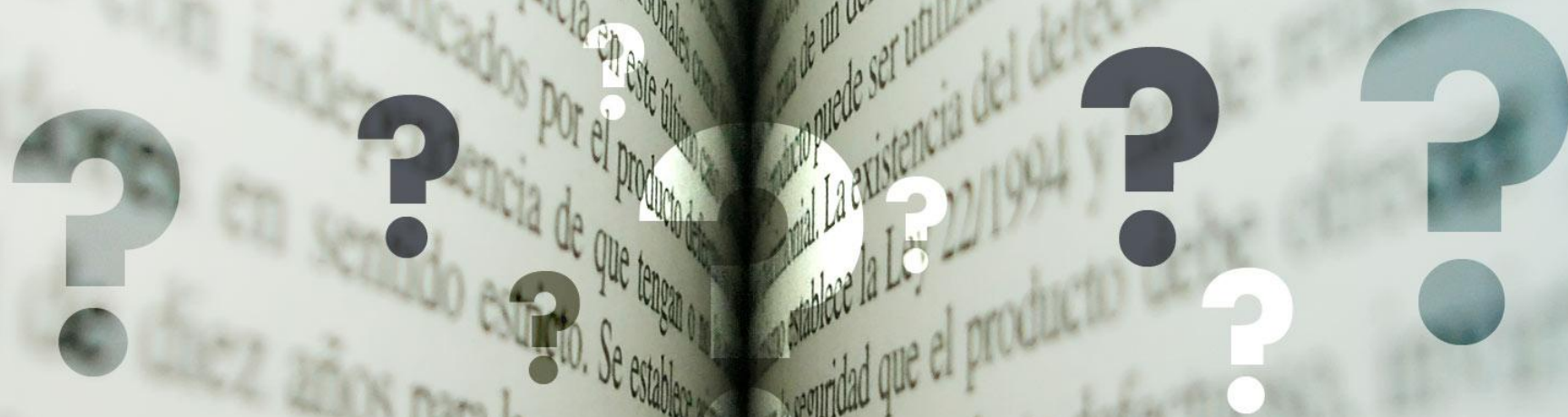


Discussio mater veritas est



# Технология «Дебаты»

Презентация выполнена  
студентом 34 группы  
Соловьевой Ольгой  
2016 год

- Дебаты берут свое начало в Древней Греции, где они были важным элементом демократии. Сейчас дебаты используют для получения знаний и умений, необходимых для преуспевания в современном демократическом обществе.

- **Разработаны Карлом Поппером.**
- **Это – игровая технология, имеющая свои принципы и правила, позволяющая развивать как коммуникативные умения учащихся, так и умения грамотно вести полемику, отстаивать свою позицию на основе знаний и логических рассуждений.**

## «Дебаты» позволяют решить следующие задачи:

- обучающие, т.к. это способствует закреплению, актуальности полученных ранее знаний , овладению новыми знаниями;
- развивающие, т.к. это способствует развитию интеллектуальных, лингвистических качеств, творческих способностей;
- воспитательные, т. к. это способствует культуре спора, терпимости;
- коммуникативные, т.к. учебная деятельность учащихся осуществляется в межличностном общении, обучение происходит в процессе совместной деятельности.

В основе дебатов лежит спорный тезис-утверждение, который является темой "игры" и определяет позиции двух соревнующихся команд.

- Например, в качестве таких тезисов могут стать утверждения: "Обучение мальчиков и девочек должно быть раздельным"; "Средняя школа готовит к реальной жизни"; "Школьная форма должна быть обязательной".

## Принципы «Дебатов»

1. Необходимо уважение к оппоненту.
2. Обязательна честность.
3. Проигравших нет.

# Формат дебатов предусматривает

- участие двух команд, состоящих из трех человек (Спикеры). Одна команда утверждает тезис, другая – опровергает его;
- участники заранее знакомятся с ролями;
- команды имеют право на 5-минутный тайм-аут для консультации друг с другом перед своим выступлением (тайм-аут можно использовать либо частями, либо полностью сразу).



## Time-Keeper


- за соблюдением регламента игры следит таймкипер, который показывает спикерам, сколько времени осталось до конца выступления или тайм-аута

## Jury

- дебаты судит судейская коллегия (Jury), состоящая из 3–5 человек. По ходу дебатов они заполняют особые протоколы. По окончании игры судьи, не совещаясь между собой, принимают решение, какой команде отдать предпочтение по результатам дебатов, т.е. они определяют, чьи аргументы и способ доказательства были наиболее убедительными;

## У каждой команды должен быть кейс игры, куда входит:

1. Тема.
2. Обоснование актуальности темы.
3. Определение понятий.
4. Аспекты обсуждения.
5. Аргументы и их доказательство и поддержка.



В зависимости от поставленных  
целей и задач дебаты на уроках  
могут приобретать различные  
формы

## "Классические дебаты"

- Это собственно формат дебатов, где участвуют две команды по 3 человека, а остальные учащиеся являются либо пассивными слушателями, либо "рецензентами", либо судьями.
- Однако так или иначе задействовать каждого ученика класса в таких дебатах трудно, поэтому этот тип дебатов имеет довольно ограниченное применение на уроках.

## "Экспресс-дебаты"

- Это дебаты, в которых фаза ориентации и подготовки сведены к минимуму. Подготовка осуществляется непосредственно на уроке по материалу учебника или рассказу учителя. Этот тип использования формата дебатов может использоваться как элемент "обратной связи", закрепления учебного материала, либо как форма активизации познавательной деятельности.

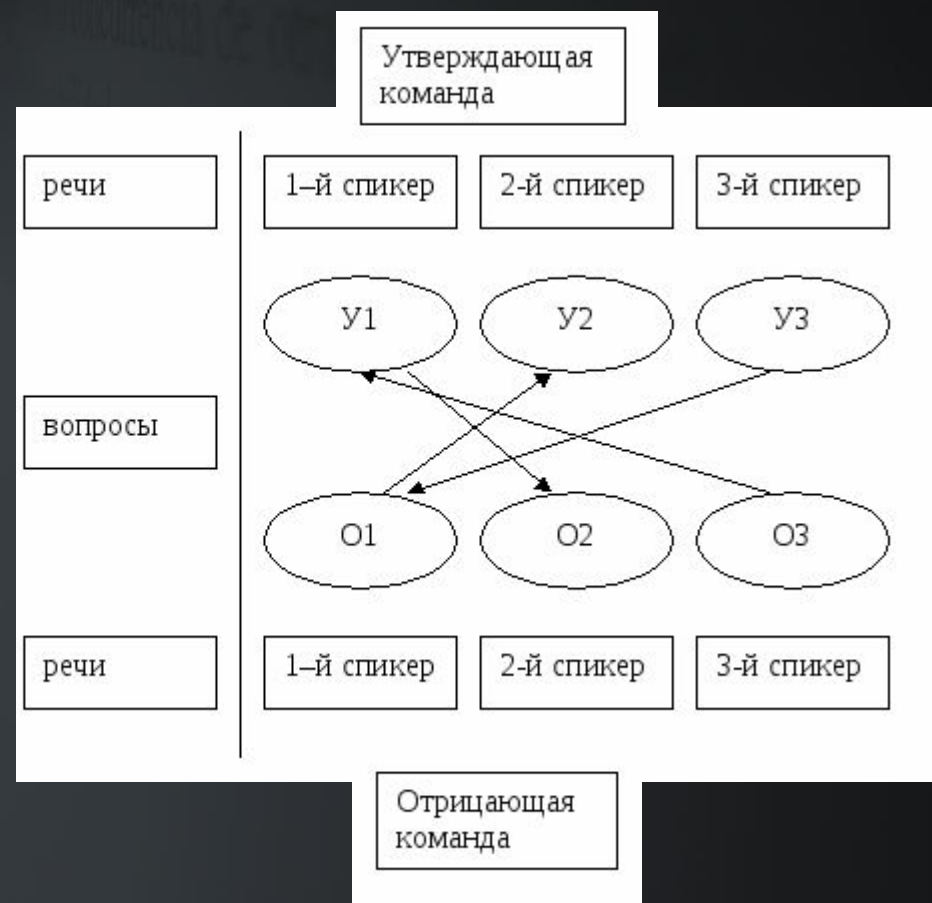
# "Модифицированные дебаты"


Это использование отдельных элементов формата дебатов, или дебаты, в которых допущены некоторые изменения правил.

## **Например:**

- сокращается регламент выступлений;
- увеличивается число игроков в командах;
- допускаются вопросы из аудитории;
- организуются "группы поддержки", к помощи которых команды могут обращаться во время тайм-аутов;
- осуществляется ролевая игра, то есть учащиеся исполняют какую-либо роль;
- создается "группа экспертов", которая может либо осуществлять функции судейства, либо подводить итог игры, демонстрируя столкновение позиций, либо вырабатывать компромиссное решение, что часто бывает необходимо для реализации учебных целей;
- изменяется (появляется) роль ведущего игры - учителя. На разных этапах игры она определяется в зависимости от подготовленности учеников.

1. У1 – 5 минут
2. Вопросы О3 к У1 – 3 минуты
3. О1 – 5 минут
4. Вопросы У3 к О1 – 3 минуты
5. У2 – 3-4 минуты
6. Вопросы О1 к У2 – 3 минуты
7. О2 – 3-4 минуты
8. Вопросы У1 к О2 – 3 минуты
9. У3 – 5 минут
10. О3 – 5 минут





После дебатов проводится голосование, в котором все высказываются в пользу выбранной позиции. При голосовании должен оцениваться не тезис, а аргументы, представленные сторонами.

Ученики, которые не имели определенной позиции, присоединяются к защитникам или противникам тезиса, занимая соответствующие места рядом с ними и высказывая свои аргументы в пользу выбранной позиции.

В дебатах важное значение имеет оценка деятельности спикеров. Для этого должны быть четко разработаны критерии такой оценки, а результаты оценок (например, по пятибалльной системе) – зафиксированы в соответствующих протоколах.



# Возможна следующая форма ведения записей экспертами.

<i>критерии</i>	<i>Утверждающая команда</i>	<i>Опроверяющая команда</i>
<b>Понимание темы</b>		
<b>Владение материалом</b>		
<b>Коммуникативные умения</b>		
<b>Культура общения</b>		
<b>Соблюдение регламента</b>		
<b>Особое мнение</b>		
<b>Замечания, предложения</b>		

## В результате у обучающихся развиваются:

1. ценностно-смысловая ориентация;
2. умения действовать со знаково-символическими средствами действия (моделирование);
3. навыки целеполагания, планирования, прогнозирования и волевой саморегуляции;
4. навыки работы с информацией;
5. умение адекватно, осознанно и произвольно строить речевое высказывание;
6. навыки партнерского взаимодействия и инициативного сотрудничества.

# Таким образом

технология «Дебаты» способствует формированию и развитию всех универсальных учебных действий, является актуальной и востребованной

В споре рождается истина