

# Образовательная технология «Дебаты»: возможности использования в урочной и внеурочной деятельности

Советник директора по воспитанию  
МБОУ Стабенской СШ Смоленского района  
Деркач Виктория Анатольевна

- **ДЕБАТЫ Карла Поппера** - программа для учащихся, позволяющая обучить умению рассуждать, критически мыслить, продуктивно организовывать процесс дискуссии.



**Карл Раймунд Поппер**

австрийский и британский  
философ и социолог

**1902-1994**

# Что есть «Дебаты»?

---


- ▶ Международная программа «Дебаты» пришла в Россию в 1994 году в виде интеллектуальной игры
- ▶ Каждый раунд игры – это состязание двух команд в аргументации обоснования или опровержения заданной темы. Побеждают в игре логичность и ясность изложения позиции, командный дух, умение реагировать на аргументы и вопросы .

# Понятие «Дебаты»

- ▶ прения, обмен мнениями на каком-либо собрании, заседании (С.А. Пуйман и В.В. Чечет)
- ▶ форма обучения общению, способ организации воспитательной работы школьников, позволяющий тренировать навыки самостоятельной работы с литературой и другими источниками информации, отрабатывать умения вести дискуссию и отстаивать собственную точку зрения с учетом того, что и противоположная позиция тоже имеет право на существование (доктор пед. наук Е.О. Галицких)
- ▶ форма проведения учебного занятия или воспитательного мероприятия, в рамках которого осуществляется формализованный обмен информацией, отражающей полярные точки зрения по одной и той же проблеме, с целью углубления или получения новых знаний, развития аналитико-синтетических и коммуникативных умений, культуры ведения коллективного диалога (канд-ты пед. наук Л.Н. Вахрушева и С.В. Савинова)

# Признаки и отличительные особенности

- ▶ Высокая степень стандартизованности:
  - жесткий временной лимит
  - четкие ролевые предписания,
  - критерии оценки
  
- ▶ Спорный тезис-утверждение, который является темой игры
  
- ▶ Требования к теме:
  - четкость и конкретность формулировки
  - значимость для воспитанников
  - перспективность для обсуждения




# Цель игры. Зачем играть в «Дебаты»?

---

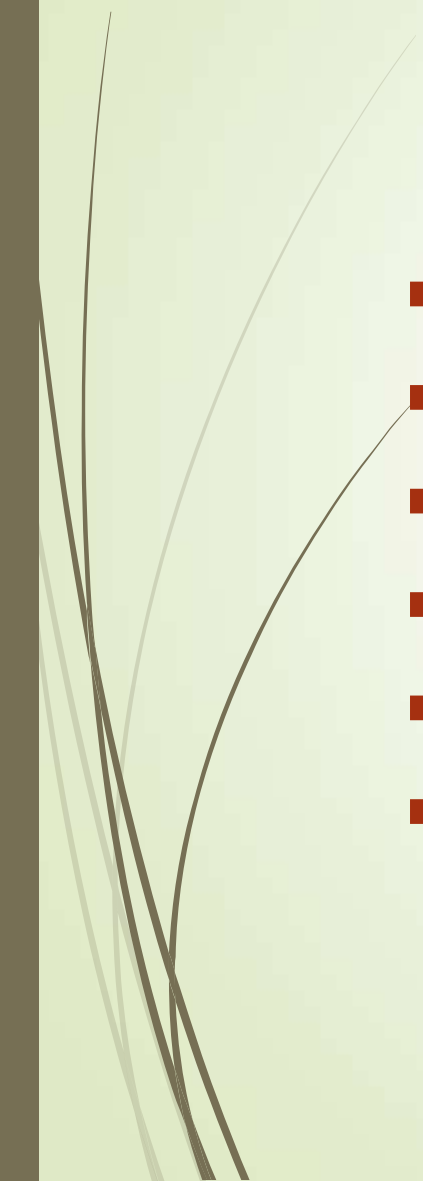
- Логическое и критическое мышление
- Навык в организации своих мыслей
- Навык устной речи
- Умение быть толерантным к различным взглядам
- Навык уверенного поведения
- Навык работы в команде
- Умение сконцентрироваться на сути проблемы
- Умение выработки стиля публичного выступления
- Умение работать с большим объемом библиографического материала.

# Подготовка


- Знакомство участников с сущностью, особенностями, правилами организации и проведения дебатов.
- Определение исходного тезиса дебатов.
- Подбор, изучение и анализ основной литературы.
- Распределение ролей.
- Разработка кейса понятий, аргументов, контраргументов.
- Разработка экспертами критериев оценки.
- Индивидуальный инструктаж о процедуре дебатов.




# Действующие лица. Кто играет в «Дебаты»?

- ▶ Ведущий
  - ▶ Команда утверждения ( У1, У2, У3, ...)
  - ▶ Команда отрицания (О1, О2, О3, ...)
  - ▶ Тайм-киппер (секретарь)
  - ▶ Эксперты
  - ▶ Зрители
- 





# Сценарий игры. Как играют в «Дебаты»

- ▶ Общий формат 45-60 минут
  - ▶ Речь каждого спикера 3-5 минут
  - ▶ Раунд вопросов 2-3 минуты
  - ▶ Команда может взять 2-3 тайм-аута по 1-2 минуты
- 

# Сценарий игры. Как играют в «Дебаты»

- Вступительная речь ведущего
- У1 (формулирует тезис, называет ключевые понятия и аспекты)
- О1 (формулирует антитезис, а также понятия и аспекты)
- У2 (приводит аргументы и поддержки в пользу своего тезиса)
- О3 (задает вопросы У2)
- О2 (приводит аргументы и поддержки в пользу своего антитезиса)
- У3 (задает вопросы О2)
- Раунд вопросов зрителей (задаются конкретно 1, 2, 3 игрокам)
- У4 и О4 (по очереди подводят итоги того, что было сказано обеими сторонами во время дебатов)
- Обратная связь от зрителей
- Оценки экспертов

# Судейство в «Дебатах»

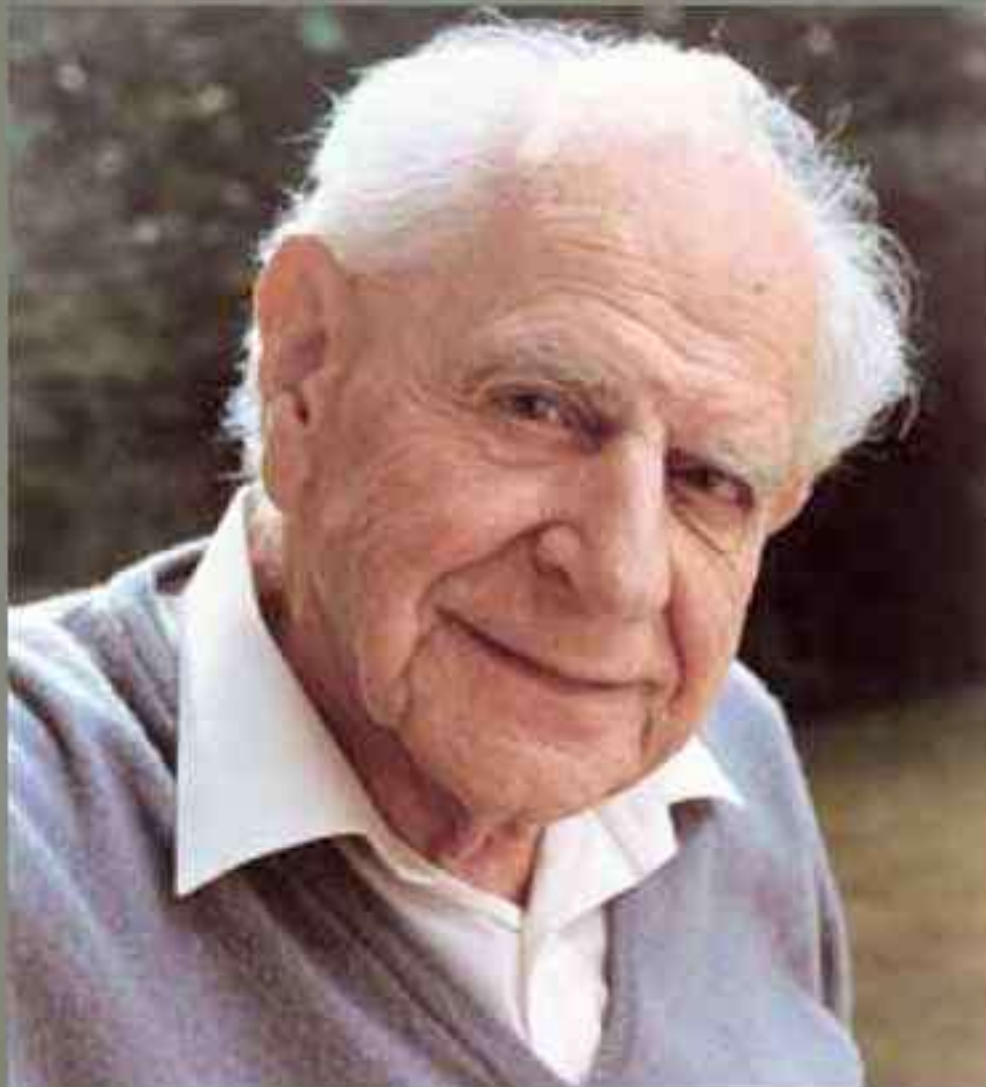
- С предельным вниманием выслушивать речи спикеров, вести рабочие записи, фиксируя все ключевые моменты выступлений и раундов перекрестных вопросов.
- С максимальной объективностью выбрать более убедительную аргументацию одной из команд.
- Принимать решение о том, какой команде отдать предпочтение на основе критериев:
  - Полнота.
  - Конкретность.
  - Осознанность.
  - Содержательность ответов на вопросы.
    - Оперативность.
    - Гибкость.
  - Структурированность.
    - Логичность.
  - Культура общения.
  - Выразительность речи.
  - Свободное владение материалом

# Примеры тем

- Школьная форма: «за» и «против»
- Компьютерные игры – зло или развитие?
- Смартфон в школах: да или нет
- ЕГЭ или старые добрые школьные экзамены
- Жить в городе лучше, чем в деревне?
- Общение живое или общение виртуальное
- Школьное самоуправление – право или обязанность
- Детские организации – лучший путь воспитать в себе личность
- Я в Движении?
- Монголо-татарского ига над русскими землями не существовало или..?
- Аграрная реформа Столыпина: прорыв или провал
- Возраст избирательного права должен ли быть уменьшен?
- Заимствованным словам у нас не место: да или нет
- Математика — царица наук?
- Нужно ли закрывать АЭС?
- Вирусы — существа или вещества?
- ГМО: больше вреда или пользы
- Нужно ли запретить пластик?



*Карл Раймунд Поппер  
(28 июля 1902 - 17 сентября 1994)*



Моральное кредо:  
*«Я могу ошибаться, а Вы  
можете быть правы; сделаем  
усилие, и мы, возможно,  
приблизимся к истине»*

---