Михалева Е. С., кандидат педагогических наук, методист первой квалификационной категории,

Савина О.М., педагог дополнительного образования

высшей квалификационной категории

Отдел «Центр воспитательной работы и занятости детей в каникулярный период»

ГАУДО Оренбургский областной Дворец творчества детей и молодёжи им. В.П. Поляничко

[sckoriantowa@yandex.ru](mailto:sckoriantowa@yandex.ru)

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА КАК ФОРМА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДИСТАНЦИОННОМ ФОРМАТЕ**

**Аннотация:** в статье рассматривается сущность и содержание понятия «интеллектуальная игра» как *метода активного обучения* и как формы соревновательной деятельности. Представлены виды интеллектуальных игр: интеллектуально-развлекательные, организационно-деятельностные, мультимедийные, театрализованные; формы интеллектуальных игр: психофизиологические, психологические, физиологические, философские, педагогические, социальные и их методические аспекты. Рассмотрены функции интеллектуальной игры: развлекательная, коммуникативная, самореализация, терапевтическая, диагностическая, коррекционная. Продемонстрированы принципы интеллектуальной игры: опора на психологические особенности обучающихся, создание и поддержание атмосферы творчества, реализация потребностей личности в развитии. Уточнены преимущества интеллектуальной игры: приобретение собственного практического и творческого опыта, развитие личностных качеств, способ организации учебно-познавательной деятельности, на опыте организации и проведения ежегодной областной очно-заочной интеллектуальной игры «Эхо времен»на базе государственного автономного учреждения дополнительного образования «Оренбургский областной Дворец творчества детей и молодёжи им. В.П. Поляничко» (ГАУДО ООДТДМ им. В.П. Поляничко). В период чрезвычайной ситуации пандемии COVID-19 изменен формат проведения интеллектуальной игры с очного на дистанционный. Целью дистанционной интеллектуальной игры «Эхо времен» является формирование патриотических чувств и сознания молодежи на основе культурно-исторических ценностей посредством интеллектуальной деятельности. Задачами Игры являются: повышение качества и эффективности гражданского и патриотического воспитания подрастающего поколения; активизация познавательного интереса к многовековой истории и культурно-историческому наследию России и родного края; стимулирование интереса к самостоятельной исследовательской работе по истории. В статье подробно описана организация проведения Игры и анализ выполненных работ.

**Ключевые слова:** дистанционное обучение, игра, интеллектуальная игра, познавательная активность, интерес, процесс воспитания.

Актуальность темы исследования рассматривается в контексте организации процесса обучения в дистанционном режиме. Дистанционное обучение является современным направлением информационных технологий в образовательно-воспитательном процессе, которые позволяют разнообразить его средства и методы и постепенно становятся равнозначными способами традиционных форм воспитания и образования.

Современная социальная ситуация характеризуется перестройкой образовательного процесса, в частности более активного использования работы в дистанционном режиме. Данная проблема решается, и будет решаться за счет уже реализуемых инструментов в рамках нацпроекта «Образование», таких как: «цифровизация образовательного процесса» (федеральный проект «Цифровая образовательная среда») и «развитие дистанционных технологий». Основной задачей данных инструментов нацпроекта является необходимость сделать доступным по всей стране общее и дополнительное образование и охватить им к 2024 году не менее 70% детей. В рамках нацпроекта «Образование» работа на муниципальных уровнях образования изменилась и осуществляется с помощью ряда образовательных платформ, коммуникационного программного обеспечения «Zoom» и социальных сетей.

# Помимо этого, приоритетным направлением в образовании является развитие у обучающегося интереса не только к познавательному процессу, но и к своим личным и профессиональным качествам. Развить данный интерес у детей возможно с помощью различных форм соревновательной деятельности, например, олимпиада, творческая работа, интеллектуальная игра и другое. Подтверждение этому мы находим в опубликованном проекте перечня олимпиад и иных интеллектуальных конкурсов на 2020/21 учебный год, который был создан на основе пункта 4 Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития.

Многолетний опыт в области практической образовательной деятельности позволил нам сосредоточиться на таком виде образовательно-соревновательной деятельности, как интеллектуальная игра.

Современные ученые рассматривают интеллектуальную игру с нескольких точек зрения. По мнению В.Б. Антиповой, это, в первую очередь, вид массовой игры, которая позволит обучающимся приобрести опыт коллективного мышления, развить быстроту реакции, проверить смекалку и начитанность, основываясь на применении своего интеллекта и эрудиции. С точки зрения М.И. Куратовой, интеллектуальные игры – это логические и стратегические игры, в которых успех команды в целом и каждого игрока в отдельности зависит напрямую не только от способностей игроков, но и от их навыков и умений работать в команде и совершать верные ходы согласно правилам игры. В качестве соревнования интеллектуальную игру как активную форму обучения рассматривает Т.В. Емельянова*,* а Н.В. Федорова и З.С. Зюкина видят в ней проводимое по правилам организатора мероприятие с использованием какого-либо инструментария с возможной формой представления в виде шоу.

Итак, интеллектуальная игра рассматривается и как вид игрового жанра, и как соревновательная деятельность.

Опираясь на опыт теоретического исследования, можно выделить следующие виды интеллектуальных игр: интеллектуально-развлекательные и организационно-деятельностные, мультимедийные, театрализованные; формы интеллектуальных игр: психофизиологические, психологические, физиологические, философские, педагогические, социальные; обозначить методические аспекты интеллектуальных игр, а также проблемы, связанные с разработкой и коммерческой реализацией интеллектуальных игр и *ряд других* [13].

Использование интеллектуальных игр в системе дополнительного образования детей стимулирует их активность, способствует формированию и развитию профессиональных, интеллектуальных и творческих, коммуникативных навыков обучающихся, включая контингент со слабым уровнем социализации, а также создает ситуации, наполненные эмоциональными переживаниями. Участвуя винтеллектуальных играх, обучающиеся проявляют множество личностных черт, так как игра способствуетизменению физического и психического состояния человека, повышает его жизнерадостность, активную жизненную силу, интуицию, способствует проявлению импровизаций, воображения, эмоциональности, отстраненности, благотворно влияет на настроение и положительные эмоции, на общее состояние здоровья. Исходя из опыта работы отметим,что обучающиеся быстрее учатся, активнее проявляют интерес к познанию мира, выходя за рамки школьной программы, если занятия в системе дополнительного образования проходят в атмосфере состязательности, способствуют проявлению позитивных эмоций.

Таким образом, интеллектуальная игра представлена как вид игры и, в свою очередь, она же рассматривается и как вид деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение социального опыта обучающегося, основывающийся на применении личного интеллекта и эрудиции. *Итак,* благодаря интеллектуальным играм как виду деятельности, обучающийся имеет возможность приобрести собственный практический опыт взаимодействия со сверстниками, при котором развивается и совершенствуется навык самоуправления поведением, умения и навыки работы в команде с предвидением дальнейших действий. Кроме того, интеллектуальная игра способствует развитию личностных качеств: самоуважения, уверенности в себе, ответственности.

Выделим функции интеллектуальной игры: развлекательная (вдохновляет, развлекает, доставляет удовольствие); коммуникативная (общение, приобретение социального опыта); самореализация (овладение нормами человеческого общения); терапевтическая (преодоление трудностей в различных видах деятельности); диагностическая (отклонение от нормативного поведения); коррекционная (внесение положительных изменений).

Успех любой игры зависит от организации ее основных этапов (подготовительного, организационного, итогового). При организации интеллектуальной игры стоит учитывать основные принципы:

* опора на психологические особенности обучающихся: эмоциональность, значимость собственных чувств и ощущений для ориентации в окружающем мире, расширение спектра эмоций и чувств;
* создание и поддержание атмосферы творчества;
* реализация потребностей личности в развитии.

Реализация данных принципов позволяет организовать занятие в ОДО, составляя педагогический смысл пространства детства (В.Г. Рындак) в особенной жизнерадостной атмосфере.

Выделим преимущества интеллектуальной игры в современной системе образования (Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник):

* это тренинг, а не экзамен, предоставляющий возможность обучающемуся научиться слушать и слышать друг друга, отстаивать свою точку зрения, приобретать навыки групповой работы, направленной на решение конкретной задачи, принимать неординарные решения, адекватно воспринимать поражение и радоваться успехам сверстников;
* личностный рост обучающегося, когда поражение в игре рассматривается не как несостоятельность отдельных игроков и команды в целом, а как этап работы над собой;
* способ организации учебно-познавательной деятельности, так как вопросы, предлагаемые в игре, являются информативными, дают новые знания, расширяющие кругозор и развивают умения логически мыслить, анализировать и делать выводы.

Таким образом, знания обучающихся, добытые в самостоятельной творческой деятельности, являются наиболее глубокими, прочными и переходят в убеждения, а содержание интеллектуальной игры развивает навыки самообразования, готовность самостоятельно и продуктивно осваивать новую информацию. В связи с этим, в целях выявления и поддержки обучающихся с выдающимися способностями, а также стимулирования мыслительных процессов и аналитических способностей, в ГАУДО ООДТДМ им. В.П. Поляничко проводится ежегодная областная очно-заочная интеллектуальная игра «Эхо времен». Интеллектуальная игра ранее проводилась в очно-заочном формате, но в период чрезвычайной ситуации пандемии COVID-19 она изменила формат проведения с очного на дистанционный.

# Областная дистанционная интеллектуальная игра «Эхо времен» (далее – Игра) реализовывалась в рамках государственной программы «Патриотическое воспитание и допризывная подготовка граждан в Оренбургской области» на 2019 – 2024 годы, в соответствии с Единым календарем массовых и методических мероприятий министерства образования Оренбургской области на 2019/2020 учебный год, с ноября 2019 года по апрель 2020 года. Эта Игра была посвящена сохранению исторической памяти и ознаменованию 75-летия Победы в Великой Отечественной войне 1941 – 1945 годов. Игра нацелена на формирование патриотических чувств и сознания молодежи на основе культурно-исторических ценностей посредством интеллектуальной деятельности, помимо этого обучающиеся расширили и углубили свои знания по истории Великой Отечественной войны 1941 – 1945 годов, совершенствовали навыки самостоятельной поисково-исследовательской работы по истории.

# Задачей Игры являются:

# повышение качества и эффективности гражданского и патриотического воспитания подрастающего поколения;

# активизация познавательного интереса к многовековой истории и культурно-историческому наследию России и родного края;

# стимулирование интереса к самостоятельной исследовательской работе по истории.

Участниками Игры являлись обучающиеся образовательных организаций Оренбургской области, члены детских и молодежных общественных объединений в возрасте 14 – 18 лет.

Игра проводилась в два этапа:

I этап – заочный, который реализовывался с ноября 2019 г. по март 2020 г. В данный период конкурсантам необходимо было предоставить свои поисково-исследовательские работы или проекты по тематике конкурса (индивидуальный, парный или групповой) в экспертный совет ГАУДО ООДТДМ им. В.П. Поляничко. Представленные работы были рассмотрены членами экспертного совета, которые выявили победителей заочного этапа, прошедших в финал Игры;

II этап – финал конкурса, проходивший в апреле 2020 г. в дистанционном формате на платформе «Zoom».

Требования к поисково-исследовательской работе или проекту были четко конкретизированы. Обучающиеся самостоятельно, без поддержки взрослого человека, выполнить в полной мере поисково-исследовательскую работу не могут, поэтому одним из условий Игры было наличие руководителя проекта. Помимо основной работы к конкурсному материалу прилагались заявления о согласии на обработку персональных данных обучающегося и руководителя. Работы предоставлялись, в соответствии с требованиями, в печатном (папка с файлами) и электронном виде (индивидуальный электронный носитель).

Финальная интеллектуальная игра осуществлялась в дистанционном формате с выходом на электронные площадки из образовательных организаций. На финал Игры допускались команды-победители и призеры заочного этапа Игры. По условиям Игры в состав одной команды входило 5 человек. В рамках финальной интеллектуальной игры проводится как командное, так и индивидуальное (личное) первенство. Игра состояла из 3 туров. За каждый правильный ответ в любом из туров участник получал один балл. Первый тур – историческая викторина, в ходе которой всем игрокам задавались вопросы по истории военных действий в период Великой Отечественной войны 1941 – 1945 годов, истории нашей области в указанный исторический период и вкладу Оренбуржья в Победу. Во второй тур прошли участники, набравшие более одного балла. Второй тур – портретная галерея. В ходе этого тура игрокам задаются вопросы по историческим личностям, отличившимся в период Великой Отечественной войне 1941 – 1945 годов войны. В третий тур прошли лишь три участника, набравшие наибольшее количество баллов. Третий тур «Я памятник себе воздвиг». Вопросы этого тура касались памятников и мемориальных досок, посвященных памяти участников Великой Отечественной войны 1941 – 1945 годов, установленных в г. Оренбурге и области, и улицам нашего города, названным в их честь. По окончании третьего тура из его участников определились индивидуальные победители и призеры по количеству набранных балов. Командные победители и призеры были определены по суммарному количеству набранных той или иной командой баллов.

По завершению Игры победители заочного этапа и финальной интеллектуальной игры (командного и индивидуального (личного) первенства) были награждены дипломами I, II, III степеней.

Интересен опыт организации областной дистанционной интеллектуальной игры «Эхо времен». Рассмотрим более подробно.

В первый, заочный **этап Игры педагогами-организаторами было дано следующее *пояснение*: «**В 2020 году во всем мире будет отмечаться 75-я годовщина окончания Второй мировой войны и победы над нацизмом. В нашей стране это событие отмечается, в первую очередь, как 75-летие Победы в Великой Отечественной войне 1941 – 1945 годов. Великая Отечественная война 1941 – 1945 годов – это освободительная война народов СССР против вторгшейся на советскую территорию нацистской Германии и её европейских союзников. Это важнейшая составная часть Второй мировой войны, завершившаяся победой Красной армии и безоговорочной капитуляцией вооружённых сил Германии. За свободу родной земли боролся весь многонациональный народ нашей страны. Все несли тяжелейшую ношу войны, переживали невыносимые страдания, лишения и утраты. Работали на износ, на пределе человеческих сил. Воевали не щадя своей жизни. Показали пример благородства и подлинного патриотизма. Все вместе совершили бессмертный подвиг спасения Отечества. Огромный вклад в победу над фашизмом, как на фронте, так и в тылу внесли и жители Оренбургской (в то время Чкаловской) области».

После интересного вступления к Игре был дан старт заданиям:

* собрать материал и в форме поисково-исследовательской работы рассказать о своем родственнике или земляке – участнике боевых действий или труженике тыла времен Великой Отечественной войны 1941 – 1945 годов;
* написать исследовательскую работу на тему: «Неизвестные страницы Великой Отечественной война 1941 – 1945 годов» о малоизвестном факте (фактах) или ярком событии (событиях) времен Великой Отечественной войны 1941 – 1945 годов, в которых приняли участие наши земляки-оренбуржцы;
* разработать проект на тему: «75-летие Победы в Великой Отечественной войне 1941 – 1945 годов».

Основными требованиями к поисково-исследовательским работам были: отражение актуальности, постановка проблемы, формулировка цели, задач, методы исследования, собственные развернутые выводы, отражающие основные результаты работы. А к проектам выдвигались следующие требования: исследуемая сущность проблемы, сбор необходимой информации, материалов и документов, на основе которых разрабатывался проект и формировались папки материалов (далее – Портфолио).

В Портфолио отражались основные этапы работы команды по разработке проекта в логической и хронологической последовательности, включала документы, материалы СМИ, результаты социологических опросов, фотографий, рисунков и другие материалы по тематике проекта.

Материалы в Портфолио распределялись по четырем основным разделам:

* актуальность данной проблемы для образовательной организации, города, района;
* сбор и анализ информации по избранной проблеме;
* программа действий;
* реализация плана действий.

# В Игре в 2019/20 учебном году приняло участие 156 обучающихся из 31 образовательной организации муниципального образования области: из городов Бугуруслана, Бузулука, Оренбурга, Орска, Абдулинского, Кувандыкского, Сорочинского, Соль-Илецкого, Ясненского городских округов, Акбулакского, Александровского, Адамовского, Асекеевского, Бугурусланского, Бузулукского, Беляевского, Домбаровского, Илекского, Кваркенского, Красногвардейского, Матвеевского, Новосергиевского, Новоорского, Октябрьского, Оренбургского, Первомайского, Переволоцкого, Пономаревского, Сакмарского, Ташлинского, Тоцкого районов.

За последние 3 года можно отметить высокую активность участия в Игре представителей следующих муниципальных образований: города Оренбурга, Абдулинского, Кувандыкского городских округов, Адамовского, Кваркенского, Октябрьского, Оренбургского, Тоцкого районов.

Участники Игры из образовательных организаций данных муниципальных образований не только присылают большое число работ, но и регулярно становятся победителями и призерами. Это результат искренней заинтересованности, внутренней мотивации обучающихся и высокого уровня профессионализма педагогов – руководителей поисково-исследовательских работ исторической направленности.

В 2019/20 учебном году Игра, посвященная сохранению исторической памяти и ознаменованию 75-летия Победы в Великой Отечественной войне 1941 – 1945 годов, нашла живой отклик у авторов работ. Отличительная особенность подавляющего большинства работ этого года заключалась в том, что они посвящались не ярким событиям Великой Отечественной войне 1941 – 1945 годов и не общеизвестным подвигам и героям, а сохранению исторической памяти об индивидуальном вкладе членов своей семьи или родственников – защитников Родины и тружеников тыла времен войны с фашизмом. Многие семьи имеют мало информации подобного рода, за прошедшие годы она утрачена, и современное молодое поколение благодаря возможностям интернет-ресурсов активно восстанавливает историю своих предков, детализирует их вклад в Победу. Авторы работ с гордостью рассказывают о своих родных, обычных скромных людях, которые перенесли все трудности войны, отстояли мир и дали нам возможность жить, учиться, работать и мечтать.

Так, например, Дубовская Ирина, обучающаяся МОБУ «Шахматовская ООШ» с. Шахматовка Бузулукского района, исследовала боевой путь своего прадеда, участника боевых действий времен Великой Отечественной войны 1941 – 1945 годов, Киселева Татьяна, обучающаяся МАУ ДО «Центр внешкольной работы «Подросток» г. Оренбурга, рассмотрела участие в борьбе с фашистами не только своих прабабушки и прадедушки, но и всех членов их большой семьи Барановых, а Круглов Максим из МБОУ «Пилюгинская СОШ» с. Пилюгино Бугурусланского района изучил вклад Победу своей бабушки, труженицы тыла. Такого рода работ множество.

Часть работ посвящалась исследованию боевого и трудового пути наших земляков тех лет. Авторы этих работ показали понимание важности сохранения памяти о каждом, подтверждая лозунг «Никто не забыт…». Так, например, Кенжибаев Айсат, обучающийся МОБУ «Полевая СОШ» п. Полевой Домбаровского района, выяснял подробности боевого пути и гибели своего земляка Хакима Мурзагулова, а Караманова Ляйсан и Карабулатов Тимур, обучающиеся МБОУ «Зиянчуринская СОШ» с. Зиянчурино Кувандыкского городского округа, изучили трудовой подвиг тружеников тыла и жизнь детей деревни Башкирское Канчерово в годы Великой Отечественной войны.

В нескольких работах проводились исследования малоизвестных фактов и событий времен Великой Отечественной войны 1941 – 1945 годов, в которых приняли участие наши земляки. Например, Моргун Иван из МБУДО «Дом творчества Илекского района Оренбургской области» с. Илек, опираясь на боевой путь своего земляка Соловьева Калистрата Кузьмича, исследовал боевые действия по ликвидации «Рамушевского коридора» под городом Старая Русса Новгородской области.

Впервые на экспертную оценку поступили проекты на тему «75-летие Победы в Великой Отечественной войне 1941 – 1945 годов». В пример можно привести наиболее отличившийся проект Жамбаковой Камилы, обучающейся МБОУ «Октябрьская СОШ» с. Октябрьское Октябрьского района, по созданию школьного поисково-информационного центра «Потомки победителей». Данный центр занимался сбором и обработкой данных качественной и количественной структуры людских потерь, географии миграций призванных на войну солдат из МО «Октябрьский сельский совет».

Помимо положительной тенденции участия в Игре стоит отметить, что на заочный этап регулярно поступают поисково-исследовательские работы, имеющие следующие недостатки:

* во введении и заключении присутствует излишняя патетика, цитирование классиков, желание написать обо всем сразу. Из-за этого теряется смысл работы, и она больше напоминает рассказ, эссе;
* основа текста берется одного или нескольких авторов, не отмечая сносок в работе, что является некорректным по отношению к авторам публикаций и сам смысл исследовательской работы не имеет место быть;
* используется цитирование интервью, записи бесед с очевидцами событий или их родными и близкими от первой до последней буквы, что всего лишь констатация фактов, но не исследование;
* анализ приводимых фактов и проверка достоверности сказанного отсутствует, то есть в оценке некоторых событий не учитывается субъективный фактор, а иногда и забывчивость респондентов в связи с возрастом или отдаленностью по времени, тем самым анализ проделанной работы автора отсутствует;
* тексты работ не выверены с лексической точки зрения, отсутствует грамотная подача материала;
* оформление работы не соответствует требованиям положения об Игре.

По итогам Игры победителями стали: Дубовская Ирина, МОБУ «Шахматовская ООШ» с. Шахматовка Бузулукского района; Жамбакова Камила, МБОУ «Октябрьская СОШ» с. Октябрьское Октябрьского района.

Таким образом, областная дистанционная интеллектуальная игра «Эхо времен» является видом соревновательной деятельности среди обучающихся Оренбургской области, реализуемая в соответствии с целями и задачами федерального проекта «Успех каждого ребенка». Помимо этого, Игра является не только формой обучающей деятельности, активно поддерживающей познавательный интерес обучающихся к культурно-историческому наследию России и оказывающей мощное влияние на развитие личности в интеллектуальной, творческой, эмоциональной и коммуникативной сфере, способствующая усвоению социального опыта, приобретению опыта коллективного мышления, собственного практического и творческого опыта обучающегося, но и является процессом воспитания патриотических чувств, посредством привития любви к Родному краю и истории страны своего Отечества.

**Список литературы:**

1. Антипова, В.Б. 100 форм работы по продвижению чтения, и не только: словарь – справочник для библиотекаря / В.Б. Антипова. – М.: Библиомир, 2015 . – 175 с.
2. Дворкова, М.В. Образовательная игра как современное направление развития активного обучения / М.В. Дворкова, Е.А. Куренкова // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2016. – №1/2. – Toм 8. – С. 191-195.
3. Емельянова, Т.В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие [Электронный ресурс] / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – 2015. Режим доступа: https://dspace.tltsu.ru/bitstream/123456789/6227/1/Emelyanova-eui-1-54-14%20-%20Z.pdf. – Загл. с экрана.
4. Интеллектуальные игры как форма игровой деятельности молодежи в библиотеке: методическое пособие / ГБУК НСО НОЮБ; сост. В.Ю. Иост, С.И. Кулакова. – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2017. – 27 с.
5. Куратова, М. И. Интеллектуальная игра «Брей-ринг» [Электронный ресурс] / М.И. Куратова . – Режим доступа: http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2015/01/23/intellektualnaya-igra-brey-ring-0.
6. Михалева, Е.С. Развитие потенциала одаренного подростка в креативном образовании: учеб. - методическое пособие / Е.С. Михалева; ФГБОУ ВО «ОГПУ», Экспресс-печать. – Оренбург, 2017. – 52 с.
7. Нацпроект «Образование». – 2019 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://strategy24.ru/rf/education/projects/natsionalnyy-proekt-obrazovanie>.
8. Парфенчик, А.А. Использование социальных сетей в государственном управлении / А.А.Парфенчик // Вопросы государственного и муниципального управления. – 2017. – №2. – С. 186-200.
9. Портал Оренбургского областного Дворца творчества детей и молодежи имени В.П. Поляничко Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования. Областная очно-заочная интеллектуальная игра «Эхо времен» по истории России и Оренбургского края [Электронный ресурс] [официальный сайт]. –Электрон.дан. – [Оренбург, Б.Г.]. – Режим доступа: <http://odtdm.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=110>.
10. Рындак, В.Г. Педагогические смыслы пространства детства / В.Г. Рындак // Внешкольник Оренбуржья. – 2020. – №1. – С. 6-7
11. Постановление Правительства РФ от 17 ноября 2015 г. N 1239 «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития» (с изменениями и дополнениями) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://base.garant.ru/71251462/; https://regulation.gov.ru/projects#npa=110788.
12. Указ губернатора Оренбургской области от 17.03.2020 № 112-ук «О мерах по противодействию распространению в Оренбургской области новой коронавирусной инфекции (2019-nCoV)» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/5600202003180001>.
13. Федорова, Н.В. Обзор коннотаций понятия интеллектуальных игр в xix-xxi веке (база научных материалов Google Book Ngram Corpus) / Н.В. Федорова, З.С. Зюкина // Сross - cultural studies: education and science. – 2020. – №2. – Т.5. – С. 129-138.
14. Холмирзаева, Д. М. Using interactive games in teaching young learners [Электронный ресурс] / Д. М. Холмирзаева // Молодой ученый. — 2019. — № 1 (239). Режим доступа: https://moluch.ru/archive/239/55224/.
15. Tamos education. Intellectual Games [Электронный ресурс] [официальный сайт]. Эктрон.дан. [Кембридж, Б.Г.]. – Режим доступа <https://tamos-education.kz/en/school-life/intellectual-games/>. – Загл. с экрана.