

**Программа объединения по интересам
«Клуб интеллектуальных игр «Эрудит»**
(культурно-досуговой профиль, повышенный уровень изучения
образовательной области «Основы проектирования и игровая деятельность»)

Возраст учащихся: 15 -18 лет
Срок реализации программы: 2 года

Минск 2018

Пояснительная записка

Программа объединения по интересам клуб интеллектуальных игр «Эрудит» разработана на основе типовой программы дополнительного образования детей и молодежи культурно-досугового профиля, утверждённой Министерством образования Республики Беларусь от 06.09.2017, № 123., и ориентирована на учащихся, успешно освоивших программу объединения по интересам «Эрудит» базового уровня.

Современная ситуация в обществе предполагает воспитание людей, которые сумели бы освоить опыт предшествующих поколений, критически его осмыслив и обогатив собственным, подняться на более высокий уровень образованности и общей культуры. Развитие духовного облика молодежи можно назвать первоочередной и глобальной проблемой. От уровня культуры молодого человека существенно зависят успешность его профессиональной деятельности и общественной активности, отношения в трудовом коллективе и в семье, проведение досуга.

Игра – неотъемлемый феномен культуры. Интеллектуальная игра имеет большое значение для развития подростка. 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 играх, которые содержат особенно ценные операции для развития интеллекта. Игра обучает навыкам социального поведения. В процессе образования подростков актуальной является проблема «преемственности знаний», развитие способности обучающихся интегрировать знания, полученные в разных отраслях науки. Участие в интеллектуальных турнирах будет эффективным способом решения этого вопроса.

Сегодня появилось множество интеллектуальных чемпионатов, олимпиад, конкурсов, в которых учащиеся участвуют индивидуально, каждый сам за себя, показывая своё интеллектуальное развитие. При этом очень мало интеллектуальных соревнований, в которых бы проявлялись качества необходимые для успешной социализации в коллективе. Одной из эффективных форм приобщения учащихся к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательной - творческой деятельности является интеллектуальный клуб «Эрудит». У членов клуба совпадают интересы, они имеют возможность общаться, совместно проводить досуг.

Актуальность программы состоит в том, что она способствует формированию социально активной личности, ориентированной на самоутверждение и самореализацию. Кроме того, содержание программы может способствовать профессиональному самоопределению, так как изучаемые темы дают знания и умения, позволяющие сформировать навыки организаторской деятельности и лидерских способностей, что способствует лучшей адаптации учащихся в современном обществе и развитии их творческих способностей.

Новизна программы заключается в разработке механизма субъект – субъектного сотрудничества участников образовательных отношений в рамках деятельности интеллектуального клуба «Эрудит».

Образовательная программа интеллектуального клуба «Эрудит» предусматривает систематизацию, совершенствование имеющихся знаний и умений работы над вопросами интеллектуальной игры и написания собственных вопросов, овладение учащимися основами психолого-педагогического взаимодействия в образовательном процессе (тренер–игрок–команда), углубленное обучение навыкам построения и ведения интеллектуальных игр различного уровня.

Отличительными характеристиками данной программы являются усиление когнитивного и усложнение предметно-практического компонентов, расширение и углубление содержания обучения.

Содержание программы может способствовать профессиональному самоопределению, так как изучаемые темы дают знания и умения, позволяющие сформировать навыки организаторской деятельности и лидерских способностей, и тесно связаны с учебными предметами (историей, литературой, географией, биологией).

Программа интеллектуального клуба «Эрудит» разработана с учетом современных педагогических теорий и технологий (информационно-коммуникационные технологии, технология ТРИЗ, технология модульного обучения, проектная технология, технология проблемного обучения) возрастных и психофизических особенностей подростков.

Принципы реализации программы: гуманизация, научность и прочность, диалогичность, открытость, ориентация на зону ближайшего развития, свобода и самостоятельность, ситуативность.

Цель программы: формирование и развитие общекультурных компетенций обучающихся в рамках образовательной области «Основы проектирования и игровая деятельность», направленных на их личностное развитие, интеллектуальное самосовершенствование и самореализацию.

Программа предназначена для обучающихся в возрасте 15-18 лет, освоивших теоретические знания и практические умения, навыки трехгодичной программы базового уровня изучения. Состав группы 12-15 человек. Срок реализации программы 2 года (216 часов на каждый учебный год). Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 академических часа.

Освоение программы осуществляется на повышенном уровне в очной форме получения образования. Форма организации учебной деятельности – групповая, подгрупповая.

Кабинет оснащен персональными компьютерами с выходом в сеть Интернет.

Задачи 1-го года обучения:

- совершенствовать навыки совместной интеллектуальной игры (распределение ролевой нагрузки внутри команды, основные подходы к организации интеллектуального турнира);
- закрепить практические умения по работе над вопросами в процессе игры и написанию вопросов для основных классов игр;

- развивать наглядно-действенное мышление, стремление обучающихся к самореализации;
- воспитывать целеустремленность, настойчивость в выполнении поставленных задач.

Задачи 2-го года обучения:

- формировать у учащихся навыки построения тренировочного процесса команд интеллектуальных игр и правила взаимодействия;
- отработать практические умения в подготовке, организации и проведении интеллектуальных игр;
- сформировать теоретические знания по критериям оценки вопросов к интеллектуальным играм;
- совершенствовать способы социального взаимодействия (подготовка, организация и проведение интеллектуальных игр и конкурсов);
- развивать коммуникативные способности, умения соотносить свои интересы с потребностями коллектива;
- создать для учащихся интеллектуальную развивающую среду, способствующую формированию их образовательно - профессиональных планов.

Учебно-тематический план (1 год обучения)

№ п.п.	Наименование разделов, тем	Количество часов		
		Всего	В том числе	
			Теоретические	Практические
	Вводное занятие	3	1	2
1.	Выход из плоскости, как концепция вопроса 21 века. Максимальный минимализм и направленность на поиск оптимального решения	18	6	12
2.	Технология составления вопросов и заданий	20	6	14
3.	Интеллектуальное погружение в мир способностей человека	18	6	12
4.	Социальные сети и тренировки в режиме нон-стоп	20	6	14
5.	Обучающий потенциал интеллектуальных игр	18	6	12
6.	Этика игры	24	8	16
7.	Познавательные и командные игры	24	8	16
8.	Подготовка команды к турниру	20	6	14

9.	Изучение структуры Динамического банка вопросов	24	8	16
10.	Участие в турнирах	24	-	24
	Итоговое занятие	3		3
	Итого:	216	61	155

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ

(1 год обучения)

Вводное занятие.

Цели и задачи работы по программе с учетом правил безопасного поведения, соблюдения санитарных норм и правил. Задачи объединения по интересам на год.

Практическое занятие.

Тест-контроль по основному эрудиционному материалу предыдущего сезона.

1. Выход из плоскости, как концепция вопроса 21 века. Максимальный минимализм и направленность на поиск оптимального решения.

Теоретическое обоснование выхода из плоскости. Уменьшение текста вопроса, как фактор, увеличивающий КПД. Рациональный подход к полезности текста. Восприятие текста, вопроса людьми разных профессий. Схема взаимодействия автор-тестер-игрок на примере вопроса.

Практическое занятие. Практическое конструирование вопрос с выходом из плоскости. Отработка материала и минимизация вопросов школ 90-х годов 20 века.

2. Технология составления вопросов и заданий.

Структура, содержания обработки интеллектуального материала для создания пакета вопросов. Этапы работы над пакетом вопросов.

Практическое занятие. Практическая отработка созданных пакетов вопросов. Корректировка и увязка вопросов. Игра «Брэйв-ринг».

3. Интеллектуальное погружение в мир способностей человека.

Восприятие, запоминание в процессе коммуникации. Логическое и своевременное применение информации из различных источников (СМИ, интернет-ресурсы, научно-популярная литература).

Практическое занятие. Игра парами и тройками. Тренировочный марафон. Тренировочная игра чемпионата «Что? Где? Когда?»

4. Социальные сети и тренировки в режиме нон-стоп.

Википедия как электронная библиотека пополнения эрудиционной базы. Тренировочные ритмы. Социальные сети как замкнутое вакуумное пространство для тренировочного процесса. Дополнительный тренировочный процесс.

Практическое занятие. Выполнение заданий, полученных по социальным сетям. Изучение, отработка подходов к интернет-ресурсам.

5. Обучающий потенциал интеллектуальных игр.

Интеллектуальные игры как один из способов развития интеллектуальных способностей. Индивидуальное и коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления.

Практическое занятие. Проведение игр «Что? Где? Когда?», «Брэйи-ринг», «Своя игра», «Медиаазбука».

6. Этика игры.

Этика. Предмет этики. Классификация этических требований. Кодекс Международной Ассоциации Клубов. Этика взаимодействия в команде.

Практическое занятие. Проведение индивидуальных игр: анаграммы, ребус и другие. Игры «Брэйи-ринг», «Эрудит-квартет».

7. Познавательные и командные игры.

Типы познавательных и командных игр. Построение сценарных схем. Постановка игры и работа с ассистентами. Ведение игры.

Практическое занятие. Составление заданий. Определение уровня сложности. Познавательная игра «Своя игра». Командная игра «Брейи-ринг».

8. Подготовка команды к турниру.

Методики и приемы психологической настройки команды. Постановка вопросов разных уровней сложности (простейшие, логические вопросы, двух- и трехходовые, вопросы на догадку, "неберущиеся" вопросы).

Практическое занятие. Игры «Брэйи-ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра».

9. Изучение структуры Динамического банка вопросов (ДинаБанк-обмен пакетов вопросов в интернет - пространстве).

Практическое занятие. Навыки работы с ДинаБанком. Запрашивание материала. Наполнение материала.

10. Участие в турнирах.

Практическое занятие. Проведение межклубных турниров. Участие в различных интеллектуальных играх, турнирах, проводимых МГДДДиМ, НЦХТДиМ, синхронных чемпионатах и других мероприятиях. Анализ проведения турниров.

Итоговое занятие. Проведение турнира по пройденным интеллектуальным играм по итогам года. Участие в игре «Интеллект лабиринт»

Возможно включение других представленных в программе игр. Время на каждую игру может варьироваться от конкретной ситуации (например, подготовка к конкретному турниру).

Учебно-тематический план (2 год обучения)

№	Наименование разделов, тем	Количество часов		
		Всего часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
	Вводное занятие.	4	1	3
1.	Выход из плоскости. Рекурсия.	12	6	6

2.	Мозговой штурм. Гамма-тестирование.	12	6	6
3.	Роль виртуального пространства, как средство развития интеллектуальных игр в образовательном процессе	12	6	6
4.	Проведение of-line и on-line занятий	12	6	6
5.	Турнирные и шоу-варианты интеллектуальных телевизионных игр.	24	6	18
6.	Постановка шоу-игр.	18	6	12
7.	Тематические командные игры.	12	3	9
8.	Современное интеллектуальное движение в стране и мире.	20	4	16
9.	Создание информационного банка вопросов. Наполнение базы Степанова.	24	4	20
10.	Этапы построения тренировочного процесса.	18	6	12
11.	Принципы формирования сборных команд	20	6	14
12.	Организация интеллектуальных игр.	25	6	19
	Итоговое занятие. Открытый марафон по интеллектуальным развивающим играм «Умное будущее».	3	-	3
	Итого:	216	66	150

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ (2 год обучения)

Вводное занятие.

Цели и задачи работы по программе, с учетом участия в игровых программах и правил безопасного поведения, соблюдения санитарных норм и правил.

Практическое занятие. Прохождение игровых тестов на эрудицию.

1. Выход из плоскости. Рекурсия.

Рекурсивные методы в создании вопросов 21 века (методы программирования). Двойной выход из плоскости. IT-методы на вооружении интеллектуальных игр.

Практическое занятие. Трансляция пакетов. Создание универсальных методов создания вопросов с двойным выходом из плоскости. Практическое использование рекурсии (методов программирования).

2. Мозговой штурм. Гамма-тестирование.

«Мозговой штурм» и его использование в интеллектуальных играх. Эклектика альфа и бета - тестирования. Создание гамма - тестирования.

Практическое занятие. Работа с гамма - методами тестирования пакета. Игра «Брэйи-ринг».

3. Роль виртуального пространства, как средство развития интеллектуальных игр в образовательном процессе.

Виртуальное пространство и его использование в образовательных целях. Использование социальных сетей. Создание командного виртуального пространства (Чат в социальной сети ВКонтакте).

Практическое занятие. Использование общего командного виртуального пространства (Чат в социальной сети ВКонтакте).

4. Проведение of-line и on-line занятий.

Изучение методики проведения of-line и on-line занятий.

Практическое занятие. Проведение занятий по наполнению специальных аккаунтов в социальных сетях авторскими вопросами членов клуба.

5. Турнирные и шоу-варианты интеллектуальных телевизионных игр.

Шоу-варианты игр. Командные и индивидуальные телевизионные игры. «Своя игра», «Умники и умницы».

Практическое занятия. Игра «Брэйн-ринг». Игра «Своя игра».

6. Постановка шоу-игр.

Постановка шоу-игр. Ведение игр и его виды (на примере разных ведущих). Создание имиджа команды и ведущего. Игровая форма и внешность игрока. Управление игрой.

Практическое занятие. Проведение шоу-игры “Бургундцы и арманьяки”.

7. Тематические командные игры.

Выбор темы как основа игры и как средство подготовки игры.

Практическое занятие. Проведение познавательной игры «Медиа-азбука». Проведение командной игры «Что? Где? Когда?».

8. Современное интеллектуальное движение в стране и мире.

Особенности современного интеллектуального движения в стране и мире. Движение интеллектуальных игр в Республике Беларусь и на постсоветском пространстве. Отличия методов тренировок, вопросов, организации работы клубов.

Практическое занятие. Тренировочный процесс подготовки команды по методам различных игровых школ. Разработка положения, программы, регламента, вопросов и символики турнира.

9. Создание информационного банка вопросов. Наполнение базы Степанова.

Содержание и сущность базы Степанова.

Практическое занятие. Командная работа по созданию банка вопросов для игр. Разбор допущенных ошибок, совершенных на играх и турнирах. Составление полноценного игрового пакета вопросов для тренировочного занятия. Режимные тренировки.

10. Этапы построения тренировочного процесса.

Этапы тренировочного процесса: подготовительный, начальный, основной, заключительный. Требования к тренировкам на разных этапах подготовки команд.

Практическое занятие. Отработка основных типов тренировочных игр.

11. Принципы формирования сборных команд.

Понятие сборной команды. Различные принципы формирования сборных команд.

Практическое занятие. Игра «Брэйв-ринг» сборными командами.

12. Организация интеллектуальных игр.

Общие принципы организации интеллектуальных игр. Правила оформления документации. Построение сценарных схем. Постановка игры и работа с ассистентами. Ведение игры.

Практическое занятие. Организация командного турнира «Что? Где? Когда?» команд школ Фрунзенского района г. Минска.

Итоговое занятие. *Практическое занятие.* Открытый марафон по интеллектуальным развивающим играм «Умное будущее».

Ожидаемые результаты

(1 год обучения)

В результате освоения программы первого года обучения обучающиеся должны:

знать: основные подходы к организации интеллектуального турнира); как концентрировать внимание; основы доказательства и опровержения; правила этического взаимодействия членов команды;

уметь: взаимодействовать в команде в соответствии распределения ролевой нагрузки внутри команды; написать вопросы для основных классов игр; находить пути взаимодействия с участниками игр; выбрать правильную тактику игры; пользоваться средствами общения в игровой деятельности;

владеть практическими навыками: проведения совместной интеллектуальной игры; организации интеллектуального турнира; совместно подводить итоги и анализировать результаты своей деятельности.

Ожидаемые результаты

(2 год обучения)

В результате освоения программы второго года обучения обучающиеся должны:

знать: основные механизмы получения информации; критерии оценки вопросов к интеллектуальным играм; правила написания вопросов и построения банка вопросов; основы и технологию проектирования игровой деятельности; правила и способы взаимодействия с коллективом;

уметь: проводить интеллектуальные турниры и шоу-игры; составлять и редактировать вопросы для интеллектуальных игр различной сложности»; использовать основные аспекты «мозгового штурма» в применении к интеллектуальным играм;

владеть практическими навыками: самостоятельного проведения интеллектуальных турниров; участия в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней (городского, республиканского, международного; представления клуба в проектах по интеллектуальным играм;

В результате освоения программы обучающиеся станут социально грамотными, получат возможность развивать свои творческие, познавательные

способности будут обладать: устойчивой мотивацией к постоянному самосовершенствованию, повышению общекультурного уровня; активной личностной и социальной позицией.

ФОРМЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа предполагает следующие формы подведения итогов образовательного процесса: открытое, контрольное, отчетное, итоговое занятие. В течение обучения учащиеся объединения по интересам проходят текущую и итоговую аттестацию

Критериями диагностики освоения программы является динамика интеллектуального развития учащихся с учетом базового уровня подготовки и степени активности на занятии; способность использовать приобретенные знания, умения, навыки в практической деятельности и результативность учащихся в соревнованиях по интеллектуальным играм.

Диагностика освоения программы проводится ежегодно в начале и в конце учебного года. Педагог дополнительного образования проводит мониторинг интеллектуального потенциала учащихся.

ФОРМЫ И МЕТОДЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Реализация целевого назначения программы основывается на личностно-ориентированном подходе.

Основными принципами взаимодействия являются:

- принцип самореализации учащихся;
- принцип доступности материалов программы;
- принцип диалогичности педагогического процесса.

В реализации программы применяются разнообразные формы и методы работы, направленные на создание условий для достижения ожидаемых результатов, формирование социально-личностных компетенций и развитие интеллектуально-творческого потенциала учащихся.

Общие организационные формы взаимодействия педагога учащихся: групповая, коллективная.

Интеллектуальное творчество обуславливает применение на занятиях интерактивных методов обучения: кластерный анализ, элементы кейс-технологии, работа в диалогических парах и малых группах, использование информационных ресурсов (система компьютерного тестирования интеллекта; брэйн-система).

В качестве методов контроля используются опросы, анализ результатов деятельности учащихся, наблюдение, устный контроль, практическая проверка, интеллектуальные игры, соревнования, тестирование, участие в играх различного уровня.

Задача достижения высокого уровня мастерства в работе учащихся достигается использованием следующих форм проведения занятий:

- теоретическое познавательное занятие;
- практическое занятие;

- индивидуальная творческая работа;
- коллективная творческая работа;
- конкурсы;
- турниры;
- творческие встречи;
- спарринг-игры.

Для успешного освоения программы педагог создает благоприятный климат, а именно:

- в начале занятия создает позитивный настрой на работу;
- вовлекает в сферу обучения не только интеллект, и эмоционально-духовные стороны личности учащихся;
- вызывает чувство успеха и удовлетворенности через преодоление трудностей;
- находит для каждого нужные слова, поднимает авторитет среди товарищей;
- воспитывает у подростков чувство собственного достоинства и отношение к себе как к личности;
- поддерживает инициативу учащихся в нужном направлении;
- организовывает, направляет, поддерживает диалог;
- воспитывает внимание, веру в свои силы, стремление к самостоятельной деятельности;
- создает атмосферу активного творческого труда.

Для многих обучающихся и выпускников знания, умения и навыки, приобретённые в интеллектуальном клубе «Эрудит» пригодятся при обучении в школе и поступлении в ВУЗ, помогут адаптироваться в социуме.

Многие выпускники сами становятся тренерами и организаторами игр, эта деятельность становится их профессией.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ

В течение обучения учащиеся проходят текущую и итоговую аттестацию. Текущая аттестация проводится два раза в год в течение первого года обучения и один раз в течение второго года обучения. В середине учебного года она организуется в форме тестирования (индивидуального и командного). Текущая аттестация по итогам первого года проводится в форме зачета, а также командного турнира по игре «Что? Где? Когда?».

Итоговая аттестация по результатам освоения программы с повышенным уровнем изучения образовательной области является комплексной проверкой уровня подготовки учащихся и направлена на определение степени овладения компетентностями в образовательной области «Основы проектирования и игровая деятельность». Итоговая аттестация проводится в конце второго года обучения в форме интеллектуального турнира команд Фрунзенского района. (Открытый марафон по интеллектуальным развивающим играм «Умное будущее»).

Индивидуальная карточка текущей и итоговой аттестации

Фамилия, имя учащегося _____

Возраст _____

Ф.И.О. педагога _____

Сроки	1-й год		2- год	
	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года
Показатели				
Результаты обучения				
<u>Теоретическая подготовка учащихся:</u> – Владение терминологией				
<u>Практическая подготовка:</u> – Практические умения и знания – Творческие навыки				
<u>Образовательные умения и навыки</u> – Подобрать _____ и проанализировать литературу – Подготовить и провести интеллектуальные игры – Соблюдать _____ правила безопасного поведения				

ЛИТЕРАТУРА И ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании. - Минск: Национальный институт правовой информации Республики Беларусь, 2011. - 400 с.
2. Положение об учреждении дополнительного образования детей и молодежи (утверждено постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 25 июля 2011 г. № 149) [Электронный ресурс] // Национальный образовательный портал. - Режим доступа: www.adu.by/wp-content/uploads/2014/posle_urokov/...i...i.../1_polog.doc.
3. Программа непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2016-2020 годы (утверждено Постановлением Министерства образования Республики Беларусь 22 февраля 2016 г. № 9) [Электронный ресурс] // Министерство образования Республики Беларусь. - Режим доступа: edu.gov.by/doc-3999313.
4. Айзенк Г.Ю., Коэффициент интеллекта. (Адаптация для детей) - Киев, Гранд, 1994, 112 с./ Г.Ю. Айзенк - Киев, Гранд, 1994, 112 с.
5. Айзенк Г.Ю., Проверьте свои способности. - М., Педагогика-Пресс, 1992, -176 с./ Г.Ю., Айзенк. - М., Педагогика-Пресс, 1992, -176 с.
6. Бабосов, Е.М. Общая социология: учеб, пособие / Е.М. Бабосов. - Минск: ТетраСистемс, 2004. - 640 с.
7. Бабосов, Е.М. Основные тренды развития национальных культур в условиях глобализации / Е.М. Бабосов // Человек, культура, общество в контексте глобализации современного мира. - Минск: Наука, 2005. - С. 478-489.
8. Бэрн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. - Мн.: Прамеб, 1992 -384 с.
9. Ворошилов В. Я.Феномен игры. - М., 1983,-57с. / В.Я. Ворошилов. Феномен игры. - М., 1983,-57с.
10. Владиславский В. Человек сам себе друг, сам себе враг. Мн.: Высшая школа, 1988. -173 с./ В. Владиславский. Человек сам себе друг, сам себе враг. Мн.: Высшая школа, 1988. -173 с.
11. Вуджек К. Тренировка ума. - М.: Просвещение, 1995/ К.Вуджек Тренировка ума. - М.: Просвещение, 1995.
12. Габриян С.А. Школа памяти (Суперактивация памяти через возрождения эмоций). - М.: Цицеро,1992. - 64 с./ С.А.Габриян. Школа памяти (Суперактивация памяти через возрождения эмоций). - М.: Цицеро,199. - 64 с.
13. Гнатюк Н.П. Нет предела совершенству... - М.: Просвещение,1989.-208 с./ Н.П.Гнатюк. Нет предела совершенству... - М.: Просвещение,1989.-208 с.
14. Джелали А., Секреты Наполеона. Память. Внимание. Скорочтение. - Харьков, Харьків,1995 -160 с./ А. Джелали., Секреты Наполеона. Память. Внимание. Скорочтение. - Харьков, Харьків,1995 -160 с.
15. Игнатъев Е.И. В царстве смекалки. - М.: Наука, 1978. -192 с./ Игнатъев Е.И. В царстве смекалки. - М.: Наука, 1978. -192 с.
16. Коломинский Я. Беседы о тайнах психики. - Мн.: Юнацтва,1990. -192 с./ Коломинский Я. Беседы о тайнах психики. - Мн.: Юнацтва,1990. -192 с.
17. Коломинский Я.Л. Человек: Психология: - М.:Просвещение,1980. -224 с./

Коломинский Я.Л. Человек: Психология: - М.:Просвещение,1980. -224 с

18. Кулагина, И. Ю. Возрастная психология: Развитие человека от рождения до поздней зрелости : Учеб. пособие / И. Ю. Кулагина, В. Н. Колюцкий. – М. ТЦ «Сфера», при участии «Юрайт-М», 2001. – 464

Разработчики:

Ливенцев Игорь Владимирович,

педагог дополнительного образования,

Соловьева Татьяна Ивановна,

методист,

государственного учреждения образования

«Центр дополнительного образования

детей и молодежи» «Эврика» г. Минска»