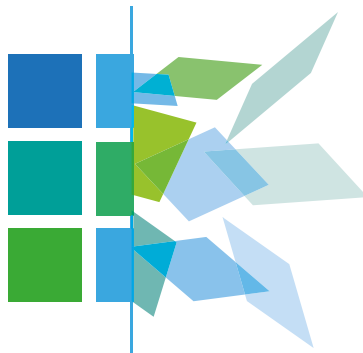


AVANGUARDIE EDUCATIVE



È un Movimento d'innovazione aperto alle scuole italiane e che mira a creare una rete per concorrere a superare limiti e inerzie a livello didattico, strutturale e organizzativo in una società della conoscenza in continuo divenire. Nasce nel 2014 su iniziativa di INDIRE e di 22 scuole fondatrici che hanno sperimentato le cosiddette «Idee» d'innovazione, ispirate dal Manifesto del Movimento e dai suoi 7 «orizzonti di riferimento».

DEBATE (Argomentare e dibattere)

È una delle **Idee** che di anno in anno arricchiscono e incrementano la **Galleria delle Idee per l'Innovazione**, luogo in cui sono raccolte esperienze verificate sul campo da un numero in costante crescita di scuole italiane.





DEBATE

(Argomentare e dibattere)



Disciplina curricolare nel mondo anglosassone, il *debate* consiste in un confronto nel quale due squadre composte da studenti sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (*pro*) o nell'altro (*contro*). L'argomento individuato è tra quelli affrontati di rado nell'attività didattica tradizionale (un argomento non convenzionale, convincente, 'divisivo', spesso provocatorio o 'periferico' rispetto a quelli di una classica lezione).

Dal tema scelto prende il via un vero e proprio dibattito, una discussione formale, non libera, dettata da regole, ruoli e tempi precisi, per preparare la quale sono necessari esercizi di documentazione ed elaborazione critica; il *debate* permette agli studenti di imparare a cercare e selezionare le fonti con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di public speaking e di educazione all'ascolto, ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e, non ultimo, l'autostima.

Il *debate* allena la mente a considerare posizioni diverse dalle proprie e a non fossilizzarsi su personali opinioni, sviluppa il pensiero critico, allarga i propri orizzonti e arricchisce il personale bagaglio di competenze. Il *debate* consente l'acquisizione di competenze trasversali (life skill), quelle attitudini che permetteranno ai giovani, una volta adulti, di esercitare consapevolmente un ruolo attivo in ogni processo decisionale.

Al termine del confronto il docente valuta la prestazione delle squadre attraverso specifiche rubric. L'uso delle ICT è fondamentale nelle prime fasi di preparazione per ricercare fonti ed evidenze vagliate da utilizzare a supporto delle argomentazioni; viceversa, durante il *debate*, per gli obiettivi che la metodologia si prefigge, non è permesso alcun ausilio tecnologico.

Gli «orizzonti di riferimento» del Manifesto del Movimento ai quali, nello specifico, si richiama l'Idea sono il n. **1, Trasformare il modello trasmissivo della scuola**, il n. **2, Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare** e il n. **5, Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza**.



Il quadro teorico di riferimento

Il *debate* affonda le radici nell'oratoria classica e dalle regole dell'argomentare e controargomentare, così come praticate nell'antica Grecia e nelle scuole di retorica in lingua latina per mezzo di esercitazioni preparatorie chiamate *declamationes* e che erano suddivise in *suasoriae* e *controversiae*; ma se si guarda alla storia dell'arte del parlare è necessario sottolineare non solo l'origine classica ma anche il suo legame intrinseco con l'esercizio democratico della parola come espressione stessa dell'identità sia personale che civile.

Alle origini della cultura occidentale, la Grecia offre tracce di protoretorica dal mondo omerico e – tramite la storiografia di Erodoto e Tucide – si ricostruisce, non a caso, il fiorire del confronto nel dibattito politico in concomitanza con la democrazia ateniese del V secolo a.C. e il conseguente sviluppo della demagogia e della sofistica. L'aspetto dialettico è fondante per il procedimento maieutico socratico e per la filosofia prima platonica poi aristotelica.

In epoca romana si porta a sistema l'eredità greca, attraverso la teorizzazione catoniana del *vir bonus dicendi peritus* e il fecondo filtro ciceroniano, che accompagna, in vita e opere, la *res publica* verso l'epilogo. L'età dell'impero attesta da un lato la sterile spettacolarizzazione nella raccolta delle *declamationes* di Seneca il Vecchio, dall'altro il tentativo di riforma dell'istruzione e della società costituito dall'*Institutio oratoria* di Quintiliano e ritorna, con il *Dialogus de oratoribus*, la lettura della crisi dell'oratoria come effetto della crisi politica.

Nel Medioevo il curriculum scolastico è caratterizzato dal trivio grammatica, retorica e dialettica, su cui si fondano le facoltà linguistiche espressive e speculative della modernità. Gli stessi nessi concettuali rivivono nell'approccio filosofico de *Il dominio retorico* di Chaim Perelman (1977), che ci introduce al periodo post-moderno e al nostro tempo.

È metodologia consolidata da tempo nei college e nelle università statunitensi e inglesi: le prime «Società di dibattito», tra cui la *Eunomian Literary Society* dello «Swarthmore College» (Pennsylvania), nacquero alla fine dell'Ottocento del secolo scorso e si proponevano di sviluppare negli studenti le capacità caratteristiche del public speaking e del *debate*, ovvero quelle capacità contraddistinte dal «saper parlare in pubblico» e dal «saper dibattere».



Perché adottare l'Idea

La metodologia *debate* insegna ad andare oltre il dialogo dialettico; è uno stimolante invito a sperimentare il dialogo dialogico ed è capace di sviluppare e rafforzare competenze linguistiche, logiche e relazionali. Allena gli studenti a 'pensare in modo nuovo', nella consapevolezza della necessità di fondare e giustificare ogni argomentazione proposta. Con il *debate* gli studenti diventano agenti del proprio apprendimento: acquisiscono competenze relative a un uso intelligente e creativo del linguaggio, del rispetto dei canoni della comunicazione, compresi quelli della comunicazione digitale. Non solo: mettere in pratica il *debate* implica lo 'smontare' alcuni paradigmi tradizionali, favorendo l'inquiry learning, il cooperative learning e la peer education tra studenti, tra docenti e tra docenti e studenti.

Il *debate* – a livello di progettazione/organizzazione/gestione/realizzazione – implica una rilettura del ruolo e del compito del docente: considerato l'attuale contesto, sempre più complesso e provvisorio, al docente di oggi è chiesto di favorire negli studenti l'acquisizione di competenze e capacità per affrontare le sfide della società della conoscenza, in situazioni problematiche sempre diverse, eppure interconnesse, e in continuo divenire. Per le sue peculiarità, infine, il *debate* trova punti di contatto con uno dei principi ispiratori di «Education First», progetto promosso dalle Nazioni Unite: «l'educazione deve assumere pienamente il suo ruolo centrale nell'aiutare le persone a creare una società più giusta, pacifica, tollerante e inclusiva. Si devono promuovere nelle persone la comprensione, le competenze e i valori di cui hanno bisogno per cooperare nella risoluzione delle sfide globali del XXI secolo» (Ban Ki-Moon, 2012).





Esempio di 'guida di applicazione' dell'Idea

La metodologia *debate*, per le caratteristiche che la contraddistinguono e che sposano i principi di una didattica attiva, laboratoriale, consente allo studente di sentirsi reale protagonista del percorso di apprendimento. Anche la qualità delle relazioni che si viene a determinare tra docente e studente e tra pari interviene nel processo di insegnamento/apprendimento innestando atteggiamenti positivi, creando un circolo virtuoso nel quale autostima e percezione della propria efficacia giocano un ruolo fondamentale anche nel creare le condizioni affinché una pratica didattica innovativa miri a fornire metodologie di lavoro capaci di far cogliere il senso e le finalità delle attività discusse/proposte/svolte.

Esistono varie tipologie di *debate*, in relazione all'età degli studenti e non solo; qui di seguito, in forma sintetica, le fasi di uno dei tanti possibili modelli:

1. *Individuazione dei temi e delle discipline*: definizione a livello di Consiglio di Classe.
2. *Introduzione*: presentazione del tema (topic) alla classe e pronunciamento dell'affermazione del docente (claim).
3. *Primo laboratorio di ricerca online*: raccolta di testi, fonti e informazioni sia *pro* che *contro* la mozione data.
4. *Divisione della classe in gruppi di lavoro*: i gruppi (*pro* e *contro*) possono essere a numero variabile di componenti (2 vs 2; 3 vs 3, ...).
5. *Laboratorio di ricerca a casa e in classe*: raccolta di dati e fonti a supporto delle argomentazioni assegnate.

6. *Preparazione di argomentazioni e controargomentazioni*: lavoro da svolgere a gruppi in aula.
7. *Dibattito*: esposizione delle tesi *pro* e *contro* – almeno 3 *pro* e 3 *contro* – e delle prove a sostegno della validità delle argomentazioni: esempi, analogie, fatti concreti, dati statistici, opinioni autorevoli, principi universalmente riconosciuti, ecc.; sintesi e bilanciamento delle stesse (riguardo i tempi: circa un minuto a intervento, sia nella parte propositiva, sia in quella di critica rispetto a quanto prima sostenuto dalla squadra avversaria).
8. *Valutazione*: voto sulla singola disciplina (contenuti) e voto sul *debate* (ricerca, argomentazione ed esposizione in pubblico).

In azione!

Video. La metodologia *debate* sperimentata in forma semplificata in una scuola primaria (IC «Giannuario Solari» di Loreto, Ancona). Il video è tratto dal sito di INDIRE «Rendere visibile l'innovazione».

<https://bit.ly/3Atf1QO>

Video. La metodologia *debate* sperimentata in forma avanzata in una scuola primaria (IC «Giannuario Solari» di Loreto, Ancona). Il video è tratto dal sito di INDIRE «Rendere visibile l'innovazione».

<https://bit.ly/3AutRH4>

Video. La metodologia *debate* nell'insegnamento della lingua inglese in una scuola secondaria di secondo grado (ISS «Savoia-Benincasa» di Ancona). Il video è tratto dal sito di INDIRE «Rendere visibile l'innovazione».

<https://bit.ly/3IFVpms>



Attori/Ruoli

Dirigente. Supporta il processo curato dagli insegnanti del Collegio dei Docenti e crea le condizioni necessarie affinché la metodologia possa esser attuata in modo ottimale. Stimola i docenti a lavorare in gruppo e informa, anche tramite social media, le famiglie riguardo i risultati ottenuti in termini di soddisfazione, motivazione e coinvolgimento degli studenti.

Docente. Si forma sul metodo, progetta i contenuti didattici secondo il protocollo del *debate* e fornisce input per la configurazione dello spazio e individua le caratteristiche degli arredi e degli strumenti necessari per mettere in pratica le attività contemplate dalla metodologia. Si pone come 'allenatore' degli studenti.

Studenti. Si formano sul metodo, utilizzano simulazioni animate, visualizzano concetti e conducono lavori di gruppo.

Famiglia. Deve essere resa partecipe delle attività svolte tramite questa metodologia, così da avere un suo feedback su sviluppi – anche comportamentali – del giovane. Viene puntualmente informata sulle competenze e sugli apprendimenti maturati grazie alla pratica del *debate*.

Altri

Personale ATA. Evidenzia problematiche e requisiti correlati alle esigenze della vigilanza, alla gestione dei processi didattici, tecnici e amministrativi, alla manutenzione degli strumenti e degli arredi necessari al *debate*.

Spazi/Risorse/Infrastrutture (suggerimenti)

In aula o in altri spazi della scuola. Luoghi adibiti ad ospitare un armadio rack per il posizionamento degli apparati di rete. Sono inoltre necessari un router per consentire la connessione a Internet e la gestione della rete scolastica LAN/W-Lan in tecnologia Ethernet e un firewall per la gestione e il filtraggio del traffico e dei servizi web consentiti.

Risorse tecnologiche e infrastrutturali. Connessione wireless banda ultra-larga, device (smartphone, tablet, notebook, ecc.), LIM, periferiche dedicate, pacchetti unificati di servizi cloud.

Configurazione degli ambienti. Per il lavoro di ricerca argomenti/fonti e condivisione documenti è utile usare un'aula che disponga di arredi flessibili e versatili. Per il *debate* vero e proprio l'ambiente dev'essere configurato disponendo gli arredi (tribunette per il pubblico, podii per i *debaters*, tavolo per la giuria) come nei luoghi in cui si svolgono dibattimenti.



DEBATE

(Argomentare e dibattere)

È bene sapere che...



Mettere in pratica la metodologia *debate* richiede la progettazione di un ambiente di studio/lavoro che preveda, oltre la presenza di tavoli componibili per lo svolgimento delle attività precedenti il dibattito, arredi e strumenti per tipologia e dislocazione simili a quelli che potremmo trovare in una vera e propria aula di tribunale.

È possibile implementare la metodologia CLIL attraverso la progettazione di moduli didattici che prevedano l'uso del *debate* in lingua straniera; in tal modo si promuove lo sviluppo delle competenze

linguistiche e la riflessione su contenuti e tematiche di carattere disciplinare o trasversale; si adempie al mandato normativo (DD.P.R. nn. 88 e 89 del 15 marzo 2010; n. prot. 4969 del 25 luglio 2014); si motivano gli studenti verso l'esercizio delle speaking skill – che spesso risultano le abilità più difficili da sviluppare – considerando il contesto 'fittizio' dell'interazione in classe.

Nel caso la scuola non disponesse di un sufficiente numero di device per gli studenti è opportuno prevedere essenziali Linee guida per politiche attive di BYOD.

Nell'ambito della Legge 107/2015 l'allora MIUR ha promosso le *Olimpiadi Nazionali di Debate* nell'anno scolastico 2016-2017. Le *Olimpiadi* si tengono regolarmente tutti gli anni.

Perché cambiare

- Per superare la logica dello studio inteso come mero apprendimento mnemonico di testi scritti.
- Per favorire l'approccio dialettico.
- Per favorire la pratica di un uso critico del pensiero.
- Per contestualizzare i contenuti della formazione alla società civile.
- Per favorire l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali.
- Per sperimentare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza.
- Per favorire il lavoro in gruppo.



Per aderire ad **Avanguardie educative** occorre che la scuola si riconosca nei principi ispiratori del Manifesto del Movimento e compili il modulo disponibile in avanguardieeducative.indire.it inserendo i dati dell'istituto e indicando una o più **Idee** che intende adottare. La scuola può inoltre proporre un'esperienza, un'azione innovativa che ha sviluppato e consolidato: verrà analizzata da INDIRE, in collaborazione con le scuole fondatrici, per eventualmente trasformarla in **Idea** o integrarla come approfondimento a **Idee** presenti nella **Galleria**. L'adesione dà diritto d'accesso alla piattaforma di assistenza/coaching che, oltre a supportare la scuola nel mettere in atto pratiche organizzative e didattiche orientate all'innovazione, consente di seguire e partecipare a webinar, workshop, talk, momenti formativi in presenza.

Come lavoro di studio e ricerca, il progetto **Avanguardie educative** si pone l'obiettivo di supportare la scuola nel suo percorso di cambiamento a livello didattico, strutturale e organizzativo investigando le possibili strategie di propagazione e messa a sistema dell'innovazione, con particolare attenzione ai fattori abilitanti e a quelli che ne ostacolano la diffusione.

«Rendere visibile l'Innovazione» è il sito di INDIRE che raccoglie e documenta le pratiche in azione delle Idee del Movimento **Avanguardie educative**.



avanguardieeducative.indire.it
ae@indire.it

Avanguardie educative è anche sui canali social Facebook™, YouTube™ e Flickr™.



Ogni Idea costituisce la tessera di un mosaico che mira a rivoluzionare l'organizzazione della didattica, del tempo e dello spazio del 'fare scuola'; ciascuna **Idea** è il frutto di reali esperienze verificate sul campo. Le **Idee** presenti nella **Galleria** non devono esser considerate come 'unità indipendenti', ma piuttosto come tessere di un mosaico. La singola **Idea** non ha, da sola, la forza per 'scardinare' i meccanismi inerziali che 'ingessano' la scuola, spesso persa dietro a pratiche burocratiche e poco incline alla sperimentazione e alla ricerca; tuttavia può essere un primo passo per rompere l'inerzia e innescare dinamiche di cambiamento e di 'contagio' fra scuole.

Per saperne di più su questa **Idea**, puntare la fotocamera sul QR Code qui a fianco.



INDIRE ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA

INDIRE è il più antico ente di ricerca del Ministero dell'Istruzione. Fin dalla nascita, nel 1925, accompagna l'evoluzione del sistema scolastico italiano investendo in formazione e innovazione e sostenendo i processi di miglioramento della scuola. INDIRE è punto di riferimento per la ricerca educativa in Italia.

via Michelangelo Buonarroti, 10 - 50122 Firenze
tel. [+39]0552380301
www.indire.it

Programmazione dei Fondi Strutturali Europei 2014-2020 - Programma Operativo Nazionale plurifondo «Per la Scuola - Competenze e ambienti per l'apprendimento» FSE/FESR-2014/IT05M2OP001 - Asse I «Istruzione» - OS/RA 10.2 - «Miglioramento delle competenze chiave degli allievi» - Azione 10.2.7 «Azioni di sistema per la definizione di modelli, contenuti e metodologie innovative (anche con declinazione a livello territoriale)» - Progetto: «Processi di innovazione organizzativa e metodologica - Avanguardie educative» - Codice progetto: 10.2.7.A1-F-SEPON-INDIRE-2017-1 (CUP B55G17000000006).

[AE-DEB-10-2021]

