

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРСПЕКТИВА»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«КРЕАТИВ IQ»

для учащихся **4-7 классов** (младшая лига)
срок реализации – **2 года**;

для учащихся **8-11 классов** (старшая лига)
срок реализации – **2 года**

Направленность программы – **социально-педагогическая**

Уровень программы - **углубленный**

Составитель: Матвейчук Н.Н., методист

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол от 26.09.2018 № 1

Утверждена приказом от 26.09.2018 № 172

Директор  С.В. Антонюк



Зеленогорск
2018г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Клуб интеллектуальных тренировок «КИТ» социально-педагогической направленности, уровень реализации и освоения программы – углубленный.

Актуальность

Средний возраст – период самоутверждения подростка, активного самопознания. Традиционно ведущей деятельностью в подростковом возрасте называются общение со сверстниками (Д.Б. Эльконин) и общественно значимая деятельность (В.В. Давыдов). При этом на уроках учителей зачастую интересует только программный материал, отклонение от темы нежелательно. Проблема подростков может заключаться в замкнутости, уединенности, неумении и невозможности презентовать себя и свои знания. И это при том, что многие обучающиеся при соответствующих условиях могут позиционировать себя как одаренные дети.

Работа с одаренными детьми требует глубокого понимания природы «одаренности». Академик А.М. Матюшкин понятие «детская одаренность» трактует как высокие творческие возможности ребенка, его способность к достижению оригинального результата в какой-либо деятельности. Одаренные дети отличаются от обычных мальчиков и девочек не столько способностью усваивать чужое, сколько потенциалом создавать новое. Вот этот потенциал и имеет смысл развивать, способствуя развитию одаренности обучающихся.

Кроме того, нам видится, что у подростков наличествует проблема осознанного принятия решений. Зачастую ребята в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые же наоборот хотят при этом 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.

Преимуществом интеллектуальных игр является то, что в их основе лежат не предметные знания, формируемые школьной программой, а «компетенции», т.е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях.

Участие в играх, где наряду с ограниченностью по времени, на учащихся действует множество отвлекающих факторов, является хорошим тренингом психологической защищенности, умения отстраниться и сосредоточиться на главном, формирует привычку к эмоциональным нагрузкам.

Благодаря тому, что программа сочетает в себе различные формы деятельности, занятия пробуждают воображение и творческие силы обучающихся. Вообще игра – это естественная форма обучения для человека любого возраста. По утверждению К.Д. Ушинского, игры помогают не только проявить способности и склонности ребенка, но и совершенствовать их. А М.

Горький считал, что труд и учение, сочетаясь с игровой деятельностью, способствуют формированию характера, развитию воли и интеллекта.

Таким образом, программа нацелена на развитие интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей и навыков межличностного и делового общения учащихся посредством включения их в интеллектуально-познавательную деятельность для активной социализации в обществе.

Новизна

В ходе реализации данной программы формируются ключевые компетенции (ценностно-смысловые, общекультурные, учебно-познавательные, информационные, коммуникативные, социально-трудовые, компетенции личностного самосовершенствования) обучающихся, что важно для каждого обучающегося и в целом для системы образования.

Интеллектуальные игры призваны научить обучающихся определять цели своей познавательной деятельности, выбирать необходимые источники информации, находить оптимальные способы решения поставленной цели, оценивать полученные результаты, организовывать свою деятельность, сотрудничать с другими членами команды. Школьники учатся работать в команде, прислушиваться к чужому мнению, ценить и уважать чужой интеллект и при этом, не стесняясь, высказывать свое мнение.

Таким образом, новизна данной программы заключается в том, что организованная по ней деятельность дает возможность развития у подростков комплекса способностей: организаторских, интеллектуальных, коммуникативных.

В соответствии с этим цель программы:

- развитие познавательных интересов и социальной активности обучающихся через погружение в систему индивидуальных и командных интеллектуально-психологических мероприятий (в том числе состязательных).

Программа "Клуба интеллектуальных тренировок" позволяет решать **следующие задачи:**

- знакомство обучающихся с историей развития и современными движениями интеллектуальных игр;
- знакомство с ролевой структурой команды и формирование навыков взаимодействия в команде, конструктивного диалога **и т.п.**;
- знакомство с **разнообразными** интеллектуальными играми;
- формирование умений обучающихся составлять вопросы и редактировать их;

- формирование интеллектуальной и психологической культуры обучающихся.

Отличительные особенности Программы

В основу Программы положен системно-деятельностный подход, способствующий развитию личности обучающегося в собственной деятельности. Для организации личностной результативной деятельности каждый обучающийся решает следующие задачи:

развитие умения согласовывать свои действия с членами команды;

брать ответственность на себя за качество командной игры на занятиях и интеллектуальных турнирах.

Большая часть программы посвящена технологии взятия вопросов различных интеллектуальных игр и, как следствие, технологии составления вопросов. Обучающиеся знакомятся с различными формами интеллектуального досуга, типами игр, заданий, вопросов. Для проверки усвоения программы, поддержания мотивации детей, уверенности в своих силах необходимо участие в различных интеллектуальных турнирах. В рамках образовательной программы Клуба предполагается участие в дистанционных турнирах Молодежного Кубка Мира по игре «Что? Где? Когда?» и Школьного регионального Кубка с анализом рейтинга команд из различных регионов России и мира, а также на очных выездных интеллектуальных играх (Межрегиональный фестиваль «Енисейская знать», г. Красноярск; Первенство Сибири по интеллектуальным играм, г. Новосибирск; Кубок ректора по интеллектуальным играм, г. Иркутск; Кубок Губернатора Красноярского края по брейн-рингу, г. Красноярск). Программа предусматривает клубную форму работы.

Особое место в освоении содержания программы «Клуба интеллектуальных тренировок» уделяется самостоятельной работе обучающихся. Индивидуально планируется работа по составлению вопросов различной сложности: от викторинного типа вопросов до вопросов к играм ЧГК и Брейн-ринг. Предполагается редактирование пакетов вопросов к различным играм.

Ценность данной деятельности заключается, во-первых, в ее огромном развивающем потенциале: составляя вопросы, работая с различной литературой, ребенок проводит теоретическое мини-исследование интересной темы из разных областей науки и творчества, например, литературы, истории, математики, МХК и др.

Во-вторых, многие российские и международные синхрон-турниры по интеллектуальным играм готовы сотрудничать с авторами и редакторами вопросов. Опыт составления вопросов позволит детям применять свои знания в будущем и развиваться в профессиональном плане в рамках интеллектуального спорта.

Помимо навыков участия в игровых турнирах, у детей формируются навыки предъявления полученного опыта. Так, участники Клуба входят в оргкомитет городских интеллектуальных турниров и соревнований, становятся авторами и ведущими игровых состязаний.

Возраст обучающихся

Программа рассчитана на обучающихся 10-18 лет. При этом занятия проводятся с использованием 2 вариативных учебных планов – младшая лига (10-12 лет) и старшая лига (13-18 лет). Программа является универсальной, применяемые формы игр легко адаптируются к возрастным категориям школьников. Количество обучающихся в группе – от 12 человек (от 2 команд).

Срок реализации программы

Срок реализации программы в **каждой** лиге - 2 года. На первом этапе (первый год) ребята знакомятся со спецификой разных видов игр, формируют команды, апробируют свои возможности участия в конкурсах и турнирах. На втором этапе (второй год обучения) возрастает уровень и сложность вопросов, а также пробы редакции пакетов и организации турниров. В дальнейшем предполагается участие в турнирах более высокого уровня.

Форма и режим занятий

Программа рассчитана на 108 учебных часов групповых занятий в год. Проводится одно-два занятия в неделю общей продолжительностью три учебных часа, которые включают теоретическую подготовку, тренинги командообразования, практические упражнения. В практическую часть программы может включаться участие в дистанционных и очных интеллектуальных турнирах по интеллектуальным играм (Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?»; Школьный региональный Кубок, Открытое Первенство Сибири по интеллектуальным играм и т.д.) с периодичностью, ежегодно определяемой условиями турниров.

Учебный материал можно представить в виде взаимосвязанных блоков:

1. Теоретический блок знакомства с технологией интеллектуальных игр.
2. Блок практических тренировок.
3. Тренинги командообразования (теория и практика).
4. Участие в интеллектуальных турнирах.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Оценка усвоения образовательной программы проводится по следующим критериям:

- умение различать типы вопросов;

- навыки составления (и редактирования) вопросов;
- владение технологией командной работы;
- навыки организации интеллектуальных игр и турниров;
- результативность участия в интеллектуальных турнирах разного уровня.

Предполагается три уровня освоения образовательной программы относительно степени проявления названных показателей у обучающихся:

Базовый уровень: Обучающиеся

- понимают, что вопросы игры - различного типа, могут их различать;
- умеют составлять вопросы викторинного типа: из одной отрасли знаний, без скрытых подсказок;
- владеют технологией командной работы;
- успешно участвуют в интеллектуальных турнирах ЦО «Перспектива» и других учреждений г. Зеленогорска.

Повышенный уровень:

- различают типы вопросов;
- умеют составлять вопросы к разным типам игр: интегрировать знания из разных отраслей знаний, использовать многоступенчатые комбинации;
- владеют технологией командной работы, выдерживают ролевую структуру команды;
- включаются в деятельность по организации интеллектуальных игр и турниров
- успешно участвуют в городских и краевых интеллектуальных турнирах.

Творческий уровень:

- различают **множественные** типы вопросов;
- умеют составлять и редактировать пакеты вопросов и заданий для индивидуальных и командных конкурсов различных интеллектуальных турниров;
- успешно участвуют в краевых, российских интеллектуальных турнирах;
- умеют организовать работу команды, ее работу во время игры и во внутурнирный период;
- владеют навыками проведения интеллектуальных игр для детей, выступают в качестве организаторов городских интеллектуальных проектов.

Формы подведения итогов

Оценка знаний и умений производится в течение года по рейтингу участия в городских и синхронных международных турнирах, с помощью рефлексивных анализов участия в интеллектуальных играх и соревнованиях. Два раза в год (декабрь, май) предполагается проведение аттестационных занятий в форме игры с родителями и выпускниками Клуба.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Младшая лига

1 год обучения

№	Перечень разделов, тем	КОЛ-ВО ЧАСОВ		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Формирование команды и ролевая нагрузка	30	9	21
3	Технические особенности работы над вопросом	39	13	26
4	Разновидности и особенности интеллектуальных игр	30	8	22
5	Участие в городском проекте «Знатоки Зеленогорска»	4		4
6	Итоговое занятие (декабрь, май)	3		3
ИТОГО:		108	33	75

2 год обучения

№	Перечень разделов, тем	КОЛ-ВО ЧАСОВ		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Формирование команды и ролевая нагрузка	18	5	13
3	Технические особенности работы над вопросом	32	7	25
4	Разновидности и особенности интеллектуальных игр	38	8	30
5	Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?»	14		14
6	Итоговое занятие (декабрь, май)	3		3
ИТОГО:		108	23	85

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Младшая лига

Первый год обучения

Организационное занятие.

1 раздел. «Формирование команды и ролевая нагрузка».

«Классическая» схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Пути достижения успешности командной работы. Разрешение конфликтных ситуаций в команде.

Коммуникативные тренинги, тренинги командообразования и проигрывание ролей и ситуаций в команде.

2 раздел. Технические особенности работы над вопросом.

Знакомство с видами вопросов. Вопросы «викторинного» плана. Вопросы – задания (кроссворды). Классические вопросы «Что? Где? Когда?». Форма вопросов. Использование дополнительных материалов в вопросах. «Технические» особенности вопросов и способы работы с ними. «Привязка» вопросов к конкретной теме или турниру.

Практическая работа «Викторина по сказкам». Практическая работа «Составь кроссворд». Турнир кроссвордистов. Турнир «Самый умный»

3 раздел. Разновидности и особенности интеллектуальных игр.

Игры на взаимопонимание «Пойми меня», «Крокодил», «Ассоциации», «Мафия». Игры интеллектуального досуга: загадки, ребусы, головоломки, шарады.

Тренинги игр на взаимопонимание. Турнир «Кто угадает?»

4 раздел. Участие в городском проекте «Знатоки Зеленогорска».

Анализ участия в играх проекта.

5 раздел: Итоговое занятие (декабрь, май)

Интеллектуальный турнир «Интеллектуальный лабиринт» (игры с родителями и выпускниками Клуба)

Второй год обучения

Организационное занятие (3 часа).

1 раздел: «Формирование команды и ролевая нагрузка».

«Классическая» схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Пути достижения успешности командной работы. Разрешение конфликтных ситуаций в команде. Значимость роли лидера в команде.

Коммуникативные тренинги, тренинги командообразования, тренинги личностного роста.

2 раздел: Технические особенности работы над вопросом.

Виды вопросов. Классические вопросы «Что? Где? Когда?». Вопросы «викторинного» плана. Вопросы для разных игр. Одно- и многоходовые вопросы. Вопросы на логику, на знание, на командную игру, на инсайт (на озарение, догадку). «Технические» особенности вопросов и способы работы с ними. «Привязка» вопросов к конкретной теме или турниру. Этапы работы над вопросом.

Практические задания «Классификация вопросов». Тренинги решения. Тренинги развития познавательных процессов, креативности.

3 раздел: Разновидности и особенности интеллектуальных игр.

Развивающие игры. Игры на развитие внимания, памяти, воображения, пространственного мышления. Игры интеллектуального досуга: головоломки,

шарады, логические задачи. «Разминочные» (тренировочные) игры. Игры с выбором варианта («Эрудит-лото»). Игры на двоичную логику «Да-нет». Игры на взаимопонимание («Пойми меня»). Игры на установление соответствий.

Внеигровые интеллектуальные методики.

Практические задания на составление предложенных игр. Турниры между командами. Тренировочные занятия.

4 раздел: участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?»

Анализ заданий турнира, эффективности работы участников команды.

5 раздел: Итоговое занятие (декабрь, май)

Тренировочный турнир «Сборников игр» (игры с родителями и выпускниками Клуба)

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Старшая лига

1 год обучения

№	Перечень разделов, тем	КОЛ-ВО ЧАСОВ		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Международное интеллектуальное движение	18	9	9
3	Понятие команды, ее формирование и ролевая нагрузка	10	2	8
4	Работа с вопросами	30	5	25
5	Разновидности интеллектуальных игр	20	5	15
6	Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», ШРеКе, выездных интеллектуальных играх	24		24
7	Итоговое занятие (декабрь, май)	3		3
ИТОГО:		108	24	84

2 год обучения

№	Перечень разделов, тем	КОЛ-ВО ЧАСОВ		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Международное интеллектуальное движение	4	2	2
3	Формирование команды и ролевая нагрузка	8		8
4	Работа с вопросами	30	5	25
5	Разновидности и особенности интеллектуальных игр	32	6	26

6	Участие в дистанционных и выездных интеллектуальных турнирах: МКМ, «Енисейская знать», Первенство Сибири, фестиваль «Брейн-ринг»	28		28
	Итоговое занятие	3		3
ИТОГО:		108	16	92

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Старшая лига

Первый год обучения

Организационное занятие.

1 раздел: «Международное интеллектуальное движение».

Интеллектуальное движение в странах мира. История движения "Что? Где? Когда?". Современные интеллектуальные игры в России, странах СНГ. Объединения и клубы "Что? Где? Когда?" до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов "Что? Где? Когда?") Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Различные движения интеллектуальных игр: «БЛИК» (Беларусская лига Интеллектуальных клубов), ЛУК (Лига украинских клубов), МОО ИНТИ (Россия и основные принципы их работы.).

Работа с информационными источниками. Поиск российских и зарубежных клубов. Формирование Устава клуба «Кит» и особенностей работы в нем.

2 раздел: «Понятие команды, ее формирование и ролевая нагрузка».

3 раздел: Схема команды «знатоков» и роли в команде: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Пути достижения успешности командной работы и разрешение конфликтных ситуаций в команде. Конфликтные ситуации во время игры.

Тренинги командообразования. Распределение и проигрывание ролей и ситуаций в команде.

4 раздел: Работа с вопросами.

Виды вопросов. Ключевые слова, подсказки. Различные формы вопроса. Классификация вопросов. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое "растормаживание" индукторов в команде. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль

логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуитивов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации. *Составление вопросов. Тренинги составления вопросов и их корректировки.*

5 раздел: Разновидности интеллектуальных игр.

Популярные интеллектуальные игры. Особенности интеллектуальных игр. «Разминочные» (тренировочные) игры. Игры с выбором варианта. Игры на двоичную логику. Игры на взаимопонимание. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр. «Спортивные» варианты интеллектуальных игр. Турнирный вариант «Что? Где? Когда?». Турнирные варианты других телевизионных игр. Авторские интеллектуальные игры. «Эрудит-квартет», «Тройка», «Шестью два», «Рискуй!», «Чеширский кот». «Одесские» игры». Внеигровые интеллектуальные методики.

Тренировочные занятия по изученным играм. Участие в играх Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», Школьном Региональном Кубке, выездных интеллектуальных турнирах.

5 раздел: Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», выездных интеллектуальных играх.

Анализ заданий турниров, эффективности работы участников команды, дефициты и ресурсы.

6 раздел: Итоговое занятие (декабрь, май)

Интеллектуальный турнир «Интеллектуальное такси» (игры с родителями и выпускниками)

Второй год обучения

Организационное занятие.

1 раздел: «Международное интеллектуальное движение».

Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Правила МКМ по игре "Что? Где? Когда?". Интеллектуальное движение в Сибирском Федеральном округе, Красноярском крае.

Работа с Уставом клуба «КИТ», составление плана игровых турниров.

2 раздел: «Формирование команды и ролевая нагрузка».

«Классическая» схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Пути достижения успешности командной работы. Разрешение конфликтных ситуаций в команде.

Тренинги командообразования и проигрывание ролей и ситуаций в команде. Анализ сложных ситуаций взаимодействия.

3 раздел: Работа с вопросами.

Виды вопросов. Ключевые слова, подсказки. Различные формы вопроса. Классификация вопросов. Составление вопросов. Тренинги составления вопросов и их корректировки для игроков разных возрастных групп и социальных категорий. Вопросы для разных игр. Одно- и многоходовые вопросы. Вопросы на логику, на знание, на командную игру, на инсайт (на озарение, догадку). Другие разновидности вопросов. Вопросы развивающих игр на внимание, на память, на воображение, на развитие пространственного мышления.

Тренировочные задания. Тренинг составления вопросов к конкретным турнирам.

4 раздел: Разновидности и особенности интеллектуальных игр.

Популярные интеллектуальные игры. Особенности интеллектуальных игр. Интеллектуальный спорт. «Спортивные» варианты интеллектуальных игр. Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм "Что? Где? Когда?", "Брейн ринг", "Своя игра", «Хамса». «Разминочные» (тренировочные) игры. Авторские интеллектуальные игры. Внеигровые интеллектуальные методики.

Тренировочные занятия по изученным играм. Участие в играх молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», Всемирного движения интеллекта, выездных интеллектуальных турнирах.

5 раздел: Участие в дистанционных и выездных интеллектуальных турнирах: МКМ, «Енисейская знать», Первенство Сибири, фестиваль «Брейн-ринг».

Анализ заданий турнира, эффективности работы участников команды, дефициты и ресурсы.

6 раздел: Итоговое занятие (декабрь, май)

Интеллектуальный турнир «Сборников игр» (игры с родителями и выпускниками)

Условия реализации программы

1. Кадровое обеспечение

Программу «Клуб интеллектуальных тренировок» может реализовывать педагог с высшим педагогическим образованием. Желательно наличие психологического образования или помощь психолога при проведении коммуникативных тренингов, тренингов командообразования, личностного роста и т.д.

2. Материально-техническое оснащение

- кабинет для проведения теоретических занятий со столами и стульями на 20 человек;
- кнопочная система для проведения временных игр («Своя игра», «Брейн-ринг», «Хамса»);
- компьютер (ноутбук),
- цифровой проектор;

- экран для цифрового проектора;
- компьютерный класс с выходом в Интернет;
- писчая бумага; маркеры.

3. Методическое обеспечение программы

Информационное обеспечение

Литература для педагога

1. Айзенк Х., Эванс Д. Проверьте способности вашего ребенка. / Пер. с англ. Л.К. Клюкина. – М.: ООО «Издательство АСТ», 1998
2. Большаков В.Ю. Психотренинг: социодинамика, упражнения, игры. – СПб.: «Социально-психологический центр», 1996
3. Козлов Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения. – Екатеринбург: Издательство АРТ ЛТД, 1998
4. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман Н.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. – М.: Гуманит. Изд. Центр «ВЛАДОС», 2001
5. Лезер Ф. Тренировка памяти. – М.: Издательство «Эйдос», 1995
6. Машин Л., Мадышева Е. Развивающие игры. Загадочные истории: для занятий с детьми. – Харьков: Фолио, 1996
7. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1998
8. Холодная М.А. Психология интеллекта: парадоксы исследования. – Томск: Издательство Томского университета, М.: Издательство «Барс», 1997
9. Черемошкина Л.В. Развитие памяти детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: «Академия развития», 1997

Литература для обучающихся

1. Алексеев А.А., Громова Л.А. Поймите меня правильно или книга о том, как найти свой стиль мышления, эффективно использовать интеллектуальные ресурсы и обрести взаимопонимание с людьми. – СПб.: Экономическая школа, 1993
2. Гершензон М.А. Головоломки профессора Головоломки: Сборник затей, конкурсов, самоделок, занимательных задач / Сост. И. Прусаков. – М.: Детская литература, 1994
3. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что? Где? Когда? Блиц-энциклопедия. – М.: «РИПОЛ КЛАССИК», 1999
4. Популярная энциклопедия для детей «Все обо всем». – М.: «Ключ-С», 1994
5. Проверьте свои знания: Энциклопедия в 10 т. / сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1996
6. Серия «Энциклопедия для детей». – М.: Аванта+, 1998

7. Серия книг «Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему?» - М.: Дрофа, 1995

Сетевые ресурсы

1. А. Я. Психология: описания психологических тестов, тестирование онлайн, тренинги, упражнения, статьи, советы психологов - <http://azps.ru/>
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» - <http://db.chgk.info/>
3. Блокнот психолога - <http://chronicles.moy.su/>
4. Всемирное движение интеллекта - <http://www.vdi.chgk.info/>
5. Динамический банк вопросов - <http://dinabank.livejournal.com/>
6. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» - <http://internet.chgk.info/>
7. Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?» - <http://student.chgk.info/>
8. Сайт логических игр, задач и упражнений «На все задачи есть» - <http://nazva.net/> - ответ! –