

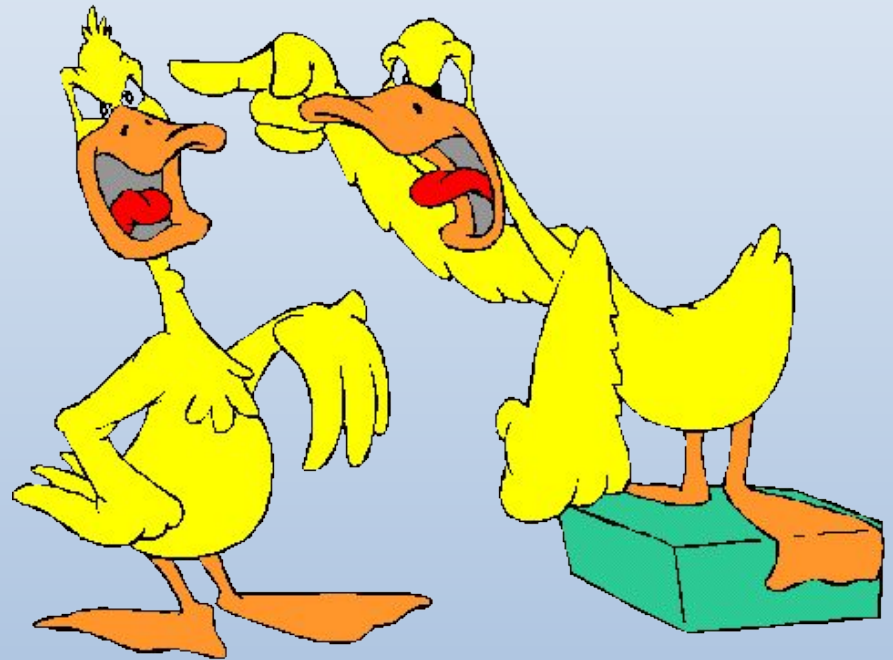
ВВЕДЕНИЕ В ДЕБАТЫ

1. Что такое дебаты?

2. Зачем Вам дебаты?

Что такое обычный спор?

«Словесная перепалка без правил»



Можно спорить иначе!

Дебаты - метод ведения цивилизованного спора



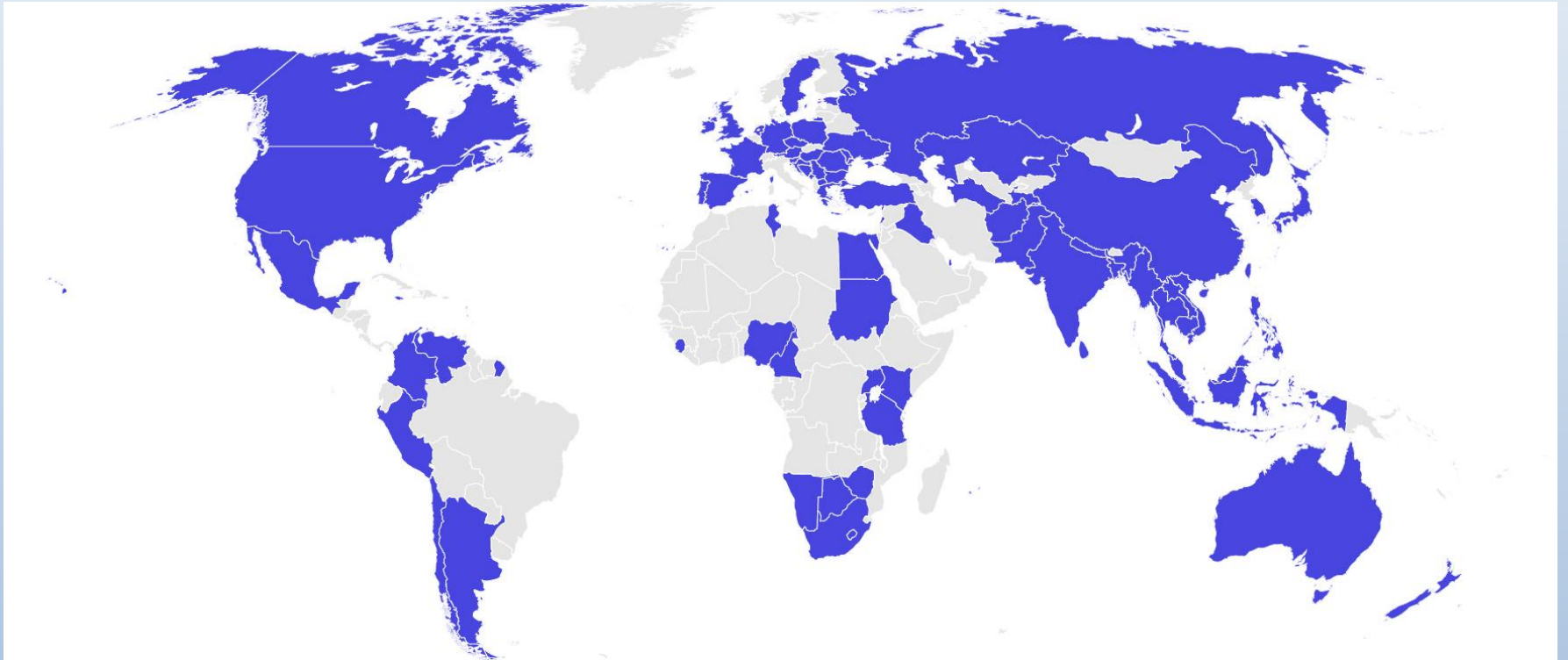
Дебаты как игра

- это соревнование в убедительности

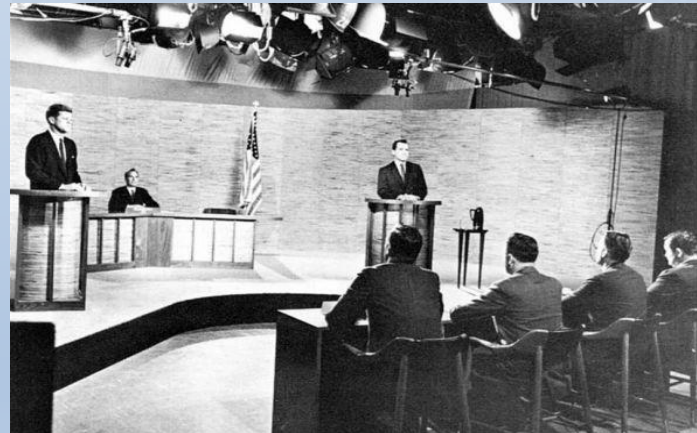
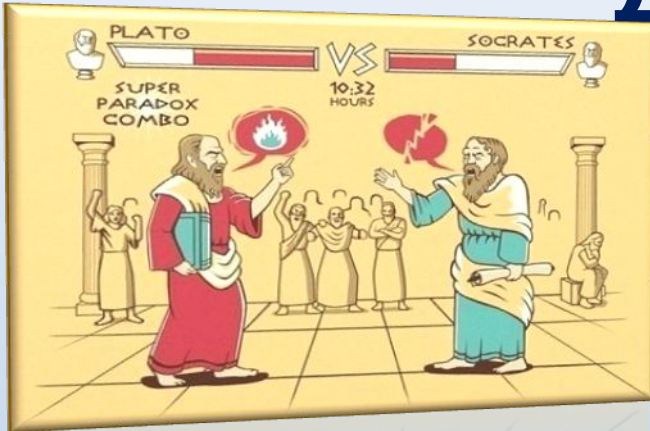


Дебаты

- это международное сообщество



Пара слов о истории дебатов



Успешные дебаты



*Барак Обама – президент,
дебаты*



*Тони Блер – премьер-министр,
дебаты*



Бред Питт – актер, дебаты



*Опра Уинфри - телеведущая,
дебаты*

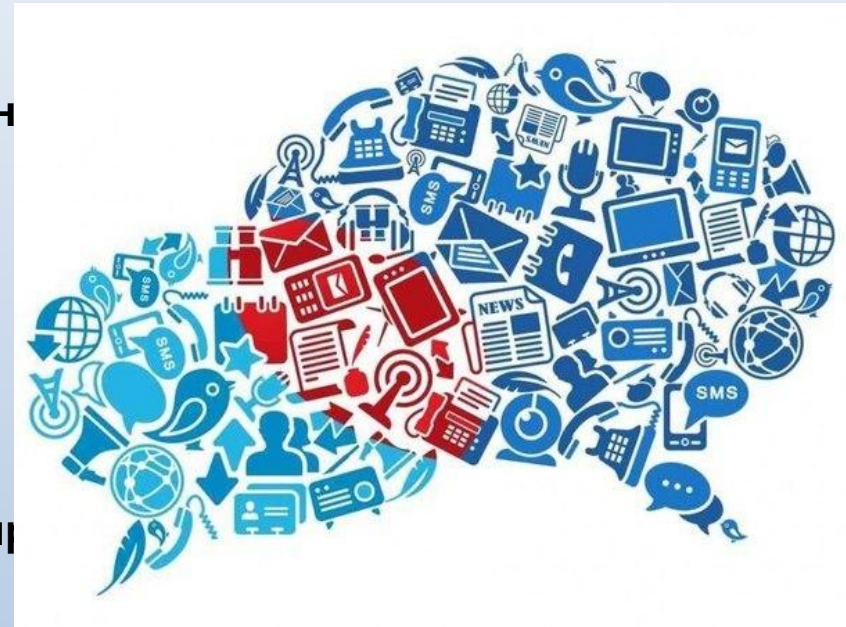
Зачем Вам дебаты?

Развитие:

- Ораторских навыков
- Аналитического и критического мышления
- Организаторских и лидерских качеств
- Понимания других взглядов
- Умения работы в команде
- Расширение кругозора

А также:

- Всеукраинские и международные турниры
- Разнообразные тренинги
- Новые знакомства
- Путешествия



Основные правила и понятия парламентских дебатов

Британский парламентский формат (БПФ)

формат Чемпионата мира по парламентским дебатам
(World Universities Debating Championships)



**WUDC
BERLIN 2013**

WORLD
UNIVERSITIES
DEBATING
CHAMPIONSHIP

Британский парламентский формат (БПФ) Резолюция

Резолюция – тема игры

Эта Палата (**ЭП**) считает (запретит/ разрешит/введет/ etc) ...

- **ЭПСЧ** необходимо реформировать СБ ООН
- **ЭП** отменит налог на доход физических лиц
- **ЭПСЧ** участие в выборах должно быть обязательным
- **ЭП** вторгнется в Иран
- **ЭП** предлагает легализовать однополые браки
- **ЭПСЧ** секс лучше, чем шоколад

Дебатировать можно обо всем, что не является аксиомой!

Британский парламентский формат (БПФ) Резолюция

Правительство

- Определить предмет дебатов
- Убедить судей/ аудиторию **принять** данную резолюцию при помощи аргументации

Оппозиция

- Убедить **отклонить** данную резолюцию путем:
- опровержения аргументов Правительства
 - введения своих конструктивных аргументов против резолюции

Британский парламентский формат (БПФ) Резолюция

Правительство

Оппозиция

Открывающее Правительство (оп/п1)	Открывающая Оппозиция (оо/о1)
1. Премьер-министр (ПМ)	2. Лидер Оппозиции (ЛО)
3. Заместитель ПМ	4. Заместитель ЛО
Закрывающее Правительство (зп/п2)	Закрывающая Оппозиция (зо/о2)
5. Член Правительства (ЧП)	6. Член Оппозиции (ЧО)
7. Секретарь Правительства	8. Секретарь Оппозиции

Время на подготовку: **15 минут**

Длительность речи: **5/7 минут**

Пункт информации (ПИ)

Британский парламентский формат (БПФ) Пункт информации

Короткий комментарий, вопрос, реплика, задаваемые оппоненту

Примите



Хотя бы один вопрос

Защищенные минуты

Длительность: **15 секунд**

Право отклонить

Принять **минимум 1**

НЕ пренебрегать – НЕ злоупотреблять!

Британский парламентский формат (БПФ) Резолюция

Правительство

Оппозиция

Открывающее Правительство (оп/п1)	Открывающая Оппозиция (оо/о1)
1. Премьер-министр (ПМ)	2. Лидер Оппозиции (ЛО)
3. Заместитель ПМ	4. Заместитель ЛО
Закрывающее Правительство (зп/п2)	Закрывающая Оппозиция (зо/о2)
5. Член Правительства (ЧП)	6. Член Оппозиции (ЧО)
7. Секретарь Правительства	8. Секретарь Оппозиции

Время на подготовку: **15 минут** Длительность речи: **5/7 минут**

Пункт информации (ПИ) : 15 сек., защищенные минуты, минимум 1

Кейс

Кейс

Кейс - это совокупность "конструктивного материала" (аргументов, фактического материала, уточняющих утверждений), направленных на доказательство необходимости принятия/отклонения резолюции.

- **узк.** - законопроект + механизм (план)
- **шир.** - резолюция/+ механизм + аргументация и доказательства

Факторы влияющие на формирование кейса:

- Роль
- Тип темы



Типы тем

Классификация по видам:

Фактические (Motion of fact): A=B

ЭПС что кибератаки – это акт военной агрессии

Алгоритм: выделить ключевые признаки А и доказать, что В ими обладает

Ценностные/Сравнительные (Motion of value): A<>B

ЭПС что дипломатия лучше военных действий для разрешения конфликтов

ЭПС что собаки лучше кошек:)

Алгоритм: определить ключевые критерии сравнения и доказать, что по ним А лучше В

Законопроектные (Policy Motion): действие, направленное на изменение st. quo

ЭП отменит налог на доход физических лиц

Алгоритм: привести ключевые аргументы, почему необходимо принять законопроект: решение проблем или дополнительные блага

Типы тем

Классификация по степени конкретности:

Открытые (Open Motions): предмет не определен

ЭП решит извечный (социальный) вопрос

Алгоритм: выбрать один актуальный вопрос (проблему) и предложить решение с механизмом

Полузакрытые (Semi-closed Motions): есть указание на предмет и на действие

ЭП поддерживает платное образование

Алгоритм: определить ключевые критерии сравнения и доказать, что по ним А лучше В

Закрытые (Closed Motion): есть указание на конкретное действие

ЭП введет платное высшее образование с госсубсидиями для лучших абитуриентов

Алгоритм: уточнить ключевые понятия и предложить основные положения механизма (плана)

Типы тем

Практика:

Определить тип резолюции

Британский парламентский формат (БПФ)

Роль (функции)

Правительство	Оппозиция
Открывающее Правительство (оп/п1)	Открывающая Оппозиция (оо/о1)
1. Премьер-министр (ПМ)	2. Лидер Оппозиции (ЛО)
3. Заместитель ПМ	4. Заместитель ЛО
Закрывающее Правительство (зп/п2)	Закрывающая Оппозиция (зо/о2)
5. Член Правительства (ЧП)	6. Член Оппозиции (ЧО)
7. Секретарь Правительства	8. Секретарь Оппозиции

Премьер-министр

Создание поля игры: определяет предмет дебатов, вносит кейс правительства, излагает аргументы.

Определить предмет дебатов - определить направление дебатов, установить, какой будет "линия" утверждающих команд (о чем будут дебаты?).

Требования к предмету: конкретность , однозначность, спорность

Способы определения предмета:

- **Интерпретация** резолюции (темы)
- Введение **модели** (механизма)
- Определение **проблемы** (ценностей, критерия игры)

Интерпретация - это тема, или ее определенная модификация, отражающая ту плоскость для игры, которую избрало правительство, исходя из заданной темы.

**Интерпретировать тему может только ОП*

Премьер-министр

Интерпретация включает:

- **Сужение** - интерпретация, сужает тему игры в пространственных, географических, возрастных, временных и других рамках.
- **Расширение** - интерпретация, обобщает проблему указанную в теме. Выбор более широкой плоскости дебатов.
- **Дефиниции** - разъяснение ключевых терминов, используемых в теме, интерпретации или самой игре.
- **Проблема** (для policy) - это явный разрыв между действительным положением дел и желанным. Отмечая ее вам стоит рассказать о предпосылках появления проблемы, важность, актуальность, возможные пути решения .
- **Модель** - это часть кейса, направленная на уточнение путей достижения идеи, заложенной в интерпретации.

Запрещено:

- **“Сквиррел”** (“белка”) - подмена понятий, когда резолюция имеет очевидное значение, а вы переворачиваете формулировки, чтобы определить что-то другое.
- **Труизм** – это заведомо верное высказывание, спорить о котором бессмысленно.
- **Специальные знания**
- **St. quo**

Премьер-министр

Модель (план, механизм)

Это часть кейса, направленная на уточнение путей достижения идеи, заложенной в интерпретации; по сути дефиниция глагола в резолюции, основные положения законопроекта, вносимые изменения в статус-кво

Какой может быть модель:

- Что? Кто? Когда? Где? Исключения?
- Четкой и ясной
- Реализуемой

Какой **не должна** быть модель?

- чрезмерно детализированной (до 6-7 предложений и 2 мин. времени);
- модель не должна содержать действий, которые выходят за рамки интерпретации
- противоречивой

Модель не является ключевым элементом кейса!
Модель не должна занимать 5 или 6 минут речи!

Интерпретация

Практика:

Сделать интерпретацию темы

Премьер-министр

Объявление темы

Определить предмет дебатов:

- Интерпретировать тему
- Дать дефиниции ключевых понятий
- Описать проблему
- Ввести механизм

Ввести и раскрыть свои аргументы

- Структура аргумента: тезис, доказательство, вывод
- Четко сформулировать каждый аргумент
- Развить каждый аргумент полностью

Сделать вывод

Лидер оппозиции

Вносит кейс оппозиции, излагает аргументы, контраргументирует.

Не может заменить интерпретацию (кроме случаев предусмотренных правилами)

Дать дефиниции (если ПМ этого не сделал)

Отбить ключевые аргументы правительства

- Повторить утверждение каждого аргумента (одно предложение)
- Развить и объяснить своё отбитие и привести необходимые доказательства

Ввести собственные конструктивные контраргументы

- Четко сформулировать каждый аргумент
- Развить каждый аргумент полностью

Сделать вывод

Заместитель ПМ / ЛО

Поддерживает кейс ОП/ОО, вносит аргументы, контраргументирует.

Отбить ключевые аргументы оппонентов

Восстановить аргументы коллеги

- Повторить утверждение вашего аргумента и суть критики оппонента
- Разбить критику оппонентов (аналогично отбитию)

Ввести собственные конструктивные контраргументы

***Не может** противоречить коллеге (найфинг)

Сделать вывод

Член правительства

Вывести игру на качественно новый уровень. Сделать расширение кейса ОП.

Отбить ключевые аргументы оппонентов

Ввести расширение кейса - *ключевая задача!*

- Кратко сформулировать ключевые линии аргументации первой части стола, чтобы подчеркнуть новизну вашего расширения кейса
- Если это новый аргумент - четко сформулировать и развить полностью
- Если это развитие не доказанного ОП аргумента, то необходимо показать, что же такого важного не было доказано, и как вы это докажете
- Акцент на важности вашего расширения и на глубине аргументации

***Не может** противоречить первому столу (найфинг)

Сделать вывод

Член оппозиции

*Вывести игру на качественно новый уровень.
Сделать расширение кейса ОО.*

Отбить ключевые аргументы оппонентов

- Отбить самые важные аргументы из первой части стола, которые остались не отбитыми первой оппозицией
- Отбить расширение кейса ЗП – **ключевая задача!**

Ввести расширение кейса

Сделать вывод

Секретарь ЗП/ЗО

Подвести итог игры. Показать вклад вашей команды.

Краткое отбитие (**до 1 минуты**)

Провести анализ игры - **ключевая задача!**

- Показать основные точки столкновения между командами
- Показать почему по этим точкам столкновения победа остается за стороной Правительства/Оппозиции
- **Подчеркнуть вклад команды** (расширения кейса) в победу по каждой точке столкновения

Запрещено: вводить новую информацию

Практика

Игра по теме: **ЭП** введет смертную казнь