МБДОУ ЦРР детский сад – “Куобахчаан”

**Кружковая работа по**

**“Сонор” в старшей и подготовительной группе**

**Воспитатель:** Петрова Я.Е

Вилюйск- 2021-22 уч.г

Список детей посещающих кружок страшей группы

1. Наумова аэлита
2. Герасимова Аня
3. Егоров Тимичээн
4. Гаврильев Айтал

Список детей посещающих кружок подготовительной группы

1. Егорова Күннэй
2. Харлампьева Лилия
3. Филиппов Дьулустан
4. Прокопьева Айыллаана

**Расписание занятий с детьми**

День проведения занятий: четверг, группы чередуются в первую неделю каждого месяца старшая группа, вторую неделю каждого месяца подготовительная группа итак далее.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Старшая группа** | **Время занятий** | **Подготовительная группа** | **Время занятий** |
| **Одно занятие в неделю** | **По 20-25 мин** | **Одно занятие в неделю** | **По 30- 35мин** |

**Пояснительная записка.**

Одной из основ воспитания интеллекта дошкольника является формирование и развитие математического мышления. Психолого-педагогической наукой обоснована целесообразность раннего развития интеллектуальных сил детей, но недостаточно разработаны механизмы ее реализации.

В настоящее время динамические игры в системе ДОУ являются важным компонентом интеллектуальной подготовки дошкольников в плане их развития, содействия максимальному проявлению их способностей, дарований, раскрытия уникальности каждого ребенка как индивида, служит фактором саморазвития личности дошкольника, развития его творческого потенциала.

Среди таких игр в последнее время особо выделяются интеллектуальные игры преследования. ДИП «Сонор» официально признана народным видом интеллектуального спорта в Республике Саха (Якутия). Система решения задач этой игры, основанная на маневрировании ходов преследования убегающих и преследователя, развивает пространственное воображение, логические рассуждения, гибкость, глубину, рациональность мышления, навыки счета и успешно пользуется на познавательно-речевой области НОД в условиях ДОУ.

**Цель:** развитие и формирование интеллектуального и логического мышления, внимания детей посредством внедрения игры «Сонор» в педагогический процесс ДОУ.

**Задачи:**

**Воспитательная:** продолжить формировать умение играть в настольный и напольный вариант ДИП «Сонор», совершенствовать умение играть.

**Развивающая:** развивать у детей логическое мышление, сообразительность, коммуникабельность, внимательность.

**Образовательная**: Расширить знания детей о настольных играх; дать детям возможность с помощью взрослого научиться играть в ДИП «Сонор».

Исходя из этого, мы в своей группе создали уголок развивающей среды по якутским настольным играм, в том числе и ДИП «Сонор». Раз в неделю проводится кружок по ДИП «Сонор», направленное на формирование познавательной активности. Программа по обучению ДИП «Сонор» построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей дошкольного возраста. Дети старшей и подготовительной групп в кружке занимаются один раз в неделю по расписанию, занятия чередуются. Образовательная деятельность по ДИП «Сонор» осуществляется в ходе совместной деятельности педагога и детей, а также в режимных моментах и самостоятельной деятельности детей.

Программа рассчитана на 1 учебный год.

К концу учебного года дети должны:

• освоить настольный вариант (базовый) ДИП «Сонор»

• освоить напольный вариант игры ДИП «Сонор».

• уметь подсчитывать очки в играх в уме и определять победителя.

• играть в партии ДИП «Сонор» в соревнованиях разного уровня.

• самостоятельно ставить, принимать и решать игровые задачи.

*Форма занятий* – подгрупповая по два ребёнка и индивидуальная

Занятия предусматривают применение разнообразных методов и приемов обучения: мозговая гимнастика, рассказ, показ, объяснение, беседа, конструирование, работа с раздаточным материалом, игры-соревнования, моделирование.

*Основные правила игры:*

* «Убегающие» стремятся достигнуть противоположной стороны до поимки;
* «Преследователь» ловит убегающего при прикосновении фишек;
* Для перемещения фишки достаточно поставить впритык к ней резервную фишку;
* Прежде чем «ходить» необходимо оценить ситуацию и выбрать направление убегания или преследования.  Фишки могут ходить в любом направлении.
* Каждая фишка «убегающего» дает по одному баллу на каждой из линий.
* После первой партии игроки меняются ролями, и разыгрывается вторая партия. Выигрывает тот, кто получил наибольшее количество баллов, играя «убегающими» фигурами. В случае ничьей выигрывает тот, кто вывел наибольшее число «убегающих» фигур. Если и в этом случае получается ничья, то могут быть использованы другие дополнительные критерии для выявления победителя.

**Календарно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Неделя** | **Содержание** |
| **Сентябрь** | 1 |  |
|  | 2 |  |
|  | 3 |  |
|  | 4 |  |
| **Октябрь** | 1 |  |
|  | 2 |  |
| Старшая гр | 3 | общие понятия о ДИП «Сонор» |
| Подготов. гр | 4 | история ДИП «Сонор». Об основателе игры Г.В.Томском. (История создания игры) |
| **Ноябрь**  Старшая гр | 1 | правила игры ДИП «Сонор» |
| Подготов. гр | 2 | правила игры ДИП «Сонор» |
| Старшая гр | 3 | ознакомления с игровым полем и фишками |
| Подготов. гр | 4 | ознакомления с игровым полем и фишками |
| **Декабрь**  Старшая гр | 1 | правила ходьбы фишек на игровом поле |
| Подготов.гр | 2 | правила ходьбы фишек на игровом поле |
| Старшая гр | 3 |  |
| Подготов гр | 4 | игра магнитами на игровой доске по ДИП «Сонор» |
| **Январь**  Старшая гр | 1 |  |
| Подготов гр | 2 | задачи преследования |
| Старшая гр | 3 | правила ходьбы фишек на игровом поле |
| Подготов гр | 4 | задачи преследования |
| **Февраль**  Старшая гр | 1 | свободная игра с темами |
| Подготов гр | 2 | версии с рокировками фигур убегающих |
| Старшая | 3 | свободная игра с темами |
| Подготов гр | 4 | обучение подсчету очков |
| **Март**  Старшая гр | 1 | игра на игровом поле ДИП «Сонор» |
| Подготов гр | 2 | игра на игровом поле ДИП «Сонор» |
| Старшая гр | 3 | обучение подсчету очков |
| Подготов гр | 4 | напольный вариант игры «Охотники и зайцы» |
| **Апрель**  Старшая гр | 1 |  |
| Подготов гр | 2 | закрепить игру придерживаясь правил игры на игровом поле |
| Старшая гр | 3 |  |
| Подготов гр | 4 | закрепить игру придерживаясь правил игры на игровом поле |
| **Май**  Старшая гр | 1 | самостоятельные игры с подсчетом набранных баллов |
| Подготов гр | 2 | турнир внутри кружка |
| Старшая гр | 3 | закрепить игру придерживаясь правил игры на игровом поле |
| Подготов гр | 4 | напольный вариант игры «Коршун и цыплята» |

***Формы проверки результативности занятий****:*турнир по ДИП «СОНОР» среди сверстников: членов кружка, воспитанников детского сада; участие в интеллектуальных играх.

**ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:**

* понимать знаки, символы, модели, схемы, приведенные в пособиях;
* понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме;
* анализировать ход игры с выделением их отличительных признаков;
* осуществлять синтез как составление целого из его частей;
* проводить сравнение, сериацию по заданным основаниям (критериям);
* устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
* обобщать (выделять ряд объектов по заданному признаку).
* В настоящее время специальные наборы по игре «СОНОР» в магазинах не продаются, поэтому родителям и педагогам приходится самим делать комплекты для игры.

**Материально-техническое оснащение**

Комплект состоит из игрового поля с размером 30 х 40 см. и 8 фигурок       – 6 убегающих и 2 преследователя. Фигуры имеют округлую форму диаметром с основанием 2 см и 4 см.

**Использованная литература:**

1. Е.А. Барахсанова, А.И. Голиков, Т.Т. Саввинов. О5о ейун кыра эрдэ5иттэн сайыннарыы. / «Бичик» - 1993 с.
2. Игра «Сонор» (из опыта работы Соттинского детского сада Усть – Алданского района), Якутск, - 1993.
3. Т.И. Томская – Кузьмина «Сонор Томского и игра в истории образования»  // «Илин» № 2.  1998 г.
4. Республиканский детский иллюстрированный журнал «Колокольчик» («Чуораанчык»), №1-1996.

Месяц Неделя Содержание Сентябрь 2 общие понятия о ДИП «Сонор» 3 история ДИП «Сонор». Об основателе игры Г.В.Томском. (История создания игры) 4 правила игры ДИП «Сонор» Октябрь 1 ознакомления с игровым полем и фишками 2 правила ходьбы фишек на игровом поле 3 игра магнитами на игровой доске по ДИП «Сонор» 4 оформить информационный стенд о кружковой работе для родителей Ноябрь 1 задачи преследования 2 задачи преследования 3 версии с рокировками фигур убегающих 4 версии с рокировками фигур убегающих Декабрь 1 обучение подсчету очков 2 игра на игровом поле ДИП «Сонор» 3 напольный вариант игры «Охотники и зайцы» 4 закрепить игру придерживаясь правил игры на игровом поле Январь 1 2 самостоятельные игры с подсчетом набранных баллов 3 обучение родителей игре «Сонор» 4 обучение родителей игре «Сонор» Февраль 1 самостоятельные игры с подсчетом набранных баллов 2 турнир внутри кружка 3 напольный вариант игры «Коршун и цыплята» 4 турнир внутри кружка по настольному варианту Март 1 подготовка к соревнованиям 2 практическое закрепление материала 3 подготовка к соревнованиям 4 практическое закрепление материала Апрель 1 подготовка к соревнованиям 2 практическое закрепление материала 3 подготовка к соревнованиям 4 соревнование детей ДИП «Сонор» в МБДОУ «Тропинка» настольный вариант Май 1 соревнование «Всей семьей играем «Сонор»» 2 диагностика детей 3 развлечение «Кот и мыши»