

# Порівняльний аналіз використання інтелектуальних ігор у навчально-виховному процесі

Романова І.А.

Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди

## Анотація:

**Мета:** дослідити світовий досвід застосування інтелектуальних ігор у навчально-виховному процесі. **Матеріал:** проведено аналіз 26 літературних джерел. **Результати:** встановлено ступінь розвитку інтелектуальних видів спорту в світі. Визначено види інтелектуальних ігор, що використовуються в навчально-виховному процесі навчальних закладів. З'ясовано, що відповідно до культурних традицій Сходу та Заходу найбільше розповсюдження в шкільному середовищі отримали Го та шахи. Досліджені напрями застосування шахів, шашок, Го, бекгеммона, танграма в педагогічній практиці та особливості впливу цих ігор на розвиток дитини. **Висновки:** визначено перспективність впровадження інтелектуальних ігор у навчальний процес в якості засобу розвитку когнітивних психічних процесів і загальної культури особистості. Поширюються спроби ввести викладання інтелектуальних ігор у шкільний навчально-виховний процес у багатьох країнах.

**Романова И.А. Сравнительный анализ использования интеллектуальных игр в учебно-воспитательном процессе. Цель:** исследовать мировой опыт применения интеллектуальных игр в учебно-воспитательном процессе. **Материал:** проведен анализ 26 литературных источников. **Результаты:** установлена степень развития интеллектуальных видов спорта в мире. Определены виды интеллектуальных игр, которые используются в учебно-воспитательном процессе в учебных заведениях. Выяснено, что в соответствии с культурными традициями Востока и Запада наибольшее распространение в школьной среде получили Го и шахматы. Исследованы направления применения шахмат, шашек, Го, бэкгаммона, танграма в педагогической практике и особенности влияния этих игр на развитие ребенка. **Выводы:** определена перспективность внедрения интеллектуальных игр в учебный процесс в качестве средства развития когнитивных психических процессов и общей культуры личности. Распространяются попытки ввести преподавание интеллектуальных игр в школьный учебно-воспитательный процесс во многих странах.

**Romanova I.A. Comparative analysis of using intellectual games in the educational process. Purpose:** to explore the experience of World Mind Games in the educational process. **Material:** 26 literary sources have been analyzed. **Results:** there is a degree of intellectual development of sports in the world. The kinds of intellectual games, which are used in the educational process in schools. Found that in accordance with the cultural traditions of the East and the West the greatest distribution in the school environment received Go and chess. The directions of application of chess, checkers, Go, bekgemmona, tangram in teaching practice and especially the impact of these games on the development of the child. **Conclusions:** Identifying promising implementation of intellectual games in the learning process as a means of enhancing cognitive mental processes and the general culture of the individual. Subject attempts to introduce the teaching of intellectual games in school educational process in many countries.

## Ключові слова:

інтелектуальні ігри, шахи, шашки, Го, бекгеммон, танграм, навчально-виховний процес, школярі.

интеллектуальные игры, шахматы, шашки, Го, бэкгаммон, танграм, учебно-воспитательный процесс, школьники.

mind games, chess, checkers, Go, backgammon, tangram, the educational process, schoolboys.

## Вступ.

Розвиток ігрової діяльності людини спричинив появу особливого виду ігор, які, переважно в ХХ столітті, одержали назву інтелектуальні ігри. Ймовірно, вираз «інтелектуальні ігри» вперше використали К. Гроос, який говорив про їх особливу функцію «доповнення» до існування людей, які займаються фізичною працею і «класик» ігрології М. Лазарус, який розрізняв ігри, пов'язані з фізичною діяльністю, потягом до видовищ, азартні ігри й ігри інтелектуальні [17, с.44].

На початку ХХІ століття спостерігається стрибок в розвитку інтелектуальних видів спорту. Особливе це є характерним для держав Південно-Східної Азії, економіка яких стрімко прогресує. Так, в Південній Кореї чотири державні канали транслюють гру Го, а в Японії турніри з Го не поступаються за поширеністю сумо. Безперечним лідером популяризації інтелектуальних видів спорту є Китай.

Під патронажем Міжнародної асоціації інтелектуального спорту (англ. International Mind Sports Association, IMSA) проводяться Всесвітні інтелектуальні ігри або Інтелліади – комплексні змагання з інтелектуальних видів спорту. Основними ігровими видами на Інтелліадах є види, представлені федераціями-членами IMSA – шахи, шашки, Го і бридж. Проте країна, яка проводить змагання, може включити до програми й додатковий інтелектуальний вид спорту.

Так, на Інтелліадах, які були проведені в Китаї, до чотирьох основних видів були додані й змагання з сянци, або китайських шахів.

У Росії в 2013 році стартував освітньо-просвітницький проект «Московські інтелектуальні ігри», яким передбачено проведення відкритих майстер-класів, круглих столів, фестивалів і марафонів на майданчиках провідних вузів і шкіл з ігор у класичні та китайські шахи, спортивні нарди та спортивний бридж, а також – в японські настільні ігри Го, рендзю й сьогі.

Окрім змагального аспекту, інтелектуальні ігри як засіб розвитку когнітивних психічних процесів почали використовуватися в освітньому процесі в багатьох країнах світу. У зв'язку з чим значно підвищився інтерес педагогів і психологів до наукового вивчення особливостей інтелектуальних ігор і можливостей їх застосування в освіті. Зокрема, комплексно інтелектуальні ігри були предметом наукової розробки в таких напрямках: особливості спортизації інтелектуальних ігор (Я. Гараль, А. Киласов); порівняльна характеристика форм інтелектуальної ігрової діяльності (С. Корчицький); розвиток творчих здібностей інтелектуальними видами спорту (О. Скаржинська); рекомендації з використання інтелектуальних ігор у початковій школі (Є. Гік, В. Забара, О. Кість). Однак основна увага приділяється дослідженню психолого-педагогічних особливостей застосування окремих видів інтелектуальних ігор.

Аналіз педагогічної літератури й сучасної шкільної практики дозволив виявити, що в Україні застосу-

вання інтелектуальних ігор залишається на низькому рівні. Обумовлено це цілою низкою факторів. Зокрема, відсутністю ґрунтовних психолого-педагогічних досліджень щодо впливу різноманітних інтелектуальних ігор, особливо настільних, на школяра; методичних рекомендацій щодо використання інтелектуальних настільних ігор у навчально-виховному процесі; досить низьким рівнем готовності вчителів до застосування інтелектуальних ігор в урочній та позаурочній діяльності.

#### **Мета, завдання роботи, матеріали і методи.**

*Мета роботи* – дослідити досвід використання інтелектуальних ігор у навчально-виховному процесі.

*Методи дослідження.* Для реалізації поставленої мети проведено аналіз 26 літературних джерел.

#### **Результати дослідження.**

Діапазон інтелектуальних ігор надзвичайно широкий. Однак кожна інтелектуальна гра має свої особливості, які мають бути враховані під час використання їх у навчальному процесі.

*Шахи.* Першим професійним психологом, який використав шахи для наукових досліджень, був директор інституту експериментальної психології в Парижі Анрі Біне. Учений цікавився психологією пам'яті. Для вивчення цієї проблеми він у 1892 році звернувся до видних шахістів свого часу з анкетною, що включала 14 питань. У результаті узагальнення даних анкетування психолог зробив такі висновки: краще грає той, хто правильніше оцінює позицію й далі розраховує варіанти; у шаховій боротьбі важливіша роль логічної пам'яті в порівнянні із зоровою; виявлено провідне значення «внутрішнього мовлення» в процесі обмірковування. У цілому А. Біне зробив висновок про те, що мислення шахістів є дуже складним і різноманітним [11, с.22].

Аналіз психолого-педагогічної літератури дозволив виявити, що на сьогодні в дисертаційних дослідженнях експериментально підтверджене питання про позитивний вплив шахів у шкільному освітньому процесі на становлення послідовного мислення, формування логічних прийомів розумової діяльності (В. Захаров, Т. Петросян, Я. Рохлін, Н. Тализіна, Ю. Яковлев), уяви й оперативної пам'яті (О. Барташніков); гра в шахи розвиває довільність уваги, здатність здійснювати внутрішній план дій і аналіз (В. Купрашвілі, Є. Кучумова), рефлексії, формує креативність мислення (Р. Фергусон), пізнавальну активність (Є. Васюкова, В. Захаров, В. Князева), виховує посидючість, наполегливість і волю (Н. Крогіус), розвиває дрібну моторику дітей з наслідками церебрального паралічу (В. Пануш) тощо.

У Всесвітній шаховій федерації створена спеціальна комісія, яка займається проблемами шкільних шахів. Завдяки її діяльності викладання шахів ведеться в багатьох країнах світу. Більш того, є вже країни (Андорра, Росія, Венесуела, Ісландія, Іспанія, Швеція, Болгарія, Туреччина, Вірменія та інші), де шахи, як навчальний предмет, входять до програми державних шкіл.

У 2012 році Європейський Парламент прийняв Декларацію «Шахи в школі», в якій рекомендував застосовувати шахи в шкільній діяльності, оскільки вони безпосередньо сприяють успішності в навчанні, розвивають критичне мислення, здатність вирішувати проблеми і самостійно приймати рішення.

Вже більше десяти років у Республіці Калмикія з першого класу діти вивчають шахи. При цьому число приводів до Комісії в справах неповнолітніх зменшилося, покращали результати з фізики, математики, загальна успішність збільшилася на 40 відсотків. За результатами перевірки комісії Міністерства освіти Російської Федерації саме завдяки вивченню шахової гри відбулися ці позитивні зміни.

Угорський інститут педагогічних досліджень і розвитку офіційно затвердив програму Юдіт Полгар «Розвиваючі шахи» й рекомендував її для застосування в початкових школах країни з вересня 2013 року. Програма, замість викладання шахів як виду спорту, спрямована на поліпшення академічних навичок, логічного й творчого мислення та самостійного вирішення виникаючих проблем. У програмі вивчення шахів поєднано з математикою, читанням і письмом.

Шахи в якості навчально-виховного засобу використовують не тільки в освітніх установах. Так, серед досліджень, пов'язаних з проблемою соціалізації осіб, які знаходяться в місцях позбавлення волі, цікавим є досвід Бразилії. Програма «Шахи, що приносять свободу» отримала премію уряду країни. Мета програми полягає в розвитку пізнавальних, моральних і соціальних якостей серед ув'язнених за допомогою використання шахів. Програма працює в 22 в'язницях, де в цілому задіяне 2200 ув'язнених. Більшість з них є чоловіки, від 19 до 30 років, напівграмотні, з низьким рівнем прибутків афро-бразильські громадяни, вбивці, грабіжники й торговці наркотиками. У результаті запровадження програми було відмічено поліпшення відносин і зменшення насилля серед ув'язнених, які грають у шахи. Подібний досвід використання шахів у в'язницях існує в Альмерії та в інших частинах Іспанії.

У XXI столітті людське життя стає довшим, тому все більше країн займаються проблемами старіння, проблемами соціалізації літніх людей. Наукові дослідження свідчать, що шахи можуть бути корисними й для вирішення цих проблем. Так, дослідження Американської академії неврології встановили зв'язок між пізнавальною активністю і ризиком розвитку хвороби Альцгеймера. Відповідно до їх висновків інтелектуальні ігри (шахи і бридж) допомагають подолати хворобу Альцгеймера [26].

*Шашки.* Гра в шашки, тільки на перший погляд, здається нескладною. Шашки вимагають від того, хто грає, посиленої розумової діяльності, винахідливості й кмітливості, сприяють розвитку пам'яті та уваги. Гравець повинен весь час розраховувати варіанти, що виникають на шахівниці, намічати план гри й прагнути здійснювати його, уміти протистояти планам супротивника й боротися проти його волі.

Особливості впливу шашкової гри на розвиток психічних функцій як предмет спеціального психологічного або педагогічного дослідження вивчалися науковцями менш детально за шахи: індивідуальний стиль діяльності з домінуванням когнітивних компонентів на основі гри в міжнародні шашки (М. Прохорова); особливості розвитку творчості й уяви в молодших підлітків на шашковому матеріалі (А. Кичкіна); особливості психологічної підготовки спортсменів на матеріалі шашок і шахів (Ю. Анікєєв), методичні аспекти використання шашок в освітньому процесі (А. Алтинцев, С. Малахов, М. Карам, В. Сівцева тощо). Учені пояснюють менше використання шашок в якості експериментального матеріалу в порівнянні з шахами схожістю психологічних процесів, що протікають під час турнірного поєдинку [2, с.4]. Дидактичний матеріал на основі шахів багатший за шашковий, оскільки траєкторії пересування шахових фігур різноманітніші.

Гра в шашки розвиває об'єктивність мислення, тренує пам'ять, виховує наполегливість, кмітливість, працьовитість, цілеспрямованість, точний розрахунок, формує характер, зароджує в людині творчий початок, допомагає дитині швидше адаптуватися до шкільних умов, легше засвоїти навчальний матеріал.

У програмі навчання шашкам С. Малахов відзначає [16], що в сучасних умовах необхідно в працівників виховувати психічну стійкість і витривалість до безпомилкової роботи. Ці якості важко виховати в зрілому віці. Тренування потрібно починати з дитинства, поступово збільшуючи навантаження. На думку автора, кращим тренером для цієї мети є шашки, які «військові вже давно оцінили і віднесли до важливих засобів виховання й культурного дозвілля. Так, Наполеон Бонапарт у всіх походах не розлучався з перламутровою шашковою дошкою. Петро I не тільки сам грав, але й широко популяризував шашки на асамблеях. Захоплювався також шашками О. Суворов та інші. Шашки не мають прикладного значення в військовій справі, але повертають саме тим, що виховують і тренують особистісні якості в будь-якій галузі».

Для неухважного учня, спроможність до тривалої концентрації уваги, яку розвиває шашки – дорогоцінне надбання. На підставі довголітніх спостережень В. Сівцева відзначає, що багато випадків різкого зменшення неухважності в дітей співпадають з початком їхнього серйозного захоплення шашками і, на думку авторки, є слідством вказаної особливості дії шашок на психіку. Найбільш важливими для учня в шашках є такі властивості, як зосередженість і стійкість уваги. Зосередженість у рівній мірі необхідна, як для сприйняття, так і для запам'ятовування, відтворення, мислення й уяви. Увага шашкіста виявляється особливо в тісному зв'язку з мисленням, і тому можна з повним правом говорити про переважно інтелектуальний характер уваги шашкіста, яка носить яскраво виражений довільний характер [21].

У навчально-виховному процесі шашки використовуються в багатьох країнах. Так, у Бразилії в 42

школах Сан-Пауло введений урок шашок у шкільну програму, де більше 3300 дітей у віці 5-6 років вивчають таємниці цієї стародавньої гри.

*Бекгеммон.* Історію розвитку бекгеммона в різних країнах та особливості впливу цієї гри на дітей досліджував М. Клег. На думку автора, гра в нарди сприяє вивченню математики: навчає дитину додавати цифри і рахувати траєкторію руху кісток на дошці; краще розуміти шанси і статистику. Окрім того, гра в нарди надає дітям гарну можливість на рівних поспілкуватися з дорослими за гральною дошкою.

*Го.* Го є однією з найпоширеніших настільних ігор у світі. Найбільшого поширення гра набула в Китаї, Японії та Кореї. У 1975 році з публікацією статті В. Асташкіна й Г. Нілова про теорію Го [3, с.127] почалося масштабне захоплення Го в Радянському Союзі.

Особливості впливу цієї інтелектуальної гри на розвиток когнітивних процесів описані М. Чапліною. На думку авторки, Го сприяє глибшому засвоєнню причинно-наслідкових зв'язків, розвиває відчуття відповідальності, уміння ставити мету, ухвалювати рішення й послідовно втілювати їх у життя. У Го вчаться постійно тримати в полі зору глобальну позицію на дошці. Багато відомих корпорацій (у їх числі «Microsoft», «Acer», «Japan Airlines») використовують стратегічні принципи Го в управлінні, виборі напрямів розвитку при виході на нові ринки. На Сході Го також застосовують для розробки військових стратегій і стратегій управління державою [24].

Крім країн Південно-Східної Азії гру в Го в школах вивчають у Бразилії, Венесуелі, Росії, США та інших країнах.

*Танграм.* Танграм одне з завдань на розрізання, які належать до найбільш старих жанрів цікавої математики. Геометричні фігури розрізають на різні частини, з яких потрібно скласти початкову або яку-небудь іншу фігурку (або тіло). Подібні ігри існують у різних культурах: монгольська гра, в'єтнамська гра, колумбове яйце [6]. Стародавні греки були великими шанувальниками геометричних ігор. Одна з них – «Стоматіон» набагато складніша за танграм. Згідно правилам необхідно з 14 частин квадрата скласти різні фігури. Можна назвати також «Пентаміно», на підставі якої була розроблена всесвітньо відома гра «Тетріс», така популярна в 1980-х рр.

Танграм складається лише з семи шматочків-деталей, які мають назву танів: квадрат, паралелограм і п'ять трикутників (два великих, два маленьких і один середній). Ці тани мають просту форму, але дозволяють складати нескінченно багато різноманітних фігурок-танграмів. На сьогодні відомо більше 10 тисяч комбінацій. Складання таких фігурок висуває вельми високі вимоги до геометричної інтуїції та художніх здібностей того, хто грає.

Якщо розглядати застосування танграма в навчально-виховному процесі, то, перше, що, безумовно, вабить до цієї гри – це простота самого реквізиту для гри. Тільки квадратний листок паперу, який при бажанні можна замінити тканиною, деревом, пласти-

ком і т.п. Друге – застосування: від дитячого саду до вузу: від вивчення геометрії, інформатики, дизайну до корекції мовлення, розвитку дрібної моторики дітей в дошкільному віці.

У педагогічній діяльності танграм використовується як елемент сказкотерапії, в адаптаційні періоди в іграх на об'єднання колективу, у дозвілєвій діяльності для естетичного та інтелектуального виховання, може бути використана в роботі з дітьми з особливостями психофізичного розвитку. Особливо цікаво використання танграма в роботі з казками, коли під час оповідання фігурки на очах у дитини перетворюються з однієї в іншу.

Цікавий досвід розвитку культури мислення з використанням пошуково-творчих завдань напрацьований учителем початкових класів В. Забарою. В арсеналі педагога різноманітні інтелектуальні ігри: танграм, ігри з сірниками, шашки, головоломки, лабіринти, магічні квадрати, загадки тощо. Автор розподіляє завдання за формуванням різних інтелектуальних умінь: ігри на комбінування, планування, формування вміння аналізувати. Серед інтелектуально розвиваючих ігор В. Забара особливо виділяє загадки. Загадки розширюють світогляд дітей, знайомлять їх з навколишнім світом, явищами природи, через міжнаочні зв'язки розвивають і збагачують мову. Також вони «мають велике значення в формуванні здатності до творчості, логічного мислення, елементів евристичного мислення».

Педагог О. Кість у методичних рекомендаціях з використання інтелектуальних ігор у початковій школі однією з найкорисніших інтелектуальних ігор для молодших школярів називає гру «Ерудит». Граючи в яку, дитина швидше вчиться читати, дуже швидко поповнює словниковий запас, дізнається про іменник, а також покращує знання з арифметики [9]. Проте, не можемо погодитися з затвердженням автора, що на відміну від шахів у шашках значно більше можливостей проявити фантазію, а також розвинути не тільки інтелект, але й влучність, хитрість. Автор пов'язує це з більшою кількістю шашкових ігор. Проте, крім класичних шахів існує велика кількість інтелектуальних шахових ігор.

Одна з перших спроб комплексно оцінити ігрову діяльність у різних видах інтелектуальних ігор була зроблена С. Корчицьким. На думку автора, усі інтелектуальні ігри характеризуються комплексністю відносно їх розвиваючого впливу на мислення дитини. Загальний алгоритм вибору ходу схожий для різних інтелектуальних ігор. У ньому присутні три послідовні процеси: оцінка ситуації, планування й розрахунок варіантів. Процес оцінки вимагає логічного мислення, процес планування – стратегічного і творчого, процес розрахунку варіантів – комбінаторного мислення. Автор дійшов висновку, що всі інтелектуальні ігри розвивають уміння діяти в думці, тобто абстрактне мислення. Ігри рендзю й російські шашки С. Корчицький рекомендує як засіб залучення до інтелектуальної ігрової діяльності дітей дошкільного віку. Навчання в дошкільному віці іграм отелло й манкала теж можливе, хоча й ускладнене високою динамікою гри й складністю мети. Для того, щоб використовувати гру Го (однорідні фішки, надскладна мета, дві операції, низька зовнішня динаміка гри) у дошкільному віці необхідно застосовувати маленьку гральну дошку 9x9, з причини значного зменшення варіативності та тривалості гри. Навчання ж гри Го на великих дошках та іграм шахового типу доцільно починати, на думку автора, не раніше за молодший шкільний вік [10].

#### Висновки.

Сутність інтелектуальних ігор полягає в переборюванні розумових труднощів. Зовні результатом ігрової діяльності є правильна відповідь або перемога в змаганні, а внутрішньо, і це головне – ті емоції й стани, які супроводжують інтелектуальний процес, набуття особистістю досвіду плідної розумової діяльності, інтелектуальне самоствердження. Проведений аналіз виявив, що поширюються спроби ввести викладання інтелектуальних ігор у шкільний навчально-виховний процес у багатьох країнах. Кожна інтелектуальна гра має свої особливості, але всі вони привчають до відчуття відповідальності, підвищують допитливість, виховують самостійність думок, розвивають мислення дитини.

Подальшої розробки потребують конкретні методики по застосуванню інтелектуальних ігор у навчально-виховному процесі освітнього закладу.

#### Література

1. Алтынцев А.Ю. Программа дополнительного образования подготовки «Шашки» / А.Ю. Алтынцев. – Салба. – 2010. – 13с.
2. Аникеев Ю.В. Обоснование значимости психологической подготовки спортсменов в интеллектуальных видах спорта / Ю.В. Аникеев // Педагогика, психология та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. – 2009. – № 7. – С. 3-6.
3. Асташкин В. Школа Го / В. Асташкин, Г. Нилов // Наука и жизнь. – 1975. – №8 – С. 127.
4. Барташников А.А. Психологические особенности и формирование оперативной памяти у школьников и шахматистов: автореф. дис. на соискание учен. степени канд. псих. наук / А.А. Барташников. – Москва. – 1988. – 19 с.
5. Васюкова Е. Развитие познавательных потребностей и креативности мышления / Е. Васюкова // Психологический журнал. – 1995. – Т.16. – №1. – С. 91-101.
6. Гарднер М. Путешествие во времени / М. Гарднер. – пер. с англ.: Ю.А. Данилов. – М.: Мир. – 1990. – 337 с.

#### References:

1. Altynceva A.Yu. *Programma dopolnitel'nogo obrazovaniia podgotovki «Shashki»* [The additional education training program “Checkers”], Salba, 2010, 13 p.
2. Anikeev Yu.V. *Pedagogika, psihologia ta mediko-biologichni problemi fizichnogo viovannia i sportu* [Pedagogics, psychology, medical-biological problems of physical training and sports], 2009, vol.7, pp. 3-6.
3. Astashkin V. Nilov G. *Nauka i zhizn'* [Science and Life], 1975, vol.8, p. 127.
4. Bartashnikov A.A. *Psikhologicheskie osobennosti i formirovanie operativnoj pamiaty u shkol'nikov i shakhmatistov* [Psychological characteristics and formation of memory at schoolchildren and chess players], Cand. Diss., Moscow, 1988, 19 p.
5. Vasiukova E. *Psikhologicheskij zhurnal* [Psychological journal], 1995, vol.1(16), pp. 91-101.
6. Gardner M. *Puteshestvie vo vremeni* [Time travel], Moscow, Mir,

7. Гик Е.Я. 1000 интеллектуальных игр / Е.Я. Гик. – М.: Астрель: АСТ. – 2002. – 271 с.
8. Захаров В.М. Интеллектуальные игры как средство формирования познавательной деятельности учащихся: автореф. дис. на соискание учен. степени канд. пед. наук / В.М. Захаров. – Москва. – 1988. – 25с.
9. Кисть Е.А. Интеллектуальные игры в начальной школе (из опыта работы учителя начальных классов) : методические рекомендации / Е.А. Кисть. – Астрахань: Астраханский государственный университет, Издательский дом «Астраханский университет». – 2012. – 19 с.
10. Корчицкий С. Сравнительная характеристика форм интеллектуальной игровой деятельности / С. Корчицкий // Адукацыя і выхаванне. – 2007. – №9.
11. Крогиус Н. По страницам старых журналов / Н. Крогиус // Шахматы. – 1976. – №16. – С. 22-23.
12. Купрашвили В.Р. Общеобразовательное и развивающее значение обучения игре в шахматах в начальных классах: дисс... канд. пед. наук / В.Р. Купрашвили. – Тбилиси. – 1987. – 222 с.
13. Кучумова Е. Развитие рефлексивной деятельности при обучении юных шахматистов: автореферат дисс...канд. псих. наук / Е. Кучумова. – Москва. – 1997. – 31 с.
14. Кыласов А.В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии / А.В. Кыласов, Я.А. Гараль. – Москва: Советский спорт. – 2013. – 186 с.
15. Кычкина А.И. Развитие творчества и воображения у школьников 11-14 лет при игре в шашки: дисс...канд. пед. наук / А.И. Кычкина. – Москва. – 2005. – 148 с.
16. Малахов С.С. Авторская программа «Русские шашки» / С.С. Малахов. – Апатиты. – 2011. – 12 с.
17. Мендель Б.Р. Интеллектуальная игра: на перекрестке научных дисциплин / Б.Р. Мендель // Педагогика. – 2006. – №7. – С. 44-48.
18. Пануш В.Г. Шахматы как вспомогательное средство развития психомоторики детей с последствиями ДЦП / В.Г. Пануш // Психодинамика – новые взгляды: учебник для студентов педвузов / Под ред. Мартина Вандена Хенде. – Бельгия – Кишинев: Изд-во „CENTRUM-OBRA”. – 2000. – 160 с.
19. Прохорова М.В. Индивидуальный стиль деятельности с доминированием когнитивных компонентов: автореф. дис. на соискание учен. степени канд. псих. наук/ Прохорова М.В. – Киев. – 1995. – 21 с.
20. Рохлин Я.Г. Память и внимание шахматиста / Я.Г. Рохлин, Н.В. Крогиус. – М.: Московская правда. – 1968. – 63 с.
21. Сивцева В.В. Игра в шашки – одна из форм развития математических способностей учащихся / В.В. Сивцева // Открытый урок. – 2008. – №7. – С. 34-37.
22. Скаржинская Е.Н. Организационно-педагогические аспекты развития творческих способностей интеллектуальными видами спорта: дисс...канд. пед. наук / Е.Н. Скаржинская. – Москва. – 2005. – 159 с.
23. Талызина Н. Особенности формирования шахматных учений при разных типах ориентировочной деятельности / Н. Талызина, Ю. Яковлев // Зависимость обучения от типа ориентировочной деятельности. – М.: МГУ. – 1968. – С. 81-123.
24. Чаплина М. Развивайтесь играя в Го / М. Чаплина // Журнал о Го. 2011. – №1. – С. 2-5.
25. Ferguson R. The USA Junior Chess Olympics Research: Developing Memory and Verbal Reasoning // The Benefits of Chess in Education. – 1995. – pp. 81-85.
26. Wilson R.S. Relation of cognitive activity to risk of developing Alzheimer disease / R.S. Wilson, P.A. Scherr, J.A. Schneider, Y. Tang, D.A. Bennett // Neurology, 2007, vol. 69, pp. 1911-1920. doi: 10.1212/01.wnl.0000271087.67782.cb
- 1990, 337 p.
7. Gik E.Ia. 1000 intelektual'nykh igr [1000 mind games], Moscow, Astrel, 2002, 271 p.
8. Zakharov V.M. Intellektual'nye igry kak sredstvo formirovaniia poznnavatel'noj deiatel'nosti uchashchikhsia [Mind games as means of formation of students' cognitive activity], Cand. Diss., Moscow, 1988, 25 p.
9. Kist' E.A. Intellektual'nye igry v nachal'noj shkole [Mind games in elementary school], Astrahan, Publishing House "Astrakhan University", 2012, 19 p.
10. Korchickij S. Adukacyia i vykhavanne [Education and training], 2007, vol.9.
11. Krogius N. Shakhmaty [Chess], 1976, vol.16, pp. 22-23.
12. Kuprashvili V.R. Obshcheobrazovatel'noe i razvivaiushchee znachenie obucheniiia igre v shakmatakh v nachal'nykh klassakh [Educational and developmental value of learning the game of chess in the primary grades], Cand. Diss., Tbilisi, 1987, 222 p.
13. Kuchumova E. Razvitie refleksivnoj deiatel'nosti pri obuchenii iunykh shakhmatistov [Developing reflective activity at training of young chess players], Cand. Diss., Moscow, 1997, 31 p.
14. Kylasov A.V., Garal' Ia.A. Sportizaciia intelektual'nykh igr: koncepcii i tekhnologii [Sportization of intellectual games: concepts and technology], Moscow, Soviet sport, 2013, 186 p.
15. Kychkina A.I. Razvitie tvorchestva i voobrazheniia u shkol'nikov 11-14 let pri igre v shashki [Development of creativity and imagination in schoolchildren of 11-14 years old in the game of checkers], Cand. Diss., Moscow, 2005, 148 p.
16. Malakhov S.S. Avtorskaia programma «Russkie shashki» [The program "Russian Checkers"], Apatity, 2011, 12 p.
17. Mendel' B.R. Pedagogika [Pedagogics], 2006, vol.7, pp. 44-48.
18. Panush V.G. Psikhodinamika – novye vzglyady [Psychodynamics – new approaches], Belgium – Chisinau, CENTRUM-OBRA, 2000, 160 p.
19. Prokhorova M.V. Individual'nyj stil' deiatel'nosti s dominirovaniem kognitivnykh komponentov [Individual style of activity with the dominance of cognitive components], Cand. Diss., Moscow, 1995, 21 p.
20. Rokhlin Ia.G., Krogius N.V. Pamiat' i vnimanie shakhmatista [Memory and attention of chess player], Moscow, Moskovskaya Pravda, 1968, 63 p.
21. Sivceva V.V. Otkrytyj urok [Open lesson], 2008, vol.7, pp. 34-37.
22. Skarzhinskaja E.N. Organizacionno-pedagogicheskie aspekty razvitiia tvorcheskikh sposobnostej intelektual'nyimi vidami sporta [Organizational-pedagogical aspects of the development of creative abilities of intelligent sports], Cand. Diss., Moscow, 2005, 159 p.
23. Talyzina N., Iakovlev Iu. Zavisimost' obucheniiia ot tipa orientirovochnoj deiatel'nosti [Dependence of training on the type of orienting activity], Moscow, MGU, 1968, pp. 81-123.
24. Chaplina M. Zhurnal o Go [Journal of Go], 2011, vol. 1, pp. 2-5.
25. Ferguson R. The USA Junior Chess Olympics Research: Developing Memory and Verbal Reasoning. *The Benefits of Chess in Education*, 1995, pp. 81-85.
26. Wilson R.S., Scherr P.A., Schneider J.A., Tang Y., Bennett D.A. Relation of cognitive activity to risk of developing Alzheimer disease. *Neurology*, 2007, vol. 69, pp. 1911-1920. doi: 10.1212/01.wnl.0000271087.67782.cb

**Информация об авторе:**

**Романова Инна Анатольевна:** ORCID: 0000-0002-5318-8970; sphnpu@ukr.net; Харьковский национальный педагогический университет имени Г.С. Сковороды; ул. Артема 29, г. Харьков, 61002, Украина

**Information about the author:**

**Romanova I.A.:** ORCID: 0000-0002-5318-8970; sphnpu@ukr.net; Kharkov National Pedagogical University; Artema str. 29, Kharkov, 61002, Ukraine.

**Цитируйте эту статью как:** Романова І.А. Порівняльний аналіз використання інтелектуальних ігор у навчально-виховному процесі // Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. – 2014. – № 3 – С. 64-69. doi:10.6084/m9.figshare.936985

**Cite this article as:** Romanova I.A. Comparative analysis of using intellectual games in the educational process. *Pedagogics, psychology, medical-biological problems of physical training and sports*, 2014, vol.3, pp. 64-69. doi:10.6084/m9.figshare.936985

Электронная версия этой статьи является полной и может быть найдена на сайте: <http://www.sportpedagogy.org.ua/html/arhive.html>

The electronic version of this article is the complete one and can be found online at: <http://www.sportpedagogy.org.ua/html/arhive-e.html>

Это статья Открытого Доступа распространяется под терминами Creative Commons Attribution License, которая разрешает неограниченное использование, распространение и копирование любыми средствами, обеспечивающими должное цитирование этой оригинальной статьи (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.ru>).

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.en>).

Дата поступления в редакцию: 16.01.2014 г.  
Опубликовано: 28.01.2014 г.

Received: 16.01.2014  
Published: 28.01.2014