

**«Інтелектуальні ігри»**  
**Навчальна програма для гуртків гуманітарного та соціально-реабілітаційного**  
**напрямів позашкільної освіти**  
**Автор: Кизименко В. О.,**  
**Кіровоградський обласний центр дитячої та юнацької творчості.**

(Протокол засідання вченої ради Кіровоградського обласного інституту  
післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського 04.05.2005 р. № 1;  
наказ управління освіти і науки Кіровоградської облдержадміністрації 07.09.2005 р. № № 464)

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА**

Головною метою сучасної української освіти є створення умов для особистісного розвитку і творчої самореалізації кожного громадянина України, формування покоління, здатного навчатися впродовж життя, створення і розвиток цінностей громадянського суспільства.

Досягнення нової якості освіти обумовлює потребу у впровадженні перспективних педагогічних технологій, спрямованих на розвиток і саморозвиток творчої особистості, формування дивергентного, критичного мислення. Дослідження вчених переконливо показують, що інтелектуальні можливості людей, яких звичайно називають талановитими, не аномалія, а норма. І проблема тільки у тому, щоб розкрити мислення людини, підвищити коефіцієнт його корисної дії, нарешті, допомогти використовувати ті найбагатші можливості, що дала йому природа і про існування яких багато хто часом і не підозрює.

Програма «Інтелектуальні ігри» представляє систему роботи з розвитку творчих здібностей особистості на інтегративній основі, що сприяє формуванню гнучкості, краси і нестандартності мислення, які необхідні для успішного рішення навчальних і життєвих проблем. У сучасному світі особливо велике значення набуває здатність швидко й розумно орієнтуватися у величезному обсязі інформації, уміння аналізувати її й робити логічні висновки. Заняття інтелектуальними іграми сприяють підвищенню рівня інтелектуального розвитку дітей, умінню зосереджувати увагу на розв'язанні завдань в умовах обмеженого часу, аналізувати виникаючі ситуації й робити висновки.

Головна мета програми - створення умов для розкриття пізнавального інтересу й творчих здібностей дітей шляхом включення їх у різні види інтелектуальної діяльності.

Завдання навчальної програми (розвиваючі, навчальні, виховні) конкретизують мету:

- створення умов для розвитку уяви, фантазії, властивостей пам'яті й мислення, логіки й творчих здібностей, формування особистості з незалежним мисленням;
- розвиток у гуртківців самостійності, прагнення здобувати знання, уміння застосовувати їх на практиці; здорової інтелектуальної цікавості;
- розвиток емоцій вихованців, створення на занятті емоційних ситуацій подиву, радості, парадоксальності, інсайту, використовуючи яскраві приклади;
- розширення кругозору дітей, доповнення й поглиблення знань у різноманітних сферах;
- налагодження міжпредметних зв'язків, посилення мотивації пізнавальної діяльності, актуалізації знань, що здобуваються;
- активізація образного й логічного мислення, фантазії, уяви, кмітливості;
- навчання методам аналізу питань різних видів і ігор, закріплення придбаних навичок, удосконалення придбаних умінь і навичок роботи з базою запитань;
- набуття та засвоєння дітьми й молоддю нових знань про здоровий спосіб життя; підвищення рівня інформованості молоді з питань профілактики тютюнокуріння, алкоголізму;
- виховання прагнення до самоосвіти, підвищення загальнокультурного рівня; пробудження інтересу та мотивації до інтелектуальних видів діяльності й спілкування;

- формування навичок роботи в групі, конструктивного колективного обговорення проблемних питань і ситуацій; толерантності й уміння оперативного мислити в умовах дефіциту інформації й часу;
- формування дбайливого відношення до результатів трудової діяльності, поваги до людей праці, професіоналам;
- формування прагнення уважно й сумлінно виконувати завдання;
- формування сприятливих для розвитку вихованців взаємовідносин у колективі й командах;
- виховання позитивних особистісних якостей: уважності, посидючості, акуратності, ініціативності, відповідальності, терпіння, самоорганізованості, лідерських якостей;
- виховання конкретних інтелектуальних, вольових, емоційних здатностей і якостей дітей.

На відміну від деяких програм з інтелектуальних ігор, ця робота пропагує розвиток інтелекту не тільки за допомогою інструментів типу «Що? До? Коли?», а доповнена й іграми - стратегіями, і психологічним моніторингом.

Тестування, як відомо, давно й активно використовується в багатьох розвинутих країнах світу і поступово прокладає собі шлях в Україні. Важливо допомогти гуртківцям сформувати раціональні способи досягнення високого результату розумової діяльності, озброїти їх методикою і технікою розумової праці. Саме тому зараз дуже гостро ставиться питання про необхідність розробки таких тестових завдань, що допомогли б опанувати не тільки знання, але й раціональні прийоми їхнього застосування.

Програма базується на ігрових видах діяльності. Специфіка роботи вимагає особливої форми занять, які відрізняються від традиційного навчального (урочно-лекційного) процесу. Мінімум повчальності, ніякого примусового нав'язування знань й умінь.

Програма знайомить з різноманітними інтелектуальними іграми, методами й прийомами ефективного мислення. Форми занять передбачаються наступні: теоретичні, що розкривають суть процесу інтелектуальної гри, правила й форми різних ігор; практичні й ігрові заняття, що спонукають брати участь у спортивних турнірах, як на міжнародному рівні (Молодіжний Кубок світу, наприклад), так і на регіональному та всеукраїнському.

Стандартне заняття складається із трьох етапів. Перший - кругове тренування із застосуванням простих ігор. Другий - розбір й ігрове підтвердження теоретичних положень, запланованих на дане заняття. Третій - тренування в режимі реального часу за правилами однієї з інтелектуальних ігор.

Практика показала, що необхідна й така форма роботи, як спільна гра всіх команд і гравців, які займаються в клубі, так і запрошених.

Загальні вимоги до знань, умінь і навичок гуртківців є компіляцією вимог з програм інтелектуальних ігор, розроблених у клубах міст: Гомель, Новосибірськ, Санкт-Петербург, Москва, Одеса, Мала Виска.

Очікувана результативність: підвищення інтелектуальних здібностей дітей і їх ерудиції, поліпшення уяви, фантазії й логіки; розширення кругозору вихованців; розвиток позитивних особистісних якостей і творчих здібностей; досягнення високих результатів у змаганнях з інтелектуальних ігор.

Для реалізації навчально-виховних завдань використовуються розвиваючі ігри; архіви питань (з інтернет-ресурсів міжнародного інтелектуального руху <http://db.chgk.info> або готуються керівником та вихованцями під конкретні теми та заходи); інформаційні бази даних, електронні (і інші) енциклопедії, довідники й інтерактивні посібники. З технічних засобів застосовуються: електронні системи для «Брейн-рингу» та «Своєї гри», DVD-програвач, телевізор, комп'ютер з Інтернетом, ноутбук з необхідним програмним забезпеченням, медіа-проектор.

Програма розрахована на 4 роки навчання:

1 рік навчання – 4 години на тиждень, загальна кількість годин – 144 (учні 7-8 класів);

2, 3, 4 роки навчання – 6 годин на тиждень, загальна кількість годин – 216 (учні 8-11 класів та студенти).

В залежності від складу вихованців, позитивної динаміки змін, матеріально-технічного забезпечення обсяг навчальних годин на той чи інший розділ програми може змінюватися.

Програма пройшла апробацію у Клубі інтелектуального розвитку школи юних менеджерів «Ділові підлітки» Кіровоградського обласного центру дитячої та юнацької творчості.

### Перший рік навчання, початковий рівень

#### НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Розділ	Кількість годин		
	Теоретичні заняття	Практичні заняття	Усього
Розділ 1. Інтелектуальний розвиток людини	1	-	1
Розділ 2. Класифікація інтелектуальних ігор	1	-	1
Розділ 3. Джерела інформації	2	2	4
Розділ 4. Питання – основа тестових ігор	1	1	2
Розділ 5. Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?»	<b>6</b>	<b>36</b>	<b>42</b>
5.1. Історія руху «Що? Де? Коли?»	1	3	4
5.2. Телевізійний варіант гри «Що? Де? Коли?»	1	3	4
5.3. Спортивний варіант гри «Що? Де? Коли?»	1	17	18
5.4. Синхронні турніри	1	11	12
5.5. Організація інтелектуального турніру «Що? Де? Коли?» у навчальному закладі	2	2	4
Розділ 6. Методика організації і проведення ігор «Брейн-ринг»	<b>4</b>	<b>14</b>	<b>18</b>
6.1. Історія та телевізійний варіант гри «Брейн-ринг»	1	3	4
6.2. Спортивний варіант гри «Брейн-ринг»	2	8	10
6.3. Організація інтелектуального турніру «Брейн-ринг» у навчальному закладі	1	3	4
Розділ 7. Інтелектуальна розминка	2	2	4
Розділ 8. Інтелектуальна гра «Своя гра»	2	6	8
Розділ 9. Супутні інтелектуальні ігри	2	2	4
Розділ 10. Формування команди	4	8	12
Розділ 11. Поняття про стратегію, аналіз	1	1	2
Розділ 12. Інтелектуальна гра - стратегія «Шахи»	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>14</b>

12.1. Основні поняття і правила гри, історія	2	2	4
12.2. Дебют	1	1	2
12.2. Міттельшпіль	2	2	4
12.3. Ендшпіль	2	2	4
Розділ 13. Інтелектуальна гра - стратегія «Шашки»	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>12</b>
13.1. Основні поняття і правила гри	2	2	4
13.2. Основні принципи гри	4	4	8
Розділ 14. Інтелектуальний моніторинг	2	8	10
Розділ 15. Інструкторська, суддівська практика, змагання	2	4	6
Розділ 16. Залік	-	4	4
	43	101	144

## ЗМІСТ ПРОГРАМИ

### **Розділ 1. Інтелектуальний розвиток людини (1 год.)**

*Теоретична частина.* Інтелект. Поняття. Види. Методи розвитку. Тренінги. Гра – один з дієвих методів розвитку інтелекту. Теорії Айзенка, Біне.

### **Розділ 2. Класифікація інтелектуальних ігор (1 год.)**

*Теоретична частина.* Гра. Поняття. Завдання: навчальні, розвиваючі. Значення. Основні типи інтелектуальних ігор. Вікторини. Стратегії: рольові, економічні, бойові.

### **Розділ 3. Джерела інформації (4 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття про інформацію в сучасному світі. Засоби масової інформації. Книги. Як з ними працювати. Бібліотеки. Каталоги. Довідники. Словники. Як шукати інформацію. Інтернет. Можливості, переваги і недоліки. Навчальні програми. Основні сайти.

*Практична частина.* Знайомство з основними сайтами. Екскурсія в бібліотеку закладу.

### **Розділ 4. Питання – основа інтелектуальних ігор–вікторин (2 год.)**

*Теоретична частина.* Вимоги до питань: пізнавальна інформація, лаконічність, однозначність відповіді, логічний шлях до відповіді, надійне джерело інформації. Методика пошуку відповіді. Ключове слово в питанні. Дерево аналізу варіантів. Логічний ланцюжок. Питання різних рівнів складності.

*Практична частина.* Ігрова практика й функціональне застосування методу в роботі над питанням.

### **Розділ 5. Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?» (42 год.)**

#### **5.1. Історія руху «Що? Де? Коли?» (4 год.)**

*Теоретична частина.* «Що? Де? Коли?» як соціальне явище. Історія руху. Засновник телевізійної гри – Ворошилов В.Я. «Феномен гри». Правила. Громадський рух. Міжнародна Асоціація Клубів. 1 Конгрес. Ліга Українських Клубів. Кіровоградська обласна ліга інтелектуального розвитку. Маловисківська районна ліга

інтелектуального розвитку дітей. Кіровоградська молодіжна організація «Колір» і міська ліга школярів.

*Практична частина.* Перегляд відеоматеріалів клубу та інтерактивна ігрова практика.

**5.2. Телевізійний варіант гри «Що? Де? Коли?» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Історія. Правила.

*Практична частина.* Перегляд ігор елітарного клубу та ігрова практика.

**5.3. Спортивний варіант гри «Що? Де? Коли?» (18 год.)**

*Теоретична частина.* Історія. Правила.

*Практична частина.* Ігрова практика «Що? Де? Коли?».

**5.4. Синхронні турніри (12 год.)**

*Теоретична частина.* Сайти. Ігрова творчість клубів світу.

*Практична частина.* Ігрова практика з використанням питань синхронних турнірів.

**5.5. Організація інтелектуального турніру «Що? Де? Коли?» у навчальному закладі (4 год.)**

*Теоретична частина.* Як організувати турнір у класі.

*Практична частина.* Створення банку питань для ігор.

**Розділ 6. Методика організації і проведення ігор «Брейн-ринг» (18 год.)**

**6.1. Історія та телевізійний варіант гри «Брейн-ринг» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Історія виникнення. Телеверсії.

*Практична частина.* Перегляд ігор елітарного клубу та ігрова практика.

**6.2. Спортивний варіант гри «Брейн-ринг» (10 год.)**

*Теоретична частина.* Історія. Правила. Відмінність від «Що? Де? Коли?».

Вимоги до питань. Особливості обговорення питання. Взаємодія команди і капітана.

*Практична частина.* Гра у «Брейн-ринг» за класичними правилами.

**6.3. Організація інтелектуального турніру «Брейн-ринг» у навчальному закладі (4 год.)**

*Теоретична частина.* Як організувати турнір у класі.

*Практична частина.* Створення банку питань для ігор.

**Розділ 7. Інтелектуальна розминка (4 год.)**

*Теоретична частина.* Особливості побудови і фізіологічного функціонування головного мозку і центральної нервової системи. Принципи інтелектуальної розминки.

*Практична частина.* Ігрові заняття.

**Розділ 8. Інтелектуальна гра «Своя гра» (8 год.)**

*Теоретична частина.* Історія. Телевізійний та спортивний варіанти гри. Правила.

*Практична частина.* Перегляд ігор телеверсії та ігрова практика.

**Розділ 9. Супутні інтелектуальні ігри (4 год.)**

*Теоретична частина.* «Віриш - ні віриш», перевертні, кубраєчки, реалії, «четвертий – зайвий», анекдоти, шароїди, анаграми. Правила.

*Практична частина.* Ігрові заняття.

**Розділ 10. Формування команди (8 год.)**

*Теоретична частина.* Теорія питання. Рекомендації кращих знавців. Механізми організації. Функції гравців. Розподіл ролей: капітан, генератор ідей, критик. Принципи гри в команді: єдність, безперервність обговорення, слухати і чути кожного, усі версії прийнятні, антипринципи.

*Практична частина.* Аналіз ігор. Оцінка команди. Персональний аналіз. Мікрогрупи.

Відпрацювання гри в трійках. Відпрацювання гри в шістках. Ігрові заняття.

### **Розділ 11. Поняття про стратегію (2 год.)**

*Теоретична частина.* Стратегія й аналіз на прикладі гри в «морський бій».

*Практична частина.* Аналіз простих ігор.

### **Розділ 12. Інтелектуальна гра – стратегія «Шахи» (14 год.)**

#### **12.1. Основні поняття і правила гри, історія шахів (4 год.)**

*Теоретична частина.* Шахівниця і фігури. Шаховий кодекс України. Суддівство й організація змагань. Правила шахової гри. Поняття, нотація, турнірна дисципліна, правило «торкнув - ходи», вимога запису турнірної партії. Як ходять фігури: король, тура, слон, ферзь, кінь, пішак. Можливості фігур. Вічний шах, пат, мат. Мат ферзем, турою, мат двома слонами, слоном і конем. Перетворення пішака. Рокіровка.

Історичний огляд розвитку шахів. Походження шахів. Легенда про раджу і мудреця. Поширення шахів на Сході. Чатуранга і шатрандж. Табія. Мансуба. «Мат Дінарам» – як типова задача середньовічного Сходу.

*Практична частина.* Відпрацювання елементарних вмінь.

#### **12.2. Дебют (2 год.)**

*Теоретична частина.* Визначення дебюту як підготовчої стадії до боротьби в середині гри. Основні принципи розвитку дебюту: мобілізація фігур, боротьба за центр, безпека короля. Стратегічні ідеї італійської партії.

*Практична частина.* Ігрові заняття з використанням італійської партії.

#### **12.2. Мігтельшпіль (4 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття про тактику. Поняття про комбінацію. Основні тактичні прийоми: зв'язування, напівзв'язування, подвійний удар, вилка, розкритий напад, розкритий шах, подвійний шах, відволікання, запотяг. Розмін. Визначення стратегії. Принцип реалізації матеріальної переваги. Найпростіші принципи розігрування середини партії: доцільний розвиток фігур, мобілізація фігур, визначення найближчої і наступної задач.

*Практична частина.* Рішення завдань на розвиток комбінаційного зору. Гра в парах.

#### **12.3. Ендшпіль (4 год.)**

*Теоретична частина.* Визначення ендшпілю. Роль короля. Активність короля в ендшпіль. Матування короля. Пішаківі закінчення: опозиція, цунгцванг, правило квадрата. Король і пішак проти короля, ферзь проти пішака.

*Практична частина.* Відпрацювання елементарних позицій ендшпілю. Гра в парах.

### **Розділ 13. Інтелектуальна гра – стратегія: «Шашки» (12 год.)**

#### **13.1. Основні поняття і правила гри (4 год.)**

*Теоретична частина.* Шашкова нотація. Правила гри в російські шашки. Комбінація – тактичний прийом у гри. Піддавки. Оцінка і розрахунок позиції.

*Практична частина.* Складні приклади. Ігрові заняття.

#### **13.2. Основні принципи гри (8 год.)**

*Теоретична частина.* Значення центру. Дебют «Кіл». Оточення центру. «Ленінградський захист». Боротьба проти центру на практиці. «Зворотня гра Бодяньського». «Зворотній кіл». «Зворотній косяк». «Гра Романичева». «Безіменний дебют».

*Практична частина.* Колективний аналіз партій. Гра в парах.

#### **Розділ 14. Інтелектуальний моніторинг (10 год.)**

*Теоретична частина.* Загальне поняття про інтелектуальне тестування.

*Практична частина.* Культурно-вільний тест на інтелект. Тест зростаючої складності Равена. Виключення понять. Прості аналогії. Числові ряди. Оцінка логічного мислення. Виділення істотних ознак. Пізнавання фігур. Методика «Компас». Коефіцієнт інтелекту. Критеріально-орієнтований нормативний тест розумового розвитку.

#### **Розділ 15. Інструкторська, суддівська практика, змагання (6 год.)**

#### **Розділ 16. Залік (4 год.)**

### **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*Вихованці мають знати:*

- сучасні теорії розвитку інтелекту;
- класифікацію інтелектуальних ігор;
- історію виникнення руху та основних ігор;
- можливості джерел інформації для самоактуалізації і самовдосконалення;
- методику пошуку відповіді у «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринзі», «Своїй грі»;
- принципи інтелектуальної розминки;
- механізми організації і принципи формування команди;
- що таке стратегія, структуру та елементи стратегії ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг»;
- правила гри в шахи, основи шахового кодексу, як записувати партію, колір клітинок шахівниці, історію питання про походження шахів і поширення їх на Сході. найпростіші дебютні принципи, стратегічні ідеї італійської партії, правило квадрата, опозиції, цунгцвангу;
- основні принципи гри в російські шашки;
- інструкції, правила і принципи тестування.

*Вихованці мають вміти:*

- використовувати отримані знання в організації свого інтелектуального розвитку;
- характеризувати ту чи іншу гру;
- користуватися сучасними джерелами інформації;
- знаходити ключові слова, аналізувати логічний ланцюжок у питаннях;
- організувати інтелектуальні змагання у класі;
- застосовувати принципи розминки на практиці;
- грати відповідно до командних принципів;
- визначати назви й ідеї найпростіших тактичних прийомів у шахах;
- застосовувати основні принципи гри в російські шашки на практиці;
- проходити процедуру тестування, аналізувати отримані результати, правильно розуміти інтерпретування.

*Вихованці мають набути досвід:*

- користування сучасними джерелами інформації;
- аналізу питань;
- створення банку питань для ігор;
- організації інтелектуального турніру у класі;
- ефективної гри у команді, розв'язування питань «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу», які відповідають навчальному рівню;

- володіння основними комунікаційними навичками;
- володіння найпростішими принципами реалізації матеріальної переваги, розігрування середини партії, прийомами «сходи» і ендшпілем: ферзь проти пішаків, ставити мат самотньому королю: ферзем, турою, двома слонами;
- ефективної гри в російські шашки;
- коректування свого інтелектуального розвитку.

### Другий рік навчання, основний рівень

### НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Розділ	Кількість годин		
	Теоретичні заняття	Практичні заняття	Усього
Розділ 1. Інтелектуальний розвиток людини	1	1	2
Розділ 2. Джерела інформації	2	2	4
Розділ 3. Питання – основа тестових ігор	2	2	4
Розділ 4. Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?»	<b>15</b>	<b>49</b>	<b>64</b>
4.1. Структура та стратегія гри	5	15	20
4.2. Розвиток мислення	7	21	28
4.3. Синхронні турніри	1	11	12
4.4. Організація інтелектуального турніру «Що? Де? Коли?»	2	2	4
Розділ 5. Методика організації і проведення ігор «Брейн-ринг»	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>28</b>
5.1. Структура та стратегія гри	3	9	12
5.2. Розвиток мислення	3	9	12
5.3. Організація інтелектуального турніру «Брейн-ринг»	2	2	4
Розділ 6. Інтелектуальна розминка	2	2	4
Розділ 7. Інтелектуальна гра «Своя гра»	2	6	8
Розділ 8. Супутні інтелектуальні ігри	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>12</b>
8.1. «Трійка».	1	3	4
8.2. «Даугавпілс»	1	3	4
8.3. «Ерудит-квартет»	1	3	4
Розділ 9. Формування команди	2	6	8
Розділ 10. Інтелектуальна гра - стратегія «Шахи»	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>
10.1. Історія	2	2	4
10.2. Дебют	4	4	8
10.3. Міттельшпіль	4	4	8
10.4. Ендшпіль	4	4	8



10.5. Нестандартні шахи	2	2	4
Розділ 11. Інтелектуальна гра - стратегія «Шашки»	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>12</b>
11. 1. Дебютна стратегія	2	2	4
11.2. Позиційні прийоми	2	2	4
11.3. Позиції	2	2	4
Розділ 12. Інтелектуальні ігри – стратегії «Го», «Рендзю»	4	4	8
Розділ 13. Інтелектуальна гра - стратегія «Реверсі»	1	1	2
Розділ 14. Інтелектуальні економічні ігри	1	3	4
Розділ 15. Специфіка комп'ютерних інтелектуальних ігор	1	3	4
Розділ 16. Інтелектуальний моніторинг	2	6	8
Розділ 17. Інструкторська, суддівська практика, змагання	2	6	8
Розділ 18. Залік	-	4	4
	70	146	216

## ЗМІСТ ПРОГРАМИ

### **Розділ 1. Інтелектуальний розвиток людини (2 год.)**

*Теоретична частина.* Інтелект. Методи розвитку. Тренінги. Сучасні дослідження .  
*Практична частина.* Практика у використанні сучасних методів психодіагностики інтелекту.

### **Розділ 2. Джерела інформації (4 год.)**

*Теоретична частина.* Книги. Бібліотеки. Каталоги. Довідники. Словники. «Що? Де? Коли?» в Інтернеті. Навчальні програми. Сайти клубів.  
*Практична частина.* Практика підготовки матеріалів на сайт клубу.

### **Розділ 3. Питання – основа інтелектуальних ігор – вікторин (4 год.)**

*Теоретична частина.* Класифікація питань (по Ганічеву). Продуктивні: на кмітливість, «відповідь у питанні», питання – жарти, «оригінально про банальне», питання – підказка, «невідоме про відоме», на логічне й асоціативне мислення, питання «на вдачу», питання «на наближення». Умовно допустимі: відтворюючі, відтворюючі «з вивертом», перерахування, питання – лекції. Недопустимі в інтелектуальних іграх типи питань і завдань: питання – розиграші, неетичні.

*Практична частина.* Гра та аналіз питань за класифікацією Ганічева.

### **Розділ 4. Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?» (64 год.)**

#### **4.1. Структура та стратегія гри (20 год.)**

*Теоретична частина.* Б .Левін «ЩДК для «чайників».

*Практична частина.* Аналіз телевізійних версій та ігрові практикуми.

#### **4.2. Розвиток мислення (28 год.)**

*Теоретична частина.* Логічне та асоціативне мислення.

*Практична частина.* Гра «Що? Де? Коли?». Тренінги по збагаченню мовного запасу, знань історії світової культури та сучасних реалій.

#### **4.3. Синхронні турніри (12 год.)**

*Теоретична частина.* Ігрова творчість клубів світу.

*Практична частина.* Ігрова практика з використанням питань синхронних турнірів.

#### **4.4. Організація інтелектуального турніру «Що? Де? Коли?» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Підготовка команд (учасників), питань й антуражу. Робота з асистентами. Ведення гри. Взаємодія з адміністрацією школи (позашкільної установи).

*Практична частина.* Створення пакету питань для турніру з бази міжнародного руху.

### **Розділ 5. Методика організації і проведення ігор «Брейн-ринг» (28 год.)**

#### **5.1. Структура та стратегія гри (12 год.)**

*Теоретична частина.* Основні принципи формування команди для гри «Брейн-ринг». Розподіл ролей в команді. Відмінність капітанської гри в іграх «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг».

*Практична частина.* Перегляд та аналіз ігор телеклубу та ігрова практика.

#### **5.2. Розвиток мислення (12 год.)**

*Теоретична частина.* Логічне та асоціативне мислення. Швидкість обмірковування.

*Практична частина.* Тренінги з закріплення знань елементів стратегії гри. Тренінги по збагаченню мовного запасу, знань історії світової культури та сучасних реалій. Ігрова практика «Брейн-ринг» за класичними та білоруськими правилами.

#### **5.3. Організація інтелектуального турніру «Брейн-ринг» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Організація турніру.

*Практична частина.* Створення пакету питань для турніру з бази міжнародного руху.

### **Розділ 6. Інтелектуальна розминка (4 год.)**

*Теоретична частина.* Головний мозок людини і центральна нервова система. Як скласти питання для розминки. «Контакт». Ігри зі словами.

*Практична частина.* Ігри - розминки.

### **Розділ 7. Інтелектуальна гра «Своя гра» (8 год.)**

*Теоретична частина.* Відмінність від «Що? Де? Коли?» і «Брейн-рингу». Розвиток асоціативного, образного та логічного мислення.

*Практична частина.* Тренінги по розвитку інтуїції. Перегляд ігор телеверсії та ігрова практика.

### **Розділ 8. Супутні інтелектуальні ігри (12 год.)**

#### **8.1. «Трійка» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Правила. Стратегія гри. Командна довіра до гравців і інтуїтивне мислення.

*Практична частина.* Тренінги по відповідальності кожного гравця за результат команди. Відпрацювання взаємодії в трійках. Ігрові заняття.

#### **8.2. «Даугавпілс» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Правила.

*Практична частина.* Розв'язання завдань «Даугавпілсу».

#### **8.3. «Ерудит-квартет» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Історія. Правила.

*Практична частина.* Тренінги з закріплення знань елементів стратегії гри. Ігрові заняття.

### **Розділ 9. Формування команди (8 год.)**

*Теоретична частина.* Рекомендації кращих знавців. Механізми організації. Оцінка команди. Персональний аналіз. Розподіл ролей у команді. Роль капітана.

*Практична частина.* Аналіз ігор. Гра в трійках, в шістках. Тренінги по формуванню команди.

### **Розділ 10. Інтелектуальні гра-стратегія «Шахи» (32 год.)**

#### **10.1. Історія (4 год.)**

*Теоретична частина.* Шахи і культура країн Арабського Халіфату. Шахи у Європі. Реформа шахів. Шахові трактати. Заборона шахів церквою. Іспанські й італійські шахісти 16-17 століть. Рання італійська школа. Калібардієц Греко. Шахи як придворна гра. Шахи у Київській Русі. Шахи і торгові зв'язки російських купців зі Сходом. Виготовлення шахів як вид ремесла. Археологічні знахідки. Шахи на Петрівських асамблеях. Перша шахова книга російською мовою Івана Бугрімова. Перший російський майстер Петров. Перший чемпіон світу Вільгельм Стейниц. Огляд світової масової літератури (перші рукописи, трактати). Михайло Чигорін – засновник російської шахової школи. Емануїл Ласкер і його підхід до шахів. Шахове життя на початку ХХ століття. Становлення радянської школи. Перші радянські міжнародні турніри. Плеяда радянських майстрів.

*Практична частина.* Аналіз партій Чигоріна, Стейніца та Ласкера. Гра у парах.

#### **10.2. Дебюти (8 год.)**

*Теоретична частина.* Еволюція поглядів на дебют. Характеристика сучасних дебютів.

Класифікація дебютів. Значення флангів у дебюті. Захоплення центру з флангів. Прорив центру. Методи роботи над дебютом. Принципи складання дебютного репертуару. Гамбіти. Стратегічні ідеї гамбіту Еванса, віденської партії, королівського гамбіту, російської партії.

*Практична частина.* Аналіз партій з визначеними дебютами. Гра у парах.

#### **10.3. Мігтельшпіль (8 год.)**

*Теоретична частина.* Комбінації з мотивом спертого мата. Використання слабкості останньої горизонталі, руйнування пішакового центру, звільнення лінії, перекриття, блокування, перетворення пішака, знищення захисту. План гри. Оцінка позиції. Центр. Децентралізація. Відкриті і напіввідкриті лінії. Важкі фігури на відкритих і напіввідкритих лініях. Атака на короля. Атака короля, що не рокирувався. Атака з однобічними та різнобічними рокировками. Контрудар у центрі як відповідь на флангову атаку. Обмеження рухливості фігур: обмеження життєвого простору супротивника, зв'язування, блокада.

Захист у шаховій партії. Момент, з якого необхідно переходити до ендшпілю, складання плану захисту, перегрупування сил, економія захисних заходів. Слабкі і сильні поля. Пішакова слабкість. Створення слабкостей у таборі суперника.

*Практична частина.* Розв'язання шахових завдань з елементами комбінацій. Бліц-гра.

#### **10.4. Ендшпіль (8 год.)**

*Теоретична частина.* Король і пішак проти короля і пішака. Король і пішак проти короля і двох пішаків. Віддалений прохідний пішак. Захищена прохідна. Пішаковий прорив. Слон проти пішака. Кінь проти пішака. Король, кінь і пішак проти короля. Король, слон і пішак проти короля. Багатопішакові закінчення. Реалізація зайвого пішака в них. Порівняльна сила коня і слона в ендшпілі. Тура з пішаком проти тури з

пішаком. Тура з пішаками проти тури з пішаками. Активність короля і тури в турових закінченнях.

*Практична частина.* Розігрування визначених ендшпільв. Бліц-гра.

#### **10.5. Нестандартні шахи (4 год.)**

*Теоретична частина.* Ігри на незвичайних дошках. Мінішахи. Максшахи. Нестандартні шахи. Незвичайні позиції. Головоломки на шахівниці. Піддавки.

*Практична частина.* Ігрові заняття, рішення завдань на розвиток комбінаційного зору, тренування з комп'ютерним симулятором шахової гри «Шаховий майстер 3000».

### **Розділ 11. Інтелектуальна гра - стратегія «Шашки» (12 год.)**

#### **11.1. Дебютна стратегія (4 год.)**

*Теоретична частина.* Блокада флангу. Стратегія ходу g3-g4. Жертва шашки. Позиції зі зв'язуванням правого флангу.

*Практична частина.* Гра у парах.

#### **11.2. Позиційні прийоми (4 год.)**

*Теоретична частина.* «Зворотний стусан». «Вілочка». «Гра Когана». «Вітказний кіл». «Кіл Сокова». «Безіменна система».

*Практична частина.* Аналіз партій з позиційними прийомами майстрів гри. Гра у парах.

#### **11.3. Позиції (4 год.)**

*Теоретична частина.* Позиції зі зв'язуванням лівого флангу. Симетричні позиції. Гамбітні позиції. Сполучення білих шашок c5 і h6 (чи чорних f4 і a3). Стиснення лівого флангу чорних з клітини g5. Запирання в практичній грі.

*Практична частина.* Гра у парах.

### **Розділ 12. Інтелектуальні ігри – стратегії «Го», «Рендзю» (8 год.)**

*Теоретична частина.* Історія виникнення. Опис ігор. Принципи гри.

*Практична частина.* Ігрові заняття.

### **Розділ 13. Інтелектуальна гра - стратегія «Реверсі» (2 год.)**

*Теоретична частина.* Типові прийоми гри у реверсі.

*Практична частина.* Ігрові заняття з аналізом.

### **Розділ 14. Інтелектуальні економічні ігри (4 год.)**

*Теоретична частина.* «Мільйонер-класик». «Монополія». Правила гри. Основна стратегія. *Практична частина.* Ігрові заняття.

### **Розділ 15. Специфіка комп'ютерних інтелектуальних ігор (4 год.)**

*Теоретична частина.* Модифікації шашок, «п'ять у лінію», «артилерійські шахи», «колонія», куточки, ігри з камінням, нарди, «чотири в квадрат». Правила. Стратегія.

*Практична частина.* Ігрові заняття з аналізом.

### **Розділ 16. Інтелектуальний моніторинг (8 год.)**

*Теоретична частина.* Сучасний стан психодіагностики.

*Практична частина.* Культурно-вільний тест на інтелект (CFIT). Тест зростаючої складності Равена. Виключення понять. Прості аналогії. Числові ряди. Оцінка логічного мислення. Виділення істотних ознак. Пізнавання фігур. Методика «Компас». Коефіцієнт інтелекту. Критеріально-орієнтований нормативний тест розумового розвитку.

### **Розділ 17. Інструкторська, суддівська практика, змагання (8 год.)**

*Теоретична частина.* Види інформаційно-пізнавальних ігор. Фестивалі й турніри. Різні схеми проведення. Системи підрахунку балів. Різноманітні форми суддівства. Правила турнірів спортивного типу. Питання й апеляції. Поняття про рівень турніру. Огляд основних турнірів Міжнародної Асоціації клубів і Ліги українських клубів.

*Практична частина.* Робота члена суддівської бригади.

## **Розділ 18. Залік (4 год.)**

### **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*Вихованці мають знати:*

- сучасні теорії розвитку інтелекту;
- класифікацію інтелектуальних питань;
- можливості джерел інформації для самоактуалізації і самовдосконалення;
- структуру та елементи стратегії гри, методику пошуку відповіді у «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринзі»;
- принципи підготовки питань для інтелектуальної розминки;
- правила «Даугавпілсу»;
- як відбувається розподіл ролей в команді «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу», роль капітана в розв'язуванні питань;
- стратегію ігор «Своя гра», «Трійка», «Ерудит-квартет»;
- механізми організації і принципи формування команди;
- історію шахів у Європі, про італійських і іспанських шахістів XVI-XVII століть, стратегічні ідеї основних дебютів, закінчення: легкі фігури проти пішаків;
- позиційні прийоми у шашках;
- основні принципи та стратегію ігор «Го», «Рендзю», «Реверсі»;
- правила і принципи основних комп'ютерних інтелектуальних ігор та економічних ігор;
- інструкції, правила і принципи тестування.

*Вихованці мають вміти:*

- використовувати отримані знання в організації свого інтелектуального розвитку;
- користуватися сучасними джерелами інформації, готувати інформацію для сайту;
- аналізувати та розв'язувати питання «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу», які відповідають навчальному рівню;
- складати питання для простих розминок;
- успішно грати та застосовувати на практиці знання по стратегії ігор «Даугавпілс», «Своя гра», «Ерудит-квартет», «Трійка»;
- володіти основними комунікаційними та командними навичками гри;
- володіти основними принципами розігрування дебюту; показати знання стратегічних ідей гамбіту Еванса, віденської партії, королівського гамбіту; показати вміння здійснювати прості шахові прийоми, комбінації в межах 2-4 ходів, скласти найпростіший план гри, даючи оцінку позиції; володіти основами пішакового ендшпілю;
- застосовувати позиційні прийоми у шашках на практиці, визначати назви й ідеї тактичних прийомів;
- застосовувати основні принципи ігор «Го», «Рендзю», «Реверсі» на практиці;
- демонструвати розуміння стратегії в економічних та комп'ютерних інтелектуальних іграх;
- проходити процедуру тестування, аналізувати отримані результати, правильно інтерпретувати і коректувати свій інтелектуальний розвиток.

*Вихованці мають набути досвід:*

- користування сучасними джерелами інформації;
- аналізу питань та розв'язування питань «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу», які відповідають навчальному рівню;
- створення банку питань для ігор;
- володіння основними комунікаційними та навичками командної гри;
- володіння найпростішими принципами дебютної стратегії, реалізації матеріальної переваги, розігрування середини партії, основними комбінаційними прийомами та ендшпільними позиціями в шахах;
- ефективної гри в російські шашки, «Го», «Рендзю», «Реверсі», економічні та комп'ютерні інтелектуальні ігри;
- коректування свого інтелектуального розвитку.

### Третій рік навчання, основний рівень

#### НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Розділ	Кількість годин		
	Теоретичні заняття	Практичні заняття	Усього
Розділ 1. Джерела інформації	2	2	4
Розділ 2. Питання – основа тестових ігор	2	2	4
Розділ 3. Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?»	<b>14</b>	<b>54</b>	<b>68</b>
4.1. Структура та стратегія гри	5	19	24
4.2. Розвиток мислення	6	22	28
4.3. Синхронні турніри	1	11	12
4.4. Організація інтелектуального турніру «Що? Де? Коли?»	2	2	4
Розділ 5. Методика організації і проведення ігор «Брейн-ринг»	<b>9</b>	<b>27</b>	<b>36</b>
5.1. Структура та стратегія гри	3	13	16
5.2. Розвиток мислення	4	12	16
5.3. Організація інтелектуального турніру «Брейн-ринг»	2	2	4
Розділ 5. Інтелектуальна розминка	2	2	4
Розділ 6. Інтелектуальна гра «Своя гра»	2	6	8
Розділ 7. Супутні інтелектуальні ігри	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>12</b>
7.1. «Трійка»	1	3	4
7.2. «Даугавпілс»	1	3	4
7.3. «Ерудит-квартет»	1	3	4
Розділ 8. Формування команди	2	6	8
Розділ 9. Інтелектуальна гра - стратегія «Шахи»	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>28</b>

9.1. Історія	2	2	4
9.2. Дебют	4	4	8
9.3. Міттельшпіль	4	4	8
9.4. Ендшпіль	4	4	8
Розділ 10. Інтелектуальна гра - стратегія «Шашки»	2	6	8
Розділ 11. Інтелектуальні ігри – стратегії «Го», «Рендзю», «Реверсі»	4	4	8
Розділ 12. Інтелектуальні економічні ігри	1	3	4
Розділ 13. Нестандартні інтелектуальні ігри	1	3	4
Розділ 14. Інтелектуальний моніторинг	2	6	8
Розділ 15. Інструкторська, суддівська практика, змагання	2	6	8
Розділ 16. Залік	-	4	4
	62	154	216

## ЗМІСТ ПРОГРАМИ

### **Розділ 1. Джерела інформації (4 год.)**

*Теоретична частина.* Огляд літератури міжнародного руху.

*Практична частина.* Знайомство з літературою.

### **Розділ 2. Питання – основа інтелектуальних ігор-вікторин (4 год.)**

*Теоретична частина.* Як не треба робити питання. Рекомендації Максима Поташева. Фактична помилка. Неявна фактична помилка. Занадто просте питання. «Дуаль». «Коломна». Питання на чисте знання. Недбалі формулювання.

*Практична частина.* Приклади. Аналіз. Висновки.

### **Розділ 3. Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?» (68 год.)**

#### **3.1. Структура та стратегія гри (24 год.)**

*Теоретична частина.* Ігрові школи. Одеська й харківська школи. Московська школа гри (Белкін, Коринський, Поташев). Системи підготовки команд у Санкт-Петербурзі (школа Друзя, клуби Віватенка й Софронова). Основні риси гомельської школи гри (Климович). Мозковий штурм у застосуванні до «Що? Де? Коли?». Мікроетапи роботи команди. Індукція, критика, синтез, вибір версії. Взаємовідносини з ведучим та АЖ.

*Практична частина.* Аналіз телевізійних версій та ігрові практикуми.

#### **3.2. Розвиток мислення (28 год.)**

*Теоретична частина.* Логічне та асоціативне мислення.

*Практична частина.* Гра «Що? Де? Коли?». Тренінги по збагаченню мовного запасу, знань історії світової культури та сучасних реалій.

#### **3.3. Синхронні турніри (12 год.)**

*Теоретична частина.* Ігрова творчість клубів світу.

*Практична частина.* Ігрова практика з використанням питань синхронних турнірів.

#### **3.4. Організація інтелектуального турніру «Що? Де? Коли?» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Рівні турнірів і вимоги до них. Типові організаційні проблеми. Відбір питань. Функції групи організаторів турніру. Робота зі спонсорами й

організація реклами. Фінансово-правове забезпечення заходу. Розробка положення, програми й регламенту турніру. Символіка й емблематика. Взаємодія з телебаченням і пресою.

*Практична частина.* Створення пакету питань для турніру з бази міжнародного руху.

#### **Розділ 4. Методика організації і проведення ігор «Брейн-ринг» (32 год.)**

##### **4.1. Структура та стратегія гри (12 год.)**

*Теоретична частина.* Досвід Одеського та Гомельського клубів. Мозковий штурм у застосуванні до «Брейн рингу». Гра «на кнопці». Зміна ролей у команді у зв'язку з прискоренням темпу гри. Перерозподіл рольового навантаження в «брейновській» команді. Роль капітана й «кнопочника». Психологічна стійкість команди. Припустиме протистояння з ведучим.

*Практична частина.* Перегляд та аналіз ігор телеклубу та ігрова практика.

##### **4.2. Розвиток мислення (16 год.)**

*Теоретична частина.* Логічне та асоціативне мислення. Швидкість обмірковування.

*Практична частина.* Тренінги з закріплення знань елементів стратегії гри. Тренінги по збагаченню мовного запасу, знань історії світової культури та сучасних реалій. Ігрова практика «Брейн-ринг» за класичними та білоруськими правилами.

##### **4.3. Організація інтелектуального турніру «Брейн-ринг» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Організація турніру.

*Практична частина.* Створення пакету питань для турніру з бази міжнародного руху.

#### **Розділ 5. Інтелектуальна розминка (4 год.)**

*Теоретична частина.* Горлівська розминка «21».

*Практична частина.* Ігри – розминки «21».

#### **Розділ 6. Інтелектуальна гра «Своя гра» (8 год.)**

*Теоретична частина.* Стратегія гри: розуміння ступеня ризику і вартості питання, оцінка власних знань і знань своїх суперників у тій чи іншій темі.

*Практична частина.* Закріплення стратегії гри на ігрових заняттях.

#### **Розділ 7. Супутні інтелектуальні ігри (12 год.)**

##### **7.1. «Трійка» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Стратегія гри: розуміння ступеня командної довіри, оцінка знань як своїх суперників, так і гравців своєї команди.

*Практична частина.* Ігрові заняття в «Трійку». Тренінги по відповідальності кожного гравця за результат команди. Відпрацювання взаємодії в трійках.

##### **7.2. «Даугавпілс» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Різноманітні конкурси «Даугавпілсу»

*Практична частина.* Розв'язання завдань «Даугавпілсу». Підготовка завдань.

##### **7.3. «Ерудит-квартет» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Стратегія гри: розуміння ступеня командної довіри, оцінка знань як своїх суперників, так і гравців своєї команди.

*Практична частина.* Ігрові тренінги з закріплення знань елементів стратегії гри.

#### **Розділ 8. Формування команди (8 год.)**



*Теоретична частина.* Рекомендації кращих знавців Одеського та Гомельського клубів. Соціометричний метод створення команди. Конфлікти в командах і цивілізовані методи їхнього рішення.

*Практична частина.* Аналіз ігор. Оцінка команди. Ігри в трійках, в шістках. Ігрові заняття.

## **Розділ 9. Інтелектуальна гра-стратегія «Шахи» (28 год.)**

### **9.1. Історія (4 год.)**

*Теоретична частина.* Майстри XVIII століття. Филип Стамма. Алгебраїчна нотація. Андре Франсуа Філідор і його теорія. Модейске тріо. Капабланка і його стиль. Гіпермодернізм – новий погляд у шаховій думці. Творчість Реті, Тартаковера, Німцовича. Олександр Альохін – перший російський чемпіон світу. Найбільші міжнародні турніри XX століття. ФІДЕ.

*Практична частина.* Аналіз партій Капабланки, Німцовича, Альохіна. Гра в парах.

### **9.2. Дебют (8 год.)**

*Теоретична частина.*

План у дебюті. Оцінка позиції в дебюті. Зв'язок дебюту з ендшпілем. Поняття дебютної новинки. Концентричний метод вивчення дебютних систем. Стратегічні ідеї захисту двох коней, захисту Філідора, шотландської партії, скандинавського захисту, прийнятого ферзевого гамбіту, староїдійського захисту.

*Практична частина.* Розігрування партій з визначеними дебютами. Гра в парах.

### **9.3. Мігтельшпіль (8 год.)**

*Теоретична частина.* Комбінація як сукупність елементарних ідей. Складні комбінації. Форпост. Вторгнення на 7-ю горизонталь. Стратегічний і тактичний захист. Прийоми тактичного захисту. Безпосередні погрози, несподівані тактичні удари, пастки. Розмін як засіб одержання переваги. Перевага двох слонів. Стратегічна атака: по великій діагоналі, пішакова меншість. Стратегічний захист: розмін фігур, що атакують, створення матеріальних труднощів супротивнику, жертва матеріалу заради переходу в ендшпіль, компенсація за ферзя, легку фігуру в середині партії.

*Практична частина.* Розв'язування завдань на розвиток комбінаційного зору. Гра в парах.

### **9.4. Ендшпіль (8 год.)**

*Теоретична частина.* Основні ідеї і технічні прийоми у пішакових закінченнях. Кінь з пішаком проти двох і більш пішаків. Коні проти пішаків. Слон з пішаком проти двох і більш пішаків. Слон проти пішаків. Тура з пішаком проти тури.

Пішакова перевага в центрі, на королівському, на ферзевому флангах. Блокада пішака і пішаковий прорив. Тура проти легких фігур. Тура (кінь) і слон проти тури. Ферзеві закінчення.

*Практична частина.* Розігрування позицій з визначеними ендшпілями. Гра в парах.

## **Розділ 10. Інтелектуальна гра-стратегія «Шашки» (8 год.)**

*Теоретична частина.* Огляд деяких дебютних систем. «Гра Філіппова». «Стара партія». «Київський захист». «Класичний косяк». «Гра Коулена». «Зворотня міська партія». Система Іванова. «Гра Медкова». «Гра Петрова». «Стусан». «Жертва Кукуєва».

*Практична частина.* Розігрування партій з визначеними дебютами.

## **Розділ 11. Інтелектуальні ігри - стратегії «Го», «Рендзю», «Реверсі» (8 год.)**

*Теоретична частина.* Від хрестиків - нуликів до рендзю. Три в ряд. Четвірка (шах). Відкрита четвірка. Трійка (напівшах). Суцільні і з інтервалами. «Качана». Заборони в гри. Тактика гри. Атака шахами. Мистецтво паузи. Активний захист.

*Практична частина.* Розв'язування задач з прийомами. Ігрові заняття.

**Розділ 12. Інтелектуальні економічні ігри (4 год.)**

*Теоретична частина.* Гра «Біла ворона». Симулятор ділового життя. Гра «Я і комп'ютер». «Піонер – переможець прерій». Правила. Основна стратегія.

*Практична частина.* Ігрові заняття.

**Розділ 13. Нестандартні інтелектуальні ігри (4 год.)**

*Теоретична частина.* Кубік Рубіка – представник головоломок у Книзі рекордів Гіннеса. Дуже складна, але – головоломка. П'ятнашки. Хрестики-нулики. Ребуси. Криптограми. Кросворди. Загадки.

*Практична частина.* Ігрові заняття.

**Розділ 14. Інтелектуальний моніторинг (8 год.)**

*Теоретична частина.* Психодіагностика і інтелект.

*Практична частина.* Культурно-вільний тест на інтелект (CFIT). Тест зростаючої складності Равена. Виключення понять. Прості аналогії. Складні аналогії. Числові ряди. Оцінка логічного мислення. Виділення істотних ознак. Дізнавання фігур. Вербальний тест Айзенка. Методика «Компас». Коефіцієнт інтелекту. Критеріально-орієнтований нормативний тест розумового розвитку.

**Розділ 15. Інструкторська, суддівська практика, змагання (8 год.)**

*Теоретична частина.* Огляд основних турнірів Міжнародної Асоціації клубів і Ліги українських клубів.

*Практична частина.* Робота члена суддівської бригади.

**Розділ 16. Залік (4 год.)**

**ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*Вихованці мають знати:*

- сучасні джерела інформації;
- типізацію питань «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу», як не треба робити питання;
- структуру обговорення питань «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу»;
- основні риси сучасних шкіл інтелектуальних ігор, рекомендації кращих знавців;
- методику організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг»;
- принципи інтелектуальної розминки «21»;
- стратегію ігор «Своя гра», «Трійка», «Ерудит-квартет»;
- історію шахів, стратегічні ідеї захисту двох коней, захисту Філідора, шотландської партії, скандинавського захисту, прийнятого ферзевого гамбіту, староїдійського захисту, основні положення теорії Філідора, складні комбінації, основні ідеї і технічні прийоми у пішакових закінченнях;
- стратегічні позиції в шашках: «Гра Філіппова», «Стара партія», «Київський захист», «Класичний косяк», «Гра Коулена», «Зворотня міська партія»;
- стратегічні прийоми ігор «Го», «Рендзю», «Реверсі»;
- як розв'язувати головоломки, недоліки головоломок як інтелектуального виду;
- інструкції, правила і принципи тестування.

*Вихованці мають вміти:*

- користуватися сучасними джерелами інформації, готувати інформацію для сайту;

- застосовувати на практиці отримані знання по стратегії ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг»;
- розподіляти питання «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу» за типами, при складанні питань не допускати явних помилок;
- характеризувати риси сучасних шкіл інтелектуальних ігор;
- використовувати на практиці рекомендації кращих знавців;
- успішно грати в «21», «Свою гру», «Трійку», «Ерудит-квартет»;
- аналізувати гру команди;
- створювати план і оцінку позиції в дебюті, володіти складними комбінаціями на сполучення ідей, закінченнями «легка фігура проти пішаків»; ставити мат слоном і конем.
- використовувати стратегічні позиції в шашках на практиці;
- використовувати стратегічні прийоми ігор «Го», «Рендзю», «Реверсі» на практиці;
- диференціювати інтелектуальні ігри і головоломки;
- проходити процедуру тестування, аналізувати отримані результати, правильно інтерпретувати і коректувати свій інтелектуальний розвиток.

*Вихованці мають набути досвід:*

- користування сучасними джерелами інформації;
- складання питань без помилок та створення банку питань для ігор;
- стратегії ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг»;
- володіння комунікаційними та навичками командної гри;
- володіння принципами дебютної стратегії, реалізації матеріальної переваги, розігрування середини партії, основними комбінаційними прийомами та ендшпільними позиціями в шахах та шашках;
- ефективної гри в російські шашки, «Го», «Рендзю», «Реверсі», економічні інтелектуальні ігри;
- мислити логічно, асоціативно та образно;
- володіння основними прийомами логіки;
- коректування свого інтелектуального розвитку.

#### Четвертий рік навчання, вищий рівень

#### НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Розділ	Кількість годин		
	Теоретичні заняття	Практичні заняття	Усього
Розділ 1. Питання – основа тестових ігор	2	2	4
Розділ 2. Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?»	<b>14</b>	<b>58</b>	<b>72</b>
2.1. Стратегія гри	5	19	24
2.2. Структура обговорення питань «Що? Де? Коли?»	4	12	16
2.3. Синхронні турніри	-	12	12
2.4. Складання питань для «Що? Де? Коли?»	3	13	16

2.5. Організація інтелектуального турніру «Що? Де? Коли?»	2	2	4
<b>Розділ 3. Методика організації і проведення ігор «Брейн-ринг»</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	<b>36</b>
3.1. Стратегія гри	3	9	12
3.2. Структура обговорення питань «Брейн-рингу»	4	12	16
3.3. Складання питань для «Брейн-рингу»	2	6	8
Розділ 4. Інтелектуальна розминка	2	2	4
<b>Розділ 5. Інтелектуальна гра «Своя гра»</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>12</b>
5.1. Стратегія гри	2	2	4
5.2. Складання питань «Своєї гри»	2	2	4
5.3. Організація та проведення «Своєї гри»	1	3	4
<b>Розділ 6. Супутні інтелектуальні ігри</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>12</b>
6.1. «Трійка».	1	3	4
6.2. «Даугавпілс»	1	3	4
6.3. «Ерудит-квартет»	1	3	4
Розділ 7. Формування команди	2	6	8
<b>Розділ 8. Інтелектуальна гра - стратегія «Шахи»</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>
8.1. Історія	2	2	4
8.2. Дебют	4	4	8
8.3. Міттельшпіль	4	4	8
8.4. Ендшпіль	4	4	8
8.5. Форми і методи тренування шахіста	2	2	4
Розділ 9. Інтелектуальна гра – стратегія «Міжнародні шашки»	2	6	8
Розділ 10. Інтелектуальна гра – стратегія «Го»	4	4	8
Розділ 11. Інтелектуальний моніторинг	2	6	8
Розділ 12. Інструкторська, суддівська практика, змагання	2	6	8
Розділ 13. Залік	-	4	4
	<b>63</b>	<b>153</b>	<b>216</b>

## ЗМІСТ ПРОГРАМИ

### Розділ 1. Питання – основа інтелектуальних ігор-вікторин (4 год.)

*Теоретична частина.* Пошук інформації для питання. Побудова питання. Види питань залежно від виду, рівня й класу гри. Поняття про дуалі і інші помилки при побудові питання.

*Практична частина.* Робота з літературою, оформлення питання й посилань на джерела. Перевірка й захист питань. Відбір питань для гри залежно від конкретної аудиторії.

## **Розділ 2. Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?» (72 год.)**

### **2.1. Стратегія гри (24 год.)**

*Теоретична частина.* Закріплення отриманих знань зі стратегії гри. Елементи стратегії: розподіл гравців за ігровим столом, психологічна підготовка до гри, стилістика гри.

*Практична частина.* Аналіз ігор кращих команд, відпрацювання гри в команді. Ігрові заняття.

### **2.2. Структура обговорення питань (16 год.)**

*Теоретична частина.* Методи обговорення питань: техніка «вільного пошуку», технологія асоціативного й образного мислення, інтерполяція фактичного матеріалу питань.

*Практична частина.* Відпрацювання структури обговорення питань. Аналіз проведених ігор. Ігрові заняття.

### **2.3. Синхронні турніри (12 год.)**

*Теоретична частина.* Ігрова творчість клубів світу.

*Практична частина.* Ігрова практика з використанням питань синхронних турнірів.

### **2.4. Складання питань для «Що? Де? Коли?» (16 год.)**

*Теоретична частина.* Пошук джерел інформації для питань. Комбінування інформації для складання питань. Вимоги до питань «Що? Де? Коли?». Основні принципи складання пакета питань. Поняття про збалансований пакет.

*Практична частина.* Обговорення і підготовка питань у фонд клубу. Ігрові заняття.

### **2.5. Організація інтелектуального турніру «Що? Де? Коли?» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Організація фестивалів і турнірів. Постановка шоу-ігор. Створення дитячих ігрових клубів на базі школи (класу, паралелі). Планування заходів. Взаємодія з базовим клубом. Клубне самоврядування. Документація клубу.

*Практична частина.* Створення пакету питань для турніру з бази міжнародного руху.

## **Розділ 3. Методика організації і проведення ігор «Брейн-ринг» (36 годин)**

### **3.1. Стратегія гри (12 год.)**

*Теоретична частина.* Нові елементи стратегії: розподіл гравців за ігровим столом, психологічна підготовка до гри, стилістика гри. Схеми проведення ігор.

*Практична частина.* Закріплення отриманих знань з стратегії гри. Аналіз ігор кращих команд. Ігрові заняття.

### **3.2. Структура обговорення питань (16 год.)**

*Теоретична частина.* Методи обговорення питань: розбиття команди на ігрові двійки, техніка «вільного пошуку», технологія асоціативного й образного мислення.

*Практична частина.* Відпрацювання структури обговорення питань. Аналіз проведених ігор. Ігрові заняття.

### **3.3. Складання питань для «Брейн-рингу» (8 год.)**

*Теоретична частина.* Пошук джерел інформації для питань. Комбінування інформації для складання питань. Вимоги до питань «Брейн-рингу». Основні принципи складання пакета питань. Поняття про збалансований пакет.

*Практична частина.* Обговорення і підготовка питань у фонд клубу. Ігрові заняття.

#### **Розділ 4. Інтелектуальна розминка (4 год.)**

*Теоретична частина.* Принцип різноманітності питань: школа, математика, мови, література, астрономія, зоологія, географія, ботаніка, хімія, історія, міфологія, музика, спорт, образотворче мистецтво.

*Практична частина.* Ігрові тренінги.

#### **Розділ 5. Інтелектуальна гра «Своя гра» (12 год.)**

##### **5.1. Стратегія гри (4 год.)**

*Теоретична частина.* Принципи збалансованого ризику. Техніка «вільного пошуку», інтерполяція фактичного матеріалу питань.

*Практична частина.* Тренінги на розвиток командної довіри та принципи збалансованого ризику, техніки «вільного пошуку», використання технології асоціативного й образного мислення.

##### **5.2. Складання питань «Свої гри» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Пошук джерел інформації для питань. Комбінування інформації для складання питань. Вимоги до питань «Свої гри» та пакету для турніру.

*Практична частина.* Підготовка питань та пакету для шкільного турніру. Колективний аналіз.

##### **5.3. Організація та проведення «Свої гри» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Розробка сценарія гри. Розробка положення про гру. Підготовка технічного обладнання до гри.

*Практична частина.* Проведення чемпіонату з «Свої гри»

#### **Розділ 6. Супутні інтелектуальні ігри (12 год.)**

##### **6.1. «Трійка»**

*Теоретична частина.* Принци побудування питань та пакету для турніру.

*Практична частина.* Підготовка питань та пакету для шкільного турніру. Колективний аналіз.

##### **6.2. «Даугавпілс» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Різноманітні конкурси «Даугавпілсу».

*Практична частина.* Розв'язання завдань «Даугавпілсу». Підготовка завдань.

##### **6.3. «Ерудит-квартет» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Принци побудування питань та пакету для турніру.

*Практична частина.* Підготовка питань та пакету для шкільного турніру. Колективний аналіз.

#### **Розділ 7. Формування команди (8 год.)**

*Теоретична частина.* Косін Антон «Книга про команду й про гру». Психології гри й взаємодії гравців між собою.

*Практична частина.* Аналіз ігор. Ігри в трійках, в шістках. Ігрові заняття.

#### **Розділ 8. Інтелектуальна гра - стратегія «Шахи» (32 год.)**

##### **8.1. Історія (4 год.)**

*Теоретична частина.* Розрядні норми і вимоги у шахах. Почесні спортивні звання. Системи змагань: кругова, олімпійська, швейцарська. Контроль часу на обмірковування ходів у партії. Таблиці черговості гри в змаганнях. Правило черговості гри білими і чорними.

Французькі й англійські шахісти I половини XIX століття. Матч Лабурдоне - Мак-Доннель. Автомат Крепелена. Адольф Андерсен. Спадщина Пауля Морфі. Шахи в другій половині XIX століття. Боротьба за звання чемпіона світу. Михайло Ботвінник – перший радянський чемпіон світу. Радянська шахова школа, її успіхи і роль у світовому шаховому русі. Радянські чемпіони світу. Видатні шахісти нашого часу. Творчість Карпова і Каспарова, українських шахістів.

*Практична частина.* Аналіз партій Андерсена, Морфі, Ботвінника, Карпова, Каспарова. Гра в парах.

### **8.2. Дебюти (8 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття ініціативи в дебюті. Жертва пішака в дебюті за ініціативу. Стратегічні ідеї головних систем іспанської партії, сициліанського захисту, захисту Каро-Канн, відмовленого королівського гамбіту.

*Практична частина.* Розігрування партій з визначеними дебютами.

### **8.3. Міттельшпіль (8 год.)**

*Теоретична частина.* Атака в шаховій партії. Ініціатива і темп в атаці. Атака пішаками. Атака фігурами. Пішаково - фігурна атака. Атака в дебюті, міттельшпілі, ендшпілі.

*Практична частина.* Розв'язування завдань на розвиток комбінаційного зору. Гра в парах.

### **8.4. Ендшпіль (8 год.)**

*Теоретична частина.* Проблеми центра. Відкритий пішаковий центр. Пішаковий клин. Рухливий пішаковий центр.

Пішаковий прорив у центрі й утворення прохідного пішака, пішаково-фігурний центр. Центр і фланги. Облога центру і флангів у міттельшпілі. Роль центру при флангових операціях.

Поля відповідності в пішакових закінченнях. Кінь з пішаками проти короля з пішаками. Боротьба слона з пішаками проти слона з пішаками.

Тура і крайній пішак проти тури. Тура і не крайній пішак проти тури. Принцип Тарраша. Позиція Філідора. Побудова «Міст».

*Практична частина.* Розігрування позицій з визначеними ендшпілями. Гра в парах.

### **8.5. Форми і методи тренування шахіста (4 год.)**

*Теоретична частина.* Значення шахової літератури для удосконалювання шахістів. Методика роботи із шаховою літературою, принцип вивчення навчальної і дебютної картотеки. Поглиблене вивчення систем особистого дебютного репертуару. Удосконалювання індивідуального стилю шахіста.

Методи удосконалювання шахіста: засвоєння шахової літератури (спадщина минулого і сьогодення), розвиток комбінаційного зору і позиційного чуття, удосконалення рахункових здібностей, вивчення принципів аналітичного розрахунку варіантів, аналіз власної творчості, послідовна аналітична робота, створення продуманої системи підготовки до змагань, участь у них.

*Практична частина.* Гра в парах.

## **Розділ 9. Інтелектуальна гра - стратегія «Міжнародні шашки» (8 год.)**

*Теоретична частина.* Міжнародні шашки. Історія. Правила. Удар новачка. Комбінації малого міттельшпілю. Удари першої середини гри. Дебютні комбінації. Типові комбінаційні удари. Комбінації в колових, у класичних позиціях, з тихими ходами.

*Практична частина.* Аналіз партій кращих шашкистів світу. Розв'язування завдань на розвиток комбінаційного зору. Гра в парах.

## **Розділ 10. Інтелектуальна гра - стратегія «Го» (8 год.)**

*Теоретична частина.* Го. Живі і мертві групи. Око. Помилкове око. Атарі. Секі. Накате. Фусекі. Йосе.

*Практична частина.* Розв'язування задач з прийомами. Гра в парах.

## **Розділ 11. Інтелектуальний моніторинг (8 год.)**

*Теоретична частина.* Сучасний стан психодіагностики інтелекту.

*Практична частина.* Культурно-вільний тест на інтелект (CFIT). Тест зростаючої складності Равена. Виключення понять. Прості аналогії. Складні аналогії. Числові ряди. Оцінка логічного мислення. Виділення істотних ознак. Пізнання фігур. Вербальний тест Айзенка. Методика «Компас». Критеріально-орієнтований нормативний тест розумового розвитку.

## **Розділ 12. Інструкторська, суддівська практика, змагання (8 год.)**

*Теоретична частина.* Огляд основних турнірів Міжнародної Асоціації клубів і Ліги українських клубів. Етичні вимоги, єдині для всіх клубів МАК. Підказки, апеляції, можливі спірні ситуації в грі й шляхи їхнього вирішення.

*Практична частина.* Робота члена суддівської бригади.

## **Розділ 13. Залік (4 год.)**

### **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*Вихованці мають знати:*

- як працювати з літературою, оформлювати питання й посилання на джерела;
- елементи стратегії та методи обговорення питань: техніку «вільного пошуку», технологію асоціативного й образного мислення;
- техніку комбінування інформації для складання питань;
- основні принципи складання пакету питань;
- історію шахів, стратегічні ідеї головних систем іспанської партії, сициліанського захисту, захисту Каро-Канн, відмовленого королівського гамбіту, основні положення атаки, складні комбінації, основні ідеї і технічні прийоми у пішакових закінченнях; форми і методи тренування шахіста, методи удосконалювання шахіста;
- етичні вимоги, єдині для всіх клубів МАК;
- інструкції, правила і принципи тестування.

*Вихованці мають вміти:*

- працювати з літературою, оформлювати питання й посилання на джерела.
- робити відбір питань для гри залежно від конкретної аудиторії;
- застосовувати на практиці елементи стратегії та методи обговорення питань;
- складати пакет питань «Що? Де? Коли?», «Брейн-рингу», «Свої гри»;
- використовувати на практиці стратегічні ідеї головних систем іспанської партії, сициліанського захисту, захисту Каро-Канн, відмовленого королівського гамбіту, основні положення атаки, технічні прийоми у пішакових закінченнях; форми і методи тренування шахіста, методи удосконалювання шахіста;
- застосовувати стратегічні прийоми на практиці в міжнародних шашках;
- вирішувати можливі спірні ситуації в грі й шляхи їхнього вирішення;
- застосовувати на практиці отримані знання по стратегії ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг»;
- проходити процедуру тестування, аналізувати отримані результати, правильно інтерпретувати і коректувати свій інтелектуальний розвиток;
- виконувати функції члена суддівської бригади.

*Вихованці мають набути досвід:*

- роботи з літературою, оформлення питань й посилань на джерела;
- підготовки питань для гри залежно від конкретної аудиторії;
- застосовування на практиці елементів стратегії та методів обговорення питань;
- складання пакету питань «Що? Де? Коли?», «Брейн-рингу», «Свої гри»;



- іспанської партії, сициліанського захисту, захисту Каро-Канн, відмовленого королівського гамбіту, в проведенні атаки, ефективного вирішення пішакових закінчень; теорії і практики тренування шахіста;
- гри у міжнародні шашки та го;
- успішної гри у «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг»;
- володіння навичками командної гри;
- роботи члена суддівської бригади.

## ЛІТЕРАТУРА

- Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н.Ю. Анашина. – Ярославль: Академия развития, 2006. – 456 с.
- Афанасьев А.С. Комплексная многоуровневая образовательная программа «Магия мысли» на 7 лет обучения для детей и подростков 7-17 лет / А.С. Афанасьев, Е.Б. Левадная. – Новосибирск: Педагогический альманах, 2010. – 39 с.
- Ворошилов В.Я. Феномен игры / В.Я. Ворошилов. - Москва: Эксмо, 2002. – 320 с.
- Гик Е.А. Интеллектуальные игры / Е.А. Гик. - М.: Астрель, 2002. – 350 с.
- Данилевич Е.Р. Что? Где? Когда? для школьников / Е.Р. Данилевич, О.В. Кулинич. – Харьков: Торнадо, 2002. – 162 с.
- Жданов Д.К. Возможности интеллектуальных игр по развитию мышления у детей / Д.К. Жданов // Социальная педагогика и здоровье. – 2007. - №6. – С.67-70.
- Жданов Д.К. Дидактичні можливості інтелектуальних ігор / Д.К. Жданов // Завуч. – 2007. - №7. – С. 44-48.
- Жданов Д.К. Можливості інтелектуальних ігор щодо розвитку мислення у дітей / Д.К. Жданов // Виховна робота в школі. - 2008. - № 10. - С. 2-29.
- Жданов Д.К., Развивающие способности интеллектуальных игр / Д.К.Жданов. - Луганск: СПД Резніков В.С. 2009. – 108 с.
- Інтелектуальні ігри в навчальному закладі: досвід роботи школи юних менеджерів «Ділові підлітки» Кіровоградського обласного центру дитячої та юнацької творчості \ В.О. Кизименко. - Кіровоград: Авангард, 2009. – 60 с.
- Клуб інтелектуальних ігор: тактика та стратегія. Інформаційно-методичний посібник / В. Кизименко, І. Соломаха, В. Талашкевич, А. Флоренко, В. Фросиняк, Л. Ціпов'яз, Кіровоград: СПД Сидоренко Л.Ф., 2003. – 98 с.
- Кочемировская Е.А. Развитие интеллектуальных и социальных навыков у детей и подростков с ограниченными возможностями: интегративные упражнения и задания. Практическое пособие / Е. Кочемировская, В. Карнацевич, А. Ходоренко. - Харьков: Стиль-Издат, 2007. - 104 с.
- Латыпов Н. Основы интеллектуального тренинга / Н. Латыпов. – СПб.: Витязь, 2005. – 134 с.
- Левин Б. ЧГК для «чайников» / Б. Левин. – Донецк: Сталкер, 1999, - 267 с.
- Методика організації та проведення чемпіонатів з інтелектуальних ігор «Що? Де? Коли?» \ В.О. Кизименко.- Кіровоград: Імекс, 2004. – 56 с.
- Методика підготовки до Чемпіонатів України з інтелектуальних ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг» \ В.О. Кизименко. - Кіровоград: ОЦДЮТ, 2007. – 88 с.
- Програма роботи Одеського міського літературно-ігрового клубу «Ерудит» імені Віктора Мороховського. - Луганськ: СПД Резніков В.С., 2009. - 45 с.
- Розвиток інтелектуальних здібностей школярів методами нетрадиційних інтелектуальних ігор у позашкільній установі / Г.А. Бабаєв. - Мала Виска: Будинок школяра, 2000. – 43 с.

Семеновых Е.В. Клуб интеллектуально-спортивных игр: дополнительное образование для одаренных детей 13-17 лет / Е.В. Семеновых. – Нижний Тагил: Герб совы. 2009. – 29 с.

Теорія і практика інтелектуальних ігор: навчально-методичний посібник / В.О. Кизименко. - Кіровоград: ПОЛІГРАФ-Сервіс, 2009. - 88 с.

Шляхи реалізації «Регіональної комплексної програми інтелектуального розвитку дітей та молоді Кіровоградщини» / В.О. Кизименко. - Кіровоград: ОЦДЮТ, 2013. – 48 с.

**Додаток**

## **МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ**

До розділу «Інтелектуальний розвиток людини»: важливо на цьому етапі сформувані інтерес вихованця до інтелектуальних ігор, мотивацію до самовдосконалення.

До розділу «Класифікація інтелектуальних ігор»: показати переваги і недоліки кожного типу інтелектуальних ігор.

До розділу «Джерела інформації»: даний розділ вимагає значного матеріально-технічного забезпечення і визначеної комп'ютерної грамотності керівника гуртка.

До розділу «Питання – основа тестових ігор»: на початковому етапі досить навчити розшифровувати питання, далі - стимулювати вихованців до складання елементарних питань за визначеною класифікацією.

До розділів «Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг»: важливо прищепити дітям смак до змагань інтелектуальних; для аналізу рекомендуються питання минулих років, питання телеверсій, чемпіонатів світу.

До розділу «Інтелектуальна розминка»: важливо, щоб вихованці розуміли важливість розминки в інтелектуальній діяльності (за аналогією з фізичною).

До розділу «Формування команди»: результатом роботи повинна бути успішна команда.

До розділу «Поняття про стратегію, аналіз»: важливо, щоб учні усвідомили сутність понять, тому що цей розділ тільки на першому році навчання.

До розділу «Інтелектуальна гра - стратегія «Шахи»: звертається основна увага на здатність до навчання, а не на рівень підготовленості; приділяється поглиблена всебічна увага на кожного вихованця; при вивченні дебюту – основний час, виділений програмою приділяти огляду, детально вивчати самостійно; при вивченні міттельшпілю – головна задача: розвиток лічильно-технічних здібностей.

На початковому рівні основні задачі - оволодіння знаннями по історії шахів, елементарних правил та прийомів, одержання зведень про психологічну і вольову підготовку, практична діяльність по організації суддівства шахових змагань. У цих групах учні не виступають в офіційних змаганнях і навчальний процес повинний бути насичений великою кількістю внутрішніх турнірів. На основному і вищому - удосконалювання і розвиток теоретичних знань, подальше вивчення типових позицій міттельшпілю і відпрацювання на цій основі дебютного репертуару, формування індивідуального підходу до шахів, подальше поглиблення знань по історії шахів. Можливо – участь у відповідальних регіональних змаганнях.

До розділів «Стратегічні інтелектуальні ігри»: кожна тема обов'язково повинна містити завдання для самостійного рішення; для практичної гри в го і рендзю необхідно з вихованцями зробити з картону дошки і фішки (шашки).

До розділу «Інтелектуальний моніторинг»: рекомендується запропоновані тести давати один раз на рік протягом усіх 4 років навчання (перша батарея тестів у вересні, друга – у лютому, третя – у травні); використання комп'ютерних варіантів тестування істотно оптимізує роботу керівника гуртка; дуже бажана співпраця з практичним психологом; від вихованця вимагаються елементарні знання, зацікавленість, визначені

навички і досвід проходження тестових перевірок, жоден тест не можна вважати універсальним.

Тести Айзенка – це насамперед тести, призначені для визначення загального рівня здібностей. В них використовується словесний, цифровий і графічний матеріал у сполученні з різними видами формулювання і пред’явлення завдань. Такий змішаний характер тестів найкраще дозволяє дати загальну оцінку коефіцієнту інтелекту (КІ) вихованця за умови, звичайно, що він буде виконувати інструкції. Той, хто, наприклад, добре справляється з завданнями на словесному матеріалі, але набагато гірше вирішує цифрові задачі, при тестуванні не одержить ніяких переваг.

Культурно-вільний тест на інтелект CFIT – вивчення рівня інтелектуального розвитку, незалежно від впливу факторів навколишнього середовища.

Тест зростаючої складності Равена – дослідження логічності мислення і невербального інтелекту.

Виключення понять - дослідження здатності до класифікації й аналізу.

Прості аналогії - виявлення характеру логічних зв’язків і відносин між поняттями, рівень розвитку мислення – наочні чи логічні форми.

Числові ряди - дослідження логічного аспекту математичного мислення, логічного мислення.

Виділення істотних ознак - здатність диференціації істотних ознак чи предметів явищ від несуттєвих, другорядних. По характеру вибору – стиль мислення – конкретний чи абстрактний.

Пізнавання фігур - дослідження процесів сприйняття.

Методика «Компас» - оцінка просторових представлень, рівня логічного мислення.

Коефіцієнт інтелекту - оцінка інтелектуальних здібностей.

Накопичений досвід показує, що є одна психологічна характеристика, що в значній мірі визначає успіх чи невдачу вихованця. Ця характеристика – швидкість протікання розумових процесів, базис інтелектуальних розходжень між людьми. Однак тут швидкість не рівнозначна КІ. Це пояснюється тим, що в будь-якому інтелектуальному тесті визначену роль грають також і неінтелектуальні властивості особистості (наприклад, незібраність і відсутність наполегливості).

До розділу «Залік»: на підсумковому занятті проаналізувати разом з вихованцями успішність участі у суддівстві і змаганнях.

Основним методом діагностики успішності засвоєння програми навчання є ефективне включення гуртківця в повний цикл інтелектуальної гри – після 1 року від знання правил ігор й уміння більш-менш успішно справлятися із завданнями, до здатності самостійно створювати нові форми інтелектуальних ігор, питання й завдання до них (після 2 року навчання).

Підсумковою формою обліку успішності є участь учнів у змаганнях з інтелектуальних ігор.

Вимоги до рівня підготовки гуртківця відображені у таблиці «Параметри й критерії оцінки сформованості особистісних якостей та компетенцій» (адаптований досвід інтелектуального клубу Нижнього Тагілу, керівник Семенович С.В.):

<b>Високий рівень</b>
<p><b>Уміння працювати з питанням</b></p> <p>Проводить чіткий аналіз структури питання; виділяє ключову інформацію; вміє використовувати наявну інформацію й робити на її підставі припущення; здатний висувати обґрунтовані гіпотези й аналізувати їх.</p>
<p><b>Навички складання питання</b></p> <p>Самостійно проводить пошук необхідної інформації; вміє формулювати питання, вибудовуючи складний логічний ланцюжок; має навички складання питань</p>

«Що? Де? Коли?».
<p><b>Навички командної роботи</b></p> <p>Вміє відіграти всі основні командні ролі, знає їхнє призначення, здатний слухати, сприйняти чужі ідеї, висувати власні, критично до них ставитися, відстоювати власну точку зору, ухвалювати рішення.</p>
<p><b>Рівень предметних знань</b></p> <p>Знає й розуміє, вживає терміни, поняття, факти. Володіє аналітичними вміннями: порівнювати й співставляти окремі факти, знаходити відмінності між ними, оцінювати ці відмінності й робити висновки. Самостійно добуває необхідні знання з різних областей. Пропонує кілька варіантів розв'язання якої-небудь проблеми, самостійно їх оцінює.</p>
<p><b>Предметні уміння і навички</b></p> <p>Самостійна дослідницька, винахідницька діяльність учнів, пошук власних рішень поставлених завдань.</p>
<p><b>Емпатія</b></p> <p>Здатний емоційно сприйняти іншу людину, розуміти її думки й почуття, переживати те, що переживає інший. Не чекаючи підказки, самостійно йде на допомогу іншій людині.</p>
<p><b>Комунікативні навички</b></p> <p>Легко встановлює контакти з однолітками, завжди розуміє й сприймає позицію іншого, тому самостійно вирішує будь-які конфліктні ситуації. Бере активну участь у спільній діяльності й часто бере на себе функції лідера. Здатний не тільки ясно й зрозуміло викладати свої думки й ідеї, але й захопити ними інших.</p>
<p><b>Пізнавальна потреба</b></p> <p>Може тривалий час, не відволікаючись, займатися яким-небудь видом діяльності. На задане питання або проблемну ситуацію прагне самостійно знайти відповідь, багато читає додаткової літератури, часто ставить запитання, проявляє позитивні емоції на занятті, пов'язаному з пізнавальною діяльністю (захват, подив, цікавість, допитливість).</p>
<p><b>Культура праці</b></p> <p>Посидючий, старанний, уміє повністю зосередитися на роботі, не відволікаючись. Самостійно може організувати своє робоче місце, спланувати роботу, розрахувати сили й час, необхідні для виконання якого-небудь завдання. Завжди доводить роботу до кінця.</p>
<p><b>Колективізм</b></p> <p>Проявляє особисту зацікавленість у спільній справі колективу, здатний відмовитися від особистих планів заради колективної справи. Відповідально ставиться до доручень, розуміє, що від цього залежить результат усієї групи, завжди надає допомогу й підтримку іншим дітям.</p>
<p><b>Творча активність</b></p> <p>Здатний підніматися над рівнем вимог заданої ситуації, ставлячи перед собою більш складні завдання. Виявляє цікавість до завдань, що відрізняються новизною й непередбачуваністю. Є ініціатором несподіваних проектів. Пропонує сміливі й цікаві ідеї.</p>
<p><b>Творча уява</b></p> <p>Здатний самостійно створювати нові образи, ідеї, що не мають аналогів, реалізовані в оригінальних і значущих речах діяльності.</p>
<p><b>Естетичне сприйняття, естетичний смак</b></p> <p>Емоційно активний стосовно творів мистецтва, сприйнятливий до прояву прекрасного, самостійно досягає гармонії в побуті, праці, власному образі або в створюванні чогось.</p>

**Мотивація навчання**

З бажанням приходить на заняття, любить виконувати складні завдання, самостійно долати труднощі, любить думати й міркувати на заняттях, прагне пізнавати нову інформацію, розуміє важливість занять для свого інтелектуального й особистісного розвитку, зв'язує їх зі своїм майбутнім професійним самовизначенням, у дитини стійкий інтерес до занять, який не залежить від зовнішніх умов на занятті, думки педагога або батьків.

**Толерантність**

Стійкий до несприятливих впливів середовища, адекватно реагує на критику, сприймає людей такими, які вони є, знає їхні позитивні риси, спокійно ставиться до недоліків. Самостійно й безболісно вирішує виникаючі конфлікти.

**Емоційна виразність**

Здатний у міміці й пантоміміці передати емоційний образ і емоційний стан у тонких нюансах, має живу виразну міміку, пластичний.

**Самооцінка**

Сформований адекватний «Я - Образ», незалежно від зовнішньої оцінки.