

Управления образования города Калуги,
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 29» города Калуги

ПРИНЯТА
педагогическим советом
протокол № 1 от 30.08.2023



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности
«Что? Где? Когда?»**

Возраст учащихся: 11-15 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень сложности: стартовый

Автор-составитель: Золотова Л.Г.

Должность: Заместитель директора по ВР

Калуга, 2023

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	«Что?Где?Когда?».
Автор программы, должность	Золотова Л.Г. заместитель директора по ВР
Адрес реализации программы	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение: «Средняя общеобразовательная школа № 29» город Калуга, улица Центральная, дом 13/А тел.8(4842)513-199.
Вид программы	постепенности авторства – модифицированная; по уровню сложности – стартовый.
Направленность программы	социально-гуманитарная.
Вид деятельности	интеллектуально-развитие школьников.
Срок реализации	1 год.
Возраст учащихся	11-15 лет.
Форма реализации программы	групповая.
Форма организации образовательной деятельности	клуб
Название объединения	«Что?Где?Когда?».
Педагоги, реализующие программу	Золотова Л.Г. заместитель директора по ВР.

Оглавление

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ.....	Ошибка! Закладка не определена.
РАЗДЕЛ 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»	Ошибка! Закладка не определена.
1.1 Пояснительная записка.....	Ошибка! Закладка не определена.
1.2. Цель и задачи программы.....	Ошибка! Закладка не определена.
1.3. Содержание программы	Ошибка! Закладка не определена.
1.4 Планируемые результаты.....	Ошибка! Закладка не определена.
РАЗДЕЛ 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	Ошибка! Закладка не определена.
2.1 Календарный учебный график	Ошибка! Закладка не определена.
2.2 Условия реализации программы	11
2.3 Формы аттестации (контроля)	Ошибка! Закладка не определена.1
2.4 Оценочные материалы.....	Ошибка! Закладка не определена.1
Список литературы	Ошибка! Закладка не определена.1

РАЗДЕЛ I.

«КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1 Пояснительная записка

Игра - одно из самых распространённых форм человеческой деятельности, в связи с тем, что в игре присутствует элемент соревнования, она с радостью принимается подавляющим большинством детей разного возраста.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют все черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, память, интуицию. С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата, причём и этот результат быстро теряет ценность сам по себе, и цель переакцентируется с результата на непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

Практическая значимость программы

Позитивное отношение к знанию как общественной ценности вырабатывается у школьника в том случае, если знание становится объектом эмоционального переживания. Наиболее удачной формой может оказаться, например, школьный интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» (здесь знание и умение его использовать становятся

высшей ценностью для участников этой уникальной по своему влиянию на умственное воспитание и игры).

Воспитательная направленность занятий в рамках интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Программа даёт возможность работы с учащимися, имеющими разный уровень интеллектуальных возможностей. Также участникам программы предоставляется возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволяет им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

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

Направленность программы: социально – гуманитарная

Вид программы:

постепенная авторства – модифицированная;

по уровню сложности – стартовый.

Язык реализации программы: русский

Перечень нормативных документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года.

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
7. Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Утверждена постановлением Правительства Калужской области от 29 января 2019 года № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области».

Актуальность данной программы заключается в том, что интеллектуальная игра «Что?Где?Когда?» развивает интеллектуальные способности и умение работать в одной команде, что в настоящее время является ведущей линией в образовательной деятельности.

Отличительные особенности программы

Программа модифицированная, учитывает возрастные и психологические особенности учащихся. Программа общеразвивающая, предполагает общекультурный уровень усвоения.

Принципы построения программы:

- принцип развивающего образования, в соответствии с которым главной целью является развитие обучающегося;
- принцип научной обоснованности и практической применимости;
- - принцип интеграции содержания данной программы с возрастными возможностями и особенностями детей, спецификой и возможностями образовательных областей;
- комплексно-тематический принцип программы – объединение различных видов деятельности вокруг одной «темы», что обеспечит целостное представление обучающихся об игре.

Адресат программы

Данная программа предназначена для детей и подростков 11– 15 лет, проявляющих интерес к интеллектуальным играм, может быть реализована в работе педагога как с отдельными учащимися, так и с группой учащихся из разных классов параллелей.

Программа составлена с учётом индивидуальных возрастных особенностей учащихся. Психолого-педагогические особенности учащихся определяют методы индивидуальной работы педагога с каждым из них, темпы прохождения образовательного маршрута.

объем программы: 34 часа.

срок реализации программы: 1 год.

режим обучения: 1 раз в неделю по 1 часу.

форма обучения: очная.

особенности набора: свободный.

состав группы: постоянный

Форма организации образовательной деятельности – групповая (кружок), с возможностью проводить индивидуальные занятия.

Формы обучения:

- групповая;
- парная;
- в рабочих тройках

Формы проведения занятий:

- игры (деловые, спортивные, конкурсы, сюжетно-ролевые),

- тренинги,
- КТД,
- беседы,
- творческие задания, проекты,
- экскурсии,
- мастер-классы,
- самостоятельная работа поискового типа (работа с информацией),
- дискуссии,
- тесты,
- анкеты,
- рефлексия,
- работа по группам,
- деловая и ролевая игры.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: Развитие личности, эффективная реализация её творческого и интеллектуального потенциала посредством занятий в интеллектуальном клубе «Что? Где? Когда?».

Задачи:

Обучающие

- Учить подростков самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь её анализировать и критически мыслить.
- Учить взаимодействовать в коллективе, коллегиально приходить к единому мнению.

Воспитательные

- Прививать детям уважительное и толерантное отношение друг к другу.
- Воспитывать любознательность; ценностные отношения школьников к знаниям.

Развивающие

- Стимулировать умение совершенствоваться в коллективе.
- Развивать познавательную мотивацию.
- Развивать интеллектуальные, творческие, лидерские и организаторские способности учащихся.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№п/п	Название темы	Всего часов	Теория	Практика	Формы аттестации
1	Вводное занятие, инструктаж по ТБ	2	1	1	Тренировочная игра.
2	Игра «Что? Где? Когда?»	2	1	1	
2.1	История игры.	2	1	1	
2.2	Типы и виды вопросов.	2	1	1	
2.3	Минута обсуждения.	2	1	1	
3	Компоненты успешной игры.	8	3	5	Тренировочная игра.
3.1	Основы командной игры	3	1	2	
3.2	Отношения в команде.	1	1		
3.4	Социальные роли в команде.	4	1	3	
4	Техника мозгового штурма, инструктаж по ТБ.	4	1	3	Выполнение творческого задания.
5	Интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-Ринг», «Эрудит – лото».	2	1	1	Участие в играх школьных турниров.
6	Организация и проведение турниров.	2	1	1	Организация тематической игры для учеников начальной школы.
Итого:		34	14	20	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие.

Теория: Ознакомление с программой, инструктаж по технике безопасности, анкетирование. Система и программа работы.

Практика: Игры-

знакомства: «Знакомство по кругу», «Я самый, самый...», Тренинги: «Подари улыбку», «Замкни цепь».

Формы занятий: тренинги, беседа

2. Игра «Что? Где? Когда?» история игры.

Теория: история создания телевизионной версии элитарного интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?». История «Что? Где? Когда?».

Практика: Викторины, тестирование

Формы занятий: работа по группам

3. Компоненты игры.

Теория: Представление основных типов вопросов «Что? Где? Когда?»: поиск ключевых слов в тексте вопроса, «вопрос на школу», перебор, поиск ассоциаций.

Практика: разбор и обработка существующих вопросов данного типа, изучение особенностей данных типов, работа над собственными методами поиска ответов на данные типы.

Формы занятий: самостоятельная работа поискового типа.

4. Техника мозгового штурма.

Теория: Правила мозгового штурма, методика работы с информацией.

Практика: Проведение мозгового штурма в различных проблемных ситуациях – практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы. Методика работы с информацией.

Формы занятий: творческие задания, мастер-классы, дискуссии.

5. Игры «Что? Где? Когда?».

Теория: общие правила игры

Практика: Игры в командах, участие в школьных турнирах.

Интеллектуальные игры «Брейн-Ринг», «Эрудит – лото».

Теория: история интеллектуальных игр «Брейн-ринг», «Эрудит – лото», особенности игр. «Эрудит – лото», изучение правил данных игр.

Практика: просмотр самых интересных выпусков с участием южан в играх «Брейн-ринг».

Формы занятий: игры, тренинги, экскурсии и дискуссии, деловая игра.

6 «Организация и проведение турниров.

Теория: Правила организации игры.

Практика: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членам и клубу интеллектуальных викторин для младших школьников.

Формы занятий: беседа, КТД, работа с информацией, обсуждения.

1.4 Планируемые (ожидаемые) результаты освоения программы.

По окончании изучения программы обучающимися должны быть достигнуты:

Личностные результаты:

- умение работать в команде,
- контролировать свои эмоции,
- умение брать на себя ответственность за то или иное решение.

Метапредметные результаты:

- ориентироваться в основных предметах школьного уровня,
- приобретать знания в рамках школьной программы в таких областях как: живопись, хореография, театр, психология и т.д.

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

Низкий уровень:

Знают:

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

Умеют:

- решать логические задания.

Средний уровень

Знают:

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

Умеют:

- самостоятельно искать, находить и обрабатывать информацию.

Высокий уровень

Знают:

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

Умеют:

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

РАЗДЕЛ 2

«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Календарный учебный график

№ недели	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия
1 -2	1	Вводное занятие. Практика: игры на знакомство.	Анкетирование «Мои интересы».
	1	Игры-знакомства: «Знакомство по кругу», «Я самый, самый...», Тренинги: «Подари улыбку», «Замкни цепь», «Обмен приветствиями».	Игры-знакомства, Тренинги.
3-4	2	Игра «Что? Где? Когда?» История создания телевизионной версии элитарного интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?». История «Что? Где? Когда?».	Викторины, тестирование
5-6	2	Представление основных типов вопросов «Что? Где? Когда?»: поиск ключевых слов в тексте вопроса. Поиск ассоциаций. Разбор и обработка существующих вопросов данного типа, изучение особенностей данных типов, работа над собственными методами поиска ответов на данные типы.	Викторины, тестирование
7-8	2	Распределение минуты обсуждения, рассадка команды, определение стиля игры команды, виды обсуждения. Самостоятельное распределение игровой минуты, игровые пробы, выработка собственного стиля.	Викторины, тестирование
9	1	Компоненты успешной игры. Нормы поведения интеллектуального клуба и кодекс чести знатока. Правила игры Поведение игроков в команде.	Викторины, тестирование

10-11		Командный дух.	
	2	Игровые занятия на сплочение коллектива.	Игровые занятия
12-13-14	3	Игровые занятия на сплочение коллектива.	Игровые занятия
15-16-17-18	4	Социальные роли: генератор, справочник, критик, диспетчер, ответственный за окончательное решение.	Творческие задания, мастер-классы, дискуссии.
19	1	Промежуточная аттестация, пробные игры по ролям.	игры
21-22	2	Техника мозгового штурма Правила мозгового штурма, Методика работы с информацией	Творческие задания, мастер-классы, дискуссии.
23-24	2	Проведение мозгового штурма в различных проблемных ситуациях.	Творческие задания, мастер-классы, дискуссии.
25-26	2	Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути.	дискуссии
27	1	Самооценка действий школьников во время мозгового штурма.	дискуссия
28-29	2	Игровые пробы.	Игра.
30-31	2	История интеллектуальных игр «Брейн-ринг», особенности игры «Эрудит – лото», изучение правил данных игр.	Игра.
32-33	2	Игры в командах, участие в школьных турнирах	Игра.
34	2	Организация и проведение турнира в для младших школьников.	Игра.

2.2 Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение

- помещения: классная комната, спортивный зал, актовый зал;
- канцтовары: ватман, краски, гуашь, картон, цветная бумага, кнопки, скрепки, маркеры, карандаши и др.

Информационное обеспечение:

- компьютер;
- проектор;
- интерактивная доска;
- экран;
- аудиотехника;
- видеотехника;
- фотоаппарат.

Методы диагностики:

- анкетирование;
- -опрос;
- -беседа;
- тестирование;
- наблюдение;
- Игра.

По итогам каждой темы проводится тренировочная игра, участие в школьных турнирах, а также самостоятельное проведение какой-либо интеллектуальной игры, изученной в ходе реализации программы.

2.3 Формы аттестации (контроля)

Текущий контроль осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических работ, поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний.

Промежуточный контроль: игра.

Данная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.

2.4 Оценочные материалы

Промежуточный контроль: игра.

Итоговый контроль: учащимся предлагается самостоятельно разработать пакет вопросов.

2.5 Методическое обеспечение

В основу Программы заложена программа Михаила Скипского «Знатоки» <http://www.anichkov.ru/>.

Методы обучения:

Практический. Практические методы применяются в обучении для познания реальности, формирования умений и навыков, углубления знаний. Для этого используются такие приемы как планирование выполнения задания, постановка

задач, оперативное стимулирование, контроль и регулировка, тестирование результатов, выявление и анализ ошибок. Из общего числа практических методов в программе используются следующие: метод упражнений, метод практических работ, метод игры.

Словесный. Этот метод стимулирует активную познавательную деятельность учащихся, обеспечивает высшую культуру слуховых восприятий и мышления, развивает чтение, устную и письменную речь, а также требует умения анализа и синтеза, конкретизации и противопоставления, умения рассуждать и делать выводы. К словесным методам относятся рассказ и объяснение, беседа и дискуссия, лекция. Данные методы широко применяются в ходе формирования у детей теоретических и практических знаний, поддерживается вербальный обмен информацией между педагогом и учащимися.

Наглядный. Под наглядными методами обучения понимаются такие, при которых усвоение учебного материала находится в существенной зависимости от применяемых в процессе обучения наглядного пособия и технических средств. Наглядные методы используются в тесной связи с словесными и практическими методами обучения и предназначены для наглядно-чувственного ознакомления учащихся с явлениями, процессами, объектами в их натуральном виде или в символическом изображении с помощью всевозможных рисунков, репродукций, схем и т. п. В современной школе широко используются с этой целью экранные технические средства. Наглядные методы обучения условно можно подразделить на две большие группы: метод иллюстраций и метод демонстраций. Метод иллюстраций предполагает показ ученикам иллюстративных пособий, плакатов, таблиц, картин, карт, зарисовок на доске, плоских моделей и пр. Метод демонстраций обычно связан с демонстрацией опытов, технических установок, кинофильмов, диафильмов и др.

Технологии:

Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

Технология коллективной творческой деятельности. Методика коллективной творческой деятельности является основой детских общественных объединений, так как представляет особый творческий и организационно-содержательный алгоритм. Методика КТД характеризуется следующим социально-педагогическими составляющими: стратегией «общей заботы о окружающем мире», тактикой «воспитательных отношений и сотрудничества старших и младших в совместной творческой деятельности», технологией «коллективно-организаторской деятельности».

Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимыми условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся.

Информационно-коммуникационные

технологии активизируют творческий потенциал учащихся; способствуют развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать с различными видами информации и т.д.

Личностно-ориентированного обучения;

Обучение на основе учета индивидуальных особенностей обучающихся, где во главу ставится самобытность ребёнка, его самооценку, т.е. развитие личностных особенностей обучающегося, раскрытие его природного дара.

Групповые технологии; технология проведения занятия, при которой ведущей формой учебного познавательного процесса является групповая форма. Учащиеся поделены на микрогруппы, в которых решают поставленную перед ними учебную или игровую задачу.

Список литературы

Литература для педагога:

1. Алексеев Е.В., Белкин В.Г., Курмашева Н.А., Поташев М.О., Тюрикова И.К. Что? Где? Когда?: [Электронный ресурс]. <http://www.litmir.net/br/?b=1171>
2. Бурда Б.О. «Что? Где? Когда?» в телеэкране: [Электронный ресурс]. <http://israel.chgk.info/bib/bbur01.htm>
3. Бурда Б.О. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только: [Электронный ресурс]. <http://www.twirpx.com/file/631628/>
4. Вагапова Д.Х. Риторика интеллектуальных игр в тренингах. – М., 1998.
5. Вачков И. Психология тренинговой работы. – М.: Эксмо, 2007.
6. Викентьева И. О дасинквейну // Перемена. – 2002. – №3.
7. Ворошилов В.Я. Феномены игры. – М., Советская Россия, 1982.
8. Выменец Ю. К вопросу классификации вопросов: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/vymenets.html>
9. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное обучение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2011. (Работа по новым стандартам).
10. Данилевич Е., Кулинич О., Байрак В. «Что? Где? Когда?» для начинающих: [Электронный ресурс]. http://citrus.chgk.info/%D1%87%D0%B3%D0%BA_%D0%B4%D0%BB%D1%8F_%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D1%85
11. Демин Е. Немного об Инсайте: [Электронный ресурс]. http://chgk-nnov.narod.ru/igra/igra_chgk_insight.htm
12. Жарков Д. Катехизис начинающего вопросника: [Электронный ресурс]. <http://chgk-library.narod.ru/zharkov.htm> Заир-Бек С.И., Муштавинская И.В. Развитие критического мышления на уроке: пособие для учителей общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2011.
13. Игры — обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Петрусинского // В четырех книгах. — М.: Новая школа, 1994.
14. Кипнис М. Драматерапия. Театр как инструмент решения конфликтов и способ самовыражения. — М.: Ось-89, 2002.
15. Климович Л.В. Нам нужны сообразительные: учебно-методическое пособие

- для педагогов внешкольных и школьных учреждений образования. – Минск: Зорны верасень, 2007.
16. Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?»: [Электронный ресурс]. <http://chgk.tvigra.ru/mak/?documents/kodeks>
 17. Кортаева Е. Хочу, могу, умею! Обучение, погруженное в общение. — М.: КСП, Ин. психологии РАН, 1997.
 18. Косина А. Книга о командной игре: [Электронный ресурс]. <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/kosin.pdf>
 19. Криволапова Н. А. Внеурочная деятельность. Сборник заданий для развития познавательных способностей учащихся. 5–9 классы. – М.: Просвещение, 2012. – 222 с.
 20. Левитас А. Курс молодого вопроса. – Как писать вопросы для «Что? Где? Когда?»: [Электронный ресурс]. http://www.kursy.ru/chgk_ask/
 21. Лернер Л. В. Минута на размышление, или Загадки телеигры «Что? Где? Когда?». – М.: Искусство, 1992.
 22. Линдсей Г. Творческое и критическое мышление: хрестоматия по общей психологии. Психология мышления / Г. Линдсей, К. Халл, Р. Томпсон. – М., 1981.
 23. Морозовский Р. «Что? Где? Когда?» в СНГ: [Электронный ресурс]. <http://awas.ws/HOBBY/GAMES/WWWINCIS.HTM>
 24. Поникаров Е. Что? Где? Когда?: [Электронный ресурс]. <http://www.twirpx.com/file/696865/>
 25. Ромек В. Г. Тренинг уверенности в межличностных отношениях. — СПб.: Речь, 2003.
 26. Русанова И. И. «Что? Где? Когда?» — игра для всех. – М.: Русский язык, 1992.
 27. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г. К. Селевко. – М., 1998.
 28. Феномен «Что? Где? Когда?» / Сост. А. Корин. – М.: Эксмо, 2002.
 29. Заир-Бек С. И., Муштавинская И. В. Развитие критического мышления на уроке: пособие для учителей общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2011.
 30. Игры — обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В. В. Петрусинского // В четырех книгах. — М.: Новая школа, 1994.
 31. Кипнис М. Драматерапия. Театр как инструмент решения конфликтов и способ самовыражения. — М.: Ось-89, 2002.
 32. Климович Л. В. Нам нужны сообразительные: учебно-методическое пособие для педагогов внешкольных и школьных учреждений образования. – Минск: Зорны верасень, 2007.
 33. Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?»: [Электронный ресурс]. <http://chgk.tvigra.ru/mak/?documents/kodeks>
 34. Кортаева Е. Хочу, могу, умею! Обучение, погруженное в общение. — М.: КСП, Ин. психологии РАН, 1997.
 35. Косина А. Книга о командной игре: [Электронный ресурс]. <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/kosin.pdf>
 36. Криволапова Н. А. Внеурочная деятельность. Сборник заданий для развития познавательных способностей учащихся. 5–9 классы. – М.: Просвещение, 2012. – 222 с.
 37. Левитас А. Курс молодого вопроса. – Как писать вопросы для «Что? Где? Когда?»: [Электронный ресурс]. http://www.kursy.ru/chgk_ask/
 38. Лернер Л. В. Минута на размышление, или Загадки телеигры «Что? Где? Когда?». – М.: Искусство, 1992.
 39. Линдсей Г. Творческое и критическое мышление: хрестоматия по общей психологии. Психология мышления / Г. Линдсей, К. Халл, Р. Томпсон. – М., 1981.
 40. Морозовский Р. «Что? Где? Когда?» в СНГ: [Электронный ресурс]. <http://awas.ws/HOBBY/GAMES/WWWINCIS.HTM>

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

Литература для учащихся:

1. Белонощенко Е. Рожденные характером. — М.: Альпина нон-фикшн, 2013.
2. Бурда Б. О. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только: [Электронный ресурс]. <http://www.twirpx.com/file/631628/>
3. Ворошилов В. Я. Феномен игры. — М., Советская Россия, 1982.
4. Гиппенрейтер Ю. Б. Общаться с ребенком. Как? — М.: АСТ, 2011.
5. Гиппенрейтер Ю. Б. Продолжаем общаться с ребенком. Так? — М.: АСТ, 2008.
6. Господчиков Е. О том, как надо и не надо брать вопросы: [Электронный ресурс]. http://chgk-nnov.narod.ru/igra/igra_chgk_ot_egora.htm
7. Данилевич Е., Кулинич О., Байрак В. «Что? Где? Когда?» для начинающих: [Электронный ресурс]. http://citrus.chgk.info/%D1%87%D0%B3%D0%BA_%D0%B4%D0%BB%D1%8F_%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%8E%D1%89%D0%B8%D1%85
8. Демин Е. Немного об Инсайте: [Электронный ресурс]. http://chgk-nnov.narod.ru/igra/igra_chgk_insight.htm
9. Демин Е. Об игротехнике: [Электронный ресурс]. http://chgk-nnov.narod.ru/igra/igra_chgk_ot_eugunya.htm

