

Proposta di **LABORATORIO LUDOSOFICO** **PER LE SCUOLE D'INFANZIA, PRIMARIE E SECONDARIE DI I GRADO**

Premessa

Il presente documento - elaborato da Arcangela Miceli, presidente di A.L.I. - intende proporre ai Dirigenti scolastici degli Istituti comprensivi un progetto di laboratorio "ludosofico" fondato su una sperimentazione pluriennale da lei stessa realizzata tramite la ideazione e realizzazione di giochi filosofici individuali e di gruppo. Tale esperienza è descritta nel libro "Ludosofia. Il Counseling e i giochi filosofici", edizioni Ananke, Torino 2014

Ma che cosa è il *gioco filosofico*, e soprattutto possono i bambini e i ragazzi giocare con la filosofia? Noi pensiamo di sì per una serie di ragioni. Intanto perché la *ludosofia* (letteralmente, mutuando i termini dalla lingua latina ludus =gioco e dal greco sophia= sapere) si può tradurre con "conoscere, sapere, ricercare in modo ludico, giocoso, attraverso giochi di riflessione". E poi perché i bambini e gli adolescenti, nella loro dimensione di esplorazione e di scoperta, sono connotati dalla curiosità, dalla meraviglia, dalla purezza del loro essere nel mondo. In un'irripetibile condizione di libertà e di inizio del cammino di vita. I bambini del mondo, infatti, sono stati anche i bambini del tempo. E di quel tempo forse conservano una memoria sopita, quella memoria che da adulti sono costretti ad abbandonare.. E invece è proprio in quella magica età in cui lo stupore è segno e fondamento della vita quotidiana, che un lavoro filosofico *con* i bambini e gli adolescenti può essere fecondo e può costituire la base per un interessante laboratorio di ricerca.

Si tratta di una ricerca che ha l'obiettivo di capire che cosa succede nell'interiorità di ogni individuo all'inizio del suo "essere nel mondo". Ricerca di profondo interesse se si pensa che la comprensione dell'esistente passa da una conoscenza immaginativa e immaginale, libera e creativa, a un sapere formale e codificato.

Bambini, docenti e genitori possono essere coinvolti in un processo di apprendimento necessario e indispensabile al vivere, processo che, invece, spesso rischia di trascurare la ricchezza di quel bagaglio quasi "genetico" di cui ognuno è portatore.!

Il laboratorio che si propone, dunque, **parte dal bambino, dall'adolescente dei primi anni**, in quella tappa evolutiva e di crescita interiore quando la *curiositas* non è ancora indirizzata solo alla competizione con gli altri, e al continuo chiedere a se stessi la prova per superare l'altro come vittoria su di sé. E che spesso si traduce in fonte di frustrazione e disistima. . . Parte dunque dalla soggettiva in formazione dalla capacità del bambino e dell'adolescente, di essere "vita prima del tempo", dal suo essere soggetto, *persona* che ha bisogno solo di essere ascoltato, inteso, "visto" (Neytiri dal film Avatar dice a Jack: "Io ti vedo", espressione usata dagli abitanti di Pandora quando entrano nell'autenticità dell'altro).

Partendo da queste premesse fondamentali il laboratorio ha il pregio, dunque, di fondarsi sulla consapevolezza che ogni individuo, adulto o bambino, possa essere portatore di valori e potenzialità innate.

Metodologia

La metodologia utilizzata, sia in fase di formazione che in quella del laboratorio, sarà prevalentemente di tipo induttivo. *Nel caso della procedura ludosofico-induttiva, ogni essere umano, a partire dalla propria esperienza di vita, dal proprio sentire, e dalla propria capacità di riflettere e di interrogarsi continuamente, si auto esplora. Ed è in grado, attraverso il giocare, di sciogliere i propri nodi interiori e di liberare quegli elementi della propria coscienza profonda che giacciono spesso silenti e inerti.* [dal deposito di brevetto ; il metodo, infatti , è stato brevettato ed è depresso presso la Sib di Roma con la dicitura arcamiceli-metodo ludosofico induttivo] mentre il percorso di formazione è **stato riconosciuto dal Miur** Decreto numero 0000847.03-08-2016 **Strumenti per rendere didatticamente utile il gioco filosofico**

Finalità generale

La finalità generale consiste nella realizzazione di un percorso che va dalla chiarificazione delle proprie potenzialità e risorse, alla “pratica” dell’ascolto attivo fino all’acquisizione del metodo di lavoro finalizzato alla ricerca.

Obiettivi specifici

Gli obiettivi specifici, che saranno di volta in volta declinati nel momento formativo come in quello attuativo, avranno le seguenti “linee guida”:

- acquisire coscienza di sé e delle proprie potenzialità;
- migliorare la qualità dialogica, con se stessi e con gli altri, nei momenti essenziali dell’ascolto, della comunicazione e della riflessione;
- riconoscere le proprie risorse interiori;
- interiorizzare e attivare le competenze trasversali-
- aprirsi al dialogo con se stessi, con gli altri e con il mondo;
- far emergere le proprie potenzialità di ricerca, investigazione e di analisi.

Articolazione dei laboratori

A. Laboratorio destinato agli alunni delle Scuole dell’infanzia e primaria.

Il laboratorio per l’infanzia e primaria parte da alcuni segni arcaici, proto-storici che, dopo essere stati “sperimentati” su di sé dai docenti nel momento della formazione, verranno da loro offerti ai bambini come pre-testo per elaborare racconti.

Il laboratorio si articola in cinque fasi.

1. Formazione docenti;
2. “Somministrazione” gioco filosofico ai bambini;
3. Raccolta materiale;
4. Classificazione materiale;
5. Restituzione e divulgazione risultati ricerca.

I fase - Formazione docenti

Nello specifico del laboratorio i tre incontri di formazione avranno il seguente andamento:

- a) incontro introduttivo sul **gioco** (Arcangela Miceli);
- b) incontro formativo **sull’ascolto attivo/attento** (Miriam Bonamini);
- c) effettuazione **gioco filosofico** (che non richiede alcuna competenza filosofica, in quanto ogni essere umano di per sé è un filosofo!) e impostazione del laboratorio di ricerca (Arcangela Miceli con un docente referente scelto all’interno dell’istituto e indicato nelle convenzioni con le singole scuole).

II fase - Somministrazione del "gioco filosofico" ai bambini

Il laboratorio si "trasferisce" nelle classi delle insegnanti che **aderiscono al progetto (e intendono proseguire l'esperienza di formazione)** e che "somministrano" il gioco nelle proprie classi in base al seguente percorso:

- a) somministrazione del gioco filosofico;
- b) raccolta dei racconti elaborati dai bambini;
- c) consegna del materiale

III fase - Raccolta ed elaborazione dati

Il materiale andrà consegnato al docente referente che provvederà a una elaborazione dei dati.

IV e V fase – Classificazione materiale, restituzione e divulgazione

Si possono individuare forme di restituzione diretta ai partecipanti interessati o prevedere una iniziativa pubblica (ad esempio un momento pubblico che coinvolga anche istituzioni locali quali le biblioteche e i musei presenti nel territorio).

B. Laboratorio destinato agli alunni delle Scuole secondarie di I grado

Il progetto dunque prevede l'attivazione dei tre segmenti

- 1. Seminario di formazione per docenti (due/tre incontri di tre ore ciascuno)** a) La ludosofia: un paradigma per imparare a "cogliere" le "inclinazioni" (definizione, metodologia e potenzialità nella didattica); b) L'ascolto attivo/attento: una pratica filosofica per migliorare le interazioni e le relazioni umane, in particolare quelle alunno docente; c) esercitazioni e giochi filosofici di gruppo propedeutici ai laboratori
- 2. Allestimento del laboratorio e delle "stanze" della Città del Sole, attraverso la preparazione dei giochi con il gruppo classe (lettura testi filosofici come spunto di riflessione; costruzione dei materiali per i giochi filosofici, reperimento di materiale vario legato a ogni disciplina e gruppi disciplinari);**
- 3. Attuazione dei giochi**
- 4. Estensione, in fase di orientamento, agli altri alunni ed eventuale "rappresentazione" dei giochi (mimo, cartelloni, report ad alunni di altre classi, ecc);**
- 5. incontro finale di condivisione, restituzione, riflessione sui risultati attesi**

Proponente del progetto:

Arcangela Miceli - tel 0744 422431; cell 3393386817 - mail

arcamiceli@libero.it

Breve profilo biografico: consulente *filosofica*, consulente familiare, didatta Icsaat (training autogeno), docente di filosofia nei licei e nelle scuole di specializzazione (Siss) dell'Università di Perugia, formatrice Irre nei corsi destinati agli insegnanti di ogni ordine e grado, dirigente scolastica (attualmente in pensione), socia fondatrice, e docente di Filosofia applicata presso la Sucl (Scuola umbra di counseling filosofico) sede di Roma, membro del consiglio direttivo e docente di Filosofia pratica e Ludosofia presso la scuola Agape/ Master di II livello dell'università Roma 3; animatrice e conduttrice di percorsi ludosofici presso le istituzioni carcerarie (Roma, Spoleto, Terni) formatrice e direttrice dei corsi di formazione destinati ai docenti di ogni ordine e grado nelle seguenti regioni: Lazio; Liguria; Emilia Romagna; Umbria; Toscana; relatrice in convegni nazionali (Società italiana orientamento dell'Università di Padova, Master di Roma tre, Icscat di Ravenna) e internazionali (Budapest; Dublino); autrice di articoli in riviste e volumi collettanei sulle problematiche di didattica, di metodologia della didattica, di counseling filosofico e di *pratica filosofica*, e del testo *Ludosofia. Il counseling e i giochi filosofici*. Ed. Ananke Torino 2014

Dicono della Ludosofia:

1. Conoscere in modo ludico, attraverso giochi di riflessione è letteralmente ludosofia. . . La musica agisce da sfondo integratore per veicolare competenze cognitive (ascolto – ritmo – coordinazione motoria – intonazione – staccato/legato, ecc.), competenze trasversali (attenzione congiunta – concentrazione – attenzione – sentirsi parte di un gruppo – rispettare il turno – imparare giocando – sviluppare abilità relazionali preziose – aiutarsi a vicenda). La disposizione in cerchio, simbolo di accoglienza, unione, relazione, è metafora di quel contesto educante dove la sincronia delle diversità, nella flessibilità del tempo in movimento, diventa possibile.[Emilia Romagna.]

2. Il gioco filosofico non consiste in una gara, non è competitivo (non si vincono voti!) e non si ipostatizza in un protocollo da eseguire: è un “pensare in modo ordinato” ma nel senso del saper osservare-discernere-distinguere e saper definire, è un tentativo di pensiero divergente, che vive di tentativi ed errori e non di scienza “esatta”; [Umbria]

3. Capacità di contestualizzare, interpretare, trovare un senso delle cose adeguato al contesto. Capacità di esprimere le proprie idee. Sapersi mettere in gioco. Ascolto attento dell'altro. scoprirsi dentro gli altri è proprio ciò che dà sapore ad ogni ricerca, gioco filosofico compreso. [Lazio]

www.associazioneludosoficaitaliana.com

aliassociazione2015@libero.it

4. Ritengo infine che l'esperienza sia stata davvero positiva non soltanto perchè giocare "ludosoficamente" favorisce la costruzione della coscienza di sè, il superamento dell'egocentrismo, la conquista dell'autonomia attraverso la relazione con l'altro , ma anche perchè il confronto diventa occasione di apprendimento e interiorizzazione di conoscenze da reinvestire nella vita di tutti i giorni nell'ottica della formazione integrale della persona e della personalità. A testimonianza di ciò mi è capitato , a distanza di tempo, che un bambino abbia citato il mito mentre stavamo uscendo in fila per andare in giardino dicendo: " Se non camminiamo con la stessa andatura come i cavallini della storia la fila si rompe...tu non puoi andare così piano!"credo che questo confermi anche quello che è stato detto al corso e cioè che " nel gioco del mito nella prospettiva ludosofica ciascuno si appropria e fa suo il racconto (" ermeneutica " nel senso di raccontare)".
[Liguria]

5. Il percorso segnato da Ludosofia mi pare tracci una via molto vicina alle strategie di inclusione ,costruzione e rafforzamento dell'identità , valorizzazione del senso di appartenenza,che comunemente vengono messe in atto offrendo in più strumenti di lavoro concreti e collaudati. [Liguria]