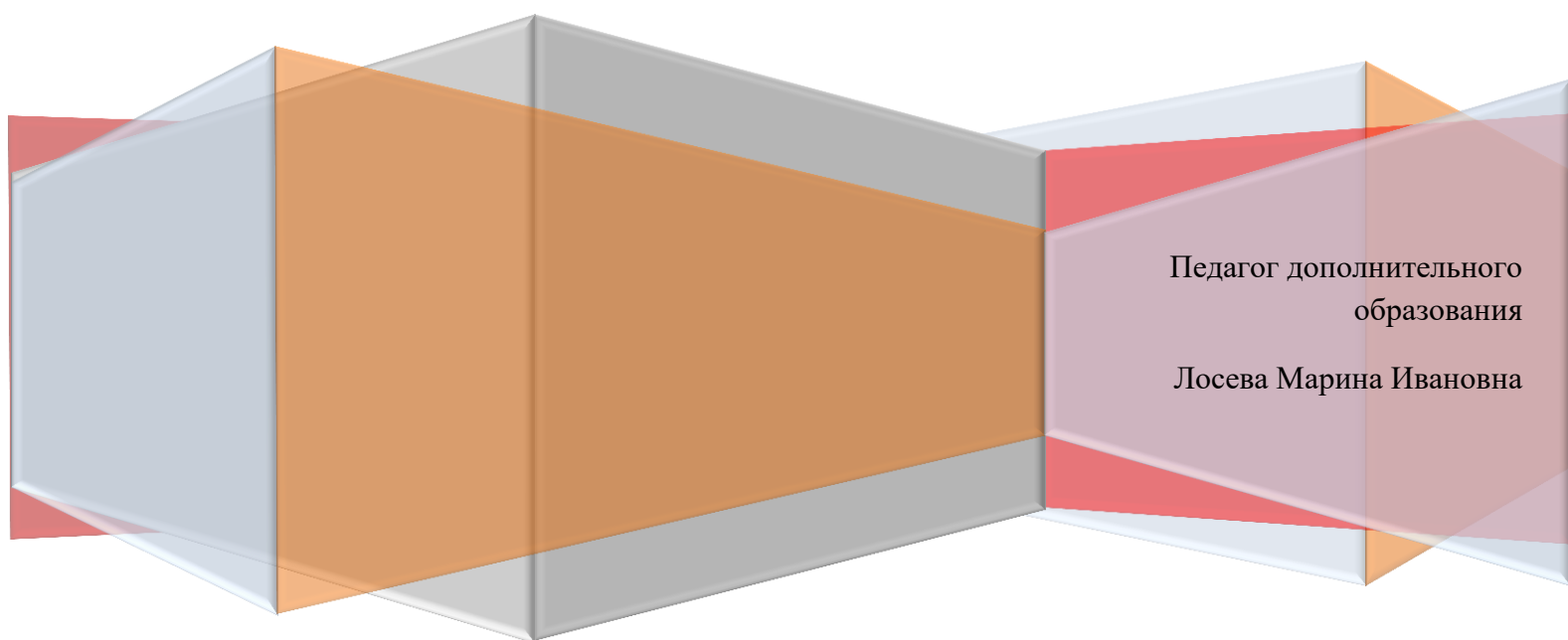




## Создание танграма и сборка фигур в Paint.net

Номинация - «Лучший конспект учебного занятия»



2022 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение ..... стр 2

Цель, задачи .....стр 2

Ход урока ..... Стр 3

Вывод .....стр 6

Список использованных сайтов .....стр 7

## Введение

Согласно древнекитайской легенде, танграм придумал император, который сильно переживал за развитие ребёнка (тот не проявлял никакого интереса к обучению). По этой причине правитель решил обратиться за помощью к трем мудрецам: математику, философу и художнику.

Работая вместе, древние эксперты разработали некий «магический» квадрат. Игра получилась крайне занимательной и позволяла решать одновременно несколько задач. Ну а император добился цели — ребёнок заинтересовался игрой и постепенно стал проявлять интерес к обучению прочим наукам.

Если перевести с китайского слово «танграм», получится фраза «7 фигурок мастерства». Это прекрасно описывает игру, которая включает 7 плоских дощечек (танов). Задача: сложить таны таким образом, чтобы «на выходе» получилась фигура, напоминающая конкретный объект:

В процессе игры необходимо складывать таны таким образом, чтобы они не накладывались друг на друга. А начинается танграм с расположения по центру наибольшего треугольника.

Танграм – древняя игра-головоломка, пришедшая из Китая. Ее прелесть заключается в доступности для любого возраста. Она дает возможность ребятам осваивать каждый уровень сложности постепенно.

Обучающиеся компьютерного класса работают в графическом редакторе Paint.net. Для закрепления навыков работы с инструментами выделения и рисования, создаём самостоятельно танграм, и учимся складывать из него различные фигуры в программе Paint.net.

**ЦЕЛЬ:** Сформировать у детей младшего и среднего школьного возраста знания и навыки работы в графическом редакторе Paint.net по сборке фигур из танграма.

### **ЗАДАЧИ:**

#### **личностные:**

- Развитие коммуникативных навыков, взаимопомощи.
- Формирование внимания, наблюдательности и усидчивости.

#### **метапредметные:**

- Развитие творческого мышления и воображения, логического мышления и сообразительности.
- Создание навыков поиска закономерностей

### образовательные:

- Формирование знаний о Танграме
- Формирование навыков работы в графическом редакторе Paint.net

### Ход урока

| 1. Организационный этап. Постановка цели и задач урока.  |   |
|--|---|
| Деятельность педагога  | Деятельность обучающихся  |
| <p><u>Проверяет готовность обучающихся к уроку:</u><br/>Здравствуйте, ребята! Вы готовы к великим открытиям?<br/>«Если вы хотите сделать что-то великое в один прекрасный день, помните: один прекрасный день – это сегодня!» - так сказал Джордж Лукас - американский кинорежиссёр, сценарист, известный в качестве создателя саги «Звёздные войны» и серии приключенческих фильмов об Индиане Джонсе.</p>  | <p>Слушают, смотрят 2 слайд презентации (<a href="#">Приложение 1</a>)</p>  |
| <p><u>Озвучивает тему и цель урока:</u><br/>Итак, сегодня настал тот прекрасный день, чтобы мы с вами совершили что-то великое...<br/>Цель нашего урока-создать в программе Paint.net собственный Танграм и научиться собирать из него различные фигуры<br/>Вы готовы?<br/><u>Сегодня мы откроем для себя...как вы думаете –ЧТО?... правильно (читают с экрана) - ТАНГРАМ.</u><br/>Мы выступим в роли первооткрывателей, и проведем несколько экспериментов по сборке фигур из загадочного Танграма!<br/>Что же такое Танграм? (Педагог рассказывает о танграме)</p> | <p>Слушают<br/>Смотрят слайд 3 презентации</p> <p>Озвучивают вслух написанную на экране тему «ТАНГРАМ. Создание танграма и сборка фигур в Paint.net»</p> <p>Смотрят слайд 4 презентации<br/>Слушают</p> |
| <p><u>Осуществляет контроль пройденного материала.</u><br/>Сегодня мы с вами создадим свой танграм на компьютере в программе Paint.net<br/>Но прежде нам нужно кое-что вспомнить! На предыдущих занятиях мы изучали с вами</p>   | <p>(5 слайд)<br/>Дети смотрят и отвечают (6 слайд)<br/>Ответ: В программе Paint.net есть 4 инструмента выделения:</p>   |

|  |  |
|--|--|
| <p>инструменты рисования и выделения в программе Paint.net. Кто может их назвать?..</p> <p>Отлично! Вы все поняли и вспомнили!</p>   | <p>Выбор прямоугольной области, Лассо, Выбор области овальной формы, Волшебная палочка.</p> <p>Инструменты рисования: Кисть, Карандаш, Линия/Кривая, Фигуры</p>                      |
| <p><b>2. Основная часть</b></p>  |  |
| <p>А теперь давайте поразмышляем: как мы можем нарисовать Танграм в компьютерной программе Paint.net?</p>  | <p>Слайд 7</p> <p>Дети анализируют, как можно создать танграм.</p>   |
| <p><u>Проводит параллель с ранее изученным материалом:</u></p> <p>Давайте попробуем провести аналогию с тем, как мы раньше рисовали (составляли) рисунки из фигур...</p> <p><u>Наводящими вопросами педагог помогает выявить причинно-следственные связи при получении рисунка в программе из имеющихся фигур.</u></p> <p>Как же, при помощи чего можно нарисовать Танграм?.. Молодцы!</p>   | <p>Слайд 8</p> <p>Дети определяют закономерность и высказывают свою точку зрения.</p> <p>Ответ: Используя инструменты рисования Квадрат, Линия, заливка, и инструменты выделения</p> |
| <p><u>Объясняет новую тему:</u></p> <p>Последовательность рисования Танграма в графическом редакторе Paint.net:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбираем инструмент рисования Фигуры-прямоугольник-только контур.</li> <li>2. Задаём цвет – чёрный, толщина линии-2.</li> <li>3. Рисуем сначала сам квадрат.</li> <li>4. Затем, пользуясь инструментом рисования Линия, делим квадрат на определённые части, чтобы получился Танграм.</li> <li>5. Раскрашиваем свой танграм любыми цветами при помощи инструмента «Заливка»</li> </ol> | <p>Слайд 9</p> <p>Слушают, смотрят презентацию.</p>  |



|   |  |
|---|--|
| <p>Ну, а теперь – дело техники 😊<br/> По такому же алгоритму переносим и составляем остальные детали.<br/> Педагог следит за процессом сборки.<br/> Даёт советы.</p>  | <p>Для достижения поставленной задачи, обучающиеся собирают модель по схеме.<br/> Объясняют свой выбор.<br/> Слайд 14</p>  |
| <p><u>Закрепление знаний:</u> Выполнение упражнения по сборке любой фигуры Танграм в программе Paint.net.<br/><br/> Педагог наблюдает за выполнением упражнения.</p>  | <p>После окончания практической части сборки, обучающиеся самостоятельно выполняют задания по сборке любой понравившейся фигуры Танграма в компьютерной программе Paint.net.<br/> Слайд 15</p> |
| <p><b>3.Рефлексия</b></p>   |  |
| <p>После сборки Танграма по схеме идёт обсуждение: кто и каким образом сделал так, чтобы фигурка из Танграма получилась правильно - были задействованы все детали, и при этом они не накладываются друг на друга.</p> | <p>Учащиеся дают оценку своей деятельности по её результатам<br/> Слайд 16</p>   |

Игра Танграм способна развивать у детей самые различные навыки. Складывая части головоломки воедино, ребёнок перебирает разные варианты, анализирует ситуацию на игровом поле, сравнивает её со схемой...

Собирая обычный Танграм из бумаги, вы приобретаете немало полезных качеств. Создавая определенную фигуру по заданной схеме, обучающиеся развивают разные типы мышления: образное, логическое, конструктивное, пространственное. Собирая из разных частей целое, выстраивая логическую последовательность действий, ребенок анализирует процесс, учится просчитывать шаги наперед.

В процессе создания различных фигур из данного квадрата, работая в компьютерной программе Paint.net, обучающимся предоставляется прекрасная возможность усовершенствовать свои навыки работы в программе:

**Вывод:**

В процессе создания и сборки танграма в компьютерной программе Paint.net, обучающиеся совершенствуют свои навыки работы с различными инструментами программы, а также формируют усидчивость, внимание, концентрацию, аккуратность...

**Список использованных сайтов:**

<https://ru.wikipedia.org/>

<https://www.7gy.ru/detskoe-tvorchestvo/podelki/694-tangram.html>

<https://shop.amelica.com/for-kids>

<https://ru.pinterest.com/polival0678/>

<https://v-tagile.ru/obschestvo-noyabr-2020/kakie-navyki-razvivaet-tangram-i-kak-s-nim-igrat>





Региональный конкурс  
«УЧИТЕЛЬ-МЕТОДИСТ»

# ДИПЛОМ

I степени  
награждается

**Лосева  
Марина Ивановна**

**ДОЛЖНОСТЬ:**  
педагог дополнительного образования  
МБОУ ДО ДДиЮ «Факел», г. Томск

**НОМИНАЦИЯ:**  
«Лучший конспект учебного занятия»

**Ректор ТОИПКРО**



**О.М. Замятина**

2022 г.

№ 22-19-318

г. Томск