



ИНФОРМАЦИОННОЕ ПИСЬМО
МЕЖВЕДОМСТВЕННЫЙ КОНКУРС
«Актуальные проблемы современной
психологии»

г. Санкт-Петербург
19-20 февраля 2025 года

Уважаемые коллеги!

Военная ордена Жукова академия войск национальной гвардии Российской Федерации 19-20 февраля 2025 года проводит интеллектуально-дискуссионный конкурс на тему: **«Актуальные проблемы современной психологии»**. Интеллектуально-дискуссионный конкурс проводится очно (возможно заочное участие команд в онлайн-формате) на территории военной академии. Начало мероприятия в 15.00.

Порядок проведения конкурса указан в положении о конкурсе (Приложения № 1-5).

Для участия в интеллектуально-дискуссионном конкурсе необходимо до 5 февраля 2025 года направить в оргкомитет по e-mail: kafedra_opp@bk.ru заявку (Приложение № 6) на участие Вашей команды в конкурсе. Количество участников в команде — 5 человек, 1 сопровождающий, который будет являться членом жюри, болельщики (до 5 человек).

Контактное лицо от военной академии — Полушина Ольга Борисовна — доцент кафедры общей и прикладной психологии научно-исследовательского центра.

Контактный телефон +7 (931)-256-44-27; e-mail: kafedra_opp@bk.ru

Положение о проведении интеллектуально-дискуссионного конкурса «Актуальные проблемы современной психологии»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1. Цели:

- повышение уровня психологической грамотности обучающихся, привлечение внимания к психологическому и военно-политическому направлению подготовки через участие в интеллектуально-дискуссионном конкурсе «Актуальные проблемы современной психологии» (далее Конкурс);

- мобилизация и активизация участников на решение конкретных актуальных проблем, связанных с формированием теоретических и практических умений и навыков психологического знания.

Конкурс проводится в форме дебатов.

1.2. Задачи:

- создание условий для активизации творческо-интеллектуальной деятельности;
- освоение навыков ведения дискуссии.

2. ОРГАНИЗАТОРЫ КОНКУРСА

2.1. Кафедра общей и прикладной психологии научно-исследовательского центра военной ордена Жукова академии войск национальной гвардии Российской Федерации.

3. ОРГАНИЗАЦИЯ И ЖЮРИ КОНКУРСА

3.3. Руководство мероприятием осуществляет Организационный комитет (далее – Оргкомитет), формируемый из числа профессорско-преподавательского состава кафедры общей и прикладной психологии.

3.4. Оргкомитет:

- проводит работу по разработке тематики конкурса;
- осуществляет непосредственную подготовку и руководство Конкурсом;
- согласовывает работу членов жюри;
- подводит общие итоги Конкурса.

3.5. Состав жюри определяется из числа профессорско-преподавательского состава кафедры общей и прикладной психологии и иных приглашенных лиц.

4. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

- 4.1. Курсанты, студенты 1-4 курсов.
- 4.2. Команды состоят из 5-ти человек (3 из которых спикеры).
- 4.3. Игру ведёт тайм-кипер.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

- 5.1. Заявка на конкурс представлена в Приложении 6
- 5.2. Правила Конкурса представлены в Приложении 2.
- 5.3. Конкурс проходит в несколько этапов. Каждое учебное заведение формирует команду из 5 человек. На первом этапе (четвертьфинал) определяются команды победители из 6 команд остается 3, которые проходят в полуфинал. Команда набравшая большее количество баллов автоматически проходит в финал. Две оставшиеся команды играют в полуфинале за 3 место. В финале встречаются 2 команды. Жеребьевка команд и тем осуществляется перед каждым этапом.

1 этап: четвертьфинал: в каждой игре встречаются 2 команды. По результатам данного этапа в полуфинал проходят команды-победители, набравших в игре с командой-соперницей наибольшее количество баллов. Команда получившая наибольшее количество баллов выходит в финал. Тематика Конкурса представляется за пять дней до первой игры. Жеребьевка команд осуществляется за сутки до проведения игры в онлайн-формате.

2 этап: полуфинал: в игре встречаются 2 команды из числа команд, прошедших во второй этап. По результатам данного этапа определяется 1 команда набравшая наибольшее количество баллов. Проигравшая команда занимает третье место.

3 этап: финал: Команда победитель во втором этапе будет играть с командой набравшей большее количество баллов в 1 этапе за 1 место.

- 5.4. Вся информация о теме игры и соперниках предоставляется руководителям команд.

5.5. Структура и регламент игры. Каждая игра состоит из трех выступлений каждой команды. После каждого выступления команда - соперница получает возможность задать вопросы. После третьего выступления вопросы командам не задаются. Структура и регламент игры определяется в Приложении 4.

6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

- 7.1. Итоги подводятся по окончании Конкурса и доводятся до сведения участников.

7.2. По результатам Конкурса определяются победители и награждаются дипломами, ценными подарками.

7.3. Все команды, принявшие участие в Конкурсе, получают благодарственные письма.

Правила Конкурса «Актуальные вопросы современной психологии»

1. Конкурс представляет собой дискуссию на заданную тему по определенным правилам.
2. За 5 дней до начала игры командам сообщается список тем, которые будут разыграны в четвертьфинале.
3. За сутки до игры в четвертьфинале проводится жеребьевка позиции дебатов (за или против) и определяются темы, которые будут доказываться или опровергаться в каждой паре команд (всего 3 темы). В полуфинале тема игры и позиция объявляется также за сутки до начала игр. В финале за 15 минут до игры.
4. В каждом этапе дебатов играют: ведущий (тайм-спикер); команды, состоящие из 5 человек (3 из них спикеры).
5. Ведущий (тайм-кипер) имеет право прерывать речь, по истечении времени, отведенного на выступление или перекрестные вопросы.
6. «Перекрестные вопросы» могут быть заданы как членами команды - оппонента, так и болельщиками. Эти вопросы могут быть использованы как для разъяснения позиции, так и для выявления потенциальных ошибок у противника. Полученная в ходе перекрестных вопросов информация может быть использована в выступлениях следующих спикеров.
7. Выступления, вопросы и ответы оцениваются жюри по содержанию, структуре, способу доказательства, использованию речевой стилистики.
8. Победителем в игре объявляется команда, отстаившая свою точку зрения наиболее ярче и убедительнее, набравшая большее количество баллов.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Структура и регламент Конкурса

Дебаты - это командная игра, в которой у каждого члена команды есть свои обязанности.

Первой выступает утверждающая команда (выступление спикера У1). По истечении времени ведущий (тайм-кипер) прерывает спикера.

Слово переходит к соперникам – команде отрицания (спикер О1).

Далее каждая из команд «атакует» вопросами команду соперника.

Выступают с вопросами и ответами спикер У2 и спикер О2.

Каждая из команд «атакует» вопросами команду соперника.

Заключительный этап представляют спикер У3 и спикер О3.

спикер	время	роль
У1	4 минуты	Делает презентацию (представляет команду) и дает определение темы, определяет актуальность темы, определяет понятия спора, объясняет ключевые слова, вводит критерий, представляет аргументы команды в организованной форме, заканчивает четкой формулировкой общей линии команды
ОС к У1	4 минуты	ОС задает перекрестные вопросы с целью принизить значение аргументов У1. У1 отвечает. Разрешается задавать вопросы из зрительного зала.
О1	4 минуты	Делает презентацию (представляет команду). Отрицает тему, формулирует тезис отрицания. Принимает определения У1 или аргументировано доказывает некорректность определения основных понятий спора командой соперников. Принимает критерий утверждающей стороны или выдвигает свой. Отвергает утверждения У1 и выдвигает всевозможные свои аргументы (в поддержку тезиса отрицания). Заканчивает четкой формулировкой общей линии отрицающей стороны.
УС к О1	4 минуты	УС задает перекрестные вопросы О1. О1 отвечает. Разрешается задавать вопросы из зрительного зала.
У2	3 минуты	Восстанавливает утверждающий кейс, приводит новые доказательства, гипотезы, примеры, опровергает отрицающий кейс. Повторяет важные аспекты предыдущих доказательств. Заканчивает четкой формулировкой общей линии своей

		команды.
ОС к У2	4 минуты	ОС задает перекрестные вопросы У2. У2 отвечает. Разрешается задавать вопросы из зрительного зала.
О2	3 минуты	Восстанавливает отрицающую позицию, развивает свою линию, обосновывая отрицающий кейс, продолжает опровергать утверждающую позицию, приводит новые доказательства. Заканчивает четкой формулировкой общей линии отрицающей команды.
УС к О2	4 минуты	УС задает перекрестные вопросы О2. О2 отвечает. Разрешается задавать вопросы из зрительного зала.
У3	3 минуты	Акцентирует основные моменты дебатов, следует структуре утверждающего кейса, выявляет уязвимые места в отрицающем кейсе. Сравнивает аргументы обеих сторон, объясняет, почему аргументы утверждения более убедительны. Не приводит новых аргументов. Завершает линию утверждения. Может указать на слабости в позиции оппонентов и, подчеркнув сильные стороны позиции своей команды, делает резюме
О3	3 минуты	Акцентирует узловые моменты, следует структуре отрицающего кейса, выявляет уязвимые места в утверждающем кейсе. Сравнивает аргументы обеих сторон, объясняет, почему аргументы отрицания более убедительны. Не приводит новых аргументов. Завершает линию утверждения. Может указать на слабости в позиции оппонентов и, подчеркнув сильные стороны позиции своей команды, делает резюме
Подведение итогов игры		
итого	40 минут	

Условные обозначения: У1 – первый спикер утверждающей стороны, У2 – второй спикер утверждающей стороны, У3 – третий утверждающей стороны, О1 – первый спикер отрицающей стороны, О2 – второй спикер отрицающей стороны, О3 – третий спикер отрицающей стороны, УС – утверждающая сторона. ОС – отрицающая сторона

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Протокол дебатов

Член жюри_

Тема:					
дата	Состав утверждаю щей стороны (спикеры)	1.	Состав отрицающ ей стороны (спикеры)	1.	
		_____		_____	
		2.		2.	
		_____		_____	
		3.		3.	
		_____		_____	

Оценка утверждающей стороны (максимальное количество баллов 22, шаг 0,5)

[illegible]

Оценка отрицательной стороны (максимальное количество баллов 22, шаг 0,5)

[illegible]

Темы для игр

1. Технологии автоматической психотерапии могут заменить человека.
2. Ложь как механизм психологической защиты: объективная необходимость или стратегия тупика.
3. Поведение и действия порождают эмоции (отрицание эмоции порождают действия).
4. Высокий уровень рефлексивности способствует эффективности решения задачи, стоящей перед человеком (отрицание высокий уровень рефлексивности приводит к руминации).
5. Базовые иллюзии по Эпштейну способствуют выполнению поставленных задач (отрицание приводят к формированию ПТСР в экстремальных условиях).
6. Зависимость членов коллектива друг от друга повышает их сплоченность.
7. Ориентация на помощь других людей формирует несамостоятельность человека.
8. Высокий уровень самомнения скрывает под собой неуверенность в себе.
9. Социальные сети являются основой коммуникации современной молодежи (отрицание ухудшают коммуникации современной молодежи).
10. Проблема современного человека не в факте изменения мира, а в скорости этих изменений (отрицание важна не скорость а качество изменений).
11. Является ли конформизм необходимым условием успешной интеграции в общество (отрицание подавляет индивидуальность).
12. Является ли счастье целью в жизни (отрицание счастье — побочный продукт при достижении других целей).
13. Эмоциональный интеллект важнее в становлении психологического благополучия личности, чем рациональность.
14. Социальная изоляции приводит к стагнации развития личности (отрицание способствует развитию личности).

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

ЗАЯВКА
на участие в межведомственном конкурсе
«Актуальные проблемы современной психологии»

ФИО участника (полностью)	Серия и номер паспорта
Руководитель команды (указать номер телефона)	
Члены команды:	
1 спикер	
2 спикер	
3 спикер	
Игрок команды	
Игрок команды	
Болельщики (не более 5 человек):	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	