

**ДЕПАРТАМЕНТ СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ПЕЧЕРСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА  
СМОЛЕНСКОГО РАЙОНА СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ПРИНЯТО**

На заседании педагогического совета  
от «31» августа 2023 г.

Протокол № 1

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор МБОУ Печерской СШ  
  
Л.А. Молоткова  
«31» августа 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Что? Где? Когда?»**

Возраст обучающихся: 11-14 лет

Срок реализации: 1 год

**Автор-составитель**

Барханова Ю.А.

учитель музыки

с.Печерск

2023 г.

**ДЕПАРТАМЕНТ СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ПЕЧЕРСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА  
СМОЛЕНСКОГО РАЙОНА СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ПРИНЯТО**

На заседании педагогического совета  
от «31» августа 2023 г.

Протокол № 1

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор МБОУ Печерской СШ

\_\_\_\_\_ Л.А. Молоткова

«31» августа 2023г.

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Что? Где? Когда?»**

Возраст обучающихся: 11-14 лет

Срок реализации: 1 год

**Автор-составитель**

Барханова Ю.А.

учитель музыки

**с.Печерск**

**2023 г.**

## **Пояснительная записка.**

### **Актуальность программы.**

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- *целью современного образования.*

Интеллектуальные игры способствуют вовлечению обучающихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться знанным;

- *необходимо применить полученные знания и умения.*

Таким образом, учащийся проходит путь от простого увлечения интеллектуальной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности;

- *особенностью современной ситуации.*

Обучающиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

- *особенности микросоциума.*

Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности учащегося является его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих.

Для учащихся очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, «ставящий их», условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Учащимся важна также практическая значимость их деятельности.

Обучение и тренировки в школьном интеллектуальном объединении «Что? Где? Когда?» дают, поэтому, ценный опыт социальности, помогают процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры

Современный человек должен строить свою жизнь не на «мертвом грузе накопленных и неприменяемых» знаний, а на умении применить известное, придумать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

Педагогическая целесообразность заключается в привлечении учащихся к интеллектуальному творчеству, созданию установки для получения новых знаний.

### **Отличительные особенности программы**

Отличительной особенностью данной дополнительной программы являются еженедельные теоретические и практические занятия, которые позволяют закрепить полученные знания и умения. На занятиях творческого объединения ребята учатся играть в игру «Что? Где? Когда?», анализировать ошибки, принимать решения, логически рассуждать, соблюдать выдержку и терпение, радоваться своей победе и не унывать при проигрышах.

### **Адресат программы**

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы, от 11 до 14 лет.

### **Объём программы, форма образовательного процесса, режим занятий:**

Группа комплектуется учащимися в количестве не более 30 человек.

Режим работы 2 часа в неделю.

Реализация программы “Что? Где? Когда?” осуществляется очно на базе МБОУ Печерской СШ, предусматривающей 72 часа, продолжительностью занятия - 40 минут.

**Виды занятий:**

- практическая игра;
- беседы, лекции;
- игровые упражнения;
- участие в соревнованиях.

**Срок реализации** 1 год.

**Цель программы:** создание условий для развития одарённых учащихся, повышение качества их обучения, расширение возможностей развития индивидуальных способностей, улучшение условий социальной адаптации учеников, гармонизация отношений в системах «учитель – одаренный ученик», «одаренный ученик – ученик», «одаренный ученик – родитель». Развитие и выработка социально ценных компетенций у учащихся. Адаптация и предпрофильная подготовка выпускников школы. Создание интеллектуально насыщенного образовательного пространства в школе.

**Задачи программы:**

1. Формирование у обучающихся устойчивой потребности в постоянном интеллектуальном и творческом развитии.
2. Ранее раскрытие интересов и склонностей учащихся к научно-поисковой деятельности, углубленная подготовка к ней.
3. Создание школьного интеллектуального объединения «Что? Где? Когда?» для выявления и работы с одаренными детьми через проведение занятий и общешкольных мероприятий в сфере интеллектуальных игр.
4. Нацеливание учеников школы на участие в олимпиадах, конкурсах, выставках с целью лучше проявить свою индивидуальность и показать хороший результат.
5. Диагностика одаренности детей и подростков (через систему портфолио).

**Планируемые результаты.**

**Метапредметные результаты:**

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата. Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Личностные:**

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Регулятивные:**

- определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- составление плана и последовательности действий.

#### **Познавательные:**

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе;
- делать предварительный отбор источников информации;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы, сравнивать и группировать предметы и их образы.

#### **Коммуникативные:**

- совершенствование речевых навыков (логически выстроить свою речь);
- умение отстаивать свою позицию;
- вырабатывать общее решение;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им.
- интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним.

#### **Ученики научатся:**

- разным способам решения задач в зависимости от конкретных игр;
- основным навыками работы в команде;
- осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме;
- построение логической цепи рассуждений;
- выдвижению гипотез и их обоснованию;

#### **Ученики получают возможность научиться:**

- определять основные способы решения поставленных перед ним вопросов и заданий;
- видеть проявления влияния командных действий для решения заданий;
- высказывать суждения о вопросе с разных точек зрения;
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности повседневной жизни.

#### **Материально-техническое оснащение:**

1. Доска учебная;
2. Компьютер с выходом в Интернет;
3. Экран и проектор;
4. Колонки;
5. Игры-головоломки;
6. Энциклопедии;
7. Бумага, папки, ручки.

#### **Формы аттестации/ контроля**

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

### Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Общее количество часов	В том числе	
			Практика	Теория
1.	Вводное занятие.	2	1	1
2.	Формирование команд.	2	1	1
3.	Основы работы над вопросами.	2	1	1
4.	Эрудиция как ключ к успеху	4	2	2
5.	Разновидности интеллектуальных игр.	4	2	2
6.	Принципы командной игры.	2	1	1
7.	Отработка игры в тройках.	4	1	3
8.	Отработка игры в шестерках.	4	1	3
9.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	4	2	2
10.	Три основные формы игры в «ЧГК».	2	1	1
11.	Игровые занятия.	4	-	4
12.	Итоговые занятия.	2	-	2
	<b>Всего</b>	<b>36</b>	<b>13</b>	<b>23</b>

### Содержание учебного плана

1.	<b>Вводное занятие.</b> Знакомство с программой, режимом работы.
2.	<b>Первичное формирование команд.</b> Формирование команд. Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. В течение сезона состав команд может корректироваться. Практика. С помощью различных игровых технологий (беседы, тренинги, игры) выясняется круг интересов и знаний учащихся; формируются команды по желанию игроков.
3.	<b>Основы работы над вопросами.</b> Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Теоретические основы: виды вопросов, вопросы «викторинного» плана, вопросы для разных игр; одноходовые вопросы, вопросы на

	<p>простую логику, на знание, на командную игру; «технические» вопросы и способы работы с ними.</p> <p><b>Приемы поиска решений.</b> Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.</p> <p>Практика. Определение вида вопроса и способы поиска правильного ответа на основе тренировочных игр.</p>
<b>4.</b>	<p><b>Эрудиция как ключ к успеху.</b></p> <p>Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.</p> <p>Информация. Умения . Основные приемы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.</p>
<b>5.</b>	<p><b>Разновидности интеллектуальных игр.</b></p> <p>Теоретические основы проведения «разминочных» игр (игры для круговой тренировки): игры с выбором варианта, игры на информационное взаимодействие, игры на двоичную логику, игры на взаимопонимание.</p> <p><b>Практика.</b> Формы нетрадиционных логических игр.</p>
<b>6.</b>	<p><b>Принципы командной игры.</b></p> <p>Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.</p> <p>Распределение командных ролей. Функции капитана. генератора идей, критика. Другие возможные роли.</p>
<b>7.</b>	<p><b>Отработка игры в тройках.</b></p> <p>Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда. Примечание: тройки — промежуточный этап для притирания игроков друг к другу</p>
<b>8.</b>	<p><b>Отработка игры в шестерках.</b></p> <p>Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.</p>
<b>9.</b>	<p><b>Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.</b></p> <p>Пентагон, Тригон. Игры со зрительным залом.</p> <p>«Эрудит-квартет».</p>
<b>10.</b>	<p><b>Три основные формы игры в «ЧГК».</b></p> <p><b>Основные особенности «Брейн-ринга».</b> Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга». Командная «Своя игра», «Что? Где? Когда?».</p>
<b>11.</b>	<b>Игровые занятия.</b>
<b>12.</b>	<b>Итоговые занятия.</b>

### Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>1.</b>	07,08. 09	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Беседа	<b>2</b>	Вводное занятие.	Кабинет №19	Беседа.
<b>2.</b>	14,15. 09	14.00- 14.40 11.30-	Лекция, игра	<b>2</b>	Формирование команд.	Кабинет №19	Беседа.

		12.10					
<b>3.</b>	21,22. 09	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра	<b>2</b>	Формирование команд.	Кабинет №19	Наблюдение
<b>4.</b>	28,29. 09	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Беседа.	<b>2</b>	Основа работы над вопросами.	Кабинет №19	Беседа.
<b>5.</b>	05,06. 10	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Основа работы над вопросами.	Кабинет №19	Наблюдение
<b>6.</b>	12,13. 10	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Лекция.	<b>2</b>	Приёмы поиска решений.	Кабинет №19	Наблюдение
<b>7.</b>	19,20. 10	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Лекция.	<b>2</b>	Эрудиция как путь к успеху.	Кабинет №19	Тестирование
<b>8.</b>	26,27. 10	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Беседа.	<b>2</b>	Эрудиция как путь к успеху	Кабинет №19	Беседа
<b>9.</b>	02.11	10.00- 11.30	Игра	<b>2</b>	Эрудиция как путь к успеху	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>10</b>	09,10. 11	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Эрудиция как путь к успеху	Кабинет №19	Наблюдение
<b>11.</b>	16,17. 11	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Беседа.	<b>2</b>	Разновидности интеллектуальных игр.	Кабинет №19	Тестирование
<b>12.</b>	23,24. 11	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Разновидности интеллектуальных игр.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>13.</b>	30.11. 01.12	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Разновидности интеллектуальных игр.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>14.</b>	07,08. 12	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Разновидности интеллектуальных игр.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>15.</b>	14,15. 12	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Лекция.	<b>2</b>	Принципы командной игры.	Кабинет №19	Тестирование.



<b>16.</b>	21,22. 12	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Принципы командной игры.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>17.</b>	28,29. 12	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Беседа.	<b>2</b>	Отработка игры в тройках.	Кабинет №19	Беседа.
<b>18.</b>	11.12 .01	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Отработка игры в тройках.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>19.</b>	18,19. 01	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Отработка игры в тройках.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>20.</b>	25,26. 01	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Отработка игры в тройках.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>21.</b>	01.02. 02	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Беседа.	<b>2</b>	Отработка игры в шестёрках.	Кабинет №19	Беседа.
<b>22.</b>	08,09. 02	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Отработка игры в шестёрках.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>23.</b>	15,16. 02	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Отработка игры в шестёрках.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>24.</b>	22.02	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>1</b>	Отработка игры в шестёрках.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>25.</b>	29.02 01.03	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Лекция.	<b>2</b>	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	Кабинет №19	Тестирование.
<b>26.</b>	07.03	14.00- 14.40	Игра.	<b>1</b>	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>27.</b>	14,15. 03	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>28.</b>	21,22. 03	14.00- 14.40 11.30- 12.10	Игра.	<b>2</b>	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>29.</b>	28.03	10.00- 11.30	Лекция.	<b>2</b>	Три основные формы игры в «ЧГК».	Кабинет №19	Тестирование.
<b>30.</b>	04,05. 04	14.00- 14.40	Игра.	<b>2</b>	Три основные формы игры в «ЧГК».	Кабинет	Наблюдение.

		11.30-12.10				№19	
<b>31.</b>	11.12.04	14.00-14.40 11.30-12.10	Игра.	<b>2</b>	Игровые занятия	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>32.</b>	18,19.04	14.00-14.40 11.30-12.10	Игра.	<b>2</b>	Игровые занятия	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>33.</b>	25,26.04	14.00-14.40 11.30-12.10	Игра.	<b>2</b>	Игровые занятия	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>34.</b>	16,17.05	14.00-14.40 11.30-12.10	Игра.	<b>2</b>	Итоговые занятия	Кабинет №19	Наблюдение.
<b>35.</b>	23,24.05	14.00-14.40 11.30-12.10	Игра.	<b>2</b>	Итоговые занятия	Кабинет №19	Тестирование.
<b>36.</b>	24.05.	11.30-12.10	Игра.	<b>1</b>	Итоговые занятия	Кабинет №19	Анкета.
<b>итого</b>				<b>72</b>			

### **Методическое обеспечение программы:**

#### **Методические материалы**

В процессе обучения используются следующие методы: словесный, наглядный, практический, игровой, объяснительно-иллюстративный, деятельностный.

В процессе обучения используются следующие технологии:

- личностно-ориентированные;
- коммуникативные;
- информационно-коммуникационные;
- здоровьесберегающие;
- игровые.

Необходимым условием организации занятий является психологическая комфортность обучающихся, обеспечивающая их эмоциональное благополучие. Атмосфера доброжелательности, вера в силы ребёнка, индивидуальный подход, создание ситуации успеха необходимы не только для познавательного развития, но и для нормального психофизиологического состояния.

Алгоритм учебного занятия:

- I. Вводная часть
- II. Основная часть.
- III. Заключительная часть.

Вводная часть занятий предполагает подготовку обучающихся к работе, к восприятию материала, целеполагание.

В основной части занятия происходит мотивация учебной деятельности обучающихся (например, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям). Усвоение

новых знаний и способов действий на данном этапе происходит через использование заданий и вопросов, активизирующих познавательную деятельность обучающихся. Здесь же целесообразно применение тренировочных упражнений, заданий, которые выполняются учащимися самостоятельно. Для того, чтобы переключить активность обучающихся (умственную, речевую, двигательную), на занятиях проводятся физкультминутки.

В заключительной части занятия - подведение итогов, рефлексия. В течение 2-3 минут внимание обучающихся акцентируется на основных идеях занятия. На этом же этапе учащиеся высказывают своё отношение к занятию, к тому, что им понравилось, а что было трудным.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у обучающихся: загадки, стихи, ребусы и т.д. Ключевым моментом занятий является деятельность самих обучающихся, в которой они находят ответы на вопросы в процессе обсуждения, делают выводы, выясняют проблемы. Почему не получилось правильно ответить.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, системы стимулирования и другие. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения, занимательные рассказы из истории из истории игр, тесты.

Основой организации работы с детьми по данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у обучающихся формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения ориентирован на приобретение обучающимися собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у обучающихся устойчивого интереса к занятиям творческого объединения, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

### **Литература и информационные ресурсы для педагога:**

1. 33 тренировки в клубе интеллектуальных игр / В.Г. Белкин. – М.: МОО ИНТИ. – 2003.
2. Н. Ю. Анашина Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйи-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. Академия Развития, 2007 г.
3. Алексеев, Е., «Что? Где? Когда?» / Е. Алексеев, В. Белкин, Н.Курмашева, М. Поташев, И. Тюрикова.– М.: Рольф, – 2000 г.
- 4.Баландин Б. «3 000 каверзных вопросов для вундеркиндов и их родителей» М, 2007 г.
5. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007 г.
6. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.
7. Белкин В.Г. «Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки». М.2003 г.
8. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.

9. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью/ Л.В.Климович. –Мн.; Зорны Верасень, – 2007 г.
10. Манусаджян, Н.Э. Методика тренировок по интеллектуальным играм / Н.Э.Манусаджян. – Ереван: Издательство Российско-Армянского (Славянского) государственного университета, – 2008 г.
11. Республиканские чемпионаты по интеллектуальным играм среди школьников 2008-2013. В помощь педагогическим работникам учреждений образования. / НЦХТДМ, Мн. – 2014 г.
12. Саблина, Е.С. Интеллектуальные игры для всех. / Е.С.Саблина. – Архангельск.– 2004.
13. <http://www.millionPodarkov.ru>.
14. <http://www.razumniki.ru>.

#### **Литература и информационные ресурсы для учащихся:**

1. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / В.Я. Ворошилов – М.: Советская Россия. – 1982 (Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности», №23).
2. Бурда, Б.О. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана [Электронный ресурс] 1996.– Режим доступа: // <http://internet.chgk.info/znatoki/boris/burda/chgk/>
3. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников/ Б.Е. Левин. – Донецк: Сталкер. – 1999.
4. Поникаров Е. Что? Где? Когда? [Электронный ресурс] 2000.– Режим доступа: // <http://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car1.htm>
5. Поташев М. Как не надо делать вопросы [Электронный ресурс] -1997, -2000.– Режим доступа: // <http://www.klex.ru/ds>.
6. Климович, Л.В. Легенды и мифы Нескучного Сада. /Л.В.Климович. – Новосибирск – 2013.