

DE-Батл

климатические дебаты

Руководство по организации
и проведению дискуссионной игры



DE-Батл

климатические дебаты

**Руководство по организации и проведению
дискуссионной игры**

Санкт-Петербург
2021

Меньшова Ю. А. «DE-Батл»: климатические дебаты (руководство по организации и проведению дискуссионной игры) / Ю. А. Меньшова, Бюро экологической информации; под ред. С. В. Алексеева. — СПб., 2021. — 32 с. : 7 ил.

Предлагаемое руководство разработано в качестве образовательно-просветительского материала по теме изменения климата и климатических действий. Оно адресовано преподавателям и активистам, желающим дать молодым людям знания о необходимых действиях, которые должны предпринять страны для решения проблемы изменения климата на разных уровнях.

Ключевым вектором руководства является образовательная (педагогическая) технология «Дебаты» по климатической тематике.

Руководство опубликовано при поддержке Года Германии в России, а также с использованием опыта партнеров из Германии и Северо-Запада России в области образования и просвещения по теме климата.

Главный редактор: С. В. Алексеев

Автор: Ю. А. Меньшова

Редактор: И. М. Львова

Дизайн и верстка: Д. О. Рудин

Содержание

Введение: приглашение к дебатам	5
1. Паспорт проекта «DE-Батл»	6
2. Концепция игрового проекта «DE-Батл»	7
3. Организация игры «DE-Батл»	8
4. Сценарий игры «DE-Батл»	16
Заключение	28
Литература и информационные ресурсы	29

Введение: приглашение к дебатам

*Я пришел сюда спорить,
чтобы научиться мыслить.*

А. Ф. Лосев

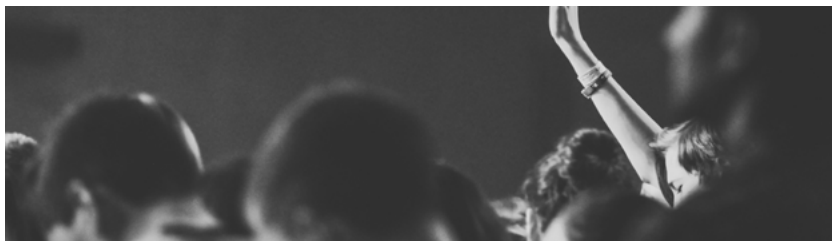
Замечательные слова известного русского философа и культуролога Алексея Федоровича Лосева могут стать эпиграфом нашего руководства по проведению дебатов.

Если углубиться в историю возникновения классических дебатов как формы организации дискуссии, то мы окажемся в Средних веках, а может, и еще дальше. В Древней Греции дебаты были важным элементом демократии. В Афинах граждане спорили о достоинствах и недостатках предлагаемых законов; ученики учились спорить, анализируя проблемы с разных точек зрения. В Европе в Средние века были распространены диспуты, курсы ораторского искусства, а также дебаты. Обращение к таким формам коммуникации в истории не пропадало никогда. В словаре Ожегова термины «дискуссия» и «дебаты» являются синонимами и означают обсуждение противоречия, спор, ведущийся и разрешающийся средствами вербального общения.

Всплеск интереса и, как следствие, повышенного внимания к дебатам в XX веке вызвали первые телевизионные дебаты между Джоном Кеннеди и Ричардом Никсоном во время президентских выборов 1960 года в США.

У истоков развития образовательной технологии «Дебаты» стоял австрийский и британский философ и социолог Карл Поппер. Поппер энергично отстаивал принципы демократии и социального критицизма, которых он предлагал придерживаться, чтобы сделать возможным процветание открытого общества. Он описывал свою позицию следующим образом: «Я могу ошибаться, а вы можете быть правы; сделаем усилие, и мы, возможно, приблизимся к истине».

1. Паспорт проекта «DE-Батл»



«DE-Батл» — это дискуссионная игра, образовательная стратегия, цель которой заключается в создании условий для восприятия многообразия мнений, сопоставления различных точек зрения без декларативной формы высказывания о проблеме изменения климата.

ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛИ ПРЕДПОЛАГАЕТ РЕШЕНИЕ СЛЕДУЮЩИХ ЗАДАЧ, СВЯЗАННЫХ С ОБУЧЕНИЕМ УЧАСТНИКОВ:

1. Умение концентрироваться на обсуждаемом вопросе — в данном случае на вопросах изменения климата.
2. Поиск, анализ и творческое осмысление информации, которая может пригодиться для создания аргументов и контраргументов.
3. Определение собственной точки зрения и защиты ее в течение игры.
4. Организация взаимодействия между участниками с учетом определенных правил.

Таким образом, игровой проект «DE-Батл» по аналогии с другими дискуссионными играми способствует формированию и развитию у участников важных навыков — от критического мышления и коммуникативной культуры до исследовательских и организационных способностей.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Игра рассчитана на широкую аудиторию с различным уровнем знаний о проблеме изменения климата. Игра рекомендована молодым людям (старшим школьникам, студентам, активистам, молодым специалистам) в возрасте 15–35 лет. Может корректироваться с учетом индивидуальных способностей заинтересованных в участии людей, в том числе и старшего возраста. Например, выбор в пользу более сложных и противоречивых тем, увеличение количества раундов и др. Участие в «DE-Батле» предполагает изначальную заинтересованность участников в получении дополнительной актуальной информации по проблеме изменения климата.

2. Концепция игрового проекта «DE-Батл»



ДИСКУССИОННАЯ ИГРА «DE-БАТЛ», КАК И ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ ФОРМАТЫ, ПРЕДПОЛАГАЕТ НАЛИЧИЕ СЛЕДУЮЩИХ СОСТАВЛЯЮЩИХ:

- участники, включая команду организаторов и аудиторию наблюдателей;
- сценарий игры с ролевым распределением и распределением по времени;
- онлайн-площадка или физическое пространство для проведения игры;
- материалы, оборудование и любой необходимый реквизит;
- результаты голосования как итог игры.

Все эти составляющие мы подробно опишем в нашем руководстве.

3. Организация игры «DE-Батл»

3.1. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Время на подготовку всей игры организаторами с учетом рекомендаций и предложений нашего методического руководства составляет от недели до месяца. Время на формулирование первоначальных позиций команд с учетом найденной информации, распределение ролей среди участников, а также на подготовку речей может варьироваться от двух часов до месяца.

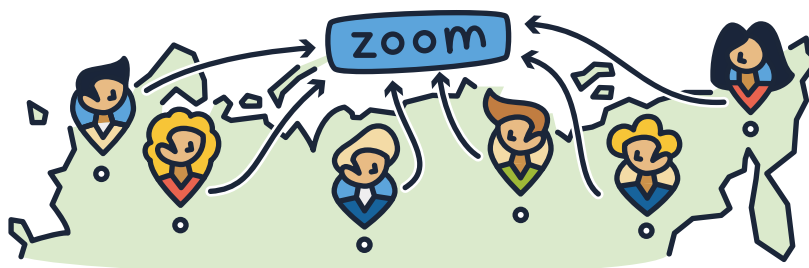
Готовьтесь к игре заранее. Вместе с тем выбранная для нее тема, общая образованность и подготовленность участников, слаженная работа команды организаторов позволят вам сократить время на подготовку. Вы можете провести «DE-Батл» как в онлайн-формате, так и очно на выбранной площадке. Также актуальной остается возможность проведения игры в совмещенном формате, когда часть подготовительных мероприятий проводится онлайн или наоборот.

На продолжительность игры, которая составляет минимум 100 минут, а в среднем — два часа (сама дискуссия, исключая время на подготовку), выбор площадки не влияет.

Онлайн-формат

Каждый из участников, включая организаторов и наблюдателей, находится в удобном для себя месте и в ранее оговоренное время присоединяется для подготовки и непосредственного участия в игре в онлайн-режиме.

Онлайн-формат усложняется тем, что нужно предварительно устраивать онлайн-опросы всех заинтересованных сторон, чтобы выбрать подходящее время для встреч, обсуждений и самой игры. К тому же в онлайн-мероприятиях люди, особенно наблюдатели, зачастую избе-



гают включения камер, их внимание сложнее удержать, сложнее привлечь к обсуждению, этапу вопросов, голосованию и пр.

Но нельзя забывать и о преимуществах — вы можете пригласить к участию людей из разных городов, регионов и даже стран (здесь важно не забыть о возможной разнице часовых поясов). Это может уменьшить ваши временные и материальные затраты. В случае онлайн-мероприятий также существенно снижается негативное воздействие на климат.

Совмещенный формат

Совмещенный формат «DE-Батла» — это климатические дебаты, которые вы можете провести частично очно, частично онлайн. Сценарии игры с учетом онлайн- и офлайн-частей могут варьировать:

1. Подготовка к игре может происходить в онлайн-режиме; сама игра организуется полностью очно; наблюдатели подключаются дистанционно к онлайн-трансляции.
2. Подготовка к игре может происходить в онлайн-режиме; сама игра организуется полностью очно; наблюдатели частично присутствуют в месте проведения игры, частично подключаются дистанционно к онлайн-трансляции.
3. Подготовка к игре может происходить при личном общении участников, модераторов и организаторов; участники команд участвуют в игре офлайн, помощник ведущего и таймкипер присутствуют в месте проведения игры, а ведущий и модераторы команд подключаются к игре онлайн; наблюдатели подключаются дистанционно к онлайн-трансляции.
4. Подготовка к игре может происходить при личном общении участников, модераторов и организаторов; участники команд участвуют в игре офлайн, помощник ведущего и таймкипер присутствуют в месте проведения игры, а ведущий и модераторы команд подключаются к игре онлайн; наблюдатели частично присутствуют в месте проведения игры, частично подключаются дистанционно к онлайн-трансляции.
5. Подготовка к игре может происходить в онлайн-режиме; участники команд участвуют в игре офлайн, помощник ведущего и таймкипер присутствуют в месте проведения игры, а ведущий и модераторы команд подключаются к игре онлайн; наблюдатели подключаются дистанционно к онлайн-трансляции.
6. Подготовка к игре может происходить в онлайн-режиме; участники команд участвуют в игре офлайн, помощник ведущего и таймкипер присутствуют в месте проведения игры, а ведущий и модераторы команд подключаются к игре онлайн; наблюдатели частично присутствуют в месте проведения игры, частично подключаются дистанционно к онлайн-трансляции.

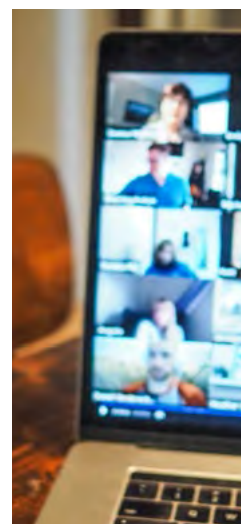


Photo by Chris Montgomery on Unsplash

Мы предлагаем, на наш взгляд, наиболее удобный сценарий проведения игры, который предполагает онлайн-подготовку участников, при этом сам «DE-Батл» рекомендуем провести вживую с аудиторией наблюдателей, в том числе подключенной к трансляции игры онлайн. Среди вышеперечисленных сценариев этот вариант соответствует сценарию 2.

Наблюдатели могут присоединиться к трансляции игры в Zoom, Google Meet, Microsoft Teams и даже на YouTube-канале.

Чтобы организовать такой формат игры, необходимо продумать два ключевых момента: помещение или пространство, где будет проходить «DE-Батл», и технические особенности ведения трансляции.



Очное мероприятие

Третьим вариантом проведения игры «DE-Батл» может стать очное, организованное полностью вживую мероприятие. Такой вариант возможен в случае соблюдения всех требований, которые могут быть продиктованы условиями проведения небольших мероприятий, в том числе из-за эпидемиологической ситуации в конкретном регионе, где запланирована игра. В этом случае все задействованные участники «DE-Батла» собираются в указанное время в ранее выбранном и специально подготовленном месте.

Организуйте пространство таким образом, чтобы места для команд располагались в виде подковы или полукруга. Не стоит усаживать участников друг напротив друга, что случается при рассадке по прямоугольнику или квадрату. В этом случае посередине может остаться пустое, «враждебное общению» пространство.

Ведущему лучше всего находиться между командами, в центре аудитории/места проведения; его помощник может занять любое нейтральное положение, которое позволит свободно передвигаться по залу. Модераторам рекомендуется занять места рядом с их командами. При этом позиция таймкипера (и все знаки, которые он показывает) должна быть хорошо видна командам, ведущему, его помощнику и наблюдателям. Наблюдатели могут занять любые удобные места.

3.2. МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

Для успешного проведения дискуссионной игры «DE-Батл» заранее подготовьте материалы, техническое и программное обеспечение и любой необходимый реквизит.

Для онлайн-игры вам понадобятся:

- компьютер, ноутбук, мобильный телефон или другое оборудование для выхода в Интернет, поиска информации и непосредственного общения (для каждого из участников);
- заранее установленная всеми участниками программа для дистанционного общения (например, [ZOOM](#), [Google Meet](#), [Microsoft Teams](#) и др.);
- заранее установленный таймкипером онлайн-секундомер [sekundomer.net](#), [sekundomer.ru](#), [online-timer.ru](#);
- заранее установленная помощником ведущего программа для онлайн-голосования [survio.com](#), [mentimeter.com](#); предварительно подготовьте QR-код для голосования [qrcoder.ru](#), [qrcode.tec-it.com](#), [pmg.ru](#);
- заранее организованная помощником ведущего трансляция игры в [ZOOM](#), [Google Meet](#), [Microsoft Teams](#) и др. или трансляция в [YouTube](#).





Для игры, организованной в совмещенном формате:

- компьютер, ноутбук, мобильный телефон или другое оборудование для выхода в Интернет, поиска информации и непосредственного общения (для каждого из участников);
- заранее установленная организаторами и слушателями программа для дистанционного общения (например, [ZOOM](#), [Google Meet](#), [Microsoft Teams](#) и др.);
- заранее установленный таймкипером онлайн-секундомер [sekundomer.net](#), [secundomer.ru](#), [online-timer.ru](#);
- заранее установленная помощником ведущего программа для онлайн-голосования [survio.com](#), [mentimeter.com](#); предварительно подготовьте QR-код для голосования [qrcoder.ru](#), [qrcode.tec-it.com](#), [pmg.ru](#);
- заранее организованная помощником ведущего трансляция игры в [ZOOM](#), [Google Meet](#), [Microsoft Teams](#) и др. или трансляция в [YouTube](#).
- мультимедийный проектор и экран в месте проведения игры;
- два микрофона (опционально);
- принтер (опционально – необходим организаторам на этапе подготовки, в частности для карточек оставшегося времени; карточки можно написать и от руки);
- три карточки времени для таймкипера («2 минуты», «1 минута» и «Время вышло»);
- канцелярские принадлежности (блокноты или листы чистой бумаги для спикеров, организаторов, ручки или карандаши).

Для очной игры:

- компьютер, ноутбук, мобильный телефон для выхода в Интернет, поиска информации и непосредственного общения (для каждого из участников);
- заранее установленный таймкипером онлайн-секундомер sekundomer.net, secundomer.ru, online-timer.ru;
- заранее установленная помощником ведущего программа для онлайн-голосования survio.com, mentimeter.com; предварительно подготовьте QR-код для голосования qrcoder.ru, qrcode.tec-it.com, pmg.ru;
- мультимедийный проектор и экран в месте проведения игры;
- три микрофона (желательно);
- принтер (опционально — необходим организаторам на этапе подготовки, в частности для карточек оставшегося времени; карточки можно написать и от руки);
- три карточки времени для таймкипера («2 минуты», «1 минута» и «Время вышло»);
- канцелярские принадлежности (блокноты или листы чистой бумаги для спикеров, организаторов, ручки или карандаши).

Следует отметить, что организаторы могут заранее составить перечень материалов, которые помогут командам подготовить позиции. Материалы особенно пригодятся, если участники игры слабо владеют темой изменения климата.

Такой подход применим в случае организации игры среди людей, не владеющих или слабо владеющих темой. Это значительно упростит этап подготовки для команд-участниц, но и в то же время сильно увеличит информационную нагрузку на организаторов дискуссионной игры.



3.3. РОЛИ

Ролевое распределение участников «DE-Батла» можно описать следующим образом:

- 1. Ведущий.** Активный, владеющий темой человек (часто из числа организаторов игры), задачи которого можно определить кратко и последовательно: подготовка – ведение – поддержание порядка и дисциплины во время игры – подведение итогов – благодарность.
Лучшая манера ведения игры – спокойная, независимая, полная юмора и терпения, когда ведущий не навязывает собственного мнения и воздерживается от заявлений, а является хорошим режиссером всего мероприятия. К выбору ведущего лучше подойти обдуманно и основательно.
- 2. Помощник ведущего.** Также человек из числа организаторов, в обязанности которого входит проведение организация двух онлайн-голосований среди наблюдателей, мониторинг вопросов из зала и на онлайн-площадке (если вы предусмотрели трансляцию «DE-Батла» на онлайн-аудиторию слушателей).
- 3. Две команды.** Каждая команда состоит из 3–5 человек, участники команды называются спикерами. Команда, защищающая тему игры, носит название утверждающей, а команда, опровергающая выбранную тему, – отрицающей.
В состав команд включите как участников, профессионально подкованных по теме (например, студентов профильных специальностей, старшеклассников из профильных школ или климатических активистов), так и новичков, которым тема изменения климата и смежные с ней вопросы близки и вызывают интерес.
- 4. Важной особенностью «DE-Батла» является отсутствие судей в составе участников игры.** Вместо привычного для дискуссионного формата судейства после первого этапа предлагается самим спикерам вступить в так называемый суд присяжных и попробовать себя в роли сторонних наблюдателей, оценивающих ход игры. Процедура перехода в суд присяжных будет описана в следующем разделе руководства. Суд присяжных может состоять из 2–6 человек.
- 5. Таймкипер.** Это человек, который следит за соблюдением временного регламента, чтобы спикеры могли вовремя ориентироваться и планировать свои выступления, а также чтобы игра не растягивалась на неопределенно долгое время. Таймкипер посредством карточек показывает предупреждение за две и одну минуту до истечения времени, отведенного на выступление, а также дает сигнал, когда спикеры должны свои выступления завершить (карточка «Время вышло»).

6. Три тренера/модератора. Люди из числа организаторов, опытные спикеры, учителя, преподаватели, привлеченные эксперты, владеющие темой и информацией о правилах игры. Помогают командам и суду присяжных вести дискуссию.

Два модератора привлекаются к работе с командами (два модератора для двух команд) еще на этапе подготовки позиций, сбора и систематизации информации, далее помогают командам на первом этапе, консультируют их и направляют.

Третий модератор работает непосредственно с судом присяжных, когда необходима помощь во взаимодействии с командами и аудиторией наблюдателей (например, формулирует вопросы для команд, комментирует сильные и слабые стороны выступлений и пр.).

7. Наблюдатели. Любое количество людей, наблюдающих за ходом игры. Могут непосредственно присутствовать в месте проведения «DE-Батла» или присоединиться к онлайн-трансляции игры. Если мероприятие проводится очно, важно заранее оценить возможное количество слушателей, которых можно разместить в помещении.

Изменчивость позиции всех наблюдателей, а также участников команд оценивается путем сравнения результатов двух онлайн-голосований — в начале игры и в конце. Выяснить, изменилась ли и как именно (на сколько процентов, в чью пользу) позиция с начала игры с учетом приведенных спикерами аргументов и контраргументов, — это и есть результат игры «DE-Батлы».

Итак, можно сказать, что команда организаторов должна включать минимум шесть человек, количество участников в каждой из команд должно составлять не менее трех (или шесть человек суммарно), наблюдателей может быть много — и чем больше их будет, тем интереснее окажутся итог голосования и результат всей игры соответственно.



Photo by Shane Rounce
on Unsplash

4. Сценарий игры «DE-Батл»

4.1. ВЫБОР ТЕМЫ

Очевидно, что хорошую тему сформулировать бывает непросто. Лучше привлекать к ее выбору как можно больше людей, и не только организаторов «DE-Батла».

Тема должна быть сформулирована простым языком, с использованием понятной широкой аудитории лексики, и обязательно должна иметь положительную формулировку для утверждающей команды.

Стоит помнить о том, что дискуссионная игра — это в первую очередь соревнование в игровой форме, исследовательский путь, борьба за интересные, убедительно и грамотно сформулированные мысли.

Примеры актуальных тем в контексте изменения климата:

1. Глобальный поворот в климатической политике в борьбе с изменением климата — ответственность развитых стран.
2. Слабая климатическая политика России — ответственность политиков и лиц, принимающих решения.
3. Климатический кризис — главная проблема человечества на сегодняшний день.
4. Антропогенный фактор — основа проблемы изменения климата.
5. Последствия изменения климата — новые возможности для российских регионов.
6. Северные регионы России выиграют от изменения климата.
7. Решение проблемы изменения климата в руках экологов и активистов.
8. Решение проблемы изменения климата — ответственность потребителей, а не производителей.
9. Охрана климата ведет к замедлению экономического роста.
10. Решение проблемы сверхпотребления — замедление/приостановка климатического кризиса.

11. Главная движущая сила глобального климатического поворота — климатический активизм.
12. «Быстрая мода» (fast fashion) — основной враг на пути к замедлению изменения климата.
13. Устойчивое лесопользование как основное природное решение проблемы изменения климата.
14. Климатическая адаптация — единственный путь в условиях изменения климата.
15. Переход всей энергосистемы планеты на 100% ВИЭ возможен и ожидаем в ближайшем будущем.
16. Вечная мерзлота вечна.
17. Атомная энергетика лучше альтернативной энергетики.

Определив тему будущей игры, команда организаторов формулирует ограниченный круг вопросов, которые станут предметом дискуссии. Вопросы может быть немного (5–6), между ними должна четко просматриваться логическая связь.

Вопросы (минимум два) заранее озвучьте командам как ориентир для поиска аргументов в пользу своей позиции.

Остальные вопросы могут быть использованы модераторами для помощи в подготовке позиции командами или как дополнительные, если ни суд присяжных, ни наблюдатели не смогут сформулировать уточняющие вопросы.

Анонсировать «DE-Батл» и озвучивать тему (и вопросы) следует за неделю или даже за месяц до начала игры. Этот срок определяют для себя организаторы, и зависит он от масштабности мероприятия (например, если «DE-Батл» является частью большой программы тематических мероприятий, которые требуют привлечения как можно большего количества слушателей, посетителей, участников).

В то же время тема игры может быть озвучена и за день или даже за несколько часов (минимум за три часа) до непосредственного начала дискуссии, если есть ограничения или, напротив, необходимость сократить время подготовки команд. Такой вариант больше подходит для подготовленных участников, для которых тема не новая, но требует уточнений.

4.2. ВЫБОР СОСТАВА КОМАНД

Для начала необходимо определить принципиальный список людей, потенциально заинтересованных в участии. Если это организованная группа молодых людей (которые уже, например, участвуют в других мероприятиях большой программы или учатся в одной группе в университете), список участников составить просто.

Если вам необходимо привлечь новых, незнакомых участников, анонсируйте «DE-Батл» заранее. Этот вариант сложнее. Создайте анкету регистрации и поместите ссылку на регистрацию в анонс о проведении игры, опросника, короткой анкеты. Это поможет сформировать и оценить первичный интерес у потенциальных участников, а также мотивировать их к игре.

Когда круг заинтересованных появился, переходите к формированию команд. Безусловно, самым демократичным вариантом является самостоятельный выбор состава команд, когда будущие спикеры сами решают, с кем и по какой теме им интересно и выигрышно готовиться. Как показывает опыт, в таком случае часто команды формируются неравномерно, по симпатиям.

Более честным, «по-спортивному» профессиональным считается метод жеребьевки. Можно непосредственно перед игрой (за два часа минимум), можно и заранее (за день-два) определить составы двух команд, когда жребий выбирает для каждой из них сторону «за» или «против».

ЖЕРЕБЬЕВКУ ПРОВОДИТЕ с помощью следующих онлайн-приложений: ultragenerator.com, ciox.ru, ru.rakko.tools.

Для этого организуйте специальную онлайн-встречу со всеми потенциальными участниками.

Напоминаем, что отобрать в команды нужно по 3–5 человек. Главное, чтобы это количество было равным в обеих командах.

Чтобы усложнить игру с самого начала, то есть до отбора людей в команды, можно попросить всех потенциальных спикеров проработать как защиту, так и опровержение темы (в очень широком аспекте, не углубляясь в подготовку аргументов). Таким образом, все участники будут находиться в состоянии «готовности № 1», повышая свой уровень знаний по заданной теме и систематизируя эти знания.

Итак, тема выбрана и озвучена, составы команд определены, среди организаторов игры обозначены ведущий, помощник ведущего, тайм-кипер и три модератора.

Следующим шагом является подготовка позиций команд.

4.3. ПОДГОТОВКА ПОЗИЦИЙ КОМАНД

Команды могут готовиться к игре, общаясь как очно, так и на онлайн-встречах. Если вы, как организаторы, заранее сформируете команды, озвучите тему и дадите старт на подготовку, то у участников будет запас времени, чтобы все продумать, изучить максимальный объем материалов по теме их позиции и даже подготовить опорные фразы, отдельные аргументы и примеры речи каждого из своих спикеров.

Если же времени на подготовку мало — например, два часа, — команде необходимо сразу спланировать, кто за что отвечает в команде и как эффективно использовать выделенное время.

Руководство для модераторов в ходе работы с командами на этапе подготовки должно выглядеть так (независимо от того, утверждающая или отрицающая это команда):

1. Познакомьте участников (если они не были знакомы заранее), в том числе с модератором команды, пусть участники озвучат свой уровень знаний по заявленной позиции команды.
2. Распределите роли участников в ходе игры, выберите первого спикера (формального капитана команды, который представляет позицию команды в первом раунде).
3. Уточните и согласуйте со всеми участниками команды подтемы и понятия, которые раскрывают основную тему, — понимание темы и использование лексики должно быть единообразным.
4. Распределите информационные источники (если таковые были выданы заранее организаторами) среди участников команды.
5. Дайте задание участникам команды изучить подтемы (по подготовленным источникам, по другим источникам, включая Интернет), обдумать и подготовить аргументы.
 - 5.1. *Мозговой штурм.* Каждый участник команды отдельно готовит свой список аргументов с примерами и доказательствами, а также описывает логическую связь с темой игры.
 - 5.2. *Обратная связь.* Каждый должен получить обратную связь по итогам своего мозгового штурма, по очереди озвучивая команде все, что подготовлено, по крайней мере вкратце. Здесь важно найти общие аргументы, определить сильные и слабые стороны отдельных доводов.
 - 5.3. *Развитие позиции команды.* Это не просто отбор лучших идей из предложений каждого участника, составленных в процессе мозгового штурма, а, скорее, процесс подготовки позиции «с чистого листа». Представьте предыдущий этап как аналитическое исследование, результатом которого станет логичное и простое формулирование позиции.

6. Помогите разделить обязательства по представлению позиции (фактически распределить аргументы в зависимости от вопроса) между спикерами так, чтобы каждый из них знал, что и когда должен представить. При этом очень важно, чтобы команда учитывала возможность перехода части своих спикеров в состав суда присяжных. Таким образом, все участники команды должны знать и четко понимать всю систему аргументации.
7. Помогите подготовить индивидуальные речи. При их подготовке учитывайте тактическое распределение времени. Важно, чтобы тексты речей каждого участника были на отдельных карточках.
8. Обсудите с командой потенциальные аргументы оппозиции и возможные опровержения этих аргументов. Это очень важный этап, так как можно проанализировать, просчитать, оценить аргументы соперников заранее, а значит, хорошо подготовить контраргументы.

Распределение времени на этапы подготовки зависит от контекста и условий. Вы можете ориентироваться на схему ниже. Это пример того, как можно разумно разделить время на подготовку, если у вас заложено только два часа.

- 0–40 минут – мозговой штурм.
- 40–60 минут – обратная связь.
- 60–80 минут – развитие позиции команды.
- 80–100 минут – подготовка индивидуальных речей.
- 100–120 минут – заключительное обсуждение.



Помните, если этап подготовки проводится полностью онлайн, большая часть работы ложится на плечи модераторов команд, так как именно модераторам предстоит:

- согласовать со всеми участниками команды удобное время;
- организовать коллективный онлайн-звонок;
- модерировать обсуждение внутри команды на протяжении онлайн-встречи,
- консультировать и, возможно, формулировать некоторые опорные точки и фразы, которые будет использовать в своих речах команда.

Эти обстоятельства еще раз говорят в пользу продуманного и взвешенного выбора модераторов для организации игры.

В случае если встреча и общение команды происходит очно, работа модераторов также ценна и должна быть не менее активной. Все же модераторы должны иметь негласный авторитет в глазах участников — как люди, разбирающиеся в теме, а значит, и доверие, и ожидание помощи и поддержки, особенно для новичков игры, велико и оправданно.



4.4. КАК ПОСТРОИТЬ АРГУМЕНТ И КОНТРАРГУМЕНТ

Существует немало специализированной литературы, где подробно описаны принципы построения хороших аргументов и контраргументов.

Воспользуйтесь рекомендациями, описанными в учебно-методическом пособии «Технология „Дебаты“ в компетентностно-ориентированном образовании» А. В. Кирьяковой, Н. А. Каргапольцевой, Т. А. Ольховой, Е. В. Смирных. Много полезной информации о правильной аргументации также можно найти в «Методическом пособии по всемирному формату школьных дебатов» Саймона Куинна.

Изучите эти вопросы совместно с модераторами заранее, чтобы помочь вашим командам четко и содержательно формулировать свои мысли, опираясь на достоверные и яркие факты.

*Photo by Icons8 Team
on Unsplash*

4.5. ПЕРЕКРЕСТНЫЕ ВОПРОСЫ

В рамках дискуссионной игры «DE-Батл» у каждого участника есть возможность отвечать на вопросы оппонента. Этот период игры называется этапом перекрестных вопросов. Вопросы могут быть использованы как для пояснения позиции своей команды, так и для выявления потенциальных ошибок у команды противника.

После первых двух этапов «DE-Батла» обязательно выделите 10 минут на перекрестные вопросы команд. Этот этап может в итоге повлиять на весь ход игры, так как можно не только обнаружить пробелы в логической цепочке рассуждений команды противника, но и укрепить собственную позицию, когда будет вовремя найден контраргумент.



Для того чтобы научить участников команд, как быстро и содержательно реагировать на вопросы оппонента, воспользуйтесь следующими рекомендациями:

1. Ответ всегда должен быть правильным и точным. Если у спикера нет мыслей по заданному вопросу, лучшей тактикой будет честно признаться, что ответа нет.
2. Ответ должен быть конкретным и по существу. Если вопрос непонятен и требует уточнения, следует попросить его переформулировать.
3. От лексических возможностей спикера зависит многое. Отвечая на вопрос, следует выбрать понятную и простую формулировку, иностранные слова и специальные термины лучше исключить или свести к минимуму.
4. Лексические возможности спикера могут выражаться и в разнообразии его речи. И речь эта, по возможности, должна быть живой. Полезно приводить больше примеров, ссылаться на собственный опыт, обращаться к опыту аудитории.
5. Ответы должны быть краткими. В ответах, которые не должны напоминать лекцию, надо сообщать лишь окончательные сведения, общие выводы, собственное мнение по данному вопросу. На некоторые вопросы иногда достаточно ответить просто «да» или «нет».

4.6. ПРИНЦИПЫ ДИСКУССИОННОЙ ИГРЫ

Основные принципы дискуссионной игры «DE-Батл», которыми следует руководствоваться:

1. ПЕРВЫЙ ПРИНЦИП: ВСЕГДА НАПОМИНАЙТЕ УЧАСТНИКАМ ОБ УВАЖЕНИИ.

Когда люди вступают в дискуссию, они не касаются личности своего оппонента, не касаются его личных характеристик и его мнения и позиции вне темы игры. Напоминайте участникам игры как на этапе подготовки, так и непосредственно в ходе игры о том, что здесь и сейчас сталкиваются мнения по конкретной теме. В этом столкновении единственным допустимым оружием считаются только аргументы.

2. ВТОРОЙ ПРИНЦИП: ТОЛЬКО ЧЕСТНЫЕ АРГУМЕНТЫ ДОПУСТИМЫ.

Задача участника «DE-Батла» — быть честным в своих аргументах, в использовании фактов и примеров, а также в своих ответах на этапе перекрестных вопросов.

3. ТРЕТИЙ ПРИНЦИП: ПРОИГРАВШИХ И ПОБЕДИТЕЛЕЙ НЕТ.

Основная цель игры — обогатить знания участников, слушателей и даже самих организаторов в неоднозначном, противоречивом вопросе, связанном с проблемой изменения климата. Обучение, просвещение здесь имеет большее значение, чем победа. К тому же в «DE-Батле», как и в любой другой дискуссионной игре, когда выигрывает та или иная команда, это не означает, что верна позиция. Ведь эта же команда — по воле жребия, например, — могла бы играть и отстаивать противоположную позицию. Важны убедительная система аргументации и мастерство выступающей команды.



4.7. СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

Общий сценарий проведения дискуссионной игры «DE-Батл» выглядит так.

До начала игры проведите онлайн-голосование среди наблюдателей и участников команд, какой позиции они придерживаются.

Далее спикеры должны поочередно выступить с заранее подготовленными речами, чтобы продемонстрировать аудитории большую убедительность позиции своей командой по сравнению с позицией оппонентов.

Проведите этап перекрестных вопросов и этап вопросов «из зала», когда вопросы задают наблюдатели (как фактически присутствующие, так и наблюдающие за происходящим в онлайн-режиме).

Важным этапом в игре является добровольный (по причине того, что спикер в ходе игры, услышав аргументы соперников, усомнился в позиции своей команды и не готов далее отстаивать ее) переход части спикеров в состав суда присяжных.

Если суд присяжных не сформировался (по разным причинам — от нежелания подводить свою команду до реального отсутствия сомнений в выбранной позиции у членов команды), замените этап вопросов от суда присяжных на этап вопросов от организаторов.

По окончании игры проведите повторное онлайн-голосование и определите, к какой позиции склоняется аудитория сейчас, учитывая все приведенные аргументы и характер выступления команд.

Здесь хотелось бы еще раз напомнить, что аудитория должна голосовать не за команду, не за конкретного спикера, а за позицию, основное мнение, которое могло поменяться по объективным причинам в ходе дискуссии.

В качестве оптимального временного регламента игры вы можете использовать следующий:

1. Приветствие ведущего, краткое изложение правил игры для аудитории — 4 минуты.
2. Первичное онлайн-голосование всех участников игры, кроме организаторов, за ту или иную позицию согласно предлагаемой теме (заранее подготовлен QR-код, по которому можно проголосовать) — 4 минуты.
3. Выступление первого спикера утверждающей команды — представляет команду и ее позицию по теме, дает развернутую позицию команды по первому вопросу с первыми доказательствами и аргументами — 6 минут
4. Выступление первого спикера отрицающей команды — представляет команду, дает развернутую позицию команды по первому вопросу с первыми контраргументами позиции утверждающей стороны, представляет общую позицию отрицающей команды — 6 минут.
5. Выступление второго спикера утверждающей стороны — представляет развернутую позицию команды по второму вопросу, выявляет слабые стороны и приводит контраргументы для позиции отрицающей стороны (по возможности) — 6 минут.
6. Выступление второго спикера отрицающей стороны — представляет развернутую позицию команды по второму вопросу, выявляет слабые стороны и приводит дополнительные контраргументы для позиции утверждающей стороны (по возможности) — 6 минут.
7. Этап перекрестных вопросов, по одному вопросу от каждой команды — суммарно 10 минут (таймкипер следит за соблюдением времени, предположительно один этап «вопрос — ответ» должен продолжаться 5 минут).
8. Этап вопросов «из зала» — количество вопросов не регламентировано, общая продолжи-

тельность этапа 10 минут (ведущему важно следить, чтобы хотя бы один вопрос был задан противоположной команде);

В случае если вопросы адресованы постоянно только одной команде, ведущий вправе снять вопрос и заменить его на другой;

Если вопросов «из зала» нет, ведущий может задать свой вопрос, в том числе из заранее подготовленных).

9. Обсуждения внутри команд для выявления участников, которые готовы перейти в суд присяжных, этап модерировается тренерами команд; основанием для добровольного перехода в состав суда присяжных могут стать сомнения участников в правильности отстаиваемой ими позиции, возникшие в результате дискуссии, когда команда оппонентов привела более весомые аргументы; максимально возможное число членов судейства составляет шесть человек, в командах должно остаться не менее двух человек в каждой — 6 минут.
10. Переход в состав суда присяжных, оглашение аргументов членами судейства, которые стали основанием для изменения их позиции в ходе первой части игры (аргументы могут быть объединены по содержанию, комментарии каждого члена суда присяжных, тем более в случае их работы в одной команде, необязательно) — 4 минуты.
11. Тайм-аут для краткого обсуждения позиции команд в новом (уменьшенном) составе, этап модерировается тренерами — 10 минут.
12. Возможен этап выступлений спикеров обеих команд по третьему и четвертому вопросам, заранее оглашенным организаторами игры, — такой сценарий развития событий уместен в случае расширенного (пять человек) состава команд или высокого базового уровня знаний участников по заданной теме, исходя из их профессиональной заинтересованности. Новичкам разумно изначально задавать не более двух вопросов для раскрытия темы игры.
Если этап представлений аргументов по третьему и четвертому вопросам все же прово-

дится, общая продолжительность игры увеличивается на 24 минуты (по 6 минут на одно выступление).

13. Выступление спикера утверждающей команды — выявляет слабые стороны и приводит контраргументы (возможно частичное повторение) для тех комментариев, которые дал суд присяжных (если комментарии, сомнения касались позиции утверждающей стороны), подытоживает позицию команды утверждения — 6 минут.
14. Выступление спикера отрицающей команды — выявляет слабые стороны и приводит контраргументы (возможно частичное повторение) для тех комментариев, которые дал суд присяжных (если комментарии, сомнения касались позиции отрицающей стороны), подытоживает позицию команды отрицания — 6 минут.
15. Этап уточняющих вопросов от суда присяжных и/или вопросов «из зала» — суммарно 10 минут (ведущему важно следить, чтобы хотя бы один вопрос был задан противоположной команде;
В случае если вопросы адресованы постоянно только одной команде, ведущий вправе снять вопрос и заменить его на другой;
Если вопросов нет, ведущий может задать свой вопрос, в том числе из заранее подготовленных).
16. Повторное онлайн-голосование для всех участников игры, кроме организаторов (по предварительно подготовленному QR-коду). Результаты первичного и повторного голосования сравниваются и оглашаются ведущим. Логическим итогом «DE-Батла» является отражение итоговой позиции всех участников, при этом уделяется особое внимание степени изменчивости этой позиции в ходе игры. На завершающий этап отводится не более 6 минут.

Таким образом, общая продолжительность игры (за исключением периода подготовки) составляет минимум 100 минут.

28 4. Сценарий игры «DE-Батл»

№	Что происходит	Описание	Время
1	Приветствие ведущего (я)	Приветствие, краткое изложение правил игры для аудитории, тема и позиции	4 минуты
2	Первичное онлайн-голосование	Голосуют (поднимают руки) все участники игры, кроме организаторов, за ту или иную позицию согласно предлагаемой теме. Помощник считает голоса за каждую позицию, записывает их.	2 минуты
	Старт от ведущего		0,5 минуты
3	Выступление первого спикера утверждающей команды	Представляет команду и ее позицию по теме с первыми доказательствами и аргументами	6 минут
	Переход от ведущего		0,5 минуты
4	Выступление первого спикера отрицающей команды	Представляет команду, дает развернутую позицию команды по первому вопросу с первыми контраргументами позиции утверждающей стороны (по возможности, если успели записать во время выступления другой команды)	6 минут
	Переход от ведущего		0,5 минуты
5	Выступление второго спикера утверждающей стороны	Представляет дополнительные аргументы в пользу позиции своей команды, выявляет слабые стороны и приводит контраргументы для позиции отрицающей стороны (по возможности)	6 минут
	Переход от ведущего		0,5 минуты
6	Выступление второго спикера отрицающей стороны	Представляет дополнительные аргументы в пользу позиции своей команды, выявляет слабые стороны и приводит контраргументы для позиции утверждающей стороны (по возможности)	6 минут
	Переход от ведущего		0,5 минуты
7	Этап перекрестных вопросов	По одному вопросу для уточнения позиции команды от каждой стороны. Таймкипер следит за соблюдением времени, предположительно один этап «вопрос-ответ» должен продолжаться 4 минуты.	8 минут
	Переход от ведущего		0,5 минуты
8	Этап вопросов «из зала»	Количество вопросов не регламентировано. Ведущему и/или помощнику ведущего важно следить, чтобы хотя бы 1 вопрос был задан противоположной команде; в случае, если вопросы адресованы постоянно только одной команде, ведущий/помощник ведущего в праве снять вопрос и заменить его на другой; если вопросов «из зала» нет, ведущий/помощник ведущего может задать свой вопрос, в т.ч. из заранее подготовленных.	8 минут
	Переход от ведущего		0,5 минуты

№	Что происходит	Описание	Время
9	Обсуждения внутри команд	Для выявления участников, которые готовы перейти в суд присяжных, этап модерировается тренерами команд; основанием для добровольного перехода в состав суда присяжных могут стать сомнения участников в правильности отстаиваемой ими позиции, возникшие в результате дискуссии, когда команда оппонентов привела более весомые аргументы; максимально возможное число членов судейства составляет 6 человек, в командах должно остаться не менее 2 человек в каждой	4 минуты
	Переход от ведущего		0,5 минуты
10	Переход в состав суда присяжных	Оглашение аргументов членами судейства, которые стали основанием для изменения их позиции в ходе первой части игры (аргументы могут быть объединены по содержанию, комментарии каждого члена суда присяжных, тем более в случае их работы в одной команде, необязательно)	4 минуты
	Переход от ведущего		0,5 минуты
11	Тайм-аут	Для краткого обсуждения позиции команд в новом (уменьшенном) составе, этап модерировается тренерами	8 минут
	Переход от ведущего		0,5 минуты
12	Выступление спикера утверждающей команды	Выявляет слабые стороны и приводит контраргументы (возможно частичное повторение) для тех комментариев, которые дал суд присяжных (если комментарии, сомнения касались позиции утверждающей стороны), подытоживает позицию команды утверждения	4 минуты
	Переход от ведущего		0,5 минуты
13	Выступление спикера отрицающей команды	Выявляет слабые стороны и приводит контраргументы (возможно частичное повторение) для тех комментариев, которые дал суд присяжных (если комментарии, сомнения касались позиции отрицающей стороны), подытоживает позицию команды отрицания	4 минуты
	Переход от ведущего		0,5 минуты
14	Этап уточняющих вопросов от суда присяжных и/или вопросов «из зала»	Ведущему/помощнику ведущего важно следить, чтобы хотя бы 1 вопрос был задан противоположной команде; в случае, если вопросы адресованы постоянно только одной команде, ведущий в праве снять вопрос и заменить его на другой; если вопросов нет, ведущий/помощник ведущего может задать свой вопрос, в т.ч. из заранее подготовленных	8 минут
	Переход от ведущего		0,5 минуты
15	Повторное онлайн-голосование, заключительное слово организаторов, завершение игры	Голосуют (поднимают руки) все участники игры, кроме организаторов. Помощник считает голоса за каждую позицию, записывает их. Результаты первичного и повторного голосования сравниваются и оглашаются помощником ведущего. Логическим итогом DE-баттла является отражение итоговой позиции всех участников, уделяя особое внимание степени изменчивости этой позиции в ходе игры. Раздача анкет участникам для оценки этапа тестирования формата.	6 минут

Заключение

В заключение хотелось бы привести афоризм Альберта Эйнштейна: «Главное — не прекращать задавать вопросы», — который может стать девизом деятельности и преподавателей, и студентов в высшей школе. Этот девиз в полной мере относиться и к учителям и ученикам в общеобразовательной школе. А сейчас — и ко всем мотивированным, неравнодушным молодым людям, активистам, которые знают о проблеме изменения климата. И хотят узнавать еще больше.

Один из участников игрового проекта написал: «Я думаю, дебаты — отличная форма проведения уроков. Проводя дебаты, люди учатся отстаивать свое мнение и подкреплять его аргументами. Я бы хотел, чтобы дебаты в нашей школе были чаще». *Алексей, 17 лет.*

«„Я знаю, что ничего не знаю. Но другие не знают и этого“. Мой любимый афоризм. И в ходе „DE-Батла“ я убедилась, что многие действительно не могут оценить, что они знают, какие аргументы могут привести, а что им только кажется истинным знанием. С любопытной стороны раскрылась для себя самой». *Надежда, 21 год.*

«Я думал, что я уже вырос из возраста дискуссий и дебатов. Но оказалось, что учиться спору, правильной дискуссии можно всегда. Очень здорово, что удалось не просто узнать о том, что климат меняется, но и раскрыть более узкие темы. И, главное, понять, где именно искать эту достоверную информацию, как не попасться на гринвошинг, как подкрепить свою позицию железными фактами и аргументами». *Руслан, 29 лет.*

Дорогие друзья и коллеги! Мы будем благодарны вам, если вы поделитесь интересными и актуальными темами для организации климатических дебатов, расскажете о своем опыте участия в дискуссиях по проблеме изменения климата, предложите свои усовершенствованные сценарии игры или просто пришлете отзывы о своих дискуссионных играх по нашей методике по адресу электронной почты: menshovaya@inbox.ru.

Литература и информационные ресурсы

1. Куинн С. *Методическое пособие по всемирному формату школьных дебатов* / Перевод с англ. А. В. Меркурьевой. — Нью-Йорк, Лондон, Амстердам : IDEA, 2013 — 226 с.
2. *Технология «Дебаты» в компетентностно-ориентированном образовании: учебно-методическое пособие* / А. В. Кирьякова, Н. А. Каргапольцева, Т. А. Ольховая, Е. В. Смирных; Оренбургский гос. ун-т. — Оренбург : ОГУ, 2011. — 119 с.
3. Светенко Т. В. *Путеводитель по дебатам: учебное пособие для педагогов и учащихся*. — Москва, 2001 — 132 с.
4. Цимерман С. И. *Рабочая программа факультативного курса «Школа дебатов»* (Социальное направление внеурочной деятельности). — 2014. — 10 с.
5. *The DEBATE method – Guide* – Otilia APOSTU. — 21 с.

Каждый сезон преподносит нам все новые погодные аномалии. Морозы, резкие перепады температуры, ураганы, ливни и наводнения. Это лишь некоторые проявления комплексной проблемы глобального изменения климата. Климат в России меняется в 2,5 раза быстрее, чем в остальном мире. И это одна из причин, почему наша страна наряду с другими странами принимает участие в международных климатических соглашениях и ведет климатическую политику.

Молодому поколению предстоит жить в стремительно меняющемся мире, им необходимо научиться отвечать глобальным вызовам. Чтобы рассказать молодежи о проблеме изменения климата понятно и интересно, команда экспертов некоммерческих экологических организаций, ученых и экспертов в сфере дополнительного образования разработали пять интерактивных обучающих мероприятий и пять современных методических пособий к ним. В ваших руках одно из них.

В разработке участвовали организации: Бюро экологической информации (Санкт-Петербург), Друзья Балтики (Санкт-Петербург), Экологическое Движение 42 (Архангельск), Независимый институт по экологическим вопросам (Independent Institute for Environmental Issues, Берлин) и Санкт-Петербургский Политехнический университет Петра Великого.

Узнайте больше о деятельности Бюро экологической информации на сайте rnei.de.

В РАМКАХ:



ПРИ УЧАСТИИ:

