

**Львівський національний університет імені Івана Франка**

Факультет педагогічної освіти

*Кафедра загальної педагогіки та педагогіки вищої школи*

---

**НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ  
ДО ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО КУРСУ**

# **ОРГАНІЗАЦІЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО ДОЗВІЛЛЯ**

**для студентів магістерської програми**

**013 Початкова освіта**

**факультету педагогічної освіти**

**заочної форми навчання**

*Уклав: доц. Теодор Лещак*

---

**Львів 2020**

---

## ВСТУП

Змістовне і розвиваюче дозвілля школяра є запорукою його особистісного та соціального поступу як у часі навчання, так і згодом у дорослому житті. Роль педагога в оптимальній організації такого дозвілля є вирішальною. Запорукою ефективної діяльності педагога виступає його теоретична і практична підготовка до гармонійної, конструктивної і партнерської взаємодії з учнями з метою особистісного вдосконалення та інтелектуального розвитку. Ознайомлення з методикою організації сприятливого середовища для інтелектуального розвитку школярів і ефективними технологіями проведення інтелектуальних ігор сприяє формуванню в учнів стійкої мотивації до пізнавальної діяльності, розумового розвитку і самоосвіти упродовж всього життя. Налагодження командної взаємодії розвиває соціальні навички школярів, спонукає налагодженню між ними довірливого і доброзичливого спілкування, створює умови для формування уміння роботи в команді, а в подальшій перспективі – активної участі у житті громадянського суспільства.

### **За результатами вивчення курсу студенти повинні**

#### ***знати:***

- основні принципи і шляхи налагодження гармонійного розвиваючого середовища та ефективної міжособистісної взаємодії школярів;
- типологію інтелектуальних ігор і методику їх проведення з урахуванням вікової періодизації розвитку особистості;
- особливості педагогічного впливу в системі «вчитель – команда – гравець»,
- технології проведення навчально-виховних заходів інтелектуального спрямування.

## *уміти:*

- формувати психологічно комфортне середовище у макро- і мікрогрупах дитячого колективу, сприяти формуванню гармонійних міжособистісних стосунків та налагодженню конструктивної співпраці між учасниками ігрової команди, застосовуючи найбільш доцільні та ефективні прийоми й техніки психолого-педагогічного впливу;
- проводити різноманітні за формою, методами та змістом шкільні турніри з інтелектуальних ігор;
- ефективно мотивувати школярів до інтелектуального саморозвитку і самоосвіти.

---

## СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОГО КУРСУ

На вивчення навчальної дисципліни відводиться 120 год. / 4 кредити, з яких: 8 год. – лекційні заняття, 8 год. – практично-семінарські заняття, 104 год. – самостійна робота студентів.

Модуль 1				Модуль 2 Самостійна робота	Модуль 3 Заліковий модуль	Сума
Аудиторна робота 40 балів						
T1	T2	T3	T4	10+10+10+10	20	100
10	10	10	10			

*Практична робота – виконання практичних завдань.*

*Самостійна робота – виконання навчального проекту.*

*Письмова робота – написання залікового модулю.*

## ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

<i><b>Оцінка ECTS</b></i>	<i><b>Сума балів за всі види навчальної діяльності</b></i>	<i><b>Оцінка за національною шкалою</b></i>		
		<i><b>для екзамену, диф. заліку, курсowego проекту (роботи), практики</b></i>	<i><b>для заліку</b></i>	
<b>A</b>	90-100	5	<i><b>Відмінно</b></i>	<i><b>Зараховано</b></i>
<b>B</b>	81-89	4	<i><b>Добре</b></i>	
<b>C</b>	71-80			
<b>D</b>	61-70	3	<i><b>Задовільно</b></i>	
<b>E</b>	51-60			
<b>FX</b>	35-50	2	<i><b>незадовільно з можливістю повторного складання</b></i>	<i><b>не зараховано з можливістю повторного складання</b></i>
<b>F</b>	0-34	2	<i><b>незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни</b></i>	<i><b>не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни</b></i>

---

## **ЗАВДАННЯ ДЛЯ АУДИТОРНОЇ РОБОТИ**

---

### ***Тема 1. Поняття інтелекту.***

1. Інтелектуальна діяльність людини.
2. Основні психофізіологічні характеристики інтелектуальної діяльності.
3. Вікові особливості інтелектуального розвитку людини.

### ***Тема 2. Інтелектуальні ігри.***

1. Поняття інтелектуальних ігор.
2. Типологія інтелектуальних ігор.
3. Критерії підбору інтелектуальних ігор відповідно до вікових, психологічних, професійних та інших аспектів.

### ***Тема 3. Командні інтелектуальні ігри.***

1. Ознайомлення з правилами командних інтелектуальних ігор.
2. Особливості психолого-педагогічної взаємодії у системі «педагог – команда – гравець».

### ***Тема 4. Організація гурткової роботи у сфері інтелектуальних ігор.***

1. Програма гурткової роботи з інтелектуальних ігор для дошкілля.
2. Програма гурткової роботи з інтелектуальних ігор для початкової школи.
3. Програма гурткової роботи з інтелектуальних ігор для учнів 5-11 класів.
4. Програма позааудиторної роботи з інтелектуальних ігор у студентському середовищі.
5. Організація інтелектуальних ігор для дорослих.

### ***Тема 5. Індивідуальні інтелектуальні ігри.***

1. Ознайомлення з правилами індивідуальних інтелектуальних ігор.
2. Критерії відбору та особливості проведення індивідуальних інтелектуальних ігор з урахуванням вікових особливостей гравців.

### ***Тема 6. Ігрове завдання для інтелектуальної гри.***

1. Особливості типології ігрових завдань для інтелектуальних ігор.
2. Методи укладання ігрових завдань для різнотипних інтелектуальних ігор.
3. Врахуванням вікових аспектів розвитку інтелекту при укладанні ігрових завдань.

### ***Тема 7. Проведення турніру з гри «Що? Де? Коли?».***

1. Організаційні та змістові аспекти підготовки і проведення масового турніру зі «Що? Де? Коли?» для гравців різних вікових груп.
2. Методичні аспекти проведення ігрового турніру.
3. Технічні засоби проведення турніру.

### ***Тема 8. Проведення турніру з гри «Брейн-ринг».***

1. Організаційні та змістові аспекти підготовки і проведення масового турніру з «Брейн-рингу» для гравців різних вікових груп.
2. Методичні аспекти проведення ігрового турніру.
3. Технічні засоби проведення турніру.

---

## **ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ**

---

### ***Тема 1. Поняття інтелекту.***

- Підготовка до практичного заняття № 1.
- Опрацювання літератури до теми.
- **Самостійна робота №1.** Скласти порівняльну таблицю інтелектуального розвитку людини за віковими періодами.
- *Вихідні дані:* вікова періодизація за Еріксоном.
- *Алгоритм виконання:* кожен віковий період слід проілюструвати 3-4 характерними особливостями інтелектуального розвитку.

### ***Тема 2. Інтелектуальні ігри.***

- Підготовка до практичного заняття № 2.
- Опрацювання літератури до теми.

### ***Тема 3. Командні інтелектуальні ігри.***

- Підготовка до практичного заняття № 3.
- Опрацювання літератури до теми.
- **Самостійна робота №2.** Сформулювати таблицю якостей інтелекту та інтелектуальних ігор, що розвивають ці якості.

- *Вихідні дані:* якості інтелекту, типологія інтелектуальних ігор.
- *Алгоритм виконання:* до кожної якості інтелекту слід підібрати по 3-4 гри, що забезпечують їхній оптимальний розвиток.

#### ***Тема 4. Організація гурткової роботи у сфері інтелектуальних ігор.***

- Підготовка до практичного заняття № 4.
- Опрацювання літератури до теми.
- **Самостійна робота №3.** Порівняти психологічні особливості індивідуального і колективного ігрового процесу у різні вікові періоди життя людини та складіть порівняльну таблицю.

*Вихідні дані:* вікова періодизація Еріксона, типологія інтелектуальних ігор.

*Алгоритм виконання:* у формі таблиці висвітлити психологічні аспекти участі людини в індивідуальній грі та в колективній грі і прослідкувати ці аспекти упродовж вікових періодів життя людини.

#### ***Тема 5. Індивідуальні інтелектуальні ігри.***

- Підготовка до практичного заняття № 5.
- Опрацювання літератури до теми.

#### ***Тема 6. Ігрове завдання для інтелектуальної гри.***

- Підготовка до практичного заняття № 6.
- Опрацювання літератури до теми.
- **Самостійна робота №4.** Проаналізувати актуальні зразки ігрових регламентів інтелектуальних турнірів для учасників різних вікових груп.

*Вихідні дані:* типові правила інтелектуальних ігор, зразки ігрових регламентів, вікова періодизація Еріксона.

*Алгоритм виконання:* у довільній формі проаналізувати і висвітлити особливості чинних регламентів всеукраїнських і регіональних турнірів з різних інтелектуальних ігор для різних вікових груп.

***Тема 7. Проведення турніру з гри «Що? Де? Коли?».***

- Підготовка до практичного заняття № 7.
- Опрацювання літератури до теми.

***Тема 8. Проведення турніру з гри «Брейн-ринг».***

- Підготовка до практичного заняття № 7.
- Опрацювання літератури до теми.

---

**РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА І ЛІТЕРАТУРА**

***Основна (базова)***

1. Гармаш І. Ігри та розваги. Київ, 1996. 272 с.
2. Гармаш І. У годину дозвілля. Київ, 1992. 256 с.
3. Лещак Т. Організація інтелектуального дозвілля школярів. Навчально-методичний посібник. Львів, 2016. 162 с.
4. Скворчевська О. Ігрові методики роботи з учнями 1-4 класів. Харків, 2007. 208 с.
5. Шевчук М. Дидактична гра як засіб пізнання і розвитку творчості учнів. Матеріали консультпункту для учителів початкових класів. Нетішин, 2014. 87 с.

***Додаткова (допоміжна)***

1. Аллен Д. Як впорядкувати справи. Мистецтво продуктивності без стресу. Київ: КМ-Букс, 2018. 392 с.
2. Браун П., Редігер Г., Макденіел М. Засіло в голові. Наука успішного навчання. Київ: наш Формат, 2019. 240 с.
3. Горслі К. Пам'ять без обмежень. Потужні стратегії запам'ятовування. Київ: Наш Формат, 2019. 128 с.
4. Гоулман Д. Емоційний інтелект. Харків: Vivat, 2019. 288 с.



5. Джейн Б. Бурка, Ленора М. Юен. Прокрастинація. Чому ви вдаєтеся до неї і що можна зробити із цим вже сьогодні. Львів : Вид-во Старого Лева, 2018. 400 с.
6. Зінсер В. Текст Пекс Шмекс. Магія переконливих текстів. Київ : Наш Формат, 2018. 288 с.
7. Ільяхов М., Саричева Л. Пиши, скорочуй? Як створювати сильний текст. Київ : Book Shelf, 2019. 440 с.
8. Камп П. Прорив у швидкості читання. Київ: Наш формат. 2018. 336 с.
9. Канеман Д. Мислення швидке й повільне. Київ: Наш Формат, 2017, 2019. 480 с.
10. Оклі Б. Навчитися вчитися. Як запустити свій мозок на повну. Київ: Наш формат. 2018. 272 с.
11. Сігман М. Таємне життя розуму. Харків: Vivat, 2018. 288 с.
12. Фріт К. Формування мозку. Харків: Клуб Сімейного Дозвілля, 2019. 272 с.

#### ***Інтернет-джерела***

1. [bazaua.org.ua](http://bazaua.org.ua) (дата звернення: 02.09.2019).
2. [u3.org.ua](http://u3.org.ua) (дата звернення: 02.09.2019).
3. [lolit.org.ua](http://lolit.org.ua) (дата звернення: 02.09.2019).