



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRENTO
Dipartimento di Scienze Giuridiche



COMUNE DI TRENTO



COMUNE DI ROVERETO



A suon di parole/Word Games/WordBewerb **Il gioco del contraddittorio – IX edizione 2018/19**

Fasi, organizzazione, scuole partecipanti



Costruire una **palestra virtuale di comunicazione** verbale orale.

Concetti centrali :

- il **“gioco”** come rimando ad una a una gara anche faticosa ma esercitata in modo disinteressato e connessa con il divertimento: chi entra nel torneo ne accetta le regole e le rispetta come, appunto, si rispettano le convenzioni del gioco, compresa la possibilità di perdere;
- la **“competizione”** come motivazione e spinta dei giocatori a superare gli avversari e, soprattutto, se stessi e i propri limiti;
- il termine **“suono”** che rimanda all’aspetto orale del dibattito, all’impiego dei suoni per trasmettere significati, all’utilizzo della lingua parlata tanto nella produzione quanto nella comprensione.

A suon  di parole

I protagonisti sono gli alunni che, una volta raccolte le informazioni sui temi in discussione, devono sapere dimostrare ciò che sono “in grado di fare” con ciò che sanno nello specifico contesto della gara, mettendo in atto le proprie competenze.

A suon di parole

A hand-drawn illustration of four stylized human figures with simple faces and open mouths, as if speaking. Each figure has a colorful speech bubble coming from its mouth: the first is green, the second is orange, the third is purple, and the fourth is blue. The figures are positioned above a thick, dark horizontal line.

REGOLAMENTO DEL TORNEO, pag 1 e articolo 1



Carattere curricolare

Organizzazione del **ruolo degli studenti nelle classi**, in modo da permettere la partecipazione di tutti:

- **“cercatori”**: ruolo di chi cerca le informazioni, le fonti e gli argomenti;
- **“organizzatori-estensori”**: organizzano il materiale progettando l’argomentazione;
- **“attori-oratori”**: presentano il discorso al pubblico e alla giuria;
- **“confutatori”**: ascoltano l’argomentazione degli avversari al fine di trovare contraddizioni o fallacie.



Carattere curricolare

lo scopo principale dell'attività **non è la gara in sé**, cioè la promozione di eccellenze che pure emergono.

La **gara è intesa come strumento** utile, come gioco che motiva gli alunni a partecipare.

Il modello educativo a cui "A suon di parole" fa riferimento mira fondamentalmente alla **formazione di cittadini** capaci di discutere bene, di meglio confrontarsi e convincere e perciò di meglio convivere (riferimento *all'educazione alla cittadinanza e all'imparare ad imparare*).



La struttura delle gare in italiano

FASE ARGOMENTATIVA

20 min.
circa

3 interventi (max. 3 min. ciascuno) squadra
protagonista

3 interventi (max. 3 min. ciascuno) squadra
antagonista

INTERMEZZO – PRIMA VALUTAZIONE

20 min.
circa

Ogni squadra elabora la strategia confutatoria in
vista della seconda fase del dibattito.

**La giuria valuta l'andamento della fase
argomentativa**

FASE CONTRO-ARGOMENTATIVA

20 min.
circa

3 interventi (max. 3 min. ciascuno) squadra
antagonista

3 interventi (max. 3 min. ciascuno) squadra
protagonista

VALUTAZIONE E GIUDIZIO FINALE

20 min.
circa

**La giuria valuta la fase contro-argomentativa e
poi il complesso del dibattito secondo i criteri
prefissati ed espone le motivazioni del giudizio
finale agli studenti**



Alcune novità 2018/19

- La squadra vincitrice potranno partecipare alle *Olimpiadi Nazionali di Debate* (<http://www.debateitalia.it/>)
- Revisione regolamento
- Sperimentazione nel primo ciclo
- Toolkit



Procedure in sintesi

- Call di inizio anno
- Formazione docenti, giudici e studenti e messa a disposizione di un “debate toolkit”
- Gare interne alle scuole
- Torneo esterno alla scuola
- **Scelta della giuria**
- Scelta sedi (sede dei Consigli comunali e provinciali)
- Finale con seminario



Toolkit

- Fac-simile di verbale con griglia
- Regolamento
- Guida didattica
- Fac-simile di varie liberatorie
- Serbatoi temi
- Slides
- Link a video o documenti utili



LE SCUOLE PARTECIPANTI

- ITET "Fontana", Rovereto
- Collegio Arcivescovile "E. Endrici", Trento e Rovereto
- Istituto di Istruzione "Don Milani", Rovereto
- Istituto Tecnico "Buonarroti-Pozzo", Trento
- Istituto di Istruzione "Don L. Guetti", Tione
- Liceo "A. Rosmini", Rovereto

- Liceo "Filzi", Rovereto
- Liceo "L. da Vinci", Trento
- "G. Veronesi", Rovereto
- Liceo Linguistico "Sofie Scholl", Trento
- Liceo "G. Galilei", Trento
- IT, Tambosi, Trento
- Lic. "Torricelli", Bolzano
- Lic. Rainerum, Bolzano
- I.I.S. Chioggia

Istituto comprensivo di Rovereto Nord



A suon di parole

Scadenze per il torneo in italiano

- **Entro fine gennaio/metà febbraio 2019:** conclusione dei tornei interni alle scuole.
- **Febbraio – marzo:** ottavi
- **12 Aprile:** “Educa”: quarti
- **Maggio:** semifinali
- **? giugno:** finale

COMUNICAZIONI SEDI



Formazione

Formazione per chi partecipa per la prima volta al torneo da richiedere a:

Per la lingua italiana a: Alvise.Schiavon@unitn.it e
lausi2015@hotmail.com (Cc: Chiara. Tamanini@iprase.tn.it)
Altro indirizzo: suondiparole@gmail.com

Per le lingue straniere a: Federicoreggio@yahoo.it e
tatianarrigoni@gmail.com (Cc: Chiara. Tamanini@iprase.tn.it)

Le date della formazione verranno definite con i referenti, ma dovranno essere realizzate il **prima possibile**

Le scuole già esperte possono iniziare i tornei interni