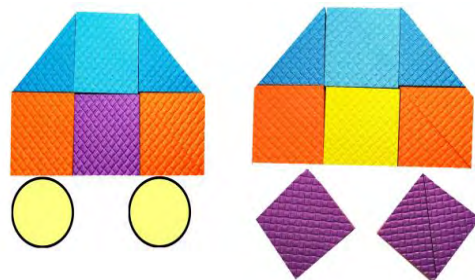
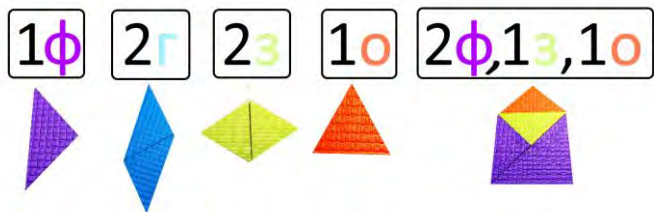
Детей увлекает результат – они включаются в активную практическую деятельность по подбору способа расположения фигур с целью создания силуэта. Играя, дети запоминают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки, обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно 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.



# Чем полезна игра «Танграм»?

Игра "Танграм" позволяет:

- формировать восприятие цвета, формы, размера, закреплять свойства фигур;
- научиться работать со схемой (как в команде, так и самостоятельно);
- анализировать изображение (карточки), выделяя определенные геометрические фигуры; разбивать объект на части и составлять из элементов заданную модель различными способами;
- развивать логическое и инженерное мышление, образное и конструктивное мышление, ассоциативное, пространственное, системное мышление. Воображение, внимание, память, речь, сообразительность, гибкость ума;
- развивать эмоционально - волевые качества, усидчивость, терпение, настойчивость, целеустремленность, умение концентрироваться на деталях;
- выработать навыки работы с инструкциями и правилами;
- развивать коммуникативные навыки, навыки сотрудничества и работы в команде, умение дружить и договариваться.





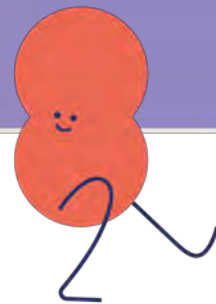
# Значение игры «Танграм»

С игрой «Танграм» дети научатся анализировать изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части (развиваем системное мышление), и наоборот — составлять из элементов заданную модель, а самое главное — логически мыслить. Ига- головоломка — «Танграм» помогает развивать логическое мышление, геометрическую интуицию, стимулирует различные мыслительные процессы — сопоставление, обобщение, установление последовательности, определение отношений «целое» — «часть». Все эти умения необходимы для полноценного развития мозговой деятельности детей, познавательного интереса, развития целеустремлённости, коммуникативности и др.





# Классические правила головоломки «Танграм»



## Правила "Танграма"

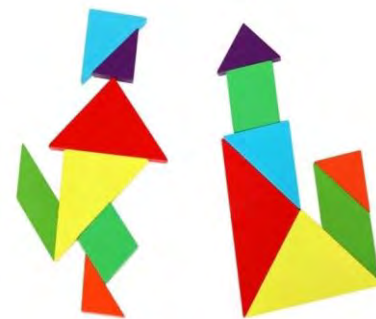
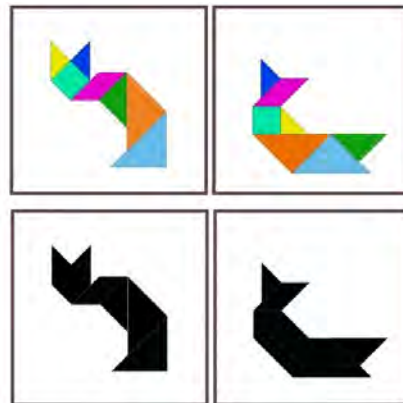
Задача игрока в развивающей игре "Танграм" - сложить фигурки из частей головоломки так, чтобы, во-первых, были использованы обязательно все части головоломки, а, во-вторых, детали не перекрывали друг друга. Фигурки можно как угодно переворачивать, класть любой стороной. (Секрет: начинать нужно с того, чтобы найти место самого большого треугольника.) Варианты игры с игрой «Танграм»

1 вариант: Самый простой. Если ребенок маленький, предложите ему составить фигуру путём наложения элементов на образец, разделенный на составные части.

2 вариант: Если с первым разобрались, то можно составлять фигуры по примеру, то есть картинка перед вами, а элементы составляете по образцу, разделённому на части.

3 вариант: Можно оставлять в фигуре на образце только контуры.

4 вариант: Собственно творческие задания - самому придумать и сложить фигуру.



# Нетрадиционное использование танов в игровой деятельности детей

Игра «Мебель для зайки»

Для расширения представлений о мебели, её назначения, частях, привития интереса к моделированию, умению действовать по алгоритму, умения составлять небольшой описательный рассказ, развивать воображение, инженерное мышление, креативность, мелкую моторику.

Для игры нужны мелкие игрушки и фигуры-таны. Игроки, по собственному замыслу, по сюжетному содержанию игрового сеанса, могут сконструировать мебель для героя игрового сеанса. Поощряются любые конструкции. Игроки конструируют кровать, стол, стул и т.д., рассказывают, что и зачем они сделали.

-Один, два, три, четыре! Много мебели в квартире  
Зайка положит в шкаф рубашки и на стол поставит чашки,  
Пригласит друзей на чай, ну ка Зайка выручай!

Нужен Зайка буфет и кровать,

Кровать, чтобы на ней он мог отдыхать,

А в буфет он поставит посуду разную, голубую с каёмочкой, жёлтую, красную!

Один, два, три, четыре!

Сколько мебели в квартире?

-Про кого стихотворение? Зачем Зайке мебель? О какой мебели говорится в стихотворении? Сколько мебели нужно Зайке? Можем ли мы помочь Зайке сделать мебель из фигур-танов и т.д.



# Напольная игра «Танграм»

# VAYTOY

Танграм заказать на сайте.

<http://vaytoy.ru/tangram-1-2/>



кодовое слово для скидки:  
Наташа Модель.  
Телефон компании:  
8(495)991-19-88



# Айсберги, танграм и графические диктанты

Айсберги – плавающие глыбы льда. Как, вы, думаете, где на Земле больше всего льда? Очень много льда в Арктике и Антарктике. А самый большой ледник в мире - ледник Ламберта в Антарктике. Айсберги - это огромные горы льда, которые откололись от ледяных берегов в Арктике или Антарктике и течением их вынесло в море.

-Как вы думаете, что происходит с этими кусками льда? Плавают они или тонут? Давайте проверим. Возьмите кусочки льда и опустите их в воду. - Что происходит? (Лёд не тонет)

- Почему лёд не тонет? (Лёд легче воды). Выталкивающая сила воды больше веса?

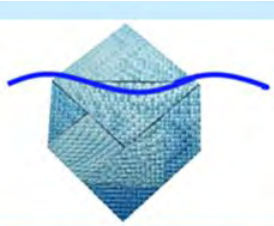
-Почему не тонут айсберги? (Ответ детей.) (Показ картинки.)

-Большая часть айсбергов скрыта под водой. Они плавают в море несколько лет, постепенно тают, дробятся на мелкие части.

- Как, вы, думаете, опасны ли айсберги? (Да). - Для кого? (Айсберги большую опасность представляют для кораблей). Очень давно, более ста лет назад, столкнувшись с айсбергом, затонул пассажирский теплоход «Титаник». Погибло много людей. С тех пор Международный ледниковый патруль следит за движением айсбергов и предупреждает корабли об опасности.



# Нетрадиционное использование тангов в игровой деятельности детей



Эксперимент-конструирование «Мини-айсберг»

Для расширения знаний детей об айсбергах, расширения словарного запаса, развития логики, памяти, конструкторских навыков, инженерного мышления. Познакомьте детей с тем, как образуются айсберги, как выглядят «ледовые горы» и т.д.

Проведите опыт. Айсберг – это громадная глыба льда, которая отломилась от ледника и плавает в океане или море. Айсберги имеют разные формы и размеры.

Почему такие огромные айсберги не тонут в воде? (Потому что лёд легче воды) В комплекте настольной игры «Танграм» есть карточки, которые можно использовать в качестве изображения айсберга.

Покажите детям карточки и спросите, что это такое? Пусть каждый из игроков выскажет своё мнение. Потом скажите о том, что можно предположить, что это «ледяные горы» – айсберги, у которых есть надводная и подводная части.

Как думают игроки, из какой фигуры состоит надводная часть? А подводная? Так как карточки двусторонние, то можно посмотреть, из каких фигур собраны «айсберги».

Предложите сконструировать айсберги из фигур-тангов.

-При помощи ленты отделите наземную часть.



# Нетрадиционное использование танов в игровой деятельности детей

## Игра «Гаражи для машин»

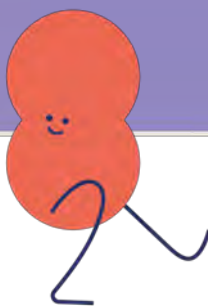
Игра способствует развитию воображения, умению конструировать постройку по замыслу, представлению или по карточке, подбирать необходимые фигуры для постройки, создавать различные по величине постройки. Игра развивает инженерное мышление, умение устанавливать связи между конструированием и постройками в жизни.

Для игры нужны маленькие игрушечные машинки и фигуры-таны. Спросите у игроков, что такое гараж, для чего он нужен, из чего строят гаражи. Предложите сконструировать гараж из фигур-танов по собственному замыслу. Решения могут быть совсем неожиданными, но приветствуются все постройки!

Гаражи можно строить по карточке. В карточке указывается количество фигур и их цвет, но не указан размер фигур. Опытным путём нужно определить размер фигур и построить гараж, используя все фигуры, указанные в карточке.



# Рассказывает Н.А. Хоштария, Руководитель МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №73, г. Сергиев Посад



Сегодня ребята заметили среди игрушек новую красивую коробку с неизвестным содержимым. Глаза загорелись! Дети стали тихонько шептаться и переглядываться в предвкушении распаковки!!!

На детском совете дети выбирали путём голосования, кто первым начнёт открывать коробку, кто продолжит и кто закончит.

Началось самое интересное- распаковка!!! Мгновение и дети воскликнули "Ух ты! Класс!" Внутри коробки оказался Наш любимый Танграм в 4 комплектах и карточки! Началась свободная игра. Кто-то строил, а кто-то набирал побольше фигур, кто-то обменивался на карточки... Договаривались, доказывали, проигрывали истории....

Вскоре настало время для того, чтобы сложить Танграм обратно в коробку. Задача оказалась сложная. Пришлось немного помочь детям с первым уровнем, а остальные три мы сложили уже самостоятельно.....

Игра и конструирование, социализация и движение наполнили наше свободное время. С пользой мы поиграли и нашли решения из трудных ситуаций благодаря навыку договариваться и внимательно относиться к эмоциям друг друга!!!



# Про фланелеграф с фигурами читаем здесь



12

Тайны Танграма

Б БИБЛИОТЕКА  
ОСПИТАТЕЛЯ



Фото 4

фланелеграф (фото 4). Это универсальное игровое пособие. На фланелеграфе можно проводить дидактические игры, загадывать загадки, показывать сказки, обыгрывать потешки, сочинять истории, выкладывая разные фигуры (Танграм) и выполняя много других заданий.

Фланелеграф можно использовать как в индивидуальной, так и в групповой работе с детьми. Но ведь работать вместе намного интереснее, и тогда нам пришла идея, как можно организовать работу на фланелеграфе сразу подгруппы детей. Для этого нам понадобились свободное помещение, целая стена и ковровин. Теперь на фланелеграфе работать или играть можно было целой подгруппе детей, обсуждая, договариваясь, внося свои идеи и предложения. Но, наблюдая за детьми, мы заметили, что иногда им хочется присесть и обдумать или же обсудить с друзьями какую-то идею, и тогда пришла мысль — продолжить наше рабочее пространство за счет такого же коврового покрытия на полу. Так у детей появилась возможность



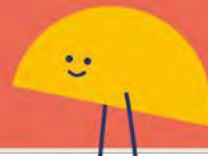
# Новые возможности и нетрадиционное использование игры «Танграм»



Три кита для развития:  
графический диктант, танграм, творчество  
**[sfera-book.ru](http://sfera-book.ru)**



# Нетрадиционное использование танов в игровой деятельности детей (стр. 96-97)



## Игра – драматизация по сказке Л. Пантелеева «Две лягушки» с использованием познавательного графического диктанта «Лягушка»

Для развития внимания, речи, памяти, мышление, закрепить умения выделять звук в слове, определять его местонахождения, учить пересказывать, упражнять в звукобуквенном анализе. Предварительная работа. Знакомство с жизнью лягушки, чтение сказок о лягушках, чтение рассказа « Две лягушки», обсуждение, рассматривание иллюстраций, проведение словарной работы, подвижные игры и др. Возможно, для драматизации игры понадобится несколько наборов фигур-танов.

*Фрагмент игрового сеанса*

- Давайте с вами узнаем, кто сегодня к нам пришёл в гости. Дети выполняют графический диктант (из сборника Н. Модель «Животные пустыни»)

- При помощи фигур-танов сделаем квадраты. Сколько квадратов вы сделали? Сколько букв в слове ЛЯГУШКА. Хватит ли квадратов, чтобы сделать звуковой анализ слова? (Так как в наборе неполной игры «Танграм» 4 квадрата разного цвета, и 8 маленьких треугольников, соответственно получится 8 квадратов одинакового размера. Но они все разного цвета. Для звукового анализа на квадраты можно положить вырезанные из бумаги листы нужного цвета)

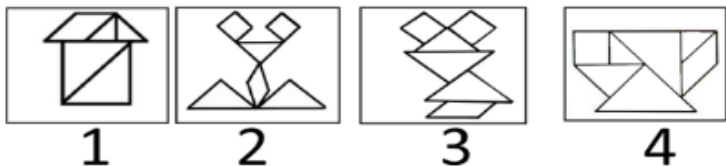


- Сколько слогов в слове? Сколько гласных?

Согласных?

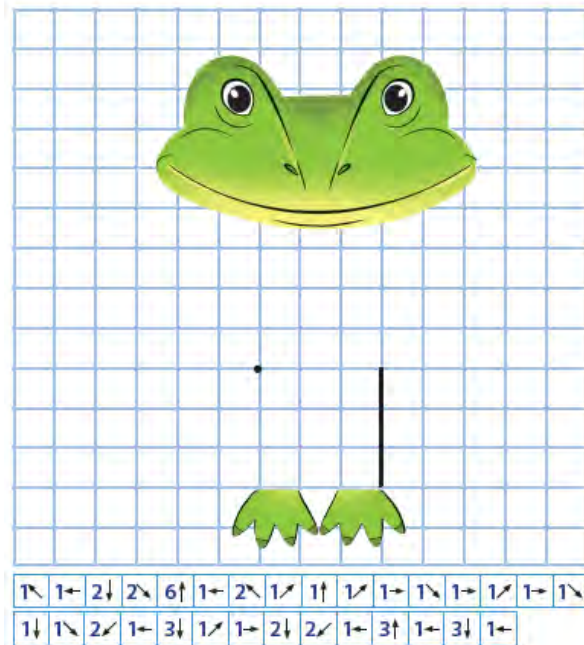
- Давайте вспомним рассказ про двух лягушек. Что такое сливки? Как они превращаются в масло? Кто герои этого рассказа? Какой была первая лягушка? (Храбрая и сильная и т.д.) А вторая лягушка? (Ленивая и трусливая), чему учит сказка и т.д.

- Давайте проведём инсценировку сказки при помощи фигур-танов. Что для этого нам нужно сделать? (Сделать силуэты дома, горшка со сметаной, двух лягушек). Дети все вместе строят силуэты фигур для сказки, потом



.....Рисуем африканскую роющую лягушку.....  
Африканская роющая лягушка — одна из самых больших лягушек Африки, достигает в длину 20 сантиметров и весит около 2 килограммов. Днём она сидит в воде на мелководье или зарывается в грунт, в ночное время охотится. Поедает всё, что помещается в рот: насекомых, птиц, рептилий, мелких грызунов.

\*\*\* Выполни рисунок по стрелочно-цифровому коду и узнай, на что похож голос этой лягушки.





# Графические диктанты

ШАГАЕМ  
по клеточкам

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИКТАНТЫ

Игры  
Задания  
Лабиринты

4+

ШАГАЕМ  
по клеточкам

РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ  
ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ

Игры  
Задания  
Лабиринты

4+

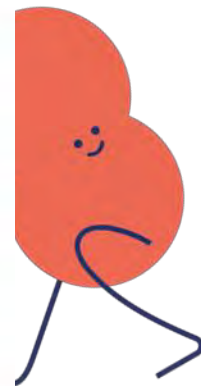
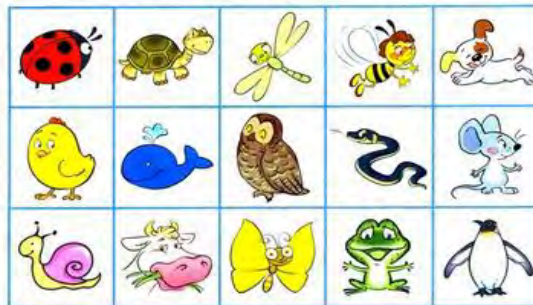
..... Сверху-снизу ..... Справа-слева .....

- Рассмотри дом-пирамидку, в котором живут животные, и выполни задания.
- Найди улитку, которая живёт:
  - над двумя лягушками; под двумя хрюшками; между двумя ёжиками.
- Найди лягушку, которая живёт:
  - выше двух хрюшек; ниже двух коров; между улиткой и коровой.
- Найди животных, которые живут:
  - на самом нижнем этаже, между ёжиком и коровой; на втором этаже, между двумя лягушками; на четвёртом этаже, справа от ёжика.

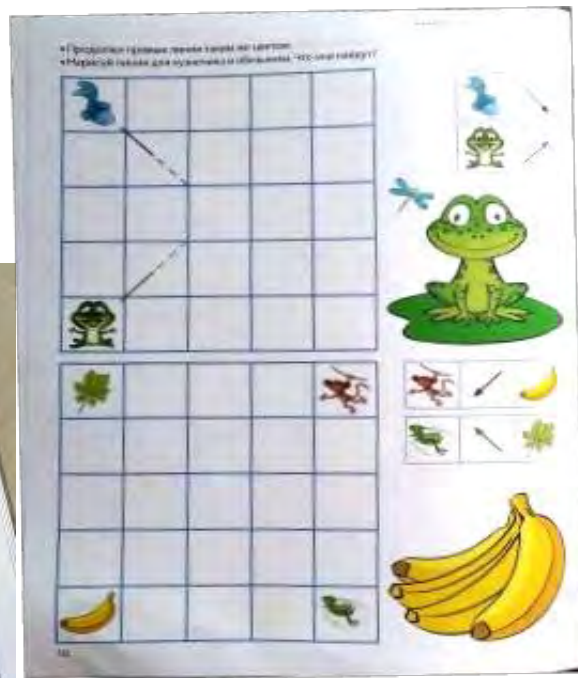
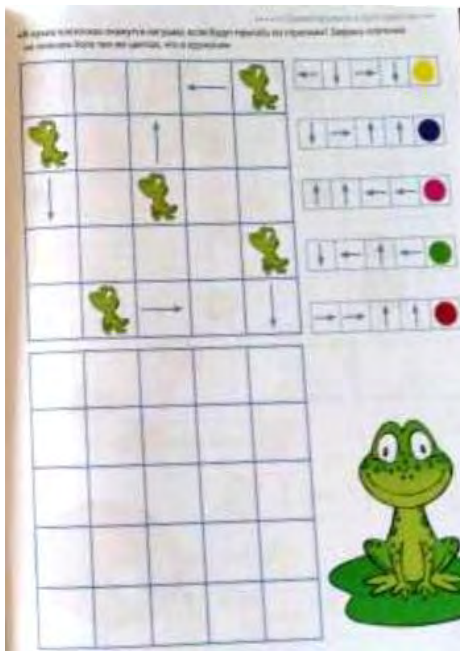


..... Сверху-снизу ..... справа-слева .....

- У каждого животного в домике своё окошко. Посмотри на домики и определи, какие животные должны быть в окошках: сверху, снизу, слева, справа, между соседними окошками? Соедини нужную картинку и соответствующее ей окошко.
- Назови животных, у которых домик ещё не построен.



# Графические диктанты





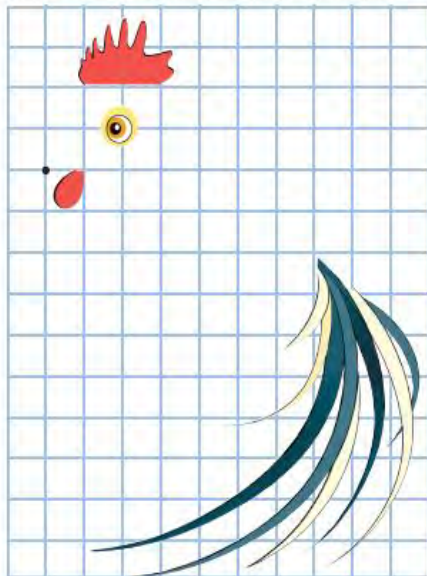
# «Танграм» и графический диктант



.....Рисуем петушка.....

У какой птицы самый длинный хвост? В Японии живёт длиннохвостый петух породы онагатори, хвост которого не перестаёт расти на протяжении всей жизни. Длина его составляет от 4 до 9 метров. Но абсолютным рекордсменом среди онагатори является птица с длиной хвоста более 13 метров.

... Нарисуй петушка по стрелочно-цифровому коду и раскрась нужным цветом.



1↘ 1↑ 2→ 2↓ 2→ 1↘ 1→ 1↖ 3↓ 1↖ 1↓ 1↖ 1↓ 1↖ 2↓ 3↘

2→ 4↘ 1↑ 1↘ 1↑ 1←

большой объем речевых игр с познавательными диктантами. Это и маленькая собачка чихуахуа, и самый пушистый кот, и петух, и лебедь, и черепаха, и мышиный олень, и словеная черепаха, и сокол-сапсан, и жук-носорог, и синий кит, и утки, и петух с самым длинным хвостом, и кашубара, и гигантская саламандра и много других рекордсменов, которых можно сделать из фигур-тангов.

Воспользовавшись познавательной информацией, данной к каждому графическому диктанту, игроки запомнят интересные факты из жизни животных, получат энциклопедические знания о рекордсменах животного мира, через введение сюжетно-игрового сеанса, на основе загадок, речевых и подвижных игр научатся сочинять чистоговорки и т.д.

Например, самое большое животное на свете живет не на суше, а в воде — это синий кит. Он больше самого крупного из динозавров.

Игроки конструируют кита и сочиняют чистоговорку «Сокол-сапсан — самая быстрая птица в мире».

Игроки конструируют птицу.

«В Японии живет длиннохвостый петух, у которого хвост растет на протяжении всей жизни». Игроки конструируют петуха (рис. 76) с длинным хвостом, сочиняют чистоговорку:

Ост-ост-ост — у онагатори длинный хвост.

Ух-ух-ух — непростой же он петух!



Рис. 76



# Графические диктанты





# ТАНГРАМ - это головоломка, конструктор, тренажер для мозга!

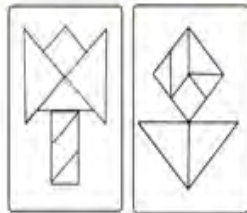
## Игра «Цветочные тань»

Для закрепления приёмов соединения танов и получения новых фигур.

Придумайте игровую ситуацию, как, например, бабочка Тая прилетела на поля и увидела много разных красивых цветов. Она стала их фотографировать, чтобы показать своим подругам. Дети рассматривают цветы, нарисованные на карточках из танов-танграмов. Смотрят, какого они цвета, догадываются или читают, как они называются.

- Но, вдруг налетел сильный ветер, и разлетелись лепестки. Давайте поможем собрать цветочки. Игроки могут назвать цветок, который им понравится, какой они будут делать. Играть можно парами, тройками, мини-группами.

Карточки могут быть такими:



Или такими.

## Игра-проект «В мире динозавров»

Цель проекта: создать благоприятные условия для развития творческих и познавательных способностей; изучить различные источники информации, познакомиться с различными видами динозавров и их видами и внешними особенностями, узнать, как они жили, почему исчезли, создать тан-выставку «Дино» из фигур.

Гипотеза проекта. Динозавры – доисторические существа, жизнь которых интересна сегодня. Или так. Гипотеза проекта: разного вида динозавры – очень опасные существа, которые жили около 220 миллионов лет назад.

Этапы проект: подготовительный, основной, итоговый. Мероприятия по проекту: беседа, костюмированные игры, конструирование динозавров из разных материалов, в том числе из танов напольной игры «Танграм».

Конструирование и тан-выставку проводить последним этапом, когда дети будут обладать знаниями о динозаврах и их названиях (стегозавр, диплодок, адозавр и др.) Тан-выставку можно сделать на стене. Фигуры легко крепятся при помощи двустороннего скотча. Скот не оставляет следов на стене, не на фигурах.



Примерное краткое описание организации деятельности при реализации проекта о динозаврах «Путешествие в прошлое»

- Знаете ли вы, что такое древний мир? Кто жил тогда? Хотели бы вы побывать в том времени, когда жили динозавры? Путешествие совершается на корабле-самолёте, или лайнере, воздушном шаре, поезде и т.д.

- Мы с вами находимся в мезозойской эре, которая существовала много миллионов лет назад. И, как вы догадались, тогда и жили динозавры. Это рептилии. Современные рептилии – это крокодилы, черепахи, ящерицы. Среди динозавров были гиганты и совсем маленькие существа, травоядные и хищники.



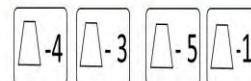


# Конструирование и инженерное мышление

Что такое инженерное мышление? Это активная форма творческого мышления. Инженерное мышление, непосредственно, связано с креативным и логическим мышлением, без которых невозможен процесс конструирования. «Танграм» включает в себя основную деятельность по формированию инженерного мышления, которая состоит из конструкторской деятельности, моделирования, создания 2D и 3D конструкций (напомню, что мы говорим о нетрадиционном использовании фигур-танов). Конструирование готовит почву для развития технических способностей дошкольников и направлено на развитие исследовательской, изобретательской и творческой деятельности. Конструирование учит наблюдать, запоминать, обобщать, анализировать, воспроизводить, размышлять, сравнивать, действовать по плану и определённому алгоритму, делать выводы, устанавливать причинно – следственные связи и т.д. Всё это, конечно, способствует развитию инженерного и логического мышления.



# Танграм-Конструирование



**ОБУЧЕНИЕ  
В ДВИЖЕНИИ**



**+7 (495) 991-19-88**

[Заказать звонок](#)



## Танграм

ПОДВИЖНАЯ РАЗВИВАЮЩАЯ напольная игра

Головоломка, состоящая из 7 фигур

История ее создания уходит корнями в глубокую древность. Обычно танграм — маленькая настольная игра. Но только не этот набор! Танграм VAY TOY® состоит из больших фигур и предназначен для игры на полу и обучения в движении.



4 танграма разного цвета и 100 карточек с заданиями.

Создавайте бесконечное количество фигур разной сложности по образцу или по своему замыслу.

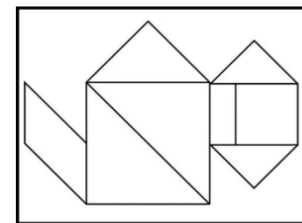
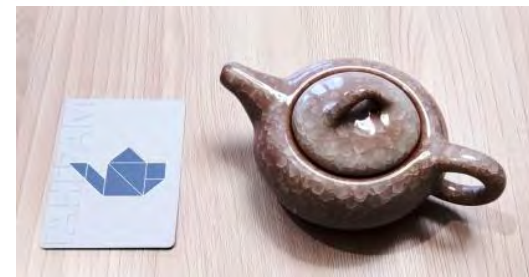


Издание книг для образования детей

(с) 1995



# Танграм и триз



Триз - Игра - «Почаёвничаем»

В методике ТРИЗ (теория решения изобретательских задач), есть раздел о подсистемах предметов и конструкторах. Данная триз – игра основана на методике ТРИЗ для систематизации знаний о посуде, о совокупности взаимосвязанных частей, развития диалектического мышления, гибкости ума, воображения, логики, конструкторских навыков, креативности. Загадайте загадку. Всем на кухне он начальник. Толстый, длинноносый ... (чайник) Зачем нужен чайник? Посмотрите, это чайник? (Педагог показывает, например, коробку). Почему вы считаете, что это не чайник? Можно ли чайник заменить другим предметом? Это удобно или нет? Из чего сделан чайник? Удобен ли стеклянный чайник? Что в нём хорошего? Что плохого? По методике ТРИЗ - конструктор – это то, что состоит из частей, что можно разобрать и собрать. Например, стол – это конструктор? Да. Стол состоит из частей, которые можно разобрать и собрать – крышка, ножки. Стул – это тоже конструктор. Домик, пирамидка, фломастер... Можно ли считать чайник конструктором? Почему? Зачем нужен носик чайнику? Бывают ли чайники без носика? Если бы чайники были с несколькими носиками, удобно ли это было? Зачем чайнику ручка? Можно ли сложить чайник из фигур?

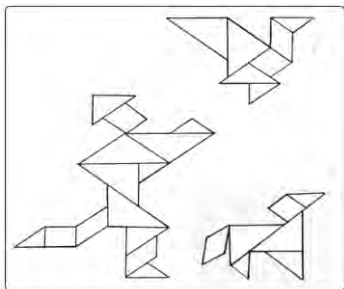
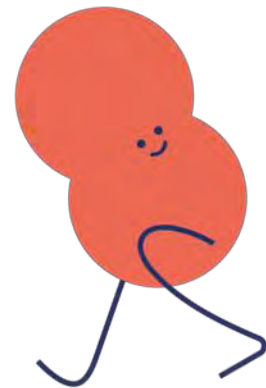
# Танграм и развитие речи

*"Учите ребёнка каким-нибудь неизвестным ему пяти словам – он будет долго и напрасно мучиться, но свяжите двадцать таких слов с картинками, и он усвоит их на лету".*

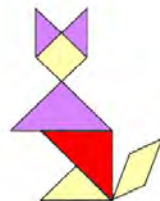
*(К. Д. Ушинский)*

Картинками, способными завести речь ребёнка и являются как раз картинки, созданные из фигур –танов. При помощи фигур-танов можно организовать тан-театр, собирать героев сказки и рассказывать истории. Итогом театрализации может быть конструирование героев сказки, например, после теневого театра, попросите детей сделать героев из фигур и еще раз повторить содержание сказки.

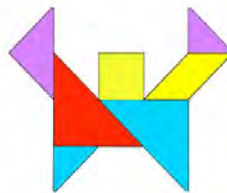
Фигуры –таны подходят для организации деятельности по развитию речи для составления рассказа по картинке. Картинка складывается из набора фигур. Так как в комплекте напольного варианта игры «Танграм» 4 набора фигур разного цвета, то организуется коллективная работа по составлению картинки из фигур.



К В А Д Р А Т



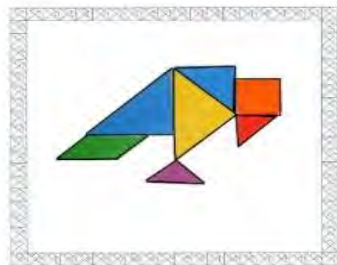
К О Т



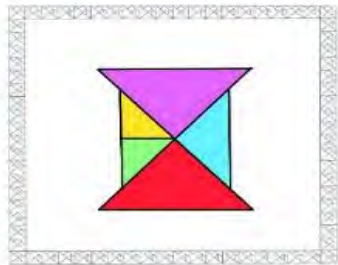
Р А К



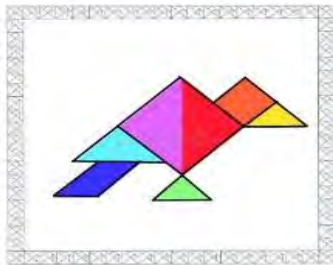
# Танграм и развитие речи



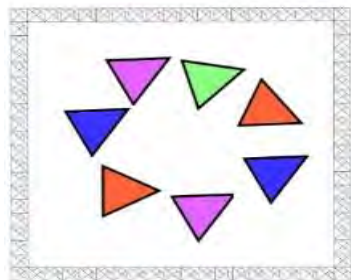
Хотела галка пить



На дворе стоял  
кувшин с водой. А в  
кувшине была вода.  
только на дне.



Галке нельзя было  
достать.



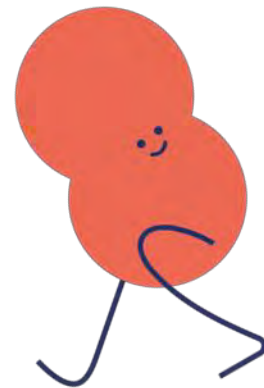
Она стала кидать в  
кувшин камешки и



И столько набросала,  
что вода стала выше  
и можно было пить.



Продолжение....





# Ролевая игра «Заяц и черепаха»

Для развития фантазии, формирования слухового и зрительного внимания, обучение планированию пересказа, умения разыгрывать воображаемые ситуации формирования связной речи, с опорой на изображения из танов, умения проводить анализ расположения фигур, рассказывать о способе размещения и соединения фигур, учить высказывать суждения, давать оценку героям, анализировать, делать выводы и т. д. Содержание и анализ народной сказки «Заяц и черепаха». Предварительная работа: чтение, беседы, рассказывание сказки, просмотр иллюстраций к сказке и т.д. Короткий фрагмент игрового сеанса.

Педагог предлагает вспомнить сказку про зайца и черепаху. Педагог начинает рассказ. -Поспорили однажды заяц и черепаха, кто быстрее лесную поляну обежит.

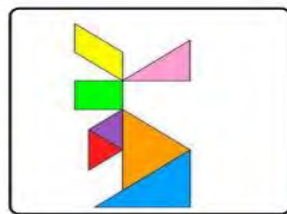
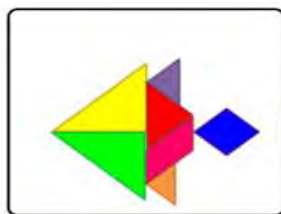
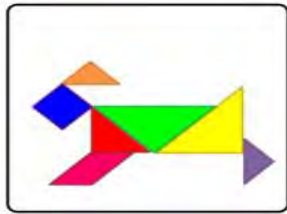


# Ролевая игра «Заяц и черепаха»

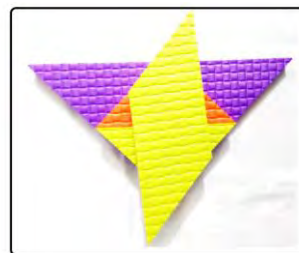
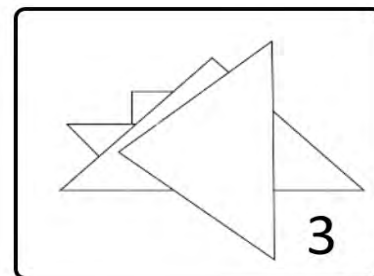
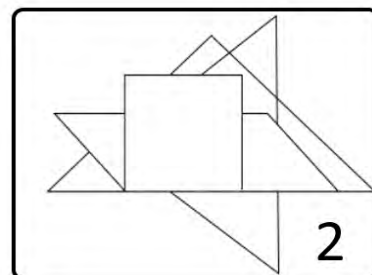
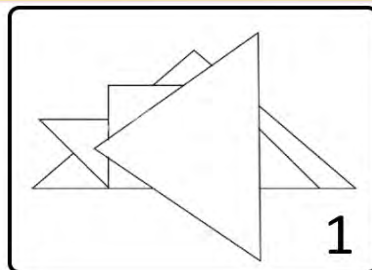
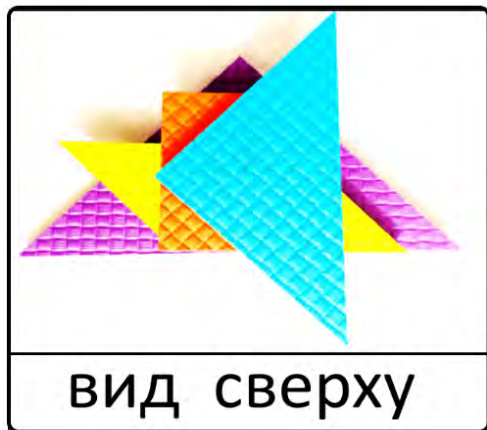
Давайте разделимся на 2 (3) команды и сделаем зайца и черепаху. По карточкам игроки создают силуэты героев сказки. Построение силуэтов героев сказки для команд может быть разным. Педагог предлагает продолжить сказку игрокам первой команды. - Черепаха тронулась в путь, а заяц лежит под кустом, смеивается: «Спеши, спеши, черепаха, всё равно я тебя обгоню».

Право дальнейшего рассказа получает вторая команда. - Но пока он так потешался, черепаха—хоть и тихо шла — оказалась у цели. Бросился заяц за нею, да поздно. Бегать-то он умел, да не знал, что лёжа на месте и от черепахи отстать можно.

Как вариант дети могут разделить на зайцев и черепах и рассказывать сказку от лица каждого героя.

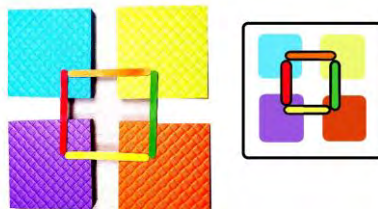


# Таграм и пространственное мышление



# Танграм и качества успеха – 4К

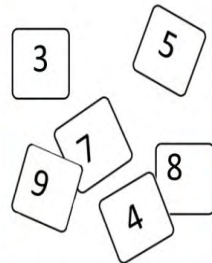
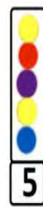
Основные ценности 21 века - интеллект, креативность, коммуникации, умения и навыки и др. – развиваются на протяжении всей жизни. Каждый родитель хочет видеть своего ребёнка успешным, здоровым и умным. Здоровьесберегающая напольная игра «Танграм» в этом поможет, ибо отвечает всем параметрам запроса родителей, а также развивает 4 необходимых современных навыка, которые помогут в учёбе и карьере, которые называются качествами успеха – 4 К. Ключевые компетенции современного образования - это навыки успеха 4 К – креативность, критическое мышление, командность (коллаборация), коммуникация. Сегодня – это самые востребованные навыки современных профессий. Умение творчески мыслить, общаться с людьми, договариваться, выстраивать стратегию достижения целей, решать проблемные ситуации, все это помогает не только в учёбе, но и в жизни. Игра «Танграм» - одна из головоломок, отвечающих требованиям современного мира



# Танграм и проектная деятельность



Метод проектов с фигурами-тангами позволяет повысить активность детей и их самостоятельность, развить умения находить информацию об интересующем предмете и использовать свои знания для создания новых фигур из тангов. Например, чтобы сделать из фигур-тангов слона, ребенок узнаёт, зачем хобот слону, уши и т.д. При конструировании, он пользуется своими знаниями, стараясь выложить фигуру слона так, чтобы она в собранном виде напоминала образ слона, а не коровы, например. То есть, среди прочих итогов проекта (рисунок, таблица, коллаж, рассказ, аппликация, опыт), конструирование из фигур-тангов можно считать либо итогом проекта (выставка изображений), либо его реализацией.



КАСТРЮЛЯ





# Танграм и проектная деятельность

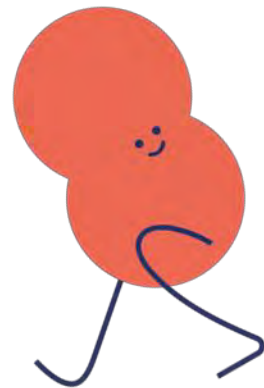
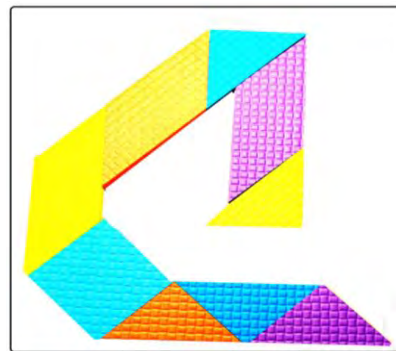
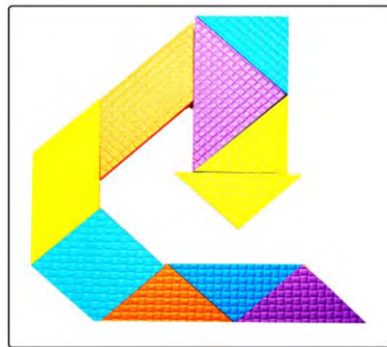
Игра – проект «Прибор, открывающий тайны» или «Что такое микроскоп». Познавательно – исследовательский проект.

Для расширения знаний об окружающем мире, создания условий для познавательной деятельности, экспериментирования,

конструирования; для наблюдения, умения ставить вопросы и находить на них вопросы.

Для развития любознательности, кругозора, самостоятельности, поисковой деятельности, вовлечения в экспериментальную деятельность.

Гипотеза. Можно ли использовать микроскоп для исследования объектов живой и неживой природы. Для организации исследовательской деятельности используется метод трёх вопросов и т.д.



# Тайны Танграма

110

Тайны Танграма

БИБЛИОТЕКА  
ОСПИТАТЕЛЕЙ

## Содержание

Введение	4
<b>Система развития дошкольников через комбинаторные игры с тангами</b>	14
Игра-эксперимент «Коврики»	15
Игра «Домик»	16
Игра «Разноцветные домики»	16
Игра «Сделай домик для Ули»	17
Игра «Один, много, столько же»	18
Подвижная игра-эстафета «Домик для улитки»	19
Комбинаторная игра «Цветы»	19
Игра «Вагончики»	20
Игра «Сюлько поездов?»	21
Игра «Сюлько было детей?»	21
Игра «Как покрасить вагоны?»	22
Игра на развитие комбинаторных навыков «Башенки»	22
Сюжетно-ролевая игра «Мороженое в розаке»	23
Комбинаторная игра-эстафета «Дружные треугольники»	24
Игра «Елки»	24
Сюжетно-ролевая игра-задача «Купи билет в Тан-парк»	25
Игра «Шарфик для жирафа»	26
<b>Игры с тангами на развитие критического мышления, креативности, коллаборации (кооперации) и коммуникации</b>	28
Креативность	28
Критическое мышление	29
Командность (коллаборация, кооперация)	29
Коммуникация (коммуникабельность)	29
Игра «На что это похоже и зачем это нужно?»	30
Игра «Подбери к картинкам фигуры»	30
Игра «Летает, едет, плывет»	30
Игра «Почему нет круга?»	31
Игра «Что у нас по одному?»	32
Игра «Сюлько всего?»	33
Игра «Соединялки»	33
Игра-эстафета «От квадрата к квадрату»	33
Игра «Не отрывая руки»	34
Игра «Последовательности и закономерности»	35
Игра «Кубик и танги»	35
Игра «С закрытыми глазами»	36
Игра «Симметричные фигуры» или «Тан-мозаика»	36
Игра «Часть — целое»	37
Игра «Самолет»	37

БИБЛИОТЕКА  
ОСПИТАТЕЛЕЙ

Содержание

111

Игра «Цветочные танги»	38
Игра «Что изменилось?»	38
Игра «Силует по меркам»	38
Игра «Что нарисовано на кубиках?»	38
Игра «Найди и сделай!»	40
Игра «Строим мы ракетодром»	41
<b>Конструирование и инженерное мышление.</b>	
<b>STEAM-деятельность и Танграм</b>	42
Игра «Мебель для Зайки»	44
Игра «Мебель для трех медведей»	44
Игра-эксперимент «Ваза для цветов»	45
Три-игра «Почасвиначас»	45
Игра «Сказка про тан-квадрат»	49
Игра «Ребус-танги»	49
Опыт и эксперименты «Утонет — не утонет»	50
Опыт «Почему не тонет корабль»	50
Опыт с моделированием из тангов «Подводная лодка»	51
Эксперимент-конструирование «Мини-айсберг»	51
Игра «Гаражи для машин»	53
Игра-экспериментирование с весами	
«Легче — тяжелее», «Весел»	54
Алгоритмическая игра «Где чей дом?»	54
Игра «Что это?»	58
Игра-головоломка на развитие пространственного мышления «Вид сверху»	58
Игра «Пирамидки. Вид сверху»	61
Игра «Апликация из тангов»	61
Игра с кубиками и фигурами-тангами «Кубики и танги»	63
Словесная логическая игра «Разложите танги»	64
<b>Проектная деятельность с фигурами-тангами</b>	65
Игра-проект «Госуда»	67
Игра-проект «Фонарик. Конструирование с фонариком»	67
Игра-проект «Море волнуется — фигура из тангов»	68
Игра-проект «Комнатные цветы»	68
Игра-проект «Где живут кенгуру?»	70
Игра-проект с опытно-экспериментальной деятельностью «Рисование на молоке»	70
Игра-проект «В мире динозавров»	71
Деятельность при реализации проекта о динозаврах	
«Путешествие в прошлое»	74
Игра-проект «Прибор, открывающий тайны, или «Что такое микроскоп»	75

112

Тайны Танграма

БИБЛИОТЕКА  
ОСПИТАТЕЛЕЙ

Познавательно-исследовательский проект «Город, в котором я живу»	76
Игра-проект «Верблюд — корабль пустыни»	77
Исследовательская игра-проект «Что такие пауки»	78
Игра-проект «Башни и танги-стаканы»	79
Подвижная игра «Башни и танги-стаканы»	79
Игра «Посчитай и сделай башню»	81
Игра «Башни разноцветные»	82
Игра «Считай, клади, считай. Башни со стаканами»	82
Проект «Дороги, мосты и туннели»	83
Игра «Рисование — вырезание, придумывание — рассказывание»	84
<b>В танги играем — речь развиваем. Развитие речи, графические диктанты и танги</b>	86
Игра «Пословицы и поговорки»	91
Игра «Что изменилось?»	91
Речевая игра «Кто кем был?»	91
Игра «Рыбы и буквы»	92
Игра «Что говорят животные?»	93
Многозадачная игра «Тан-слово»	93
Игра «Кому нужен сказочный домик?»	93
Игра-эксперимент «Умная галка»	94
Игра «Кит и кот»	95
Игра «Дом kota по звукам»	96
Игра-драматизация по сказке Л. Пантелеева «Две лягушки» с использованием графического диктанта «Лягушка»	96
Игры «Рекордсмены животного мира»	97
Игра «Путанница»	99
Ролевая игра «Сказка про зайца и черепаху»	100
Игра «Коски и утки»	101
Игра «Почему у зайца уши длинные» с использованием методики Н. Модель «Мнемотанги»	102
Игра «Ины-ины-ины — в Антарктиде живут пингвины»	103
+ графический диктант	103
Игра «Акула-каракула»	104
Создание сюжетных аппликаций по методике «Мнемотанги» к сказке «Заячьи слезы» с инсценировкой	105
Игра «Что такое пара?»	106
Игра «Прочитай и построй»	106
Заключение	107
Список использованной и рекомендуемой литературы	108

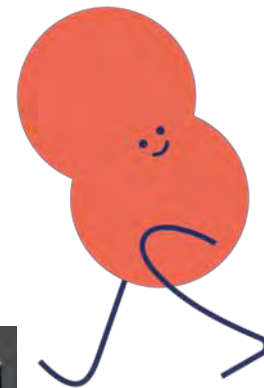


# Дизайн

Головоломка придумана около 4 000 лет тому назад, но мода на нее не проходит до сих пор. В XIX веке «Танграм» был настолько популярен, что его деталями украшали изысканные декоративные подносы, изящные лаковые шкатулочки и резные столики из дерева.

«Танграм» можно встретить, начиная от дизайна одежды, заканчивая архитектурой и ландшафтным дизайном.

Самое удачное применение «Танграма», в качестве мебели. Есть и столы «Танграммы» и трансформируемая мягкая мебель и знаменитые настенные полки. Интересен опыт дизайнера Даниэль Лаго, придумавшего книжные полки «Tangram» в виде танцующих человечков. При покупке такой мебели вместе с инструкцией покупателю выдаются несколько листов с картинками на разные темы, которые можно сложить из этих полок. Другое направление применения «Танграм» в мире мы находим в современных конструкциях зданий, в которых располагаются различные жилые объекты, офисы.



# Дизайн-танграм





# Танграм и фланелеграф

Рассказывает руководитель МБДОУ №73" - Наталья Алексеевна Хоштария:

- Всем педагогам известно, что такое фланелеграф. Это универсальное игровое пособие. На фланелеграфе можно проводить дидактические игры, загадывать загадки, показывать сказки, обыгрывать потешки, сочинять истории, выкладывая разные фигуры (танграм) и выполнять много других заданий. Фланелеграф можно использовать как в индивидуальной так и в групповой работе с детьми. Но ведь работать вместе намного интереснее и тогда нам пришла идея, как можно организовать работу на фланелеграфе сразу подгруппы детей. Для этого нам понадобились: свободное помещение, целая стена и ковролин. Теперь на фланелеграфе работать или играть можно было целой подгруппе детей, обсуждая, договариваясь, внося свои идеи и предложения. Но наблюдая за детьми мы заметили, что иногда им хочется присесть и обдумать или же обсудить с друзьями какую-то идею и тогда пришла мысль продолжить наше рабочее пространство за счёт такого же коврового покрытия на полу.

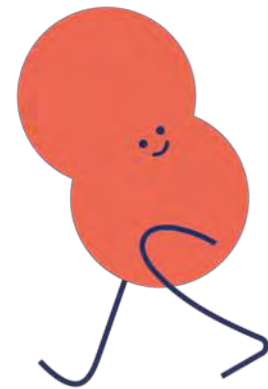
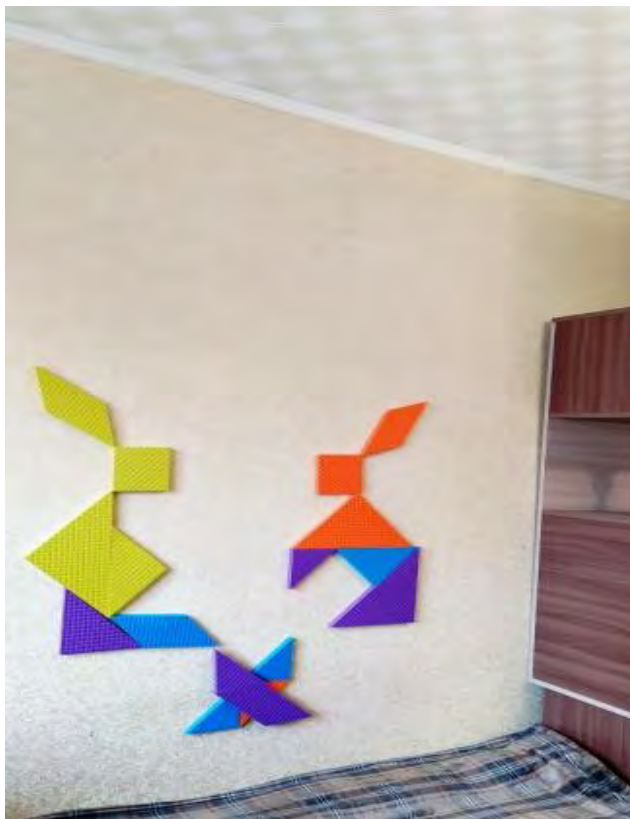
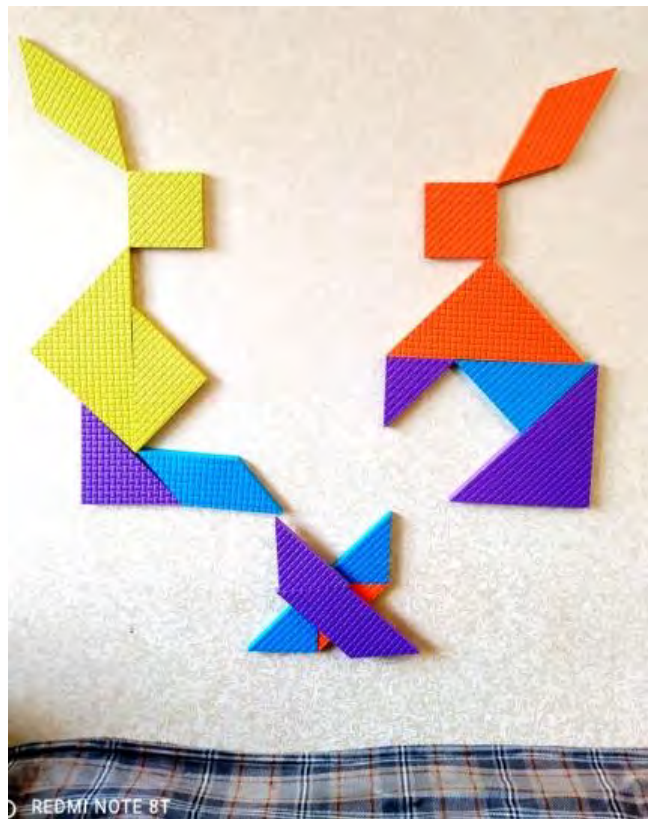


# Танграм и фланелеграф

Так у детей появилась возможность работать в двух плоскостях: вертикальной и горизонтальной, что тут же было использовано детьми в своей игре. А педагог, в соответствии с поставленной задачей, может использовать это пространство для того, что бы подготовить и поэтапно выполнять целый цикл различных заданий или разделить детей для выполнения заданий на подгруппы в соответствии с возможностями детей. Например, мы сделали фигуры для игры "Танграм" на липчках. И теперь с ними можно играть, прикрепляя к вертикальной плоскости!



# Танграм и интерьерные картинки



# Сказка для детей «Про друзей, которые любят танграм»

В одной волшебной стране "Танграм" жили- были 11 друзей - гномиков: Малышка, Засоня, Шустрик, Веселуха, Умник, Забывака, Поэтик, Программист, Профессор, Булочка, Садовод. И однажды в стране Танграма объявили конкурс: кто построит самый лучший танграм- дом из 7 фигур - танов, тот получит приз! Взялись за дело гномики. Малышка очень любил все простенькое, к тому же любил бегать по-утрам, поэтому он построил домик, похожий на беговую дорожку. (5) Как как Засоне всегда не хватало подушек и у него вышел терем, похожий на две подушки. (8) Шустрик любил плавать и прыгать в воду с вышки, поэтому он сделал домик, похожий на вышку. (1) Веселуха построил дом, в котором может поместиться большое пианино. (9)





# Графические диктанты

Умник выбрал для себя дом просторный, чтобы можно было ходить туда-сюда и думать, думать, думать! (6)

Забывака всегда всё что-то забывал, поэтому ему нужен домик с двумя дверями, чтобы можно в одну дверь войти, в другую – выйти. ( 2)

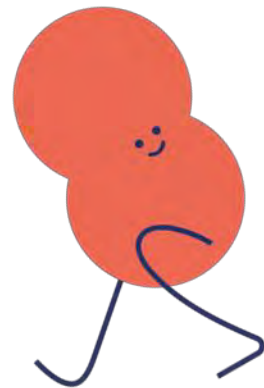
Поэтик сочинял стихи. Особенно хорошо они получались когда он выходил на балкон. (7)

Программист все время сидит за компьютером, поэтому и домик его похож на стульчик (4)

Профессору нужен был двухэтажный дом. (3) У Булочки был дом, похожий на пончик! (0)

Садоводу нужен был не только дом, но и сад - парк, который он сделал для всех жителей страны «Танграм» ! (10)

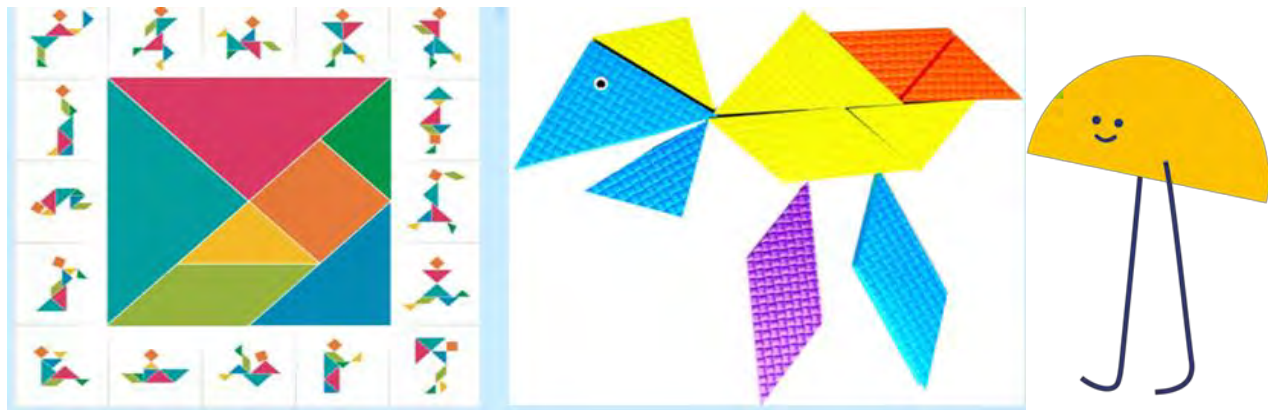
Построили друзья - домики-теремки. Как вы думаете, кто из гномиков выиграл приз? Почему вы так думаете?



# Творческая мастерская и нетрадиционные танграм-игры

Познакомимся с нетрадиционным использованием классической и древней игры, узнаем более ста игр с фигурами - тангами по разным областям развития. Вы станете онлайн - участниками интересного проекта, с использованием фигур - тангов с "Волшебными балетами П. И Чайковского". Конечно же, сами сделаете балерину, узнаете, как сделать лебедей в технике киригами к "Танцу маленьких лебедей", сделаете "Вальс цветов" к балету "Щелкунчик". И, конечно, узнаете про дино-парк из фигур-тангов и сами сделаете куклу - марионетку "Летающий птеродактиль".

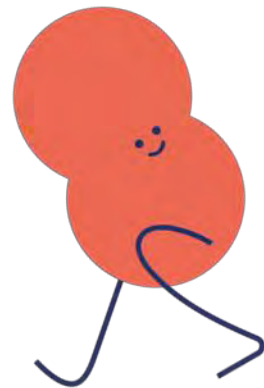
15 января 2023  
13:00 (по МСК)  
Регистрация на  
сайте  
**tc-sfera.ru**



# Спасибо за внимание

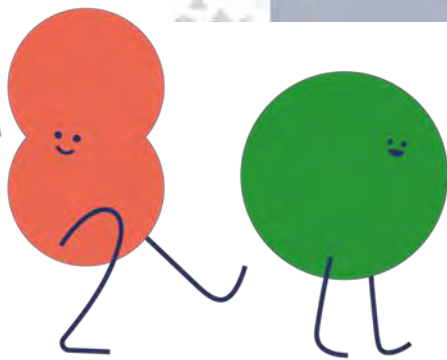
Интересных и полезных вам  
игр с фигурами-танами!  
Пусть игра-головоломка «Танграм»  
станет для вас и ваших детей любимой  
и полезной игрой !

Наталья Модель





ТВОРЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР



**Приобретайте  
книги  
Натальи  
Александровны**

**[sfera-book.ru](http://sfera-book.ru)**





ТВОРЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР



[Как подготовить ребенка к школе? Курс для родителей будущих первоклассников](#)

Для родителей, воспитателей и учителей начальной школы. Курс включает в себя теорию,

рейтинг студентов комментариев

500 ₺

Купить



[Финансовая грамотность для детей старшего дошкольного и младшего школьного возрастов](#)

Цель программы – совершенствование компетенций слушателей в вопросах

рейтинг студентов комментариев

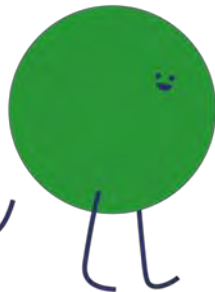
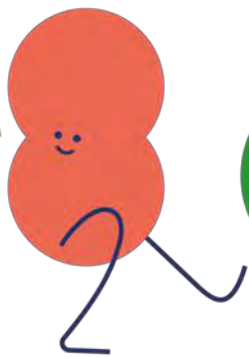
1250 ₺

Купить



**Приобретайте курсы Центра образования:**

[tc-sfera.ru](http://tc-sfera.ru)





ТВОРЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР

# МАСТЕР ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

АБОНЕМЕНТ ЗА 0 руб

ХОЧУ ПОЛУЧИТЬ

Целый месяц бесплатной подписки  
на 10 периодических изданий и доступ  
к архиву журналов!



Такого еще не было!

- Подписка бесплатно на журналы + доступ к архиву
- Сертификат бесплатно об участии в вебинаре
- Скидка на методическую литературу 30%

Цена: 0 руб.

ЭКОНОМИЯ  
1564 руб. **30**  
абонемента дней

Абонемента «Мастер  
дошкольного образования» для  
работников ДОО На 1 месяца

700 ₺

Купить



ЭКОНОМИЯ  
6242 руб. **90**  
абонемента дней

Абонемента «Мастер  
дошкольного образования» для  
работников ДОО На 3 месяца

1800 ₺

Купить



ЭКОНОМИЯ  
12435 руб. **180**  
абонемента дней

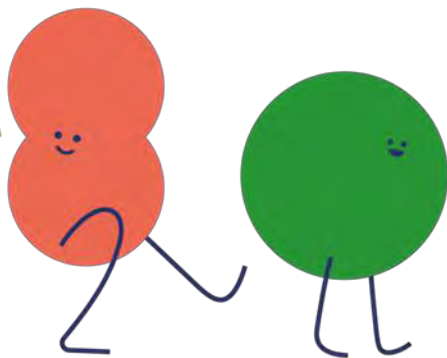
Абонемента «Мастер  
дошкольного образования» для  
работников ДОО На 6 месяцев

3000 ₺

Купить



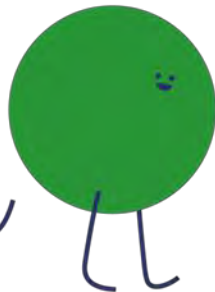
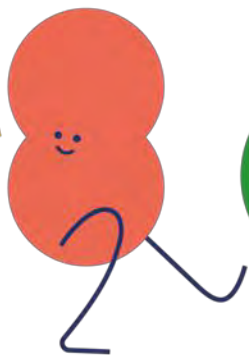
Абонемента для  
педагогов ДО:  
[tc-sfera.ru](http://tc-sfera.ru)





ТВОРЧЕСКИЙ  
ЦЕНТР

# До новых встреч!



Образовательная лицензия № 342539305с

**По вопросам сотрудничества:**

Методист по работе с  
регионами

Глебова Наталья

8 495 656-75-05 (527)

8 916 299-92-90

[sfera.metodist@tc-sfera.ru](mailto:sfera.metodist@tc-sfera.ru)