

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего образования

**«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»
(Финансовый университет)**

Департамент социологии

А.Д.Иоселиани

А.В.Волобуев

Е.Е.Звонова

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ЛОГИКА. ТЕОРИЯ АРГУМЕНТАЦИИ»:
ДИСПУТ И ДЕЛОВАЯ ИГРА**

Для студентов, обучающихся по направлению
41.03.04 «Политология»,
профиль: «Связи с общественностью в политике и бизнесе»

(программа подготовки бакалавров)

Москва 2017

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего образования

**«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»
(Финансовый университет)**

Департамент социологии

**А.Д.Иоселиани
А.В.Волобуев
Е.Е.Звонова**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ЛОГИКА. ТЕОРИЯ АРГУМЕНТАЦИИ»:
ДИСПУТ И ДЕЛОВАЯ ИГРА**

Для студентов, обучающихся по направлению
41.03.04 «Политология»,
профиль: «Связи с общественностью в политике и бизнесе»

(программа подготовки бакалавров)

*Одобрено Департаментом социологии
(протокол № 2 от 18 сентября 2017 г.)*

Москва 2017

СОДЕРЖАНИЕ

1. Диспут и деловая игра: специфика и предназначение в образовании.....	4
2. Пример эвристического диспута.....	7
3. Примеры деловых игр.....	9
4. Задания командам «Продавец» и «Покупатель».....	14

1. ДИСПУТ И ДЕЛОВАЯ ИГРА: СПЕЦИФИКА И ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ В ОБРАЗОВАНИИ

Спецификой изучения логики и теории аргументации является недостаточность теоретического знания для овладения предметом, а необходимость выработки навыков логичного мышления и принятия решений, а также навыков аргументации и критики. В связи с этим курс «Логика. Теория аргументации» содержит практические формы интерактивного обучения, направленные на выработку навыков аргументации и критики на основе знания, полученного в процессе изучения предмета. Это такие виды интерактивного обучения как диспут, деловые игры и круглые столы. Интерактивные формы обучения направлены на формирования навыков аргументации и критики в процессе спора. Существуют несколько возможных подходов к спору.

1. Эристический подход к спору, как искусству убеждения в правоте своего мнения и опровержения мнения оппонента, возникший еще в Древней Греции, до сих пор сохраняет свое значение. Чтобы отстаивать свои взгляды, необходимо обладать определенными навыками ведения спора и прежде всего уметь находить логические ошибки в рассуждении оппонента, разоблачать софизмы, а также психологические уловки и недозволенные приемы полемики. Анализ приемов защиты своей позиции и опровержения мнений оппонента, допускаемых им непреднамеренных и преднамеренных логически ошибок (софизмов), различных психологических уловок, затрудняющих спор, изучение наиболее типичных приемов и способов нечестных споров - все это можно почерпнуть из истории эристики как искусства, которое наряду с риторикой, было ориентировано на убеждение людей. Именно с такой точки зрения подходит к эристике известный немецкий философ А. Шопенгауэр, который выдвинул свою концепцию эристической диалектики, как искусства спорить, и спорить так, чтобы всегда оставаться правым. Конечно, без глубокого знания вопроса такая цель не может быть достигнута, но ценным в его работе является установка на анализ

ошибок, которых следует избегать в любом споре и тем самым не дать возможности оппоненту одержать легкую победу.

2. Традиционный подход к спору, как к доказательству, в лучшем случае можно использовать для обоснования утверждений, гипотез, точек зрения и даже истин, найденных не в рамках диалога, спора или дискуссии, а каким-либо иным путем. О споре, как доказательстве, можно говорить только тогда, когда речь идет о применении общего закона к частному случаю, а также при выводе теорем из аксиом или ранее доказанных теорем.

Действительно, когда возникает спор об объяснении тех или иных явлений реального мира, то исчерпывающим и бесспорным будет такое объяснение, которое дедуктивно выводится из некоторого общего закона. Простейшие объяснения опираются на эмпирические, а более глубокие - на теоретические законы. Идеалом же теоретического объяснения служат фундаментальные законы, с помощью которых объясняются, т.е. логически выводятся свойства и отношения обширной области исследуемых явлений. "... Высшим долгом физиков,- писал А. Эйнштейн, - является поиск таких элементарных законов, из которых путем чистой дедукции можно получить картину мира". При отсутствии таких законов спор может идти о фундаментальных гипотезах, для доказательства которых может быть также использована дедукция, но сам поиск гипотезы в таком случае остается за рамками спора.

3. Спор как поиск истины представляет собой наиболее адекватную форму решения проблем, вопросов и задач, возникающих как в научном познании, так и в практической деятельности. Такой спор всегда предполагает наличие проблемы, которую нельзя решить существующими методами и средствами исследования.

Например, наиболее фундаментальные проблемы науки, - противоречие между классическими представлениями о строении вещества и новыми экспериментальными данными в физике, между генетическим кодом и прежними представлениями о наследственности в биологии - сопровождалась

революционными изменениями в указанных науках. Ясно, что новые идеи и понятия при исследовании таких явлений требовали всестороннего обсуждения, анализа и обоснованности в ходе дискуссий. Примерами подобных дискуссий могут служить знаменитый спор между А. Эйнштейном и Н. Бором о характере закономерностей в микромире или дискуссия, развернувшаяся вокруг проблем генетического кода и генной инженерии в биологии, и некоторые другие. Утверждение нового в науке всегда сопровождается борьбой мнений, которая находит свое конкретное воплощение в научных дискуссиях и полемике.

4. Софистический спор ставит своей целью достижение победы, а не поиск истины. Поэтому здесь допускаются как сознательное, преднамеренное нарушение правил логики, так и использование всевозможных уловок и приемов, затрудняющих ведение спора и рассчитанных на получение преимуществ одной стороной.

Интерактивные формы обучения в рамках курса «Логика. Теория аргументации» ставят своей целью ознакомление студентов с этими видами споров в рамках организованного диспута и деловой игры.

2. Пример эвристического диспута

Эвристический диспут на тему «Федеральный закон "О внесении изменений в статью 148 Уголовного кодекса Российской Федерации и отдельные законодательные акты Российской Федерации в целях противодействия оскорблению религиозных убеждений и чувств граждан" – «за» или «против»».

1. Не менее, чем за неделю до предполагаемого диспута преподаватель сообщает студентам о теме, цели и организации диспута. Студентам необходимо подготовиться к диспуту, прочитав соответствующие материалы и подготовив тезисы и аргументы по теме диспута.

2. Преподаватель разделяет студентов на две группы: «пропонентов», отстаивающих тезис и «оппонентов», выступающих против него. Принцип деления студентов на группы остаётся на усмотрении преподавателя. Сам преподаватель играет роль модератора в диспуте. Также преподаватель может выбрать себе одного или двух студентов в сомодераторы.

3. Модератор выступает с вводным словом, изложив суть диспута, его актуальность и возбудив интерес к теме спора.

4. Пропонент формулирует свой тезис точно, чётко и развёрнуто. На данной стадии не допускается приведение аргументов и начало дискуссии.

5. Оппонент формулирует свой антитезис точно, чётко и развёрнуто. Тезис должен быть один. На данной стадии не допускается приведение аргументов и начало дискуссии.

6. Пропонент формулирует ключевые аргументы в пользу своего тезиса. Рекомендуется ввести ограничение на количество аргументов, ограничив их тремя на этом этапе. На данной стадии не допускается критика и начало дискуссии.

7. Оппонент формулирует ключевые аргументы в пользу своего тезиса. Рекомендуется ввести ограничение на количество аргументов, ограничив их тремя на этом этапе. На данной стадии не допускается критика и начало дискуссии.

8-9. (опционально) Возможен этап дополнительных аргументов, в котором оппонент, а затем пропонент приводят дополнительные аргументы в пользу своих тезисов.

10. Этап критики. Сначала пропонент, а затем и оппонент критикуют тезис, аргументы и демонстрацию своих визави. Рекомендуется ограничить количество критических возражений пятью. Необходимо отметить, что сначала пропонент, а затем оппонент формулируют пять своих критических возражений, а визави не вступают с ними в полемику в режиме реального времени. Модератор должен внимательно следить за тем, чтобы никакие реплики с мест и возражения не прерывали критику, иначе организованный диспут превратится в хаотичную словесную перепалку.

11. Этап ответа на возражения. Сначала пропонент, а затем и оппонент отвечают на критические возражения своих визави. Рекомендуется ограничить количество ответов пятью. Модератор должен внимательно следить за тем, чтобы никакие реплики с мест и возражения не прерывали критику, иначе организованный диспут превратится в хаотичную словесную перепалку.

12. Этап свободной дискуссии. Каждый участник дискуссии может высказать реплику (не более 2-3 минут) по теме дискуссии. Очередность определяет модератор, рекомендуется давать слово сначала одному представителю пропонента, а затем одному представителю оппонента и так далее.

13. Сомодераторы оценивают тезис, аргументы, демонстрацию и возражения сторон, высказывают своё мнение, выделяют наиболее ярких участников дискуссии.

14. Подведение итогов. Преподаватель завершает дискуссию заключительным словом, оценивает тезис, аргументы, демонстрацию и возражения сторон. Преподаватель тщательно разбирает процесс аргументации, указывая на сильные и слабые стороны, сильные и слабые аргументы, использование инструментария логики и теории аргументации. Также стоит указать на упущенные участниками дискуссии в процессе аргументации и критики возможности.

3. Пример Деловой игры

Деловая игра «Судебные прения по уголовному делу»

Данная игра рекомендована для закрепления навыков аргументации. Проблемная ситуация заключается в противостоянии, конфликте интересов главных участников прений (обвинения и защиты) в связи с обстоятельствами конкретного дела. Задача студентов, исполняющих роли участников прений (помимо обвинителя и защитника в таковых могут быть задействованы лица, предусмотренные УПК РФ), заключается в логически корректном и убедительном отстаивании соответствующих их роли процессуальных интересов. Часть группы, не задействованная в имитации прений, осуществляет функции наблюдения, контроля и оценки. Ей надлежит, поясняя логическую обоснованность своего мнения, ориентируясь на данные, полученные в процессе наблюдения прений сторон, ответить на вопросы, по которым суд принимает решения, установить, какая из соревнующихся сторон оказалась сильнее.

Продолжительность игры: 4 часа (2 пары)

Цель игры: приобретение студентами опыта практического применения знаний по логике и теории аргументации на примере конкретной ситуации, связанной с профессиональной деятельностью.

Образовательные задачи:

- формирование умения грамотно организовать процесс полемики;
- усвоение навыков осуществления аргументации с соблюдением правил и избеганием ошибок, относящихся к тезису, аргументам и демонстрации;
- формирование способности замечать уловки в споре и анализировать их;
- научение соблюдению моральных норм в процессе спора;
- развитие навыков рефлексии и критического анализа ситуации.

Основные фазы разработки игры

Фаза подготовки (пояснение содержания игры, мотивация студентов, «разогрев», выбор конкретной судебной ситуации, экспликация конфликта, ролей участников прений, выбор исполнителей ролей и наблюдателей, разъяснение возможных недоразумений, ознакомление с правилами игры, ее целью и задачами; раздача карточек для регистрации результатов наблюдений).

Фаза проведения (часть группы разыгрывает процесс прений сторон, другая часть наблюдает за действием и фиксирует на карточках результаты наблюдений, не вмешиваясь в ход полемики, по окончании прений совещается и озвучивает, какое решение должен принять суд по рассматриваемым вопросам, кто одержал верх – обвинение или защита).

Фаза анализа (группа наблюдателей аргументирует свое решение, используя пометки на карточках, при необходимости преподаватель обращает внимание на те стороны процесса аргументации участников прений, которые наблюдатели оставили без внимания, происходит совместное обсуждение особенностей состоявшейся полемики, решение группы наблюдателей принимается или обоснованно ставится под сомнение / опровергается).

По сложности имитационная, направленная на имитацию определенного профессионального действия;

Условия и правила проведения ролевых игр

Условием применения ролевых игр является то, что учащиеся одной группы должны хорошо знать друг друга, в коллективе должна царить обстановка сотрудничества и общения. [

Обязательным является выполнение следующих правил игры:

- интересы и мнения излагаются четко и убедительно;
- игра проводится корректно/честно и обсуждается;
- все имеют возможность высказаться;
- даётся возможность высказаться другим;
- следует стремиться к целесообразному решению в ролевой игре.

- правила для фаз ролевой игры должны обсуждаться или формулироваться заранее и оставаться обязательными на протяжении всей игры, потому что только так можно обеспечить отсутствие принуждения и творческий характер действия, ролевую дистанцию.

- можно применять следующие материалы для игры (если в центре внимания находится главным образом передача знаний, а не тренинг общения и принятия решения): информационные карточки (введение, описание конфликтного случая, дополнительная информация по тематике); ролевые карточки (помощь в аргументировании для отдельных ролей, дополнительная информация); карточки с результатом и заданиями (разнообразная постановка задач, дополнительная информация по общей проблематике темы); карточки для дискуссии (указания по проведению беседы во время фазы дискуссии). Отправные точки для ролевой игры – это, как правило, конфликтные ситуации (межролевые и внутриролевые конфликты), которые касаются жизненного мира большинства или даже всех участников.

- тема и действующие лица ролевой игры принимаются всеми, и как исполнителями, так и наблюдателями.

Основные фазы ролевой игры и их признаки

Основные фазы ролевой игры и их признаки (действия):

- 1). **Фаза подготовки** (мотивации; разогрева; действия (разработка и проведение): оживляющий момент/ “разогрев”, прежде всего, при более продолжительных ролевых играх и в неопытных группах, определение и планирование/описание сценария/темы (конфликт, ситуация, роли), выбор исполнителей (предпочтительно метод жеребьевки), согласие/подготовка исполнителей к ролям и наблюдателей к их функции наблюдения, разъяснение недоразумений, ознакомление с правилами игры и целями; дополнительно: распределение игрового материала и анкет для регистрации результатов наблюдений/задач наблюдений, предоставление реквизита.

- 2). **Фаза проведение (игра)**: ролевая игра на воображаемой сцене (на той

же высоте, что наблюдатели), если возможно, не перебивая; Цель - отождествление с ролью; техника: одна группа играет, другая группа наблюдает (и при необходимости может вербально вмешиваться); метод со сложной конструкцией (Multiples метод): одновременная игра в нескольких малых группах (напр., несколько групп из 2-3 участников соответственно с одним наблюдателем, оценивание в общей группе), смена ролей (замена среди участников), ротация ролей (ротация главной роли/-ей),

3). **Фаза анализа** (подведение итогов; оценивания; оценки/аттестации; последующее обсуждение; дискуссия и оценивание): (как минимум такая же по продолжительности, как и игра; оптимально: вдвое продолжительнее). Некоторые авторы, как например, К.Райх, интегрируют после проведения игры в процессе анализа еще одну фазу - фазу освобождения, в которой участники освобождаются от своих ролей: это отделение от действующего лица и роли имеет основное значение для защиты исполнителя, чтобы тренировалась критика ролевого поведения, а не конкретной личности: вывод исполнителей из их ролей (важно, чтобы возможно возникшая в игре возбужденность или раздраженность не сохранялась после игры); непосредственная обратная связь для всех или обмен опытом по проведению на метауровне: оценивание процесса и поведения; самооценка и оценка со стороны; осознание и оценка (вербальное выражение) действия (-ий) и его причин/мотивов, учебного процесса/учебного эффекта, а также пережитых чувств; исправление недоразумений; сравнение желаемых/поставленных целей с фактическими результатами; сделать выводы; дополнительно: перенос знаний на другие ситуации; дальнейшие ролевые игры (пересмотренные/измененные роли, возможности альтернативных действий и решений и пр.); соединить с прежним обучением и составить план будущего обучения; выявление ограничений переноса результатов и метода ролевой игры.

Так как использование ролевой игры рассматривается нами как прием, относящийся к активным методам обучения, то будет целесообразным обратиться к подходу исправления ошибок, предлагаемому Т.А. Китайгородской, который основывается на следующих позициях:

- а) ошибка – нормальное явление процесса обучения;
- б) исправлять нужно ошибки, а не учащегося;
- в) нельзя исправлять ошибку, допущенную обучаемым в момент творческого речевого акта;
- г) исправлять ошибку следует тогда, когда она искажает или делает непонятным смысл высказывания;
- д) исправление ошибки должно всегда носить характер предъявления и повторения правильной формы за преподавателем.

Следуя этим принципам, мы полагаем, что ошибки в определенных случаях следует исправлять по ходу игры. При этом объяснение должно носить характер напоминания, а не разъяснения. В других случаях будет целесообразнее лишь фиксировать ошибки учащихся с тем, чтобы на этапе обсуждения результатов игры выявить наиболее типичные.

Ролевые игры необходимо тщательно интегрировать в общий учебный процесс, чтобы учащиеся не рассматривали ее как прикладное мероприятие, которое поэтому не стоит воспринимать всерьез.

Преподаватель как организатор ролевой игры

С нашей точки зрения, деятельности преподавателя при проведении ролевой игры следует уделить особое внимание, так как именно от него в большой степени зависит успех и результативность этого способа обучения.

Очевидно, что и при такой форме обучения педагог остается организатором учебного процесса, однако функции его претерпевают некоторые изменения. Так как на первом и последнем этапах обучения с использованием ролевой игры роль преподавателя остается доминирующей и деятельность его мало отличается от обычной преподавательской практики, большое внимание заслуживают функциям педагога при проведении ролевых игр.

4. Задания командам «Продавец» и «Покупатель»

Руководитель: проф. Иоселиани А.Д.
Департамент социологии

1. Создать команду из четырех человек, придумать название, слоган, логотип.
2. Найти покупателей (т.е. совместно создать команды «Покупатель» и «Продавец»)
3. Распределить роли:
 - а) Генеральный директор
 - б) главный бухгалтер
 - в) менеджер по продажам
 - г) маркетолог...
4. Придумать и согласовать товар – предмет переговоров («что продаем», «что производим»...)
5. Создать Прайс-лист (подробный, связать с объемами закупки)
6. Создать:
 - описание товара, (дизайн, удобство, внешние признаки)
 - характеристику товара (состав, влияние, функционирование)
7. Придумать рекламный ролик или проспекты, буклеты...
8. Написать предложения (требования) о доставке: вид доставки (наземный..), цены, сроки, страховка доставки, скидки и бонусы на доставку...
9. Услуги по обучению и демонстрации применения
10. Запастись убедительными аргументами для ответов на всевозможные вопросы второй команды
11. Продумать скидки и бонусы на товар
12. Создать проект договора (примерно 5 -10 пунктов, образец можно взять из Интернета и адаптировать к тренингу)

13. Придумать убедительные аргументы, доказывающие способность «Продавца» удовлетворять потребности «Покупателя».

14. Гарантии....

15. Ограничения, ответственности...

16. Условия оплаты (штучно... и исходя из объемов закупки...)

17. Доказательства надежности и платежеспособности (...лет на рынке, о доходах..., финансовый оборот, отчет о деятельности за последние 5 лет...)

17. Если необходимо, создать еще другие, нужные для игры-тренинга «документы»...