

## REGOLAMENTO OLIMPIADI DILEMMI ETICI

### Sommario

PREMESSA.....	1
1. Modalità di partecipazione.....	1
2. Obiettivi del gioco.....	2
3. Formazione della squadra .....	2
4. Fasi dell'incontro .....	2
5. Tempi e modalità di discussione.....	3
6. Valutazione .....	3
6.1 Esempi di calcolo valutazione.....	4
6.2 Discussione finale .....	6

### PREMESSA

Le **Olimpiadi dei dilemmi etici** nascono nell'ambito del Progetto **PATHS** (A Philosophical Approach to Thinking Skills) promosso da INDIRE in oltre 1.900 scuole di ogni ordine e grado del territorio nazionale.

Le Olimpiadi sono rivolte al **triennio delle scuole secondarie di II grado**, con l'obiettivo di promuovere una discussione tra loro su un dilemma etico specifico, **partendo da due differenti scenari**.

I partecipanti dovranno prendere una posizione riguardo al dilemma proposto e argomentare in modo consapevole a sostegno della propria idea.

Per partecipare le squadre dovranno essere formate **da almeno 4 componenti della stessa scuola, ma non necessariamente della stessa classe**.

Ogni squadra deve inoltre avere **un allenatore, un docente della scuola** che viene formato da INDIRE (con un breve percorso di formazione di due ore a distanza che si svolgerà tra la fine del mese di gennaio e l'inizio del mese di febbraio 2025).

### 1.Modalità di partecipazione

Le squadre devono iscriversi attraverso **un portale online dedicato**;

Ogni scuola può iscrivere **da 1 a 6 squadre**;

La sfida si svolge tra **marzo e maggio 2025**, con selezioni interne, semifinali e una **finale** regionale; *(Per esempio: se un istituto ha raccolto più di 6 squadre potrà svolgere una selezione interna ufficiale per selezionare una sola squadra che accederà alla semifinale (turno1)).*

Gli incontri di sfida (turno 0 e turno 1) potranno svolgersi **online o in presenza**, a discrezione degli istituti coinvolti;

La finale potrà essere giocata in presenza o online.

## 2. Obiettivi del gioco

L'obiettivo **non è convincere** l'avversario, **ma valorizzare la riflessione critica**, la discussione di diversi punti di vista e l'impegno etico nel discorso civile.

Le Olimpiadi sono un gioco **collaborativo** e **inclusivo**, che favorisce il coinvolgimento di tutti gli studenti, anche quelli più fragili.

## 3. Formazione della squadra

Ogni squadra deve essere composta **da almeno 4 studenti** (non necessariamente appartenenti alla stessa classe):

- **Capitano/Portavoce** (che giocherà le **Fasi 1 e 4**);
- **Secondo Speaker** (che giocherà la **Fase 2**);
- **Terzo Speaker** (che giocherà la **Fase 3**);
- **Cronometrista** (che controlla i tempi in **tutte le fasi**).

*N.B. Non c'è limite al numero massimo dei partecipanti per squadra. Chi non rivestirà uno dei ruoli sopra elencati, parteciperà alla fase preparatoria e avrà diritto di voto.*

## 4. Fasi dell'incontro

- **Fase 1 - Introduzione**  
Il Capitano della squadra spiega le motivazioni della scelta di uno scenario ed enuncia la tesi che la squadra ha deciso di sostenere rispetto al dilemma proposto.
- **Fase 2 - Argomentazione**  
Il Secondo Speaker argomenta la tesi scelta, utilizzando documenti (testi, immagini, video) per supportare la posizione della squadra.
- **Fase 3 - Confutazione**  
Il Terzo Speaker discute le possibili obiezioni alle argomentazioni presentate, rafforzando la tesi della squadra attraverso la confutazione delle critiche.
- **Fase 4 - Conclusione**  
Il Capitano ripropone la tesi, tenendo conto delle obiezioni discusse e delle argomentazioni presentate nelle fasi precedenti, chiudendo la discussione in modo sintetico.

## 5. Tempi e modalità di discussione

Ogni fase ha un tempo prestabilito:

- Fase 1: 1 minuto
- Fase 2: 4 minuti
- Fase 3: 4 minuti
- Fase 4: 1 minuto

Gli interventi devono essere **brevi e rispettosi dei tempi** assegnati.

## 6. Valutazione

La valutazione è effettuata **dagli studenti partecipanti e dai docenti** presenti.

Gli elementi da valutare sono:

- **Chiarezza e articolazione** della posizione;
- Rispetto dei **tempi**;
- **Creatività e originalità** delle argomentazioni.

Ogni aspetto riceve un punteggio **da 1 a 5** con possibilità di inserire mezzo punto (0,5), ma non di usare altri decimali.

La piattaforma genererà un Qr code che i presenti potranno scansionare con il loro cellulare per votare.

Il sistema calcolerà in automatico il punteggio finale tenendo conto **autovalutazione + eterovalutazione** (valutazione ricevuta) + **criteri correttivi anti-bias + valutazione docente**.

Ogni studente valuta **sia la propria squadra che l'altra**.

- **CRITERIO ANTI- BIAS 1:** autovalutazione impatta per 40% del voto complessivo, mentre l'eterovalutazione impatta per il 60%.
- **CRITERIO ANTI- BIAS 2:** Se la differenza tra auto ed eterovalutazione **supera 2 punti**, il voto è penalizzato del 20% (*si veda esempio tabella 2*).

Il docente valuta **sia la propria squadra che l'altra** esprimendo un unico voto.

*Uno dei docenti presenti effettuerà l'accesso alla piattaforma Dilemmi Etici e inserirà:*

- *numero minimo dei votanti (es. se squadra A ha 20 componenti e squadra B ne ha solo 15, il docente dovrà inserire a sistema il numero 15)*
- *la propria valutazione da 1 a 5 con possibilità di usare il mezzo punto, sia per la propria squadra che per gli avversari.*

*Questa operazione preliminare, genererà un QR code per ciascuna squadra presente. Gli studenti presenti li utilizzeranno per esprimere il loro voto su ciascuno dei 3 elementi. Il sistema riporterà in automatico il punteggio finale tenendo conto dei correttivi anti-bias e della valutazione espressa dai docenti.*

## 6.1 Esempi di calcolo valutazione

### Esempio:

Caso 1: Valutazione equilibrata

- Squadra A si autovaluta: 4
- Media valutazioni ricevute: 3.5
- Differenza: 0.5 punti (<2 punti soglia)
- Calcolo:  $(0.4 \times 4) + (0.6 \times 3.5) = 1.6 + 2.1 = 3.7$
- Nessuna penalità perché differenza <2

Caso 2: Valutazione sbilanciata

- Squadra B si autovaluta: 5
- Media valutazioni ricevute: 2.5
- Differenza: 2.5 punti (>2 punti soglia)
- Calcolo iniziale:  $(0.4 \times 5) + (0.6 \times 2.5) = 2 + 1.5 = 3.5/5$
- Penalità 20% :  $3.5 \times 0.8 = 2.8/5$

### ESEMPIO DI TABELLA DI VALUTAZIONE 1:

2 SQUADRE

24 VOTANTI PER PARTE

	Chiarezza e articolazione della posizione	Rispetto dei tempi	Creatività e originalità delle argomentazioni	Voto docente 1 Voto docente 2	Totale
<b>Squadra 1</b>	A: 4,2 V: 3,1	A: 5 V: 4,8	A: 3,4 V: 4,1	A: 3,9 V: 4,3	<b>16,38</b>
<b>Squadra 2</b>	A: 4,1 V: 4,3	A: 5 V: 4,1	A: 4,1 V: 4,4	A: 4,2 V: 4,1	<b>17,1</b>

Valutazione Squadra 1:

$$(4,2 \times 0,4) + (3,1 \times 0,6) = \mathbf{3,54}$$

$$(5 \times 0,4) + (4,8 \times 0,6) = \mathbf{4,88}$$

$$(3,4 \times 0,4) + (4,1 \times 0,6) = \mathbf{3,82}$$

$$(3,9 \times 0,4) + (4,3 \times 0,6) = \mathbf{4,14}$$

Valutazione Squadra 2:

$$(4,1 \times 0,4) + (4,3 \times 0,6) = \mathbf{4,22}$$

$$(5 \times 0,4) + (4,1 \times 0,6) = \mathbf{4,46}$$

$$(4,1 \times 0,4) + (4,4 \times 0,6) = \mathbf{4,28}$$

$$(4,2 \times 0,4) + (4,1 \times 0,6) = 4,14$$

**Passa il turno la Squadra 2.**

**ESEMPIO DI TABELLA DI VALUTAZIONE 2:  
3 SQUADRE  
18 VOTANTI PER PARTE**

	Chiarezza e articolazione della posizione	Rispetto dei tempi	Creatività e originalità delle argomentazioni	Voto docente 1 Voto docente 2 Voto docente 3	Totale
<b>Squadra 1</b>	A: 4,5 V2: 4,4 <b>V3: 1,7</b>	A: 4,3 V2: 5 V3: 4	A: 4 V2: 4,2 V3: 2,1	A: 4 V2: 4 V3: 4	<b>22,56</b>
<b>Squadra 2</b>	A: 3,5 V1: 4,3 V3: 3,9	A: 4,9 V1: 4,1 V3: 2,9	A: 3,4 V1: 3,5 V3: 4,1	A: 3 V1: 4 V3: 5	<b>25</b>
<b>Squadra 3</b>	A: 4 V: 4,4 V2: 4,8	A: 4,1 V1: 5 V2: 3,9	A: 4,7 <b>V: 2,2</b> <b>V2: 2,5</b>	A: 4 V1: 4 V2: 5	<b>24,86</b>

Valutazione Squadra 1:

$$(4,5 \times 0,4) + (4,4 \times 0,6) + (1,7 \times 0,6) = 5,46$$

$$(4,3 \times 0,4) + (5 \times 0,6) + (4 \times 0,6) = 7,12$$

$$(4 \times 0,4) + (4,2 \times 0,6) + (2,1 \times 0,6) = 5,38$$

$$(4 \times 0,4) + (4 \times 0,6) + (1 \times 0,6) = 4,6$$

Valutazione Squadra 2:

$$(3,5 \times 0,4) + (4,3 \times 0,6) + (3,9 \times 0,6) = 6,32$$

$$(4,9 \times 0,4) + (4,1 \times 0,6) + (2,9 \times 0,6) = 6,16$$

$$(3,4 \times 0,4) + (3,5 \times 0,6) + (4,1 \times 0,6) = \mathbf{5,92}$$
$$(3 \times 0,4) + (4 \times 0,6) + (5 \times 0,6) = \mathbf{6,6}$$

Valutazione Squadra 3:

$$(4 \times 0,4) + (4,4 \times 0,6) + (4,8 \times 0,6) = \mathbf{7,12}$$
$$(4,1 \times 0,4) + (5 \times 0,6) + (3,9 \times 0,6) = \mathbf{6,98}$$
$$(4,7 \times 0,4) + (2,2 \times 0,6) + (2,5 \times 0,6) = \mathbf{4,7 \times 0,8 = 3,76}$$
$$(4 \times 0,4) + (4 \times 0,6) + (5 \times 0,6) = \mathbf{7}$$

#### **NOTE**

La media delle valutazioni della Creatività per la Squadra 3 è maggiore di 2 punti rispetto all'autovalutazione. Il punteggio viene quindi penalizzato del 20%.

**Passa il turno la Squadra 2.**

## 6.2 Discussione finale

Per analizzare i punti forti delle trattazioni e per riflettere sui dilemmi tutti insieme, con possibilità di intervento da parte degli studenti votanti e spettatori.