

ИГРА «СОНОР» - ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ



*Сивцева Марианна Васильевна,
старший педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории
МБУ ДО «Дворец детского творчества» ГО
«г. Якутск»,
отличник образования РС (Я),
тренер и судья международного класса
член Федерации по игре ДИП «Сонор» РС (Я)*

Интеллектуальное развитие ребенка происходит на раннем этапе становления личности. Научные исследования свидетельствуют о том, что каждому возрасту присуща своя готовность к развитию тех или иных сторон интеллекта. Состояние современного общества поставило перед образованием ряд острых проблем, среди которых резкое ухудшение физического, психического, неврологического и нравственного здоровья детей. Все это сказывается на развитии интересов и способностей детей, в первую очередь интеллектуальных. В основе развития интеллектуальных способностей, развитие самостоятельного мышления особенно актуально. В обществе ощущается дефицит специалистов высокого уровня, способных глубоко и самостоятельно мыслить. Только таким под силу совершить прорыв в экономике, экологии, науке и, наконец, продвинуть общество вперед. По данным психологов, если к 4 годам интеллект формируется на 50 %, то в начальных классах – на 80-90%. Младший школьный возраст является одним из главных периодов жизни ребенка, так как именно на этом этапе ребенок начинает приобретать основной запас знаний об окружающей действительности для своего дальнейшего развития. Именно от этого периода жизни существенно зависит дальнейшее развитие ребенка.

Среди учащихся начальной школы, с использованием ряда методик, было проведено обследование интеллектуальных и познавательных способностей детей. У учащихся проверялись память, внимание, мышление, речь.

Исследование выявило, что у многих детей слабая память, недостаточно развиты речь, мышление, умения сравнивать и обобщать, многие дети с трудом сосредотачиваются на заданиях.

Исходя из результатов обследования с целью повышения эффективности обучения, мною была разработана программа занятий интеллектуального развития младших школьников, направленная на достижение высокого уровня

самостоятельной творческой активности школьника, мобилизацию интеллектуальных ресурсов личности обучаемого.

Творческое объединение «Сонор и развивающие игры» действует во Дворце детского творчества города Якутска с 1996 года. Основателями этого направления были Авдеева Ф.И., директор Дворца детского творчества, Томский Г.В., профессор математики, автор игры «Сонор», Алексеев Н.К., профессор, преподаватель ЯГУ, Голиков А.И, преподаватель ЯГУ, Томский А.В., преподаватель ЯГУ.

В 2017 году творческое объединение преобразовано в студию «Уникум». Цель студии: создание условий для развития логического мышления, исследовательской деятельности с использованием логико-математических игр и «Сонор», выявление одаренных детей и оказание помощи в развитии таланта. Разработанная мною авторская дополнительная общеразвивающая программа адресована учащимся в возрасте 5-14 лет и позволяет ознакомиться со многими интересными вопросами занимательной математики, развивающими играми, выходящими за рамки школьной программы, развивать навыки исследовательской деятельности. По данной программе я работаю более 20 лет.

Новизной программы является создание образовательно-интеллектуального пространства с четырьмя модулями: базовый, для одаренных детей, для дошкольников, «Уникум» для учащихся 5-6 классов. Отличительные особенности модулей - в усложнении практического и теоретического материалов.

Еще одной отличительной особенностью программы являются игры, условно разделенные на обучающие и развивающие.

В обучающие игры входит раздел математики: количество, счет, величина, геометрические фигуры, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени, логические примеры, задачи, кроссворды, математические ребусы.

Развивающие игры способствуют формированию внимания, памяти, пространственного воображения, умения творчески и логически мыслить. Среди развивающих игр особое место занимают игры, формирующие способность к логическому мышлению: игры-головоломки «Танграм», «Пифагор», «Волшебный круг» и т.д., игра «Ниваал», «Сонор», шашки, домино, национальные настольные игры – «Тырыынка», «Тыксаан», «Хаамыска». Все перечисленные игры содержат в себе элементы, способствующие развитию логического мышления.

Ребусы, кроссворды – занимательный материал, развивают память, логическое мышление.

Фольклор (загадки, пословицы, поговорки)- создает эмоциональный настрой, активизирует умственную деятельность ребенка: наблюдательность, умение самостоятельно решать логические задачи, тренирует память ребенка.

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, внося в занятия элементы занимательности, новизны.

Особенно важно приобщение детей к сложным интеллектуальным играм. К таким играм относится динамическая игра преследования «Сонор». Из-за бесконечности сюжетов, процессов преследования неисчерпаем и мир интеллектуальных ДИП. Автор этой игры – профессор математики Г.В.Томский.

Простота правил делает игру доступной для всех возрастов. Игра имеет глубокие национальные корни. По признанию автора, он еще в детстве придумывал различные варианты игры вместе со своими сверстниками. Детские годы Томского Г.В. прошли на Севере республики Саха (Якутия) в поселке Жиганск, где одним из основных занятий местных жителей была охота. Игра моделирует процесс охоты, когда охотник (или хищник) преследует пятерых зверей. Отсюда и произошло название игры, взятое от якутского слова, означающего преследование. «Сонор» - выслеживание зверя охотником. Математики такую игру называют динамической игрой преследования с одним «преследователем» и пятью «убегаящими».

При обучении детей используются четыре варианта игры: настольная, графическая, подвижная и компьютерная.

В *настольном* варианте игры «Сонор» дети сами могут придумывать сюжеты и рисовать соответствующие атрибуты для игр. Для этого используются якутские, русские народные сказки, персонажи любимых мультфильмов, герои литературных произведений, космические пришельцы, фантастические персонажи и т.д. Фигуры для комплекта дети могут изготовить сами, используя разный материал: глину, соленое тесто, пластилин, керамопласт, дерево и др.

Настольный вариант является базовой частью. Партия игры проходит на прямоугольной плоской доске шириной в 30 см, длиной 40 см. Имеются 8 игровых фигур: два «преследователя» и шесть «убегаящих». Правила игры просты и доступны каждому.

Таким образом, приводим детей к пониманию пространственного моделирования как одного из важных средств развития мыслительной деятельности.

После освоения базового варианта переходим к *графической версии* игры «Сонор». Детям предлагается изобразить партию игры «Сонор» на листке бумаги с помощью специальных трафаретов (круга).

При графическом изображении «Сонор» дети прослеживают свой ход игры, наглядно анализируют свои ошибки или наиболее удачные партии.

Весьма интересно и увлекательно проходит *подвижный вариант* игры «Сонор», для которой используются специальные атрибуты: картонные круги, маски различных сказочных героев и музыкальный фон. При подвижной игре дети обычно бывают более эмоциональными, у них появляется чувство сопереживания, спортивный азарт, взаимовыручка. Игра проходит увлекательно и способствует повышению положительных эмоций у детей, развивает нравственные качества игроков.

Компьютерный вариант имеет определенную программу, ориентированную на развитие познавательной активности учащихся, их

самостоятельности в принятии оптимальных решений в различных ситуациях. В компьютерной версии дети могут одновременно играть с несколькими соперниками. Кроме того, дети сами могут создавать компьютерные вариации игры ДИП «Сонор».

Студийная работа ведется по четырем основным направлениям:

1. Спортивное
2. Творческое
3. Образовательное
4. Научно-исследовательское

Ежегодно по плану проводятся городские и республиканские турниры по игре «Сонор», в которых учащиеся студии «Уникум» постоянно занимают призовые места.

В основе образовательной деятельности по направлению «Творческое» используются различные социально-педагогические проекты, каждый из которых содержателен и интересен. Так, проект «Через игру ЖИПТО – к творчеству», базирующийся на трех содержательных блоках: мастерство педагога, творчество детей и родителей, направлен на создание благоприятных условий для развития творческих способностей учащихся, развитие мотивации для создания творческих продуктов. В рамках проекта дети создают различные варианты поля игры Жипто с использованием якутских и русских народных сказок, персонажей любимых мультфильмов, героев литературных произведений, космических пришельцев, фантастических персонажей и т.д.

Интегрированный проект «Использование устного, прикладного народного творчества (фольклора) – в интеллектуальной игре ДИП «Сонор» разработан в 2010 году и объединил два творческих объединения Дворца детского творчества: «Народное творчество» (педагог Пахомова Н.Г) и кружок «Сонор» (педагог Сивцева М.В.). Цель проекта - использование прикладного народного творчества в игре ДИП «Сонор». В рамках проекта дети приобщились к устному народному творчеству, посетили различные музеи, библиотеки, для них были организованы познавательные встречи с народными мастерами. По итогам этих мероприятий учащиеся создали комплекты фигур для игры «Жипто» и приняли участие в городских, республиканских выставках прикладного творчества.

В 2012 году стартовал новый интегрированный проект «Интеллект, Творчество и Закон». Цель проекта - поиск новых методических приемов и методик в организации учебного процесса, способствующих развитию интеллектуальных, творческих способностей, а также обучение детей правовым знаниям. Новизной данного проекта является приобщение учащихся к прикладному народному творчеству, воспитание гражданско-патриотических ценностей, а также развитие интеллектуальных способностей. Проект объединил три творческих объединения Дворца детского творчества: студию «Народное творчество» (рук. Пахомова Н.Г.), «Школу правовых знаний» (рук. Сокольников А.А.), студию «Сонор и развивающие игры» (рук. Сивцева М.В.).

Итогом работы в проектах становятся научные исследования учащихся как высшая ступень творческой деятельности. Исследовательский метод направлен на развитие у учащихся не только самостоятельности, фантазии и творчества, но также приближает процесс обучения к научному поиску, который достаточно долг и требует большого кропотливого труда.

Важное значение в реализации данной программы имеет работа с родителями: ежегодный городской семейный конкурс «Удивительный мир Жипто», тематические викторины, совместные театрализованные представления детей, педагогов и родителей и многое другое. Родители учащихся являются полноправными участниками проекта. Именно они помогают найти необходимую литературу, качественно оформить работу, подготовить презентацию. Привлекая к этой работе родителей важно, чтобы они не брали на себя выполнение части работы детей над проектами, т.к. теряется сама идея работы над проектом, а вот помочь советом, информацией, проявить заинтересованность – важный фактор поддержки мотивации и обеспечение самостоятельности учащихся при выполнении ими проекта. С этой целью я провожу специальные собрания-лекции для родителей, на которых



разъясняю суть метода проектной деятельности и его значимость для развития личности детей; рассказываю об основных этапах проектной деятельности и формах возможного участия родителей в ней. Дети по своей природе исследователи, с радостью и удивлением открывают для себя окружающий мир. Им интересно все. Поддерживать стремление ребенка к

самостоятельной деятельности, способствовать развитию интереса к экспериментированию, создавать условия для исследовательской деятельности – главная задача педагогов дополнительного образования и родителей.

Учащиеся студии «Уникум» ДДТ принимали участие в престижных мероприятиях самого различного уровня, в том числе в летней международной школе Фиджип-Евроталант г. Сабль д Олоньво Франции (2012 г.), в фестивале «Жипто», состоявшемся в городе Де Рошель, на котором успешно представили театрализованную инсценировку подвижного варианта игры «Сонор» «Легенда о драгоценностях Якутии». Таким образом, учащиеся Дворца детского творчества достойно представили якутскую культуру во Франции.



Результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы отслеживаются два раза в год с применением различных методик диагностики. Диагностика учащихся творческих групп проводится по следующим уровням: низкий, средний, высокий. Анализ

выявил, что учащиеся стали более внимательными, повысилась скорость

реакции, дети стали более четко выполнять задания, новые игры и конкурсы способствуют развитию внимания, развития памяти, воображения и творческих навыков. Важно отметить, что наряду с интеллектуальным развитием, отмечается и личностное становление: у детей формируется ответственность за свои и коллективные решения, доброжелательное отношение к товарищам, взаимовыручка, сопереживание. Через систематическое обращение к устному народному творчеству воспитываются нравственные качества детей.

Анализируя проведенную работу, можно сделать выводы об эффективности использования интеллектуальных игр для развития познавательных способностей, а именно внимания, памяти, мышления у младших школьников. Подтверждением служат полученные мною результаты диагностик - возросла концентрация внимания, оно стало более устойчивым, сформировались умения находить существенные признаки предметов, умение сравнивать и обобщать. У учащихся происходит становление и развитие форм сознания и самоконтроля, исчезает боязнь ошибочных шагов.

Опыт моей многолетней работы освещен в авторском пособии «ЖИПТО в Якутском Дворце детского творчества», разработанном совместно с Григорием Томским. Данная разработка получила признание на многих



конкурсах: отмечена дипломом I степени в международном конкурсе научно-творческих работ (2012 г.) во Франции, заняла 1 место в республиканском конкурсе «Авторские разработки и пособия (2012 г.)», диплом I степени получила я, как автор методической рекомендации «Игра ДИП Сонор», представленный на Всероссийском конкурсе «Дополнительное образование XXI века» (2014 г.). Моя авторская программа по

обучению детей развивающим логико-математическим играм и ДИП Сонор» была отмечена дипломом I степени в республиканском конкурсе авторских образовательных программ (2015 г.).

Плодотворно сотрудничаю с Федерацией ДИП Сонор-Жипто РС(Я), ИРОиПК им. Донского-II, Международной Федерацией Фиджип-Евроталант во Франции, математическим факультетом СВФУ им. М.К.Аммосова, дошкольными образовательными учреждениями №2, 9, 82 г. Якутска.

Свою главную педагогическую и человеческую задачу я вижу в том, чтобы помочь каждому ребенку стать свободной, творческой и самодостаточной личностью, конкурентоспособной в современном обществе. Современное общество остро нуждается в людях с глубокой верой в себя, свои способности, умеющих эти способности реализовать во имя личного и общего счастья. Поэтому моя цель – подготовить ребят к жизни и профессиональной деятельности в новом современном обществе.