  
РІВНЕНСЬКА ОБЛАСНА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ  
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ  
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ЦЕНТР НАЦІОНАЛЬНО-ПАТРІОТИЧНОГО  
ВИХОВАННЯ ТА ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ»  
РІВНЕНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

ПОГОДЖЕНО

Протокол засідання вченої ради  
Рівненського обласного інституту  
післядипломної педагогічної освіти

від 14 червня 2024 р. № 3


ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ департаменту освіти і науки  
Рівненської обласної державної  
адміністрації

від 20 червня 2024 р. № 154

Навчальна програма з позашкільної освіти  
соціально-реабілітаційного напрямку  
«Ерудит»

1 рік навчання



**Укладач:** Лілія ШЕХТЕР, завідувач відділу, керівник гуртків-методист комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради

**Рецензенти:**

Владислав ПАПУША, доцент кафедри психології та інклюзивної освіти, кандидат психологічних наук Рівненського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти;

Валентина БОБРОВСЬКА, методист соціально-реабілітаційного відділу комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Розроблення навчальної програми «Ерудит» зумовлено нагальною потребою суспільства в підготовці інтелектуальної еліти, здатної самостійно аналізувати, критично мислити, приймати відповідальні рішення, діяти виважено, впевнено й творчо.

Навчальна програма розроблена відповідно до вимог законодавства в галузі позашкільної освіти, орієнтована на реалізацію в гуртках, секціях, творчих об'єднаннях соціально-реабілітаційного напрямку закладів загальної середньої та позашкільної освіти, спрямована на вихованців 14-18 років; побудована на основі особистісно-орієнтованого, діяльнісного, компетентнісного підходів та передбачає один рік навчання за основним рівнем.

1 рік навчання– основний рівень–144 год, 4 год на тиждень

Інформаційним джерелом розроблення програми слугував власний досвід роботи автора та досвід роботи педагогів закладів позашкільної освіти Київської області (М. І. ОБУХІВСЬКОГО, В. Ю. ГАВРИЛЮКА, Н. В. ЯРЕМЕНКО, І. О. МАЛЫЦЕВА) з організації колективного ігрового спілкування вихованців у клубах інтелектуальних ігор закладів позашкільної та закладів загальної середньої освіти.

Метою навчальної програми є формування ключових компетенцій особистості засобами дозвіллево-ігрової діяльності.

Для досягнення мети передбачено реалізацію завдань з формування таких компетентностей:

*пізнавальної* - формування сукупності компетентностей особистості у сфері самостійної пізнавальної діяльності, що включає елементи логічної, методологічної, евристичної, загальнонавчальної діяльності, співвіднесеної з реальними об'єктами, які пізнаються вихованцем (знання й уміння організації цілепокладання, планування, генерації ідей, аналізу, рефлексії, самооцінки навчально-пізнавальної діяльності); опанування креативними навичками продуктивної діяльності: добування знань безпосередньо з володіння прийомами дій у нестандартних ситуаціях, евристичними методами вирішення проблем; розвиток та вдосконалення уміння відрізнити достовірну інформацію від

надуманої, володіння ймовірнісними, статистичними та іншими методами пізнання навколишньої дійсності та реальності;

*практичної* – формування навичок цілеспрямованого пошуку необхідної інформації (в електронних та друкованих джерелах), розроблення авторських різнохарактерних запитань, авторських ігор та нетрадиційних форм проведення вікторин, написання сценарію проведення інтелектуальної гри, практичного досвіду організації клубу інтелектуального спілкування, згуртування дитячого колективу, організація інтелектуального спілкування;

*творчої* – забезпечує розвиток творчих здібностей вихованців у процесі інтелектуального спілкування, здатності особистості генерувати й продукувати ідеї, висувати гіпотези, мислити асоціативно, здібностей фантазувати, бачити протиріччя, переносити знання та вміння у нові ситуації; вмінь відмовлятися від нав'язливої ідеї, долати інертність мислення, критично мислити, відстоювати власні незалежні судження; розуміння й усвідомлення життя як творчого акту;

*соціальної* – сприяє соціалізації особистості, її самореалізації в соціумі, самовдосконаленню, самоосвіті та самовихованню; вихованню дбайливого ставлення до надбань світової та вітчизняної культури, духовних та матеріальних цінностей, народних традицій; професійному самовизначенню; формуванню суспільно-ціннісних рис і якостей, морально-етичної, естетичної, правової культури; забезпечує здатність до співробітництва, соціальну мобільність, уміння адаптуватись, визначати особисті цілі та виконувати різні ролі й функції в колективі, планувати, робити правильний вибір, приймати рішення, брати на себе відповідальність, безконфліктно співіснувати; підтримувати взаємини; розв'язувати проблеми в різних життєвих ситуаціях.

Навчальна програма структурована, що забезпечує системне опанування змістовим наповненням п'яти розділів: «Клубна робота як засіб формування ключових компетентностей особистості», «Гра як засіб розвитку інтелектуальних здібностей», «Усна народна творчість як засіб розвитку інтелектуальних здібностей», «Вікторина – ігрова форма організації пізнавальної діяльності», «Вікторинний метод в іграх з літерами та словами», «Інтелектуальні ігри».

Формами організації освітнього процесу є інтерактивна лекція, практичне

заняття, колективне ігрове спілкування, колективна ігрова діяльність, колективні творчі справи, вікторина та інтелектуальна гра, гра-змагання, тренування, презентація авторських запитань для проведення вікторин, інтелектуальних ігор, участь у заочному індивідуальному конкурсі ерудитів.

Методи навчання й виховання ґрунтуються на взаємодії та співпраці вихованців і педагога: взаємоосвіта, діалог, вікторинний метод, мозкова атака, круглий стіл, акваріум, коло ідей, вернісаж, енерджайзери, рефлексія.

Програмою передбачено організацію освітнього процесу з урахуванням принципів цілісності, функціональності, доцільності, цілеспрямованості, активності, успішності та на засадах «педагогіки партнерства» з дотриманням принципів поваги до особистості; доброзичливості і позитивного один до одного; довіри у відносинах, стосунках; діалогу-взаємодії- взаємоповаги; розподіленого лідерства (проактивність, право вибору та відповідальність за нього, горизонтальність зв'язків); принципів соціального партнерства (рівність сторін, добровільність прийняття зобов'язань, обов'язковість виконання домовленостей).

Засоби навчання: підручники, навчальні посібники, енциклопедичні та науково-популярні видання, періодична преса (газети, журнали), електронні освітні ресурси, спеціальна література, збірники вікторин та інтелектуальних ігор, творчі роботи та проекти вихованців тощо.

Форми контролю за досягненнями вихованців: результативність участі в іграх та індивідуальному заочному конкурсі ерудитів, розроблені запитання для проведення вікторин та інтелектуальних ігор, портфоліо, оцінювання авторських творчих робіт.

Теми та розподіл годин навчально-тематичного плану вказано орієнтовно. За необхідності, в установленому порядку, керівник гуртка може внести зміни до кількості годин у межах кожного року навчання. Враховуючи інтереси вихованців, їх кількість у групі, стан матеріально-технічного забезпечення, керівник гуртка може змінювати кількість теоретичних і практичних занять (залежно від того, як швидко та якісно вихованці набувають практичних навичок), враховуючи обсяг часу, що передбачений типовими навчальними планами.

**Основний рівень, один рік навчання**  
**НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

Тема	Кількість годин		
	теоретичних	практичних	усього
<b>Вступ</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Розділ 1. Клубна робота як засіб формування ключових компетентностей особистості</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
1.1. Становлення та розвиток інтелектуальних змагань	1	1	2
1.2. Телевізійні версії інтелектуальних ігор		4	4
1.3. Екскурсія до бібліотеки		2	2
1.4. Гра в команді	1	1	2
<b>Розділ 2. Гра як засіб розвитку інтелектуальних здібностей</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>24</b>
2.1. Ерудиція та інтелект у розвитку особистості	2	2	4
2.2. Сутність та види логічних ігор	2	6	8
2.3. Ребус як засіб розвитку кмітливості, образного та логічного мислення, аналітичних здібностей	2	4	6
2.4. Пізнавальні ігри	2	4	6
<b>Розділ 3. Усна народна творчість як засіб розвитку інтелектуальних здібностей</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>16</b>
3.1. Загадка як засіб розумового розвитку та кмітливості	2	2	4
3.2. Народні прислів'я та приказки в інтелектуальних змаганнях	2	4	6
3.3. Казка як літературне джерело інтелектуальної гри	2	4	6
<b>Розділ 4. Вікторина – ігрова форма організації пізнавальної діяльності</b>	<b>8</b>	<b>40</b>	<b>48</b>

4.1. Вікторина як змагання в дотепності, кмітливості, ерудованості	2	8	10
4.2. Візуалізація запитань засобами інформаційно-комунікаційних технологій	2	4	6
4.3. Вікторина як колективна творча справа	2	4	6
4.4. Нетрадиційні підходи до проведення вікторини	2	24	26
<b>Розділ 5. Вікторинний метод в іграх з літерами та словами</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	<b>20</b>
5.1. Ігри з літерами та словами як засіб розвитку вербально-лінгвістичного інтелекту	4	4	8
5.2. Шарада як засіб розвитку логіко-математичного інтелекту	2	2	4
5.3. Гра «Склади слово»		4	4
5.4. Гра «П'ять на п'ять»		4	4
<b>Розділ 6. Інтелектуальні ігри</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>20</b>
6.1. Інтелектуальна гра як форма організації дозвілля та засіб розвитку логічно-математичного інтелекту	2	4	6
6.2. Брейн-ринг як засіб розвитку екзистенціального інтелекту	2	6	8
6.3. Захист творчих робіт «Моя гра»	–	6	6
<b>Підсумок</b>	<b>2</b>	<b>–</b>	<b>2</b>
<b>Разом</b>	<b>37</b>	<b>107</b>	<b>144</b>

## **Вступ**

*Теоретична частина.* Мета, завдання діяльності. Зміст та структура навчального матеріалу. Правила безпечної поведінки.

Поняття єдиного інформаційного простору. Основні джерела пізнавальної інформації для вікторин та інтелектуальних ігор: науково-популярні журнали, енциклопедії, підручники, наукова література, глобальна комп'ютерна мережа Internet. Освітньо-пізнавальні проекти на телебаченні (канали «Мега», «Культура» тощо).

*Практична частина.* Колективне ігрове знайомство із вихованцями «Їх звать..., мене звать ... Я в клубі, тому що ...».

Вироблення основних статутних положень (правила, права та обов'язки вихованців) діяльності (гуртка, клубу, секції, творчого об'єднання).

## **Розділ 1. Клубна робота як засіб формування ключових компетентностей особистості (10 год.)**

### **1.1. Становлення та розвиток інтелектуальних змагань (2 год.)**

*Теоретична частина.* Історія виникнення інтелектуальних змагань. Географія інтелектуальних ігор в Україні. Діяльність клубів, їх освітнє значення.

*Практична частина.* Вивчення правил та умов ігор: «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Поле чудес», «Слабка ланка», «Щасливий випадок», «Найрозумніший» та інші.

Вивчення правил та умов проведення індивідуального конкурсу ерудитів.

### **1.2. Телевізійні версії інтелектуальних ігор (4 год.)**

*Практична частина.* Колективне ігрове спілкування «Я – ..., мені подобається таке інтелектуальне телешоу..., тому що ...».

Перегляд та обговорення телевізійних версій інтелектуальних ігор та телешоу (за вибором педагога).

### **1.3. Екскурсія до бібліотеки (2 год.)**

*Практична частина.* Ознайомлення з бібліотечним фондом. Алфавітний, систематичний та предметний каталоги: їх сутність та порядок роботи з ними. Методи пошуку інформації у друкованих та електронних джерелах. Використання науково-популярних, навчальних, енциклопедичних, довідкових, періодичних видань для розроблення змісту цікавих запитань пізнавального характеру та підготовки до ігор.

### **1.4. Гра в команді (2 год.)**

*Теоретична частина.* Основні правила гри в команді. Знавці в команді: права та обов'язки гравців. Розподіл ролей у команді: капітан команди, стенограф, гравець, ерудити, генератор ідей, критики та скептики ідей, інтуїт, знавець манери складати й задавати запитання. Зміна ролей. Умови успіху команди.



*Практична частина.* Вправа «У команді я бачу себе ...».

## **Розділ 2. Гра як засіб розвитку інтелектуальних здібностей вихованців (24 год.)**

### **2.1. Ерудиція та інтелекту розвитку особистості (4 год.)**

*Теоретична частина.* Сутність понять «ерудиція», «ерудованість», «інтелект», «інтелектуальні здібності», «інтелектуальні почуття», «пізнання», «пізнавальні інтереси», «пізнавальні здібності». Роль ерудиції та інтелекту в розвитку особистості. Види інтелекту (за Говардом Гарднером): вербально-лінгвістичний, логіко-математичний, візуально-просторовий, кінестатичний, музичний, міжособистісний, внутрішньоособистісний, натуралістичний, екзистенціальний. Видатні вчені та педагоги про роль гри в розвитку розумових здібностей.

*Практична частина.* Пізнай себе (психологічні тести). Пізнай свій рівень ерудованості (тести за шкільною програмою). Тести: «Мій словниковий запас», «Наскільки я знаю світ».

### **2.2. Сутність та види логічних ігор (8 год.)**

*Теоретична частина.* Сутність понять «логіка», «логічне мислення», «логічний інтелект». Розвиток логічного мислення засобами логічних ігор. Логічні ігри: сутність, види.

Ігри-головоломки: сутність поняття, види та особливості. Усні головоломки: загадки, шаради, логічні парадокси, данетки. Друковані головоломки: кросворд, чайнворд, сканворд, sudoku та ін. Математичні головоломки. Головоломки із предметами (монетами, сірниками, картами). Механічні головоломки: кубик Рубіка, танграм, ханойська вежа, п'ятнашки. Головоломки в інтелектуальних іграх.

*Практична частина.* Розв'язування друкованих головоломок, головоломок з предметами. Тести «Пізнай свій рівень розвитку логічного мислення». Розв'язування математичних головоломок та головоломок із сірниками і монетами.

Розв'язування логічних загадок-парадоксів («Три мудреці», «Хитрість Бірбала», «Шерлок Холмс», «Дочки короля», «Графиня-мандрівниця» та інші).

### **2.3. Ребус як засіб розвитку кмітливості, образного та логічного мислення, аналітичних здібностей (6 год.)**

*Теоретична частина.* Ребус як гра-головоломка, сутність поняття, історія виникнення. Ребус як комплексна гра.

Загальноприйняті правила складання та відгадування ребусів.

Ребуси в інтелектуальних змаганнях.

*Практична частина.* Відгадування ребусів, складених за окремим правилом та/або комплексом правил.

Творча майстерня: конструювання авторських ребусів, їх презентація.

### **2.4. Пізнавальні ігри (6 год.)**

*Теоретична частина.* Сутність поняття «пізнавальні ігри». Класифікація пізнавальних ігор: математичні, математичні ігри-фокуси, географічні, історичні, літературні, ігри юних натуралістів.

*Практична частина.* Тематичні пізнавальні ігри: «Не зіб'юсь», «Чи можливо», «Пошуки синонімів», «Знавці літератури», «Історична мозаїка», «Спритні географи», «Географічна мозаїка», «Мистецтвознавчий калейдоскоп» та інші.

Колективне ігрове спілкування «Пропоную пограти в таку пізнавальну гру...».

## **Розділ 3. Усна народна творчість як засіб розвитку інтелектуальних здібностей (16 год.)**

### **3.1. Загадка як засіб розумового розвитку та кмітливості (4 год.)**

*Теоретична частина.* Загадка як жанр українського фольклору. Сутність поняття «загадка», її види, способи складання й відгадування.

Народні загадки. Авторські загадки. Загадки-добавлянки. Акрівірші. Загадки-жарти. Тематичні загадки. Використання загадок в інтелектуальних змаганнях.

*Практична частина.* Колективне ігрове спілкування «Конверт українських народних загадок».

Складання та загадування авторських загадок.

Ярмарок загадок: «Хто загадку відгадає, той мудрості надбає».

### **3.2. Народні прислів'я та приказки в інтелектуальних змаганнях (6 год.)**

*Теоретична частина.* Прислів'я та приказки – перлини народної мудрості. Духовна спадщина народів у збірках прислів'їв та приказок.

Народні прислів'я та приказки в інтелектуальних змаганнях. Тематичні прислів'я та приказки. Ігри з використанням приказок, прислів'їв (відгадай прислів'я, склади прислів'я, продовж прислів'я, яка приказка?, порівняй приказки тощо).

*Практична частина.* Ігри: «Реставрація (склади прислів'я)», «Знайди початок і закінчення приказки», «Знайди аналог (аналогі прислів'їв народів світу: українське – англійське тощо)».

Моделювання інтелектуальних ігор з використанням прислів'їв та приказок.

### **3.3. Казка як літературне джерело інтелектуальної гри (6 год.)**

*Теоретична частина.* Казка як засіб пізнання світу та літературне джерело для інтелектуальної гри.

Казка як жанр народної творчості, її характерні особливості. Класифікація, типи, види та тематика казок. Загадки, прислів'я та приказки в казках. Національні особливості казок світу. Українські народні казки та їх головні мотиви. Найвідоміші збірки казок. Авторські казки. Найвідоміші автори літературних казок. Фентезі і казка. Функціональна палітра казки (соціально-виховні, пізнавальні, морально-етичні, естетичні, розважальні, дозвілліво-ігрові функції).

*Практична частина.* Ігри: «Відгадай, з якої казки», «Відгадай казкового героя», «Чарівні предмети з казок», «Тварини та птахи в казках», «Загадки в казках».

Робота із збірниками авторських та народних казок: розроблення простих та алегоричних запитань за змістом казок, їх презентація. Коригування змісту запитань.

## **Розділ 4. Вікторина – ігрова форма організації пізнавальної діяльності (48 год.)**

### **4.1. Вікторина як змагання в дотепності, кмітливості, ерудованості (10**

год.)

*Теоретична частина.* Сутність поняття «вікторина». Вікторина як ігрова форма організації пізнавальної діяльності. Вікторинний метод. Тематика та класифікація вікторин, форми їх проведення. Вікторина як командна гра. Індивідуальні змагання у вікторинах. Правила формулювання запитань для проведення вікторини.

*Практична частина.* Творча майстерня: робота з друкованими та електронними джерелами. Пошук матеріалів для розроблення змісту запитань тематичної вікторини; формулювання запитань та їх письмове оформлення.

Проведення вікторин:

«Ерудити, вперед!» (ознайомлення з правилами та умовами проведення, вивчення запитань; аналіз результатів індивідуальної гри);

«Мозаїка» (ознайомлення з правилами та умовами проведення; об'єднання в команди; визначення капітанів, розподіл ролей в команді; проведення та підбиття підсумків гри).

Творча майстерня «Моя вікторина»: індивідуальна робота з енциклопедичними та науково-популярними виданнями; добір пізнавальної інформації для розроблення змісту запитань; конструювання та коригування змісту запитань для вікторини.

Колективне ігрове спілкування «Конверт цікавих запитань».

#### **4.2. Візуалізація запитань засобами інформаційно-комунікаційних технологій (6 год.)**

*Теоретична частина.* Мультимедійна презентація як засіб візуалізації запитання. Відеосюжет як форма запитання. Розвиток візуально-просторового інтелекту.

*Практична частина.* Самотестування з використанням засобів інформаційно-комунікаційних технологій. Проведення тестування для самоконтролю рівня розвитку ерудиції, інтелектуальних здібностей, логічного мислення та ін.

Проведення тематичної вікторини з використанням мультимедійної презентації: вивчення правил та умов проведення.

Ігри-вікторини з використанням мультимедійних презентацій: «У світі

мистецтва», «Еврика!», «Що зображено?», «Хто зображений?», «З якого твору ілюстрація?», «Знайдіть правильну відповідь».

### **4.3. Вікторина як колективна творча справа (6 год.)**

*Теоретична частина.* Турнір-вікторина як колективна творча справа, її особливості. Колективний пошук істини. Форми проведення колективної творчої справи: «Ланцюжок», «Змійка», «Атака віялом», «Оборона віялом», «Перехресний поєдинок».

*Практична частина.* Творча майстерня: конструювання змісту запитань для проведення турніру-вікторини, підготовка до проведення, об'єднання в команди, визначення тематики запитань, жеребкування. Робота з друкованими

джерелами (тематичними енциклопедіями тощо): конструювання змісту запитань для їх апробації в грі. Коригування змісту запитань.

Проведення турніру-вікторини «Перехресний поєдинок» (ознайомлення із сутністю гри, її правилами та умовами; проведення та підбиття підсумків).

#### **4.4. Нетрадиційні підходи до проведення вікторини (26 год.)**

*Теоретична частина.* Сутність вікторин: «Марафон», «Ерудит-лото», «Гонитва в лабіринті», «П'ять на п'ять», «Склади слово», «Світська розмова», «Тир ерудитів», «Три мудреці», «Хід конем», «Най...най...най...», «Хокей», «Морський бій», «Поєдинок ерудитів».

*Практична частина.* Проведення вікторин:

«Марафон ерудитів» (сутність поняття «марафон», інтерпретація сюжету гри, тематика, правила та умови гри; ігрове поле; сценарій проведення вікторини; наочні та технічні засоби для проведення гри; особливості формулювання запитань; марафонська дистанція (кількість запитань – 42); об'єднання у команди; проведення гри-вікторини «Історичний марафон», підбиття підсумків гри).

«Гонитва в лабіринті» (сутність понять: «лабіринт», «міфи», «міфологія», інтерпретація сюжету гри, правила та умови гри; конструювання запитань; ігрове поле; сценарій проведення вікторини; наочність та технічні засоби для проведення гри; об'єднання вихованців у команди; проведення вікторини, підбиття підсумків гри).

«Три мудреці» (логічна гра-парадокс «Хто мудріший»; сутність поняття «мудрець», інтерпретація сюжету гри, правила та умови гри; запитання про сутність слів (назв, понять, імен тощо); особливості добору варіантів відповідей; використання мультимедійної презентації; підготовка ігрових карток та ключа до запитань; об'єднання вихованців у три команди; проведення вікторини «Три мудреці», підбиття підсумків гри).

Підготовка до гри «Хід конем» або «На казковому полі». Колективне ігрове спілкування «Калейдоскоп». Презентація вихованцями власних іграшкових калейдоскопів. Вибір калейдоскопу для гри. Сутність колективного ігрового спілкування «Калейдоскоп». Правила та зміст гри.

Колективне ігрове спілкування «Калейдоскоп». Завдання учасникам гри.

Пригадування казок (візерунок нагадав мені: казку..., квітку з казки..., сюжет казки..., героя з казки..., чарівний предмет з казки... тощо).

«Хід конем» або «На казковому полі» (сутність, інтерпретація сюжету гри, правила та умови гри; ігрове поле для гри: квадрат 8x8, оформлений як шахова дошка (казкове поле), кінь як фігура у шахах та казковий герой; об'єднання гравців у дві команди; продумування ходів; проведення вікторини «Хід конем»; підбиття підсумків гри).

«Морський бій» (особливості гри: дві гри – в одній: морський бій та вікторина; сутність, інтерпретація сюжету гри, правила та умови гри; ігрові поля для гри, їх оформлення; тематика вікторини: моря, кораблі, океани, морські баталії; об'єднання гравців у дві команди; проведення гри-вікторини «Морський бій»; підбиття підсумків гри).

«Поєдинок ерудитів» (сутність, правила та умови гри; оформлення ігрового поля; малі ігрові поля для команд; тематика запитань; значення символів на ігрових полях; об'єднання гравців у дві команди; проведення вікторини «Поєдинок ерудитів», підбиття підсумків вікторини).

«Тир ерудитів» (сутність, особливості, правила та умови гри; ігрові картки; дидактичні матеріали; можливі варіанти запитань; проведення гри «Тир ерудитів» (історичний, географічний, літературний, біологічний тощо); аналіз дій гравців у командах; підбиття підсумків гри).

«Хокей» (сутність, правила та умови гри; розташування учасників команд під час гри; тематика вікторини; дидактичні матеріали; ерудити-лідери; проведення вікторини «Історично-географічний хокей»; обладнання для гри; аналіз дій гравців у командах; підбиття підсумків гри).

«Ерудит-лото» (дві гри – в одній: гра в лото та вікторина; сутність, правила та умови гри; ігрові аксесуари: настільна гра «Лото», допоміжні матеріали; дидактичні матеріали: зміст запитань та відповіді до них; особливості гри; тренування: гра в лото; проведення ерудит-лото, підбиття підсумків гри).

«Світська розмова» (сутність, правила та умови гри; тематика гри, зміст запитань; об'єднання гравців у команди; проведення вікторини «Світська розмова»; аналіз дій гравців у командах; підбиття підсумків гри).

—

«Най-най-най» (сутність, правила та умови, зміст гри; тематика запитань; проведення вікторини; аналіз дій гравців у командах, підбиття підсумків).

## **Розділ 5. Вікторинний метод в іграх з літерами та словами (20 год.)**

### **5.1. Ігри з літерами та словами як засіб розвитку вербально-лінгвістичного інтелекту (8 год.)**

*Теоретична частина.* Види ігор з літерами та словами. Кросворд як засіб розвитку ерудиції та пізнавальних здібностей, історія виникнення. Кросворд класичний, чайнворд, сканворд, філворд (угорський кросворд), англійський кросворд, японський кросворд, кейворд (ключворд), діворд та ін.

Ігри з літерами та словами: анаграма, омонім, метаграма, паліндромон. Сутність понять та правила гри. Використання анаграми, омоніму у вікторинах. Логогриф: сутність та особливості гри, її варіанти. Вікторинний метод у логогрифах.

*Практична частина.* Відгадування кросворду (робота в групах).

Проведення гри «Цікаві перетворення». Групова та індивідуальна робота: добір слів для гри в анаграму, омонім, метаграму. Складання паліндромонів. Складання запитань для проведення вікторини.

Творча майстерня «Мої логогрифи». Добір слів для гри в логогриф. Складання запитань. Робота із тлумачними словниками іншомовних слів та енциклопедіями.

### **5.2. Шарада як засіб розвитку логіко-математичного інтелекту (4 год.)**

*Теоретична частина.* Шарада як різновид ускладненої загадки. Правила складання шаради. Авторські шаради. Шаради в інтелектуальних змаганнях. Шарада як засіб розвитку логічного мислення.

*Практична частина.* Творча майстерня «Мої шаради». Добір слів для складання шарад. Творення шарад. Робота з енциклопедіями. Презентація: «Відгадайте мою шараду...».

### **5.3. Гра «Склади слово» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Дві гри в одній: «Склади слово» (гра з літерами й словами та гра-вікторина): сутність, правила, умови та варіанти проведення. Матеріали для гри: ігрові картки, дидактичний матеріал.



*Практична частина.* Тренувальні вправи із складання слів.

Проведення та аналіз гри «Склади слово». Підбиття підсумків гри.

#### **5.4. Гра «П'ять на п'ять» (4 год.)**

*Теоретична частина.* Дві гри в одній: «П'ять на п'ять» (гра з літерами й словами та гра-вікторина): сутність, правила та умови гри. Добір слова-основи. Матеріали для гри: ігрові картки, дидактичний матеріал. Зміст запитань. Варіанти проведення гри.

*Практична частина.* Тренувальні вправи із словотворення.

Проведення гри «П'ять на п'ять». Підбиття підсумків гри.

### **Розділ 6. Інтелектуальні ігри (20 год.)**

#### **6.1. Інтелектуальна гра як форма організації дозвілля та засіб розвитку логічно-математичного інтелекту (6 год.)**

*Теоретична частина.* Сутність поняття інтелектуальної гри.

Види інтелектуальних ігор: шахи, шашки, шашки Го, бекгеммон (нарди).

Особливості інтелектуальних ігор із застосуванням вікторинного методу.

Вимоги до формулювання запитань. Пошук відповіді на запитання у ході гри як умова розвитку розумових здібностей.

*Практична частина.* Зразки запитань для інтелектуальної гри та алгоритм пошуку відповідей. Тренувальні вправи: запитання – командний пошук відповіді.

Перегляд та обговорення телевізійної гри «Що? Де? Коли?». Аналіз змістової частини гри.

Проведення гри «Що? Де? Коли?» з вихованцями.

#### **6.2. Брейн-ринг як засіб розвитку екзистенціального інтелекту (8 год.)**

*Теоретична частина.* Сутність поняття «екзистенціальний інтелект». Брейн-ринг як засіб розвитку екзистенціального інтелекту. Сутність, правила та умови гри на брейн-ринзі. Ігрові аксесуари, зміст запитань. Тематичні брейн-ринги.

*Практична частина.* Об'єднання у команди. Проведення брейн-рингу. Аналіз дій гравців та підсумки гри.

Проведення тематичних брейн-рингів: «Таємниці та пригоди слова»,

«Наші береги», «Квіти – посмішка природи», «Кулінарний калейдоскоп», «Етикет британців», «Японія – країна сонця, що сходить» тощо (теми ігор за власним вибором).

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

*Практична частина.* 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», «У грі – логотриф», «У грі – омонім», «Загадки з бабусиної грядки» (за вибором вихованців). Проведення фрагментів авторських вікторин та інтелектуальних ігор з вихованцями.

### Підсумок (2 год.)

*Теоретична частина.* Підбиття підсумків.

#### ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Назва розділу (теми)	Вимоги до рівня досягнень вихованців	Форма демонстрації досягнень вихованців
У вихованців мають бути сформовані такі ключові компетентності:		
Розділ 1. Клубна робота як засіб формування ключових компетентностей особистості	<p>– <i>пізнавальна</i>: знати компоненти єдиного інформаційного простору і вміти орієнтуватися в ньому, усвідомлювати доцільність ерудиції та інтелекту, процеси самопізнання та пізнання інших людей, прагнути бути ерудованою людиною;<i>практична</i>: оволодіти навичками цілеспрямованого пошуку необхідної інформації в різних інформаційних джерелах, знати особливості бібліотечних каталогів і вміти їх використовувати для пошуку необхідної інформації, знати і вміти використовувати можливості пошукових систем Глобальної мережі Інтернет;</p> <p>– <i>творча</i>: використовувати творчі здібності, фантазію, нахили, уявлення у процесі інтелектуального спілкування, виявляти творчу ініціативу та власну громадянську позицію;</p>	Портфоліо (банк дібраних цікавих запитань за результатами перегляду пізнавальних телевізійних передач тощо)

	<p>– <i>соціальна</i>: вміти презентувати себе та гравців команди, адекватно оцінювати власні потенційні інтелектуальні можливості та можливості інших, володіти ситуацією спілкування, вербальними та невербальними засобами комунікації; вміти здійснювати самоконтроль, робити соціально значимий вибір, самостійно приймати рішення та брати участь у прийнятті групових рішень, брати на себе відповідальність за прийняте рішення;</p>	
<p>Розділ 2. Гра як засіб розвитку інтелектуальних здібностей вихованців</p>	<p><i>пізнавальна</i>: знати сутність, розуміти й уміти оперувати поняттями «ерудованість», «інтелект», «інтелектуальні здібності», «інтелектуальні почуття», «пізнання», «пізнавальні здібності», усвідомлювати важливу роль ерудиції та інтелекту в житті людини, дозвіллево-ігрової діяльності як засобу розвитку інтелектуальних здібностей особистості, розуміти сутність і необхідність розвитку в собі усіх видів інтелекту (вербально-лінгвістичного, музичного, міжособистісного, логіко-математичного, візуально-просторового, кінестатичного, внутрішньо-особистісного, натуралістичного, екзистенціального), мислити креативно, логічно;</p> <p><i>практична</i>: вміти використовувати набуті знання та аналітичні вміння в життєвих ситуаціях, оволодіти навичками командного інтелектуального спілкування, приймати інтуїтивні рішення, виокремлювати головне і другорядне, уміти адекватно оцінювати власний рівень інтелектуального розвитку та бачити шляхи його удосконалення; знаходити зв'язок між знаннями з різних галузей знань;</p> <p><i>творча</i>: використовувати творчі здібності, фантазію, нахили, уявлення у процесі інтелектуального спілкування, бачити, розуміти й усвідомлювати протиріччя; переносити знання і вміння у площину нових ситуацій;</p> <p><i>соціальна</i>: позитивно взаємодіяти у команді, бути цілеспрямованим, віднаходити у всіх явищах позитивні моменти, виявляти</p>	<p>Мультимедійні презентації: «Відгадайте ребуси», «Цікаві головоломки».</p> <p>Творчі роботи: «Математичні ігри-фокуси», «У світі живопису», «У світі музики», «У світі літератури», «Цікава географія», «Цікава історія», «Цікава хімія», «Цікава фізика» тощо</p>

	активність в індивідуальній і командній роботі, оволодіти психологічними процесами самовладання, самоконтролю;	
Розділ 3. Усна народна творчість як засіб розвитку інтелектуальних здібностей	<p>– <i>пізнавальна</i>: знати сутність понять «фольклор», «усна народна творчість», «прислів'я», «приказка», «казка», «загадка», «акровірш», «народна загадка», «авторська загадка», «загадка-жарт», «прислів'я», «приказка», «казка», розуміти й уміти аналізувати зміст зразків усної народної творчості, усвідомлювати тотожність ідей та загальнолюдських цінностей, закладених у фольклорі народів світу;</p> <p>– <i>практична</i>: застосовувати набуті під час навчання знання у життєвих ситуаціях; вміти формулювати запитання за змістом казок; самостійно конструювати ігри з використанням усної народної творчості;</p> <p>– <i>творча</i>: генерувати і продукувати ідеї у процесі творчої діяльності, мислити асоціативно, критично, переносити знання та вміння у нові життєві ситуації;</p> <p>– <i>соціальна</i>: дотепно використовувати прислів'я та приказки під час вербального спілкування; дотримуватися моделей толерантної поведінки у різних ситуаціях, правил і норм моральної поведінки, зберігати і примножувати культуру, традиції, звичаї українського народу; жити в гармонії із внутрішнім світом та навколишньою дійсністю;</p>	Мультимедійні презентації: «Народні загадки» ' «Авторські загадки», «Відгадай прислів'я», «З якої казки?»

<p>Розділ 4. Вікторина – ігрова форма організації пізнавальної діяльності</p>	<p>– <i>пізнавальна</i>: знати й розуміти сутність поняття «вікторина», «вікторинний метод», удосконалювати здібності поділяти думку інших людей, передбачати їхню поведінку, вміти вчитися (індивідуальний досвід самостійного навчання), добувати знання безпосередньо з реальності, виявляти наполегливість у процесі пізнавальної діяльності; уміти відрізнити факти від домислів;</p> <p>– <i>практична</i>: набути досвіду цілеспрямованого пошуку необхідної інформації в різних джерелах, індивідуального та колективного пошуку відповідей на запитання; лаконічно формулювати зміст запитання для проведення вікторини, застосовувати здобуті</p>	<p>Творча робота «Авторська вікторина»</p>
	<p>знання і навички у практичній життєдіяльності;</p> <p>– <i>творча</i>: вміти самостійно чи в команді творити нові форми проведення вікторини, мислити асоціативно, критично, переносити знання та вміння у нові ситуації; відстоювати власні судження; бачити, розуміти й усвідомлювати суперечності;</p> <p>– <i>соціальна</i>: володіти ситуацією спілкування, мовленнєвими засобами спілкування; вміти здійснювати самоконтроль, робити соціально значимий вибір, самостійно приймати рішення та брати участь у прийнятті групових рішень, брати на себе відповідальність за прийняте рішення, безконфліктно співіснувати, вирішувати конфліктні ситуації, застосовуючи метод співпраці, усвідомлювати важливість активного інтелектуального спілкування для духовного зростання.</p>	

<p>Розділ 5. Застосування вікторинного методу в іграх з літерами та словами</p>	<p>– <i>пізнавальна</i>: розуміти і відрізнити сутність видів ігор з літерами та словами: різновидів кросворду, анаграми, омоніму, шаради, метаграми, паліндрому, логогрифу; здійснювати аналіз і порівняння інформації для відшукування правильного варіанту відповіді; усвідомлювати необхідність збагачення словникового запасу, вміти пізнавати інших людей у процесі ігрового спілкування, удосконалювати здібності поділяти думку іншої людини, передбачати її поведінку, ефективно вирішувати різні проблеми, що виникають між людьми; виявляти наполегливість у процесі пізнавальної діяльності, усвідомлювати значимість удосконалення вербально-лінгвістичного та логіко-математичного інтелекту;</p> <p>– <i>практична</i>: бути спостережливим, усвідомлювати необхідність постійного удосконалення власної мовленнєвої культури, виробляти вміння говорити чистою українською мовою;</p>	<p>Творча робота : «Мої шаради», «У грі – омоніми», «У грі – анаграми», «У грі – логогриф», «У грі – метаграма», «П’ять на п’ять»</p>
	<p>– <i>творча</i>: творити нові варіанти ігор з літерами та словами, застосовуючи вікторинний метод;</p> <p>– <i>соціальна</i>: усвідомлювати необхідність бути стриманим, брати на себе відповідальність за прийняте рішення, уміти спілкуватися у різних організаційно-комунікативних формах.</p>	

<p>Розділ 6. Інтелектуальні ігри.</p>	<p>– <i>пізнавальна</i>: усвідомлювати сутність логічно-математичного інтелекту та необхідність його розвитку, розуміти відмінність між вікториною та інтелектуальною грою, знати і розуміти правила формулювання запитань для інтелектуальних ігор, знаходити нові знання на основі вже набутих знань шляхом логічного мислення; виявляти наполегливість у процесі пізнавальної діяльності; уміти відрізнити факти від домислів; бути наполегливим у самопізнанні, саморозвитку, самореалізації;</p> <p>– <i>практична</i>: набути досвіду командного пошуку правильного варіанту відповіді на запитання, обмінюватися інформацією та ідеями, правильного і лаконічного формулювання змісту запитань для інтелектуальних ігор, добирати для розроблення запитань цікаву інформацію пізнавального характеру, виділяти головне і другорядне в тексті, використовувати набуті знання у практичній життєдіяльності;</p> <p>– <i>творча</i>: креативно підходити до пошуку нових знань, розроблення змісту ігор та формулювання їх тематики, продукувати ідеї для творення нових форм проведення вікторин та інтелектуальних ігор, ігрових форм роботи, розуміти й відстоювати життєдіяльність як творчий акт;</p> <p>– <i>соціальна</i>: виробити вміння спілкуватися у різних організаційно-комунікативних формах (вікторина, колективне ігрове спілкування, інтелектуальна гра, ігри з літерами та словами, логічні ігри), вміти відмовитися від</p>	<p>Творча робота «Інтелектуальні запитання»</p> <p>Захист творчих робіт «Авторська гра»</p> <p>Результативність участі в іграх та заочному індивідуальному конкурсі ерудитів</p>
	<p>нав'язливої ідеї; використовувати у спілкуванні норми мовного етикету відповідно до конкретної комунікативної ситуації, виявляти високий рівень загальнолюдської культури.</p>	

## ЛІТЕРАТУРА

1. Обухівський М. І. Організація та проведення чемпіонатів з інтелектуальних ігор в умовах позашкільного навчального закладу : навчально-методичний посібник / М.І. Обухівський. Біла Церква: ЦТДЮ «Соняшник», 2017. 196 с.
2. Положення про порядок організації індивідуальної та групової роботи в позашкільних навчальних закладах: наказ Міністерства освіти і науки України від 11 серпня 2004 р. № 651, зареєстроване в Міністерстві юстиції України 20 серпня 2004 р. за № 1036/9635.
3. Яременко Н.В. Дозвіллєзнавство:навчальний посібник / Н.В. Яременко. Фастів : Поліфаст, 2007. 460 с.
4. Яременко Н.В. Клуб інтелектуальних ігор: навчальний посібник / Н.В. Яременко. К.: Вид. дім. «Шкіл. світ»: Вид. Л.Галіцина, 2005. –128 с.
5. Яременко Н.В. Організація клубу інтелектуального спілкування у загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навчально- методичний посібник / Н.В.Яременко, Ю.В.Гаврилюк, І.О.Мальцева; за заг. ред. Яременко Н.В. Біла Церква: КОПОПК, 2007. 176 с.

## ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

1. 100 років гри зі словами. Історія кросворду. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://tsikave.ostriv.in.ua/publication/code-5C60849A71DC3/list-22AE31EDF27100>
2. Вправи з розвитку рефлексії. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.vashpsixolog.ru/work-with-teaching-staff-school-psychologist/57-training-with-teachers/702-exercises-to-promote-reflection>



3. Головоломка. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Головоломка>

4. Множинний інтелект. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://osvita.ua/school/method/1740/>

5. Порівняльний аналіз використання інтелектуальних ігор у навчально-виховному процесі. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.sportpedagogy.org.ua/html/journal/2014-03/14riagep.pdf>

6. Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року : Розпорядження Кабінету міністрів України № 988-р від 14.12.16 року. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://osvita.ua/legislation/Ser\\_osv/54258/](https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/54258/)

7. Тематичні прислів'я та приказки. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.ukrlegenda.org/pryslivja\\_ta\\_prykazky.php](http://www.ukrlegenda.org/pryslivja_ta_prykazky.php)

8. Формування у вихованців позашкільних навчальних закладів базових компетентностей : монографія / В. В. Вербицький, Л. М. Бондар, А. Е. Бойко, А. В. Корнієнко, Т. М. Кречотіна, О. В. Литовченко, О. П. Липецький, О. І. Любич, В. Л. Маринич, В. В. Мачуський, Н. В. Перепелиця, О. В. Просіна, Г. П. Пустовіт, Н. Ю. Сидоренко, Л. В. Тихенко ; за ред. В. В. Мачуського. – Харків: «Друкарня Мадрид», 2015. –

330с. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://nenc.gov.ua/education/wp-content/uploads/2015/12/формування-у-вихованців-позашкільних-навчальних-закладів-базових-копетентностей.pdf>