

«A SUON DI PAROLE»

IL GIOCO DEL CONTRADDITTORIO

Regolamento e
breve guida per gli studenti

Anno 2018

«A SUON DI PAROLE - IL GIOCO DEL CONTRADDITTORIO»

REGOLAMENTO DEL TORNEO IN ITALIANO

PREMESSA

Nel torneo di dibattito “A suon di parole - Il gioco del contraddittorio”¹ gli studenti si affrontano in gare basate non su discipline sportive di carattere fisico, ma sulla capacità di argomentare e contro-argomentare attorno a tematiche di carattere civico e sociale. Gli studenti si sfidano, dunque, “a suon di parole”.

Il progetto nasce da molteplici considerazioni, tra cui, principalmente, la constatazione di una debolezza oggettiva del dibattito pubblico nella nostra società e dell’invadenza dei mezzi di comunicazione di massa. Da questo dato di fatto nasce, per converso, l’esigenza di educare i giovani a formulare ragionamenti in maniera autonoma. In un contesto ludico, ma sorvegliato dal punto di vista razionale, il torneo di dibattito incentiva l’educazione all’ascolto e al confronto civile che passa attraverso l’analisi delle argomentazioni avverse. Lo sviluppo di competenze-chiave sociali e civiche, logico-argomentative e dello spirito di iniziativa e intraprendenza - da perseguire in tutti gli ambiti disciplinari - è richiamato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa alle competenze-chiave del 2006, dai Regolamenti nazionali per il riordino del Secondo Ciclo di Istruzione e dai Piani Provinciali di Studio del Trentino. Il Decreto Legislativo n. 62/2017 con riferimento all’esame di stato del II ciclo ritiene inoltre essenziale valutare nella prova orale “la capacità di utilizzare le conoscenze acquisite e di collegarle per argomentare in maniera critica e personale anche utilizzando la lingua straniera”².

Il progetto si è consolidato a partire da un percorso sperimentale realizzato nell’a.s. 2010/11 da IPRASE, Dipartimento di Scienze Giuridiche della Facoltà di Giurisprudenza e dai Licei “L. da Vinci” e “G. Galilei” di Trento. Il coordinamento è

¹ D’ora in avanti indicato in modo abbreviato con “A suon di parole”.

² Anche le prove scritte hanno il compito di accertare “le capacità espressive, logico-linguistiche e critiche del candidato.” Cfr.: art. 17, commi 3 e 9 del D.L. 13 aprile 2017, n. 62 “Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato”. Sull’importanza dell’argomentazione e del pensiero critico si veda anche il documento “Orientamenti per l’apprendimento della Filosofia nella società della conoscenza” in www.indire.it/wp-content/uploads/2017/12/Documento-Orientamenti.pdf.

stato curato da IPRASE, con la supervisione scientifica della Facoltà di Giurisprudenza³. Dalla seconda edizione (a.s. 2011/12), il torneo beneficia della partnership del Comune di Trento e, nello specifico, dell'Assessorato alla Cultura, Turismo e Giovani del Comune di Trento⁴. Dall'anno scolastico 2015/2016 anche l'Assessorato all'istruzione, formazione e ricerca del Comune di Rovereto sostiene il torneo.⁵ Il progetto gode inoltre del patrocinio della Società Filosofica Italiana Trentino-Alto Adige.⁶

SEZIONE I. - GLI OBIETTIVI

ARTICOLO 1.

Il gioco del contraddittorio «A suon di parole» è un torneo di argomentazione tra classi delle scuole secondarie di secondo grado.

Il torneo costituisce un percorso formativo alla pratica democratica, al confronto civile, promuovendo lo sviluppo delle competenze sociali e civiche, dello spirito di iniziativa, di intraprendenza e di integrazione europea e in generale di *soft skills*.

Attraverso l'esercizio concreto della costruzione e del pubblico confronto di argomentazioni e contro-argomentazioni, la pratica del torneo intende generare e stimolare nelle giovani generazioni un atteggiamento di fiducia nella ricerca razionale, nel libero confronto delle idee, nella pratica non violenta del dibattito e della discussione, nonché un atteggiamento critico verso le tesi altrui e le proprie in modo da accogliere ogni giudizio con rispetto. Promuove altresì lo spirito di collaborazione e di squadra e la capacità di gestire le emozioni. Costituisce un'attività di orientamento nel percorso formativo del giovane che acquisisce maggiore consapevolezza delle proprie capacità in vista delle future scelte.

³ Chiara Tamanini è referente di IPRASE; Gianni Santucci e Paolo Sommaggio sono i docenti responsabili del progetto per la Facoltà di Giurisprudenza. I referenti dei Licei cittadini che hanno collaborato alla messa a punto del progetto sono Laura Simeon (Liceo “G. Galilei”) e Michele Dossi (Liceo “L. da Vinci”).

⁴ Assessore Lucia Maestri e successivamente gli altri Assessori. Le referenti per il Comune sono Federica Graffer e Rosanna Wegher.

⁵ Vicesindaco e Assessore all'istruzione, formazione e ricerca Azzolini Cristina. La referente per il Comune è Cristina Bisoffi.

⁶ I referenti sono Paola Giacomoni (Presidente SFI del Trentino-Alto Adige) e Silvana Castelli.

Obiettivo primario del torneo è la promozione di competenze logico-linguistiche e argomentative dei partecipanti nell’ambito del parlato, della comunicazione non verbale e della capacità di esprimersi in pubblico.

SEZIONE II. - I SOGGETTI PROMOTORI E IL GRUPPO DI COORDINAMENTO

ARTICOLO 2.

Soggetti promotori di «A suon di parole» sono IPRASE, Università degli Studi di Trento, Comune di Trento e Comune di Rovereto.

I soggetti promotori condividono la titolarità e la responsabilità dell’iniziativa e ne concordano le linee organizzative generali nonché le modalità di sostegno e di finanziamento.

Possono sostenere e partecipare all’organizzazione del torneo altri enti, istituzioni, associazioni, società.

ARTICOLO 3.

L’organizzazione del torneo fa capo ad un Gruppo di Coordinamento formato dai rappresentanti dei soggetti promotori e sostenitori e da altre persone designate dagli stessi.

Nel gruppo di coordinamento è garantita la presenza di insegnanti di scuola secondaria superiore e, ove possibile, di un rappresentante della Società Filosofica Italiana.

Il Gruppo di Coordinamento coordina e vigila l’intero svolgimento del torneo, sia nella fase di selezione interna agli Istituti partecipanti, sia nella fase esterna di gare tra gli Istituti. Il Gruppo di Coordinamento assume l’incarico diretto di gestione e organizzazione delle singole competizioni della fase esterna del torneo.

ARTICOLO 4.

Il Gruppo di Coordinamento ha il compito di:

- garantire la realizzazione degli obiettivi educativi di cui alla sezione I;

- promuovere il torneo presso gli istituti secondari superiori principalmente della Provincia di Trento, mantenendo l’apertura alla partecipazione di Istituti di altre Regioni e, in particolare, dell’Alto Adige-Südtirol;
- promuovere la formazione degli insegnanti, degli studenti e studentesse delle classi e dei giudici;
- stabilire il calendario del torneo, l’abbinamento tra le squadre degli Istituti per le gare, fissando le scadenze e alcune date non modificabili;
- individuare i temi della fase esterna del torneo, assegnare per sorteggio alle squadre le tesi da sostenere e darne comunicazione ai referenti degli Istituti entro i termini temporali concordati all’inizio del torneo con le scuole;
- formare le giurie delle partite della fase esterna del torneo;
- sviluppare occasioni di confronto con iniziative che condividono gli obiettivi di “A suon di parole” realizzando partnership a livello nazionale e internazionale;
- monitorare i risultati del progetto;
- documentare le attività del torneo costituendo un archivio di verbali di gara, verbali di incontri di coordinamento, articoli e altra documentazione riferita allo stesso.

ARTICOLO 5.

Il Gruppo di Coordinamento è competente, in grado unico, su ogni eventuale controversia relativa allo svolgimento del torneo e all’interpretazione del Regolamento.

SEZIONE III. - LE ISTITUZIONI SCOLASTICHE

ARTICOLO 6.

Per partecipare al torneo è necessario che il Dirigente dell’Istituto presenti al Gruppo di Coordinamento una domanda di adesione e indichi il referente o i referenti dell’Istituto stesso.

La partecipazione al torneo impegna ogni istituto scolastico al rispetto del Regolamento.

Avvalendosi, ove necessario, del supporto del Gruppo di Coordinamento, è compito di ciascuna scuola organizzare la fase di partite interne all’Istituto mediante l’individuazione dei temi, la designazione delle giurie, la compilazione dei verbali di gara nella forma semplificata fornita alle scuole e nel rispetto delle scadenze previste.

Il referente interno di ciascun Istituto concorda con il Gruppo di Coordinamento le modalità di organizzazione della formazione di insegnanti, studenti e studentesse e giudici.

SEZIONE IV. - LE SQUADRE

ARTICOLO 7.

Per squadra si intende la classe partecipante al torneo.⁷

Ogni squadra indica all’inizio del torneo uno o più docenti *tutor* che si impegnano a seguire la formazione degli studenti, a facilitare la definizione dei ruoli all’interno della squadra, a garantire gli allenamenti interni, ad accompagnare la squadra durante le partite.

All’interno di ciascuna squadra vengono suddivisi i diversi compiti, con attenzione a garantire e a valorizzare il massimo coinvolgimento di tutti gli studenti della classe.

Per ciascuna partita devono essere designati tre oratori/trici con ruolo di argomentatori e tre con ruolo di contro-argomentatori; gli studenti e le studentesse che argomentano e contro-argomentano non possono essere gli stessi nell’ambito di una stessa gara. Gli argomentatori e i contro-argomentatori possono essere confermati o cambiare nelle diverse partite del torneo, a libera scelta della classe.

Se una squadra, per forza maggiore, non è presente ad una gara nelle date previste dal Gruppo di Coordinamento, vince a tavolino la squadra avversaria.

⁷ Per la versione in lingue straniere del torneo si veda il Regolamento di *WordGames* e *WortBewerb*.

SEZIONE V. - LA PARTITA

ARTICOLO 8.

La partita è la competizione tra due squadre su un determinato tema.

Il tema è articolato in due tesi contrapposte ma equivalenti, ciascuna affidata ad una squadra. Il tema sottoposto a discussione deve preferibilmente evitare opposizioni dualistiche di opzioni (pro/contro), ed anzi permettere di intravedere un principio comune alle tesi da sostenere. Ciò al fine di sviluppare la consapevolezza che questioni complesse non ammettono in genere soluzioni connotabili come assolutamente positive, e quindi in tutto e per tutto preferibili alle alternative da considerare sotto ogni aspetto erronee.

A sostegno della propria tesi ciascuna squadra elabora e presenta tre argomentazioni.

In contraddittorio con le tre argomentazioni avversarie, ciascuna squadra elabora e presenta tre contro-argomentazioni.

Ciascun contro-argomentatore confuta gli argomenti espressamente sostenuti dall'avversario corrispondente, senza introdurre nuove argomentazioni.

ARTICOLO 9.

La struttura della partita è la seguente:⁸

- sorteggio con lancio della moneta della squadra che inizia la partita;
- 3 interventi argomentativi di durata massima di 3 minuti ciascuno per entrambe le squadre alternate;
- la fase argomentativa e contro-argomentativa della partita sono separate da uno spazio di circa 20 minuti destinato all'elaborazione dei contro-argomenti da parte delle singole squadre e alla valutazione, da parte della giuria, della fase argomentativa;
- 3 interventi contro-argomentativi della durata massima di 3 minuti ciascuno per entrambe le squadre alternate;
- dopo la fase contro-argomentativa, la Giuria si ritira per la valutazione della stessa, per la valutazione complessiva della gara e per la

⁸ Per la versione in lingue straniere del torneo si veda il Regolamento di *WordGames* e *WortBewerb*.

determinazione della squadra vincitrice e dei/delle migliori oratori/trici di ciascuna fase;

- si procede quindi alla proclamazione pubblica della squadra vincitrice e, a discrezione della giuria, degli/delle oratori/trici che si sono distinti nella fase argomentativa e contro-argomentativa.
- la restituzione del risultato della gara alle squadre deve essere breve e pertinente al dibattito valutato.

Ai fini del corretto svolgimento della partita, deve essere individuata un'adeguata postazione per gli interventi in modo che gli argomentatori e i contro-argomentatori di ciascuna squadra possano rivolgersi contemporaneamente alla giuria e al pubblico. Devono essere previsti due spazi adeguati per la preparazione delle contro-argomentazioni.

I tempi della partita sono controllati dalla Giuria, possibilmente attraverso un timer a schermo condiviso.

ARTICOLO 10.

Durante le gare i partecipanti devono comportarsi in modo rispettoso nei confronti degli avversari e accettare la valutazione espressa dai giudici con spirito costruttivo e non conflittuale.

Nella fase di elaborazione delle contro-argomentazioni è vietata ogni attività di assistenza e collaborazione alla propria squadra da parte degli insegnanti *tutor*.

L'utilizzo di immagini non è previsto nel contesto di un torneo nel quale gli studenti devono disputare “a suon di parole”.

Gli oratori possono fare riferimento ad appunti schematici, ma sarà penalizzata la lettura di un testo scritto in precedenza.

L'uso di mezzi multimediali per la costruzione delle contro-argomentazioni non è vietato, ma può risultare penalizzante nella misura in cui si risolva nella costruzione di nuove argomentazioni anziché nella confutazione di quelle avversarie. La Giuria valuterà negativamente l'uso improprio dei mezzi multimediali rispetto alla finalità dialettica e confutatoria della fase contro-argomentativa.

SEZIONE VI. - LA GIURIA

ARTICOLO 11.

La giuria è formata da almeno tre componenti, estranei alle squadre impegnate nella partita.

La giuria delle gare interne agli Istituti è designata dalle singole istituzioni scolastiche; la giuria delle gare tra Istituti è designata dal Gruppo di Coordinamento.

La giuria elabora il proprio giudizio attenendosi scrupolosamente ai «Criteri di valutazione» di cui alla seguente sezione del Regolamento.

SEZIONE VII. - I CRITERI DI VALUTAZIONE

ARTICOLO 12.

I criteri di valutazione dell’attività argomentativa e contro-argomentativa di ciascuna squadra sono segnati nelle apposite griglie e misurati sulla base degli indicatori descritti al successivo articolo 13.

Per ciascun indicatore la giuria esprime un punteggio da 0 a 5. Il valore di ciascun punteggio è definito dalla seguente legenda: 0 assenza di prestazione; 1 livello carente; 2 livello sufficiente; 3 livello discreto; 4 livello buono; 5 livello ottimo.

ARTICOLO 13.

Le griglie di valutazione, con corrispondente descrizione degli indicatori, sono le seguenti:

FASE ARGOMENTATIVA

	CLASSE XY			CLASSE XX		
Nominativi degli oratori/trici:						
contenuto:	(punti da 0 a 5)			(punti da 0 a 5)		
qualità argomentativa						
quantità argomentativa						
pertinenza dell'intervento						
modo o forma:	(punti da 0 a 5)			(punti da 0 a 5)		
lucidità espositiva						
lessico						
<i>actio</i>						
PUNTEGGI PARZIALI						
PUNTEGGIO DELLA CLASSE						

FASE CONTRO-ARGOMENTATIVA

	CLASSE XX			CLASSE XY		
Nominativi degli oratori/trici:						
contenuto:	(punti da 0 a 5)			(punti da 0 a 5)		
qualità contro-argomentativa						
quantità contro-argomentativa						
pertinenza dell'intervento						
modo o forma:	(punti da 0 a 5)			(punti da 0 a 5)		
lucidità espositiva						
Lessico						
Actio						
PUNTEGGI PARZIALI						
PUNTEGGIO DELLA CLASSE						

MIGLIOR ORATORE/TRICE F. ARGOM.	
MIGLIOR ORATORE/TRICE F. CONTRO ARGOM.	
PUNTEGGIO TOTALE CLASSE XY	
PUNTEGGIO TOTALE CLASSE XX	

*Descrizione degli indicatori:*⁹

Contenuto:

- **qualità argomentativa** (o contro-argomentativa): capacità dell'intervento di apportare argomenti utili alla discussione, che si presentino in sé come coerenti, sufficienti, convergenti, resistenti ma che siano altresì in grado di scalzare le tesi altrui, individuandone imprecisioni, incongruenze e contraddizioni;

Coerenza: legame di non contraddittorietà che si attua tra l'argomento costituente la premessa e la conclusione che si vuole portare a supporto della propria posizione;

Sufficienza: illustrazione delle ragioni necessarie per raggiungere la conclusione;

Convergenza: connessione logica che si manifesta quando le diverse ragioni illustrate (argomenti) si dirigono verso la stessa conclusione e mirano al raggiungimento dello stesso scopo confutatorio;

Resistenza: attitudine degli argomenti proposti a porsi come infrangibili perché potenzialmente in grado di resistere alle obiezioni;
- **quantità argomentativa** (o contro): numero di argomenti, dati e fonti portati a supporto della propria tesi;
- **pertinenza:** attinenza dell'intervento all'oggetto specifico della discussione; focalizzazione del tema.

Modo o forma

- **lucidità espositiva:** chiarezza nell'esposizione; concatenazione ordinata degli argomenti;
- **lessico:** proprietà di linguaggio; capacità di padroneggiare la lingua italiana, anche eventualmente nei linguaggi settoriali;

⁹ I criteri sono adattati al contesto del dibattito orale dall'individuazione dei caratteri dell'argomentazione proposta da Paolo Moro (cfr. *Scrittura forense*, UTET, Torino, 2008).

- **actio:** efficacia della *performance* dal punto di vista scenico e retorico-persuasivo, intesa come capacità di reagire agli argomenti di controparte e di coinvolgere l'uditario (attraverso l'adeguatezza del tono di voce e la chiarezza della dizione, lo sfruttamento di fattori di comunicazione non verbali quali la postura, la direzione dello sguardo, la padronanza dello spazio circostante; l'uso di espedienti retorici per catturare o tenere desta l'attenzione dell'ascoltatore o per imprimere il proprio discorso nella memoria dell'ascoltatore, ad esempio battute o slogan).

SEZIONE VIII. - NORMA DI CHIUSURA

ARTICOLO 14.

E' consentito al Gruppo di Coordinamento apportare modifiche, eccezioni, integrazioni al Regolamento, nel rispetto degli obiettivi generali delineati.

«A SUON DI PAROLE - IL GIOCO DEL CONTRADDITTORIO»

REGOLAMENTO DEL TORNEO IN LINGUE STRANIERE:

WORDGAMES e WORTBEWERB

PREMESSA

WordGames e WortBewerb costituiscono, rispettivamente, le varianti in lingua inglese e tedesca del torneo di dibattito “A suon di parole - Il gioco del contraddittorio”, nel quale gli studenti si affrontano sulla capacità di argomentare e contro-argomentare attorno a tematiche di carattere civico e sociale. Gli studenti si sfidano, dunque, “a suon di parole”, avvalendosi esclusivamente della lingua inglese, in WordGames, e della lingua tedesca in WortBewerb.¹⁰

La sfida accolta da WordGames e da WortBewerb è stata quella di unire gli aspetti già positivamente sperimentati in “A suon di parole” alla sfida di promuovere l’uso della lingua straniera, nella consapevolezza che acquisire competenze linguistiche attive e passive è priorità nella quale sono congiuntamente coinvolte le agenzie educative e formative. Si è riscontrato come in ambito italiano la conoscenza della lingua straniera - nonostante evidenti passi avanti nella didattica - tenda ad essere spesso più teorica che pratica: lo studente è raramente propenso, invogliato o messo in condizione di misurarsi fattivamente con l’utilizzo della lingua straniera come strumento comunicativo. Proprio per ovviare a questo limite, WordGames e WortBewerb propongono l’uso di un role play coinvolgente e collocato nella sana competizione di un torneo di dibattito a squadre, per incoraggiare i giovani a superare ritrosie nell’uso della lingua straniera, maturando anzi il desiderio di potersene avvalere con competenza e confidenza.

WordGames e WortBewerb sono maturati, dunque, a partire da un percorso di sperimentazione ad hoc volto a sviluppare modelli di public debate in inglese e in tedesco, necessariamente configurato per combinare nel migliore dei modi la

¹⁰ WordGames e WortBewerb sono dunque parte integrante del progetto e del Regolamento “A suon di parole - Il gioco del contraddittorio”. Gli articoli del Regolamento del torneo in italiano valgono anche per i tornei in lingua inglese e tedesca. Il referente scientifico del progetto in lingua straniera è Federico Reggio.

componente logico-argomentativa tipica del dibattito con la componente linguistica, vista sia sotto il profilo di un uso corretto delle strutture sintattiche e grammaticali dell'inglese e del tedesco, sia sotto quello della performance e della delivery, ossia della capacità di comunicare in modo retoricamente efficace e linguisticamente corretto.

Lo scopo didattico di favorire una dimensione praticata della lingua straniera, si è dunque unito ad altre finalità tipiche della versione italiana di "A suon di parole": lo sviluppo di capacità oratorie e di confronto; di abilità logico-argomentative, nonché la crescita della self-confidence in contesti comunicativi aperti; l'assumere abitudine e sicurezza a riflettere e discutere su tematiche controverse e di attualità.

Viste in una dimensione europea, simili iniziative consentono di porre in sintonia i temi della cosiddetta "cittadinanza in lingua" con la promozione di una cultura della democrazia e dell'inclusione, che, dalla capacità di dialogare anche su temi controversi, trae grandi risorse (si pensi alle "inclusive societies" che si trovano tra gli obiettivi di ricerca di progetti europei come Horizon 2020¹¹). Con il recente documento "Language Competences for Employability, Mobility and Growth"¹², la Commissione Europea ha posto in evidenza come l'acquisizione di competenze linguistiche sia fondamentale, in ambito europeo, per favorire l'occupazione, la mobilità e la crescita, considerando il contesto di inevitabile internazionalizzazione dell'economia e del mondo delle professioni. Acquisire competenze linguistiche attive e passive diventa quindi una priorità nella quale sono congiuntamente coinvolte le agenzie educative e formative ma anche le realtà politiche, imprenditoriali e professionali.

Il territorio trentino è risultato particolarmente idoneo ad accogliere questa sfida iniziata nell'anno scolastico 2014/15, confermando la propria vocazione europea: non può essere dimenticato come da anni si stiano conducendo sperimentazioni legate all'apprendimento linguistico veicolare in ambito scolastico (anche nell'ambito di un Content Language Integrated Learning¹³). In questo contesto si colloca anche il "Piano straordinario di legislatura per l'apprendimento delle lingue - Trentino Trilingue", che

¹¹ Cfr. <https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en/what-horizon-2020>.

¹² Cfr.: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52012SC0372&from=EN>.

¹³Cfr.:www.ecml.at/Thematicareas/ContentandLanguageIntegratedLearning/tabid/1625/Default.aspx

ha costituito un elemento portante delle politiche culturali della XV Legislatura provinciale.

Come per “A suon di Parole”, Il coordinamento è stato curato da IPRASE, con la supervisione scientifica della Facoltà di Giurisprudenza e beneficiando della partnership del Comune di Trento, nello specifico, dell’Assessorato alla Cultura, Turismo e Giovani del Comune di Trento e, più recentemente dal Comune di Rovereto, Assessorato all’istruzione formazione e ricerca. Il progetto gode inoltre del patrocinio della Società Filosofica Italiana Trentino-Alto Adige.

SEZIONE I. GLI OBIETTIVI

ARTICOLO 1.

WordGames è il torneo di argomentazione in lingua inglese.

WortBewerb è il torneo di argomentazione in lingua tedesca.

La partecipazione a WordGames e a WortBewerb è aperta agli studenti iscritti alle scuole secondarie di secondo grado.

Il torneo costituisce un percorso formativo al confronto civile e promuove lo sviluppo di competenze sociali e civiche, di spirito di iniziativa e di intraprendenza, nella comune cornice dell’integrazione europea e in generale delle soft skills.

Attraverso l’esercizio concreto della costruzione e del pubblico confronto di argomentazioni e contro-argomentazioni, la pratica del torneo intende generare e stimolare nelle giovani generazioni un atteggiamento di fiducia nella ricerca razionale, nel libero confronto delle idee, nella pratica non violenta del dibattito e della discussione nonché un atteggiamento critico verso le tesi altrui e le proprie in modo da accogliere ogni giudizio con rispetto. Promuove altresì lo spirito di collaborazione e di squadra e la capacità di gestire le emozioni. Costituisce un’attività di orientamento nel percorso formativo del giovane che acquisisce maggiore consapevolezza delle proprie capacità in vista delle future scelte.

Obiettivo primario del torneo è la promozione di competenze logiche e linguistiche dei partecipanti nell’ambito del parlato, della comunicazione non verbale e della capacità di esprimersi in pubblico, promuovendo tali capacità nella lingua inglese

e nella lingua tedesca, al fine di affiancare ai tradizionali benefici formativi del *public debate* quelli derivanti dall’acquisizione di maggiore confidenza e immediatezza nell’uso delle lingue straniere.

SEZIONE II. I SOGGETTI PROMOTORI E IL GRUPPO DI COORDINAMENTO

ARTICOLO 2.

Soggetti promotori di «A suon di parole» sono IPRASE, Università degli Studi di Trento, Comune di Trento e Comune di Rovereto.

I soggetti promotori condividono la titolarità e la responsabilità dell’iniziativa e ne concordano le linee organizzative generali nonché le modalità di sostegno e di finanziamento.

Possono sostenere e partecipare all’organizzazione del torneo altri enti, istituzioni, associazioni, società.

ARTICOLO 3.

L’organizzazione del torneo fa capo al Gruppo di Coordinamento di “A Suon di Parole”, formato dai rappresentanti dei soggetti promotori e da altre persone designate dagli stessi.

Il Gruppo di Coordinamento coordina e vigila l’intero svolgimento del torneo, sia nella fase di selezione interna agli Istituti partecipanti, sia nella fase esterna di gare tra gli Istituti. Il Gruppo di Coordinamento assume l’incarico diretto di gestione e organizzazione delle singole competizioni della fase esterna del torneo.

ARTICOLO 4.

Il Gruppo di Coordinamento ha il compito di:

- garantire la realizzazione degli obiettivi educativi di cui alla sezione I;
- promuovere il torneo presso gli istituti secondari superiori principalmente della Provincia di Trento, mantenendo l’apertura alla partecipazione di Istituti di altre Regioni e, in particolare, dell’Alto Adige-Südtirol;

- promuovere la formazione degli insegnanti, degli studenti e studentesse delle squadre e dei giudici;
- stabilire il calendario del torneo, l’abbinamento tra le squadre degli Istituti per le gare, fissando le scadenze e alcune date non modificabili;
- individuare i temi della fase esterna del torneo, assegnare per sorteggio alle squadre le tesi da sostenere e darne comunicazione ai referenti degli Istituti entro i termini temporali concordati all’inizio del torneo con le scuole;
- formare le giurie delle partite della fase esterna del torneo;
- sviluppare occasioni di confronto con iniziative che condividono gli obiettivi di WordGames e WortBewerb realizzando partnership a livello nazionale e internazionale;
- monitorare i risultati del progetto;
- documentare le attività del torneo costituendo un archivio di verbali di gara, verbali di incontri di coordinamento, articoli e altra documentazione riferita allo stesso.

ARTICOLO 5.

Il Gruppo di Coordinamento è competente, in grado unico, su ogni eventuale controversia relativa allo svolgimento del torneo e all’interpretazione del Regolamento.

SEZIONE III. LE ISTITUZIONI SCOLASTICHE

ARTICOLO 6.

Per partecipare al torneo è necessario che il Dirigente dell’Istituto presenti al Gruppo di Coordinamento una domanda di adesione e indichi il referente o i referenti dell’Istituto stesso. Ciascun istituto può iscriversi, singolarmente, o congiuntamente, ai tornei “A Suon di Parole”, WordGames e WortBewerb: pertanto la partecipazione a ciascun torneo va espressamente indicata all’atto della domanda di adesione.

La partecipazione al torneo impegna ogni istituto scolastico al rispetto del Regolamento.

Avvalendosi, ove necessario, del supporto del Gruppo di Coordinamento, è compito di ciascuna scuola organizzare la fase di partite interne all’Istituto mediante l’individuazione dei temi, la designazione delle giurie, la compilazione dei verbali di gara nella forma semplificata fornita alle scuole e nel rispetto delle scadenze previste.

Il referente interno di ciascun Istituto concorda con il Gruppo di Coordinamento le modalità di organizzazione della formazione di insegnanti e studenti e studentesse e giudici.

SEZIONE IV. LE SQUADRE

ARTICOLO 7.

Per squadra si intende un gruppo di studenti di numero non inferiore a 5, anche appartenenti a classi diverse. Può partecipare un’intera classe suddivisa al suo interno in due o più squadre. Ciascun istituto può iscrivere più squadre al torneo.

Il numero di squadre ammesso al torneo viene deciso, di edizione in edizione, dal Gruppo di Coordinamento, sulla base delle iscrizioni ricevute.

Nel caso di squadre provenienti dal medesimo istituto, non è possibile trasferire componenti da una squadra all’altra, salvo su espressa autorizzazione del Gruppo di Coordinamento, dietro richiesta scritta e ai soli fini funzionali alla prosecuzione del torneo stesso.

Ogni squadra indica all’inizio del torneo uno o più docenti *tutor* che si impegnano a seguire la formazione degli studenti, a facilitare la definizione dei ruoli all’interno della squadra, a garantire gli allenamenti interni, ad accompagnare la squadra durante le partite.

All’interno di ciascuna squadra vengono suddivisi i diversi compiti, con attenzione a garantire e a valorizzare il massimo coinvolgimento di tutti gli studenti della classe.

Per ciascuna partita devono essere designati due oratori con ruolo di argomentatori e due con ruolo di contro-argomentatori; gli studenti e le studentesse che argomentano e contro-argomentano non possono essere gli stessi nell’ambito di una stessa gara. Gli argomentatori e i contro-argomentatori possono essere confermati o

cambiare nelle diverse partite del torneo, a libera scelta della squadra, pur rimanendo, come detto sopra, invariata la composizione della squadra.

SEZIONE V. LA PARTITA

ARTICOLO 8.

La partita è la competizione tra due squadre su un determinato tema, in lingua inglese in WordGames e in lingua tedesca in WortBewerb.

Per lingua inglese si intende l'inglese internazionale contemporaneo, funzionale alle certificazioni linguistiche specifiche. Non sono valutate positivamente espressioni o strutture linguistiche dialettali, se non legate a specifiche esigenze argomentative (ad es. frasi idiomatiche, proverbi, espresse citazioni di autori).

Per lingua tedesca si intende il tedesco ufficiale (Hochdeutsch), funzionale alle certificazioni linguistiche specifiche. Non sono valutate positivamente espressioni, pronunce o strutture linguistiche dialettali, se non legate a specifiche esigenze argomentative (ad es. frasi idiomatiche, proverbi, espresse citazioni di autori).

Il tema è articolato in due tesi contrapposte ma equivalenti, ciascuna affidata ad una squadra, e già formulate in lingua inglese e, rispettivamente in lingua tedesca. Il tema sottoposto a discussione deve preferibilmente evitare opposizioni dualistiche di opzioni (pro/contro), ed anzi permettere di intravedere un principio comune alle tesi da sostenere. Ciò al fine di sviluppare la consapevolezza che questioni complesse non ammettono in genere soluzioni connotabili come assolutamente positive, e quindi in tutto e per tutto preferibili alle alternative da considerare sotto ogni aspetto erronee.

A sostegno della propria tesi ciascuna squadra elabora e presenta due argomentazioni.

In contraddittorio con le due argomentazioni avversarie, ciascuna squadra elabora e presenta due contro-argomentazioni.

Ciascuna contro-argomentatore confuta gli argomenti espressamente sostenuti dall'avversario corrispondente, senza introdurre nuove argomentazioni.

Fase argomentativa e contro-argomentativa, così come eventuali richieste di chiarimento linguistico avanzate nell'apposito spazio a tal fine consentito al termine

della fase argomentativa, devono interamente svolgersi in lingua inglese o, rispettivamente, in lingua tedesca.

ARTICOLO 9.

La struttura della partita è la seguente:

- sorteggio con lancio della moneta della squadra che inizia la partita;
- 2 interventi argomentativi di durata massima di 3 minuti ciascuno per entrambe le squadre alternate;
- la fase argomentativa e contro-argomentativa della partita sono separate da uno spazio di circa 20 minuti destinato all'elaborazione dei contro-argomenti da parte delle singole squadre e alla valutazione, da parte della giuria, della fase argomentativa;
- al termine della fase argomentativa è concesso alle squadre un tempo di 5 minuti per rivolgersi eventuali domande di chiarimento su termini o espressioni utilizzate, o sulle fonti citate nelle rispettive argomentazioni;
- 2 interventi contro-argomentativi della durata massima di 3 minuti ciascuno per entrambe le squadre alternate;
- la Giuria si ritira per la valutazione della fase contro-argomentativa e per la determinazione della squadra vincitrice e dei migliori oratori di ciascuna fase;
- proclamazione pubblica della squadra vincitrice e, a discrezione della giuria, degli oratori e delle oratrici che si sono distinti nella fase argomentativa e contro-argomentativa;
- la restituzione del risultato della gara alle squadre deve essere breve e pertinente al dibattito valutato.

Ai fini del corretto svolgimento della partita, deve essere individuata un'adeguata postazione per gli interventi in modo che gli argomentatori e i contro-argomentatori di ciascuna squadra possano rivolgersi contemporaneamente alla giuria e al pubblico. Devono essere previsti due spazi adeguati per la preparazione delle contro-argomentazioni.

I tempi della partita sono controllati dalla Giuria, possibilmente attraverso un timer a schermo condiviso.

ARTICOLO 10.

Durante le gare i partecipanti devono comportarsi in modo rispettoso nei confronti degli avversari e accettare la valutazione espressa dai giudici con spirito costruttivo e non conflittuale.

Nella fase di elaborazione delle contro-argomentazioni è vietata ogni attività di assistenza e collaborazione alla propria squadra da parte degli insegnanti *tutor*.

L'utilizzo di immagini non è previsto nel contesto di un torneo nel quale gli studenti devono disputare “a suon di parole”.

Gli oratori possono fare riferimento ad appunti schematici, ma sarà penalizzata la lettura di un testo scritto in precedenza.

L'uso di mezzi multimediali per la costruzione delle contro-argomentazioni non è vietato, ma può risultare penalizzante nella misura in cui si risolva nella costruzione di nuove argomentazioni anziché nella confutazione di quelle avversarie. La Giuria valuterà negativamente l'uso improprio dei mezzi multimediali rispetto alla finalità dialettica e confutatoria della fase contro-argomentativa.

SEZIONE VI. LA GIURIA

ARTICOLO 11.

La giuria è formata da almeno tre componenti, estranei alle squadre impegnate nella partita.

La giuria delle gare interne agli Istituti è designata dalle singole istituzioni scolastiche; la giuria delle gare tra Istituti è designata dal Gruppo di Coordinamento.

La giuria elabora il proprio giudizio attenendosi scrupolosamente ai «Criteri di valutazione» di cui alla seguente sezione del Regolamento.

SEZIONE VII. I CRITERI DI VALUTAZIONE

ARTICOLO 12.

I criteri di valutazione dell’attività argomentativa e contro-argomentativa di ciascuna squadra sono segnati nelle apposite griglie e misurati sulla base degli indicatori descritti ai successivi articoli 13 e 14.

Per ciascun indicatore la giuria esprime un punteggio da 0 a 5. Il valore di ciascun punteggio è definito dalla seguente legenda: 0 assenza di prestazione; 1 carente; 2 livello sufficiente; 3 livello discreto; 4 livello buono; 5 livello ottimo.

Per quanto attiene gli indicatori valutativi, l’esigenza specifica posta dal progetto è di coniugare diverse tipologie di parametri.

ARTICOLO 13.

Per la LINGUA INGLESE i parametri sono i seguenti:

- **Parametri contenutistici (Content)** volti a consentire di valutare gli argomenti proposti dal punto di vista dei loro contenuti (aderenza al tema proposto; adeguatezza rispetto alla tesi che si intende dimostrare/confutare; loro esaustività e ricchezza, anche per quanto attiene alla dovizia di informazioni rese o ai dati che le supportano). Essi sono così articolati:
 1. **Adequacy/Consistency** (adeguatezza/coerenza degli argomenti rispetto al *thema probandum*).
 2. **Richness/Exhaustiveness** (ricchezza, esaustività degli argomenti proposti).
- **Parametri relativi alla qualità argomentativa (Argumentative Quality)** : volti a consentire una valutazione della capacità argomentativa dei singoli argomenti e della loro correlazione rispetto alla tesi da proporre, o anche della loro capacità logica interna. Essi sono così articolati:
 1. **Argumentative Performance** (qualità oratorie: tono di voce, espressioni verbali e non verbali, gestualità).
 2. **Argumentative Progression/Development** (progressione del discorso vista nel suo insieme, dal punto di vista della qualità logico-argomentativa; costruzione dell’argomentazione).

- **Parametri linguistici (Language & Speech):** coniugano una valutazione strettamente di tipo linguistico (vocabolario, grammatica) con il profilo retorico dell'uso della lingua (ovvero della sua efficacia comunicativa ma anche della correttezza della pronuncia). Essi sono così articolati:
 1. **Grammar/Vocabulary** (correttezza grammaticale e lessicale).
 2. **Pronunciation** (pronuncia, utilizzo di espressioni e intercalare idiomatici).

La griglia di valutazione, con corrispondente descrizione degli indicatori, è la seguente:

ARGUMENTATION / COUNTERARGUMENTATION

	TEAM A Speaker 1	TEAM B Speaker 1	TEAM B Speaker 2	TEAM A Speaker2
<u>Content</u>	Points 0-5	Points 0-5	Points 0-5	Points 0-5
Adequacy/Consistency				
Richness/Exhaustiveness				
<u>Argumentative Quality</u>	Points 0-5	Points 0-5	Points 0-5	Points 0-5
Argumentative Performance				
Argumentative Progression/Development				
<u>Language & Speech</u>	Points 0-5	Points 0-5	Points 0-5	Points 0-5
Grammar/Use of the language				
Pronunciation				
<u>Partial score</u>				

ARTICOLO 14.

Per la LINGUA TEDESCA i parametri sono i seguenti:

- **Parametri contenutistici (Inhalt):** volti appunto a consentire di valutare gli argomenti proposti dal punto di vista dei loro contenuti (aderenza al tema proposto; adeguatezza rispetto alla tesi che si intende dimostrare/confutare; loro esaustività e ricchezza, anche per quanto attiene alla dovizia di informazioni rese o ai dati che le supportano). Essi sono così articolati:
 1. *Angemessenheit/Qualität*(adeguatezza/coerenza degli argomenti rispetto *al thema probandum*)
 2. *Quantität/Informationsvielfalt*(ricchezza, esaustività degli argomenti proposti)
- **Parametri relativi alla qualità argomentativa (Argumentationsqualität):** che sono volti a consentire una valutazione della capacità argomentativa dei singoli argomenti e della loro correlazione rispetto alla tesi da proporre, o anche della loro capacità logica interna. Essi sono così articolati:
 1. *Sprechweise/Darstellung* (qualità oratorie: tono di voce, espressioni verbali e non verbali, gestualità)
 2. *Argumentationsaufbau*(progressione del discorso vista nel suo insieme, dal punto di vista della qualità logico-argomentativa; costruzione dell'argomentazione)
- **Parametri linguistici (Sprache):** che coniugano una valutazione strettamente di tipo linguistico (vocabolario; grammatica) con il profilo retorico dell'uso della lingua (ovvero della sua efficacia comunicativa ma anche della correttezza della pronuncia). Essi sono così articolati:
 1. *Grammatik/Wortschatz* (Correttezza grammaticale e lessicale)
 2. *Aussprache* (Pronuncia, intonazione, costruzione delle frasi)

ARGUMENTATION / GEGENARGUMENTATION

	TEAM A Redner 1	TEAM B Redner 1	TEAM B Redner 2	TEAM A Redner 2
<u>Inhalt</u>	P.0-5	P. 0-5	P. 0-5	P. 0-5
Angemessenheit/Qualität Quantität/Informationsvielfalt				
<u>Argumentationsqualität</u>	P. 0-5	P. 0-5	P. 0-5	P. 0-5
Sprechweise/Darstellung Argumentationsaufbau				
<u>Sprache</u>	P. 0-5	P. 0-5	P. 0-5	P. 0-5
Grammatik/Wortschatz Aussprache				
<u>Teilpunktzahl</u>				

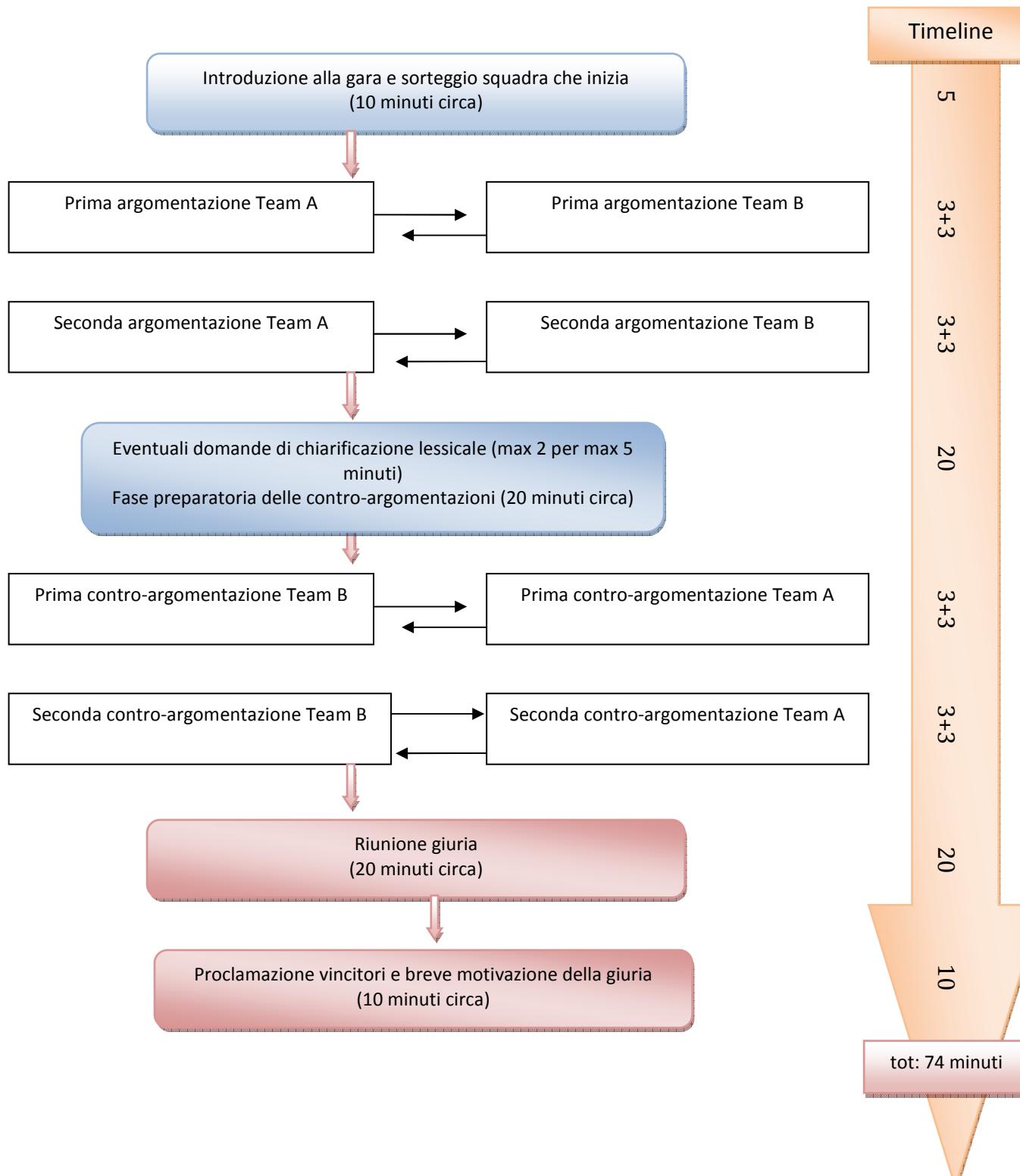
SEZIONE VIII: NORMA DI CHIUSURA

ARTICOLO 15.

E' consentito al Gruppo di Coordinamento apportare modifiche, eccezioni, integrazioni al Regolamento, nel rispetto degli obiettivi generali delineati.

ALLEGATO: struttura della competizione in inglese e tedesco

STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE (WORDGAMES E WORTBEWERB):



“A SUON DI PAROLE”

Torneo di dibattito

Il gioco del contraddittorio

BREVE GUIDA PER GLI STUDENTI

CHI LA RAGIONA LA VINCE!

È esperienza quotidiana comune constatare che esistono opinioni diverse sui più vari argomenti. *Tot capita tot sententiae*, dicevano i Latini.

Per esempio, quando si tratta di fare una scelta insieme agli altri c'è spesso **divergenza di opinioni**, che dà luogo al **disaccordo** se le opinioni si pongono le une contro le altre e ciascuno vuole che gli altri accettino la sua decisione, ritenendola la migliore.

Il disaccordo può diventare **litigio** quando non si accetta la possibilità di mettere in discussione la propria opinione e, per imporla agli altri, si usa la **violenza** delle parole.

Ma il disaccordo può trasformarsi in **dibattito** se tutti, pur affermando tesi diverse o opposte, portano a sostegno della loro posizione argomenti fondati e ragionevoli grazie ai quali cercano di ottenere il consenso degli altri. Nel dibattito, dunque, la **discussione razionale** è il mezzo per superare il disaccordo e portare chi non la pensa nella stessa maniera a convincersi e persuadersi della validità di un'idea diversa dalla propria.

“A suon di parole” è un **torneo di dibattito**: quindi la forza per vincere sarà messa tutta nella capacità di far valere le proprie ragioni con la ‘costrizione’ di un discorso che pieghi l'avversario davanti al rigore degli argomenti e all'efficacia della parola.

IL TORNEO COME GIOCO DEL CONTRADDITTORIO

Sport: il dibattito.

Campo di gioco: i discorsi possibili.

Squadre: le classi.

Azioni di gioco: argomentare e contro-argomentare, convincere e persuadere.

Azioni di gioco non messe e punite: usare fallacie, ricorrere alla suggestione.

Palestra di allenamento: la preparazione al dibattito e le simulazioni di gara.

Allenatori: gli insegnanti.

Questa breve guida si rivolge direttamente agli studenti ed ha lo scopo di suggerire gli esercizi fondamentali da svolgere in allenamento, per arrivare alla gara nella forma adeguata.

ARGOMENTI DEL DIBATTITO

Gli argomenti che sono oggetto di dibattito appartengono all'**ambito del possibile**: ciò significa che per le questioni intorno alle quali gareggerete non c'è una risposta unica e assoluta, ma ci sono

argomenti sia a favore che contro. Certo, voi dovete stare da una parte del campo e battervi, ad esempio, per il ‘pro’, sapendo però che chi sostiene il ‘contro’ ha forze sufficienti e valide per farlo, perché in un dibattito niente è fuori discussione.

Quindi, nell’accingervi a sostenere la gara, non potete ritenere intoccabile la vostra posizione, né infallibili i vostri argomenti; cercherete di essere convincenti e di resistere agli affondi degli avversari, contrattaccando sulla stessa lunghezza e prevenendoli, ma potrebbe succedere che le loro azioni di gioco siano più efficaci delle vostre e li portino alla vittoria. In questo caso riconoscerete di essere stati meno bravi e, passando alla moviola le tattiche messe in atto dagli avversari, potrete anche capire meglio quali sono stati i vostri errori di gioco.

Fuor di metafora: **per costruire un buon discorso bisogna sempre pensarla in termini di dibattito.**

Sostenere al meglio una tesi significa infatti cercare gli argomenti che la giustificano ma, insieme, riuscire a individuare i punti deboli di questi argomenti, così da evitarli nel discorso per non esporsi all’attacco-confutazione da parte degli avversari. Ma non solo.

Conoscere le obiezioni che il proprio discorso può sollevare porta a lavorare con maggior rigore ed efficacia sugli argomenti a suo favore e, spesso, a trovare elementi nuovi che sarebbero sfuggiti senza la spinta di quelle obiezioni.

COME COSTRUIRE IL DISCORSO

La costruzione di un **discorso** può essere pensata in termini di **percorso**: dal punto di partenza stabilito (la tesi da sostenere), si procede attraverso varie tappe (gli argomenti che la sostengono) fino a giungere alla meta (l’accettazione, da parte di chi ascolta, delle conclusioni alle quali il discorso è arrivato).

Il primo esercizio: cercare i materiali

Una volta che vi è stata assegnata la tesi da sostenere, è molto importante capire bene di che cosa si tratta. Vi troverete davanti un tema al quale non avete mai pensato, o che conoscete appena, o sul quale vi sembra di sapere molto o magari già tutto.

La prima cosa è, dunque, **informarsi adeguatamente** intorno alla questione da dibattere, attraverso ricerche in internet e su altre fonti. Troverete molti materiali: è opportuno dividerli, mettendo da una parte gli argomenti che sono a sostegno della posizione che dovete difendere e dall’altra quelli che, invece, sono a favore della tesi opposta.

Quanto più attenta e approfondita sarà la ricerca, tanto più numerosi saranno i materiali che raccoglierete. Ma attenzione al pericolo di andare fuori tema: gli argomenti devono sempre essere pertinenti, cioè focalizzarsi sull’aspetto della questione che è l’oggetto specifico da discutere.

Nota Bene: abbiate cura di ricordare la fonte delle informazioni; durante il dibattito non potete fare affermazioni genericamente fondate sul “*secondo me, secondo noi*”, né spacciare come se fossero vostre affermazioni che non lo sono; l’autorevolezza delle fonti e il rigore della documentazione danno solide basi a un discorso.

Il secondo esercizio: organizzare gli argomenti

Reperiti i materiali, l'attenzione si concentrerà sugli **argomenti che servono a giustificare la tesi** a voi assegnata. Bisogna organizzarli in modo che siano utili per il dibattito, riconoscendo:

- quali sono più forti e quali più deboli, in base alla quantità di prove e dati che offrono a sostegno della propria posizione e alla qualità dei dati, cioè alla loro capacità di introdurre nel dibattito elementi originali e decisivi;
- quali sono irrilevanti perché cadono nell'ovvia o sollevano facili obiezioni;
- quali si prestano all'ambiguità o presuppongono premesse implicite;
- quali non reggono a una discussione approfondita, perché si basano su un circolo vizioso o nascondono una contraddizione interna.

Nella scelta degli argomenti, attenzione alle fallacie, incidenti di percorso assolutamente da evitare.

Il terzo esercizio: prevedere le contro-argomentazioni

Possedere con sicurezza il quadro delle ragioni a sostegno della propria posizione è garanzia di riuscire a controbattere le argomentazioni degli avversari. Il lavoro di organizzazione degli argomenti che risultano più o meno fondati e persuasivi per difendere la vostra tesi vi prepara, perciò, anche alla contro-argomentazione. Inoltre, nella ricerca dei materiali intorno alla questione da dibattere avete incontrato e messo da parte motivi favorevoli alla tesi avversa; questo è molto utile per **far fronte** al discorso degli avversari, perché vi permette di capire già quali elementi delle vostre argomentazioni potrebbero servire a:

- rendere inconsistenti eventuali affermazioni dei vostri interlocutori (argomento *confutatorio*);
- smascherare eventuali errori indifendibili dell'avversario (argomento *elenctico*);
- mettere in luce eventuali contraddizioni nel discorso dell'avversario (argomento *dialettico*).

Attenzione: la preparazione della fase contro-argomentativa del torneo avviene, sì, già in fase di allenamento, tanto che potreste abbozzare e persino elaborare interventi confutatori strutturati, ma questo lavoro deve mantenere un carattere ipotetico, di possibilità. Sarà infatti il confronto diretto con gli avversari, nel **momento della gara**, a portarvi a decidere come e se utilizzare gli interventi confutatori che avete costruito in precedenza. Sicuramente gli avversari vi metteranno di fronte a qualche argomento a favore della loro tesi che non avete mai sentito e che dovrete confutare sul momento. Può anche darsi che, grazie alle sollecitazioni impreviste degli avversari, le vostre contro-argomentazioni prendano direzioni del tutto diverse da quelle che avevate pensato.

Naturalmente, condizione indispensabile per costruire valide contro-argomentazioni è **ascoltare il discorso degli avversari** con grande attenzione durante la gara.

Il quarto esercizio: scegliere il percorso

Una volta decisi gli argomenti da proporre nelle vostre argomentazioni e stabilita la loro gerarchia a seconda del peso che avete assegnato ad ognuno di essi, si tratta di scegliere l'**ordine** nel quale esporli.

‘Spendere’ all’inizio l’argomento più forte o tenerlo per la fine? Scoprire subito nella fase argomentativa tutte le carte o serbarne qualcuna per la fase contro-argomentativa? La risposta a queste domande la troverete discutendo e confrontandovi tra di voi e con l’insegnante-allenatore, anche alla luce delle simulazioni di dibattito che farete in classe.

Gli argomenti dovranno, comunque, essere concatenati in maniera chiara, così da offrire a chi ascolta la possibilità di seguire il **filo del discorso**; dovranno essere strutturati in modo da far cogliere il nesso che c’è fra la premessa e la conclusione; non dovranno presentare inutili ripetizioni o incisi che rendono meno stringente l’arrivare alla conclusione.

Anche le contro-argomentazioni dovranno avere quanto più possibile queste caratteristiche, pur tenendo conto che verranno costruite nel corso del dibattito e saranno quindi frutto della vostra capacità di improvvisazione.

Il quinto esercizio: stendere il discorso

Il tempo a disposizione, per esporre gli argomenti a supporto della tesi che vi è stata assegnata, è di 3 minuti al massimo per intervento. Lo stesso vale per la fase della contro-argomentazione. È dunque necessario che i più abili fra di voi nella *elocutio* si occupino di trovare il modo migliore per **presentare con chiarezza** tutto quello che volete dire, rimanendo entro i tempi stabiliti.

La forza logica degli argomenti deve tradursi in una forma espositiva lucida, non appesantita e involuta, precisa nei termini, arricchita di esempi, metafore, immagini e altri **espedienti retorici** che servono a lasciare impresso il discorso in chi vi ascolta.

Il sesto esercizio: esporre il discorso

A questo punto il vostro discorso è ormai ben costruito, ma non basta!

Dovete esercitarvi a **esporlo in pubblico** e ciò non equivale semplicemente a leggerlo o a recitarlo a memoria; al massimo potrete buttare l’occhio sugli appunti per non perdere il filo o non tralasciare elementi decisivi del vostro discorso.

Per catturare l’attenzione del pubblico e per dare efficacia persuasiva a ciò che dite è fondamentale avere particolare cura nella ricerca di una dizione chiara, di pause che segnalano il passaggio tra i vari momenti del discorso, di un’intonazione di voce che sottolinea le parole e i concetti più importanti.

Dovete quindi allenarvi per sviluppare questa **abilità retorica**, non dimenticando che davanti a un uditorio assumono rilievo pure altri aspetti, come la gestualità che accompagna le parole o la direzione dello sguardo. È anche con i movimenti del **corpo** che riuscirete a stabilire un contatto con il pubblico e a farlo partecipe del vostro discorso.

LA DEFINIZIONE DEI RUOLI

Nel torneo “A suon di parole” il percorso per costruire un discorso convincente non è individuale, ma richiede il contributo di tutta la classe. Etimologicamente, convincere significa *cum-vincere*, cioè **vincere insieme**. Il vostro deve essere quindi un lavoro di squadra.

L'insegnante è il vostro allenatore e vi aiuterà a capire qual è il ruolo nel quale ciascuno può dare il meglio di sé: quello della ricerca dei materiali o della strutturazione degli argomenti o della confutazione o della stesura del discorso o dell'esposizione delle argomentazioni e delle contro-argomentazioni durante la gara. Nessuno di voi abbia timore a proporsi e ad esporsi; grazie al torneo potrebbe scoprire doti e capacità che non immaginava di avere.

BUON ALLENAMENTO!