

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом ГАОУ ПО
"Многопрофильная гимназия №13"

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГАОУ ПО
"Многопрофильная гимназия №13"

Протокол № 12 от «29» августа 2025 г.

Паньженский Е.В.
Приказ №158 от «1» сентября 2025 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Игры разума»**

Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Яковлев Геннадий Сергеевич
педагог дополнительного образования

Пенза, 2025 г.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игры разума»

- по содержанию является социально-гуманитарной,
- по уровню освоения – ознакомительной,
- по форме организации - очной, групповой,
- по степени авторства – модифицированной,

Программа разработана в соответствии с действующими нормативно - правовыми документами:

- Федеральный закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ министерства образования и науки РФ № 1008 от 29 августа 2013 г. «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № 41 от

04.07.2014 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации № 1726-р от 4 сентября 2014 г.;

- Методически рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые), разработанные Министерством образования и науки Российской Федерации в 2015 году;

- Примерные требования к программам дополнительного образования детей (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844

Актуальность программы обусловлена тем, что в современных условиях проблема интеллектуального развития молодежи приобретает доминирующее значение. Для того, чтобы привить молодым людям интерес к познавательному процессу, нужно их заинтересовать. В этом могут помочь игры, которые являются одним из древнейших средств воспитания, обучения и развития. С их помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации. В процессе игры участники используют, прежде всего, свой личный опыт и накопленные знания. Интеллектуальные игры в свою очередь имеют особое значение для обучающихся в формировании широких познавательных мотивов – интереса к

добыванию знаний. Положительный опыт соперничества в интеллектуальных играх отвлекает молодежь от пагубных привычек, снижает негативное влияние улицы. В данной программе учащимся предложены игры, которые будут требовать от них максимального напряжения сил и способностей, принося радость достижения цели путем реализации на практике своих интеллектуальных возможностей и полученных знаний.

Новизна и отличительные особенности данной программы от уже существующих программ в этой области заключаются в:

1) многообразии и обновлении видов интеллектуально-игровой деятельности интеллектуальных игр распространённых видов («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Эрудит-квартет», «Эрудит-лото»);

2) творческой связи с цифровыми технологиями — в рамках процесса написания вопросов обучающиеся также осваивают проектную деятельность в онлайн-сервисе «Google Документы»;

3) приобщении к патриотическому воспитанию обучающихся — проведение игр историко-патриотической направленности.

Педагогическая целесообразность

Средства, формы и методы реализации программы ориентированы на подготовку обучающихся к участию в серьезных интеллектуальных играх, что требует не только обширных знаний, но и логического мышления, умения работы с различными формами информации, навыков слаженных действий в команде. Добиться этого можно объединив теоретическую и игровую части с формами тимбилдинга и используя как традиционные, так и новые формы проведения интеллектуальных игр.

В течение учебного года обучающиеся, используя групповую и индивидуальную формы деятельности, на практике ознакомятся с различными видами и формами интеллектуальных игр. На занятиях дается теория игр, а затем обучающиеся практически осваивают полученные знания.

Адресат программы:

Образовательная программа «Игры разума» рассчитана на детей в возрасте от 12 до 18 лет. В возрасте 12-14 лет появляется возможность рассуждать гипотетико-дедуктивным способом, происходит дальнейшее развитие рефлексии. В возрасте 14-18 лет заметно развивается аналитическое мышление, появляется абстрактное мышление, заметно повышается словарный запас.

Объем и сроки реализации программы:

Программа рассчитана на 1 год обучения, с общим количеством часов 102.

Форма реализации образовательной программы очная. Основной формой обучения является занятие.

Режим проведения занятий соответствует возрасту обучающихся:

1 год обучения — 3 раза в неделю по 1 час (1 учебный час - 45 мин);

Особенности организации образовательного процесса

Уровни обучения

Ознакомительный (1 год обучения):

Знакомство с видами интеллектуальных игр, особенностями их проведения. Проектная деятельность, работа в программе Google Документы.

Виды занятий: лекции, практические занятия, тематические занятия, соревнования. На лекциях и занятиях, не предполагающих работу в команде, разделение по группам отсутствует. На занятиях других видов обучающиеся работают в командах.

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей, аналитического мышления, расширение кругозора и повышение эрудиции участников через вовлечение их в игровой процесс. Программа рассчитана на определённый возрастной диапазон участников и предполагает различные уровни сложности заданий. В процессе обучения участники познакомятся с различными форматами вопросов, научатся анализировать информацию и делать выводы, а также разовьют свои коммуникативные навыки.

Задачи:

- познакомить обучающихся с типами интеллектуальных игр и их особенностями как многофункциональными тренингами в учебном процессе;
- способствовать развитию у обучающихся познавательного интереса, умения правильно пользоваться информацией из справочной литературы и сети Интернет;
- раскрыть творческий потенциал обучающихся, через проектную деятельность в Google Документах;
- сформировать у обучающихся умение взаимодействовать в команде.

Ожидаемые результаты по годам обучения

1 год обучения

Обучающиеся будут знать: основные типы интеллектуальных игр; основы работы с программой Google Документы; особенности проведения разно уровневых турниров по интеллектуальным играм.

Обучающиеся будут уметь: взаимодействовать в команде; проводить мозговой штурм; правильно пользоваться справочной литературой, информацией из сети Интернет; составлять вопросы для различных интеллектуальных игр.

Ожидаемые результаты освоения программы

Предметные:

- Теория (учащийся будет знать) типы интеллектуальных игр, турниров, чемпионатов и особенности их проведения; основы проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы» и основные принципы работы в нём.
- Практика (учащийся будет уметь) работать в онлайн сервисе «Google Документы», создавать единые и личные вопросники к играм; работать лично и в команде в разнообразных интеллектуальных играх; четко формулировать устные и письменные ответы; пользоваться источниками информации для обоснования ответов на вопросы; пользоваться Кодексом спорт-ЧГК и других игр.

Метапредметные:

- Познавательные (учащийся будет уметь) проявлять самостоятельность в решении познавательных задач.
- Регулятивные (учащийся будет уметь) планировать, контролировать и корректировать учебные действия, осуществлять самоконтроль и самооценку.
- Коммуникативные (учащийся будет уметь) проявлять самостоятельность в решении коммуникативных задач.

Личностные (будут сформированы) моральные нормы и ценности, доброжелательное отношение к окружающим, мотивация к обучению.

Учебный план

№	Наименование разделов	Колич. часов всего	Уровни обучения
			Ознакомительный уровень
			1 год
1.	Вводное занятие. Теоритические основы интеллектуальных игр.	10	10
2.	Интеллектуальные игры. Стратегия, тактика.	92	92
	Итого часов:	102	102

1 год обучения
Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	2		Беседа.
2.	Теоритические основы интеллектуальных игр	8	8		
2.1.	Типы интеллектуальных игр и особенности их проведения.	2	2		Беседа.
2.2.	Чемпионаты и требования к их проведению.	2	2		Беседа.
2.3	Основы проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы».	4	4		Беседа.
3.	Интеллектуальные игры. Стратегия, тактика.	92		92	
3.1	Отработка навыков проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы».	2		2	Наблюдение. Онлайн-практика
3.2	Развивающие и тренировочные игры. Мультитурниры.	4		4	Наблюдение. Игровая практика.
3.3	«Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка». Написание вопросов к ним.	24		24	Наблюдение. Игровая практика.
3.4	«Что? Где? Когда?». Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге». Написание вопросов к «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингу».	26		26	Игровая практика.

3.5	Медиаигры. Написание вопросов к медиаиграм.	12		12	Наблюдение. Игровая практика.
3.6	«Брейн-ринг».	12		12	Игровая практика.
3.7	Раздаточные игры. Написание вопросов к раздаточным играм.	8		8	Игровая практика.
3.8	Итоговое занятие	4		4	Комплексная игра.

Содержание

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Введение в образовательную программу. История создания интеллектуальных игр и викторин.

Контроль: Основы интеллектуальных игр. История создания интеллектуальных игр.

Тема 2.1. Типы интеллектуальных игр и особенности их проведения.

Теория: Развивающие и тренировочные игры, викторины. Мини-турниры. Чемпионаты. ЧГК и спорт-ЧГК разница. Ворошиловский стрелок и другие игры с системой зачета.

Контроль: Основные интеллектуальные игры, разница в проведении игр, разница в зачете игр. МАК и МАИИ.

Тема 2.2. Чемпионаты и требования к их проведению

Теория: Виды турниров. Синхронные и асинхронные турниры. Детские чемпионаты. Возрастные категории. Кодекс спортивного ЧГК.

Контроль: Основные понятия спорт-ЧГК.

Тема 2.3. Основы проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы».

Теория: Описание онлайн сервиса «Google Документы». Основные принципы работы в нём. Содержание проектной деятельности по написанию вопросов к интеллектуальным играм различных видов. Основные приёмы этой проектной деятельности.

Практика: Создание разных типов файлов в Google Документах.

Контроль: Создание разных типов файлов в Google Документы, основные приемы работы в сервисе.

Тема 3.1. Отработка навыков проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы».

Теория: Принципы работы над общим проектом вопросника к интеллектуальным играм. Освещение распространённых ошибок при создании онлайн документов.

Практика: отработка проектной деятельности онлайн.

Контроль: создание единого и личного вопросника.

Тема 3.2. Развивающие и тренировочные игры

Теория: Виды и задачи тренировочных игр. Индивидуальные и командные игры. «Цепочки», «Перевертыши», «Подбери пару», игры со словами. Использование подобных игр при проведении мультитурниров.

Практика: отработка игр.

Контроль: правила игр Цепочки, Перевертыши, Подбери пару, использование игр в образовательном процессе.

Тема 3.3. «Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка». Написание вопросов к ним.

Теория: История «Своей игры». Особенности вопросов для проведения турнира. Игра «Эрудит-квартет». Регламент турниров. Система для проведения чемпионатов. Особенности игры «Казанская рулетка». Правила и основные приёмы написания вопросов к этим играм.

Практика: отработка игр, написания вопросов.

Контроль: Правила игр. Проведение турниров (онлайн и офлайн турниры), система для игры, правила Спорт-Своей Игры, Эрудит – Квартета, Казанской рулетки. Написание вопросов к различным играм, особенности построения вопросов. Разные школы построения вопросов.

Тема 3.4. «Что? Где? Когда?». Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге». Написание вопросов к «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингу».

Теория: «Что? Где? Когда?» - основа интеллектуальных игр. Виды и правила игры. Особенности вопросов. Особенности командной игры. Роли игроков в команде.

Практика: отработка игр.

Контроль: история создания ЧГК и Спорт-ЧГК, особенности вопросной базы, особенности командной игры, роли игроков в команде, история создания Брейн-ринга, особенности игрового процесса. Выбор версий, индукция, дедукция, сплошной перебор и т.д. Формы вопросов и особенности сдачи ответов. Написание вопросов к интеллектуальным играм, школы написания вопросов их различия.

Тема 3.5 Медиаигры. Написание вопросов к медиаиграм.

Теория: Медиаигры – современная форма проведения развивающих игр. Виды медиаигр: «Алфавит», «Пентагон», «Песнегон», «25-й кадр», «Kahoot», «Quizizz», гибридные виды и др. Применение медиаигр. Технические и санитарные требования к проведению медиаигр.

Практика: отработка игр.

Контроль: История создания современных интеллектуальных игр, их многообразие, правила и особенности игрового процесса. Особенности командной и личной работы над различными заданиями. Технические требования к проведению игр.

Тема 3.6. «Брейн-ринг».

Теория: История «Брейн-ринга». Регламент турнира. Особенности вопросов для проведения «Брейн-ринга». Система для проведения чемпионатов.

Практика: отработка игр.

Контроль: Особенности вопросов для проведения Брейн-ринга, регламенты турниров, особенности написания вопросов для Брейн-ринга.

Тема 3.7. Раздаточные игры. Написание вопросов к раздаточным играм.

Теория: Принцип раздаточных игр. Виды: «Эрудит-лото», «Вышибала», «Соответствия», «Связующая цитата», игры турнира «Сказочный сундучок».

Практика: отработка игр.

Контроль: Различные виды раздаточных (Эрудит-лото, Вышибала, Соответствия и Связующая цитата), особенности этих игр и особенности составления вопросов к ним.

Тема 3.8 Итоговое занятие

Практика: Комплексная интеллектуальная игра.

Контроль: Умение принимать участие во всем спектре игр запланированных к обучению, возможность провести игры на личных вопросниках.

Календарный учебный график

Год обучения	Объем учебных часов по годам обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Режим работы
1	102	34	102	3 занятия по 1 часа

Формы аттестации и система оценки результативности обучения по программе

Формы аттестации: наблюдение, итоговое занятие.

Формой отслеживания и фиксации результатов являются отчеты и турнирные таблицы турниров знатоков, в которых принимали участие обучаемые, а также сертификаты, дипломы и грамоты, которыми они были награждены.

Формой предъявления и демонстрации образовательных результатов является участие обучаемых в чемпионатах по интеллектуальным играм городского, регионального и более высоких уровней.

Для оценивания результативности обучения по программе используются следующие показатели: теоретическая подготовка обучающихся, практическая подготовка, общеучебные умения и навыки (метапредметные результаты), личностное развитие обучающихся в процессе освоения дополнительной образовательной программы.

Применяется 10- балльная шкала (низкий уровень: 1 – 3 балла, средний уровень: 4 – 7 баллов, высокий уровень: 8 – 10 баллов).

Оценивание результативности обучения проводится: входная аттестация 1–2 недели учебного года, промежуточная аттестация 15–16 недели и 34–35 недели учебного года. По итогам реализации программы проводится итоговая аттестация.

Контрольно- измерительные материалы

1. Критерии оценки

1 год обучения

Обучающиеся будут знать: основные типы интеллектуальных игр; основы работы с программой Google Документы; особенности проведения разно уровневых турниров по интеллектуальным играм.

Обучающиеся будут уметь: взаимодействовать в команде; проводить мозговой штурм; правильно пользоваться справочной литературой, информацией из сети Интернет; составлять вопросы для различных интеллектуальных игр.

2. Критерии оценки реализации программы

	Наименование критерия
--	-----------------------

Предметные	Теория	типы интеллектуальных игр, турниров, чемпионатов и особенности их проведения;
		основы проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы» и основные принципы работы в нём.
	Практика	работа в онлайн сервисе «Google Документы», создание единых и личных вопросников к играм;
		индивидуальное участие и работа в команде в разнообразных интеллектуальных играх;
		четкое формулирование устных и письменных ответов;
		навыки пользования источниками информации для обоснования ответов на вопросы;
		пользование Кодексом спорт-ЧГК и других игр.
Метапредметные		Самостоятельность в решении познавательных задач
		Умение планировать, контролировать и корректировать учебные действия, осуществлять самоконтроль и самооценку
		Самостоятельность в решении коммуникативных задач
Личностные		Сформированность моральных норм и ценностей, доброжелательное отношение к окружающим, мотивация к обучению

3. Оценочные материалы

Оценивание предметных результатов обучения по программе:

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Методы диагностик и	Степень выраженности оцениваемого качества		
			Низкий уровень (1-3 балла)	Средний уровень (4-7 баллов)	Высокий уровень (8-10 баллов)
Теоретические знания по основным разделам программы	Соответствие теоретических знаний учащегося программным требованиям	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.	Учащийся овладел менее чем половиной знаний, предусмотренных программой	Объем усвоений знаний составляет более $\frac{1}{2}$	Учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период
Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Контрольное задание	Практические умения и навыки неустойчивые, требуется постоянная помощь по их использованию	Овладел практическими умениями и навыками, предусмотренными программой, применяет их под руководством педагога	Учащийся овладел в полном объеме практическими умениями и навыками, практические работы выполняет самостоятельно, качественно

Оценивание метапредметных результатов обучения по программе:

Показатели (оцениваем ые параметры)	Критерии	Методы диагностик и	Степень выраженности оцениваемого качества		
			Низкий уровень (1-3 балла)	Средний уровень (4-7 баллов)	Высокий уровень (8-10 баллов)
Учебно-познавательные умения	Самостоятельность в решении познавательных задач	Наблюдение	Учащийся испытывает серьезные затруднения в работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	Учащийся выполняет работу с помощью педагога	Учащийся выполняет работу самостоятельно, не испытывает особых затруднений
Учебно-организационные умения и навыки	Умение планировать, контролировать и корректировать учебные действия, осуществлять самоконтроль и самооценку	Наблюдение	Учащийся испытывает серьезные затруднения в анализе правильности выполнения учебной задачи, собственные возможности оценивает с помощью педагога	Учащийся испытывает некоторые затруднения в анализе правильности выполнения учебной задачи, не всегда объективно осуществляет самоконтроль	Учащийся делает осознанный выбор направления учебной деятельности, самостоятельно планирует выполнение учебной задачи и самостоятельно осуществляет самоконтроль
Учебно-коммуникативные умения и навыки	Самостоятельность в решении коммуникативных задач	Наблюдение	Учащийся испытывает серьезные затруднения в решении коммуникативных задач, нуждается в постоянной	Учащийся выполняет коммуникативные задачи с помощью педагога и родителей	Учащийся не испытывает трудностей в решении коммуникативных задач, может организовать учебное сотрудничество

			помощи и контроле педагога		
Личностные качества	Сформированность моральных норм и ценностей, доброжелательное отношение к окружающим, мотивация к обучению	Наблюдение	Сформировано знание на уровне норм и правил, но не использует на практике	Сформированы, но не достаточно актуализированы	Сформированы в полном объеме

Условия реализации программы

Материально-технические ресурсы:

№	Название	Количество
1	Учебная аудитория (групповые занятия)	1
2	Доска школьная (магнитно-маркерная)	1
3	Стол письменный	1
4	Стул ученический	15
5	Раковина для мытья рук	1
6	Колонки (звуковые)	1 комплект
7	Игровая система для проведения Брейн-ринга и Спортивной своей-игры	1 комплект

Информационные ресурсы: оргтехника, интернет-ресурсы.

№	Название	Количество
1	Компьютер (планшетный)	1 шт.
2	Флэш-накопитель (USB)	1 шт.
3	Интернет-соединение	
4	Проектор	1 шт.

Расходные материалы (приобретаются учащимися самостоятельно)

№	Название	Количество
1	Тетрадь общая 48 стр.	1
2	Писчие принадлежности (карандаши, ручки)	2

Методические ресурсы:

№	Название	
1	Учебные пособия	Белкин В. Клуб интеллектуальных игр. 33 тренировки. - М.: ИНТИ, 2013. Бондаренко М.Н. Играем! – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.; Бондаренко М.Н. Турнир мудрой совы. – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.; Поташев М. «Что? Где? Когда?» - ваш путь к успеху, М.: Айрис-пресс, 2010;
2	Художественная литература	
3	Энциклопедии и справочники	
4	Медiateка	Видеофрагменты, аудиозаписи, элементы мультимедиа,
	Электронные образовательные ресурсы	http://school.chgk.info https://rating.chgk.info
	Методические материалы	Методические разработки, конспекты занятий и мастер-классов, исследовательские работы, проектные работы педагога и обучающихся, сценарии, контрольно-измерительные материалы. Соревновательный план
	Дидактические материалы	Для проведения занятий используются медиаигры, аудиоигры, карточки с текстами заданий.

Кадровые ресурсы: педагог дополнительного образования.

Воспитательная работа

Приоритетной задачей в сфере воспитания обучающихся является развитие высоконравственной личности, разделяющей традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины.

Общая цель воспитания - личностное развитие обучающихся, проявляющееся:

- 1) в усвоении ими знаний основных норм, которые общество выработало на основе общественных ценностей;
- 2) в развитии их позитивных отношений к этим общественным ценностям;
- 3) в приобретении ими соответствующего этим ценностям опыта поведения, опыта применения сформированных знаний и отношений на практике.

Список литературы:

Литература для педагогов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.
7. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 15 июля 2016 г. ГБОУ «ККИДППО» Краснодарского края
8. Белкин В. Клуб интеллектуальных игр. 33 тренировки. - М.: ИНТИ, 2013
9. Бондаренко М.Н. Играем! – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.
10. Бондаренко М.Н. Турнир мудрой совы. – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.
11. Бондаренко М. Н., Бондаренко Ю.О. «Что? Где? Когда?». Организация турнира. // Классное руководство и воспитание школьников. 2010. № 19. С. 40–44
12. Буйлова Л.Н., Дополнительные общеобразовательные программы: нормативно-правовой аспект // Справочник заместителя директора школы. 2015. № 12. С.60-75.
13. Поташев М. «Что? Где? Когда?» - ваш путь к успеху, М.: Айрис-пресс, 2010

Литература для обучающихся и родителей:

1. Бондаренко М.Н. Играем! – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.
2. Бондаренко М.Н. Турнир мудрой совы. – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.
3. Бондаренко М. Н. Следствие ведут знатоки. Медиаигра // Классное руководство и воспитание школьников. 2017. № 1. С. 16—18
4. Климович Л. Играем в знатоков. - Минск: ЧУИП «Белорусский верасень». 2010.