

УДК 373.31:37.07

МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

© Романова І.А.

Харківський національний педагогічний університет імені Г.С.Сковороди

Інформація про автора:

Романова Інна Анатоліївна: ORCID: 0000-0002-5318-8970; inromanova@mail.ru; кандидат педагогічних наук, доцент кафедри соціальної педагогіки; Харківський національний педагогічний університет імені Г.С.Сковороди; вул. Артема, 29, м. Харків, 61002, Україна.

На підставі досвіду впровадження в навчально-виховний процес факультативного курсу «Шахи» розкриваються методичні аспекти використання розвиваючих можливостей шахової гри в роботі з дітьми. Автор доводить необхідність педагогічного керування шаховою грою молодших школярів для формування культури інтелектуальної діяльності учнів.

Ключові слова: культура інтелектуальної діяльності, молодший школяр, педагогічне керівництво, шахи, методика, інтелектуальні ігри, розвиваючі вправи, дидактичні ігри, рефлексія, логічне мислення.

Романова И.А. «Методические аспекты формирования культуры интеллектуальной деятельности младших школьников»

На основании опыта внедрения в учебно-воспитательный процесс факультативного курса «Шахматы» раскрываются методические аспекты использования развивающих возможностей шахматной игры в работе с детьми. Автор доказывает необходимость педагогического управления шахматной игрой младших школьников для формирования культуры интеллектуальной деятельности учащихся.

Ключевые слова: культура интеллектуальной деятельности, младший школьник, педагогическое руководство, шахматы, методика, интеллектуальные игры, развивающие упражнения, дидактические игры, рефлексия, логическое мышление.

I. Romanova «Methodical Aspects of Forming Younger Pupils' Culture of Intellectual Activity»

Based on the experience of implementation in educational process of an elective course "Chess" are revealed methodical aspects of using educational opportunities of chess game for working with children. The author proves the necessity of teacher leadership of the game of chess for forming children's culture of intellectual activity.

Keywords: culture of intellectual activity, younger student, teacher leadership, chess, method, intellectual games, educational exercises, didactic games, reflection, logical thinking.

Постановка проблеми. Швидкі зміни, що є характерними для сучасного суспільства, обумовлені, у першу чергу, інтелектуалізацією всіх сфер життєдіяльності людини. За цих умов культури інтелектуальної діяльності виступає ключевим ресурсом розвитку не тільки конкретної людини, а визначає ступінь конкурентноздатності держави в цілому. Активне освоєння культурних цінностей об'єктивно вимагає перетворення школи в установу, що формує фундамент інтелектуальної культури учнів. Інтелектуалізація загальної освіти припускає якісну зміну особистості школяра за допомогою формування таких показників, як: інтелектуальна культура, інтелектуальна діяльність, інтелектуальна компетентність. І починати потрібно саме з початкової школи в силу особливої чутливості дітей молодшого шкільного віку до розвитку інтелектуальної сфери. „Уміння думати” і „уміння навчатися” – це дві складові, що визначають головні орієнтири формування культури інтелектуальної діяльності молодших школярів. Найбільш суттєві перетворення, що визначатимуть

можливість успішного продовження навчання в середній ланці школи, торкаються розвитку довільності когнітивних процесів, логічного мислення, формування внутрішнього плану дій, рефлексії та продуктивної інтелектуальної активності учнів.

Проте, численні педагогічні дослідження переконливо свідчать, що ступінь сформованості цих якостей, у першу чергу, залежить від стратегічних цілей і тактичних засобів, що використовуються в освітньому процесі.

На сьогодні спостерігається підвищення інтересу до можливостей використання інтелектуальних ігор у навчально-виховному процесі. Завдяки поєднанню ігрової та навчальної діяльності інтелектуальні ігри повинні займати гідне місце в освітньому процесі, особливо в початковій школі, де їх використання допоможе безболісно перейти дитині від ігрової до навчальної діяльності. Проте, використання інтелектуальних ігор у школі повинно будуватися на чіткій тактиці педагогічного керівництва.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Ідея використання шахів у процесі навчання має глибокі коріння. Ще в 1011 році в невеликому селі Штребек (Німеччина) шахи вивчали в школі [1, с. 341]. Великим прихильником шахів був В. Сухомлинський. Працюючи директором у „Школі радості”, він навчав дітей не тільки грати, але й глибоко розуміти шахи; прагнув розвинути дитяче мислення за допомогою цієї гри [2, с. 17].

Наукове вивчення можливостей впливу шахової гри на психічний та інтелектуальний розвиток дитини було розпочате наприкінці 60-х ХХ сторіччя. За цей час було експериментально підтверджено позитивний вплив використання шахів у шкільному освітньому процесі на становлення послідовного мислення, формування логічних прийомів розумової діяльності (В. Захаров [3], Н. Тализіна, Ю. Яковлев [4]), уяви й оперативної пам'яті (О. Барташніков [5]); розвиток довільності уваги, здатності здійснювати внутрішній план дій (В. Купрашвілі [6], Є. Кучумова [7]), формування рефлексії, креативності мислення (Р. Фергусон [8]), розвиток пізнавальної активності (В. Князева [9], Є. Васюкова [10]) тощо.

На сьогодні шахи як навчальний предмет початкової школи входить до освітніх програм у багатьох країнах (Арменія, Азербайджан, Болгарія, Венесуела, Китай, Росія, Туреччина та інші). Європейський парламент у березні 2012 року прийняв Декларацію про впровадження в навчальний процес курсу „Шахи в школі” в країнах Європейського Союзу.

Якщо в спорті, безумовно, головним є досягнення спортивних результатів, а розвиток особистості постає як другорядне завдання, то шахове навчання в школі, на думку дослідників, повинно виконувати три взаємопов'язані функції – виховну, навчальну та розвиваючу, а вже потім спортивну. Розвиток особистості молодшого школяра, сприяння ефективному формуванню психічних новоутворень цього етапу розвитку людини - головні завдання впровадження вивчення шахової гри в загальноосвітній процес школи.

Постановка завдання – узагальнити методичні аспекти використання розвиваючих можливостей шахової гри в початковій школі.

Виклад основного матеріалу. У педагогіці існує досить поширена думка, згідно до якої розумові здібності дітей в інтелектуальних іграх складаються стихійно, переважно за рахунок накопичення ігрового досвіду, і для цього не потрібне їх спеціальне формування. Створюється враження, що вплив інтелектуальних ігор на розумовий розвиток дітей настільки є очевидним, що не вимагає особливих пояснень. Проте спостереження, одержані вченими, засвідчили, що це далеко не так. Так, існує достатньо поширена думка, що гра в шахи сприяє розвитку логічного мислення. Проте, логічні прийоми стихійно не складаються, їх треба спеціально формувати. До цього висновку прийшли Н. Тализіна та Ю. Яковлев. У ході дослідження за допомогою педагогічно керованою шаховою грою вони виявили широкий перенос розумових дій, сформованих на шаховому матеріалі: узагальнені інтелектуальні уміння, засвоєні учнями, дозволяють їм вирішувати не тільки шахові, але й інші навчальні задачі [4].

Таким чином, ефективність розвивально-виховного впливу інтелектуальних ігор залежить від методики педагогічного керівництва ними. Серед основних факторів, що визначають ефективність методики педагогічного керівництва інтелектуальними іграми, у педагогічних дослідженнях називають такі: опора педагогічних впливів на психологічний

механізм гри як природної пізнавальної діяльності дитини; стимулювання пізнавальних інтересів – мотиваційної основи цих ігор; організація змісту ігор на засадах інтеграції навчальної і позакласної пізнавальної діяльності; опора в процесуально-операційному компоненті на специфіку окремих підвидів інтелектуальних ігор і на сформовані навчанням уміння і навички; раціональне, адекватне віковим та індивідуальним можливостям дітей дозування тривалості ігор; позитивне педагогічне оцінювання результатів гри і зусиль дитини, спрямованих на їх досягнення; забезпечення вчителем особистісно-орієнтованого підходу до дитини тощо [11, с. 13].

Методика початкового навчання шаховій грі побудована з урахуванням провідних способів переробки інформації дітей молодшого шкільного віку і включає педагогічні прийоми, які сприяють формуванню компонентів культури інтелектуальної діяльності учнів.

Для організації шахових уроків використовуються: 1) демонстраційні шахи – велика шахівниця з фігурами, яка застосовується при фронтальній роботі вчителем (пояснення теоретичного матеріалу, показ демонстраційних партій тощо); 2) прості шахівниці з шаховими фігурами, які застосовуються школярами при груповій роботі (розігрування тренувальних партій, сумісне рішення шахових задач і комбінацій); 3) діаграма – графічна модель шахівниці й шахових фігур, яка застосовується при індивідуальній роботі (рішення шахових задач подумки, уявне розігрування продовження партії від позиції на діаграмі); 4) комп'ютерні шахові програми; 5) інтернет (для розігрування шахових партій на відстані).

Програма факультативу “Шахи” розроблена для учнів 1-4 класів. Програму побудовано за концентричним принципом. Зміст програми для кожного класу структурується за такими розділами: „Шахова мозаїка”, „Математика на шахівниці”, „Абетка шахової гри”, „Лабіринтами логіки”, „Практична гра”. Зміст розділів у кожному класі розширюється та ускладнюється, що забезпечує його повторення й закріплення.

Розділ „Шахова мозаїка” спрямований на розвиток загальнокультурної та мовленнєвої компетентностей молодших школярів. Зокрема, шахова гра розглядається як явище культури. Учні дістають уявлення про історичний перебіг розвитку шахової гри, про особливості інших інтелектуальних ігор на шахівниці. Вивчають приклади звернення до шахів у художній літературі, зокрема, у казках, оповіданнях, скоромовках та віршах.

Розділ „Математика на шахівниці” спрямований не тільки на розвиток суто предметних математичних компетентностей. Застосування математичних категорій у шаховій грі дозволяє проводити аналогії та будувати цілісне уявлення в учнів про світобудову. Для формування компонентів математичного мислення використовується комплекс завдань, розв'язуючи які учні набувають умінь: 1) орієнтуватися на шахівниці, освоюють поняття: вертикаль, горизонталь, пряма лінія, діагональ, квадрат, точка тощо (що сприяє розвитку просторової уяви); 2) порівнювати цінність фігур (арифметичні дії додавання й віднімання чисел у межах 20 у 1 класі та у межах 100 з переходом через розряд – у 2 класі; освоюють поняття „стільки ж”, „менше”, „більше”; 3) знаходити раціональні способи рішення шахових задач (наприклад, за найменшу кількість ходів поставити мат, виграти фігуру).

Розділ „Абетка шахової гри” спрямований на оволодіння учнями мінімальним обсягом знань про правила шахової гри. Розділ „Лабіринтами логіки” представлений комплексом шахових задач на розвиток оперативної пам'яті, обсягу й розподілу уваги, творчої уяви, логічного мислення, вміння діяти подумки. Розв'язуючи ці завдання, учні 1 класу набувають умінь: 1) *виконувати* мисленнєві операції за аналогією; 2) *порівнювати* властивості шахових фігур у різних ситуаціях на шахівниці; 3) знаходити відмінності в схожих ситуаціях і схожість у зовні різних; 4) набувають знань про алгоритм прийняття рішення під час вибору ходу. У 2-4 класі учні навчаються: 1) розчленовувати позицію на складові частини й узагальнювати окремі плюси й мінуси кожного з суперників в оцінці конкретної шахової позиції (аналіз й узагальнення); 2) створювати алгоритми розрахунку варіантів і будувати моделі шахового дерева (глибина мислення); 3) складати стратегічний

план дій у конкретній шаховій ситуації (логічне міркування) і знаходити нестандартні шляхи рішення (творча уява); 4) протидіяти задумам супротивника (гнучкість мислення).

Різноманітні форми практичної ігрової взаємодії, представлені в розділі „Практична гра”, дозволяють застосовувати набуті знання на практиці. Такий вид діяльності сприяє формуванню самостійності учнів в ухваленні рішень у різноманітних ситуаціях, розвиває творчі якості школярів.

У теоретичній частині добре зарекомендували себе *дидактичні ігри*, тобто такі ігри, які організуються в процесі навчання і для цілей навчання і виховання.

М. Кларін визначає дидактичні ігри, як „активну діяльність, яка організовується в процесі навчання, забезпечує ефективність засвоєння матеріалу, підвищує пізнавальний інтерес за рахунок емоційно забарвлених ігрових дій, що засновані на імітаційному або символічному моделюванні явищ, які вивчаються, процесів, у результаті проведення яких заплановано формування конкретних знань, умінь, навичок” [12, с. 165].

Оскільки шахи – це гра, то організаційні форми проведення шахових занять відрізняються від традиційної обстановки шкільного уроку. Крім традиційних відносин „учитель – учень”, „учитель – учні” виникає інша взаємодія „учень – учень”. Тому велике навантаження відводиться на групові форми роботи. Групова діяльність від початку й до кінця побудована на сумісних діях і спілкуванні учнів. Відмінною рисою групової діяльності від фронтальної та індивідуальної є можливість одержувати наукову інформацію, формувати практичні вміння завдяки активним пізнавальним діям однокласників.

Для проведення дидактичних ігор доцільно ділити клас на пари або групи залежно від складності завдання. Для розвитку таких структурних компонентів пізнавальної сфери молодшого школяра як: пам’ять, увага, уява, комбінаторне, логічне і творче мислення, ґрунтуючись на дослідженнях академіка Б. Гершунського [13], для проведення дидактичних ігор розроблений комплекс так званих „вибіркових вправ”. Важливою особливістю таких вправ є те, що вони здатні впливати на певні інтелектуальні функції учнів, що забезпечується шляхом складання завдань таким чином, щоб ця функція була максимально „навантажена”. Крім того, такі вправи вибіркового характеру не висувають ніяких особливих вимог до рівня шахових знань дитини (за винятком самих елементарних – правил переміщення фігур).

Так, у процесі навчання ефективним методом розвитку рефлексії є рішення *задач з бракуючими умовами*. Специфіка шахової гри дозволяє використовувати різні варіанти подібних завдань:

1) вправи, пов’язані з максимально вигідним знаходженням місцеположення для фігури або пішака, з подальшим поясненням свого вибору. Наприклад, такі завдання використовуються у дидактичній грі „Пастка”. Учням пропонується в певній ситуації виставити на дошку певну фігуру таким чином, щоб єдиній фігурі супротивника не залишити жодного ходу. Для вирішення цього завдання потрібно спочатку знайти всі поля на дошці, куди може піти фігура супротивника, а потім знайти таке поле для своєї фігури, звідки б вона могла контролювати ці поля;

2) вправи, в яких необхідно створити композицію з фігур для досягнення максимально швидкого виграшу. Різновидом подібних завдань є вправи, де необхідно прибрати фігуру, що заважає атакувати ворожого короля, фігуру, пішака або поле.

Для розвитку творчої уяви використовується відомий метод складання казок дітьми, де головними діючими персонажами виступають шахові фігури.

Для розвитку пам’яті використовується, наприклад, гра „Переселення” (учні працюють у парах). На шаховій нотації один з них говорить, де розташований, наприклад, кінь. Потім „переселяє” його на два поля вгору й одне вправо, далі на одне поле вниз і два вліво і т.д. Інший з учнів має подумки стежити за всіма переселеннями коня і наприкінці назвати точну адресу (шахове поле), де остаточно оселився кінь.

„Пригадати все”. Той з гравців, хто починає гру, виставляє на своїй дошці три фігури, другий гравець повинен подивитися і запам’ятати, де яка фігура розташована, після

чого перший гравець закриває листом паперу свою дошку, а другий повинен на своїй відтворити розташування фігур.

„Сім вступних ходів”. У запропонованих завданнях необхідно відновити початкові ходи партії (як правило, не більше семи), щоб на шахівниці виникла позиція, приведена на діаграмі. Даний тип вправ направлений на розвиток уяви і логічного мислення одночасно.

При вивченні шахової дошки необхідно навчити дитину орієнтуватися на шахівниці, розрізняти поняття поле, горизонталь, вертикаль, діагональ. Не зважаючи на простоту своєї будови, шахівниця містить у собі безліч геометричних закономірностей, які можуть бути використані як додатковий допоміжний матеріал при вивченні основ геометричного аналізу в курсі „Математика” молодшої школи. Зокрема, з використанням шахівниці можливе наочне пояснення таких геометричних понять як: пряма лінія, перетин прямих ліній, квадрат, трикутник, площа простих геометричних фігур.

Як показує практика, шестирічні діти практично відразу запам'ятовують правила руху фігур. Деякі складнощі виникають при вивченні руху коня (особливо якщо цей рух уліво або вправо на дошці). Друге ускладнення трапляється при вивченні короля: більшість дітей спочатку прагнуть його забрати. Найбільш складним є вивчення багатогодових рухів фігур, маршрутів, що дозволяють перемістити шахову фігуру з одного району шахівниці в іншій.

Вивчення теми „Шахові фігури” представляє унікальну можливість для розвитку такої властивості мислення, як *внутрішній план дій*. Наприклад, для виконання вправи „Лабіринт” дитина повинна скласти маршрут пересування якої-небудь фігури по шахівниці для досягнення певної мети - кінцевої точки маршруту. При цьому маршрут повинен бути найбільш коротким і таким, що враховує можливу протидію ворожих фігур. Виконання даного завдання в повному об'ємі з використанням друкарських діаграм є, як правило, спочатку складним для дитини. Тому для досягнення максимального педагогічного ефекту доцільно використовувати поетапний шлях формування плану внутрішніх дій, теоретично обґрунтований П. Гальперінім [14].

Шаховий матеріал надає багаті можливості для вироблення алгоритмів дій. У разі даної вправи „Лабіринт” може бути запропонований наступний алгоритм його рішення на підставі зворотнього ходу дій: фігура поміщається в кінцеве поле, яке повинне бути досягнуте в процесі виконання завдання, і розглядається ситуація, яка могла б виникнути один хід назад. Як правило, дитина легко відповідає на запропоноване питання: „З якого поля фігура могла потрапити на дану клітку?” Далі вибирається варіант, який найближче до початкової позиції завдання, і знов задається те ж питання. Таким шляхом можливо реалізувати зворотний рух фігури. Після досягнення початкової позиції пропонується відтворити правильний маршрут у прямому порядку. На етапі вироблення алгоритму рішення задачі доцільно знов повернутися до використання шахівниці та реальних фігур і лише після міцного засвоєння алгоритму знаходження рішення перейти до найбільш складного варіанту завдання з використанням друкарського матеріалу.

Крім рішення різноманітних дидактичних задач необхідно вже з першого заняття знайомства з особливостями руху певної фігури залучати дитину до ігрової практики, переслідуючи при цьому мету, не стільки навчити самій грі в шахи, але швидше розвинути просторову уяву дитини, навчити впевнено орієнтуватися в геометрії шахівниці. Це можуть бути ігри на знищення фігур ворога: спочатку забрати всі фігури ворога певною фігурою (бажано в таких іграх короля не використовувати); потім забрати всі фігури також певною фігурою, але при цьому не можна цією фігурою ставати на поля, де її можуть забрати; далі грають уже дві фігур тощо. Послідовність вивчення фігур може бути будь-яка, проте вивчати рух тури і слона доцільніше до вивчення руху ферзя.

Під час гри доводиться часто приймати рішення про розмір тієї або іншої фігури. Для ухвалення таких рішень дитина повинна не тільки знати яка з фігур цінніша, але й уміти порівнювати їх переваги і недоліки під час гри. Тому при вивченні даної теми особливу увагу слід приділяти на формування такої розумової операції, як порівняння. У даному випадку доцільно використовувати можливості шахів для освоєння таких математичних понять, як „більше”, „менше”, „стільки ж”. Як показує практика, після вивчення цієї теми,

змінюється ігровий акцент у партіях дітей. Тепер вони не просто прагнуть забрати фігуру в суперника, а забрати дорожчу фігуру. Більш того, після кожного розміну робиться підрахунок кількості виграних фігур у перерахунку на умовну одиницю вимірювання - пішака і порівняння з придбаннями суперника. І, звичайно, найбільшу радість приносить виграш ферзя.

Дуже часто в педагогічній практиці використовуються вправи, в яких є наперед поставлені питання, на які треба відповісти. Не є виключенням і шахи. У більшості навчальних посібників приводяться завдання, до яких уже наперед поставлене питання. Наприклад, „Постав мат в один хід” або „Виграй туру в два ходи”. Безумовно, на початковому етапі якийсь відсоток таких завдань необхідний, але необхідно пам'ятати, що подібні завдання є завданнями репродуктивного типу, оскільки звужують коло пошуку відповіді й припускають наперед відпрацювання певного алгоритму дії дитини (тобто дії в типовій позиції). Безперечним є той факт, що чим більше дитина знає типових прийомів, тим простіше вона орієнтується в практичній діяльності. Це стосується і шахів. Проте на практиці діти, з легкістю вмючи вирішувати подібні теоретичні позиції, в ігровій ситуації проходять повз аналогічних можливостей. Це відбувається тому, що вони звикли думати з вже запрограмованим колом пошуку, самостійно ж сформувавши мету пошуку вони не спроможні. Тому необхідно в теоретичній частині занять, крім завдань з відомим алгоритмом рішень, включати і, так звані, евристичні завдання, в яких дитині необхідно самостійно сформувавши мету пошуку, намітити шляхи її вирішення, перевірити варіанти відповідей і запропонувати свій варіант, обгрунтувавши весь хід рішення. До таких завдань відносяться завдання, в яких необхідно зіграти найсильнішим способом: „Як би Ви продовжували гру?”

Для того, щоб краще зрозуміти механізми прийняття складних рішень використовується вправа „Дерево рішень”. Для роботи підбирається позиція, яка не має однозначного рішення. Роботу краще здійснювати в парах. Кожна пара отримує приклад розв'язання „Дерева рішення”. Шляхи й варіанти вирішення проблеми можна визначити проведенням мозкового штурму. На цьому етапі жоден із варіантів не може бути неправильним. Важливо набрати якомога більше ідей. Далі запропонувати дітям у парах обміркувати всі запропоновані варіанти і розписати своє власне „Дерево рішень”, вибрати найкращий варіант гри. Далі проводиться фронтальне обговорення і приймається загальне рішення. В кінці доцільно розібрати на демонстраційній дошці як насправді протікала далі ця партія.

Практика свідчить, що частина шахових педагогів у своїх методиках приступають безпосередньо до шахової гри тільки на 3-й або навіть 6-й місяць з початку навчання, пояснюючи це ранимістю дитячої психіки перед поразками, необхідністю спочатку сформувавши стійкий пізнавальний інтерес до шахів. Безумовно, однією з головних причин втрати первинного інтересу до шахів у багатьох дітей є переживання гіркоти поразок. З іншого боку, перше питання, яке задають діти: „А коли ми будемо грати?” Прагнення до гри - природне бажання дитини. І де, як не в грі, найкращим чином активізується інтелектуальна діяльність. Тому, практично з другого - третього заняття введення практичної гри в навчальну діяльність є обов'язковим елементом навчання. Спочатку це гра на знищення малими силами: тільки турою, або тільки слонами. Потім, по мірі вивчення фігур, кількість ігрових одиниць на дошці збільшується. У кожному класі завжди знайдуться діти, які вже вмюють грати і які ще нічого не знають про шахи. Тому в даний ігровий період дуже важливо скласти ігрові пари приблизно рівними за силою гравцями. З найслабкішими дітьми на початку навчання бажано, щоб грав вчитель, даючи сеанс одночасної гри. Проте потрібно „в кожному бочку меду додавати і ложку дьогтю”, щоб дитина поступово звикала до думки, що виграються не всі партії, трапляються і поразки.

Практична гра здійснюється окрім традиційних тренувальних і турнірних партій, в консультаційних партіях, які доцільно проводити із записом і подальшим розбиранням на демонстраційній дошці; у сеансах одночасної гри. Використання шахового годинника, як показує досвід роботи, можливе тільки під кінець першого року навчання. Це дисциплінує

мислення дитини і привчає раціонально використовувати час на обмірковування. Проте не слід грати бліц партії (тобто партії, де кожному гравцю дається тільки по 5 хвилини), оскільки такий вид гри має сильно збудливу дію на нервову систему, з якою молодшим школярам ще важко справитися, враховуючи фізіологічні особливості їхнього організму. Доцільно грати партії з 25-ти хвилинним контролем і обов'язково із записом. Запис шахової партії, як би обтяжливо це не виглядало в очах дитини, дисциплінує мислення, дозволяє при подальшому обговоренні розповісти дитині про хід своїх думок під час обмірковування, надає можливість формувати зачатки дослідницького мислення при самостійному аналізі власної гри вдома.

Великою популярністю серед дітей користуються шахові партії зі зміненими правилами гри: „Піддавки”, „Марсельські шахи”, „Магараджа”, „Міні-шахи”, „Шкільні шахи”, „Шведські шахи” тощо. Такі партії допомагають у формуванні позитивних емоцій і стійкого інтересу до шахів. Так, „Гра наосліп” - гра ведеться за правилами класичних шахів, але без фігур і дошки. Перший з гравців, хто назвав неможливий хід, програє. Для полегшення гри використовуються дошки, але без фігур і ведеться запис партії обома гравцями. Даний вид шахової гри є достатньо складним для дітей молодшого шкільного віку, тому доцільність його застосування на заняттях визначається бажанням найбільш успішних учнів перевірити свої здібності в запам'ятовуванні інформації й відтворенні її після обробки подумки.

Висновки. Використання розвиваючих можливостей шахової гри в навчально-виховному процесі початкової школи значно розширює можливості по формуванню компонентів культури інтелектуальної діяльності молодших школярів. Проте, для досягнення мети ігрової діяльності учнів має проходити під чітким педагогічним керівництвом.

Перспективи подальших досліджень стосуються розробки проблеми використання інтелектуальних ігор у середній та старшій школі.

Список використаних джерел

1. Гижицки, Е. С шахматами через века и страны / Ежи Гижицки. – Warszawa : Sport i turystyka, 1964. – 360 с.
2. Настасьев, Г. Незабываемые уроки Сухомлинского / Г. Настасьев // Шахматы в СССР. – 1985. – № 2. – С. 17.
3. Захаров, В. М. Интеллектуальные игры как средство формирования познавательной деятельности учащихся: дис. ... канд. пед. наук / В. М. Захаров. – М., 1987. – 212 с.
4. Талызина, Н. Особенности формирования шахматных умений при разных типах ориентировочной деятельности / Н. Талызина, Ю. Яковлев // Зависимость обучения от типа ориентировочной деятельности. – М. : МГУ, 1968. – С. 81-123.
5. Барташников, А. Психологические особенности и формирование оперативной памяти у школьников и шахматистов: дис. ... канд. псих. наук / А. Барташников. – М., 1988. – 211 с.
6. Купрашвили, В. Р. Общеобразовательное и развивающее значение обучения игре в шахматах в начальных классах: дис. ... канд. пед. наук / В. Р. Купрашвили. – Тбилиси, 1987. – 222 с.
7. Кучумова, Е. Развитие рефлексивной деятельности при обучении юных шахматистов: автореферат дис. ... канд. псих. наук / Е. Кучумова. – М., 1997. – 31 с.
8. Robert Ferguson. Teaching the Fourth R (Reasoning) through Chess // School Mates. – 1983. – № 1. – P. 3.
9. Князева, В. В. Уроки шахмат: первый год обучения / В. В. Князева. – Ташкент : Укитувчи, 1992. – 208 с.
10. Васюкова, Е. Развитие познавательной потребности и их проявление в мыслительной деятельности: дис. ... канд. псих. наук / Е. Васюкова. – М., 1985. – 254 с.
11. Кудикіна, Н. Педагогічне керівництво інтелектуальними іграми у позаурочному навчально-виховному процесі / Н. Кудикіна // Початкова школа. – 2004. – № 4. – С. 10-13.
12. Кларин, В. М. Педагогическая технология в учебном процессе / В. М. Кларин. – М. : Знание, 1989. – 89 с.
13. Гершунский, Б. С. Шахматы – школе / сост. Б. С. Гершунский, А. Н. Костьев; под ред. Б. С. Гершунского, Н. В. Крогиуса, В. С. Хелемендика. – М. : Педагогика, 1991. – 336 с.

14. Гальперин, П. Я. Поэтапное формирование как метод психологических исследований / П. Я. Гальперин, А. В. Запорожец, С. Н. Карпова // Актуальные проблемы возрастной психологии. – М., 1978.

References

1. Gizhicki, E 1964, *S shakhmatami cherez veka i strany* [With chess through the ages and countries], Sport i turystyka, Warszawa.
2. Nastasyev, G 1985, 'Nezabyvayemyye uroki Sukhomlinskogo', *Shahmaty v SSSR* [Chess in the USSR], no. 2, p. 17.
3. Zaharov, VM 1987, *Intellektualnyye igry kak sredstvo formirovaniya poznavatelnoy deyatel'nosti uchashikhsya* [Mind games as a means of formation of students' cognitive activity], Kand. ped. n. thesis, Moskva.
4. Talyzina, N & Yakovlev, Ju 1968, 'Osobennosti formirovaniya shakhmatnykh umeniy pri razlichnykh tipakh oriyentirovachnoy deyatel'nosti', in *Zavisimost obucheniya ot tipa oriyentirovachnoy deyatel'nosti* [Dependence on the type of training orienting activity], Izdatel'stvo MGU, Moskva, pp. 81-123.
5. Bartashnikov, A 1988, *Psikhologicheskiye osobennosti i formirovaniye operativnoy pamyati u shkolkov i shakhmatistov* [Psychological characteristics and formation of memory in schoolchildren and players], Kand. psikhol. n. thesis, Moskva.
6. Kuprashvili, VR 1987, *Obshheobrazovatelnoye i razvivayushcheye znachenie obucheniya igre v shakhmatah v nachalnykh klassakh* [Educational and developmental value of learning to play chess in primary school], Kand. ped. n. thesis, Tbilisi.
7. Kuchumova, E 1997, *Razvitiye refleksivnoy deyatel'nosti pri obuchenii yun'ykh shakhmatistov* [The development of reflexive activity at training young players], Kand. psikhol. n. abstract, Moskva.
8. Ferguson, R 1983, 'Teaching the Fourth R (Reasoning) through Chess', *School Mates*, vol. 1, p. 3.
9. Knyazeva, VV 1992, *Uroki shakhmat: pervyy god obucheniya* [Chess lessons: the first year], Ukituvchi, Tashkent.
10. Vasyukova, E 1985, *Razvitiye poznavatel'noy potrebnosti i ikh proyavleniye v myslitel'noy deyatel'nosti* [Development of cognitive needs and their manifestation in thinking activity], Kand. psikhol. n. thesis, Moskva.
11. Kudykina, N 2004, 'Pedagogicheskoye kepyvnyctvo intellektual'nykh i hrany u pozaurochnomu navchalno-vykhovnomu protsesu', *Pochatkovaya shkola* [Primary school], no. 4, pp. 10-13.
12. Klarin, VM 1989, *Pedagogicheskaya tekhnologiya v uchebnoy protsesse* [Educational technology in the educational process], Znaniye, Moskva.
13. Gershunskiy, BS & Kostyev, AN 1991, *Shakhmaty – shkole* [Chess for school], Gershunskiy, BS, Ktogius, NV & Khelemendik, VS (eds.), Pedagogika, Moskva.
14. Galperin, PYa, Zaporozhets, AV & Karpova, SN 1978, 'Poetapnoye formirovaniye kak metod psikhologicheskikh issledovaniy', in *Aktualnyye problemy vozrastnoy psikhologii* [Actual problems of age psychology], Moskva, pp. 93-110.

Стаття надійшла до редакції 6.12.2014р.