

Министерство образования и науки Пермского края
Государственное бюджетное образовательное учреждение
«Академия первых»

ПРИНЯТА

педагогическим советом
ГБОУ «Академия первых»
Протокол от 27.09.2023 № 7

СОГЛАСОВАНО

на заседании экспертного совета
ГБОУ «Академия первых»
Протокол от 20.12.2022 № 6

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
ГБОУ «Академия первых»
от 28.09.2023 № 256



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Интеллектуальный шторм»

Возраст обучающихся: 11-14 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Составитель программы:
А.В. Пономарев,
педагог дополнительного
образования ГУ ДО
«Пермский краевой центр
«Муравейник»

Пермь
2023

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность (профиль) и уровень освоения программы: настоящая программа «Интеллектуальный шторм» является дополнительной общеразвивающей программой социально-гуманитарной направленности, относящейся к базовому уровню реализации.

Актуальность программы. Настоящая программа пропагандирует интеллектуальный досуг; расширяет кругозор обучающихся, развивает мышление, использует межпредметные связи с школьными курсами истории, литературы, географии и другими дисциплинами, способствует этическому воспитанию учащихся. Программа способствует интеллектуальному развитию личности обучающегося и приобретению навыков самостоятельной и коллективной деятельности.

Сейчас большинство школьников не видит пользы в расширении кругозора, так как в сети Интернет якобы можно найти почти любую информацию. Однако, как правило, надо еще и знать, что искать и каким образом искать. А вот этому уже существенно помогает эрудиция, уровень которой резко повышается от занятий интеллектуальными играми.

Польза от интеллектуальных игр видна еще и на экзаменах в школах и вузах. Когда обучающийся не знает точного ответа, благодаря опыту интеллектуальных игр он может прийти до правильного ответа из-за наличия в экзаменационном вопросе намеренно или случайно оставленных наводок и подсказок.

Расширение кругозора в процессе занятий интеллектуальными играми происходит индивидуально: в командах постепенно выделяется специализация игроков. Будущие историки во время игр в фоновом режиме больше склонны запоминать факты из истории, будущие географы – из географии, будущие филологи – из литературы, а обучающиеся, склонные к техническим наукам, больше обратят внимание на логическую

составляющую игрового процесса. Все это понадобится на соответствующих предметных олимпиадах.

Значительную часть курса составляют командные игры, которые способствуют еще и умению работать в коллективе. Этим решается проблема социализации эрудированных школьников.

Педагогическая целесообразность. В некоторых школах проводятся интеллектуальные игры, но как правило они приурочены к каким-либо праздникам и носят случайный характер. Целенаправленной работы по повышению общеинтеллектуального уровня в школах обычно не ведется. Вышеуказанную проблему помогает решить дополнительное образование. Именно за счет дополнительных общеразвивающих программ возможно погрузить обучающихся в мир интеллектуальных игр и в идеале обучить их не только правилам и навыкам игры, но и дать представление о том, как организовывать и проводить интеллектуальные игры.

Отличительные особенности программы: настоящая программа рассчитана на интенсивный краткосрочный, а не растянутый по времени реализации курс обучения, включающий 72 часа аудиторной работы детского объединения под руководством преподавателя, включая практические занятия для отработки полученных знаний и умений. Такой механизм реализации программы позволяет получить наибольший эффект в освоении учебного материала.

Программа основывается на педагогическом опыте преподавателя. В программе использован и обобщен опыт аналогичной программы «Игры разума» ГУ ДО ПКЦ «Муравейник» и других образовательных программ.

Настоящая программа отличается тем, что за две недели обучающиеся получают опыт участия в более чем десяти различных интеллектуальных играх. Приоритетными направлениями в данной программе являются: игра «Что? Где? Когда?» как основная игра в сообществе знатоков, а также две индивидуальные игры на быстроту мышления, позволяющие задавать

большое количество вопросов за малое время и тем самым вызывать расширение кругозора в фоновом режиме.

Методика преподавания курса строится на основе практико-ориентированного обучения.

При изучении курса используются современные методы и средства обучения, обеспечивающие реализацию внутрипредметных и межпредметных связей. Реализация программы курса осуществляется преподавателем с использованием следующих педагогических технологий:

- деятельностные, ориентированные на овладение техникой интеллектуальных игр;
- личностно-ориентированные технологии, направленные на развитие личности.

Для проверки знаний и умений обучающихся проводятся:

- входной контроль умений;
- текущий контроль для отслеживания уровня усвоения материала на учебных занятиях;
- рубежный контроль по окончании курса.

В рамках входного, текущего и рубежного контроля для проверки знаний, умений и навыков в основном используются результаты игр.

Новизна программы: настоящая программа способствует развитию личности обучающегося. Она пропагандирует стремление к познанию окружающего мира; углубляет энциклопедические знания и оттачивает умения обучающихся, способствует этическому воспитанию учащихся.

Новизна программы заключается также в том, что применяется непрерывная форма диагностики, по нескольким различным играм ведется индивидуальный рейтинг, что создает внутригрупповую конкуренцию.

Целью реализации настоящей дополнительной общеразвивающей программы является интеллектуальное развитие обучающихся посредством

формирования и совершенствования практических навыков в области интеллектуальных игр.

Задачи реализации программы разделяются в соответствии с кругом решаемых вопросов.

Обучающие задачи:

- познакомить обучающихся с основными разновидностями популярных интеллектуальных игр, ориентированных на работу с информацией;
- сформировать систему специальных знаний в области интеллектуальных игр;
- расширить кругозор обучающихся;
- обогатить словарный запас обучающихся;
- обучить технике проведения соревнований по интеллектуальным играм;
- создать условия для личностного развития обучающихся.

Развивающие задачи:

- удовлетворить индивидуальные потребности обучающихся в интеллектуальном развитии;
- способствовать развитию логического, ассоциативного и образного мышления обучающихся;
- научить составлять вопросы различных интеллектуальных игр;
- обеспечить необходимый уровень подготовки обучающихся для участия в турнирах по интеллектуальным играм различных уровней;
- выявить и поддержать талантливых обучающихся.

Воспитательные задачи:

- обеспечить духовно-нравственное воспитание обучающихся;
- помочь в позитивной социализации и профессиональном самоопределении;
- формировать у обучающихся ответственное отношение к

учебным задачам, способным повлиять на дальнейшую жизненную траекторию школьника;

- способствовать формированию ценностных ориентиров, личностных качеств (целеустремленность, дружелюбие, ответственность);
- привить навыки коммуникации, умение организованно заниматься в коллективе;
- способствовать формированию чувства уверенности в себе.

Адресат программы: программа «**Интеллектуальный шторм**» предназначена для детей 11-14 лет, которые имеют интерес к интеллектуальному развитию, чтению, расширению кругозора, которые в дальнейшем планируют участвовать в соревнованиях по интеллектуальным играм, для действующих и будущих участников предметных олимпиад. Так как программа относится к базовому уровню реализации, набор на обучение осуществляется на основании результатов конкурсного отбора на обучение, позволяющего оценить уровень готовности ребенка к обучению. Материалы и критерии конкурсного отбора разрабатываются и формируются педагогом, реализующим программу, по согласованию с Экспертным советом ГБОУ «Академия первых» (Приложение 1).

Состав объединения обучающихся (группы) – 15-20 человек.

Срок реализации программы: 72 академических часа.

Форма обучения: настоящая программа предполагает очное обучение.

Формы и режим занятий: Теоретическая подготовка включает инструктивные методические занятия. Практические занятия включают отработку практических навыков в процессе интеллектуальных игр. Программа в качестве практико-ориентированных экскурсий включает посещение интеллектуальных клубов с целью проведения совместных соревнований.

Режим занятий: программа реализуется в течение двух учебных недель в соответствии с календарным графиком учреждения, в один учебный день – 6 академических часов занятий (за исключением воскресенья).

Ожидаемые результаты обучения и способы определения их результативности.

Ожидаемый результат по обучающему компоненту программы:

- обучающийся знает о различных интеллектуальных играх, их правилах и основных принципах;
- обучающийся владеет базовыми навыками составления вопросов интеллектуальных игр;
- обучающийся умеет оценивать качество вопросов и правильность ответов команд;
- обучающийся знаком с различными приёмами выхода на правильный ответ при обсуждении вопросов.

Ожидаемый результат по развивающему компоненту программы:

- обучающийся удовлетворил индивидуальные потребности в интеллектуальном развитии;
- обучающийся продемонстрировал расширение кругозора;
- обучающийся развил умение отвечать на вопросы за ограниченное количество времени;
- обучающийся сформировал интеллектуальные способности в сфере интеллектуальных игр;
- обучающийся получил помощь и поддержку в развитии своего таланта.

Ожидаемый результат по воспитательному компоненту программы:

- обучающийся сформировал ответственное отношение к учебным задачам, способным повлиять на его дальнейшую жизненную траекторию;
- обучающийся осознал принцип честной игры («фэйр плэй»);
- обучающийся получил представление о роли командного

взаимодействия во время игры и межкомандного взаимодействия между играми;

- обучающийся может продемонстрировать целеустремленность, ответственность за результат учебы, дружелюбие в ходе учебного процесса;
- обучающийся получил помощь и поддержку в позитивной социализации и своем профессиональном самоопределении.

Способы определения результативности: педагогическое наблюдение; педагогический анализ результатов конкурсного отбора (входного контроля); изучение активности обучающихся на занятиях; диагностика личностного роста и продвижения (устный опрос, результаты индивидуальных игр); ведение журнала учета; анализ результатов итоговой интеллектуальной игры.

Формы подведения итогов реализации программы. Промежуточный мониторинг осуществляется в виде проведения интеллектуальных игр и выполнения практических работ по составлению вопросов и проведения игр в качестве ведущего. Итоговый мониторинг осуществляется в виде проведения итоговой интеллектуальной игры.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной общеразвивающей программы

«Интеллектуальный шторм»

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Что такое интеллектуальные игры?	6	6	0	
2.	Разминочные игры	12	4	8	Игра «Эрудит-штурвал»
3.	Основная игра «Что? Где? Когда?»	18	4	14	Игра «Что? Где? Когда?»
4.	Дополнительные игры	12	4	8	Игра «Своя игра»
5.	Составление вопросов интеллектуальных игр	12	4	8	Анализ созданных вопросов

6.	Тренировочные игры против внешних соперников	12	0	12	Игра «Что? Где? Когда?», игра «Своя игра», игра «Словарный запас»
	Итого	72	22	50	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Что такое интеллектуальные игры? (6 часов)

Теория: Роль игры в интеллектуальном развитии детей. Игра как форма обучения. Социализация через интеллектуальные игры. Роль педагога в игре. Игры на логику, эрудицию, узнавание и угадывание.

Тема 2. Разминочные игры (12 часов)

Теория: Правила и основные принципы разминочных игр: «Коррида», «Шляпа», «Банальности», «Эрудит-штурвал». Взаимодействие во время разминочных игр. Быстрота мышления.

Практика: Игры на быстроту мышления в индивидуальном рейтинговом формате. Разминочные игры: «Коррида», «Шляпа», «Банальности», «Эрудит-штурвал». Форма контроля – результат индивидуальных соревнований по «Эрудит-штурвалу».

Тема 3. Основная игра «Что? Где? Когда?» (18 часов)

Теория: Правила и основные принципы игры «Что? Где? Когда?». Принцип честной игры («фэйр плэй»). Игровые роли в команде. Структура турнира по игре «Что? Где? Когда?». Вертикаль турниров.

Практика: Игра «Что? Где? Когда?» в стандартном формате. Игра «Что? Где? Когда?» в индивидуальном рейтинговом формате. Разбор ошибок. Форма контроля – результат по сумме всех индивидуальных игр «Что? Где? Когда?».

Тема 4. Дополнительные игры (12 часов)

Теория: Правила и основные принципы дополнительных игр: «Азбука», «Пять подсказок», «Десятка», «Своя игра». Взаимодействие во время дополнительных игр. Выбор версий.

Практика: Дополнительные игры в стандартном формате: «Азбука», «Пять подсказок», «Десятка», «Десятка», «Своя игра» (письменная). «Своя игра» (устная) в индивидуальном рейтинговом формате. Форма контроля – результат по сумме всех индивидуальных соревнований по устной «Своей игре».

Тема 5. Составление вопросов интеллектуальных игр (12 часов)

Теория: Критерии отбора фактов. Фактчекинг. Проверка на «свеченность». Отличия требований к вопросам в разных игровых форматах. Составление пакетов вопросов в соответствии с возрастом и уровнем подготовки обучающихся.

Практика: Составление вопросов различных интеллектуальных игр: «Азбука», «Пять подсказок», «Десятка», «Своя игра», «Что? Где? Когда?». Составление вопросов по заданным фактам. Поиск фактов. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. Форма контроля – анализ созданных вопросов.

Тема 6. Тренировочные игры против внешних соперников (12 часов)

Практика: Игра «Что? Где? Когда?» в стандартном формате. Игра «Что? Где? Когда?» в индивидуальном рейтинговом формате. Дополнительные игры в стандартном формате: «Азбука», «Пять подсказок», «Десятка», «Десятка», «Своя игра» (письменная). «Своя игра» (устная) в индивидуальном рейтинговом формате. Игры на быстроту мышления в индивидуальном рейтинговом формате. Форма контроля – результат по сумме всех индивидуальных игр «Что? Где? Когда?».

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
дополнительной общеразвивающей программы
«Интеллектуальный шторм»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Месяц, число и время проведения занятий определяются конкретным периодом организации и проведения интенсивных профильных смен (периодов реализации дополнительной общеразвивающей программы)				6 часов, в т.ч.:	Что такое интеллектуальные игры?		
1.1.				Беседа	2	Роль игры в интеллектуальном развитии детей. Игра как форма обучения.	Аудитория	
1.2.				Беседа	2	Социализация через интеллектуальные игры. Роль педагога в игре.	Аудитория	
1.3.				Беседа	2	Игры на логику, эрудицию, узнавание и угадывание.	Аудитория	
2.					12 часов, в т.ч.:	Разминочные игры		Результат индивидуальных соревнований по «Эрудит-штурвалу»
2.1.				Занятие-игра, индивидуальный практикум	2	Разминочная игра «Коррида».	Аудитория	
2.2.	Беседа	2	Правила и основные принципы разминочных игр: «Коррида», «Шляпа», «Банальности»,	Аудитория				

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
						«Эрудит-штурвал».		
2.3.				Занятие-игра, коллективный практикум, индивидуальный практикум	2	Разминочная игра «Шляпа»	Аудитория	
2.4.				Занятие-игра, индивидуальный практикум	2	Разминочная игра «Банальности»	Аудитория	
2.5.				Беседа	2	Взаимодействие во время разминочных игр. Быстрота мышления.	Аудитория	
2.6.				Занятие-игра, индивидуальный практикум	2	Разминочная игра «Эрудит-штурвал».	Аудитория	
3.					18 часов, в т.ч.:	Основная игра «Что? Где? Когда?»		Результаты итоговой игры «Что? Где? Когда?»
3.1.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Игра «Что? Где? Когда?» в стандартном формате.	Аудитория	
3.2.				Занятие-игра, индивидуальный практикум, письменная	2	Игра «Что? Где? Когда?» в индивидуальном рейтинговом формате.	Аудитория	

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				работа				
3.3.				Беседа	2	Правила и основные принципы игры «Что? Где? Когда?». Принцип честной игры («фэйр плэй»). Игровые роли в команде.	Аудитория	
3.4.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Игра «Что? Где? Когда?» в стандартном формате.	Аудитория	
3.5.				Беседа	2	Структура турнира по игре «Что? Где? Когда?». Вертикаль турниров.	Аудитория	
3.6.				Занятие-игра, индивидуальный практикум, письменная работа	2	Игра «Что? Где? Когда?» в индивидуальном рейтинговом формате.	Аудитория	
3.7.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Игра «Что? Где? Когда?» в стандартном формате.	Аудитория	
3.8.				Занятие-игра, индивидуальный практикум, письменная работа	2	Игра «Что? Где? Когда?» в индивидуальном рейтинговом формате.	Аудитория	

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
3.9.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Игра «Что? Где? Когда?» в стандартном формате.	Аудитория	
4.					12 часов, в т.ч.:	Дополнительные игры		Результат индивидуальных соревнований по «Своей игре»
4.1.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Дополнительная игра «Азбука».	Аудитория	
4.2.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Дополнительная игра «Пять подсказок».	Аудитория	
4.3.				Беседа	2	Правила и основные принципы дополнительных игр: «Азбука», «Пять подсказок», «Десятка», «Своя игра».	Аудитория	
4.4.				Беседа	2	Взаимодействие во время дополнительных игр. Выбор версий.	Аудитория	
4.5.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Дополнительная игра «Десятка».	Аудитория	
4.6.				Занятие-игра,	2	Дополнительная игра «Своя	Аудитория	

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				коллективный практикум, индивидуальный практикум		игра».		
5.					12 часов, в т.ч.:	Составление вопросов интеллектуальных игр		Анализ созданных вопросов
5.1.				Занятие-игра, коллективный практикум, индивидуальный практикум	2	Составление вопросов по заданным фактам. Поиск фактов.	Аудитория	
5.2.				Беседа	2	Критерии отбора фактов. Фактчекинг. Проверка на «свеченность». Отличия требований к вопросам в разных игровых форматах.	Аудитория	
5.3.				Занятие-игра, коллективный практикум, индивидуальный практикум	2	Составление вопросов различных интеллектуальных игр: «Азбука», «Пять подсказок», «Десятка», «Своя игра», «Что? Где? Когда?»	Аудитория	
5.4.				Беседа	2	Составление пакетов вопросов в соответствии с возрастом и уровнем подготовки обучающихся	Аудитория	

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
5.5.				Занятие-игра, коллективный практикум, индивидуальный практикум	2	Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях.	Аудитория	
5.6.				Занятие-игра, коллективный практикум, индивидуальный практикум	2	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	Аудитория	
6.					12 часов, в т.ч.:	Тренировочные игры против внешних соперников		Соревнование обучающихся программы против других школьников
6.1.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Игра «Что? Где? Когда?» в стандартном формате	Аудитория	
6.2.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Игра «Брейн-ринг» в стандартном формате.	Аудитория	
6.3.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Игра «Своя игра» в стандартном формате.	Аудитория	
6.4.				Занятие-игра, коллективный	2	Игра «Словарный запас» в стандартном формате.	Аудитория	

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				практикум				
6.5.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Игра «Пермский штурвал» в стандартном формате.	Аудитория	
6.6.				Занятие-игра, коллективный практикум	2	Игра «Коррида» в стандартном формате.	Аудитория	

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных учебных помещений	Форма проведения занятий	Оборудование, перечень технических, графических средств и материалов, программное обеспечение
Аудитория	Занятие-игра, беседа, индивидуальный практикум, коллективный практикум, письменная работа, лекция	Компьютер, мультимедийный проектор, экран, доска, принтер, бумага, канцелярские принадлежности. Достаточное место для невозможности списывания любым обучающимся.
Аудитория	Занятие-турнир против внешних соперников	Компьютер, мультимедийный проектор, экран, доска, принтер, бумага, канцелярские принадлежности. Кнопочная система для игр «Брейн-ринг» и «Своя игра»

5.2. Учебно-методическое обеспечение программы

При организации обучения используется дифференцированный, индивидуальный подход. Дополнительная общеразвивающая программа содержит теоретическую и практическую подготовку, большее количество времени уделяется выработке практических навыков.

Кроме традиционных методов используются эвристический метод, исследовательский метод, самостоятельная и коллективная работа, диалог и дискуссия; приемы дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей.

Для реализации настоящей программы используются основные методы работы – развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания, вариативность основного модуля программы), игровые. При этом

используются разнообразные формы проведения занятий: занятие-игра, беседа, индивидуальный практикум, коллективный практикум, письменная работа.

Занятия проводит педагог, имеющий высшую квалификационную категорию и опыт работы в сфере дополнительного образования детей.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований к порядку проведения занятий и адаптирована к возрастным особенностям обучающихся.

6. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

Вопросы интеллектуальных игр:

1. Алексеев, В. Что? Где? Когда? – ваш путь к успеху. Вопросы турниров / В. Алексеев, В. Белкин, Н. Курмашева, М. Поташев, И. Тюрикова. – М., 1997.
2. База вопросов ЧГК [Электронный ресурс] URL: <http://db.chgk.info>
3. Гонина, Е. Интеллектуальный клуб студентов ПГТУ. Вопросы интеллектуальных игр: в четырех выпусках / Е. Гонина, А. Пономарев и др. – Пермь: изд-во ПГТУ, 2004-2007.
4. Комарова, И. Что, где и когда. Блиц-энциклопедия / И. Комарова, Е. Бородычева. – М.: Изд-во «Рипол-классик», 2000.
5. Сборники вопросов игры «О, счастливчик» и «Как стать миллионером».
6. Сборники вопросов интеллектуальных игр г. Перми и других городов.
7. Своя Игра: серия в 11 томах. – М.: Изд-во «Терра», 2000.

Учебно-методические издания:

1. Анашина, Н. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н. Анашина. – Ярославль: Изд-во «Академия развития», 2005.
2. Бурда, Б. Как надо делать вопросы / Б. Бурда. – М.: Издательство клуба «МАГИ», 1997. Интернет-версия там же.

8. Бурда, Б. О «Что? Где? Когда?» и не только / Б. Бурда. – Интернет-версия на сервере «Интернет-клуба знатоков».
3. Ворошилов, В. Феномен игры / В. Ворошилов. – М., 1994.
4. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. М.: Просвещение. 1981.
5. Поташев, М. Как не надо делать вопросы / М. Поташев. – М.: Издательство клуба «МАГИ», 1997. Интернет-версия там же.
6. Русанова, И. Что? Где? Когда? – Игра для всех / И. Русанова. – М.: «Русский язык», 1992.
7. Хайчин, Ю. Твоя игра / Ю. Хайчин. – М.: Изд-во «Фаир-Пресс», 2000.

Справочная литература:

1. Весь мир: справочник. – Минск: Изд-во «Литература», 1997.
2. Все обо всех: серия в 10 томах. – М.: Изд-во «АСТ-Пресс», 1999.
3. Малый атлас мира. – М.: Изд-во «АСТ-Пресс», 1999.
4. Серия «Знаменитые головоломки мира». – М.: Изд-во «АСТ-Пресс», 1996.
5. Серия «Проверьте свои знания»: в 10 томах. – М.: Изд-во «Сталкер», 1997.
6. Современный словарь иностранных слов. – М.: Изд-во «Дуэт», «Комета», 2000.
7. Справочник необходимых познаний. – Пермь: «Вся Пермь», 1993.
8. Страны мира: современный справочник. – М.: Изд-во «Славянский дом книги», 1998.

Отборочное задание на программу «Интеллектуальный шторм»

Ответы: