

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Гимназия № 2 г. Черняховска Калининградской области»**

Принята
НМС МАОУ «Гимназия № 2
г. Черняховска»
Протокол № 1
от «30» августа 2024 г.

Утверждаю
Директор
МАОУ «Гимназия № 2 г. Черняховска»
_____ А.Д. Ясюченя
от «30» августа 2024 г.
Пр. № 137-ОД от 30.08.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально – гуманитарной направленности
Пульс «Интеллектуал».
Клуб знатоков, подготовка к интеллектуальным играм
«Что? Где? Когда?»**

**Возраст обучающихся 15-17 лет
срок реализации 1 год**

Составитель: учитель истории
первой квалификационной категории
Кленовый Андрей Васильевич

г. Черняховск
2024г.

Пояснительная записка

Федеральные государственные образовательные стандарты второго поколения значительное внимание уделяют метапредметным и личностным образовательным результатам. Деятельность системы дополнительного образования ориентирована на работу с интересами обучающихся, развитием их личностных компетенций. В свою очередь, в основе ценностных оснований личности лежат знания о мире, природе, человеке, как составляющей этого мира, о взаимоотношениях между ними. Овладение обучающимися новыми знаниями обеспечивает определенный уровень их интеллектуального развития. Направления деятельности системы дополнительного образования охватывают широкий спектр общеобразовательных программ, формирующих мировоззрение, содействующих социализации, позволяющих углублять знания в определённой профессиональной области.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пульс» (клуб знатоков) имеет социально – гуманитарную направленность .

Актуальность программы обусловлена необходимостью расширения кругозора обучающихся вовлечение их в познавательную деятельность в нестандартных формах.

Занятия в форме тренировок и участие в интеллектуальных играх различного уровня 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 поднимают общественный статус подростка.

Следовательно, интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом и те, и другие делают это исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятия обоснованных решений в каждом конкретном случае.

Данная программа направлена на устранение выше обозначенной проблемы. В ходе реализации программы обучающимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

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

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Вся деятельность клуба 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.

Адресат программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пульс» (клуб знатоков) рассчитана на обучающихся 9-11 классов, возраст 15-17 лет.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 1 год. На полное освоение программы требуется 72 часа.

Формы обучения

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса

Набор обучающихся в группы – свободный: могут заниматься все, кто проявляет желание и интерес, независимо от физических данных.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Недельная нагрузка на группу: 2 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Педагогическая целесообразность

Вся жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть ещё много неизвестного, скрытого.

Следовательно, нужно все более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов, свойств и взаимоотношений людей и вещей. Поэтому, какие бы новые веяния, рожденные требованиями времени, ни проникали в школу, как бы ни менялись программы и учебники, формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений.

Интеллектуальное развитие – непрерывный процесс, совершающийся в учении, труде, играх, жизненных ситуациях, и оно наиболее интенсивно происходит в ходе активного усвоения и творческого применения знаний, т.е. в интеллектуальных играх, которые содержат особенно ценные операции для развития интеллекта.

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество.

Цель программы:

Осознание обучающимися значимости развитого интеллекта для будущего личностного самоутверждения и успешного взаимодействия с окружающим миром, реализация интеллектуального потенциала личности через игровую деятельность.

Задачи:

- расширение кругозора, ознакомление обучающихся с накопленным интеллектуальным опытом и достижениями других людей;
- активизация познавательной деятельности,
- обучение четкому и лаконичному выражению своих мыслей,
- развитие мотивации учебной деятельности.
- создание условий для становления, развития и совершенствования интеллектуальных возможностей обучающихся;
- поощрение инициативы и стремление обучающихся к интеллектуальному совершенствованию;
- предоставление возможности обучающимся для проявления своих интеллектуальных способностей в гимназии и за её пределами;
- разъяснение обучающимся необходимости разумного сочетания интеллектуальной и физической деятельности для достижения гармонии в своем развитии.
- способствование активизации мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, выделение существенного и т.д.),
- развитие умений находить оптимальные решения.

- привлечение как можно большего количества обучающихся к занятиям интеллектуальной деятельностью,
- воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникабельности

Принципы отбора содержания

Формирование интеллекта происходит не только на уроках, но и в интеллектуально направленном общении в системе дополнительного образования. Развитие интеллектуальных возможностей дает не только успешность в учении, но и помогает осознанию своего внутреннего мира, своих возможностей, своего эмоционального состояния и состояния других людей. Под воспитанием интеллекта нужно подразумевать создание условий для самореализации и самовоспитания, конструктивного взаимодействия с окружающей средой, стремления к самосовершенствованию.

Воспитание интеллекта каждого обучающегося требует всестороннего развития его познавательных способностей (широты и тонкости разнообразных ощущений, наблюдательности, упражнений разных видов памяти, стимуляции воображения), но в особенности развития мышления. Воспитание интеллекта – одна из центральных задач всестороннего гармонического развития личности. Интеллектуальное воспитание – важнейшая сторона подготовки к жизни и труду подростков, заключающееся в руководстве развития интеллекта и познавательных способностей путем возбуждения интереса к интеллектуальной деятельности, вооружая знаниями, методами их добывания и применения на практике, привитию культуры интеллектуального труда. Забота о воспитании интеллекта является задачей семьи и школы.

Основные формы и методы работы

Особенностью данной программы является то, что одна тренировка может включать в себя задания и упражнения для изучения различных учебных тем.

Формы работы:

- интеллектуальные игры в классах, школе;
- творческие конкурсы;
- участие в предметных неделях;
- тренинги с командами клуба;
- участие в школьных и городских Научно-практических конференциях;
- экскурсии в музеи, на выставки, посещение театров;
- часы общения, беседы.

Требования к уровню освоения программы

Личностные результаты участников клуба должны отражать:

1) сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире;

2) сформированность основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности;

3) толерантное сознание и поведение в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нём взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;

4) навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;

5) нравственное сознание и поведение на основе усвоения общечеловеческих ценностей; б) готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на

протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;

7) эстетическое отношение к миру, включая эстетику быта, научного и технического творчества, спорта, общественных отношений;

8) сформированность экологического мышления, понимания влияния социально-экономических процессов на состояние природной и социальной среды

Метапредметные результаты должны отражать:

1) умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях; 2) умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

3) владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

4) готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

5) умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;

6) умение определять назначение и функции различных социальных институтов;

7) умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учётом гражданских и нравственных ценностей;

8) владение языковыми средствами - умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства.

По итогам реализации программы обучающийся – член интеллектуального клуба получит возможность:

- Научиться различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основных игр викторинного типа.
- Отличать игру от игровой программы.
- Научиться пользоваться справочной литературой.
- Научиться работать в коллективе.
- Научиться концентрировать внимание.
- Научиться оценивать и проверять возможные решения.
- Научиться доказывать и опровергать любые утверждения.
- Научиться быстро переносить своё внимание с объекта на объект.
- Научиться вычленять главное при записи вопросов.
- Научиться расставлять приоритеты при получении информации.
- Научиться пользоваться навыками быстрой и качественной записи.
- Научиться решать многоходовые логические задачи.
- Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней.

Формы подведения итогов реализации программы

Оценка достижений обучающихся – участников интеллектуального клуба «Пульс» осуществляется по результатам участия команды интеллектуалов в областных и районных

интеллектуальных играх «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и др., а также посредством участия интеллектуалов – участников клуба в школьных интеллектуальных турнирах.

Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Образовательный процесс освоения дополнительной общеобразовательной программы Пульс «Что? Где? Когда?» осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий. В качестве нормативно – правовых оснований проектирования данной программы выступает Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Методические рекомендации МО и НРФ по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г.(№09-3242), Устав МАОУ «Гимназия №2 г. Черняховска», правила внутреннего распорядка обучающихся гимназии, локальные акты гимназии. Указанные нормативные основания позволили разработать программу с учётом интересов и возможностей обучающихся.

Материально-техническое обеспечение реализации программы:

Помещение:

зал, оборудованный в соответствии с санитарными нормами: стулья для педагога и детей, шкафы и стеллажи для хранения наглядных пособий.

Аппаратура:

проектор

компьютер

дидактическое обеспечение:

Кадровое обеспечение:

Преподаватель без требования к стажу работы, не ниже первой квалификационной категории.

Освоение программы рассчитано на 1 год по 2 часа в неделю, что составляет 72 учебных часа. Данное распределение часов может корректироваться, в зависимости от выступления команд в турнирах по интеллектуальным играм.

**Учебный план
1 год обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	Самостоятельная подготовка	
1	История и принципы интеллектуальной игры. Правила игры. Формирование команд	4	2	2		Устный опрос, рефлексия
2	Формирование индивидуальных игровых качеств	12	4	8		Устный опрос, рефлексия
3	Игровая практика	56		52	4	Результат игры

<i>Всего:</i>	<i>72</i>	<i>6</i>	<i>66</i>	<i>4</i>	
---------------	-----------	----------	-----------	----------	--

**Содержание программы
(72 часа, 2 часа в неделю)**

1. История и принципы интеллектуальной игры. Правила игры. Формирование команд. (4 часа)

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. Принципы игры в команде. Команда – единый механизм. 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. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка – ещё не команда. Отработка игры в шестёрках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

2. Формирование индивидуальных игровых качеств. (12 часов)

Концентрация внимания. Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти. Виды памяти: зрительная, слуховая; краткосрочная, долговременная. Избирательность памяти. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, чёткий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.

3. Игровая практика (56 часов)

Участие команды в Чемпионате школы района и области, в Научно – практических конференциях. Анализ игр. Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников (после каждой игры).

Календарный учебный график

№ п/п	Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Количество часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
1	03.09	14.30-16.10	Мозговой штурм индивидуальная игра	2	Организационное занятие. Клубное самоуправление Занятие по технике безопасности	Кабинет №44	Рефлексия
2	10.09	14.30-16.10	Мозговой штурм спарринг, групповые игры	2	Особенности организации игры «Что? Где? Когда?»	Кабинет №44	Рефлексия
3	17.09	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Традиции и обычаи общества»	Кабинет №44	Рефлексия

4	24.09	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам.	Кабинет №44	Рефлексия
5	01.10	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Алгоритм поиска ответов.	Кабинет №44	Рефлексия
6	8.10	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Работа со справочным материалом	Кабинет №44	Рефлексия
7	15.10	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие на тему «Страны мира»	Кабинет №44	Рефлексия
8	22.10	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Принципы игры в команде	Кабинет №44	Рефлексия
9	05.11	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Распределение командных ролей	Кабинет №44	Рефлексия
10	12.11	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Отработка игры в тройках	Кабинет №44	Рефлексия
11	19.11	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Отработка игры в шестёрках	Кабинет №44	Рефлексия
12	26.11	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Власть и народ»	Кабинет №44	Рефлексия
13	03.12	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Отработка «Блиц» и «Суперблиц»	Кабинет №44	Рефлексия
14	10.12	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Крылатые выражения»	Кабинет №44	Рефлексия
15	17.12	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	Кабинет №44	Рефлексия
16	24.12	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Принципы интеллектуальной разминки.	Кабинет №44	Рефлексия
17	14.01	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Интеллектуальный аукцион	Кабинет №44	Рефлексия
18	21.01	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Памятные даты»	Кабинет №44	Рефлексия
19	28.01	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Особенности организации игры «Брейн-ринг»	Кабинет №44	Рефлексия
20	04.02	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Работа со справочной литературой	Кабинет №44	Рефлексия
21	11.02	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Флора и фауна»	Кабинет №44	Рефлексия
22	18.02	14.30-	спарринг,	2	Спорные вопросы	Кабинет	Рефлексия

		16.10	групповые игры		истории	№44	
23	25.02	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Интеллектуальный аукцион	Кабинет №44	Рефлексия
24	04.03	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Годы опаленные войной»	Кабинет №44	Рефлексия
25	11.03	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Влияние личностных качеств на работоспособность команды	Кабинет №44	Рефлексия
26	18.03	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Решение логических задач	Кабинет №44	Рефлексия
27	25.03	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Решение логических задач	Кабинет №44	Рефлексия
28	01.04	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Знаменитые люди России»	Кабинет №44	Рефлексия
29	08.04	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Знаменитые люди Мира»	Кабинет №44	Рефлексия
30	15.04	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Физики и лирики»	Кабинет №44	Рефлексия
31	22.04	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Эрудиция - ключ к успеху	Кабинет №44	Рефлексия
32	29.04	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Интеллектуальный аукцион	Кабинет №44	Рефлексия
33	06.05	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Мужчина и женщина»	Кабинет №44	Рефлексия
34	13.05	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Школьные годы»	Кабинет №44	Рефлексия
35	20.05	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Игровое занятие по теме «Отцы и дети»	Кабинет №44	Рефлексия
36	27.05	14.30-16.10	спарринг, групповые игры	2	Отчетное собрание. Подведение итогов	Кабинет №44	Рефлексия

Организационно – педагогические условия реализации программы

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

Методическое обеспечение программы:

1. Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр
2. Дидактический материал по разделам «Поле чудес», «Что? Где? Когда? Почему?», «Викторины», «Кроссворды», «Сценарии», «Загадки», «Интеллектуальные игры».
3. Реквизит к игровой программе: игровой стол, барабан, аппаратура для «Брейн-ринга».

4. Наглядно-дидактический материал: образовательная программа, методические пособия для проведения занятий, подборка музыки, настольные игры, головоломки и т. д.
5. Информационные базы данных в интернете;
6. Электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Материально-техническое оснащение:

Доска учебная;
Компьютер с выходом в Интернет;
Экран и Проектор;
Колонки;
Игры-головоломки;
Брейн-система;
Бумага, папки, ручки.

Методические указания по проведению игры «Что? Где? Когда?»

Для проведения игры необходимы: помещение, столы и стулья для участников и жюри, звукоусилительная аппаратура, микрофон 1 шт. для ведущего, секундомер, пакет вопросов (рекомендуемое количество вопросов 31 – для команд старше 18 лет, 21 – для команд моложе 18 лет).

Каждая команда состоит не более чем из шести игроков. В процессе игры между турами допускаются замена.

Игрок, сыгравший за одну команду, играть за другую в этой игре не имеет права.

Игра проводится всеми командами одновременно.

Задача команд - дать правильный ответ на поставленные ведущим вопросы. За каждый правильный ответ команда получает одно игровое очко.

Ведущий объявляет раунд, задает вопрос и произносит слово «время». Во время произнесения ударного слога, в слове «время» начинается отсчет чистого времени, равного одной минуте.

За 10 секунд до окончания обдумывания, ведущий предупреждает команды о завершении обсуждения и необходимости записи ответа. По истечении минуты, ведущий повторно произносит слово время, после чего требует ответы команд. К окончанию этой фразы команды должны поднять вверх руку с записями ответов, либо передать ответы с указанием названия команды и номера вопроса, жюри. В случае нарушения этого правила ведущий получает право не принимать ответ нарушившей команды и претензии по его решениям в этом вопросе не принимаются.

Правильные ответы зачитываются сразу после получения ответов команд.

Команды информируются о текущих результатах по окончании тура.

Письменные ответы команд сохраняются до истечения срока подачи протестов.

Ответ считается правильным, если:

а) раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации, (степень необходимой конкретизации определяется судейской коллегией, а в случае протеста апелляционным жюри);

б) форма ответа соответствует форме вопроса (что? – что, где? – где, когда? – когда и т. д.).

Ответ считается неправильным, если:

а) команда дала два или более вариантов ответа;

б) ответ дан с недостаточной степенью конкретизации;

в) в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена или названия, даты, способ действия и т. д.)

г) форма ответа не соответствует форме вопроса.

Ответы, сданные с опозданием - не рассматриваются.

При наличии в ответе дополнительной информации собственно ответом считается фраза или слово, напрямую отвечающее форме вопроса. Неточности в дополнительной информации не учитываются при условии, если они не меняют смысл ответа.

Информационное обеспечение программы

Список литературы:

Нормативные правовые акты:

1. Федеральный Закон «Об Образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597
4. Распоряжение Правительства РФ от 30 декабря 2012г. №2620-р
5. Проект межведомственной программы развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»

Для руководителя объединения:

1. А.Кочаров « О, счастливец» 2001
2. А.Кочаров «Кто хочет стать миллионером» 2011
3. Варганиян, Э. История с географией / Э.Варганиян. – Каменск-Уральский,2006.
4. Вьюжек, Т. Логические игры / Т. Вьюжек. – М., 2003.
5. Знаменитые головоломки мира / Сборник. – М., 2013.
6. Новый иллюстрированный энциклопедический словарь / под ред. А.П. Горкина. – М., 2000.
7. Норманн, В. Логические тесты и головоломки / В.Норманн. – М., 2002.
8. Развивайте интеллект: сб. логических задач. – М., 2002, 2003.
9. Рассел, К. Тесты британского клуба МЕНСА / К. Рассел, Ф.Картер. - Минск, 1996.
10. Справочник необходимых познаний / Сборник. - Пермь, 1994.

Для обучающихся и родителей

1. Н.М.Шанский. Школьный фразеологический словарь русского языка. Дрофа 1997.
2. Брокгауз, Ф.А. Россия. Энциклопедический словарь / Ф.А. Брокгауз, И.А. Эфрон. – Л., 1991.
3. Весь мир / Справочник. – Минск, 2006.
4. Все столицы мира. Популярный справочник / сост. Л.М. Еремина. – М., 2001.
5. Всё обо всех: в 10 томах / Сборник. – М., 1995.
6. Вьюжек, Т. Логические игры / Т. Вьюжек. – М., 2003.
7. Знаменитые головоломки мира / Сборник. – М., 2013.
8. Малый атлас мира / справочник. – М., 2005
9. Ожегов, С.И. Словарь русского языка / С.И. Ожегов. – Екатеринбург, 1994
10. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М., 2005.
11. Проверьте свои знания: в 10 томах / Сборник. – М., 2010.
12. Развивайте интеллект: сб. логических задач. – М., 2002, 2003.
13. Расширяем кругозор детей / Сборник. – Ярославль, 1993.
14. Современный словарь иностранных слов. – СПб., 1994.
15. Справочник необходимых познаний / Сборник. - Пермь, 1994.