

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2024.149.133>

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «ДЕБАТЫ» КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ «МЯГКИХ НАВЫКОВ»**

Научная статья

**Ланских А.В.**<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup> ORCID : 0000-0002-2898-9944;

<sup>1</sup> Уральский федеральный университет имени первого президента России Б. Н. Ельцина, Екатеринбург, Российская Федерация

\* Корреспондирующий автор (anna\_lanskih[at]mail.ru)

**Аннотация**

В статье раскрывается суть интеллектуальной игры «Дебаты» как педагогической технологии, отвечающей актуальным вызовам образования. Рассматриваются формы использования игры в образовательном процессе. Описывается потенциал игры в развитии «мягких навыков» (soft skills) с опорой на опыт работы в старшей школе и вузе – в рамках речеведческих дисциплин и специального курса «Клуб дебатов». Дебаты активизируют риторические навыки, учат анализировать позицию оппонентов, работать с источниками информации, тренируют критическое и креативное мышление, навыки командной работы и умение адаптироваться к изменениям. Соревновательный компонент дебатов способствует тому, что в интересной для обучающихся форме происходит непосредственное освоение «мягких навыков», включённое в практическую деятельность.

**Ключевые слова:** дебаты, педагогическая технология, мягкие навыки.

**THE PEDAGOGICAL TECHNOLOGY "DEBATE" AS A TOOL FOR THE "SOFT SKILLS" DEVELOPMENT**

Research article

**Lanskikh A.V.**<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup> ORCID : 0000-0002-2898-9944;

<sup>1</sup> Ural Federal University named after first President of Russia B.N. Yeltsin, Ekaterinburg, Russian Federation

\* Corresponding author (anna\_lanskih[at]mail.ru)

**Abstract**

The article discloses the essence of the intellectual game "Debate" as a pedagogical technology that meets the current challenges of education. The forms of using the game in the educational process are discussed. The paper describes the potential of the game in the development of "soft skills" based on the experience of work in high school and university – within the framework of speech disciplines and a special course "Debate Club". Debating activates rhetorical skills, teaches how to analyse the position of opponents, work with sources of information, trains critical and creative thinking, teamwork skills and the ability to adapt to change. The competitive component of debate contributes to the direct learning of "soft skills" in a form that is interesting for the students and is integrated into practical activities.

**Keywords:** debate, pedagogical technology, soft skills.

**Введение**

Дебаты – это популярная во всем мире интеллектуальная ролевая игра, по условиям которой командам необходимо защищать противоположные позиции по одной теме. В ходе игры участникам нужно выдвигать аргументы и контраргументы, задавать оппонентам вопросы и отвечать на вопросы противников. Участникам дебатов необходимо четко, грамотно, сжато и эффектно формулировать свои мысли; логично, структурированно и последовательно аргументировать свою позицию; говорить, чувствуя время; использовать для убеждения невербальные средства общения. Многоаспектность игры обеспечивает ее значительный потенциал как педагогической технологии – содержательной, воспроизводимой и способной к тиражированию техники реализации учебного процесса [1], [2], отвечающей актуальным вызовам образования.

**Основные результаты**

Современное образование рассматривается как «деятельность, которая определяется степенью развития деятельностных структур личности и одновременно работает на развитие деятельностных способностей» [1, С. 5].

Результативность обучения сегодня во многом связана с необходимостью внедрения личностно-развивающих технологий, отвечающих следующим приоритетам образования: «формирование межкультурной компетенции, которая должна стать основой толерантного образа жизнедеятельности людей, преодоления их социальной разобщенности, ментальной несовместимости; воспитание социальной компетенции – умения жить, учиться и работать в группе, команде, коллективе, развитие способности к кооперантной деятельности, умение предупреждать конфликты и др.; инициирование самоактуализации и самоопределения обучающегося в процессе обучения, подготовка его к свободному выбору альтернативных сценариев жизнедеятельности» [3, С. 16]. Преподаватели должны не столько передать обучающемуся определенные знания, сколько научить его действовать самостоятельно и помочь ему овладеть необходимыми надпрофессиональными компетенциями. В связи с этим в педагогическом дискурсе широко используется термин «мягкие навыки» (soft skills). «Мягкие навыки» – это сквозные навыки, которые определяют

способность человека взаимодействовать с другими и включают в себя широкий спектр социальных, эмоциональных и коммуникационных умений. Среди soft skills обычно выделяют лидерские навыки, навыки командной работы, включая навыки межличностного общения, сотрудничества, активного слушания и разрешения конфликтов; гибкость и адаптируемость для быстрого реагирования на меняющиеся условия [4], а также критическое мышление и навыки публичных выступлений. Образовательный процесс выстраивается в направлении развития субъектности обучающихся, приоритета их самоорганизации, самостоятельности.

Именно деятельность обучающихся становится определяющей в процессе интеллектуальной игры «Дебаты». Интеллектуальные игры направлены на развитие умственных способностей аудитории – логического мышления, эрудиции, смекалки, способствуют активному формированию познавательных интересов [5, С. 37].

В настоящее время существуют различные форматы проведения дебатов. Так, Л.А. Турик и Д.П. Ефимченко описывают дебаты по модели Карла Поппера, парламентские дебаты, Всемирный школьный формат, политические дебаты, дебаты Линкольна – Дугласа, модифицированные дебаты [6]. В преподавательской практике автора статьи, работающего на базе УрФУ и СУНЦ УрФУ (школа для одаренных учащихся при университете), применяются дебаты на основе модели Карла Поппера (подробное описание игры по этой модели см. [7]). Играют две команды – утверждающая и отрицающая. Количество участников в каждой команде, рекомендуемое в исходном сценарии (три человека), в нашей преподавательской практике является минимальным и может расширяться до 6 человек. Из этого числа три участника должны быть спикерами, а остальные участвуют в раундах «вопрос – ответ» (проводятся, как и в классической модели, после первого и второго раундов), участвуют в подготовке выступлений спикеров. Тема дебатов может быть дана и заранее, и непосредственно перед началом поединков. Также гибко может корректироваться и временной регламент игры. Так, как правило, целесообразной оказывается возможность обсудить вопросы для оппонентов после первого и второго раундов (3 минуты), что не предусмотрено в классической версии игры. Также дается время (по 5 минут) на обсуждение выступлений спикеров перед каждым раундом. В целом же сценарий соответствует логике исходной модели: в первом раунде участники представляют общую позицию команд, проговаривают основные понятия, предлагают аргументацию. Второй этап основывается на контраргументации. В третьем раунде участникам необходимо акцентировать внимание на узловых моментах игры, объяснить, почему выдвигаемые их командами аргументы более убедительны. Предлагается активнее использовать приемы эмоциональной убедительности. После третьего раунда в рамках проводимых нами игр вопросы участникам команд задают зрители. «Активный» этап дебатов на этом завершается, его сменяет так называемый «аналитический» этап. Выступления игроков оценивает жюри, состоящее также из обучающихся. Они анализируют игру в нескольких аспектах: логики и композиции, вербальной и невербальной выразительности, правильности речи, этики и соблюдения временного регламента (следует отметить, что член жюри, оценивающий соблюдение временного регламента, во время игры выполняет функцию тайм-кипера). Важно, что оглашение результатов каждым членом жюри также является отдельным публичным выступлением: необходимо не просто назвать баллы команд, но и последовательно и убедительно аргументировать свое решение. Выступления членов жюри предваряют выступления зрителей – они могут высказать свою точку зрения по обсуждаемой теме или прокомментировать выступления отдельных игроков.

В среднем дебаты в «полноразмерном» формате занимают 2 или 3 академических часа (преподаватель может при необходимости сократить время, к примеру, для выступлений зрителей). В экспресс-формате дебаты занимают 1 академический час. Подчеркнем, что мы используем эту игровую технологию в двух учебных ситуациях: либо в процессе освоения речеведческой дисциплины («Риторика» в старших классах гуманитарного профиля, «Ораторское мастерство», «Публичные выступления» в вузе), либо в рамках специального курса «Клуб дебатов» для старшеклассников и студентов.

Следует также пояснить, как выбирается тема дебатов. Не используются темы, связанные с политикой, религией, сексуальными меньшинствами, деятельностью нежелательных, террористических и экстремистских организаций. Тема должна быть проблемной и иметь потенциал для аргументации – как утверждающей, так и отрицающей. Содержание темы, как правило, обсуждается перед началом игры. Например, такая тема, как «Приносит ли богатство счастье?», требует уточнения того, что именно подразумевается под богатством. Использование слов, не входящих в активный запас русского языка, также требует пояснений, к примеру, как объект темы «Трансгуманизм: мрачная антиутопия или светлое будущее?».

Благодаря участию в дебатах обучающиеся получают важный опыт публичных выступлений. Это особенно важно в свете того, что сегодня «большое количество детей и взрослых проводят внушительную часть своего свободного времени, играя в онлайн-игры и просматривая социальные сети, что приводит к осязаемому ухудшению навыков общения лицом к лицу. Короткие периоды социального взаимодействия на переменах в школе или дополнительных занятиях не являются достаточными для поддержки социальных навыков» [4]. Преподаватель при этом получает материал для диагностики учащихся, формируя представление о речевой культуре участников дебатов, сильных и слабых сторонах начинающих ораторов. Теоретическая база игры связана не только со знакомством с форматом. Ученики получают начальные риторические знания – их удобно преподносить, опираясь на понятие риторического канона, который понимается, вслед за А.К. Михальской, как «путь от идеи к тексту» [8], «определенный алгоритм, облегчающий создание текста и процесс выступления» [9, С. 72], когда последовательно изучаются и подкрепляются практическими заданиями такие его этапы, как инвенция, диспозиция, элокуция. Учащиеся осваивают и монологические выступления, и диалогические (этап «вопрос – ответ»), учатся не только говорить, но и внимательно слушать участников команды и оппонентов, работают с контраргументацией.

Так как жюри тоже состоит из обучающихся, параллельно «дебатёры» учатся анализировать выступления, используя фильтры качества речи (богатство, выразительность, уместность и т.д.), тренируют навыки командной работы, приучаются к регулярной смене ролей – от выступающих к оценивающим, тренируются работать не только с

«планом содержания», но и с «планом выражения» высказываний: с характеристиками голосами, интонационной выразительностью, жестиком, передвижениями в пространстве выступления.

Опираясь на результаты, полученные специалистами ВШЭ [10, С. 246], подчеркнем, что дебаты создают условия, важные для развития «мягких навыков»: интерактивность (активное участие и постоянная вовлеченность обучающегося), совместная работа (способствует взаимодействию и взаимообучению), поддержка автономии (например, участники игры могут сами предложить тему дебатов или корректировки в критерии оценивания), практический контекст (используются междисциплинарные знания), дружелюбная атмосфера (оскорбления, негативная тональность не допускаются), рефлексия и обратная связь – подробный разбор удач и неудач, обсуждение выставленных жюри баллов, выслушивание комментариев и отзывов об игре от зрителей и самих дебатёров является обязательной частью игры, столь же важной, как и ее дорефлексивный этап.

### Заключение

Дебаты как образовательный инструмент позволяют создать благоприятную развивающую среду. Игра активизирует риторические навыки, учит анализировать позицию оппонентов, работать с источниками информации, тренирует критическое и креативное мышление, навыки командной работы и умение адаптироваться к изменениям. Игровой, соревновательный компонент дебатов способствует тому, что в интересной для обучающихся форме происходит не поверхностное, списочное ознакомление с мягкими навыками, а их непосредственное освоение, включённое в практическую деятельность.

### Конфликт интересов

Не указан.

### Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

### Conflict of Interest

None declared.

### Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

### Список литературы / References

1. Олешков М.Ю. Педагогическая технология: проблема классификации и реализации / М.Ю. Олешков // Профессионально-педагогические технологии в теории и практике обучения: сборник научных трудов. — Екатеринбург: РГППУ, 2005. — С. 5–19.
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. — Москва : Педагогика, 1989. — 192 с.
3. Чапаева Л.Г. Технология «дебаты» в образовательном становлении будущих специалистов: учебно-методическое пособие / Л.Г. Чапаева. — Оренбург: ГОУ ОГУ, 2008. — 160 с.
4. Лапина В. Ю. Современные проблемы развития мягких навыков / В Ю. Лапина, Н А. Саулич // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. — 2024. — №2-1 (89). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-problemy-razvitiya-myagkih-navykov> (дата обращения: 02.11.2024).
5. Казанцева Е. А. Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е. А. Казанцева. — Курган : Изд-во Курганского гос. ун-та, 2021. — 112 с.
6. Турик Л.А. Педагогические технологии: дебаты : учебное пособие для академического бакалавриата / Л.А. Турик, Д.П. Ефимченко ; под общ. ред. Л.А. Турик. — 2-е изд. испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2019. — 184 с.
7. Светенко Т. В. Путеводитель по дебатам : учеб. пособие для пед. и уч-ся / Т. В. Светенко. — Москва : Бонфи, 2001. — 292 с.
8. Михальская А. К. Основы риторики: 10-11 кл. : учебник для общеобразоват. учреждений / А. К. Михальская. — 2. изд., с изм. — Москва : Дрофа, 2001. — 491 с. — ISBN 5-7107-3576-0
9. Ланских А. В. Культура деловой речи : учебное пособие / А.В. Ланских. — Екатеринбург : УрФУ, 2016. — 87 с. — ISBN 978-5-321-02517-8
10. Авдеенко Н. А. Поддержка и развитие «мягких» навыков в школе : атлас практических решений / Н. А. Авдеенко, В. С. Браташ, Е. Г. Дерюгина [и др.] — Москва: Мультимедиа бизнес групп, 2023. — 249 с.

### Список литературы на английском языке / References in English

1. Oleshkov M. Yu. Pedagogicheskaja tehnologija: problema klassifikacii i realizacii [Pedagogical technology: the problem of classification and implementation] / M. Yu. Oleshkov // Professional'no-pedagogicheskie tehnologii v teorii i praktike obuchenija: sbornik nauchnyh trudov [Professional Pedagogical Technologies in Theory and Practice of Teaching: a collection of scientific papers]. — Yekaterinburg: RSPPU, 2005. — P. 5–19. [in Russian]
2. Bepalko V.P. Sлагаемые педагогической технологии [The components of pedagogical technology] / V.P. Bepalko. — Moscow : Pedagogy, 1989. — 192 p. [in Russian]
3. Chapaeva L.G. Tehnologija «debaty» v obrazovatel'nom stanovlenii budushhih specialistov: uchebno-metodicheskoe posobie [Technology "debates" in the educational formation of future specialists: an educational and methodological guide] / L.G. Chapaeva. — Orenburg: SEI OSU, 2008. — 160 p. [in Russian]
4. Lapina V. Yu. Sovremennye problemy razvitiya mjagkih navykov [Modern problems of soft skills development] / In Yu. Lapina, N. A. Saulich // Mezhdunarodnyj zhurnal gumanitarnyh i estestvennyh nauk [International Journal of Humanities and Natural Sciences]. — 2024. — №2-1 (89). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-problemy-razvitiya-myagkih-navykov> (accessed: 02.11.2024). [in Russian]

5. Kazantseva E. A. Igrovyte tehnologii v obrazovanii [Game technologies in education] : a textbook / E. A. Kazantseva. — Kurgan : Publishing House of Kurgan State University, 2021. — 112 p. [in Russian]
6. Turik L.A. Pedagogicheskie tehnologii: debaty [Pedagogical technologies: debates] : a textbook for academic undergraduate studies / L.A. Turik, D.P. Efimchenko ; edited by L.A. Turik. — 2nd ed. rev. and add. — Moscow : Yurait, 2019. — 184 p. [in Russian]
7. Svetenko T. V. Putevoditel' po debatam [A guide to debates] : manual for teachers and students / T. V. Svetenko. — Moscow : Bonfi, 2001. — 292 p. [in Russian]
8. Mikhalskaya A. K. Osnovy ritoriki: 10-11 kl. [Fundamentals of rhetoric: grades 10-11] : textbook for general education institutions / A. K. Mikhalskaya. — 2nd ed., with ed. — Moscow : Bustard, 2001. — 491 p. — ISBN 5-7107-3576-0 [in Russian]
9. Lansikh A.V. Kul'tura delovoj rechi [Culture of business speech] : a textbook / A.V. Lansikh. — Yekaterinburg : UrFU, 2016. — 87 p. — ISBN 978-5-321-02517-8 [in Russian]
10. Avdeenko N. A. Podderzhka i razvitie «mjagkih» navykov v shkole [Support and development of "soft" skills at school] : atlas of practical solutions / N. A. Avdeenko, V. S. Bratash, E. G. Deryugina [et al.] — Moscow : Multivace Business Group, 2023. — 249 p. [in Russian]