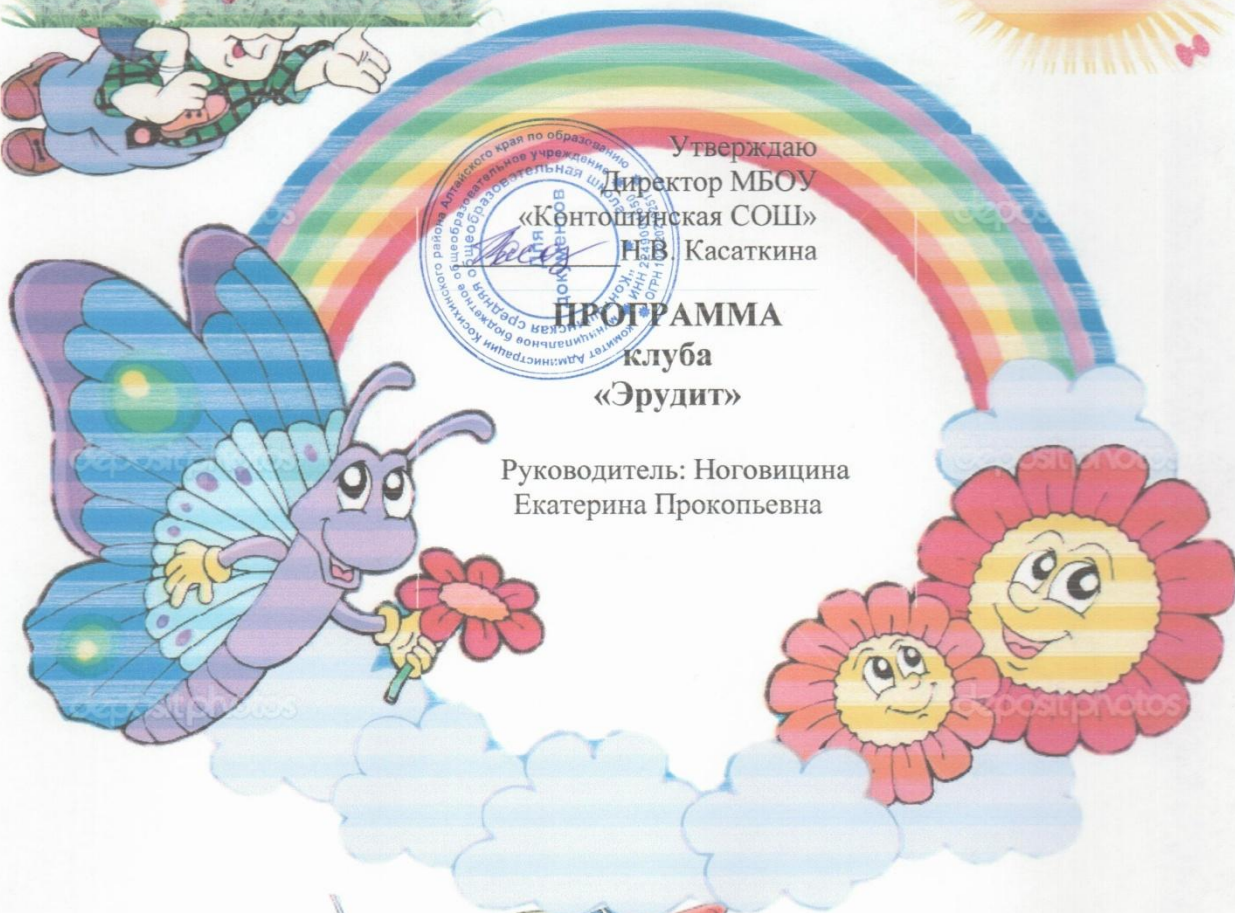




Овчинниковская основная общеобразовательная школа-филиал муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Контошинская средняя общеобразовательная школа»



Утверждаю
Директор МБОУ
«Контошинская СОШ»
Н.В. Касаткина

ПРОГРАММА
клуба
«Эрудит»

Руководитель: Ноговицина
Екатерина Прокопьевна



Лето-2024

Программа
Интеллектуальный клуб «Эрудит»

Направленность программы интеллектуальные игры
для обучающихся 7-15 лет

Трудоёмкость программы 8 часов

1. Пояснительная записка

Актуальность. В настоящее время достаточно остро стоит проблема развития интеллектуального потенциала подрастающего поколения. Для того, чтобы дети были успешными, хорошо ориентировались в постоянно растущем потоке информации, нужно сформировать у них умение легко и быстро воспринимать информацию, анализировать её, применять в освоении нового, находить неординарные решения в различных ситуациях.

Основная задача данной программы заключается в том, чтобы ребята в игровой форме осознали для себя значение развития интеллектуальных способностей, познавательной активности и получили навыки групповой работы. Программа ориентирована на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, а так же на развитие логического и пространственного мышления, творческих способностей и практической деятельности детей. Усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Данная программа предназначена для учащихся школьного возраста (7-15 лет), которые хотят научиться находить неординарные способы решения поставленных задач и освоить правила интеллектуальных игр. Для подростков свойственно проявление взрослости и самостоятельности, ведущим интересом для них является общение. Клуб интеллектуальных игр может полностью удовлетворить потребности в независимости, в самовыражении при подражании взрослым людям, которые представляют собой интеллектуальную элиту современного общества. Ребятам предоставляется возможность проверить и испытать себя, свой характер, личные качества и эрудицию в игровой форме. В процессе занятий в интеллектуальном клубе ребята освоят правила организации и проведения интеллектуальных игр, изучат простые способы решения интеллектуальных и логических задач, смогут осуществлять деловую коммуникацию со сверстниками, поднимут самооценку, получат эмоциональное удовольствие.

Занятия проходят в игровой форме, один раз в неделю по четвергам по 1 часу. Программа рассчитана на 8 часов и может быть реализована в каникулярное время в условиях обеспечения образовательного досуга неорганизованных детей во время каникул. В группу зачисляются 10 человек.

Цель программы – раскрытие интеллектуального потенциала и развитие личностных качеств обучающихся средствами интеллектуальных игр.

Задачи:

- развивать интереса к изучению наук через игру,
- обучить правилам организации и проведения различных интеллектуальных игр,
- формировать базовые умения решать интеллектуальные и логические задачи,
- развивать внимание, восприятие, память, фантазию, воображение, логическое и нестандартное мышление,
- развивать коммуникативные способности, уверенность в себе, навык работы в сотрудничестве,
- формировать интеллектуальную культуру обучающихся.

Планируемые результаты

Личностные результаты.

- демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук средствами интеллектуальных игр,
- проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия в процессе игры,
- демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность в процессе подготовки и участия в интеллектуальных играх,
- проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности.

Метапредметные результаты:

- демонстрирует умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий,
- умеет устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок,
- демонстрирует умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.

Результаты по направленности программы:

- знает историю возникновения интеллектуальных игр,
- знает алгоритм построения интеллектуальной игры и создает их,
- соблюдает алгоритм игры в команде.

2. Учебно-тематический план

№	Темы	Количество часов
1	Игра – дело серьезное.	1
2	Магия интеллекта.	1
3	Игры для ума.	1
4	Вопрос – основа игры.	1
5	Эрудиция – ключ к успеху. Алгоритм поиска ответов.	1
6	Команда – единый механизм.	1
7	«Интеллект-ассорти. Интеллектуальное многоборье».	1
8	Итоговое занятие. Турнир «Интеллектуальный калейдоскоп».	1
ИТОГО:		8

3. Содержание программы

1. Тема «Игра – дело серьезное».

Игровой практикум. Знакомство друг с другом. Обсуждение роли игры в жизни человека, влияние занимательных игр на развитие интеллектуальных способностей людей. Обсуждение правил безопасного поведения на занятиях. Проведение игр на знакомство «Поиск общего», «Снежный ком», «Рассказ о себе в трех словах». Просмотр видеофрагментов телевизионных интеллектуальных игр: «Звездный час», «Брейн-ринг», «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» и обсуждение их правил и задач. Проведение игр на взаимопонимание между учащимися «Пойми меня», «Крокодил», «Ассоциации», «Мафия». Обсуждение полученных впечатлений, собственных ощущений, эмоций.

Беседа. Изучение игр разных времен и народов; истории возникновения интеллектуальных игр; интеллектуального движения в странах мира; история движения "Что? Где? Когда?"; интеллектуального движения в Сибирском Федеральном округе.

Беседа-сообщение. Изучение типов игр: игры на знакомство, кричалки (шумелки), с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные и др.

Составление классификации видов игр: командные, групповые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные; типы интеллектуальных игр, разновидности и особенности интеллектуальных игр. Изучение правил и законов простейших интеллектуальных игр. Обсуждение значения телевизионных интеллектуальных игр: «Звездный час», «Брейн-ринг», «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?». Изучение алгоритма построения интеллектуальной игры.

Контроль. Педагогическое наблюдение. Рефлексия собственных впечатлений и ощущений.

2. Тема «Магия интеллекта».

Беседа-сообщение. Обсуждение роли интеллекта как главной мыслительной способности человека, определяющей успешность любой деятельности. Составление памяток способов развития интеллекта, памяти, внимания, воображения, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления. 5 лучших упражнений для развития и тренировки интеллекта.

Практическая работа. Выполнение упражнений индивидуально, в парах и малых группах на развитие различных характеристик интеллекта: «Логические выводы как у Шерлока Холмса», задачи на логику и умозаключение, выполнение заданий на развитие внимания и наблюдательности: «Запомни предмет», «Парные картинки, содержащие различия», «Найди два одинаковых квадрата», «Ошибки художника», «Найдите силуэт изображённого предмета», «Изображение предметов с разных точек зрения». Выполнение творческих заданий по развитию воображения: «Создай фигуру из элементов», «Составь предмет из географических фигур», «Увеличение-уменьшение», «Изобретатель». Участие в мысленном эксперименте с отражениями геометрических тел.

Игровой практикум. Проведение игр «Подбери ключ», «Кто быстрее», «Вопрошайка», «Сходство-различие», «Фальшивые лица», «Ящик идей», «Ломтики и кубики», «Сообщение по алгоритму» и игры с ассоциациями типа «Dixit» или «Имаджинариум» на тренировку ассоциативного мышления.

Контроль. Педагогическое наблюдение. Рефлексия собственных впечатлений.

4. Тема «Игры для ума».

Аналитическая беседа. Изучение метода «мозговой штурм» и его применение в интеллектуальных играх. Обсуждение построения логической цепочки. Рассуждение на тему «Зачем человеку необходимо умение мыслить нестандартно».

Классификация игр со словами, проведение игр, основанных на анализе и перестройке слов. Изучение игр интеллектуального досуга: головоломки, шарады, логические задачи. «Разминочные» (тренировочные) игры. Изучение игр с выбором варианта «Эрудит-лото». Игры на двоичную логику «Да-нет». Изучение игр на взаимопонимание «Пойми меня». Изучение игр на установление соответствий.

Изучение позиционных игр. Изучение интеллектуальных игр на бумаге: игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами. Изучение ребусов: составные части ребусов. Изучение кроссвордов, анаграмм и метаграмм (простые и стихотворные).

Составление характеристик форм нетрадиционных логических игр: «Верить - не верить», «Перевертыши», «Шароиды», «Кубраечки», «Пентагон».

Практическая работа. Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы, Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон. Решение головоломок, шарад, логических задач, ребусов. Выполнение упражнений на составление ребусов, анаграмм и метаграмм на определенные темы, работая в малых группах и в парах сменного состава.

Игровой практикум. Проведение игры «Перевертыши», основанной на анализе и перестройке слов и стихотворной игры со словами «Буриме» на развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию.

Контроль. Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам работы в малых группах и в парах сменного состава.

5. Тема «Вопрос – основа игры».

Беседа. Обсуждение вопросов: «Для чего нужны вопросы в интеллектуальной игре? Какую роль они играют?». Изучение видов вопросов, их форм. Проведение классификации вопросов: вопросы «викторинного» плана; вопросы – задания (кроссворды); классические вопросы «Что? Где? Когда?». Занимательные вопросы, вопросы из пословиц, загадок, сказок и вопросы на умение находить необычное в обычном. Изучение требований к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации.

Изучение этапов работы над вопросом; раскрытие логики вопроса; использование дополнительных материалов в вопросах. Обсуждение «технических» особенностей вопросов и способов работы с ними; «привязки» вопросов к конкретной теме или турниру; вопросы на конкретные знания как исключение.

Изучение правил составления вопросов: ключевое слово в вопросе, подсказки; приемы зашифровки информации; технология поиска и отбора информации для вопросов в сети Интернет. Поиск по ключевым словам. Недопустимые в интеллектуальных играх типы вопросов (вопросы - розыгрыши и неэтичные вопросы).

Практическая работа. Выполнение практического задания «Классификация вопросов» и тренировочных упражнений. Самостоятельная работа в малых группах по составлению вопросов для викторин по одной из выбранных тем: «Растительный и животный мир», «Наука и техника», «Все обо всем», «Занимательная математика», «В гостях у сказки», «Я – помню, я – горжусь!», «Угадай-ка». Работа со словарями, энциклопедиями, ресурсами Интернет по поиску информации для составления вопросов. Защита и обсуждение вопросов, их корректировка в группе. Составление банка вопросов к интеллектуальным играм и викторинам. Оценка качества выполненной работы.

Проведение конкурса на самый лучший и интересный вопрос.

Составление кроссворда на тему «Космос» из 5-7 вопросов.

Проведение турнира кроссвордистов «Самый умный».

Контроль. Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам конкурса на самый лучший и интересный вопрос и турнира кроссвордистов «Самый умный».

6. Тема «Эрудиция – ключ к успеху. Алгоритм поиска ответов».

Беседа. Обсуждение вопросов: эрудит – специалист в нескольких областях; зависимость эрудиции от получения новых знаний; эрудиция и интеллектуальные игры.

Изучение основных приемов поиска ответов на вопросы интеллектуальных игр. Изучение значения ключевого слова и версий; влияние ключевого слова в вопросе на ответ; возможность

ответа в вопросе; как строить логическую цепочку при поиске и выборе ответа; наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации (графическим способом, азбукой Морзе, ребусами, иероглифами, нотами, перестановкой слов, числами и др.). Что значит умение мыслить нестандартно.

Практическая работа. Выполнение тренировочных упражнений на развитие эрудиции «Последовательности», «Что вы знаете о...», «Книжная полка».

Выполнение практического задания «Составление схемы-алгоритма поиска ответов на интеллектуальные вопросы».

Игровой практикум. Самостоятельная групповая работа. Проведение игры «Зашифрованное письмо» на умение выделять необходимые сведения из представленной информации, умение расшифровывать информацию и находить ответы в поставленных вопросах.

Контроль. Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам практической работы.

7. Тема «Команда – единый механизм».

Беседа. Разбор понятия команды, ее формирование и ролевая нагрузка; схема команды «знатоков» и роли в команде: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Изучение специальных приемов для развития командно-ролевого мышления. Разбор конфликтных ситуаций во время игры; путей достижения успешности командной работы и разрешение конфликтных ситуаций в команде.

Обсуждение принципов игры в команде; 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.

Изучение функции капитана - генератора идей и критика: поддержание положительного психологического фона в команде, слышать все, что говорят знатоки, выбрать правильную версию, отстаивать интересы команды. Почему тройка – еще не команда?

Практическая работа. Знакомство с правилами организации командной работы, распределение ролей внутри каждой команды. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Отработка игры в шестерках. Формирование команд, выбор капитанов. Выбор и обсуждение в командах своего названия и девиза. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Обсуждение полученных впечатлений, эмоций, оценивание работы в парах и собственных достижений.

Контроль. Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам практической работы.

8. Тема «Интеллект-ассорти. Интеллектуальное многоборье».

Аналитическая беседа. Разбор понятия и формата интеллектуального многоборья. Выявление отличия интеллектуального многоборья от игры. Изучение состава интеллектуального многоборья: отдельные игры, не связанные единой тематикой. Изучение типов интеллектуальных игр, которые входят в многоборье. Изучение игр индивидуально-командного зачета.

Игровой практикум. Проведение интеллектуальной разминки. Проведение смешанных тренировок. Подготовка к итоговому турниру. Изучение правила игр, формирование команд сменного состава, организация своей деятельности и работы в команде на общий результат, отработка умения слышать друг друга.

Проведение разнообразных по типу интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн – ринг», «Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу», «Своя игра».

Контроль. Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам работы команд.

9. Тема «Итоговое занятие. Турнир «Интеллектуальный калейдоскоп».

Интеллектуальный турнир. Обсуждение правил игры «Интеллектуальный калейдоскоп». Актуализация знаний в области решения интеллектуальных задачи навыка работы в команде. Проведение интеллектуальной разминки. Объединение в команды. Обсуждение в командах своего названия, девиза, выбор капитана.

Проведение турнира «Интеллектуальный калейдоскоп». Выполнение конкурсных заданий на решение интеллектуальных и логических задач .Фиксация полученных результатов, награждение команды победителей.

Круглый стол. Обсуждение итогов интеллектуального турнира и занятий в целом. Актуализация дальнейшего развития интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, воображения, а так же развития логического и пространственного мышления для успешного процесса образования учащихся и достижения ими успехов в любом виде деятельности.

Контроль. Педагогическое наблюдение, оценивание степени удовлетворенности от занятий, оценочное суждение о собственных достижениях, фотоотчет.

4. Контрольно-оценочные средства

Контроль и оценивание результатов обучающихся происходит с помощью педагогического наблюдения на каждом учебно-практическом занятии. Итоговое выявление уровня достигнутых результатов проходит во время проведения заключительного интеллектуального марафона «Интеллектуальный калейдоскоп». Предусмотрены повышенный, базовый и пониженный уровни освоения программы, оценивание происходит по трехбалльной шкале:

3 балла соответствуют повышенному уровню;

2 балла соответствуют базовому уровню;

1 балл соответствует пониженному уровню;

0 баллов – результат отсутствует.

12-15 баллов – повышенный уровень результатов;

8-11 баллов – базовый уровень результатов;

4-7 баллов – пониженный уровень результатов;

0-3 баллов – результат отсутствует.

Сводный лист достижения личностных и метапредметных результатов учащимися

№	Фамилия, имя	Личностный результат		Метапредметный результат			ИТОГО
		Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.	Личностные качества	Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий.	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

Критерии оценки образовательных результатов обучающихся

Результат	Критерии	Уровневые показатели			
		3	2	1	0
Личностный результат	Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.	В процессе обсуждения демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук, активно рассуждает о пользе интеллектуальных игр для развития интеллектуальных способностей: внимания, восприятия, памяти и воображения, а так же для развития логического и пространственного мышления, приводит	В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр для развития интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти испытывает небольшие затруднения во время аргументирования.	В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр, повторяет чужие аргументы	Критерий не проявляется, не участвует в обсуждении

		осмысленные аргументы.			
	Личностные качества	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия, демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность., проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности.	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и, демонстрирует дисциплинированность, проявляет доброжелательность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности. Иногда не проявляет личную ответственность за поступки и действия, допускает неточности, бывает не настойчив в достижении результата	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх демонстрирует доброжелательность и общительность, но позволяет нарушать дисциплину, не проявляет личную ответственность за поступки и действия, иногда отказывается выполнять задание, часто допускает неточности.	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх учащийся не осуществляет действия самостоятельно, редко проявляет объективность и адекватность, нуждается в педагогическом сопровождении.
Метапредметный результат	Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий.	Активно демонстрирует умение планировать свои действия, выстраивать их в последовательность для достижения положительного результата, действует согласно предложенному плану, уверенно и точно контролирует и регулирует свои действия во время выполнения задания.	Стремится планировать свои действия, действует согласно предложенному плану, но нуждается в незначительной педагогической поддержке во время контроля и регуляции своих действий.	Не всегда может контролировать и оценивать результат действий. Нуждается в педагогическом сопровождении для регуляции и контроля своих действий,	Не участвует в планировании своих действий и оценке результата действий. Отстранен от достижения результата.
	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умеет выявлять причины успеха и неудач, знает, активно и успешно применяет способы корректировки своих учебных действий.	Умеет устанавливать причины успеха и неудач, но нуждается в незначительной педагогической поддержке для корректировки ошибок.	Планирует свои действия только с помощью педагога, не проявляет волю для корректировки своих ошибок.	Не умеет устанавливать причины успеха и неудач, не участвует в корректировке учебных действий.
	Умение работать в команде в заданной	Активно и уверенно работает в команде, аргументировано высказывает своё	Стремится работать в команде, старается высказывать своё мнение, но	При работе в команде позволяет нарушать	Не умеет работать в команде, не соблюдает

	ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	мнение, соблюдая правила и нормы поведения, умеет слушать и признает возможность существования разных точек зрения.	нуждается в незначительной педагогической поддержке и мотивации, соблюдает нормы поведения.	дисциплину, часто критикует, не соблюдая правила нормы поведения. Нуждается в педагогическом сопровождении.	правила и нормы поведения.
--	---	---	---	---	----------------------------

Итого:

15-12 баллов – выше базового уровня;

11-8 баллов – базовый уровень;

4-7 баллов – ниже базового уровня;

3-0 баллов – результат не сформирован.

Сводный лист достижения образовательных результатов обучающихся по направленности программы

№	Фамилия, имя учащихся	Знание истории возникновения интеллектуальных игр	Применение алгоритма создания интеллектуальной игры	Соблюдение алгоритма игры в команде	Общее количество баллов

Оценочная шкала:

3 балла- отсутствует ошибки, неточности, действует самостоятельно уверенно точно;

2 балла – есть незначительные ошибки, неточности, действует самостоятельно, уверенно, не всегда точно, нуждается в незначительной педагогической поддержки;

1 балл – есть ошибки, неточности в 50% случаях, редко действует самостоятельно и точно, часто не уверен, нуждается в педагогической помощи;

0 баллов – есть ошибки неточности в 75% случаев, не проявляет самостоятельность и уверенность, нуждается в постоянной педагогической помощи

Итого:

9-8 баллов – выше базового уровня;

7-5 баллов – базовый уровень;

4-2 баллов – ниже базового уровня;

1-0 баллов – результат не сформирован.

5. Условия реализации программы

Учебно-методические условия реализации программы

Построение занятий предполагается на основе педагогических технологий активизации интеллектуальной деятельности учащихся путем создания проблемных ситуаций, разноуровневого и развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

В процессе обучения ребята освоят простые способы решения интеллектуальных и логических задач. Эти базовые умения помогут им впоследствии самостоятельно развивать свои интеллектуальные способности и достичь успехов в любом виде деятельности.

Успешной реализации программы способствуют:

- учет возрастных особенностей учащихся, их интересов при планировании и построении занятий;
- индивидуальный подход в обучении;
- поощрение педагогом любой творческой инициативы учащихся, что способствует более полному раскрытию личности и мотивации к развитию интеллектуальных способностей;
- усвоение теоретических знаний в практическом их применении;
- осознание учащимися реальности практической значимости задач, поставленных педагогом на занятии;
- развитие потребности в самосовершенствовании.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая и игровая деятельность учащихся. Теоретическая подготовка проходит в форме бесед, диалогов, сообщений, круглых столов, практическая подготовка в форме тренировочных упражнений, практикумов, турниров, конкурсов, интеллектуальных игр.

Дидактическое обеспечение программы:

- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.);
- наглядные пособия для проведения игр;
- презентации по каждой теме программы;
- сценарии игровых упражнений по каждой теме программы.
- таблицы, схемы по каждой теме программы;
- раздаточные материалы, карточки по каждой теме программы.

Материально-технические условия реализации программы

- компьютер, подключенный к сети интернет;
- мультимедийный проектор;
- экран;
- принтер для распечатывания карточек и заданий для интеллектуальных игр;
- аудиопроигрыватель;
- учебный кабинет;
- учебная мебель для обучающихся.

Кадровое обеспечение программы

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования с высшим образованием предпочтительно естественнонаучного профиля, а также других профилей, владеющий основами общей педагогики, основами возрастной психологии и психологии

развития, а также компетенциями в области формирования у учащихся личностных и метапредметных результатов средствами интеллектуальных игр.

5. Список литературы

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в РФ".
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва "Об утверждении СанПиН».
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Письмо Министерства образования Омской области От 12.02.2019 № Исх._19/Мобр_2299. «О методических рекомендация разработки и проведению экспертизы дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы»
6. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы (Раздел “Предложения при работе с ПЭВМ”).
7. Приказ Минобрнауки России от 09.11.2018 № 196 "Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
8. Распоряжение Министерства образования Омской области от 12.02.2019 № Исх._19/Мобр_2299 «Требования к структуре, содержанию и критерии оценки качества дополнительной общеобразовательной программы.

Педагогическая литература

9. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
10. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
11. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
12. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
13. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
14. Черемошкина Л. В. Развитие памяти детей – Ярославль: «Академия развития»,
15. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Литература для родителей:

16. Гиппенрейтер, Юлия Общаться с ребенком. Как? / Юлия Гиппенрейтер. - М.: АСТ, 2008 г.
17. Зверева, Нина Правила общения с детьми: 12 «нельзя», 12 «можно», 12 «надо» / Нина Зверева. - М.: Альпина Диджитал, 2015 г.

18. Млодик, И. Ю. Метаморфозы родительской любви, или Как воспитывать, но не калечить / И.Ю. Млодик. - М.: Теревинф, 2016 г.
19. Светлова, Маруся Сотвори себе поддержку / Маруся Светлова. - М.: ИГ "Весь", 2013 г.

Литература для учащихся:

20. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказкам для остальных). – М.: РИПОК КЛАССИК, 2017.
21. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2016
22. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
23. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.
24. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
25. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
26. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
27. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
28. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>

Интернет-ресурсы для учащихся:

29. Как научиться решать логические задачи <https://logiclike.com/math-logic/reshaem-zadachi>
30. 10 логических задач для нестандартного мышления <https://newtonew.com/test/10-logic-tasks-test>
31. 15 упражнений для тренировок мозга <https://proglib.io/p/logic-tasks/>
32. Способы решения логических задач <https://videouroki.net/razrabotki/mietody-rieshieniia-loghichieskikh-zadach.html>
33. Проверь себя. Логические задачи с ответами. <https://mozgportal.ru/razvitie-mozga/uprazhneniya/logicheskie-zagadki.html>
34. 300 занимательных задач <https://azbyka.ru/deti/logicheskie-i-zanimatelnye-zadachi>
35. Разминка для мозга: задачи на внимательность и логику <https://novate.ru/blogs/260915/33093/>
36. 35 упражнений для развития и тренировки памяти <https://cepia.ru/uprazhneniya-dlya-razvitiya-i-trenirovki-pamyati>