

ВЫХОД × игра

Споры о главном

■ АЛЕКСАНДР КОЛОДОЧКА (ЛЕТНЯЯ ШКОЛА НАУЧНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ) ■ ИГОРЬ КЕНДЕНКОВ

Люди очень любят спорить. Грамотно организованная дискуссия — это замечательный способ научиться импровизировать и находить необычные аргументы. Именно для этого мы и предлагаем игру, в которой так важно уметь переспорить соперника — красиво и убедительно.

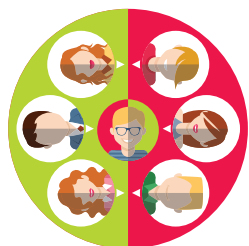
Что нужно. Материалы

1. Поле для игры (см. клапан справа).
2. Шестигранный кубик.
3. Бумага и ручка (для учёта очков команд).
4. Часы, мобильник или любой другой прибор для учёта времени.
5. Компьютер с выходом в интернет для подготовки выступления, если планируете игру заранее.
6. Подвешенный язык и мозг в одной связке.

Правила игры



1 Откройте клапан справа. Перед вами 24 темы для дебатов, сгруппированные в 6 блоков. Каждая тема «стоит» определённое количество очков — в зависимости от сложности или серьёзности предмета обсуждения.



2 В дебатах участвуют команды по три человека в каждой (если народу со-

всем мало, можно и по два). Кроме игроков нужны ещё «эксперты», их задача — определение победителей — не менее увлекательна. К примеру, экспертами могут быть участники, не вошедшие в команды.



3 Стоит выбрать модератора, который будет следить за соблюдением правил.



4 С помощью жребия (например, бросив кубик) определите очередность ходов команд.



5 Начинаем играть! Всё тот же кубик укажет, какой из шести тематических блоков будет разыгрываться. Команда, получившая право хода, выби-

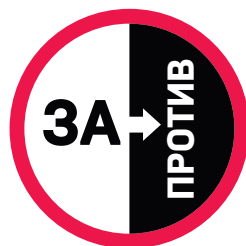
рает одну из четырёх тем в блоке и предлагает соперникам провести дебаты. Кто первый соглашается, тот и становится оппонентом. Если вызов никто не примет, очки уходят команде, выбравшей тему.



6 Снова отдаёмся на волю случая: с помощью кубика или броска монеты определяем, кто отстаивает заявленный в теме тезис (команда «за»), а кто его опровергает (команда «против»).



7 В течение минуты команды готовятся к выступлению, обсуждают аргументацию и стратегию.



8 Начинаются дебаты. Первой выступает команда «за», второй — команда

«против». Все игроки говорят по очереди, каждому отводится по 30 секунд.



9 На втором этапе вопросы задают эксперты и зрители. Команды обдумывают ответ не более 10 секунд. Вопрос может адресоваться как одной из команд, так и обеим.



10 Победителя определяют эксперты (голосованием). Напоминаем: оценивается не сама позиция, а умение приводить аргументы, публично выступать, проявлять креатив.



11 Игра заканчивается, когда отыграны все темы.



100

Ядерное вооружение: сдерживающий фактор или пороховая бочка под знойным солнцем?

200

Нужно ли человеку бессмертие?

300

Трудно быть богом: стоит ли позволять редактировать геном человека?

400

Что важнее: общие цели человечества или национальные интересы страны?

100

Стоит ли отказываться от атомной энергетики?

ГЛОБАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

200

Что важнее: борьба с вредным производством или сохранение рабочих мест?

ЭНЕРГЕТИКА И ПРОИЗВОДСТВО

300

Альтернативная энергетика: нужно ли вкладывать в неё деньги или их следует направить на улучшение традиционных источников энергии?

400

Есть ли смысл развивать производство в нашей стране или Китай уже недостижим?



ОБРАЗОВАНИЕ

100

Стоит ли укрупнять вузы и школы, объединяя образовательные учреждения?

200

Мешают ли современные гаджеты развитию и обучению подростков?

300

За кем будущее: за узконаправленными специалистами или за универсалами?

400

Нужно ли все научные исследования перенести из НИИ в университеты?

100

Популяризация науки: обязанность учёных или их хобби?

200

«Одеть» вместо «надеть», «кофе» среднего рода... Относиться ли к этим явлениям как к признакам растущей безграмотности или воспринимать как естественные изменения, происходящие в любой живой системе, в том числе в языке?

300

Сохранение вымирающих видов: священный долг человека или невротический комплекс вины перед природой?

400

Стоит ли позволять учёным проводить исследования, которые теоретически могут выйти из-под контроля?

НАУКА И ОБЩЕСТВО

100

Надо ли бояться роботов-андроидов, которые становятся всё более похожи на людей?

200

Подождала ли к концу эра бумажных изданий?

300

Космическая программа: чёрная дыра в бюджете?

400

Глобальная автоматизация инфраструктуры и производства: опасность или необходимость?

ПЕРЕДОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

ТРАНСПОРТ

100

Велосипедные дорожки: обязательный элемент современной городской среды или очередное препятствие на пути автомобилистов и пешеходов?

200

Летающие автомобили: решение транспортных проблем или недостижимое будущее?

300

Может ли искусственный интеллект управлять машиной лучше человека?

400

Нужно ли повсеместно внедрять автомобили с гибридными двигателями и электромобили?

