Linee guida del debate nel progetto Nuvole a Motore

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, l'insegnante dovrà dividere la classe in due gruppi o 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.

Dall'esperienza maturata[1], per i bambini e ragazzi una delle più frequenti difficoltà emerse durante l'attività in classe 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 e guidare gli alunni ad interpretare una parte, come se si trattasse di un vero e proprio gioco di ruolo.

[1] Le presenti linee guida sono state adattate per Nuvole a Motore a partire da materiali sviluppati in precedenti progetti educativi di Fondazione OMD.

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

I ruoli da assegnare sono:

- debater o 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
- analista (facoltativo): scriverà alla lavagna le parole chiave più ricorrenti emerse durante l'esposizione oppure 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 Nuvole a Motore i debater saranno almeno 3 per ogni squadra, almeno 6 in totale per classe. Dovranno essere scelti anche almeno 1 vignettista e 1 sloganista 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 quello del cronometrista: gli speaker, durante la gara, dovranno rispettare determinati tempi, quindi è necessaria una figura che, munita di orologio o cronometro, tenga conto del tempo trascorso e li avvisi quando questo sta per scadere.

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

- debater o speaker aggiuntivi, che esporranno argomentazioni ulteriori rispetto a quelle indicate nella dispensa
- 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 largamente diffusi da web e TV sono spesso un cattivo esempio: argomentazioni vaghe, prepotenza, interruzioni e trucchi che impediscono la risposta dell'avversario o sviano il discorso.

Le argomentazioni devono invece 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 CONTRO. Vanno però incoraggiati i bambini ad elaborare altre argomentazioni in autonomia, sfruttando la loro naturale e fervida 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 trattato.

Per valutare l'attendibilità di un'informazione è importante anche capire se è stata scritta con uno scopo e se comporta un valore economico per chi l'ha creata. Si può analizzare se mira a convincere oppure tenta di essere obiettiva e se la visione politica, religiosa o ideologica dell'autore ne influenza il contenuto.

2.3 Esercizi di riscaldamento

Per prepararsi al Debate possono essere svolti facoltativamente, 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 non riuscirebbe a raggiungere l'isola. Per salvare almeno qualcuno, si deve decidere chi far scendere. Ciascun personaggio deve argomentare a proprio favore, indicando in genere dai 3 ai 5 motivi per essere risparmiato, in un tempo definito da 1 a 3 minuti. La giuria, costituita ad esempio da altri 3 studenti, decide chi far scendere.

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

3 Il protocollo

Il protocollo è l'insieme delle regole con le quali si conduce un dibattito. Sono stati sviluppati numerosi protocolli, con caratteristiche adatte a obiettivi diversi. Nell'ambito del progetto Nuvole a Motore è stata scelta una forma di Debate 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. Non è necessario individuare gli speaker soltanto tra gli alunni particolarmente spigliati: si consiglia di creare un'atmosfera rilassata che metta tutti a proprio agio.

L'esposizione vedrà gli speaker di una fazione alternarsi a quelli della fazione opposta. Ogni debater avrà a disposizione un massimo di 3 minuti per presentare la propria argomentazione.

I tempi vengono tenuti sotto controllo dal cronometrista, che avvisa gli speaker quando mancano 30 secondi allo scadere del tempo a disposizione.

Nelle classi in cui il dibattito risulta particolarmente acceso e l'attenzione rimane alta, è possibile aggiungere una o più brevi sessioni di confutazione delle argomentazioni della squadra avversaria. Queste sessioni possono 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, per dare a più componenti dei due gruppi la possibilità di mettersi in gioco.

È indispensabile esigere rispetto e massima educazione nel prendere la parola, ascoltare e presentare le proprie confutazioni. In un clima sereno anche i bambini generalmente più introversi riescono a esprimere il proprio pensiero con maggiore facilità.

4 La valutazione

La valutazione di un Debate può essere svolta secondo diverse modalità, a seconda dello scopo didattico dell'attività.

Nel progetto Nuvole a Motore, i 3 studenti che faranno parte della Giuria dovranno valutare i seguenti aspetti, assegnando un punteggio da 1 a 3 a ciascuno:

- i contenuti delle argomentazioni: quale squadra, considerando tutto ciò 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 ed è rimasta in silenzio ad ascoltare i compagni
- la vignetta migliore
- lo slogan migliore

Al termine della valutazione, sulla base del punteggio assegnato dai giurati e non dall'educatore, l'educatore in aula stabilirà la squadra vincitrice e darà il proprio feedback con indicazioni utili a migliorarsi.

Il ruolo dei giudici è molto delicato: per studenti così giovani non è semplice esprimere un giudizio imparziale e doverne rispondere ai propri compagni. Sarà quindi opportuno sottolineare il significato di imparzialità e soggettività e facilitare l'accettazione del giudizio dei propri pari, talvolta più difficile da accogliere rispetto a quello di un insegnante.