

Муниципальное казенное учреждение «Управление образованием
администрации Карагайского муниципального района»
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

СОГЛАСОВАНО:
на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
« 31 августа 2020 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»

Срок реализации: 1 год
Возраст детей: 14 – 18 лет

Автор-составитель:
Дейлид Елена Борисовна
педагог дополнительного образования

Карагай, 2020 г.

Пояснительная записка

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы.

Занятия интеллектуальным спортом способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решении задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

В ходе реализации программы «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» обучающимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Также учащиеся приобретают навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры, чемпионаты разного уровня.

Программа направлена на развитие *подвижного интеллекта* (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения. В ходе занятий обучающиеся знакомятся с разнообразными интеллектуальными играми, изучают способы и приемы эффективного мышления, на которых основан интеллект.

Новизна и особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуально-творческую деятельность.

Программа дополнительного образования является продуктом инновационной деятельности педагога с определенными свойствами и характеристиками:

1. **Уникальность** – предполагает связь традиционных предметов с

предметами, не входящими в общеобразовательную программу, направлена на развитие и саморазвитие, образование и самообразование, воспитание обучающихся.

2. **Востребованность** – отличается содержательностью, гибкостью использования в соответствии с особенностями региона, возможностями и интересами различных групп учащихся.

3. **Результативность** – позволяет в достаточно короткие сроки развивать различные компетентности учащихся.

Результатом реализации программы станут универсальные учебные действия обучающихся:

1. **Личностные** – построение системы нравственных ценностей, как основания морального выбора, нравственная оценка принятых решений с точки зрения моральных норм, осуществление личностного морального выбора.

2. **Регулятивные** – постановка учебных задач на основе известного и усвоенного учащимися, и того, что еще неизвестно; определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий: к мобилизации сил; к рациональному распределению времени; к выбору в ситуации конфликта компромиссного решения; к преодолению препятствий; эффективные стратегии решений в трудных жизненных ситуациях.

3. **Общепознавательные** – получение информации из различных источников; выделение необходимой информации из общего объема; оценка различных видов ресурсов, выбор наиболее эффективных способов решения задач при разных условиях.

4. **Коммуникативные** – планирование учебного сотрудничества, совершенствование речевых навыков (логически выстраивать свою речь, аргументировать), умение отстаивать собственную позицию, лидерство и согласование действий с партнером

Интеллектуальные игры являются важным направлением в заполнении молодежного пространства, позволяющего заполнить свободное время подростков педагогически целесообразной деятельностью, отвлечь их от улицы и прочих негативных факторов современной жизни.

Программа предусматривает командные игры и, следовательно, развивает у игроков не только определенные знания, но и умение общаться, позволяет научиться диалогу, работе в группе. Интеллектуальные игры формируют атмосферу сотрудничества, взаимного доверия и уважения.

Цель: выявление и развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей подростков посредством включения их в интеллектуально-познавательную деятельность для активной социализации в обществе.

Задачи:

Предметные:

- расширение кругозора обучающихся через разнообразные интеллектуальные игры;
- обучение четкому и лаконичному выражению своих мыслей;
- развитие мотивации учебной деятельности.

Метапредметные:

- формирование сознательной дисциплины при работе в команде;
- формирование уважительного отношения к мнению товарищей;

Личностные:

- развитие логического мышления.
- развитие умений находить оптимальные решения.
- развитие организаторских способностей, коммуникативных умений и навыков межличностного и делового общения.
- содействие развитию умений применять полученные знания в нестандартных ситуациях.

Актуальность:

Программа «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» предусматривает разнообразие игр, что позволяет практически каждому обучающемуся найти что-то интересное для себя.

Отличительные особенности программы:

В отличие от других программ интеллектуального развития программа чемпионата рассчитана на учащихся (возраст 14 – 18 лет) и носит характер общего развития кругозора, в то время как другие программы интеллектуального развития охватывают узкий диапазон области знаний (конкретную тематику).

Также отличительной особенностью данной программы является частичное (или полное) применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Основные элементы системы электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, используемые в работе. Например, образовательные онлайн-платформы; цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; ведеоконференции (Skype, Zoom); электронная почта; облачные сервисы; цифровые домашние задания и др.

Срок реализации программы:

Продолжительность образовательного процесса по данной программе — 1 год.

Принципы, на которых основывается работа чемпионата:

- лично ориентированного подхода (обращение к субъектному опыту обучающегося, то есть к опыту его собственной жизнедеятельности; признание самобытности и уникальности каждого ученика);
- природосообразности (учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- культуросообразности (приобщение обучающихся к современной мировой культуре и их ориентация на общечеловеческие культурные ценности).

Форма обучения: очно-заочная, дистанционная.

Формы и методы работы:

Формы занятий предполагаются следующие: теоретические, раскрывающие суть процесса интеллектуальной игры, правила и формы различных игр, практические и игровые занятия, предполагающие участие обучающихся в спортивных турнирах района.

Занятия в форме турниров и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус подростка.

Занятия предполагают как заочные, так и очные туры. Заочные туры проходят в форме анкетирования, тестирования, викторин, самостоятельной работы с литературой. Также возможно применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Основные элементы системы электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, используемые в работе. Например, образовательные онлайн-платформы; цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; ведеоконференции (Skype, Zoom); электронная почта; облачные сервисы; цифровые домашние задания и др.

Очный тур проходит всегда одновременно для всех групп в форме игры «Что? Где? Когда?» и дополнительной игры («Азбука», «Своя игра», «Пентагон», «Десятка», «Верись – не верись» и др. - правила игр в *приложении 1*).

Ожидаемые результаты:

Конечным результатом работы по программе являются:

1. Развитие мотивации к интеллектуально-познавательной деятельности.
2. Развитые коммуникативные способности обучающихся.

3. Умение обучающихся работать со справочной литературой.
4. Развитые навыки игрового взаимодействия, работы в команде.
5. Расширение кругозора обучающихся.
6. Умение анализировать и решать вопросы различной сложности.
7. Самостоятельное составление и корректировка вопросов.

Учебный план

Форма обучения: очно-заочная, дистанционная.

Очная форма работы: 9 суббот, 3 часа (всего 27 часов) в течение учебного года согласно календарному учебному графику.

Заочная (дистанционная) форма работы: 27 суббот, 3 часа (всего 81 час) в течение учебного года согласно календарному учебному графику.

| № | Название раздела, тема | Количество часов | | | Формы аттестации, контроля |
|---|--|------------------|--------|----------|----------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | Введение в игру | 6 | 3 | 3 | Фронтальный опрос |
| 2 | Компоненты успешной игры | 12 | 9 | 3 | Викторина, Игра |
| 3 | Формирование наблюдательности | 12 | 9 | 3 | Самопроверка, Игра |
| 4 | Упражнения на выбор правильной версии | 18 | 15 | 3 | Взаимоопрос, игра |
| 5 | Техника мозгового штурма | 12 | 9 | 3 | Практическая работа, игра |
| 6 | Отработка командных взаимодействий в различных играх | 12 | 9 | 3 | Викторина, конкурс |
| 7 | Наиболее распространенные интеллектуальные игры | 15 | 12 | 3 | Игра |
| 8 | Составление | 15 | 12 | 3 | Практическая |

| | | | | | |
|---|---------------------|---|---|---|--------|
| | вопросов к играм | | | | работа |
| 9 | Подведение итогов | 6 | 3 | 3 | Игра |

Содержание деятельности

Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»

Введение в игру (6 ч.). Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Инструктаж. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Игровые пробы. Решение кроссворда «Флора и фауна Карагайского района». Викторина без варианта ответов «Писатели Пермского края».

Компоненты успешной игры (12 ч.). Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Упражнения на развитие этих качеств. Игровые пробы. Викторина «Понемногу обо всем». Игра «Что? Где? Когда?» на тему «Понемногу обо всем».

Формирование наблюдательности (12 ч.) Индивидуальные и групповые ответы по прочитанному тексту, по просмотренным изображениям. Поиск несоответствий в логических цепочках. Игровые пробы. Игра «Что? Где? Когда?» и игра «Верись, не верись» в рамках этнокультурной акции «Национальные традиции – преемственность поколений».

Упражнения на выбор правильной версии (18 ч.). Специфика игр «Дуплет», «Эрудит-лото», «Верю, не верю», «Десятка». Анатомия выбора. Оценка и проверка возможных решений. Игровые пробы. Игра «Что? Где? Когда?» и игра «Десятка» общей тематики.

Техника мозгового штурма (12 ч.). Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях. Тематические мозговые штурмы. Игровые пробы. Игра «Что? Где? Когда?» и игра

«Пентагон» на тему «Книги-юбиляры».

Отработка командных взаимодействий в различных играх (12 ч.). Функциональная роль каждого игрока в команде. Взаимодействие и сотрудничество внутри команды. Правильная рассадка во время игры. Вопросы «Что? Где? Когда?» как многоходовая логическая задача. Упражнения на выбор правильной версии. Специфика игр «Контакт», «Пойми меня».

Наиболее распространенные интеллектуальные игры (15 ч.). Правила, специфика и стратегии игр: викторины с вариантами ответов и без вариантов ответов, ребусы, сканворды, кроссворды, чайнворды, филворды, словесный футбол. Командные игры «Своя игра», «Перестрелка», «Взгляд», «Азбука».

Составление вопросов к играм (15 ч.). Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа обучающихся по составлению вопросов к играм. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Подведение итогов (6 ч.). Разработка игры. Финальная игра «Что? Где? Когда?».

Методическое обеспечение программы

Условия реализации программы:

- Наличие учебной аудитории, оснащенной столами, стульями, оргтехникой (компьютер, мультимедиапроектор, экран);
- Наличие методических разработок интеллектуальных игр;
- Постоянное снабжение расходными материалами (бумага формата А4 (белая, цветная); картриджи для распечатки различных материалов, необходимых в образовательном процессе.

Диагностические материалы

Оценочный лист

Название команды

1. Понравились задания (какие?)
2. Очень трудными были задания (какие?)
3. Нам хорошо удалось...
4. Свою работу мы оцениваем (*нужное подчеркнуть*):

Так себе, Хорошо, Можно еще лучше, Замечательно

5. Работу каждого из команды мы оцениваем:

| | ФИ участника команды | Так себе | Хорошо | Можно еще лучше | Замечательно |
|---|----------------------|----------|--------|-----------------|--------------|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |

Рейтинг результативности по каждой игре

| № | Название команды, | Названия конкурсов (количество варьируется) | | | | Сумма баллов | Место |
|----|-------------------|--|--|--|--|--------------|-------|
| | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |

Рейтинг общей результативности

| № | Название игры | Название и состав команды | | | | |
|---|---|---------------------------|--|--|--|--|
| | | | | | | |
| | | Место | | | | |
| 1 | Викторина без вариантов ответов «Понемногу обо всем» | | | | | |
| 2 | Игра «Что? Где? Когда?» «Понемногу обо всем» | | | | | |
| 3 | Игра «Что? Где? Когда?» на тему «История и традиции народов, проживающих на территории Карагайского района» | | | | | |
| 4 | Игра «Верись – не верись» на тему «Народные традиции | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| | – преемственность поколений» | | | | | |
| 5 | Игра «Что? Где? Когда?» общей тематики | | | | | |
| 6 | Игра «Десятка» общей тематики | | | | | |
| 7 | Игра «Что? Где? Когда?» на тему «Книги-юбиляры 2017 г.» | | | | | |
| 8 | Игра «Пентагон» | | | | | |
| 9 | Игра «Что? Где? Когда?» на тему «День защитников Отечества» | | | | | |
| 10 | Игра «Своя игра» на тему «День защитников Отечества» | | | | | |
| 11 | Игра «Что? Где? Когда?» | | | | | |
| 12 | Игра «Азбука» | | | | | |
| 13 | Финальная игра «Что? Где? Когда?» | | | | | |
| | Сумма мест | | | | | |
| | Рейтинг | | | | | |

Оценка формирования навыков групповой работы

| | Критерии оценки работы учащихся в группе (команде) | Оценка в баллах | Уровень |
|---|--|-----------------|---------|
| 1 | Ребенок умеет выслушать других членов команды, согласовывать свои действия с остальными, умеет аргументированно спорить и отстаивать свою точку зрения, активно включается в деятельность, позитивно настроен по отношению к другим членам команды | 3 | Высокий |
| 2 | Не всегда выслушивает мнение других, согласовывает с ними свои действия, иногда некорректно ведет себя в спорных ситуациях и отстаивает свою точку зрения, не всегда активен. | 2 | Средний |
| 3 | Не умеет выслушать других членов команды, согласовывать свои действия с остальными, некорректно ведет себя в спорных ситуациях и отстаивает свою точку зрения, активно включается в деятельность только когда возникает личный интерес. | 1 | Низкий |

Оценка формирования познавательного интереса

| | Критерии оценки уровня развития интереса | Оценка в | Уровень |
|--|---|----------|---------|
|--|---|----------|---------|

| | (по Г. И. Щукиной) | баллах | ь |
|---|---|--------|---------|
| 1 | Творчески-волевой интерес – это интерес, который планируется самой личностью и его устойчивость такова, что он выдерживает трудности и преодолевает противодейственные влияния. | 3 | Высокий |
| 2 | Интеллектуальный интерес связан с пониманием значения объекта, его связей с другими предметами. Он отличается большой сознательностью и возрастающим волевым характером. | 2 | Средний |
| 3 | Интерес-любопытность, связанный с эмоциями удивления, изумления, смешного, любопытства. Этот интерес отличается слабой устойчивостью, изменчивостью и недостаточной глубиной. Первоначально он проявляется в виде любопытства — естественной реакции человека на все неожиданное, интригующее. Любопытство, вызванное неожиданным результатом, интересным фактом, привлекает внимание обучающегося к материалу данного занятия, но не переносится на другие занятия. Это неустойчивый, ситуативный интерес. | 1 | Низкий |

Приложение 1

Правила интеллектуально-познавательных игр

«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

1. Игра «Что? Где? Когда?» состоит из двух туров по 10 - 15 вопросов в каждом. Дополнительно перед началом первого тура задается вопрос с порядковым номером «0».
2. Все команды зоны играют одновременно в одном помещении.
3. Задача команды – своевременно дать письменный ответ на вопрос, заданный ведущим. Ответы принимаются на бланках.
4. Регламент чтения вопроса: ведущий объявляет номер вопроса, произносит текст вопроса и формулировку. Затем ведущий произносит слово «Время», после чего начинается отсчет времени обсуждения, равного 60 секундам. За 10 секунд до окончания времени обсуждения, ведущий дает

командам соответствующий сигнал. По истечению минуты обсуждения ведущий произносит контрольное слово: «Время» и сообщает командам о необходимости сдать ответы в течение десяти секунд, для чего произносит «десять, девять, восемь, семь, шесть, пять, четыре, три, два, один, ноль» По окончании отсчета ответы команд не принимаются.

5. Вопрос может включать печатные материалы.

6. После того, как ответы команд собраны, ведущий объявляет правильный ответ, сопровождая его в случае необходимости комментариями.

7. Ответы, сданные с опозданием, не рассматриваются.

8. Ответы команд, сохраняются до подведения окончательных итогов тура.

9. В случае правильного ответа команда получает 1 очко. В случае неправильного ответа команда получает 0 очков.

10. Ответ считается неправильным, если имеет место хотя бы одно из следующих условий:

- ответ не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (необходимая степень конкретизации должна быть указана в вопросе или определяется судейской коллегией);

- форма ответа не соответствует форме вопроса;

- команда сдала более одного варианта ответа;

- в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты и т.д.), искажающие или меняющие суть ответа.

11. Информация в скобках не учитывается при определении правильности ответа.

12. Место команды в туре определяется количеством набранных очков.

13. В случае снятия вопроса вместо него в зачёт идет нулевой вопрос тура, в котором игрался вопрос. В случае нехватки нулевых вопросов, снятые вопросы не заменяются.

«ПЕНТАГОН»

1. Игра «Пентагон» состоит из 12-24 вопросов (заданий)

2. Вопрос указывает область поиска ответов (животное, река, спортивная игра, нечто)
3. К каждому вопросу предлагается пять подсказок. Подсказки расставлены в порядке уменьшения сложности – от сложной к простой.
4. После каждой подсказки у команд есть 15 секунд на обсуждение, написание и сдачу ответа.
5. Ответы команд сдаются в письменном виде в жюри.
6. Команда имеет право сдавать неограниченное количество ответов. Возможно сдача ответа как после каждой подсказки, так и нескольких ответов после любой из подсказок (возможны комбинированные варианты)
7. Правильный ответ после первой подсказки оценивается в 5 баллов, после второй – в 4 балла, третьей – в 3 балла, четвертой – в 2 балла, пятой – в 1 балл.
8. За любой неправильный ответ (независимо от номера подсказки, после которой он дан) с команды снимается 1 очко. В случае нескольких ответов после одной из подсказок – за правильный ответ дается соответствующее количество очков, за каждый неправильный ответ снимается по одному очку.
9. В случае задержки сдачи ответа (сдача ответа во время чтения следующей подсказки), считается, что команда сдала ответ после следующей подсказки.
10. В течение одного вопроса один и тот же ответ команда может давать только один раз.
11. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков после всех вопросов. В случае равенства очков у двух или более команд – команды делят места.

«ДЕСЯТКА»

1. Игра «Десятка» состоит из 8-12 заданий.

2. Каждое задание состоит из нескольких вопросов или иных интеллектуальных или творческих задач. Общее количество баллов за задание – 10.
3. В случае неправильного ответа баллы у команды не вычитаются.
4. В связи с многообразием форм и разновидностей заданий – рекомендации по выполнению каждого задания ведущий игры доводит до команд непосредственно перед выполнением задания.
5. Ответы команд пишутся только на бланках заданий, выданных команде (если иное не предусмотрено комментарием ведущего).
6. На выполнение каждого задания отводится строго определенное время. Точное время выполнения каждого задания доводится ведущим перед началом выполнения очередного задания.
7. В случае сдачи неподписанного бланка ответа команда получает 50% баллов от набранного за данное задание. Если количество таких бланков ответов на задание более одного, каждая команда получает 50% от среднего арифметического неподписанных бланков по данной зоне.
8. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. В случае равенства баллов у двух или более команд – команды делят места.

«СПОРТИВНАЯ КОМАНДНАЯ СВОЯ ИГРА»

1. «Командная своя игра» состоит из 12-24 игровых тем
2. Для игры предлагается комплект заданий, состоящий из вопросов «синего» и «красного» раундов.
3. Игра состоит из двух этапов: «синего» и «красного» раундов.
4. В «синем» раунде вниманию команд предлагаются темы, на каждую из которых дано 5 вопросов различной степени сложности (10, 20, 30, 40 и 50 очков) В «красном» раунде количество очков удваивается (20, 40, 60, 80, 100)
5. Команды отвечают на вопросы письменно. В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество очков, в случае

неправильного ответа она лишается этих очков (они вычитаются из общей суммы). В случае отсутствия ответа количество очков команды остается неизменным. На обсуждение каждого вопроса дается 15 секунд.

6. Ответы на вопросы каждой темы команда сдает в жюри на отдельном листе после того, как тема прочитана ведущим полностью. Кроме ответов указывается название команды и название темы. Листы для ответов команде необходимо подготовить заранее.

7. Окончательное распределение мест осуществляется по итоговой сумме очков, набранных командой. В случае одинакового количества очков у двух или более команд места делятся между ними.

«АЗБУКА»

1. Все команды участвуют в игре одновременно.

2. Игра состоит из трех раундов.

3. В каждом раунде вниманию команд предлагаются темы, на каждую из которых даны 3 изображения, выводящиеся на экран.

4. Цель команд – угадать изображения с учетом приведенных подсказок. Ответы на каждую тему начинаются на одну и ту же букву.

5. Команды отвечают письменно. В случае правильного ответа команда получает 1 балл за каждое верно угаданное изображение. В случае неправильного ответа баллы не вычитаются. На обсуждение каждого изображения дается 10 - 15 секунд.

6. Ответы на вопросы каждого раунда команда сдает жюри на отдельном листе. Верные ответы объявляются после всех трех раундов.

7. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов. В случае равенства места делятся.

«ВЕРИШЬ – НЕ ВЕРИШЬ»

1. Игра проводится в шесть этапов (по количеству игроков в каждой команде).

2. В каждом этапе участие принимает новый представитель от команды.

3. Участникам команд зачитываются те или иные утверждения. Не все утверждения правдивы. Игрокам необходимо дать ответ на прослушанное утверждение «да» или «нет» (верю – не верю).
4. Игроки получают баллы в соответствии с нумерацией утверждений. (Если ошибся на 3 вопросе – получает 3 балла, на 4 – 4 и т.д.)
5. Полученные баллы каждым игроком входят в общий рейтинг команды.

Список литературы

1. Артемов В.В. Русские полководцы. М., «Росмэн», 2002.
2. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов. Кострома, 2000.
3. Большая иллюстрированная энциклопедия. М., «Махаон», 2008.
4. Витт Р., Нинке Х. Энциклопедия родной природы. М., «Росмэн», 2007.
5. Горбацевич Н.П., Шатрова Н.В. Прикамье: странички далеких и близких времен». Пермь, «Книжный мир», 2003.
6. Грант Н. Большая энциклопедия истории. М., «Росмэн», 2007.
7. Деркач О.А., Быков В.В. Как увеличить свой IQ. М., «АСТ-ПРЕСС», 2006.
8. История зарубежных стран. М., «Росмэн», 2008.
9. Комарова И.И. Мудрые мысли на все времена. Антология афоризма от Средневековья до Просвещения. М., «Рипол-классик», 2007.
10. Красноперов Д. Родное Прикамье. Хрестоматия по литературному краеведению. Пермь. «Книжный мир», 2001.
11. Мадгук У., Керрод Р. Книга знаний. М., «Махаон», 2008.
12. Павлов Д.В. Ленинград в Блокаде. М., «Советская литература», 1983.
13. Перова Н.Н.. Чудеса света. М., «Эксмо», 2009.
14. Пирс Ф., Голдсмит З.. Земля вчера и сегодня. М., «Контент», 2009.
15. Родное Прикамье. Хрестоматия по литературному краеведению. 7 – 9 классы. Пермь. «Книжный мир», 2003.
16. Современный атлас мира. М., «Эксмо», 2010.
17. Сульянов А.К., Маршал Жуков: Слава, забвение, бессмертие. Минск, «Харвест», 2004.
18. Травина И.В., 365 рассказов о планете Земля. М., «РОСМЭН», 2007.
19. Торгашов В.Н. В эфире новости: праздники, конкурсы, забавы, викторины, путешествия, советы, игры. М., 2000.
20. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. Ярославль, «Академия развития», 1998.
21. Филипченко М.П. Пословицы и поговорки, загадки Народов России.

Ростов-на-Дону, «Феникс», 2013.

22. Фирсова Л.М. Игры и развлечения. Книга 1. «Молодая гвардия», 1989.
23. Чагин Г.Н., Черных А.В. Народы Прикамья. Пермь, 2002.
24. Черных А.В., Народы Пермского края. История и этнография. Пермь, «Пушка», 2007.
25. Черных А.В., Народы Пермского края. История и этнография. Пермь, «Пушка», 2014.
26. Черных А.В., Лобанова А.С. Коми-пермяцкий этнографический сборник. СПб, «Маматов», 2014.
27. Черных А.В. Русский народный календарь в Прикамье. Пермь, «Пушка», 2006.
28. Черных А.В. Русский народный календарь в Прикамье. Словарь хрононимов. Пермь, «Пушка», 2010.
29. //Аты-Баты, шли солдаты. №1 – 12, 2015. М., «Красная звезда».
30. <http://db.chgk.info/>

