MÜNAZARA İÇİN ÖRNEK TEZLER, ANTİTEZLER VE BİLGİLENDİRMELER

www.haytaakademi.com

eyup_hayta



1. Okullarda ödev vermek gerekli midir?

eyup_hayta

Tez: Ödevler öğrenmeyi pekiştirir ve sorumluluk kazandırır.
Antitez: Ödevler öğrenciyi yorar ve verimsizleştirir.

Yöntem:
1. Sınıf ikiye ayrılır. Her grup "İdeal Ödev" tanımı yapar.
2. Gruplar 3 gerekçe + 1 kendi hayatlarından somut örnek (olumlu/olumsuz bir ödev deneyimi) hazırlar.
3. Konuşmacılar sırayla birer dakika konuşur.
4. Dinleyici oylaması: "Hangi grubun 'ideal ödev' tanımını benimseyerek ödev yapmak isterdim?" sorusuyla oylama yapılır.

2. Dijital kitap mı, basılı kitap mı daha faydalıdır?

Tez: Dijital kitaplar daha pratiktir ve erişilebilirdir.
Antitez: Basılı kitaplar daha kalıcı öğrenme ve odaklanma sağlar.

Yöntem:
1. Her grup, kendi kitap türünü savunan bir "kullanıcı profili" oluşturur. (Örnek: Dijital için: "Seyahat eden bir öğrenci", Basılı için: "Kütüphane seven bir tarih meraklısı")
2. Konuşmacılar, bu kullanıcının ihtiyaçlarını örnek vererek savunur.
3. **Jüri değerlendirmesi:** Jüri (öğrenciler), "Hangi kullanıcı için hangi kitap türü daha uygun?" sorusuna göre her iki tarafa da puan verir.

3. Akıllı telefonlar okullarda yasaklanmalı mıdır?

eyup_hayta

Tez: Yasaklanmalıdır, dikkat dağıtır ve sosyal ilişkileri zayıflatır.
Antitez: Kontrollü kullanılmalıdır, araştırma ve dijital okuryazarlık için gereklidir.

Yöntem:
1. Gruplar "Okul Telefon Politikası" taslağı hazırlar. (Yasaklayan grup: Alternatif çözümler sunar / Yasaklamayan grup: Kullanım kurallarını ve denetimi anlatır.)
2. Bir konuşmacı politikayı, diğeri bu politikanın faydalarını anlatır.
3. **En iyi politika seçimi:** Sınıf, hangi politikanın daha uygulanabilir ve adil olduğuna karar verir.

4. Spor mu, sanat mı daha önemlidir?

Tez: Spor, fiziksel ve zihinsel sağlık için daha önemlidir.
Antitez: Sanat, duygusal zeka ve yaratıcılık için daha önemlidir.

Yöntem:
1. Gruplar, savundukları alanın topluma kattığı en önemli 3 değeri (örneğin: Spor için takım ruhu, sanat için özgün ifade) seçer.
2. Her konuşmacı, bu değerleri somutlayan bir yerel/spor kulübü veya sanatçı örneği verir.
3. **Dinleyici geri bildirimi**: Dinleyiciler, "Hangi değerler benim için daha önemli?" diye düşünerek "İkna Oldum" kartını gerekçesiyle birlikte kaldırır. (Örnek: "Sporun takım ruhu değeri için ikna oldum.")

5. Çevreyi korumak kimin görevidir?

eyup_hayta

Tez: Öncelikle bireyin görevidir, alışkanlıklar kökten değişmeli.
Antitez: Öncelikle devletin görevidir, yasa ve altyapı olmadan birey tek başına etkisizdir.

Yöntem:
1. Her grup, bir çevre sorununu (plastik atık, su israfı) ele alır ve neden-sonuç ilişkisi kurar.
2. Çürütme turunda, karşı grubun bir gerekçesine "Peki ya şu durumda?" diyerek bir istisna veya karşı örnekle cevap verilir.
3. **Ortak çözüm tahtası:** En mantıklı gerekçeler tahtaya yazılır ve tüm sınıfın üzerinde anlaştığı 1 bireysel + 1 devlet sorumluluğu belirlenir.

6. Sosyal medya çocuklar için faydalı mıdır?

Tez: Bilinçli kullanıldığında faydalıdır (öğrenme, iletişim, beceri gelişimi).
Antitez: Zarar riski faydasından çok daha yüksektir (zaman kaybı, siber zorbalık, gerçeklik algısında bozulma).

Yöntem:
1. Gruplar, artılar-eksiler tablosunu yaş gruplarına göre (10-12 yaş / 13-15 yaş) hazırlar.
2. Konuşmacılar tabloya dayanarak "X yaş grubu için neden faydalı/zararlı?" sorusunu cevaplar.
3. Açık mikrofon: Sınıf sonunda sadece fikir değiştirenler değil, fikri güçlenenler de söz alır ve "Hangi argüman fikrimin pekişmesini sağladı?" sorusunu yanıtlar.

7. Grup çalışması mı, bireysel çalışma mı daha etkilidir?

Tez: Grup çalışması, farklı bakış açıları ve sosyal beceriler kazandırır.
Antitez: Bireysel çalışma, kişisel odaklanma ve hız için daha etkilidir.

Yöntem:
1. Gruplar, kendi öğrenme deneyimlerinden örnek verirken "Proje Tablosu" hazırlar. (Örn: Grup çalışması: "Fen projesi, sunum hazırlama" / Bireysel çalışma: "Matematik problemi çözme, deneme sınavı")
2. Kısa konuşmalar (45 sn) yapılır ve her konuşmacı hazırladığı proje türünü neden savunduğunu açıklar.
3. Çok yönlü değerlendirme: Öğretmen gözlem formu ile içerik, ikna gücü ve beden dili gibi kriterlere göre değerlendirme yapar. Ayrıca dinleyiciler "Hangi proje türünde daha başarılı olduğunu düşünüyorsun?" diye anket yapabilir.

8. Yapay zekâ öğretmenlerin yerini alabilir mi?

eyup_hayta

Tez: Alabilir, kişiye özel ve sınırsız eğitim sunar.
Antitez: Alamaz, insani duygu ve motivasyon sağlayamaz.

Yöntem:
1.Gruplar, "geleceğin okulu" senaryosu yazar.
2. Konuşmacılar, senaryolarını canlandırarak savunur.
3. Dinleyiciler, "Hangi okulda okumak isterdim?" sorusuyla oy verir.

9. Tüm okullarda tek tip kıyafet (forma) giyilmeli midir?

Tez: Giyilmeli, eşitliği ve aidiyeti sağlar.
Antitez: Giyilmemeli, bireyselliği ve özgür ifadeyi kısıtlar.

Yöntem:
1. Her grup, ideal okul kıyafetini temsil eden bir afiş veya koleksiyon taslağı hazırlar.
2. Konuşmalarını bu tasarımlar üzerinden yaparlar.
3. Sınıf, hem argümanlara hem de tasarımlara göre değerlendirme yapar.

10. Uzaktan eğitim yüz yüze eğitimin yerini tutar mı?

Tez: Tutar, esneklik ve erişilebilirlik sağlar.
Antitez: Tutmaz, sosyal etkileşim ve disiplini eksiktir.

Yöntem:
1. Gruplar, konuyu bir "Çiz-Yaşa Anlat" yöntemiyle savunur. Bir konuşmacı konuşurken, diğeri tahtada savundukları fikri simgeleyen basit çizimler yapar.
2. En etkili görsel mesajı veren grup ekstra puan alır.

11. Hayvanat bahçeleri kapatılmalı mıdır?

Tez: Kapatılmalıdır, hayvanlar için doğal olmayan ve zalimce yerlerdir.
Antitez: Kapatılmamalıdır, koruma, eğitim ve nesli tükenen türler için hayati öneme sahiptir.

Yöntem:
1. Gruplar, bir hayvanın (örneğin bir aslanın) bakış açısından bir "günlük" yazar.
2. Konuşmacılar, bu günlükten alıntılar yaparak argümanlarını güçlendirir.
3. Sınıf, en insani (veya hayvani) argümanı seçer.

12. Başarıda yetenek mi çalışmak mı daha etkilidir?

Tez: Yetenek daha etkilidir.
Antitez: Çalışmak (emek) daha etkilidir.

Yöntem:
1. Her grup, tezlerini savunan ünlü bir tarihi veya güncel kişiyi (örneğin Mozart vs. Edison) seçer ve onun hayatından örnekler verir.
2. Konuşmacılar, "Bu kişi olmasaydı dünya ne kaybederdi?" sorusuna cevap arar.
3.Jüri, en ikna edici tarihsel örneği seçer.

13. Çizgi film ve animasyonlar gerçek filmler kadar değerli midir?

Tez: Hatta daha değerlidir, hayal gücünün sınırı yoktur.
Antitez: Değildir, insan oyunculuğunun yerini tutmaz.

Yöntem:
1. Gruplar, seçtikleri bir çizgi film ve bir canlı filmden birer sahne izletir veya anlatır.
2. Konuşmacılar, bu sahneler üzerinden sanatsal değeri savunur.
3. Dinleyiciler, hangi sahnenin daha kalıcı olduğuna karar verir.

ÖĞRENCİLERE VERİLECEK GELİŞTİRİLMİŞ ORTAK YÖNERGE

1. Hazırlık Yap: Savunduğun tezi iyi anla. Sadece kendi fikrini değil, karşı tarafın da olası argümanlarını düşün ve onlara cevaplar hazırla.

2. Kanıt Kullan: "Bence" demek yerine, "Örneğin...", "Araştırmalar gösteriyor ki...", "Tarihte şu olay yaşandı..." gibi ifadelerle konuşmanı destekle.

3. Üçlü Yapıyı Kullan: Konuşmanı Giriş (savunduğun fikri net söyle) – Gelişme (gerekçelerini ve örneklerini sırala) – Sonuç (konuşmanı özetle ve güçlü bir cümleyle bitir) şeklinde kur.

4. Dinle ve Çürüt: Karşı taraf konuşurken not al. Konuşma sıran geldiğinde, onların en zayıf argümanına doğrudan hitap ederek cevap ver. "Karşı taraf şunu söyledi ancak bu şu nedenle eksik/yanlış bir düşünce..." diye başla.

5. Beden Dilini Unutma: Sesini iyi kullan, göz teması kur, dik dur. Heyecanını, savunduğun fikre olan inancınla kontrol et.

6. Saygı Çerçevesinden Çıkma: Fikirlere saldırabilirsin, kişilere asla. "Bu düşünce yanlıştır." diyebilirsin, "Sen yanlış düşünüyorsun." diyemezsin.

7. Zamanını İyi Kullan: Kısa ve öz olan her zaman daha etkilidir. Konuşma süreni aşma.

8. Sonuçları Kabullen: Münazaranın amacı mutlaka kazanmak değil, en iyi argümanı üretmek ve düşünme becerini geliştirmektir. Kaybetsen bile öğrendiğin bakış açısı bir kazançtır.

- **Savun, Saldırma**: Fikirlere meydan oku, kişilere değil.
- **Somutlaştır**: "Şöyle iyidir" demek yerine, "Örneğin, geçen haftaki projemizde..." diye başla.
- **Dinle ve Bağlantı Kur**: Karşı tarafın argümanını dinlerken, "Bu söylediğine şu örnekle cevap verebilirim..." diye düşün.
- **Zamanın Efendisi Ol**: Süreni iyi kullan. Giriş, gelişme, sonuç bölümlerini unutma.
- **Jüriyi (Sınıfı) Unutma**: Sadece karşındakine değil, oyları verecek olan dinleyicilere de hitap et.
- **Öz Değerlendirme Yap**: Tartışma sonunda "En güçlü argümanım neydi? Neyi daha iyi yapabilirdim?" diye kendine sor.

Kaydet