

FASE ■ **Partecipazione e democrazia rappresentativa a confronto**

1 Tempo di realizzazione delle attività

- 2 ore e 30 minuti.

2 Materiale e sussidi di supporto

- 1 scatola di cartone o un sacchetto per mettere i bigliettini del voto
- Foglietti
- 1 cartellone bianco, 1 giallo, 2 rossi, 2 verdi
- Scotch

3 Obiettivi specifici

- Provare in prima persona i limiti della democrazia rappresentativa sperimentando, attraverso la simulazione del gioco, il senso di frustrazione, sfiducia e distacco emotivo tipico delle dinamiche decisionali in cui si viene rappresentati da altri.
- Sperimentare la difficoltà, fisica e mentale, della discussione di gruppo e saper al tempo stesso riconoscerne il valore e la ricchezza umana.
- Sperimentare e riflettere sul valore di legittimità condivisa insita in una decisione che emerge da un processo partecipato.
- Rendersi consapevoli della differenza fra il "far scegliere" e deliberare una scelta.
- Imparare a confrontarsi in un contesto assembleare, dove bisogna saper ascoltare, comunicare efficacemente e accogliere le opinioni diverse, decentrandosi dal proprio esclusivo punto di vista.

4 La nostra proposta di attività

Elezioni candidati e programmi elettorali

- L'insegnante chiede agli studenti di proporre tre candidati (se si propongono più di tre persone queste vengono selezionate attraverso alzata di mano di tutta la classe, nel caso se ne propongano meno le individua l'insegnante) che dovranno, dopo aver letto "La scheda del problema" (allegato 7 sul CD) che descrive alcuni limiti dell'inglese scolastico, stilare ognuno il proprio "programma politico" che consta di tre interventi/priorità che ogni candidato ritiene possano portare al miglioramento e alla risoluzione problema descritto nell'allegato.
- Ogni candidato avrà a disposizione 10 minuti per stilare in autonomia il proprio "programma politico" e nel frattempo l'insegnante avrà consegnato "La scheda del problema" al resto della classe che avrà dunque modo e tempo di leggerla (ognuno in autonomia e senza consultazione).
- Ogni candidato presenta poi alla classe il suo programma (composto dalle tre priorità da lui individuate), e si procederà poi alla votazione da parte della classe del candidato. Per la votazione basterà che ogni studente inserisca un bigliettino piegato in quattro con scritto il nome del candidato prescelto nella scatola di cartone. L'insegnante farà poi da

scrutatore (può scegliere anche un/a segretario/a dalla classe).

- Terminato lo scrutinio viene identificato il vincitore ed approvato il suo programma.
- Le tre priorità proposte dal candidato verranno trascritte su un cartellone bianco appeso sulla lavagna, o comunque di fronte al gruppo classe.

Assemblee partecipative per l'individuazione delle priorità

- Ora la classe, che finora aveva partecipato solo in qualità di elettorato votando i programmi prestabiliti a tavolino dai candidati, viene divisa in tre gruppi omogenei ad ognuno dei quali viene proposto di discutere il programma del candidato vincitore e di entrare nel merito delle 3 priorità da questo individuate. Attraverso il dibattito ed il confronto fra più persone, le tre priorità potranno essere integrate, messe in discussione e potranno emergere nuove proposte di intervento. I tre gruppi avranno a disposizione 20 minuti alla fine dei quali ogni singolo gruppo dovrà aver individuato le sue tre priorità (che potranno naturalmente differire da quelle presentate dal candidato eletto) da realizzare nei prossimi cinque anni al fine di risolvere la problematica.
- All'interno del gruppo le priorità vengono stabilite con il criterio di maggioranza.
- Un portavoce per gruppo esporrà dunque le tre priorità, argomentandole a voce, al resto della classe e l'insegnante le riporterà sul cartellone (i tre gruppi avranno ognuno un cartellone colorato, uno il giallo, uno il rosso e uno il verde).
- A questo punto sulla lavagna saranno appesi quattro cartelloni (il bianco del candidato eletto e i tre colorati dei tre gruppi) e per la stessa problematica saranno state individuate e trascritte 12 priorità per risolverlo anziché le sole 3 proposte dal candidato.

Votazione delle priorità di intervento

- **Votazione di tutte le priorità emerse durante il lavoro di gruppo.** La classe seleziona le prime 3 priorità fra le 12 emerse per risolvere, o perlomeno migliorare, il problema dell'apprendimento della lingua straniera a scuola. Ogni studente ha diritto ad un voto e dovrà indicare l'intervento che ritiene più adeguato e pertinente. Conclusa la votazione, si stila la graduatoria complessiva delle priorità votate dall'intera classe, conteggiando i voti totalizzati da ciascuna priorità riportata nei cartelloni. Le prime tre priorità più votate saranno realizzate nel corso dei 5 anni di amministrazione.
- Con ogni probabilità le 3 priorità più votate non coincideranno con quelle ascritte nel programma originario stilato dal candidato vincitore delle elezioni: la discussione di gruppo e la partecipazione collettiva avranno arricchito le proposte e il voto collettivo avrà stabilito una nuova gerarchia di intervento (indicando inoltre l'ordine di esecuzione degli interventi, in base

al numero di voti che gli interventi ricevono).

Debriefing

- L'insegnante attacca sul muro un nuovo cartellone rosso ed un nuovo cartellone verde. Sul cartellone rosso scrive in alto la domanda: "Secondo te quali sono stati gli aspetti più interessanti emersi dal gioco?". Sul cartellone verde scrive la domanda "Secondo te quali sono i punti di forza della democrazia partecipativa?".
- Consegna poi ad ogni studente due foglietti sui quali ogni ragazzo scriverà la propria risposta a ciascuna delle due domande. Poi, uno alla volta, ogni studente legge al resto della classe quel che ha scritto rispetto alla prima domanda ("Secondo te quali sono gli aspetti più interessanti emersi dal gioco?") e va ad attaccare il proprio foglietto sul cartellone rosso.
- Stessa dinamica per la seconda domanda. A questo punto l'insegnante cercherà insieme ai ragazzi di riassumere le risposte simili o assimilabili in alcune parole-concetti chiave da scrivere con il pennarello sul cartellone rosso e su quello verde, in modo da rendere immediatamente visibile il passaggio dal gioco pratico (cartellone rosso) ai punti di forza della partecipazione (cartellone verde), restituendo in questo modo ai ragazzi le conclusioni generalizzabili dell'esercizio svolto in classe. Da questi punti chiave è possibile poi, a discrezione dei ragazzi e dell'insegnante, approfondire uno o più concetti emersi grazie al gioco.

Un'azione concreta

La classe che svolgerà il gioco previsto nella Fase 2 può rendere l'esperienza concreta presentando le priorità d'azione per la problematica affrontata al preside della scuola, instaurando un confronto ed una relazione diretta e consapevole con l'istituzione scolastica. L'azione è da intendersi come "non simulata", ma deve prevedere un impegno reale e serio tanto da parte della classe quanto dell'istituzione scolastica che può dunque rendersi partecipe del processo accogliendo e valutando la proposta. ■

APPROFONDIMENTI POSSIBILI

- L'agire sociale (**Psicologia**).
- Il dibattito e l'assemblea (**Filosofia**).
- Individuo, cultura, società (**Educazione Civica**).
- Il ruolo dell'informazione (**Storia, Educazione Civica**).
- La globalizzazione (**Storia, Economia**).