

Вінницький кооперативний інститут

ПОЛОЖЕННЯ

**ПРО ДЕБАТНИЙ КЛУБ
правового гуртка «ФЕМІДА»
економіко-правового відділення
коледжу економіки і права
Вінницького кооперативного інституту**

**Погоджено
головою наукового
студентського товариства
_____ А. О. Ролінська**

Вінниця
2014

Зміст:

1. Загальні положення
2. Мета та завдання Турніру
3. Порядок ведення Турніру
4. Суддівство
5. Критерії оцінювання виступів команд суддівською колегією
6. Структура дебатів і часовий регламент
7. Обов'язки команд
8. Додатки

1. Загальні положення

Ділова гра дедалі більш впевнено посідає одне з найважливіших місць в організації як навчального, так і виховного процесів. Однією з таких ігор є гра «Дебати», яка розкриває творчі здібності та інтелектуальний потенціал студентів, навчає аналітичному мисленню, логічному та послідовному будуванню своїх думок та висловлювань, розвиває риторичні навички.

Дебатний клуб правового гуртка «Феміда» серед навчальних закладів м. Вінниця є системою заходів, які спрямовані на популяризацію інтелектуальної гри.

2. Мета та завдання Турніру

2.1. Головною метою діяльності дебатного клубу є розповсюдження та популяризація інтелектуальної гри «Дебати», узагальнення досвіду проведення гри, сприяння налагодженню дружніх стосунків між учасниками та організаторами дебатних ігор у кожному з навчальних закладів.

2.2. Завдання клубу:

- забезпечення інтелектуального розвитку особистості;
- формування позитивних якостей та навичок спілкування студентів;
- створення умов для індивідуальної та колективної діяльності студентів;
- створення інформаційної бази на допомогу студентським дебатним клубам області.

3. Порядок проведення Турніру

Турнір проводиться у форматі «Ціннісні дебати Карла Поппера».

4. Суддівство

Суддівська колегія зобов'язана до початку Дебат проінформувати команди про порядок своєї роботи, під час проведення змагань – оцінити гру команд згідно формату після кожного раунду, вчасно заповнити суддівські бюлетені, підбити підсумки раундів та остаточні підсумки дебат.

5. Критерії оцінювання виступів команд суддівською колегією:

При оцінюванні виступів команд Суддівська колегія керується наступними критеріями:

- зміст промови – 5 балів;
- вміння ставити питання – 2 бали;
- вміння відповідати на питання – 2 бали;
- організація промови – 5 балів;
- стиль та риторичні навички – 4 бали;
- гумор та кмітливість – 3 бали;
- командна робота – 5 балів;
- аргументація і аналіз – 4 бали.

6. Структура дебатів і часовий регламент

Промови/запитання	Час (хв.)
Конструктивна промова 1 гравця Стверджуючої команди (1А)	5
Перехресні запитання 3N — 1А	3
Конструктивна промова 1 гравця Заперечуючої команди (1N)	5
Перехресні запитання 3А — 1N	3
Розвиваюча промова 2 гравця Стверджуючої команди (2А)	5
Перехресні запитання 1N — 2А	3
Розвиваюча промова 2 гравця Заперечуючої команди (2N)	5
Перехресні запитання 1А — 2N	3
Підсумовуюча промова 3 гравця Стверджуючої команди (3А)	4
Підсумовуюча промова 3 гравця Заперечуючої команди (3N)	4

7. Обов'язки команд

Команди-учасниці повинні дотримуватися Положення про дебатний клуб правового гуртка «Феміда» економіко-правового відділення Коледжу економіки і права Вінницького кооперативного інституту.

Структура дебатів і часовий регламент

Промови/запитання	Час (хв.)
Конструктивна промова 1 гравця Стверджуючої команди (1А)	5
Перехресні запитання 3N — 1А	3
Конструктивна промова 1 гравця Заперечуючої команди (1N)	5
Перехресні запитання 3А — 1N	3
Розвиваюча промова 2 гравця Стверджуючої команди (2А)	5
Перехресні запитання 1N — 2А	3
Розвиваюча промова 2 гравця Заперечуючої команди (2N)	5
Перехресні запитання 1А — 2N	3
Підсумовуюча промова 3 гравця Стверджуючої команди (3А)	4
Підсумовуюча промова 3 гравця Заперечуючої команди (3N)	4

Стверджуюча команда

Стверджуюча команда повинна доводити один з можливих шляхів реалізації політики, закладеної у резолюції. Для цього вона повинна висунути певну концепцію, яка у дебатах називається кейс (позиція).

Кейс повинен містити цілу низку елементів. Перший з них – специфічна, реальна та важлива **Проблема(ill)**, що існує на сьогоднішній день.

Потім команда повинна належним чином описати **існуючу політику (status quo)** та довести, що саме вона викликає до життя «проблему» - **Причини проблеми(blame)**.

Наступний елемент кейсу – **Плану дій (cure, plan)**, який з одного боку являє собою специфічну сукупність методів та засобів вирішення сформульованої командою специфічної **Проблеми**, а з іншого – є конкретним напрямком загальної політики закладеної в **Резолюції** (наприклад, Тема: “Уряд України повинен реформувати свої Збройні Сили” – Проблема: ”Погане матеріальна база ЗСУ” – План дій: сукупність заходів по вдосконаленню матеріальної бази (реформа матеріальної бази) ЗСУ).

Останній елемент кейсу – **Переваги плану дій (cost, advantages)** – тобто ті позитивні ефекти, що будуть досягнуті в результаті реалізації **Плану дій**.

Заперечуюча команда

Основне завдання заперечуючої команди певним чином опонувати політиці, яку відстоює стверджуюча команда. Заперечуюча команда повинна обрати певну стратегію, якої вона повинна дотримуватися упродовж усього раунду.

Усю множину стратегій можна звести до 2 груп.

Перша група стратегій – **атака в межах кейсу (On-case)**. До цієї групи належать стратегії, суть яких полягає в запереченні окремих елементів кейсу стверджуючої команди з точки зору їх невідповідності тим критеріям (вимогам), які висуваються до

кожного з них.

Друга група стратегій – **атака за межами кейсу(Off-case)**. В даному випадку заперечуюча команда спростовує **Тему(resolutional ground)**. До цієї групи належать 4 стратегії: **Контрплан (Counterplan)**, **Невідповідність темі (Topicality)**, **Недоліки (Disadvantages)**, **Критика (Critiques)**. **Counterplan** – це стратегія, що зводиться до того, що заперечуюча команда пропонує альтернативну політику до тієї, що закладається в Резолюції або альтернативний до того, що пропонує стверджуюча команда, напрямок реалізації політики, закладеної у Резолюції. **Topicality** – це стратегія, відповідно до якої, заперечуюча команда пропонує кейс, що не відповідає змісту Резолюції. **Disadvantages** – стратегія, втілюючи яку заперечуюча команда демонструє негативні ефекти які спричиняє кейс опонентів. **Critiques** – атака ціннісної системи, на якій побудований кейс опонентів та Резолюція. Заперечуюча команда може поєднувати кілька різних стратегій, але слід зазначити, що наведений вище перелік стратегій є далеко не вичерпним.

Види промов і їх значення

Конструктивна промова призначена для побудови чіткої первинної позиції (лінії аргументації).

Розвиваюча промова вирішує 2 завдання: розвиток викладеної лінії аргументації через висунення нових фактів та доказів та заперечення позиції опонентів.

Підсумовуюча промова являє собою аналіз гри з виокремленням основних суперечностей, що виникли в її ході та доведенням перемоги команди по кожному з пунктів зіткнення.

Основні функції гравців

1 гравець Стверджуючої команди(1A) у своїй конструктивній промові: презентує команду, представляє кейс та його окремі елементи(**Presentation**).

1 гравець Заперечуючої команди(1N) у своїй конструктивній промові: презентує команду(**Presentation**), створює площину зіткнення та формулює стратегію Заперечуючої команди(**Refutation**).

2 гравець Стверджуючої команди(2A) у своїй розвиваючій промові: відбудовує кейс(**Rebuilding**), розвиває План дій, спростовує стратегію Заперечуючої команди(**Refutation**).

2 гравець Заперечуючої команди(2N) у своїй розвиваючій промові: розвиває висунуту стратегію(**Rebuilding**) та відбиває атаки опонентів проти неї(**Refutation**).

3 гравці обох команд(3A та 3N) у своїх підсумовуючих промовах: підводять підсумки гри, виокремлюють **основні зіткнення(clashes, area of clashes)** та доводять перемогу своєї команди по кожному з пунктів зіткнення(**Rebuttal**).

Перехресні опитування

Визначення: перехресні опитування – це серія запитань, які ставить гравець однієї команди гравцю іншої команди упродовж 3 хв. Запитання повинні стосуватися гри та в будь-якому випадку не бути особистими.

Функції: Перехресні запитання, як правило, використовуються з наступною метою:

Чітке розуміння опонентів - перехресні опитування дозволяють команді більш чітко записати та сприйняти окремі ідеї опонентів, оскільки гравець, що запитує може попросити респондента повторити окремі елементи його промови.

Уточнення ідей опонентів - перехресні опитування дозволяють деталізувати окремі ідеї опонентів та зрозуміти їх значення в грі.

Виявлення суперечливих моментів - перехресні опитування дозволяють виявити та сконцентрувати зіткнення між командами в межах раунду(clashes).

Підґрунтя для промов – Результати перехресних опитувань можуть бути використані у наступних промовах команди.

Золоті правила

Правило “червоної лінії”: команда повинна провести (назвати) усі висунуті нею аргументи через промови всіх трьох гравців (стосовно кожного аргументу проводиться т.зв. “червона лінія”).

Правило черговості: аргументи повинні поновлюватися (відбудовуватися) гравцями у тому самому порядку, в якому їх висунув I гравець.

Фікція спростування: якщо один з гравців команди в своїй промові не називає один з аргументів вважається, що команда погодилась з тим, що він спростований і з цього часу суддя не повинен брати його до уваги.

Правило внутрішньої системності: аргументи не повинні суперечити один одному.

Правило зовнішньої системності: аргумент не повинен суперечити іншим елементам кейсу – Критерію та Дефініціям.

Правило доказової бази: аргумент повинен мати підтримку у вигляді правдивих фактів, цитат, статистики чи інших доказів, якщо цього правило не дотримано, вважається, що аргумент сформульований на декларативному рівні, рівні твердження (claim) і суддя має підстави вважати це грубою помилкою команди.

Обов’язок II гравця: II гравець повинен навести якомога більше фактів на підтримку аргументів – це його прямий обов’язок.