

Скрябина Дарья Васильевна
МБДОУ Детский сад №4 Ромашка

План самообразования

Тема: «Игра ДИП Сонор в педагогическом процессе ДОУ, как средство индивидуального развития детей старшего дошкольного возраста»

Интеллектуальная динамическая игра преследования «Сонор»

Актуальность:

Детский сад – первая ступень общей системы образования, главной целью которой является всестороннее развитие ребенка. Большое значение для развития дошкольников имеет организация системы дополнительного образования в ДОУ, которое способно обеспечить переход от интересов детей к развитию их способностей.

Психологи и педагоги отводят игре детей дошкольного возраста значительную роль в процессе формирования личности. Игра - это деятельность, эмоционально насыщенная, требующая от ребёнка определенного настроения и вдохновения. А народные, национальные игры являются отличным способом повышения их умственной и двигательной активности, способствуют повышению общей работоспособности, улучшению психоэмоционального состояния. Через этику народных игр воспитывается уважение, развивается чувство товарищества и доброты, справедливого отношения к сопернику.

Интеллектуальная динамическая игра преследования «Сонор», впервые предложенная известным якутским математиком, доктором физико-математических наук, профессором ЯГУ Г.В. Томским, интересна тем, что открывает новые пути к использованию творческого подхода в воспитательном процессе, каждому дает возможность работать творчески.

Цель: ознакомление детей с игрой ДИП Сонор, которая способствует развитию и формированию внимания, сосредоточенности, логической, интеллектуальной, первоначальной математической и творческой структуры мышления, совершенствованию речи, воспитанию физически, эстетически здорового человека.

Задачи:

1. Познакомить детей с увлекательной игрой ДИП Сонор
2. Совершенствование речи детей
3. Развитие логической, интеллектуальной и творческой способности детей
4. Укрепление физического здоровья детей
5. Активное вовлечение родителей в жизнь детского сада

Правила игры

Игра проходит на прямоугольной плоской доске шириной 30 см и длиной 42 см. Игровое поле расчерчивается тремя горизонтальными линиями: первая линия находится на расстоянии 9 см от верхнего края поля; вторая линия расположена в 9см от первой; третья линия отстоит от второй на 20 см. В игре участвуют 8 фишек: две фишки

«преследователя» (фигурки диаметром 2см) и шесть фишек «убегающего» (фигурки диаметром 4 см). Фишки могут быть сделаны из пластмассы, глины, дерева, кости и других материалов. **Ход игрока.** Шагом игрока называется перемещение фишки на расстояние, равное ее диаметру. Шаг осуществляется следующим образом: 1) слегка прижать фишку к игровой доске, чтобы она случайно не сдвинулась с места; 2) поставить другой рукой вплотную к ней запасную фишку; 3) убрать исходную фишку, оставив на игровом поле запасную. Противники делают ходы фишками поочередно, причем первыми ходят «убегающие». При наступлении очередности хода игрок имеет право перемещать все свои фишки или же часть из них оставить на месте. **Правила игры:** - «убегающие» стремятся достигнуть противоположной стороны до того, как их поймают; - «преследователь» ловит убегающих. Если их фишки соприкоснулись – «убегающий» пойман; - для осуществления хода (перемещения фишки) достаточно поставить одну фишку вплотную к другой; - каждая фишка «убегающего» дает игроку по одному баллу на каждый из линий. **Поимка.** «Убегающий», который мешает осуществлению шага «преследователя» или соприкасается с его фишкой после осуществления шага, считается пойманным. **Оценка результата игры.** «Убегающий», если его фишки преодолели (прошли) первую линию, получает 1 балл за каждую фишку; за прохождение второй линии игрок получает 2 балла; преодоление третьей линии дает 3 балла. Суммируется общий балл всех фишек. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество баллов. Выигрывает тот, кто получил больше баллов, играя за «убегающих». В случае ничейного результата выигрывает тот, кто вывел наибольшее число «убегающих» фишек на линию 3. Если и в этом случае получается ничья, то побеждает тот, кто вывел больше «убегающих» на линию 2. Чтобы не допустить ничьей, можно подсчитать, кто, играя за «преследователя», быстрее поймал последнего из настигнутых им «убегающих». Двое игроков играют пару партий. Тот, который играл в первую партию за «убегающих», во вторую партию играет за «преследователя».

Правила подвижного варианта игры

Такие же, как в настольном варианте, только вместо игровых фигурок дети сами становятся героями игры. **Оборудование:** Игровое поле с длиной 630 см, шириной-450 см каждому ребенку по два кружочка. Кружочки «убегающих» с диаметром 25-30 см, а «преследующих»- 38-40 см. По теме игры можно в атрибутах использовать разные костюмы и шапочки.

1. Игроки по полю передвигаются по игровому полю по кружочкам.
2. Кто начинает игру выбирают жеребьевкой. «Убегающие» стоят на своей стороне игрового поля как хотят, «преследующие» тоже.

3. У каждого игрока по два кружочка. Один кружок ставит на поле (землю) и встает туда, второй - держит в руках. Ходы выполняют по кружочкам. Если «преследующий» делает 1 шаг, то «убегающие» тоже все вместе делают шаг. Иногда по ходу игры могут пропустить ход (стоят на месте).
4. Если «убегающего» поймали, то он стоит на месте, не делает ход. При этом если другой «убегающий» дотронется до его кружочка, то он дальше может выполнять ходы.
5. Очки засчитываются так же, как и в настольной игре.

Важным моментом следует отметить, что идея данной интеллектуальной игры основана на близких детям сюжетах «преследования и убегания», моделирующих реальные или вымышленные процессы и явления. В ходе игры ребенок непринужденно овладевает различными формами мышления, на уровне воображения сам развивает ход игры, учится внимательно следить за ходом движения фигур, запоминать и считать набранное количество баллов, овладевает навыками взаимодействия и общения со своим игровым партнером.

План работы на год

| Раздел | Сроки | Содержание работы | Практические выходы |
|----------------------------------|----------------|--|---|
| Изучение методической литературы | Сентябрь - май | <ol style="list-style-type: none"> 1. Игра «Сонор» (из опыта работы Согтинского детского сада Усть – Алданского района), Якутск-1993. 2. Е.А. Барахсанова, А.И. Голиков, Т.Т. Саввинов. О5о ейун кыра эрдэбиттэн сайыннары. «Бичик» - 1993с. 3. «Сонор» Томского и игра в истории образования. Т.И. Томская - Кузьмина, «Илин» № 2-1998. 4. Обучение дошкольников к интеллектуальной игре «Сонор», методическое пособие для воспитателей детских садов, тренеров, родителей, учителей начальных классов, К.С. Садовникова, Якутск 2016.. | Анализ изученной литературы (в плане по самообразованию). |
| Работа с детьми | Сентябрь | <ol style="list-style-type: none"> 1. История игры «Сонор». 2. Общие понятия о ДИП «Сонор»: Доска и фишки. Изложение правил игры | Совместная игровая деятельность со всеми желающими детьми |

| | | | |
|-----------------|----------|--|---|
| | | настольного варианта ДИП «Сонор» | |
| | Октябрь | 1. Знакомство с базовой версией игры «Сонор» | Семенов Николая, Слепцова Дайаана, Шувалов Кирилл Родионова Милана |
| | Ноябрь | 1. Обучение партиям игры, простейших стратегий убегающих и преследователя | Семенов Николая, Слепцова Дайаана, Шувалов Кирилл Родионова Милана |
| | Декабрь | 1. Обучение партиям игры, простейших стратегий убегающих и преследователя 2. Сравнение результатов на больше и меньше. 3. Определение победителя. | Семенов Николая, Слепцова Дайаана, Шувалов Кирилл Родионова Милана |
| | Январь | 1. Обучение партиям игры, простейших стратегий убегающих и преследователя | Семенов Николая, Слепцова Дайаана, Шувалов Кирилл Родионова Милана |
| | Февраль | 1. Знакомство с правилами подвижной версии игры Сонор «Волки и зайцы» 2. Игры в подвижную игру «Волки и зайцы» | Все дети группы |
| | Март | 1. Обучение стратегии преследователей и убегающих в игре «Сонор» 2. Обучение задачам ДИП на быстрдействие | Семенов Николая, Слепцова Дайаана, Шувалов Кирилл Родионова Милана |
| | Апрель | 1. Обучение партиям игры, простейших стратегий убегающих и преследователя 2. Тренировка вычислительных навыков подсчета набранных убегающими очков при помощи вспомогательных средств и в уме | Семенов Николая, Слепцова Дайаана, Шувалов Кирилл Родионова Милана |
| | Май | 1. Практическое закрепление материала (индивидуально в любое время) 2. Заключительное занятие. Анализ и оценка воспитанников. | |
| Работа с семьёй | Сентябрь | Анкетирование | Выявление знаний |

| | | | |
|----------------|--------------|--|--|
| | | | родителей о важности математического обучения. Сбор пожеланий, идей для корректировки плана работы с родителями. |
| | Октябрь | Консультация для родителей | Информация в уголке для родителей. |
| | Январь | Беседы с родителями о игре и выборе детей | Информационная раскладушка об игре ДИП Сонор |
| | Апрель | Индивидуальные беседы по дополнительной подготовке детей | Памятки о правилах игры ДИП СОНОР |
| | Май | Соревнования между детьми группы | |
| Самореализация | Сентябрь-май | Сбор информации для составления картотеки дидактических игр. | Составление картотеки дидактических игр. |
| | Ноябрь | Консультация для воспитателей | Вывесить в уголке для педагогов |
| | Февраль | Организовать подвижную игру для желающих педагогов подвижную версию игры Сонор «Волки и зайцы» | Посоветоваться с инструктором по физкультуре |
| | Май | Отчёт о результатах работы по теме самообразования. | Выступление на итоговом педсовете. |
| | Май | Отчёт о результатах работы по теме самообразования. | Выступление на итоговом педсовете. |

Как подготовиться к проведению соревнований по ДИП «СОНОР»?

Динамическая игра «СОНОР» по своей природе очень близка детям, поэтому любой ребенок легко может освоить правила игры. Но настоящим хорошим игроком могут стать не все дети. Игра имеет свою тактику и стратегию, чтобы владеть этими понятиями, нужно иметь практические навыки, терпение, внимательность, волю к победе, уверенность в себе и высокий уровень интеллектуального развития, уметь ориентироваться в пространстве. Чтобы стать хорошим игроком по игре «СОНОР» нужно пройти несколько этапов:

1. Подготовительный этап:

- освоить правила игры;
- изучить принцип перемещения фигур в игровом поле;

- выбрать наиболее удачный вариант для поимки убегающей фигуры
 - умело использовать хитрости;
 - правильно выбрать жертву.
2. *Основной этап:*
- знать теорию игры «СОНОР»;
 - владеть тактикой и стратегией игры;
 - уверенность в себе;
 - настрой на победу;
 - уметь анализировать партии игр.
3. *Заключительный этап:*
- уверенно играть партию игры;
 - уметь считать свои набранные баллы;
 - уметь контролировать свои эмоции в случае проигрыша;
 - знать правила проведения соревнований;
 - правильный настрой.

Рассмотрим некоторые важные для игры приемы. Одна из них - далекий расчет. Следующим важным приемом является комбинация – серия жертв, которые вынуждают соперника образовать расстановку, подверженную удару, а также сам завершающий удар.

В игре «СОНОР» - три главных этапа: начало, середина и окончание. Каждый из них имеет свойственные ему одному характерные черты.

В игре существует две глобальные стратегии – это набрать наибольшее количество баллов и достижение третьей «линии жизни». Если преследователь все время нападает, то убегающие должны незаметно подготовить приманку и незаметно убежать как можно дальше. И самое главное – далекий расчет. Очень важно видеть позицию и от этого делать правильные ходы. Всегда нужно рассчитывать ход «преследователя», так как его шаг на два размера больше, чем «убегающих» фигур.

Также, чтобы детям игра была увлекательной и интересной можно использовать различные народные пословицы и поговорки.

После освоения всех этапов подготовки к соревнованиям дети участвуют различных турнирах сначала внутри кружка, затем в городских и республиканских уровнях.

Соревнования проводятся также как в шахматах по круговой или швейцарской системе. Сначала проводится жеребьевка, согласно которой каждому игроку присуждается номер. Затем составляется протокол соревнований, в который записываются все участники по итогам жеребьевки. Результат каждой партии заносится

в таблицу после каждого тура.

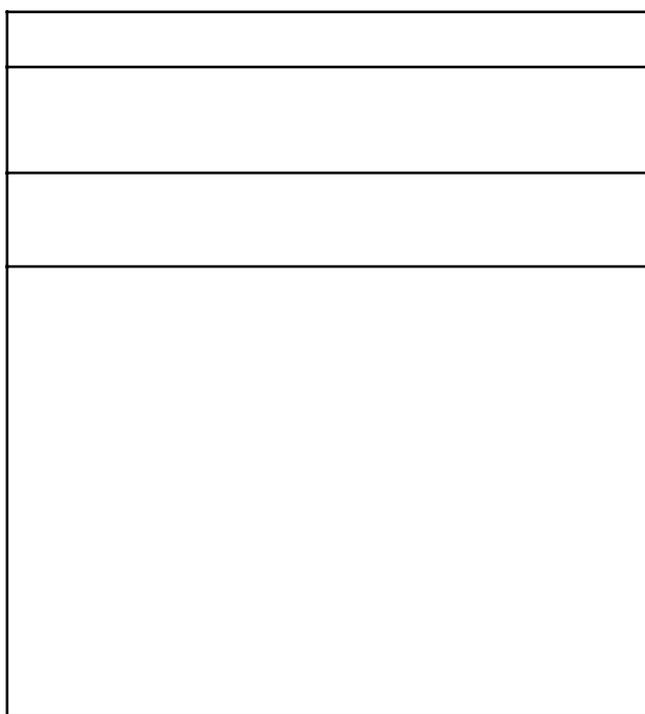
При круговой системе существует правило, определяющее, кто с кем играет в туре при заданном количестве участников. Правило для составления таких таблиц можно найти в пособиях по проведению шахматных соревнований. В отличие от шахмат при игре «СОНОР» нет белых и черных фигур. В каждой игре партии первый ход делают «убегающие», поэтому их, условно, можно считать белыми. К тому же очки зарабатывают только «убегающие», а «преследователи» мешают им набрать много очков. Участник играет сначала за «убегающих», затем за «преследователя». Как заполняется таблица результатов видно из примера.

Как изготовить наборы к игре «СОНОР»

В настоящее время специальные наборы по игре «СОНОР» в магазинах не продаются, поэтому родителям и педагогам приходится самим делать комплекты для игры.

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 1,5 см и 3 см. (см. рисунок)

Рисунок 1.



1 см.

9 см.

9 см.

21 см.

Фигуры для игры можно сделать из различного материала, например: соленое

тесто, пластилин, дерево, глина и т.д. Мы часто используем в своей работе керапласт. Это специальная глина, которая очень удобна при лепке и хорошо держит форму изделия. При изготовлении фигурок особое внимание следует уделить основаниям. Основания должны быть круглые в виде постамента с достаточной толщиной. Фигурки закрепляются на этом постаменте прочно, устойчиво. Фигурки «преследователя» – охотник, хищные звери, пираты, динозавры и различные герои мультфильмов, сказок и т.п. Фигурки «убегающих» – жертвы, спасающиеся от преследования, могут быть различные сказочные персонажи и т.п. При игре фигурки должны касаться друг друга, поэтому не должно быть выступающих частей, мешающих соприкосновению постаментов вплотную. Высота фигурок должна быть соразмерна диаметру основания. Фигурки должны быть эстетично оформлены, чтобы детям было удобно их держать, и отвечать санитарно-эпидемиологическим нормам. Мы ежегодно проводим выставки по игре «СОНОР» для детей, педагогов и родителей. По итогам выставки присуждаем различные номинации – «Лучший комплект по игре СОНОР», «Лучший сюжет для игры СОНОР», «Лучший атрибут года» и т.п.

Для изготовления комплектов по игре «СОНОР» привлекаем народных мастеров среди родителей и педагогов. Детям дошкольного возраста лучше использовать сюжетные фигуры более крупного размера. Дети учатся не только играть, но и правильно говорить, выражать эмоции, также развивается мелкая моторика рук, что немаловажно для развития умственных способностей.

Подвижный вариант игры «Сонор» для детей старшего дошкольного возраста.

Подвижная игра «волки и зайцы» составлена на основе игры ДИП ЖИПТО СОНОР и используется для дошкольного возраста на занятиях физкультуры, в спортивных мероприятиях. Игра представляет собой компонент подвижных игр: русские народные игры « салки», « догонялки», якутскую национальную игру « иэс баайсыы», « халбас харата», но при этом правила игры усложнены.

Игра в основе, которой лежит активное движение по содержанию является сюжетной игрой. При этом учитывается степень моторности « подвижности» детей, так как выделяются дети с разной степенью моторности, в зависимости от подвижности предварительно планируется распределения группы. Поэтому подход к игре регулируется дифференцированно, также учитывается уровень физического развития и двигательной подготовленности, индивидуальные особенности поведения степень произвольности (организованности) двигательной активности.

Цель игры: Развивать и совершенствовать основные физические качества дошкольников (быстрота, ловкость, равновесие и координация движения), при этом

формируется физическая и умственная работоспособность.

- Задачи:**
1. Разучиваются новые правила игры
 2. Воспитывать чувство коллективизма
 3. Развивать ориентацию в пространстве

Игра предназначена для развития сообразительности, быстроты принятия решения, на смекалку и сноровку. Игра развивает мышление, остроту ума.

1 вариант «Волки и зайцы»

Игра « волки и зайцы» составлена по программе « сонор» и подготовлена для дошкольников по разделу « подвижные игры».

Участники: Волки – 2 участника и зайцы – все желающие,

Описание игры: По сигналу зайцы прыгают на противоположную сторону площадки, где начерчена линия финиша (домик). Волки бегают вдогонку и должны поймать зайцев. Зайцы и волки бегут по линии, начерченной на полу, игрок, прежде чем, двинуться с места выбирает путь, по которой он (она) будет двигаться. Зайцы бегут по линии за тем двигаются волки, если заяц и волк пересекутся, то заяц считается пойманным и покидает поле игры. Зайцы бегут по разным направлениям, которые сами выбрали, могут и друг за другом идти в след. Волки начинают свое передвижение с противоположной линии старта. Стартовавший заяц не может забежать в домик обратно.

Подготовка к игре: На площадке или в спортзале начерчиваются линии равной длины для передвижения игроков. Игра начинается со свистком или командой водящего.

Инвентарь: мел (скотч), свисток, рулетка.

2 вариант «Кошка и птицы».

Участники: Кошка– 1 ребенок и птицы 5 детей,

Описание игры: Играют по правилам игры «Сонор», только вместо фишек дети сами играют.

Подготовка к игре: На площадке или в спортзале начерчиваются линии равной длины для передвижения игроков. Игра начинается со свистком или командой водящего.

Инвентарь: Фишки с диаметром 25 см 10 штук для «птиц», фишка с диаметром 50 см 2 штуки для «кошки», мел (скотч), свисток, рулетка.

Ожидаемый результат за первый год обучения:

- понимать знаки, символы, модели, схемы, приведенные в пособиях;
- понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме;

- допускать существование различных точек зрения, принимать другое мнение и позицию, формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;

Литература:

1. Игра «Сонор» (из опыта работы Соттинского детского сада Усть – Алданского района), Якутск-1993.
2. Е.А. Барахсанова, А.И. Голиков, Т.Т. Саввинов. О5о ейун кыра эрдэбиттэн сайыннарыы. «Бичик» - 1993с.
3. Республиканский детский иллюстрированный журнал «Колокольчик»

(«Чуораанчык»), №1-1996.

4. «Якутские сказки» Г.У. Эргис. Якутск, «Бичик» 1996.

5. «Сонор» Томского и игра в истории образования. Т.И. Томская - Кузьмина, «Илин» № 2-1998.

6. Обучение дошкольников к интеллектуальной игре «Сонор», методическое пособие для воспитателей детских садов, тренеров, родителей, учителей начальных классов, К.С. Садовникова, Якутск 2016.

6. Кружок по интеллектуальной игре ДИП «СОНОР» М.В. Сивцева, А.И. Голиков, Якутск 2010.

7. Дошкольное воспитание в Республике Саха (Якутия) №11-2010.

8. Развитие одаренности детей в условиях реализации национальной инициативы «Наша новая школа», Якутск-2011.

9. Обруч № 6 – 2012