

## LINEE GUIDA PER LA GIURIA E IL PRESIDENTE

La giuria che valuterà il dibattito è **composta da 5 persone**, che possono essere volontari, sostenitori/simpatizzanti di WeWorld, partner di progetto, dipendenti di aziende che sostengono Exponi, **docenti, genitori e studenti delle scuole partecipanti, a patto che la sfida non interessi una loro classe.**

In particolare, una novità dell'XI edizione di Exponi prevede che all'interno della giuria siano **sempre presenti 2 studenti/esse scelti/e dal docente referente tra alunni/e delle classi II, III, IV o V. Questa nuova composizione deve essere rispettata in tutte le fasi del torneo, ma in quella degli spareggi e delle finali è necessario che i/le giudici siano sempre esterni alle scuole interessate.** I giudici del dibattito, che possono anche valutare più volte la stessa squadra, sono informati sulle date degli incontri nelle scuole con almeno 7-10 giorni di preavviso.

**Tutti i membri della giuria riceveranno una formazione ad hoc da parte di WeWorld durante il mese di ottobre 2024.**

### *Cosa serve per ricoprire il ruolo?*

- ✓ Una mente aperta;
- ✓ Buona capacità di ascolto attivo e di valutazione oggettiva;
- ✓ Buona capacità di fare critiche costruttive;
- ✓ Potersi spostare facilmente per raggiungere i luoghi dove si terranno i dibattiti;
- ✓ Personale interesse per tematiche di attualità.
- X **Non occorre conoscere approfonditamente le tematiche.**

### *1. Valutazione in fase di dibattito e post dibattito*

Durante il dibattito si suggerisce di prendere appunti (parole e concetti chiave) provando però a non perdere passaggi importanti della sfida in corso. **Gli appunti possono essere presi sulla scheda di valutazione, utilizzando gli appositi spazi**, e la giuria può approfittare delle pause per riorganizzarli e stimare i primi punteggi per gli oratori che si sono avvicinati. Tutte le note sono confidenziali e non devono essere pubblicate dopo il dibattito. **Va ricordato che non è ammesso dare un giudizio complessivo di parità alle due squadre, ma è possibile che due oratori di squadre avverse conseguano un punteggio identico.**

Una volta finito il dibattito, la giuria si ritirerà 10-15 minuti in separata sede per assegnare i punteggi definitivi e decretare la squadra vincitrice. **Ogni giudice darà una preferenza alla squadra che, secondo le proprie valutazioni, ha guadagnato il punteggio più alto. Ad esempio: un giudice che ha assegnato in totale 41 punti alla squadra PRO e 33 alla squadra CONTRO, darà la sua preferenza alla squadra PRO.** Ogni giudice è monocratico, ovvero decide quale delle due squadre prevale ispirandosi a specifici criteri; per quanto sia importante il confronto di opinioni e valutazioni con gli altri membri della giuria, il giudizio del singolo rimane insindacabile.

Giudizio	Punteggio	Casistica
Vittoria all'unanimità	<b>5 a 0</b>	Tutti e 5 i giudici votano per la stessa squadra: ovvero tutti i giudici danno il punteggio più alto alla medesima squadra
Vittoria a maggioranza	<b>4 a 1 oppure 3 a 2</b>	4 giudici su 5 votano per la stessa squadra, solo 1 giudice vota per l'altra. Oppure 3 giudici su 5 votano per una stessa squadra, solo 2 per l'altra.

**A determinare la vittoria e la sconfitta di un team sono le preferenze finali dei 5 giudici** (5-0 se tutti e 5 i giudici hanno assegnato la vittoria alla stessa squadra, oppure 4-1 se quattro giudici hanno attribuito la vittoria ad

un team mentre un quinto giudice al team opposto) o 3 a 2 se tre giudici hanno attribuito la vittoria ad un team **due per l'altra NON la somma dei punteggi assegnati dai 5 giudici.**

**Non è ammessa parità**, per cui ogni giudice deve assegnare la vittoria a una squadra o all'altra sulla base dei punteggi dati a ogni singolo oratore.

**Ricordiamo che nella sola fase di Istituto**, che dovrebbe essere una prima fase preparatoria, con il consenso delle squadre e dei docenti referenti, i **giudici possono convocare i singoli oratori in separata sede** per condividere con loro una breve valutazione sulla performance e dare loro dei consigli. **Il tutto deve precedere la fase di comunicazione pubblica del risultato** e non dovrebbe durare più di un minuto per oratore.

Compilate le griglie definitive di valutazione, in fase di comunicazione dei risultati alle squadre, **è necessario che ciascun giudice, o soltanto chi è eletto portavoce, giustifichi e motivi i punteggi in maniera costruttiva, oggettiva e mai personale.**

**Si dovranno fornire spiegazioni su come a loro giudizio (insindacabile) si è svolto il dibattito**, indicando punti di forza e debolezza di entrambe le squadre e fornendo suggerimenti utili ad **approfondire la reale conoscenza** del tema (per esempio perché ci sono stati aspetti importanti che le squadre non hanno considerato o sufficientemente esaminato o, viceversa, punti non pertinenti o rilevanti su cui si sono concentrate troppo), ad **affinare lo stile o l'esposizione degli oratori**. La giuria deve sempre fornire indicazioni di miglioramento senza personalizzare le valutazioni. Inoltre, **la motivazione non va mai riferita ad una persona in particolare ma, all'opposto, alla squadra nella sua totalità**. La comunicazione dei risultati non dovrebbe durare più di 3 minuti.

**In seguito, si proclamerà la squadra vincitrice, indicando il punteggio finale: vittoria all'unanimità (5 giudici a 0), vittoria a maggioranza (4 giudici a 1 o 3 giudici a 2).**



**Uno dei giudici o il docente referente avrà il compito di inviare una foto o scannerizzazione leggibile della tabella di riepilogo con i punteggi a WeWorld via e-mail a [exponi@weworld.it](mailto:exponi@weworld.it).** Se ciò potesse avvenire direttamente dalla scuola luogo del dibattito, al termine del dibattito stesso, si potrebbero evitare lungaggini nella ricezione delle schede. **Solo**

**le schede ricevute in questo modo posso attestare il regolare svolgimento del dibattito e concorrere alla definizione della classifica d'Istituto.**



## **2. Tabella di valutazione: cosa viene valutato e come**

La Tabella di valutazione è articolata nelle 5 fasi principali del dibattito: 1. Intervento di apertura del capitano, 2. Argomentazione del 1° relatore/oratore, 3. Argomentazione del 2° relatore/oratore; 4. Dibattito libero, 5. Conclusione del capitano.

Per ogni fase, si chiede ai giudici di valutare:

1. Conoscenza e comprensione dei contenuti, capacità di dibattere e strategia argomentativa.
2. Stile espositivo.

TABELLA VALUTAZIONE DIBATTITO SINGOLO GIUDICE (PUNTI DA 1 A 5)				
ISTITUTO _____		TEMA _____	DATA _____	
Squadra PRO: _____		Squadra CONTRO: _____		
<b>Apertura dei Capitani</b> 3 minuti				
Squadra PRO	Punti da 1 a 5			Squadra CONTRO
	Contenuti, logica argomentativa e contro argomentativa	Introduce tema, architettura dell'intervento, tesi principale sostenuta e argomenti che saranno approfonditi. Cita appropriatamente.	Contenuti, logica argomentativa e contro argomentativa	
	Capacità oratoria: stile	Uso del corpo e della voce, capacità di tenere desta l'attenzione, uso degli appunti occasionale, rispetto del pubblico e dell'avversario, comunicazione efficace.	Capacità oratoria: stile	
<b>Argomentazione Primo Relatore</b> 3 minuti				
Squadra PRO	Punti da 1 a 5			Squadra CONTRO
	Contenuti, logica argomentativa e contro argomentativa	Individua punti deboli della tesi avversaria, ne dimostra la non validità con argomentazioni logiche appropriate e rafforza la tesi della propria squadra.	Contenuti, logica argomentativa e contro argomentativa	
	Capacità oratoria: stile	Uso del corpo e della voce, capacità di tenere desta l'attenzione, uso degli appunti occasionale, rispetto del pubblico e dell'avversario, comunicazione efficace.	Capacità oratoria: stile	
2 minuti di pausa				
<b>Argomentazione Secondo Relatore</b> 3 minuti				
Squadra PRO	Punti da 1 a 5			Squadra CONTRO
	Contenuti e logica argomentativa e contro argomentativa	Controbatte ai punti deboli della propria tesi criticati, attacca la tesi avversaria su nuovi punti con nuovi argomenti.	Contenuti e logica argomentativa e contro argomentativa	
	Capacità oratoria: stile	Uso del corpo e della voce, capacità di tenere desta l'attenzione, uso degli appunti occasionale, rispetto del pubblico e dell'avversario, comunicazione efficace.	Capacità oratoria: stile	
2 minuti di pausa				
<b>Dibattito libero</b> 8 minuti				
Squadra PRO	Punti da 1 a 5			Squadra CONTRO
	Contenuti e logica argomentativa e contro argomentativa	Intervengono almeno una volta 2 componenti della squadra, controbattendo in modo efficace e logico agli argomenti della squadra avversaria.	Contenuti e logica argomentativa e contro argomentativa	
	Capacità oratoria: stile	Intervengono senza togliere la parola all'avversario e concedendogli tempo per rispondere. Stile: Uso del corpo e della voce, capacità di tenere desta l'attenzione, uso degli appunti occasionale, rispetto del pubblico e dell'avversario, comunicazione efficace.	Capacità oratoria: stile	
2 minuti di pausa				
<b>Dibattito libero</b> 8 minuti				
Squadra PRO	Punti da 1 a 5			Squadra CONTRO
	Contenuti e logica argomentativa e contro argomentativa	Intervengono almeno una volta 2 componenti della squadra, controbattendo in modo efficace e logico agli argomenti della squadra avversaria.	Contenuti e logica argomentativa e contro argomentativa	
	Capacità oratoria: stile	Intervengono senza togliere la parola all'avversario e concedendogli tempo per rispondere. Stile: Uso del corpo e della voce, capacità di tenere desta l'attenzione, uso degli appunti occasionale, rispetto del pubblico e dell'avversario, comunicazione efficace.	Capacità oratoria: stile	
2 minuti di pausa				
<b>Conclusione Capitani</b> 3 minuti				
Squadra PRO	Punti da 1 a 5			Squadra CONTRO
	Contenuti e logica argomentativa e contro argomentativa	Risponde alle contro-argomentazioni della squadra avversaria e riassume e difende l'argomentazione della propria squadra. Appello finale.	Contenuti, logica argomentativa e contro argomentativa	
	Capacità oratoria: stile	Uso del corpo e della voce, capacità di tenere desta l'attenzione, uso degli appunti occasionale, rispetto del pubblico e dell'avversario, comunicazione efficace.	Capacità oratoria: stile	
I giudici si prendono 10'-15' di tempo per le valutazioni complessive e per decretare il vincitore.				
TOTALE		TOTALE		
_____		_____		

### 2.1. Valutare i contenuti

- a. **Conoscere e comprendere il tema:** dimostrare di conoscere il tema nella sua generale complessità, in maniera approfondita e critica, e di aver indagato gli aspetti essenziali della specifica tesi da supportare.
- b. **Centrare il punto:** evidenziare sin dalle prime battute i punti di forza centrali di una tesi e riportare la discussione su questi punti nel caso in cui il dibattito devii dagli argomenti principali.
- c. **Attendibilità, uso e varietà di fonti pertinenti:** è molto importante indicare le fonti in modo da rendere attendibile ciò che si sta affermando. Una citazione senza fonte è di poco valore e facilmente contestabile. Devono essere fonti chiare, certe e autorevoli. L'uso delle citazioni non deve mai prevalere sullo sviluppo del discorso argomentativo, ma esserne al servizio.  
**ALTERNATIVA:** Oltre che avvalorare il fondamento della propria tesi, l'uso di dati e informazioni provenienti da fonti certe, attendibili e autorevoli è fondamentale per una comprensione analitica del tema. Approfondire e verificare le fonti, infatti, consente di distinguere la realtà oggettiva dai propri convincimenti personali e/o dai propri pregiudizi, anche inconsci, sviluppando così la capacità di pensare criticamente.

#### 2.1.1. Valutare la capacità di dibattere e la strategia argomentativa

- a. **Rigore logico e consequenzialità:** abilità nel mostrare che da certe premesse si possono dedurre solo determinate conclusioni e, quindi, provare il valore di tali premesse, difendendole dalle critiche avversarie.
- b. **Gioco di tesi e antitesi:** nei passaggi successivi all'intervento del capitano, si dovranno rilevare le criticità, le debolezze o inesattezze dell'orazione precedente, cioè gli errori logici o l'erroneità delle premesse e/o delle conclusioni. sarà molto importante mettere in difficoltà l'avversario.
- c. **Costrutti ben formulati e coerenti con la linea della squadra:** l'intervento deve articolarsi in tre parti: incipit, svolgimento e conclusione. L'ordine di tale costrutto può essere abilmente nascosto per scopi "strategici" (non mostrare subito le carte migliori, tenersi dimostrazioni ad effetto per le conclusioni ecc.), ma deve essere chiaro a tutta la squadra.
- d. **Coinvolgimento componenti della squadra:** indica la capacità del gruppo non solo di agire in sintonia coordinando gli interventi da un punto di vista logico e argomentativo, ma anche di valorizzare i differenti apporti personali e di garantire che ogni componente sia coinvolto attivamente, riconoscendone e mettendone in risalto le diverse capacità

### 2.2. Valutare lo stile

- a. **Chiarezza della esposizione:** frasi semplici, periodi brevi e consequenziali, parole comprensibili o, se settoriali (tecnicismi, acronimi, inglesismi ecc.), opportunamente spiegati e contestualizzati.
- b. **Capacità di coinvolgere e di mantenere l'interesse:** abilità nel creare empatia fin dalle prime frasi con il pubblico; utilizzo di esempi e storie emotivamente coinvolgenti; capacità di drammatizzare un concetto o, al contrario, abilità nell'uso dell'ironia.
- c. **Comportamento non verbale:** uso di tutti gli strumenti non verbali a supporto della comunicazione e della tesi che si sta difendendo (gestualità, contatto visivo, tono e volume della voce, uso strategico di pause).
- d. **Linguaggio inclusivo:** linguaggio libero da termini che riflettano opinioni pregiudizievoli, stereotipate o discriminatorie verso determinati gruppi di persone, e che permetta di rappresentare tutte le sfere sociali, evitando distinzioni legate all'identità di genere, all'origine, colore della pelle, religione, abilità, condizioni economiche, orientamento sessuale e così via.

### 3. Punteggi

Ogni giudice può assegnare minimo 10 punti e massimo 50 punti totali ad una squadra. Ogni squadra può ottenere un minimo di 10 punti e un massimo di 50 da ciascun giudice, ovvero un minimo di 50 e un massimo di 250 dai cinque giudici.

I punteggi previsti vanno da un minimo di 1 a un massimo di 5 (non è consentito né dare 0 né dare punteggi parziali, come 1.5, 2.7 ecc.) e sono relativi ai due ambiti appena descritti: 1. contenuti, logica argomentativa e

contro argomentativa; 2. capacità oratoria e stile. Dunque, **si possono assegnare massimo 5 punti per contenuti, logica argomentativa e contro argomentativa, e massimo 5 punti per capacità oratoria.**

**I punteggi vengono assegnati per ciascuna delle 4 fasi del dibattito (10 pt. per l'apertura dei capitani, 10 pt. per l'argomentazione dei due oratori, 10 pt. per il dibattito libero, 10 pt. per la conclusione dei capitani) e corrispondono a questi livelli di giudizio:**

- Non del tutto sufficiente: **1 punto;**
- Sufficiente: **2 punti;**
- Discreto-buono: **3 punti;**
- Più che buono: **4 punti;**
- Eccellente: **5 punti.**

**Le valutazioni devono tenere conto del ruolo svolto all'interno della squadra e della fase del dibattito, in particolare:**

1. **Per il Capitano si dovrà valutare 1) l'intervento di apertura**, cioè il modo in cui introduce il tema, espone l'architettura dell'intervento della propria squadra, la tesi principale sostenuta e i temi trattati in seguito. Quindi dovrà mostrare di conoscere bene il tema, centrare il punto, sviluppare una serie di contenuti che aiutino a focalizzare gli aspetti su cui il ragionamento della squadra *dovrebbe* svilupparsi. La strategia argomentativa *andrebbe* adattata anche a quanto sosterrà la squadra avversaria: proseguire sulla propria linea senza tener conto di quanto dicono gli avversari dimostra una scarsa capacità di ascoltare attentamente e comprendere le critiche mosse alla propria tesi. Vengono inoltre valutati la capacità di tenere alta l'attenzione e lo stile espositivo. **2) L'intervento conclusivo**, cioè il riassumere e difendere l'argomentazione della propria squadra, con un appello finale all'uditorio ed ai giudici.
2. **Per il primo e il secondo oratore**, si deve tenere conto dei diversi ruoli all'interno del dibattito, benché integrati fra di loro e con l'intera strategia di squadra. In particolare, "l'Oratore 1" (il primo a parlare dopo l'apertura del Capitano) ha il compito specifico di **mostrare i punti deboli della tesi avversaria, argomentandoli**. L' "Oratore 2", invece, deve **ribattere punto per punto alle critiche ricevute dall' "Oratore 1" della squadra avversaria e rafforzare la tesi della propria squadra**, eventualmente sollevando ulteriori interrogativi rispetto ad altri elementi della posizione dell'altra squadra.<sup>1</sup>
3. Infine, nella **fase di dibattito libero**, che segue gli interventi dei due oratori e precede le conclusioni del capitano, si suggerisce di valutare le macroaree di contenuti, logica e stile **dell'intera squadra**, considerandola nella sua totalità e andando oltre l'impressione lasciata da ogni singolo componente, così da arrivare ad un giudizio globale che tenga conto dell'apporto di ciascun membro. Dovrà, inoltre, essere prestata attenzione al bilanciamento e all'equilibrio degli interventi: se, in una squadra, contribuiscono più persone con contenuti appropriati e interessanti e, quindi, l'intervento non è monopolizzato da un unico membro, ciò dovrà essere tenuto in considerazione dalla giuria in senso favorevole.

### **3.1 Guida all'assegnazione dei punteggi**

L'esperienza italiana ed internazionale mostrano che possono coesistere diversi approcci rispetto al dibattito scolastico: ruolo del singolo oratore vs quello della squadra, contenuti vs retorica, logica argomentativa vs capacità di coinvolgimento del pubblico ecc. EXPONI le tue IDEE! si è sempre caratterizzato per la scelta di dare identico peso, nella valutazione, alla componente logico argomentativa e a quella retorica, principalmente con il fine di promuovere quelle capacità che nel comparto scolastico italiano non sono sufficientemente stimolate, ad esempio la capacità di parlare senza timidezza davanti ad un pubblico tenendone desta l'attenzione.

**Tuttavia, spesso, la volontà di ragazzi e ragazze di vincere la competizione tramite un abile uso della**

<sup>1</sup> Le specificità di questi due ruoli si riflettono anche nella tabella di valutazione: si veda la sezione "Contenuti e logica argomentativa/contro argomentativa" per queste due figure.

retorica prevale sull'approfondimento e la conoscenza critica del tema oggetto di dibattito che sono, all'opposto, lo scopo principale del programma educativo di WeWorld. Con il dibattito, vogliamo dare voce ai giovani su temi di attualità, educandoli con un metodo didattico alternativo e inusuale, spingendoli ad approfondire in maniera critica argomenti che sono realmente oggetto di discussione nelle agende globali, ma che non necessariamente si affrontano in classe. Per assicurare che le squadre tengano sempre a mente questo obiettivo prioritario, i giudici sono chiamati a prestare particolare attenzione alla componente logico argomentativa, che pur contando comunque per il 50% della valutazione, può guidare i giudici in una valutazione più chiara e puntuale delle squadre.

### 3.2 Contenuti e logica argomentativa – contro argomentativa

- **Contenuti:** per dimostrare una tesi bisogna suffragarla con argomenti comprensibili, plausibili e fondati. Gli argomenti possono anche non essere numerosi e, all'opposto, essere pochi ma incisivi. Come già specificato, sebbene non sia possibile ai giudici verificare le fonti, qualche citazione di fonte può essere d'aiuto, sarà la squadra avversaria che, se ha condotto una ricerca approfondita, potrà mostrare che il contenuto argomentativo sostenuto dagli avversari è debole, impreciso o fuorviante, criticando la fonte e, se necessario, citandone altre.
- **Logica argomentativa e contro argomentativa:** gli argomenti devono poter essere tra loro legati e coerenti con il tema. **La scheda tematica va letta con attenzione:** anche se non è consentito andare fuori tema, è possibile che le squadre analizzino un aspetto che pur non essendo indicato nella scheda è rilevante e pertinente. Soprattutto, ogni affermazione della squadra avversaria che sia centrale nella argomentazione va contestata, e non lasciata passare inosservata, controbattendo, sollevando domande, chiedendo chiarimenti. La squadra che non risponde agli argomenti sollevati da quella avversaria dovrebbe essere penalizzata con un punteggio inferiore.

### 3.3 Capacità oratoria e stile

È consentito avere degli appunti come traccia e usarli come guida del discorso guardandoli di quando in quando (soprattutto se si devono riportare dati specifici o citazioni) ma **non è ammessa la loro sostituzione al discorso:** se un componente della squadra legge costantemente gli appunti o li usa in maniera sistematica, la giuria dovrà tenerne conto penalizzandolo. L'oratore che termina il proprio discorso in anticipo, oltre 30 secondi prima del tempo a disposizione, va sanzionato con un punteggio inferiore, mentre uno sfioramento di 15 secondi del tempo a disposizione è consentito senza penalità.

Rispetto ai comportamenti non verbali, **ogni ragazzo/a sceglierà lo stile più adatto alla sua personalità e inclinazioni**, a patto di tenere alta l'attenzione del pubblico. A questa condizione, si potranno adottare stili più o meno pacati, retorici, enfatici, teatrali, nel rispetto delle personalità di ogni componente della squadra. Uno stile perfetto e sempre vincente non esiste!

**Ricordiamo anche che il rispetto dell'avversario e del pubblico implica il divieto di offendere e metterne in dubbio la buona fede.**

#### **UTILIZZO TABLET, PC e CELLULARI**



**NON è mai consentito** durante i dibattiti l'uso di PC, cellulari, tablet o supporti video, per alcuna finalità (ricerca, cronometro, consultazione degli appunti, mostrare dati/grafici). È consentito esclusivamente l'uso di appunti cartacei, cartelloni o fotografie e i cellulari e tablet dovranno essere tenuti spenti. **Il tempo sarà misurato da un cronometrista.**

### 4. Il Presidente del dibattito

Il ruolo del presidente è quello di "dirigere" il dibattito dal momento introduttivo a quello conclusivo. Per prima cosa, accoglie le squadre e la giuria, controlla che tutti i partecipanti siano presenti e dà inizio al debate dopo avere letto l'introduzione alla tematica.



In secondo luogo, dovrà occuparsi di ricordare le motivazioni alla base di “Exponi le tue IDEE!”, che vanno ben oltre la semplice competizione tra squadre. **Nella fase di spareggio e delle finali, il Presidente svolgerà inoltre il compito di cronometrista:** terrà i tempi con un cronometro, A 30 secondi dalla scadenza dei 3 minuti farà squillare un campanello (precedentemente predisposto), allo scadere dei 3 minuti farà suonare di nuovo il campanello. I presidenti/cronometristi segnaleranno ad alta voce il tempo impiegato per gli interventi solo se questo si conclude prima di 3:00 minuti oppure oltre 3:15 minuti. Questo avviso serve come alert per giudici e oratori. Non viene invece segnalato il tempo impiegato nel caso in cui vengano rispettati i tempi. **Prima del dibattito libero** ricorderà le seguenti regole:

- Il dibattito libero ha una durata massima di 8 minuti, che possono essere interrotti se non ci sono più argomentazioni da parte di nessuna delle due squadre;
- Devono intervenire almeno 2 oratori per ogni squadra (se non avviene lo segnala ai giudici al termine del dibattito libero);
- Non possono intervenire gli uditori critici ma possono suggerire ai compagni;
- Gli oratori prenotano il proprio intervento alzando la mano, sarà il presidente a dare la parola secondo l'ordine con cui i membri delle squadre hanno alzato la mano;
- L'ordine con cui il presidente concede la parola è quello di alzata di mano, non è necessario un alternarsi di PRO e CONTRO;
- Sono vietati i monologhi per fare in modo che ci sia tempo per gli interventi di tutti (se un intervento si dilunga il presidente può interrompere); A 30 secondi dalla fine, quindi a 7 minuti e 30 secondi, il presidente suonerà la campanella, la persona che ha la parola in quel momento, è invitata a non aprire nuove questioni o sollevare domande a cui non si potrebbe rispondere per mancanza di tempo.
- Da regolamento inizia un oratore della squadra PRO.

### *5. Le tabelle di Valutazione*

La **Tabella di valutazione giudice** è la tabella ufficiale che dovrà essere compilata in tutte le sue parti ed inviata a WeWorld.

La **Tabella appunti giudice** si compone di quattro pagine contenenti: le griglie per la valutazione dei singoli oratori, uno spazio per gli appunti, la guida alla compilazione.

La **Tabella riepilogo** si compone di una griglia in cui inserire il punteggio generale dato dai 5 giudici al dibattito da inviare a WeWorld.

Le **Tablelle di valutazione dei 5 giudici** e la **Tabella di riepilogo** devono essere inviate a WeWorld immediatamente dopo il termine del dibattito via e-mail ai recapiti riportati sotto nella sezione “HELP DESK”. Le schede dovrebbero essere scannerizzate e inviate direttamente dalla scuola al termine del dibattito. Le squadre che volessero delucidazioni sui giudizi devono rivolgersi all’Help desk di WeWorld e non ai giudici.

### **CALENDARIO**

- **7 ottobre 2024 – 31 ottobre 2024:** formazione online sulla metodologia del dibattito in ottica inclusiva.
- **Fine ottobre 2024 - gennaio 2025:** fase interna di Istituto.
- **Marzo 2025 - aprile 2025:** Spareggio su base territoriale o regionale
- **Maggio 2025-giugno 2025:** Finali nazionali durante i Debate Days



### HELP DESK

**Tutte le informazioni, i materiali di consultazione e approfondimento, le schede informative e valutative, l'agenda degli eventi e, più in generale, tutto quanto ruota intorno a EXPONI le tue IDEE! è disponibile su <https://www.weworld.it/partecipa/exponi-le-tue-idee>.**

Per qualsiasi dubbio sarà inoltre possibile rivolgersi all'Help Desk appositamente messo a disposizione da WeWorld. L'Help desk risponde con orario di ufficio ai seguenti numeri, dal lunedì al venerdì:

**Orario di ufficio:** 02.55231193 (centralino)

**Orario di ufficio:** cell. 345.1458630 (Luisa Podaru)

**Fax.** 02.56.81.64.84

Oppure via e-mail all'indirizzo: [exponi@weeworld.it](mailto:exponi@weeworld.it)