

**ЦЕНТР ТЕХНІЧНОЇ ТВОРЧОСТІ ТА ПРОФЕСІЙНОЇ ОРІЄНТАЦІЇ  
ШКІЛЬНОЇ МОЛОДІ ДАРНИЦЬКОГО РАЙОНУ М. КИЄВА**

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Начальник управління освіти

Дарницької районної в місті Києві

державної адміністрації

Євгенія СПИСОВСЬКА

2023 р.



Навчальна програма з позашкільної освіти  
соціально-реабілітаційного напрямку  
«Арт-інтелект»

2 роки навчання  
початковий, основний рівні

м. Київ - 2023

**Автор:**

Литвяк Наталія Миколаївна – керівник гуртка «Арт-інтелект» Центру технічної творчості та професійної орієнтації шкільної молоді

**Рецензент:**

Корнієнко А. В. – провідний науковий співробітник лабораторії позашкільної освіти Інституту проблем виховання НАПН України,  
кандидат педагогічних наук, старший науковий співробітник

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

На сьогодні до числа найбільш актуальних питань позашкільної освіти належить можливість гармонійного, всебічного розвитку вихованців, що передбачає рівноцінний розвиток інтелектуальних здібностей і творчих задатків, відповідно обох півкуль головного мозку і їх злагоджену взаємодію. На жаль, на сьогоднішній день спостерігається частіше використання вербальної системи спілкування і лівої «логічної» півкулі, хоча важливі види активності людини вимагають роботи правої півкулі - творчість, інтуїція, культурна освіта.

Оригінальність програми полягає в поєднанні двох важливих видів діяльності людини - інтелектуальної та творчої, в інтеграції цікавої форми розумового розвитку та, доступної для дітей молодшого шкільного віку, творчої реалізації, в зміні діяльності під час заняття, що сприяє уникненню перевантаження дитини.

Програма забезпечує соціальне становлення та розвиток інтересів, здібностей, нахилів, потреб у самореалізації вихованців різних соціальних категорій, у тому числі і дітей з особливими освітніми потребами, сприяє підготовці їх до активної професійної та громадської діяльності, дозволяє формувати соціально-прийнятні відносини між дітьми, розвивати стриманість, емпатію, толерантність. Досягнення ж дітей із особливими потребами зазвичай сприяють підвищенню їх самооцінки, формуванню впевненості, соціальної значимості особистості.

Програма розроблена на основі навчальних програм з позашкільної освіти «Паперопластика», рекомендованої МОН України (лист від 07.10.2019 № 1/11-8872), «Ерудит» і «Образотворче мистецтво», схвалених для використання в позашкільних навчальних закладах (протокол засідання Науково-методичної комісії з позашкільної освіти від 25.05.2018, листи ІМЗО від 06.06.2018 № 22.1/12-Г-312, № 22.1/12-Г-318) та розширює і узагальнює знання з інтегрованого курсу початкової школи «Я досліджую світ», мистецької освітньої галузі.

Метою навчальної програми є формування ключових компетентностей засобами інтелектуальних розвиваючих ігор, завдань та розв'язання творчих задач.

Основні завдання програми полягають у формуванні таких компетентностей:

- *пізнавальної*, що забезпечує засвоєння основних уявлень і понять про навколишній світ; оволодіння початковими технічними і технологічними

знаннями в техніці малювання, оригамі та витинанки; ознайомлення з основами графічної грамотності, моделювання та дизайну;

- *практичної*, що сприяє практичному використанню отриманих знань, оволодінню навичок розв'язання інтелектуальних завдань; формуванню графічної грамотності, вмінь і навичок роботи з папером різної фактури та інструментами; виготовленню різних видів робіт образотворчого мистецтва;

- *творчої*, що забезпечує формування творчих здібностей вихованців у процесі оволодіння мистецтвом образотворчої діяльності; розвиток просторового та креативного мислення, уяви, фантазії, здатності проявляти творчу ініціативу, вирішувати творчі завдання; формування стійкого інтересу до творчості, потреби в творчій самореалізації та духовному самовдосконаленні;

- *соціальної*, що сприяє вихованню культури поведінки в колективі та суспільстві; відповідального ставлення до навчання, як засобу самореалізації, соціалізації; формуванню уважності, організованості, делікатності, тактовності, вміння підтримувати чистоту та порядок; вихованню поваги до праці та людей праці, дбайливого ставлення до навколишнього середовища; виробленню основних норм етикету; професійному самовизначенню.

Навчальна програма спрямована на вихованців віком від 6 до 8 років і передбачає 2 роки навчання:

1-й рік – початковий рівень - 144 год. на рік, 4 год. на тиждень;

2-й рік – основний рівень - 216 год. на рік, 6 год. на тиждень.

Програма побудована концентричним способом, що дає змогу вивчення окремих розділів і тем впродовж усього навчального року. Навчально-тематичні плани враховують вікові особливості дітей, об'єм можливих знань. Основний принцип подачі матеріалу: від простого до більш складного.

Основною формою роботи в гуртку є комбіновані заняття, що складаються з двох частин:

інтелектуальна частина - креативні розвивальні завдання–ігри: логічні задачі, ребуси, кросворди, графічні диктанти; основи етикету (етикет мови, одягу, поведінки) Під час цього етапу роботи задовольняється потреба в розвитку інтелектуальних здібностей дітей, відбувається розвиток уваги, пам'яті, формування логічного мислення, перевірка інтелектуального рівня;

творча частина - оригамі, витинанка, основи малювання. Ця діяльність забезпечує творчий розвиток особистості, творчу самореалізацію, розвиток особистісних творчих задатків.

Заняття в групах початкового рівня мають таку структуру: 1 година-інтелектуальна, 1 година - творча. Заняття в групах основного рівня: 1 година-інтелектуальна, 2 години - творчі.

Зміст навчальної програми сприяє формуванню та розвитку у дітей молодшого шкільного віку організованості, посидючості, допитливості, віри в своє «я», вмінню контролювати свої дії, не боятися помилитися. На це направлена можливість вільно висловлюватись, пересуватись та експериментувати під час занять.

У роботі з вихованцями використовуються методики активізації здібностей, пошук нових ідей. Перевага надається інтерактивним та ігровим методам, застосуванню спектру колективних розвивальних ігор, завдань, спрямованих на співтворчість.

Форма проведення занять: групова та індивідуальна.

Формою контролю за результативністю є підсумкові заняття, участь у виставках, конкурсах та майстер-класах.

Запорукою успіху роботи гуртка є направленість на доброзичливі відносини, творчу атмосферу в дитячому колективі.

Програма є орієнтовною. Керівник гуртка може вносити зміни й доповнення у зміст програм та розподіл годин за темами, враховуючи інтереси дітей, появу нових технік виконання робіт, сучасні запити суспільства та стан матеріально-технічної бази закладу.

**Початковий рівень, перший рік навчання  
НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

Розділ, тема	Кількість годин		
	теоретичних	практичних	усього
Вступ	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Розділ 1. Інтелектуальні розвивальні завдання-ігри	<b>9</b>	<b>61</b>	<b>70</b>
1.1. Кросворди, ребуси	2	28	30
1.2. Графічні диктанти	1	11	12
1.3. Логічні задачі, ігри	1	17	18
1.4. Основи етикету	5	10	15
Розділ 2. Творчі завдання	<b>5</b>	<b>65</b>	<b>70</b>
2.1. Оригамі	2	40	42
2.2. Малюнок	2	16	18
2.3. Витинанка	1	9	10
Підсумок	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Разом	<b>16</b>	<b>128</b>	<b>144</b>

### ЗМІСТ ПРОГРАМИ

#### **Вступ (2 год.)**

*Теоретична частина.* Ознайомлення з планом роботи гуртка та порядком проведення занять. Демонстрація робіт, виготовлених вихованцями попередніх років.

Знайомство з членами гуртка, їх нахилами, інтересами, уподобаннями. Значення розвитку особистісних задатків на прикладі життя видатних людей. Загальні правила безпеки праці. Правила поведінки в навчальному кабінеті, закладі. Правила дорожнього руху.

*Практична частина.* Гра «Мое ім'я». Колективна робота – «квітка мрій» (виготовлення простого модуля-пелюстки в техніці оригамі).

#### **Розділ 1. Інтелектуальні розвивальні завдання – ігри (70 год.)**

##### **1.1. Кросворди, ребуси (30 год.)**

*Теоретична частина.* Історія виникнення кросвордів, ребусів. Відомі імена творців перших задач для розуму. Основні принципи розгадування простих кросвордів, ребусів.

*Практична частина.* Розгадування кросвордів, ребусів: тематичних - пори року, свята, видатні постаті, світ тварин, рослин, комах; географічних; предметних; збірного типу (поєднується тематика різного напрямку).

### **1.2. Графічні диктанти (12 год.)**

*Теоретична частина.* Історія виникнення графічного візерунку, примірники класичних візерунків. Основи просторової орієнтації на папері.

*Практична частина.* Виконання графічних завдань за зразком, нескладних під диктовку.

### **1.3. Логічні задачі, ігри (18 год.)**

*Теоретична частина.* Історія розвитку логічних ігор. Необхідність розвитку логічного мислення, інтелектуальних задатків у сучасному житті.

*Практична частина.* Логічні задачі, ігри - «віриш - не віриш», «ерудит лото», «шароїди».

### **1.4. Основи етикету (10 год.)**

*Теоретична частина.* Визначення й зміст правил спілкування. Основи та норми особистісного спілкування, поведінки. Майстри спілкування. Культура спілкування. Мова рухів, одягу. Етикет телефонних розмов. Правила вирішення конфліктів.

*Практична частина.* Ігри та вправи: «Вірно - не вірно», «Сила слова», «Приємно - не приємно», «Емоційний захист», «Смайлик».

## **Розділ 2. Творчі завдання (70 год.)**

### **2.1. Оригамі (42 год.)**

*Теоретична частина.* Історія виникнення оригамі. Вивчення основних базових форм, ліній та прийомів складання оригамі.

*Практична частина.* Виготовлення святкових листівок, кусудам (класична, капуста, квіткова).

Виготовлення робіт на основі базової форми «трикутник»: котик; собачка; зайчик; черепаха; жабеня; ворона, що каркає; кажан; рибка; пташка; дерево; листя; квіти.

Виготовлення робіт на основі базової форми «книжка»: дракончик, півень, мишеня, човен, кімоно.

Виготовлення робіт на основі базової форми «двері»: порося, грибок, кубик.

Виготовлення робіт на основі базової форми «повітряний змій»: лебідь, пінгвін, кролик, зірка, дерево.

Виготовлення робіт на основі базової форми «подвійний квадрат»: кошик, коробочка-зірка, різновиди ялинок, тюльпан.

### **2.2. Малюнок (18 год.)**

*Теоретична частина.* Основи предметного та сюжетного малювання. Головне в роботі (сюжеті). Пропорційне співвідношення. Композиція, її створення та розташування на аркуші. Основні кольори, їх можливості.

*Практична частина.* Малювання звірів, птахів, риб, метеликів.

Малювання дерев, квітів, рослин.

Малювання окремих об'єктів і явищ: будиночки, повітряні кульки, веселка, сніжинки, зірки тощо.

Малювання овочів та фруктів: вишня, яблуко, морква, огірок тощо.

### **2.3. Витинанка (10 год.)**

*Теоретична частина.* Історія виникнення витинанки. Основні прийоми виготовлення витинанок. Національні витинанки.

*Практична частина.* Виготовлення витинанок національного характеру: чудо-дерево, побутові та святкові прикраси (пташки, серця, серветки).

### **Підсумок (2 год.)**

*Теоретична частина.* Міні-виставка дитячих робіт.

*Практична частина.* Вправа «Формування позитивних емоцій». Загадки про пори року. Розв'язування кросворду «Літо». Колективна робота «Вінок побажань».

## **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*У вихованців мають бути сформовані компетентності: пізнавальна, що забезпечує ознайомлення з:*

- основними уявленнями і поняттями про навколишній світ;
- принципами розгадування простих кросвордів, ребусів;
- історією виникнення та розвитку оригамі, витинанки та основними прийомами роботи в цих мистецьких напрямках;
- основами графічної грамотності, моделювання та дизайну;
- основами предметного та сюжетного малювання;
- основними нормами культури поведінки та спілкування, культури гостинності, подарунку.

*практична, що забезпечує оволодіння навичками:*

- практичного використання отриманих знань;
- застосування відомих принципів при розв'язанні простих кросвордів, ребусів, задач;
- основних прийомів графічної та зображувальної грамотності, основ роботи з папером різної фактури;
- виготовлення простих поробок, відображенню простих сюжетів;
- основних норм особистісного спілкування, поведінки;

*творча, що забезпечує формування:*

- творчої ініціативи для вирішення завдання;
- стійкого інтересу до творчості, потреби в творчій самореалізації та духовному самовдосконаленні;

*соціальна, що забезпечує виховання:*

- культури поведінки в колективі та суспільстві;
- уважності, організованості, делікатності, тактовності;
- дбайливого ставлення до навколишнього середовища.



## Основний рівень, другий рік навчання НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Розділ, тема	Кількість годин		
	теоретичних	практичних	усього
Вступ	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Розділ 1. Інтелектуальні розвивальні завдання-ігри	<b>13</b>	<b>57</b>	<b>70</b>
1.1. Кросворди, ребуси	2	19	21
1.2. Графічні диктанти	2	19	21
1.3. Логічні задачі, ігри	1	13	14
1.4. Основи етикету	8	6	14
Розділ 2. Творчі завдання	<b>14</b>	<b>126</b>	<b>140</b>
2.1. Оригамі	10	74	84
2.2. Малюнок	2	26	28
2.3. Витинанка	2	26	28
Підсумок	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Разом	<b>29</b>	<b>187</b>	<b>216</b>

### ЗМІСТ ПРОГРАМИ

#### **Вступ (3 год.)**

*Теоретична частина.* Ознайомлення з планом роботи гуртка. Організаційні питання. Вступний інструктаж з безпеки праці.

*Практична частина.* Міні - виставка дитячих робіт, виготовлених дітьми влітку. Гра «Як збуваються мрії».

#### **Розділ 1. Інтелектуальні розвивальні завдання-ігри (70 год.)**

##### **1.1. Кросворди ребуси (21 год.)**

*Теоретична частина.* Повторення знань та умінь, набутих минулого року. Історія і принципи інтелектуальних ігор. Запитання – основа інтелектуальної гри. Вимоги до запитань: цікава інформація, лаконізм, логічний шлях відповіді, правильна стилістична побудова, однозначність відповіді, чіткий коментар. Правила розв'язання ребусів.

*Практична частина.* Вправління в розгадуванні простих кросвордів, хрестословів, сканвордів, кросвордів-шарад. Розшифрування простих, складних ребусів.

##### **1.2. Графічні диктанти (21 год.)**

*Теоретична частина.* Повторення знань минулого року. Види графічних зображень. Принципи виконання графічних робіт.

*Практична частина.* Виконання графічних візерунків, графічних завдань під диктовку, за зразком, за умовними позначеннями, дзеркальних графічних диктантів.

### **1.3. Логічні задачі та ігри (14 год.)**

*Теоретична частина.* Інтелектуальні здібності людини та методи їх розвитку. Відомі інтелектуальні постаті. ЗМІ - першість у розвитку інтелектуальних ігор.

*Практична частина.* Опрацювання теоретичного матеріалу на вправах: лабіринти, логічні ланцюжки, sudoku, «ерудит - лото» та ін.

### **1.4. Основи етикету (14 год.)**

*Теоретична частина.* Розширення знань вихованців про норми культури спілкування та поведінки, отриманих у минулому році: ввічливість, уважність, тактовність, пунктуальність, скромність.

Культура поведінки в повсякденному житті: значення культури взаємин для хорошого настрою, самопочуття і працездатності. Знання про культуру гостинності, подарунка, норми поведінки за столом, у театрі та на концертах.

*Практична частина.* Ігри та вправи - «Вірно-не вірно», «Смайлик», «Емоційний захист», «Магазин толерантності», та ін.

## **Розділ 2. Творчі завдання (140 год.)**

### **2.1. Оригамі (84 год.)**

*Теоретична частина.* Закріплення та розширення набутих минулого року знань з історії мистецтва оригамі. Відомі майстри та твори оригамі. Ознайомлення з умовними позначеннями (складки «гора», «долина», «блискавка», «заяче вухо» та ін.). Вивчення складних базових форм. Модульне оригамі.

*Практична частина.* Самостійна робота за схемами оригамі. Виготовлення багатомодульного оригамі. Складання композицій.

Виготовлення робіт на основі базової форми «катамаран»: кусудама-1, кусудама-2.

Виготовлення робіт на основі базової форми «птах»: журавель щастя; журавель, що махає крилами; журавлик на гнізді; ластівка; чапля; ворона.

Виготовлення робіт на основі базової форми «жабка»: іриси, надувна жабка, дзвіночок.

Виготовлення робіт на основі базової форми «водяна бомбочка»: водяна бомбочка, водяна бомбочка з крилами, кажан, церква, надувний зайчик, надувна рибка, ракета.

Виконання робіт з 3-Д модулів: ананас, лебідь, кусудами.

### **2.2. Малюнок (28 год.)**

*Теоретична частина.* Види образотворчого мистецтва. Засоби художньої виразності в живописі. Закономірності кольорового кола. Теплі та холодні кольори. Основні й похідні кольори. Відтворення стану природи засобами живопису. Освоєння просторових явищ. Елементарні закони перспективи.

Основні поняття про пропорції, будову частин тіла та обличчя людини. Лінія, пляма, крапка.

*Практична частина.* Малювання веселки, віхоли, дощу. Малювання натюрморту з квітами, фруктами, ужитковими речами. Пейзажі: «Мое місто», «Навесні», «Кораблі на морі», «Золота осінь», «Квітучі дерева». Портрети: «Моя мама», «Мій друг», «Автопортрет».

### **2.3. Витинанка (28 год.)**

*Теоретична частина.* Повторення та закріплення матеріалу минулого року. Особливості створення власної витинанки національного характеру. Силуетне вирізування, прийоми силуетного вирізування.

*Практична частина.* Виготовлення витинанок «Родинне дерево», «Українські краєвиди», «Янгол-охоронець».

Виготовлення святкових листівок, простих картинок технікою силуетного вирізування.

### **Підсумок (3 год.)**

*Теоретична частина.* Бліц - опитування.

*Практична частина.* Тренінг позитивних емоцій. Гра «Смайлик». Гумористичний кросворд. Гра «Моя цікава загадка». Виготовлення метелика, що розмахує крилами. Гра «Відпусти мрію».

## **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*У вихованців мають бути сформовані компетентності: пізнавальна, що забезпечує ознайомлення з:*

- принципами та прийомами розгадування ребусів і кросвордів, логічних завдань;
- правилами написання графічних диктантів, завдань;
- правилами спілкування (особистісного, ділового, світського), культурою спілкування;
- основними поняттями про культуру гостинності, подарунку;
- нормами поведінки за столом, у театрі та на концертах;
- історією виникнення та розвитку оригамі, малювання, витинанки;
- прийомами роботи в техніці оригамі;
- базовими формами та умовними позначеннями оригамі;
- основами предметного та сюжетного малювання;
- закономірностями кольорового кола, теплими та холодними; основними та похідними кольорами;
- основними законами перспективи, пропорційності;

*практична, що забезпечує оволодіння навичок:*

- розгадування ребусів, кросвордів, логічних завдань різної складності (відповідно віку);
- написання графічних диктантів під диктовку, за зразком, за умовними позначеннями, у дзеркальному відображенні;

- поведінки та спілкування, як запорукою доброзичливих відносин та гарного самопочуття;
- культури гостинності, нормами поведінки за столом, у театрі та на концерті;
- читання схем оригамі, основних прийомів складання паперу;
- роботи олівцем, фарбами;
- передачі кольору предметів та кольорових співвідношень між предметами;
- використання в роботі основних законів композиції;
- зображення простих предметів;
- створення простих об'ємних форм;
- організації робочого місця;

*творча*, що забезпечує формування:

- творчої ініціативи, вирішення творчих завдань;
- стійкого інтересу до творчості, потреби в творчій самореалізації та духовному самовдосконаленні;
- просторової уяви, фантазії;
- власного креативного почуття смаку;

*соціальна*, що забезпечує виховання:

- відповідального ставлення до навчання, як засобу самореалізації, соціалізації;
- дотримання правила поведінки на заняттях;
- дотримання правил спілкування (особистісного, ділового, світського), культуру спілкування;
- уважності, організованості, делікатності, тактовності, вміння підтримувати чистоту та порядок;
- поваги до праці та людей праці, дбайливого ставлення до навколишнього середовища; професійного самовизначення;
- розвиненої культури поведінки в колективі та суспільстві;
- дбайливого ставлення до навколишнього середовища.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Баєва Т. Ф. Інтелектуальні ігри та розваги для молодших школярів. Математика: Навчально-методичний посібник. Кам'янець-Подільський : Абетка, 2021. 44 с.
2. Байрачний С. Г. Оригамі : навч. посіб. Харків : Віват, Пелікан, 2013. 96 с.
3. Баришполь С. В. Психологічні ігри з елементами тренінгів у початковій школі: вчителю та психологу. Харків : Основа, 2019. 160 с.
4. Ботюк О. Ф. Конструювання з паперу методом оригамі : навч. пос. Тернопіль : Навчальна книга - Богдан, 2000. 64 с.
5. Божена Мелосская. Оригамі. Пласке, рухоме, кусудама, модульне оригамі. Харків : Аргумент Принт, 2013. 256.
6. Вербицька З. В. Витинанки: уроки і заняття гуртка / З. В. Вербицька, Н. М. Калашник; вірші Н. Калашник. Тернопіль : Підручники і посібники, 2009. 111 с.
7. Гаріет Мур. Нові інтелектуальні ігри для розумних дітей. Харків : Клуб Сімейного Дозвілля, 2021. 192 с.
8. Деніел Гоулман. Емоційний інтелект. Харків : Віват, 2018. 292 с.
9. Демченко О. Ю. Моя казкотерапія. Будь собою. Харків : Ранок, Кенгуру, 2018. 24 с.
10. Калініченко О. В., Сергієнко В. В. Уроки образотворчого мистецтва. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2014. 104 с.
11. Котляр В. П. Основи образотворчого мистецтва. Методика художнього виховання дітей. Київ : Кондор, 2011. 200 с.
12. Красовська О. О. Образотворче мистецтво з методикою викладання у початковій школі : навч. посіб. Львів : Новий світ-2000, 2021. 292 с.
13. Максименко С. Д., Меєрович М. Й, Шрагіна Л. І. Системне мислення: формування і розвиток. Київ : Києво-Могилянська академія, 2020. 252 с.
14. Мельник В. М. Мистецтво витинанки та аплікації. Тернопіль : Навчальна книга - Богдан, 2006. 256 с.
15. Мельник В. М. Витинанки на уроках образотворчого мистецтва. Тернопіль: Навчальна книга - Богдан, 2000. 48 с.
16. Молочко С. Р. Віват, інтелект! Завдання інтелектуальних ігор. Тернопіль : Підручники і посібники, 2019. 96 с.
17. Обухівський М. І. Організація та проведення чемпіонатів з інтелектуальних ігор в умовах позашкільного навчального закладу : навчально-методичний посібник / М. І. Обухівський. Біла Церква : ЦТДЮ «Соняшник», 2017. 196 с.
18. Харченко О. Ю. Казки, які навчають та виховують. Хрестоматія для читання дітям дошкільного та молодшого шкільного віку/ О. Ю. Харченко. – 2-ге вид., допов. Харків : Вид.група «Основа», 2023. 176 с.
19. Яременко Н. В. Дозвіллезнавство : навчальний посібник / Н. В. Яременко. Фастів : Поліфаст, 2007. 460 с.9.
21. Яременко Н. В. Клуб інтелектуальних ігор: навчальний посібник / Н. В.

Яременко. Київ : Вид. дім. «Шкіл. світ»: Вид. Л. Галіцина, 2005. 128 с.

21. Яременко Н. В. Організація клубу інтелектуального спілкування у загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навчально-методичний посібник / Н. В. Яременко, Ю. В. Гаврилук, І. О. Мальцева; за заг. ред. Яременко Н. В. Біла Церква : КОІПОПК, 2007. 176 с.

## ІНТЕРНЕТ РЕСУРСИ

1. 100 років гри зі словами. Історія кросворду. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://tsikave.ostriv.in.ua/publication/code-5C60849A71DC3/list-22AE31EDF27100>
2. <https://vseosvita.ua/library/intelektualni-igri-v-pocatkovij-skoli-posibnik-dla-vcitela-390546.html>
3. [https://lib.iitta.gov.ua/722864/1/001\\_%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BDi%D0%BD%D0%BA%D0%BE\\_1\\_04-11-20\\_WEB.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/722864/1/001_%D0%9A%D0%BE%D1%80%D0%BDi%D0%BD%D0%BA%D0%BE_1_04-11-20_WEB.pdf)
4. Головоломка. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Головоломка>
5. Множинний інтелект. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://osvita.ua/school/method/1740/>

## УХВАЛЕНО

на засіданні методичної ради  
 Центру технічної творчості та  
 професійної орієнтації шкільної молоді  
 протокол № 1 від 25 серпня 2023 року

Голова *Сирь* Ірина СКІПОР

Директор Центру ТТМ *Олена Антонова* Олена АНТОНОВА

