**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и молодёжной политики Свердловской области**

**Тугулымский городской округ**

**МБОУ Юшалинская СОШ №25**

|  |  |
| --- | --- |
| РАССМОТРЕНО  на заседании педагогического совета  МБОУ Юшалинская СОШ №25.  Протокол №\_\_ от «\_\_» \_\_\_ 2025 г. | СОГЛАСОВАНО  Зам.директора по ВР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Лапина Т.С.  Приказ №\_\_ от «\_\_» \_\_ 2025 г. |

‌

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**Курса внеурочной деятельности «Дискуссионный клуб»**

для обучающихся 8-11 классов

**п. Юшала 2025-2026**

**Пояснительная записка**

В соответствии с ФГОС ООО и ФГОС СОО по обществознанию учащиеся должны получать опыт познавательной и практической деятельности, получать социальную информацию из разнообразных (в том числе из художественной литературы) источников. Учащиеся должны научиться решать познавательные и практические задачи, отражающие типичные жизненные ситуации, оценивать явления и события, происходящие в социальной жизни, участвовать в обучающих играх (ролевых, ситуативных, деловых), тренингах, моделирующих ситуации из реальной жизни. Дискуссионный клуб как нельзя лучше помогает в решении этих задач. Дискуссия – одна из форм внеурочной деятельности, в которой отражены обучающие, развивающие, воспитательные, коммуникативные аспекты. Дискуссия развивает в молодых людях навыки, необходимые для эффективного общения в любой сфере деятельности. Рабочая программа кружка «Дискуссионный клуб» разработана в соответствие с задачами модернизации содержания образования. Программа рассчитана на школьников 8-11 классов. Деятельность кружка является внеаудиторной и отличается свободой выбора направлений и возможностью смены сферы деятельности обучающегося в течение года.

**Цель программы «Дискуссионный клуб»** – формирование духовно здорового человека; формирование активной гражданской позиции и умения ее отстаивать; социализация подростка. Обучающиеся знакомятся с искусством полемики, изучают правила и различные виды спора (дискуссия, диспут, прения, дебаты, полемика, спор-монолог, спор-диалог, спор-полилог). Практические занятия помогают обучающимся научится устной и письменной форме спора, компетентно и плодотворно обсуждать жизненно важные проблемы, доказывать и убеждать, аргументировано отстаивать свою точку зрения.

Социально-значимые проекты, разработку и реализацию которых осуществляют подростки в ходе занятий, способствуют решению их личностно-значимых проблем и проблем социума.

Обсуждение художественных фильмов, литературы, посещение музеев, театров и филармонии способствует развитию культуры подростка.

**Задачи курса:**

- развитие критического мышления и эмпатии;

- улучшение навыков коммуникации и аргументации;

- формирование нравственных взглядов;

- расширение кругозора через книги и фильмы

Программа внеурочной деятельности «Дискуссионный клуб» предназначена для учащихся 8-9, 10-11 классов. 68 часов, 2 раза в неделю.

**Планируемые результаты**

**Личностные результаты:**

· ориентация в системе моральных норм и ценностей;

· заинтересованность не только в личном успехе, но и в развитии различных сторон жизни общества, в благополучии и процветании своей страны;

· ценностные ориентиры, основанные на идеях патриотизма, любви и уважения к Отечеству; необходимости поддержания гражданского мира и согласия; на отношении к человеку, его правам и свободам как высшей ценности;

**Метапредметные результаты проявляются в:**

· умении сознательно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);

· способности анализировать реальные социальные ситуации, выбирать адекватные способы деятельности и модели поведения в рамках реализуемых основных социальных ролей, свойственных подросткам;

· овладении различными видами публичных выступлений (высказывания, монолог, дискуссия) и следовании этическим нормам и правилам ведения диалога;

· умении выполнять познавательные и практические задания, в том числе с использованием проектной деятельности.

**Предметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются в сфере:**

**познавательной**

· относительно целостное представление об обществе и о человеке, о сферах и об областях общественной жизни;

· знание отдельных научных понятий, отражающие наиболее важные социальные объекты, умение с этих позиций оценивать явления социальной действительности;

· знания, умения и ценностные установки, необходимые для сознательного выполнения подростками основных социальных ролей в пределах своей дееспособности;

· умения находить нужную социальную информацию в различных источниках; адекватно ее воспринимать, применяя термины и понятия.

ценностно-мотивационной

· знание основных нравственных и правовых понятий, норм и правил;

· приверженность гуманистическим и демократическим ценностям, **патриотизму и** гражданственности;

**трудовой**

· знание особенностей труда как одного из основных видов деятельности человека;

· понимание значение трудовой деятельности для личности и общества;

коммуникативной

· умение взаимодействовать в ходе выполнения групповой работы, вести диалог, участвовать в дискуссии, аргументировать собственную точку зрения;

· знакомство с отдельными приемами и способами преодоления конфликтов.

Тематическое планирование

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Модуль** | **Теория** | **Практика** |
| 1 | Вводный блок. Знакомство с работой дискуссионного клуба | 3 | 4 |
| 2 | Литературные и кино-дискуссии. Выбор и обсуждение тем дискуссионного клуба | 35 | 45 |
| 3 | Игровые практики |  | 17 |
| 4 | Рефлексия. Заключительный модуль |  | 4 |
| ИТОГО | | 38 | 70 |

Каждое занятие включает просмотр/чтение + интерактив (игры, дебаты) + рефлексию. Акцент на связь с реальностью («Как это применимо в жизни?»).

Календарно-тематическое планирование

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Содержание** | | **Часы** | **Сроки** |
| **Модуль 1. Вводный блок. Знакомство с работой дискуссионного клуба (7ч)** | | | | | |
| 1 | Знакомство и правила игры | создание комфортной атмосферы, знакомство и обсуждение целей клуба.  1. Приветствие  • Методика: «Микрофон» (каждый называет имя + ожидание от клуба).  2. Игра на сплочение «Две правды и одна ложь»  • Участники загадывают 2 правды и 1 ложь о себе, остальные угадывают/ «Три факта»  • Приём: Активное слушание, вопросы-уточнения.  3. Обсуждение правил клуба  • Группа предлагает правила (уважение, право на мнение, конфиденциальность).  Вопросы:  • Как сделать обсуждения комфортными?  • Что делать, если мнения расходятся?  4. Рефлексия  • «Одно слово о сегодняшнем дне». | | 1 |  |
| 2-3 | Выбор тем и ассоциации | Определение интересных тем для обсуждений, развить креативность.  1. Разминка «Ассоциации»  • Цепочка слов на заданную тему (книги/фильмы).  2. Мозговой штурм «О чём будем спорить?»  • Участники предлагают темы (например, «Герои vs. Злодеи», «Соцсети: добро или зло?»).  • Методика: Стикеры + голосование.  3. Мини-дискуссия  • Обсуждаем 1-2 лёгкие темы (например, «Книга vs. фильм: что лучше?»).  • Приём: «Пирамида мнений» (от личного опыта к обобщениям).  4. Итог  • «Что сегодня было самым интересным?» | | 2 |  |
| 4-5 | Критическое мышление | Знакомство с основами критического мышления.  1. Разминка «Что быстрее?»  • Спорные вопросы («Интернет vs. библиотека?»).  2. Мини-лекция «Как аргументировать?»  • Примеры сильных/слабых аргументов.  • Методика: Разбор кейсов (например, реклама).  3. Практика «Защити свою позицию»  • Деление на группы: «За» и «Против» (тема: «Школа будущего без учителей»).  • Приём: Дебаты по упрощённым правилам.  4. Рефлексия  • «Как изменилось моё мнение после дискуссии?» | | 2 |  |
| 6-7 | Эмпатия в спорах | 1. Игра «Зеркало»  • Участники повторяют мимику/жесты друг друга.  2. Упражнение «Чужие эмоции»  • Разбор конфликтных ситуаций (например, «Друг назвал твой любимый фильм скучным»).  • Вопросы:  • Что чувствует человек?  • Как ответить, не обижая?  3. Дискуссия с ролями  • Участники получают карточки («эгоист», «дипломат», «скептик»).  • Тема: «Нужны ли оценки в школе?»  4. Завершение  • «Что нового узнал о себе и других?» | | 2 |  |
| **Модуль 2. Литературные и кино-дискуссии. Выбор и обсуждение тем дискуссионного клуба (80ч)** | | | | | |
| 8-9 | Мир без книг – добровольный выбор? | Введение в антиутопию, мотивы общества.  Рэй Брэдбери. 451 градус по Фаренгейту.  1. Разминка  • Игра «Ассоциации»:  • Участники называют первое слово, которое приходит на ум при фразе «мир без книг».  • Обсуждение: Почему возникли такие ассоциации?  О насущном - рубрика  2. Анализ текста  • Метод «Шляпы мышления» (де Боно):  • Участники делятся на группы, каждая получает «роль»:  • Критик: Почему сжигание книг — это плохо?  • Оптимист: Какие плюсы у мира из книги (например, «нет конфликтов из-за идей»)?  • Автор: Как Брэдбери показывает потерю человечности?  • Группы представляют аргументы, затем общее обсуждение.  3. Дискуссия  • Вопросы:  • Почему люди в романе добровольно отказались от книг?  • Согласны ли вы, что «счастье важнее правды»? (Цитата капитана Битти)  4. Творческое задание  • Мини-эссе (5 предложений):  • «Что бы вы спасли из горящей библиотеки и почему?»  *Лоис Лоури. Дающий.*  *Сьюзен Коллинз. Голодные игры.*  *Маркус Зусак. Книжный вор.* | | 2 |  |
| 10-11 | Цензура и свобода | Как цензура влияет на искусство и мышление.  1. Разминка (15 мин)  • Игра «Цензор»:  • Участникам дают отрывки из современных песен/стихов.  • Задача: вычеркнуть «опасные» строки и объяснить выбор.  2. Сравнительный анализ (25 мин)  Работа в парах:  • Сравнить цензуру в книге и в реальном мире (например, блокировка соцсетей, запрет книг в школах США).  • Обсудить: «Цензура защищает или ограничивает?»  3. Дебаты (20 мин)  Тема: «Государство должно контролировать информацию ради безопасности».  • Две команды (+ аргументы из книги: например, «пожарные» vs. «диссиденты»).  4. Творческое задание (10 мин)  • Нарисовать пропагандистский плакат из мира "451°", который убеждал бы сжигать книги. | | 2 |  |
| 12-14 | Технология: спасение или проклятие | Роль технологий в замене человеческого общения.  1. Разминка  Опрос: «Могли бы вы прожить месяц без смартфона?» → Голосование + краткие аргументы.  2. Анализ (30 мин)  • Сравнение технологий в книге и реальности:  • «Ракушки» (наушники) vs. AirPods.  • «Стены-экраны» vs. VR-очки.  • Вопрос: «Стали ли мы ближе к миру Брэдбери?»  3. Дискуссия  Ключевой вопрос:  «Могут ли соцсети заменить глубокое общение?»  • Подсказка: вспомните Монтэга и Милдред — почему их брак пуст?  4. Финальное задание  • Письмо в 2024 год от лица Монтэга: Что бы он сказал о наших технологиях?  • Пример начала: «Вы думаете, ваши 'ракушки' дают вам свободу...»  Дополнительные материалы:  • Клипы: Отрывки из фильма "451° по Фаренгейту" (1966) для сравнения.  • Статьи: О запрете книг в школах (например, "Убить пересмешника" в США).  Итог: Каждое занятие завершается рефлексией — «Что из книги вас поразило/испугало больше всего?» | | 3 |  |
| 15-16 | Знакомство с Домом | Мариам Петросян. Дом, в котором…  Цели: Исследовать темы изоляции, свободы, мифологизации реальности по книге «Дом, в котором…».  • Развить эмпатию через погружение в роли персонажей.  • Анализировать, как пространство ("Дом") влияет на сознание.  Введение в мир книги, первые впечатления.  1. Разминка (10 мин)  Игра «Ассоциации»:  • Каждый участник называет слово, связанное с «Домом» (не только здание, но и символ).  • Обсуждение: Почему у людей разные ассоциации?  2. Анализ структуры (20 мин)  • Работа с цитатами:  • Выбрать отрывки, где Дом описывается как живой (например, «Дом дышал»).  • Вопрос: Почему автор наделяет Дом человеческими чертами?  3. Ролевая игра (25 мин)  • «Интервью с новичком»:  • Один участник — «новичок» (например, Слепой), остальные задают вопросы от лица старожилов.  • Пример вопроса: «Ты не боишься, что Дом тебя съест?»  4. Творческое задание (5 мин)  • Набросок «Мой Дом»:  • Быстрое рисование или описание места, которое чувствует себя «живым».  *Уильям Голдинг. Повелитель мух.*  *Косюн Таками. Королевская битва.*  *Нил Гейман. Коралина.*  *Ренсом Риггз. Дом странных детей.*  *Джером Сэлинджер. Над пропастью во ржи.*  *Стругацкие. Пикник на обочине.*  *Марк З. Даниелевски. Дом листьев.* | | 2 |  |
| 17-18 | Правила Дома: свобода или ловушка? | Как герои создают свои законы внутри изоляции.  1. Разминка (15 мин)  Игра «Запрещённое слово»:  • Участники общаются 5 минут, но нельзя использовать слово «Дом».  • Рефлексия: Что чувствовали, когда приходилось избегать очевидного?  2. Анализ власти (25 мин)  Групповая работа:  • Разобрать, как разные герои (Курильщик, Сфинкс) устанавливают правила.  • Вопрос: Можно ли назвать Дом тоталитарным?  3. Дебаты (20 мин)  • Тема: «Дом — это тюрьма или убежище?»  Две команды приводят аргументы из текста (например, «нет внешнего мира» vs. «здесь свои законы»).  4. Творческое задание (10 мин)  • «Устав Дома»:  • Придумать 3 абсурдных правила, которые могли бы быть в книге (например, «Не смотри в окна по средам»). | | 2 |  |
| 19-20 | Мифы дома | Как легенды заменяют реальность.  1. Разминка (10 мин)  • «Герой vs. Монстр»:  • Участники выбирают персонажа и описывают его как «героя» или «монстра». 2. Анализ мифов  • Метод «Круги правды»:  • Разобрать три уровня реальности в книге: 1. Что видят новички.  2. Во что верят старожилы.  3. Что скрыто (например, «Курильщик — призрак?»).  • Вопрос: Почему персонажи верят в мифы, даже зная правду?  3. Игра (20 мин)  «Создай свою легенду»:  • Группы придумывают миф о скрытой комнате в Доме и презентуют его.  4. Творческое задание (10 мин)  • Коллаж «Дом-метафора»:  • Из журналов/рисунков создать образ Дома как организма, лабиринта, острова. | | 2 |  |
| 21-22 | Можно ли уйти? | Финал книги, выбор между Домом и свободой.  1. Разминка (15 мин)  «Судьба персонажа»:  • Участники тянут карточки с именами героев и отвечают: «Какой выбор они сделали и почему?»  2. Анализ финала (25 мин)  Дискуссия: Почему некоторые уходят, а некоторые остаются?  • Сравнить с реальными историями (например, секты, закрытые сообщества). 3. Ролевая игра (20 мин)  • «Последний разговор»:  • Участники в парах играют сцену прощания (например, Слепой и Сфинкс). | | 2 |  |
| 23-24 | Письмо от лица Дома | Итоговое задание (10 мин)  • Письмо от лица Дома: Что бы Дом сказал тем, кто ушёл?  Дополнительно: Музыка: Подобрать треки, которые звучали бы в Доме (например, Radiohead — "Pyramid Song").  • Фильмы: Для сравнения — «Изгнание дьявола» (тема одержимости местом). Рефлексия в конце: Какой урок вы вынесли из книги — про свободу, страх или дружбу? | | 2 |  |
| 25-27 | Анатомия страха: как работает хоррор | Три занятия по манхве «Милый дом» (Ким Карнби & Хван Янг-чан)  Цели: Анализ визуальных и нарративных приемов передачи ужаса.  Обсуждение психологических аспектов хоррора: страх как эмоция и социальный феномен.  Визуальные и сюжетные механизмы создания ужаса.  1. Разминка «Самый жуткий момент»: Участники быстро рисуют или описывают самый запомнившийся эпизод из «Милого дома».  Обсуждение: Почему именно этот момент вызвал страх?  2. Анализ визуальных приемов  • Работа с панелями манхвы:  • Разобрать 3-4 ключевых кадра (например, искаженные лица, пустые глаза, неестественные тени).  • Вопросы:  • Как художник использует цвет (например, резкие переходы от красного к черному)? • Почему пустое пространство иногда страшнее, чем кровавые сцены?  • Упражнение: Участники выбирают один кадр и перерисовывают его в «добром» стиле (как изменится восприятие?).  3. Дискуссия (15 мин)  • Тема: «Можно ли считать хоррор искусством?»  • Аргументы за/против (например, «это низкий жанр» vs. «это исследование тьмы в человеке»).  4. Творческое задание (10 мин)  • «Жуткий звук»:  • Описать звук, который усилил бы выбранную сцену (например, скрип двери, шепот без источника).  *Стивен Кинг. Испытание.*  *Косюн Таками. Королевская битва.*  *Франц Кафка. Превращение.*  *Ричард Мэтисон. Я – легенда.*  *Хитоси Ивааки Паразит.*  *Дин Кунц. Незнакомцы.*  *Скотт Уэстерфельд. Стая.*  *Кормак Маккарти. Дорога.* | | 3 |  |
| 28-29 | Ужас как терапия vs развлечение | Психологические и социальные функции хоррора.  1. Разминка (10 мин)  • «Страшные истории из детства»:  • Участники делятся реальными «страшилками», которые их пугали (например, «черная рука»).  • Обсуждение: Почему люди любят пугать друг друга?  2. Дебаты (30 мин)  • Тема: «Ужас — это развлечение или способ справиться со страхами?»  • Две команды приводят аргументы:  • Развлечение: Адреналин, катарсис, коммерческий успех жанра.  • Терапия: Проживание страха в безопасной среде, арт-терапия (например, фильмы ужасов про травму).  • Примеры из «Милого дома»:  • Как монстры отражают внутренние демоны героев?  • Почему читатель сопереживает даже жертвам?  3. Анализ персонажей (20 мин)  • «Кто здесь настоящий монстр?»:  • Разобрать мотивы антагонистов (например, отец Хёнсу).  • Вопрос: Можно ли их оправдать?  4. Игра (10 мин)  • «Испорченный телефон»:  • Участники передают друг другу «жуткую историю» (шепотом, с искажениями), затем сравнивают с оригиналом. | | 2 |  |
| 30-32 | Создаём свой хоррор | Практика создания хоррор-историй на основе приемов из «Милого дома».  1. Разминка  • «Слепая картина»:  • Участники рисуют «монстра» с закрытыми глазами, затем обсуждают, почему случайные формы пугают.  2. Мастер-класс по сторителлингу  • 5 правил хоррора:  1. Не показывать всего (страх неизвестного).  2. Бытовые детали (например, кукла в углу комнаты).  3. Нарушение норм (искаженные пропорции, неестественные движения).  4. Звук vs. Тишина.  5. Личный страх (например, «одиночество» как тема).  3. Групповая игра  • «Собери хоррор-сюжет»:  • Каждая группа получает карточки:  • Место (например, заброшенная школа). • Персонаж (например, ребенок с куклой). • Страх (например, быть забытым).  • Задача: создать короткую историю, используя приемы из «Милого дома».  4. Презентация и обсуждение (10 мин)  • Группы зачитывают свои истории.  • Вопросы: Какой прием сработал лучше всего? Что вызвало мурашки? Дополнительные материалы:  • Клипы: Сравнить сценами из аниме «Джунджи Ито: Ужасы» (например, «Спираль»).  • Статьи: О психологии страха (почему люди любят ужасы).  Итоговая рефлексия:  • «Как изменилось ваше отношение к хоррору после анализа?»  • «Какой страх из «Милого дома» оказался самым близким вам?» Важно: Для атмосферы — приглушенный свет и фоновая музыка (например, эмбиент с шумами) | | 3 |  |
| 33-35 | Три закона робототехники – утопия или ловушка? Критический анализ законов Азимова и их применимость в современном мире. | Айзек Азимов. Я робот.  Цели: Исследовать этику ИИ через призму законов робототехники.  • Сравнить литературные и кинематографические подходы к теме «сознания» машин.  • Обсудить границы между человеком и искусственным интеллектом.  1. Разминка (10 мин) «Робот vs. Человек»:  • Участники называют по одному качеству, которое делает человека уникальным (например, интуиция, эмоции).  • Записать на доске и обсудить: Может ли ИИ обладать этим?  2. Анализ законов (25 мин)  • Групповая работа:  • Каждая группа разбирает один из законов:  1. Не навредить человеку.  2. Подчиняться приказам.  3. Защищать себя.  • Вопросы:  • Как закон может противоречить сам себе (например, приказ убить vs. запрет на вред)?  • Примеры из книги: рассказ «Лжец» (робот, который лжет, чтобы не ранить чувства).  3. Дискуссия (20 мин) Тема: «Нужны ли нам законы для ИИ сегодня?»  • Примеры из жизни: беспилотные автомобили, военные дроны.  • Сравнить с современными этическими кодексами (например, принципы OpenAI). 4. Творческое задание (5 мин)  • «Четвертый закон»:  • Придумать новый закон для роботов будущего (например, «право на саморазвитие»).  *Станислав Лем. Солярис.*  *Клиффорд Саймак. Заповедник гоблинов.*  *Артур Кларк. Лунная пыль.*  *Филип К. Дик. Мечтают ли андроиды об электроовцах?*  *Виктор Пелевин. Создатель.*  *Стругацкие. Обитаемый остров.*  *Артур Кларк. Конец детства.*  *Грег Иган. Диаспора.* | | 3 |  |
| 36-37 | Робот-судья: этично ли это? | Может ли ИИ принимать моральные решения?  1. Разминка  • Игра «Судья-алгоритм»:  • Участники получают карточки с спорными ситуациями (например, «робот должен выбрать, кого спасти в аварии»).  • Нужно принять решение и объяснить его. 2. Кейс-стади (30 мин)  • Разбор реальных кейсов:  1. ИИ в судах: Программа COMPAS (США), предсказывающая рецидивы.  2. Военные роботы: Дроны с автономным выбором целей.  • Вопрос: Где ошибки алгоритмов опаснее человеческих?  3. Дебаты (15 мин) Тема: «ИИ справедливее человека?»  Аргументы: беспристрастность vs. отсутствие эмпатии.  4. Творческое задание  • Диалог человека и ИИ:  • Написать разговор, где робот объясняет свое «неэтичное» решение (например, почему пожертвовал одним человеком ради многих | | 2 |  |
| 38-40 | Искусственный разум – может ли робот любить? | Сравнение азимовских роботов с Дэвидом — ребенком-андроидом.  1. Разминка (10 мин) «Человек или машина?»:  • Покажите кадры из фильма (например, Дэвид за столом с семьей).  • Участники голосуют: Когда Дэвид кажется «живым»?  2. Анализ фильма (30 мин)  • Ключевые сцены:  1. Испытание любви: Почему мать отказывается от Дэвида?  2. Финал: Является ли Дэвид «настоящим» в последней сцене?  • Вопрос: Чем любовь Дэвида отличается от человеческой?  3. Сравнение с Азимовым (20 мин)   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Критерий | Роботы Азимова | Дэвид | | Эмоции |  |  | | Логика |  |  | | Имитация любви |  |  | | Цель |  |  | | Служба |  |  | | Стать «настоящим» |  |  | | Конфликт |  |  | | Социальное отвержение |  |  | | Законы робототехники |  |  |   4. Философский диалог (10 мин)  • Вопрос: «Если ИИ страдает — значит ли это, что он обладает сознанием?» | | 3 |  |
| 41-42 | Мечта vs. реальность | Почему желание стать «настоящим» приводит к страданию?  1. Анализ символов (20 мин)  • Синяя фея: Почему Дэвид верит в сказку?  • Лед: Что символизирует замерзание в конце?  2. Ролевая игра  • «Суд над создателями»:  • Участники играют роли: ученый, мать Дэвида, сам Дэвид, этический комитет.  • Вопрос: Кто виноват в его страданиях? 3. Эссе Тема: «Должны ли мы создавать ИИ, способный любить?» | | 2 |  |
| 43-44 | Будущее человечества и ИИ | Утопия или антиутопия нас ждет?  1. Дискуссия  • По материалам фильма и книги:  • «Если ИИ превзойдет человека — сохраним ли мы контроль?»  • Примеры: «Матрица», «Из машины».  2. Творческий проект (20 мин)  • «ИИ-утопия»: Группы рисуют или описывают мир, где люди и ИИ сосуществуют гармонично.  3. Рефлексия (10 мин)  • «Как изменилось ваше отношение к ИИ после курса?»  Дополнительные материалы:  • Фильмы: «Из машины» (2015), «Дитя робота» (2023).  • Книги: «Совершенный робот» (Азимов), «Песнь машины» (Брайан Кристиан).  Итог: Участники должны осознать, что технологии — это не только инструменты, но и зеркало человеческих страхов и надежд. | | 2 |  |
| 45-47 | Знакомство с сериалом и его контекстом | «Подростковый возраст»  Этапы занятия:  1. Обсуждение: Что такое подростковый возраст? Какие вызовы он несёт?  Краткий обзор сериала (сюжет, герои, ключевые темы).  Методика: «Мозговой штурм» — записать ожидания от сериала.  2. Просмотр и обсуждение 1-2 серий  • Фокус на персонажах и их мотивации.  • Вопросы:  • Как герои реагируют на конфликты?  • Какие ценности они демонстрируют?  • С кем из персонажей вы согласны/не согласны и почему?  3. Проблемы и вопросы  • Выявление ключевых тем (буллинг, дружба, самоидентификация).  • Методика: «Шесть шляп мышления» (разные ракурсы обсуждения).  4. Игра: «Суд над героем»  • Один участник защищает, другой обвиняет персонажа.  5. Рефлексия  • «Одним словом: что запомнилось?»  *«Чудо» (2017), «Оно» (2017), «Одержимость» (2014)*  *«Слово на букву «А» (2023)*  *«Достать ножи: стеклянная луковица» (2022, «Я никогда не …» (2020)*  *«Сексуальное воспитание» (2019)*  *«Очень странные дела»*  *«Мы все мертвы»*  *«Прощай, Земля»*  *«Черное зеркало» (эпизоды «рейтинг» или «шоу беглецов»)*  *«13 причин почему»*  *«Не смотрите наверх»* | | 3 |  |
| 48-50 | Конфликты и этические дилеммы | 1. Введение: «Как вы решаете конфликты в жизни?»  2. Обсуждение новых серий (3-4):  • Разбор причин и последствий действий героев.  • Вопросы:  • Можно ли оправдать поступок Х?  • Как бы вы поступили на месте героя?  3. Методика: «Дебаты» (за/против по спорному моменту).  4. Игра: «Альтернативная концовка» (придумать свой финал сцены). | | 3 |  |
| 51-53 | Социальные проблемы | 1. Введение: «Какие социальные проблемы актуальны для подростков?»  2. Обсуждение серий (5-6):  • Сравнение с реальной жизнью.  • Вопросы:  • Насколько реалистично показаны проблемы?  • Какие решения предлагает сериал?  3. Методика: «Мировое кафе» (группы обсуждают разные темы).  4. Игра: «Журналист» (интервью у персонажа от лица СМИ). | | 3 |  |
| 54-55 | Итоги и творческий проект | 1. Введение: «Чему нас научил сериал?»  2. Обсуждение финала:  • Сравнение с ожиданиями.  • Вопросы:  • Какие выводы вы сделали?  • Что бы вы изменили в сценарии?  3. Творческий проект (на выбор):  • Эссе «Письмо герою»  • Коллаж «Мир сериала vs Реальность»  • Видео-обзор от лица блогера  4. Рефлексия: «Лестница успеха» (каждый отмечает свой прогресс). | | 2 |  |
| 56-58 | Традиции vs. свобода | «Общество мёртвых поэтов»  Формат: 2 часа (просмотр фрагментов + обсуждение)  1. Введение  • Разминка: Упражнение «Ассоциации»  • Участники называют 2–3 слова, которые у них вызывает сочетание «традиции и свобода».  • Запись на доске, краткий анализ противоречий.  Контекст:  • Год создания фильма (1989), эпоха консерватизма в образовании.  • Главный конфликт: строгие правила школы Уэлтон vs. философия «Carpe Diem».  2. Просмотр ключевых сцен  (Выбраны фрагменты, где сталкиваются традиции и свобода):  1. Сцена первого урока Китинга («Вырвать страницу учебника»).  2. Монолог Нила о театре (разговор с отцом).  3. Финал (столкновение с директором).  3. Анализ по методике «Шесть шляп»  Участники делятся на группы, каждая получает «шляпу» и разбирает одну из сцен:  | Шляпа | Вопросы для обсуждения | Примеры ответов | | Белая (факты) | Что произошло в сцене? Какие правила нарушены? | "Китинг велел вырвать страницу из учебника" |  | Красная (эмоции) | Что чувствуют герои? Как бы вы себя ощущали на их месте? | "Нил злится на отца, но боится ему перечить" |  | Чёрная (риски) | Чем опасен отказ от традиций? Какие последствия? | "Школа потеряет репутацию" |  | Жёлтая (плюсы) | Что хорошего в свободе самовыражения? | "Ученики учатся думать самостоятельно" |  | Зелёная (креатив) | Как можно было бы разрешить конфликт иначе? | "Нил мог поговорить с отцом через Китинга" |  | Синяя (итог) | Какой главный урок сцены? Согласны ли вы с ним? | "Свобода требует ответственности" |  Рефлексия: Каждая группа озвучивает выводы.  4. Дискуссия «Нужны ли рамки в творчестве?»  • Формат: "Аквариум" (2–3 добровольца в центре, остальные слушают, затем подключаются).  • Аргументы «за» рамки:  • «Правила помогают избежать хаоса» (пример: сценарий фильма тоже имеет структуру).  • «Традиции — это основа для инноваций» (Китинг цитирует классиков, чтобы вдохновить).  • Аргументы «против»:  • «Искусство умирает без свободы» (судьба Нила).  «Рамки убивают индивидуальность» (образ Чарли).  Вопрос на рефлексию: «Где граница между свободой и вседозволенностью?»  5. Закрепление: творческое задание  • Вариант 1: Написать монолог от имени директора Нолана (почему он прав).  • Вариант 2: Нарисовать комикс по мотивам сцены с «Carpe Diem».  6. Итоги  • Круг рефлексии:  «Что изменилось в вашем восприятии традиций после обсуждения?»  «Какой персонаж вам ближе и почему?» Домашнее задание (по желанию):  • Сравнить школу Уэлтон с современной системой образования.  Дополнительные приёмы:  • «Горячий стул» — один участник в роли Китинга отвечает на вопросы «учеников».  • «Суд над мистером Ноланом» — если остаётся время (2 команды: защита/обвинение).  Связь с реальностью:  • Обсудить, есть ли в жизни участников «правила, которые хочется нарушить» (например, дресс-код).  Цель занятия: Показать, что конфликт традиций и свободы — не чёрно-белый, а требует критического осмысления. | | 3 |  |
| 59-61 | Моральный выбор | «Поймай меня, если сможешь»  Формат: (просмотр ключевых сцен + интерактивные обсуждения)  1. Разминка: «Преступник или герой?»  • Участникам предлагается поделиться мнением: Можно ли назвать Фрэнка Эбигнейла (главного героя) преступником, жертвой обстоятельств или даже героем? • Краткое обсуждение в свободном формате, чтобы выявить первые впечатления.  Контекст фильма:  • Основан на реальных событиях (1960-е годы, мошенничество с чеками, подделка документов).  • Главный конфликт: личная трагедия (развод родителей) vs. незаконные действия.  2. Просмотр ключевых сцен  (Выбраны моменты, где Фрэнк делает моральный выбор):  1. Первая афера (подделка чека в банке).  2. Обман родителей подруги (имитация пилота).  3. Разговор с Карлом Хэнрэтти (агентом ФБР) в тюрьме.  4. Финал (Фрэнк работает на ФБР).  3. Анализ мотивов через «5 почему»  Методика: Каждая группа (по 3–4 человека) берет одну из сцен и задает цепочку вопросов:  Пример для сцены «Первая афера»:  1. Почему Фрэнк подделал чек? → Хотел помочь отцу.  2. Почему он хотел помочь отцу? → Отец разорился.  3. Почему это так важно для Фрэнка? → Боялся потерять семью.  4. Почему он не выбрал честный путь? → Не верил, что сможет заработать легально.  5. Почему он продолжил обманывать? → Получал власть и признание.  Вывод:  • Участники видят, что мотивы сложны и неоднозначны.  • Обсуждение: Можно ли оправдать его поступки?  4. Ролевая игра «Суд над Фрэнком»  Формат: Имитация судебного процесса. Подготовка:  • Участники делятся на 3 группы:  • Обвинение (доказывает, что Фрэнк – опасный преступник).  • Защита (ищет смягчающие обстоятельства).  • Судьи (выносят вердикт на основе аргументов). Ход «суда» (30 минут):  1. Вступительные речи (по 2 минуты):  • Обвинение: «Фрэнк нанес ущерб банкам, авиакомпаниям и доверию людей».  • Защита: «Он – жертва семейного кризиса, а его талант можно использовать во благо». 2. Допрос свидетелей (импровизация):  • Участники могут играть роли:  • Карл Хэнрэтти (агент ФБР) – «Он мог бы убить кого-то из-за поддельных документов!»  • Отец Фрэнка – «Мой сын просто хотел, чтобы семья была вместе».  • Бывшая подруга Фрэнка – «Он обманул моих родителей, но не причинил им зла». 3. Заключительные слова (по 1 минуте):  • Обвинение: «Без наказания общество потеряет веру в закон».  • Защита: «Фрэнк уже исправился, работая на ФБР».  4. Вердикт судей:  • Голосование: виновен/не виновен + предложение наказания (например, условный срок + работа на ФБР).  5. Рефлексия  • Вопросы для обсуждения:  • Что было самым сложным в игре: защищать или обвинять Фрэнка?  • Как вы считаете, справедлив ли финал фильма?  • Были ли в вашей жизни ситуации, где приходилось делать трудный моральный выбор?  • Метод «Дерево решений»: Участники рисуют схему: "Что было бы, если бы Фрэнк...?"  • ...не подделал первый чек?  • ...сдался ФБР сразу?  • ...не встретил Карла?  6. Дополнительные активности (если останется время)  • Дискуссия: "Грань между гением и преступником" (сравнить Фрэнка с хакерами, ворами-джентльменами).  • Творческое задание: Написать альтернативный финал (например, если бы Фрэнк скрылся в Европе).  Итог занятия: Участники учатся:  • Анализировать сложные моральные дилеммы.  • Видеть разницу между законом и справедливостью.  • Развивают эмпатию через ролевые игры. Связь с реальностью: Обсудить современные примеры мошенничества (фишинг, фейки в соцсетях) и их последствия. | | 3 |  |
| 62-64 | Генетика и равенство | фильм «Гаттака»  (просмотр ключевых сцен + философские дискуссии + творческие задания)  1. Разминка: "Генетический тест"  • Участникам предлагается представить, что они могут узнать о себе из ДНК-теста:  • Какие качества вы хотели бы увидеть? (интеллект, таланты, здоровье).  • Что бы вас испугало? (предрасположенность к болезням, ограничения).  • Обсуждение: Хотели бы вы жить в мире, где ваша судьба предопределена генами? Контекст фильма:  • Мир будущего, где социальный статус зависит от ДНК («валиды» vs. «инвалиды»).  • Главный герой — Винсент, «несовершенный» человек, который бросает вызов системе.  2. Просмотр ключевых сцен  (Выбраны моменты, раскрывающие тему генетического неравенства):  1. Рождение Винсента (врачи предсказывают ему «слабые» данные).  2. Собеседование в космическом агентстве (анализ крови вместо резюме).  3. Сцена в бассейне (Винсент побеждает «валида»).  4. Финал (полет в космос).  3. Дискуссия "Что важнее: гены или усилия?" (40 минут)  Формат: Дебаты в стиле "Линия огня". Подготовка:  • Участники делятся на 2 группы:  • «Гены»: аргументы в пользу предопределенности (примеры из фильма: брат Винсента, отбор в агентстве).  • «Усилия»: аргументы за силу воли (Винсент обманул систему, тренировался). Ход дискуссии:  1. Раунд 1: Каждая группа приводит 3 аргумента (подкрепляя сценами из фильма).  • Пример для «Генов»: «Даже врач сказал, что Винсент не доживет до 30 лет».  • Пример для «Усилий»: «Он проплыл дальше брата, хотя тот был генетически сильнее».  2. Раунд 2: Вопросы от оппонентов («Как бы Винсент выжил без помощи Джерома?»).  3. Раунд 3: Заключительные слова (по 1 минуте). Голосование: Участники меняют сторону комнаты, если изменили мнение.  4. Мозговой штурм "Идеальный мир"  Задача: Придумать общество, где нет генетической дискриминации.  1. Анализ проблем «Гаттаки» (5 минут):  • Запрет на профессии для «инвалидов». • Отсутствие социальных лифтов.  2. Генерация идей:  • Участники предлагают решения:  • «Слепые» собеседования (без данных ДНК).  • Квоты для «инвалидов» в науке и космосе.  • Госпрограммы для усиленного обучения.  3. Презентация проектов:  • Каждая группа рисует схему общества на доске или ватмане.  5. Творческое задание "Письмо из будущего"  • Участники пишут письмо от имени жителя «Гаттаки»:  • «Валид» — оправдывает систему.  • «Инвалид» — требует изменений.  • Добровольцы зачитывают тексты.  6. Рефлексия  • Вопросы:  • Какая идея из мозгового штурма вам понравилась больше всего?  • Как вы думаете, насколько наш мир близок к «Гаттаке»? (примеры: генетические тесты эмбрионов, дискриминация по здоровью).  • Метод «Одно слово»: Каждый называет эмоцию после занятия (например, «надежда», «гнев», «любопытство»).  Дополнительные активности (если время останется):  • Сравнение с реальностью: Обсудить CRISPR-технологии и этику редактирования генов.  • Ролевая игра: «Суд над директором космического агентства» (запрет на полеты «инвалидов»).  Итог занятия:  Участники:  • Учатся критически оценивать научные достижения и их влияние на общество.  • Развивают эмпатию к людям с ограничениями.  • Понимают, что равенство возможностей — сложная, но достижимая цель.  Связь с реальностью: Обсудить, как генетика уже влияет на нашу жизнь (например, страхование с учетом ДНК). | | 3 |  |
| 65-67 | Альтруизм и цепная реакция добра | Фильм «Заплати другому»  1. Введение  • Разминка: Упражнение "Доброе дело"  • Участники рассказывают о небольшом добром поступке, который они совершили или видели.  • Контекст:  • Идея «заплати другому»: помощь трем людям с условием передать эстафету.  2. Просмотр ключевых сцен (20 мин)  1. Мальчик Тревор представляет свой проект в школе.  2. Сцена с журналистом, который исследует цепь добрых дел.  3. Финал (последствия проекта).  3. Дискуссия (20 мин)  • Вопросы:  • Может ли один человек изменить мир?  • Почему некоторые герои скептически отнеслись к идее Тревора?  • Метод: "Круг добра" — участники придумывают свои «цепочки» добрых дел для школы/дома.  4. Творческое задание (10 мин)  • Нарисовать плакат «Как я могу изменить мир» (индивидуально или в группах). | | 3 |  |
| 68-70 | Терпимость и принятие себя | Фильм «Чудо»  1. Введение  • Разминка: "Маска"  • Участники анонимно пишут на листочках, что они хотели бы скрыть от других (внешность, страх и т.д.), затем листочки перемешиваются и обсуждаются.  • Контекст:  • История мальчика с деформацией лица, который идет в обычную школу.  2. Просмотр ключевых сцен (20 мин)  1. Первый день Огги в школе (реакция детей).  2. Сцена с дружбой (Джек и Огги).  3. Монолог учительницы о доброте.  3. Дискуссия (20 мин)  • Вопросы:  • Почему люди боятся тех, кто выглядит иначе?  • Как герои учатся принимать себя и других?  • Метод: "Шкала толерантности" — участники оценивают, насколько их окружение толерантно (1–10 баллов).  4. Упражнение (10 мин)  • Написать "Письмо себе в прошлое" с советом, как принять свою уникальность. | | 3 |  |
| 71-72 | Логика и интерпретация фактов | Фильм «Достать ножи»  1. Введение  • Разминка: "Детектив за 1 минуту"  • Участникам дается загадка (например: "Человек умер в пустой комнате. Рядом — лужа воды и кусок льда. Как?"), нужно найти решение.  • Контекст:  • Жанр «whodunit» (классический детектив), роль ложных улик.  2. Просмотр ключевых сцен  1. Смерть Харлана Тромби.  2. Интервью детектива с семьей (противоречивые показания).  3. Развязка (объяснение Бена).  3. Анализ (20 мин)  • Метод: "Судья и адвокат"  • Участники делятся на 2 группы:  • Судьи: ищут логические ошибки в действиях героев.  • Адвокаты: защищают мотивы персонажей.  • Вопрос: Как детектив отличает правду от лжи?  4. Игра  • "Кто украл печенье?" — мини-квест с подсказками (ведущий заранее прячет «улики» в комнате). | | 2 |  |
| 73 | Итоговое занятие | Итоги цикла:  • Рефлексия (15 мин на последнем занятии):  • Какой фильм запомнился больше всего и почему?  • Какая тема (альтруизм, толерантность, логика) для вас наиболее актуальна?  • Домашнее задание (по желанию):  • Для «Заплати другому»: совершить 1 добрый поступок по цепочке.  • Для «Чудо»: найти пример толерантности в СМИ.  • Для «Достать ножи»: придумать свою детективную загадку.  Цель: Развить критическое мышление, эмпатию и логику через киноанализ. | | 1 |  |
| 74-75 | Власть и хаос | Знятия по книге «Повелитель мух» Уильяма Голдинга  Формат: 2 часа (анализ текста + дебаты + ролевая игра)  1. Введение (20 минут)  Разминка: "Если бы вы оказались на необитаемом острове..."  • Участники быстро называют:  • 1 предмет, который взяли бы с собой.  • 1 правило, которое установили бы сразу. • Обсуждение: Почему выбрали именно это?  Контекст книги: Краткий пересказ сюжета (дети после авиакатастрофы, создание "племени", распад цивилизации).  • Главные конфликты:  • Разум (Ральф) vs. Страх (Джек).  • Демократия (раковина) vs. Диктатура (охотники)  2. Анализ ключевых сцен  Методика: Группы по 3-4 человека разбирают эпизоды через вопросы: | Сцена | Вопросы для обсуждения | Связь с темой | Выбор лидера | Почему сначала выбрали Ральфа? Что символизирует раковина? | Легитимность власти | | Первая охота | Как меняется поведение детей после убийства свиньи? | Жестокость как игра | | Убийство Саймона | Почему группа не признает свою вину? ("Это был Зверь!") | Коллективная ответственность | | Финал (офицер) | Почему взрослый вызывает у детей стыд, а не облегчение? | Цивилизация vs. варварство |  Вывод: Заполняем таблицу "Как рушится порядок":  1. Отказ от дежурств (костер гаснет).  2. Перенос страха на "Зверя".  3. Раскол на племена.  3. Дебаты "Человек по природе добр или зол?" (40 минут)  Формат: Модифицированные "Дебаты Карла Поппера" (3 спикера от каждой стороны). Подготовка (10 минут):  • Участники делятся на 2 команды:  • "Добрые": приводят аргументы из книги (Ральф, Саймон) и жизни (примеры взаимопомощи).  • "Злые": используют примеры жестокости (охота на Саймона, пытка Хрюши).  Ход дебатов (30 минут):  1. Раунд 1: Утверждающие речи (по 2 минуты).  • Пример для "Добрых": "Дети сначала создали правила — это естественное стремление к порядку".  • Пример для "Злых": "Уже в первой главе Джек издевается над Хрюшей — это агрессия без причины".  2. Раунд 2: Перекрестные вопросы (каждая сторона задает по 1 вопросу).  • Вопрос "Злых": "Почему даже Ральф участвовал в убийстве Саймона?"  • Контраргумент "Добрых": "Он потом осознал ужас — совесть есть у всех".  3. Раунд 3: Заключительные слова (по 1 минуте). Голосование: Участники меняют позицию, если изменили мнение.  4. Игра "Остров выживания" (20 минут) Задача: Создать устав для нового общества на острове.  Этапы:  1. Мозговой штурм (10 минут):  • Участники в группах по 4 человека записывают:  • 3 обязательных правила (например, "Запрет на насилие").  • 1 странный закон ("Кто украл фрукты, танцует перед всеми").  2. Презентация (10 минут):  • Каждая группа защищает свой устав.  • Голосование: чьи правила реалистичнее? 5. Рефлексия (10 минут)  • Вопросы:  Какое открытие вы сделали о человеческой природе?  Что бы вы сделали на месте Ральфа? Метод: "Последнее слово" — каждый завершает фразу: "После этого занятия я понял(а), что власть — это...".  Дополнительные активности (если время останется):  • Сравнение с реальностью: Обсудить психологию толпы (бунты, флешмобы).  • Творческое задание: Написать дневник от имени одного из персонажей (например,  Хрюши).  Итог занятия: Участники учатся видеть механизмы власти в микросоциуме. Понимают, как страх разрушает рациональность.  Развивают навыки аргументации через дебаты.  Связь с реальностью: Обсудить, почему в кризисах люди ищут "сильную руку" (исторические примеры).  Домашнее задание: Найти в СМИ пример "островной" ситуации (изоляция, катастрофа) и проанализировать поведение людей. | | 2 |  |
| 76-77 | Этика экспериментов | Занятия по книге «Институт» Стивена Кинга  Формат: 2 часа (анализ сюжета + работа с моральными дилеммами + творческое задание)  1. Введение (20 минут)  Разминка: «Если бы у вас была сверхспособность…»  Участники отвечают:  Какую способность хотели бы иметь? (телекинез, чтение мыслей и т.д.). Согласились бы её изучать в секретной лаборатории, если бы обещали свободу после?  • Контекст книги: Краткий пересказ (похищение детей с экстрасенсорными способностями, эксперименты в «Институте»).  • Ключевые вопросы: Можно ли оправдать жестокость «во имя науки»?  2. Анализ ключевых сцен (30 минут) Методика: Работа в группах по 3-4 человека. Каждая группа разбирает одну сцену через вопросы:  | Сцена | Вопросы для обсуждения | Этическая проблема | | Похищение Люка | Почему родители не сопротивляются? Что чувствует Люк? | Согласие vs. насилие | | «Лечение» Эйвери | Зачем персонал использует боль для стимуляции способностей? | Цель оправдывает средства? | | Бунт детей | Почему Калипсо решается на побег, а другие боятся? | Коллективная ответственность | | Финал (разрушение Института) | Можно ли считать это справедливой расплатой? | Месть vs. правосудие | Вывод: Заполняем таблицу  «Цена способностей»:  • Что теряют дети (свобода, психика).  • Что получает общество (научные данные, контроль).  3. Метод «Дерево решений» (40 минут) Задача: Проследить последствия разных выборов героев.  Этапы: 1. Выбор ключевых моментов (10 минут):  • Участники отмечают 3 точки, где герои принимают решения:  • Люк прячет телефон.  • Эйвери отказывается сотрудничать.  • Мисс Сэйди помогает детям.  2. Построение «деревьев» (20 минут):  • Каждая группа рисует схему на ватмане:  Вариант 1: Люк не прячет телефон → его находят → ?  Вариант 2: Люк прячет телефон → побег → ?  Обсуждают: Какой выбор этичнее?  3. Презентация (10 минут): Группы показывают свои «деревья» и объясняют, к чему пришли.  4. Написание альтернативного финала (20 минут)  Варианты заданий (на выбор):  1. «Если бы Институт не разрушили»:  • Как изменились бы дети через 10 лет?  2. «Побег провалился»:  • Что сказали бы родители, узнав правду? 3. «Институт — это благо»:  • Написать речь директора в ООН, оправдывающую эксперименты. Презентация: 2-3 добровольца зачитывают тексты.  5. Рефлексия (10 минут)  • Вопросы:  • Какой момент книги вызвал самый сильный эмоциональный отклик?  • Есть ли в реальности аналоги «Института»? (примеры: эксперименты нацистов, секретные проекты ЦРУ).  • Метод: «Шкала этичности» — участники оценивают поступки героев от 1 («абсолютно аморально») до 10 («оправдано»).  Дополнительные активности (если время останется):  • Дискуссия: Можно ли использовать данные, полученные неэтичным путем? (например, эксперименты Менгеле).  • Ролевая игра: «Суд над директором Института» (2 команды: защита и обвинение).  Итог занятия: Участники: Учатся анализировать последствия научных экспериментов.  Развивают эмпатию через примеры жертв. • Понимают разницу между законом и моралью.  Связь с реальностью:  Обсудить современные дилеммы (редактирование генов, ИИ).  Домашнее задание: Найти в новостях пример спорного эксперимента и оценить его с позиции этики.  Материалы: Ватманы и маркеры для «Дерева решений». Карточки с цитатами из книги для анализа. Примеры реальных кейсов (для сравнения). | | 2 |  |
| 78-79 | Эмпатия и война | Конспекты занятий по современным книгам Формат: 2 часа (гибко: можно разбить на 2 встречи по 1 часу для каждой книги).  1. Книга «Тысяча сияющих солнц» Халеда Хоссейни Тема: Эмпатия и война Ход занятия (1 час)  1. Введение (10 минут)  • Разминка: "Письмо из прошлого"  • Участники пишут 2-3 строки от имени ребенка, пережившего войну (анонимно), затем зачитывают вслух.  • Контекст: Афганистан 1970–2000-х: жизнь женщин при талибах.  • Главные героини: Мариам (незаконнорожденная) и Лайла (образованная).  2. Анализ ключевых сцен (20 минут) | Сцена | Вопросы | Методика || Смерть Мариам | Почему она жертвует собой? Была ли альтернатива? | "5 почему" | | Дружба женщин | Как война меняет их отношения? | Сравнительная таблица "До/После" | | Финал (Лайла уезжает) | Можно ли назвать это счастливым концом? | Дискуссия в кругу |  3. Упражнение "Карта эмпатии" (20 минут) • Участники заполняют шаблон для Мариам или Лайлы:  • Что видит? (разрушенный Кабул).  • Что чувствует? (стыд, надежда).  • Что боится потерять? (дочь, достоинство). • Обсуждение: Как их опыт можно перенести на современные войны (Украина, Палестина)?  4. Рефлексия (10 минут)  • Вопрос: Что важнее в войне — выжить или сохранить человечность?  • Метод: "Молчаливое голосование" (участники поднимают руки, не комментируя). | | 2 |  |
| 80-81 | Старение и дружба | Книга «Метод Комински» Дэйва Эллера  1. Введение (10 минут)  • Разминка: "Возраст — это..."  • Каждый заканчивает фразу (например: "...опыт", "...предрассудки").  • Контекст: Комедийный сериал о двух стареющих друзьях (Сандя Комински — вдовец, Норман — циник).  2. Анализ эпизодов (20 минут)  • Ключевые темы:  Одиночество после потери супруга.  Дружба как спасение.  • Прием: "Диалог с героем" — участники пишут письмо Норману или Санде с советом.  3. Дебаты "Старость — это одиночество?" (20 минут)  • Аргументы "за":  • Пример: Санда теряет жену, дочь далека. • Аргументы "против":  • Дружба с Норманом, новые знакомства. • Итог: Голосование + обсуждение стереотипов о старости.  4. Творческое задание (10 минут)  • Нарисовать "Карту дружбы": как поддержать пожилого человека (конкретные действия). | | 2 |  |
| 82-83 |  | 3. Книга «Три товарища» Эриха Марии Ремарка Тема: Любовь и потеря Ход занятия  1. Разминка: "Что бы вы взяли в 1920-е?"  • Участники выбирают 1 предмет из современности, который помог бы героям (например, антидепрессанты, телефон).  • Контекст:  • Германия после Первой мировой: Робби, Кестер, Ленц и Пат.  2. Анализ сцен | Сцена | Вопрос | Смерть Ленца | Почему Робби не мстит? Как это характеризует его? | | Болезнь Пат | Можно ли назвать их любовь счастливой? | | Финал (Робби и Кестер) | Что остается после потерь?  3. Метод "Круги горя"  • Участники рисуют схему:  В центре — утрата (например, смерть Пат).  • В кругах — как герои справляются (алкоголь, дружба, работа).  • Обсуждение: Какие способы здоровые, а какие — деструктивные?  4. Письменная рефлексия  • Закончить фразу: "Любовь стоит того, чтобы...". | | 2 |  |
| 84-85 | Связь поколений | Итоговое занятие (если цикл из 3 книг)  1. Дискуссия: Чему герои этих книг могут научить нас?  • Мариам — стойкости.  • Саня Комински — иронии в трудностях. • Робби — ценности дружбы.  2. Проект: Создать "Капсулу времени" с посланием для будущих поколений (записки, рисунки).  Домашнее задание:  • Для «Тысяча сияющих солнц»: найти стихи афганских женщин.  • Для «Метод Комински»: взять интервью у пожилого родственника.  • Для «Три товарища»: написать альтернативный финал.  Цель цикла: Показать, как литература помогает понять универсальные темы — от войны до любви — через разные эпохи и культуры. | | 2 |  |
| 86-87 | Дебаты в формате Карла Поппера | 1. Дебаты в формате "Карла Поппера"  Тема: "Соцсети вредят критическому мышлению"  1. Подготовка  • Объяснение правил:  • 2 команды по 3 человека (утверждающая и отрицающая сторона).  • Тайминг:  • Вступительные речи (по 2 минуты).  • Перекрестные вопросы (по 1 минуте).  • Заключительные слова (по 1 минуте).  • Распределение ролей:  • 1-й спикер: выдвигает тезисы.  • 2-й спикер: приводит доказательства.  • 3-й спикер: опровергает аргументы оппонентов.  2. Дебаты (30 минут)  • Примеры аргументов:  • Утверждающая сторона:  • "Алгоритмы создают информационные пузыри".  • "Клиповый контент снижает способность к глубокому анализу".  • Отрицающая сторона:  • "Соцсети дают доступ к разным точкам зрения".  • "Обучающие форматы (TED, подкасты) развивают мышление".  • Голосование: Участники выбирают победителя по силе аргументов.  3. Рефлексия (15 минут)  • Вопросы:  • Как изменилось ваше мнение после дебатов?  • Какие аргументы были самыми убедительными?  Дополнительно:  • Можно использовать таймер и судью (ведущего). | | 2 |  |
| **Модуль 3. Игровые практики (17ч)** | | | | | |
| 88-97 | Креативные игры | 1. "Диксит"  Цель: Развитие метафорического мышления.  Правила:  1. Каждый игрок получает 6 карт с абстрактными изображениями.  2. Ведущий (сменяется каждый раунд) загадывает ассоциацию к своей карте (слово, фраза, цитата).  3. Остальные подкладывают свою карту, которая лучше всего подходит под эту ассоциацию.  4. Карты перемешиваются, игроки угадывают исходную.  Обсуждение:  • Почему вы выбрали именно эту ассоциацию?  • Как метафоры помогают в общении?  2. "Имаджинариум"  Цель: Развитие сторителлинга.  Правила:  1. Игроки по очереди становятся "рассказчиками".  2. Рассказчик выбирает карту и придумывает к ней историю (1-2 предложения).  3. Остальные голосуют за карту, которая лучше всего соответствует истории.  Усложнение:  • Добавить жанры (комедия, хоррор, детектив).  • Связать карты в общий сюжет.  Рефлексия:  • Какие истории запомнились больше всего?  • Как ассоциации помогают в творчестве? | | 10 |  |
| 98-104 | Интеллектуальные игры | Квиз  1. Викторина по фильмам/книгам  Формат:  • 3 раунда по 10 вопросов (устные или на карточках).  • Примеры вопросов:  1. Кто сказал: "Будь тем изменением, которое хочешь увидеть в мире"? ("Заплати другому").  2. Какой предмет символизировал власть в "Повелителе мух"? (Раковина).  3. Как звали главного героя "Гаттаки"? (Винсент).  Правила:  • За правильный ответ — 1 балл.  • За спорный ответ — дополнительные вопросы.  2. Рисование сцен по описанию  Правила:  1. Ведущий зачитывает описание сцены из книги/фильма (например: "Нил читает монолог из "Сна в летнюю ночь" в "Обществе мертвых поэтов"").  2. Участники за 5 минут рисуют свою версию.  3. Показ и обсуждение:  • Что было самым сложным?  • Как визуализация помогает понять текст?  Бонус:  • Можно устроить голосование за лучший рисунок.  Итоги цикла:  • Рефлексия:  • Какая активность понравилась больше всего?  • Что нового вы узнали о себе и других?  • Домашнее задание:  • Придумать свой вопрос для квиза.  • Написать мини-историю по карте "Имаджинариума".  Цель: Развить критическое мышление, креативность и умение работать в команде через игровые форматы.  Материалы:  • Карточки "Диксит" и "Имаджинариум".  • Таймер, бумага, маркеры.  • Призы за победу в квизе (по желанию). | | 7 |  |
| **Модуль 4. Рефлексия. Заключительный модуль (4ч)** | | | | | |
| 105-108 | Заключительные встречи. Подведение итогов |  |  | 4 |  |
| ИТОГО | |  |  | 108 |  |

Список литературы

1. Мортимер Адлер. Искусство говорить и слушать.

2. Поварнин С.И. Как читать книги (методы анализа текста).

3. Эдвард де Боно. Шесть шляп мышления.

4. Ричард Пол, Линда Элдер. Критическое мышление.

5. Беспалько В.П. Искусство задавать вопросы.

6. А.Фабер, Э. Мазлиш. Как говорить, чтобы подростки слушали, и как слушать, чтобы подростки говорили.

7. Жуков Б. Фасилитация. Практическое руководство.

8. Эрик Берн. Игры, в которые играют люди.

9. Кэрол Дуэк. Гибкое сознание.

10. Даниэль Канеман. Думай медленно… решай быстро.

11. Фёдоров А.В. Медиаобразование – как анализировать кино и сериалы.

Дополнительные ресурсы

🌐 TED-Ed Club – готовая программа для обсуждений (есть на сайте TED).

🌐 Кейсы от «Аргументы и факты» – готовые дискуссионные темы.

🌐 Методички от «Сириуса» (образовательный центр) – технологии работы с подростками.