









REGOLAMENTO TORNEO DI DEBATE I.I.S. A. EINSTEIN DI VIMERCATE 2021-2022

1. Numero di squadre e di partecipanti per dibattito

- a. Ogni dibattito prevede la presenza di due squadre, una PRO e una CONTRO il tema assegnato.
- b. Il numero di speaker che ciascuna squadra presenta per dibattito è di 3 componenti. Per ogni fase del torneo è prevista la sostituzione di almeno un membro all'interno di ogni squadra con un nuovo speaker.

2. Regole, numero e tempistiche degli interventi

a. Ciascuna squadra svolge, a partire dalla squadra PRO, 4 interventi.

I I primi tre interventi di ciascuna squadra durano 4 minuti.

Il L'ultimo intervento, denominato di "replica" dura 2 minuti.

III Gli interventi sono alternati tra le due squadre a partire dalla squadra PRO e fino al terzo discorso della squadra CONTRO.

IV La fase di replica è iniziata dalla squadra CONTRO.

b. Gli interventi sono strutturati nel seguente modo:

I Nel primo intervento della squadra PRO si introduce il problema posto dal tema del dibattito, si enuncia la tesi sostenuta, si definiscono i termini del tema, si anticipa la linea argomentativa della squadra, si presenta il primo argomento o i primi due argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

Il Nel primo intervento della squadra CONTRO si introduce il problema posto dal tema del dibattito, si enuncia la tesi sostenuta, si contestano le definizioni poste dalla squadra PRO se non condivise, si definiscono i termini del tema, si criticano gli argomenti PRO, si anticipa la linea argomentativa della propria squadra, si presenta il primo argomento o i primi due argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

III Nel secondo intervento della squadra PRO si difende la validità delle definizioni e/o degli argomenti precedentemente introdotti e criticati, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra CONTRO, si presentano ulteriori argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

Elettronica ed automazione MBTF10601R



¿ Liceo Scientifico delle scienze applicate MBTF10601R

Liceo Artistico- design, grafico, audiovisivo MBSL10601G

Elettronica ed automazione (corso serale) MBTF106516









IV Nel secondo intervento della squadra CONTRO si difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra PRO, si presentano ulteriori argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

V Nel terzo intervento della squadra PRO si difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra CONTRO, si presentano, solo se opportuno, ulteriori argomenti, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

VI Nel terzo intervento della squadra CONTRO si difende la validità degli argomenti del precedente oratore della propria squadra, si criticano gli argomenti del precedente intervento della squadra PRO, si ricapitola quanto esposto e si conclude.

VII Nell'intervento di replica della squadra CONTRO si confrontano gli argomenti delle due squadre alla luce dei maggiori punti di disaccordo con il fine di mostrare la validità degli argomenti della propria posizione e si conclude.

VIII Nell'intervento di replica della squadra PRO si confrontano gli argomenti delle due squadre alla luce dei maggiori punti di disaccordo con il fine di mostrare la validità degli argomenti della propria posizione e si conclude.

- c. L'individuazione della squadra PRO avviene per sorteggio.
- d. Prima di ogni incontro, viene nominato tra gli studenti non impegnati nel ruolo di speaker o di giudice un timekeeper che scandisce i tempi di intervento e segnala la fine del primo minuto, l'inizio dell'ultimo minuto e gli ultimi 30 secondi dei 4 minuti previsti per ogni intervento.
- d. E' previsto un margine di tolleranza di 15 secondi nel caso l'intervento di uno speaker dovesse superare i 4 minuti.
- e. Non è permesso utilizzare il cellulare durante il debate, ma è ammesso l'utilizzo e la condivisione tra gli speaker di appunti su carta.

Domande o Point of information

- a. Durante gli interventi di 4 minuti i membri della squadra avversaria possono chiedere allo speaker di porre una domanda (POI).
- b. Le richieste possono essere avanzate solo dopo il primo minuto di intervento e fino al terzo minuto.
- c. Lo speaker può accettare la richiesta di domanda, nel qual caso ascolta la domanda e risponde, o può rifiutarla.
- d. Ogni speaker accetta almeno una domanda per intervento.
- e. Per ogni intervento gli avversari cercano di farsi concedere almeno una domanda.



¿ Liceo Scientifico delle scienze applicate MBTF10601R

Liceo Artistico- design, grafico, audiovisivo MBSL10601G

Elettronica ed automazione (corso serale) MBTF106516









- f. La richiesta di porre una domanda, il rifiuto della richiesta, l'accettazione della domanda, la posizione della domanda e la risposta alla domanda sono eseguiti nel rispetto del proprio interlocutore.
- g. Durante gli interventi di replica non è concesso chiedere di porre domande.

3. Criteri di valutazione ed attribuzione del punteggio dei dibattiti

1) Protocollo e standard di valutazione:

- a. La valutazione dei dibattiti si svolge nel rispetto dei criteri di valutazione riconosciuti a livello internazionale per il modello di dibattito World Schools Debate.
- b. Alla fine di ogni dibattito i giudici attribuiscono la vittoria ad una delle due squadre assegnando un punteggio per contenuto, stile e strategia.
- c. Per accedere alle fasi successive le squadre sono classificate in base al numero di vittorie ottenute; a parità di numero di vittorie, in base al punteggio complessivo ottenuto all'interno delle fasi del torneo. Il punteggio complessivo di ogni squadra è calcolato sommando il punteggio ottenuto in ciascun incontro.
- d. In questo modello di dibattito non è previsto il pareggio.
- e. Al fine di garantire la coerenza delle valutazioni gli interventi sono valutati all'interno dei seguenti intervalli di voti che i giudici non potranno esimersi dal rispettare:
- I Gli interventi da 4 minuti sono valutati su di un punteggio totale di 75 punti, di cui 30 per il contenuto, 30 per lo stile e 15 per la strategia. Il punteggio attribuito dai giudici può variare all'interno degli intervalli di seguito specificati:

Contenuto	Stile	Strategia	Totale
(26-30)	(26-30)	(13-15)	(65-75)

Il Gli interventi da 2 minuti sono valutati su di un punteggio totale di 38 punti, di cui 15 per il contenuto, 15 per lo stile e 8 per la strategia. Il punteggio attribuito dai giudici può variare all'interno degli intervalli di seguito specificati:

Contenuto	Stile	Strategia	Totale
(13-15)	(13-15)	(6-8)	(32-38)

III Ogni squadra può totalizzare in ogni incontro un punteggio compreso tra un minimo di 227 e un massimo di 263 punti.

IV Non si possono assegnare mezzi punti.

f. I giudici non possono utilizzare altri standard di valutazione o categorie di voti.

Biotecnologia ambientale e sanitaria MBTF10601R

📙 Elettronica ed automazione MBTF10601R

Informatica e telecomunicazioni MBTF10601R

Liceo Scientifico delle scienze applicate MBTF10601R

Liceo Artistico- design, grafico, audiovisivo MBSL10601G

Elettronica ed automazione (corso serale) MBTF106516









- g. Al termine del dibattito, uno dei giudici comunica una sintesi delle motivazioni che hanno condotto la giuria all'attribuzione della vittoria, evidenziando punti di forza e di debolezza di entrambe le squadre.
- h. Le schede cartacee con il punteggio della giuria vanno consegnate nell'apposita vaschetta di raccolta in vicepresidenza.

2) Criteri di valutazione

a) Contenuto

- I II contenuto riguarda le argomentazioni e le informazioni impiegate dallo speaker, indipendentemente dallo stile e dalla strategia adottati.
- Il Nell'attribuire un punteggio alle argomentazioni e alle informazioni, i giudici non devono essere influenzati dalla loro opinione personale o da una conoscenza specialistica.

b) Stile

I Lo stile è il modo in cui gli speaker espongono il proprio discorso.

Il Nell'attribuire un punteggio allo stile, i giudici non devono essere influenzati da inflessioni dialettali.

c) Strategia

I La strategia include due elementi:

- La struttura dei discorsi;
- La corretta relazione tra tempo impiegato e importanza dell'aspetto trattato per il dibattito in questione.

3) La procedura di valutazione

- a) Le giurie sono composte da studenti e/o docenti dell'Istituto.
 - b) I giudici votano indipendentemente l'uno dall'altro e non devono farsi influenzare dal giudizio degli altri giudici.
 - c) Alla fine del dibattito i giudici compilano la scheda di valutazione nel rispetto dei punti 1 e 2 in modo tra loro indipendente. Terminato ciò, si confrontano brevemente.
 - d) Ciascun giudice fornisce una restituzione.
 - e) Per ogni dibattito viene dichiarato il verdetto sulla squadra vincitrice e vengono esplicitate le motivazioni della decisione assunta dai giudici nell'attribuzione del punteggio.

4. Struttura del torneo



Elettronica ed automazione MBTF10601R

Informatica e telecomunicazioni MBTF10601R

Liceo Artistico- design, grafico, audiovisivo MBSL10601G

Elettronica ed automazione (corso serale) MBTF106516

Liceo Scientifico delle scienze applicate MBTF10601R

IIS Albert Einstein

Via Adda, 6 - 20871 Vimercate (MB) Codice mecc: MBIS106008

Codice Fiscale: 94060670158

Tel. 039 668046 Fax. 039 669544

iis@einsteinvimercate.edu.it MBIS106008@istruzione.gov.it MBIS106008@pec.istruzione.it www.einsteinvimercate.edu.it









Il torneo coinvolge 16 classi e si articola in tre fasi:

- I fase (gironi all'italiana) dal 15 marzo all'1 aprile 2022: suddivisione delle squadre in 4 gironi (A,B,C,D). Ogni squadra dibatte nel corso della fase a gironi tre volte su 3 mozioni preparate:
- I. Le istituzioni dovrebbero legiferare per limitare la libertà d'espressione in internet
- II. E' giusto che i regolamenti scolastici impongano il dress code agli studenti
- III. La dieta vegetariana è l'unica possibile per salvaguardare il pianeta

Per ogni girone risulta vincitrice una squadra. Di seguito il calendario degli incontri:

	SIRONE	Α		SIRONE	В	G	SIRONE	C	G	IRONE	D	
classe	n° alunni	docente ref.	classe	n° alunni	docente ref.	classe	n° alunni	docente ref.	classe	n° alunni	docente ref.	
4D	24	Manzoni	3M	28	Apicella	4Н	26	Bellon	4B	24	Colbacchin Carioni	
40	21	Inchingolo	4A	19	Carioni	4L	22	Favuzza	4N	24	Caccia	
3 B	25	Balestri	3N	24	Manzoni	30	28	Inchingolo	3R	22	Imperatore	
2A	24	Favuzza	2R	22	Imperatore	2B	23	Imperatore	31	18	Binasco	
I INCONTRO: INTERNET	DATA	ORA	I INCONTRO:	DATA	ORA	I INCONTRO: INTERNET	DATA	ORA	I INCONTRO:	DATA	ORA	
4D vs 4O	17/3	7^ ora	3M vs 4A	18/3	2 [^] ora (3M con Dalle Molle)	4H vs 4L	18/3	4^ ora	3I vs 3R	15/3	2 [^] ora	
3B vs 2A	15/3	1^ ora	3N vs 2R	17/3	5^ ora (2r con Meroni)	30 vs 2B	17/3	4^ ora	4B vs 4N	16/3	5^ ora	
INCONTRO: DRESS CODE			II INCONTRO:	II INCONTRO: DRESS CODE			II INCONTRO: DRESS CODE			II INCONTRO: DRESS CODE		
40 vs 2A	25/3	4^ ora	4A vs 2R	24/3	5^ ora (2r con Meroni) - (4a con Casiraghi)	4H VS 3O	28/3	4^ ora (esce piccolo gruppo)	3I vs 4N	24/3	4^ ora (3l cor Larosa)	
4D vs 3B	23/3	5^ ora	3M vs 3N	25/3	5^ ora	4L vs 2B	25/3	8^ ora	4B vs 3R	23/3	3^ ora	
III INCONTRO: DIETA VEGETARIANA		III INCONTRO:	III INCONTRO: DIETA VEGETARIANA		III INCONTRO: DIETA VEGETARIANA			III INCONTRO: DIETA VEGETARIANA				
4D vs 2A	30/3	5^ ora	3M vs 2R	28/3	6^ ora	4H VS 2B	1/4	8^ ora (4H con Tinelli)	3I vs 4B	31/3	3^ ora	
3B vs 4O	1/4	4^ ora	3N vs 4A	31/3	5^ ora	30 vs 4L	29/3	2^ora	3R vs 4N	30/3	6 [^] ora	

- Il fase (semifinali) indicativamente tra aprile e maggio: accedono alle semifinali le quattro squadre uscite vincitrici dalla fase a gironi in base al numero di vittorie (o al punteggio ottenuto, in caso di parità).
- III fase (finali) maggio.

5. Allegati:

- A1 II codice del debater
- A2 Scheda valutazione giudici
- A3 Scheda interventi speaker

Elettronica ed automazione MBTF10601R

Informatica e telecomunicazioni MBTF10601R

Liceo Scientifico delle scienze applicate MBTF10601R

Liceo Artistico- design, grafico, audiovisivo MBSL10601G Elettronica ed automazione (corso serale) MBTF106516

Codice Fiscale: 94060670158 Tel. 039 668046 Fax. 039 669544

Codice mecc: MBIS106008

Via Adda, 6 - 20871 Vimercate (MB)