

Samprotavimo pastraipos kūrimas

Samprotavimas:

Skirkite samprotavimą nuo aprašymo ar pasakojimo. Samprotavimo rašinyje savają aptariamo dalyko sampratą jūs nuosekliai plėtojate teiginiais, juos pagrindžiate, polemizuojate (ginčijatės, diskutuojate) su kitokiomis to dalyko sampratomis, vertinate ir darote išvadas. Privalu, mintis grindžiant argumentais, išaiškinti, *kodėl* taip manoma, *kas lemia* šį reiškinį, *kokios galimos jo pasekmės* ir t. t. Polemizuoti reikia pagarbiai, nemenkinant kitų nuomonių; nebūkite kategoriski – venkite sąvokų: *visada, niekada, visi, né vienas*. Stenkiteis vartoti požiūri ir toną švelninančius įterptinius žodžius: *greičiausiai, manyčiau, galima būtų teigt, kaip bebūt, rodos, ko gero...*

Sąvokos:

Argumentacija [lot. *argumentatio*] – teiginių, teorijų teisingumo pagrindimas argumentais.

Argumentas [lot. *argumentum* – įrodymo pagrindas] – įrodomąjį tezė pagrindžiantis teiginys.

Tezė [gr. *thesis*] – pagrindinė mintis, teiginys, kuris turi būti įrodytas.

Tinkamas argumentas – tas, kuris pagrindžia teiginį, kuriam yra skirtas. Teiginys turi atitikti nagrinėjamą problemą – priešingu atveju jį pagrindžiantis argumentas negali būti įskaitytas.

Svarus argumentas – tas, kuris skatina patikėti, paremia ar net verčia priimti tezė

Išsamus pagrindimas – tai teiginio ir argumentų tarpusavio ryšių demonstravimas, t. y. pagrįstas ir įtikinamas samprotavimas, o ne argumentų gausa (argumentų turi būti nei per daug, nei per mažai – tiek, kad teiginys būtų įrodytas, kad teze būtų galima patikėti).

Argumentų parėmimas pavyzdžiais:

Norint sukurti įtikinamą pastraipą, privalu remtis kultūrine arba bent jau socialine patirtimi.

Kultūrinė patirtis – tai rėmimasis 1) vertingais grožinės literatūros ir kitų meno rūsių (dailės, muzikos, teatro, kino klasikos, fotografijos ir kt.) kūriniais, *tačiau jei kūrinys minimas be autoriaus – tai tik socialinė patirtis*; 2) kultūros istorijos faktais ir reiškiniais (mokslo, religijos žiniomis, tradicijomis; iškilių asmenybių biografijomis ir pan.); 3) šiuolaikinės kultūros formų ir reiškinii (muziejų, festivalių ir pan.) vertinimu; 4) kultūros autoritetų mintimis.

Socialinė patirtis – tai rėmimasis 1) socialinio gyvenimo realijomis (visuomeninės akcijos, organizacijų veikla, pilietinės akcijos; poelgiai, sulaukę atgarsio visuomenėje ir pan.); 2) politikos realijomis; 3) visuomenės, mokslo, politikos autoritetų mintimis; 4) autentiškais liudijimais; 5) savo, šeimos narių, kitų artimųjų, draugų patyrimu; 6) populiariosios masinės kultūros (žiniasklaidos, filmų ir pan.) pavyzdžiais.

Pastraipos struktūra:

Tezė (pagrindinis teiginys) → argumentai (teiginio įrodymai) → sakinyse tiltas (jungiantis argumentą su pavyzdžiu) → argumentų parėmimas pavyzdžiais (kultūrinė ar socialinė patirtis) → išvada (dalinius apibendrinimus).

Pastraipos pavyzdys:

Ar net nepalankiausiomis istorinėmis aplinkybėmis žmogus privalo atliki savo pareigą?

1. Tezė	1. Žmogus privalo išlikti žmogumi bet kokiomis aplinkybėmis.
2. Argumentai	2. Žvelgdami į Lietuvos istoriją, matome ilgus priespaudos metus, žmogaus niekinimą, visos tautos genocidą, holokaustą. Tokiomis žiauriomis aplinkybėmis reikėjo stiprybės, gebėjimo išgyventi pačiam ir padėti išlikti kitiems. Kokius žmones su pagarba mename šiandien – gyvendami demokratikoje ir laisvoje valstybėje? Aišku, kad tuos, kurie karo metu padėjo išgyventi kaimynų žydų šeimai, tuos, kurie, nepabūgę sovietų saugumo, padėjo miškuose kovojuusiems partizanams, taip pat tuos, kurie sovietmečiu skleidė laisvės idėjas. 3. Žmogiškąją pareigą, kaip svarbiausią dalyką, dar antikos laikais iškėlė Sofoklis savo dramoje „Antigonė“.
3. Sakinyse tiltas	4. Antigonė savo didžiausia pareiga laikė garbingai palaidoti išniekintą broli. Ji laikėsi tradicinių moralės normų ir dėl savo žmogiškosios pareigos net nedvejodama paaukojo gyvybę. 5. Taigi žmogus bet kokiomis aplinkybėmis turėtų nepasiduoti, išlikti stiprus ir orus, atliki savo žmogiškąją pareigą. Juk žmogų galima nužudyti, tačiau jo sunaikinti – ne. (131 žodis)
4. Arg. parėmimas kultūriniu pvz.	
5. Išvada	