



# Общая информация

---

## Что такое дебаты?

- Дебаты представляют собой формализованную дискуссию, спор, протекающий по строгим правилам в жестких временных границах. Дебаты это интеллектуальная деловая игра, которая представляет собой соревнование двух команд на заданную тему.
- В настоящее время более чем в сорока странах мира, в том числе и в России, проводятся региональные, национальные и международные чемпионаты по дебатам.
- Дебаты нередко используются на различных общественных форумах в качестве технологии, позволяющей обозначить и яснее сформулировать проблему, подлежащую обсуждению, а также наметить основные подходы к ее решению.

## Чему учат дебаты?

- Помогут вам в развитии критического мышления
- Помогут вам развить навыки устной речи, слушания и ведения записей
- Научат вас смотреть на вещи с разных точек зрения, подвергать сомнению факты и идеи
- Научат вас логически выстраивать аргументацию и убеждать



# Участники

Таймкипер



Сторона утверждения

Сторона отрицания



Судьи

- **Сторона.** Состоит из 3 человек, которых принято называть спикерами. Команда, защищающая тему игры, называется утверждающей, а команда, опровергающая тему, называется отрицающей.
- **Судьи.** Решают, какая из команд оказалась более убедительной в доказательстве своей позиции. Судьи заполняют протокол игры, в котором отмечают области столкновения позиций команд, указывают сильные и слабые стороны выступлений спикеров. По желанию комментируют свое решение, обосновывая его.
- **Таймкипер.** Человек, который следит за соблюдением регламента и правил игры.

# Регламент игры

**Суть дебатов:** Убедить нейтральную третью сторону в том, что ваши аргументы лучше, чем аргументы вашего оппонента.

Сторона  
Утверждения (У) – «ЗА»



Спикер 1 (У1)  
Задача: представить свою точку зрения



Спикер 2 (У2)  
Задача: доказать точку зрения



Спикер 3 (У3)  
Задача: Проанализировать и подвести итог

СПИКЕРЫ	ВРЕМЯ
У1	2 минуты
О1	2 минуты
О2 к У1	2 минуты
У2 к О1	2 минуты
У2	2 минуты
О2	2 минуты
О1 к У2	2 минуты
У1 к О2	2 минуты
У3	1,5 минут
О3	2 минуты
У3	30 секунд

Сторона  
Отрицания (О) – «ПРОТИВ»

Спикер 1 (О1)  
Задача: представить свою точку зрения



Спикер 2 (О2)  
Задача: доказать точку зрения



Спикер 3 (О3)  
Задача: Проанализировать и подвести итог



# Регламент игры

**Спикер 1:** это лицо команды, для него характерны репрезентативные функции.

Его задачи:

## Сторона Утверждения (У) – «ЗА»

- представляет утверждающую команду
- представляет обсуждаемую тему
- более подробно останавливается на ее актуальности
- дает определение понятиям, входящим в тему, во избежание разного истолкования, для правильного понимания темы обеими командами. Это делается для того, чтобы сделать возможным столкновение позиций. Определения устанавливают ограничения, но в тоже время дают пространство для спора. Иными словами, определения не должны быть ни слишком узкими, ни слишком широкими
- выдвигает критерий, который является базовой ценностью в позиции команды. Критерий выступает как смысл всего обсуждения. Под критерий подстраиваются все аргументы
- представляет точку зрения своей команды, выдвигает аргументы, которые будут доказываться командой в ходе игры
- заканчивает свое выступление четкой формулировкой общей линии Утверждения.



СПИКЕРЫ	ВРЕМЯ
У1	2 минуты
О1	2 минуты
О2 к У1	2 минуты
У2 к О1	2 минуты
У2	2 минуты
О2	2 минуты
О1 к У2	2 минуты
У1 к О2	2 минуты
У3	1,5 минут
О3	2 минуты
У3	30 секунд

## Сторона Отрицания (О) – «ПРОТИВ»

- отрицает тезис/ тему команды утверждения, формулирует тезис отрицания
- принимает определения, которые были заявлены 1 спикером команды Утверждения. В случае неоправданно узких определений, команда отрицания должна им противостоять. Если она сможет показать несостоятельность определений своих противников, она имеет право заменить их своими. Поэтому Утверждающая команда должна сделать все, чтобы избежать подобного спора, представляя ясные и разумные определения с самого начала
- принимает критерий команды утверждения, но при этом подчеркивает, что прийти к этой ценности можно, только с позиции, которую отстаивает команда отрицания
- опровергает аргументы утверждающей стороны
- В заключение после представления позиции команды Отрицания, 1 спикер еще раз четко формулирует общую линию своей команды.



# Регламент игры

**Спикер 3\*:** это «мозг» команды. Его задача аналитическая, а потому наиболее трудная

## Сторона Утверждения (У) – «ЗА»

- акцентирует узловые моменты дебатов, выделяет точки столкновения позиций
- частично возвращается к аргументам, выдвинутым командой в начале игры, и еще раз объясняет, как они поддерживают позицию утверждающей стороны
- указывает на уязвимые места в позиции отрицания
- сосредотачивается на сравнении аргументов противоположных команд, объясняет, почему аргументы утверждения более убедительны
- завершает линию утверждения, подводит итог.



СПИКЕРЫ	ВРЕМЯ
У1	2 минуты
О1	2 минуты
О2 к У1	2 минуты
У2 к О1	2 минуты
У2	2 минуты
О2	2 минуты
О1 к У2	2 минуты
У1 к О2	2 минуты
У3	1,5 минут
О3	2 минуты
У3	30 секунд

## Сторона Отрицания (О) – «ПРОТИВ»

То же самое, что и У3, делает и О3, но так как его полноценное выступление в самом конце, его речь может выглядеть более яркой и выигрышной. Для достижения этого эффекта 3 спикер в заключение своей речи может использовать эмоциональный прием. Например, можно подобрать меткое выражение или точное сравнение, красноречивую, но при этом краткую цитату.

Далее У3 дается 30 секунд на «последнее слово»



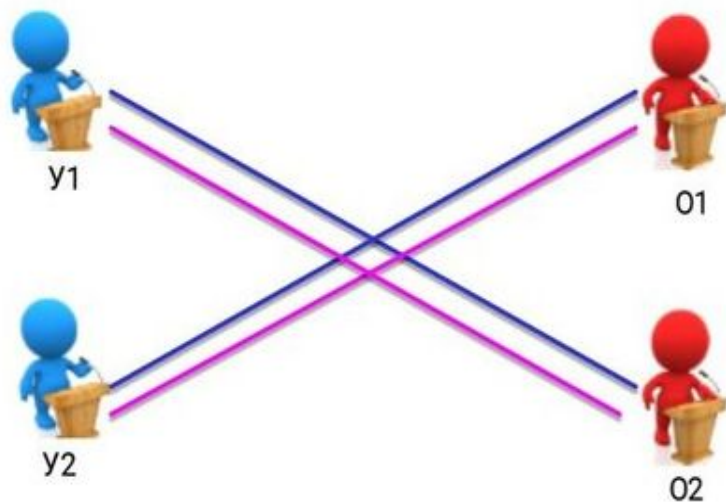
\*Так как выступление 3 спикеров обеих команд подытоживает все выше сказанное, оно должно быть хорошо продумано. По сути речь 3 спикера представляет собой анализ проблемы. При этом 3 спикер в своем выступлении поднимается выше конкретных фактов и отдельных аргументов, выходит на аналитический уровень осмысления проблемы, рассматривает вопрос с точки зрения глобального понимания. При этом он использует метод индукции, осуществляет логический переход от аргументов к обобщающему тезису.

# Регламент игры

**Раунд перекрестных вопросов:** Цель раунда перекрестных вопросов - разъяснение позиции или выявление изъянов в формулировке аргументов противника. Например, Вы могли бы вынудить оппонента в своем ответе связать себя каким-либо положением, которое сможете выгодно использовать, завести его в ловушку.

Сторона  
Утверждения (У) – «ЗА»

Сторона  
Отрицания (О) – «ПРОТИВ»



СПИКЕРЫ	ВРЕМЯ
У1	2 минуты
О1	2 минуты
О2 к У1	2 минуты
У2 к О1	2 минуты
У2	2 минуты
О2	2 минуты
О1 к У2	2 минуты
У1 к О2	2 минуты
У3	1,5 минут
О3	2 минуты
У3	30 секунд

# Темы на школьные этапы:

1. Электронный дневник лучше бумажного.
2. Отметки являются эффективным инструментом оценки знаний учащихся.
3. Экология - это дело каждого из нас, а не определенных инстанций.
4. Электронная сигарета наносит такой же вред, как и обычная.
5. Срочную службу в армии необходимо отменить.
6. Малолетних преступников необходимо наказывать так же, как и взрослых.





**Спасибо!**

**#ШкольнаяЛигаДебатов**

**#молпарлам**

