

The Creative School



Open Educational Resources *Dilemmi etici*

Materia: Educazione civica e Filosofia

Età: 7-11, 11-14, 14-18





Autori

Maddalena Nicoletti, Svenja Pokorny, Pier Giacomo Sola

Immagini

© Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin, iStockpicture

Copyright

I materiali possono essere utilizzati secondo la licenza: Creative Commons Non Commercial Share Alike license



Disclaimer

Il progetto *Creative School* è stato finanziato con il supporto dell'Unione Europea e dell'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ (Grant Agreement 2019-1-FR01-KA201-062212). Questa pubblicazione



riflette solo le opinioni degli autori e l'Unione Europea e l'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Indice

Dilemmi etici	6
Istruzioni per gli insegnanti: come condurre un dialogo filosofico?	6
Descrizione delle attività	7
Supereroi: la Storia 7-11	g
Domande per animare la discussione	
·	
La verifica di matematica: la Storia 11-14	10
Suggerimenti per animare la discussione	10
La verifica di matematica: il foglio di lavoro	12
Il dilemma di Heinz: la Storia 14-18	12
Preparazione dell'attività	
Domande per animare la discussione	
Suggerimenti per ulteriori attività	
Sapevate che?	14
Idee per altre attività	14



Le risorse educative di *Creative School* comprendono i seguenti moduli didattici, qui elencati in base alle materie e all'età degli studenti a cui sono indirizzati:

.		I	
	7-11	11-14	14-18
Storia dell'Arte		Facciamoli rivivere	Facciamoli rivivere
Educazione civica e Filosofia	Dilemmi Etici	Dilemmi Etici	Dilemmi Etici
Ambiente, Scienze naturali	Biodiversità e Arti visive	Biodiversità e Arti visive	
Geografia	Passeggiate urbane	Passeggiate urbane	
Storia			Come vivevano i giovani?
	Le fotografie come memoria del passato	Le fotografie come memoria del passato	Le fotografie come memoria del passato
Σ C X T STEAM			I cambiamenti climatici
	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices
		Algoritmi affamati	Algoritmi affamati
Formazione degli insegnanti	Europeana come strumento per l'apprendimento	Europeana come strumento per l'apprendimento	Europeana come strumento per l'apprendimento
	Approcci pratici per l'insegnamento con gli oggetti	Approcci pratici per l'insegnamento con gli oggetti	Approcci pratici per l'insegnamento con gli oggetti
	Object based learning	Object based learning	Object based learning



Il progetto *Creative School* ha sviluppato moduli didattici, rivolti agli insegnanti, con l'obiettivo di aiutarli a sviluppare le capacità di pensiero creativo e critico dei propri studenti, grazie all'utilizzo dei contenuti educativi messi a disposizione dalle istituzioni culturali europee.

Sempre di più, infatti, i giovani hanno bisogno di sviluppare capacità di pensiero autonomo per trovare soluzioni a problemi sociali, emotivi ed economici, sia a livello personale che come cittadini del mondo. Vengono costantemente stimolati a essere creativi, innovativi, intraprendenti e capaci di adattarsi alle diverse situazioni che incontrano, come pure a trovare la motivazione, la fiducia e le capacità per utilizzare il pensiero creativo e critico nella vita di tutti i giorni.

I principali beneficiari di *Creative School* sono gli insegnanti della scuola primaria e secondaria. Attraverso il coinvolgimento nel progetto, essi potranno accrescere le competenze necessarie per utilizzare strategie pedagogiche volte a stimolare la creatività e il pensiero critico. I bambini e i ragazzi coinvolti come partecipanti al progetto potranno in questo modo sviluppare le competenze necessarie per rispondere alle sfide che devono affrontare quotidianamente.

Ci auguriamo che questi materiali portino una nuova dimensione al vostro lavoro e vi ispirino a usarli per promuovere il pensiero creativo e critico tra i giovani. I temi selezionati sono stati scelti assieme a insegnanti ed educatori provenienti da Austria, Croazia, Finlandia, Francia, Irlanda, Italia e Regno Unito, attraverso focus group e incontri diretti.

Tutti i materiali sono accompagnati da suggerimenti pratici per il loro utilizzo, e arricchiti da interessanti informazioni e approfondimenti, che possono essere utilizzati per stimolare ulteriori discussioni. Per ogni materiale viene inoltre indicata la fascia di età più appropriata.

Ove possibile, abbiamo inserito delle semplici attività pratiche che possono essere svolte con gli studenti, suggerendo una serie di domande da porre loro, al fine di meglio introdurre gli argomenti di ogni modulo didattico. Se desiderate approfondire determinati argomenti o temi, ogni materiale include inoltre collegamenti ad altre risorse didattiche a esso correlate. Quando disponibili, viene anche fornito un elenco generale di materiali didattici aggiuntivi.

I materiali sono stati concepiti come sussidi didattici da utilizzare in modo autonomo. A questo proposito, cercano di fornire un quadro generale da cui sia possibile selezionare gli aspetti e i temi più rilevanti



iStockpicture

per le proprie attività. I moduli dovrebbero poter essere utilizzati all'interno di ogni paese europeo, e in qualsiasi contesto, in quanto trattano questioni che sono assolutamente universali.

Per maggiori informazioni sul progetto Creative School, potete visitare:

https://www.creative-school.eu/



Dilemmi etici

Materia: Educazione civica e Filosofia

Età: II II 11-14 II 14-18
È possibile svolgere questa attività con diverse fasce d'età. Viene proposta una storia adatta a ciascun gruppo, ma l'insegnante è libero

di proporne altre, in base alle caratteristiche dei propri studenti.

Tempo necessario: 90-120 minuti

Materiali utilizzati: Storia con un dilemma etico. Un foglio di lavoro per studente.

Obiettivi didattici: Incoraggiare gli studenti a:

 ragionare in modo creativo e critico sui concetti di equità, responsabilità, rispetto e altri valori etici;

ascoltarsi l'un l'altro;

fornire solide argomentazioni;

trovare un compromesso;

• ricercare conclusioni basate su argomenti critici.

Istruzioni per gli insegnanti: come condurre un dialogo filosofico?

Si consiglia che gli studenti si siedano in cerchio mentre parlano, in modo che possano vedersi tra loro. Il metodo abituale per lavorare con queste storie è prima ascoltare/guardare la storia e poi iniziare la discussione. L'insegnante/educatore può anche interrompere la lettura, intavolare un dialogo e poi continuare con il racconto. Gli studenti fanno domande in base alla storia e scelgono (o l'insegnante può proporre) quali argomenti possono essere discussi. L'insegnante introduce e incoraggia gli studenti a porre domande con frasi come "Che cosa ti ha colpito? Che cosa vuoi sapere della storia? Che cosa è particolarmente interessante per te?". La discussione e l'utilizzo dei materiali didattici dipendono dal contesto e dalle dinamiche del gruppo.

Il principio generale è partire da qualcosa di familiare all'esperienza degli studenti, qualcosa che sia loro chiaro. Il dialogo prosegue dal concreto verso l'astratto. Il metodo induttivo è evidente nelle domande che stimolano la discussione. Iniziate con: "Hai mai provato una cosa del genere?" oppure "Conosci qualcuno con un problema simile?". Nel processo di chiarificazione dei concetti, deve essere presa in considerazione l'esperienza degli studenti, invitandoli a fornire esempi personali. L'obiettivo è giungere alle domande più generali (Che cosa c'è di buono? Come dovremmo sapere se è giusto fare qualcosa?). È importante che gli studenti stessi seguano il proprio processo mentale e che non vengano suggerite loro delle risposte preconfezionate.

L'insegnante dà la sua opinione solo se gli/le viene richiesto di farlo. Se nota che la discussione necessita di una spiegazione o conoscenze che gli studenti non hanno, ma che sono rilevanti per il dibattito, la può fornire (per es. "Il 10% degli abitanti della Terra possiede il 90% della ricchezza mondiale"). Gli studenti che non partecipano volontariamente al dibattito non devono essere obbligati a parlare, ma possono essere incoraggiati, ponendo loro delle domande ("Che cosa ne pensi, Anna, dell'opinione di Marco?", ecc.).



Descrizione delle attività

L'insegnante presenta la storia contenente il dilemma: suggeriamo di utilizzare "Supereroi" per i ragazzi più piccoli, "La verifica di matematica" per la fascia di età 11-14 anni e "Il dilemma di Heinz" per gli studenti più grandi. Tuttavia, l'attività può essere adattata sulla base della situazione locale.

Mentre "Supereroi" viene introdotto da una serie di diapositive PowerPoint, che l'insegnante può mostrare a tutta la classe, le altre due storie sono scritte su un foglio di carta. L'insegnante consegna agli studenti un foglio con la storia scritta e ogni studente può leggerne a turno alcune frasi ad alta voce. Dopo che gli studenti hanno letto la storia due volte, l'insegnante consegna a ciascun partecipante il foglio di lavoro (se presente), chiedendo agli studenti di compilarlo in 10 minuti. Al termine, l'insegnante concede agli studenti 2 minuti per riflettere su quanto hanno scritto e quindi avvia la discussione, che si svolge secondo il metodo del dialogo socratico.

In classe, il metodo socratico può essere utilizzato come un dialogo per verificare la condivisione o meno di valori, principi e convinzioni tra l'insegnante e gli studenti. Per esempio, se la domanda generale è: "Che cos'è l'amicizia?" gli studenti possono proporre un esempio che "ritengono" sia un caso esemplare di amicizia. Sia l'insegnante che gli studenti sono responsabili di portare avanti il dialogo attraverso delle domande. Il "maestro", o facilitatore del dialogo, pone delle domande, cercando di esporre i valori e le credenze che inquadrano e sostengono i pensieri e le affermazioni degli studenti. L'insegnante non fornisce nozioni specifiche: la discussione è sempre aperta. La classe deve però condividere le regole di base per la discussione, come, per esempio: alzare la mano per contribuire alla discussione, lasciare che gli altri finiscano il discorso che hanno iniziato, essere concisi, utilizzare argomenti che derivano dalla propria esperienza.

L'aspetto chiave del dialogo socratico è partire da un punto di stupore, perplessità, o aporia $(\dot{\alpha}\pi o \rho i \alpha)$, concetti legati anche al dubbio e all'obiezione. Molti dialoghi di Platone seguono questo tipo di ragionamento: in essi Socrate cerca di mettere i suoi interlocutori in uno stato di perplessità su una data questione (per esempio la natura della giustizia o della virtù) e da questo punto in poi li conduce con domande verso nuove intuizioni e conoscenze.



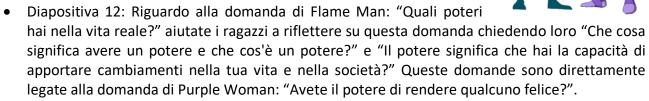
Supereroi: la Storia



Iniziate questa attività chiedendo a due studenti di offrirsi volontari per interpretare i ruoli di Flame Man e di Purple Woman nella presentazione PowerPoint allegata. Spiegate agli studenti che oggi avranno degli ospiti speciali, che parleranno loro di importanti argomenti. Il ruolo dell'insegnante è quello di facilitare le domande e le risposte degli studenti, oltre che stimolarli a spiegare e ad argomentare su ciascuna risposta.

Domande per animare la discussione

- Diapositive 1 5: queste prime diapositive sono un'introduzione ai personaggi.
- Diapositiva 6: Quando Purple Woman chiede: "Sapete quali sono i miei superpoteri?", incoraggiate i vostri alunni a pensare in modo creativo e a inventare nuovi superpoteri da soli.
- Diapositiva 9: I loro superpoteri devono avere uno scopo. Chiedete ai ragazzi come, per cosa li userebbero e perché. Vogliono quel superpotere solo perché è bello o hanno pensato prima a un problema che volevano risolvere, ed è così che hanno inventato un certo superpotere?



- Diapositiva 13: La domanda di Flame Man: "Questo è un vero potere?" è un'estensione della domanda precedente. Chiedete ai ragazzi se questo è un buon esempio di potere e perché. Nella diapositiva seguente Purple Woman fornisce un altro esempio di cosa pensa sia un potere: "Cosa ne pensate di prendervi cura degli altri?". Ripetete lo stesso processo, chiedendo ai ragazzi se questo è un potere oppure no, e perché.
- Diapositiva 14: Quando Flame Man chiede: "Come si fa?" incoraggiate i ragazzi a pensare a
 diversi modi di prendersi cura di qualcuno. Si suppone che i ragazzi pensino innanzitutto a
 prendersi cura di qualcuno quando questa persona è malata, ma chiedete loro come gli "altri"
 si prendono cura di loro non solo quando sono malati (per esempio: come si prendono cura di
 voi i vostri genitori e amici?).
 - Gli studenti dovrebbero ora avere un'idea chiara del tipo di poteri che hanno. Quindi stimolateli a pensare ad altri poteri che hanno nella vita di tutti i giorni. Per ogni potere che nominano, verificate se il resto della classe è d'accordo sul fatto che quello sia un potere o meno, e chiedete loro di spiegare perché.
- Diapositiva 15: Quando Flame Man chiede: "Che responsabilità avete quando usate i vostri superpoteri?", aiutate i ragazzi a pensare a queste responsabilità nello stesso modo in cui hanno ragionato quando parlavano dei superpoteri. Quando elencano alcune delle responsabilità che hanno nei confronti dei loro poteri, fateli ragionare sulla frase di Purple Woman, in cui si rende conto che non è stata ancora definita che cos'è una responsabilità.
- Diapositiva 16: Chiedete ai ragazzi se conoscono la frase ricordata da Purple Woman: "Avere dei grandi poteri comporta avere grandi responsabilità!".



- Diapositiva 17: Quando Flame Man chiede: "Siete d'accordo con Purple Woman?", domandate ai ragazzi perché sono d'accordo o in disaccordo. Motivateli a spiegare la loro risposta e a chiarire il significato di questa frase da una prospettiva diversa: se non abbiamo poteri, significa che non abbiamo responsabilità? Inoltre, chiedete loro quale sarebbe la responsabilità per i propri superpoteri, quelli cioè che hanno elencato prima.
- Diapositiva 18: Flame Man pone la domanda: "Cosa significa secondo voi la parola 'responsabilità'?". Aiutate i ragazzi a definire la responsabilità usando gli esempi che hanno proposto nella precedente discussione.
- Diapositiva 19: Potete aiutare i vostri studenti a trovare la differenza tra responsabilità e obbligo. Il fare (o dover fare) i compiti - è un obbligo o una responsabilità? Incoraggiate i ragazzi a proporre altri esempi, e analizzate con l'intero classe ogni esempio proposto.
- Diapositiva 20: Quando Purple Woman chiede: "Quali sono le vostre responsabilità nella vita di tutti i giorni?", osservate se i ragazzi elencano le stesse responsabilità che hanno proposto per i loro poteri o se ne aggiungono di nuove. Analizzate con loro se c'è una differenza tra le responsabilità che abbiamo nei confronti dei nostri poteri e le responsabilità che abbiamo nei confronti dei nostri doveri, come per esempio fare i compiti.
- Diapositiva 21: La domanda di Flame Man: "Potete essere ritenuti responsabile per il vostro talento, capacità e azioni?" può essere adattata sulla base dei precedenti discorsi sui poteri e responsabilità. Se si parte dal presupposto che un certo talento rappresenta un potere, allora si è anche responsabili di coltivare quel talento, e perché. Se quel talento, capacità o abilità ti rende felice, allora sei responsabile della tua stessa felicità. Inoltre, se hai un certo talento come il disegno, ma non hai alcun interesse a esercitarti per utilizzarlo, hai il diritto di trascurarlo e fare invece qualcos'altro che ti piace di più?
- Diapositiva 22: Riguardo alla domanda di Flame Man: qual è la differenza tra essere responsabili per se stessi e per gli altri?", chiedete ai ragazzi che cosa è più difficile, e se è difficile o facile essere irresponsabili per gli altri e perché.
- Diapositive 23-27: Per la domanda di Flame Man: "C'è differenza tra essere responsabili per noi stessi ed essere responsabili nei confronti degli altri?" si può fare riferimento alla precedente diapositiva 23. Inoltre, potete analizzare la domanda di Purple Woman: "Possiamo scegliere di essere responsabili?", chiedendo se la responsabilità è qualcosa con



- cui siamo nati o è qualcosa che impariamo nella vita. Ogni volta che facciamo qualcosa di responsabile o irresponsabile, abbiamo fatto una scelta?
- Diapositiva 25: Analizzate le conseguenze di azioni responsabili e irresponsabili con l'aiuto delle domande sui supereroi. Oltre a immaginare diversi scenari di come sarebbe la nostra vita se non avessimo alcuna responsabilità, chiedete ai ragazzi di fornire esempi di irresponsabilità.
- Diapositiva 27: dopo le domande sui supereroi, chiedete ai ragazzi di elencare delle responsabilità facili e difficili. Fateli riflettere su ciò che rende la responsabilità difficile o facile.
- Diapositiva 28: Quando Flame Man chiede: "Siete delle persone responsabili o irresponsabili?", domandate ai ragazzi di pensare agli esempi che hanno precedentemente fornito (alcuni di loro presi dalla loro stessa vita) per aiutarli a rispondere a questa domanda.
- Diapositive 29 36: In queste diapositive gli studenti ricevono un compito da svolgere a casa. Devono preparare un breve fumetto sulla responsabilità sui loro poteri e superpoteri quotidiani (quelli che scelgono loro stessi), avendo come tema principale la responsabilità.



La verifica di matematica: la Storia



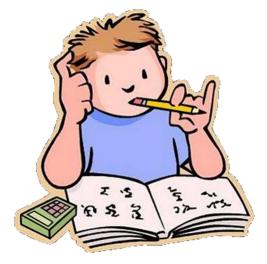
Domani Carlo ha una verifica di matematica. È una verifica molto difficile. Ha passato l'intero pomeriggio a fare esercizi. Ha risolto probabilmente più di cento equazioni. Proprio quando si riposa per qualche minuto, Pietro e Giorgio lo chiamano sul suo cellulare, invitandolo a uscire per giocare a basket con loro. Stupito dalla loro chiamata, risponde: "No". Anche loro domani hanno la verifica, e Carlo si chiede come fanno a giocare a basket anziché studiare. Pietro è bravissimo in matematica, ma dovrebbe comunque fare esercizi per risolvere le equazioni. Per Giorgio è diverso: la matematica non è proprio il suo forte. Dopo cena, e aver salutato i genitori e la sorella, Carlo corre nella sua stanza e continua a studiare. Si addormenta persino con il libro in mano.

Al mattino, Carlo resta sempre concentrato sulla matematica. Per fortuna, la lezione è alla seconda ora. La professoressa Peano, l'insegnante di matematica, distribuisce ila verifica, e cammina davanti e indietro per l'aula per vigilare che gli studenti non copino. "Non è molto difficile" – pensa Carlo. Si accorge che Giorgio, dietro di lui, si agita sulla sedia, ma non gli importa di quello che fa Giorgio. Quando è a metà della prova, si accorge che Pietro ha già finito l'esercizio e che sta leggendo con noncuranza un libro. Finalmente anche Carlo finisce la verifica, ma non vuole ancora consegnare il foglio, perché vuole ricontrollare tutto ancora una volta. In quel momento, Giorgio gli chiede di inclinarsi leggermente sul lato destro. Senza pensarci su, Carlo si piega sulla destra, mentre controlla l'esercizio per l'ultima volta. Giorgio approfitta dell'occasione e copia le risposte di Carlo. Copia praticamente tutto e consegna immediatamente il proprio foglio all'insegnante. Carlo sta ancora controllando l'esercizio, e trova un errore nella quinta domanda: lo corregge in fretta, ed è l'ultimo a consegnare il foglio.

Consegnato il compito, Carlo dimentica la verifica e continua con i suoi impegni quotidiani. Il giorno dopo, a lezione di matematica, l'insegnante restituisce i compiti corretti. Pietro - 8, Gianna - 8, Giovanni - 8, Giorgio - 8, Carlo - 7... Carlo 7? – risuona nelle orecchie di Carlo: quell'esercizio corretto all'ultimo momento, in realtà era sbagliato! "Non è giusto!" - Carlo pensa tra sé e sé.

Suggerimenti per animare la discussione

Potete iniziare ponendo la domanda "C'è qualcosa di ingiusto nel racconto di Carlo e la verifica di matematica?" e poi continuare con: "Alzate la mano se pensate che in questa storia ci sia stata un'ingiustizia". Se tutti gli studenti alzano la mano, chiedete a uno studente di spiegare che tipo di ingiustizia sia avvenuta, e perché pensa che sia una cosa ingiusta. Se ci sono studenti che pensano che non ci sia stata nessuna ingiustizia, potete chiedere loro di esporre le proprie contro argomentazioni rispetto a quanto detto dagli studenti che hanno affermato che ci sia stata un'ingiustizia. La discussione continua fino a quando non si sono chiarite le diverse opinioni. Dopo una prima tornata di risposte, ponete una seconda domanda: "È giusto che Giorgio abbia preso un



voto migliore di Carlo nella verifica di matematica?" Seguite la stessa procedura della prima domanda: alzando la mano, gli studenti esprimono la propria opinione.



L'insegnante invita uno studente ad argomentare la propria opinione. Ancora una volta, se ci sono studenti che pensano che non si sia verificata alcuna ingiustizia nella storia, l'insegnante chiede loro di fornire le argomentazioni, e chiarire il proprio pensiero a coloro che hanno affermato che l'ingiustizia c'è stata. La discussione va avanti fino a quando si sono chiarite le posizioni. L'insegnante può quindi porre la terza domanda: "È giusto che Pietro abbia preso un voto migliore di Carlo nella verifica di matematica?" Usate la stessa metodologia seguita per le prime due domande. Qui è importante discutere il fatto che Pietro ha un talento naturale per la matematica, e Carlo no. L'insegnante deve far riflettere gli studenti sulle seguenti domande: "La natura è giusta? Abbiamo tutti dei talenti? Possono tutti avere talento in tutto?" Queste domande creano una discussione sul grado dell'equità. "C'è differenza tra l'ingiustizia data dalla natura e quella che nasce quando le persone si comportano in modo ingiusto (legittimo motivo per un obiettivo non giusto)?". L'insegnante non deve fornire una risposta agli studenti, solo animare la discussione ed evidenziare gli argomenti pro e contro ogni domanda.



La	verifica di matematica: il foglio di lavoro
Rifl	etti bene e rispondi alle domande:
1. De	C'è stato qualcosa di ingiusto nella storia di Carlo e la verifica di matematica? ☐ Sì ☐ No escrivi brevemente: che cosa c'è di ingiusto nella storia?
2. Spi	È ingiusto che Giorgio abbia ottenuto un voto migliore di Carlo nell'esame di matematica? Sì No ega brevemente la tua risposta.
3. Spi	Che cosa è più ingiusto: che Giorgio abbia ottenuto un punteggio migliore di Carlo o che Pietro abbia ottenuto un punteggio migliore di Carlo? □ Giorgio □ Pietro ega brevemente la tua risposta.
4. Spi	Giorgio ha imbrogliato, non ci sono dubbi: imbrogliare è una cosa "corretta"? Perché? ega brevemente la tua risposta.
5.	Possiamo affermare che qualcosa che è corretto è anche giusto?
6.	Che cos'è l'equità? Descrivilo in due frasi.



Il dilemma di Heinz: la Storia

Una donna sta morendo di cancro. C'è solo un farmaco che i medici pensano possa salvarle la vita. È una forma di terapia che un farmacista della stessa città della donna ha scoperto di recente. Il farmaco è costoso da produrre, e inoltre il farmacista fa pagare dieci volte il costo vivo per la produzione. Il costo è di 200 Euro, ma il prezzo di vendita è di 2.000 Euro per una piccola dose. Il marito della donna malata, Heinz, ha chiesto un prestito a tutti i suoi conoscenti, ma è riuscito a raccogliere solo circa 1.000 Euro, cioè la metà del prezzo che il farmacista chiede. Heinz ha detto al farmacista che sua moglie sta morendo e gli ha chiesto uno sconto o una dilazione del pagamento, ma il farmacista gli ha risposto: "No, ho trovato io la medicina e devo poter guadagnare con questa scoperta". Heinz, disperato, fa irruzione di notte nel laboratorio del farmacista e ruba la medicina per sua moglie.

https://en.wikipedia.org/wiki/Heinz dilemma

Preparazione dell'attività

Dividete la classe in tre gruppi, il primo composto da tre membri (Giuria) e gli altri due (gruppo A, gruppo B) aventi all'incirca lo stesso numero di membri (preferibilmente non più di 5 per gruppo). Presentate la storia come un caso di dilemma etico aperto, nel senso che ammette diversi tipi di reazione (per esempio, la persona A della storia può aiutare o non aiutare la persona B).

Domande per animare la discussione

Prima di iniziare, informate gli studenti che devono ascoltarsi l'un l'altro con attenzione, non devono interrompere la persona che parla, e devono rispettare quello che dice. Successivamente, spiegate le regole. Il gruppo A avrà il compito di argomentare a favore di una affermazione (per esempio la persona A è moralmente obbligata ad aiutare la persona B), mentre il gruppo B deve fornire argomenti contro questa teoria. Il terzo gruppo, la Giuria, deve ascoltare attentamente entrambe le parti e poi concordare una decisione, evidenziando gli argomenti chiave alla base della loro scelta. Entrambi i gruppi hanno inizialmente 5-10



minuti di tempo per presentare il maggior numero possibile di argomenti. Iniziate con il gruppo A: in linea di principio, ogni membro del gruppo dovrebbe esporre un argomento. Se ci sono più argomenti che membri, ripetete l'ordine di successione o chiedete semplicemente se qualcuno desidera aggiungere qualcosa. I membri del gruppo B e della Giuria devono ascoltare attentamente tutto ciò che viene presentato. Tocca quindi al gruppo B presentare le proprie contro argomentazioni. Dopo che hanno finito, il gruppo A ha un po' di tempo per ribattere, dopodiché il gruppo B può infine concludere. Alla Giuria è affidato il compito di concordare un giudizio sulla base delle argomentazioni che sono state espresse da entrambi i gruppi. Hanno 5 minuti per decidere, preparare la motivazione della loro decisione e spiegarla agli altri due gruppi.

Questa è un'ottima attività per esercitare le doti di argomentazione e sviluppare il pensiero critico, e anche per insegnare agli studenti a essere pazienti e ascoltare gli altri. A essi viene richiesto di sostenere un'affermazione che non è necessariamente quella che preferiscono. Imparano così a lavorare insieme e a raggiungere un compromesso, nel caso siano membri della Giuria.



Suggerimenti per ulteriori attività

Sapevate che?

- Quando gli autori stavano creando il personaggio di Wolverine, volevano prendere il nome da un roditore. Wolverine era originariamente il tasso che avrebbe dovuto combattere con Hulk.
- "La vita non ci dà uno scopo, siamo noi a dare uno scopo alla vita" (The Flash).
- "Sotto questa maschera c'è un'idea. E le idee sono a prova di proiettile" (V Per Vendetta).
- "La porta è più di quanto sembri. Separa chi sei da chi puoi essere" (Franklin Richards, I Fantastici Quattro).
- "La virtù della giustizia consiste nella moderazione, regolata dalla saggezza" (Aristotele).
- Nell'antica Grecia, alcuni processi avevano fino a 500 giurati, che si erano tutti offerti volontari per giudicare un caso.
- "Il rispetto per noi stessi guida la nostra morale; il rispetto per gli altri guida le nostre maniere" (Laurence Sterne).
- "Parlo con tutti allo stesso modo, che sia il netturbino o il rettore dell'università" (Albert Einstein).
- "Tutti dovrebbero essere rispettati come individui, e nessuno idolatrato" (Albert Einstein).
- "Il mondo non è giusto, Calvin."
 - "Lo so papà, ma perché non è mai ingiusto a mio favore?"

Bill Watterson, The Essential Calvin and Hobbes: A Calvin and Hobbes Treasury

Idee per altre attività

Create un fumetto nella vostra classe sui valori etici. Tutti insieme inventate una storia sulle responsabilità, o sulla giustizia. Costruite i personaggi e lo scenario e preparate una bozza per ogni vignetta. Gli studenti possono quindi assumere una posa di un personaggio. Scattate una foto con il cellulare, e ripetete lo stesso per ogni vignetta. Stampate le immagini, aggiungete un testo e disponete le immagini per formare una storia. Potete esporre il vostro fumetto in classe o nella bacheca della scuola.

Fate una ricerca all'interno di Europeana.eu, per trovare libri e contenuti digitali legati al tema dei "dilemmi etici". Identificate dei libri che presentano come i dilemmi morali sono stati affrontati nel cinema. Trovate uno di questi film e guardatelo con la vostra classe.