Управление образования администрации Тайшетского района

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа № 1 г. Тайшета

имени Николая Островского

Принята на заседании Утверждаю

Методического (педагогического) совета Директор МКОУ СОШ №1

От «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_год \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_О.С.Храпкова

Протокол №\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_год

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа интеллектуальной направленности по английскому языку**

**«Клуб любителей игры «Scrabble»»**

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации: 5 лет

Автор – составитель

Коровина Елена Владимировна

учитель английского языка

г. Тайшет, 2019

Содержание

Пояснительная записка

Учебный план

Календарный учебный график

Содержание рабочей программы

Учебно-тематический план

Оценочные материалы

Методическое обеспечение программы

Список литературы

**Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа интеллектуального направления «Клуб интеллектуальных игр» разработана в соответствии со ст.2 п.4. ФЗ РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Развивающая интеллектуальная игра «Scrabble» представляет собой одну из наиболее приоритетных форм организации досуга для детей, изучающих английский язык. Интеллектуальные игры имеют очень высокий рейтинг популярности в нашем районе. Игра универсальна, она является институтом творчества, и средством развития, и самореализации личности, средством обучения и самопознания, самоидентификации личности. Игра объединяет людей, является механизмом группообразования.

**Актуальность.** Содержание Программы клуба направлено на то, чтобы дать обучающимся, не только знания, но и обеспечить формирование и развитие познавательной активности, творческого мышления, умений и навыков целенаправленного труда. Реализация Программы позволяет обучающимся освоить на практике и закрепить знания и умения, обогатить словарный запас, совершенствовать грамматические знания, а также развить логическое, пространственное мышление, креативность и социальные качества играющих.

**Новизна** данной Программы заключается в том, что подобных Программ клуба любителей игры «Scrabble» в России пока нет, в то время как во многих странах мира в различных учебных заведениях разного уровня созданы ученические общества Scrabble Clubs. Для оптимизации процесса обучения иностранному языку в школе, повышению мотивации, развитию интереса к языку через игру разработана «Авторская программа клуба любителей игры «Scrabble».

**Цель** Программы: расширить лексический запас английского языка за счет введения новой лексики и речевых клише, для развития у обучающихся способности использовать английский язык как инструмент общения в диалоге социокультур и цивилизаций современного мира.

**Задачи** Программы:

**Обучающие:**

1. Обогатить знания школьников о словарном многообразии английского языка за счет активного использования различного рода словарей во время игры (dictionary skills);

2. Сформировать языковые навыки: орфографию и правописание (spelling), лексику (vocabulary) в процессе словообразования и словосложения;

3. Повысить уровень межкультурной коммуникативной компетенции в процессе Scrabble турниров.

**Развивающие:**

1. Развить креативное воображение, пространственное мышление (spatial relations skills), навыки критического и логического мышления (thinking skills), математические способности (math);

2. Развить умения устного общения в процессе обсуждения вариантов сложения слов, расположения их на игровой доске, стратегии и тактики игрового процесса.

**Воспитательные:**

1. Сформировать навыки совместной деятельности, координации работы в коллективе (social and personal skills), толерантности в отношении к другим участникам игры за счет учебного сотрудничества при выполнении коллективных познавательно-поисковых ходов игры.

На занятиях используются разнообразные методы обучения, организации учебно-познавательной деятельности, получения новых знаний.

**Принципы реализации программы:**

- Индивидуально-личностный подход к каждому ребенку;

- Коллективизм;

- Творчество;

- Ценностно-смысловое равенство педагога и ребенка;

- Научность;

- Сознательность и активность обучающихся;

- Наглядность;

- Учет возрастно-психологических и индивидуальных способностей как средства самовыражения и самовоспитания обучающихся;

- Развитие творческих способностей как средства самовыражения и самовоспитания обучающихся;

- Свобода выбора решений и самостоятельность в их реализации;

- Системность, последовательность, преемственность в обучении;

- Сотрудничество и ответственность;

- Сознательное усвоение материала.

**Основные методы**

Словесные методы:

1. Рассказ – используется на занятиях, где рассказывается об интеллектуальных играх.

2. Объяснение – применяется при объяснении правил игр, особенностей составления игр.

3. Работа с источниками информации - обучающийся овладевает новыми знаниями, составляя задания для разного вида интеллектуальных игр.

Методы организации взаимодействия учащихся и накопления социального опыта:

1. Прием взаимных заданий – на занятиях обучающиеся выполняют задания, придуманные товарищами.

2. Временная работа в группах - обучающиеся выполняют задания в разных группах.

Методы стимулирования учебно-познавательной деятельности:

1. Метод эмоционального стимулирования;

2. Метод развития познавательного интереса.

**Формы работы:**

- коллективные;

- групповые;

- индивидуальные.

**Основные виды деятельности обучающихся:**

- разгадывание кроссвордов на английском языке;

- знакомство с углубленной лексикой по темам, изучаемым на уроках английского языка;

- проектная деятельность;

- самостоятельная работа;

- работа в парах и группах;

- творческие работы ( игровые задания для товарищей).

Объем и содержание необходимых стартовых знаний обучающихся определяется требованиями общеобразовательного минимума для данной возрастной категории.

**Общие сведения об учебной группе.**

В объединении задействованы дети 12-17 лет. Занятия в клубе помогают развить интеллектуальную и познавательную активность обучающихся.

Для подросткового возраста очень важны самопознание, самоопределение, самореализация. Решить эти проблемы в какой-то мере помогают занятия обучающихся в интеллектуальном клубе, а также их участие в интеллектуальных играх. Данные занятия помогают удовлетворить главные потребности – в общении, теоретическом мышлении.

**Особенности набора детей**: группы формируются с учетом возраста, индивидуально-психологических, физических и иных особенностей. Деление групп на мальчиков и девочек не осуществляется.

**Наполняемость учебных групп:**

Количество обучающихся в группах обучения по дополнительной общеразвивающей программе составляет не менее 8 и не более 16 обучающихся.

**Формы контроля по темам:** групповые, парные. Осуществляются в виде итоговых игр в «Scrabble» по темам.

**Срок реализации Программы:**

170 часов за 5 лет. Периодичность занятий 1 раз в неделю по 1 академическому часу (40 минут).

**Планируемые результаты.**

**К концу первого года обучения** обучающиеся должны **знать**:

особенности, правила, стратегию и тактику интеллектуальной игры «Scrabble»**.**

Обучающиеся должны **уметь**:

* работать в группе;
* за короткое время выполнять разные виды заданий.

**К концу второго года обучения** обучающиеся должны **знать**:

* особенности, правила, стратегию и тактику таких интеллектуальных игр как «Скрабл/Scrabble», «Эрудит».
* игры с вопросами на перечисление: «Города», «Контакт», игры на бумаге: «Типография», «Однофамильцы».

Обучающиеся должны **уметь**:

* составлять новые слова с помощью суффиксов и приставок
* составлять кроссворды, игры со словами.

**К концу третьего года обучения** обучающиеся должны **знать**:

* виды, типы, формы, особенности, правила, стратегию и тактику интеллектуальных игр: криптограммы, шарады, метаграммы;
* методику составления вопросов и заданий к интеллектуальным играм (кроссворды/ребусы).
* Обучающиеся должны **уметь**:
* пользоваться правилами словообразования;
* составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм;
* анализировать составленные вопросы, задания, игры.

Результатом деятельности объединения является:

* увеличение познавательных интересов учащихся;
* развитие мышления;
* тренировка памяти;
* развитие интеллектуальных способностей.

**К концу четвёртого года обучения** обучающиеся должны **знать**:

* виды, типы, формы, особенности, правила, стратегию и тактику интеллектуальных игр: «Что пропало?», «Снежный ком», «Висящий человек», «Телефон», «Черный ящик», «Горячая картошка»;
* методику составления вопросов и заданий к интеллектуальным играм (кроссворды/ребусы).

Обучающиеся должны **уметь**:

* составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм;
* пользоваться правилами словообразования;
* анализировать составленные вопросы, задания, игры.

Результатом деятельности объединения является:

* увеличение познавательных интересов учащихся;
* развитие мышления;
* тренировка памяти;
* развитие интеллектуальных способностей.

**К концу пятого года обучения** обучающиеся должны **знать**:

* виды, типы, формы, особенности, правила, стратегию и тактику интеллектуальных игр: «Перевертыши», «Встань в линию», «Словарные пазлы»;
* методику составления вопросов и заданий к интеллектуальным играм (кроссворды/ребусы).

Обучающиеся должны **уметь**:

* разгадывать кроссворды и ребусы среднего и повышенного уровня сложности;
* обогащать активный словарный запас;
* пользоваться правилами словообразования.

Результатом деятельности объединения является:

* увеличение познавательных интересов учащихся;
* развитие мышления;
* тренировка памяти;
* развитие интеллектуальных способностей.

**Учебный план.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1 год обучения** | | |
| № | Название темы | Кол-во часов |
| 1 | Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры, тактика | 1 |
| 2 | Игры со словами «Анаграмма», «Формула слов» (словообразование) | 4 |
| 3 | Цепочка слов «Снежный ком». Словесный бой | 4 |
| 4 | Комплексная игра «Ума палата» | 4 |
| 5 | Разгадывание и составление ребусов и кроссвордов | 4 |
| 6 | Тренировочные игры, изучение правил и тактики | 4 |
| 7 | Итоговые занятия. Отработка усвоенного материала. | 4 |
| 8 | Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год) | 9 |
| Итого: | | 34 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2 год обучения** | | |
| № | Название темы | Кол-во часов |
| 1 | Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры, тактика | 2 |
| 2 | Игры со словами «Города», «Контакт», игры на бумаге: «Типография», «Однофамильцы» | 5 |
| 3 | Анаграммы, соответствия, метаграммы | 5 |
| 4 | Разгадывание и составление кроссвордов | 5 |
| 5 | Тренировочные игры, изучение правил и тактики | 4 |
| 6 | Итоговые занятия. Отработка усвоенного материала. | 4 |
| 7 | Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год) | 9 |
| Итого: | | 34 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3 год обучения** | | |
| № | Название темы | Кол-во часов |
| 1 | Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры, тактика | 2 |
| 2 | Интеллектуальные игры. Игры со словами. (Антонимы, омонимы, синонимы, фразеологизмы. Пословицы). | 5 |
| 3 | Анаграммы, соответствия, метаграммы | 3 |
| 4 | Разгадывание и составление кроссвордов | 5 |
| 5 | Тренировочные игры, отработка правил и тактики | 5 |
| 6 | Итоговые занятия. Отработка усвоенного материала. | 4 |
| 7 | Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год) | 10 |
| Итого: | | 34 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4 год обучения** | | |
| № | Название темы | Кол-во часов |
| 1 | Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры, тактика | 2 |
| 2 | Игра «Что пропало?» Правила и особенности игры | 1 |
| 3 | Игра «Что пропало?» Тренировочные игры | 3 |
| 4 | Игра «Снежный ком». Правила и особенности игры | 1 |
| 5 | Игра «Снежный ком». Тренировочные игры | 3 |
| 6 | Игра «Висящий человек». Правила и особенности игры | 1 |
| 7 | Игра «Висящий человек». Тренировочные игры | 3 |
| 8 | Игра «Телефон». Правила и особенности игры | 1 |
| 9 | Игра «Телефон». Тренировочные игры | 3 |
| 10 | Игра «Черный ящик». Правила и особенности игры | 1 |
| 11 | Игра «Черный ящик». Тренировочные игры | 3 |
| 12 | Игра «Горячая картошка». Правила и особенности игры | 1 |
| 13 | Игра «Горячая картошка». Тренировочные игры | 3 |
| 14 | Итоговые занятия. Отработка усвоенного материала. | 4 |
| 15 | Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год) | 4 |
| Итого: | | 34 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **5 год обучения** | | |
| № | Название темы | Кол-во часов |
| 1 | Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры, тактика | 2 |
| 2 | Игра «Перевертыши» Правила и особенности игры | 1 |
| 3 | Игра «Перевертыши Тренировочные игры | 3 |
| 4 | Игра «Встань в линию». Правила и особенности игры | 1 |
| 5 | Игра «Встань в линию». Тренировочные игры | 3 |
| 6 | Игра «Словарные пазлы». Правила и особенности игры | 1 |
| 7 | Игра «Словарные пазлы». Тренировочные игры | 3 |
| 8 | Итоговые занятия. Отработка усвоенного материала. | 6 |
| 9 | Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год) | 8 |
| 10 | Итоговый турнир игры «Scrabble» | 6 |
| Итого: | | 34 |

**Календарный учебный график.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Год обучения | Кол-во учебных часов | Срок освоения программы |
| 1 | 34 ч. | 1-й год |
| 2 | 34 ч. | 2-й год |
| 3 | 34 ч. | 3-й год |
| 4 | 34 ч. | 4-й год |
| 5 | 34 ч. | 5-й год |
| итого | 170 ч. | За 5 лет |

**Содержание рабочей программы**

**1 год обучения**

**Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям. Инструктаж по ТБ.

**Игры со словами «Анаграмма», «Формула слов». Тема словообразование - 4 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с играми, их правилами, всевозможные варианты игр. Повторение грамматических правил словообразования в английском языке

*Практические навыки.* Составление заданий по словарям.

**Цепочка слов «Снежный ком». Словесный бой - 4 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами, составление заданий. *Практические навыки.* Составление заданий, работа со словарями, тренинг на скорость мышления.

**Комплексная игра «Ума палата» - 4 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами, варианты игры. *Практические навыки.* Составление заданий, работа со словарями, тренинг на скорость мышления.

**Разгадывание и составление ребусов и кроссвордов. – 4 ч.**

*Теоретические занятия.* Изучение слов по темам, заучивание слов.

*Практические навыки.* Работа с журналами, составление ребусов, кроссвордов.

**Тренировочные игры, изучение правил и тактики. -4 ч.**

Закрепление теоретического материала на практике.

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала**. **– 4 ч.**

**Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год)** **– 9 ч.**

**2 год обучения**

**Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры, тактика – 2 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям.

Инструктаж по ТБ.

**Игры «Города», «Контакт», «Типография», «Однофамильцы» - 5 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с играми, их правилами. Технология и тактика игр. *Практические навыки.* Игровой практикум.

**Занятие на бумаге (анаграммы, соответствия, метаграммы) – 5 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Практикум составления заданий для игры.

**Разгадывание и составление ребусов и кроссвордов. – 5 ч.**

*Теоретические занятия.* Изучение слов по темам, заучивание слов.

*Практические навыки.* Работа с журналами, составление ребусов, кроссвордов.

**Тренировочные игры, изучение правил и тактики. -4 ч.**

Закрепление теоретического материала на практике.

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала**. **– 4 ч.**

**Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год)– 9 ч.**

**3 год обучения**

**Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры, тактика - 2 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям.

Инструктаж по ТБ.

**Интеллектуальные игры. Игры со словами.** (Антонимы, омонимы, синонимы, фразеологизмы. Пословицы). – **5 ч.**

*Практические навыки.* Работа со словами

**Занятие на бумаге (анаграммы, соответствия, метаграммы) – 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Практикум составления заданий для игры.

**Разгадывание и составление ребусов и кроссвордов. – 5 ч.**

*Теоретические занятия.* Изучение слов по темам, заучивание слов.

*Практические навыки.* Работа с журналами, составление ребусов, кроссвордов.

**Тренировочные игры, изучение правил и тактики. -5 ч.**

Закрепление теоретического материала на практике.

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала**. **– 4 ч.**

**Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год)– 10 ч.**

**4 год обучения**

**Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры, тактика - 2 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям.

Инструктаж по ТБ.

**Игра «Что пропало?». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

**Игра «Что пропало?». Тренировочные игры – 3 ч.**

*Практические навыки.* Повторение правил игры. Практикум игры.

**Игра «Снежный ком». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

**Игра «Снежный ком». Тренировочные игры – 3 ч.**

*Практические навыки.* Повторение правил игры. Практикум игры.

**Игра «Висящий человек». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

**Игра «Висящий человек». Тренировочные игры – 3 ч.**

*Практические навыки.* Повторение правил игры. Практикум игры.

**Игра «Телефон». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

**Игра «Телефон». Тренировочные игры – 3 ч.**

*Практические навыки.* Выполнение заданий игры на скорость, составление и анализ заданий.

**Игра «Черный ящик». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами. Технология игр с вопросами на перечисление.

**Игра «Черный ящик». Тренировочные игры – 3 ч.**

*Практические навыки.* Практикум составления заданий для игры. Практикум игры

**Игра «Горячая картошка». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами. Технология игр с вопросами на перечисление.

**Игра «Горячая картошка». Тренировочные игры – 3 ч.**

*Практические навыки.* Выполнение заданий игры на скорость. Практикум игры

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала**. **– 4 ч.**

**Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год)– 4 ч.**

**5 год обучения**

**Введение в общеразвивающую программу. Игра «Scrabble», правила игры, тактика - 2 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям.

Инструктаж по ТБ.

**Игра «Перевертыши». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

**Игра «Перевертыши». Тренировочные игры – 3 ч.**

*Практические навыки. Составление* и разгадывание самых различных перевертышей по словам, пословицам. Повторение правил игры. Практикум игры.

**Игра «Встань в линию». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

**Игра «Встань в линию». Тренировочные игры – 3 ч.**

*Практические навыки.* Выполнение заданий игры на скорость, составление и анализ заданий. Практикум игры.

**Игра «Словарные пазлы». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

**Игра «Словарные пазлы». Тренировочные игры – 3 ч.**

*Практические навыки.* Выполнение заданий игры на скорость, составление и анализ заданий.

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала**. **– 6 ч.**

**Школьный турнир игры «Scrabble», (конец четверти, год)– 8 ч.**

**Итоговый турнир игры «Scrabble» - 6 ч.**

**Оценочные материалы**

1. Тесты

2. Участие в турнирах, соревнованиях.

3. Составление вопросов для игры.

Эффективность Программы будет оцениваться повышением качества знаний по предмету, а также результатом итоговых турниров игры в конце года.

**Методическое обеспечение Программы**

Программа строится по следующим направлениям:

1.Организация интеллектуальных игр по трем возрастным группам.

2.Ознакомление учащихся с различными типами игр, их особенностями.

3.Тренировка команд, подготовка их к участию в школьном, так и муниципальном фестивале интеллектуальных игр.

4.Подготовка и проведение школьного турнира игры «Scrabble».

Занятия направлены на развитие природных задатков детей, на реализацию их интересов и способностей.

На занятиях используются разнообразные методы обучения, организации учебно-познавательной деятельности, получения новых знаний.

Словесные методы:

* Рассказ – используется на занятиях, где рассказывается об интеллектуальных играх
* Объяснение – применяется при объяснении правил игр, особенностей составления игр
* Работа с источниками информации: обучающийся овладевает новыми знаниями, составляя задания для разного вида интеллектуальных игр.

Методы организации взаимодействия учащихся и накопления социального опыта:

* Прием взаимных заданий – на занятиях обучающиеся выполняют задания, придуманные товарищами;
* Временная работа в группах, обучающиеся выполняют задания в разных группах.

Методы стимулирования учебно-познавательной деятельности:

* Метод эмоционального стимулирования;
* Метод развития познавательного интереса.

*Дидактические материалы.*

Конспекты материалов для лекций и бесед.

Информационно-методические условия реализации программы:

Электронные образовательные ресурсы, внешние сетевые ресурсы:

* http://school-collection.edu.ru/ – сайт единой коллекции цифровых образовательных ресурсов.
* www.it-n.ru – Сеть творческих учителей.
* Сетевое сообщество «Эрудит»

**Список литературы**

**Для педагогического работника**

1. Большая иллюстрированная энциклопедия. – М.: Махаон, 2008 г.

2. Мадгуик У., Керрод Р., Книга знаний. – М.: Махаон, 2008 г.

3. Новая энциклопедия школьника. – М.: Махаон, 2003 г.

4. Перова Н.Н., Чудеса света. – М.: Эксмо, 2009 г.

5. Юному эрудиту обо всём. – М.: Махаон, 2008 г.

6. OXFORD. Большая энциклопедия. – М.: Росмэн, 2007 г.

7. Гольц К. Кроссворды. – Б.: Strucc Book, 2010 г.

8. Якубова Р.Б. Умные кроссворды. Английский язык: кроссворды, головоломки, ребусы. – М.: Фенникс, 2019 г.

9. Кроссворды Александра Драгункина для детей. – Б.: Strucc Book, 2007 г.

10. Ридо Д., Хофстатер С., Crossword Puzzles for Students of English as a Foreign Language (750 слов). – Б.: Strucc Book, 2007 г.

11. Crossword Puzzles for Students of English as a Foreign Language (2000 слов). – Б.: Strucc Book, 2007 г.

**Для обучающихся**

1. OXFORD. Большая энциклопедия. – М.: Росмэн, 2007 г.

2. Новая энциклопедия школьника. – М.: Махаон, 2003 г.

3. Мадгуик У., Керрод Р., Книга знаний. – М.: Махаон, 2008 г.

4. Юному эрудиту обо всём. – М.: Махаон, 2008 г.

5. Перова Н.Н., Чудеса света. – М.: Эксмо, 2009 г.

6. Кроссворды Александра Драгункина для детей. – Б.: Strucc Book, 2007 г.

7. Crossword Puzzles for Students of English as a Foreign Language (2000 слов). – Б.: Strucc Book, 2007 г.