



Министерство образования Самарской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Самарской области
«Самарский государственный колледж сервисных технологий и дизайна»

Программа рассмотрена на
заседании Педагогического совета
Протокол № 4 от 27.05.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора ГБПОУ СГКСТД
№159 от 09.06.2025г.



C=RU, O=ГБПОУ СГКСТД, CN=Директор -
Санникова Татьяна Александровна,
E=poo_sgkstd_su@samara.edu.ru
00f6e3fae9e654cbc1
2025.11.04 18:31:26+04'00'

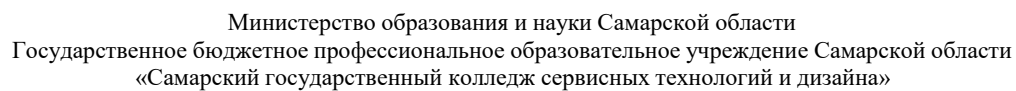
**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
клуба интеллектуальных игр «Интеграл»**

Возраст обучающихся: 15-18 лет

Срок обучения: 10 месяцев

Разработчик:
Бессонов И.С., педагог
дополнительного образования

г. Самара, 2025

[illegible]2



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Предисловие

1. Разработано Бессоновым И.С. – педагогом доп. образования.
2. Редакция №1 введена в действие с « ____ » ____ 20 ____ г.

Пояснительная записка

При разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы клуба интеллектуальных игр «Интеграл» основными нормативными документами являются следующие:

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПин.
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
- Устав учреждения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа клуба интеллектуальных игр «Интеграл» разработана в соответствии с требованиями к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования обучающихся.

Рабочая программа является дополнением к общеобразовательной программе обучения для учащихся 1 и 2 курса для углубленного изучения предметов общеобразовательного цикла.

Программа разработана так, чтобы дать возможность учащимся раскрыть и развить свои творческие способности, полнее и глубже получить знания об



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

окружающем мире, раскрыть межпредметные связи и научиться использовать полученные знания в интеллектуальных играх.

Новизна. Программа клуба «Интеграл» объединяет классические форматы интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», дебаты) с современными цифровыми инструментами и междисциплинарным подходом. Уникальность заключается в использовании интерактивных технологий: онлайн-тренажёры для решения вопросов, платформы для симуляции дебатов, мобильные приложения для тренировки эрудиции. Участники не только изучают правила игр, но и создают авторские вопросы, разрабатывают стратегии для турниров, учатся анализировать данные в реальном времени. Программа интегрирует элементы геймификации (рейтинги, бейджи, уровни мастерства), что повышает мотивацию и вовлечённость. Особый акцент сделан на развитии «гибких навыков» (soft skills) через командные проекты, менторство старших участников и участие в межрегиональных соревнованиях.

Актуальность программы. В условиях цифровизации и информационной перегрузки критически важными становятся навыки критического мышления, быстрого анализа данных и эффективной коммуникации. Программа клуба «Интеграл» отвечает на запрос общества в формировании поколения, способного:

- работать с большими объёмами информации, отличать факты от манипуляций;
- аргументированно отстаивать свою позицию;
- адаптироваться к стрессовым условиям (например, жёсткому таймингу в турнирах).

Интеллектуальные игры становятся инструментом профориентации: участники развивают аналитическое мышление, необходимое в IT, журналистике, управлении. Программа также способствует социализации: через командную работу подростки учатся уважать мнение других, конструктивно разрешать конфликты, что особенно важно в эпоху роста кибербуллинга и изоляции.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Педагогическая целесообразность. Программа сочетает академические знания с практикой, что позволяет:

1. Углубить межпредметные связи: вопросы "Что? Где? Когда?" и дебаты затрагивают историю, науку, искусство, литературу, мотивируя участников к изучению школьных дисциплин.
2. Развить soft skills:
 - Коммуникация — через выступления в дебатах и обсуждения в команде;
 - Лидерство — капитанство, распределение ролей;
 - Эмоциональный интеллект — управление стрессом при проигрышах.
3. Создать среду для самореализации: система достижений (значки, рейтинги) и участие в турнирах помогают подросткам поверить в свои силы, а менторская поддержка старших участников формирует преемственность.
4. Подготовить к реальным вызовам: навыки работы в команде, публичные выступления и аналитическое мышление напрямую связаны с требованиями рынка труда.

Программа не только готовит к турнирам, но и формирует личность, способную мыслить критически, действовать этично и принимать решения в условиях неопределённости.

В течение года постоянно ведётся мониторинг развития творческих способностей учащихся, отслеживается профессиональный рост каждого кружковца, что даёт возможность своевременно направлять деятельность учащихся на развитие и совершенствование способностей, используя разнообразные формы и методы в работе с ними.

Цель программы - способствовать формированию у учащихся навыков командной и индивидуальной работы в рамках тренировок и соревнований по интеллектуальным играм (дебатам, викторинам), а также выявление, развитие и совершенствование индивидуальных творческих способностей учащихся



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить участников клуба с разнообразием интеллектуальных игр (таких как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», парламентские дебаты, квизы, кроссворды, ребусы, шарады, анаграммы), их правилами, историей и стратегиями успешного участия.
- Сформировать базовые навыки анализа вопросов: обучение методам деконструкции задач, выделения ключевых элементов, работы с подсказками и ограничениями по времени.
- Изучить основы логики и эвристики: тренировка построения логических цепочек, использования ассоциативного мышления, поиска нестандартных решений.
- Обучить командному взаимодействию: распределение ролей в команде (капитан, аналитик, генератор идей), синхронизация действий, эффективная коммуникация в условиях стресса.
- Освоить технологии работы с информацией: быстрый поиск данных, критическая оценка источников, применение междисциплинарных знаний (история, наука, искусство, литература).
- Познакомить с методами подготовки к турнирам: разработка тренировочных вопросов, анализ ошибок прошлых игр, психологическая настройка.
- Изучить основы публичных выступлений: презентация решений, аргументация позиции, работа с возражениями.
- Сформировать навыки проектной деятельности: создание собственных интеллектуальных игр, организация мини-турниров для младших участников.
- Расширить культурный кругозор: углубление знаний в области мировой истории, литературы, искусства, науки через тематические блоки вопросов.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

– Отработать технику тайм-менеджмента: планирование времени на обсуждение, приоритизация гипотез, принятие решений в условиях дефицита времени.

Развивающие:

– Развивать критическое мышление: умение подвергать сомнению очевидные ответы, искать альтернативные трактовки, избегать когнитивных искажений.

– Стимулировать креативность: генерация нешаблонных идей через мозговые штурмы, упражнения на ассоциации, решение задач с открытым финалом.

– Укреплять эмоциональный интеллект: управление стрессом во время игр, поддержка членов команды, конструктивное восприятие поражений.

– Совершенствовать коммуникативные навыки: четкая формулировка мыслей, активное слушание, разрешение конфликтов в команде.

– Формировать лидерские качества: обучение капитанов координации группы, мотивации участников, принятию ответственных решений.

– Развивать аналитические способности: работа с большими объемами информации, выявление закономерностей, прогнозирование возможных вопросов.

– Повышать скорость реакции: тренировка мгновенного анализа условий задачи, быстрого переключения между темами.

– Укреплять командный дух: создание атмосферы взаимного доверия, распределение ответственности, совместное преодоление сложных заданий.

– Развивать самостоятельность: поощрение инициативы в поиске решений, самоорганизация при подготовке к турнирам.

– Формировать устойчивую мотивацию: через участие в рейтинговых играх, систему достижений (значки, сертификаты), публичное признание успехов.

Воспитательные:



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

- Формирование качеств учащихся, необходимые для их успешной трудовой деятельности, которые предъявляются к высококвалифицированным рабочим, умеющим легко адаптироваться в условиях современного производства;
- Создание коллектива по интересам (единомышленников); развить чувство товарищества и взаимопомощи;
- Развитие способности самостоятельно размышлять над задачей и участвовать в командном обсуждении для принятия решения.

Возраст. Дополнительная общеобразовательная программа клуба интеллектуальных игр «Интеграл» предназначена для обучения детей в возрасте от 15 - 18 лет.

Сроки реализации: 10 месяцев обучения - 2 раза по 2 академических часа в неделю.

Формы организации деятельности – индивидуальная, групповая.

Форма обучения – очная, дистанционная.

Планируемые результаты.

1. Сформированное критическое мышление — умение анализировать вопросы, выявлять логические нестыковки, отличать факты от манипуляций.
2. Навыки командной работы — способность распределять роли (капитан, аналитик, спикер), синхронизировать действия, эффективно коммуницировать в условиях стресса.
3. Развитая эрудиция — расширение знаний в области истории, науки, искусства и литературы через тематические блоки вопросов.
4. Умение аргументировать — построение логических цепочек, использование данных и контраргументов в дебатах, работа с возражениями.
5. Скорость реакции — способность быстро анализировать информацию и принимать решения в условиях жёсткого тайминга.
6. Техники фактчекинга — проверка достоверности источников, анализ статистики, выявление манипуляций в СМИ.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

7. Создание авторского контента — разработка уникальных вопросов для "Что? Где? Когда?" и резолюций для дебатов, учитывая баланс сложности и оригинальности.

8. Публичные выступления — уверенное использование риторических приёмов (эмоции, логика, авторитет), управление голосом и языком тела.

9. Эмоциональная устойчивость — управление стрессом при поражениях, конструктивное восприятие критики, поддержка команды.

10. Применение междисциплинарных знаний — решение задач на стыке наук (например, связь физики и литературы в вопросах о фантастике).

11. Работа с цифровыми инструментами — использование онлайн-тренажёров, платформ для симуляции дебатов, мобильных приложений для тренировки эрудиции.

12. Лидерские качества — умение мотивировать команду, принимать ответственные решения в турнирах, анализировать ошибки для улучшения стратегий.

Участники клуба смогут применять полученные навыки не только в интеллектуальных играх, но и в учебной деятельности, проектной работе и будущей профессии, демонстрируя высокий уровень аналитического и творческого мышления.

Учебно-тематический план

Месяц	Тема занятий	Количество часов
Сентябрь	Введение в интеллектуальные игры и дебаты <i>Теоретические занятия:</i> - История "Что? Где? Когда?", дебатов, ключевые турниры. - Основные правила и термины.	10 часов
	<i>Практические занятия:</i> - Игра «Ледокол»: знакомство с форматами. - Мини-дебаты на простые темы.	10 часов
Октябрь	Основы аргументации и логики <i>Теоретические занятия:</i> - Логика: дедукция, индукция, аналогии. - Ловушки в вопросах "Что? Где? Когда?".	10 часов



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

	<i>Практические занятия:</i> - Дебаты на резолюции («Соцсети вредят подросткам»). - Разбор вопросов с подвохом.	10 часов
Ноябрь	Форматы игр и дебатов: правила и стратегии <i>Теоретические занятия:</i> - Правила «Брейн-ринга», парламентских дебатов. - Стратегии для старта и финала. <i>Практические занятия:</i> - Турнирная симуляция с таймером. - Ролевая игра «Капитан - Аналитик».	10 часов 10 часов
Декабрь	Критическое мышление и работа с информацией <i>Теоретические занятия:</i> - Фактчекинг: проверка данных. - Междисциплинарные кейсы (история и наука). <i>Практические занятия:</i> - Анализ спорных новостей. - Дебаты на резолюции с использованием статистики.	10 часов 10 часов
Январь	Публичные выступления и риторика <i>Теоретические занятия:</i> - Риторика: ethos, pathos, logos. - Невербальная коммуникация. <i>Практические занятия:</i> - Импровизированные речи на случайные темы. - Видеоразбор выступлений с обратной связью.	10 часов 10 часов
Февраль	Командная динамика и конфликтология <i>Теоретические занятия:</i> - Конфликтология: типы и решения - Обратная связь по правилу «сэндвича». <i>Практические занятия:</i> - Ролевая игра «Спор гипотез». - Пост-игровой разбор ошибок.	10 часов 10 часов
Март	Создание вопросов и резолюций <i>Теоретические занятия:</i> - Структура идеального вопроса "Что? Где? Когда?". - Как избежать двусмысленностей в резолюциях. <i>Практические занятия:</i> - Разработка авторских вопросов для турнира. - Дебаты на собственные резолюции.	10 часов 10 часов



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Апрель	Подготовка к турнирам <i>Теоретические занятия:</i> - Особенности региональных и всероссийских турниров. - Работа с протоколами и видеоразборами.	10 часов
	<i>Практические занятия:</i> - Турнирные симуляции с жёстким таймингом. - Анализ ошибок в смоделированных играх.	10 часов
Май	Этикет и культура дискуссии <i>Теоретические занятия:</i> - Этикет в дебатах: запрет на переход на личности.	10 часов
	<i>Практические занятия:</i> - Примеры конструктивной критики. - Дебаты с ограничениями (например, запрет на слова «нет»).	10 часов
Июнь	Итоговый проект: организация турнира <i>Теоретические занятия:</i> - Планирование турнира: бюджет, расписание, продвижение. - Особенности судейства и технической подготовки.	10 часов
	<i>Практические занятия:</i> - Проведение турнира силами участников ("Что? Где? Когда?" + дебаты). - Создание видеоотчёта и анализ результатов.	10 часов
	Итого	200



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Содержание программы

Тема №1. Введение в интеллектуальные игры и дебаты

Основные цели:

1. Познакомить участников с историей возникновения и развития интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг») и парламентских дебатов.
2. Объяснить социальную и образовательную роль этих активностей в формировании критического мышления, эрудиции и коммуникативных навыков.
3. Продемонстрировать примеры успешных команд, турниров и резонансных дебатов (например, финалы Чемпионата мира по "Что? Где? Когда?" или дебаты Оксфордского союза).
4. Сформировать понимание базовых принципов работы в команде: распределение ролей, уважение к мнению коллег, командная синергия.
5. Мотивировать участников на активное участие в жизни клуба через демонстрацию перспектив (участие в турнирах, развитие soft skills).

Знать:

1. Историю создания первых интеллектуальных клубов в СССР и за рубежом, эволюцию форматов (от «Аукциона» до современных квизов).
2. Ключевые отличия парламентских дебатов от других форматов (например, политические и академические дебаты).
3. Основные термины: «резолуция», «тайм-кипер», «капитан команды», «мозговой штурм», «конструктивная речь», «опровержение».
4. Роль интеллектуальных игр в образовании: развитие логики, эрудиции, умения работать в стрессовых условиях.
5. Примеры известных турниров (например, «Студенческий Брейн-ринг», Кубок Европы по "Что? Где? Когда?").

Уметь:

1. Отличать форматы игр ("Что? Где? Когда?", «Своя игра», дебаты) по



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

структуре, целям и правилам.

2. Формулировать личные мотивы для участия в клубе (например, улучшение ораторских навыков или подготовка к олимпиадам).

3. Работать в мини-группах: распределять роли, вести дискуссию, фиксировать идеи.

4. Анализировать видеофрагменты игр/дебатов: выделять удачные тактики и ошибки.

5. Применять базовые принципы командной работы на практике (например, в ходе вводной игры-симуляции).

Тема №2. Основы аргументации и логики

Основные цели:

1. Научить участников строить логически непротиворечивые аргументы с опорой на факты и данные.

2. Развить навык критического анализа вопросов "Что? Где? Когда?": выявление двусмысленностей, поиск «зацепок» в формулировках.

3. Познакомить с распространёнными логическими ошибками (софизмы, подмена тезиса, ложные аналогии) и методами их нейтрализации.

4. Отработать техники контраргументации в дебатах: как парировать доводы оппонента без перехода на личности.

5. Сформировать умение работать с вопросами открытого типа, где нет однозначного ответа.

Знать:

1. Структуру аргумента: тезис - доказательства (статистика, экспертные мнения, примеры) - вывод.

2. Виды логических ошибок: *ad hominem*, «после этого — значит, вследствие этого», ложная дилемма.

3. Принципы «Оккама» и «бритвы Хэнлона» при анализе вопросов "Что?"



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Где? Когда?".

4. Разницу между дедукцией и индукцией в построении рассуждений.
5. Методы работы с кейсами: анализ прецедентов, прогнозирование последствий.

Уметь:

1. Составлять аргументы «за» и «против» для дебатных резолюций (например, «Искусственный интеллект угрожает человечеству»).
2. Выявлять скрытые подсказки в вопросах "Что? Где? Когда?" через анализ ключевых слов (например, «в XIX веке», «в скандинавской мифологии»).
3. Использовать техники мозгового штурма для генерации гипотез.
4. Опровергать аргументы оппонентов в дебатах, используя контрапримеры или данные исследований.
5. Применять логические принципы при решении задач на эрудицию (например, исключать маловероятные варианты).

Тема №3. Форматы игр и дебатов: правила и стратегии

Основные цели:

1. Подробно изучить правила основных форматов: "Что? Где? Когда?", «Брейн-ринг», Британские парламентские дебаты.
2. Отработать ролевое распределение в команде: капитан (координатор), аналитик (поиск информации), спикер (оратор).
3. Научить адаптироваться к временным ограничениям: 1 минута на вопрос в "Что? Где? Когда?", 7 минут на речь в дебатах.
4. Развить навыки импровизации при работе с нестандартными вопросами или неожиданными резолюциями.
5. Познакомить с регламентом турниров: регистрация, тайминг, апелляции.

Знать:



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

1. Особенности вопросов в "Что? Где? Когда?": «блиц», «музыкальные», «видеовопросы».
2. Структуру дебатов: конструктивные речи - перекрёстные допросы - заключительные выступления.
3. Роль тайм-кипера: контроль времени, сигналы оставшегося времени.
4. Стратегии для разных этапов игры: агрессивный старт vs. накопление баллов к финалу.
5. Правила судейства: критерии оценки аргументов в дебатах, система подсчёта очков в "Что? Где? Когда?".

Уметь:

1. Распределять роли в команде в зависимости от сильных сторон участников (например, эрудит - аналитик, харизматичный участник - спикер).
2. Управлять временем: укладываться в регламент, выделять приоритетные гипотезы.
3. Адаптировать стратегию под формат (например, в «Брейн-ринге» важна скорость, в дебатах — глубина аргументов).
4. Использовать речевые клише в дебатах: «Мы утверждаем, что...», «Оппонент упустил из виду...».
5. Работать с неожиданными резолюциями (например, «Эта палата легализует продажу органов») через быстрый поиск аргументов.

Тема №4. Критическое мышление и работа с информацией

Основные цели:

1. Научить проверять достоверность источников: фактчекинг, анализ авторитетности автора.
2. Развить навыки анализа статистики: выявление манипуляций (например, «70% опрошенных» без указания выборки).
3. Познакомить с методами поиска информации в условиях



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

ограниченного времени (использование ассоциаций, исключение заведомо ложных вариантов).

4. Отработать техники работы с междисциплинарными вопросами: связь истории, науки, искусства.

5. Сформировать привычку сомневаться в «очевидных» ответах и искать альтернативные трактовки.

Знать:

1. Основные принципы фактчекинга: проверка нескольких источников, анализ даты публикации.

2. Типы манипуляций в СМИ: подтасовка данных, эмоциональная подача, использование стереотипов.

3. Алгоритм решения вопроса "Что? Где? Когда?": выделение ключевых слов - генерация гипотез - проверка на логическую непротиворечивость.

4. Особенности работы с вопросами на стыке дисциплин (например, «Как открытие пенициллина повлияло на искусство XX века?»).

5. Методы запоминания информации: мнемотехники, ассоциативные цепочки.

Уметь:

1. Отличать научные исследования от псевдонаучных теорий по критериям (рецензирование, методология).

2. Быстро находить информацию в открытых источниках (например, даты событий, биографии учёных).

3. Использовать междисциплинарные знания для решения вопросов (например, связь физики и литературы в вопросах о фантастике).

4. Выявлять логические нестыковки в вопросах (например, анахронизмы, географические ошибки).

5. Формулировать контраргументы в дебатах, опираясь на данные, а не эмоции.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Тема №5. Публичные выступления и риторика

Основные цели:

1. Развить навыки уверенного выступления перед аудиторией в условиях дебатов и презентации ответов в "Что? Где? Когда?".
2. Научить управлять голосом (темп, интонация, паузы) и языком тела (жесты, мимика, поза) для усиления убедительности.
3. Отработать техники импровизации: как быстро структурировать речь при неожиданных вопросах или резолюциях.
4. Познакомить с методами работы с возражениями: как отвечать на критику без потери уверенности.
5. Сформировать умение адаптировать стиль речи под целевую аудиторию (судьи, зрители, оппоненты).

Знать:

1. Основы классической риторики: ethos (авторитет), pathos (эмоции), logos (логика).
2. Структуру убедительной речи: введение - аргументы - заключение с призывом.
3. Приёмы привлечения внимания: риторические вопросы, истории-примеры, провокационные утверждения.
4. Особенности невербальной коммуникации: открытые/закрытые позы, зрительный контакт, жесты-иллюстраторы.
5. Техники борьбы с волнением: дыхательные упражнения, визуализация успеха, «якоря» спокойствия.

Уметь:

1. Произносить речи в дебатах с чёткой аргументацией и эмоциональным вовлечением аудитории.
2. Использовать паузы и изменение громкости голоса для акцента на



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

ключевых тезисах.

3. Импровизировать в ответ на неожиданные вопросы (например, в раунде перекрёстных вопросов).

4. Корректировать язык тела в зависимости от ситуации: уверенная поза в дебатах, сдержанность при обсуждении "Что? Где? Когда?".

5. Анализировать видеозаписи своих выступлений, выделяя зоны роста (например, избыточные слова-паразиты).

Тема №6. Командная динамика и конфликтология

Основные цели:

1. Сформировать навыки эффективной коммуникации внутри команды: обмен идеями без доминирования.

2. Научить разрешать конфликты (например, споры о приоритете гипотез в "Что? Где? Когда?") через медиацию и компромиссы.

3. Развить эмпатию: понимание сильных и слабых сторон участников команды.

4. Отработать методы мотивации: как поддерживать дух команды после поражений.

5. Познакомить с ролевыми моделями в интеллектуальных играх: лидер-координатор, генератор идей, критик.

Знать:

1. Принципы командной синергии: $1+1 > 2$ за счёт распределения задач.

2. Типы конфликтов: когнитивные (споры о решениях) и эмоциональные (личные противоречия).

3. Методы обратной связи: правило «сэндвича» (похвала → критика → поддержка).

4. Особенности работы в разновозрастных командах: уважение к опыту старших и креативности младших.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

5. Техники снижения стресса: рефрейминг («поражение — это опыт»), командные ритуалы.

Уметь:

1. Распределять роли в команде, учитывая индивидуальные навыки (например, эрудит - поиск фактов, оратор - презентация).

2. Вести дискуссии без перехода на личности: фокусироваться на идеях, а не на авторах.

3. Использовать медиативные вопросы («Как ты предлагаешь решить эту проблему?») для снятия напряжения.

4. Адаптироваться к смене состава команды (например, из-за болезни участника).

5. Проводить пост-игровые разборы: анализировать ошибки без обвинений.

Тема №7. Создание вопросов и резолюций

Основные цели:

1. Научить формулировать вопросы для "Что? Где? Когда?": баланс между сложностью, оригинальностью и логичностью.

2. Развить навыки составления дебатных резолюций: провокационные темы, требующие глубокого анализа.

3. Познакомить с критериями качества: отсутствие двусмысленностей, соответствие возрасту участников.

4. Отработать методы тестирования вопросов: пилотные игры, сбор обратной связи.

5. Сформировать умение адаптировать сложность вопросов под уровень аудитории (новички vs. профессионалы).

Знать:

1. Структуру идеального вопроса "Что? Где? Когда?": загадка - подсказки - однозначный ответ.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

2. Виды дебатных резолюций: политические («Эта палата запретит смертную казнь»), ценностные («Свобода важнее безопасности»).

3. Правила формулировки резолюций: ясность, конкретность, наличие поля для аргументации.

4. Типичные ошибки: избыточная сложность, опора на узкоспециальные знания.

5. Источники вдохновения: научные статьи, исторические события, актуальные новости.

Уметь:

1. Создавать вопросы с «изюминкой» (например, связь между античной мифологией и современным искусством).

2. Составлять резолюции, требующие анализа этических, экономических и социальных аспектов.

3. Проводить тест-драйвы вопросов: выявлять слишком лёгкие/сложные формулировки.

4. Использовать шаблоны для вопросов («Что объединяет...?», «Почему в X веке...?»).

5. Адаптировать резолюции под формат дебатов (Британский парламент и Всемирный школьный формат).

Тема №8. Подготовка к турнирам

Основные цели:

1. Отработать тактики для разных этапов турниров: стартовые раунды, полуфиналы, финалы.

2. Провести симуляции в условиях, максимально приближенных к реальным (таймеры, строгие судьи).

3. Научить анализировать ошибки прошлых игр: работа с протоколами, видеоразборы.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

4. Развить стрессоустойчивость: методы сохранения концентрации при жёстком тайминге.

5. Познакомить с правилами оформления заявок, этикетом взаимодействия с организаторами и соперниками.

Знать:

1. Особенности рейтинговых систем: как набираются баллы в "Что? Где? Когда?" (за правильные ответы) и дебатах (за аргументацию).

2. Правила апелляций: в каких случаях можно оспорить решение судей.

3. Роль капитана в турнирах: коммуникация с организаторами, подача апелляций.

4. Типичные ошибки новичков: излишняя самоуверенность, игнорирование командной стратегии.

5. Методы психологической подготовки: аффирмации, командные мантры, разминки перед игрой.

Уметь:

1. Составлять «дорожную карту» турнира: расчёт сил на этапы, распределение ролей.

2. Анализировать вопросы/резолуции прошлых лет: выявлять тренды (например, рост междисциплинарных тем).

3. Использовать техники экстренного восстановления: дыхательные упражнения между раундами.

4. Вести протоколы игр: фиксировать ключевые гипотезы, ошибки, успешные тактики.

5. Проводить пост-турнирную рефлекссию: выделять достижения и зоны роста для каждого участника.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Тема №9. Этикет и культура дискуссии

Основные цели:

1. Сформировать уважительное отношение к оппонентам, судьям и зрителям в условиях соревнований.
2. Научить критиковать идеи, а не личности, избегая демагогии и эмоциональных манипуляций.
3. Познакомить с правилами вежливого диалога: как задавать вопросы, не перебивая, и принимать конструктивную критику.
4. Отработать техники самоконтроля: управление эмоциями в стрессовых ситуациях (например, при проигрыше или спорных решениях судей).
5. Развить понимание важности этических норм для формирования позитивной репутации клуба.

Знать:

1. Основы дебатного этикета: запрет на переход на личности, уважение к регламенту.
2. Правила конструктивной критики: фокусировка на аргументах, а не на внешности или характере оппонента.
3. Недопустимые приёмы в дискуссиях: сарказм, ирония в уничижительной форме, ложные обвинения.
4. Особенности межкультурной коммуникации: как избежать случайных оскорблений из-за различий в традициях.
5. Роль судейского корпуса: почему важно принимать их решения без споров.

Уметь:

1. Вести дискуссию в рамках этических норм, даже при жёстком противостоянии мнений.
2. Использовать фразы-амортизаторы («Я понимаю вашу точку зрения, но...») для смягчения критики.
3. Извиняться за случайные ошибки (например, некорректную



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

формулировку) и корректировать поведение.

4. Отделять эмоции от логики в процессе аргументации.
5. Анализировать свои выступления на предмет соблюдения этикета через видеоразборы.

Тема №10. Итоговый проект: организация турнира

Основные цели:

1. Закрепить полученные навыки через организацию внутриклубного турнира по "Что? Где? Когда?" и парламентским дебатам.
2. Развить лидерские качества: распределение обязанностей, координация команд, управление временем.
3. Научить работать с техническим оснащением: таймеры, микрофоны, системы для голосования (например, «Брейн-системы»).
4. Отработать взаимодействие с аудиторией: привлечение зрителей, организация трансляций.
5. Провести рефлексию: анализ успехов и ошибок проекта для совершенствования будущих мероприятий.

Знать:

1. Этапы организации турнира: планирование (бюджет, расписание), продвижение (соцсети, афиши), проведение (логистика), подведение итогов.
2. Правила оформления заявок: состав команд, требования к вопросам/резолуциям, дедлайны.
3. Особенности судейства: критерии оценки в дебатах (содержание, манера выступления), система подсчёта очков в "Что? Где? Когда?".
4. Технические нюансы: настройка оборудования, резервные планы на случай сбоев.
5. Методы сбора обратной связи: анкетирование участников, открытые обсуждения.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Уметь:

1. Составлять смету расходов: аренда зала, призы, печать материалов.
2. Распределять роли в оргкомитете: ответственный за вопросы, ведущий, технический специалист.
3. Проводить брифинги для судей и участников: разъяснение правил, ответы на вопросы.
4. Решать непредвиденные проблемы: замена заболевшего участника, задержка начала тура.
5. Анализировать результаты турнира: составление отчёта с рекомендациями для следующих проектов.

Система мотивации для членов клуба интеллектуальных игр

«Интеграл»

Цель: командообразование через викторины, дебаты и совместные активности

Эффект: студенты вовлекаются в командную работу, чтобы быстрее набирать баллы; значки и грамоты становятся символами статуса, укрепляя связь с клубом; система стимулирует не только интеллектуальную активность, но и взаимопомощь.

1. Индивидуальные достижения. Награда - значки.

- «Стартовый импульс» - выдается за первое участие в любом мероприятии клуба.
- «Эрудит» - за 5 правильных ответов в викторине.
- «Оратор» - за победу в дебатах или активное участие в обсуждениях.
- «Профи сезона» - за посещение 10 мероприятий за семестр.
- «Звезда Интеграла» - эксклюзивный значок для топ-3 участников семестра по рейтингу.

2. Командные достижения. Награды - грамоты и призы.



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

- «Сплоченная команда» - грамота за совместное участие в 5 мероприятиях.
- «Творческий альянс» - за лучшую командную презентацию или решение кейса.
- «Дебаты чемпионов» - награда для команды-победителя сезона дебатов.
- «Интеграл Unity» - главный приз года (например, поездка на конференцию) для команды с максимальным прогрессом.

3. Специальные номинации для укрепления командного духа

- «Ментор клуба» - значок для участников, помогающих новичкам адаптироваться.
- «Идея месяца» - грамота за лучшее предложение по улучшению работы клуба (выбирается голосованием).
- «Командный челлендж» - ежемесячное задание (например, создать викторину для других команд). Победители получают право выбрать тему следующего мероприятия.

4. Визуализация прогресса

- Личный кабинет на сайте клуба: отображение баллов, значков, рейтинга.
- Доска почета в соцсетях: фото топ-участников и команд с кратким описанием достижений.
- «Древо Интеграла»: арт-объект в учебном корпусе, где к листьям прикрепляются таблички с именами активных участников.

5. Нематериальные поощрения

Привилегии:

- Участники с высокими баллами получают право организовать мероприятие.
- Лидеры рейтинга приглашаются на региональные турниры за счет клуба.
- Рекомендации: лучшим участникам выдается рекомендательное письмо для портфолио.

6. Геймификация:



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

-Уровни: новичок – знаток - магистр (смена статуса при наборе баллов).

Баджи-ачивки:

- «Ночной совёнок» — за участие в вечерней викторине.

- «Дипломат» — за нахождение компромисса в дебатах.

7. Итоговые мероприятия:

-Ежегодный бал «Интеграла»:

- Вручение грамот и призов.

- Квест на командообразование с заданиями от клуба.

- Фотосессия с символикой клуба для соцсетей.

Методическое обеспечение

Формы организации учебного занятия.

Тренировочные игры и турниры:

-Регулярные мини-турниры по форматам «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» для отработки навыков в условиях, приближенных к соревновательным.

-Дебаты с ролевым распределением (спикеры, судьи, тайм-киперы) для освоения парламентского формата.

Командные проекты:

-Совместное создание авторских вопросов и резолюций для дебатов с последующим тестированием в рамках клуба.

-Организация и проведение внутриклубных мероприятий силами участников (например, тематические квизы, дебаты на актуальные темы).

Интерактивные лекции с элементами мозгового штурма:

-Обсуждение стратегий, разбор кейсов из реальных турниров, анализ ошибок.

-Моделирование нестандартных ситуаций (например, «вопросы с подвохом», резолюции для дебатов на стыке дисциплин).



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Онлайн-практикумы:

-Использование платформ для симуляции дебатов (например, Zoom-дебаты), онлайн-тренажёров (Kahoot, Quizlet) для тренировки эрудиции.

-Участие в вебинарах с экспертами (игроками ЧГК, тренерами по риторике).

Рефлексивные сессии:

-Пост-игровой анализ: видеозаписи выступлений, разбор ошибок, составление чек-листов для улучшения.

-Групповые дискуссии по итогам турниров для выявления лучших тактик и зон роста.

Менторские пары:

-Взаимодействие опытных участников с новичками: помощь в адаптации, совместная подготовка вопросов, тренировка аргументации.

Методы обучения

1. Игровые методы:

- Симуляция реальных турниров с жёстким таймингом, судейством и апелляциями.

- Ролевые игры (например, «Капитан и Аналитик», «Судья и Спикер») для отработки взаимодействия в команде.

2. Проектное обучение:

- Разработка и проведение участниками авторских интеллектуальных игр для младших групп или других учебных заведений.

- Создание цифрового контента: видеогиды по правилам игр, подкасты с разбором резонансных дебатов.

3. Методы критического мышления:

- Фактчекинг-челленджи — анализ спорных утверждений из СМИ, поиск достоверных источников.

- Кейс-стади — решение междисциплинарных задач (например, связь



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

исторических событий с современными технологиями).

4. Геймификация:

- Система уровней и баллов за активность (например, «Новичок - Знаток - Магистр»).

- Интерактивные рейтинги команд и индивидуальных участников с отображением прогресса на сайте клуба.

5. Методы обратной связи:

- Видеоанализ выступлений с выделением сильных сторон и ошибок.

- Письменные рецензии на аргументы в дебатах от педагога и участников.

6. Цифровые инструменты:

- Использование мобильных приложений (Anki для запоминания фактов, Trello для планирования турниров).

- Онлайн-базы вопросов (например, «База ЧГК», «4GK») для самостоятельной тренировки.

7. Методы эмоционального интеллекта:

- Тренинги по управлению стрессом (дыхательные техники, визуализация успеха).

- Ролевые игры на разрешение конфликтов в команде (например, «Спор гипотез»).



изменение № ____ « ____ » ____ 20 ____ г.

Список литературы

1. Как играть в «Что? Где? Когда?» Пособие для тренировки школьной команды по «Что? Где? Когда?». [https://rmc.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/Погачев-АМ_-Как-играть-в-\"Что? Где? Когда?\".pdf](https://rmc.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/Погачев-АМ_-Как-играть-в-\)
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» <https://db.chgk.info/>
3. База вопросов по спортивному "Что? Где? Когда?" <https://4gk-base.andvarif.ru/>
4. Турик, Л. А. Педагогические технологии: дебаты : учеб. пособие для академического бакалавриата / Л. А. Турик, Д. П. Ефимченко ; под общ. ред. Л. А. Турик. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 184 с.
5. Риторика. 10–11 классы. Базовый уровень: учебник / А. К. Михальская. – 2-е изд., стереотипное. – М.: Дрофа, 2014. – 492 с.
6. Ли С., Темпл Ч. "До дебатов: упражнения в критическом мышлении" - СПб, 1999.
7. Методическое пособие по всемирному формату школьных дебатов/Саймон Куинн: [Перевод с англ. А.В. Меркурьевой] – НьюЙорк, Лондон, Амстердам: IDEA, 2013 – 226 с.
8. Наумов С.А., Христофоров С.В. Клубные студенческие сообщества в ВУЗе: учебно-методическое пособие. Серия «Организатору воспитательной деятельности в высшей школе». — СПб: Изд-во АНО «КИО», 2006.

Разработчик _____

подпись

расшифровка подписи



изменение № _____ «_____» _____ 20__ г.

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора по СПР

подпись

расшифровка подписи

«__» _____ 20__ г.

Педагог организатор

подпись

расшифровка подписи

«__» _____ 20__ г.



изменение № _____ « _____ » _____ 20 ____ г.

Реестр рассылки

Кому выдано	Кол-во экземпляров	№ экземпляра
Директор ГБПОУ СГКСТД	1	контрольный экземпляр
Начальник отдела информации	1	электронный экземпляр
Педагог – организатор	1	электронный экземпляр