



Filosofia con i bambini

“L'uomo cominci da giovane a far filosofia e da vecchio non sia mai stanco di filosofare. Per la buona salute dell'animo, infatti, nessun uomo è mai troppo giovane o troppo vecchio. Chi dice che il giovane non ha ancora l'età per far filosofia, e che il vecchio l'ha ormai passata, è come se dicesse che non è ancora giunta, o è già passata, l'età per essere felici.”

Epicuro, Lettera a Meneceo

Come far vivere un'esperienza filosofica a un gruppo di bambini e bambine della Scuola Primaria?

Origini del progetto

Matthew Lipman (1922-2010) ha teorizzato e sperimentato la filosofia per i bambini. Il programma della *Philosophy for Children* nasce per iniziativa di Lipman, docente di Logica. Nella sua attività di docente a livello universitario, Lipman si rende conto della difficoltà che gli studenti incontrano nella formulazione di un pensiero solidamente argomentato sul piano logico con grave pregiudizio sia rispetto allo studio approfondito della filosofia sia in relazione alla comunicazione di idee e opinioni personali elaborate in autonomia. Ritiene che la ragione di tale difficoltà sia dovuta alla scarsa familiarità dei ragazzi con il pensiero logico-critico e metacognitivo non sollecitato nel corso degli studi precedenti. Da qui prende forma la sua proposta di riorganizzazione del curriculum scolastico fin dai primi anni con l'introduzione del *filoso-fare* non solo a livello di scuola superiore, ma fin dall'infanzia per consentire la graduale acquisizione di un metodo funzionale allo sviluppo del pensiero critico e alla formazione della persona.

Programma e modalità

Il programma in oggetto si svolge nell'arco di 10 lezioni e si rivolge alla scuola primaria, in tutte le sue classi. Il programma viene articolato e adattato alla classe oltre che agli individui che la compongono.

Esso consta di diversi momenti:

1. Una prima fase, nella quale si introdurrà al gruppo classe il percorso, soffermandosi su concetti chiave e sulle regole fondamentali, poi colonne portanti di tutto il progetto

2. Una seconda fase, nella quale si proporranno alla classe letture, dialoghi, laboratori, eventuali uscite sul territorio e lavori di gruppo
3. Un'ultima fase di restituzione, nella quale i bambini realizzeranno un lavoro finale (presentazione, ecc...) stabilito e scelto sulla base di quanto emerso durante il percorso, dopo aver condiviso impressioni e idee.

Il facilitatore, è l'operatore che si occupa di seguire e sviluppare queste fasi. Per questo si asterrà dal dare risposte e soluzioni ma piuttosto solleciterà il porsi e porre domande. Motivando risposte, evidenziando i punti di vista, sottolineando elementi fondamentali, si andranno mano a mano creando stimoli di arricchimento per il gruppo intero. Il facilitatore favorisce la discussione ponendo delle domande *maieutiche*, che aiutino ciascuno ad approfondire le proprie posizioni, mettere in discussione ciò che si è detto e generare nuove connessioni.

Obiettivi:

- Pensiero critico: attraverso precise regole procedurali permette l'individuazione del problema e delle domande in un contesto, rendendolo sempre più specifico, oppure sempre più ampio. Si tratta anche di un'auto-correzione perché pone l'attenzione, in modo educativo, su possibili fallacie e debolezze del ragionamento
- Pensiero creativo: fa nascere connessioni di idee innovative, originali e indipendenti ma anche dipendenti dal pensiero dei compagni, immaginazione!
- Pensiero *caring*: per l'importanza dell'aspetto relazionale e affettivo in cui si opera, è un prendersi cura delle proprie idee ma anche di quelle di compagni e insegnanti con cui si parla
- Rispetto e scoperta delle regole (Ascoltare con attenzione, aspettare il proprio turno, chiarire se stessi a se stessi e agli altri, pensare a quello che si vuole dire e rispettare tutte le opinioni, anche e soprattutto se opposte alla propria). Questo obiettivo è fondamentale perché nel dialogo **tutti si sentano ascoltati e non giudicati**

Materiali previsti e strumenti:

1. la produzione di materiale *ad hoc*, articolato per fasce d'età e costituito da racconti, inventati e prodotti per e con i bambini. Il materiale utile alla produzione di cartelloni, disegni ecc verrà portato dal facilitatore.

I materiali che si scelgono per avviare il laboratorio devono essere ricercati con attenzione, perché devono sollecitare stupore, stimolare la curiosità e mantenere aperta una situazione potenzialmente problematica.

Il testo stimolo, che può essere un libro, un'immagine, un enigma, un esperimento mentale o altro ha la caratteristica di sollevare domande, dubbi, spronare a fare ipotesi in modo che

la classe sia portata a ricercare insieme le diverse soluzioni. La soluzione del problema va cercata, nel presupposto che la verità non è già data, ma conquistata insieme – o per lo meno concordata in via ipotetica e provvisoria – dalla comunità di ricerca. Non una, ma tante storie, ognuna dedicata a un tema, ma senza rigidità; iniziando con gli argomenti più congeniali al vissuto dei bambini e adatti a essere sviluppati in maniera ampia e profonda.

2. la disposizione in cerchio di bambini e insegnanti per favorire scambio e confronto, si richiede quindi un'aula apposita in cui svolgere questo laboratorio oppure la possibilità di modificare la struttura della classe per l'ora del progetto.

Temi principali:

1. *Filosofia della natura*

- a. alla ricerca del principio. Legato alla programmazione di:
 - i. Storia delle classi II, IV e V, introduzione anche per la classe I.
 - ii. Matematica - gli insiemi di classe IV
 - iii. Scienze e tecnologia - evoluzione, classificazione dei materiali e distinzione vivente-non vivente (sviluppo)
- b. piccolo e grande
 - i. scienze delle classi III, microscopio e incontro tra storia e scienze nell'origine del cosmo
 - ii. geografia: la scoperta del mondo grande e piccolo con le mappe geografiche e celesti (avvio all'osservazione astronomica)
 - iii. Logica e matematica delle dimostrazioni se...allora
- c. il mutamento delle cose
 - i. scienze: evoluzione delle specie ma anche del corpo umano, si cresce! Interpretare il cambiamento in noi e nelle cose, le diverse entità del cambiamento (es. passaggio degli stati dell'acqua)
 - ii. Matematica: la tabella delle entità che cambiano e non cambiano

2. *Filosofia dell'essere umano*

- a. conoscere, riconoscere ed essere autonomi
 - i. storia e scienze: l'evoluzione dell'uomo mente e cervello.
 - ii. Scienze: i cinque sensi
 - iii. storia: strumenti e tecnologie per "espandere" le possibilità (scrittura, stampa ecc) ed esperimenti mentali (e se la scrittura non ci fosse mai stata?)
 - iv. Italiano e scienza: cosa cresce realmente e cosa metaforicamente?
- b. capire il giusto e lo sbagliato, ed il valore dell'amicizia
 - i. matematica: la distribuzione e la statistica
 - ii. storia e cittadinanza: dove si decide nella storia? Le sedi del governo
- c. il governo giusto per me
 - i. storia: Erodoto come padre della storia e della storiografia. Le varie forme di governo e valutare il perché della scelta
 - ii. matematica: votazioni e percentuali
- d. "in un mondo ideale, tra fiabe e realtà". Esperimento mentale dell'utopia
 - i. geografia: educazione e rieducazione al paesaggio, una mappa utopica per una storia utopica
 - ii. cittadinanza: cosa escludere dall'utopia?
 - iii. storia: per evitare gli errori del passato in questa nuova terra. Si può scriverne la *Costituzione* (educazione alla cittadinanza)
 - iv. come produrre energia su utopia?

v. Utopia, un gioco

3. *Filosofia del linguaggio*

- a. come conosco? E come rappresentare e interpretare quello che conosco?
 - i. storia e scienza: pareidolia
 - ii. storia e italiano: l'invenzione della scrittura e l'origine del linguaggio umano
 - iii. educazione alla cittadinanza: altre forme di linguaggio inclusive (LIS...)
- b. giochi di paradossi: il mucchio, il mentitore...
 - i. matematica: studio delle situazioni
 - ii. geografia: studio delle trasformazioni lente e impercettibili
 - iii. scienze: trasformazioni di sistema
- c. rapporti tra cose e parole
 - i. storia: le prime forme di scrittura (ideogrammi...)
 - ii. scienze: parole scoperte o inventate?
 - iii. italiano: il linguaggio descrittivo (di immagini)
- d. trappole logiche e ragionamenti fallaci
 - i. scienze, matematica e geometria: giochi ed esercizi per il ragionamento logico-scientifico e la probabilità

4. *Cambiare prospettiva*

- a. come rappresentiamo o ci è rappresentata la realtà? Prigionieri in una caverna
 - i. storia e storia dell'arte
 - ii. arte e tecnologie digitali: la differenza tra una foto, una pubblicità, e la realtà
- b. Micromega, l'extraterrestre curioso
 - i. italiano: descrivere da neofiti
 - ii. geografia: scoprire nuovi luoghi e nuovi mondi
 - iii. matematica: le proporzioni, quanto è grande in realtà?
- c. cos'è l'arte?
 - i. arte e storia: l'evoluzione della concezione di "arte"
 - ii. tecnologie informatiche e arte: le parole espresse dai quadri

5. *Costruire utopie*

I temi possono essere selezionati dal consiglio di classe oppure, sulla base del vissuto dei bambini o da quello che emerge durante le lezioni, dal facilitatore.

[Richiedi un preventivo](#)

Per la Cooperativa sociale BISCROMA onlus
Dott.ssa Ginevra Conte