Программа по дополнительному образованию

для детей старшей и подготовительной групп

«Кустукчаан сонордьуттара» (краткое содержание)

Выполнила: воспитатель МБДОУ «Детский сад компенсирующего вида «Кустук» Ионова Алина Ионовна

Программа по обучению ДИП «Сонор» построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей 5-7 лет. Занятия кружка проводятся в группе 1 раз в неделю во вторую половину дня, их длительность не превышает длительности организованной образовательной деятельности для данного возраста по СанПиН.

Структура проведения занятий:

Вступительная часть. Организация детей, сообщение темы занятия, привлечение внимания к теме рассматриванием атрибутов ДИП «Сонор»

Основная часть. Мотивация к познавательной деятельности. Игры, беседы, практическая, самостоятельная, творческая деятельность детей.

Заключительная часть. Подведение итогов, анализ деятельности.

Пояснительная записка

 Психологи и педагоги отводят игре детей дошкольного возраста значительную роль в процессе формирования личности.

 Интеллектуальная динамическая игра преследования «Сонор» интересна тем, что открывает новые пути к использованию творческого подхода в воспитательном процессе, каждому дает возможность работать творчески.

 Игра «Сонор» развивает у детей речевую активность, умение мыслить, самостоятельно ставить перед собой определенные цели. Игра стимулирует развитие интеллекта, стратегического мышления, воображения, аналитических способностей. Простота и легкость усвоения игры дает ей преимущество над такими традиционными интеллектуальными играми, как шахматы и шашки. Игра составляет неотъемлемую часть образования, целью которого является формирование адаптированных к жизни общества граждан. Она готовит ребенка к его будущей профессии, через игру можно научить ребенка любить то, что ему пригодится в самостоятельной жизни. Определять пути и способы их достижения и добиваться определенного результата, глубже знакомиться с бытом, фольклором и искусством своего народа.

 Во время игры у детей формируется игровая позиция, соответствующая принятым в обществе нормам, правилам, способам поведения в различных ситуациях; умение общения и взаимодействия, как со сверстниками, так и с людьми другого возраста, а также правильное полоролевое поведение.

 В настоящее время психологи и педагоги отводят игре детей дошкольного, младшего школьного возраста значительную роль в процессе формирования личности. Интеллектуальные игры способствуют гимнастике ума, способствуют формированию культуры мышления, усиливают характер, дают большое эстетическое наслаждение и полезны для гармоничного развития личности.

В группе «Кустукчаан» в 2020-2022 учебном году отведены как дополнительное образование для детей старшей, подготовительной групп. В игру входит раздел математики: количество, счет, геометрические фигуры, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени.

ДИП «Сонор» способствует формированию: внимания, памяти, пространственного воображения, умения творчески и логически мыслить, развивает-мелкую моторику.

Цель:

- формирование у детей дошкольного возраста логического мышления посредством интеллектуальной игры ДИП «Сонор».

Задачи.

* 1.Дидактические:
* -расширение кругозора;
* -активизация познавательной деятельности;
* -формирование умений и навыков, необходимых в практической деятельности.
* 2.Развивающие:
* -развитие внимания, памяти, речи, мышления;
* -умения сравнивать, умение находить оптимальные решения;
* -развитие воображения, фантазии, творческих способностей,
* 3.Социализирующие:
* -приобщение к нормам и ценностям общества;
* -адаптация к условиям, саморегуляция;
* -обучение общению;
* 4.Воспитывающие:
* Воспитывать устойчивый интерес к ДИП “СОНОР”
* -воспитание самостоятельности, воли:
* -формирование определенных позиций, нравственных, эстетических установок;
* -воспитание коммуникативности.

Актуальность: Поиск эффективных мер, направленных на интеллектуальное, физическое, нравственное, умственное развития воспитанников приобретает первостепенное значение. Интеллектуальная игра «СОНОР» - способствует гимнастике ума, способствует формированию культуры мышления, усиливает характер, дает большое эстетическое наслаждение и полезна для гармоничного развития личности.

Гипотеза проекта:

- работа по развитию интеллектуальных способностей с воспитанников будет эффективнее, если реализуются следующие условия:

- участие родителей в совместной деятельности:

- создание оптимально комфортной среды интеллектуального развития, логического мышления ребенка через игры «Сонор»

 - сопровождение данного проекта родителями по развитию и поддержке детей

- правильно формировать компетентность родителей в вопросах воспитания детей;

Принципы реализации проекта:

добровольности;

значимости (выбранные темы актуальны и принимаемы) ;

вариативности форм и методов;

научности;

непрерывности и целостности;

комплексности;

сотрудничества;

постоянства обратной связи;

открытости;

конфиденциальности;

Предполагаемый результат.

В области познания смогут:

 - 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 области коммуникации смогут:

- 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.

В области социализации дети смогут:

- самостоятельно определять и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения;

- 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.

Три этапа реализации проекта

I. Подготовительный этап

(1 месяц – сентябрь)

предусматривает следующие виды деятельности:

• разработка проекта

• Мини педсовет презентация работы по «СОНОР»

• Анкетирование для родителей

• составление перспективного плана, подготовка к проведению игры «СОНОР»

II. Основной этап

(октябрь– апрель)

Перспективный план кружковой работы на 2020-2021уч. год

Всего в год 32 занятия: 1 раздел- 16 занятий – это первый год обучения,

2 раздел- 5 занятий, 3 раздел-12 занятий.

№ Содержание Количество занятий Дата проведения

1. I раздел. Настольный вариант игры «Сонор».

Проект рассчитан на 2 учебных года

 1 год обучения:

Первый год обучения имеет 2 раздела:

- 1 раздел – подвижный вариант игры «Сонор» состоящих из 16 тем,

 - 2 раздел - настольный вариант игры «Сонор» состоящих из 13 тем,

Всего в год 32 занятия:

1 раздел- 1- беседа (История создания игры). Об основателе игры Г. В. Томском. Беседа.

; 16 занятий в подвижном варианте;

2 раздел- 13 занятий в настольном варианте; 2 занятия – соревновании.

Тематический план

1 год обучения

|  |  |
| --- | --- |
| Сентябрь | 1. Диагностика
2. Ознакомление с историей создания и Об основателе игры Г. В. Томским. Беседа. Ознакомление с игровым полем и фишками.
3. Объяснение правил игры «Ким түргэнник биэтэккэ тиийэр» подвижная игра
 |
| Октябрь | 1. «Пчелка и ласточка» (подвижный вариант) - ознакомление с игрой
2. «Кот и мыши» по В.П. Федоровой (подвижный вариант) - ознакомление с игрой
3. «Зайцы и лягушки» ( настольный вариант) – ознакомление с игрой
4. «Лиса и утки» ( подвижный вариант) – закрепление игры
 |
| Ноябрь | 1. «Цыплята и ястреб» (подвижный вариант) – ознакомление
2. «Охотник и зайцы» (настольный вариант) – закрепление
3. «Воробышки и кот» ( подвижный вариант) – ознакомление
4. «Волк и зайцы» (подвижый вариант) – закрепление
 |
| Декабрь | 1. «Медведь и зайцы» (подвижный вариант)
2. «Берегись заморожу» (настольный вариант)
3. «Птички и кот» ( подвижный вариант)
4. «Гуси - лебеди» (настольный вариант)
 |
| Январь | 1. «Совушка и мыши» (настольный вариант)
2. «Берегись заморожу» (подвижный вариант)
3. Игра - соревнование
 |
| Февраль | 1. «Дьэрэкээн оҕолор» (настольный вариант)
2. «Кот и мыши» по З.Ф. Федоровой (подвижный вариант)
3. «Волк и олени» (настольный вариант)
4. «Пчелки» (настольный вариант)
 |
| Март | 1. «Заюшкина избушка» (РНС, подвижный вариант)
2. «Заюшкина избушка» настольный вариант
3. «Охотник и белки» по А.А. Белолюбской (подвижный вариант)
4. «Охотник и белки» по А.А. Белолюбской (настольный вариант)
 |
| Апрель | 1. «Дети и медведь» по В.П. Васильевой (настольный вариант)
2. «Дети и медведь» по В.П. Васильевой (подвижный вариант)
3. «Цыплята и собачка» (подвижный вариант)
4. «Цыплята и собачка» (настольный вариант)
 |
| Май | 1. «Лягушки и Журавли» по Е.Г. Кривогорницыной (настольный вариант)
2. Турнир с родителями

3 – 4. Диагностика |

2 год обучения включает т 3 и 4 разделы:

- 3 раздел– подвижный вариант игры «Сонор» состоит -12 занятий – подвижный вариант, ; 2 занятия – спортивном варианте;

- 4 раздел – графический вариант (5 тем) и магнитный вариант игры «Сонор» включены 2 темы; - 9 занятий – настольный вариант; 1 – соревнование; Развлечение «Волшебный мир игры».

Тематический план

2 год обучения

|  |  |
| --- | --- |
| Сентябрь | 1 – 2. Диагностика1. «Кот и мышки» (настольный вариант)
2. «Волк во рву» по (подвижный вариант)
 |
| Октябрь | 1. «Перелетные птицы и лиса» (настольный вариант)
2. «Перелетные птицы и лиса» (подвижный вариант)
3. «Лягушки и цапля» (спортивный вариант)
4. «Пчелы и медведь» (настольный вариант)
 |
| Ноябрь | 1. «Караси и щука» (графический вариант)
2. «Хитрая лиса» (подвижный вариант)
3. «Хитрая лиса» ( настольный вариант)
4. «Охотник и звери» (подвижный вариант)
 |
| Декабрь | 1. «Бөрө уонна куобахтар» подвижный
2. «Ястреб и утки» (графический вариант)
3. «Мороз воевода» (настольный вариант)
4. «Муҥхаһыттар» (подвижный вариант)
 |
| Январь | 1. «Мороз красный нос и дети» ( подвижный вариант
2. «Снежная королева и дети» ( настольный вариант)
3. Соревнование среди детей
 |
| Февраль | 1. «Волк и зайцы» (подвижный вариант) (Ек Ларионовой)
2. «Боотурдар уонна Уот Уьутаакы» ( графический вариант)
3. (Боотурдар киирсиилэрэ)- настольная игра авторская
4. «Совушка и зайцы» (подвижный вариант)
 |
| Март | 1. «Птичка и Алаа Могус» (графический вариант)
2. «Лошадки» (подвижный вариант)
3. «Волк и зайцы» (магнитной доске) (Ек Ларионовой)
4. ««Волк и зайцы» (магнитной доске) (Ек Ларионовой)
 |
| Апрель | 1. «Воробьи и кот» (графический вариант)
2. Кот и мыши» подвижный вариант
3. «Охотник и птицы» (настольный вариант)
4. «Волк и зайцы» (спортивный вариант по Сидорову С.Г.)
 |
| Май | 1. «Буойуттар киирсиилэрэ» подвижная игра
2. «Бабочки над поляной» по О.П. Черкашиной (настольный вариант)
3. Викторина «Волшебный мир игры»

 4 . Диагностика |

III. Заключительный этап

(1 месяц – май) Подготовка к презентации.

Презентация проекта на общем родительском собрании ДОУ (педагоги-родители).

Награждение участников проекта в различных номинациях.

Анкетирование на предмет уточнения уровня удовлетворенности взаимодействием семьи и ДОУ.

Подведение итогов работы над проектом, определение перспектив.