

**Програма
«Клуб інтелектуального розвитку»**

Авторська Програма «Клуб інтелектуального розвитку» Валерія Кизименка

Програма затверджена вченою радою Кіровоградського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського та управлінням освіти та науки Кіровоградської обласної державної адміністрації, протокол № 3 від 16.04.2003 р.

Програма «Клуб інтелектуального розвитку»

Пояснювальна записка

Тепер уже ніхто не заперечує, що починати роботу з удосконалювання пізнавальних здібностей ніколи не пізно і ніколи не рано. Саме на це і розрахована програма, що 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.

На відміну від деяких програм з інтелектуальних ігор, ця робота пропагує розвиток інтелекту не тільки за допомогою інструментів типу «ЩО? ДЕ? 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. Вчені вважають, що існує чітка залежність між результатами тестування, з одного боку, і шкільними оцінками, оцінками на іспитах, подальшими успіхами в навчанні з іншої. На жаль, загальноприйняті (діагностуючі) тести мають істотний недолік: вони орієнтовані головним чином на контроль і на оцінку результату навчання. Не менш важливо допомогти учням сформуванню 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

Особливо треба підкреслити роль сучасних інформаційних технологій на розвиток розвинутої інтелектуально, ерудованої особистості. Саме тому комп'ютерні технології займають не останнє місце в реалізації даної програми.

Програма розрахована на 4 роки навчання :

1 рік навчання – 4 години на тиждень, загальна кількість годин – 144;

2,3,4 роки навчання – 6 годин на тиждень, загальна кількість годин – 216.

В залежності від пріоритетних цілей і задач, якісного складу учнів, позитивної динаміки змін, матеріально-технічного забезпечення обсяг навчальних годин на той чи інший розділ програми може змінюватися.

Програма пройшла апробацію в групах Школи юних менеджерів «Ділові підлітки» обласного центру дитячої та юнацької творчості. Ефективність такої

системи роботи підтверджують високі результати вихованців на обласних, всеукраїнських та міжнародних інтелектуальних змаганнях.

Тематичний план
(орієнтовний)
творчого об'єднання «Клуб інтелектуального розвитку»

№№	Розділ	1 рік навчання			2 (-3-4) рік		
		усього	теор.	практ.	усього	теор.	практ.
1	Інтелектуальний розвиток людини	1	1	-	2	1	1
2	Класифікація інтелектуальних ігор	1	1	-	-	-	-
3	Джерела інформації	4	2	2	4	-	4
4	Питання – основа тестових ігор	2	1	1	2	1	1
5	Методика організації і проведення ігор «Що? Де? Коли?»	42	4	38	42	4	38
6	Методика організації і проведення ігор «Брейн-ринг»	10	1	9	18	4	14
7	Інтелектуальна розминка	2	-	2	6	-	6
8	Інтелектуальна гра «Ерудит»	2	-	2	4	-	4
9	Супутні інтелектуальні ігри – вікторини	3	1	2	6	-	6
10	Формування команди	10	1	10	18	1	17
11	Поняття про стратегію, аналіз	2	1	1	-	-	-
12	Інтелектуальна гра-стратегія – шахи	16	6	10	36	6	30
13	Інтелектуальна гра- стратегія – шашки	16	6	10	18	6	12
14	Інтелектуальні ігри- стратегії – го, рендзю, реверсі	16	6	10	18	4	14
15	Інтелектуальні економічні ігри	-	-	-	10	2	8
16	Специфіка комп'ютерних інтелектуальних ігор	-	-	-	4	1	3
17	Нестандартні інтелектуальні ігри: головоломки,»15»...	-	-	-	2	1	1
18	Інтелектуальний моніторинг	10	1	9	12	1	11
19	Інструкторська, суддівська практика, змагання	6	-	6	12	-	12
20	Залік	1	-	1	2	-	2
		144	32	112	216	32	184

Програма

1 рік навчання

1. Інтелектуальний розвиток людини

Інтелект. Поняття. Види. Методи розвитку. Тренінги. Гра – один з дієвих методів розвитку інтелекту. Теорії Айзенка, Біне й інших.

Учні повинні знати: сучасні теорії розвитку інтелекту.

Учні повинні вміти: використовувати отримані знання в організації свого інтелектуального розвитку.

Методичні рекомендації: дуже важливо на цьому етапі сформувавши інтерес учня до інтелектуальних ігор, мотивацію до самовдосконалення.

2. Класифікація інтелектуальних ігор

Гра. Поняття. Завдання : навчальні, розвиваючі. Значення. Основні типи інтелектуальних ігор. Вікторини: тестові («О, щасливчик!», «Що?Де?Коли?»), сюжетні. Стратегії: рольові, економічні, бойові.

Учні повинні знати: класифікацію інтелектуальних ігор.

Учні повинні вміти: характеризувати ту чи іншу гру .

Методичні рекомендації: показати переваги і недоліки кожного типу інтелектуальних ігор.

3. Джерела інформації

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. Практика.

Учні повинні знати: можливості джерел інформації для самоактуалізації і самовдосконалення.

Учні повинні вміти: користуватися сучасними джерелами інформації.

Методичні рекомендації: даний розділ вимагає значного матеріально-технічного забезпечення і визначеної комп'ютерної грамотності керівника гуртка.

4. Питання – основа інтелектуальних ігор–вікторин

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.

Учні повинні знати: методику пошуку відповіді.

Учні повинні вміти: знаходити ключові слова, аналізувати логічний ланцюжок у питаннях.

Методичні рекомендації: на цьому етапі досить навчити розшифровувати питання.

5. Методика організації і проведення ігор «ЩО?ДЕ?КОЛИ?»

«ЩО?ДЕ?КОЛИ?» як соціальне явище. Народження. Засновник телевізійної гри – Ворошилов В.Я. «Феномен гри». Правила. Громадський рух. Міжнародна Асоціація Клубів «ЩДК». 1 Конгрес. Ліга Українських Клубів. Кіровоградська обласна ліга інтелектуального розвитку. Маловисківська районна ліга інтелектуального розвитку дітей. Кіровоградська молодіжна організація «Колір» і міська ліга школярів. Представлення в Інтернеті. Синхронні турніри. Сайти. Як організувати турнір у класі. Ігрові заняття.

Учні повинні знати : історію виникнення руху.

Учні повинні вміти: організувати турнір у класі.

Методичні рекомендації: на цьому етапі дуже важливо прищепити учням смак до змагань інтелектуальних.

6. Методика організації і проведення ігор «БРЕЙН-РИНГ»

Історія виникнення. А.Козлов. Телеверсії. Правила. Відмінність від «ЩДК». Вимоги до питань. Особливості обговорення питання. Взаємодія команди і капітана. Як організувати турнір у класі. Ігрові заняття.

Учні повинні знати : історію виникнення гри.

Учні повинні вміти: організувати турнір у класі.

Методичні рекомендації: на цьому етапі дуже важливо прищепити учням смак до змагань інтелектуальних.

7. Інтелектуальна розминка

Особливості будівлі і фізіологічного функціонування головного мозку і центральної нервової системи. Принципи інтелектуальної розминки. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: принципи інтелектуальної розминки.

Учні повинні вміти: застосовувати принципи на практиці.

Методичні рекомендації: дуже важливо, щоб учень розумів роль розминки в інтелектуальній діяльності (за аналогією з фізичною).

8. Інтелектуальна гра «Ерудит»

Правила. Телевізійні версії. Бланкові варіанти. Комп'ютерні версії. «О, щасливчик!». «Перший мільйон». «Легкі гроші». Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила гри.

Учні повинні вміти: грати в гру.

Методичні рекомендації: ефективне застосування комп'ютерних симуляторів.

9. Супутні інтелектуальні ігри

«Віриш-ні віриш», перевертні, кубраєчки, реалії, «четвертий – зайвий», анекдоти, шароїди, анаграми. Правила. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила

Учні повинні вміти: успішно грати.

10. Формування команди

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.

Аналіз ігор. Оцінка команди. Персональний аналіз.

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

Учні повинні знати: механізми організації команди.

Учні повинні вміти: грати відповідно до принципів.

Методичні рекомендації: результатом роботи повинна бути успішна команда.

11. Поняття про стратегію

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

Учні повинні знати: що таке стратегія.

Учні повинні вміти: правильно аналізувати.

Методичні рекомендації: важливо, щоб учні усвідомили сутність понять, тому що цей розділ тільки на першому курсі.

12. Інтелектуальні ігри–стратегії: шахи

Група початкової підготовки

Основні поняття і правила гри. Шахівниця і фігури. 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. Поняття про нотацію. Рокіровка.

Шаховий кодекс України. Суддівство й організація змагань. Правила шахової гри. Поняття, нотація, турнірна дисципліна, правило «торкнув-ходи», вимога запису турнірної партії.

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.

Дебют. 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.

Міттельшпіль. 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.

Ендшпіль. Визначення ендшпілю. Роль короля. Активність короля в ендшпілі. Матування короля. Пішаківі закінчення: опозиція, цунгцванг, правило квадрата. Король і пішак проти короля, ферзь проти пішака

Нестандартні шахи. Незвичайні позиції. Головоломки на шахівниці. Піддавки.

Ігрові заняття, рішення завдань на розвиток комбінаційного зору, тренування з комп'ютерним симулятором шахової гри «Шаховий майстер 2100».

Учні повинні знати: правила гри, основи шахового кодексу, як записувати партію, колір клітинок шахівниці по названих координатах «наосліп», історію питання про походження шахів і поширення їх на Сході. найпростіші дебютні принципи, стратегічні ідеї італійської партії.

Учні повинні вміти:

Визначати назви й ідеї найпростіших тактичних прийомів. Володіти найпростішими принципами реалізації матеріальної переваги, розігрування середини партії.

Вміти ставити мат самотньому королю: ферзем, турою, двома слонами. Знати правило квадрата. Володіти поняттями «опозиція», «цунгцванг». Володіти прийомом «сходи» і ендшпілем: ферзь проти пішаків.

Групи спортивного удосконалювання

Юнацькі змагання і спартакіади, їхнє значення для масового розвитку спорту. Турнір на приз «Біла тура». Організація і проведення шахових змагань. Положення про змагання. Регламент. Підготовка місць змагань. Порядок закриття, відкриття. Порядок складання звіту про змагання. Організація шахових змагань на першість школи.

Шахи у Київській Русі. Шахи в билінній творчості. Шахи і торгіві 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.

Еволюція поглядів на дебют. Характеристика сучасних дебютів. Стратегічні ідеї російської партії, скандинавського захисту, французької, прийнятого ферзевого гамбіту, староїдійського захисту.

Атака на короля. Атака короля, що не рокірувався. Атака при однобічних рокіровках. При різнобічних. Контрудар у центрі у відповідь на флангову атаку. Обмеження рухливості фігур: обмеження життєвого простору супротивника, вимикання фігур із гри, зв'язування, блокада, гальмування звільнюючих ходів.

Багатопішаківі закінчення. Реалізація зайвого пішака в них. Порівняльна сила коня і слона в ендшпілі. Тура з пішаком проти тури з пішаком.

Тренування як процес всебічної підготовки шахіста в придбанні ним спеціальних знань, навичок, якостей. Цикли, періоди, етапи підготовки. Тренувальне навантаження і працездатність. Системи відбудовних заходів. Основні вимоги до організації НТ занять. Структура індивідуального заняття. Огляд світової масової літератури (перші рукописи, трактати, кн.).

Ігрова практика.

Методичні рекомендації

Перехід у групи спортивного удосконалювання здійснюється відповідно до програми й індивідуального плану, при наявності заліку по суддівству й організації змагань. Звертається основна увага на здатність до навчання, а не на рівень підготовленості. Приділяється поглиблена всебічна увага на кожного учня.

13. Інтелектуальна гра–стратегія – шашки

Шашкова нотація. Правила гри в російські шашки. Комбінація – тактичний прийом у грі. Основні принципи гри. Піддавки. Оцінка і розрахунок позиції. Дебют. Складні приклади.

Значення центру. Практичні партії. Дебют «Кіл». Оточення центру. Практичні партії. «Ленінградський захист».

Боротьба проти центру на практиці. «Зворотна гра Бодянского». «Зворотний кіл». «Зворотний косяк». «Гра Романичева». «Безіменний дебют».

Ігрові заняття.

Учні повинні знати: основні принципи гри в російські шашки.

Учні повинні вміти: застосовувати їх на практиці

Методичні рекомендації: кожна тема обов'язково має завдання для самостійного рішення.

14. Інтелектуальні ігри–стратегії – го, рендзю, реверсі

Історія виникнення. Опис ігор. Принципи гри. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: основні принципи ігор.

Учні повинні вміти: застосовувати їх на практиці.

Методичні рекомендації: для практичної гри в го і рендзю необхідно з учнями зробити з картону дошки і фішки (шашки).

18. Інтелектуальний моніторинг

Культурно-вільний тест на інтелект (СФИТ) (для виміру рівня інтелектуального розвитку незалежно від впливу факторів навколишнього середовища).

Тест зростаючої складності Равена (для вивчення логічності мислення і дослідження 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).

Оцінка 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 і дізнання).

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

Коефіцієнт інтелекту (оцінка інтелектуальних здібностей).

Критеріально-орієнтований нормативний тест розумового розвитку.

Учні повинні знати: інструкції, правила і принципи тестування.

Учні повинні вміти: проходити процедуру тестування, аналізувати отримані результати, правильно інтерпретувати і коректувати свій інтелектуальний розвиток.

Методичні рекомендації: 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.

19. Інструкторська, суддівська практика, змагання.

20. Залік

2 рік навчання

1. Інтелектуальний розвиток людини

Інтелект. Методи розвитку. Тренінги. Сучасні дослідження .

Учні повинні знати: сучасні теорії розвитку інтелекту.

Учні повинні вміти: використовувати отримані знання в організації свого інтелектуального розвитку.

2. Джерела інформації

Книги. Бібліотеки. Каталоги. Довідники. Словники. Інтернет. Навчальні програми. Основні сайти. Практика.

Учні повинні знати: джерела інформації.

Учні повинні вміти: користуватися сучасними джерелами інформації.

3. Питання – основа інтелектуальних ігор–вікторин

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 удачу», питання «на наближення». Умовно допустимі : відтворюючі, відтворюючі «з вивертом», перерахування, питання – лекції. Недопустимі в інтелектуальних іграх типи питань і завдань : питання–розиграші, неетичні. Приклади.

Учні повинні знати: класифікацію питань.

Учні повинні вміти: аналізувати питання.

Методичні рекомендації: стимулювати учнів до складання елементарних питань по запропонованій класифікації.

4. Методика організації і проведення ігор «ЩО?ДЕ?КОЛИ?»

«ЩО?ДЕ?КОЛИ?» в Інтернеті. Синхронні турніри. Сайти. Б.Левін «ЩДК для «чайників».

Аналіз телевізійних версій. Як організувати турнір у школі. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: методику участі в змаганнях.

Учні повинні вміти: організувати турнір у школі.

5. Методика організації і проведення ігор «БРЕЙН-РИНГ»

Аналіз телевізійних версій. Як організувати турнір у школі. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: методику участі в змаганнях.

Учні повинні вміти: організувати турнір у школі.

6. Інтелектуальна розминка

Як скласти питання. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: як складати питання.

Учні повинні вміти: складати питання для простих розминок.

7. Інтелектуальна гра «Ерудит»

Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила і принципи гри.

Учні повинні вміти: грати в гру, складати питання.

8. Супутні інтелектуальні ігри
«Даугавспілс». Правила. Ігрові заняття.
Учні повинні знати: правила
Учні повинні вміти : успішно грати.

9. Формування команди
Рекомендації кращих знавців. Механізми організації. Аналіз ігор . Оцінка команди.
Персональний аналіз. Гра в трійках, в шістках. Ігрові заняття.
Учні повинні знати: механізми організації команди.
Учні повинні вміти: грати відповідно до принципів.
Методичні рекомендації: результатом роботи повинна бути успішна команда.

10. Інтелектуальні ігри-стратегії : шахи
Група початкової підготовки
Основні положення шахового кодексу. Значення спортивних заходів.
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.

Калибардієц Греко. Шахи як придворна гра.
Класифікація дебютів. Значення флангів у дебюті. Захоплення центру з флангів. Прорив центру. Гамбіти. Стратегічні ідеї гамбіту Еванса, віденської партії, королівського гамбіту.
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.

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. Коньові закінчення. Король, кінь і пішак проти короля. Слонові закінчення. Король, слон і пішак проти короля.

Нестандартні шахи. Ігри на незвичайних дошках. Мінішахи. Максшахи.

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

Учні повинні знати: основні положення шахового кодексу, розуміти значення змагань; історію руху шахів у Європі, розповісти про реформу шахів, про італійських і іспанських шахістів XVІ-XVІІ століть; закінчення: легкі фігури проти пішаків.

Учні повинні вміти: 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.

Групи спортивного удосконалювання

Інструкторська і суддівська практика.

М.І.Чигорін – засновник російської шахової школи. Е.Ласкер і його підхід до шахів. Критерії догматизму в шахах. Творчість Тарраша, Пільсбері, Рубінштейна. Шахове життя на початку ХХ століття. Становлення радянської школи. Досягнення Криленко. Перший чемпіон СРСР. Перші радянські міжнародні турніри. Плеяда радянських майстрів.

Методи роботи над дебютом. Принципи складання дебютного репертуару. Стратегічні ідеї захисту Альохіна, Уфімцева, Тарраша, слов'янської, староіндійського початку, голландського захисту, англійського початку.

Захист у шаховій партії. Його роль. Пасивний й активний захист. Вимоги до захисту. Момент, з якого необхідно переходити до ендшпілю, складання плану захисту,

перегрупування сил, економія захисних заходів. Тенденція переходу в контратаку. Рухливість слона і коня в міттельшпілі. Слабкі і сильні поля. Слабкість комплексів полів. Пішакова слабкість. Теорія «острівців». Створення слабкостей у таборі суперника.

Складні пішакові закінчення. Тура з пішаками проти тури з пішаками.

Активність короля і тури в турових закінченнях. Складні турові закінчення.

Змагання і їхнє значення для придбання майстерності. Методи збереження спортивної форми в період між змаганнями. Особливості побудови НТП перед змаганнями. Індивідуальний план і графік побудови тренувальних занять.

Гігієнічні основи режиму праці, відпочинку, занять спортом. Значення режиму для юного шахіста. Користь щоденної ранкової зарядки і водних процедур. Рухова активність шахіста.

Шахові журнали і турнірні збірники партій рейтингових змагань.

Ігрова практика.

Методичні рекомендації

При вивченні дебюту – основний час, виділений програмою приділяти огляду. Детально розробляти чи самостійно з тренером чи додатково у групах спортивного удосконалювання. Проводяться заліки.

13. Інтелектуальна гра-стратегія – шашки

Блокада флангу. Практична партія. Стратегія ходу ж3-ж4. Жертва шашки. Позиції зі зв'язуванням правого флангу. Практичні партії.

Позиційні прийоми на практиці. «Зворотний стусан». «Вілочка». «Гра Когана». «Вітказний кіл». «Кіл Сокова». «Безіменна система».

Позиції зі зв'язуванням лівого флангу. Практичні партії.

Симетричні позиції. Гамбітні позиції.

Сполучення білих шашок с5 і ш6(чи чорних ф4 і а3). Стиснення лівого флангу чорних з клітини ж5. Запирання в практичній грі.

Ігрові заняття.

Учні повинні знати: позиційні прийоми

Учні повинні вміти: застосовувати їх на практиці.

14. Інтелектуальні ігри-стратегії – го, рендзю, реверсі

Типові прийоми гри у реверсі. Аналіз партій. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: стратегію гри в реверсі.

Учні повинні вміти: успішно застосовувати її на практиці.

Методичні рекомендації: задачі для самостійного рішення.

15. Інтелектуальні економічні ігри

“Мільйонер-класик.” Правила гри. Основна стратегія. “Монополія”. Правила гри. Основна стратегія. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила гри і найпростіші закони економіки.

Учні повинні вміти: успішно грати в ці ігри.

Методичні рекомендації: дуже важливо провести теоретичний міні-семінар по основах ринкової економіки.

16. Специфіка комп'ютерних інтелектуальних ігор

Модифікації шашок, «п'ять у лінію», «артилерійські шахи», «колонія», куточки, ігри з камінням, нарди, «чотири в квадрат». Правила. Стратегія. Аналіз ігор. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила і принципи ігор.

Учні повинні вміти: демонструвати розуміння стратегії ігор.

Методичні рекомендації: деякі комп'ютерні ігри легко дублюються настільними варіантами.

17. Нестандартні інтелектуальні ігри-головоломки

«П'ятнашки» – як типовий приклад. Правила. Ціль. Шашкові куточки.

Учні повинні знати: недоліки головоломок як інтелектуального виду.

Учні повинні вміти: диференціювати інтелектуальні ігри

Методичні рекомендації: звернути увагу учнів на одноразову користь від головоломок, відсутність стратегічних елементів.

18. Інтелектуальний моніторинг

Культурно-вільний тест на інтелект (СФИТ). 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.

Учні повинні знати: інструкції, правила і принципи тестування.

Учні повинні вміти: проходити процедуру тестування, аналізувати отримані результати, правильно інтерпретувати і коректувати свій інтелектуальний розвиток

Методичні рекомендації: При вимірі інтелекту від учня вимагаються елементарні знання, зацікавленість, визначені навички і досвід проходження тестових перевірок. Жоден тест не можна вважати універсальним.

19. Інструкторська, суддівська практика, змагання.

20. Залік

3 рік навчання

1. Інтелектуальний розвиток людини

Інтелект. Методи розвитку. Тренінги. Сучасні дослідження.

Учні повинні знати: сучасні теорії розвитку інтелекту.

Учні повинні вміти: використовувати отримані знання в організації свого інтелектуального розвитку.

3. Джерела інформації

Книги. Бібліотеки. Каталоги. Довідники. Словники. Інтернет. Навчальні програми. Основні сайти. Практика.

Учні повинні знати: джерела інформації.

Учні повинні вміти: користуватися сучасними джерелами інформації.

4. Питання – основа інтелектуальних ігор-вікторин

Як не треба робити питання. Рекомендації М.Поташева. Фактична помилка. Неявна фактична помилка. Занадто просте питання. «Дуаль». «Коломна». Питання на чисте знання. Недбалі формулювання. Приклади. Аналіз. Висновки.

Учні повинні знати: як не треба робити питання.

Учні повинні вміти: при складанні питань не допускати явних помилок.

5. Методика організації і проведення ігор «ЩО?ДЕ?КОЛИ?»

«Велика енциклопедія знавців». Аналіз роботи кращих команд. Аналіз проведених ігор. Обговорення і нарробіток питань у фонд клубу. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: методику організації і проведення ігор «ЩДК».

Учні повинні вміти: брати участь у міських турнірах.

6. Методика організації і проведення ігор «БРЕЙН-РИНГ»

Аналіз роботи кращих команд. Аналіз проведених ігор. Обговорення і нарробіток питань у фонд клубу. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: методик організації і проведення ігор «Брейн-ринг».

Учні повинні вміти: брати участь у міських турнірах.

7. Інтелектуальна розминка

Горловська розминка «21». Ігрові заняття.

Учні повинні знати: принципи інтелектуальної розминки «21».

Учні повинні вміти: успішно грати в «21».

8. Інтелектуальна гра «Ерудит»

Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила і принципи гри.

Учні повинні вміти: грати в гру, складати питання.

Методичні рекомендації: ефективна застосування комп'ютерних симуляторів.

9. Супутні інтелектуальні ігри

«Своя гра». Правила. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила

Учні повинні вміти : успішно грати.

10. Формування команди

Рекомендації кращих знавців. Механізми організації. Аналіз ігор. Оцінка команди. Персональний аналіз. Ігри в трійках, в шістках. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: рекомендації кращих знавців.

Учні повинні вміти: аналізувати гру команди.

12. Інтелектуальні ігри-стратегії - шахи

Група початкової підготовки

Структура нормативів і спортивних вимог. Їхнє місце в роботі секцій.

Суддівство змагань. Виховна роль судді, види змагань: особисті, командні, особисто-командні, офіційні, товариські.

Майстри 18 століття. Пилип Стамма. Алгебраїчна нотація. Андре Франсуа Філідор і його теорія. Модейске тріо.

План у дебюті. Оцінка позиції в дебюті. Зв'язок дебюту з ендшпілем. Стратегічні ідеї захисту двох коней, дебют чотирьох коней, захисту Філідора, шотландської партії, шотландського гамбіту.

Комбінація як сукупність елементарних ідей. Складні комбінації. Форпост. Вторгнення на 7-ю горизонталь.

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.

Поняття навчання і тренування. Навчання і тренування як єдиний педагогічний процес.

Дидактичні принципи в процесі навчання і тренування.

Нестандартні шахи. Шахи на рівнобіжних дошках. Циліндричні шахи. Об'ємні шахи.

Ігрові заняття, рішення завдань на розвиток комбінаційного зору, тренування з комп'ютерним симулятором шахової гри «Шаховий майстер 4000», «Дип Фриц 7».

Учні повинні знати: категорії змагань, основні положення теорії Філідора.

Учні повинні вміти: створювати план і оцінку позиції в дебюті; показати значення стратегічних ідей захисту двох коней, здійснити прийом «форпост»; володіти складними комбінаціями на сполучення ідей, закінченнями «легка фігура проти пішаків»; ставити мат слоном і конем.

Групи спортивного удосконалювання

Міжнародні зв'язки українських шахістів. Залік по суддівству й організації змагань. Суддівська і інструкторська практика.

Капабланка і його стиль. Гіпермодернізм – як новий погляд у шаховій думці. Творчість Реті, Тартаковера, Німцовича. А.Альохін – перший росіянин, чемпіон світу. Найбільші міжнародні турніри середини ХХ століття.

Утворення ФІДЕ. Система розігрування чемпіонату світу.

Поняття дебютної новинки. Концентричний метод вивчення дебютних систем. Стратегічні ідеї захисту Грюнфельда, захисту Німцовича, дебюту Реті.

Стратегічний і тактичний захист. Прийоми тактичного захисту. Відображення безпосередніх погроз, несподівані тактичні удари, пастки.

Пішакова перевага в центрі, на королівському, на ферзевому флангах. Блокада пішака і пішаковий прорив. Розмін як засіб одержання переваги. Перевага двох слонів. Стратегічна атака: при різнобарвних слонах, по великій діагоналі, пішаковій меншості. Стратегічний захист: розмін фігур, що атакують, створення матеріальних труднощів супротивнику, жертва матеріалу заради переходу в ендшпіль, у якому позиція переваги викликає великі труднощі, компенсація за ферзя, легку фігуру в середині партії.

Тура проти легких фігур. Тура (кінь) і слон проти тури. Ферзеві закінчення.

Закономірності тренування шахіста. Удосконалювання як багаторічний тренувальний процес. Перспективне планування, періодизація, загальна підготовка (фізична, психічна, морально-вольова специфічна витривалість, інтегральна і спеціальна (відпрацьований дебютний репертуар, наявність міттельшпільних схем, знання основних ендшпільних позицій, швидкий і безпомилковий розрахунок варіантів).

Режим під час змагань. Лікарський контроль. Самоконтроль. Їхній зміст.

Підбір сучасної літератури (періодика, спецвидання тощо).

Ігрова практика.

Методичні рекомендації: при вивченні міттельшпілю – головна задача: розвиток лічильно-технічних здібностей, а навчання стратегії - на інший період (чи в групах спортивного удосконалювання). У початковій – контрольні, в інших – творчі доповіді.

13. Інтелектуальна гра-стратегія – шашки

Оригінальні й інші плани.

«Гра Філіппова». «Стара партія». Практичні партії. «Київський захист». «Класичний косяк». «Гра Коулена». «Зворотна міська партія».

Огляд деяких дебютних систем. Система В.Іванова. «Гра Медкова». «Гра Петрова». «Стусан». «Жертва Кукуєва». Ігрові заняття.

Учні повинні знати: дебютні системи

Учні повинні вміти: застосовувати їх на практиці

14. Інтелектуальні ігри-стратегії – го, рендзю, реверсі

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

Учні повинні знати: стратегію гри в рендзю.

Учні повинні вміти: успішно застосовувати її на практиці.

Методичні рекомендації: задачі для самостійного рішення.

15. Інтелектуальні економічні ігри

“Мільйонер-класик”. “Монополія”. Розбір ігор. Рекомендації з тактики і стратегії. Ігрові заняття. Гра «Біла ворона». Симулятор ділового життя. Правила. Стратегія. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила і стратегію гри

Учні повинні вміти: успішно грати в ці ігри.

Методичні рекомендації: у навчальному процесі використовувати як настільні варіанти, так і комп'ютерні .

16. Специфіка комп'ютерних інтелектуальних ігор

Аналіз ігор. Ігрові заняття.

Учні повинні знати : позиційні принципи ігор.

Учні повинні вміти: демонструвати розуміння стратегії ігор.

17. Нестандартні інтелектуальні ігри-головоломки

Кубік Рубіка – представник головоломок у Книзі рекордів Гіннеса. Дуже складна, але – головоломка .

Учні повинні знати: недоліки головоломок як інтелектуального виду.

Учні повинні вміти: диференціювати інтелектуальні ігри.

Методичні рекомендації: звернути увагу учнів на одноразову користь від головоломок, відсутність стратегічних елементів.

18. Інтелектуальний моніторинг

Культурно-вільний тест на інтелект (СФИТ).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

Учні повинні знати: інструкції, правила і принципи тестування

Учні повинні вміти: проходити процедуру тестування, аналізувати отримані результати, правильно інтерпретувати і коректувати свій інтелектуальний розвиток.

Методичні рекомендації: 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 КІ учня 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.

19. Інструкторська, суддівська практика, змагання.

20. Залік

4 рік навчання

1. Інтелектуальний розвиток людини

Інтелект. Методи розвитку. Тренінги. Сучасні дослідження .

Учні повинні знати: сучасні теорії розвитку інтелекту.

Учні повинні вміти: використовувати отримані знання в організації свого інтелектуального розвитку.

2. Джерела інформації

Книги. Бібліотеки. Каталоги. Довідники. Словники. Інтернет. Навчальні програми. Основні сайти. Практика.

Учні повинні знати: джерела інформації .

Учні повинні вміти: користуватися сучасними джерелами інформації.

3. Питання – основа інтелектуальних ігор-вікторин

Аналіз питань різних змагань. Висновки.

Учні повинні знати: методику складання питань.

Учні повинні вміти: складати правильні питання.

Методичні рекомендації: для аналізу рекомендуються питання минулих десятиліть, питання телеверсій, чемпіонатів світу.

4. Методика організації і проведення ігор «ЩО?ДЕ?КОЛИ?»

Аналіз роботи кращих команд. Аналіз проведених ігор. Обговорення і наробіток питань у фонд клуба. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: методику організації і проведення ігор «ЩДК».

Учні повинні вміти: брати участь у міських і обласних турнірах.

5. Методика організації і проведення ігор «БРЕЙН-РИНГ»

Аналіз роботи кращих команд. Схеми проведення ігор. Аналіз проведених ігор. Обговорення і наробіток питань у фонд клуба. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: методику організації і проведення ігор «Брейн-ринг».

Учні повинні вміти: брати участь у міських і обласних турнірах.

6. Інтелектуальна розминка

Принцип різнобічності питань: школа, математика, мови, література, астрономія, зоологія, географія, ботаніка, хімія, історія, міфологія, музика, спорт, образотворче мистецтво, імена. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: принципи різнобічності інтелектуальної розминки.

Учні повинні вміти: застосовувати принцип на практиці.

7. Інтелектуальна гра «Ерудит»

Методика аналізу. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: методику аналізу.

Учні повинні вміти: аналізувати свої помилки.

8. Супутні інтелектуальні ігри

«Трійка». Правила. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила

Учні повинні вміти: успішно грати.

9. Формування команди

Рекомендації кращих знавців. Механізми організації. Аналіз ігор. Оцінка команди. Персональний аналіз. Ігри в трійках, в шістках. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: принципи командної стратегії.

Учні повинні вміти: успішно грати відповідно до принципів.

12. Інтелектуальні ігри-стратегії: шахи

Група початкової підготовки

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 1 половини XIX століття? Матч Лабурдонэ-Мак-Доннель. Автомат Крепелена. Кафе «Режанс». Журнал «Паламод». Німецькі шахісти середини XIX сторіч.

Адольф Андерсен. Спадщина Пауля Морфі. Шахи в другій половині XIX століття. Боротьба за звання чемпіона світу.

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

Атака в шаховій партії. Ініціатива і темп в атаці. Атака пішаками. Атака фігурами. Пішакова-фігурна атака. Атака в дебюті, міттельшпілі, ендшпілі.

Проблеми центру. 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. Боротьба з утворенням у супротивника пішакового центру.

Поля відповідності в пішакових закінченнях. Кінь з пішаками проти короля з пішаками. Боротьба слона з пішаками проти слона з пішаками: а) слони одноколірні; б) слони різнобарвні.

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

Форми і методи тренування шахіста. Урок як основна форма організації НТП. План, зміст і побудова теоретичних і практичних занять. Радянська і закордонна література: значення шахової літератури для удосконалювання шахістів.

Нестандартні шахи. Гексагональні шахи. Чарівні шахи. Логічні ігри на шахівниці.

Ігрові заняття, рішення завдань на розвиток комбінаційного зору, тренування з комп'ютерними симуляторами шахової гри «Шаховий майстер 5500», «Дип Фриц 8».

Учні повинні знати: розрядні норми і вимоги, вміти користуватися таблицею черговості гри, визначити колір фігур, різновиди контролю часу на обмірковування; основні прийоми боротьби у легкофігурному ендшпілі, закінченнях типу «тура і пішак проти тури»; про французьких і англійських шахістів першої половини XIX-XX, німецьких шахістах середини XX століття; про сучасне тренування шахіста.

Учні повинні вміти: показати розуміння внеску Морфі в розвиток шахової теорії, володіти поняттям «ініціатива» у дебюті, розуміти захист Філідора, шотландську партію і гамбіт, головні ідеї іспанської, Каро-Канн, відмовленого ферзевого гамбіту.

Групи спортивного удосконалювання

М.М. 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

Стратегічні ідеї староіндійського захисту, каталонського початку. Поглиблене вивчення систем особистого дебютного репертуару.

Удосконалювання індивідуального стилю шахіста.

Пішакові закінчення в міттельшпілі. Стратегічна ініціатива. Ізольовані і висячі пішаки.

Позиційна жертва пішака ,якості. Гра на двох флангах, маневрена гра в закритих позиціях.

Типові позиції. Поняття схеми як плану в типових позиціях, що виходять з визначених дебютних систем.

Складні закінчення.

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

Методика роботи із шаховою літературою, принцип вивчення навчальної і дебютної картотеки. Методика проведення занять з новачками, шахістами молодших і середніх розрядів.

Ігрова практика.

Методичні рекомендації: у роботі з групами початкової підготовки основні задачі - оволодіння знаннями по історії шахів, одержання зведень про психологічну і вольову

підготовку, практична діяльність по організації суддівства шахових змагань, одержання звання «Суддя молодший», «Інструктор по спорту», виконання розряду. У цих групах учні не виступають в офіційних змаганнях і навчальний процес повинний бути насичений великою кількістю внутрішніх турнірів.

У роботі з групами спортивного удосконалювання основні завдання - удосконалювання і розвиток теоретичних знань, подальше вивчення типових позицій міттельшпілю і відпрацьовування на цій основі дебютного репертуару, формування індивідуального підходу до шахів, подальше поглиблення знань по історії шахів, нагромадження досвіду у відповідальних змаганнях, виконання розрядів. Навчальний процес у цих групах будується на підставі індивідуально-групових планів на 4-10 спортсменів із приблизно відповідним рівнем підготовки. Тренувальний процес підрозділяється на періоди: підготовчий, змагальний, перехідний.

13. Інтелектуальна гра-стратегія – шашки

Тактика гри в міжнародні шашки. Історія. Нотація. Правила. Удар новачка. Комбінації малого міттельшпілю. Удари першої середини гри. Дебютні комбінації. Типові комбінаційні удари.

Комбінації в колових, у класичних позиціях, з тихими ходами.

Учні повинні знати: принципи гри в міжнародні шашки

Учні повинні вміти: застосовувати їх на практиці

14. Інтелектуальні ігри-стратегії – го, рендзю, реверсі

Го. Живі і мертві групи. Око. Помилкове око. Атари. Сэки. Накатэ. Фусэки. Йосе. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: стратегію гри в го.

Учні повинні вміти: успішно застосовувати її на практиці.

Методичні рекомендації: задачі для самостійного рішення.

15. Інтелектуальні економічні ігри

“Мільйонер-класик” “Монополія”. «Біла ворона». Аналіз ігор. Рекомендації з тактики і стратегії. Ігрові заняття.

Гра «Я і комп'ютер». «Піонер – переможець прерій». Правила. Основна стратегія. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: правила і стратегію ігор

Учні повинні вміти: успішно грати в ці ігри.

Методичні рекомендації: у навчальному процесі використовувати як настільні варіанти, так і комп'ютерні

16. Специфіка комп'ютерних інтелектуальних ігор

Аналіз ігор. Ігрові заняття.

Учні повинні знати: стратегічні прийоми.

Учні повинні вміти: демонструвати розуміння стратегії ігор.

17. Нестандартні інтелектуальні ігри-головоломки

Ребуси. Криптограми. Кросворди. Загадки.

Учні повинні знати: як вирішувати ці головоломки

Учні повинні вміти: диференціювати інтелектуальні ігри і головоломки

18. Інтелектуальний моніторинг

Вільний культурно-вільний тест на інтелект (СФИТ). Тест зростаючої складності Равена. Виключення понять. Прості аналогії. Складні аналогії. Числові ряди. Оцінка логічного мислення. Виділення істотних ознак. Пізнавання фігур. Вербальний тест Айзенка. Методика

«Компас «Коефіцієнт інтелекту. Критеріально-орієнтований нормативний тест розумового розвитку.

Учні повинні знати: інструкції ,правила і принципи тестування

Учні повинні вміти: проходити процедуру тестування, аналізувати отримані результати, правильно інтерпретувати і коректувати свій інтелектуальний розвиток.

Методичні рекомендації: накопичений досвід показує, що є одна психологічна характеристика, що в значній мірі визначає успіх чи невдачу учня. 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. У зв'язку з тестуванням були експериментально вивчені дві основні особистісні характеристики – незібраність і відсутність наполегливості.

19. Інструкторська, суддівська практика, змагання.

20. Залік