

*Урбагаева Мария Ивановна - Педагог ДО
МБДОУ ЦРР-Д/с №82 "Мичээр"
Город Якутск;
Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
«Булугас ей (Сонор)»*

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
«Булугас ей (Сонор)»**

Направленность: физкультурно-спортивная

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 4-5 лет

Срок реализации: 2 года

Разработчик (составитель):
Урбагаева Мария Ивановна, педагог
дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Якутск 2024

Оглавление

1	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план обучения	6
3	Рабочая программа	7
4	Методические и оценочные материалы	9
5	Список литературы	10
6	Приложения	11

Возрастные особенности детей 4-5 лет требуют использования игровой формы деятельности. Поэтому игровой метод имеет ряд преимуществ. Игра — естественное состояние, потребность детского организма, средство общения в совместной деятельности детей, она создает положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно, выявляет индивидуальные особенности ребенка, позволяет определить уровень его знаний и представлений.

Игровая деятельность привлекательна тем, что в процессе ее возникают благоприятные условия для удовлетворения интересов, желаний, запросов, творческих устремлений детей. Кроме того, им нравятся необычность, таинственность обстановки, особая занимательность. Радость доставляет и то, что в игре открывается возможность коллективных действий и коллективного общения.

Предлагаемые игры ДИП «Сонор» отвечают данному требованию и направлены на развитие указанных приемов. Раннее приобщение детей к развивающим играм воспитывает у них пытливость ума, гибкость мышления, память, способность предвидения и другие качества, характерные для человека с развитым интеллектом. Особенно важно приобщение детей к сложным интеллектуальным играм, таким как ДИП «Сонор».

Система задач ДИП (динамическая игра преследования), основанная на близких детям сюжетах и адекватно отображающая многообразие связей и отношений в природе, моделирующая природные процессы и явления, есть эффективное средство развития математического мышления.

ДИП «Сонор» несет символическую информацию о прошлом, передает подрастающему поколению традиции, свойственные менталитету народа, удовлетворяет потребности народа, соответствует детской природе, удовлетворяет потребности ребенка в познании окружающего мира, знакомит с народными сказками, способствует двигательной и умственной активности, развивает воображение и творческие наклонности.

Актуальность: в наше время одним из интеллектуальных игр является ДИП «Сонор». Она способствует решению следующих важных проблем образования:

- раннее приобщение детей к интеллектуальному спорту и более общей проблемы подготовки дошкольников к начальной школе;
- обогащенного обучения одаренных детей и более общей проблемы активизации творчества детей, родителей и педагогов;
- математического образования одаренных детей и более общей проблемы поднятия уровня математической культуры для всех.

Благодаря этим играм дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине.

В дошкольном учреждении на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности дошкольников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей и подготовки к школе.

Проблемы развития математических способностей детей дошкольного возраста определили направление нашей работы с использованием интеллектуальной игры ДИП

«Сонор» в единый кружок для максимального раскрытия и развития умственных и творческих способностей детей среднего дошкольного возраста.

Введение дополнительной образовательной деятельности по системе «ДИП «Сонор»-ЖИПТО позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом кружков становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности, изготавливают своими руками. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в кружок игровых ситуаций, дидактических игр, решение математических задач, отгадывание загадок, чтение дидактических сказок, изготовление полей и фигурок своими руками и т.д.

Программа основана на авторской методике обучения игре ДИП «Сонор», которая включает уникальные подходы к организации учебного процесса, методы и приёмы обучения. Программа предполагает использование современных образовательных технологий, что обеспечивает её **новизну**.

Основная цель – развитие интеллектуальных способностей детей среднего дошкольного возраста через развивающую игру ДИП «Сонор» в кружковой деятельности внутри группы.

С позиций проекта, детям нужно не только дать знания по теории и практике игры ДИП «Сонор», но и в творческом отношении систематические занятия по данной программе должны приблизить начинающего сонордиста к умению мысленно рассуждать, анализировать, строить на поле по ДИП «Сонор» остроумные комбинации, предвидеть замыслы партнера. С дальнейшим совершенствованием техники игры нужно научиться искать и терпеливо находить в каждом положении наиболее целесообразный ход.

Обучение игре к ДИП «Сонор» является сложным и трудоемким процессом. Поэтому очень важно довести до сознания дошкольника то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии. Без воспитания в себе сильной воли, нельзя добиться серьёзных результатов в интеллектуальных играх. Эту мысль тренер – педагог должен постоянно подчёркивать как во время занятий в кружке, так и вне кружка.

Исходя из проблем, выявили основную гипотезу проекта:

Организация в условиях ДОУ планомерной работы по обучению игры ДИП «Сонор» будет способствовать целостному интеллектуальному развитию ребенка-дошкольника, успешной социализации, раскрытию индивидуализации детей.

Программа достигается по мере решения в единстве следующих **задач** таких, как:

Обучающие:

- Обучение основам игры ДИП «Сонор»;

Воспитательные:

- Воспитание отношение к ДИП «Сонор» как к серьезным, полезным и нужным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;
- Воспитание настойчивости, целеустремленности, находчивости, внимательности, уверенности, воли, трудолюбия, коллективизма, памяти, наблюдательности;
- Выработка у детей умения применять полученные знания на практике.

Развивающие:

- Способствование проявлению у ребенка самостоятельности, самореализации, воплощению его собственных идей по созданию нового;
- Развитие умственных способностей детей: тренирует логическое мышление, учит ориентироваться на плоскости, умения производить расчеты на несколько ходов вперед, образное и аналитическое мышление.

В результате освоения программы учащиеся будут:

- знать правила игры ДИП «Сонор»;
- уметь анализировать позиции и принимать решения;
- иметь навыки игры в ДИП «Сонор»;
- обладать развитым логическим мышлением, памятью, вниманием, пространственным воображением;
- проявлять творческие способности;
- интересоваться интеллектуальными играми;
- уметь работать в команде;
- обладать чувством ответственности и дисциплины.

Организационно – педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы

Язык реализации:

- программа реализуется на якутском языке.

Форма обучения (очная, заочная, очно-заочная):

- очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий (кол. часов и занятий в неделю):

- 1 занятие в неделю.

Особенности реализации:

Занятия планируется проводить по принципу от простого объяснения к более сложному.

Познавательный материал излагается в виде сказок. Занятия проводятся комбинированным способом, чередуя элементы теоретической и практической новизны с игровыми и соревновательными навыками, а также с воспитательными мероприятиями.

Условия набора и формирования групп:

- группы формируются с учётом возраста и уровня подготовки детей. Рекомендуемое количество детей в группе — 10 человек.

Формы организации и проведения занятий:

Занятия проводятся комбинированным способом, чередуя элементы теоретической и практической новизны с игровыми и соревновательными навыками, а также с воспитательными мероприятиями: занятие – игра; занятие – погружение в решение забавных заданий; занятие – сказка; занятие – театр; занятие – викторина, занятие – турнир. Занимательный характер учебного материала позволяет привить детям интерес к этим интеллектуальным играм. Решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию способности действовать в уме.

Материально-техническое оснащение:

- атрибуты ДИП «Сонор» (фишки и поле);
- демонстрационный материал и литература;
- демонстрационная доска;
- столы и стулья для участников;
- компьютер и проектор для демонстрации обучающих материалов.

Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий опыт работы с детьми и знающий правила игры в ДИП Сонор.

Учебный план обучения

Срок реализации – 2 года

№	Тема	Количество часов	Форма контроля
1	История создания ЖИПТО	1	Опрос
2	Базовая версия игры. Правило игры.	2	Опрос
3	Оформление игрового поля	3	Игра (настольный и подвижный варианты)
4	Дополнительные критерии игры	4	Игра (настольный и подвижный варианты)
5	Создание сюжета игры	4	Игра (настольный и подвижный варианты)
6	Задачи преследования	4	Диагностика
7	Версии с рокировками фигур убегающих	2	Диагностика
8	Изображение партии игры на бумаге	4	Диагностика
9	Подсчет очков	3	Диагностика
10	Подвижный вариант игры	3	Игра (настольный и подвижный варианты)
11	Анализ ошибок и выбор наиболее удачных партий игры	3	Диагностика
	ИТОГО:	33	

Рабочая программа

Организация образовательного процесса по ДИП «Сонор» имеет свои особенности, которые связаны с уникальностью этой интеллектуальной игры. Вот некоторые из них:

1. Индивидуальный подход. Программа предполагает учёт индивидуальных особенностей каждого учащегося. Это позволяет адаптировать сложность заданий под уровень подготовки и способности каждого ребёнка.

2. Разнообразие методов обучения. В рамках программы используются различные методы обучения, такие как словесные (рассказ, объяснение, лекция), наглядные (демонстрация, иллюстрация, показ видео- и фотоматериалов), практические (упражнения, тренинги, решение задач) и проблемные (проблемное изложение материала, эвристическая беседа, исследовательский метод).

3. Использование современных технологий. Для реализации программы могут применяться информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), игровые технологии, здоровьесберегающие технологии и личностно-ориентированные технологии. Это обеспечивает новизну и актуальность программы.

4. Развитие логического мышления. Игра способствует развитию логического мышления, памяти, внимания, пространственного воображения. Она помогает учащимся научиться анализировать ситуации, принимать решения и разрабатывать стратегии.

5. Работа в команде. Программа может быть реализована как в группах, так и индивидуально. Работа в группе способствует развитию коммуникативных навыков, умению слушать других и находить компромиссы.

6. Творческий подход. Программа основана на авторской методике обучения игре ДИП «Сонор», которая включает уникальные подходы к организации учебного процесса, методы и приёмы обучения. Это позволяет учащимся проявить творческий подход к решению задач и разработке стратегий.

7. Самостоятельность и ответственность. Учащиеся учатся самостоятельно принимать решения, нести ответственность за свои действия и результаты. Это способствует формированию самостоятельности и уверенности в себе.

Формы и режим занятий.

Программа кружка «ДИП «Сонор» рассчитана на два года. Занятия проводятся по подгруппам с детьми нашей, начиная со средней группы. Необходимым условием реализации программы является систематическое проведение занятий. Учебная нагрузка согласована с гигиеническими требованиями к максимальной нагрузке на детей среднего дошкольного возраста - длительность занятий до 20-25 минут.

Организованная образовательная деятельность кружка «ДИП «Сонор» проводится по 3 этапам:

1 этап – подготовительный этап

- Подготовка к работе с детьми в кружке «ДИП «Сонор»
- Оснащение демонстрационными и раздаточными материалами, атрибутами игр, методическими пособиями и литературой.

2 этап – Реализация проекта

- Тематическое планирование и проведение кружка по плану по ДИП «Сонор» - ЖИПТО 1 год обучения в средней группе;
- Тематическое планирование и проведение кружка по плану по ДИП «Сонор» - ЖИПТО 2 год обучения в старшей группе;

3 этап. Обобщающий этап.

Организационно-педагогическая работа с детьми в группе:

- Проведение встреч, досугов, развлечений.
- Презентация творчества детей и родителей.
- Проведение отборочных туров в группе, в ДОУ.
- Совместно с родителями продуктивная деятельность детей по проектам, сочинением стихов, сказок, сценариев, постановок и участием в выставках атрибутов ДИП «Сонор» - ЖИПТО
- Организация сюжетно – ролевых, дидактических, настольно-печатных, словесных, подвижных игр с применением терминологии ДИП «Сонор» - ЖИПТО.
- Разработка дидактических игр, изготовление атрибутов и методических пособий по обучению детей базовой версии ДИП «Сонор».

Методические и оценочные материалы

В рамках программы ДИП «Сонор» могут использоваться следующие **методы обучения**:

- словесные (рассказ, объяснение, лекция, беседа, дискуссия, инструктирование).
- наглядные (демонстрация, иллюстрация, показ видео- и фотоматериалов, использование специализированных компьютерных программ).
- практические (упражнения, тренинги, решение задач, дидактические игры).
- проблемные (проблемное изложение материала, беседа, исследовательский метод).

Программа может строиться на следующих принципах:

- Принцип доступности — соответствие содержания, методов и форм обучения возрастным особенностям детей.
- Принцип научности — формирование у учащихся научного мировоззрения на основе современных научных знаний.
- Принцип систематичности и последовательности — обеспечение последовательного усвоения учащимися определённой системы знаний в разных областях.
- Принцип связи теории с практикой — применение полученных знаний на практике.
- Принцип сознательности и активности — осознание учащимися значимости своей деятельности и стремление к достижению результатов.

Для реализации программы могут применяться следующие технологии:

- Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) — использование компьютера, проектора, интерактивной доски для демонстрации обучающих материалов.

- Игровые технологии — организация занятий в форме игр, конкурсов, соревнований.
- Здоровьесберегающие технологии — создание условий для сохранения здоровья учащихся.
- Личностно-ориентированные технологии — учёт индивидуальных особенностей каждого учащегося.

Учебно-методический комплекс включает следующие компоненты:

- Программа ДИП «Сонор».
- Методические рекомендации для педагога.
- Дидактические материалы (карточки, задачи, упражнения).
- Контрольно-оценочные материалы.
- Список литературы.
- Оценочные материалы

Оценочные материалы включают:

- Диагностические задания для определения уровня знаний и умений учащихся.
- Тесты для проверки теоретических знаний.
- Практические задания для проверки умений.
- Критерии оценки результатов обучения.

Информационные источники

1. Алексеев Н.К., Голиков А.И. Игра «Сонор» в педагогическом процессе дошкольного образовательного учреждения и начальной школы. – Якутск: Бичик, 2000 – 32с.
2. Бараханова Е.И. Педагогические условия использования якутских народных настольных игр в интеллектуальном развитии детей 4-11 лет. – Якутск, 1995.
3. Комплексная программа ДИП Сонор для детей от пяти до семи лет по формирования логического мышления. Якутск. 2002
4. Эргис Г.У. «Якутские сказки». – Якутск, «Бичик», 1996
5. Томская-Кузьмина Т.И. «Сонор Томского и игра в истории образования». – «Илин» №2, 1998

Приложения

Сетка расписания кружка «ДИП «Сонор» для детей среднего дошкольного возраста

Дни недели	Кружки
Понедельник	
Вторник	
Среда	ДИП «Сонор»
Четверг	ДИП «Сонор»
Пятница	

Годовой план работы кружка на первый год обучения

Сентябрь	<ol style="list-style-type: none">1. Диагностика2. Ознакомление с игровым полем и фишками. Объяснение правил игры3. «Куоска уонна кутуйахтар» (подвижный вариант) - ознакомление с игрой4. «Куоска уонна кутуйахтар» (подвижный вариант) - закрепление игры
-----------------	--

Октябрь	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Бэлиэбэ тий» (подвижный вариант) - ознакомление с игрой 2. «Бэлиэбэ тий» (подвижный вариант)- закрепление игры 3. «Куобахтар уонна бөрө» (РНС, подвижный вариант) – ознакомление с игрой 4. «Куобахтар уонна бөрө» (РНС, подвижный вариант) – закрепление игры
Ноябрь	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Оонньууру тап» (подвижный вариант) – ознакомление 2. «Оонньууру аҕал» (подвижный вариант) – закрепление 3. «Волк и козлята» (РНС, подвижный вариант) – ознакомление 4. «Волк и козлята» (РНС, настольный вариант) – закрепление
Декабрь	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Медведь в лесу» (подвижный вариант) – ознакомление 2. «Медведь в лесу» (подвижный вариант) – закрепление 3. «Гуси - лебеди» (РНС, подвижный вариант) – ознакомление 4. «Гуси - лебеди» (РНС, подвижный вариант) – закрепление
Январь	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Дьэдьэни хомуй» (подвижный вариант) 2. «Корзинаҕа бырах» (подвижный вариант) 3. «Почему сова мышей ловит» (РНС, подвижный вариант) 4. Игра - соревнование
Февраль	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Кустар уонна булчут» (подвижный вариант) 2. «Паарабын бул» (подвижный вариант) 3. «Пчелки» (подвижный вариант) – ознакомление 4. «Пчелки» (настольный вариант) – закрепление
Март	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Өннөрү сөпкө бул» (РНС, подвижный вариант) 2. «Табаарыскар тий» (РНС, подвижный вариант) 3. «Булчут уонна тииннэр» (подвижный вариант) – ознакомление 4. «Булчут уонна тииннэр» (подвижный вариант) – закрепление
Апрель	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Дети и медведь» (подвижный вариант) – ознакомление 2. «Дети и медведь» (подвижный вариант) – закрепление 3. «Мээчиги хап» (подвижный вариант) 4. «Куоска уонна кутуйахтар» (подвижный вариант)
Май	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Мээчигинэн тап» (подвижный вариант) 2. Турнир с родителями 3. Диагностика

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;
- оформлять свою мысль в устной речи;
- слушать и понимать речь других;
- допускать существование различных точек зрения, принимать другое мнение и позицию, формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- использовать в общении правила вежливости.
- самостоятельно определять и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения.

Годовой план работы кружка на второй год обучения

Сентябрь	1 – 2. Диагностика 1. «Кот и мышки» по Р.В. Аммосовой (настольный вариант) 2. «Кот и мышки» по Р.В. Аммосовой (подвижный вариант)
Октябрь	1. «Игрушки» (настольный вариант) 2. «Игрушки» (подвижный вариант) 3. «Лиса и котята» (настольный вариант) 4. «Лиса и котята» (настольный вариант)
Ноябрь	5. «Чей голос?» (настольный вариант) 6. «Чей голос?» (подвижный вариант) 7. «Коза - дреза» (РНС, подвижный вариант) 8. «Коза - дреза» (РНС, настольный вариант)
Декабрь	1. «За бурундуками» (настольный вариант) 2. «Ястреб и утки» (настольный вариант) 3. «Караси и щука» (настольный вариант) 4. «Караси и щука» (подвижный вариант)
Январь	1. «Рыбак» по Р.В. Аммосовой (настольный вариант) 2. «Лиса и дрозд» (РНС, настольный вариант) 3. Соревнование среди детей
Февраль	1. «Сокол и лиса» (настольный вариант) 2. «Снегурушка и лиса» (РНС, настольный вариант) 3. «Снегурушка и лиса» (РНС, подвижный вариант) 4. «Сокол и лиса» (подвижный вариант)

Март	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Птичка и Алаа Могус» (настольный вариант) 2. «Лошадки» (подвижный вариант) 3. «Старуха Бэйбэрикэн с пятью коровами» (подвижный вариант) 4. «Старуха Бэйбэрикэн с пятью коровами» (подвижный вариант)
Апрель	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Воробьи и кот» (настольный вариант) 2. «Как украсть Туйаарыма Куо?» (настольный вариант) 3. «Кот – серый лоб, козёл да баран» (РНС, подвижный вариант) 4. «Кот – серый лоб, козёл да баран» (РНС, настольный вариант)
Май	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Бабочки над поляной» по О.П. Черкашиной (настольный вариант) 2. Развлечение «Волшебный мир игры» 3 – 4. Диагностика

Ожидаемый результат за второй год обучения:

- анализировать ход игры с выделением их отличительных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из его частей;
- проводить сравнение по заданным основаниям (критериям);
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- обобщать (выделять ряд объектов по заданному признаку).
- в простых и ясных ситуациях ориентироваться в нравственном содержании и смысле собственных поступков и поступков окружающих людей (стыдно, честно, виноват, поступил правильно и др.); регулировать свое поведение на основе усвоенных норм и правил;
- признавать свои плохие поступки;
- иметь представление о себе и своих возможностях; объяснять самому себе, что делает с удовольствием, с интересом, что получается хорошо, а что - нет.

Авторские игры по ДИП «Сонор»

«Дойди до линии»

Правила игры: участвуют 5 детей. По команде воспитателя дети, ставя ходовые кружочки вплотную друг к другу, должны дойти до линии.

«Попади в игрушку»

На кружочки, находящиеся на расстоянии 3-4 шага друг от друга, стоят игрушки. Дойдя до мячей, дети катят их так, чтобы попасть в игрушку. При каждом попадании детям выдаются фишки.

«Принеси игрушку»

Дети стоят на кружочках. По команде воспитателя дети с помощью своих кружочков добираются до игрушки, хватают его и бегут обратно.

«Собери землянику»

Дети, передвигаясь с помощью своих кружочков, собирают землянику. После команды «Стоп!» посчитывается количество собранной земляники и выявляется победитель.

«Бросок в корзину»

Дети, передвигаясь с помощью своих кружочков, добираются до мячей и бросают их в корзину.

«Поймай мяч»

Дети стоят на кружочках. Воспитатель поочередно бросает мяч. Кто поймает его, тот делает один шаг.

«Утки и охотник»

5 детей становятся «утками», 1 ребенок – «охотником». «Охотник» делает 2 шага с помощью своего кружочка, потом бросает мячиком в «уток». «Утка», в которую попадет «охотник», выбывает из игры.

«Дойди до товарища»

Дети, передвигаясь с помощью своих кружочков, добираются до своих «товарищей», а «товарищи» идут обратно. Выигрывает тот, чей «товарищ» придет первым.

«Найди пару»

Детям показывают нарезки геометрических фигур. Надо найти пары этим нарезкам, передвигаясь с помощью кружочков. Также вместо геометрических фигур можно использовать изображения животных.

«Найди свой цвет»

Каждому ребенку называют цвета. По команде воспитателя, передвигаясь с помощью кружочков, дети должны дойти до своих цветов.

Подвижная игра «Стремление к победе» (с кубиком)

Цель: развить определение ориентировки, умение считать, стремление играть честно и побеждать.

Инвентарь: поле для игры, кубик с отметками «1», «2», «3», «к», «у», «х».

Правила игры: ходят по очереди, бросая кубик. Если выпадет цифра, ребенок ходит на выпавшее число шагов носок в пятку. Если выпадет «к» шаг назад, «у» - направо, «х» - налево. Победитель определяется расположением игрока, в зависимости от того на какой линии находится игрок.

Есть еще вариант игры на магнитной доске, где вместо фигурок используются магнетики.