

ПРИШЛО ВРЕМЯ ИГРАТЬ

7 ноября 16:00

ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР

ЖЕЛЕЗНО

Стать оратором может каждый

ДЕБАТЫ

Что такое дебаты?

Наименование	Регламент	Цель	Качество
Спор	-	Убедить соперника	Низкое
Дискуссия	+	Прийти к компромиссу	Высокое
Полемика	- +	«Спор ради спора»	Низкое
Дебаты	+	Убедить аудиторию	Высокое

Вывод: *дебаты* – это *регламентированная* коммуникативная деятельность, *направленная на убеждение целевой аудитории* в правоте своей позиции и практической значимости своих предложений по решению проблемы *в сравнении с позицией и предложениями оппонента*.

Дебаты развивают и воспитывают:

1. Критическое мышление и логику;
2. Аналитическое письмо;
3. Навык аргументации и контраргументации;
4. Речевые и невербальные техники, повышающие убедительность;
5. Командной работе и умению делегировать задачи внутри команды;
6. Уважению к оппоненту и осознанию ответственности перед аудиторией.

Суть британских парламентских дебатов (БПД):

1. *Имитация слушаний законопроектов* в парламенте, прототипом которой служит Британский парламент;
2. Правительство *выдвигает «законопроект»* и старается *убедить судей* по средствам выстроенной аргументации «принять» его;
3. Оппозиция должна *опровергнуть «законопроект» правительства*, путем выдвижения *собственных контраргументов*.

Примеры тем на играх

Эта Палата использует военную силу для установления мира.

Эта Палата поддерживает предпочтительное отношение к этническим меньшинствам.

Эта Палата ограничит свободу слова.

Эта Палата поддерживает эвтаназию.

Эта Палата отделит церковь от государства.

Эта Палата верит в пацифизм.

Эта Палата жертвует экономическим ростом во имя окружающей среды.

Эта Палата легализует легкие наркотики.

Эта Палата считает, что развивающиеся нации нуждаются в сильной диктатуре.

Эта Палата выступает против патриотизма.

Эта Палата полагает, что национализм - благо.

Эта Палата поддерживает открытые границы.

Ход первой части игры

1) Премьер министр

- Резюме (имя, роль)
- Тема
- Определения/рамки
- Аргументы

2) Лидер оппозиции

- Резюме (имя, роль)
- Взгляд на рамки (?)
- Отбивка
- Аргументы

3) Заместитель премьер министра

- Резюме
- Отбивка
- Поддержка ПМ
- Аргументы

4) Заместитель лидера оппозиции

- Резюме
- Отбивка всего
правительства
- Поддержать ЛО
- Аргументы

Дефинирование темы:

1. Оставить как есть (*закрытая тема*);
2. Сузить = предложить законопроект (*открытая/полузакрытая тема*);
3. Запрещено:
 - подмена понятий и темы (*squirrelling*)
 - Несправедливое географическое/временное сужение.

Status Quo

1. Кратко описать положение дел (статус-кво);
2. Указать на основные проблемы;
3. NB: должно быть действительно кратким, более глубокий анализ лучше дать в аргументах.

Механизм

1. Кратко опишите как вы собираетесь реализовать предложенное действие;
2. Нет необходимости говорить очевидные вещи – сконцентрируйтесь на основных 3-4 пунктах, из которых ясно, что конкретно нового по сравнению со статус-кво предлагается сделать;
3. Не упустите важные детали.

Критерий важности: могут ли оппоненты построить сильный контраргумент на отсутствии/наличии какого-либо пункта плана?

Структура аргумента:

1. *Утверждение*: «мы должны ...+ потому что ...»;
2. *Объяснение* утверждения;
3. *Доказательства*: факты, статистика, документы, инциденты и т.д.
4. *Вывод*: потому что ... верно, то мы должны ...

Отбивка Аргумента;

1. На уровне *утверждения*: ... потому что ...;
2. На уровне *объяснения* («прыжки» в логике);
3. На уровне *доказательства* (объяснить, почему они не поддерживают сделанные аргументы);
4. Аргумент нерелевантный в рамках тем.

Ход второй части игры

5) Член правительства

- Расширение
- Отбивка всей стороны оппозиции
- Подчеркнуть свою важность

6) Член оппозиции

- Расширение
- Отбивка всей стороны правительства
- Подчеркнуть свою важность

7) Секретарь правительства

- Анализ-итог:
- НЕ пересказ
- Отметить свои плюсы и минусы противника
- Констатация победы правительства

8) Секретарь оппозиции

- Анализ-итог:
- НЕ пересказ
- Отметить свои плюсы и минусы противника
- Констатация победы оппозиции

Анализ 1-ой части игры:

1. Кратко *перечислить* основные моменты столкновений
2. *Добавить свой новый конструктивный* материал (факты, новые линии аргументации) для того, чтобы «перетянуть» эти аргументы на сторону правительства
3. *Отбить основные аргументы* оппозиции, которые остались не отбитыми

Хорошая речь должна:

- 1. Иметь четкую структуру** (обозначать структурные элементы речи, давать четкий план речи);
- 2. Грамотное использование времени** (аллокация времени пропорционально важности аргументов + соблюдение регламента);
- 3. Представлена в хорошей, зрелищной и убедительной манере.**

Вопросы

1. Задаются игрокам противоположной стороны (команды П1 и П2 не могут задавать вопросы друг другу, как и О1 и О2)
2. Задаются между первой и последней минутой речи оппонента.
3. Четко обозначить для выступающего, что у вас есть вопрос (встать с вытянутой рукой или сказать «вопрос», «по этому поводу»)
4. Выступающий имеет право принять или отклонить вопрос
5. Если вопрос принят, то его нужно высказать за 15 секунд (! Может быть не только в форме вопроса, но и утверждения, новой информации и т.п.)
6. Запрещается задавать вопрос к ответу на предыдущий вопрос
7. Если выступающий отклонил вопрос, то следует занять свое место. Между попытками задать вопросы не должно быть меньше 15 секунд
8. Рекомендуется принимать 1-2 вопроса. Отказ от всех вопросов – наказывается личными баллами. Активное использование вопросов – поощряется.

Критерии судейства:

1. Соблюдение правил
2. Выполнение ролей команд
3. Аргументация и анализ
4. Содержание
5. Структура
6. Манера и риторика
7. Вопросы