

# A SUON DI PAROLE: IL BYOD IN CLASSE

## Il dibattito argomentativo sul quale si sfideranno Emanuela Costanzino e Amerigo William De Pisapia del liceo Rosmini di Rovereto

"A suon di parole" è un **TORNEO** di dibattito dove gli studenti si affrontano e cercano di vincere delle gare basate non su una disciplina sportiva 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". Obiettivo primario del torneo è la promozione di competenze logico/argomentative e linguistiche dei partecipanti nell'ambito del parlato, della capacità di esprimersi in pubblico e della comunicazione non verbale: "A suon di parole" è l'unica iniziativa che potenzia **le competenze del parlato negli studenti**. Inoltre nella sua versione inglese (Word Games), e in futuro tedesca, rafforza le competenze anche nelle **lingue straniere** e non solo nella lingua madre. Parimenti il torneo costituisce un percorso formativo alla pratica democratica, al confronto civile, promuovendo lo sviluppo delle **competenze sociali e civiche**.

La rilevanza formativa del progetto può essere inquadrata nell'ambito

- della Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa alle competenze chiave
- dei Regolamenti nazionali per il riordino del Secondo ciclo di istruzione
- dei Piani Provinciali di Studio del Trentino
- del Piano Trentino Trilingue

Il progetto nasce da molteplici considerazioni, ma la principale fa riferimento alla constatazione di una debolezza oggettiva del dibattito pubblico nella nostra società e all'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 e sorvegliata. In un contesto ludico, e tuttavia sorvegliato dal punto di vista razionale, il torneo di dibattito incentiva l'educazione all'ascolto e a quel confronto civile che passa attraverso l'analisi delle argomentazioni avverse.

L'attività è realizzata all'interno di un percorso sperimentale iniziato nel 2011 e promosso da **IPRASE** assieme al **Dipartimento di Scienze Giuridiche della Facoltà di Giurisprudenza** e alle **Politiche giovanili del Comune di Trento**, con l'intenzione di realizzare e mettere a punto un modello di gara dibattimentale che possa coinvolgere un numero sempre maggiore di studenti e Istituti scolastici del ciclo secondario di secondo grado.