

Министерство образования и науки Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа пос.Просвет
муниципального района Волжский Самарской области

РЕКОМЕНДОВАНО
Методическим советом

Протокол № 4
от «15» 06 2021 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом № 294 от «15» 06 2021 г.

Директор ГБОУ СОШ пос.Просвет
Т.А. Иноземцева



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Интеллектуальный клуб» «ВСЕЗНАЙКА»**

Возраст учащихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:

Хусаинова Альфия Габдоллатыповна

учитель математики

Краткая аннотация

Мышление учеников имеет ряд особенностей: наглядно-образное мышление, имевшее ранее основное значение, трансформируется в словесно-логическое, понятийное. Поэтому чрезвычайно важно уделять внимание становлению логического мышления.

Педагогу важно помочь каждому ребенку раскрыть свои способности. Это возможно только тогда, когда учитывается индивидуальность каждого ребенка. Кроме этого, раскрытию потенциала школьника способствует разнообразная образовательная среда.

Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеразвивающей программы естественнонаучная

Актуальность. Программа направлена на развитие познавательных способностей ребенка, формирование приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, умения выделять главное, доказывать и опровергать, делать выводы.

Новизна программы состоит в том, что она разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории

Педагогическая целесообразность данной дополнительной образовательной программы способствует интеллектуальному, творческому, эмоциональному развитию обучающихся. При реализации содержания программы учитываются возрастные и индивидуальные возможности учащихся начальных классов, создаются условия для успешности каждого ребёнка.

Отличительные особенности программы является направленность не только на формирование когнитивных знаний, но и на расширение кругозора, умение обосновывать свои мысли и действия. Другой важной стороной развития является закладывание эмоционально-личностного отношения к получаемым метазнаниям: стремление доказывать свою точку зрения, критически осмысливать свой ответ, положительно-эмоционально относиться к обучению, формирование адекватной самооценки, что является необходимым для становления мировоззрения личности.

Основной **целью** программы является:

Развитие познавательных интересов, интеллектуальных, творческих и коммуникативных способностей ребенка, определяющих формирование компетентной личности, способной к жизнедеятельности и самоопределению в информационном обществе, ясно представляющей свои ресурсные возможности, ресурсы и способы реализации выбранного жизненного пути.

Задачи:

Обучающие:

– познакомить с играми для развития наглядно-образного и логического мышления, играми на развитие эрудиции.

– Развивающие:

- развитие мышление через усвоение таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать, опровергать;

- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

- развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;

- развивать пространственное воображение;

- формирование навыков творческого мышления и умения решать нестандартные задачи;

- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности;

Воспитательные:

- воспитывать активность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие через работу в кружке;

- воспитывать эстетическую культуру, культуру речи;

- формировать систему нравственных межличностных отношений, культуру общения, умение работы в группах;

- стремиться к формированию взаимопонимания и эффективного взаимодействия всех участников кружка, содействуя открытому и свободному обмену информацией, знаниями, а также эмоциями и чувствами через организацию качественного коммуникативного пространства на занятиях.

Возраст учащихся с особенностями приёма

Программа рассчитана на учащихся 12-17 лет. Зачисление в группы производится с обязательным условием - подписание договора или заявления с родителями (законными представителями несовершеннолетних учащихся), подписание согласия на обработку персональных данных.

Способы и формы определения результативности:

при текущем контроле: беседа, опрос, индивидуальные и групповые задания, самостоятельные и практические работы;

при промежуточном контроле: тестирование по пройденным темам при итоговом контроле: тестирование, контрольная работа

Срок реализации программы – 1 год, объем программы – 24 часа.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

Учебный план

| № п/п | Название модуля | Количество часов | | |
|-------|--|------------------|--------|----------|
| | | всего | теория | практика |
| 1 | Игры для развития наглядно – образного мышления | 8 | 1 | 7 |
| 2 | Упражнения и игры на развитие эрудиции | 8 | 1 | 7 |
| 3 | Игры для развития логического мышления | 8 | 1 | 7 |
| | Итого: | 24 | 3 | 21 |

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение отдельных творческих заданий, тестирование, участие в конкурсах, викторинах.

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством викторины, интеллектуальной игры или интерактивного занятия.

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 3-х модулей.

Уровень освоения программы ниже среднего – ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет

задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться литературой.

Уровень освоения программы выше среднего – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, умеет анализировать литературные источники, применять полученную информацию на практике.

Формы контроля качества образовательного процесса:

- собеседование,
- наблюдение,
- проверочные работы,
- участие в конкурсах, олимпиадах, викторинах в течение года.

Модуль «Игры для развития наглядно – образного мышления»

Цель: развитие наглядно-образного мышления через систему интеллектуальных игр.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с играми для развития наглядно-образного мышления
- обучить умению определять последовательность действий, составлять

внутренний план

Развивающие:

- развитие мышление через усвоение таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать, опровергать;
- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развивать пространственное воображение;
- формирование навыков творческого мышления и умения решать нестандартные задачи;
- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности;

Воспитательные:

- воспитывать активность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие через работу в кружке;
- воспитывать эстетическую культуру, культуру речи;
- стремиться к формированию взаимопонимания и эффективного взаимодействия всех участников кружка, содействуя открытому и свободному обмену информацией, знаниями, а также эмоциями и чувствами через организацию качественного коммуникативного пространства на занятиях.

| № | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации и контроля |
|---|--|------------------|--------|----------|--------------------------------|
| | | всего | теория | практика | |
| | Игры для развития наглядно – образного мышления | 8 | 1 | 7 | |
| 1 | Игра – соревнование «На что это похоже?» | | 1 | 1 | Интерактивное тестовое задание |
| 2 | Тест – игра «Кубики» | | 1 | 2 | Итоги игры |
| 3 | Упражнение с палочками «Волшебные превращения» | | 1 | 2 | Опрос |
| 4 | Игра «Словесный аукцион». Парная игра. | | 1 | 2 | Практическое задание |

Игры для развития наглядно – образного мышления

Теория. Что такое мышление. Образное мышление.

Практическая часть Игра – соревнование «На что это похоже?»

Форма проведения занятия: обучающие игры

Методы и приемы: беседа, объяснение, игра

Средства обучения: специальная литература, конструктор «ЛЕГО», карточки с заданиями.

Форма подведения итогов: опрос

Тест – игра «Кубики»

Теория. Знакомство с геометрическими фигурами.

Практическая часть Тест - игра «Кубики».

Форма проведения занятия: игровая

Методы и приемы: беседа, объяснение, практическое задание, игра.

Средства обучения: специальная литература, конструктор «ЛЕГО», карточки с заданиями.

Форма подведения итогов: опрос.

Упражнения с палочками «Волшебные превращения»

Теория. Объяснение задания

Практическая часть Решение логических задач и задач на смекалку при помощи счетных палочек.

Форма проведения занятия: мозговой штурм

Методы и приемы: решение задач

Средства обучения: карточки с заданиями, счетные палочки

Форма подведения итогов: опрос.

Игра «Словесный аукцион».

Теория. Объяснение правил игры

Практическая часть Игра «Словесный аукцион».

Форма проведения занятия: игровая

Методы и приемы: объяснение, практические задания, игра.

Средства обучения: специальная литература, карточки с заданиями, канцелярские принадлежности.

Форма подведения итогов: опрос.

Модуль « Упражнения и игры на развитие эрудиции»

Цель: развитие эрудиции через систему игр и упражнений

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с играми для развития эрудиции
- обучить умению определять последовательность действий, составлять

внутренний план

Развивающие:

- развитие мышление через усвоение таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать, опровергать;

- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

-развивать пространственное воображение;

- формирование навыков творческого мышления и умения решать нестандартные задачи;

- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности;

Воспитательные:

- воспитывать активность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие через работу в кружке;

- воспитывать эстетическую культуру, культуру речи;

- стремиться к формированию взаимопонимания и эффективного взаимодействия всех участников кружка, содействуя открытому и свободному обмену информацией, знаниями, а также эмоциями и чувствами через организацию качественного коммуникативного пространства на занятиях.

| № | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации и контроля |
|---|---|------------------|--------|----------|---|
| | | всего | теория | практика | |
| | Упражнения и игры на развитие эрудиции | 8 | 1 | 7 | |
| 1 | Викторина | | | 1 | Разбор заданий викторины |
| 2 | Способы и методы развития зрительной и слуховой памяти | | | 1 | Тестовое задание |
| 3 | Игры на развитие причинно – следственных связей. | | | 1 | Дидактические игры |
| 4 | Игры на развитие фантазии и творческого воображения | | | 2 | Отчёт по тематическим играм |
| 5 | Специальные методы запоминания определенных видов информации (мнемотехника) | | | 1 | Интерактивное задание с элементами командной игры |
| 6 | Ассоциативная память. Упражнения и игры для развития ассоциативной памяти | | | 1 | Разбор комплекса упражнений |

1. Способы и методы развития зрительной и слуховой памяти

Теория. Память и внимание – важные функции человека. Приемы улучшения памяти.

Практическая часть(1ч.) Игры на развитие памяти и внимания.

Форма проведения занятия: игровая

Методы и приемы: беседа, объяснение, практические задания, игры.

Средства обучения: карточки с заданиями, мел, доска.

Форма подведения итогов: Оценка, опрос, анализ, самооценка,

2. Игры на развитие причинно – следственных связей.

Теория. Что означает «причина и следствие».

Практическая часть(1ч.) Дидактические игры на развитие причинно – следственных связей.

Форма проведения занятия: игровая

Методы и приемы: беседа, объяснение, практические задания.

Средства обучения: карточки с заданиями.

Форма подведения итогов: Оценка, анализ, самооценка.

3. Игры на развитие фантазии и творческого воображения

Теория. Что такое фантазия и воображение.

Практическая часть. Игры на развитие фантазии и творческого воображения

Форма проведения занятия: игровая

Методы и приемы: беседа, объяснение, практические задания, игры.

Средства обучения: карточки с заданиями

Форма подведения итогов: Оценка, опрос, анализ.

4. Специальные методы запоминания определенных видов информации (мнемотехника)

Теория. Что означает термин «Мнемотехника». Методы мнемотехники.

Практическая часть(1ч.) Приемы мнемотехники.

Форма проведения занятия: беседа, объяснение.

Методы и приемы: беседа, объяснение, практические задания.

Средства обучения: карточки с заданиями.

Форма подведения итогов: Оценка, опрос.

5. Ассоциативная память. Упражнения и игры для развития ассоциативной памяти

Теория. Что такое ассоциации? Виды ассоциаций.

Практическая часть(1ч.) Упражнения для развития ассоциативной памяти.

Форма проведения занятия: практическое занятие, игровая

Методы и приемы: беседа, объяснение, практические задания, игра.

Средства обучения: карточки с заданиями

Форма подведения итогов: опрос, зачет.

Модуль « Игры для развития логического мышления»

Цель: развитие логического мышления через систему интеллектуальных игр.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с играми для развития логического мышления
- обучить умению определять последовательность действий, составлять

внутренний план

Развивающие:

- развитие логическое мышление через усвоение таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать, опровергать;

- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности;

Воспитательные:

- воспитывать активность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие через работу в кружке;

- стремиться к формированию эффективного взаимопонимания.

| № | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации и контроля |
|---|---|------------------|--------|----------|--|
| | | всего | теория | практика | |
| | Игры для развития логического мышления | 8 | 1 | 7 | |
| 1 | Тест – игра «Интеллект» | | | 1 | Занятие – беседа |
| 2 | Логические задачки – шутки. | | 1 | | Интерактивная беседа, тестовые задания |
| 3 | Тест –игра на развитие абстрактного и логического мышления «Придумай название сказке» | | | 1 | Практическое задание, игра. |
| 4 | Игра на развитие логического мышления «Путаница» . Игра « Архимед» | | | 1 | Опрос, результаты игры. |
| 5 | Игра «Морской бой» | | | 2 | Доклад победителя |
| 6 | Игра «Монополия» | | | 2 | Опрос, результаты игры. |

Игры для развития логического мышления.

Тест – игра «Интеллект».

Практическая часть Тест – игра «Интеллект».

Форма проведения занятия: игровая

Методы и приемы: беседа, объяснение, практические задания, игра.

Средства обучения: специальная литература, карточки с заданиями.

Форма подведения итогов: результаты теста.

Логические задачки – шутки.

Теория. Объяснение правил игры.

Практическая часть

Ответы на вопросы.

Форма проведения занятия: дискуссия

Методы и приемы: беседа, объяснение, практические задания.

Средства обучения: специальная литература, карточки с заданиями.

Форма подведения итогов: опрос.

Игры на развитие логического мышления

Теория. Упражнения для развития логического мышления. Объяснение правил игры.

Практическая часть(1ч.) Игра «Путаница». Игра « Архимед»

Форма проведения занятия: игровая

Методы и приемы: беседа, объяснение, практическое задание, игра.

Средства обучения; карточки с заданиями, игра «Архимед»

Форма подведения итогов: опрос, результаты игры.

Игра «Морской бой»

Теория. Объяснение правил игры.

Практическая часть(1ч.) Игра «Морской бой»

Форма проведения занятия: игровая

Методы и приемы: беседа, объяснение, игра.

Средства обучения: игра «Морской бой», канцелярские принадлежности.

Форма подведения итогов: опрос.

Игра «Монополия»

Теория. Объяснение правил экономической игры.

Практическая часть(1ч.) Игра «Монополия»

Форма проведения занятия: игровая

Методы и приемы: беседа, объяснение, экономическая игра.

Средства обучения: игра «Монополия»

Форма подведения итогов: результаты игры

Планируемые результаты и способы, формы их проверки и подведения итогов реализации программы.

Личностные универсальные учебные действия:

Обучающийся:

осознает смысл учения и понимает личную ответственность за будущий результат;

умеет делать нравственный выбор;

способен к волевому усилию; имеет развитую рефлексивность;

имеет сформированную учебную мотивацию;

умеет адекватно реагировать на трудности и не боится сделать ошибку.

Регулятивные универсальные учебные действия:

Обучающийся:

умеет составлять план действий;

осознает то, что уже освоено и что еще подлежит усвоению, а также качество и уровень усвоения;

может поставить учебную задачу на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено, и того, что еще неизвестно;

умеет определять внутренний план действий; умеет определять последовательность действий; способен к волевому усилию;

владеет навыками результативного, процессуального прогностического самоконтроля.

Познавательные универсальные учебные действия:

Обучающийся:

умеет читать, слушать и слышать, отбирая необходимую информацию, находить её в дополнительных источниках;

может структурировать найденную информацию в нужной форме; осознает поставленные задачи, умеет выбирать наиболее подходящий способ решения задачи, исходя из ситуации;

может проанализировать ход и способ действий;
понимает информацию, представленную в изобразительной, схематичной, модельной форме;
использует знаково-символические средства для решения различных учебных задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

Обучающийся:

умеет общаться и взаимодействовать с партнёрами по совместной деятельности или обмену информацией;

допускает возможность существования у людей различных точек зрения; обладает способностью действовать с учётом позиции другого и уметь согласовывать свои действия;

учитывает разные точки зрения и стремится к координации различных позиций в сотрудничестве;

умеет работать в группе, включая ситуации учебного сотрудничества и проектные формы работы;

следует морально-этическим и психологическим принципам общения и сотрудничества;

умеет договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;

умеет сдерживать негативные эмоции, представлять и корректно отстаивать свою точку зрения, проявлять активность в обсуждении вопросов.

Методическое обеспечение программы

Используются следующие формы проведения занятий:

беседа, практическое занятие, интерактивные формы: игровые, дискуссионные, «мозговой штурм», тренинг)

1. Занятие – беседа. Обучающиеся принимают в нем активное участие — отвечают на вопросы, делают самостоятельные выводы, объясняют явления. Все это корректирует педагог, он руководит такой беседой, уточняет и окончательно формулирует ответы. На первой ступени обучения часть занятия-беседы может занимать длительный связный рассказ педагога. Он неизбежен, потому что обучающиеся не располагают необходимыми теоретическими знаниями.

2. Практическое занятие - помимо решения своей специальной задачи - усиления практической направленности обучения, не только тесным образом связаны с изученным материалом, но и способствуют прочному, неформальному его усвоению. Основной формой их проведения являются практические и лабораторные работы, на которых обучающиеся самостоятельно упражняются в практическом применении усвоенных теоретических знаний и умений.

Различают установочные, иллюстративные, тренировочные, исследовательские, творческие и обобщающие занятия-практикумы. Основным способом организации деятельности учащихся на практикуме

является групповая форма работы. При этом каждая группа из 2-3 человек выполняет, как правило, отличающуюся от других практическую работу.

3. Интерактивные формы занятий:

Игровые формы занятий — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода.

Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий или регламент. В основе метода лежит коллективное решение обучающимися проблемной задачи. Задача может быть технической, социальной, управленческой. Она может требовать нахождения конкретного решения или определения совокупности действий, которые приведут к выходу из критической ситуации. Такие задачи, в отличие от традиционных учебных задач, будучи построены на реальном материале, могут не иметь однозначного решения, и могут содержать избыточную информацию или ее недостаток, то есть носят проблемный характер.

Дискуссионные. Дискуссия – это форма занятия, которая призвана выявить существующее многообразие точек зрения участников на какую-либо проблему и при необходимости провести всесторонний анализ каждой из них, а затем и формирование собственного взгляда каждого учащегося на ту или иную проблему. В любом случае, в дискуссионном занятии должен присутствовать характерный признак - конфликт, при котором каждый участник защищает свою позицию.

В процессе дискуссии формируются специфические умения и навыки. Ситуация полемики вынуждает учащихся как можно точнее формулировать свои мысли, правильно используя для этого понятия и термины. Учащиеся овладевают приемами доказательной полемики, заботятся об обоснованности своих предложений, подходов к решению.

«Мозговой штурм». **Метод мозгового штурма** (мозговой штурм, мозговая атака, англ. *brainstorming*) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Является методом экспертного оценивания.

Тренинг. тренинг (англ. *training* от *train* — *обучать, воспитывать*) — метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

Занятия проводятся с применением следующих **методов** по способу получения знаний:

Объяснительно - иллюстративный - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация и др.);

Проблемный – постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;

Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;

Игровые ситуации – один из методов активного обучения, отличающийся тем, что при его осуществлении используются некоторые, обычно один-два, игровые принципы (из принципов активного обучения), реализация которых происходит в условиях свободной, нерегламентированной формальными правилами и организационной структурой деятельности.

Практические задания. Практический метод. Такие практические методы обучения, как лабораторный и практический, очень похожи, но практический отличается от лабораторного тем, что учащиеся применяют на практике те знания, которыми они уже владеют. На первый план выдвигается умение использовать на практике теоретические знания. Практический метод способствует углублению знаний и умений, улучшает качество решения задач коррекции и контроля, стимулирует познавательную деятельность. В практическом методе выделяют следующие этапы: сначала учитель знакомит учащихся с теорией, затем идет инструктаж, проба (пример, как делать), выполнение работы, а потом контроль.

Образовательно-методические средства обучения

Оборудование:

Учебный кабинет, оснащенный:

- столами,
- стульями,
- учебной доской,
- раздаточным дидактическим материалом.

Игры: «Монополия», «Морской бой», «Alias», «Русское лото» «Пифагор», «Шашки», «Шахматы», конструктор «Лего», «Викторина» и др.

Список используемой литературы

1. Анисимова Н.П., Винакова Е.Д. Обучающие и развивающие игры: 1-4 классы. М.: Издательство –Первое сентября|| - 2004 г.
2. Тихомирова Л. Ф. «Развитие познавательных способностей. Практикум» М.: Издательство «У – Фактория» 2006
3. Языканова Е. В. «Развивающие задания. Тесты, игры, упражнения. 1 класс.» М.: Издательство «Экзамен» - 2010 г.
4. Языканова Е. В. «Развивающие задания. Тесты, игры, упражнения. 2 класс.» М.: Издательство «Экзамен» - 2010 г.
5. Языканова Е. В. «Развивающие задания. Тесты, игры, упражнения. 3 класс.» М.: Издательство «Экзамен» - 2010 г.
6. Языканова Е. В. «Развивающие задания. Тесты, игры, упражнения. 4 класс.» М.: Издательство «Экзамен» - 2010 г.
7. Савенков А. И. «Развитие познавательных способностей.» М.: Издательство «Фёдоров» 2010 г.
8. Сухин И.Г. Книга затей для учеников и учителей: Загадки, скороговорки, кроссворды, литературные и математические задания: 1-4 классы. Тула: ООО Издательство –Астрель||, 2004.
9. Савенков А. И. «Маленький исследователь. Развитие логического мышления для детей 7 – 8 лет.» М.:Издательство «Фёдоров»-2010 г.
- 10.Калугин М.А. После уроков. Ребусы, кроссворды, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития: Академия, Ко: Академия Холдинг, 2000.