

# IL DEBATE COME METODOLOGIA DIDATTICA TRASVERSALE

## Istituto Comprensivo Statale "G. Adamoli" di Besozzo

### COMPITO: IL DEBATE NEL CURRICOLO D'ISTITUTO

### UNITA' D'APPRENDIMENTO: LA COMPETENZA ARGOMENTATIVA

<b>RIFERIMENTI</b>	Indicazioni Nazionali D.M. 254 del 2012 D.lvo 6 del 13-04-2017 L. 41 del 06-06-2020 L. 126 del 13-10-2020 O.M. 172 del 04-12-2020
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b> <b>Raccomandazione 22.05.2018</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ competenza argomentativa</li> <li>❖ competenza alfabetica funzionale</li> <li>❖ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</li> <li>❖ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</li> <li>❖ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</li> </ul>
<b>COMPETENZE TRASVERSALI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ascoltare attivamente</li> <li>❖ ascoltare per controbattere</li> <li>❖ rispettare il proprio turno di parola</li> <li>❖ argomentare</li> <li>❖ fondare e motivare i propri argomenti</li> <li>❖ lavorare in gruppo</li> <li>❖ parlare in pubblico</li> <li>❖ recuperare le fonti di informazione</li> <li>❖ ricercare dati ed evidenze</li> <li>❖ sintetizzare</li> <li>❖ sviluppare interdipendenza positiva</li> </ul>
<b>Life skill</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ comunicazione efficace</li> <li>❖ capacità di prendere decisioni</li> <li>❖ problem solving</li> <li>❖ pensiero creativo</li> <li>❖ pensiero critico</li> <li>❖ empatia</li> <li>❖ capacità di avere delle relazioni interpersonali</li> <li>❖ auto consapevolezza, consapevolezza di sé</li> <li>❖ gestione delle emozioni</li> </ul>
<b>COMPETENZE DEL PROFILO FINALE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</li> <li>❖ Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</li> </ul>
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO</b>	L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazioni, discussioni di classe o di gruppo), rispettando il turno e

<b>DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<p>formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile legato alla situazione.</p> <p>Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Trova da varie fonti (libri , internet, discorsi degli adulti ...) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>
<b>OBIETTIVI E ABILITA'</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.</li> <li>❖ Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.</li> <li>❖ Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.</li> <li>❖ Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.</li> <li>❖ Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.)</li> <li>❖ Scrivere semplici progetti schematici per l'esecuzione di testi argomentativi.</li> <li>❖ Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.</li> <li>❖ Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.</li> </ul>
<b>PROCESSI</b>	<p>Analizzare, sintetizzare, selezionare, classificare, memorizzare, comparare, ordinare in serie, argomentare.</p>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Dialogo, discussione, circle time, conversazione, dibattito regolamentare (debate), role play, cooperative learning, peer education.</p>

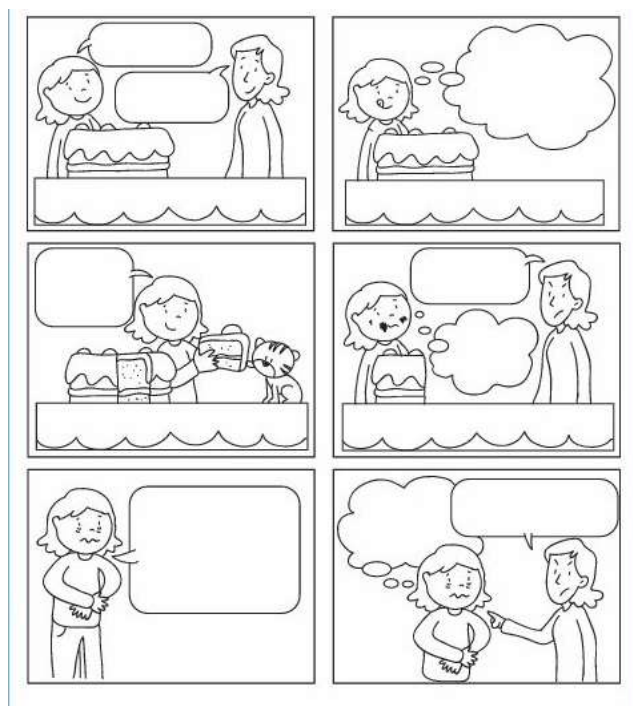
## ATTIVITÀ PROGETTATE PER LA CLASSE TERZA

### 1. La scoperta dei diversi punti di vista

Vengono proposte agli alunni immagini in cui i personaggi esprimono diverse opinioni rispetto ad un fatto. Gli alunni cercano le motivazioni che sono alla base delle singole affermazioni.

- Rispondere a domande-stimolo dell'insegnante: Chi sono i personaggi? Cosa fanno? Cosa dicono?
- Collegare i personaggi ai fumetti
- Analizzare i diversi punti di vista dei personaggi presenti nella vignetta
- Indovinare i personaggi analizzando le affermazioni
- Esprimere il perché delle diverse motivazioni
- Drammatizzare i diversi punti di vista.

### Esempi di attività



## 2. Conoscersi per esprimersi

a. Il gioco del "Se fossi..." è un classico gioco che consente ad ognuno di costruire il proprio ritratto, identificandosi con animali, oggetti, sentimenti... Il gioco delle associazioni rivela indizi sulla personalità di ognuno. Ogni giocatore deve fare il proprio ritratto descrivendosi e rispondendo a diverse domande che iniziano con "se fossi..."

Ad esempio:

Se fossi un animale, sarei...

Se fossi un oggetto, sarei...

Se fossi un colore, sarei...

Se fossi un eroe, sarei...

Se fossi una pianta, sarei...

Se fossi un indumento, sarei...

b. Gioco Word wall <https://wordwall.net/it/resource/35219314>

c. Produzione testuale: filastrocca "Se fossi..."

d. Gioco di società

## 3. Esprimere la propria opinione

L'insegnante sceglie gli argomenti da proporre. Una volta definito l'argomento lo stesso viene scritto sulla lavagna, gli alunni intervengono esprimendo le loro idee. Ogni alunno è libero di fare interventi sia a favore, sia contro. L'insegnante dovrà contenere gli alunni più esuberanti e stimolare quelli più timidi ad intervenire e ad esprimere il loro parere.

### Esempio di attività: tenere un animale in casa

PRO-VANTAGGI	CONTRO-SVANTAGGI
Ti fa compagnia Quando ti senti solo puoi giocare con lui Può fare la guardia Quando ti vede ti fa le feste	Devi portarlo fuori (anche quando piove) Devi portarlo dal veterinario Se abbaia può disturbare Devi comprargli il cibo Devi dargli da bere Cibo e medicine costano Se lo lasci solo si annoia e combina guai

L'insegnante all'inizio scriverà gli interventi così come vengono detti, poi chiederà ai bambini come poterli legare tra loro in un'unica idea (processo di categorizzazione).

## ATTIVITÀ PROGETTATE PER LA CLASSE QUARTA

### 1. Esprimere la propria opinione e saperla argomentare.

- L'insegnante presenta l'argomento (la mozione) e si coinvolgono gli alunni in un brainstorming
- gli alunni per alzata di mano esprimono il loro parere pro o contro
- l'insegnante sulla lavagna disegna una tabella inserendo i nomi degli alunni pro e di quelli contro
- chiede poi ad ogni singolo alunno la motivazione della sua scelta e la scrive alla lavagna sotto la colonna pro o contro, annota solo le nuove idee rispetto agli interventi.

## 2. Scegliere le argomentazioni.

L'insegnante propone delle situazioni:



La classe si divide in gruppi e, all'interno di ogni gruppo, i componenti si dividono in pro e contro (tempo massimo 30 minuti). Ciascuna parte trova delle argomentazioni a sostegno della propria posizione. L'insegnante propone domande stimolo per la discussione: perché sei favorevole, perché sei contrario? Chi la pensa come te? Sei convinto di avere ragione? Ci sono dei fatti che dimostrano che quello che dici è vero? Cosa pensi di quello che sostengono chi non ha la tua stessa idea?

## 3. Individuare fatti







I bambini avranno una settimana di tempo per cercare informazioni sull'argomento. Successivamente in gruppo sceglieranno i fatti utili a sostenere la loro opinione (tempo massimo 1,5 ora).

## 4. Sostenere le proprie argomentazioni.

Le argomentazioni e i fatti riportati a sostegno della propria tesi vengono presentati all'intera classe (tempo massimo per ogni gruppo 15 minuti).

## 5. Valutare il lavoro argomentativo.

L'insegnante alla fine emette il giudizio dopo aver esaminato tutte le motivazioni di ogni singolo alunno. Successivamente possono essere le insegnanti del team di classe a svolgere la funzione di giuria oppure un'altra classe.

GRIGLIA PER LA GIURIA							
PRO				CONTRO			
							
Chiarezza				Chiarezza			
Contenuto				Contenuto			
Sicurezza				Sicurezza			

## ATTIVITÀ PROGETTATE PER LA CLASSE QUINTA

1. Presentazione della mozione da parte del docente.
2. Gli alunni, per alzata di mano, dichiarano se sono favorevoli o contrari a quanto dichiarato nella mozione.
3. Gli alunni formano con i banchi due cerchi: a destra della cattedra i favorevoli e a sinistra della cattedra i contrari.
4. Ogni gruppo individua tre relatori o debater: uno per la presentazione della tesi, uno per confutare la tesi dell'altro gruppo ed infine uno per l'arringa finale.
5. Il gruppo individua le tesi che motivano la propria decisione e le annotano su un foglio (tempo a disposizione: 30 minuti).
6. Si apre il dibattito:
  - ❖ lettura da parte del primo relatore della squadra dei pro delle idee emerse dal confronto con il gruppo (tempo massimo a disposizione: 10 minuti)
  - ❖ lettura da parte del primo relatore della squadra dei pro delle idee emerse dal confronto con il gruppo (tempo massimo a disposizione: 10 minuti)
  - ❖ lavoro in gruppo per la linea argomentativa di confutazione delle tesi della squadra avversaria (tempo massimo a disposizione: 20 minuti)
  - ❖ Il secondo relatore della squadra dei pro confuta ogni tesi della squadra dei contro (tempo massimo a disposizione: 10 minuti)
  - ❖ Il secondo relatore della squadra dei contro confuta ogni tesi della squadra dei pro (tempo massimo a disposizione: 10 minuti)
  - ❖ Lavoro di gruppo per la preparazione dell'arringa finale (tempo massimo a disposizione: 20 minuti)
  - ❖ Arringa squadra dei pro (tempo massimo a disposizione: 15 minuti)
  - ❖ Arringa squadra contro (tempo massimo a disposizione: 15 minuti).

Il compito della giuria viene svolto dall'insegnante che valuta la chiarezza, il contenuto e la sicurezza espositiva. La giuria potrebbe essere composta da tre alunni.

## POSSIBILI ARGOMENTI DI DIBATTITO

Il grembiule a scuola: vantaggi e svantaggi.

Disposizione dei banchi: uniti o separati?

I compiti per casa: pro e contro.

La ricreazione in cortile: pro e contro.

Prendere un animale in casa: vantaggi e svantaggi.

Adozione o acquisto di un cane?  
Menù della mensa o menù libero?  
Hamburger sì o no?  
Vacanze al mare o in montagna?  
Scolaresche nei musei: pro e contro  
Bicicletta o automobile?  
Sport di squadra o sport individuali?  
I bambini passano troppe ore davanti allo schermo (tv, pc, tablet,...)?  
Animali nello zoo/circo: pro e contro  
La caccia: pro e contro  
La corrida/palio: deve essere abolito o è una tradizione da difendere?