

EXPONI LE TUE IDEE!



Competizione educativa di dibattiti per studenti e studentesse delle scuole superiori

**REGOLAMENTO FASE DI SPAREGGIO
SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO**

a.s. 2024-2025
WeWorld Onlus

© WeWorld Onlus

Tutti i diritti sono riservati. Il copyright di questo Vademecum appartiene a WeWorld Onlus. La riproduzione del materiale contenuto in questa pubblicazione è autorizzato per fini educativi non commerciali solo a condizione che la fonte sia propriamente citata e previo permesso scritto del Team Educazione (exponi@weworld.it) del Dipartimento Domestic Programs di WeWorld Onlus.

INDICE

Indice

GLI SPAREGGI	4
I temi da dibattere	4
Ruoli degli studenti nello svolgimento del dibattito	5
FAQs su cambiamenti e contrattempi	6
Scelta luogo dei dibattiti	6
IMPORTANTE	7
Ordine degli interventi e tempistiche	8
Regole del Dibattito Libero	9
Articolazione delle sfide	10
Cosa viene valutato e come	12
Parità negli spareggi	13
Procedura alternativa agli spareggi	14
Il pubblico	14
Modifiche o controversie	14
Help desk	14

GLI SPAREGGI

Le squadre vincitrici d'Istituto acquisiscono il diritto a sfidare le altre vincitrici d'istituto del medesimo raggruppamento, definito da WeWorld Onlus su base territoriale, per designare la squadra che parteciperà alle finali. Per gli spareggi e le finali, le singole squadre possono selezionare oratori, capitani, uditori critici, ricercatori ecc. in base alle capacità espresse dai ragazzi e dalle ragazze durante la fase di istituto. Le squadre partecipanti agli spareggi si incontreranno un giorno tra il 10 marzo e il 18 aprile 2025 presso una scuola del loro raggruppamento o sulla piattaforma Zoom di WeWorld Onlus.

I giudici sono indicati da WeWorld Onlus con il supporto eventuale delle scuole partecipanti.

Nella stessa mattinata o pomeriggio si potranno svolgere una o più gare di spareggio al fine di giungere alla definizione della squadra vincitrice del raggruppamento. A titolo puramente esemplificativo: Raggruppamento Nord Est 1, 4 squadre partecipanti allo spareggio (A, B, C, D)

- Spareggio 1: Squadra A contro Squadra B
- Spareggio 2: Squadra C contro Squadra D
- Vincitrice spareggio 1 contro vincitrice spareggio 2

Nel caso il raggruppamento preveda un numero inferiore di squadre partecipanti (es. 3) gli spareggi saranno organizzati con l'obiettivo di arrivare comunque ad una squadra vincitrice. Ad esempio:

- Spareggio 1: Squadra A contro Squadra B
 - Spareggio 2: Squadra B contro Squadra C
 - Spareggio 3: Squadra C contro Squadra A
- La squadra che ha accumulato più punti accede alla fase finale.

Nel caso di raggruppamento a 2 squadre:

- Sfida diretta: Squadra A contro Squadra B

I temi da dibattere

È una competizione tra studenti provenienti da scuole superiori italiane (**II, III, IV anno, gli studenti del V anno possono partecipare come membri della giuria**) che dibattono sui temi globali di grande attualità: diritti umani e ambientali, inclusione, partecipazione, tutela ambientale, non discriminazione, migrazione e sviluppo, giustizia climatica e sociale, politiche giovanili, cittadinanza attiva, modelli di produzione e consumo...

Anche per l'edizione 2023-2024, gli argomenti saranno ispirati agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs). I temi sono illustrati da una scheda introduttiva formulata da *WeWorld Onlus*. Le tesi da dibattere saranno rese note in anticipo, così che le squadre possano avere il tempo di preparare gli interventi.

Durante la fase di Spareggio i temi e le tesi pro e contro saranno scelti ed assegnati alle squadre direttamente da *WeWorld Onlus*.

Ruoli degli studenti nello svolgimento del dibattito

COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA DURANTE IL DIBATTITO

Alla fase di spareggio potrà partecipare la **squadra vincitrice della fase d'istituto composta da 6 studenti**: capitano, due relatori e tre uditori critici a cui si aggiungerà il/la **prof. referente**.

In alternativa, la **squadra potrà essere mista**, composta cioè da studenti delle classi che hanno partecipato alla fase di istituto, scelti secondo un criterio stabilito internamente da ogni singolo istituto.

Sarà prevista anche la partecipazione del pubblico, sia in presenza (se le norme e gli spazi lo permetteranno) oppure online in modalità "silenziosa".

Tra una sfida e l'altra i 6 componenti devono rimanere sempre gli stessi, ma è possibile (non obbligatorio) effettuare cambi di ruoli tra capitano, relatori e uditori critici, secondo il seguente modello (esempio):

Es. Dibattito 1: Squadra A composta da Paperino (Capitano), Topolino e Minni (Relatori), Pluto, Cip e Ciop (Uditori Critici).

Dibattito 2: Squadra A composta da Pluto (Capitano), Paperino e Ciop (Relatori), Minni, Cip e Topolino (Uditori Critici)

Qualora PRIMA del DEBATE ci fosse un'emergenza/problematica e dovesse presentarsi la necessità di sostituire un oratore/oratrice, è necessario avvisare immediatamente lo staff di WeWorld Onlus, pena l'esclusione dalla gara.

Nel caso in cui l'organizzazione dovesse riscontrare un'irregolarità da parte di una squadra o di un membro partecipante, WeWorld Onlus si riserva di applicare una penalità che verrà valutata per ogni singolo caso.

LA SQUADRA È COMPOSTA DA 6 STUDENTI, COSÌ SUDDIVISI:

Il capitano terrà il discorso di apertura e tirerà le conclusioni.

Discorso di apertura: l'obiettivo è introdurre la tesi della squadra e i punti focali individuati nella fase preparatoria. I capitani delle due squadre esporranno in successione (cominciando sempre dalla squadra PRO) l'interpretazione principale che la propria squadra ha dato alla tesi da supportare, ampliandola.

Conclusioni: sono le ultime parole che ascolteranno i giudici per cui bisogna riassumere il punto di vista e le argomentazioni che sono state formulate in precedenza cercando di convincere i giudici dell'efficacia delle proprie argomentazioni.

Il Primo e il Secondo oratore: potranno approfondire la tesi introdotta dal loro capitano o utilizzarla come spunto da cui partire per le obiezioni a quella avversaria. Potranno ampliare le fonti citate, aggiungere documenti ecc. Dovranno smantellare gli argomenti presentati dalla squadra avversaria, mostrandone debolezze e contraddizioni. È anche importante che sappiano reagire alle critiche ricevute, controbattendo punto per punto. Per fare ciò dovranno avere una solida base di ricerca e una strategia di squadra chiara.

3 Uditori critici: hanno il compito di prendere nota degli argomenti portati dalla squadra avversaria e nelle pause previste li segnalano agli oratori perché possano replicare. **NON possono intervenire!**

FAQs su cambiamenti e contrattempi

- a. *Cosa faccio se un oratore della mia squadra si ammala il giorno del dibattito?*
Ogni squadra deve avere dei sostituti che impiega nel caso un membro del team fosse impossibilitato a partecipare. È indispensabile che i sostituti seguano il percorso di ricerca, di analisi e le sessioni pratiche di preparazione al dibattito.
Nel raro caso in cui nessun sostituto fosse disponibile a partecipare al dibattito, si può eccezionalmente procedere con una squadra composta da 5 partecipanti (3 oratori e 2 uditori critici).
- b. *Come procedo se una squadra preannuncia che non potrà partecipare al dibattito?*
Se il cambiamento viene segnalato con un preavviso di almeno 48 ore, si procederà all'organizzazione di un nuovo dibattito in un'altra data. Non saranno accettati cambiamenti con preavviso inferiore alle 48 ore, a meno che tutte le altre squadre partecipanti dell'Istituto non siano d'accordo. Sarà comunque in capo a *WeWorld Onlus* la decisione finale, non contestabile. La squadra che non si presenta al dibattito viene data perdente per 3-0.
- c. *Come procedo se per cause esterne (scioperi, condizioni metereologiche particolari ecc.) la mia squadra non può partecipare?*
Ovviamente non possiamo prevedere questi eventi. Nel caso dovessero avvenire, l'insegnante referente della scuola ospitante informerà tempestivamente le squadre coinvolte, i giudici e *WeWorld Onlus* e verrà organizzato un dibattito sostitutivo.
- d. *Se una squadra è in ritardo?*
Se il ritardo supera i 30 minuti, significa che la squadra ha dato forfait, quindi la vittoria va a tavolino all'altra squadra. Però se la squadra alla fine arriva chiedendo di sostenere la gara, nel caso in cui l'altro team sia d'accordo, si potrà comunque sostenerla senza penalità alcuna.
- e. *Cosa fare se un giudice è in ritardo?*
Contattare il giudice. Se non dovesse rispondere o presentarsi, cercare un sostituto all'interno della scuola o degli spettatori. In alternativa, procedere con due giudici.

Scelta luogo dei dibattiti

Un dibattito dura complessivamente circa **75 minuti**, dal momento in cui le squadre si trovano nello spazio stabilito al momento in cui lo lasciano, compresa la fase di valutazione finale dei giudici.

Il luogo del dibattito deve essere abbastanza ampio da ospitare due squadre, i giudici del dibattito, osservatori ed eventuale pubblico. Un'aula scolastica non è in genere abbastanza capiente, va quindi scelto un luogo più idoneo: aula magna, biblioteca scolastica, aula audiovisivi ecc.

L'aula scelta deve poter permettere la disposizione delle squadre come suggerito nella figura:

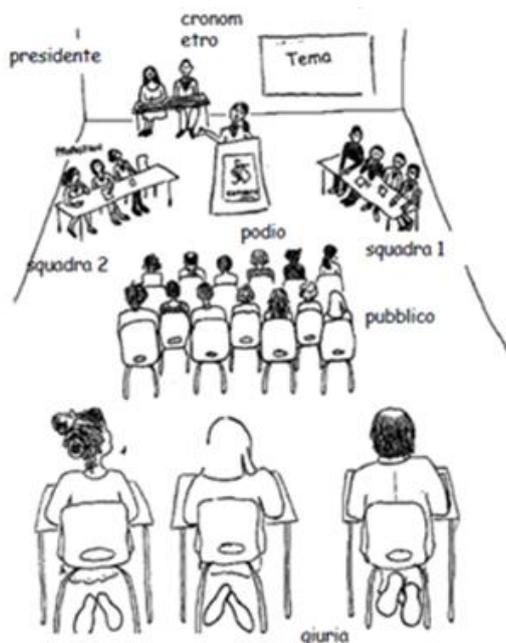


Immagine tratta da: Concern, *Debate handbook*, 2011

Vanno bene anche disposizioni alternative a patto che si rispetti il seguente standard:

- i giudici devono poter vedere bene in faccia gli oratori e devono poterli sentire senza essere disturbati;
- gli studenti che non sono impegnati nel dibattito con qualche ruolo attivo (oratori, uditori critici, cronometristi ecc.) costituiscono, per quel dibattito, il pubblico, che si posiziona di fronte agli oratori ad almeno un paio di metri di distanza;
- le due squadre di oratori si mettono una di fronte all'altra con un tavolo nel mezzo, dal quale parlerà l'oratore di turno; l'oratore di turno si rivolge al pubblico e alla squadra avversaria come meglio crede (è parte dello stile e della strategia del discorso alternare il soggetto a cui ci si rivolge); dietro gli oratori possono sedersi gli **uditori critici** in numero massimo di tre per squadra;
- nella sala devono trovare posto i due cronometristi, in un luogo che sia visibile dalle due squadre;
- vi deve essere uno spazio dedicato a lavagna, LIM o schermo su cui appare il tema messo a dibattito, visibile dal pubblico;
- davanti alle squadre vanno posti i seguenti cartelli: nomi degli oratori (cavalieri), nome della squadra (es. "4A paperini gialli");
- nei pressi della sala del dibattito vi deve essere un locale nel quale i giudici al termine del confronto si ritirano per la valutazione; in questo spazio non è ammesso nessun ragazzo e/o insegnante o estraneo che non sia giudice del dibattito;
- non vi devono essere luci o faretto che disturbino gli oratori
- se possibile vanno evitati microfoni o impianti audio a meno che l'acustica dello spazio prescelto non lo renda necessario e non siano stati provati prima del dibattito.

IMPORTANTE

Altre raccomandazioni utili:

- **i cellulari vanno tenuti in modalità spenta o silenziosa in quanto non è consentito l'utilizzo di essi durante i dibattiti da parte di nessuno dei 6 membri della squadra. I tempi sono scanditi dai cronometristi, pertanto non è consentito l'utilizzo dei cellulari per funzione di cronometro da parte della squadra.**

- si rammenti che è consentito applaudire, ma consigliamo di farlo solo a dibattito concluso per non distrarre gli oratori ed evitare di disturbare lo svolgimento di lezioni in aule limitrofe.

È compito degli studenti assistenti di sala ed al dibattito (di entrambe le squadre) verificare che tutte queste indicazioni siano rispettate.

Ordine degli interventi e tempistiche

Ogni squadra è costituita da tre oratori, uno dei quali sarà il capitano per quella sfida e tre uditori critici.

Ogni oratore ha 3 minuti a disposizione. Il capitano prende la parola due volte, all'inizio e alla fine della serie degli interventi della propria squadra.

Il dibattito in sé, salvo le pause, dura 32 minuti (12 per squadra più 8 di dibattito libero). È un tempo più che sufficiente per presentare varie argomentazioni, confermarle con delle prove o riferimenti documentati, criticare la tesi avversaria e rispondere alle obiezioni, dibattere, porre domande o rispondere.

Il tempo a disposizione per gli interventi sarà cronometrato dal cronometrista incaricato di controllare i tempi. A 30 secondi dalla scadenza dei 3 minuti il cronometrista fa squillare la suoneria di un cellulare o un campanello (precedentemente predisposto) o in alternativa alza una mano, scaduti i 3 minuti viene fatto suonare di nuovo il campanello. Alla scadenza l'oratore non può proseguire nel suo discorso, se non per il tempo strettamente necessario per concludere l'argomento che sta enunciando (massimo 15 secondi). Ogni eccessivo sfioramento dei tre minuti assegnati sarà penalizzato dai giudici.

Il Presidente introdurrà le squadre, dopo di che inizierà il dibattito. Esporranno prima i due capitani, poi si susseguiranno gli altri oratori, fino all'orazione conclusiva, sempre a opera dei due capitani. Al termine la giuria si riunirà e deciderà i vincitori.

Nel dettaglio, il dibattito seguirà il seguente ordine di svolgimento:

1. Accoglienza e presentazione reciproca squadre e giudici (5').
2. Presentazione/lettura del tema da parte del **Presidente/cronometrista** (1').
3. Il **Presidente** invita il capitano della squadra **PRO** a presentare la propria squadra (1')
4. Il **Presidente** invita il capitano della squadra **CONTRO** a presentare la propria squadra (1')
5. Il **Presidente** invita il capitano della squadra **PRO** a introdurre ed esporre la sua posizione (1').
6. Il **capitano** la espone (3').
7. Il **Presidente** invita il capitano della squadra **CONTRO** a introdurre ed esporre la sua posizione (1'); il **capitano** la espone (3').
8. Il presidente introduce il **primo** dei relatori della squadra **PRO** (1'), che interviene. (3').
9. Il presidente introduce il **primo** dei relatori della squadra **CONTRO** (1'), che interviene (3').
10. **Due minuti** di pausa, durante i quali i giudici organizzano gli appunti e ogni squadra si consulta (2').
11. Il presidente introduce il **secondo** dei relatori della squadra **PRO** (1'), **che interviene** (3').
12. Il presidente introduce il **secondo** dei relatori della squadra **CONTRO** (1'), **che interviene** (3').
13. I **giudici** si prendono due minuti di tempo per sistemare gli appunti delle loro valutazioni sui relatori che si sono appena alternati; nel frattempo, gli **uditori critici** suggeriscono ai relatori le contromosse e le **squadre PRO** e **CONTRO** preparano per il dibattito libero (2').

14. Dibattito libero: il Presidente dà la parola alla squadra PRO che avvia il **dibattito libero** nel quale devono parlare almeno una volta due oratori per squadra (max 8').
15. I **giudici** si prendono 2' minuti di tempo per sistemare gli appunti, nel frattempo, le due squadre si organizzano per gli interventi finali dei due capitani.
16. Il presidente dà la parola al **capitano** della squadra **PRO** (1'), che tira le conclusioni (3').
17. Il presidente dà la parola al **capitano** della squadra **CONTRO** (1'), che tira le conclusioni (3').
18. Il Presidente dichiara il dibattito concluso e i **giudici** vengono accompagnati nella sala riservata alla valutazione dagli **assistenti dei giudici** e si prendono 10-15' di tempo per le valutazioni complessive e per dichiarare il vincitore. Le due squadre rimangono nella sala del dibattito, durante questo tempo di attesa si invita il presidente e gli assistenti a coinvolgere il pubblico presente in sala attivando una discussione o una votazione per alzata di mano rispetto al dibattito appena svolto. Esempi di domande possono essere: Quanti di voi si trovano d'accordo con la posizione Pro e quanti con la posizione Contro? Chi di voi dopo aver ascoltato le argomentazioni delle due squadre ha cambiato la propria opinione? Quali argomentazioni vi hanno interessato di più? Avete imparato nozioni nuove? Ecc...
19. I **giudici** rientrano nella sala del dibattito e comunicano la motivazione della loro decisione, o a turno oppure con una valutazione sintetica da parte di un giudice. La motivazione data in pubblico non va mai riferita a un oratore particolare ma deve essere sempre impersonale o riferita alla squadra. Comunicazione dei risultati (3').
20. Il presidente del dibattito ribadisce il risultato ad alta voce, ringrazia i partecipanti e ricorda il prossimo appuntamento o altre scadenze, saluti (3').

ATTENZIONE: ogni informazione data oltre il tempo massimo previsto per ciascun intervento non sarà soggetta a valutazione. Occorre imparare a essere incisivi nel tempo dato!

Complessivamente, considerando le pause e piccoli scostamenti nei tempi, ogni sfida così strutturata richiede 75 minuti massimo.

Regole del Dibattito Libero

Al termine dell'intervento del secondo oratore della squadra CONTRO, e prima delle conclusioni dei capitani, è prevista una fase di dibattito libero della durata massima di 8 minuti¹, secondo le seguenti regole:

1. Inizia la squadra PRO
2. Partecipano solo 3 componenti (due oratori e capitano) delle squadre in sfida. Gli uditori critici possono dare suggerimenti alla propria squadra ma NON intervenire direttamente.
3. Almeno due componenti per squadra devono prendere la parola almeno una volta.
4. Per prendere la parola attendono che abbia finito l'oratore precedente (che può essere della propria squadra) o alzano la mano per prenotarsi.
5. La squadra che non consente all'altra di intervenire viene penalizzata nel punteggio dei giudici.
6. Il presidente del dibattito verifica che due relatori per squadra abbiano parlato almeno una volta, che i prenotati possano parlare e che una squadra non monopolizzi tutto il tempo a disposizione. Tali comportamenti verranno penalizzati.
7. Non è necessario che gli interventi delle squadre siano alternati.

¹ In caso tutte e due le squadre non vogliono continuare a causa dell'esaurimento di validi argomenti, sarà possibile terminarlo con anticipo.

8. L'oratore che interviene per ultimo, non può porre domande all'altra squadra, poiché quest'ultima non avrebbe il tempo per rispondere. La squadra che conclude il dibattito libero con domande aperte alla squadra opposta sarà penalizzata.

NB: avrà una valutazione maggiorata la squadra dove parteciperanno più componenti.

NB2: Gli uditori critici NON possono intervenire durante il dibattito libero ma solo dare suggerimenti alla propria squadra!

Articolazione delle sfide

I debate nella fase di spareggio si potranno svolgere, in alternativa o su indicazione di WeWorld, in modalità online.

Verrà utilizzata la piattaforma [Zoom](#) di WeWorld Onlus, che permette di poter vedere tutti i partecipanti contemporaneamente e di dividere i partecipanti nelle "stanze" nei momenti di pausa.

REGOLE:

- I 3 oratori e i 3 uditori critici di ciascuna squadra dovranno tenere le webcam attivate per tutta la durata del dibattito.
- I microfoni dovranno essere spenti e saranno attivati solo nel momento in cui si ha diritto di parola. Una volta terminato l'intervento bisognerà spegnere nuovamente il microfono.
- Ciascun partecipante dovrà nominare il proprio account con ruolo, nome e cognome (es. Capitano Pro_Mario Rossi, Uditore Pro_Andrea Bianchi...). Questa operazione faciliterà giudici e avversari nell'individuazione dei ruoli.

Al dibattito dovranno necessariamente partecipare:

- 3 oratori e 3 uditori critici della squadra PRO
- 3 oratori e 3 uditori critici della squadra CONTRO
- 5 giudici
- Presidente del dibattito/Cronometrista

Ogni oratore ha 3 minuti a disposizione. Il capitano prende la parola due volte, all'inizio e alla fine della serie degli interventi della propria squadra.

Il tempo a disposizione per gli interventi sarà cronometrato dal cronometrista incaricato di controllare i tempi (vedi i "Cronometristi" nel paragrafo Ruoli degli studenti nell'organizzazione, Parte Seconda). A 30 secondi dalla scadenza dei 3 minuti il cronometrista alza la mano, aprirà il microfono e farà squillare la suoneria di un cellulare o un campanello (precedentemente predisposto), scaduti i 3 minuti il cronometrista alza 2 mani, apre il microfono e viene fatto suonare di nuovo il campanello. Alla scadenza del tempo l'oratore non può proseguire nel suo discorso, se non per il tempo strettamente necessario per concludere l'argomento che sta enunciando (massimo 15 secondi). Ogni eccessivo sfioramento dei tre minuti assegnati dovrà essere penalizzato dai giudici.

Il Presidente introdurrà le squadre, dopo di che inizierà il dibattito. Esporranno prima i due capitani, poi si susseguiranno gli altri oratori, fino all'orazione conclusiva, sempre a opera dei due capitani. Al termine la giuria si riunirà e deciderà i vincitori.

Nel dettaglio, il dibattito seguirà il seguente ordine di svolgimento:

1. Il presidente accoglie i partecipanti (giudici e squadre), controlla che tutti i partecipanti siano presenti, che il loro ruolo sia intuibile e che i microfoni e le webcam di ciascuno funzionino. Inoltre, è utile che il presidente ribadisca le regole per lo svolgimento del debate da remoto (pause, dibattito libero...)
2. Presentazione/lettura del tema da parte del **Presidente/cronometrista**.
3. Il **Presidente** invita il capitano della squadra **PRO** a presentare la propria squadra (1')
4. Il **Presidente** invita il capitano della squadra **CONTRO** a presentare la propria squadra (1')
5. Il **Presidente** invita il capitano della squadra **PRO** a introdurre ed esporre la sua posizione (1').
6. Il **capitano** la espone (3').
7. Il **Presidente** invita il capitano della squadra **CONTRO** a introdurre ed esporre la sua posizione (1');
8. il **capitano** la espone (3').
9. Il presidente introduce il **primo** dei relatori della squadra **PRO** (1'), che interviene. (3').
10. Il presidente introduce il **primo** dei relatori della squadra **CONTRO** (1'), che interviene (3').
11. **TRE minuti** di pausa, durante i quali i giudici organizzano gli appunti e ogni squadra si consulta (3').
Qui divideremo i partecipanti in 3 "stanze": squadra PRO, squadra CONTRO e Giudici.
Sarà compito del presidente crearle e poi chiuderle al termine dei tre minuti.
12. Il presidente introduce il **secondo** dei relatori della squadra **PRO** (1'), **che interviene** (3').
13. Il presidente introduce il **secondo** dei relatori della squadra **CONTRO** (1'), **che interviene** (3').
14. I **giudici** si prendono TRE minuti di tempo per sistemare gli appunti delle loro valutazioni sui relatori che si sono appena alternati; nel frattempo, gli **uditori critici** suggeriscono ai relatori le contromosse e le **squadre** PRO e CONTRO preparano per il dibattito libero (3').
Qui divideremo i partecipanti in 3 "stanze": squadra PRO, squadra CONTRO e Giudici.
Sarà compito del presidente crearle e poi chiuderle al termine dei tre minuti.
15. **Dibattito libero**: il Presidente dà la parola alla squadra PRO che avvia il **dibattito libero** nel quale devono parlare almeno una volta due oratori per squadra (max 8').
Gli oratori posso prenotarsi scrivendo in chat il proprio nome. Sarà compito del presidente segnalare l'ordine degli interventi dando la parola a chi per primo si è prenotato.
16. I **giudici** si prendono 3' minuti di tempo per sistemare gli appunti, nel frattempo, le due squadre si organizzano per gli interventi finali dei due capitani.
Qui divideremo i partecipanti in 3 "stanze": squadra PRO, squadra CONTRO e Giudici.
Sarà compito del presidente crearle e poi chiuderle al termine dei tre minuti.
17. Il presidente dà la parola al **capitano** della squadra **PRO** (1'), che tira le conclusioni (3').
18. Il presidente dà la parola al **capitano** della squadra **CONTRO** (1'), che tira le conclusioni (3').
19. Il Presidente dichiara il dibattito concluso e i **giudici si confronteranno in un'altra sala virtuale** per la valutazione e si prendono 10-15' di tempo per le valutazioni complessive e per dichiarare il vincitore. Le due squadre rimangono in attesa.

20. I **giudici** rientrano nella stanza virtuale del dibattito e comunicano la motivazione della loro decisione, o a turno oppure con una valutazione sintetica da parte di un giudice. La motivazione data in pubblico non va mai riferita a un oratore particolare ma deve essere sempre impersonale o riferita alla squadra. Comunicazione dei risultati (3').
21. Il presidente del dibattito ribadisce il risultato ad alta voce, ringrazia i partecipanti e ricorda il prossimo appuntamento o altre scadenze, saluti (3').

ATTENZIONE: ogni informazione data oltre il tempo massimo previsto per ciascun intervento non sarà soggetta a valutazione. Occorre imparare a essere incisivi nel tempo dato!

Complessivamente, considerando le pause e piccoli scostamenti nei tempi, ogni sfida così strutturata richiede 75 minuti.
NB: Gli uditori critici NON possono intervenire durante il dibattito libero ma solo dare suggerimenti alla propria squadra!

ATTENZIONE: NEL CASO IN CUI CI FOSSERO DIFFICOLTA' DI CONNESSIONE DA PARTE DI UN MEMBRO DELLA SQUADRA PRIMA DELL'INIZIO DEL DEBATE, QUESTO POTRA' ESSERE SOSTITUITO CON UN ALTRO/ UN'ALTRA ORATORE/TRICE (i sostituti).

NEL CASO IN CUI LE DIFFICOLTA' DI CONNESSIONE DOVESSERO PRESENTARSI DURANTE IL DEBATE E QUINDI DURANTE L'INTERVENTO, L'ORATORE HA MASSIMO 5 MINUTI DI TEMPO PER RICONNETTERSI, IN ALTERNATIVA POTRA' PRENDERE LA PAROLA UN ORATORE DELLA PROPRIA SQUADRA E COMPLETARE L'INTERVENTO DEL COMPAGNO/A.

SE IL PARTECIPANTE NON RIUSCISSE PIÙ A CONNETTERSI, UNO DEGLI UDITORI CRITICI POTRA' SOSTITUIRLO/A.

Cosa viene valutato e come

In sintesi, sono oggetto di valutazione da parte dei giudici: la strategia e la logica argomentativa e contro argomentativa e lo stile espositivo. Dal punto di vista della **strategia argomentativa** saranno valutate l'abilità di persuadere, la logica nell'argomentazione, la coerenza tra gli interventi degli oratori, la capacità di fare squadra, la pertinenza delle argomentazioni, la congruenza e varietà delle fonti utilizzate e soprattutto la capacità di ribattere alle tesi avversarie. Dal punto di vista dei **contenuti**, saranno valutate la conoscenza (ricchezza) e la comprensione (chiarezza) della tematica, la pertinenza delle argomentazioni e la varietà delle fonti utilizzate. Dal punto di vista dello **stile**: la chiarezza dell'esposizione, la capacità di coinvolgere, di persuadere e di mantenere l'interesse del pubblico evitando continue letture e recite. Inoltre, quest'anno sarà valutata anche la capacità di usare un linguaggio inclusivo inteso come un 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.

Ogni giudice ha a disposizione 50 punti da assegnare a ciascuna squadra così ripartiti: 10 per il primo intervento del capitano, 10 per il primo e 10 per il secondo oratore, 10 per il dibattito libero, 10 per l'intervento conclusivo del capitano. I 10 punti per intervento sono suddivisi in 2 ambiti: massimo 5 punti per contenuti, logica argomentativa e contro argomentativa; massimo 5 punti per capacità oratoria.

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.

Successivamente all'assegnazione del punteggio, ogni giudice darà una preferenza alla squadra che, secondo le proprie valutazioni, ha guadagnato il punteggio più alto. Ad esempio: un giudice ha dato, in totale 41 punti alla squadra PRO e 33 alla squadra CONTRO; dunque, darà la sua preferenza alla squadra PRO (vedi tabella).

ESEMPIO	Punti squadra PRO	Punti squadra CONTRO	VITTORIA:
GIUDICE 1:	37	34	Squadra PRO
GIUDICE 2:	41	33	Squadra PRO
GIUDICE 3:	38	39	Squadra CONTRO
GIUDICE 4	27	15	Squadra PRO
GIUDICE 5	47	29	Squadra Pro
Vince la squadra PRO per 4-1			
I punteggi (37,41,38 e 34,33,39...) saranno presi in considerazione al termine dei gironi solo in caso di parità tra 2 o più squadre.			

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 3-2 se due giudici hanno attribuito la vittoria ad un team mentre gli altri tre giudici al team opposto) e **NON la somma dei punteggi assegnati dai 5 giudici.**

Giudizio	Punteggio	Casistica
Vittoria all'unanimità*	5 a 0	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	4 a 1	4 giudici votano per la stessa squadra e 1 vota per l'altra squadra
Vittoria a maggioranza	3 a 2	2 giudici su 5 votano per la stessa squadra, 3 giudici votano per l'altra

* o "a tavolino", per assenza ingiustificata della squadra avversaria

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

In caso (eccezionale) di presenza di una giuria composta da meno di 5 membri, il punteggio sarà attribuito secondo la seguente modalità: nel caso in cui ci sia una vittoria schiacciante (almeno di 70/100 dei punti disponibili dei cinque giudici è assegnato alla squadra vincente): 5-0; altrimenti: ad es. 3-2.

Parità negli spareggi

In caso di parità di punti, qualora le squadre partecipanti agli spareggi (siano esse tre o quattro) abbiano adottato l'opzione di più sfide all'interno di un unico girone, si proclamerà la squadra vincitrice nel seguente modo:

Si prendono in considerazione tutte le schede di valutazione delle squadre a pari punti e si sommano i punteggi dei cinque giudici togliendo il punteggio più alto e il punteggio più basso assegnato alla squadra. Sarà decretato vincitore il team che dopo questo calcolo avrà ottenuto il punteggio più alto.

Nel caso dovesse verificarsi ancora una situazione di parità si provvederà a sommare i punteggi dei cinque giudici e sarà decretato vincitore il team che, dopo questo calcolo, avrà raggiunto il punteggio totale complessivo maggiore. In caso di ulteriore parità si effettuerà un sorteggio.

Procedura alternativa agli spareggi

Il pubblico

Anche il pubblico avrà un ruolo attivo. Durante i 10-15 minuti in cui i giudici si riuniranno in un'altra sala per stabilire il team vincitore, nella sala del dibattito rimarranno le squadre, il pubblico e il presidente; quest'ultimo dovrà facilitare, insieme ad eventuali assistenti, un dibattito tra il pubblico presente. Non si richiede di esprimere un giudizio sul dibattito appena svolto, ma di discutere la tematica in oggetto. Esempi di domande possono essere: Quanti di voi si trovano d'accordo con la posizione Pro e quanti con la posizione Contro? Chi di voi dopo aver ascoltato le argomentazioni delle due squadre ha cambiato la propria opinione? Quali argomentazioni vi hanno interessato di più? Avete imparato nozioni nuove? Ecc...

Modifiche o controversie

La partecipazione alla competizione educativa comporta, da parte degli iscritti, l'accettazione in tutte le parti e senza riserve del regolamento "SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO", di cui il presente è solo un estratto.

Il torneo si svolge in conformità al regolamento "SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO", che potrà essere modificato dall'organizzazione sulla base di eventuali esigenze emerse. Modifiche e avvisi saranno pubblicati per tempo sul sito web dell'iniziativa e comunicati tramite e-mail ai partecipanti.

Tutte le controversie che dovessero sorgere tra i partecipanti, inerenti all'interpretazione del regolamento e all'esecuzione dei dibattiti, saranno prese in esame dall'organizzazione che provvederà a comunicare agli interessati la propria decisione che è da considerarsi definitiva e non impugnabile.

Nel caso in cui l'organizzazione dovesse riscontrare un'irregolarità da parte di una squadra o di un membro partecipante, WeWorld Onlus si riserva di applicare una penalità nella competizione che verrà valutata per ogni singolo caso.

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/exponi-le-tue-idee-2024-2025-xi-edizione>

Per qualsiasi dubbio sarà inoltre possibile rivolgersi all'Help Desk appositamente messo a disposizione da WeWorld Onlus.

L'Help desk risponde con orario di ufficio ai seguenti numeri, dal lunedì al venerdì:

Orario di ufficio: tel. 02.55231193 (centralino)

Orario di ufficio: cell. 345.1458630 (Luisa Podaru)

Fax. 02.56.81.64.84

Oppure via email all'indirizzo:

exponi@weeworld.it