

УЎК (УДК, UDC): 372.882 DOI:  
10.36078/1564990601

## ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕХНОЛОГИИ ДЕБАТЫ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ



**Замира Абдуллаевна КАСЫМОВА**  
и.о.доцента, доктор филологических наук (DSc)  
Национальный университет Узбекистана  
имени Мирзо Улугбека,  
Ташкент, Узбекистан  
[zk67185@gmail.com](mailto:zk67185@gmail.com)

### Аннотация

В статье предложена информация об интерактивной технологии «дебаты» и практические рекомендации по использованию ее на занятиях по литературе в системе высшего образования. Изложены ход и регламент игры, обязанности участников, критерии оценивания выступлений. Комментарии по организации и проведению дебатов, а также раздаточные материалы могут быть полезны всем, кто пожелает использовать дебаты в своей практике преподавания.

**Ключевые слова:** интерактивные технологии; дебаты; спикеры; судейская коллегия; регламент; критерии; критическое мышление; логика; ораторские способности.

## ОЛИЙ ТАЪЛИМ ТИЗИМИДА ДЕБАТЛАР ИНТЕРФАОЛ ТЕХНОЛОГИЯСИДАН ФЙДАЛАНИШ ТЎҒРИСИДА

**Замира Абдуллаевна КАСИМОВА**  
Доцент в.б.  
Жахон адабиёти кафедраси  
Мирзо Улугбек номидаги Ўзбекистон миллий университети  
Тошкент, Ўзбекистон  
[zk67185@gmail.com](mailto:zk67185@gmail.com)

### Аннотация

Мақолада “дебатлар” интерфаол технологияси ҳақида маълумот ва улардан олий таълим тизимида адабиёт дарсларида фойдаланиш бўйича амалий тавсиялар берилган.

Ўйиннинг тартиби ва қоидалари, иштирокчиларнинг вазифалари, уларнинг нутқларини баҳолаш мезонлари белгиланган. Мақолада келтирилган дебатларни ташкиллаштириш ва ўтказишга оид тушунтиришлар, шунингдек, тарқатма материаллар таълим жараёнида ушбу технологияни қўлламоқчи бўлганлар учун фойдали бўлиши мумкин.

**Калит сўзлар:** интерфаол технологиялар, дебатлар, спикерлар, суд хайъати, регламент, мезонлар, танқидий фикрлаш, мантик, нотиклик қобиляти.

## ON THE USE OF DEBATE INTERACTIVE TECHNOLOGY IN THE SYSTEM OF HIGHER EDUCATION

**Zamira Abdullayevna KASIMOVA**

Acting Associate Professor

World Literature Chair

National University of Uzbekistan named after Mirzo Ulughbek

Tashkent, Uzbekistan

[zk67185@gmail.com](mailto:zk67185@gmail.com)

### Annotation

The article offers information about the interactive technology “debates” and practical recommendations for using them in literature classes in the higher education system. The course and rules of the game, the duties of the participants, and the criteria for evaluating speeches are outlined. Comments on the organization and conducting the debates, as well as handouts offered can be useful to everyone who wishes to use the debates in their teaching practice.

**Keywords:** interactive technologies; debates; speakers; panel of judges; regulations; criteria; critical thinking; logic; public speaking.

В мировом масштабе вопросы образования и воспитания подрастающего поколения, подготовки их к взрослой жизни всегда имели и имеют первостепенное значение. Это требует уделять пристальное внимание самым разным формам инновационных технологий, способным повысить качество подготовки высококвалифицированных специалистов в различных отраслях знания. Сегодня в Узбекистане особое внимание уделяется совершенствованию системы высшего образования, модернизации системы преподавания в высших образовательных учреждениях страны. Создание Республиканского научно-практического центра развития инновационных методик обучения иностранным языкам при Узбекском государственном университете мировых языков<sup>2</sup> способствовало росту интереса преподавателей к изучению и применению в их работе со студенческой аудиторией интерактивных технологий, традиционно используемых при обучении иностранным языкам. Использование интерактивных технологий перестало быть данью моде, а превратилось в насущную потребность дня, поскольку именно при помощи нестандартных и необычных методов преподавания можно поднять качество системы образования, улучшить состояние подготовки кадров в стране.

Современная методическая литература богата исследованиями об интерактивных технологиях. Пришедшее из английского языка слово «интерактивный» («interactive») определяет способность человека

---

<sup>2</sup> Данная статья написана на основе выпускной проектной работы по форме Micro-teaching на тему «Применение интерактивных технологий при изучении творчества С.Довлатова» по окончании курсов переподготовки и повышения квалификации педагогических кадров по направлению: «Филология и обучение языкам (Русский язык)» (март-апрель 2018 года).

взаимодействовать с кем-то другим, а интерактивное обучение строится на взаимодействии обучающегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит для него областью осваиваемого опыта (2). Интерактивное обучение возможно при условии открытости, поскольку учащиеся овладевают навыками обучения через взаимодействие (1). Оно создает условия для вовлеченности всех обучающихся в процесс познания. В процессе интерактивного обучения учащиеся рефлектируют по поводу того, что они знают и думают. Необходимым условием успеха интерактивных методов является индивидуальный вклад каждого из участников общения в процесс познания и обучения, при котором происходит «обмен знаниями, идеями, способами деятельности» (3). Задача учителя сводится к созданию в аудитории атмосферы доброжелательности и взаимной поддержки, поскольку интерактивность исключает доминирование одного человека, пусть даже и лидера, и давление одного единственного мнения. В диалоговом обучении учащиеся приобретают навыки критического мышления, решают сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивают альтернативные мнения, принимают продуманные решения, участвуют в дискуссиях, общаются, что позволяет им получать новое знание и развивать познавательную деятельность, превращая ее в сотрудничество.

Среди разновидностей интерактивной деятельности учащихся на занятиях используют индивидуальную, парную и групповую работу, выполнение исследовательских проектов, ролевые игры, работу с документами и различными источниками информации, творческие виды заданий и работ. Важной особенностью интерактивных технологий является то, что ни одна из данных методик не нацелена на поиск одного единственного ответа, одной единственной истины. Здесь не ищут виновных, здесь решают проблемы. Здесь никто не доминирует, здесь уважают всякое мнение. В результате при применении интерактивных технологий студенты развивают самостоятельность мышления, чувство самоуважения и уважения к чужому мнению, способность принимать решения и развивать уверенность в себе, веру в свои силы и возможности.

Особую актуальность интерактивные технологии приобретают при изучении литературы, так как данный предмет, как никакой другой, способен создавать возможности для развития интеллектуальных способностей человека и «воспитания чувств». Известно, что интерактивные методики усложняются по мере повышения уровня овладения языком и навыками речи учащихся. Для студентов, обучающихся на родном (или втором родном) языке, простейшие

формы методик использовать не желательно. Для них больше подходят методики, применяемые на продвинутом уровне владения языком, например, исследование и отчет, ролевая игра, мозговой штурм или дебаты. Все эти разновидности интерактивных методик на уроках литературы способствуют развитию навыков критического мышления учащихся, базируясь на уже имеющихся у студентов знаниях и навыках, а именно: совершенного владения родным языком (или языком обучения), умения адекватно анализировать художественные произведения и применять необходимую для этого терминологию.

Технология «дебаты» – одна из самых эффективных форм воплощения интерактивной стратегии. Созданная на примере парламентских и президентских дебатов, она более всех остальных способствует развитию личностных и гражданских качеств учащихся, призванных в дальнейшем внести свой посильный вклад в успешное развитие демократического общества. Использование дебатов в процессе преподавания языка и литературы, как отмечают специалисты (4), способствует расширению общекультурного кругозора, развитию интеллектуальных способностей: формированию критического мышления, умения устанавливать логические связи между явлениями; развитию творческих качеств, коммуникативных умений, ораторских способностей.

Дебаты представляют собой вид интеллектуальной игры, в которой две команды, обсуждая заданную тему, выдвигают свои аргументы и контраргументы по поводу предложенного тезиса, чтобы убедить членов жюри и аудиторию в своей правоте и опыте риторике. По мнению доктора педагогических наук Е.О. Галицких, дебаты – форма обучения общению, способ организации воспитательной работы учащихся, позволяющий тренировать навыки самостоятельной работы с литературой и другими источниками информации, отрабатывать умения вести дискуссию и отстаивать собственную точку зрения с учетом того, что и противоположная позиция тоже имеет право на существование (4).

В начале дебатов соревнующиеся команды получают тезис, который становится темой игры. Необходимо, чтобы выбранный для рассмотрения тезис оставлял одинаковые возможности как для его утверждения, так и для его отрицания. Поскольку именно этим и занимаются команды во время игры: одна команда утверждает верность данного тезиса и доказывает его при помощи весомых аргументов, а вторая команда отрицает данный тезис, подбирая для этого необходимые доказательства. При этом, что особенно важно, совсем не

обязательно, чтобы игроки действительно были «за» или «против» заданного тезиса. В игре оценивается способность учащихся к критическому и логическому мышлению, их умение правильно формулировать утверждения и доказывать их при помощи сильных, логически верно подобранных аргументов. За игрой команд наблюдает, а впоследствии выносит свое решение судейская коллегия. Члены судейской коллегии обязаны внимательно выслушать каждого из участников команд, взвесить их аргументы и решить, чья команда была более убедительной и победила в дебатах. Важно помнить, что в дебатах оцениваются не сами участники, а качество их выступления, весомость и сила представленных ими аргументов.

Прежде чем предложить студентам принять участие в дебатах<sup>3</sup>, учитель должен ознакомить их с правилами организации игры для более эффективного использования ее в процессе обучения. Студентам предлагается список участников (Приложение 1). Это поможет получить представление о распределении ролей, а значит, и обязанностей участников. При этом необходимо, чтобы учащиеся осознавали, что на уроке-дебатах участвуют и получают оценки все: и «зрители», и «спикеры», и члены «судейской коллегии», и даже «тайм-кипер», поскольку все они имеют свои обязательства (приложение 1: Функции участников). Для более эффективной активизации «зрителей» можно обязать их задать вопрос одному из спикеров в процессе игры. Важно, чтобы вопрос был качественный: отражал концептуальные стороны рассматриваемой проблемы и помогал усилить или ослабить позицию выступающих команд. К концу игры у всех участников дебатов независимо от роли, которую они выполняли, должна быть выработана своя позиция по отношению к рассмотренной проблеме. Более того, студенты должны быть в состоянии четко и верно сформулировать свою позицию и обосновать ее. Для этого рекомендуется предложить студентам домашнее задание: написать эссе по теме, рассмотренной на дебатах, в котором они смогут выразить свое собственное мнение. Данное эссе важно не только для «зрителей», но и для «спикеров», поскольку как уже отмечалось, в процессе игры они должны последовательно защищать позицию утверждения или отрицания, следуя своей роли в игре, которая может и не совпадать с их настоящей точкой зрения. В

---

<sup>3</sup> Далее в статье мы представляем практический материал, собранный на основе опыта проведения дебатов на занятиях по истории русской литературы XX века на факультете зарубежной филологии Национального университета Узбекистана. Надеемся, что предлагаемые раздаточные материалы, подготовленные на основе обширной литературы о данной форме интерактивных технологий, будут полезны всем заинтересованным в улучшении качества обучения.

домашнем же задании – эссе – они уже смогут дать волю собственным чувствам и убеждениям, чтобы четко выразить свою позицию и доказать ее на оригинальных примерах.

Важно также, чтобы студенты предварительно ознакомились и с общим ходом игры, и с регламентом (Приложение 2), поскольку последний, в особенности, имеет большое значение в дебатах. Студенты должны понимать: если они не успевают высказать свое мнение в отведенный им промежуток времени, их остановят (обязанность тайм-кипера), что не будет способствовать их успеху. Четкое представление о возможностях, предоставляемых им игрой поможет участникам верно распределить свои умения, чтобы достойно исполнить отведенные им роли. Команды, принимающие участие в игре, состоят из трех-пяти игроков каждая. В дебатах, построенных на примере парламентских, обычно участвуют всего три спикера, и каждый из них имеет свой номер: первый, второй, третий – и свою особую задачу. Первый спикер обычно представляет вступительную – *конструктивную* речь: он знакомит аудиторию с членами команды, объявляет тему игры как тезис, на стороне которого он выступает, и преподносит несколько аргументов в пользу представленного тезиса. Первому спикеру можно задавать вопросы, и он должен ответить на них, либо уклониться от ответа, если вопрос не корректен или не соответствует теме. Вторым спикер преподносит *развивающую* речь, в которой представляет наиболее основательные аргументы команды. Поскольку вторым спикер выступает после того, как первые спикеры обеих команд уже выполнили свою работу, он получает возможность оспаривать аргументы противоположной команды и выдвигать свои как более весомые и доказательные. Вторым спикер также обязан отвечать на вопросы, чтобы не оставлять противоположной команде шансов на оспаривание его аргументов. Задача третьего спикера не менее важная, хотя он не имеет права вводить в игру новые аргументы и ему не задают вопросов. Третьим спикер преподносит *заключительную* речь: он завершает выступление команд. Его роль сводится к тому, чтобы напомнить аудитории и судейской коллегии о логике рассуждений команды, красиво представить свою игру и способствовать сохранению у аудитории хорошего впечатления о его команде. Игру начинает первый спикер команды утверждения, следом выступает первый спикер команды отрицания, затем в таком же порядке выступают вторые спикеры, когда же подходит черед третьих спикеров, то они меняются местами: сначала выступает спикер команды отрицания, и только потом слово предоставляется спикеру команды утверждения. Таким образом, команда утверждения начинает и завершает

выступления, пользуясь правом первого и последнего слова. В дебатах есть также раунд перекрестных вопросов, когда спикер команды оппонентов задает выступающему спикеру вопросы для уточнения определенных моментов речи или для обнажения слабых пунктов их аргументации. Обычно этот раунд проводится после выступления первого и второго спикеров. Это дает игрокам возможность обратить внимание аудитории на отрицательные пункты в выступлении оппонентов и подчеркнуть свои сильные стороны. Зрители также могут задавать вопросы выступающим, но, как уже отмечалось, при желании выступающие могут отказаться отвечать на неудобный для них вопрос.

По окончании дебатов слово предоставляется судейской коллегии, которая комментирует выступления игроков, анализирует их слабые и сильные позиции и объявляет команду-победителя и лучшего спикера, который также получает приз в конце игры, как и команда-победитель. В своей работе по оцениванию выступлений (Приложение 3) судейская коллегия может присудить до 30 баллов за игру (по 10 за каждый из критериев). Необходимо помнить, что по «содержанию» баллы снижают за аргументацию без доказательств, за неясность в изложении, за отклонения от темы, приведение мнения вместо факта и за атаку на личность оппонента. По «структуре» положительно оценивается логичность выступления, соответствие регламенту и роли участника. По «способу» – не допускаются неуважительное отношение к аудитории и оппонентам, неадекватная мимика и жестикуляция, агрессивность, также снижаются баллы за речевые ошибки, монотонность в речи и плохую дикцию.

Опираясь на опыт работы на факультете зарубежной филологии Национального университета Узбекистана по применению дебатов на занятиях литературы, можно утверждать, что данный вид интерактивных технологий удобен при изучении тем, связанных с историей литературы, жизнью и творчеством писателей или специальных вопросов по изучению художественных произведений, поскольку они способны расширять диапазон значения и поэтому предлагают широкие возможности для развития мышления и публичной речи студентов. Однако в особо серьезных случаях при хорошей подготовке студентов дебаты можно проводить и на основе теоретических вопросов литературоведения.

#### **ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА**

1. Инновационные педагогические технологии: материалы II Международной научной конференции (г. Казань, май 2015 г.). – Казань: Бук, 2015. - С.2

2. Киселева Л.С. Инноватика в научно-педагогической деятельности. Учебное пособие. URL: [https://books.google.co.uz/books?id=f\\_UwDwAAQBAJ&pg=PT43&lpg=PT43&dq=интерактивное+обучение](https://books.google.co.uz/books?id=f_UwDwAAQBAJ&pg=PT43&lpg=PT43&dq=интерактивное+обучение)
3. Положение об интерактивных формах обучения. URL: [https://www.rea.ru/ru/org/cathedries/prlogkaf/Documents\(2013\).pdf](https://www.rea.ru/ru/org/cathedries/prlogkaf/Documents(2013).pdf)
4. Русецкая Ольга Анатольевна. Технология «Дебаты» интерактивная форма обучения на уроках развития речи // Эксперимент и инновации в школе. 2010. № 5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-debaty-interaktivnaya-forma-obucheniya-na-urokah-razvitiya-rechi> (дата обращения: 17.09.2018).

## REFERENCES

1. *Innovacionnye pedagogicheskie tehnologii: materialy II Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii* (Innovation and pedagogical technologies: Proceedings of the II International scientific conference) (Kazan' city, May, 2015.), Kazan': Buk, 2015, p. 2.
2. Kiseleva L.S. *Innovatika v nauchno-pedagogicheskoy dejatel'nosti* (Innovations in scientific and pedagogical activity). available at: [https://books.google.co.uz/books?id=f\\_UwDwAAQBAJ&pg=PT43&lpg=PT43&dq=интерактивное+обучение](https://books.google.co.uz/books?id=f_UwDwAAQBAJ&pg=PT43&lpg=PT43&dq=интерактивное+обучение) (Date of access: 17.09.2018).
3. *Polozhenie ob interaktivnyh formah obucheniya* (Regulations on interactive forms of education) available at: [https://www.rea.ru/ru/org/cathedries/prlogkaf/Documents\(2013\).pdf](https://www.rea.ru/ru/org/cathedries/prlogkaf/Documents(2013).pdf) (Date of access: 17.09.2018).
4. Ruseckaja O. A. *Eksperiment i innovacii v shkole?* 2010. No. 5, available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-debaty-interaktivnaya-forma-obucheniya-na-urokah-razvitiya-rechi> (Date of access: 17.09.2018).

## Приложение 1

### Список и функции участников дебатов

#### 1. Список участников

<i>Команда утверждающая:</i> 1 спикер 2 спикер 3 спикер	<i>II. Команда отрицающая:</i> 1 спикер 2 спикер 3 спикер
<i>III. Судейская коллегия</i> Судья 1 помощник 2 помощник	<i>IV. Тайм-кипер</i>  <i>V. Зрители</i>

#### 2. Функции участников

№	Участник	Функции
<b>Команда утверждающая</b>		
1	1 спикер – ведущий спикер, задает тон игре	1. Представляет команду. 2. Объявляет позицию. 3. Доказывает ее, используя 2/3 всех доводов команды. 4. Доказывает выбранную позицию. 5. По окончании речи отвечает на вопросы оппонента.
2	2 спикер-аналитик, исправляет погрешности,	1. Поддерживает позицию своей команды. 2. Подправляет ситуацию, которая создалась после ответов на вопросы первого спикера.



	выравнивает позицию	3. Выдает последнюю треть доводов команды, чтобы поддержать свою исходную позицию. 4. Отвечает на вопросы оппонентов.
3	3 спикер-актер, демонстрирует красоту и логичность доводов своей команды	1. Подводит итог работе команды. 2. Объясняет, как его команда добивалась искомого: убедить судебную комиссию и зрителей в верности избранной позиции. 3. Красиво заканчивает выступление команды. 4. Не может приводить новых доводов в пользу позиции группы, а только подтверждает уже отмеченные. 5. Вопросов третьему спикеру задавать нельзя.
<b>Команда отрицающая</b>		
4	1 спикер – ведущий спикер, задает тон игре	1. Представляет команду. 2. Объявляет контр-позицию. 3. Доказывает ее, используя 2/3 всех доводов команды. 4. Доказывает выбранную позицию. 5. По окончании речи отвечает на вопросы оппонента.
5	2 спикер-аналитик, исправляет погрешности, выравнивает позицию	1. Поддерживает позицию своей команды. 2. Подправляет ситуацию, которая создалась после ответов на вопросы первого спикера. 3. Выдает последнюю треть доводов команды, чтобы поддержать свою исходную позицию. 4. Отвечает на вопросы оппонентов.
6	3 спикер-актер, демонстрирует красоту и логичность доводов своей команды	1. Подводит итог работе команды. 2. Объясняет, как его команда добивалась искомого: убедить судебную комиссию и зрителей в верности избранной позиции. 3. Красиво заканчивает выступление команды. 4. Не может приводить новых доводов в пользу позиции группы, а только подтверждает уже отмеченные. 5. Вопросов третьему спикеру задавать нельзя.
<b>Судейская коллегия</b>		
7	Судья	1. Внимательно слушает выступления обеих сторон. 2. Сравнивает формулировку позиции, ее доказательство обеими сторонами. 3. Оценивает работу команды (оценивать можно только доводы и доказательства).
8	1-2 помощники	1. Помогают судье принимать решения. 2. Фиксируют положительные и слабые моменты в аргументах и доказательствах студентов. 3. Оценивают ход дебатов, обосновывая свои оценки. 4. Дают разъяснения по итогам игры
<b>Остальные участники дебатов</b>		
9	Тайм-кипер	1. Следит за секундомером, строго соблюдает регламент. 2. Показывает говорящему, сколько времени ему осталось говорить. 3. Останавливает говорящего по истечении отведенного времени.
10	Зрители	1. Наблюдают за ходом дебатов. 2. Внимательно слушают аргументы обеих сторон. 3. Могут задавать вопросы выступающим.

	4. Выбирают лучшего спикера, записывая на листочках его имя.
--	--

*Приложение 2*

**Ход и регламент дебатов**

№	Исполнитель	Действия	Время
1	Судья, он же ведущий	Приветствует зрителей. Объявляет тему дебатов. Называет команды участников. Объясняет порядок проведения дебатов и обязанности сторон. Начинает дебаты.	4-5 мин
2	1 спикер утверждающей команды	Речь	5 мин
3	2 спикер отрицающей команды	Вопросы выступавшему и его ответы	3 мин
4	1 спикер отрицающей команды	Речь	5 мин
5	2 спикер утверждающей команды	Вопросы выступавшему и его ответы	3 мин
6	2 спикер утверждающей команды	Речь	4 мин
7	1 спикер отрицающей команды	Вопросы выступавшему и его ответы	3 мин
8	2 спикер отрицающей команды	Речь	4 мин
9	1 спикер утверждающей команды	Вопросы выступавшему и его ответы	3 мин
10	3 спикер отрицающей команды	Речь	3 мин
11	3 спикер утверждающей команды	Речь	3 мин
12	Судья	Объявляет окончание дебатов и объявляет совещание судебной комиссии.	1 мин
13	Зрители	Записывают имя лучшего спикера на листочке и отдают комиссии.	3 мин
14	Судья	После 3–5 минутного совещания судебная комиссия объявляет результаты и победителей.	2 мин
15	Судебная комиссия	Награждает команду-победителя и лучшего спикера. Благодарит всех участников и зрителей.	3 мин

*Приложение 3*

**Таблица оценивания участников**

№	Участник	Содержание	Структура	Способ	Ошиб ка	Коммента рии	Балл
		10 б	10 б	10 б			30 б
1	Спикер У1						
2	Спикер У2						
3	Спикер У3						
Итого:							
4	Спикер О1						
5	Спикер О2						
6	Спикер О3						
Итого:							