

GIOCO DI SIMULAZIONE - "RIFORMA PROTESTANTE"

REGOLAMENTO

Prerequisiti

conoscenza particolareggiata degli aspetti teologici e politici della riforma

Obiettivi didattici

- miglioramento delle conoscenze del periodo storico in questione
- miglioramento delle capacità argomentative

Obiettivi del gioco

- difesa e diffusione della propria versione del cristianesimo
- conversione di qualche altra persona alla propria versione del cristianesimo

Partecipanti

gli **studenti** della classe in qualità di membri dei gruppi-religione con il duplice compito di:

- partecipare al lavoro di gruppo di elaborazione della dottrina
- intervenire personalmente nella fase del gioco loro assegnata

l'insegnante nella duplice veste di:

- **giudice**, cui spetta l'attribuzione dei punteggi nelle varie fasi di gioco
- **arbitro**, nella varie fasi di gioco; in quest'ultimo ruolo deve regolare le discussioni in modo tale che vengano rispettate le regole del gioco e può avvalersi, a tal fine, di sanzioni che vanno dal richiamo verbale a bonus negativi di un punto (individuali o di gruppo)

Fasi del gioco

Fase preliminare

Divisione della classe in 5 gruppi corrispondenti alle seguenti correnti cristiane esistenti nel XVI secolo:

- anabattisti
- calvinisti
- luterani
- anglicani
- cattolici

I fase: elaborazione

Ogni gruppo-religione deve elaborare una dottrina, che affronti i seguenti temi:

- salvezza
- testo sacro
- ruolo e struttura della chiesa
- vita sociale e vita quotidiana
- sacramenti
- scelte etiche
- rapporti col potere politico

La dottrina elaborata deve corrispondere in modo preciso alla dottrina originale storicamente realizzata dal gruppo religioso in questione. Per l'elaborazione della dottrina, il gruppo può avvalersi del manuale, di materiali forniti dall'insegnante o di altri materiali. È di fondamentale importanza che tutti i membri del gruppo conoscano e condividano la dottrina, giacché la valutazione del loro comportamento durante il gioco è in larga misura determinata dalla coerenza con la dottrina annunciata. Sempre in questa fase il gruppo deve pianificare gli interventi, scegliendo i propri rappresentanti per ogni fase di gioco e distribuendo così il lavoro.

II fase: professione di fede

Ogni gruppo-religione presenta, nel modo più completo e articolato possibile, la propria dottrina ai membri degli altri gruppi. La dottrina esposta rappresenta un vincolo per i

partecipanti al gioco: in tutte le fasi successive di gioco a questa dottrina devono fare riferimento sia i membri del gruppo, sia i loro avversari.

La presentazione è affidata a 1-2 membri del gruppo e non può durare più di 10'. In questa fase non sono previsti dibattiti o discussioni, sicché i membri degli altri gruppi devono ascoltare in silenzio. Ogni forma di disturbo o intemperanza da parte dei membri degli altri gruppi viene sanzionata dall'arbitro.

I punteggi vengono assegnati dal giudice sulla base della corrispondenza della dottrina con la realtà storica. In caso di due rappresentanti, viene assegnato un punteggio a ciascuno, mentre al gruppo è attribuita la media tra i due.

III fase: disputa

Ogni gruppo-religione deve contestare le posizioni degli altri gruppi, in un dibattito in cui ogni partecipante ha diritto a 2-3 interventi. Nei propri interventi, della durata di non più di 5', i rappresentanti dei gruppi-religione devono criticare i contenuti delle altre dottrine e rispondere in modo adeguato alle critiche degli altri gruppi. Operativamente questa fase è così articolata:

- ogni gruppo sceglie 1 o 2 rappresentanti, diversi da quelli della fase precedente; interviene per primo un rappresentante del gruppo che dopo la prima fase è in testa alla graduatoria e seguono in ordine decrescente tutti gli altri; nel suo intervento il rappresentante del gruppo critica in modo argomentato uno o più aspetti della posizione degli altri gruppi;
- nella seconda tornata interviene il secondo rappresentante del gruppo (ovvero lo stesso, in caso di un unico rappresentante), sempre secondo lo stesso ordine, con il compito di rispondere alle obiezioni degli avversari;
- è possibile una terza tornata dei interventi su richiesta di almeno la metà dei gruppi; nell'eventuale terza fase, ogni gruppo, sempre secondo lo stesso ordine, può rivolgere altre due obiezioni, della durata massima di 2' l'una, ad altrettanti gruppi avversari, che in questo caso possono decidere di rispondere direttamente senza aspettare il proprio turno.

In questa fase del gioco gli altri membri dei gruppi non hanno diritto di intervenire. Ogni forma di disturbo o intemperanza da parte loro viene sanzionata dall'arbitro. I gruppi hanno tuttavia il diritto di utilizzare in questa fase un "time-out" di 1', che deve essere richiesto dal rappresentante in gioco per consultarsi con gli altri membri del proprio gruppo.

Il giudice tiene conto nella valutazione della conoscenza della dottrina degli altri gruppi manifestata da ciascun rappresentante e della sua capacità di rispondere in modo pertinente alle obiezioni altrui. In caso di due rappresentanti, viene assegnato un punteggio a ciascuno, mentre al gruppo è attribuita la media tra i due.

IV fase: predica e conversione

L'obiettivo della quarta e ultima fase è ottenere la conversione alla propria religione di qualche membro degli altri gruppi. I rappresentanti dei gruppi-religione (1 o 2, diversi da quelli delle fasi precedenti) hanno dunque il compito, in non più di 5', di convincere qualcuno ad aderire alla propria religione. Tra gli argomenti persuasivi possono essere utilizzati: un linguaggio e una mimica accattivanti; promesse di vantaggi o minacce di svantaggi futuri in questa e/o in un'altra vita; ecc. Naturalmente la strategia persuasiva utilizzata deve essere coerente con la dottrina del gruppo.

La conversione di uno o più membri degli altri gruppi (in ogni caso non dei rappresentanti del gruppo in questa fase di gioco) può avvenire al termine di ogni predica o di tutta la serie delle prediche (il cui ordine corrisponde alla graduatoria esistente alla fine della III fase). L'aspirante alla conversione deve mostrare l'autenticità della propria fede in due modi: con un discorso di 2-3' e rispondendo alle domande che i membri del gruppo di origine o di altri gruppi hanno diritto di porgli. Le domande devono mirare a verificare l'effettiva conoscenza della dottrina a cui intende aderire l'aspirante alla conversione.

La conversione è giudicata valida se l'aspirante ottiene almeno la sufficienza. In questo caso egli entra a far parte del nuovo gruppo di cui ottiene il punteggio finale; inoltre dei due punteggi a lui attribuiti viene considerato al fine del punteggio individuale finale quello più alto. Ogni gruppo che ha ottenuto almeno una conversione a proprio favore ottiene un bonus di 1 punto. Se invece l'aspirante alla conversione ottiene meno della sufficienza, la conversione non ha luogo, con le seguenti conseguenze: il gruppo di destinazione non ottiene bonus positivi; l'aspirante alla conversione ottiene il più basso dei due punteggi attribuitigli; gli viene infine assegnato come punteggio di gruppo quello del gruppo di origine.

In questo caso il giudice deve effettuare una doppia valutazione: sulla serie delle prediche e sulle conversioni. Nel primo caso viene valutata la capacità persuasiva congiunta alla coerenza con la dottrina; nel secondo caso il livello di conoscenza della dottrina cui l'aspirante intende aderire. In caso di 2 rappresentanti nella fase di predica, viene assegnato un punteggio a ciascuno, mentre al gruppo è attribuita la media tra i due. La fase di discussione deve avvenire in modo ordinato: ogni forma di disturbo o intemperanza è sanzionata dall'arbitro.

Fine del gioco:

Il gioco ha termine alla fine delle prediche e dopo la discussione sulle conversioni; vince il gruppo che ottiene il punteggio più alto.

Punteggio

Per ogni intervento, il giudice attribuisce il seguente punteggio:

3 = relazione non svolta

4 = relazione argomentata in modo autocontraddittorio oppure in grave contraddizione con la realtà storica della religione di riferimento

5 = relazione svolta con argomenti deboli e/o in contrasto con la realtà storica della religione di riferimento

6 = relazione svolta con argomenti sufficientemente coerenti con la realtà storica della religione di riferimento

7 = relazione svolta con argomenti coerenti con la realtà storica della religione di riferimento e abbastanza approfonditi

8 = relazione svolta con argomenti coerenti con la realtà storica della religione di riferimento e molto approfonditi e argomentati

9-10 = relazione eccellente

Il punteggio di gruppo è il risultato della media dei punteggi acquisiti nelle varie fasi. Se in una singola fase intervengono due membri del gruppo, il punteggio attribuito al gruppo corrisponde alla media dei punti attribuiti agli intervenuti.

Nella quarta fase una o più conversioni valide comportano l'attribuzione al gruppo di destinazione di un bonus di 1 punto sul punteggio di questa fase.

Valutazione

Viene assegnata una duplice valutazione ad ogni studente. La prima è individuale ed è frutto del punteggio acquisito nella relazione individuale, eventualmente corretto sulla base degli interventi e dei comportamenti tenuti nelle altre fasi del gioco dall'interessato; la seconda è uguale per tutti i membri del gruppo ed è frutto del punteggio medio totale acquisito (l'approssimazione avviene all'unità più vicina).

Bibliografia indicativa

R. Bainton, *La riforma protestante*, Einaudi, Torino 1984.