ВСЕМИРНЫЙ ФОРМАТ ШКОЛЬНЫХ ДЕБАТОВ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ВВЕДЕНИЕ

РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ

ТЕМА ИГРЫ

ПОРЯДОК ВЫСТУПЛЕНИЯ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Данное пособие предназначено для ознакомления с всемирным форматом школьных дебатов, а также для помощи при обучении таковому. Рассчитан как на индивидуальное чтение, так и на использование тренером как сопровождения к своим занятиям. Рекомендуется осваивать материал по нарастающей, от менее сложного к более. Самым оптимальным является изучение игры в следующем порядке:
Введение, регламент игры, тема игры, порядок выступления, стороны и их задачи, роли спикеров, аргументация, опровержение, поддержка, анализ. Эти разделы и включают в себя минимальные необходимые знания для игры на начальном уровне.

Меню

ВВЕДЕНИЕ

- Дебаты. Казалось бы, слово, подразумевающее что-то официальное, сложное, обременённое кучей непонятных правил и условностей. Но так ли это на самом деле ? В действительности, всё обстоит куда как проще.
- Вы играете в дебаты всю свою жизнь, начиная с осознанного возраста. Каждый день. Всё начинается утром, когда вы только просыпаетесь в своей кровати. Первое, что приходит в вашу голову, это «Что !? Уже !?», а дальше вы задаёте себе вопрос: «Вставать, или нет ?», тут в вашей голове и начинается некое подобие дискуссии. Одна ваша часть твердит, что пора, что вам могут сделать выговор/поставить н-ку/пропуск, на вас будут за это ругаться, вы совсем обленились, и т. д. Другая же часть предлагает ещё немного понежиться, а может и вовсе плюнуть на то, куда вам нужно идти. Рано или поздно, первая ваша часть выигрывает...наверное. Ну, по крайней мере, в большинстве случаев точно. Дальше вы умываетесь, выбираете что надеть, на какой автобус сесть, где повернуть, открыть дверь левой или правой рукой, купить этот сок, или тот, сделать вашу работу так, или этак, и ещё тысячи и тысячи разных мелочей. До того момента, как вы ляжете спать, вы играете в дебаты. Даже уже находясь в кровати, вы выбираете на каком боку спать, думаете о том, нужно ли встать, чтобы закрыть окно, и выбираете на какое время поставить будильник.

  Вся жизнь человека – это череда выборов. И те из них, что поменьше, немного по другому воспринимаются нами. Всё то, что я описывал занимает десятые, тысячные доли секунды у вас в голове. И потому всё это, в большинстве своём является незамеченным. Но, незамеченным - это

ВВЕДЕНИЕ

- Но чем же всё таки так интересны и необычны дебаты ?
  Что такое спор ? Это способ доказать, что ты прав, а твой оппонент нет. Причем если мы говорим именно о споре, то «аргументы» сторон это зачастую просто кулаки, палки и камни. Дебаты же, в отличие от простого спора, имеют свой регламент. Регламент – это то, что позволяет нам не только объяснить свою точку зрения, но слушать и слышать своего оппонента.
- Нарисуйте на бумаге цифру 6, и положите её на стол лицом к себе. Пусть напротив вас кто-нибудь сядет. Что он видит ? А что видите вы ? Поменяйтесь местами. А теперь ?
- Вот эту возможность «поменяться местами» и даёт регламент. Он не то, чтобы позволяет, он принуждает нас к этому. В этом и заключается преимущество дебатов.

ВВЕДЕНИЕ

- Откуда вообще появились дебаты ? Дебаты родились пять тысяч лет назад, в государстве, которое сейчас называют «Древняя Греция». Чем эта страна была так особенна ? А тем, что в Древней Греции дебаты занимали особое место в жизни всего общества. При помощи дебатов, слушателями которых были все граждане полиса, решались важные государственные проблемы и вопросы. Каждый, кто хотел выступить, и высказать своё мнение(вместе с предложением решения проблемы) мог это сделать. А теперь представьте, что какое-нибудь из существующих сейчас государств может позволить «обычным» гражданам не то, что влиять на государственную политику, но просто открыто высказать свою позицию.
- Тем не менее, время шло, один государственный строй сменялся другим, менялись и эпохи, и времена, и люди. Дебаты забывались, возрождались, и забывались снова. И, в результате, на сегодняшний день мы снова видим их. Причем видим их в высших органах управления государством. Каждый закон, который так или иначе регламентирует вашу жизнь – результат дебатов в законодательном органе вашей страны. Именно они определяют всё то лучшее, что может включать в себя закон.

ВВЕДЕНИЕ

- Но, говоря о пользе дебатов, стоит отличать дебаты, которые направлены на получение результата, и регламентированный спор ради спора.
- Настоящие дебаты обсуждают возможные действия, их последствия, влияние на людей, и многое другое. Всемирный формат школьных дебатов – это формат игровых дебатов, максимально приближенных к действительности. Игроки принимают определённые роли, следуют жесткому регламенту, подвергаются тщательной оценке судей, и борются за наилучший из результатов игры – место победителя.

Меню

РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ

- В первую очередь, стоит разобраться с тем, что представляют из себя дебаты. Для этого обратимся к достаточно простой и точной формулировке:
  Дебаты – дискуссия между двумя сторонами с целью убедить слушателя в своей правоте. «Слушателями» в игре являются судьи, чья задача – определить весомость речей выступающих и уровень их «правоты» в дискуссии.
- В игре принимают участие две стороны: утверждение и отрицание. Каждая из этих команд состоит из трёх спикеров.

РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ

Команда утверждения	Команда отрицания

РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ

- Тема игры оглашается за 15 минут до её начала. Во время подготовки игрокам разрешено пользоваться печатными и письменными материалами. Игрокам не разрешается пользоваться электронными устройствами для подготовки при помощи интернета.
- Речь игрока длится от 6 до 8 минут. Длительность речи заранее оглашается организаторами. Первая и последняя минута речи спикера является «защищенной», то есть во время этой минуты нельзя подавать информационный запрос. Время речи начинается с первого слова спикера. По прошествии минуты член судейской коллегии хлопком по столу даёт знать об окончании защищенной минуты. За минуту до конца речи спикера член судейской коллегии хлопком по столу даёт знать о начале защищенной минуты, и о том, что время спикера подходит к концу. По истечению времени речи член судейской коллегии двойным хлопком по столу даёт об этом знать спикеру. Через 15 секунд, отведенных на окончание речи, все сказанное спикером перестаёт записываться и учитываться судейской коллегией, и обозначается продолжающимися хлопками по столу.

РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ

- Информационный запрос – может подаваться выступающему оратору любым из трёх спикеров противоположной стороны. Может являться вопросом, справкой, поправкой, и др. Спикер должен встать со своего места и характерным жестом обозначить желание подать информационный запрос. При этом спикер может огласить суть своего запроса, например: «Вопрос по вашему аргументу!», или «Историческая справка!» и тому подобное. При этом не нужно оглашать запрос громко, мешать выступающему и перебивать его. Выступающий оратор, в свою очередь, может принять или отклонить запрос вербально или жестом. Если запрос был принят, у спикера есть 15 секунд на его оглашение. Новый информационный запрос может быть подан только через 15 секунд после того, как выступающий спикер закончил ответ на предыдущий.
- Во время игры, спикеры могут выражать своё согласие/одобрение сказанного, и несогласие/неодобрение. Одобрение выражается хлопками ладони по любой из ближайших поверхностей – стол, коленка, подлокотник стула. Неодобрение – стук костяшками пальцев по поверхности.
- Каждая игра проводится в своё руме. Рум – игровая площадка, комната. Чемпионаты обычно проводятся нескольких румах.

Меню

Тема игры

- Традиционно тема игры начинается со слов «Эта Палата», в сокращении «ЭП». После этого следует тезис, который, в последствии придётся защищать стороне правительства, и опровергать стороне оппозиции. Тема может содержать в себе действие, например «ЭП будет придумывать только хорошие темы», или какое либо суждение, например «ЭПСЧ утро добрым не бывает» (ЭПСЧ – Эта Палата Считает Что). Существует два вида классификации тем.
- Тип темы
- Открытость темы

Меню

ТИП ТЕМЫ

- Первая классификация – тип темы.
  Основные из них:
- Ценностные
- Фактические

Назад

Ценностные темы

- Ценностные темы в своём содержании имеют столкновение двух противоположных ценностей, направлений, идей. Примеры ценностных тем:
- «ЭП введёт обязательное заключение брачного договора» - с одной стороны у нас есть некая духовная, семейная составляющая, понятия верность, любовь. С другой стороны у нас имеется материальная составляющая, «страховка» своего финансового состояния и имущества.
- «Школьные учители должны преподавать уроки мировоззрения» – с одной стороны у нас есть ценность опыта учителя, которым учитель может поделиться, с другой стороны имеется ценность самостоятельного формирования ребенком своего мировоззрения.

Назад

ФАКТИЧЕСКИЕ ТЕМЫ

- Фактические темы содержат тезис, отражающий некое фактическое действие/мнение, являющееся в меньшей мере ценностным/политическим. Примеры фактических тем:
- «ЭП будет строить только небоскрёбы» – здесь речь идёт только о преимуществах/недостатках такого типа застройки.
- «ЭПСЧ все учебники в школах должны быть заменены на электронные».

Назад

ОТКРЫТОСТЬ ТЕМЫ

- Открытость темы подразумевает под собой наличие/отсутствие ограничения по некоторым параметрам тезиса по сравнению с первоначальным. Существует три степени открытости темы: открытая, полузакрытая, закрытая. Для рассмотрения возьмем следующую тему: «ЭП запретит экспорт Европейских фруктов на территорию РФ».
- Открытая тема - «ЭП запретит экспорт Европейских фруктов на территорию РФ», первоначальный тезис без изменений.
- Чтобы сделать тему полузакрытой, нужно ограничить тезис по одному из его параметров, например, «ЭП запретит экспорт Европейских яблок на территорию РФ», или «ЭП запретит экспорт Европейских фруктов на территорию Белгородской области»
- Закрытая тема же будет содержать ограничение по нескольким параметрам, например «ЭП запретит экспорт Европейских яблок на территорию Белгородской области»

Назад

ПОРЯДОК ВЫСТУПЛЕНИЯ

- В состав команды входит три человека, но произносится четыре речи. Это связано с тем, что длительность четвёртой речи составляет половину отведенного для речи времени(т.е. если установленное время 5 минут, то 4я речь – 2,5 минуты, и т.д.), и нецелесообразно вводить отдельного четвёртого игрока для оглашения такой короткой речи. Четвёртую речь произносит первый или второй спикер команды.

Порядок выступления

Меню

РОЛИ СПИКЕРОВ

- Прежде всего нужно ознакомиться со стандартной структурой речи
- После этого можно непосредственно переходить к ролям спикеров. Содержание этого раздела является пунктом «Оглашение кейса команды» из структуры речи спикера.

Меню

СТРУКТУРА РЕЧИ

- Выступление любого спикера можно разделить на две составляющие: то, что он говорит, и то, как он говорит. За содержание речи отвечает умение спикером составлять аргументы/опровержение/ делать анализ. Всё это мы рассмотрим в последующих разделах, а пока нам нужна понять как хороший спикер должен говорить.
- В своём выступлении хороший спикер опирается на продуманную заранее структуру своей речи. Структура речи представляет из себя некий план: «Сперва я скажу одно, потом второе, затем третье». Структура речи помогает систематизировать информацию, которую спикер хочет предоставить слушателям, и правильно распределить её по выступлению. Не имея никакого плана выступления, речь спикера превращается в поток мыслей, спутанных аргументов и опровержений. Судье достаточно сложно оценить такую речь, и, как правило, такие выступления, воспринимаются плохо не только ими, но и другими игроками. Более того, это чревато тем, что сам спикер может запутаться в своём выступлении и не показать достойную игру.
- Более опытные игроки могут отходить от стандартной структуры речи, в зависимости от ситуации в игре, переходить частью на импровизацию, или на немного нестандартное выступление. Но здесь стоит учитывать, что это и является частью продуманной заранее тактики выступления.

Структура речи

- Стандартная структура речи содержит следующие элементы:
- Приветствие
- Оглашение плана своей речи
- Оглашение кейса команды
- Вывод

Назад

ПРИВЕТСТВИЕ

- В самом начале, при открытии игры, судейская коллегия заполняет судейские протоколы, в которых содержится информация о названиях команд, их позициях, фамилиях спикеров. Судьи знают кто сейчас выступает. Не нужно путать приветствие и представление.
- Приветствие, по сути, простая формальность. Но формальность, имеющая место быть. Во время приветствия достаточно удостовериться, что вас слушают, и можно переходить к следующим пунктам своего выступления.

Назад

ОГЛАШЕНИЕ ПЛАНА СВОЕЙ РЕЧИ

- После приветствия спикер переходит к оглашению плана своей речи. По сути, игрок рассказывает структуру своего выступления.
- То есть, до начала игры спикер составляет план, например: «Сперва я всех поприветствую, затем я оглашу этот план, потом я скажу одну поддержку, далее я раскрою два аргумента, и, если останется время, опровергну один или два аргумента оппонента. Ах да, в конце подведу итог выступления нашей команды».
- Во время игры спикер обращается к аудитории:
  «Дамы и господа, в моём выступлении вы услышите продолжение аргумента, который не успел завершить премьер-министр, затем я оглашу ещё два аргумента, один из которых касается предмета обсуждения в экономической сфере, а другой в политической. Затем я опровергну аргумент лидера оппозиции и подведу итог выступления первого правительства».
  Всё, это и есть пример оглашения плана речи. Казалось бы, по длительности он составляет всего лишь около полуминуты. Но имеет важное значение. Когда игрок оглашает план своей речи, судья заранее знает что за чем следует и в каком направлении будет строиться выступление. Это помогает проследить за линией рассуждения игрока от самого начало до конца, и, в результате, способствует более качественному восприятию информации.
- Важно не только составить и огласить план речи, но и следовать ему во время выступления

Назад

ОГЛАШЕНИЕ КЕЙСА КОМАНДЫ

- Это и есть основная часть выступления. Здесь спикер оглашает свои аргументы, опровержения, поддержки, отрицания, анализ, в зависимости от своей функции.
- Не стоит забывать о необходимости подведения итогов своей речи, и за 20-30 секунд до окончания времени перейти к следующему пункту.

Назад

Вывод

- Существует хорошее правило: «Если хочешь, чтобы тебя услышали, тебе нужно сделать три вещи. Сообщить о том, что сейчас ты что-то скажешь. Сказать это. Напомнить о том, что ты только что это сказал».
  В выступлении спикера аналогом первого действия является оглашение плана речи.
  Вторым действием является раскрытие кейса своей команды.
  Третьим действием является подведение итога речи.
- Вывод подразумевает напоминание о сказанном во время выступления и суммирования результате, который эта речь привнесла в игру. Вывод примерно выглядит так: «Итак, в моей речи вы услышали два аргумента, показавшие несостоятельность предложения стороны правительства, два опровержения, показавшие, что действия правительства приведут к совсем иным последствиям. Таким образом, мы показали отсутствие необходимости принятия данного законопроекта»

Назад

РОЛИ СПИКЕРОВ

- С ролями спикеров рекомендуется знакомиться в порядке их выступления:

- Первый спикер утверждения
- Первый спикер отрицания
- Второй спикер утверждения
- Второй спикер отрицания
- Третий спикер утверждения
- Третий спикер отрицания
- Четвертый спикер отрицания
- Четвертый спикер утверждения

РОЛИ СПИКЕРОВ

Утверждение

- 1 спикер
- 2 спикер
- 3 спикер
- 4-я речь

Отрицание

- 1 спикер
- 2 спикер
- 3 спикер
- 4-я речь

Назад

Первый спикер утверждения (У1)

- Тема.
  Открытость
  Интерпретация
- Статусы
- Ползунок прав
- Механизм
- Аргументация

- Итог

Назад

ТЕМА. ОТКРЫТОСТЬ. ИНТЕРПРЕТАЦИЯ

- Первое, чем занимается первый спикер утверждения – это объяснение темы игры. Он является единственным спикером, который может определять открытость темы. Полузакрыть, или закрыть тему можно только на весомом основании. К примеру, даётся тема «ЭП запретит пересекать моря в РФ». ПМ может полузакрыть тему, ограничив область применения законопроекта. «ЭП запретит пересекать море в Белгородской области». Но, так как Белгородская область не имеет крупных водоёмов, вести дискуссию по такой теме является нецелесообразным. В свою очередь тема «ЭП запретит пересекать море в прибрежных регионах РФ» будет актуальной. Ограничение темы не является обязательным.
- После того, как У1 огласил открытость темы, он должен её интерпретировать.

ТЕМА. ОТКРЫТОСТЬ. ИНТЕРПРЕТАЦИЯ

- Интерпретация темы – использование дефиниций для объяснения смысла темы.
- Дефиниция – это определение, раскрытие смысла, содержания.
- Проще всего понять суть интерпретации на примере. Возьмем тему «ЭПСЧ телевизор вредит детям». Теперь У1 должен указать, что обозначает каждое из слов в теме. Начинаем с телевизора – «Телевизор это средство массовой информации», говорит нам У1, и все игроки, а также судьи, понимают, что речь идёт не конкретно о телевизоре, а о телевидении в целом. Теперь вся игра идёт в одном русле, каждый из спикеров говорит об одной и той же вещи. Далее У1 вводит дефиницию к слову вредит – «наносит урон психике ребенка, негативно влияет на её развитие», и ребенок – «несовершеннолетнее лицо, т.е. до 14 лет».
- Но существует ситуации, когда У1 не выполняет этой функции. К примеру, часть игроков использует дефиницию телевизора, описанную выше. А вторая половина спикеров подразумевает немного иную интерпретацию – «электронное устройство для приема изображения и звука». В результате, получается что команды спорят про разные вещи, и хорошей игры не получается ввиду того, что спикеры попросту не понимают друг друга.

Назад

СТАТУС QUO, И СТАТУС FUTURE

- Статусы – один из центральных моментов игры, понимание которого важно не только для У1, но и для всех других спикеров. Расшифровка статусов достаточно проста:
- Статус quo – существующая на данный момент ситуация. В рамках игры – это ситуация ДО принятия законопроекта.
- Статус future – ситуация, которая сложится в будущем. В рамках игры – это ситуация ПОСЛЕ принятия законопроекта.
- То есть, по сути, дебаты – это и есть отстаивание одной из этих ситуаций. Правительство говорит нам: «Нет, нам нужны изменения! Если мы примем этот законопроект, то жизнь людей станет лучше». На что оппозиция отвечает: «Нет, людям лучше сейчас! Если мы примем изменения, то их жизнь станет хуже!». И всё это обе стороны подкрепляют аргументами, опровержениями, и т. д.

Статус quo, и статус future

- Рассмотрим на примере: «ЭП сделает все велосипеды трёхколёсными».
  Статус quo – сейчас все велосипеды имеют разное количество колёс, от одного до бесконечности.
  Статус future – все велосипеды будут только трёхколесными.
  Сторона правительства приводит ряд аргументов почему разное количество колёс это лучше. Может, дело в свободе желания человека, или выгодности производства, или может ещё в чём то.
  Сторона оппозиции всё это отрицает, и, в свою очередь, приводит ряд аргументов почему трёхколёсные велосипеды это хорошо, а разное количество колёс – плохо.
- У1 в своей речи должен рассказать о статусах, объяснить в подробностях что есть, и что будет. Это необходимо для создания целостного поля игры. Разные игроки, в зависимости от своего опыта игры, эрудированности и мировоззрения могут представлять разные существующие и будущие ситуации. Кто-то может зациклиться на слове «трехколёсными» из темы выше, кто-то может зациклиться на слове «велосипеды». Хоть и кажется, что эти понятия достаточно близко связаны, с течением игры разница в их восприятии может увеличиваться и увеличиваться, что, в конечном счёте, приведет к плохой игре всех команд.

Назад

ПОЛЗУНОК ПРАВ

- Прежде всего, нужно ознакомиться с понятием актор
- Затем можно перейти к самому ползунку прав

НАЗАД

АКТОРЫ

- Слово актор происходит от английского «act» - принимать участие. В игре это слово имеет такое же значение. Актор – это одна из сторон(лицо или группа лиц), которых непосредственно касается тема игры. Например: «ЭП будет ежемесячно выплачивать тысячу рублей каждому, чей рост больше 180 сантиметров». Здесь мы сразу можем выделить две основные группы акторов:
  Люди с ростом меньше 180 сантиметров
  Люди с ростом больше 180 сантиметров
- Как правило, групп акторов, которых касается спор, куда как больше. Но задача У1 – выделить основные, и обосновать этот выбор. К примеру, группа акторов «мужчины», «женщины», «дети» – не будут актуальными. Но группа акторов «карлики»(люди, страдающие карликовостью), имеет место быть в этом споре, потому что, в отличие от других групп акторов, их рост напрямую связан с их заболеванием.

Назад

ПОЛЗУНОК ПРАВ

- Если в разделе «статусы» мы говорили о том, что тема подразумевает какое-то действие(«ЭП введёт левостороннее движение в России», или «ЭП сделает обязательным ежегодное тестирование по русскому языку»), то раздел «ползунок прав» подразумевает наличие в теме не только какого-то действия, но и акторов, непосредственно связанных с этой темой.
- Например, «ЭП введёт левостороннее движение в России». Приоритетом в этом споре будет являться не столько обсуждение акторов, сколько обсуждение статусов. Данная мера будет введена для всех в равной степени, и принадлежность человека к той или иной группе не имеет особого значения.
- А вот пример правовой темы: «ЭПСЧ мужчины на выборах президента страны должны иметь два голоса, а женщины – один». Уже в теме нам указаны два актора: мужчины и женщины.

ПОЛЗУНОК ПРАВ

- Теперь мы постараемся определить статус-quo. А он таков, что и мужчины, и женщины имеют по одному голосу. Кроме определения статуса-quo нарисуем ползунок прав.
- Мужчины Женщины

Права женщин и мужчин находятся в равновесии.

- А теперь нарисуем ползунок прав, если данный законопроект вступит в силу, т.е. статус-future.
- Мужчины Женщины

- Мы отчетливо можем видеть правовое взаимоотношение этих акторов. В темах, касаемых прав разных групп акторов, ползунок прав занимает центральное место. Спор идёт о причинах и разумности перемещения ползунка, или о том, чтобы оставить его в настоящем положении. Так, например, сторона правительства в этой теме должна добиться второго состояния ползунка. Для этого спикеры приводят свои аргументы, опровержения, и т.д. Сторона же отрицания добивается сохранения ползунка в его изначальном состоянии.
- Важно запомнить, что само наличие неравенства в правах не может служить аргументом.

Назад

Механизм

- Механизм законопроекта это то, как предлагаемый законопроект предстоит осуществлять. Механизм законопроекта оглашается У1 при необходимости. Механизм не может быть оглашён в темах, не подразумевающих какого-либо действия. К примеру, в теме «ЭП будет отслеживать популяции животных, занесённых в красную книга на деньги своих граждан». Здесь У1 объясняет поочерёдно способы осуществления всех действий, например «ЭП будет отслеживать популяции редких животных при помощи ошейников с GPS, для этого будет создана служба, которая займётся отловом этих животных, и которая будет надевать на них эти ошейники. А что касательно налогов – работающими совершеннолетними гражданами будет производиться ежемесячное отчисление в пол процента от их зарплаты». А если тема имеет примерный вид «ЭПСЧ вчера было лучше чем будет завтра», то мы видим, что описать механизм здесь не представляется возможным, поскольку действия как такового нет.
- Подробнее о механизмах написано в разделе «механизмы».

Назад

АРГУМЕНТАЦИЯ

- Хороший У1 должен всё своё время посвятить созданию поля игры. Объяснить тему, раскрыть статусы, правовой ползунок, рассказать про механизм.
- Но существуют темы, содержание которых может раскрываться достаточно однозначно, чтобы не зацикливать на них всё время своей речи.
- Если У1 завершил ограничение поля игры, и у него осталось время, то он переходит к открытию кейса своей команды. Т.к. У1 – спикер, который открывает игру, то единственно возможны для него является оглашение одного или нескольких аргументов утверждения.
- Подробнее об аргументации написано в разделе «аргументация».
- У1 и У2 делят количество аргументов таким образом: У1 рассказывает 1/3 аргументов, У2 – 2/3.

Назад

Итог

- У1 – самая важная, и одновременно самая сложная роль в игре. Особенностью речи У1 является её влияние на игру всех остальных спикеров, а также самое маленькое время подготовки. Общая структура речи У1, в результате, выглядит примерно следующим образом:
- Приветствие
- Оглашение плана своей речи
- Раскрытие темы, её открытость и интерпретация
- Сравнение статуса-quo и статуса-future
- Определение ползунка прав
- Раскрытие механизма законопроекта
- Оглашение кейса команды(аргументация)
- Вывод

Назад

Первый спикер отрицания (01)

- Оспаривание поля игры
- Аргументация
- Опровержение

- Итог

Назад

ОСПАРИВАНИЕ ПОЛЯ ИГРЫ

- У1 в своей речи может не выполнить обязательные для него функции – не интерпретировать тему игры, не рассказать про статусы, права, механизм. Или может сделать это необоснованно. Задача О1 в таком случае обратить внимание судей на это, и сделать работу У1 за него.
- Если тема игры была сужена необоснованно, О1 указывает на это всем игрокам, и предоставляет основания для отмены сужения темы.
- Если интерпретация темы не устраивает оппозицию, О1 вводит альтернативные дефиниции.
- Если статусы были объяснены неверно, О1 вносит правки.
- Если правовой ползунок был построен неправильно, или были выделены не основные группы акторов, то О1 указывает более подходящих акторов.
- Важно помнить, что оспаривать поле игры нужно только при необходимости. Если поле игры было обозначено У1 корректно, а оппозиции оно просто не нравится, пытаясь оспорить речь У1, О1 просто потеряет время.

Назад

АРГУМЕНТАЦИЯ

- Как первый спикер отрицания, О1 открывает кейс своей команды. Обычным является раскрытие половины аргументов О1, и половины – О2.

Назад

ОПРОВЕРЖЕНИЕ

- О1 также является первым спикером, который может применять опровержение. А в частности, О1 опровергает аргументы У1.
- Подробнее о опровержении написано в разделе «опровержение»

Назад

Итог

- О1 – первый спикер оппозиции. Единственный спикер, чья задача это корректировка поля игры при плохом исполнении У1 своих обязанностей. Общая структура речи О1, в результате, выглядит примерно следующим образом:
- Приветствие
- Оглашение плана своей речи
- Оспаривание поля игры
- Аргументация
- Опровержение
- Вывод

Назад

2 спикер утверждения (У2)

- Поддержка
- Аргументация
- Опровержение
- Вывод

- Итог

Назад

ПОДДЕРЖКА

- Если О1 проводит успешное опровержение аргументов У1, то задача У2 это восстановить значимость аргументов У1.
- Подробнее о поддержке написано в разделе «поддержка».

Назад

АРГУМЕНТАЦИЯ

- После того, как У2 восстановил аргументы У1, он переходит к основной своей задаче. Функция У2 – раскрыть бóльшую часть аргументов утверждения.

Назад

ОПРОВЕРЖЕНИЕ

- Если у У2 остаётся время после рассказа аргументов, то он переходит к опровержению аргументов О1.

Назад

Вывод

- У2 подводит вывод своего выступления, вкратце обозначает внесённый в неё вклад, и его место.

Назад

Итог

- У2 – «ударная» сила команды утверждения. На его плечи ложится поддержка аргументов У1, бóльшая часть аргументов, и опровержение О1. У2 рекомендуется сосредоточиться на оглашении аргументов, в то время как поддержка и опровержения имеют меньший приоритет, и переходить к ним У2 может только при наличии времени. Общая структура речи У2 выглядит следующим образом:
- Приветствие
- Оглашение плана своей речи
- Поддержка
- Аргументация
- Опровержение
- Вывод по своей речи

Назад

Второй спикер отрицания (О2)

- Поддержка
- Аргументация
- Опровержение
- Вывод

- Итог

Назад

ПОДДЕРЖКА

- После того, как У2 опровергнул аргументы О1, О2 должен восстановить их значимость.

Назад

АРГУМЕНТАЦИЯ

- После того, как О2 поддержал аргументы О1, он оглашает оставшуюся половину аргументов своей команды.

Назад

Опровержение

- Если после оглашения аргументов у О2 остается время, то он переходит к опровержению аргументов У1 и У1.

Назад

Вывод

- О2 подводит итог своего выступления, и обозначает внесённый им вклад

Назад

Итог

- По сути, О2 – это аналогия У2. О2 выполняет те же функции, но уже на стороне оппозиции. О2 и У2 это роли, подразумевающие выполнение достаточно широкого спектра функций, ввиду этого приоритетным для этих игроков являются любые навыки манипуляции аргументами. И их составление, подача, поддержка, и опровержение. В конечном результате общая структура речи О2 выглядит следующим образом:
- Приветствие
- Оглашение плана речи
- Поддержка
- Аргументация
- Опровержение
- Вывод

Назад

3 спикер утверждения (У3)

- Опровержение
- Вывод

- Итог

Назад

Опровержение

- Опровергнуть аргументы О1 и О2 – это единственная цель У3, которой он и посвящает всё время своей речи.
- Подробнее о опровержении можно прочитать в соответствующем разделе

Назад

Вывод

- Уз подводит итог своей речи, и обозначает внесённый им вклад

Назад

Итог

- При игре за У3 важно понимать, что занятие чем либо кроме опровержения противника негативно сказывается на оценке игры У3 судьями. Общий план речи У3 выглядит следующим образом:

- Приветствие
- Оглашение плана речи
- Опровержение
- Вывод

Назад

3 спикер отрицания (03)

- Опровержение
- Вывод

- Итог

Назад

Опровержение

- Опровергнуть аргументы У1 и У2 – это единственная цель О3, которой он и посвящает всё время своей речи.
- Подробнее о опровержении можно прочитать в соответствующем разделе

Назад

Вывод

- Оз подводит итог своей речи, и обозначает внесённый им вклад

Назад

Итог

- При игре за О3 важно понимать, что занятие чем либо кроме опровержения противника негативно сказывается на оценке игры О3 судьями. Общий план речи О3 выглядит следующим образом:

- Приветствие
- Оглашение плана речи
- Опровержение
- Вывод

Назад

4-Я РЕЧЬ УТВЕРЖДЕНИЯ

- Анализ. Ещё раз анализ. И ещё раз анализ. Причем анализ качественный и объемный. У4 оценивает качество выступления всех спикеров, включая анализ О4. У4 оценивает игру в целом и разбирает её на части, объясняя судьям её слабые и сильные стороны. У4 – последний спикер в игре.
- Важно помнить, что закрытие игры – такая же важная вещь, как и её открытие
- Общая структура речи У4 выглядит следующим образом:

- Приветствие
- Оглашение плана своей речи
- Анализ
- Вывод

Назад

4-Я РЕЧЬ ОТРИЦАНИЯ

- Основным элементом выступления О4 является анализ. Ему спикер посвящает 100% своего времени. О4 является последним спикером утверждения, и на него ложится ответственность за подведение результатов игры. О4 сопоставляет вклад, внесённый в игру всеми спикерами обеих сторон, оценивает конструктивность, уместность, и качество речей всех игроков.
- Что такое анализ и как его делать подробно написано в разделе «анализ».
- Общая структура речи О4 выглядит следующим образом:

- Приветствие
- Оглашение плана своей речи
- Анализ
- Вывод

Назад

Механизмы

- Механизм законопроекта – способ его воплощения
- Спор о механизме выполнения законопроекта возможен при наличии следующих условий:
- Законопроект предполагает действие, или обсуждение действия
- Механизм осуществления законопроекта является сложным
- Механизм имеет большое влияние на результаты применения законопроекта
- Итог

Меню

Действие, или обсуждение действия

- Обсуждать механизм можно только там, где он вообще может существовать.
- Пример: «ЭП считает что коты лучше собак». В данной теме не описывается какой-либо акт, не совершается какое-либо действие, и, в результате, вопрос о механизме можно благополучно забыть.
- «ЭП наденет на каждого бездомного кота, и на каждую бездомную собаку ошейник». А вот здесь мы уже можем начинать задавать вопросы. А кто этим будет заниматься ? А на какие деньги это будет делаться? И так далее…

Назад

СЛОЖНОСТЬ

- Следующий критерий, это сложность законопроекта. Несмотря на свою длинную формулировку, тема про котов, собак и ошейники не является сложной. Мы с вами знаем, как выглядят коты и собаки. Мы знаем, что ошейник надевается на шею. Вопрос о том, кто будет это делать решается в первых речах игры, и особой сложности здесь не возникает. Поэтому здесь не идёт спор по механизму.
- Сложным является законопроект, который можно осуществить разными путями, и при том они значительно отличаются. Пример: «ЭП будет прослушивать кабинеты и служебные машины высокопоставленных чиновников». Тут сразу возникают вопросы: А кто будет прослушивать ? Какая-то специальная служба ? Или народ, «слугой» которого является чиновник ? Или, может быть, другие чиновники ? Эти вопросы куда как серьезней, чем «А какой рукой мы будем надевать ошейник на кота», и несут бóльшее значение.

Назад

ВЛИЯНИЕ

- Сложность темы напрямую связана с её влиянием на законопроект. Продолжим тему о прослушивании чиновников. Мы задали вопрос о том, кто же будет осуществлять это действие, и получили три ответа. Теперь рассмотрим их подробней.
- Прослушивать будут спецслужбы. Тогда тема расшифровывается следующим образом: «ЭП через спецслужбы будет прослушивать кабинеты и машины чиновников», что означает одно поле игры.
- Прослушивать будет народ. В этом случае встаёт вопрос о конфиденциальности информации, и нарушении прав чиновников на личное пространство, ведь они тоже являются людьми. Тема интерпретируется уже следующим образом: «ЭП введёт свободное прослушивание кабинетов и машин чиновников». Тогда это обозначает уже иное поле игры.
- Прослушивать будут другие чиновники. Тогда встаёт вопрос о том, кто, в свою очередь, будет прослушивать их ? И тема будет выглядеть так: «ЭП обяжет одних чиновников прослушивать других».
- Нет, тема, как была, так и останется в изначальном варианте, важно что она будет интерпретироваться разными спикерами по разному, что может привести к плохой игре всех команд.

Назад

Итог

- В результате, вы можете видеть, что для спора о механизме, тема должна соответствовать нескольким критериям.
- Вообще, обозначение механизма – это работа У1. Спор о механизме может возникать, если он свою работу сделал плохо, или вообще не сделал, или обозначил механизм как совсем нерабочий.

Назад

АРГУМЕНТАЦИЯ

- Что такое аргумент
- Из чего состоит аргумент
- Как сделать аргумент
- Релевантность аргумента

Меню

Что такое аргумент

- Аргумент – это некоторое суждение, довод, направленный на убеждение слушателей в правоте спикера.
- Аргумент является центральным моментом в споре. Спикеры могут возводить большие виртуальные конструкции из своих мыслей и рассуждений, но не будучи подкреплёнными аргументами, эти конструкции достаточно легко разрушить. Если в структуре речи мы разбирали как спикер говорит, то аргументы, и все манипуляции с ними отвечают за вторую часть выступления – то, что спикер говорит.
- Важно помнить, что говорить красиво, и говорить хорошо, по теме игры – это разные вещи.

Назад

Из чего состоит аргумент

- Аргумент состоит из нескольких частей:
- Заявление
- Объяснение
- Доказательство
- Вывод

Назад

Заявление

- Заявление аргумента – это краткое содержание аргумента, его суть. К примеру, вспомним тему: «ЭП наденет на всех бездомных животных ошейники». Один из первых аргументов, который нам приходит в голову, это то, что животным с ошейником будет безопасней. Поэтому тезис нашего аргумента мы заявляем примерно следующим образом: «Безопасность животных» или «Вопрос безопасности животных».

Назад

ОБЪЯСНЕНИЕ

- Объяснение – это центральный момент аргумента. Если Заявление занимает 5% аргумента, доказательство – 20%, а вывод – 10%, то объяснение составляет оставшиеся 65% аргумента.
- Объяснение полностью состоит из логики. Для доказательства аргумента используется логическая цепочка, каждый последующий элемент которой является следствием предыдущего. Рассмотрим это на примере с уже выбранной темой «ЭП наденет на всех бездомных животных ошейники». Итак, мы заявили аргумент: «Безопасность животных». Теперь мы объясняем аргумент используя логическую цепочку: «Человек отрицательно относится к бездомным животным – он может проявить к ним жестокость – ошейник создает ощущение что у животного есть хозяин, и, соответственно, дом - бездомное животное с ошейником не выглядит бездомным – человек не будет относиться к нему отрицательно – человек не будет проявлять к нему жестокость». Это объяснение аргумента, состоящее из одной логической цепочки.

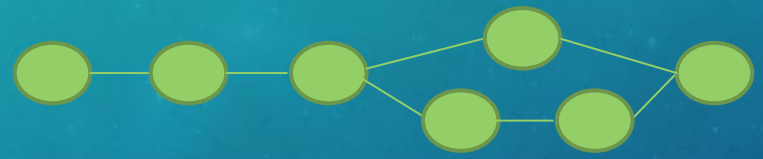
Объяснение

- Чем сильнее аргумент, тем больше шансов, что оппонент не сможет его опровергнуть, и что аргумент может решить исход игры. Для того, чтобы сделать аргумент сильнее, мы можем воспользоваться несколькими приёмами.
- Первое – это ветвление логики аргумента. Вернёмся к данному нами объяснению:
  «Человек отрицательно относится к бездомным животным – он может проявить к ним жестокость – ошейник создает ощущение что у животного есть хозяин, и, соответственно, дом - бездомное животное с ошейником не выглядит бездомным – человек не будет относиться к нему отрицательно – человек не будет проявлять к нему жестокость». Здесь говорится о жестокости только на том основании, что животное является бездомным. Теперь мы немного усложним аргумент:
- «Человек отрицательно относится к бездомным животным – он может проявить к ним жестокость – ошейник создает ощущение что у животного есть хозяин, и, соответственно, дом(далее идёт развилка)
  (- бездомное животное с ошейником не выглядит бездомным – человек не будет относиться к нему отрицательно
  - человек оценит риск нарваться на неприятности с хозяином этого животного)
  Далее развилка снова сливается в одно.
  – человек не будет проявлять к нему жестокость»

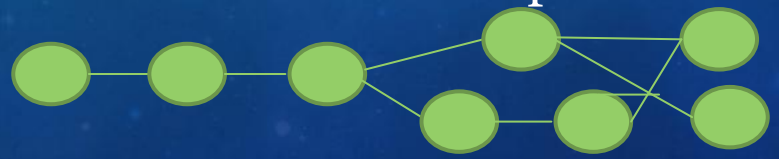
ОБЪЯСНЕНИЕ

- Разницу первого и второго варианта объяснения можно продемонстрировать рисунком.
- Первая логическая цепочка:

- Логическая цепочка с усложнением:



- Но мы попробуем ещё усложнить аргумент, и в результате, он примет следующий вид: «Человек отрицательно относится к бездомным животным – он может проявить к ним жестокость – ошейник создает ощущение что у животного есть хозяин, и, соответственно, дом
(- бездомное животное с ошейником не выглядит бездомным – человек не будет относиться к нему отрицательно
- человек оценит риск нарваться на неприятности с хозяином этого животного)
– человек не будет проявлять к нему жестокость
- вероятность того, что человек возьмёт животное, которое было домашним до того, как попало на улицу, выше, чем если животное всю жизнь провело на улице». В результате получаем:



Объяснение

- Таким образом, чем больше звеньев в логической цепочке, и чем больше ветвлений в логике аргумента, тем он сильнее.
- Не стоит думать, что элементарная логика может делать аргумент сильнее. К примеру: «Огонь горит – огонь может обжечь человека – стоит остерегаться огня» – это элементарная логическая цепочка. Все и так знают, что огня следует остерегаться. В свою очередь «Огонь может распространяться очень быстро – для его появление нужен всего лишь кислород и искра – почти все окружающие вас предметы могут гореть или плавиться – следует следить за использованием огня в доме» будет являться уже более сложной логической цепочкой.

Назад

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО

- Доказательство это некое реальное подтверждение рассказанной вами логики, которое переводит ваш аргумент из статуса «виртуальное» рассуждение в «реальное». К примеру, в теме про ошейники мы можем привести следующее доказательство: «Существуют группы людей, особенно в ряде европейских стран, которые совершают такие действия на свои личные средства. В результате, смертность бездомных животных в городах, где действуют эти группы лиц, снизилась». Или другое доказательство: «Международной организацией GREENPEACE было проведено исследование реакции людей на фотографии животных с ошейником, и без него. То есть, людей опрашивали на улицах, им показывали две картинки, и спрашивали, какие ассоциации возникают у них с каждой из фотографий. Результаты фотографии животного без ошейника в большинстве своём содержали ассоциации «болезнь, опасность» и подобные. С ошейником – «дом, потерянное животное» и т.д.
- Можно предъявить оба доказательства сразу. В этом случае аргумент станет только сильнее и весомее в глазах судей и слушателей.

Назад

Вывод

- Последним компонентом аргумента является вывод. Как правило, вывод показывает весомость аргумента и тот вклад, который он внёс в игру.

Назад

КАК СДЕЛАТЬ АРГУМЕНТ

- Существуют разные способы конструирования аргумента. Они различаются по подходам, объему, времени, которое нужно на них затратить, и по результату, который они могут принести. Здесь представлены основные:
- Интуиция и опыт
- Анализ темы
- Акторы
- Сферы
- Табличный

- Итог

Назад

Интуиция и опыт

- Интуиция и опыт – то, что в первую очередь направляет нас в игре. После того, как спикер услышал тему, в его голове начинают лихорадочно проноситься ассоциации с содержанием этой темы, и воспоминания от игры на похожую тему. Те аргументы, которые возникают в нашей голове в первые минуты обдумывания, как правило, являются рождёнными интуицией и опытом.
- Интуиция помогает нам в ряде достаточно простых, и широких тем. Мы знаем, что наркотики это плохо, что смерть это плохо, что здоровье и хорошие отношения это хорошо, и т.д. На основе именно этих оценочных категорий спикер и придумывает свои первые аргументы.
- Опыт позволяет нам пользоваться таким приемом, как аналогия. Мозг человека является самым энергозатратным органом человека. И чтобы как-то облегчить свою работу, и сэкономить энергию, мозг идёт самым простым путём – он начинает вспоминать, и сравнивать сыгранные нами темы с той, что дана нам сейчас. Такое сравнение и называется аналогией.
- Интуиция и опыт, как правило, могут сформировать один-два стоящих аргумента, не более.

Назад

Анализ темы

- Анализ темы позволяет нащупать не столько конкретные аргументы, сколько направления, поиск аргументов в которых будет наиболее результативным.
- Анализ темы представляет собой банальный разбор темы. Лучше всего будет понятно на примере. «ЭПСЧ без труда вполне можно выловить рубку из пруда». Далее представляется примерный анализ: «Если палата так считает, значит эта пословица не является верной. Даже не вся пословица, а какой то её элемент. Навряд ли это часть про результат(рыбку). Скорее всего проблема в труде. Почему же ? Наверное, потому что существуют примеры, опровергающие эту пословицу. Что, если ты родился в богатой семье, в которой без того самого труда уже имеешь все удобства. Да, отлично, на этом примере и сделаю аргумент».

Назад

АКТОРЫ

- Данный способ достаточно прост, и заключается в следующем: перебираются все причастные к теме акторы, и при этом оценивается степень их важности и уровень влияния законопроекта на их жизнь. Для рассмотрения возьмем тему: «ЭП при авиаперевозках будет учитывать не только вес багажа, но и вес человека». Теперь мы выявляем основных акторов данной темы: авиакомпании и пассажиры. Но ведь пассажиры, согласно теме, бывают разными, а именно - с нормальным весом, и с избыточным. Кроме того существуют люди с недостаточным весом. Но здесь важно понимать, что выбор акторов должен быть обоснован. Сколько людей с нормальным весом пользуется услугами авиакомпаний ? Много. А людей с избыточным весом ? Тоже много. А людей с недостаточным весом ? Мало. Таким образом, группа людей с недостаточным весом не является актуальной в данной теме ввиду малого своего количества.

АКТОРЫ

- Таким образом было выделено три актора: авиакомпании, люди с нормальным весом, люди с избыточным весом. Далее следует выяснять отношение этих акторов к теме.
- Люди с нормальным весом. Тут сразу возникает вопрос о несправедливости. Почему человек с весом 70 кг(нормой для него) и багажом в 30 кг платит ту же сумму за билет, что и человек с весом в 100 кг(избыточным весом) и багажом в 20 ? Вот на основании этого и строится дальнейшее рассуждение, а затем и аргумент.
- Люди с избыточным весом. А чем они отличаются от других людей ? Разве вес является причиной для дискриминации ? И т.д.
- Авиакомпании. Единственный вопрос касательно них – а денег они будут зарабатывать больше, или меньше ?

Назад

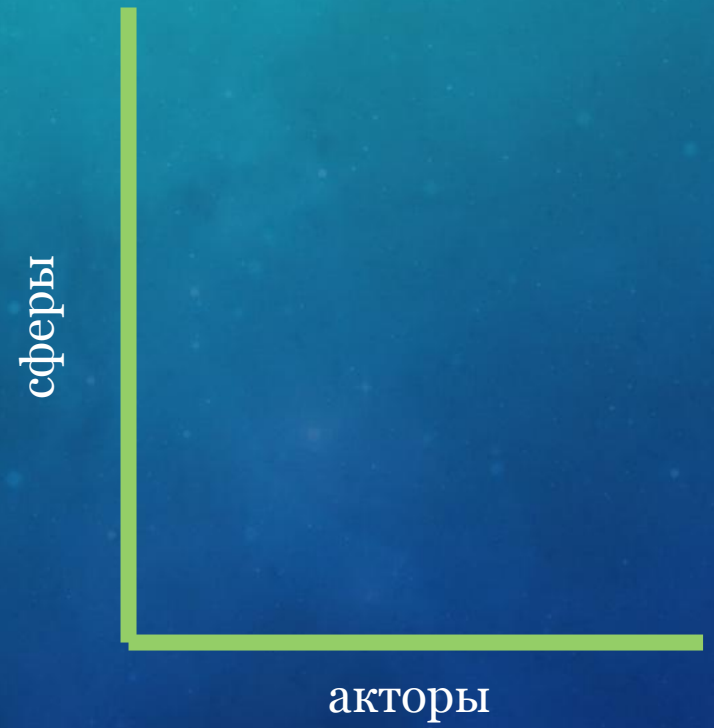
СФЕРЫ

- Из школьного курса обществознания мы знаем 4 сферы общественной жизни: политическая, экономическая, социальная, духовная.
- Но на самом деле, этих сфер куда как больше. Они рождаются на стыках четырёх основных, и на стыках стыков, и так то бесконечности.
- Метод заключается в том, что спикер перебирает все сферы жизни, что можно здесь применить, и оценивает их важность для данной темы.
- Для рассмотрения возьмём следующую тему: «ЭП в качестве ответных санкций запретит продукцию Apple на территории РФ». Далее следует перебор сфер.
- Экономическая – Да, в этой сфере можно придумать аргумент, ведь действие законопроекта коснётся тех, кто продукцию продаёт, и тех, кто её покупает.
- Духовная – Нет, не думаю что здесь можно найти какой-либо стоящий аргумент
- Политическая – Возможно. Всё таки дело касается отношения стран. Да и к тому же говорится о ответной мере на санкции..
- И т.д.

Назад

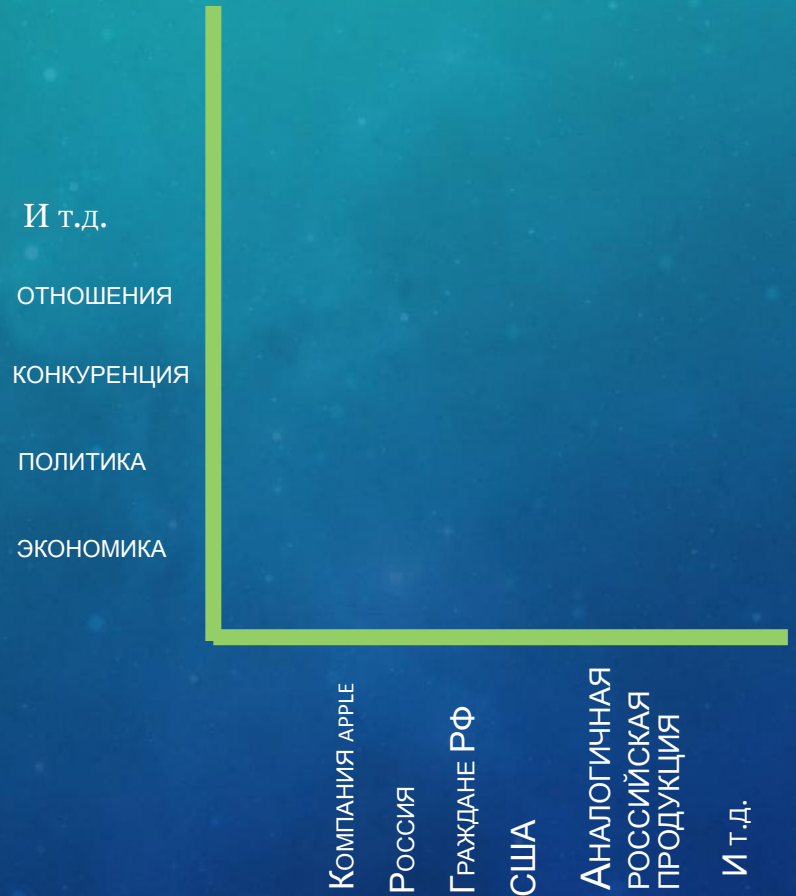
ТАБЛИЧНЫЙ

- Данный способ является комбинацией конструирования аргумента по акторам и по сферам. Для наглядности и удобства используется блокнот. В нём спикер чертит две линии, которые выходят из одной точки вверх, и вправо. Та линия, что идёт вверх подписывается как «сферы», другая – как «акторы».



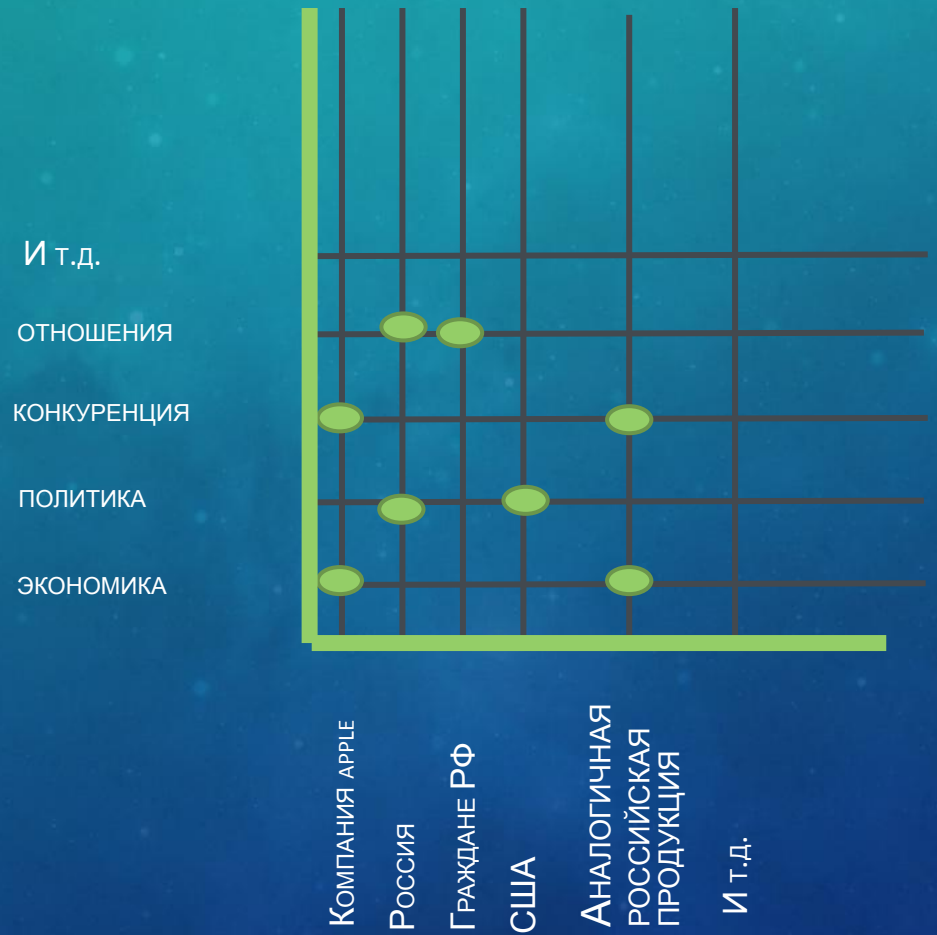
Табличный

- Следующим действием спикер выписывает все сферы, которых касается тема, и всех акторов, которые данная тема включает.
- Пример: «ЭП в качестве ответных санкций запретит продукцию Apple на территории РФ»



Табличный

- Далее спикер рисует горизонтали и вертикали от каждого элемента, после чего отмечает пересечения, где возможно найти аргумент, а затем приступает, непосредственно, к его конструированию.



Назад

Итог

- Таким образом, аргументация – это не такая уж и сложная вещь. В этом деле важна практика. Со временем спикер учится делать более качественные и более сильные аргументы. Опытные спикеры имеют свои способы нахождения аргументов, который порой разительно отличаются от тех основных, которые были описаны в этом разделе.

Назад

РЕЛЕВАНТНОСТЬ АРГУМЕНТА

- Приведение нерелевантных аргументов – основная ошибка начинающих игроков. Объяснить релевантность достаточно просто – это отношение аргумента к теме. К примеру: «ЭП введёт во всех школах изучение религий». Релевантным будет аргумент, гласящий «много знания не бывает», или «современный человек должен разбираться в таких вопросах». Не релевантным будет аргумент типа «На самом деле человек произошёл от обезьяны, а религия это обман». Речь в данной теме не идёт о том, как всё таки произошёл человек. В данной теме обсуждается необходимость введения таких уроков в школе.
- Таким образом, релевантный аргумент – аргумент относящийся к теме. Нерелевантный аргумент – аргумент не относящийся к теме.

Назад

Опровержение

- Что такое опровержение
- Как опровергнуть аргумент

Меню

Что такое опровержение

- Опровержение это способ принизить значимость аргумента в игре, или даже полностью разрушить его. В зависимости от ситуации, спикер должен выбирать между тем, чтобы сделать упор на составление нового аргумента, или на опровержении аргументов оппонента. Вся сложность выбора заключается в ограниченности времени речи и подготовки.
- Опровержение важно, потому что спикер должен не только доказать, что его позиция верна, но и то, что позиция оппонента не верна.

Назад

КАК ОПРОВЕРГНУТЬ АРГУМЕНТ

- Опровержение аргумента является полной противоположностью его составления.
- Прежде всего, чтобы разрушить аргумент оппонента, нужно внимательно его выслушать, и понять.
- Следующий шаг, это вспомнить, из чего состоит аргумент: Заявление, объяснение, доказательство, вывод.
- Далее выбирается та часть аргумента, через которую мы будем его разрушать. Самым эффективным, как правило, является разрушение аргумента через объяснение. Но обо всём по порядку.
- Заявление, объяснение, доказательство, вывод.
- После опровержение аргумента, необходимо подчеркнуть важность сказанного.

Назад

Заявление

- Через заявление опровержение никогда не строится. Оно просто повторно используется, чтобы судьи и спикеры поняли, какой именно аргумент вы собираетесь опровергнуть.

Назад

Объяснение

- Напомню, основная часть объяснения аргумента – это некая логическая цепочка, подтверждающая его правоту. Эта цепочка, в свою очередь, состоит из звеньев. Так вот опровержение – это поочередное разрушение каждого(или большинства)звена логической цепочки.
- Пример: «ЭП запретит продажу оружия несовершеннолетним в США». Наш оппонент говорит нечто вроде: «Оружие продают свободно – подростки имеют возможность его купить – имея возможность, они совершают преступления», на что мы можем заметить: «Оружие продают свободно, подростки имеют возможность его купить – но не возможность имеет значение, а их психическое состояние – совершить убийство они могут и вилкой». Представим это графически:

Назад

Доказательство

- Опровержение через доказательство – это приведение примера, противоположного примеру оппонента. «ЭПСЧ все медведи белые». Оппонент говорит нам: «Наука встречала только белых медведей», на что мы отвечаем: «Мой ручной медведь Вася – черного цвета»

Назад

Вывод

- Кроме того, можно оспорить вывод из аргументы, который сделал оппонент. Он говорит нам: «…таким образом, это приведёт к а, б, в», на что мы замечаем: «нет, на самом деле это всё приведёт к д»

Назад

ПОДДЕРЖКА

- Поддержка аргумента делится на два случая:
- Первый – это когда поддержка аргумента используется для восстановления значимости аргумента после того, как его опроверг оппонент. Разрушить аргумент полностью – значит опровергнуть и его объяснение, и доказательство, и вывод, который из него следует. На практике, полное опровержение аргумента происходит редко. Чаще всего спикер концентрируется на 1-2 элементах. Задача восстанавливающего аргумент – выявить «пострадавшие» элементы, и «опровергнуть опровержение» оппонента. В результате речи спикера аргумент восстанавливает свою значимость и может иметь прежнее влияние на исход игры.
- Второй случай – когда аргумент не был никем опровергнут, но второй спикер команды во время речи первого спикера, или во время речи оппонента, или уже во время своей речи придумал, какие дополнительные звенья логической цепочки/выводы/примеры можно добавить в аргумент, чтобы он имел ещё большую ценность, и возможность опровергнуть его стала ещё меньше.

ПОДДЕРЖКА

- Как сделать поддержку ? Как я уже говорил, нужно выявить «поврежденные» звенья цепочки и заменить их на более подходящие, противоречащие звеньям оппонента. Если речь идёт о доказательствах – привести ещё более достоверное и масштабное доказательство. Если дело касается вывода – сделать другой вывод на основании восстановленной и обновленной логической цепочки.

Меню

АНАЛИЗ

- Анализ – это представление всей картины игры перед судьями, и другими спикерами. Представьте, что судьи отсутствовали во время игры, и пришли только к началу вашей речи. Теперь вам нужно описать им всю игру. Именно описать, а не пересказывать. Это весьма тонкая грань, и начинающие игроки часто совершают именно пересказ игры. Основное различие анализа и пересказа – это объяснение содержания речей спикеров, не простое изложение этих содержаний.
- Существует несколько простых способов анализа: хронологический, по клэшам, по главному вопросу.
- СП и СО, основной функцией которых является анализ, практически не готовятся к игре. Их подготовка начинается во время самой игры. Они внимательно слушают и конспектируют/запоминают основные моменты выступлений всех спикеров, чтобы потом использовать их в своём анализе.

Меню

ХРОНОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

- Представляет из себя хронологическое описание речей всех спикеров, с введёнными ими аргументами/опровержениями/поддержками/и т.д. и обозначением того вклада, который они внесли в игру.

Назад

Анализ по клэшам

- Клэш – это точка столкновения спора. Та сфера/актор/принцип/статус/и т.д., вокруг которого строились аргументы и опровержения команд.
- Для анализа по клэшам, нужно, прежде всего, выявить эти точки столкновения.
- Объяснить, что в речах спикеров относилось именно к тому или иному клэшу
- Показать, какой из клэшей остался за той, или иной командой

Назад

Анализ по главному вопросу

- Представляет из себя определение вкладов команд в решение главного вопроса игры. Производится суммирование всего ими сказанного, и обозначаются некие воображаемые весы, которые показывают, какая из команд обозначила свой путь решения проблемы более уместным и стоящим.

Назад

КОНТАКТЫ

- Lex.sga@gmail.com
- Дискуссионный клуб Яковлевского района – www.vk.com/disscusyar
- Областная школа «Дебатная Лига Белогорья» - www.vk.com/dlb31

Меню