

УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ КЕЛЬМЕНЕЦЬКОЇ РАЙОННОЇ  
ДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ  
КЕЛЬМЕНЕЦЬКИЙ РАЙОННИЙ ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКИЙ ЦЕНТР

**СХВАЛЕНО:**

радою районного методичного кабінету  
управління освіти районної  
держадміністрації  
Протокол №\_\_\_\_\_ від \_\_\_\_\_ 2018

Голова ради \_\_\_\_\_

**ЗАТВЕРДЖЕНО:**

наказ управління освіти райдержадміністрації  
№\_\_\_\_\_ від \_\_\_\_\_ 2018р.

Навчальна програма з позашкільної освіти  
гуманітарно-оздоровчого напрямку  
**«Юний ерудит»**

**Лупашко Алевтина Леонідівна,**  
керівник гуртка Кельменецького  
районного дитячо-юнацького  
центру

## **Пояснювальна записка**

Нові комп'ютерні та інформаційні технології, повсякчас розвиваються, різноманітні види зв'язку, новітні стилі життя та засоби спілкування потребують постійного розумового розвитку й самовдосконалення кожної людини. У зв'язку з цими обставинами надзвичайно важливим у формуванні інтелекту людини та її розумових здібностей стає розвиток логічного мислення дитини, особливо молодих школярів.

Головною метою роботи гуртка є спрямованість на розвиток творчої особистості, надання дітям можливості вільного розвитку, підвищення свого інтелектуального рівня, створення мотивації до самовдосконалення. Навчально-виховне завдання – розвиток творчої активності школярів, заохочення до поглиблення та розширення знань, створення умов для самоаналізу та самовдосконалення, розвиток логічного мислення, навчання комунікативним навичкам.

Навчальні плани враховують вікові особливості школярів, об'єм можливих знань, основний принцип подачі матеріалу: від простого до більш складного. Програма розроблена з урахуванням вимог закону «Про позашкільну освіту».

Велика увага приділяється розвитку уяви, логіки, естетичного смаку.

У роботі зі школярами використовуються такі методичні прийоми, як методики активізації здібностей, пошуки нових ідей.

Основною формою роботи в гуртку є практичні заняття: логічні задачі, участь і проведення конкурсів і чемпіонатів з інтелектуальних ігор, тренінги, добір матеріалів для проведення ігор.

Програма розрахована для дітей віком 6-7 років, на 1 рік навчання - 72 години (1 година раз на тиждень).

Форма проведення занять: групова та індивідуальна.

Запорукою успіху роботи гуртка є доброзичливі відносини, творча атмосфера в дитячому колективі.

## Навчально-тематичний план

### Перший рік навчання

№	Тема	Кількість годин		
		Теорія	Практика	Разом
1.	Вступне заняття	2	-	2
2.	Інтелектуальне й емоційно-вольове самовиховання	8	16	24
3.	Розвиток розумових здібностей	8	16	24
4.	Запитання – основа інтелектуальної гри	4	20	24
5.	Алгоритм пошуку відповіді	4	6	10
6.	Як працювати з книгою	4	6	10
7.	Гра «Ерудит – лото»	2	6	8
8.	Форми нетрадиційних логічних ігор	8	20	28
9.	Ігри в трійках	4	8	12
10.	Підсумкове заняття	2	-	2
	<b>Усього</b>	<b>46</b>	<b>98</b>	<b>144</b>

# **Програма**

## **Перший рік навчання**

### **1. Вступне заняття (2 год)**

- Знайомство з членами гуртка, їх нахилами, інтересами, уподобаннями. Розповідь про мету та завдання гуртка.
- План роботи і порядок проведення занять.
- Гра «Пройди лабіринт».

### **2. Інтелектуальне й емоційно-вольове самовиховання (24 год)**

- Творче мислення й уява.
- Поняття інтелекту та ерудиції.
- Природа інтелектуальних здібностей людини.
- Розвиток уваги.
- Формування логічного мислення.
- Що значить бути «комунікабельним»?

### **Практичні заняття**

- Тренінги на розвиток уваги, логічного мислення, уяви.
- Ігри на розвиток уваги, пам'яті, перевірку інтелекту.

### **3. Розвиток розумових здібностей (24 год)**

- Ігри для розумового навчання.
- Комунікативно-лінгвістичні ігри.
- Психотехнічні ігри.
- Пам'ять та її розвиток.
- Аспекти спілкування.

### **Практичні заняття**

- Виконання різноманітних завдань для розвитку розумових здібностей. КРОКС. Принципи гри.
- Підготовка завдань з метою проведення занять для чемпіонату з КРОКС. Тестування.

#### **4. Запитання – основа інтелектуальної гри (24 год)**

- Вимоги до запитань: цікава інформація, лаконічність.
- Як працювати над запитаннями?
- Практичні заняття Створення пакетів запитань.
- Гра «А якщо подумати», «Літературний футбол».
- Тренінги, інтелектуальні розминки.

#### **5. Алгоритм пошуку відповіді (10 год)**

- Поняття терміна «алгоритм».
- Як побудувати логічний ланцюжок?
- Ключове слово в запитанні. Вміння мислити нестандартно.

#### **Практичні заняття**

- Побудова логічних ланцюжків.
- Тренінги.
- Пошуки ключового слова в запитанні, тренінги.
- Шаради, загадки.
- «Інтелект-шанс».
- «Віриш-не віриш».

#### **6. Як працювати з книгою (10 год)**

- Основні принципи роботи з книгою; базовий набір книжок, необхідних для інтелектуальних ігор; вдумливе вивчення загальної сюжетної лінії твору; вміння звертати увагу на подробиці.

#### **Практичні заняття**

- Гра-вікторина «Чи пам'ятаєте ви?».
- Відпрацювання питань по творах класиків.
- Тренінги.
- Специфічні прийоми складання питань.

#### **7. Гра «Ерудит-лото» (8 год)**

- Гра «Ерудит-лото» як одна з інтелектуальних ігор.
- Основні принципи «Ерудит-лото».

#### **Практичні заняття**

- Складання питань для «Ерудит-лото».
- Тренінги.

## **8. Форми нетрадиційних логічних ігор (28 год)**

- «Вірю-не вірю», «Перевертні», «Травестії», «Шароїди».
- Принципи ігор та підбору матеріалу до них.

### **Практичні заняття**

- Складання запитань до ігор.
- Проведення ігор (спаринги).

## **9. Ігри в трійках (12 год)**

- Правила та основні принципи гри в «трійках», функції «кущового» і «пристяжних».
- Відповідальність кожного гравця за результат команди.
- Підбір «трійок».

### **Практичні заняття**

- Ігри в трійках.
- Відпрацювання взаємодії в трійках.
- Тренінги.

## **10. Підсумкове заняття (2 год)**

- Підбиття підсумків роботи за рік.
- Рекомендований список літератури, яку необхідно вивчити за літо.

## **Підбиття підсумків роботи гуртка за рік, аналіз досягнень гуртківців.**

Наприкінці першого року навчання діти повинні:

- володіти основними прийомами формальної класичної логіки;
- вміти формулювати і чітко висловлювати власні думки;
- володіти основними комунікаційними навичками;
- знати основні різновиди запитань та основні прийоми їх формулювання;
- вміти самостійно підшукувати джерела для створення запитань;
- мати початкові навички пошуку відповідей на запитання та вміти застосовувати їх на практиці.

# Навчально-тематичний план

## Другий рік навчання

№	Тема	Кількість годин		
		Теорія	Практика	Разом
1.	Вступне заняття	2	-	2
2.	Запитання – основа інтелектуальної гри	2	8	10
3.	Алгоритм пошуку відповіді	-	8	8
4.	Ерудиція-шлях до успіху	2	12	14
5.	Специфічні засоби складання запитань	4	12	14
6.	Складання запитань для «Ерудит-лото»	4	12	14
7.	Принципи гри в команді	2	12	14
8.	Розподіл командних ролей	2	6	8
9.	Відпрацювання гри в трійках, гра «Ерудит-квартет»	2	8	16
10.	Відпрацювання гри в команді	2	18	20
11.	Як організувати гру «Що?Де?Коли?»	2	6	8
12.	Проведення ігор «Що?Де?Коли» між командами школи, гуртків	2	18	20
13.	Підсумкове заняття	2	-	2
	<b>Усього</b>	<b>24</b>	<b>120</b>	<b>144</b>



## **Програма**

### **Другий рік навчання**

#### **1. Вступне заняття(2 год).**

Ознайомлення з планом і порядком проведення занять. Історія і Принципи гри в інтелектуальні ігри. Проведення інтелектуальних ігор в Нашому місті, Всеукраїнські фестивалі та чемпіонати з інтелектуальних ігор. Тренінг.

#### **2. Запитання - основа інтелектуальної гри(10 год).**

Вимоги до запитань: цікава інформація, лаконізм, логічний шлях відповіді, правильна стилістична побутова, однозначність відповіді, чіткий коментар. Джерела інформації.

#### **Практичні заняття**

Тренінги зі складанням запитань: на запропоноване джерело, на Поставлену тему, на певну відповідь. Гра « Надуваловка», складання анаграм.

#### **3. Алгоритм пошуку відповіді(8 год).**

#### **Практичні заняття**

- Відпрацювання анаграмних, абеткових, паліндромних, шифрованих
- запитань
- Відпрацювання математичних запитань
- Відпрацювання багатоходових запитань

#### **4. Ерудиція – ключ до успіху (14 год).**

Необхідність поповнення знань. Джерела поповнення та поглиблення знань: енциклопедична та художня література, друковані та електронні ЗМІ, особисті спостереження, міжособистісне спілкування.

#### **Практичні заняття**

- Робота з довідниками, словниками та енциклопедіями
- Робота з художньою літературою
- Робота з інформацією, яка не має матеріального носія
- Вікторини за основним джерелом запитань

#### **5. Специфічні засоби складання запитань (14 год).**

Смислове та стилістичне оформлення питання, Прийоми шифрування інформації. Вміння мислити нестандартно, бачити незвичайне в звичайному.

### **Практичні заняття**

- Інтелектуальна розминка. Розстановка акцентів та ключових слів у запитаннях. Створення форми питання на пропоновану інформацію. Гра «Надуваловка», «Чудова сімка»,

### **6. Складання запитань для «Ерудит-лото»(14 год).**

Основні принципи гри в «Ерудит-лото», як складати запитання для цієї гри.

### **Практичні заняття**

- Підбір запитань для проведення «Ерудит-лото». Гра «Ерудит-лото», «Перевертні».

### **7. Принципи гри в команді (14 год).**

Психологічна сумісність. Концептуальне бачення гри. Безперервність обговорення, вміння слухати партнера за ігровим столом, вміння вибрати відповідь.

### **Практичні заняття**

- Психологічне тестування. Моделювання команд. Моделювання вибору основного складу.
- Проведення ігор «Квартет», «А вам слабо», «Прощальна симфонія».

### **8. Розподіл ролей у команді(8 год).**

Спеціалізація гравців за сферами знань. Основні ігрові амплуа та їх функції: капітан - генератор думок; енциклопедист видає інформацію; критик піддає сумніву всі висловлені версії т.ін.,

### **Практичні заняття**

- «Даугавпіло», «Реалії» - відпрацювання обов'язків у команді.

### **9. Відпрацювання гри в трійках(16 год).**

«Своя гра» як передумова успішної гри в трійках. Функції «кущового», «першого пристяжного», «другого пристяжного».

### **Практичні заняття**

- Проведення тренінгів: «Своя гра», «Ерудит-квартет», «Бермудський трикутник» тощо.

## **10.Відпрацювання гри команді (20 год).**

Формування команд. Відпрацювання взаємодії у команді. Психологічний настрій на гру. Логічні та психологічні тренінги.

### **Практичні заняття**

I. Ігри на розвиток логічного мислення

- «Суперкросворд»
- «Інтелект-ринг»
- «Один за всіх»
- Підготовка запитань до ігор

## **11.Як організувати гру в «Що? Де? Коли?»(8 год).**

Особливості і правила гри в «Що? Де? Коли?». Необхідне технічне забезпечення. Підбір та редагування текстів питань. Три основні форми гри «Що? Де? Коли?»: класична, спортивна, синхронна. Ігри з глядачами: «Ерудитка», «Щасливе місце» та ін..

### **Практичні заняття**

- Підготовка пакету запитань для проведення гри Ділова гра «Створи своє «Що? Де? Коли?».

## **12. Проведення ігор «Що? Де? Коли?» між командами школи,гуртків (10 год).**

Розробка нормативних документів - положення, підрахунок балів, оформлення протоколів гри. Збір необхідної довідкової літератури: матеріально- технічне забезпечення гри.

### **Практичні заняття**

Розробка положення про гру. Підготовка пакету запитань. Проведення шкільного чемпіонату з «Що? Де? Коли?».

Аналіз проведення шкільного чемпіонату з «ШДК».

## **13. Підсумковезаняття (2 год).**

# Навчально-тематичний план

## Третій рік навчання

№	Тема	Кількість годин		
		Теорія	Практика	Разом
1.	Вступне заняття	2	-	2
2.	Розвиток розумових здібностей	4	8	12
3.	Як працювати з науковою літературою	4	16	20
4.	Дискусійна інтелектуальна гра «Хочу все знати»	4	12	16
5.	Особливості гри в «Брейн-ринг»	6	14	20
6.	Особливості гри в «Інтелект-турнір»	4	12	16
7.	Участь у конкурсах та відкритих чемпіонатах «Що?Де?Коли?» та «Брейн-рингу»	4	10	14
8.	Організація «Клубу інтелектуальних ігор»	8	14	22
9.	Підсумкове заняття	2	-	2
	<b>Усього</b>	<b>38</b>	<b>106</b>	<b>144</b>

## **Програма**

### **Третій рік навчання**

**1. Вступне заняття (2 год).**

Ознайомлення з планом і порядком проведення занять. Робота з науковою літературою-основа інтелектуального розвитку.

**2. Розвиток розумових здібностей (12 год).**

Ігри для розумового навчання. Тренінги.

**3. Як працювати з науковою літературою (20 год).**

Необхідність поповнення знань.

**4. Дискусійна інтелект-гра «Хочу все знати» (16 год).**

**5. Особливості гри у «Брейн-ринг» (20 год).**

Відмінність «Брейн-рингу» від «Що?Де?Коли?» - тактика гри, швидкість мислення, гра з суперником в режимі реального часу.

Вимоги до запитань з «Брейн-рингу» - лаконічність, використання загальновідомої інформації.

**6. Особливості гри в «Інтелект-турнір»(інтелектуальна гра для дітей різних вікових категорій) (16 год).**

**7. Участь в конкурсах та відкритих чемпіонатах «Що?Де?Коли?» та «Брейн-рингу» (14 год).**

Тренінги

**8. Організація «Клубу інтелектуальних ігор».Проведення конкурсів, вікторин, інтелектуальних ігор (22 год).**

**9. Підсумкове заняття (2 год).**

# Навчально-тематичний план

## Четвертий рік навчання

№	Тема	Кількість годин		
		Теорія	Практика	Разом
1.	Вступне заняття	2	-	2
2.	Усна народна творчість як засіб розвитку інтелектуальних здібностей	6	10	16
3.	Вікторина- ігрова форма організації пізнавальної діяльності	8	40	48
4.	Вікторинний метод в іграх з літерами та словами	6	14	20
5.	Інтелектуальні ігри	4	44	48
6.	Захист творчих робіт «Моя гра»	-	8	8
7.	Підсумкове заняття	2	-	2
	<b>Усього</b>	<b>28</b>	<b>116</b>	<b>144</b>

# **Програма**

## **Четвертий рік навчання**

### **1) Вступне заняття (2 год).**

Ознайомлення з планом і порядком проведення занять. Інтелектуальний моніторинг.

### **2) Усна народна творчість як засіб розвитку інтелектуальних здібностей (16 год).**

Загадка як засіб розумового розвитку та кмітливості.

Народні прислів'я та приказки в інтелектуальних змаганнях.

Казка як джерело інтелектуальної гри.

### **3) Вікторина- ігрова форма організації пізнавальної діяльності (48 год).**

Вікторина як змагання в дотепності; кмітливості; ерудованості.

Візуалізація запитань засобами інформаційно-комунікаційних технологій.

Вікторина як колективна творча справа.

Нетрадиційні підходи до проведення вікторини.

### **4) Вікторинний метод в іграх з літерами та словами (20 год);**

Ігри з літерами та словами як засіб розвитку вербально-лінгвістичного інтелекту.

Шарада як засіб розвитку логіко-математичного інтелекту.

Гра «Склади слово».

Гра «П'ять на п'ять».

### **5) Інтелектуальні ігри (48 год).**

Інтелектуальна гра як форма організації дозвілля та засіб розвитку логічно – математичного інтелекту.

- Гра «Логічна розминка».
- Гра «Судоку».
- Гра «Логічні карти».
- Колективна гра «Кросворди».
- Логічна настільна гра «Млин».
- Гра-естафета «Попередній-наступний».

### **6) Захист творчих робіт «Моя гра» (8 год).**

Аналіз результатів творчої роботи вихованців. Орієнтовні варіанти творчих робіт: «Вікторина (різні галузі знань)», «Вікторина тематична», «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?», «Нетрадиційна форма проведення вікторини», «Вікторина за

казками», «У грі-шарада», «У грі-анаграма», «Загадки з бабусиної  
грядки».Проведення фрагментів авторських вікторин та інтелектуальних ігор з  
вихованцем



## **Підбиття підсумків роботи гуртка за 4 роки, аналіз досягнень гуртківців**

Наприкінці першого року навчання діти повинні:

- володіти основними прийомами формальної класичної логіки;
- вміння формулювати і чітко висловлювати власні думки;
- володіти основними комунікаційними навичками;
- знати основні різновиди запитань та основні прийоми їх формулювання;
- вміти самостійно підшукувати джерела для створення запитань;
- знати початкові навички пошуку відповідей на запитання та вміти застосовувати їх на практиці

Наприкінці другого року навчання діти повинні:

- знати основні різновиди інтелектуальних ігор та особливості стратегії і тактики гри в них
- володіти навичками командної гри та застосовувати їх на практиці;
- вміти самостійно складати запитання;
- вміти самостійно організувати та проводити турніри з інтелектуальних ігор;
- володіти навичками самоосвіти та застосовувати їх на практиці;

Наприкінці третього року навчання діти повинні:

- навчитися працювати з енциклопедичною літературою, словниками, посібниками;
- ознайомитися з правилами інтелект-гри «хочу все знати»;
- вміти самостійно організовувати та проводити турніри з «Брейн-рингу», «Що?Де?Коли?»;
- володіти навичками проведення шкільного чемпіонату з інтелектуальних ігор;

Наприкінці четвертого року навчання діти повинні:

- знати компоненти єдиного інформаційного простору і вміти орієнтуватися в ньому;
- усвідомлювати доцільність ерудиції та інтелекту, знати сутність, розуміти й уміти оперувати поняттями «ерудованість», інтелект», «інтелектуальні здібності», «пізнання»;
- знати й розуміти сутність поняття «вікторина», «вікторинний метод», уміти відрізняти факти від домислів;
- розуміти і відрізняти сутність видів ігор з літерами і словами, творити нові варіанти ігор
- знати і розуміти правила формулювання запитань для інтелектуальних ігор, знаходити нові знання на основі вже набутих знань шляхом логічного мислення;
- виробити вміння спілкуватися у різних організаційно-комунікативних формах (вікторина, колективне ігрове спілкування, інтелектуальна гра, логічні ігри); виявляти високий рівень загальнолюдської культури.

## **Бібліографія**

1. І. Бобрищев К. Пораскинъ мозгами. - Полтава: МИД «Астрей», 1992.
2. Бондаренко Л.И. У истоков логического мышления. - М., 1981.
3. Видинеев Н.В. Природа интеллектуальных способностей. - М., 1969.
4. Конфорович Н.Г. Математика лабиринта. - К.: «Радянська школа», 1987.
5. Меньшиков В.Н. Логические задачи. - К., Одесса, 1989.
6. Нагорный В.А. Гимнастика для мозга. - М., 1972.
7. Тарасов С.М., Попов С.П. Игры для всех. Азартные и неазартные. - М.: «Профиздат», 1971.
8. Игры, обучение, тренинг, досуг / Под ред. Петрушинского Б.В. - М.: «Новая школа», 1994.
9. Л.С. Сухарева. Логічні ігри.- Ранок, 2012