



**Opublikowane na:** Mława (mlawa.pl)

**Autor:** Monika Kucka

---

## **Pierwsza Szkolna Debata Młodzieżowa pod patronatem Oranżerii Naukowych**

Publikowane od

14.05.2012 00:00:00

Publikowane do

14.06.2012 00:00:00



W dniu 23 kwietnia Szkoła Podstawowa nr 4 jako pierwsza placówka w Mławie zorganizowała debatę młodzieżową, której patronują Oranżerie Naukowe.

Idea debaty zrzesza młodych ludzi dostrzegających i rozumiejących problemy współczesnego świata, jego pokusy i zagrożenia będące konsekwencją postępu w dziedzinach technologii, psychologii i socjologii. Pomysł Oranżerii Naukowych zrodził się podczas spotkań środowiska naukowego polskich uczelni wyższych, zrzeszonego w organizacji zwanej Kawiarniami Naukowymi, odbywającymi się regularnie co miesiąc w Warszawie. Oranżeria Naukowa jest młodzieżową wersją takiej kawiarni.

W naszej placówce uczniowie debatowali nad problemem zjawiska przemocy i agresji w grach komputerowych. Powstały dwie drużyny opowiadające się za następującymi tezami:

-Gry komputerowe wpływają na wzrost agresji i przemocy wśród dzieci i młodzieży. Argumenty popierające tę tezę wygłaszali: Izabella Stypik, Rut Tokarska, Alicja Szerszyńska, Dominika Borowska, Monika gwarda, oraz Monika Majran.

-Nieprawda, że gry komputerowe wpływają na wzrost agresji i przemocy wśród dzieci i młodzieży. Tezy tej bronili: Patryk Rybicki, Adrian Makoć, Laura Pietrzak, Michał Kujtkowski, Sylwia Bakuła, oraz Szymon Rykowski.

Każda debata wymaga obecności eksperta w dziedzinie, której dotyczy przedmiot dyskusji. Naszej debacie, w roli eksperta, uważnie przysłuchiwał się pan Marcin Ronkiewicz, przedstawiciel działu profilaktyczno - społecznego Miejskiego Ośrodka Pomocy Społecznej w Mławie. W roli marszałków debaty wystąpili pani Larysa Sieńska i pan Rafał Karczmarczyk.

Obie drużyny zaprezentowały wysoki poziom przygotowania merytorycznego, znajomość zarówno badań naukowych, jak i źródeł w literaturze oraz przykładach z życia codziennego ich samych. W debacie udział brała również publiczność - uczniowie klas szóstych, którzy mieli wiele do powiedzenia. Temat wszak poruszał problemy z ich życia. W debacie nie ma wygranych i przegranych. Głównym celem jest dyskusja, argumentacja i kontrargumentacja, poznanie nowych faktów, podzielenie się doświadczeniami czy wynikami najnowszych badań. Publiczność jednak w większości sympatyzowała ze stroną broniącą gier komputerowych, czemu wyraz dała zajmując miejsca po odpowiedniej stronie widowni.

Po dyskusji młodzieży, głos podsumowujący zabrał ekspert, pan Marcin Ronkiewicz. Podkreślił on zaangażowanie osób biorących udział w dyskusji, ich doskonałe przygotowanie merytoryczne, oraz dojrzałe spojrzenie na problem, z którym codziennie boryka się wielu uczniów i rodziców. Przedstawił on również wyniki najnowszych badań nad motywami agresywnych zachowań wśród młodzieży, udzielił kilku wskazówek dotyczących rozsądnego gospodarowania czasem spędzonym przed komputerem, oraz wskazał na elementy wartościowe w grach komputerowych, a także te powodujące niewątpliwe zagrożenie.

Debatę zakończyła ewaluacja podsumowująca formę i treść tego wydarzenia. Uczniowie przyklejali na drzewie ewaluacyjnym kolorowe karteczki. Zielone symbolizowały żyjące liście, głos pozytywny. Żółte zaś to liście zwiędłe, głos negatywny. Wynik ewaluacji zobaczyć można na jednym ze zdjęć.

Wyniki debaty zostaną również zaprezentowane na finałowej Oranżerii Naukowej 28 maja w Warszawie.

Debata bardzo spodobała się uczniom, stanowiła dla nich nowe doświadczenie, wyzwanie, oraz była okazją do zaprezentowania własnych poglądów na temat dotyczący życia każdego z nich. Liczymy, że w następnych latach uczniowie również chętnie wezmą udział w debacie, która stanie się szkolną tradycją.

Więcej o Oranżeriach Naukowych na:

[www.kawiarnie-naukowe.pl](http://www.kawiarnie-naukowe.pl)

[facebook.com/Oranzerie](https://facebook.com/Oranzerie)











---

**Adres źródłowy:** <https://mlawa.pl/arttykul/pierwsza-szkolna-debata-mlodziejowa-pod-patronatem-oranzerii-naukowych>