Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №6» с. Арылах

Муниципального образования «Мирнинский район»

«Рассмотрено» «Согласовано» «Утверждено»

Руководитель МО зам.директора НШ директор МКОУ СОШ №6

\_\_\_\_/Павлова С.Т./ \_\_\_\_/Лукина А.М./ \_\_\_\_\_/Трифонова А.Д./

Протокол №\_\_\_от «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_2013г. «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013г.

«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013г.

**Рабочая программа**

**курса «ДИП «Сонор»**

Учитель: Данилова Е.М.,

учитель математики,

первая категория

2013 г.

**Пояснительная записка**

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.

В настоящее время психологи и педагоги отводят игре детей 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.

Президент Французской комиссии по преподаванию математики Андре Деледик пишет: «На заре XXI века появилась интеллектуальная игра с удивительно простыми правилами, в которую дети могут играть с 4 или 5 лет, и с колоссальным стратегическим богатством: поколения университетских математиков будут думать над ее теорией. Эта игра, кажется, имеет все качества, чтобы стать настоящей «классической», как шахматы, шашки и т.п.». Речь идет об игре СОНОР профессора Г.В.Томского, которая на Западе получила название ЖИПТО. Ж.-М. Лот в своем Словаре интеллектуальных игр отмечает: «Ее оригинальность заключается в отсутствии клеток и в очень простом способе передвижения фигур».

Игра ЖИПТО хорошо известна среди любителей в своем базовом варианте СОНОР, доступном детям с 5-6 летнего возраста.  
 ДИП «Сонор» интересна тем, что открывает новые пути к использованию творческого подхода в воспитательном процессе, каждому дает возможность работать творчески. Она развивает у детей речевую активность, умение мыслить. 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. Динамическая игра преследования «Сонор» - это прекрасное занятие в часы досуга семьи. В учебном плане МКОУ СОШ №6 в 2013-2014 учебном году отведены как занятие внеурочной деятельности для младших школьников 1-3 классов в рамках ФГОС. 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.   
 Данная программа включает интеллектуальную динамическую игру преследования «Сонор».  
**Цель:**формирование у детей младшего школьного возраста логического мышления посредством интеллектуальной игры ДИП «Сонор».   
**Задачи:**  
1. Воспитать интерес к ДИП «Сонор».  
2. Развивать:

* логическое мышление;
* сообразительность;
* коммуникабельность;
* нравственные, интеллектуальные и творческие способности.

**Предполагаемый результат:**

**В области познания** учащиеся 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;

- проводить сравнение;

- 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** смогут:

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

- иметь представление о себе и своих возможностях; объяснять самому себе, что делает с удовольствием, с интересом, что получается хорошо, а что - нет.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**  
 Программа внеурочной деятельности по обучению ДИП «Сонор» построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей от 7 до 10 лет. Дети в кружке занимаются один раз в неделю по расписанию.  
Программа рассчитана на 1 учебный год, первый год обучения имеет 3 раздела и 18 тем:  
1 раздел - настольный вариант игры «Сонор» состоящих из 15 тем,  
2 раздел - графический вариант игры «Сонор» включены 3 темы.

3 раздел – подвижный вариант игры «Сонор» .

На занятиях с детьми применяются разные методы и приемы обучения: пальчиковая гимнастика, мозговая гимнастика, рассказ, показ, объяснение, беседа, конструирование, работа с раздаточным материалом, игры-соревнования, моделирование.   
Структура проведения занятий:  
1. Пальчиковая гимнастика или мозговая гимнастика  
2. Объяснение нового материала или повторение пройденного  
3. Практическая часть  
4. Повторение и закрепление.  
  
 При обучении детей, установили четыре варианта игры: настольная, графическая, подвижная, компьютерная.  
Настольный вариант игры «Сонор» стоит первым разделом программы и является базовой частью игры. Партия игры проходит на прямоугольной доске шириной в 30 см. и длиной 42 см. Имеются 8 игровых фигурок: две больших фишки (диаметр 4см) и шесть фишек диаметром 2см. Игровые фишки сделаны из дерева, они могут быть пластмассовыми или глиняные. Сюжетами для игры могут послужить персонажи якутских и русских народных сказок, а также персонажи полюбившихся героев современных мультфильмов. Воплощаясь в своих любимых героев, дети передают содержание путем различных соответствующих языковых средств. Перед тем, как использовать героев сказок и мультфильмов в игре, детей знакомим с содержанием сказки и учим слова этих героев. Игра способствует формированию у детей способности «прослеживать» последовательность развития сюжета при различных приемах игры.  
Таким образом, приводим детей к пониманию пространственного моделирования как одного из важных средств развития мыслительной деятельности.  
2 раздел - графический вариант игры «Сонор»  
Детям предлагается изображать партию игры «Сонор» на листке бумаги с помощью специальных трафаретов (круга). Таким образом, стремимся приучить детей из нескольких возможных в позиции ходов, выбирать самый лучший. Подсчет очков дети проводят самостоятельно, по общему количеству набранных очков, определяется победитель игры. При графическом изображении игры «Сонор» дети прослеживают свой ход игры, наглядно анализируют свои ошибки или наиболее удачные партии игры.

3 раздел – подвижный вариант игры «Сонор». 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.  
В конце учебного года проводятся соревнования. В игре «Сонор» дети имеют все возможности реализовать свои интеллектуальные, психические, социальные, нравственные возможности в зависимости от возраста и индивидуальных способностей.   
Очень важно в процессе обучения игры научить детей преодолевать трудности, строя занятия по дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к более трудному, от известного к неизвестному, время от времени внося в занятия элементы занимательности, новизны.  
С помощью игры «Сонор» можно сравнивать развитие мышления детей, достигаемого в процессе поэтапного обучения.  
Обучаясь этой игре, дети развивают логическое мышление и важные личностные качества: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, усидчивость, развивают конструктивные умения, учатся планировать свои действия, обдумывать их, размышлять в поисках результата, проявляя при этом творчество.

**РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ**  
**Личностным результатом** является формирование следующих умений:   
- 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, регулировать свое поведение на основе усвоенных норм и правил;   
- положительно относиться к школе, проявлять внимание, интерес, желание больше узнать;  
- иметь представление о себе и своих возможностях; объяснять самому себе, что делает с удовольствием, с интересом, что получается хорошо, а что - нет.   
**В области познавательныx УУД учащиеся 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;  
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;  
- обобщать (выделять ряд объектов по заданному признаку).  
**В области коммуникативных УУД учащиеся 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.  
Тематическое планирование рассчитано на 35 часов в год.  
В том числе: на проведение турниров – 2 часа;  
Количество часов в неделю – 1.  
Для реализации данной программы используется следующая литература:  
1.Опыт работы школ Кангаласского района;  
2. Обучающий диск, автор Г.В.Томский.

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Название темы | Количество часов | Дата |
|  | ***I раздел. Настольный вариант игры «Сонор»*** | **21 ч** |  |
| 1. | Логические задачи | 1ч |  |
| 2. | Цветные фигуры. | 1ч |  |
| 3. | ДИП «Сонор». Об основателе игры Г.В.Томском. (История создания игры) | 1ч |  |
| 4. | Ознакомление с игровым полем. Игровое поле «Сонор». | 1ч |  |
| 5. | Базовые правила игры. Ознакомление. (Базовая версия ДИП «Сонор») | 1ч |  |
| 6. | Фишки «убегающих». Ход фишки «убегающих» | 1ч |  |
| 7. | Фишка «преследователя». Ход фишки «преследователя» | 1ч |  |
| 8. | Подсчет очков при игре. | 1 ч |  |
| 9. | Оформление игрового поля. Раскрашивание игрового поля. | 2 ч |  |
| 10. | Создание сюжета игры. Составление рассказа по сюжету поля. | 2 ч |  |
| 11. | Задачи преследования. | 1ч |  |
| 12. | Дополнительные критерии игры. | 1 ч |  |
| 13. | Версии с рокировками фигур убегающих. | 1ч |  |
| 14. | Настольный вариант базовой игры «Сонор» | 5ч |  |
| 15. | Анализ ошибок и выбор наиболее удачных партий игры | 1ч |  |
| 16. | **Турнир внутри кружка** | **1ч** |  |
|  | ***II раздел. Графический вариант игры «Сонор»*** | **5 ч** |  |
| 17. | Изображение партии игры на бумаге | 2 ч |  |
| 18. | Подсчет очков | 1 ч |  |
| 19. | Анализ ошибок и выбор наиболее удачных партий игры | 2 ч |  |
|  | ***II раздел. Подвижный вариант игры»Сонор»*** | **5ч** |  |
| 20. | Изготовление оборудования для подвижного варианта игры. | 2ч |  |
| 21. | Подвижный вариант игры | 3ч |  |
|  | **Школьный турнир** | **1ч** |  |
| 22. | Подведение итогов работы кружка | 1ч |  |