

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Березовская средняя школа № 1 имени Е.К.Зырянова»**

РАССМОТРЕНО
решением педагогического совета
МБОУ БСШ №1 им. Е.К.
Зырянова
протокол № ____ от «__» _____
2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБОУ БСШ №1 им. Е.К.
Зырянова
_____/ Е.В. Лапина
«____» _____ 2023г.
Приказ № _____ от «__» _____
2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Интеллектуальные игры»**

Направленность программы: социально-гуманитарная
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: от 11 до 15 лет
Срок реализации программы: 5 лет

Разработчики:
Лапина Е.В., директор

п. Березовка
2023

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Интеллектуальные игры» составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 01.08.2020);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных программ»);
- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей);
- Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- основная образовательная программа основного общего образования муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Березовская средняя школа № 1 имени Е.К. Зырянова»;
- Устав МБОУ БСШ № 1 им. Е.К. Зырянова.
-

Направленность программы: социально-гуманитарная. Занятия направлены на повышение образовательного, культурного и интеллектуального уровня школьников, развитие навыков аналитического и творческого мышления, коллективного взаимодействия при решении логических задач.

Актуальность программы заключается в том, что занятия по программе дополнительного образования «Интеллектуальные игры» становятся одним из средств преодоления кризисов и противоречий подросткового возраста, активного приобщения детей к самовыражению и самореализации в коллективной и индивидуальной деятельности.

Благодаря тому, что программа органически сочетает в себе беседы, практические занятия, социально-психологические тренинги, различные методики организации досуга детей, занятия пробуждают воображение и творческие силы. Основа практикумов - личный опыт, интересы, увлечения участников.

Успешной организации образовательного процесса способствует курс тренингов, направленных на сплочение группы, на формирование доверия друг другу.

Новизна и отличительная особенность программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность не только как пассивных участников, а как активных организаторов всех интеллектуально – познавательных мероприятий через совместную деятельность взрослых и детей.

Адресат программы

Программа рассчитана на средний подростковый возраст - субъектами реализации программы являются обучающиеся 11-15 лет, вне зависимости от пола.

В подростковом и юношеском возрасте происходит формирование навыков логического мышления, а затем и теоретического мышления, развивается логическая память. Активно развиваются творческие способности подростка, и формируется индивидуальный стиль деятельности, который находит свое выражение в стиле мышления.

Следует отметить, что в старших классах школы развитие познавательных процессов у детей достигает такого уровня, что они оказываются практически готовыми к выполнению всех видов умственной работы взрослого человека, включая самые сложные. Познавательные процессы делаются более совершенными и гибкими, причем развитие средств познания очень часто опережает собственно личностное развитие детей.

Юношеский возраст характеризуется усилением индивидуальных различий. Так, если весьма значительная часть индивидуумов, достигших этого возраста, характеризуется отсутствием интереса к познавательной деятельности, то существует другая часть ребят, которые проявляют подлинный интерес к учебе и творчеству. Развитие интеллекта у подростков на данном этапе тесно связано с развитием у них творческих способностей,

предполагающих не просто усвоение информации, а проявление интеллектуальной инициативы и создание чего-то нового.

Наполняемость группы от 10 до 12 человек.

Срок реализации программы – 5 лет (1-3 годы обучения 68 часов в год, 2 часа в неделю; 4-5 годы обучения 102 часов в год, 3 часа в неделю).

Режим проведения занятий: 1-3 годы обучения 2 час в неделю (45 минут); 4-5 годы обучения 3 часа в неделю (45 минут), перерыв 15 минут.

Формы проведения занятий: очно, с применением дистанционных технологий

- учебное занятие;
- тренировочные занятия: вопрос-ответ;
- малые формы интеллектуальных игр;
- конкурсы;
- викторины;
- турниры.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии

1) фронтальная: работа педагога со всеми обучающимися одновременно;

2) групповая:

- в малых группах;
- индивидуально-групповая форма предусматривает распределение учебной работы между членами группы, когда каждый член группы выполняет часть общей задачи.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель: создание условий для интеллектуального развития и становления личности воспитанников.

Задачи:

Обучающие задачи:

- познакомить ребят с различными интеллектуальными играми, способами тренировки памяти, внимания, интеллектуальными играми и занятиями различных времен и народов;
- научить ведению, созданию и использованию интеллектуальных игр;
- пополнить знания ребёнка более широкими и углубленными сведениями из различных областей знаний, искусства, философии, краеведения.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию речевых навыков;
- умение правильно формулировать и излагать свои мысли,
- отстаивать свою точку зрения,
- находить аргументы и контраргументы в диалогах и спорах;
- развивать умение логически мыслить и решать различные проблемы и задачи.

Воспитательные задачи:

- формировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;
- воспитывать осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план
1 год обучения

№	Название раздела	Всего часов	Кол-во часов		Форма аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
1	Введение	1	1	0	
2	Теория интеллектуальных игр	1	1	0	
3	Психологические игры	10	2	8	Тренинги
4	Малые формы интеллектуальных игр	10	2	8	Игра с деловым акцентом
5	Настольные интеллектуальные игры	10	2	8	Самостоятельная работа, игра с деловым акцентом.
6	Игры на расширение и углубление объема информации	10	2	8	Квиз
7	Досуговые программы	8	1	7	Турнир по настольным играм.

8	Творческие работы	18	3	15	Социально-образовательный проект.
Итого		68	14	54	

2 год обучения

№	Название раздела	Всего часов	Кол-во часов		Форма аттестации/контроля
			Теория	Практика	
1	Введение	1	1	0	
2	Теория интеллектуальных игр	1	1	0	
3	Психологические игры	10	2	8	Устный опрос
4	Малые формы интеллектуальных игр	10	2	8	Игра с деловым акцентом
5	Настольные интеллектуальные игры	10	2	8	Самостоятельная работа, игра с деловым акцентом.
6	Игры на расширение и углубление объема информации	10	2	8	Квиз
7	Досуговые программы	8	1	7	Турнир по настольным играм.
8	Творческие работы	18	3	15	Социально-образовательный проект.
Итого		68	14	54	

3 год обучения

№	Название раздела	Всего часов	Кол-во часов		Форма аттестации/контроля
			Теория	Практика	
1	Введение	1	1	0	
2	Теория интеллектуальных игр	1	1	0	0
3	Психологические	10	2	8	Тренинги

	игры				
4	Малые формы интеллектуальных игр	10	2	8	Игра с деловым акцентом
5	Настольные интеллектуальные игры	10	2	8	Самостоятельная работа, игра с деловым акцентом.
6	Игры на расширение и углубление объема информации	10	2	8	Квиз
7	Досуговые программы	8	1	7	Турнир по настольным играм.
8	Творческие работы	18	3	15	Социально-образовательный проект.
Итого		68	14	54	

4 год обучения

№	Название раздела	Всего часов	Кол-во часов		Форма аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
1	Введение	1	1	0	
2	Теория интеллектуальных игр	1	1	1	Устный опрос
3	Психологические игры	15	3	12	Тренинги
4	Настольные интеллектуальные игры	15	3	12	Самостоятельная работа, игра с деловым акцентом.
5	Игры на расширение и углубление объема информации	15	3	12	Квиз, викторины
6	Досуговые программы	15	1	14	Интеллектуальный марафон, турнир по настольным играм.
7	Творческие работы	17	1	16	Социально-образовательный

					проект.
8.	Участие в Российских дистанционных интеллектуальных конкурсах	6	0	6	Участие в дистанционных играх
9.	Школьная лига «Брейн-ринг»	16	4	12	Серии игр «Брейн-ринг»
Итого		102	17	85	

5 год обучения

№	Название раздела	Всего часов	Кол-во часов		Форма аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
1	Введение	1	1	0	
2	Теория интеллектуальных игр	1	1	1	Устный опрос
3	Психологические игры	15	3	12	Тренинги
4	Настольные интеллектуальные игры	15	3	12	Самостоятельная работа, игра с деловым акцентом.
5	Игры на расширение и углубление объема информации	15	3	12	Квиз, викторины
6	Досуговые программы	15	1	14	Интеллектуальный марафон, турнир по настольным играм.
7	Творческие работы	17	1	16	Социально-образовательный проект.
8.	Участие в Российских дистанционных интеллектуальных конкурсах	6	0	6	Участие в дистанционных играх
9.	Школьная лига «Брейн-ринг»	16	4	12	Серии игр «Брейн-ринг»
Итого		102	17	85	

Содержание учебного плана программы

1 год обучения

1. Введение (1 час).

Теория (1 ч): знакомство с понятием «Интеллектуальная игра». Знакомство со школьными традициями интеллектуальных игр. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр.

2. Теория интеллектуальных игр (1 час).

Теория (1 ч): интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх).

3. Психологические игры (10 часов).

Теория (2 ч): понятие о психологических играх, их особенностях, назначении.

Практика (8 ч): проведение игр: «Давайте познакомимся», «Давайте поздороваемся», «Бросание мяча», «Снежный ком», «Поиск общего».

4. Малые формы интеллектуальных игр (10 часов).

Теория (2 ч): Знакомство и выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.).

Практика (8 ч): игровая практика по решению загадок, ребусов, шарад.

5. Настольные интеллектуальные игры (10 часов).

Теория (2 ч): знакомство с историей настольных игр, виды настольных игр, особенности организации настольных игр.

Практика (8 ч): игровая практика с настольными играми: «Джанго», «Викторина эрудита», «Элиас вечеринка».

6. Игры на расширение и углубление объема информации (10 часов).

Теория (2 ч): расширение знаний по предметным областям география, литература, история.

Практика (8 ч): игровая практика: квизы, викторины по образовательным областям, к календарным датам.

7. Досуговые программы (8 часов).

Теория (1 ч): правила участия в интеллектуальных игровых программах.

Практика (7 ч): интеллектуальный марафон «Тренинг мозга», турнир по настольным играм «Территория игры».

8. Творческие работы (18 ч).

Теория (3 ч): особенности проектной деятельности, требования к групповому проекту.

Практика (15 ч): разработка групповых проектов «Народные игры сибиряков», проведение игр по результатам проектов.

2 год обучения

1. Введение (1 час).

Теория (1 ч): игровая деятельность, цели и задачи, план работы на год.

- 2. Теория интеллектуальных игр (1 час).**
Теория (1 ч): значение интеллектуальных игр.
- 3. Психологические игры (10 часов).**
Теория (2 ч): понятие о психологических играх, их особенностях, назначении.
Практика (8 ч): проведение игр: «Поиск общего», «Аплодисменты по кругу», «У кого – поменяйтесь», «Фрукты».
- 4. Малые формы интеллектуальных игр (10 часов).**
Теория (2 ч): история анаграмм, шарад, метаграмм, логогрифов. *Практика (8 ч):* игровая практика по решению анаграмм, шарад, метаграмм, логогрифов.
- 5. Настольные интеллектуальные игры (10 часов).**
Теория (2 ч): знакомство с историей настольных игр «Го», «Найди слово», «Побег с фермы», правилами.
Практика (8 ч): игровая практика с настольными играми: «Го», «Найди слово», «Побег с фермы».
- 6. Игры на расширение и углубление объема информации (10 часов).**
Теория (2 ч): расширение знаний по предметным областям география, литература, история.
Практика (8 ч): игровая практика: квизы, викторины по образовательным областям, к календарным датам.
- 7. Досуговые программы (8 часов).**
Теория (1 ч): правила участия в интеллектуальных игровых программах.
Практика (7 ч): интеллектуальный марафон «Тренинг мозга», турнир по настольным играм «Территория игры».
- 8. Творческие работы (18 часов).**
Теория (3 ч): особенности проектной деятельности, требования к групповому проекту.
Практика (15 ч): разработка групповых проектов «Игры народов России», проведение игр по результатам проектов.

3 год обучения

- 1. Введение (1 час).**
Теория (1 ч): игровая деятельность, цели и задачи, план работы на год.
- 2. Теория интеллектуальных игр (1 час).**
Теория (1 ч): сфера применения интеллектуальных игр.
- 3. Психологические игры (10 час).**
Теория (2 ч): понятие о психологических играх, их особенностях, назначении.
Практика (8 ч): проведение игр: «Ветер дует в спину», «Зеркало», «40 секунд», «Веребочка», «Плот».
- 4. Малые формы интеллектуальных игр (10 час).**
Теория (2 ч): история логических задач, задач со спичками, задач – историй.
Практика (8 ч): игровая практика по решению логических задач, задач со спичками, задач – историй.
- 5. Настольные интеллектуальные игры (10 час).**
Теория (2 ч): знакомство с историей настольных игр история настольных игр «Активити», «Тик-так Бум», «Без паники», правилами.

Практика (8 ч): игровая практика с настольными играми: «Активити», «Так Бум», «Без паники».

- 6. Игры на расширение и углубление объема информации (10 час).** Теория (2 ч): расширение знаний по предметным областям география, литература, история.

Практика (8 ч): игровая практика: квизы, викторины по образовательным областям, к календарным датам.

- 7. Досуговые программы (8 час).**

Теория (1 ч): правила участия в интеллектуальных игровых программах.

Практика (7 ч): интеллектуальный марафон «Тренинг мозга», турнир по настольным играм «Территория игры».

- 8. Творческие работы (18 час).**

Теория (3 ч): особенности проектной деятельности, требования к групповому проекту.

Практика (15 ч): разработка групповых проектов «Игры народов других стран и континентов», проведение игр по результатам проектов.

4 год обучения

- 1. Введение (2 часа).**

Теория (1 ч): игровая деятельность, цели и задачи, план работы на год.

Практика (1 ч): распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана.

- 2. Теория интеллектуальных игр (2 часа).**

Теория (1 ч): технологии создания и варианты построения настольных игр.

Практика (1 ч): игровая практика.

- 3. Психологические игры (15 часов).**

Теория (3 ч): понятие о психологических играх, их особенностях, назначении.

Практика (12 ч): проведение игр: «Представление по разному», «Алфавит», «Животное на спину», «Я никогда не...», «Пол, нос, потолок».

- 4. Настольные интеллектуальные игры (15 часов).**

Теория (3 ч): знакомство с историей настольных игр история настольных игр «Табу», «Россия», «Путешествие по Европе», правилами.

Практика (12 ч): игровая практика с настольными играми: «Табу», «Россия», «Путешествие по Европе».

- 5. Игры на расширение и углубление объема информации (15 часов).**

Теория (3 ч): расширение знаний по предметным областям география, литература, история.

Практика (12 ч): игровая практика: квизы, викторины по образовательным областям, к календарным датам.

- 6. Досуговые программы (15 часов).**

Теория (1 ч): правила участия в интеллектуальных игровых программах.

Практика (14 ч): интеллектуальный марафон «Тренинг мозга», турнир по настольным играм «Территория игры».

- 7. Творческие работы (17 часов).**

Теория (1 ч): особенности проектной деятельности, требования к групповому проекту.

Практика (16 ч): разработка групповых проектов «Сто г одному», «Звездный час», проведение игр по результатам проектов.

8. Участие в российских дистанционных интеллектуальных конкурсах (6 часов).

Практика (6 ч): подготовка и оформление материала на дистанционные конкурсы.

9. Школьная лига «Брейн-ринг» (16 часов).

Теория (4 ч): Функции капитана-генератора идей. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие. Ключевое слово в вопросе. Правила построения логической цепочки, наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика (12 ч): подготовка и участие в школьных играх «Брейн-ринг»

5 год обучения

1. Введение (2 часа).

Теория (1 ч): игровая деятельность, цели и задачи, план работы на год.

Практика (1 ч): распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана.

2. Теория интеллектуальных игр (2 часа).

Теория (1 ч): технологии создания и варианты построения настольных игр.

Практика (1 ч): игровая практика.

3. Психологические игры (15 часов).

Теория (3 ч): понятие о психологических играх, их особенностях, назначении.

Практика (12 ч): проведение игр: «Комплименты», «Замечание», «Зеркало», «Плот», «Дружеский шарж».

4. Настольные интеллектуальные игры (15 часов).

Теория (3 ч): знакомство с историей настольных игр историей настольных игр «Шакал», «Колонизаторы», «Клуэдо». правилами. Практика (12 ч): игровая практика с настольными играми: «Шакал», «Колонизаторы», «Клуэдо».

5. Игры на расширение и углубление объема информации (15 часов).

Теория (3 ч): расширение знаний по предметным областям география, литература, история.

Практика (12 ч): игровая практика: квизы, викторины по образовательным областям, к календарным датам.

6. Досуговые программы (15 часов).

Теория (1 ч): правила участия в интеллектуальных игровых программах.

Практика (14 ч): интеллектуальный марафон «Тренинг мозга», турнир по настольным играм «Территория игры».

7. Творческие работы (17 часов).

Теория (1 ч): особенности проектной деятельности, требования к групповому проекту.

Практика (16 ч): разработка групповых проектов «Кто хочет стать миллионером», «Своя игра», проведение игр по результатам проектов.

8. Участие в российских дистанционных интеллектуальных конкурсах (6 часов).

Практика (6 ч): подготовка и оформление материала на дистанционные конкурсы.

9. Школьная лига «Брейн-ринг» (16 часов).

Теория (4 ч): Функции капитана-генератора идей. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие. Ключевое слово в вопросе. Правила построения логической цепочки, наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика (12 ч): подготовка и участие в школьных играх «Брейн-ринг»

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу программы дети должны овладеть следующими компетенциями:

Личностные результаты:

- воспитана дисциплинированность и самостоятельность;
- воспитана инициативность и социальную активность;
- воспитывать социально - коммуникативные навыки поведения в коллективе;
- воспитаны духовно-нравственные и этические качества в общении со сверстниками, родителями, педагогами;
- воспитано чувство ответственности за коллективный результат;
- развиты творческие способности;
- развита память, воображение;
- развито логическое, дивергентное и конвергентное мышление.

Метапредметные результаты:

- сформирован навык публичного выступления;
- сформирован навык самостоятельного поиска информации для решения поставленных задач;
- сформированы организаторские навыки;
- сформирован навык правильной формулировки и постановки вопросов и ответов;
- сформирован навык планирования своей работы и поиска способов ее выполнения;
- сформированы навыки проектной деятельности.

Предметные результаты:

- обучающийся ознакомлен с различными формами и видами интеллектуальных игр и их правил;
- сформирован навык решения малых форм интеллектуальных игр;
- сформирован навык использования логической аргументации в решении задач.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

(1-3 годы обучения 68 часов в год, 2 часа в неделю; 4-5 годы обучения 102 часов в год, 3 часа в неделю)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	сентябрь	май	34	68	2 часа в неделю (*)
2 год обучения	сентябрь	май	34	68	2 часа в неделю (*)
3 год обучения	сентябрь	май	34	68	2 часа в неделю (*)
4 год обучения	сентябрь	май	34	102	3 часа в неделю (*)
5 год обучения	сентябрь	май	34	102	3 часа в неделю (*)

*- Занятия для учащихся 1, 4,5 года обучения начинаются во второй половине дня, но не позже 17.00 часов. Занятия для учащихся 2,3 года обучения начинаются в первой половине дня, но не позже 13.00 часов. Занятия могут проводиться в любой учебный день недели, в том числе в субботу.

Продолжительность одного занятия рассчитывается в академических часах (по 45 минут).

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Минимально необходимый для реализации Программы перечень помещений и материально – технического обеспечения включает в себя:

- школьный класс;
- ноутбуки;
- настольные игры;
- раздаточный материал.

2.3 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Методические разработки интеллектуальных программ, викторин, сценарии игр, квизов.

2. Дидактический материал по разделам: «Загадки», «Ребусы», «Анаграммы», «Шарады», «Метаграммы», «Логогрифы»,

«Логические задачи», «Задачи со спичками», «Задачи – истории», «Викторины», «Кроссовки», «Кроссворды», «Сценарии», «Игры, общение, отдых».

3. Реквизит к игровой программе «Брейн-ринг»: игровой стол, светосигналы, атрибуты.

4. Технические средства: компьютер, проектор, экран, микрофоны.

5. Настольные игры: «Джанго», «Викторина эрудита», «Элиас вечеринка», «Го», «Найди слово», «Побег с фермы», «Активити», «Тик-так Бум», «Без паники», «Табу», «Россия», «Путешествие по Европе», «Шакал», «Колонизаторы», «Клуэдо».

2.4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, рекомендованный педагогам:

1. Богоявленская Д.Б. Пути к творчеству. – М.: Знание, 1981
2. Винокурова Н.К. Подумаем вместе. Сборник тестов, задач, упражнений. Книга 1. – М. Росткнига, 2002
3. Винокурова Н.К. Подумаем вместе. Развивающие задачи. Упражнения. Задания. Книга 3. – М.: РОСТ, 1998
4. Винокурова Н.К. Подумаем вместе. Сборник тестов, задач, упражнений. Книга 5. – М.: Росткнига, 1999
5. Винокурова Н.К. Подумаем вместе. Сборник тестов, задач, упражнений. Книга 6. – М.: Росткнига, 2002
6. Ермолаева Н.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие. – СПб.: СПБАППО, 2005
7. Зак А.З. Как развить логическое мышление. - М.: АРКТИ, 2001
8. Игры – обучение, тренинг, досуг. / под ред. Петрушинского, М., Новая школа, 1994
9. Мелик- Пашаев А.А. Педагогика искусства и творческие способности. - М.: Знание, 1981
10. Нестеренко А.А. Страна загадок. – Ростов н/ д.: Рост. Ун-т, 1993
- 11.Разумовская О.К. Игры со словами в школе и дома. – М.: ТЦ Сфера, 2002
12. Разумовская О.К., Козловский Е.Г. Наша Земля. Кроссворды, викторины, задания. – М.: Рост, 1999
13. Речицкая Е.Г., Сошина Е.А. Развитие творческого воображения младших школьников. – М.: ВЛАДОС, 1999
14. Родионов В.А.. Развитие навыков делового общения. Тренинговые занятия для учащихся старших классов. - Ярославль: Академия развития, 2005
15. Розетт И.М. Психология фантазии. – М., 1991
16. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: Психотехнические упражнения, коррекционные программы. - Ярославль: Академия развития: Академия холдинг, 2004
17. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей. – Ярославль, 1996
18. Хейфец Б.Л. Поиграй сам и с друзьями. Сб. интеллектуальных игр. – М.: Интеллект- центр, 2002
19. Холодова О. Юным умникам и умницам: задания для развития творческих способностей. – М.: Росткнига, 2002
7. Литература для учащихся
 1. Вопросы и ответы. / под ред. В.В. Любимцева, М., «Дрофа», 1995
 2. В лабиринтах игр и головоломках. / под.ред В.Н. Белова, Лениздат, 1992
 3. Главная книга для умных и веселых. Киев. Сталкер. 1997

4. Дж. Родари Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. – М., 1978
5. Занимательная арифметика. / под ред. Я.И. Перельмана, М., АО Столетие, 1994
6. Занимательная география. / под ред. В.И. Платонова, Калининград, 1992
7. Залка Е.В. Комплекс игр для развития воображения // Вопросы психологии – 1993№2
8. Засенко В.П. Подумай и ответь. М., ИОЦ МУСПО, 1996
9. Знаешь ли ты свой город? Лен. Городской Дворец Творчества Юных, 1991
10. Настольная книга для умных и веселых . Киев, Сталкер. 1997
11. Неизвестное об известном . / под ред. В.В. Любимцева, М., Дрофа, 1995
12. Палагина Н.Н. Воображение у самого истока. – Бишкек, 1992
13. Подумай и ответь. / под ред. Л.А. Шкатовой, М., просвещение, 1989
14. По страницам занимательной географии. / под ред. Пивоварова, М., Просвещение, 1990
15. Прогулки по Петербургу. / под ред. П.Я. Канни, СПб., Палитра, 1994
16. Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ. / под ред. В.И. Тимохова, Триз- Шанс, СПб., 1996
17. Твое свободное время. / под ред. В.Н. Болховитинова, М., Дет. лит –ра, 1975

Цифровые образовательные ресурсы:

№	Название	
1	http://school-collection.edu.ru/	Электронное приложение к УМК
2	http://www.openclass.ru/last_con	Сайт «Открытый класс»
3	http://schoolguide.ru/index.php/progs/zankov-fgos.html	Сайт «Школьный гид»
4	http://school-collektion.edu/ru	«Единая коллекция цифровых
5	http://www.portalschool.ru	Школьный портал
6	www.openworld/school	Журнал «Начальная школа»
7	www.it-n.ru	Сеть творческих учителей
8	www.zankov.ru	Сайт образовательной системы Л.В.
9	https://proshkolu.ru/	Прошколу.ру
10	https://1sept.ru/	Сайт «1 сентября»
11	https://www.zavuch.ru/	Завучинфо.ру
12	https://logiclike.com	ЛогикЛайк – онлайн курс в игровой
13	https://iqsha.ru	Развитие и обучение детей в игровой
14	https://www.razumeykin.ru	Разумейкин