

Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali

*Orientamento e competenze trasversali di base nelle scuole
di ogni ordine e grado.*

Arcangela Miceli e Miriam Bonamini

www.associazioneludosoficaitaliana.com

aliassociazione2015@libero.it

XVIII Congresso SIO

“Il contributo dell’ orientamento e del counselling all’Agenda 2030”

Roma 21-22-23 giugno 2018



Che cosa è la Ludosofia ?

Neologismo

ludus latino = gioco

sophia greco = sapere

ludus + sophia = "imparare giocando"



Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)





Che cosa è la Ludosofia ?

"Conoscere, sapere, cercare, fare domande, capire in un modo giocoso, gioioso, attraverso giochi ed esercizi di riflessione, partendo dai miti, da suggestioni poetiche, artistiche e filosofiche e corredi immaginali che la curiosità investigativa su se stessi e sul mondo di cui ogni individuo , senza essere un filosofo, ampiamente dispone..."



Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)





Scopi della *ludosofia*

- domande di ricerca, su di noi e sul mondo
- riconoscere bisogni reali
- individuare bandoli e chiavi
- monitorare risorse e potenzialità
- rinnovare la propria visione del mondo
- riconoscere la propria capacità di autonomia e di rinnovamento interiore



La *ludosofia* consente di:

- misurarsi con il sé e con le proprie capacità e risorse

- essere in grado di condividere l'esperienza auto-esplorativa attraverso:
 - il dialogo,
 - l'ascolto attento
 - la fiducia nel gruppo

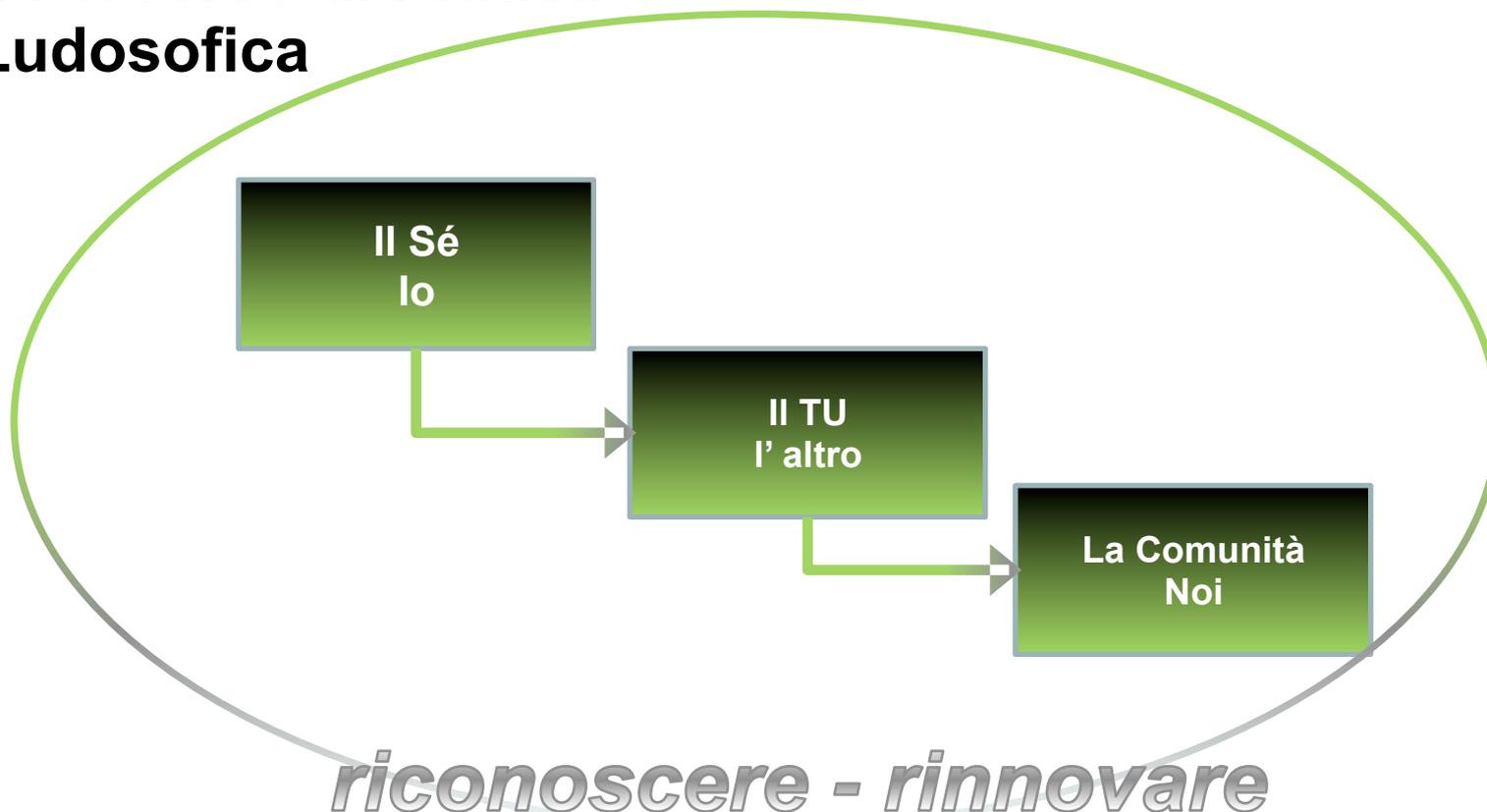


Il metodo ludosofico è induttivo perché orientato a:

1. Riflettere e ricercare
segni, simboli, sensi, significati
2. Utilizzare
miti, simboli ed espressioni iconiche
3. Raccogliere
vissuti, racconti, narrazioni, testimonianze di vita
4. Valorizzare i percorsi di indagine
esplorazione individuale o di gruppo
5. Sviluppare l'ascolto attento e autentico
di sé, degli altri e del mondo



Il Percorso di Pratica Ludosofica



(ri)costruire
la visione del mondo

1. Riflettere e ricercare *segni, simboli, sensi, significati*
2. Utilizzare *miti, simboli ed espressioni iconiche*
3. Raccogliere *vissuti, racconti, narrazioni, testimonianze di vita*
4. Valorizzare i percorsi di indagine *esplorazione individuale o di gruppo*
5. Sviluppare l'ascolto attento e autentico *di sé, degli altri e del mondo*



La ludosofia

è stata riconosciuta dal Miur come
**“strumento per rendere didatticamente
utile il gioco filosofico”.**



Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)

I percorsi nelle scuole

- ① **Corso di formazione per docenti *La città del sole***: un progetto *ludosofico* per esplorare le “inclinazioni” e le competenze nella Scuola secondaria di I e II grado
- ② **Progetto ludosofico per le scuole dell’infanzia e primarie**. Percorsi di esperienza ludosofica attraverso il mito, la leggenda, i simboli arcaici, il racconto e il gioco filosofico di gruppo.
- ③ **Per le scuole d’infanzia, primarie e secondarie di I grado- *Incontri di formazione “in verticale”***, a carattere esperienziale e di laboratorio, per l’orientamento e le competenze trasversali di base



I giochi filosofici di gruppo attivano
“competenze trasversali” di base, quali:

- autonomia nell’agire-relazionarsi-
progettare-prevedere-orientarsi-scegliere-
decidere;
- autoconsapevolezza e coscienza del
proprio valore umano, culturale e sociale.



I giochi filosofici di gruppo
non sono competitivi
pur agendo nella dimensione sociale e
comunicativa.



Il gioco filosofico

per la sua natura “autogena” innesca processi di **auto-consapevolezza** negli individui disposti a giocare con se stessi e ad accogliere le sfide che ogni contesto sociale “impone”, senza affrontare lo stress della competizione con gli altri.



Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)





I percorsi di formazione destinati ai docenti delle scuole di ogni ordine e grado si fondano sui **“pilastri” e le linee guida europee** relativi a:

- comunicazione;
- acquisizione delle competenze specifiche;
- apprendimento come “educazione all’essere”, e alla pluralità delle sue espressioni (*imparare ad imparare; essere uomo e cittadino; avere spirito di iniziativa; mantenere spirito critico; essere capace di autonomia comunicativa; essere un “valore” e fonte di creatività*).

[riferimenti normativi Legge 107 2015 e Direttiva 170 2016; Agenda europea 2030]



Innovazione metodologico-didattica - Il gioco filosofico:

- rivede la relazione tra l'allievo e il docente, l'allievo e il sapere e tra la conoscenza e l'esperienza;
- vivifica nei docenti le risorse, la capacità comunicativa e la creatività;
- declina il sapere come risposta concreta agli interessi e alle concrete istanze della vita.



- favorisce l'orientamento nel **saper riconoscere**, intercettare e potenziare i **propri talenti** mediante l'**auto-esplorazione**, il **confronto dialogico** e il **dialogo con se stessi**;
- considera la **scuola come comunità educante** nella dimensione sociale e comunicativa, nell'integrazione e nel rispetto della soggettività;
- attua la **didattica per competenze** e i bisogni individuali e sociali dello studente-



Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)

**Alternanza scuola lavoro - Università Roma 3
Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e
Spettacolo** (legato all'associazione A.L.I da una
convenzione), ha trattato negli anni scolastici 2018-2019 un
percorso di formazione dal titolo:

***Pratiche filosofiche per dialogare in ogni contesto
aziendale pubblico e privato***

Coordinatrice prof.ssa Patrizia Cipolletta

Finalità : esercitarsi nelle pratiche dialogiche. acquisire
competenze dialogiche fondamentali in ogni contesto lavorativo

Soggetti coinvolti: 15 scuole della Regione Lazio e 240 studenti



Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)





“E s’allevan tutti in tutte l’arti. Dopo gli tre anni li fanciulli imparano la lingua e l’alfabeto nelle mura,... li fan giocare e correre, ... li conducono nell’officine dell’arti... e mirano l’inclinazione”.

T.Campanella, *La città del sole*



Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)





Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)

Esempio di raccolta dati per “mirar inclinazioni”/competenze

Esperienza ludica	Competenze trasversali (tratte dalle competenze di cittadinanza - DM 139/2007, Nuovo obbligo di istruzione)	Risorse//competenze già possedute e “riconosciute” nel corso del gioco	Abilità/capacità/competenze “scoperte” nel corso gioco e/o di cui si è acquisita consapevolezza
<p>1. Il tangram delle emozioni 2. Giochi con le simmetrie 3. La caverna</p>	<p>Costruzione del sé</p>	<p>Saper discernere; saper valutare; saper fare “chiarezza”; pensare in modo ordinato; fidarsi della propria capacità osservativa; riconoscere limiti e potenzialità</p>	<p>saper discernere; saper osservare; saper utilizzare le capacità di osservazione, interiorizzazione e utilizzazione dell'esperienza saper classificare dati; saper confrontare dati;</p>
<p>1. La biga alata 2. L'anello di Gige 3. Il dono</p>	<p>Relazione con gli altri</p>	<p>Vivere il gruppo (nella fase di “ascolto attento”, cioè nel momento in cui ciascuno descrive e riporta gli oggetti osservati) come ampliamento delle proprie capacità esplorative e conoscitive;</p>	<p>Saper chiedere e saper ricevere informazioni; saper comunicare dati, esperienze, informazioni; saper ascoltare in modo attento (aver cura di sé e degli altri) saper confrontare la propria esperienza “osservativa” con quella degli altri;</p>
<p>1. Il mito di Estia 2. Il giardino delle Esperidi 3. Le tre metamorfosi</p>	<p>Rapporto con la realtà naturale e sociale</p>	<p>Acquisire consapevolezza della propria capacità creativa, originale e autonoma.; Considerarsi/riconoscersi “al servizio” della collettività valutando il proprio apporto individuale indispensabile al lavoro di gruppo Acquisire elementi da quello degli altri</p>	<p>Mettere al servizio degli altri la propria capacità di “lettura” della realtà naturale e sociale; Ampliare il proprio orizzonte “di vita”; Rispettare e “negoziare” il punto di vista dell'altro</p>

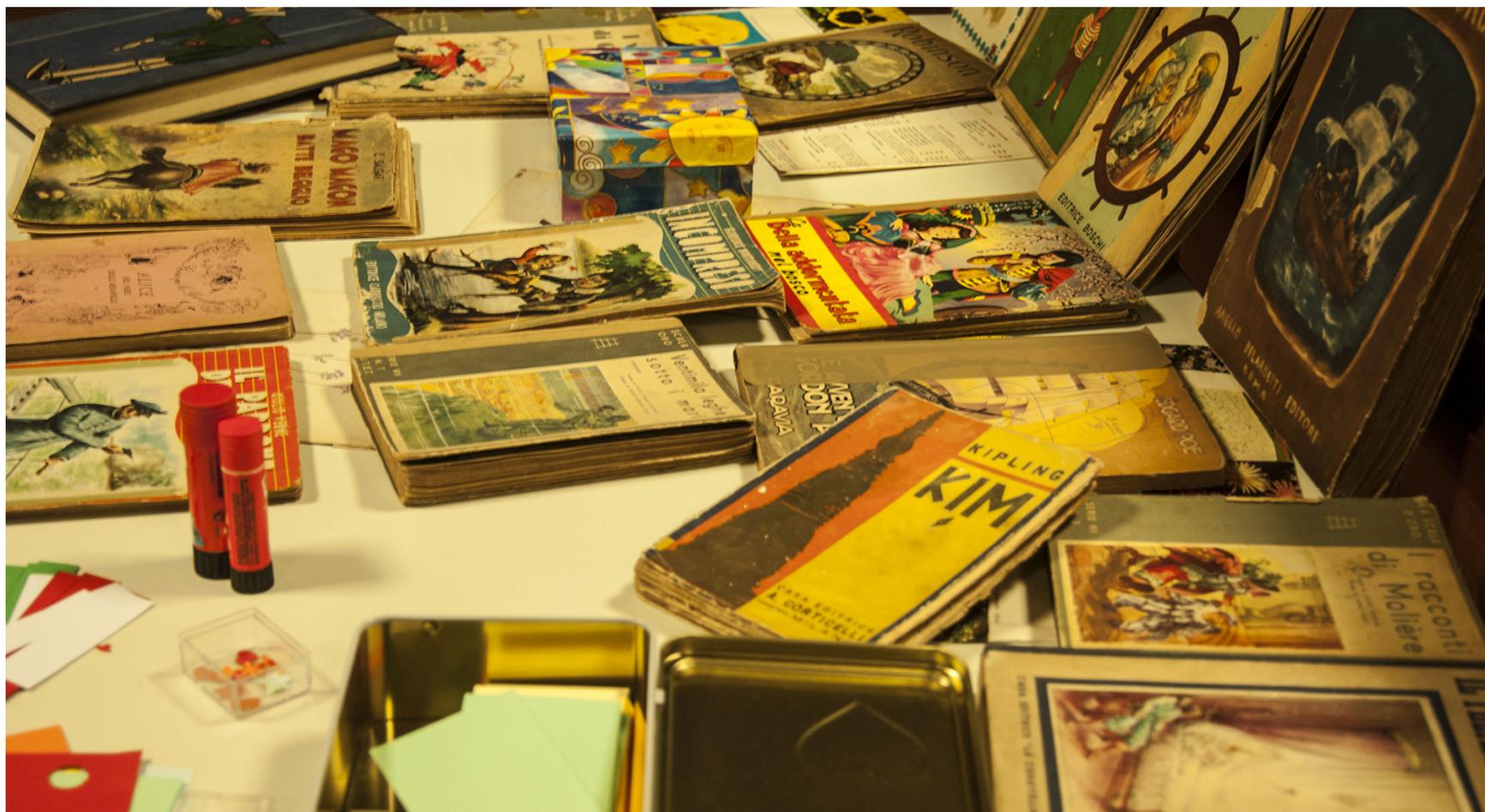


Finalità dell'associazione ALI

- Creare una rete di comunicazione, di studio e di ricerca
- Dialogare con tutte le discipline e le espressioni delle arti e della scienza
- Conoscere e valorizzare ciò che è “sommerso”



Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)





Attività dell'associazione ALI

- Corsi di formazione per docenti di ogni ordine e grado;
- Progetti *ludosofici* per l'inclusione sociale destinati a comunità
- Attività di promozione editoriale
- Corsi di formazione *ludosofica*



Il gioco filosofico di gruppo e le sue potenzialità sociali, comunicative e relazionali. (A.Miceli e M.Bonamini)

Ludosofia dove:

