

Управление образования г. Калуги
МБОУ ДО «Центр дополнительного образования детей «Радуга» г. Калуги

Принята решением
методического совета
Протокол № 1 от 31.08.2017 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО «ЦДОД
«Радуга» г. Калуги
И.А. Петракова



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ

ПРОГРАММА

Эрудиты

для детей 12 – 17 лет
2 года обучения
модифицированная

Составитель:
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «ЦДОД «Радуга» г. Калуги
Захарова Ольга Александровна

Калуга
2017

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1.	ФИО автора программы, должность, квалификационная категория	Захарова Ольга Александровна, педагог дополнительного образования, I квалификационная категория.
2.	Название программы	«Эрудиты»
3.	Тип программы	модифицированная, модульная, интегрированная
4.	Направленность программы	социально-педагогическая
5.	Где утверждена	На методсовете 31.08.2017 г. МБОУ ДО «ЦДОД «Радуга» г. Калуги
6.	Срок реализации	2 года
7.	Среднее количество часов реализации в год	144 часа
8.	Уровень реализации	основное общее образование, среднее (полное) общее образование
9.	Ориентация на категорию учащихся	выявление и развитие одаренных детей
10.	Направление деятельности в рамках реализации программы	ресурсы творческого развития личности
11.	Уровень усвоения	общекультурный
12.	Цель программы и основное содержание	Цель: Способствовать формированию личности с развитой мотивацией познания, активной жизненной позицией посредством интеллектуальной игры. Позитивное отношение к знанию как общественной ценности вырабатывается у школьника в том случае, если знание становится объектом эмоционального переживания. Наиболее удачной формой может оказаться, например, школьный интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» (здесь знание и умение его использовать становятся высшей ценностью для участников этой уникальной по своему влиянию на умственное воспитание игры).
13.	Основные компетенции, формируемые у детей.	ценностно-смысловые, общекультурные, учебно-познавательные, информационно-коммуникативные, социальные
14.	Характеристика детей <i>возраст, социальный статус</i>	подростки 12-17 лет
15.	Способ освоения содержания образования	эвристический, проблемное обучение, креативный
16.	Место реализации	МБОУ ДО «ЦДОД «Радуга» г. Калуги (МБОУ «Гимназия № 24» г. Калуги).

Пояснительная записка

Современная школа требует освоения новых педагогических технологий, имеющих дело с развитием личности творческой и инициативной. Акцент переносится на формирование у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, чётко планировать действия. Важнейшей целью современного отечественного образования и одной из приоритетных задач общества и государства является воспитание, социально-педагогическая поддержка становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного, компетентного гражданина России. Государству требуются люди целеустремленные, всесторонне развитые, способные к самоопределению и саморазвитию, с активной жизненной позицией, осознающие ответственность за настоящее и будущее своей страны. С формированием такой личности хорошо справляются интеллектуальные игры. Поэтому, на мой взгляд, является целесообразным ввести в дополнительное образование детей программу развития через интеллектуальные игры (в частности игру «Что? Где? Когда?»).

Новизна данной программы заключается в том, что раньше интеллектуальные игры были просто единичными мероприятиями, возможностью показать свои знания и носили скорее развлекательный характер. Программа «Гимназисты – эрудиты» учит детей тому, как успешно реализовать свой потенциал. На занятиях подростки узнают об основных составляющих успешной игры, о правилах организации и проведения интеллектуальных игр, видах вопросов и т.д.

Цель: Способствовать формированию личности с развитой мотивацией познания, активной жизненной позицией посредством интеллектуальной игры.

Задачи:

Обучающие:

- расширить кругозор в области занимательных фактов в разных областях знаний;
- познакомить с приемами и методами конструктивной групповой работы;
- познакомить с основами организации коллективной творческой деятельности;
- сформировать умения и навыки работы с информацией, сотрудничества, командной игры.

Воспитательные:

- воспитать любознательность; ценностные отношения школьников к знаниям;
- воспитать личную ответственность, стремление к партнёрству со сверстниками и руководителем;
- воспитать коммуникативную культуру, культуру поведения.

Развивающие:

- развить познавательную мотивацию;
- развить интеллектуальные, творческие, лидерские и организаторские способности учащихся;
- развить логику, нестандартность и лабильность мышления, воображение, умение слышать друг друга, речь.

Особенности программы

Программа модифицированная, адаптирована к условиям объединения, учитывает возрастные и психологические особенности подростков. Программа общеразвивающая, предполагает общекультурный уровень усвоения. Направленность социально-педагогическая.

Данная программа предназначена для подростков 12 – 17 лет, проявляющих интерес к интеллектуальным играм.

Позитивное отношение к знанию как общественной ценности вырабатывается у школьника в том случае, если знание становится объектом эмоционального переживания. Наиболее удачной формой может оказаться, например, школьный интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» (здесь знание и умение его использовать становятся высшей ценностью для участников этой уникальной по своему влиянию на умственное воспитание игры).

Программа ориентирована на школьников подросткового возраста и может быть реализована в работе педагога как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов и параллелей.

Воспитательная направленность занятий в рамках интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры, активизировать интерес к истории и культуре России. Также подросткам предоставляется возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволяет им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

Занятия могут быть связаны с деятельностью детско-взрослых интеллектуальных клубов, что также может усилить их воспитательный потенциал.

1 год обучения

Методы обучения:

- Интерактивные методы (игровые, тренинговые)
- Поисково-эвристический метод
- Практический
- Словесный

Формы обучения:

- Игры (деловые, спортивные, конкурсы, сюжетно-ролевые),
- тренинги,
- КТД,
- беседы,
- творческие задания, проекты,
- экскурсии,
- мастер-классы,
- самостоятельная работа поискового типа (работа с информацией),
- дискуссии,
- тесты, анкеты,
- рефлексия.

Прогнозируемый конечный результат

Личностные результаты:

- 1) формирование чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование уважительного отношения к чужому мнению, истории и культуре других народов;
- 3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- 4) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 5) развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 6) формирование мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты:

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 5) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации;
- 6) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 7) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять

взаимный контроль в совместный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Возможно усвоение программы по 3-м уровням: низкий, средний, высокий.

Предметные результаты:

Низкий уровень:

Знают: нормы поведения и основные общечеловеческие ценности; правила и особенности игры «Что? Где? Когда?» и других интеллектуальных командных игр.

Умеют: решать логические задания.

Средний уровень

Знают: способы самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; приемы и методы конструктивной групповой работы; занимательные факты в разных областях знаний.

Умеют: самостоятельно искать, находить и обрабатывать информацию.

Высокий уровень

Знают: основы разработки социальных проектов и организации коллективной творческой деятельности; правила составления вопросов к играм.

Умеют: составлять вопросы к играм; разрабатывать социальные проекты; работать с информацией; сотрудничать; играть в команде.

Учебно-тематический план 1-го года обучения

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма проведения занятия	Формы подведен. итогов
1	Введение в игру	16	10	6	тренинги, беседы	Тренировочная игра.
2	Компоненты успешной игры	14	8	6	игры, беседы, работа с информацией,	Тренировочная игра.
3	Техника мозгового штурма	14	6	8	творческие задания, мастер-классы, дискуссии	Выполнение творческого задания.
4	Игры «Что? Где? Когда?»	60	4	56	игры, тренинги, экскурсии дискуссии	Участие в играх Молодежного кубка мира и других городских и областных турнирах.
5	Организация и проведение турниров	40	12	28	беседа, КТД, работа с информацией, обсуждения	Организация тематической игры для учеников начальной школы.
Итого		144 часа	40	104		

Содержание деятельности

1. **Введение в игру.** (16 ч.) Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Поведение каждого в команде. Командный дух. Тренинговые занятия на сплочение коллектива. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Методика работы с информацией.
2. **Компоненты успешной игры.** (14 ч.) Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.
3. **Техника мозгового штурма.** (14 ч.) Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях – практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.
4. **Игры «Что? Где? Когда?».**(60 ч.) Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе и т.п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».
5. **Организация и проведение турниров.**(40 ч.) Правила организации игры. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Участие в играх Молодежного кубка мира и других городских и областных турнирах.

2 год обучения

Методы обучения:

- Интерактивные методы (игровые, тренинговые)
- Поисково-эвристический метод
- Метод проблемного обучения
- Игровое моделирование

Формы обучения:

- Игры (деловые, спортивные, конкурсы, сюжетно-ролевые),
- тренинги,
- репетиции,
- конкурсы,
- КТД,
- лекции,
- беседы,
- творческие задания, проекты,
- дискуссии, обсуждения,
- тесты, анкеты,
- рефлексия.

Прогнозируемый конечный результат

Личностные результаты:

- 1) формирование основ российской гражданской ответственности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 3) формирование уважительного отношения к чужому мнению, истории и культуре других народов;
- 4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и сформированности личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 7) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 8) развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты:

- 1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 2) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 3) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 4) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- 5) овладения навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами, осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации;
- 6) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 7) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 8) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- 10) умение работать в материальной и информационной среде начального образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Возможно усвоение программы по 3-м уровням: низкий, средний, высокий.

Предметные результаты:**Низкий уровень**

Знают: нормы поведения и основные общечеловеческие ценности; правила и особенности игры «Что? Где? Когда?» и других интеллектуальных командных игр; приемы и методы конструктивной групповой работы; занимательные факты в разных областях знаний.

Умеют: решать логические задания.

Средний уровень

Знают: способы самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; основы разработки социальных проектов и организации коллективной творческой деятельности; правила составления вопросов к играм

Умеют: самостоятельно искать, находить и обрабатывать информацию; составлять вопросы к играм.

Высокий уровень

Знают: правила проведения турниров.

Умеют: разрабатывать социальные проекты; организовывать и проводить командные интеллектуальные игры; сотрудничать; играть в команде.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма проведения занятия	Формы подведен. итогов
1	Введение в игру	16	8	8	тренинги, беседы	Тренировочная игра.
2	Компоненты успешной игры	14	8	6	игры, беседы, работа с информацией,	Тренировочная игра.
3	Техника мозгового штурма	14	4	10	творческие задания, мастер-классы, дискуссии	Выполнение творческого задания.
4	Игры «Что? Где? Когда?»	60	2	58	игры, тренинги, экскурсии, дискуссии	Участие в играх Молодежного кубка мира и других городских и областных турнирах.
5	Организация и проведение турниров	40	10	30	беседа, КТД, работа с информацией, обсуждения	Организация общешкольного турнира по игре «Что? Где? Когда?».
Итого		144 часа	32	112		

Содержание деятельности

1. **Введение в игру.** (16 ч.) Тренинговые занятия на сплочение коллектива. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Методика работы с информацией. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы, кино, Интернета для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и в повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Защита составленных вопросов. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
2. **Компоненты успешной игры.** (14 ч.) Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость

реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

3. **Техника мозгового штурма.** (14 ч.) Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях – практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.
4. **Игры «Что? Где? Когда?».**(60 ч.) Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т.п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?». «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши».
5. **Организация и проведение турниров.**(40 ч.) Правила проведения турнира. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами. Участие в играх Молодежного кубка мира и других городских и областных турнирах.

Методическое обеспечение

При составлении программы педагог опирался на программы внеурочной деятельности «Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение», разработанные Д.В. Григорьевым и П.В. Степановым. Программа адаптирована к условиям объединения, ориентирована на детей разного возраста. На каждом году обучения содержание деятельности, прогнозируемые результаты, формы и методы обучения возрастосообразны. Расширено содержание деятельности по сравнению с тем, что предлагается в программе, взятой за основу. Добавлены тренинговые занятия, методика работы с информацией, правила организации и проведения турниров. Программа учитывает практический опыт работы педагога по подготовке команд к интеллектуальным турнирам.

Программа интегрированная, модифицированная, модульная.

Методические принципы

- Единство воспитания и обучения
- Гуманности
- Последовательности
- Добровольности
- Результативности
- Личностный подход

Рекомендации педагогам

В процессе работы по данной программе у педагога могут возникнуть следующие трудности: дети настраиваются на быстрый результат, или расстраиваются из-за проигрышей и не хотят работать дальше. Необходимо постараться создавать на занятиях ситуацию успеха для каждого ребенка, в начале занятий можно провести тренинги на сплочение коллектива, создание благоприятного эмоционального фона; проводить на занятии простые игры (например, «Контакт», «Персонажи», «Аукцион» и т.п.). Это не только дает возможность педагогу оценить игровые и интеллектуальные возможности игроков, особенности характера — раскованность, застенчивость, лидерские качества, словарный запас, грамотность и т. п., но и помогает «завести» детей, заставить их активно участвовать в игре и одновременно дать им понять, что никто не будет их ругать, наказывать или жестоко высмеивать за неправильный ответ. На первых занятиях не стоит разбивать детей на отдельные команды, лучше работать всем вместе. Во время проведения первых тренировок уже можно формировать команды, но при этом ориентироваться на желания детей и, грамотно переводя детей из одной команды в другую, сформировать наиболее результативные группы.

Материально – техническое обеспечение

- Помещения: актовый зал, классная комната, спортивный зал;
- Компьютер;
- Проектор;
- Интерактивная доска;
- Экран;
- Аудиотехника;
- Видеотехника;
- Фотоаппарат;
- Канцтовары: ватман, краски, гуашь, картон, цветная бумага, кнопки, скрепки, маркеры, карандаши и др.
- Методические сборники, периодическая печать.

Используемая литература

1. *Алексеев Е.В., Белкин В.Г., Курмашева Н.А., Поташев М.О., Тюрикова И.К.* Что? Где? Когда?: [Электронный ресурс]. <http://www.litmir.net/br/?b=1171>
2. *Бурда Б.О.* «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана: [Электронный ресурс]. <http://israel.chgk.info/bib/bbur01.htm>
3. *Бурда Б.О.* Интеллектуальные игры: для знатоков и не только: [Электронный ресурс]. <http://www.twirpx.com/file/631628/>
4. *Ваганова Д.Х.* Риторика в интеллектуальных играх и тренингах. – М., 1998.
5. *Вачков И.* Психология тренинговой работы. – М.: Эксмо, 2007.
6. *Викентьева И.* Ода синквейну // Перемена. – 2002. - №3.
7. *Ворошилов В.Я.* Феномен игры. - М., Советская Россия, 1982.
8. *Выменец Ю.* К вопросу о классификации вопросов: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/vymenets.html>
9. *Григорьев Д.В., Степанов П.В.* Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2011. (Работаем по новым стандартам).
10. *Данилевич Е., Кулинич О., Байрак В.* «Что? Где? Когда?» для начинающих: [Электронный ресурс]. http://citrus.chgk.info/%D1%87%D0%B3%D0%BA_%D0%B4%D0%BB%D1%8F_%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D1%85
11. *Демин Е.* Немного об Инсайте: [Электронный ресурс]. http://chgk-nnov.narod.ru/igra/igra_chgk_insight.htm
12. *Жарков Д.* Катехизис начинающего вопросника: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/zharkov.html>
13. *Заир-Бек С.И., Муштавинская И.В.* Развитие критического мышления на уроке: пособие для учителей общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2011.
14. *Игры — обучение, тренинг, досуг...* / Под ред. В.В.Петрусинского // В четырех книгах. — М.: Новая школа, 1994.
15. *Кипнис М.* Драматерапия. Театр как инструмент решения конфликтов и способ самовыражения. — М.: Ось-89, 2002.
16. *Климович Л.В.* Нам нужны сообразительные: учебно-методическое пособие для педагогов внешкольных и школьных учреждений образования. – Минск: Зорныверасень, 2007.
17. *Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?»:* [Электронный ресурс]. <http://chgk.tvigra.ru/mak/?documents/kodeks>
18. *Коротаева Е.* Хочу, могу, умею! Обучение, погруженное в общение. — М.: КСП, Ин.психологии РАН, 1997.
19. *Косин А.* Книга о команде и об игре: [Электронный ресурс]. <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/kosin.pdf>
20. *Криволатова Н.А.* Внеурочная деятельность. Сборник заданий для развития познавательных способностей учащихся. 5 – 8 классы. – М.: Просвещение, 2012. – 222 с.
21. *Левитас А.* Курс молодого вопросника. – Как писать вопросы для «Что? Где? Когда?»: [Электронный ресурс]. http://www.kursy.ru/chgk_ask/
22. *Лернер Л.В.* Минута на размышление, или Загадки телеигры «Что? Где? Когда?». – М.: Искусство, 1992.
23. *Линдсей Г.* Творческое и критическое мышление: хрестоматия по общей психологии. Психология мышления / Г. Линдсей, К. Халл, Р. Томпсон. – М., 1981.
24. *Морозовский Р.* «Что? Где? Когда?» в СНГ: [Электронный ресурс]. <http://awas.ws/HOBBY/GAMES/WWWINCIS.HTM>

25. *Поникаров Е.* Что? Где? Когда?: [Электронный ресурс]. <http://www.twirpx.com/file/696865/>
26. *Ромек В.Г.* Тренинг уверенности в межличностных отношениях. — СПб.: Речь, 2003.
27. *Русанова И.И.* «Что? Где? Когда?» - игра для всех. – М.: Русский язык, 1992.
28. *Селевко Г.К.* Современные образовательные технологии: учеб.пособие / Г.К. Селевко. – М., 1998.
29. *Феномен «Что? Где? Когда?»* / Сост. А. Корин. – М.: Эксмо, 2002.

Рекомендованный список литературы для детей и родителей

1. *Белонощенко Е.* Рожденные с характером. – М.: Альпина нон-фикшн, 2013.
2. *Бурда Б.О.* Интеллектуальные игры: для знатоков и не только: [Электронный ресурс]. <http://www.twirpx.com/file/631628/>
3. *Ворошилов В.Я.* Феномен игры. - М., Советская Россия, 1982.
4. *Гиппенрейтер Ю.Б.* Общаться с ребенком. Как? – М.: АСТ, 2011.
5. *Гиппенрейтер Ю.Б.* Продолжаем общаться с ребенком. Так? – М.: АСТ, 2008.
6. *Господчиков Е.* О том, как надо и не надо брать вопросы: [Электронный ресурс]. http://chgk-nnov.narod.ru/igra/igra_chgk_ot_egora.htm
7. *Данилевич Е., Кулинич О., Байрак В.* «Что? Где? Когда?» для начинающих: [Электронный ресурс]. http://citrus.chgk.info/%D1%87%D0%B3%D0%BA_%D0%B4%D0%BB%D1%8F_%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D1%85
8. *Демин Е.* Немного об Инсайте: [Электронный ресурс]. http://chgk-nnov.narod.ru/igra/igra_chgk_insight.htm
9. *Демин Е.* Об игротехнике: [Электронный ресурс]. http://chgk-nnov.narod.ru/igra/igra_chgk_ot_eugunya.htm
10. *Жарков Д.* Катехизис начинающего вопросника. <http://chgk-library.narod.ru/zharkov.html>
11. Как играть в «Что? Где? Когда?». - Пособие для любознательных. – Краснодар, 2002.
12. Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?»: [Электронный ресурс]. <http://chgk.tvigra.ru/mak/?documents/kodeks>
13. *Корчак Я.* Как любить ребенка. – М.: Книга, 1980.
14. *Косин А.* Книга о команде и об игре: [Электронный ресурс]. <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/kosin.pdf>
15. *Леву В.* Как воспитывать родителей, или Новый нестандартный ребенок. – СПб.: Питер, 1993.
16. *Левитас А.* Курс молодого вопросника. – Как писать вопросы для «Что? Где? Когда?»: [Электронный ресурс]. http://www.kursy.ru/chgk_ask/
17. *Лернер Л.В.* Минута на размышление, или Загадки телеигры «Что? Где? Когда?». – М.: Искусство, 1992.
18. *Либер А.* К вопросу о вопросах: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/liber.html>
19. *Мальский И.* Вопрос как тормоз жизнедеятельности знатока: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/malski.html>
20. *Матвеев М.* Во многих знаниях многие печали, или Что мы знаем о лисе: [Электронный ресурс]. <http://mishel.agava.ru/chgk/znanie.htm>
21. *Матвеев М.* Эйнштейн против Пушкина: [Электронный ресурс]. <http://mishel.agava.ru/chgk/fizlir.htm>
22. *Морозовский Р.* «Что? Где? Когда?» в СНГ: [Электронный ресурс]. <http://awas.ws/HOBBY/GAMES/WWWINCIS.HTM>

23. *Перлин М.* «Своя игра»: что такое хорошо и что такое плохо: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/perlin.html>
24. *Поникаров Е.* Что? Где? Когда?: [Электронный ресурс]. <http://www.twirpx.com/file/696865/>
25. *Поташев М.О.* Как не надо делать вопросы: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/potashev.html>
26. *РатнерИ.* Что такое метка с точки зрения вопросника: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/ratner.html>
27. Родителям: как быть ребенком / Сост. Ю.Б. Гиппенрейтер. – М.: АСТ, 2010.
28. *Русанова И.И.* «Что? Где? Когда?» - игра для всех. – М.: Русский язык, 1992.
29. Феномен «Что? Где? Когда?» / Сост. А. Корин. – М.: Эксмо, 2002.
30. *Шоргин С.* О правилах спортивнообескрылкосложения: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/shorgin.html>