
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества Тамбовского района»

МОП «Подросток и общество»

Социальный проект «Уроки здравого смысла»
СБОРНИК ЗАНЯТИЙ, ИГРОВЫХ ТРЕНИНГОВ
«ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА»



П. Строитель



Практические материалы для работы с подростками
Деловая игра "Риск заражения"

Цель: Закрепить знания учащихся о путях передачи ВИЧ-инфекции.

Место проведения	Школьный класс.
Количество участников	20 – 30.
Время	45 – 60 минут.
Необходимые материалы	Два набора карточек.
Описание игры	<p>Ведущий раскладывает на столе или на полу 4 карточки-сектора: "Высокий риск", "Низкий риск", "Нет риска", "Не знаю".</p> <p>Ведущий раздает участникам игры все карточки на которых указаны: типы социального поведения; предметы общего пользования; биологические жидкости организма; пустая карточка.</p> <p>Участникам игры дается 2 – 3 минуты подумать, относится ли то, что указано в полученной им карточке, к высокому, низкому риску заражения ВИЧ-инфекцией или не относится.</p> <p>Ведущий предлагает участникам положить свои карточки на ту карточку-сектор, которая наиболее, по его мнению, отражает степень риска инфицирования. В случае, если участник не знаком с каким-либо понятием или не знает, куда отнести карточку, то ему предлагается положить ее в сектор "Не знаю". Пустая карточка остается у игрока.</p> <p>Ведущий рассматривает и поясняет карточки, положенные в каждый из 4 секторов в такой последовательности: "Не знаю"; "Высокий риск"; "Низкий риск"; "Нет риска".</p> <p>Игроку с пустой карточкой предлагается придумать ситуацию, приводящую к высокому или низкому риску либо не представляющую никакого риска заражения ВИЧ-инфекцией. Ситуация не должна дублировать уже рассмотренные. Карточки-сектора раскладываются произвольно. Участники говорят по очереди, не перебивая друг друга.</p>
Примечания для ведущего	Перед началом игры ведущий оговаривает следующее правило, обязательное как для ведущего, так и для участников игры: создание и поддержание доверительной атмосферы среди участников игры.

Практическое занятие "Мы и СПИД"

Цель: Способствовать дальнейшему совершенствованию знаний о СПИДе и мерах его профилактики.

Задачи:

1. Активизировать интерес к проблеме профилактики СПИДа.
2. Сформировать мировоззренческую позицию учащегося в игровой ситуации.

План:

1. Постановка проблемы.
2. Игра "Чья сторона?".
3. Обсуждение игры. Рефлексия.

Ход:

1. Постановка проблемы.

Мы всегда думаем: с кем угодно, только не со мной, только не с моими друзьями может произойти эта беда – заражение ВИЧ-инфекцией. Пусть об этом говорят, но меня это не касается. Мы знаем, что СПИД – это смертельная болезнь; мы знаем, как можно заразиться и как нельзя. Но воспринимается это как очередное правило, которое надо знать. Не более того, ведь меня это не коснется.

Но СПИД – это реальная угроза, это смерть, которая внезапно заглядывает вам в глаза и говорит: "Ты мой". Поэтому девизом занятия становятся следующие слова: " Не думайте, что вас это не коснется, не думайте, что эта смертельная болезнь не сможет изменить вашу жизнь только потому, что это вы и вас это обойдет стороной".

Для человека, наверное, главное сегодня – иметь право выбора. Но чтобы сделать выбор, надо быть человеком грамотным, ведь именно невежество губит людей.

2. Игра "Чья сторона?".

Сейчас мы сыграем с вами в игру, которая продемонстрирует вам, что невежество может стать губительным для человека.

(Проводится ролевая игра "Чья сторона?"¹.)

Предложенная игра имеет два варианта исхода:

1. Выиграли "провокаторы": Это закономерно, чаще бывает именно так. Как говорил Сократ: "Ко дну идти всегда легче". Легче не знать, не думать о завтрашнем дне.

2. Выиграли "защитники": Это закономерно, так как над нами довлеют нормы и правила, поэтому чаще выбирается сторона, которая будет "правильна". Однако стоило вирусам быть напористее, и молодежь пошла бы за ними, как чаще всего происходит в жизни.

3. Обсуждение игры. Рефлексия.

По окончании игры необходимо обсудить и выяснить, по какой причине каждый из участников принял то или иное решение, а затем организовать коллективное обсуждение тех чувств, ощущений, которые переполняют играющих (организатор профилактической работы тоже может высказать свое мнение и стать активным участником рефлексии).

Занятие можно завершить написанием "Письма моему сверстнику". На листе ватмана, с помощью маркеров, цветных карандашей, красок учащиеся напишут (изобразят) призыв сверстникам как защититься от СПИДа.

ПРИМЕЧАНИЕ. Занятие проводится при наличии у учащихся первоначальных знаний о ВИЧ/СПИД.

Практическое занятие

"ВИЧ-инфицированные среди нас"

Цель:

Научить этикету и способам взаимодействия с ВИЧ-инфицированными людьми.

Задачи:

1. Смоделировать личное поведение участников игровой ситуации в общении с людьми, инфицированными ВИЧ.

2. Продемонстрировать способы взаимодействия с людьми, больными СПИДом.

План:

1. Постановка проблемы.
2. Игровой тренинг "Лабиринт".
3. Обсуждение результатов игры.
4. Проведение творческого задания "Клякса".

Ход:

1. Постановка проблемы.

Реакция людей на появление нового, угрожающего их жизни заболевания зависит от обстановки, в которой они воспитываются, уровня культуры, образования, жизненного опыта.

Представьте ситуацию: кто-то узнает, что он заразился СПИДом. Сразу перед ним встает много вопросов:

- *Как справиться с безвыходным положением?*
- *Кому сообщить об этом и как?*
- *Как быть с семьей, друзьями? и многие другие.*

Опыт многих стран показывает, что там, где общество ориентировано на отношение к ВИЧ-инфицированным людям либо больным СПИДом как к обычным больным, а не изгоем, они получают максимум заботы и внимания со стороны окружающих. Все это помогает им избавиться от страха быть "вычеркнутыми" из жизни.

Задумайтесь, почему люди сочувствуют и общаются с больными раком, гепатитом, но в то же время зная о том, что вирус СПИДа не передается бытовым путем (при рукопожатиях, дружеских поцелуях, через посуду и столовые принадлежности, воздух, воду, пищу и т. д.), избегают общения с ВИЧ-инфицированными, и, к сожалению, настоятельно требуют их изоляции от окружающих.

Может это невежество, а может – страх? Что чувствует больной человек в ситуации изоляции, отторжения и, наоборот, помощи и поддержки?

2. Игровой тренинг "Лабиринт".

проводится игровой тренинг "Лабиринт". После окончания игры необходимо дать возможность каждому участнику высказать свои ощущения, чувства, мысли.

3. Обсуждение результатов тренинга.

Человеку всегда необходимо чувствовать себя значимым, нужным, ощущать любовь и заботу близких. Это необходимо здоровому человеку, а что говорить о смертельно больных людях? Сказать ему: "Привет, как дела, как поживаешь?", улыбнуться – для вас это ничто, а для него – то тепло и надежда, в которых мы все так нуждаемся.

4. Проведение творческого задания "Клякса".

Проводится творческое задание "Клякса".

В конце занятия каждый участник образовательного процесса высказывает свою позицию по проблеме общения с ВИЧ-инфицированными и больными СПИДом.

Творческое задание "Незаконченные предложения"

Цель:

Обобщить полученные знания по проблеме ВИЧ/СПИД. Дать возможность каждому участнику образовательного процесса высказать свое мнение по поставленной проблеме.

Материалы:

Доска, мел либо листы бумаги (в этом случае задание проходит как мини-сочинение).

Ход:

Постановка проблемы. Например, "Что бы вы делали, если бы: а) встретили ВИЧ-инфицированного человека? б) Ваш друг оказался ВИЧ-инфицированным?" Учащиеся должны закончить ниже предложенные фразы.

Доска делится на две половины. На первой половине записываются высказывания участников, которые могли бы иметь место до образовательного процесса по проблеме ВИЧ/СПИД. На второй – после занятий по профилактике ВИЧ/СПИД.

Я думал...

Теперь
я думаю...

Я делал...

Я сделаю...

Если бы у меня была возможность что-то изменить я бы...

После того как каждый выскажет свое мнение, подводится итог и анализируются полученные результаты.

ПРИМЕЧАНИЕ. Данное творческое задание можно проводить после каждого занятия по профилактике ВИЧ/СПИД, как рефлексию.

Творческое задание "Клякса"

Цель:

Выразить чувства и позицию по проблеме отношения к ВИЧ-инфицированным и больным СПИДом.

Материалы:

Листы с контурами кляксы, карточки с заданиями, краски (или карандаши, или маркеры).

Ход:

Группа учащихся (класс) делится на три команды. Каждая команда вытягивает одну из карточек: "Здоровый, активный человек"; "ВИЧ-инфицированный"; "Больной СПИДом" и получает листок с изображением контура кляксы².

В течение 5 – 10 минут, команда должна изобразить (разукрасить кляксу, что-либо нарисовать и т.д.) чувства того человека, который был определен заданием.

Затем команда демонстрирует получившееся изображение ощущений, чувств, а остальные, глядя на рисунок, пытаются угадать, что было задано на карточке и какие чувства были заложены в рисунке.

В конце работы каждая команда, демонстрируя свой рисунок, рассказывает, какой же смысл был вложен в данное изображение.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Задание проводится после предварительной беседы по проблеме ВИЧ/СПИД либо по окончании блока занятий по профилактике СПИДа. В противном случае, участники образовательного процесса не успевают вникнуть и понять чувства другого человека, а, следовательно, и изобразить их.

2. Участникам заранее сообщается, какие карточки существуют, однако после их раздачи никто не должен знать, у кого какая в наличии.

Творческое задание "Мини-сочинение"

Цель:

Привлечь учащихся к самостоятельному анализу проблемы профилактической работы в области ВИЧ/СПИД.

Ход:

Участникам образовательного процесса предлагается в течение 10 – 15 минут изложить свою позицию по заданной теме. Возможные темы для мини-сочинения:

1. Что может сделать молодежь для того, чтобы предотвратить распространение СПИДа среди своих сверстников?
2. Любовь и СПИД: мои размышления.
3. ВИЧ – инфицированные люди среди нас.
4. СПИД – болезнь или невежество?
5. Что я думаю о СПИДе?
6. Мое отношение к ВИЧ-инфицированным.
7. Почему люди болеют СПИДом.
8. Как помочь тем, кто болен СПИДом.

ПРИМЕЧАНИЕ. Темы сочинений могут стать дополнительной информацией для занятий по профилактике СПИДа, на которых учащимся представится возможность познакомить других со своей точкой зрения и защитить ее, а также диспутов и дискуссий в этой области.

Деловая игра "Риск заражения"

Цель: Выявить уровень знаний по проблеме ВИЧ/СПИД.

Место проведения	Аудитория.
Количество участников	20 – 40.
Время	45 – 60 минут.
Необходимые материалы	Набор карточек (42), набор секторов (4).
Описание игры	Ведущий раскладывает на столе или на полу 4 карточки-сектора: "Высокий риск", "Низкий риск", "Нет риска", "Не знаю" в произвольном порядке. Затем ведущий раздает участникам игры все карточки, где указаны: типы социального поведения; типы сексуального поведения; предметы общего пользования; биологические жидкости организма; пустая карточка. Участникам игры дается 2 – 3 минуты подумать, относится ли то, что указано в карточках, полученных ими, к высокому, низкому риску заражения ВИЧ-инфекцией или не является рискованным. Ведущий

	<p>предлагает участникам положить свои карточки на ту карточку-сектор, которая наиболее, по его мнению, отражает степень риска инфицирования. В случае если участник не знает какого-либо понятия или не знает, куда отнести карточку, ему предлагается положить ее в сектор "Не знаю". Пустая карточка остается у игрока. Ведущий рассматривает и поясняет карточки, положенные в каждый из 4 секторов в такой последовательности:</p> <p>"Не знаю"; "Высокий риск"; "Низкий риск"; "Нет риска".</p> <p>Игроку с пустой карточкой предлагается придумать ситуацию, приводящую к высокому или низкому риску либо не представляющую никакого риска заражения ВИЧ-инфекцией. Ситуация не должна дублировать уже рассмотренные. Участники говорят по очереди, не перебивая друг друга.</p>
Примечания для ведущего	Игра рассчитана на неподготовленную по проблеме ВИЧ/СПИД аудиторию.

ПРИМЕЧАНИЕ. Данную игру можно использовать как закрепление путей передачи СПИДа в рамках лекционного занятия, так и в качестве полноценного занятия, заменяя игрой лекцию и стимулируя интерес учащихся к проблеме ВИЧ/СПИД.

Игровой тренинг "Лабиринт"

Цель: Сформировать гуманное отношение учащихся к ВИЧ-инфицированным.

Место проведения	Аудитория без столов.
Количество участников	10 – 20.
Время	20 – 30 мин.
Необходимые материалы	Стулья, повязка на глаза.
Описание игры	<p>Перед группой ставится проблема: «У Вас есть очень хороший друг. Вы узнали, что он ВИЧ-инфицированный. Останетесь ли вы друзьями? Почему?» Каждый участник кратко объясняет свою позицию.</p> <p>Все участники игры разбиваются на пары. Первая пара выходит из аудитории. В это время в хаотичном порядке</p>

	<p>расставляются стулья. Одному из пары, которая вышла из аудитории, предлагается пройти между стульями с завязанными глазами. Затем этот же человек проходит те же препятствия, но при помощи своего партнера, запоминая при этом все свои ощущения. Стулья переставляются, и партнеры меняются ролями. Игра повторяется с каждой парой в той же последовательности, как описано выше.</p> <p>По окончании игры участники делятся своими ощущениями, которые они испытали во время прохождения лабиринта без поддержки, а затем при помощи партнера.</p> <p>Каждый участник повторно высказывает свою точку зрения в отношении поставленной проблемы.</p> <p>Ведущий не должен допускать спора. Каждая пара, прошедшая круг, должна вернуться в аудиторию.</p>
Примечания для ведущего	<p>Игра разбивается на 4 этапа: I-й этап: постановка проблемы. II-й этап: прохождение лабиринта из стульев. III-й этап: дискуссия о своих ощущениях во время прохождения лабиринта. IV-й этап: повторяется обсуждение поставленной на первом этапе проблемы.</p>

Ролевая игра “Чья сторона?”

Цель:

Научить учащегося делать выбор в пользу безопасного поведения.

Место проведения	Аудитория. Стулья расставляются амфитеатром (полукругом) в виде трех секторов.
Количество участников	30 – 35, 3 группы по 10 – 12 человек.
Время	45 мин.
Необходимые материалы	Стулья, ватман, маркеры.
Описание игры	<p>Перед группой ставится проблема: "В журнал пришло письмо с просьбой..."</p> <p>Группа делится на три части: группа А – "провокаторы", все те, кто вызывает заболевание, провоцирует его; группа В – "защитники", все те, кто защищает от заболевания, профилактика; группа С – "молодежь". Цель группы А и В – склонить на свою сторону молодежь. Группа А первой высказывает свою позицию. Затем им оппонирует группа В. Группа С, внимательно выслушав аргументацию обеих сторон делает свой выбор в пользу "провокаторов" или "защитников", обосновав его. Участники подводят итог</p>

	<p>в ходе общего обсуждения. Проведение анализа игры. Проведение творческого задания "Письмо моему сверстнику".</p> <p>Деление на группы производится методом расчета на 1, 2, 3-й, где первые – группа А, вторые – группа В, третьи – С. В ходе игры соблюдается строгая регламентация выступления каждой группы.</p> <p>"Молодежь", выбрав определенную позицию, садится в сектор А или В. Затем каждый из сектора С объясняет выбранную им позицию.</p>
Примечания для ведущего	<p>При делении на группы, необходимо учесть наличие лидера в каждой из групп.</p> <p>Разъяснение целей для каждой группы см. ниже в Примечании.</p> <p>Игра делится на пять этапов: определение "идеи" – профилактика, безопасный секс и "антиидеи" – пути инфицирования ВИЧ; деление на группы, чтение письма; аргументирование группами своих позиций; аргументация в ходе дискуссии позиции выбранной членами группы С; анализ игры и творческое задание.</p>

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Цели каждой группы:

<u>Группа А:</u> Провокаторы – все те, вызывает заболевание, – провокация.	<u>Группа В:</u> Защитники – все те, защищает от заболевания, – профилактика.	<u>Группа С:</u> Молодежь – возможность выбора.
<u>Цель:</u> Провокаторы должны склонить на свою сторону молодежь. Перед игрой следует разъяснить особенно опасные пути передачи.	<u>Цель:</u> Доказать необходимость здорового образа жизни с целью профилактики СПИД/БППП. Разъяснить основные направления профилактики.	<u>Цель:</u> Смоделировать собственное поведение, не принимая во внимание общепринятые догмы, а основываясь на точности, доходчивости и привлекательности аргументации обеих сторон.

- | | |
|---|---|
| <p>1. Половой путь: незащищенный секс (без презерватива); половое сношение (вагинальное, анальное, оральное при повреждении слизистой оболочки).</p> <p>2. Парентеральный путь: совместное использование нестерильных шприцев, игл, инструментов, способных прокалывать кожу; наркомания, совместное введение наркотика.</p> <p>3. От зараженной матери ребенку при беременности, родах и кормлении грудью.</p> | <p>1. Половой путь: воздержание от полового сношения; проявление любви без секса; использование презерватива; наличие одного постоянного полового партнера.</p> <p>2. Парентеральный путь: отказ от приема наркотиков, использования общих игл, шприцев, медицинских инструментов и других нестерильных предметов; проверка донорской крови на наличие ВИЧ-инфекции.</p> <p>3. Обследование беременных женщин на ВИЧ-инфекцию.</p> <p>4. Условия безопасного совместного существования и контакта с ВИЧ-инфицированным.</p> |
|---|---|

Задача: Провокаторы соблазняют молодежь к поведению, опасному в плане заболевания.

Задача: Защитники предлагают молодежи выбрать безопасную позицию путем разъяснения информации, полученной от группы провокаторов.

Задача: Внимательно выслушать аргументацию обеих сторон и сделать свой выбор в пользу провокаторов или защитников, обосновать его.

2. Творческое задание "Письмо моему сверстнику".

На доске прикрепляется лист ватмана, на котором участники игры с помощью маркеров, словом, фразой или рисунком изображают послание сверстникам с призывом вести здоровый образ жизни, тем самым защищая себя от СПИДа.

Ролевая игра "Цепная реакция"

Цель:

Продемонстрировать учащимся проблему скорости распространения ВИЧ-инфекции.

Место проведения	Аудитория, школьный класс. Стулья, расставленные по кругу.
Количество участников	30 – 35
Время	до 40 мин.
Необходимые материалы	Карточки: меры защиты – 2 экз., мирные жители – 30 экз., вирус – 2 экз., носитель вируса – 32 экз.
Описание игры	Участники рассаживаются по кругу. Ведущий объясняет правила игры. Ведущий раздает карточки и просит участников игры посмотреть их так, чтобы не видели соседи. Ход игры. По окончании игры участники прослеживают построение цепочки от заражения вирусом до зараженных в последнем круге. Таким образом, будет наглядно продемонстрирован процесс распространения ВИЧ-инфекции.
Правила игры	Необходимо строго придерживаться главного условия – внимательно слушать ведущего и выполнять все его задания. Участник, нарушивший правила, выбывает из игры. Если меры защиты и вирус (носитель вируса) указали на одного и того же игрока, то он считается неинфицированным. Вирус не может уничтожить меры защиты и наоборот. За время игры должны быть названы все пути передачи, указанные на карточках носителей вируса. Игра рассчитана приблизительно на 7 кругов. Игра заканчивается, когда более 70 % игроков окажутся инфицированными ВИЧ.
Примечания для ведущего	Для участия в игре приглашаются учащиеся, ранее прошедшие подготовку по проблеме ВИЧ/СПИД. Игра не рассчитана на зрительскую аудиторию. Ведущий должен иметь карту расположения участников игры (Приложение 5), где он отмечает ход игры, молча, дабы не выдать роль каждого игрока. Ведущий должен проследить, чтобы были названы все пути передачи ВИЧ/СПИДа.

ПРИМЕЧАНИЕ.

Первый этап. Ведущий: "Вы жители города N. Любой город живет своей жизнью: есть день и есть ночь. Днем — все спокойно, а ночью на город спускаются темные силы, которые пытаются захватить власть. Это так называемые вирусы. В это время им противостоят меры защиты".

Второй этап. Ведущий: "Вы получили карточки с названием Вашей роли. Среди граждан города N есть мирные жители, которые днем трудятся, а ночью отдыхают; есть один вирус, который днем якобы тоже трудится, а ночью выходит на охоту и заражает одного гражданина города N, который становится носителем вируса и на следующую ночь может заразить одного гражданина города N. Кроме мирных жителей и вируса есть два участника, исполняющих роль мер защиты".

1-й круг

Третий этап. Ведущий: "Вы граждане города N, которые отработали день и засыпаете. Закройте все глаза. Просыпаются только меры защиты. Не производя никаких движений, они указывают глазами на двух граждан, которые этой ночью воспользуются мерами защиты".

(Ведущий уточняет глазами указанных граждан и отмечает их на карте.)

"Меры защиты засыпают. Просыпается вирус, который не производя лишних движений выбирает жертву и указывает на нее, после чего засыпает."

(Ведущий уточняет глазами указанных граждан и отмечает их на карте.)

"Город просыпается, все открывают глаза. Сегодня ночью был заражен (инфицирован) один житель города N".

(Ведущий меняет карточку и объявляет путь передачи ВИЧ-инфекции. С этого момента этот участник играет в открытую в качестве носителя вируса.)

2-й круг

Ведущий: "Снова на город спустилась ночь. Все закройте глаза. Просыпаются меры защиты и снова выбирают двух граждан. (Ведущий молча уточняет и отмечает на карте указанных граждан.) Меры защиты засыпают. Затем просыпаются вирус и носитель вируса. Каждый из них заражает по одному человеку. (Ведущий отмечает на карте.) Вирус и носитель вируса засыпают. Город просыпается. Все открывают глаза. Сегодня ночью были инфицированы два человека. (Ведущий меняет карточки и объявляет пути передачи ВИЧ-инфекции)".

3-й и последующие круги повторяются по аналогии. Игра рассчитана приблизительно на **7 кругов**.

Ситуационная игра "В чем проблема?.."

Цель:

Сформировать навыки безопасного поведения учащейся молодежи.
Разработать модель поведения в жизни.

Место проведения	Аудитория, школьный класс.
Количество участников	30 – 35
Время	45 мин.
Необходимые материалы	Набор карточек с ситуационными заданиями – 6 экз.
Описание игры	<p>Группа делится на пять команд. Методом жеребьевки каждая команда получает определенный номер ситуации для дальнейшего разбора. Дается время на обсуждение ситуации. Каждая команда дает решение своей ситуации, разыгрывая ее по ролям, при этом строго соблюдается время регламентированное ведущим. Остальные команды внимательно выслушивают предложенные варианты. В случае несогласия каждая команда может предложить свой выход из создавшейся ситуации. В конце игры ведущим проводится анализ представленных ситуаций.</p>
Примечания для ведущего	Ведущий не допускает споров между игроками. Следит за корректностью высказываний.

Логико-психологическая игра "Дебаты"

Цель:

Повысить уровень знаний по проблеме ВИЧ/СПИД. Сформировать мировоззренческую позицию учащихся по заданной теме.

Место проведения	Аудитория, школьный класс.
Количество участников	6 человек (2 команды по 3 человека) + 10 – 20 участников общей дискуссии.
Время	60 – 80 мин.
Необходимые материалы	Столы, стулья, секундомер, бумага, ручка.
Описание игры	<ol style="list-style-type: none">1. Две команды по 3 человека за 7 – 10 дней получают задания на подготовку к игре.2. Команды проводят жеребьевку, какую линию дискуссии должны отстаивать.3. У – утверждающие, О – отрицающие.4. Игра идет по форме дебатов Карла Поппера. Хронометрист отслеживает время игры. Судья (И) оценивает игру каждого члена команды и команды в целом.5. После выступления команд обсуждение переходит на аудиторию. Зрители задают вопросы игрокам команды и ведущему, высказывая свою позицию по обсуждаемой проблеме, определяют команду-победительницу, более убедительно представившую свою позицию, проставляют рейтинги игрокам команд (от 1 до 6).6. Оппоненты и ведущий отвечают на вопросы участников дискуссии. 1.
Примечания для ведущего	Игра разбивается на три этапа: первый – проведение дебат-игры; второй этап – дискуссия со зрительным залом; третий этап – подведение итогов: оценка игры команд зрителями; отношение к проблеме участников дискуссии; оценка судей.

ПРИМЕЧАНИЕ

Программа дебатов Карла Поппера

Этот тип дебатов предназначен для организации работы в командах во время подготовки и участия в самих дебатах. Стиль дебатов предполагает обсуждение проблемы, ее анализ с разных точек зрения, выработку возможных путей решения проблемы.

Основной характеристикой дебатов является наличие правил, обеспечивающих столкновение противоположных точек зрения с ограничением времени выступлений. Члены команд заранее знакомятся с

проблемой, работают с литературой (факты, статистика, примеры), изучают ее всесторонне, готовят аргументы, контраргументы, вопросы для своих оппонентов.

Команды отстаивают не свою личную точку зрения на проблему, а ту, которая досталась ей при жеребьевке или по договоренности. И представляют лишь два из многочисленных подходов к проблеме.

Предлагаемые темы для дебатов:

1. СПИД аморален.
2. ВИЧ-инфицированных следует изолировать от общества.
3. От СПИДа нельзя уберечься.
4. СПИД касается не всех.
5. ВИЧ-инфицированные дети должны посещать общеобразовательные школы.
6. Любовь и секс – это тождество.

Участники игры: Команды (состав три человека), хронометрист, судья (И), зрители.

1. Команды

У – утверждающая, выступающая в защиту темы (тезиса). У1, У2, У3 – условное обозначение игроков команды.

О – отрицающая, оспаривающая тему (тезис). О1, О2, О3 – условное обозначение игроков команды.

Регламент игры

Выступает, задает вопросы	Время в минутах
У1	6
О3 к У1	3
О1	6
У3 к О1	3
У2	5
О1 к У2	3
О2	5
У1 к О2	3
У3	5
О3	5

Каждая команда имеет право взять на протяжении игры не более 8 минут на подготовку к выступлению или формулирование вопроса.

2. Хронометрист. Следит за соблюдением регламента, предупреждает выступающих за 0,5 – 2 минуты до окончания выступления и подает сигнал об окончании времени выступления (подготовки).

3. Судья (И). Ведет протокол игры и делает заключение о том, какая команда одержала победу в дебатах.

При судействе оценивается каждый игрок в отдельности, как он выполнил свои обязанности. Игроки оцениваются по трем компонентам (максимум 10 баллов каждый):

построение аргументации к выдвинутым тезисам;
владение мастерством вести дискуссию;
владение ораторским искусством.

В соответствии с набранными баллами проставляется рейтинг игрока от 1 до 6 (1 –высший рейтинг). Выигрывает та команда, суммарный рейтинг игроков которой минимальный.

Обязанности игроков

Первые игроки (У1,О1). Выступление 6 минут, констатирующая речь.

Представляют свою команду; тему, проблему (тезис), которую отстаивает команда;

У1 дает определение терминам (понятиям), входящим в тезис; О1 соглашается с определениями или дополняет их; обосновывает аспекты (критерии) рассматриваемой темы;

У1 представляет аргументы утверждающей стороны, которые будут доказываться командой в ходе игры.

О1 представляет набор аргументов отрицающей стороны и опровергает аргументы утверждающей стороны, выдвинутые У1; заканчивает четкой формулировкой общей линии своей команды. Задает перекрестные вопросы второму игроку противоположной команды.

Вторые игроки (У2,О2); выступление 5 минут, представляют опровергающую речь.

Восстанавливают точку зрения своей команды с помощью гипотез, примеров, доказательств, статистических данных;

восстанавливают весь набор своих аргументов, позиция за позицией. Новых аргументов не приводят;

приводят новые доказательства;

опровергают позицию противоположной команды.

Третьи игроки (У3, О3); выступление 5 минут, заключительная речь, подведение итогов, обобщение.

В речи должно быть обращено внимание на основные противоречия позиций.

Акцентируют внимание на узловые моменты дебатов;

следуют структуре своего набора аргументов;

объясняют, как они подтверждают позицию команды, почему их аргументы были более утвердительными; не приводят новых аргументов;

завершают свою линию утверждения (отрицания). В этой речи может быть меньше доказательств, чем других; идет пересказ, как проходили дебаты, в чем сильные стороны команды, почему победа за ею.
