

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Татарская средняя общеобразовательная школа» Черлакского района Омской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

РЕКОМЕНДОВАНО к
использованию
Методическим советом
МБОУ «Татарская СОШ»
Протокол №1
от «30» 08 2023 г

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБОУ «Татарская СОШ»
М.Ф. Кукузей
Приказ
от «01» 09 2023 г. № 130

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПО ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ**

«Мир шахмат»

Уровень начального общего образования (1-4 классы)

Срок реализации: 1 год

Количество часов в год: 34 часа

Составитель:

Кусаинов Азамат Маратович,
педагог дополнительного образования
МБОУ «Татарская СОШ»

Пояснительная записка

При составлении программы руководствовались следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
 - Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
 - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 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».
 - Приказ Минобрнауки России от 09.11.2018 г. № 196 г. Москвы «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- ФГОС общего образования.

Программа «Мир шахмат» предназначена для обучающихся 1-4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И. Г. Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

Актуальность программы

В начальной школе происходят радикальные изменения, связанные с приоритетом целей обучения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Шахматы в начальной школе открывают широкие возможности и для кружковой работы, поднимают ее на новый качественный уровень, положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Грамотно поставленный процесс обучения детей игре в шахматы позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности

ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащих эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Цель программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга средством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- обучать учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- формировать способность анализировать и делать выводы;
- совершенствовать внимание, восприятие, память, фантазию, воображение, логическое и нестандартное мышление,
- развивать коммуникативные способности, уверенность в себе, навык работы в сотрудничестве

Планируемые личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы «Мир шахмат»

Личностные результаты освоения программы:

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права иметь свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы:

- знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры. Правильно расставлять фигуры перед игрой;
- сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила;
- правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

К концу учебного года дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю, 34 часа в год. Данная программа предназначена для учащихся начального школьного возраста, не умеющих играть в шахматы, но которые хотят научиться находить неординарные способы решения поставленных задач и освоить правила этой интеллектуальной игры. В группу зачисляется 10 обучающихся. Программа может быть реализована во второй половине дня.

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
4. Теоретические занятия, шахматные игры.
5. Участие в соревнованиях по шахматам.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
1	Шахматная доска и фигуры	3 ч.	20 – 25 минут на каждом занятии	3 ч.
2	Ходы и взятие фигур	11 ч.		11 ч.
3	Нотация шахматных ходов	2 ч.		2 ч.
4	Цель и результат шахматной партии.	10 ч.		9 ч.
5	Ценность шахматных фигур.	3 ч.		3 ч.
6	Общие принципы разыгрывания дебюта	4 ч.		4 ч.
7	Правила соревнований по шахматам	1 ч.		1 ч.
Итого:		34 ч.		34 ч.

3. Содержание программы

Теоретическая работа с детьми проводится в форме бесед, просмотров презентаций и видеороликов. Практические занятия разнообразны по своей форме; практическая игра; решение шахматных задач, комбинаций и этюдов; дидактические игры и задания, игровые упражнения; шахматные игры.

Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех воспитанников, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

Данные по уровню усвоения программы воспитанниками заносятся в таблицу, где основными критериями диагностики являются: знание истории шахмат и правил шахматной игры, знание основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умение анализировать позиции, умение работать самостоятельно, соблюдение правил этикета.

Шахматная доска и фигуры (3 часа)

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Ходы и взятие фигур (11 часов)

Ходы и взятия пешки, ладьи, слона, коня и ферзя. Значение короля. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита короля. Превращение и взятие на проходе пешкой. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Практическая игра.

Нотация шахматных ходов (2 часа)

Полная и краткая нотация. Принцип записи перемещения фигуры.

Цель и результат шахматной партии (10 часов)

Шах. Открытый, двойной шах. Способы защиты от шаха. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах).

Ценность шахматных фигур (3 часа)

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Размен. Равноценный и неравноценный обмен. Материальный перевес, качество.

Общие принципы разыгрывания дебюта (4 часа)

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов.

Правила соревнований по шахматам (1 час)

Шахматные часы. Правила шахматных соревнований.

Формы контроля: индивидуальный, текущий, практическая игра, наблюдения, соревнования.

4. Контрольно-оценочные средства

Контроль и оценивание результатов обучающихся происходит с помощью педагогического наблюдения на каждом учебно-практическом занятии. Итоговое выявление уровня достигнутых результатов проходит во время проведения заключительных занятий. Предусмотрены повышенный, базовый и пониженный уровни освоения программы, оценивание происходит по трехбалльной шкале:

3 балла соответствуют повышенному уровню;

2 балла соответствуют базовому уровню;

1 балл соответствует пониженному уровню;

0 баллов – результат отсутствует.

12-15 баллов – повышенный уровень результатов;
 8-11 баллов – базовый уровень результатов;
 4-7 баллов – пониженный уровень результатов;
 0-3 баллов – результат отсутствует.

Сводный лист достижения личностных и метапредметных результатов учащимися

№	Фамилия, имя	Личностный результат		Метапредметный результат			ИТОГО
		Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.	Личностные качества	Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать процесс и результат действий.	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	
1.							
2.							

Критерии оценки образовательных результатов обучающихся

Результат	Критерии	Уровневые показатели			
		3	2	1	0
Личностный результат	Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.	В процессе обсуждения демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук, активно рассуждает о пользе интеллектуальных игр для развития интеллектуальных способностей: внимания, восприятия, памяти и воображения, а так же для развития логического и	В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр для развития интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти испытывает небольшие затруднения во время аргументирования.	В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр, повторяет чужие аргументы	Критерий не проявляется, не участвует в обсуждении

		пространственного мышления, приводит осмысленные аргументы.			
	Личностные качества	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия, демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность., проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности.	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и, демонстрирует дисциплинированность, проявляет доброжелательность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности. Иногда не проявляет личную ответственность за поступки и действия, допускает неточности, бывает не настойчив в достижении результата	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх демонстрирует доброжелательность и общительность, но позволяет нарушать дисциплину, не проявляет личную ответственность за поступки и действия, иногда отказывается выполнять задание, часто допускает неточности.	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх учащийся не осуществляет действия самостоятельно, но, редко проявляет объективность и адекватность, нуждается в педагогическом сопровождении.
Метапредметный результат	Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать процесс и результат действий.	Активно демонстрирует умение планировать свои действия, выстраивать их в последовательность для достижения положительного результата, действует согласно предложенному плану, уверенно и точно контролирует и регулирует свои действия во время	Стремится планировать свои действия, действует согласно предложенному плану, но нуждается в незначительной педагогической поддержке во время контроля и регуляции своих действий.	Не всегда может контролировать и оценивать результат действий. Нуждается в педагогическом сопровождении для регуляции и контроля своих действий,	Не участвует в планировании своих действий и оценке результата действий. Отстранен от достижения результата.

		выполнения задания.			
	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умеет выявлять причины успеха и неудач, знает, активно и успешно применяет способы корректировки своих учебных действий.	Умеет устанавливать причины успеха и неудач, но нуждается в незначительной педагогической поддержке для корректировки ошибок.	Планирует свои действия только с помощью педагога, не проявляет волю для корректировки своих ошибок.	Не умеет устанавливать причины успеха и неудач, не участвует в корректировке учебных действий.
	Умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	Активно и уверенно работает в команде, аргументировано высказывает своё мнение, соблюдая правила и нормы поведения, умеет слушать и признает возможность существования разных точек зрения.	Стремится работать в команде, старается высказывать своё мнение, но нуждается в незначительной педагогической поддержке и мотивации, соблюдает нормы поведения.	При работе в команде позволяет нарушать дисциплину, часто критикует, не соблюдая правила нормы поведения. Нуждается в педагогическом сопровождении.	Не умеет работать в команде, не соблюдает правила и нормы поведения.

Итого:

15-12 баллов – выше базового уровня;

11-8 баллов – базовый уровень;

4-7 баллов – ниже базового уровня;

3-0 баллов – результат не сформирован.

**Сводный лист достижения образовательных результатов обучающихся
по направленности программы**

№	Фамилия, имя учащихся	Знание истории возникновения интеллектуальных игр	Применение алгоритма создания интеллектуальной игры	Соблюдение алгоритма игры в команде	Общее количество баллов

Оценочная шкала:

3 балла- отсутствует ошибки, неточности, действует самостоятельно уверенно точно;

2 балла – есть незначительные ошибки, неточности, действует самостоятельно, уверенно, не всегда точно, нуждается в незначительной педагогической поддержки;

1 балл – есть ошибки, неточности в 50% случаях, редко действует самостоятельно и точно, часто не уверен, нуждается в педагогической помощи;

0 баллов – есть ошибки неточности в 75% случаев, не проявляет самостоятельность и уверенность, нуждается в постоянной педагогической помощи

Итого:

9-8 баллов – выше базового уровня;

7-5 баллов – базовый уровень;

4-2 баллов – ниже базового уровня;

1-0 баллов – результат не сформирован.

5. Условия реализации программы

Учебно-методические условия реализации программы

Построение занятий предполагается на основе педагогических технологий активизации интеллектуальной деятельности учащихся путем создания проблемных ситуаций, разноуровневого и развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

В процессе обучения ребята освоют простые способы решения интеллектуальных и логических задач. Эти базовые умения помогут им впоследствии самостоятельно развивать свои интеллектуальные способности и достичь успехов в любом виде деятельности.

Успешной реализации программы способствуют:

- учет возрастных особенностей учащихся, их интересов при планировании и построении занятий;
- индивидуальный подход в обучении;
- поощрение педагогом любой творческой инициативы учащихся, что способствует более полному раскрытию личности и мотивации к развитию интеллектуальных способностей;
- усвоение теоретических знаний в практическом их применении;
- осознание учащимися реальности практической значимости задач, поставленных педагогом на занятии;
- развитие потребности в самосовершенствовании.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая и игровая деятельность учащихся. Теоретическая подготовка проходит в форме бесед, диалогов, сообщений, круглых столов, практическая подготовка в форме тренировочных упражнений, практикумов, турниров, конкурсов, интеллектуальных игр.

Дидактическое обеспечение программы:

- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.);
- наглядные пособия для проведения игр;
- презентации(видео) по каждой теме программы;
- сценарии игровых упражнений по каждой теме программы.
- таблицы, схемы по каждой теме программы;
- раздаточные материалы, карточки по каждой теме программы.

Материально-технические условия реализации программы

- компьютер, подключенный к сети интернет;
- мультимедийный проектор;
- экран;

- принтер для распечатывания карточек и заданий для интеллектуальных игр;
- учебный кабинет;
- учебная мебель для обучающихся.

Кадровое обеспечение программы

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования с высшим образованием предпочтительно естественнонаучного профиля, а также других профилей, владеющие основами общей педагогики, основами возрастной психологии и психологии развития, а также компетенциями в области формирования у учащихся личностных и метапредметных результатов средствами интеллектуальных игр.

6. Литература

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в РФ".
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва "Об утверждении СанПиН».
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Письмо Министерства образования Омской области От 12.02.2019 № Иск._19/Мобр_2299. «О методических рекомендациях разработки и проведению экспертизы дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы»
6. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы (Раздел "Предложения при работе с ПЭВМ").
7. Приказ Минобрнауки России от 09.11.2018 № 196 "Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
8. Распоряжение Министерства образования Омской области от 12.02.2019 № Иск._19/Мобр_2299 «Требования к структуре, содержанию и критерии оценки качества дополнительной общеобразовательной программы.

Педагогическая литература

9. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
10. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
11. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
12. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.

12. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
13. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. Пособие для учителей / Обнинск «Духовное возрождение», 2011
14. Сухин И. Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. Пособие для учителей / Обнинск «Духовное возрождение», 2012
15. Сухин И. Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу. Пособие для учителей / Обнинск «Духовное возрождение», 2013
16. Черемошкина Л. В. Развитие памяти детей – Ярославль: «Академия развития»,
17. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Литература для родителей:

18. Гиппенрейтер, Юлия Общаться с ребенком. Как? / Юлия Гиппенрейтер. - М.: АСТ, 2008 г.
19. Давлетов Дж., Всеволод Костров. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей. – Литера, 2002.
20. Зверева, Нина Правила общения с детьми: 12 «нельзя», 12 «можно», 12 «надо» / Нина Зверева. - М.: Альпина Диджитал, 2015 г.
21. Млодик, И. Ю. Метаморфозы родительской любви, или Как воспитывать, но не калечить / И.Ю. Млодик. - М.: Теревинф, 2016 г.
22. Светлова, Маруся Сотвори себе поддержку / Маруся Светлова. - М.: ИГ "Весь", 2013 г.
23. Сухин И. Г. Шахматы. Полный курс для детей. Большой самоучитель для детей / М. «Аст», 2017
24. Сухин И. Г. Удивительные приключения в шахматной стране. Пособие для родителей и учителей / м. «Поматур», 2000

Литература для учащихся:

25. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказкам для остальных). – М.: РИПОК КЛАССИК, 2017.
26. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2016
27. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
28. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.
29. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
30. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
31. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
32. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
33. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>

Интернет-ресурсы для учащихся:

34. Как научиться решать логические задачи <https://logiclike.com/math-logic/reshaem-zadachi> (дата обращения 15.03.2020)
35. 10 логических задач для нестандартного мышления <https://newtonew.com/test/10-logic-tasks-test> (дата обращения 01.04.2020)
36. 15 упражнений для тренировок мозга <https://proglib.io/p/logic-tasks/> (дата обращения 15.03.2020)

37. Способы решения логических задач <https://videouroki.net/razrabotki/mietody-rieshieniia-loghichieskikh-zadach.html>(дата обращения 15.03.2020)
38. Проверь себя. Логические задачи с ответами.<https://mozgportal.ru/razvitie-mozga/uprazhneniya/logicheskie-zagadki.html>(дата обращения 21.03.2020)
39. 300 занимательных задач <https://azbyka.ru/deti/logicheskie-i-zanimatelnye-zadachi>(дата обращения 03.05.2020)
40. Разминка для мозга: задачи на внимательность и логику <https://novate.ru/blogs/260915/33093/>(дата обращения 11.03.2020)
41. 35 упражнений для развития и тренировки памяти <https://sepia.ru/uprazhneniya-dlya-razvitiya-i-trenirovki-pamyati>(дата обращения 15.03.2020)