

# Төрешілік тренинг

ШЫНГЫС АЙДЫНОВ

НОМАД ПК

# Не үшін төрешілік өте маңызды?

- Көбіне үйретілмейді
- Әр адамның басынан өтеді
- Дебаттың дамуына аса қатты қажет

# Қандай проблемалар бар?

- Төрешінің ойын кезіндегі тәртібі
- Төрешіліктің қате критерилері
- Төрешілік шешімді түсіндіре алмау немесе оны қате қабылдау
  - Жеке ойын қолдану
  - Ойыншылар айтпаған нүктелерді қосу
  - Өзі командаға қарсылыққа шығу
  - Дебат теориясын қате білу

**Спикерлік ұпай**



# Тәртіп:

- Төреші ойыншылар тәртібін қадағалайды
- Уақытында кіру
- Ойын кезінде тыныштық сақтау
- Сөздерге шақыру
- Уақыт өткенін қадағалау
- Басқа да формат моменттерін қадағалау (POI уақыты, дөрекі сөйлеу, телефон қолдану, үстелдердің бір-бірімен ақылдасуы)

# Тәртіп:

- Төреші ешқашан эмоция білдірмейді (басын иземейді, шайқамайды, күлмейді немесе түрін бұзбайды)
- Төреші барлығын тыңғылықты жазады
- Төреші барлығын тыңдап, көңілін басқа заттарға аудармайды
- Төреші ойыншылармен раунд кезінде сөйлеспейді
- Төреші раунд барысында қалжыңдаспайды

# Төреші:

- Ешқашан жазаламайды (тек санамайды)
- Ешқашан өз ойын қоспайды (интуитивті логика болмағанша дейін)
- Ешқашан өзі қарсылыққа шықпайды
- Өтірікті анықтай алады (ОАС)

# Төреші:

- Қарардың әсерлері туралы ойлайды, алайда әр қарарға қатысты алдын-ала қалыптасқан көзқарасы жоқ
- Ақылды азамат; арнайы салада маман емес (Қазіргі заманғы газеттерді уақытылы оқып тұрады; кәсіби/арнайы саланың журналдарын оқымайды).
- Оның келетін мекені жоқ; ешбір дебат қоғамының жаргондарын/ортақ аргументтерін білмейді
- Бірақ, ол (ақылды бола тұра) аргументтерді түсіндірсе, ұға алады
  - Мысалы сіз ойында «социалды контракт» немесе «модернизация теориясы» - қолдана аласыз, бірақ төреші ойынға дейін бұл концепттердің мағынасын біледі деп ойлай алмайсыз
- **МАҢЫЗДЫ!** Төреші – ОАС. **Арнайы терминдерді** (*трагедия общин; количественное смягчение; дилемма вооружений*) қолдансаңыз, төреші тек қана сол терминдердің білгендіктен ғана сізге **ұпай бере алмайды**
- Дүниежүзілік тарихының орташа білімі бар
- Аргументтер арасында жақсы көретін аргумент түрі жоқ (принципиалды, практикалық аргумент болсын – ең маңыздысы: дәлелдеу деңгейі және релевантты болғаны)

# Критерилер:

- Аргументті салыстыру
- Аргумент критерийлері
- Қарсылықты қарастыру
- Клэштерді өзара салыстыру (вертикаль, горизонталь, диагональ)



# Аргументтерді салыстыру

- Релеванттылық
- Дәлелденуі
- Маңыздылығы
- Шындығы

# Аргументтерді салыстыру

- Аргументтерді бағалаған кезде:
  - төрешінің ойы ашық қалу керек
  - раундта не шын/не шын емес болғанына шамасы жеткенше өзінің көзқарасын қатыстырмау керек
    - Егер тек қана ОАС өтірік деп санайтын зат айтылған болса (Израиль және Палестина – тату тұратын елдер; НАТОға Ресей мен Қытай кіреді) аргументты санамауға құқылы
- Төреші аргументтің дәлелдену деңгейін **салыстырмалы түрде (!!!)** қарастырады
  - **Жақсы дәлелденген аргумент** *шындыққа жанасатын алдыңғы себептерден тұрады, және оның толық түсіндірілген және логика заңдарына сай буындары тиянақты қорытындыға алып келеді*

# Аргументтерді салыстыру

- Төреші раундта не релевантты болғанын шешу үшін осы өлшемдерді қолданады
  - 1) Топтар не шын және маңызды екеніне келіскені бойынша
  - 2) Топтар не шын және маңызды екеніне жанама жолмен келіскені бойынша
  - 3) Бір тарап не маңызды екенін толықтай түсіндіріп, сәтті дәлелдегені бойынша
  - 4) Егер 1–3 болмаса, ОАС (төрешінің өзі емес) не маңызды деп санайтынына қарай
- ЕСТЕ САҚТА: релеванттық әрқашан да салыстырмалы!

# Қарсылық:

- Қарсыластық жайлы:
- Төрешілер ойыншыларды оппоненттердің аргументтеріне жауап беруге ынталандыру керек, бірақ:
  - *Әр аргументке жауап беру* керек деген **абсолютты міндет жоқ**
  - Сонда да, егер ең маңызды аргументтерге жауап (**бөлек/біріктірілген қарсыластық**) болмаса, ол аргументтерді сол топ мойындады деп санауға төреші құқылы
  - “Қарсыластығымыз осы...” деген маркер-сөз жоқ болса да, аргумент қарсыластық болып санала алады
- Маңызды емес аргументке қарсылық келмесе, ол автоматты түрде сол жаққа пайдасын бермейді (тек негізгі релевантты нүктелерді салыстыру керек).

# Клэштер:

- Горизонталь
- Вертикаль
- Диагональ
- Жалпы 6 клэш

# Дебат теориясы:

- ОЛО маңыздырақ аргумент енгізуі
- ОХ жаңа заттар енгізуі
- Қарсылық кеңейту бола алады
- Оппозицияда найфинг бола алмайды
- Қарсылық кезінде тек сол нүктелерсіз қарау, алайда жазаламау (тіпті егер де, альтернативті сценарий – өз-өзіне қарсы шығу болып табылмайды)
- Рөл орындау ең басты емес
- Аргументтерді елемеу, олардың маңыздылығын жоққа шығармайды

# Дебат стилі:

- Сөйлеу стилі ешқалай жалпы көндіруге әсер етпейді
- Ойын стильдері әр түрлі болуы мүмкін, төрешінің сүйікті стилі жоқ
- Глобальды контекст

# Практикалық кеңестер:

- **0 ҚАДАМ: ЖАЗУ ЖАЗҒАНДА**
- Раундта не болғанын **жақсылап** жазу керек
- Спичтерге, аргументтерге өз комментарийлеріңізді жазу керек (сұрақтар, кемшіліктер. **ҚАРСЫЛЫҚ ЕМЕС!**)
- Тікелей клэште кім жеңіп тұрғанын раунд барысында анықтағаныңыз сізге көмектеседі



- **1 ҚАДАМ: ЖАЗБАЛАРЫҢЫЗДЫ ҚАРАП ШЫҒУ (3 мин)**
  - раундта не болғанын, өз комментарийлеріңізді қарап шығыңыз
  - Алғашқы ранктеріңізді қойыңыз (нақты емес болса да)
  
- **2 ҚАДАМ: ТАЛҚЫЛАУ ЖӘНЕ КОНСЕНСУСКЕ КЕЛУ (10 мин) :**
  - Егер келісіп тұрсаңдар, бір тексеріп, ранк қоя беріңдер.
  - Егер келісімге келе алмай жатсаңыз, чейр (бас төреші) вингті (шет төрешіні) шешімін ақтауды сұрайды.
  - Чейр барлығына сөз беріп, әр түрлі көзқарастың айтылуына жол беру керек
  - Келіспеген жерде, дауыс беру керек. Егер бірдей болып тұрса, чейр дауысы шешеді (2x2 = чейр дауысы; 2x1 = көпшілік дауысы)
  - Консенсуске келуге тырысыңдар, бірақ келіспеушілік те болуы мүмкін □ созбаңдар!

- **3 ҚАДАМ: ШЕШІМДІ ТҰЖЫРЫМДАҢДАР (2 минут):**
  - 15 минут аяқталғанда, ранк, спикерлік ұпай қойыңдар.
  - Спикерлік ұпай шкаласы (Көшпенділер Көкжиегі)
  - Ранктар
  - Тексеріп алыңыз
  
- **4 ҚАДАМ: ШЕШІМІҢІЗДІ ЖАРИЯЛАҢЫЗ (<15 минут)**
  - Алдымен шешімді жариялаңыз, сосын түсіндіріңіз
  - Егер дауыс берумен шешілген болса, және чейр азшылықта болса, уингке шешім жариялау құқығын бере алады (бергісі келсе)
  - Ең маңыздысы:
    - Салыстырмалы фидбек
    - Толық, егжей-тегжейлі фидбек
  - Шешім жариялаудың басты мақсаты: командаларды бір бірімен салыстырғанда неге бірін бірі озғанын түсіндіру
  - Конструктивті критика (кеңестер):
    - Приоритеті төменірек (егер уақыт болып тұрса бер)
    - Ажырату керек (ранктарға қатысы жоқ екенін)

- Топтар төрешілер шешімін жариялаған кезде үндемей тыңдау керек
- Төрешілер сұрақтар қойғанға ашық болу керек; сұрақтарға жауап беруге дайын болу керек
- Сұраққа жауап беруге тек қана чейр емес, уинг те дайын отыру керек

# Төрешілік фидбэк:

- Өзіңе әрдайым фидбэк ал
- Ойыншылар фидбэк берсін (БТ үшін)
- Уингтан чейрға және керісінше

# Резолюция түрлері:

- БП (бір іс әрекет жасайды)
- БП ..... деп есептейді
- БП Х ..... жасау керек деп есептейді
- БП Х ретінде .....
- БП ..... өкінеді
- БП ..... қолдайды

Назарларыңызға рахмет!

# Пайдаланылған әдебиет

- WUDC 2015 Malaysia, adjudication manual
- Мағжан Советбек, 2017. АПА академия.
- Айгерим Шадеева, Инкар Айткужина, 2017. Небо Кочевников турниры.