



1. Perché il dibattito argomentativo

Il *Debate*, o dibattito argomentativo, è una **gara tra due fazioni** che sostengono e controbattono un fatto (che chiameremo **tema**) schierandosi, indipendentemente dalle proprie opinioni personali, in un campo (PRO) o in quello opposto (CONTRO).

Entrambe le posizioni devono essere valide, ovvero sostenute da fatti.

Dal tema scelto si dà inizio ad un vero e proprio dibattito, ovvero una **discussione con regole e tempi precisi**.

Il Debate incoraggia gli studenti ad **approfondire** le informazioni che ricevono e ad **interrogarsi sul perché** queste siano valide o no.

In un periodo storico in cui notizie false o approssimative spostano le opinioni di molte persone in merito ad avvenimenti o a questioni importanti, il dibattito argomentativo insegna ai bambini e ai ragazzi come **documentarsi, selezionare le fonti, riflettere** in modo critico su questioni complesse e **sostenere**, sempre con **rispetto ed educazione, le proprie idee** di fronte agli altri.

Chi si esercita con il *Debate* non solo impara a costruire un discorso in modo logico e coerente, ma impara anche ad individuare la mancanza di logica o di coerenza nelle argomentazioni degli altri.

Aumentare l'interesse dei più giovani per argomenti di attualità, infine, li stimola ad assumere, un domani, un ruolo attivo nella nostra società.

2. La fase preparatoria

2.1 La definizione dei ruoli

Una volta scelto uno dei temi proposti (cfr paragrafo n. 5), **l'insegnante dovrà dividere la classe in due gruppi/fazioni** il più possibile **equilibrati**, sulla base delle personali caratteristiche degli studenti che li compongono.

Un gruppo sosterrà le ragioni dei PRO e un gruppo le ragioni dei CONTRO.

Per i bambini di questa fascia d'età (9-11 anni) una delle difficoltà emerse durante l'attività in classe (si fa riferimento all'a.s. 2021/2022, prima annualità del progetto) è stata quella di sostenere una posizione diversa rispetto a quella verso cui istintivamente si sentono orientati; sarà opportuno quindi assicurarsi, in primo luogo, che le argomentazioni di entrambe le fazioni siano ben chiare a tutti e, in secondo luogo, contestualizzare il tema all'interno di una cornice a loro ben nota (qualcosa di particolarmente vicino alla loro quotidianità) e guidare i bambini ad interpretare una parte, come se si trattasse di un vero e proprio gioco di ruolo.



All'interno di ciascun gruppo andranno assegnati dall'insegnante diversi ruoli, alcuni obbligatori altri facoltativi.

I ruoli (siano essi obbligatori o facoltativi) da assegnare sono:

- *debater/speaker* (obbligatorio): esporrà alla classe una delle argomentazioni della propria fazione (almeno 3 per squadra)
- vignettista (obbligatorio): realizzerà un'illustrazione che rappresenti la posizione della propria fazione (almeno 1 per squadra)
- sloganista (obbligatorio): inventerà uno *slogan* a sostegno della posizione della propria fazione (almeno 1 per squadra)
- cronometrista (obbligatorio): terrà sotto controllo il tempo durante l'esposizione delle argomentazioni e avviserà la classe quando questo è scaduto o sta per scadere
- giurato (obbligatorio): insieme all'educatore in aula, farà parte della Giuria (3 per classe) che assegnerà il punteggio finale alle due squadre (cfr paragrafo n. 4)
- analista (facoltativo): scriverà alla lavagna le parole chiave più ricorrenti che emergono durante l'esposizione delle argomentazioni piuttosto che il verbale della riunione (a discrezione dell'insegnante)
- reporter (facoltativo): farà foto e/o video ai propri compagni per documentare la prova

Nel protocollo scelto per il progetto "SostenibilMenti" (cfr paragrafo n. 3), **i debater saranno almeno 3 per ogni squadra** (almeno 6 in totale per classe).

Dovranno essere scelti anche almeno **1 vignettista e 1 sloganistica per squadra** (almeno 4 in totale per classe).

La Giuria sarà composta da **3 giurati per classe** e dall'educatore in aula.

Un altro ruolo obbligatorio da assegnare è, infine, quello del **cronometrista**: gli *speaker*, infatti, durante la gara dovranno rispettare determinati tempi (cfr paragrafo n. 3), quindi è necessaria una figura che, munita di orologio o cronometro, tenga conto del tempo trascorso e avvisi gli *speaker* quando questo sta per scadere.

L'insegnante potrà scegliere di assegnare alcuni **ruoli facoltativi aggiuntivi**:

- *debater/speaker* aggiuntivi: l'insegnante potrà scegliere di aggiungere ulteriori *debater* per squadra che esporranno argomentazioni aggiuntive (rispetto a quelle indicate nella dispensa - cfr paragrafo n. 6)
- un analista
- un reporter



2.2 Le argomentazioni e la selezione delle fonti

Le argomentazioni, in un dibattito, devono rispettare determinate caratteristiche. I modelli di dibattito attualmente proposti e largamente diffusi da web e TV sono un cattivo esempio di questo: argomentazioni vaghe, prepotenza e trucchi che impediscono la risposta dell'avversario, interruzione e sviamento del discorso.

Le argomentazioni devono invece necessariamente basarsi su fatti chiari e precisi che devono, a loro volta, provenire da fonti attendibili.

Le opinioni generiche (o personali) senza basi solide non sono considerate accettabili come argomentazioni.

Alle due fazioni verrà fornito un elenco di **3 argomentazioni** a sostegno dei PRO e dei CONTROLLO (cfr paragrafo n. 6). Vanno però incoraggiati i bambini ad elaborare altre argomentazioni in autonomia, sfruttando la loro naturale e fervida (in questa età specifica) creatività.

Per **valutare l'attendibilità di una fonte** di informazione, la prima domanda che gli studenti devono porsi è **chi è l'autore**. **Le fonti attendibili sono quelle pubblicate da editori o autori considerati affidabili e autorevoli in relazione all'argomento in oggetto.**

Per valutare l'attendibilità di un'informazione è importante anche capire **se è stata scritta con uno scopo**, se comporta un valore economico per chi l'ha creata. Si può analizzare se mira a convincere o se tenta di essere obiettiva; se l'autore ha una visione del mondo (politica, religiosa, ideologica) che ne influenza il pensiero.

Agli studenti che hanno aderito al progetto "SostenibilMenti", prima dell'avvio vero e proprio del dibattito, verranno proposti **due giochi** (uno per squadra) **che hanno lo scopo preciso di far esercitare i bambini nella valutazione di una fonte di informazione**. La squadra che otterrà il punteggio più alto guadagnerà 3 preziosi punti in più nella valutazione finale (cfr paragrafo n. 4). Al di là di stimolare il loro sano e innato spirito competitivo, permettendo di superare, per alcuni, una certa timidezza, e così di "rompere il ghiaccio", il gioco è stato da tutti accolto con grande entusiasmo perchè li fa sentire competenti su una questione che coinvolge e riguarda anche gli adulti (si fa sempre riferimento all'a.s. 2021/2022, prima annualità del progetto).

2.3 Esercizi di riscaldamento

Per prepararsi al Debate possono essere svolti, facoltativamente, in classe, nei giorni precedenti, alcuni "esercizi di riscaldamento" guidati dall'insegnante.

Se ne propone uno: il *Balloon Debate*.



Si individuano 5 o 6 *speaker* al massimo, ciascuno dei quali rappresenta un personaggio, e li si invita ad immaginare di trovarsi su una mongolfiera in avaria. La mongolfiera sta precipitando e si dirige verso un'isola deserta. Non possono rimanere a bordo tutti gli occupanti, altrimenti la mongolfiera non riuscirebbe a raggiungere l'isola. Per salvare almeno qualcuno dei suoi occupanti, si deve quindi decidere chi buttare giù. Ciascun personaggio deve argomentare a proprio favore (in genere si richiede di indicare dai 3 ai 5 motivi per essere risparmiati) in un tempo definito (1-3 minuti), e la giuria (costituita ad esempio da altri 3 studenti della classe) deve decidere chi buttare giù.

Il classico *Balloon Debate* è composto da 6 personaggi: calciatore famoso, sindaco, prete, mamma *single*, medico, docente o dirigente scolastico; è possibile, tuttavia, individuare personaggi e ruoli diversi, per rendere il *Debate* più movimentato.

3. Il protocollo

Il protocollo è l'insieme delle regole con le quali si conduce un dibattito.

Sono stati sviluppati numerosi protocolli che si distinguono per caratteristiche adatte a soddisfare obiettivi diversi.

Nell'ambito del progetto "*SostenibilMenti*" è stata scelta una forma di *Debate* piuttosto semplice e così strutturata.

In ogni squadra verranno scelti almeno 3 *speaker* (o *debater*), quindi 6 in totale, che dovranno esporre un'argomentazione a testa tra quelle fornite (cfr paragrafo n. 6).

Non necessariamente vanno individuati gli *speaker* tra gli alunni particolarmente spigliati e apparentemente spavaldi; molto spesso, infatti, sono risultati essere in maggiore difficoltà rispetto agli alunni più timidi; quello che si consiglia è di creare un'atmosfera rilassata che metta tutti a proprio agio.

L'esposizione delle argomentazioni vedrà gli *speaker* di una fazione alternarsi a quelli della fazione opposta.

Ogni *debater* avrà a disposizione massimo 3 minuti per esporre la propria argomentazione.

I tempi vengono tenuti sotto controllo dal cronometrista che ha il compito di avvisare gli *speaker* quando mancano 30 secondi allo scadere del tempo a propria disposizione.

Nell'esperienza già condotta, in alcune classi, laddove il dibattito risultava particolarmente acceso e il livello di attenzione dei bambini piuttosto alto, è stato possibile improvvisare una o più sessione/i di confutazione delle argomentazioni della squadra avversaria dando inizio, in alcuni casi, a delle vere e proprie tavole rotonde. Tali sessioni possono dunque inserirsi, alternativamente per la squadra pro e per quella contro, al termine dell'esposizione dei terzi *speaker*; in questa fase si suggerisce di designare nuovi *speaker* in ciascuna squadra per dare la possibilità a tutti i componenti dei due gruppi di potersi mettere in gioco, tenendo anche conto del fatto che, nel corso della discussione, dopo un iniziale momento di "rottura del ghiaccio", si è sempre riscontrata una crescente volontà da parte dei bambini anche più timidi di poterlo fare.



Esigendo il rispetto e la massima educazione nel prendere parola e nell'espone le proprie confutazioni, anche i bambini generalmente introversi hanno espresso i loro pensieri senza difficoltà.

4. La valutazione

La valutazione di un *Debate* può essere svolta secondo diverse modalità, a seconda dello scopo didattico del *Debate* stesso.

Nel caso di questo specifico progetto, gli studenti che faranno parte della Giuria (3 per classe) dovranno valutare i seguenti aspetti, assegnando un punteggio da 1 a 3 ad ogni singolo aspetto:

- I contenuti delle argomentazioni (quale squadra, rispetto a tutto quello che è stato riportato dagli *speaker*, li ha convinti di più)
- L'esposizione delle argomentazioni (quale *speaker* ha spiegato meglio la propria argomentazione)
- Rispetto ed educazione (quale squadra ha mantenuto un atteggiamento educato restando in silenzio ad ascoltare i compagni)
- La vignetta migliore
- Lo slogan migliore

Verranno assegnati 3 punti aggiuntivi alla squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto nel gioco iniziale (cfr paragrafo n. 2.2).

Al termine della valutazione, a seconda del punteggio assegnato dai giurati (e non dall'educatore), l'educatore in aula stabilirà la squadra vincitrice e darà il proprio *feedback* in termini di *input/suggerimenti* utili a migliorarsi.

Il ruolo dei giudici è un ruolo molto delicato; non è infatti semplice per bambini di questa fascia d'età (9-11 anni) esprimere un giudizio che sia totalmente imparziale e doverne rispondere ai propri compagni; sarà quindi opportuno sottolineare ai bambini il concetto di imparzialità e di soggettività, e facilitare l'accettazione del giudizio di "propri pari", più difficile rispetto a quello di un insegnante.

5. I temi

Le classi aderenti al progetto "**SostenibilMenti**" potranno **scegliere liberamente** uno tra i **due temi** proposti:

- La chiusura al pubblico di un parco cittadino e la costruzione di una strada sopraelevata al di sopra di questo potrebbe permettere di "passeggiare" attraverso il parco senza creare un impatto sulla flora e sulla fauna qui presenti, ma priverebbe della possibilità di

Un progetto di



Con il contributo di





vivere direttamente il parco e praticare tante piacevoli attività al suo interno. Quale scelta potrebbe rivelarsi migliore per l'ambiente e per il benessere dei cittadini?

- La continua crescita della popolazione mondiale ed il parallelo aumento della richiesta di risorse, rende indispensabile trovare al più presto delle soluzioni di alimentazione alternative e, tra queste, si fa sempre più strada l'idea di introdurre sulle nostre tavole alimenti a base di insetti. Perché non cominciare allora dalla mensa scolastica, affiancando questo nuovo cibo a quelli tradizionalmente serviti?

Nonostante i temi scelti per il dibattito all'interno del progetto Sostenibilmenti siano stati in genere accolti con grande entusiasmo e coinvolgimento da parte degli alunni, alcuni insegnanti hanno segnalato che altri argomenti specifici avrebbero potuto coinvolgere in misura ancora maggiore gli alunni in quanto probabilmente più vicini alla loro sensibilità o ad argomenti già toccati con mano durante il loro percorso didattico e scolastico. A tal riguardo, si sottolinea che è possibile prevedere l'introduzione da parte degli insegnanti di ulteriori differenti temi di dibattito, purché questi siano aderenti alle tematiche del progetto e rispettino la regola di base del protocollo di prestarsi ad essere affrontati da due posizioni contrapposte, entrambe dotate di fondamento scientifico e di forti motivazioni alla base, che rendono impossibile stabilire quale sia quella giusta o sbagliata.

6. Il materiale fornito alle classi

Ad ogni classe verrà consegnato, unitamente alla presente dispensa, il seguente materiale:

- per ciascuno dei temi proposti, una dispensa sintetica dei contenuti legati al tema, presentati in forma assolutamente imparziale;
- per ciascuno dei temi proposti, un elenco di 3 argomentazioni principali suddivise in PRO e CONTRO;
- a ciascuno dei 3 giurati, una griglia di valutazione per l'assegnazione dei punteggi.