



SÌ, NO ... PERCHÉ? DIBATTERE IN CLASSE

DAI COMANDI ALLE REGOLE

Classi quarte A – B a.s. 2013/14
Scuola primaria G.P. Meucci - Prato

... PASSI VERSO IL DIBATTITO

- Raccolta dei comandi/divieti ricorrenti in famiglia
- Riflessione sui comandi più “pesanti” ed espressione del proprio punto di vista
- Scelta dei comandi/divieti che provocano maggior insofferenza per preparare il dibattito



Perché dibattere?

Per acquisire
competenze
linguistiche

- **esprimere** la propria opinione chiaramente
- **usare** espressioni linguistiche dell'argomentazione
- **ascoltare** gli altri e "ribattere"
- **sperimentare** il "difficile" linguaggio dell'argomentazione

Per essere
motivati

- **affrontare problemi** intensamente vissuti nei quali i bambini sono competenti
- usare modalità di tipo **cooperativo** e **laboratoriale**

Per educare
alla
convivenza
civile

- **prendere consapevolezza** delle proprie opinioni
- **ascoltare per capire** il punto di vista degli altri e "**maturare**" il proprio
- giungere a una possibile **mediazione**

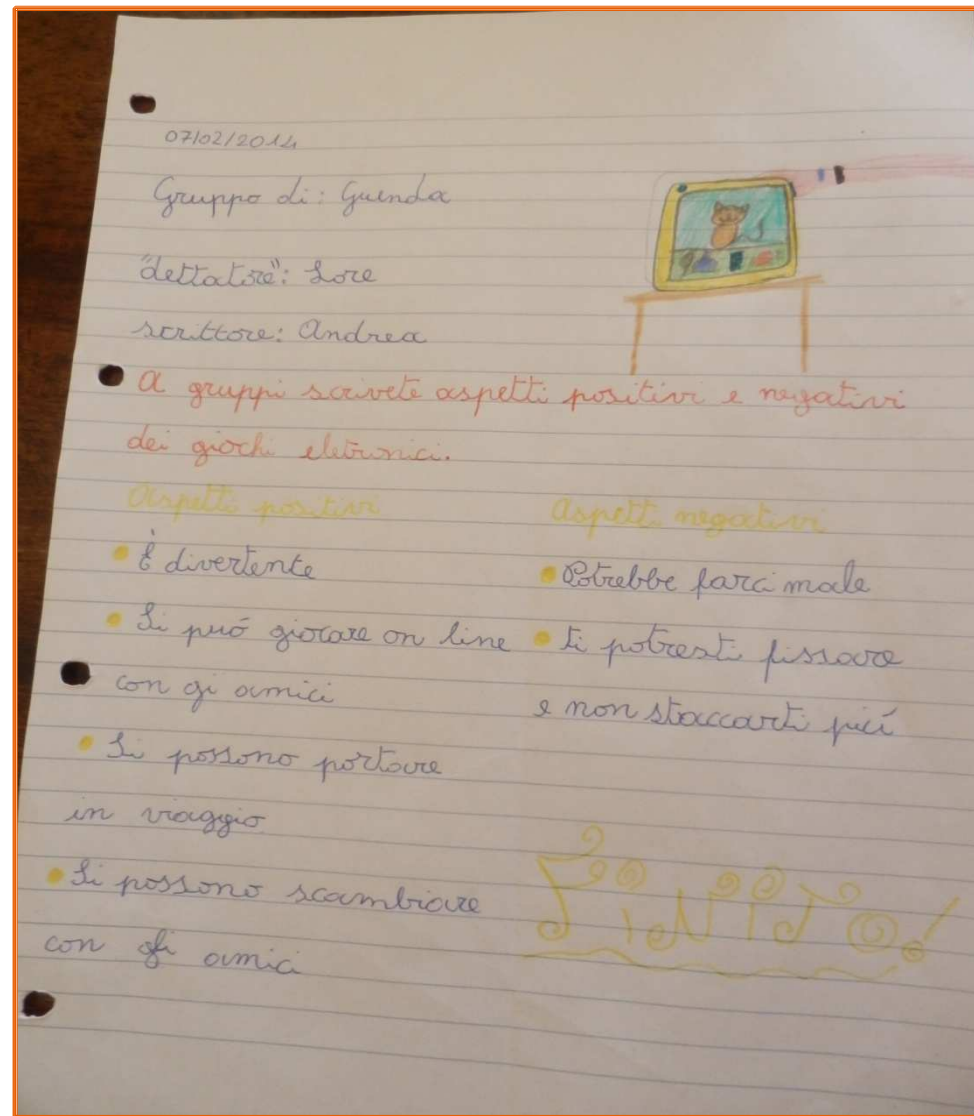
QUALI DIVIETI “SCOCCIANO” DI PIÙ?

- *Marco, non stare troppo alla Tv, vai a letto presto, alzati presto, non fare capricci ...*
- *La nonna non vuole che gioco con il videogioco di guerra perché dice che io divento aggressivo ma per me non è giusto che me lo vieta perché mi piace ed è il mio gioco preferito.*

I problemi emersi nelle due classi sono stati:

I VIDEOGIOCHI E LA TV





A gruppi confrontiamoci su aspetti positivi e negativi del divieto; ognuno ha il suo ruolo : chi scrive, chi detta, chi relaziona .



Sei favorevole o contrario?

La classe si divide in due gruppi e si prepara al dibattito ...
i referenti di gruppo relazionano

CONTRO

1. I GIOCHI ELETTRONICI COSTANO TANTO E SECONDO NOI NON È IMPORTANTE AVERNE TANTI
È BASTATO 2.013.

2. NON TUTTI I GIOCHI SONO ADATTI PER NOI BAMBINI.

3. I GENITORI DOVREBBERO ESSERE PIÙ RESPONSABILI PER I GIOCHI DEI LORO FIGLI CIOÈ
COMPRARLI SOLO QUELLI NELLA LORO FASCIA DI ETÀ.

4. SE TRASCORRI TANTO TEMPO GIOCANDO AI VIDEOGIOCHI TI PERDI I MOMENTI BELLI E
NON SOCIALIZZI CON GLI ALTRI.

5. SE INVITI DEGLI AMICI A GIOCARE CON I VIDEOGIOCHI PUOI PERDERE L'AMICIZIA.

6. SPESSE I BAMBINI FANNO LE STESSA COSE CHE UN PERSONAGGIO FA NEL GIOCO MA
QUESTE COSE NON SONO SEMPRE GIUSTE E QUINDI POI I BAMBINI SI COMPORTANO MALE.

7. INVECE DI GIOCARE ALLA WII QUELLO SPORT POTRESTI FARLO NELLA REALTÀ.

8. QUANDO SIAMO CON I GENITORI TUTTI INSIEME A CASA E UNO GIOCA AI VIDEOGIOCHI
MENTRE LA MAMMA GLI PARLA IL BAMBINO NON ASCOLTA QUELLO CHE GLI DICONO
E MAGARI SI PERDE INFORMAZIONI IMPORTANTI.

9. I BAMBINI POSSONO USARE I GIOCHI MA QUELLI CHE FANNO BENE ALLA SALUTE.

10. I VIDEOGIOCHI NON DOVREBBERO CREARE DIPENDENZA MA DOVREBBERO FAR
DIVERITIRE.

PRO

• Ci sono i giochi di attività sportiva.

* Ci sono giochi che si può mandare i messaggi.

♥ Che con i giochi elettronici si si può divertire.

📺 In alcuni giochi si può usare la realtà
aumentata grazie a dei giochi.

👁️ Ci sono dei giochi che sono in Hd e sono più realistici.

📺 I giochi elettronici sono un passatempo.

📺 Alcuni giochi se sono vecchi e non te interessano
si possono rendere su WEB.

🌐 Che con i giochi elettronici si può imparare molte lingue
e molte parole.

• Con dei quiz si può alimentare il nostro cervello.

♥ I giochi sono bellissimi, giusti e divertenti.

* Si può avere l'ansia da prestazione.

👥 Nei giochi elettronici si può giocare in gruppo.

📺 Alcuni giochi sono meglio
e per questo i giochi elettronici sono meglio.

IL GIOCO DEI PRO E DEI CONTRO:

stare insieme e confrontarsi richiede anche la capacità di persuadere gli altri della bontà del proprio punto di vista che appare in quel momento irrinunciabile

da A. Colombo (a cura di), I pro e i contro. Teoria e didattica dei testi argomentativi, La Nuova Italia, Firenze 1992



IL CAMPO DELLE OPINIONI

Il campo delle opinioni ... è per sua natura aperto alla controversia: su questo terreno ognuno ha il diritto di assumere le proprie posizioni, e ciascuno ne è individualmente responsabile, nel senso che è tenuto a fornire le ragioni delle proprie scelte. La scuola per sua natura dedica gran parte del proprio impegno alla trasmissione dei saperi. Credo importante che i ragazzi abbiano occasioni di sperimentare nella scuola anche il campo delle opinioni, per sviluppare un atteggiamento immune dal dogmatismo e per avere l'esperienza della responsabilità personale delle proprie affermazioni. ...

Gli allievi potranno fare una genuina esperienza della situazione argomentativa solo se incontreranno un clima di incondizionata accettazione delle loro proposte, convinzioni, tentativi di argomentare. L'accettazione implica un atteggiamento non valutativo da parte dell'insegnante.

da A. Colombo (a cura di), *I pro e i contro. Teoria e didattica dei testi argomentativi*, La Nuova Italia, Firenze 1992



“OGNUNO HA IL DIRITTO DI ASSUMERE LE PROPRIE POSIZIONI”

Eleonora: *oggi giorno i bambini sono fissati con la tv
Significa che la volta che il bambino non può vedere la
tv, soprattutto dei programmi a puntate, fa una tragedia.
Succede così anche agli adulti.*

Giulio: *sì, crea dipendenza però i genitori e i fratelli lo
fanno smettere e se anche fa delle scenate, lo calmano.*

Samuele: *la televisione ci ruba tempo, si potrebbe andare
all'aperto*

Alice: *uno può uscire anche se ha la tv ... la tv è un
passatempo soprattutto se è brutto tempo*



IL RUOLO DELL'INSEGNANTE

... consiste nel facilitare l'emergere di tutti i possibili punti di vista e la manifestazione il più possibile esplicita e articolata delle rispettive ragioni. ... questo ruolo può consistere nell'intervento a specchio ... : si tratta di riprendere l'intervento dell'allievo riformulandolo con altre parole che mirino a coglierne il possibile significato al di là di una verbalizzazione che è spesso approssimativa, incompleta o ambigua ... lasciandogli la possibilità di rettificare a sua volta l'interpretazione.

Da A. Colombo, opera citata



TESTO D'APPOGGIO

Ci permette di:

- Leggere e comprendere
- Arricchire il lessico
- Analizzare la struttura testuale
- Conoscere altri punti di vista

Videogames e bambini, i pro e i contro



Già a partire dall'età prescolare una buona parte del tempo libero dei nostri bambini è dedicata ai videogames.

di Valeria Signori

Già a partire dall'età prescolare una buona parte del tempo libero dei nostri bambini è dedicata ai videogames.

Il mercato ne offre di molti tipi e su supporti diversi, dal Pc, alla Play Station, dal Nintendo portatile alla Wii. Alcuni giochi hanno una lunga carriera come Super Mario, i Pokemon o FIFA aggiornato annualmente con i giocatori di calcio. Altro che figurine! Possiamo essere **giocatori o allenatori** e possiamo costruirci anche il giocatore come lo vorremmo! Altri giochi durano lo spazio di una stagione e poi scompaiono. L'**interattività** dei video giochi, le **grafiche** sempre più verosimili e le **avventure** a cui si può partecipare, rendono questi giochi veramente interessanti per i nostri bambini.

Se ne discute ancora ampiamente, alcuni genitori ritengono opportuno vietarli del tutto ai propri figli, altri invece non sono così rigidi sull'argomento.

I **rischi** di questo genere di giochi sono soprattutto legati al loro **abuso**, infatti conseguenze negative dei videogiochi usati in modo scorretto o ossessivo (video giochi, ma anche televisione) sono la riduzione degli spazi dedicati all'attività fisica e sociale, stanchezza mentale che può avere ricadute negative sul rendimento scolastico. Un rapporto disturbato con il videogioco e la televisione può portare a sostituire completamente le relazioni sociali favorendo isolamento e individualismo.

D'altra parte ci sono anche delle **cose positive** nei videogiochi, sono stimolanti in quanto sono giochi senso-motori, stimolano la comprensione dei compiti da svolgere, abitua a gestire obiettivi e sotto-obiettivi, può favorire autocontrollo e gestione delle emozioni, capacità di prendere decisioni velocemente, affrontare difficoltà, prendere iniziative. Inoltre possono favorire apprendimenti su alcune tematiche specifiche e conoscenze relative a terminologie tecniche.

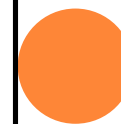


INCONTRO CON I GENITORI



Siete favorevoli o no ai videogiochi dei bambini?
Secondo voi i giochi elettronici possono causare danni alla nostra salute? Quali?
A causa dell'abuso dei videogiochi, noi pensiamo che i genitori dovrebbero dare un limite di tempo. Voi quanto tempo daresti al giorno per giocare?

.....





I GENITORI:

*“SIAMO GENITORI E NON SIAMO CONTRO LA TELEVISIONE ...
LA COSA IMPORTANTE PER NOI È CHE STIATE BENE.
NON SEMPRE QUELLO CHE CI PIACE FA STAR BENE: IL TROPPO FA MALE.
C'È L'USO E L'ABUSO ... COME PER LA NUTELLA
QUELLO CHE CI DÀ PIACERE PUÒ DARE DIPENDENZA
... ATTENZIONE A SEPARARE LA FINZIONE DALLA REALTÀ ...”*

I BAMBINI DOPO L'INCONTRO:

*“ ... ERO MOLTO EMOZIONATO ... IL LAVORO MI È PIACIUTO MOLTO ... È
STATO ANCHE DIVERTENTE E MOLTO INTERESSANTE*



E ADESSO CHE POSSIAMO FARE?

Marco – *possiamo fare una riunione di famiglia ... togliere le vecchie regole e metterne di nuove*

Tommaso – *io decido da solo perché gli altri non gli va mai bene*

Lorenzo – *l'orario per giocare con i videogiochi si deve mettere insieme perché i genitori vogliono solo 0 minuti e i bambini 3 ore*

Sofia – *i miei genitori mi dicono un'ora precisa o niente ... io non riesco a fermarmi e quando escono io approfitto*

Gaia – *secondo me va bene la via di mezzo!!!*



ANDIAMO A CONTRATTARE



...ci siamo riuniti e i miei genitori mi hanno dato un po' di ragione e un po' di torto ... io sono riuscita a convincerli perché sono riuscita a spiegare e abbiamo fatto un calendario con gli incarichi.



COSA PENSO DELLE REGOLE

Edoardo – *penso che la regola sia una cosa da rispettare, dà dei limiti e se non la rispetto avrò delle conseguenze*

Sharon – *secondo me, la regola a volte è una cosa da infrangere, se è per buoni motivi*

Ginevra – *le regole le puoi anche non rispettare ma poi ti devi assumere le responsabilità*

Tutti: *le regole devono essere condivise, cioè devono essere scelte insieme all'interno della famiglia, in modo da fare un patto che deve venire firmato e rispettato da tutti*

