



ABOLIZIONE vs. MANTENIMENTO

GIOCO DI RUOLO

Il gioco fonda sull'ipotesi che in uno Stato contemporaneo, in cui sia attualmente vigente la pena di morte, si stia sviluppando un grande dibattito sull'eventuale abolizione di questa forma di punizione. A questo proposito il Parlamento ha formato una commissione d'inchiesta che ha il compito di ascoltare le posizioni di diversi gruppi di persone. Sarebbe preferibile che il gioco avesse luogo all'inizio del percorso didattico, quando il tema non è stato ancora approfondito e, soprattutto, senza che l'insegnante abbia espresso le proprie opinioni in merito. Per realizzare una simile esperienza, ovviamente, occorre che il docente abbia la capacità di *scendere dalla cattedra*, di mettersi fra parentesi, di relegarsi nel ruolo (importantissimo fra l'altro) di moderatore e supervisore del gioco, senza intromettersi, senza inibire o censurare.

Al termine del gioco gli studenti comprenderanno quanto numerose e differenti (e interessanti) possano essere le tesi sostenibili, e come tali tesi potranno risultare, pur contraddicendosi fra loro, degne di considerazione. E la scoperta della varietà del pensare e della difficoltà nell'orientamento tra queste varietà è senza dubbio un fatto assai salutare, perché aiuta a scardinare pregiudizi, partiti presi e concettualizzazioni pigre e presuntuose. Inoltre, un altro grande messaggio dovrebbe raggiungere il discente: il valore incommensurabile del dialogo e del confronto con l'altro. Perché dialogare significa essere obbligati a definire, a conferire coerenza alle proprie opinioni, a prendere in considerazione le opinioni altrui, a scorgere i propri e gli altrui limiti e a riflettere attentamente su di essi, aprendosi, acquistando maggiore umiltà, maggiore capacità di critica e di autocritica, maggiore capacità di ascolto, maggiore attitudine all'elaborazione meditata, sempre sostenuta dal dubbio e dal sospetto.

Tempo previsto: 2 h circa

Ambiente: i banchi dovrebbero essere disposti in maniera da formare tante "isole" quanti sono i gruppi di studenti.

Contesto del gioco: la vicenda va collocata in un immaginario Stato contemporaneo in cui sia attualmente vigente la pena di morte. Il Parlamento ha costituito una Commissione d'inchiesta con il compito di raccogliere i pareri di vari gruppi di persone attorno all'ipotesi di abolire la pena capitale.

Organizzazione del gioco: Gli studenti si divideranno in gruppi, ciascuno dei quali corrispondente ad un particolare *gruppo di opinione*. Ogni studente dovrà calarsi nel ruolo del gruppo a cui è stato assegnato. I gruppi possono essere di numero variabile, da un minimo di 4 ad un massimo di 8. Il ruolo assegnato agli studenti potrà essere del tutto indipendente dal loro orientamento e dalle loro preferenze, nonché anche dai legami di amicizia o simpatia.

Gruppi di opinione:

1. attivisti per i diritti umani, sostenitori dell'abolizione della pena di morte;
2. aderenti ad un movimento di cittadini sostenitori della pena di morte;
3. condannati a morte;
4. vittime di delitti di sangue (per loro si tratterà di un immaginario – momentaneo ritorno dall'aldilà);
5. esecutori della condanna;
6. parenti dei condannati;
7. parenti delle vittime dei delitti di sangue;

n.b. è indispensabile la presenza dei gruppi 1), 2), 3), 7), gli altri tre gruppi sono facoltativi.

Un ulteriore gruppo di studenti formerà la *Commissione d'inchiesta*. La Commissione dovrà indicare un presidente, il quale dovrebbe essere dotato di una certa autorevolezza e imparzialità.

Modalità di svolgimento:

Fase A (durata 20 – 30 minuti): gli studenti, dopo aver nominato un loro portavoce, dovranno elaborare le loro posizioni, formulando una serie di argomentazioni a sostegno di esse. Nel caso di mancanza di accordo, cosa molto probabile soprattutto per i gruppi 5) 6) 7), verrà meno la figura del portavoce e ognuno parlerà a titolo personale.

Fase B (tempo 20 – 40 minuti): ogni gruppo è invitato ad esprimere, tramite il suo portavoce, le posizioni emerse nel dibattito interno. Ogni gruppo avrà 5 minuti a propria disposizione.

Fase C (15 – 20 minuti): il presidente della commissione ha facoltà di rivolgersi ai portavoce dei gruppi per richiedere chiarimenti e precisazioni.

Fase D (20 – 30 minuti): ogni portavoce, a turno, può rivolgere una o due domande/obiezioni a qualsiasi portavoce. Terminata la fase D, fase in cui il presidente della commissione e lo stesso docente dovranno probabilmente faticare non poco per mantenere un minimo di compostezza formale, il gioco viene troncato senza che nessuno possa fare valutazioni di merito sulle posizioni presentate. In questo modo, si viene a lasciare aperto il dibattito che, eventualmente, potrà proseguire all'interno della classe indipendentemente dalla presenza e dalla volontà dell'insegnante.