

Сценарий вводного занятия «Введение в «Дебаты»

Цель: знакомство с участниками объединения по интересам, выявление потенциальных способностей будущих спикеров.

Ход занятия:

1. Организационное начало

Проводится с целью знакомства участников и для выявления их потенциальных возможностей как будущих спикеров. Все учащиеся делятся на пары произвольным образом. Они не должны быть знакомы до начала занятия. В течение нескольких минут учащиеся в парах задают друг другу вопросы с целью знакомства (имя, возраст, хобби). Далее каждая пара выходит вперед, становится перед остальными участниками и рассказывает о своем партнере, используя полученную информацию. Здесь решаются сразу несколько коммуникативных задач (общение с незнакомым человеком, выступление перед аудиторией)

2. Основная часть

Игра «Если бы я был всемогущим...»

Задачи игры:

1. Раскрыть навыки коммуникации
2. Выявить навыки слушания и особенности памяти

Ход игры:

Это хорошая игра для первого заседания, так как, помогает лучше познакомиться, эффективно начать подготовку спикеров. Все участники становятся в круг. Кто-то один начинает игру. Он должен назвать свое имя и сказать, что бы он сделал, если бы был всемогущим. Например: «Меня зовут Анна. Если бы я была всемогущей, я бы остановила все войны на земле» Следующий спикер должен сказать: «Ее зовут Анна. И если бы она была всемогущей, она бы остановила все войны на земле. Меня зовут Андрей, и если бы я был всемогущим, я бы ...» И так высказываются все участники по кругу. Если круг очень широк, можно провести игру в два этапа, чтобы не оказывать давление на подростков.

Далее можно провести еще одну игру «Я не согласен»

Задачи игры:

1. Выявить навыки быстрого мышления
2. Практиковать навыки эффективного спора

Ход игры:

Один учащийся предлагает утверждение (оно может быть серьезным, глупым, смешным, противоречивым или очевидным) Его партнер должен отреагировать очень быстро, не согласившись с данным утверждением и

объяснить причину несогласия. Например: Учащийся А: «Я считаю, что печатное слово мертво». Учащийся Б: «Я не согласен. Значительное количество людей во всем мире по-прежнему предпочитает бумажные носители информации. Чтение газеты, например, доставляет им удовольствие».

Эта игра может быть также использована на любом занятии, как на русском, так и на английском языке. Она может быть модифицирована таким образом, что утверждения будут связаны с какой-либо изучаемой темой.

Также может быть полезна еще одна игра «Дополни предложения»

Задачи игры:

1. Выявить навыки быстроты мышления
2. Способствовать мотивации к выражению собственного мнения

Ход игры:

Для начала, педагог должен написать ряд утверждений на доске.

Примеры утверждающих предложений:

«Свобода слова важна, но...»

«Люди совершают преступления, потому что...»

«Мы хотим жить в мире без ядерного оружия, потому что...»

«Самый лучший способ борьбы с бедностью – это ...»

Участники объединения выдвигают идеи, а педагог записывает их. По каждому утверждению может быть несколько идей и различные мнения могут послужить началом дискуссии. Руководителю объединения следует помнить, что ответы не могут быть правильными или неправильными. Выражение собственного мнения по проблеме – самая важная вещь.

3.Закрепление

Выполнив все упражнения, предлагаемые во время игр, обучающиеся понимают, что они должны делать в ходе дебатов, а именно, выдвигать и опровергать аргументы оппонентов, во время вопросно-ответных раундов обращаться с вопросами к абсолютно незнакомым людям, выступать перед аудиторией в лице судей и оппонентов, запоминать и анализировать много информации в течение короткого времени.

«Дебаты» - это строго структурированная игра с конкретными правилами. Более того, речи всех спикеров регламентируются определенным количеством минут. Таким образом, в качестве закрепления можно предложить участника объединения выступить с речью.

Задачи:

1. Выявить уровень словарного запаса
2. Способствовать формированию навыка оценки речи оппонента

Педагог предлагает тему, по которой можно говорить без подготовки. Также тему могут предложить и сами учащиеся. Когда тема выбрана, добровольцам предлагают начать говорить. Речь должна длиться одну минуту. Если во время речи спикер запинаясь, повторяется или говорит о чем-то, не относящемся к теме, другой учащийся может прервать его речь, подняв руку. Говорящий должен остановиться, тайм-кипер останавливает

секундомер. Поднявший руку должен объяснить свое решение, указав на недостатки речи говорящего. Если объяснение принято, начинает говорить следующий учащийся. Проговоривший одну минуту без остановок со стороны оппонентов, побеждает в игре.

Примеры тем для обсуждения: «Я не люблю Новый год»; «Курение должно быть запрещено»;

Рефлексия

Руководитель объединения просит каждого участника назвать и обосновать 3 причины, по которым им понравились или не понравились дебаты.

*«Поэтами рождаются, ораторами становятся», сказал Цицерон.
Начните заниматься дебатами и вы увидите, что Цицерон прав.*