

PROGETTO PN 21-27 “DEBATE”

IC PE 4 -SCUOLA PRIMARIA “I. SILONE”

Ins. Palmina Cerundolo (esperta)

Ins. Rita Parisio (tutor)

Il quadrimestre a.s. 25/26

Il presente progetto si propone di perseguire uno degli obiettivi delineati nel Piano del Miglioramento (PDM), nello specifico lo sviluppo e il potenziamento delle competenze argomentative degli alunni. Tale finalità viene perseguita attraverso la metodologia del DEBATE, inteso come uno scambio comunicativo strutturato, regolato e fondato sulla pratica dell'ascolto attivo.

In considerazione dell'età dei partecipanti, la metodologia del Debate è declinata in chiave formativa e non competitiva, al fine di orientare gli alunni verso la cultura del confronto costruttivo. Attraverso l'attuazione di un laboratorio dinamico e inclusivo, gli studenti apprendono a formulare tesi argomentative supportate dalla ricerca di gruppo, superando la dimensione dell'opinione personale.

Nelle fasi iniziali, l'attività di ricerca è focalizzata sull'esperienza diretta, nonché sull'analisi di fatti ed evidenze oggettive e direttamente osservabili.

Il Debate formativo è articolato attorno a tematiche extracurricolari, con l'obiettivo di avviare gli alunni all'elaborazione argomentativa e alla ricerca delle fonti, avvicinandoli ad una metodologia didattica innovativa, finalizzata a promuovere la competenza argomentativa orale e il pensiero critico all'interno di un contesto di apprendimento civile e democratico. Tale approccio è concepito per essere reiterato in modo continuativo nel tempo e trasversalmente alle diverse discipline.

Il progetto è stato articolato in dieci incontri, con cadenza settimanale, in orario extrascolastico.

I primi incontri sono stati incentrati sulla scoperta delle emozioni, sulla loro gestione e di come la voce, nelle sue caratteristiche, sia uno strumento fondamentale nella nostra comunicazione.

Il Debate, a carattere formativo, è stato organizzato su argomenti al di fuori delle discipline curriculari con lo scopo di avviare gli alunni alle argomentazioni e alla ricerca del confronto, introducendo così una metodologia didattica innovativa che permettesse loro di: prendere consapevolezza della complessità di un argomento e della necessità di osservarlo da più punti di vista; motivare le proprie opinioni; osservare prospettive diverse dalla propria; organizzare un breve discorso sulla mozione da sostenere o confutare; esercitare il public speaking in un contesto formale e strutturato; promuovere un atteggiamento empatico e non giudicante.

Obiettivi di Apprendimento e Competenze Chiave

1. Sviluppo delle Competenze Linguistiche e Argomentative:

- Potenziamento delle abilità comunicative verbali e non verbali.
- Affinamento delle competenze di ascolto, lettura e produzione scritta.
- Sviluppo del pensiero logico, analitico e critico.

2. Sviluppo delle Competenze Trasversali (Soft Skills):

- *Public speaking* (parlare in pubblico).

- Educazione all'ascolto attivo e partecipato.
- Autoregolazione e controllo emotivo.
- Riconoscimento e decodifica delle emozioni altrui (empatia).
- Pratica dell'autovalutazione consapevole.
- Consolidamento dell'autostima e della percezione di sé.

3. Obiettivi Specifici Propedeutici alla Performance:

1. Sviluppare la consapevolezza circa la complessità di una tematica e la conseguente necessità di esaminarla da molteplici prospettive.
2. Motivare e giustificare in modo logico le proprie tesi.
3. Comprendere e accogliere prospettive divergenti dalla propria.
4. Strutturare ed esporre un discorso breve in modo coeso e coerente.
5. Esercitare la pratica del *public speaking* all'interno di un contesto formale e regolamentato.
6. Coadiuvare lo sviluppo di un atteggiamento empatico e privo di pregiudizi.

Destinatari classi seconde primaria I. Silone

Alunni e alunne

- n. 2 classe 2^A
- n. 9 classe 2^B
- n. 9 classe 2^C

INCONTRO N.1

1) presentazione Debate

- La presentazione ha inizio con una domanda stimolo " Secondo voi cos'è il DEBATE?"
- Brainstorming con le risposte e confronto
- Presentazione del debate da parte dell'insegnante e spiegazione dei vari ruoli: debaters, giudici, cronometristi, mozione.
- Realizzazione dei badge (debaters, giudici, cronometristi)
- Realizzazione delle magliette

2) L'importanza della voce: esercizi voce e respirazione

- Inspiriamo dal naso, espiriamo dalla bocca. Inspirazione ed espirazione ritmate: dal ritmo lento a più veloce.
- Abbiamo freddo alle mani: scaldiamole con il nostro fiato, con un ritmo sempre più veloce.
- Immaginiamo di essere il vento: soffiando prima piano, poi sempre più forte e poi di nuovo piano.
- Gioco del vulcano: i bambini e le bambine si dispongono in cerchio mano nella mano. L'insegnante dà il via e tutti insieme, sempre tenendosi per mano, ci si avvia verso il centro avanzando e contemporaneamente alzando le braccia. Quando si arriva al centro, tutti devono essere vicini vicini, con le braccia alzate, sempre con le mani giunte a formare proprio un vulcano. E poi, lentamente si torna indietro. In un secondo momento il movimento è accompagnato da un: "ooooooooohhhhhhhh" che parte piano, sottovoce e aumenta man mano si diventa un vulcano, fino a esplodere nell'urlo, proprio come un getto di lava che esplode.

- Quando si ritorna si è in silenzio

INCONTRO N.2

1) Scopriamo il diaframma:

- Correre sul posto fino a sentire “dolore” alla pancia: spiegare che si è attivato il diaframma
- Sdraiati supini, mani sulla pancia: proviamo a fare un respiro profondo. Cosa si muove?
- Gioco del palloncino: sdraiati, soffiare sul palloncino per farlo volare.
- Gioco della pallina: dividere i bambini e le bambine in 4 gruppi. Costruire una pista con indicato la partenza e l’arrivo. Ogni partecipante soffierà sulla pallina e vincerà chi riuscirà a far arrivare prima la pallina al traguardo.

2) Giochiamo con le voci:

- Un partecipante prende un libro o una rivista e inizia a leggere; gli altri giocatori, ogni 10-12 secondi, suggeriranno di fare una voce diversa (voce di Topo Gigio, voce robotica, voce femminile, voce maschile, voce lirica, voce di una strega, voce di un gigante...) e il lettore, senza assolutamente fermarsi e pensarci, dovrà continuare a leggere utilizzando la voce suggerita. Più il gioco va avanti, più il ritmo diventa incalzante, fino a quando il lettore non dovrà cambiare voce ogni 5-6 secondi.
- Riflessione sui diversi timbri vocali e come possono trasmettere emozioni diverse e contrastanti.
- Brainstorming: quali emozioni possiamo trasmettere con la nostra voce?
- Costruiamo il termometro delle emozioni: paura, rabbia, tristezza, disgusto, sorpresa e gioia.
- Disegnare il termometro sul quaderno.

INCONTRO N.3

Giochiamo con colori ed emozioni

1. Mettere 5 palline colorate in un contenitore grande, associare ad ogni colore un’emozione.
Esempio: Giallo: GIOIA Blu: TRISTEZZA Rosso: RABBIA Viola: PAURA Verde: DISGUSTO. A turno ogni partecipante ne estrae una e imita con sguardo, postura e intonazione della voce, l’emozione corrispondente.
2. Variante del gioco: bendare i bimbi a turno e a turno estrarre una pallina. Dopo averla estratta i bambini pronunciavano il nome dell’emozione corrispondente e rispondevano alle seguenti domande :
 - a. Pallina GIALLA: Cosa ti rende felice?
 - b. Pallina ROSSA: Cosa ti fa arrabbiare?
 - c. Pallina BLU: Cosa ti rende triste?
 - d. Pallina VIOLA: Di cosa hai paura?
 - e. Pallina VERDE: Cosa proprio non ti piace?

INCONTRO N.4

Il gioco dell’oca

Costruiamo il nostro gioco dell’oca: scelta delle caselle da inserire nel tabellone (es: la tua faccia quando sei triste, sei allegro e fai un urlo, tre cose che ti fanno arrabbiare, sono geloso quando...)

Gli alunni verranno divisi in cinque gruppi e ogni gruppo realizzerà il gioco dell’oca e il dado per giocare.

INCONTRO N.5

Giochi di comunicazione: parole significative

Obiettivo: argomentare le proprie idee e negoziare con quelle degli altri, accettando le idee degli altri quando le loro argomentazioni sono convincenti. Abituare a esporre le proprie idee in modo convincente.

Svolgimento: si decide un argomento, ad esempio 8 parole significative sulla pace (o sulla libertà, sull'amicizia...ma anche su un autore studiato) e in un minuto tutti gli studenti devono scrivere l'elenco delle parole attinenti all'argomento prescelto che ritengono più importanti. Poi si formano delle coppie, ognuna delle quali deve trovare in due minuti un accordo sulla scelta delle 8 parole. A questo punto, unendo due coppie, si formano dei quartetti: ogni quartetto ha 3 minuti per decidere le 8 parole comuni. Si continua (aumentando il tempo al crescere dei gruppi) finché i partecipanti sono divisi in due squadre: a questo punto si deve cercare un accordo globale per ottenere le 8 parole valide per tutti.

INCONTRO N.6

Giochi di comunicazione: punti di interesse

Obiettivo: esprimere giudizi, giustificare le proprie scelte, ascolto reciproco e valutazione dei giudizi degli altri.

Svolgimento: si decide un argomento, ad esempio lo sport, (oppure l'amicizia, ma anche un tema sviluppato in classe: cibi geneticamente modificati, ecc...). Su questo argomento si preparano 6-7 affermazioni di giudizio, ad esempio "Le competizioni sportive sono dannose", "Lo sport più salutare è il nuoto", "E' meglio guardare una gara sportiva invece di svolgerla". Ogni affermazione viene scritta su un foglio diverso e ciascun foglio attaccato in punti tra loro distanti, nell'aula. Gli studenti, in gruppetti di 3, si posizionano vicino ad uno dei fogli appesi ed esprimono il loro giudizio sull'affermazione. Possono essere d'accordo oppure no, l'importante è spiegare il perché. Dopo 6/8 minuti di discussione si cambia postazione e quindi si cambia contenuto dei discorsi.

Giochi di comunicazione: vendita al buio

Obiettivo: argomentare ed esporre le proprie idee con efficacia. Sviluppare abilità di public speaking

Svolgimento: si dividono gli studenti in coppie di lavoro. Ciascuna coppia sceglie un oggetto da vendere al resto della classe e organizza un discorso persuasivo per convincere la classe a comprare il proprio oggetto. Nel discorso non si deve menzionare il nome dell'oggetto, ma si deve spiegare perché è utile, i vantaggi che offre, e dare tutte le motivazioni possibili affinché venga acquistato. Solo al termine delle trattative ogni studente scopre l'oggetto che ha comprato sulla base del discorso persuasivo.

INCONTRI 7/8

- L'insegnante presenta la mozione e si realizza un brainstorming
- Gli alunni esprimono il loro parere pro o contro.
- L'insegnante scrive sulla lavagna i risultati
- Chiede a ogni alunno la motivazione della propria scelta e lo scrive alla lavagna.
- Gli alunni si dividono in due gruppi e ognuno argomenterà la propria posizione: gli alunni delle due squadre ricercano e raccolgono informazioni a favore della propria tesi. Avranno a disposizione testi specifici, manuali o la rete internet, in modo da fornire una molteplicità di fonti dove reperire notizie utili. Gli alunni, dopo aver analizzato il materiale, dovranno sintetizzare la tesi, stilare una scaletta con i punti più importanti da proporre a favore della propria posizione.
- Confronto tra i due gruppi

- Trovare una tesi di sintesi con uno slogan riassuntivo

INCONTRI 9/10

- L'insegnante presenta la mozione e si realizza un brainstorming
- Gli alunni esprimono il loro parere pro o contro.
- L'insegnante scrive sulla lavagna i risultati
- Chiede a ogni alunno la motivazione della propria scelta e lo scrive alla lavagna.
- Gli alunni si dividono in due gruppi e ognuno argomenterà la propria posizione: gli alunni delle due squadre ricercano e raccolgono informazioni a favore della propria tesi. Avranno a disposizione testi specifici, manuali o la rete internet, in modo da fornire una molteplicità di fonti dove reperire notizie utili. Gli alunni, dopo aver analizzato il materiale, dovranno sintetizzare la tesi, stilare una scaletta con i punti più importanti da proporre a favore della propria posizione.
- Confronto tra i due gruppi
- Trovare una tesi di sintesi con uno slogan riassuntivo

MOZIONI PROPOSTE

- Prendere un animale in casa: vantaggi e svantaggi.
- Cane di razza o randagio?
- Hamburger sì o no?
- Vacanze al mare o in montagna?
- Bicicletta o automobile in città?
- I bambini passano troppe ore davanti allo schermo (TV,PC,Tablet,...)?
- Animali nello zoo

VALUTAZIONE

Per la valutazione degli apprendimenti si è scelta una modalità in itinere. Questo monitoraggio continuo ha permesso di raccogliere i feedback degli alunni, verificare il raggiungimento degli obiettivi e riorientare le attività in corso d'opera, prima della valutazione sommativa finale.

Gli alunni hanno mostrato impegno ed interesse durante i dieci incontri in orario extra curricolare; la metodologia del Debate ha permesso loro di dar vita a momenti di condivisione, di collaborazione e di confronto.

DOCUMENTAZIONE

Durante il percorso sono stati realizzati foto e video, attestanti le varie fasi della scoperta e utilizzo della metodologia Debate.

Realizzazione degli alunni e alunne di badge e magliette caratterizzate da significative parole alla base della metodologia del debate. Video conclusivo.

SOCIALIZZAZIONE AI GENITORI

Esperienze, manufatti, foto, video