



МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
МОРДОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. Н.П. ОГАРЁВА»

(ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва»)

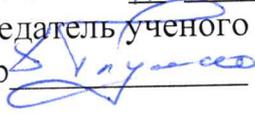
УТВЕРЖДЕНО

решением учёного совета

ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва»

(протокол от «15» 03 2024 г. № 2)

Председатель учёного совета

Ректор  Д.Е. Глушко

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

Развитие мышления и речи игровыми методами

Форма обучения – очная
Объем программы: 144 часа
Срок обучения: 9 месяцев

Саранск 2024



Разработчик(и)
ДООП

д.ф.н.



Е.А. Коваль
«11» 03 2024 г.

Согласовано:

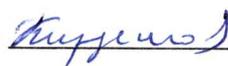
Директор ДНК им.
академика Е.М.
Дианова



А.В. Брагин
«11» 03 2024 г.

Эксперт

к.п.н,
доцент



Е.В.Кирдяшова
«11» 03 2024 г.

Директор института
непрерывного
обучения и
корпоративного
образования

к.ф.н,
доцент



Н.В. Жадунова
«11» 03 2024 г.

1 Пояснительная записка

1.1 Направленность программы: социально-гуманитарная.

1.2 Актуальность программы

Тесная взаимосвязь мышления и речи обуславливает возможность их совместного развития. В условиях тотальной цифровизации акцент часто делается на использовании возможностей цифровых платформ в целях развития мышления и речи. Вместе с тем, значительным потенциалом обладают успевшие себя зарекомендовать эффективные игровые методики, которые предполагают оффлайн взаимодействие педагога и обучающегося: «Что? Где? Когда», «Брэйв-ринг», «Своя игра», «Парламентские дебаты», «Управленческие поединки», квизы и пр. Развитие мышления и речи посредством интеллектуальных игр соответствует актуальным социокультурным потребностям обучающихся. Успешному решению задач развития мышления и речи способствует вариативность интеллектуально-игровых методик, которые могут быть адаптированы под уровень обучающихся разных возрастов путем подбора адекватных возрасту вопросов и заданий.

Движение интеллектуальных игр имеет значительную популярность у детей и молодежи. В Республике Мордовия проводятся регулярные игры и Чемпионаты для школьников. Реализация данной программы может быть полезна для подготовки к участию в такого рода активностях и повышения игрового уровня участников.

Кроме того, широкое внедрение интеллектуально-игровых технологий может способствовать формированию у обучающихся культурных и гражданско-патриотических установок, основанных на использовании игрового контента, адекватно отражающего историю, культуру, научно-технические достижения, уважение к традициям и ценностям народов Российской Федерации и других стран мира.

1.3 Цель программы:

Создать условия для комплексного развития речи и мышления обучающихся с разным уровнем подготовки через обучения навыкам участия в интеллектуальных играх (основные игровые программы: «Что? Где? Когда», «Брэйв-ринг», «Своя игра», «Парламентские дебаты», «Управленческие поединки»).

1.4 Задачи программы:

- сформировать навыки развития культурного уровня и интеллектуальных способностей игровыми методами;
- развить у обучающихся широту и глубину мышления игровыми методами (поиск и обоснование версии ответа на проблемный вопрос в условиях ограничений по времени);
- развить скорость мышления и память игровыми методами;

- научить свободно рассуждать на заданные темы с соблюдением игровой позиции (правительство – аргументация тезиса; оппозиция – опровержение тезиса и контраргументация);

- научить произносить публичные речи, аргументировать свою позицию по проблемным вопросам;

- научить разрешать конфликтные ситуации с использованием технологии управленческих поединков и организации командного взаимодействия в других видах интеллектуальных игр.

1.5 Отличительные особенности программы, новизна

Специфика программы заключается в подборе и комбинировании широко известных интеллектуальных игр. Выбранная комбинация позволяет сосредоточиться на корреляции развития мышления и речи обучающихся разных возрастов и разного уровня подготовки. Игровые формы взаимодействия с обучающимися способствуют лучшему усвоению содержательного материала программы. Обучение по программе позволит обучающимся овладеть навыками формулирования и отбора версий на вопросы, имеющие логическую и фактологическую составляющие; решения конфликтов; работы в команде, произнесения публичной речи на заданную тему; формирования аргументов в пользу собственной или игровой позиции.

1.6 Нормативные правовые акты, на которых базируется разработка программы:

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Постановление Правительства Республики Мордовия от 22 августа 2019 года № 352 «Об утверждении Порядка предоставления из республиканского бюджета Республики Мордовия гранта в форме субсидии некоммерческим организациям на обеспечение расходов по содержанию центров, реализующих дополнительные общеобразовательные программы, в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам высшего образования, в том числе участвующих в создании научных и научно-образовательных центров мирового уровня или обеспечивающих деятельность центров компетенций Национальной технологической инициативы»;

– Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими

образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. N 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

– Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Приказ Министерства образования Республики Мордовия от 4 марта 2019 года № 211 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;

– Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 (зарегистрировано Министерством юстиции Российской Федерации 18 декабря 2020 г., регистрационный N 61573), действующие до 1 января 2027 года.

– Устав Университета и другие локальные нормативные акты Университета.

1.7 Адресат программы.

Обучающиеся 10-17 лет, заинтересованных в участии в интеллектуальном движении, а также в комплексном развитии мышления и речи.

1.8 Объем программы

144 часа

1.9 Срок освоения: 9 месяцев

1.10 Форма обучения: очная

1.11 Особенности организации образовательного процесса.

(указывается форма реализации образовательной программы – традиционная, или с использованием сетевого взаимодействия, или построенная по модульному принципу, или с использованием дистанционных технологий, или с использованием электронного обучения).

Образовательный процесс предполагает сочетание традиционной формы и модульного принципа. Обучающиеся могут выбрать для освоения отдельные

модули, соответствующие отдельным видам интеллектуальных игр, или программу в целом. Достижение целей программы возможно только во втором случае.

1.12 Организационные формы обучения: групповые, в разновозрастных группах.

1.13 Режим занятий:

Продолжительность занятий: 45 минут

Продолжительность перемен: 5 минут

Периодичность занятий: 4 занятия 1 раз в неделю

1.14 Планируемые результаты освоения программы *(планируемые результаты освоения программы не должны совпадать с планируемыми результатами освоения основных образовательных программ).*

- комплексное развитие мышления и речи, формирование навыков саморазвития (логика, эрудиция, риторика, аргументация);

- освоение правил интеллектуальных игр «Что? Где? Когда», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Парламентские дебаты», «Управленческие поединки», навыков участия в мероприятиях, включающих форматы данных игр;

- формирование базовых навыков поведения в конфликтных ситуациях (как с вовлечением в ситуацию, так и в форме внешнего наблюдения);

- умение составления вопросов и формулировки тем и заданий для проведения интеллектуальных игр («Что? Где? Когда», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Парламентские дебаты», «Управленческие поединки»).

1.15 Документ об обучении, выдаваемый по окончании обучения, и условия его получения обучающимся.

Документ об обучении – сертификат установленного образца (получают лица, освоившие программу в полном объеме и прошедшие итоговую аттестацию).

2 Учебный план и учебно-тематический план

2.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Развитие мышления и речи игровыми методами»

№	Наименование разделов/модулей	Всего часов	В том числе			Форма контроля
			Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа	
1	«Что? Где? Когда?» и «Брэйнинг»	40	2	38		Демонстрация полученных игровых навыков
2	«Своя игра» и аналоги	20	2	18		Демонстрация полученных игровых навыков
3	«Парламентские дебаты»	30	4	26		Демонстрация полученных игровых навыков
4	«Управленческие поединки»	20	2	18		Демонстрация полученных игровых навыков
5	«Искусство побеждать и убеждать»	24	2	2	20	Подготовка вопросов и заданий по любому из модулей программы
6	Итоговая аттестация	10		10		Групповое тестирование подготовленных вопросов и заданий по игровым модулям программы
	ИТОГО:	144	12	112	20	

2.2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Развитие мышления и речи игровыми методами»

№ п/п	Наименования Разделов/модулей и дисциплин/тем	Всего часов	В том числе:			Форма контроля
			лекции	практиче ские занятия	самосто ятельная работа	
Модуль 1 «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг» <small>(наименование модуля)</small> Всего: 40 часов (из них: 2 часа – лекционных, 38 часов – практических)						
1.1.	Введение в мир интеллектуальных игр.	3	1	2	0	Собеседование (индивидуальная форма контроля)
1.2.	«Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»: форматы и правила.	3	1	2	0	
1.3.	Распределение ролей и функций в команде.	2	0	2	0	Демонстрация навыков игры в «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг» (групповая форма контроля)
1.4.	Типы вопросов в игровых дисциплинах «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг».	12	0	12	0	
1.5.	Работа с версиями	18	0	18	0	
1.6.	Тактика и стратегия игры в «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»	2	0	2	0	
Модуль 2 «Своя игра» и аналоги <small>(наименование модуля)</small> Всего: 20 часов (из них: 2 часа – лекционных, 18 часов – практических)						
2.1.	Спортивная «Своя игра»: форматы и правила	4	2	2	0	Собеседование (индивидуальная форма контроля)
2.2.	ССИ: тактика и стратегия	10	0	10	0	Демонстрация навыков игры в «ССИ» (групповая форма контроля)
2.3.	Игровые модификации ССИ	6	0	6	0	
Модуль 3 «Парламентские дебаты» <small>(наименование модуля)</small> Всего: 30 часов (из них: 4 часа – лекционных, 26 часов – практических)						
3.1.	Риторика и аргументация	4	2	2	0	

3.2.	«Парламентские дебаты»: форматы и правила.	3	1	2	0	Собеседование (индивидуальная форма контроля)
3.3.	Американский формат «Парламентских дебатов». Британский формат «Парламентских дебатов».	16	0	16	0	Демонстрация навыков игры в «Парламентские дебаты» (групповая форма контроля)
3.4.	Тактика и стратегия игры в «Парламентские дебаты»	2	0	2	0	
3.5.	Авторские турниры по «Парламентским дебатам»	2	0	2	0	
3.6.	Основы судейства.	3	1	2	0	Демонстрация навыков судейства в «ПД» (индивидуальная форма контроля)

Модуль IV «Управленческие поединки»

(наименование модуля)

Всего: 20 часов (из них: 2 часа – лекционных, 18 часов – практических)

4.1.	Как управлять конфликтом?	3	1	2	0	Собеседование (индивидуальная форма контроля)
4.2.	«Управленческие поединки»: форматы и правила	3	1	2	0	
4.3.	Экспресс-формат поединков. Классические поединки	12	0	12	0	Демонстрация навыков игры в «Управленческие поединки» (индивидуальная форма контроля)
4.4.	Тактика и стратегия игры в «Управленческие поединки»	2	0	2	0	Демонстрация навыков судейства в «Управленческих поединках» (индивидуальная форма контроля)

						ная форма контроля)
<p>Модуль V «Искусство побеждать и убеждать» (наименование модуля)</p> <p>Всего: 24 часа (из них: 2 часа – лекционных, 2 часа – практических, 20 часов – самостоятельная работа)</p>						
5.1.	Мышление, речь и интеллектуальные игры	2	2	0	0	Разработка вопросов и заданий для проведения интеллектуальных игр
5.2.	Разработка вопросов и заданий для проведения интеллектуальных игр.	22	0	2	20	
	Итоговая аттестация	в соответствии с нормами времени. Форма итоговой аттестации: групповое тестирование подготовленных вопросов и заданий по игровым модулям программы				
	ИТОГО:	144	12	112	20	

3 Рабочие программы учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей)

3.3.1 Программа модуля 1 «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»

Образовательная задача модуля: ознакомить обучающихся с целями программы, ее содержанием, обозначить результаты, которые планируется достигнуть по окончании освоения программы; освоить навыки игры в «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», показать возможности использования данных форматов для развития мышления и командного взаимодействия.

Объем дисциплины (модуля): 40 часов,
в т.ч. лекций 2 часа; практических - 38 часов; самостоятельной работы 0 часов.

Содержание модуля

Тема 1.1 Введение в мир интеллектуальных игр (лекций 1 час, практических 2 часа)

Лекция. Структура и содержание программы «Развитие мышления и речи игровыми методами». Задачи, которые необходимо решить для освоения программы. Три кита интеллекта: логика, эрудиция, воображение. Мышление. Характеристики мышления: широта, глубина, скорость. Развитие интеллекта игровыми методами. Командные интеллектуальные игры: общая характеристика.

Практическое занятие. Обучающимся предлагаются упражнения на знакомство, затем на командообразование. Также обучающиеся выполняют упражнения на внимательность, память (тест Струпа, таблицы Шульте), логику (логические детективные задачи).

Тема 1.2 «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»: форматы и правила (лекций 1 час, практических 2 часа)

Лекция. «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»: правила игр. Кодексы ЧГК. Объединения клубов интеллектуальных игр. База вопросов: db.chgk.info. Игровой сленг.

Практическое занятие. Обучающиеся знакомятся с правилами игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг». Далее группа делится на команды (от 2 до 6 человек). Команды обучаются использовать возможности базы вопросов db.chgk.info, получают информацию о деятельности Клуба интеллектуального творчества г. Саранска, возможностях участия в турнирах по ЧГК и БР.

Тема 1.3 Распределение ролей и функций в команде (лекций 0 часов, практических 2 часа)

Практическое занятие. Обучающиеся объединяются в команды, созданные на предыдущем занятии, и распределяют содержательные и функциональные роли в команде: Капитан. Критик. Аналитик. Генератор. Кнопочник. «Держатель

формулировки». «Конспектор вопросов». После распределения ролей на тренировочных вопросах отрабатывается командное взаимодействие.

Тема 1.4 Типы вопросов в игровых дисциплинах «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг» (лекций 0 часов, практических 12 часов)

Практическое занятие. Обучающиеся в формате тренировки знакомятся с типами вопросов, практикуемых в ЧГК и БР на современном этапе развития данных игровых дисциплин: Вопросы «на школу». Вопросы с заменами. Вопросы с пропусками. Блицы и дуплеты. «Гробы» и «свечки». Вопросы «на палец». «Пуанты» в вопросах. Виды пуантов.

Тема 1.5 Работа с версиями (лекций 0 часов, практических 18 часов)

Практическое занятие. Обучающиеся в формате тренировки знакомятся со способами стимулирования «накидывания» и «раскручивания» версий в формате ЧГК и БР. Также обучающиеся выполняют упражнения на отбор, критику и обоснование версий. В ходе тренировок осуществляется уточнение и корректировка командных ролей.

Тема 1.6 Тактика и стратегия игры в «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг» (лекций 0 часов, практических 2 часа)

Практическое занятие. Обучающиеся знакомятся с концепциями и форматами турниров по ЧГК и БР. На занятии отыгрываются мини-турниры по ЧГК и БР. На турнире по БР отрабатываются навыки работы с системой. Определяются ключевые приемы разработки тактики и стратегии командной игры.

Литература:

Основная

1. Поташев М.О. «Почему Вы проигрываете в ЧГК?». URL: <https://knigolit.com/books/3182694-pochemu-vy-proigryvaete-v-chgk/read>

Дополнительная

1. Рогачев А. Как играть в "Что? Где? Когда?". Пособие для тренировки школьной команды. URL: https://mega.nz/file/t1dmiKAB#sE8BRrdK_rJB4Oee_Wb78PL2II-uMyIbE2AVK7buLJk

2. Манусаджян Н. Применение соматопсихотерапии во время тренировок по "Что? Где? Когда?" как метода развития креативности мышления. URL: https://mega.nz/file/ZhEXwTZb#G0wc7fBCyYocSO3IEKqK_vWIEtWQ1FnleS5CtLoс8So

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. База вопросов «Что? Где? Когда?». URL: <https://db.chgk.info>

2. Клуб интеллектуального творчества г. Саранск (КИТ Саранск). URL: <http://kit-saransk.ru>

3. Кодекс спортивного ЧГК. URL: <http://www.potop.chgk.info/codex.pdf>

3.3.2 Программа модуля 2 «Своя игра» и аналоги»

Образовательная задача модуля: освоить навыки игры в спортивный формат «Своей игры» и ее аналогов (Хамса, Эрудит-квартет, командная своя игра), показать возможности использования данных форматов для развития мышления.

Объем дисциплины (модуля): 20 часов,
в т.ч. лекций 2 часа; практических - 18 часов; самостоятельной работы 0 часов.

Содержание модуля

Тема 2.1 Спортивная «Своя игра»: форматы и правила (лекций 2 часа, практических 2 часа)

Лекция. Особенности спортивного формата «Своей игры». Потенциал ССИ для развития мышления. Правила игры.

Практическое занятие. Обучающиеся знакомятся с правилами «Спортивной «Своей игры» и апробируют их в формате тренировки. Далее, они осваивают технику игры с фальстартами и без фальстартов, «на хлопках» и с использованием системы.

Тема 2.2 ССИ: тактика и стратегия (лекций 0 часов, практических 10 часов)

Практическое занятие. Обучающиеся в формате тренировки изучают различные типы тем для ССИ, а также особенности распределения вопросов по сложности внутри темы. На основе изученного вырабатывается индивидуальная тактика и стратегия поведения в рамках отдельного турнирного игрового взаимодействия.

Тема 2.3 Игровые модификации ССИ (лекций 0 часов, практических 6 часов)

Практическое занятие. Обучающиеся знакомятся с правилами модификаций спортивного формата «Своей игры»: командная «Своя игра», Эрудит-квартет, Хамса. В формате тренировки отрабатывается командное игровое взаимодействие.

Литература:

Дополнительная

1. Пехлецкий С., Тюрикова И., Бражников С., Молчанов В. Своя игра. Комплект из 10 книг. М.: Терра, 1997-2000.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. База вопросов «Что? Где? Когда?». URL: <https://db.chgk.info>
2. Клуб интеллектуального творчества г. Саранск (КИТ Саранск). URL: <http://kit-saransk.ru>

3.3.3 Программа модуля 3 «Парламентские дебаты»

Образовательная задача модуля: освоить навыки игры в «Парламентские дебаты», показать возможности использования данного формата для развития навыков произнесения публичной речи, аргументации и контраргументации, импровизированного рассуждения на заданную тему.

Объем дисциплины (модуля): 30 часов,
в т.ч. лекций 4 часа; практических - 26 часов; самостоятельной работы 0 часов.

Содержание модуля

Тема 3.1 Риторика и аргументация (лекций 2 часа, практических 2 часа)

Лекция. Понятия «речь», «риторика», «аргументация». Развитие речи. Публичное произнесение речи. Правило «риторической руки». Аргументация и контраргументация. Риторические приемы.

Практическое занятие. Обучающиеся знакомятся с основными правилами произнесения публичных речей, построения аргументации и контраргументации в рамках структурированной дискуссии. Далее, они выполняют упражнения на развитие риторики и логики («Это хорошо, потому что... Это плохо, потому что...» и др.).

Тема 3.2 «Парламентские дебаты»: форматы и правила (лекций 1 час, практических 2 часа)

Лекция. Игровой формат «Парламентские дебаты». Краткое описание основных игровых форматов: американский формат, британский формат, дебаты Карла Поппера. Правила игры. Команды Правительства и Оппозиции. Ролевые функции.

Практическое занятие. Обучающиеся знакомятся с основными форматами и правилами игры «Парламентские дебаты». Далее они делятся на команды по два человека. Команды обучаются навыкам взаимодействия в формате «Парламентских дебатов».

Тема 3.3 Американский формат «Парламентских дебатов». Британский формат «Парламентских дебатов» (лекций 0 часов, практических 16 часов)

Практическое занятие. Обучающиеся в рамках тренировок осваивают навыки игры в американский (2 команды) и британский (4 команды) форматы «Парламентских дебатов». Отрабатывается командное игровое взаимодействие. Закрепляются навыки произнесения речей на заданную тему в рамках игровой позиции. Обучающиеся работают с темами, которые даются заранее и предполагают возможность подготовки, так и в формате импровизации (тема дебатов дается за 15 минут до начала игры).

Тема 3.4 Тактика и стратегия игры в «Парламентские дебаты» (лекций 0 часов, практических 2 часа)

Практическое занятие. Обучающиеся закрепляют навыки командного взаимодействия и полученные ранее игровые навыки в рамках турнира по «Парламентским дебатам», который отыгрывается с приглашенными судьями по американскому либо британскому формату. Апробируются умения вырабатывать на турнире игровую стратегию и тактику.

Тема 3.5 Авторские турниры по «Парламентским дебатам» (лекций 0 часов, практических 2 часа)

Практическое занятие. Обучающиеся в игровой форме знакомятся с одним из видов авторских турниров по «Парламентским дебатам» (по выбору обучающихся): джедайский формат (в команде играют начинающий и опытный дебатер), формат фан-дебатов (тема дебатов допускает ироничное или юмористическое высказывание (например, «ЭП считает, что Деду Морозу не нужна Снегурочка»)).

Тема 3.6 Основы судейства (лекций 1 час, практических 2 часа)

Лекция. Основы судейства. Критерии оценки аргументации и риторики дебатеров. Судейские протоколы. Ранги судей на турнирах по «Парламентским дебатам».

Практическое занятие. Обучающиеся выполняют роль судей, учатся заполнять судейские протоколы, давать анализ игры, объяснять и аргументировать свою точку зрения, распределение команд по рангам.

Литература:

Основная

1. Джонсон С.Л. Как побеждать в дебатах: пособие по Британскому (Всемирному) формату парламентских дебатов. Нью-Йорк, Лондон, Амстердам: IDEA, 2012. 240 с.

Дополнительная

1. Светенко Т.В. Путеводитель по дебатам: учебное пособие для педагогов и учащихся. URL: <https://cmiso.ru/wp-content/uploads/2017/09/putevoditel-po-debatam.pdf>

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. Клуб дебатов юридического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова. URL: https://www.law.msu.ru/pages/klub_debatov_vneuch

2. Клуб "Дебаты" МГЮА. URL: <https://msal.ru/content/nauka/ctudencheskoe-nauchnoe-obshchestvo/klub-debaty/>

3. Клуб парламентских дебатов МГУ им. Н.П. Огарева. URL: <https://mrsu.ru/ru/university/depart/klub-parlamentskih-debatov/>

3.3.4 Программа модуля 4 «Управленческие поединки»

Образовательная задача модуля: освоить навыки игры в «Управленческие поединки» (технология В. Тарасова); сформировать и закрепить умения эффективного разрешения конфликтных ситуаций.

Объем дисциплины (модуля): 20 часов,
в т.ч. лекций 2 часа; практических - 18 часов; самостоятельной работы 0 часов.

Содержание модуля

Тема 4.1 Как управлять конфликтом? (лекций 1 час, практических 2 часа)

Лекция. Понятие «конфликт». Виды конфликтов. Разрешение конфликтных ситуаций. Способы урегулирования конфликтов. Управленческие навыки в конфликтных ситуациях.

Практическое занятие. Обучающиеся изучают основы теории конфликта и способов управления конфликтом в игровой форме. Далее, они выполняют упражнения по работе с конфликтными ситуациями (структурирование школьного конфликта).

Тема 4.2 «Управленческие поединки»: форматы и правила (лекций 1 час, практических 2 часа)

Лекция. Особенности управленческой технологии В. Тарасова «Управленческие поединки». Общий обзор экспресс-формата и формата классических поединков. Правила проведения поединков. Судейская аргументация.

Практическое занятие. Обучающиеся осваивают правила технологии «Управленческие поединки».

Тема 4.3 Экспресс-формат поединков. Классические поединки (лекций 0 часов, практических 12 часов)

Практическое занятие. Обучающиеся в режиме тренировки осваивают навыки управленческой борьбы в формате экспресс-поединков и классических поединков. Осваиваются разные типы ситуаций для поединков.

Тема 4.4 Тактика и стратегия игры в «Управленческие поединки» (лекций 0 часов, практических 2 часа)

Практическое занятие. Обучающиеся демонстрируют полученные ранее навыки в турнирном формате с участием приглашенных судей. Они формируют представления об игровой стратегии и тактике. Далее, обучающиеся осваивают основы судейства в «Управленческих поединках» и основные принципы судейской аргументации.

Литература:

Основная

1. Тарасов В. Искусство управленческой борьбы. Технологии перехвата и удержания управления. URL: <https://ruskiy-portal.ru/wp-content/uploads/2017/11/Iskusstvo-upravlencheskoj-borby.pdf>.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. Авторская обучающая технология Владимира Тарасова «Управленческий поединок». URL: <https://vtarassov.com/upravlencheskii-poedinok>

2. Федерация управленческой борьбы. URL: <https://poedinki.ru/about/>

3.3.5 Программа модуля 5 «Искусство побеждать и убеждать»

Образовательная задача модуля: освоить разработку заданий для интеллектуальных игр, направленных на развитие мышление и речи в их тесной взаимосвязи. Такие навыки позволяют углубить понимание игровых механизмов, посмотреть на игровую механику «изнутри».

Объем дисциплины (модуля): 24 часа,

в т.ч. лекций 2 часа; практических - 2 часа; самостоятельной работы 20 часов.

Содержание модуля

Тема 5.1 Мышление, речь и интеллектуальные игры (лекций 2 часа, практических 0 часов)

Лекция. Взгляд на связь мышления и речи в свете изученных игровых методов развития интеллекта. Способы саморазвития.

Тема 5.2 Разработка вопросов и заданий для проведения интеллектуальных игр (лекций 0 часов, практических 2 часа, самостоятельной работы 20 часов)

Практическое занятие. Обучающиеся учатся составлять вопросы для игр «Что? Где? Когда» и «Брэйн-ринг», темы для «Своей игры» и «Парламентских дебатов», ситуации для «Управленческих поединков». Полученные задания тестируются в группе обучающихся.

Задания для самостоятельной работы. Разработка вопросов и заданий для проведения интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Парламентские дебаты», «Управленческие поединки». Подготовка вопросов и заданий для тестирования в группе обучающихся.

Литература:

Основная

1. Выготский Л.С. Мышление и речь. URL: http://www.bimbad.ru/docs/vygotsky_myshlenije_i_rech.pdf

4 Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Развитие мышления и речи игровыми методами»

Начало и окончание реализации программы: 1 сентября – 31 мая

Каникулы: 10 дней

Продолжительность занятий: 45 минут

Продолжительность перемен: 5 минут

Образовательная недельная нагрузка на обучающихся: 4 часа.

Наименование модуля (раздела) / темы	Неделя	Кол-во часов
Модуль 1 «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»		
Тема 1.1 Введение в мир интеллектуальных игр	1-2	3
Тема 1.2 «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»: форматы и правила	1-2	3
Тема 1.3 Распределение ролей и функций в команде	2	2
Тема 1.4 Типы вопросов в игровых дисциплинах «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»	3-5	12
Тема 1.5 Работа с версиями	6-10	18
Тема 1.6 Тактика и стратегия игры в «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»	10	2
Модуль 2 «Своя игра» и аналоги»		
Тема 2.1 Спортивная «Своя игра»: форматы и правила	11	4
Тема 2.2 ССИ: тактика и стратегия	12-14	10
Тема 2.3 Игровые модификации ССИ	14-15	6
Модуль 3 «Парламентские дебаты»		
Тема 3.1 Риторика и аргументация	16	4

Тема 3.2 «Парламентские дебаты»: форматы и правила	17	3
Тема 3.3 Американский формат «Парламентских дебатов». Британский формат «Парламентских дебатов»	17-21	16
Тема 3.4 Тактика и стратегия игры в «Парламентские дебаты»	21	2
Тема 3.5 Авторские турниры по «Парламентским дебатам»	21-22	2
Тема 3.6 Основы судейства	22	3
Модуль 4 «Управленческие поединки»		
Тема 4.1 Как управлять конфликтом?	23	3
Тема 4.2 «Управленческие поединки»: форматы и правила	23-24	3
Тема 4.3 Экспресс-формат поединков. Классические поединки	24-27	12
Тема 4.4 Тактика и стратегия игры в «Управленческие поединки»	27	2
Модуль 5 «Искусство побеждать и убеждать»		
Тема 5.1 Мышление, речь и интеллектуальные игры	28	2
Тема 5.2 Разработка вопросов и заданий для проведения интеллектуальных игр	28-33	22
Итоговая аттестация		

5 Организационно-педагогические условия реализации программы

5.1 Кадровое обеспечение

Дается характеристика кадрового обеспечения образовательного процесса в рамках ДООП, соответствие требованиям по профессии.

Название дисциплины / модуля / практики	ФИО преподавателя	Квалификация преподавателей (образование, ученая степень, ученое звание, награды, звания); квалификация преподавателей, привлекаемых к проведению занятий	Опыт профессиональной деятельности (преподавательской деятельности) (стаж работы)
Развитие мышления и речи игровыми методами	Коваль Е.А.	Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «МГУ им Н. П. Огарева». 2004 г. Диплом ВСА № 0070761. Химик. Преподаватель химии. Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «МГУ им Н. П. Огарева». 2012 г. Диплом ОК № 06361. Юрист. Негосударственное образовательное частное учреждение высшего профессионального образования «Славяно-Греко-Латинская Академия». 2015 г. Диплом № 15.05.01. Магистр по направлению подготовки 48.04.01 «Теология». Программа профессиональной переподготовки «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации	Стаж научно-педагогической деятельности 12 лет (ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарева; Средне-Волжский институт (филиал) ВГУЮ (РПА Минюста России)

		<p>(английский язык)», Саранск, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарева», 01.10.2019- 10.07.2021 с присвоением квалификации «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации (английский язык)», Диплом о профессиональной переподготовке ПП № 0002164. Доктор философских наук ДНД № 004480 от 10 июля 2017 г.</p>	
--	--	---	--

5.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение

Литература:

Основная

1. Поташев М.О. «Почему Вы проигрываете в ЧГК?». URL: <https://knigolit.com/books/3182694-pochemu-vy-proigryvaete-v-chgk/read>
2. Джонсон С.Л. Как побеждать в дебатах: пособие по Британскому (Всемирному) формату парламентских дебатов. Нью-Йорк, Лондон, Амстердам: IDEA, 2012. 240 с.
3. Тарасов В. Искусство управленческой борьбы. Технологии перехвата и удержания управления. URL: <https://ruskiy-portal.ru/wp-content/uploads/2017/11/Iskusstvo-upravlencheskoj-borby.pdf>.
4. Выготский Л.С. Мышление и речь. URL: http://www.bimbad.ru/docs/vygotsky_myshlenije_i_rech.pdf.

Дополнительная

1. Рогачев А. Как играть в "Что? Где? Когда?". Пособие для тренировки школьной команды. URL: https://mega.nz/file/t1dmiKAB#sE8BRrdK_rJB4Oee_Wb78PL2II-uMy1BE2AVK7buLJk

2. Манусаджян Н. Применение соматопсихотерапии во время тренировок по "Что? Где? Когда?" как метода развития креативности мышления. URL:

https://mega.nz/file/ZhEXwTZb#G0wc7fBCyYocSO3IEKqK_vWIEtWQ1FnleS5StLoc8So

3. Пехлецкий С., Тюрикова И., Бражников С., Молчанов В. Своя игра. Комплект из 10 книг. М.: Терра, 1997-2000.

4. Светенко Т.В. Путеводитель по дебатам: учебное пособие для педагогов и учащихся. URL: <https://cmiso.ru/wp-content/uploads/2017/09/putevoditel-po-debatam.pdf>

Электронные ресурсы:

1. База вопросов «Что? Где? Когда?». URL: <https://db.chgk.info>

2. Клуб интеллектуального творчества г. Саранск (КИТ Саранск). URL: <http://kit-saransk.ru>

3. Кодекс спортивного ЧГК. URL: <http://www.potop.chgk.info/codex.pdf>.

5. Клуб дебатов юридического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова. URL: https://www.law.msu.ru/pages/klub_debatov_vneuch

6. Клуб "Дебаты" МГЮА. URL: <https://msal.ru/content/nauka/ctudencheskoe-nauchnoe-obshchestvo/klub-debaty/>

7. Клуб парламентских дебатов МГУ им. Н.П. Огарева. URL: <https://mrsu.ru/ru/university/depart/klub-parlamentskih-debatov/>

8. Авторская обучающая технология Владимира Тарасова «Управленческий поединок». URL: <https://vtarassov.com/upravlencheskii-poedinok>

9. Федерация управленческой борьбы. URL: <https://poedinki.ru/about/>

5.3 Материально-техническое обеспечение

Наименование специализированных учебных помещений	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Аудитория лекционного типа	Лекции, практические	Проектор 1 шт., ноутбук 1 шт., сеть Интернет, специализированная электронная система для игр «Брэйнинг», «Своя игра».

6 Нормативно-методическое обеспечение системы оценки качества освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

6.1 Формы аттестации (указываются формы промежуточной и итоговой аттестации в соответствии с учебным планом)

Название	Форма аттестации
Модуль 1 «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»	Собеседование, демонстрация игровых навыков
Модуль 2 «Своя игра» и аналоги»	Собеседование, демонстрация игровых навыков
Модуль 3 «Парламентские дебаты»	Собеседование, демонстрация игровых навыков, демонстрация навыков судейства
Модуль 4 «Управленческие поединки»	Собеседование, демонстрация игровых навыков, демонстрация навыков судейства
Модуль 5 «Искусство побеждать и убеждать»	Разработка вопросов и заданий для проведения интеллектуальных игр
Итоговая аттестация	Групповое тестирование подготовленных вопросов и заданий по игровым модулям программы

6.2 Оценочные материалы

6.2.1 Комплект оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Модуль	Перечень контрольных заданий (вопросов, практических заданий, задач, ситуаций, тестовых заданий и др.)	Критерии оценки
Модуль 1 «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»	Составьте не менее 6 вопросов, которые можно использовать для игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг» (по 3 для каждой игровой дисциплины)	Оригинальность вопросов, соответствие требованиям логики, возможность «взять» вопросы, исключение дуалей.
Модуль 2 «Своя игра» и аналоги»	Составьте не менее 2 тем для «Своей игры»	Корректность составленных тем, возможность «взять» вопросы,

		правильность расстановки вопросов по сложности внутри темы
Модуль 3 «Парламентские дебаты»	Составьте не менее 5 резолюций (тем) для «Парламентских дебатов»	Дискутабельность темы, ясность и конкретность для игроков, отсутствие трюизмов
Модуль 4 «Управленческие поединки»	Составьте 1 ситуацию для экспресс-поединка и 1 ситуацию для классического поединка	Наличие конфликта в ситуации, возможность эффективного разрешения конфликтной ситуации для обеих сторон
Модуль 5 «Искусство побеждать и убеждать»	Подготовьте задания для интеллектуальных игр таким образом, чтобы другие обучающиеся могли их отыграть, продемонстрируйте навыки судейства и ведения игровых дисциплин	Способность критически оценивать подготовленные материалы, способность анализировать игру других обучающихся, давать объективные оценки и комментарии, произносить публичную речь

6.2.2 Комплект оценочных средств для проведения итоговой аттестации

Описывается процедура итоговой аттестации, представляются оценочные материалы (задания, примерная тематика проектов и др.) и критерии оценивания

В рамках итоговой аттестации тестируются вопросы и задания, составленные обучающимися в рамках освоения модулей дисциплины. Обучающиеся оценивают друг друга по следующим критериям:

- оригинальность вопросов и заданий (нельзя заимствовать вопросы и задания, составленные другими авторами);
- соответствие требованиям логики и правилам конкретных игровых дисциплин;
- непротиворечивость вопросов и заданий, возможность использовать их в игровом формате.

6 Сведения об обновлении программы

Программа обновлена решением Ученого совета Университета:

№	Прилагаемый к ДООП документ, содержащий текст обновления	Решение об обновлении ДООП	
		дата	протокол №
1.	Приложение № 1	. 20 г.	
2.	Приложение № 2	. 20 г.	
3.	Приложение № 3	. 20 г.	
4.	Приложение № 4	. 20 г.	