



КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«ГОРОД КАЛИНИНГРАД»

муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования города Калининграда
Детско-юношеский центр «На Молодежной»

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО ДЮЦ
«На Молодежной»
Е.Л. Новожилова/
«25» июня 2018 г.
(приказ от «25» июня 2018 г. № 99-О)



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-педагогической направленности
«Клуб интеллектуальных игр»**

Возраст обучающихся: 12-18 лет
срок реализации: 3 года

Автор-составитель:

Савина Елена Ивановна,
педагог дополнительного образования

Принята на заседании
педагогического совета
«25» июня 2018 года
Протокол № 2

Калининград, 2018 г.

Пояснительная записка образовательной программы

1. Дополнительная общеобразовательная программа "Клуб интеллектуальных игр" имеет **социально-педагогическую направленность**, предназначена для детей 12 – 18 лет, сроком реализации 3 года.

2. **Новизна программы** заключается в том, что Клуб Интеллектуальных Игр предлагает детям много различных форм игровой деятельности помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», таких как «Травести», «Брейн-ринг», «Ворошиловский стрелок», «Ассоциации», «Словарь», каждая из которых помогает в развитии логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся. **Обучение по программе актуально** для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью Клуба, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы.

3. **Педагогической целесообразностью** программы является ее адаптация к региональным условиям (знакомство с особенностями Калининградских клубов интеллектуальных игр, взаимодействие с ними). При разработке программы учтены нормативные документы РФ об образовании. Программа скорректирована в соответствии с программой деятельности и развития учреждения дополнительного образования.

Отличительной особенностью программы является широкое использование на занятиях проблемного метода обучения и метода оперативного решения проблемы на основе стимулирования интеллектуальной и творческой активности учащихся.

4. **Ведущие теоретические идеи, на которых базируется данная программа.**

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я. Ворошилов, Б.О. Бурда, М. Поташев, А. Левитас. При составлении использована программа Л. Климовича, разработанная для гомельского клуба интеллектуальных игр.

5. **Ключевые понятия**

Мозговой штурм, генерирование идей, поиск информации, игровая практика, моделирование, интеллектуальные игры, «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?», «Своя игра», «100 к одному», «Брейн-ринг», «Ворошиловский стрелок», «Эрудит», матричные темы, база вопросов, чёрный ящик, минута обсуждения, мультиигры, ассоциации, турнир, выездной чемпионат, конфликт, апелляция.

6. **Цель и задачи программы.**

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

Задачи первого года обучения:

Воспитательные задачи:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

Развивающие задачи:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

Обучающие задачи:

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Задачи второго года обучения:

Воспитательные задачи:

- формирование представлений о распределении ролей и игровых функций в команде;
- создание целостного коллектива команды.

Развивающие задачи:

- приобретение навыков научной дискуссии и грамотной критики;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

Обучающие задачи:

- обучение методу «мозгового штурма»;
- приобретение практики написания вопросов и игровых материалов.

Задачи третьего года обучения:

Воспитательные задачи:

- адаптация команды школьников к взрослому уровню участия в интеллектуальных мероприятиях.

Развивающие задачи:

- приобретение опыта организации интеллектуальных игр;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

Обучающие задачи:

- обучение методу «мозгового штурма»;
- знакомство с движением интеллектуальных игр в России (география клубов, редакторские школы, игровая этика, регламентирующие документы, Международная Ассоциация Клубов).

7. Принципы отбора содержания:

- Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.
- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.
- Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и, благодаря этому, создают у детей системную и целостную научную картину мира.

8. Основные формы и методы:

Основной формой проведения занятий является игра.

Занятия построены на различных **методах обучения**: словесных (устное изложение, лекции, беседы, объяснение, рассказ, встречи с интересными людьми), практических (экскурсии, самостоятельные работы, показ иллюстраций, конкурсы, турниры), игровых (викторины, поисковые, интеллектуальные, тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов), творческих отчётов в форме семинарских занятий и мини-конференций, а также, используется проектный метод (постановка проблемы, проведение самостоятельного исследования по поставленной проблеме, поиск решения).

9. Возраст детей и их психологические особенности

Дети и подростки 12–18 лет (учащиеся 6–11 классов) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

В 12-14 лет в психологическом развитии многих детей наступает переломный момент, известный под названием «подросткового кризиса». Подростковый возраст — это переход от детства к взрослости, где переплетаются противоречивые тенденции социального развития. Подростковый возраст интересен тем, что он находится на грани между эпохой детства и эпохой взрослости, зрелости. По сути, психологически это

самая важная характеристика подростка: он одновременно еще ребенок, но уже и становящийся взрослый. Данный период отличается выходом подростка на качественно новую социальную позицию, в которой формируется его отношение к себе, как к члену общества. Важным моментом стимуляции мышления детей в подростковом возрасте является создание и укрепление мотивации.

Юношеский возраст (15-17 лет). Старшеклассник вступает в новую ситуацию социального развития сразу же при переходе из средней школы в старшие классы или новые учебные учреждения (гимназии, колледжи, училища).

Ведущая деятельность юношества – учебно-профессиональная. Учебная деятельность выступает, как средство для профессионального самоопределения. Юношам и девушкам свойственно рассматривать выбор своего жизненного пути, как вывод из анализа своих потребностей и возможностей. Познавательные интересы всё больше связываются с определенными учебными предметами (гуманитарными или точными науками).

Ведущим психическим процессом, обеспечивающим развитие в этом возрасте, является мышление. Важнейшим новообразованием интеллектуальной сферы является теоретическое мышление – связано с решением теоретических задач, проявляется в знании законов, правил, теорий. Также продолжается развитие творческого и абстрактно-логического мышления.

10. Особенности набора детей

В объединение принимаются все желающие дети и подростки 12–18 лет (учащиеся 6–11 классов) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

Занятия групповые. Несмотря на то, что набор в группы свободный, члены команды должны обладать определенными качествами: коммуникабельностью. Общительность, взаимовыручка и взаимопонимание чрезвычайно важны для игроков команды.

11. Прогнозируемые результаты

Ожидаемые результаты после первого года обучения:

- знание правил интеллектуальных игр;
- знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;
- знание особенностей распределения ролей в команде;
- умение самостоятельно принимать игровые решения;

- умение принимать решения в условиях командной работы.

Ожидаемые результаты после второго года обучения:

- знание особенностей построения команды;
- знание распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение вести научную дискуссию;
- владение методом «мозгового штурма»;
- владение приемами написания вопросов;
- умение составлять материалы для проведения интеллектуальных игр.

Ожидаемые результаты после третьего года обучения:

- знание особенности движения интеллектуальных игр в России;
- знание регламентирующие документы Международной Ассоциации Клубов и городского клуба интеллектуальных игр;
- владение методом «мозгового штурма» применительно к разным типам интеллектуальных игр;
- умение организовать и провести интеллектуальные игры.

Обучение по программе в течение трёх лет должно дать следующие результаты:

1. Владение предметными компетенциями:

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России и регламентирующих документов МАК;
- владение методом «мозгового штурма»;
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

2. Формирование социальных компетенций:

- умение работать в команде;
- умение вести научную дискуссию;
- знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение принимать командные и индивидуальные решения.

12. Механизм оценивания образовательных результатов

Основными методами проверки знаний учащихся являются:

- стандартизированное наблюдение педагога;
- создание ситуаций проявления качеств, умений, навыков;
- устный анализ творческих заданий;
- анкетирование

Формой контроля и способом определения результативности обучения является участие в интеллектуальных мероприятиях городского, регионального и всероссийского уровня. При этом в течение первого года обучения отслеживается результативность участия на внутриклубном уровне,

в течение второго года – на городском уровне, в течение третьего года оцениваются результаты участия в региональных и российских турнирах.

13. Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы является оценка проектной деятельности обучающихся, представляемая в первый год обучения в рамках деятельности клуба, во второй год - на городском, в третий год – на региональном уровне.

14. Организационно-педагогические условия реализации программы:

Обучение по программе первого года могут проходить дети и подростки 12–15 лет (6–9 класс), второго года – 13–16 лет (7–10 класс), третьего года – 14– 18 лет (8–11 класс).

Наполняемость групп от 15 до 30 человек (2–3 команды). Возможно формирование разновозрастных групп (с разницей в возрасте обучающихся от 1 до 3-х лет). Допустим набор детей на вакантные места в группах 2-го и 3-го года обучения.

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

Основными педагогическими условиями реализации программы являются:

- стимулирование социально-значимой мотивации детей, включающей стремление к контактам со сверстниками, желание понять другого человека, ожидание и получение оценок со стороны сверстников;
- организация учебной деятельности детей на основе принципа предоставления равных возможностей, предполагающего участие детей во всех видах творческой деятельности;
- реализация принципов развивающего обучения: эмоциональное стимулирование учебно-познавательной деятельности, развитие познавательного интереса у ребёнка, развитие его психических функций, творческих способностей и личностных качеств;
- ***создание ситуаций успеха*** на занятиях является одним из основных методов эмоционального стимулирования и представляет собой специально созданные педагогом цепочки таких ситуаций, в которых ребёнок добивается хороших результатов, что ведёт к возникновению у него чувства уверенности в своих силах и «лёгкости» процесса обучения;
- всесторонняя помощь и поддержка родителей.

15. Режим занятий:

1 года обучения: три раза в неделю по 2 академических часа: по 45 минут с перерывом 10 минут. Итого 6 часов в неделю.

2 года обучения: три раза в неделю по 2 академических часа: по 45 минут с перерывом 10 минут. Итого 6 часов в неделю.

3 года обучения: три раза в неделю по 2 академических часа: по 45 минут с перерывом 10 минут. Итого 6 часов в неделю.

16. Количество часов по годам обучения:

Срок реализации программы 3 года (216 часов в год).

1 года обучения – 216 час.

2 года обучения – 216 час.

3 года обучения – 216 час.

Итого: 648 часов

**17. Общее количество часов, отведенное на реализацию всей программы:
648 часов за 3 года.**

1 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов		
		всего	теория	практика
Модуль «Интеллектуальное творчество»				
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению.	2	1	1
2.	Знакомство с молодежным движением интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)	6	2	4
3.	Разминочные игры	28	8	20
4.	Стратегия и тактика «Своей игры»	12	3	9
5.	Мозговой штурм и его применение интеллектуальных играх	4	1	3
6.	Формирование команд	10	3	7
7.	Проектная деятельность	8	2	6
8.	Игровая практика	72	0	72
9.	Итоговое занятие	2	0	2
ВСЕГО:		144	20	124
Модуль «Технологии проведения интеллектуальных игр»				
10.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению.	2	1	1
11.	Работа над заданиями для проведения мультиигр.	26	6	20
12.	Работа над темами «Своей игры»	26	6	20
13.	Работа над вопросами для проведения «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга».	16	4	12
14.	Итоговое занятие.	2	0	2
ВСЕГО:		72	17	55
ИТОГО:		216	37	179

Содержание курса

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению. (2 часа)

Основные понятия: интеллектуальная игра, мультиигры.

Знакомство с принципами деятельности и правилами Клуба интеллектуальных игр.

Игра в несложные развлекательные мультиигры («Травести», «Шароиды»), «Интеллектуалочку».

Тема 2. Знакомство с молодежным движением интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры (6 часов).

Основные понятия: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры, синхронный турнир, возрастные группы, вопрос, минута обсуждения, команда, капитан, формулировка, бланк ответа, тренировочная игра, тема, вопрос, стоимость, брейн-система, «кнопочник», фальстарт, мультиигры, раздаточный материал.

Знакомство с системой проведения интеллектуальных игр для школьников. Рассказ о школьном движении интеллектуальных игр (синхронные турниры, городские, всероссийские и международные чемпионаты).

Знакомство с правилами и игровым кодексом игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг» и различных развлекательных игр.

Тренировочные игры (игры с постоянным анализом данных ответов и выбора версии).

Тема 3. Разминочные игры (28 часов).

Основные понятия: ведущий, игроки, «контакт», отсчет, «Данетка» (ситуация), ведущий, игроки, бланк, игровые баллы, информационно-познавательные игры, «травести», замена, раздаточный материал, баллы, коэффициент задания, «бескрылка», «тело бескрылки», «крыло», источник, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, условные жесты, банальность, «коренной», «пристяжные» (первый и второй).

Знакомство с правилами игр «Контакт», «Интеллектуалочка», «Данетка», «Словарь», «Бескрылки», «Травести», «Ассоциации», «Шляпа», «Шарады», «Банальности», «Тройка», «Эрудит-лото», «Верю – не верю», «Шароиды», «Реалии».

Развитие творческого и ассоциативного мышления.

Тема 4. Стратегия и тактика «Своей игры» (12 часов).

Основные понятия: тема, стоимость, вопрос, матрица, временные рамки, брейнсистема, фальстарт, люфт, «светлый», «полутемный», «темный» раунды, команда Знакомство с разнообразием тем «Своей игры».

Матричные темы, различные типы матриц. Смысловые и полуматричные темы.

Знакомство с особенностями различных типов вопросов «Своей игры». Коллективная и групповая работа над темами «Своей игры». Особенности письменной и устной «Своей игры». Подготовка к отборочному туру (письменный вариант), полуфиналу и финалу городского чемпионата по «Своей игре». Моделирование ситуации чемпионата.

Знакомство с правилами игры «Эрудит-квартет».

Тема 5. Мозговой штурм и его применение в интеллектуальных играх (4 часа).

Основные понятия: «мозговой штурм», генерирование идей

Знакомство с понятием и историей «мозгового штурма». Проведение игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

Тема 6. Формирование команд (10 часов).

Основные понятия: команда, капитан, схема «Мельница», схема «Карточный домик», формулировка, роль, «генератор идей», «эрудит», «диспетчер», «мозговой резерв», «душа шестерки», «генератор», «справочник», «критик», «диспетчер», «ответственный за окончательное решение».

Знакомство со схемой В.Я. Ворошилова «Мельница». Игра «Что? Где? Когда?» по схеме В.Я. Ворошилова «Мельница».

Знакомство со схемой «Карточный домик». Тренировка составов команд в игре «Что? Где? Когда?».

Распределение ролей в команде (терминология В.Я. Ворошилова). Распределение ролей в спортивном варианте «Что? Где? Когда?» (версия М. Поташева). Поиск наиболее соответствующей каждому игроку роли.

Тема 7. Проектная деятельность (8 часов).

Основные понятия: проект, мультиигры, протокол, коэффициент задания, раздаточный материал, ведущий, ассистент, жюри.

Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы.

Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри.

Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений.

Анализ реализации проекта.

Тема 8. Игровая практика (72 часа).

Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

Групповое консультирование.

Руководство самостоятельным интеллектуальным творчеством обучающихся. Редактирование материалов, выбранных обучающимися в результате работы.

Подготовка материалов для проведения игры в учебном объединении.

Тема 9. Итоговое занятие (2 часа).

Анализ результатов деятельности, обсуждение сложностей и достижений. Знакомство с планом деятельности на следующий учебный год.

Тема 10. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению (2 часа).

Основные понятия: интеллектуальная игра, интеллектуальное творчество.

Знакомство с планом работы объединения на год, принципами разработки материалов, общими для всех интеллектуальных игр.

Тема 11. Работа над заданиями для проведения мультиигр (26 часов).

Основные понятия: мультиигры, бланк ответа, раздаточный материал, игровые баллы, информационно-познавательные игры, «травести», замена, раздаточный материал, баллы, коэффициент задания, «бескрылка», «тело бескрылки», «крыло», источник.

Знакомство с системой проведения интеллектуальных мультиигр для школьников. Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации.

Составление материалов для проведения мультиигр, возможна разработка правил новых мультиигр.

Тема 12. Работа над темами «Своей игры» (26 часов).

Основные понятия: тема, стоимость, вопрос, матрица, «светлый», «полутемный», «темный» раунды.

Знакомство с разнообразием тем «Своей игры». Матричные темы, различные типы матриц. Смысловые и полуматричные темы.

Знакомство с особенностями различных типов вопросов «Своей игры». Коллективная и групповая работа над темами «Своей игры».

Основные понятия: «мозговой штурм», генерирование идей.

Знакомство с понятием и историей «мозгового штурма». Проведение игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

Тема 13. Работа над вопросами для проведения «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга» (16 часов).

Основные понятия: проект, вопрос «Что? Где? Когда?», фактоид, источник, структурирование, субъект, объект, факт, база вопросов, «свеча», шифрование, намек, отсечка, метка, ложный ход, добавление хода, черный ящик, картинка, музыкальный фрагмент, вычитка, тестирование, комментарии, рекомендации, ведущий, ассистент, регламент, оргкомитет, бланки, протокол, регистрационный лист, раздаточный материал, секундант, минута обсуждения.

Знакомство с основными требованиями к вопросам «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринга». Поиск собственных заготовок для вопросов.

Знакомство с понятиями «структурирование», субъект, объект. Структурирование фактоида – разделение его на смысловые связи, нахождение в нем субъекта и объекта. Индивидуальная работа над собственными фактоидами.

Работа с энциклопедиями, словарями, справочной литературой, Интернетом. Проверка фактов на достоверность и неиспользованность в вопросах «Что? Где? Когда?».

Знакомство с приемами составления вопросов.

Попытка применить указанные приёмы к своим фактоидам.

Доработка имеющихся фактоидов на основании работы с дополнительными источниками и приобретенных знаний о приемах составления вопросов.

Формулирование вопросов предельно однозначно, упрощение их восприятия на слух. Поиск источников и составление комментариев, отправка вопросов на тестирование.

Тема 14. Итоговое занятие (2 часа).

Анализ результатов творческой деятельности обучающихся, обсуждение сложностей и достижений.

Учебно-тематический план

2 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов		
		всего	теория	практика
МОДУЛЬ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ТВОРЧЕСТВО»				
1.	Организационное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению.	2	1	1
2.	Командное взаимодействие и сплочение команд	12	2	10
3.	Проектная деятельность. Написание вопросов «Что? Где? Когда?»	30	8	22
4.	Стратегия и тактика «Своей игры»	10	2	8
5.	Стратегия игры «Брейн-ринг»	4	1	3
6.	Разминочные игры	6	1	5
7.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	6	1	5
8.	Игровая практика	72	0	72
9.	Итоговое занятие	2	0	2
ВСЕГО:		144	16	128
МОДУЛЬ «ТЕХНОЛОГИИ ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»				
10.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению.	2	1	1
11.	Работа над заданиями для проведения мультиигр.	26	6	20
12.	Работа над темами «Своей игры»	26	6	20
13.	Работа над вопросами для проведения «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга»	16	4	12
14.	Итоговое занятие	2	0	2
ВСЕГО:		72	17	55
ИТОГО:		216	33	183

Содержание курса

Тема 1. Организационное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению (2 часа).

Знакомство с расписанием чемпионатов на год, рассказ о городском клубе интеллектуальных игр, об Интернет-ресурсах клуба.
Разминочные мультиигры.

Тема 2. Командное взаимодействие и сплочение команд (12 часов).

Основные понятия: стиль мышления, логик, интуит, эрудит, скорость мышления, первый темп, второй темп, игровая функция, «генератор», «справочник», «критик», «диспетчер», «ответственный за окончательное решение», «том прямого доступа», «логик», «интуит», «трезвая голова», социально-психологическая функция, «лидер», «душа команды», «холодная голова», капитан, гиперфункция игрока, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, капитан, тренировка, турнир, выездной чемпионат, конфликт, апелляция.

Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского.

Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»).

Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде.

Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Написание апелляций на зачёт ответа и снятие вопроса. Сверка результатов с таблицей. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».

Тема 3. Проектная деятельность. Написание вопросов «Что? Где? Когда?» (30 часов).

Основные понятия: проект, вопрос «Что? Где? Когда?», фактоид, источник, структурирование, субъект, объект, факт, база вопросов, «свеча», шифрование, намек, отсечка, метка, ложный ход, добавление хода, черный ящик, картинка, музыкальный фрагмент, вычитка, тестирование, комментарии, рекомендации, ведущий, ассистент, регламент, оргкомитет,

бланки, протокол, регистрационный лист, раздаточный материал, секундант, минута обсуждения.

Знакомство с основными требованиями к вопросам «Что? Где? Когда?»
Рассмотрение основных принципов интеллектуальной игры в вопросах «Что? Где? Когда?».

Рассмотрение нескольких фактоидов, подготовленных педагогом.
Поиск собственных заготовок для вопросов.

Знакомство с понятиями «структурирование», субъект, объект.
Структурирование фактоида – разделение его на смысловые связи, нахождение в нем субъекта и объекта. Коллективная работа над фактоидами, предложенными педагогом. Индивидуальная работа над собственными фактоидами.

Знакомство с электронной базой вопросов интеллектуального клуба.
Поиск в базе. Работа с энциклопедиями, словарями, справочной литературой, Интернетом. Проверка фактов на достоверность и неиспользованность в вопросах «Что? Где? Когда?».

Знакомство с приемами составления вопросов.

Поиск приемов в уже известных вопросах. Попытка применить указанные приемы к своим фактоидам.

Доработка имеющихся фактоидов на основании работы с дополнительными источниками и приобретенных знаний о приемах составления вопросов.

Формулирование вопросов предельно однозначно, упрощение их восприятия на слух. Поиск источников и составление комментариев, отправка вопросов на тестирование.

Коллективное исправление и пересмотр вопросов с опорой на полученные после тестирования комментарии.

Выбор ведущего, ассистентов, составление регламента игры.
Подготовка оргкомитета игры. Заготовка бланков ответа, регистрационных бланков, протоколов игры, раздаточного материала.

Проведение игры «Что? Где? Когда?» для обучающихся других групп клуба или других объединений.

Анализ подготовленного пакета вопросов и проведения игры «Что? Где? Когда?».

Тема 4. Стратегия и тактика «Своей Игры» (10 часов).

Основные понятия: спортивные правила, люфт, телевизионные правила, фальстарт, ставка, финальный вопрос, турнирные схемы проведения «Своей игры», письменный тур.

Тренировка навыков «Своей игры» по спортивным правилам.
Тренировка внимания и реакции. Телевизионные правила «Своей игры».

Грамотная ставка в финальном вопросе. Тренировка навыков «Своей игры» по телевизионным правилам.

Знакомство с различными турнирными схемами проведения «Своей игры». Тренировочные игры.

Моделирование ситуации чемпионата (отборочный тур, полуфинал, финал).

Тема 5. Стратегия игры «Брейн-ринг» (4 часа).

Основные понятия: фальстарт, «палец», олимпийская и швейцарская системы.

Применение принципов командной работы к игре «Брейн-ринг». Специфика по сравнению с «Что? Где? Когда?»: необходимость опередить соперника, отсутствие четкой временной границы.

Игры по олимпийской и швейцарской системам: разные подходы при разной турнирной организации. Тренировочная игра «Брейн-ринг».

Тема 6. Разминочные игры (6 часов).

Основные понятия: логика, логическая цепочка, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, ведущий, игроки, бланк, игровые баллы.

Игра «Данетки». Построение логических цепочек.

Игры «Ассоциации», «Шляпа», «Банальности». Сплочение команды. Создание внутрикомандных связей.

Игры «Интеллектуалочка», «Словарь». Уход от стереотипов.

Тема 7. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх (6 часов).

Основные понятия: «мозговой штурм», «раскрутка» вопроса, генерирование идей, диспетчер, критик, отсечка.

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса.

Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий. Выбор версии.

Мозговой штурм применительно к «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу», Командной «Своей игре», различным интеллектуальным конкурсам.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Блиц-криг».

Тема 8. Игровая практика (72 часа).

Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

Групповое консультирование.

Руководство самостоятельным интеллектуальным творчеством обучающихся. Редактирование материалов, выбранных обучающимися в результате работы.

Подготовка материалов для проведения игры в учебном объединении.

Тема 9. Итоговое занятие (2 часа).

Анализ деятельности. Подведение итогов за 2 года обучения. Обсуждение планов на будущее участие в интеллектуальных играх.

Тема 10. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению (2 часа).

Основные понятия: интеллектуальная игра, интеллектуальное творчество.

Знакомство с планом работы объединения на год, принципами разработки материалов, общими для всех интеллектуальных игр.

Тема 11. Работа над заданиями для проведения мультиигр (26 часов).

Основные понятия: мультиигры, бланк ответа, раздаточный материал, игровые баллы, информационно-познавательные игры, «травести», замена, раздаточный материал, баллы, коэффициент задания, «бескрылка», «тело бескрылки», «крыло», источник.

Знакомство с системой проведения интеллектуальных мультиигр для школьников. Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации.

Составление материалов для проведения мультиигр, возможна разработка правил новых мультиигр.

Тема 12. Работа над темами «Своей игры» (26 часов).

Основные понятия: тема, стоимость, вопрос, матрица, «светлый», «полутемный», «темный» раунды.

Знакомство с разнообразием тем «Своей игры». Матричные темы, различные типы матриц. Смысловые и полуматричные темы.

Знакомство с особенностями различных типов вопросов «Своей игры». Коллективная и групповая работа над темами «Своей игры».

Основные понятия: «мозговой штурм», генерирование идей.

Знакомство с понятием и историей «мозгового штурма». Проведение игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

Тема 13. Работа над вопросами для проведения «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга» (16 часов).

Основные понятия: проект, вопрос «Что? Где? Когда?», фактоид, источник, структурирование, субъект, объект, факт, база вопросов, «свеча», шифрование, намек, отсечка, метка, ложный ход, добавление хода, черный ящик, картинка, музыкальный фрагмент, вычитка, тестирование, комментарии, рекомендации, ведущий, ассистент, регламент, оргкомитет, бланки, протокол, регистрационный лист, раздаточный материал, секундант, минута обсуждения.

Знакомство с основными требованиями к вопросам «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринга». Поиск собственных заготовок для вопросов.

Знакомство с понятиями «структурирование», субъект, объект. Структурирование фактоида – разделение его на смысловые связи, нахождение в нем субъекта и объекта. Индивидуальная работа над собственными фактоидами.

Работа с энциклопедиями, словарями, справочной литературой, Интернетом. Проверка фактов на достоверность и неиспользованность в вопросах «Что? Где? Когда?».

Знакомство с приемами составления вопросов.

Попытка применить указанные приемы к своим фактоидам.

Доработка имеющихся фактоидов на основании работы с дополнительными источниками и приобретенных знаний о приемах составления вопросов.

Формулирование вопросов предельно однозначно, упрощение их восприятия на слух. Поиск источников и составление комментариев, отправка вопросов на тестирование.

Тема 14. Итоговое занятие (2 часа).

Анализ результатов творческой деятельности обучающихся, обсуждение сложностей и достижений.

Учебно-тематический план

3 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов		
		всего	теория	практика
МОДУЛЬ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ТВОРЧЕСТВО»				
1.	Организационное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению.	2	1	1
2.	Командное взаимодействие и сплочение команд	12	2	10
3.	Движение интеллектуальных игр в России	4	2	2
4.	Игровые школы	4	2	2
5.	Игровая этика	4	2	2
6.	Метод мозгового штурма и его применение в интеллектуальных играх	8	1	7
7.	Подготовка к участию в турнирах и чемпионатах	6	1	5
8.	Организация турниров и чемпионатов	30	10	20
9.	Игровая практика	72	0	72
10.	Итоговое занятие	2	0	2
ВСЕГО:		144	21	123
МОДУЛЬ «ТЕХНОЛОГИИ ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»				
11.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению.	2	1	1
12.	Работа над заданиями для проведения мультиигр.	26	6	20
13.	Работа над темами «Своей игры»	26	6	20
14.	Работа над вопросами для проведения «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга»	16	4	12
15.	Итоговое занятие	2	0	2
ВСЕГО:		72	17	55
ИТОГО:		216	33	183

Содержание курса

Тема 1. Организационное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению (2 часа).

Основные понятия: синхронные турниры, расписание чемпионатов.

Знакомство с расписанием чемпионатов и планом деятельности клуба на год.
Разминочные мультиигры.

Тема 2. Командное взаимодействие и сплочение команд (12 часов).

Основные понятия: ведущий, «коренной», «пристяжные» (первый и второй), тема, вопрос, стоимость, «светлый», «полутемный», «темный» раунды, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, роль, игровая функция, замена, запасной игрок, тренер, «легионер».

Игры «Тройка», «Эрудит-квартет», «Ассоциации», «Шляпа», «Банальности». Сплочение команды.

Создание внутрикомандных связей. Распределение ролей в команде. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», командная «Своя игра».

Правила организации командной работы на тренировке и на турнире. Постоянные игроки и «легионеры». Замены в команде. Статус запасных игроков.

Взаимодействие команды с тренером. Сотрудничество с младшими командами клуба.

Тема 3. Движение интеллектуальных игр в России (4 часа).

Основные понятия: клуб интеллектуальных игр, возрастная и статусная группа, Международная ассоциация клубов, синхронный турнир.

Клубы интеллектуальных игр в разных городах России и зарубежья. Межрегиональные, всероссийские и международные чемпионаты и фестивали.

Уровень участия в интеллектуальных играх (школьный, студенческий, взрослый). Международная ассоциация клубов: состав, правление, регламентирующие документы. Синхронные турниры.

Тренировочные игры на вопросах авторства различных клубов и команд из городов России и зарубежья.

Тема 4. Игровые школы (4 часа).

Основные понятия: игровая школа, редактор, редакторская группа.

Понятие игровой школы. Истоки спортивной игры «Что? Где? Когда?»: одесская школа.

Московская и петербургская школы.

Поволжская лига интеллектуальных игр. Саранский клуб интеллектуального творчества «КИТ».

Особенности подготовки молодежных команд в Уральском регионе: тренеры и команды Челябинска, Перми.

Интеллектуальные игры в Сибири (Новосибирск, Иркутск). Игра на вопросах рассмотренных редакторских групп. Специфика редактуры.

Тема 5. Игровая этика (4 часа).

Основные понятия: игровая этика, комиссия по этике, апелляция, снятие, зачет.

Комиссия по этике МАК. Случаи нарушения игровой этики. Понятие игровой этики.

Кодекс чести игрока. Спорные ситуации во время игры. Взаимодействие с командами, ведущими, ассистентами на турнирах.

Написание протеста, апелляции на снятие вопроса или зачет ответа.

Подборка некорректных вопросов или вопросов с дуальными ответами.

Тема 6. Метод мозгового штурма и его применение в интеллектуальных играх (8 часов).

Основные понятия: «мозговой штурм», игровая стратегия.

Применение метода мозгового штурма в «Что? Где? Когда?», командной «Своей игре». Применение метода мозгового штурма в «Брейн-ринге», различных интеллектуальных играх с отсутствием четкой временной границы ответа (конкурсы типа «Даугавпилс», «Пентагон»).

Применение метода мозгового штурма в играх с очень малым временным промежутком на размышление («Блиц-криг», «Дункан»).

Применение метода мозгового штурма в интеллектуальных играх со ставками в баллах на каждый вопрос («Интеллектуальный покер», «Даугавпилс»).

Тренировочные игры.

Тема 7. Подготовка к участию в турнирах и чемпионатах (6 часов).

Основные понятия: чемпионат, фестиваль, редакторская группа, игровая школа.

Знакомство с многообразием интеллектуальных мероприятий в Калининградской области.

Игра на пакетах вопросов интеллектуальных турниров Западного и Восточного дивизионах.

Выбор выездных мероприятий. Подготовка к выездным мероприятиям в зависимости от редакторской группы, уровня сложности.

Тема 8. Организация турниров и чемпионатов (30 часов).

Основные понятия: структурирование, источник, вопрос, олимпийская и швейцарская системы, жеребьевка, пакет вопросов, ведущий, ассистент, ответственный за техническое обеспечение, тема, тур, бланк, раздаточный материал, протокол, проектор, музыкальный центр, цифровые носители, схема «карусель».

Работа с источниками. Структурирование фактов. Подготовка фактов для написания вопросов «Что? Где? Когда?». Различия между вопросами «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринга».

Подготовка вопросов «Брейн-ринга». Регулирование сложности игрового материала в зависимости от состава участников.

Подготовка игровых материалов (мультиигры, командная «Своя игра»). Выбор вопросов для игры. Распределение вопросов между «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингом». Доработка вопросов и конкурсов.

Распределение вопросов в туре. Подготовка игры. Выбор ведущего, ассистентов. Подготовка бланков, протоколов, раздаточного материала.

Проведение интеллектуального мероприятия для обучающихся других объединений. Швейцарская система проведения игры «Брейн-ринг». Проведение игры «Брейн-ринг» по швейцарской системе. Олимпийская система проведения игры «Брейн-ринг». Проведение игры «Брейн-ринг» по олимпийской системе.

Олимпийская система проведения «Своей игры». Проведение «Своей игры» по олимпийской системе: жеребьевка, распределение тем, организация игры. Швейцарская система проведения «Своей игры» (для 4, 6, 7, 9, 12, 13 человек). Проведение «Своей игры» по швейцарской системе: жеребьевка, распределение тем, организация игры.

Знакомство с разнообразием игр с использованием видео- и аудиоресурсов. Подготовка игр с применением видео- и аудиоресурсов («Песневед», визуальная «Своя игра», «Азбука»). Подготовка и проведение интеллектуальной игры с использованием видео- и аудиоаппаратуры.

Знакомство с системой проведения Чемпионата УрФО по «Своей игре». Выбор ведущего, подготовка ассистентов, подготовка ответственного

за техническое обеспечение. Подготовка ответственных за проведение игры. Знакомство с игровыми материалами.

Репетиционное проведение игры по схеме «карусель».

Тема 9. Игровая практика (72 часа).

Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

Групповое консультирование.

Руководство самостоятельным интеллектуальным творчеством обучающихся. Редактирование материалов, выбранных обучающимися в результате работы.

Подготовка материалов для проведения игры в учебном объединении.

Тема 10. Итоговое занятие (2 часа).

Анализ участия в чемпионатах и организации интеллектуальных игр. Анализ организации интеллектуальных игр в рамках деятельности клуба.

Тема 11. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению (2 часа).

Основные понятия: интеллектуальная игра, интеллектуальное творчество.

Знакомство с планом работы объединения на год, принципами разработки материалов, общими для всех интеллектуальных игр.

Тема 12. Работа над заданиями для проведения мультиигр (26 часов).

Основные понятия: мультиигры, бланк ответа, раздаточный материал, игровые баллы, информационно-познавательные игры, «травести», замена, раздаточный материал, баллы, коэффициент задания, «бескрылка», «тело бескрылки», «крыло», источник.

Знакомство с системой проведения интеллектуальных мультиигр для школьников. Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации.

Составление материалов для проведения мультиигр, возможна разработка правил новых мультиигр.

Тема 13. Работа над темами «Своей игры» (26 часов).

Основные понятия: тема, стоимость, вопрос, матрица, «светлый», «полутемный», «темный» раунды.

Знакомство с разнообразием тем «Своей игры». Матричные темы, различные типы матриц. Смысловые и полуматричные темы.

Знакомство с особенностями различных типов вопросов «Своей игры». Коллективная и групповая работа над темами «Своей игры».

Основные понятия: «мозговой штурм», генерирование идей.

Знакомство с понятием и историей «мозгового штурма». Проведение игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

Тема 14. Работа над вопросами для проведения «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга» (16 часов).

Основные понятия: проект, вопрос «Что? Где? Когда?», фактоид, источник, структурирование, субъект, объект, факт, база вопросов, «свеча», шифрование, намек, отсечка, метка, ложный ход, добавление хода, черный ящик, картинка, музыкальный фрагмент, вычитка, тестирование, комментарии, рекомендации, ведущий, ассистент, регламент, оргкомитет, бланки, протокол, регистрационный лист, раздаточный материал, секундант, минута обсуждения.

Знакомство с основными требованиями к вопросам «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринга». Поиск собственных заготовок для вопросов.

Знакомство с понятиями «структурирование», субъект, объект. Структурирование фактоида – разделение его на смысловые связи, нахождение в нем субъекта и объекта. Индивидуальная работа над собственными фактоидами.

Работа с энциклопедиями, словарями, справочной литературой, Интернетом. Проверка фактов на достоверность и неиспользованность в вопросах «Что? Где? Когда?».

Знакомство с приемами составления вопросов.

Попытка применить указанные приемы к своим фактоидам.

Доработка имеющихся фактоидов на основании работы с дополнительными источниками и приобретенных знаний о приемах составления вопросов.

Формулирование вопросов предельно однозначно, упрощение их восприятия на слух. Поиск источников и составление комментариев, отправка вопросов на тестирование.

Тема 15. Итоговое занятие (2 часа).

Анализ результатов творческой деятельности обучающихся, обсуждение сложностей и достижений.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ

Видами и методами обучения являются: целенаправленное изучение разделов программы в активных формах, проблемное обучение, организация самостоятельной работы, практические занятия.

В реализации программы преобладают педагогические технологии, связанные преимущественно с объяснительными методами обучения в сочетании с демонстрацией изучаемого материала на конкретных примерах (репродуктивный метод).

Для продуктивной деятельности педагогом создаются определённые условия: расширяется методическая база, создаётся и пополняется банк материалов (диагностических, демонстрационных, раздаточных).

Таких как:

- Библиотека методической литературы по краеведению, истории Янтарного края, регламентирующие документы Международной Ассоциации Клубов интеллектуальных игр, энциклопедии, словари, справочная литература и др.;
- Банк презентаций тематических занятий с использованием фото-, видеоаппаратуры;
- Банк тематических игр с использованием компьютерных технологий в рамках тем реализуемой программы;
- Плакаты, фото-, видеодокументы, раздаточные материалы по интеллектуальным играм, топографические карты, карты Калининградской области;
- Банк карточек-заданий по растительному и животному миру, рельефу, климату, полезным ископаемым Калининградской области;
- Краеведческие, исторические викторины: «Самый любознательный калининградец», «Знатоки природы», «Самая западная», «Земли родной минувшая судьба», «Гевтонские замки» и др.;
- Сборники методических материалов по интеллектуальным играм:
 - сборник «Походная туристская игротека», содержащий интеллектуальные игры, топографические задания, кроссворды, ребусы, краеведческие викторины, загадки и др.;
 - пособие «Интеллектуальная игра «Морской бой», как форма обучения краеведению и топографии»;
 - пособие «Интеллектуальная игра «Биржа топографических знаний», как форма обучения туризму и топографии».

- сборник вопросов и заданий для проведения образовательного мероприятия "Краеведческий задачник".

СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

Формой контроля и способом определения результативности обучения является участие в интеллектуальных мероприятиях городского, регионального и всероссийского уровня. При этом в течение первого года обучения отслеживается результативность участия на внутриклубном уровне.

Мониторинг результатов обучения и критерии оценки обучающихся.

Основа - три группы показателей:

- Теоретическая подготовка и основные общеучебные компетенции (фиксация приобретенных ребенком в процессе освоения образовательной программы предметные и общеучебные знания, умения, навыки);
- Практическая подготовка (освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия; 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, установления аналогий и причинно-следственных связей);
- Достижения воспитанников (выражающиеся в изменении личностных качеств ребенка под влиянием занятий в творческом объединении).

Критерии оценки результативности:

- высокий уровень – 40-45 баллов;
- средний уровень – 30-35 баллов;
- низкий уровень – 15-29 баллов;
- не усвоил – менее 15 баллов.

К качественным критериям оценки результатов деятельности детского объединения относятся:

- изменение уровня сформированности культуры школьников, активизация жизненной позиции;
- способность применять полученные знания в повседневной жизни;
- мотивация посещения занятий.

Методы - анкетирование, собеседование, тестирование, наблюдение.

К количественным критериям оценки результатов деятельности детского объединения относятся:

- количество усвоенных новых понятий к концу занятия (тестирование);
- объем усвоенной информации за единицу времени (тестирование, собеседование);
- сохранность контингента учащихся (статистический отчет);
- популярность объединения (кроме записавшихся, есть еще желающие заниматься в течение года);
- вовлечение школьников в учебно-исследовательскую и практическую деятельность (% от общего количества учащихся);
- количество учащихся, выступивших на научно-практических конференциях разного уровня (статистический анализ).

Формой подведения итогов является оценка проектной деятельности обучающихся, представляемая в первый год обучения в рамках деятельности клуба.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. кабинет для занятий;
2. столы по числу команд;
3. стулья по числу участников;
4. стол ведущего;
5. компьютер с доступом в Интернет;
6. принтер;
7. проектор;
8. секундомер;
9. доска, маркер;
10. песочные часы;
11. бумага;
12. ручки;
13. ножницы;
14. скрепки;
15. бейджики;
16. шляпа.

Список использованной литературы

1. О.Н. Истратова, Т.В. Эксакусто. Большая книга подросткового психолога. Ростов н/Д.: Феникс. 2008. 636с.
2. Б.О. Бурда Что? Где? Когда? вне телеэкрана.
3. В.Я. Ворошилов Феномен игры. М.: Сов. Россия. 1982. 75с.
4. Т. Вуджек. Тренировки ума. СПб.: Питер. 1996. 150с
5. Е. Алексеев, К. Алдохин, Б.О. Бурда, Л. Климович, Е. Поникаров, М. Поташев, И. Тюрикова. Книга книг: сборник. М.: МОО «ИНТИ». 2006. 404с.
6. А. Левитас. К вопросу о вопросах.
7. А. Левитас. Курс молодого вопросника
8. М.А. Нянковский. Неизвестное об известном. Ярославль: Академия развития. 1997. 185с.
9. Материалы 3-го Международного детского интеллектуального лагеря «Затока-2003»: вопросы и задания к интеллектуальным играм. Уфа, МОО «Оргклуб», 2004. 222с.
10. А.П. Панфилова. Мозговые штурмы в коллективном принятии решений. Санкт-Петербургский Институт Внешнеэкономических Связей, Экономики и Права, 2005г. 211с.
11. Е. Поникаров. Что? Где? Когда?
12. М.О. Поташев. Как не надо делать вопросы. Интернет-издание, без указания даты. 53с.
13. Э.А. Голубева. Способности, личность, индивидуальность. Дубна: Феникс+. 2005. 512с.

Нормативно - правовые документы, регламентирующие образовательную деятельность

1. Конвенция ООН о правах ребенка.
2. Конституция Российской Федерации.
3. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г.; 2
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. N 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. СанПиН 2.4.4.3172-14 от 10 сентября 2014 г.
6. Устав МАУДО ДЮЦ «На Молодежной».