



Filosofia con i bambini

METODI DEL FILOSOFARE CON I BAMBINI

a cura di Luca Mori (Università di Pisa)

per Comune di Modena e Fondazione Collegio San Carlo





4 temi

Identità / Diversità / Cambiamento
Amicizia & relazioni
Ambienti & paesaggi di vita
Attraversamento di cornici, di mondi





Identità / Diversità / Cambiamento

Es.: la nascita (il seme), la trasformazione, l'invecchiamento



Goya, *Imparo ancora*

Le “somiglianze di famiglia”

Disegnate una sedia > tipi di sedie

Tipi di gatti >

Tipi di cani >

ecc.

Cosa li rende diversi?

Cosa ci permette di dire che, anche se diversi, sono tutti **tipi della stessa cosa** (di sedie, di gatti, di cani...)





Disegnate la sedia più strana possibile:

1. Si deve capire che è una sedia
2. Ma dev'essere stranissima

Poi si discute insieme:

1. Si capisce che è una sedia? Perché?
2. Cosa la rende 'strana'? La 'diversità' dalle altre sedie?
3. Da quelle a cui siamo abituati?



Identità & Differenza

Lingua e traduzioni:

Perché in parti diverse del mondo si parlano lingue diverse?

Come ci si può capire?

Quali altre cose sono differenti in diverse parti del mondo?



La storia della bicicletta: altri tipi di trasformazioni



ARCHIVIO STORICO LUCE

La storia della bicicletta

GIORNALE LUCE B1113
del 16/06/1937



Gli effetti della differenza

Se una di queste persone che vivevano là arrivasse qua (vestita così, con quella bicicletta...), cosa penserebbero le persone che lo vedono? Perché?

Se uno di noi, vestito così e con una nostra bicicletta, andasse là, cosa penserebbero di lui?

EMOZIONI LEGATE ALLA DIFFERENZA
(stupore, paura, curiosità, ecc.)

La nave di Teseo

Elementi	Una nave, tanti pezzi di ricambio, lo scorrere del tempo
Problema	<p>Durante i suoi lunghi viaggi, la nave in legno del mitico eroe Teseo fu conservata con molta cura, come nuova: ogni volta che una parte si deteriorava o si rompeva, veniva sostituita con una parte uguale alla precedente. A causa dei molti viaggi avventurosi e pieni di pericoli, ogni anno si cambiavano dei pezzi. A un certo punto, tutte le parti utilizzate inizialmente per costruire la nave erano state sostituite. La nave conservava perfettamente la forma iniziale, ma considerando che tutte le sue parti erano ormai state sostituite, la domanda è: <i>la nave, alla fine, è ancora la "stessa" nave?</i></p> <p>- se la risposta è "sì", perché? - se la risposta è "no", quando ha smesso di essere "la stessa nave" che Teseo ha costruito?</p> <p>Inoltre:</p> <p>vi vengono in mente immagini, situazioni, esempi somiglianti a quello della nave di Teseo?</p>
Esempi, confronti e connessioni	Confronti con altri casi di <i>cambiamento...</i> : un quaderno rimane un quaderno se tolgo un foglio... ma quanti fogli posso togliere? E come cambiano gli animali crescendo? Restano sempre gli stessi o cambiano anche un po'? Cosa rimane uguale e cosa cambia? [lavorare sulla grammatica dell'essere "lo stesso/la stessa cosa"]



Frammenti di Presocratici

Eraclito: *Principio di relatività*

“Il mare è l’acqua più pura e più impura: per i pesci essa è potabile e conserva loro la vita, per gli uomini essa è imbevibile e esiziale” (DK22B61)

Tutto si trasforma

“Acque sempre *diverse* scorrono per coloro che s’immergono negli *stessi* fiumi” (DK22B12)

“Negli *stessi* fiumi scendiamo e non scendiamo, *siamo e non siamo*” (DK22B49a)

Ciò che resta stabile al mutare dei punti di vista

“Una e la *stessa* è la via *all’in su* e la via *all’in giù*” (DK22B60)

Frammenti di Presocratici

CLASSE PRIMA ELEMENTARE

Tutto scorre e si trasforma? «Ha ragione perché come se mettessi un seme e poi diventa un albero». *È come un gioco che facciamo, del "c'era e ora c'è"*: «Ieri c'era una bambina, oggi una donna». «Come se quando divento grande io cambio faccia». «È come fosse tipo un uovo di pulcino, che domani si è schiuso e è già un pulcino». «Oggi sono spettinato, domani pettinato». «Come dal seme nasce il fiore, dal fiore nasce il frutto».

Frammenti di Presocratici

Quando ormai sembra impossibile immaginare "cose" che non cambiano, una bambina e un bambino introducono termini di un altro genere: «lo spazio non cambia». Oppure, «non cambiano i numeri». «Non cambiano le lettere». «Il tempo e lo spazio non cambiano».

Inoltre: «Non cambiano i colori». «Non cambia il mondo». «Non cambia l'acqua». Se una camera è piccola, può cambiare in diversi modi ma non cambia il fatto che è piccola, «lo spazio piccolo», la piccolezza.

Notiamo che dagli esempi ricaviamo tre livelli di "entità": quelle che cambiano continuamente in modo visibile e percepibile da noi (ad esempio, il fuoco, l'acqua che scorre); quelle che cambiano, ma troppo lentamente perché possiamo percepire il mutamento (l'armadio, la porta, il banco, il comodino, eccetera); quelle che sono in quanto noi le pensiamo (come i numeri e le lettere).

«Io potrei cambiare il numero 10, aggiungendo 5», dice qualcuno. «Ma il 10 è sempre il 10», ribatte un altro. Una cifra cambia di significato a seconda della posizione: ad esempio "1" significa una unità se è scritto da solo, significa una decina se è seguito da un'altra cifra. Ma il 10 rimane 10.

«La lavagna non cambia», dice poi una bambina. A chi gli fa le stesse obiezioni già proposte per oggetti come la porta, l'armadio, la maglietta, la bambina ribatte che certo la lavagna può "cambiare" in quel senso, ma sostiene anche che la lavagna rimane la lavagna.

Frammenti di Presocratici

Quello che sembra restare, qui, è l'idea di lavagna, la "lavagnità", come l'abbiamo chiamata. Così, potremmo dire che una persona crescendo cambia, da bambino a uomo, da bambina a donna: ciò che rimane, però, costante, non mutevole, è l'idea del suo "essere umano", della sua "umanità". Questa rimane costante nel suo crescere

Giocando sulla questione dell'idea, i bambini moltiplicano gli esempi: «I pesci cambiano, ma rimangono sempre pesci» (rimane la "pescità"), ad esempio.

Riassumendo, troviamo cose che cambiano in modo percepibile (fuoco, mare, fiume, espressioni e movimenti degli animali, eccetera), cose che cambiano in modo non percepibile, non osservabile a occhio nudo (comodino, armadio, lavagna, sasso, porta, computer, eccetera) e ciò che sembra restare senza mutamento, in quanto pensato, in quanto idea (pescità, umanità, lavagnità), come se ci fosse un "mondo delle idee".

Frammenti di Presocratici

Empedocle di Agrigento:

La mente può “crescere”?

“Rispetto a ciò che è presente cresce infatti agli uomini la mente” (DK31B106)

Le mente può crescere? *Il nostro corpo cresce. Ma la “mente” può “crescere”? Come? Il corpo cresce sempre o a un certo punto smette di crescere (es. in altezza)? E la mente?*

Frammenti di Presocratici

A proposito della mente che “cresce”. *Come si fa a capire se la mente “cresce”?*

- Nessuno lo sa
- è un mistero
- Perché quando sei piccino non puoi neanche parlare. Non puoi dire le cose
- perché piangi per dirle
- Da piccolo la mente è piccola poi cresce
- cresce con il latte
- La mente è quella che ti fa pensare
- È il cervello.
- È cresciuta perché pensi
- Da piccoli tante cose non si potevano fare. Non si facevano i disegni belli..
- Mangiare e bere fa crescere la mente
- Se si lavora, lavora, lavora alla fine impari a fare più cose
- Ora sappiamo camminare, da piccoli no

Frammenti di Presocratici

- Fischiare
- Quando sei piccina non ti sai fare il latte da sola... ora sì!
- Parlare
- Ballare
- Fare le capriole
- Giocare: da piccola buttavo all'aria
- Disegnare
- Fare le capriole
- Lavorare con gli animali... le capre...
- Camminare
- Correre veloce
- Camminare
- Andare con 2 ruote in bici
- Il cuore batte perché ci si innamora
- Andare sullo skate. Serve anche la mente, se no cadi
- Prima non sapevo fare i palleggi
- Scrivere
- Il calcio. Il tiro di fiocca. Da piccolo sapevo fare solo il tiro di punta... ora ritiro il piede dietro e colpisco la palla
- Ho imparato ad andare in bicicletta, a fare le salite e le discese
- So nuotare un po' meglio, so andare in bicicletta: prima non sapevo stare in piedi, ora sì
- So andare in bici, disegnare, scrivere... so fare un sacco di cose
- Ho imparato a disegnare, a fare le stelle, la faccia dei gatti... so pure truccare e andare sul monopattino con 2 rotelle

The background features a collage of vintage postcards and stamps. Visible text includes 'PART AVION', 'PETERB...', 'POSTAGE', 'MADRID', and 'COSTA RICA'. There are also various numbers and dates, such as '1925', '24', '82', '100.00', and '1911'. The collage is rendered in a faded, sepia tone.

Amicizia & relazioni



«Conosci te stesso» (Talete, da Diogene Laerzio, I, 40).

CLASSE PRIMA ELEMENTARE

«Se conosci cosa mangi, cosa fai, a cosa giochi, conosci te stesso». «Se conosci il tuo corpo, conosci te stesso».

«Bisogna conoscere anche la nostra vita».

«Voleva dire se conosci il tuo colore preferito e il tuo numero preferito».

«Se conosci le tue cose preferite e le cose che fai, vuol dire che conosci te stesso».

«Se conosci il tuo nome, le tue famiglie, vuol dire che conosci te». «È un po' facile, perché quando sai bene cosa fare, lo fai».

Può darsi che questo pensiero sia una domanda e che Talete volesse chiedere: "Conosci te stesso?"

«Se conosci i tuoi amici migliori, conosci anche te stesso».

«Se conosci il tuo carattere, conosci te stesso. Se il tuo carattere è di comprare vestiti belli e andare sempre allo *shopping*, allora quello è il tuo carattere».

«Tipo qualcuno ha il carattere di essere perfetta: tipo, ha il carattere di essere cattiva, che non si comporta bene con gli altri». *Si può anche avere, però*, «il carattere di conoscere tutte le cose».

«Bisogna sapere cosa facciamo». «Mentre dormi e fai una cosa non lo sai, ma se sei sveglio lo sai».



Lettere da amici immaginari

Lettere che sollevano problemi e richiedono consigli legati all'amicizia e a tutto ciò che essa comporta (affrontare la timidezza, lavorare insieme, mettersi d'accordo, litigi ecc.)

Situazioni immaginarie (scenari ipotetici)

Un luogo/pianeta con problemi legati al fatto che gli abitanti non sono capaci di fare amicizia... Che fare?

Tre bambini vogliono lo stesso flauto. Anne lo vuole perché è l'unica a saperlo suonare, Bob lo vuole perché dice di essere così povero da non avere altri giochi, mentre Carla dice che ha diritto lei ad averlo, perché lo ha costruito. Chi dovrebbe averlo? Cosa è **più giusto fare**? Più precisamente il brano utilizzato da Sen è:

«Anne pretende il flauto perché è l'unica dei tre che lo sappia suonare (circostanza che gli altri riconoscono), e certo sarebbe ingiusto negare lo strumento all'unica persona che sa davvero adoperarlo. Se l'unica informazione in nostro possesso fosse questa, saremmo fortemente orientati ad assegnare il flauto alla bambina.

In una scena alternativa, però, parla Bob, il quale giustifica le proprie pretese sul flauto con il fatto di essere così povero da non avere neanche un giocattolo: nel flauto troverebbe qualcosa con cui giocare (e le due bambine non negano di essere più ricche e di avere molti giocattoli con cui divertirsi). Se ascoltassimo soltanto Bob, senza sentire le bambine, avremmo tutte le ragioni per dare a lui il flauto.

Una terza scena ci presenta Carla, che fa notare di essersi applicata per mesi e mesi e con diligenza a costruire il flauto con le proprie mani (e gli altri due confermano) e, appena terminata l'opera, "proprio allora" protesta "questi ladri di cose altrui sono venuti a portarmi via il flauto". Se non avessimo altra dichiarazione che quella di Carla, saremmo con ogni probabilità propensi a dare il flauto a lei, riconoscendo ragionevoli le sue pretese su un oggetto che ha creato con le sue mani» (A. Sen, *L'idea di giustizia*, trad. it. di L. Vanni, Mondadori, Milano)

«Quasi tutte le nostre soluzioni questi tre bambini li fanno diventare amici» (Jacopo)
«Dandoselo ogni volta si conoscono di più... si incontrano più volte...».



Frammenti Presocratici e altri

Es. Democrito:

186. è la comunanza dei sentimenti che fa nascere l'amicizia

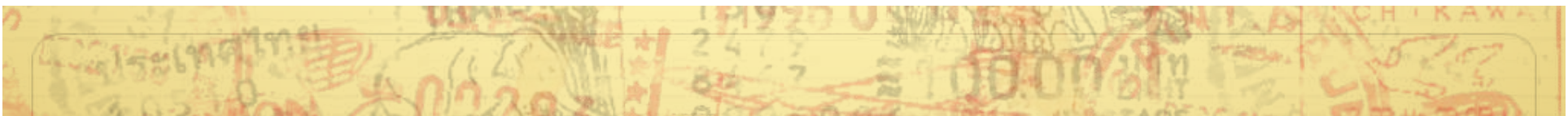
Cosa vuol dire? Nasce davvero così? Ecc.


Esempi ->

Storie ->

Esempi da genitori e nonni ->

[Indagine]



Elementi	Due marinai e una barca
Problema	<p>Discutiamo dell'immagine che fa vedere due persone che tirano in senso opposto: uno dei due tira a destra, l'altro tira a sinistra. Immaginiamo che vogliono andare in due direzioni differenti e stiano litigando. Come farli smettere? Cosa potrebbero fare e cosa potrebbe succedere? Nota: la situazione potrebbe capitare tante volte. È simile a quello che ci succede quando non si fa la pace e non ci si mette d'accordo perché si dice: "ha iniziato lui", "no lui", "no lui", "no lui"... "adesso sta a me", "no a me", "no a me", "no a me"... "è colpa tua", "no tua", "no tua", "no tua"... Sono trappole della comunicazione che ci fanno "impigliare" e non è semplice uscirne.</p>  <p><i>Figura 3. Due marinai tentano freneticamente di rendere stabile una barca (stabile)</i></p>
Esempi, confronti e connessioni	Individuare e discutere altre situazioni simili

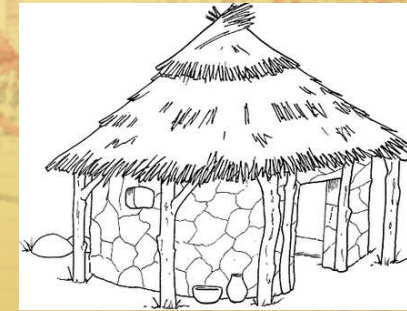


The background features a collage of vintage postcards and stamps. Visible text includes 'PAR AVION', 'PETERBACH', 'POSTAGE', 'MADRID', and 'COSTA RICA'. There are also various numbers and dates, such as '1925', '24', '82', '100.00', and '1911'. The collage is rendered in a faded, sepia tone.

Ambienti & paesaggi di vita



Di cosa parliamo
quando parliamo di
paesaggio?



“Quello qua fuori è un paesaggio,
il mondo che ci circonda, tutte le
cose che ci circondano *diventano*
un paesaggio”

Alessandro, III A, Riva Del Garda

«Per noi esseri umani, e soltanto per noi, le sponde del fiume non sono semplicemente esterne, ma anche “separate”; e questo concetto di separazione non avrebbe alcun significato se non le avessimo prima collegate nei nostri pensieri rivolti a un fine, nei nostri bisogni e nella nostra fantasia» (G. Simmel)

Il «primo uomo che costruì una capanna, così come il primo che costruì una strada, mise in rilievo il potere umano nei confronti della natura, tagliando una parte dalla continuità infinita dello spazio e **conferendole un'unità particolare secondo un senso**» (Simmel)

Ambienti come paesaggi

Uscite: macchina digitale, 1 foto ciascuno [bello, non bello]

Immagini di ambienti e paesaggi (con elementi come parchi, strade ecc.) da altre parti del mondo: cosa ci vedete? Come si vive qui? Cosa si può fare qui? Cosa non si può fare qui...
Un viaggio virtuale tra gli ambienti possibili



Lettere da interlocutore immaginario, con immagini di paesaggi (consulenza paesaggistica)

Rappresentazioni 3D (es. paesaggi MuSe)

Immagine 1



SCELTA

Non ci sono case
Non c'è niente che inquina
È uno spazio libero
È uno spazio tranquillo, c'è tranquillità

[si può stare da soli quando si è
arrabbiati, seduti in mezzo al prato]
[si può correre nel prato]

Puoi far finta di essere al mare

NON SCELTA

Non ci sono troppi alberi
Non ci sono case
Gli alberi non sono tanto belli (secchi,
forse è autunno)
Non ci sono persone



Immagine 5

SCELTA

È bello andare in bicicletta
C'è meno traffico che altrove [rispetto alle immagini 8 e 10]
È bello andare insieme in bici in un posto con tanti negozi dove comprare

NON SCELTA

Troppe case e troppo smog
Troppo inquinamento
Non è tanto bello da vedere
Tanta gente e tanto rumore
Troppa poca natura
Troppo agitato
Troppi fili, troppo rumoroso, troppo movimento, troppo caos
“Se io fossi lì questo paesaggio non è proprio gradevole da vedere, perché non c'è tanta natura e c'è troppo smog”, dice un bambino. “è troppo artificiale”



Immagine 7

SCELTA

C'è tanta acqua
Ci sono persone che stanno insieme
Si può fare un pic nic
È uno spazio grande per giocare
Si potrebbe fare il bagno

NON SCELTA

Ci sono troppe persone
Non ci sono alberi
Scenari di pericolo (bambino piccolo
cade in acqua, sconosciuto/ladro,
pallonata in faccia)

È lago o fiume?

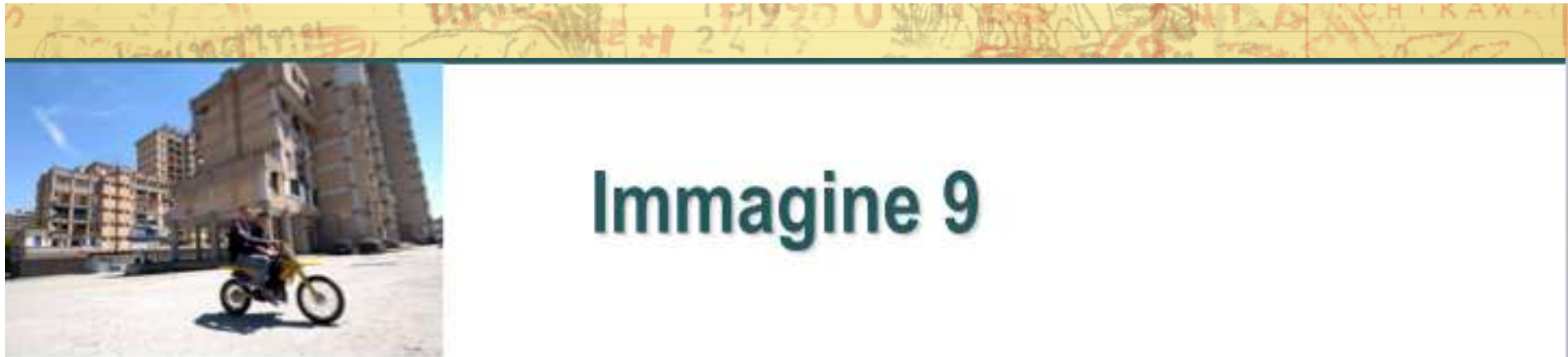


Immagine 9

SCELTA

Case (hotel?)
La moto
Quei bambini sembrano volersi bene
Uno spazio ampio per giocare con gli amici
Si potrebbe portare la bici
Il blu del cielo

NON SCELTA

Le case sembrano non finite, vecchie
È tutto asfalto
Rumore
Tutto è artificiale
Quei bambini non sembrano bravi (in 2 in moto, senza casco)
Pericolo per terremoto
Inquinamento
Persone cattive



Attraversamento di cornici, di mondi





Quando facciamo cose (che sembrano) più grandi di noi

Cfr. il racconto *Storia di una lumaca che scopri l'importanza della lentezza*, di Luis Sepúlveda (trad. it. di I. Carmignani, Guanda, Parma 2013), che in vari passaggi evoca in modo riconoscibile il racconto di Platone. È la storia di una lumaca che lascia il Paese del Dente di Leone, in cui è nata e cresciuta in una colonia di lumache abituate e a proprio agio nella loro vita silenziosa e sempre uguale: curiosa e ribelle, la lumaca sente il bisogno di uscire da quella cornice per trovare risposte ad alcune domande che la riguardano. Solo uscendo dal contorno in cui già si trova la lumaca, in effetti, può arrivare ad afferrare meglio il senso della propria condizione: inevitabilmente, come in ogni percorso di ricerca e di autonomia, affrontando la disapprovazione, la paura e la fatica di chi si trova a scoprire cose nuove, ma al tempo stesso facendo incontri inattesi e importanti, fino a poter coinvolgere anche altri in un'avventura di libertà.

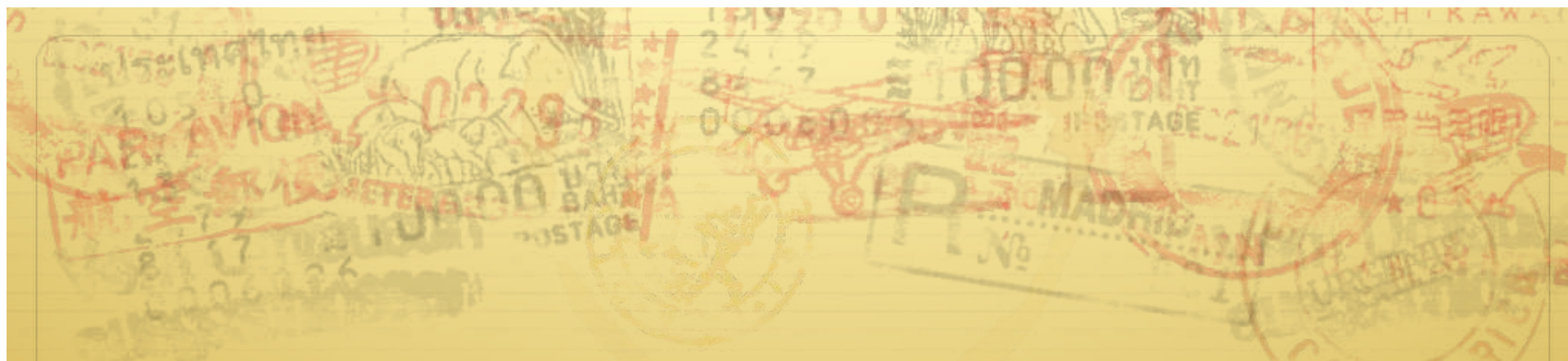


Il **girello per bambini** viene utilizzato per aiutare i bambini piccoli a camminare su due gambe, quando **non sanno camminare da solo su due gambe**. Ma **come si impara a camminare da soli su due gambe?** Quello che si fa stando nel girello non è un “vero” camminare. Quando si lascia il girello per la prima volta non si è ancora provato a camminare “da soli” su due gambe: allora, **che succede? Come si fa a imparare?**



Immagine tratta dalla galleria del Museo della civiltà contadina (www.museogaville.it)





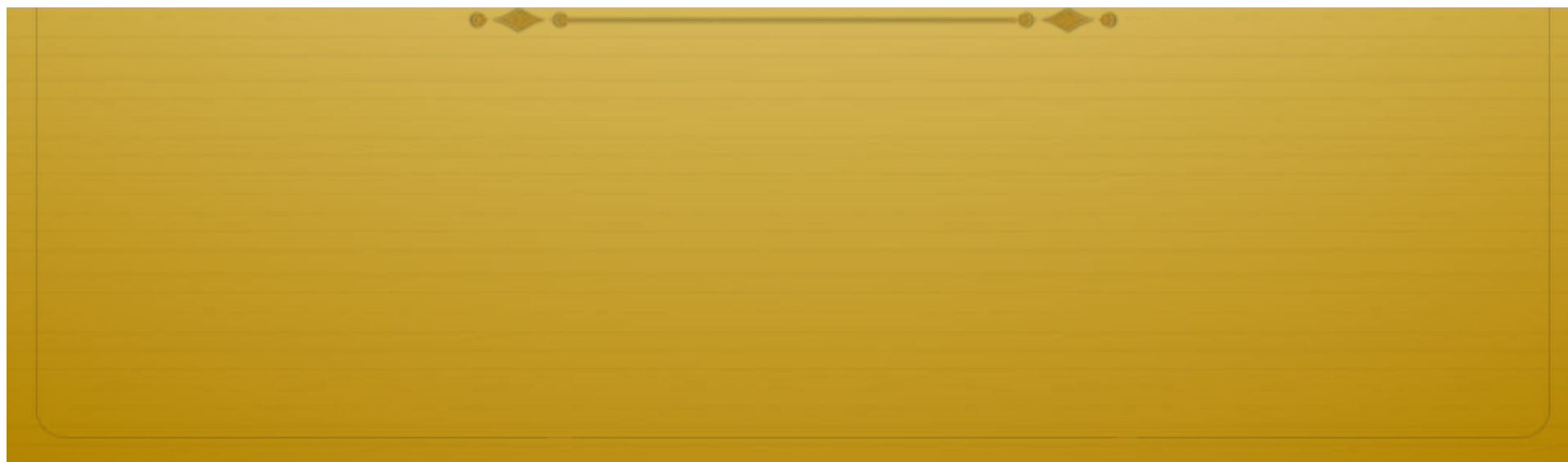
⇒ **Farsi coraggio**

⇒ **Non pensare più a quello che stai facendo e agire:** se pensi a quella cosa, “non so nuotare, e mi fa paura tuffarmi”, e tu non ci pensi e ti tuffi non hai più paura... C'è chi non è d'accordo sul fatto che non bisogna avere paura: «non sono d'accordo: però uno se lo dimentica mentre è in acqua, o quando si sente toccato da qualcosa, può annegare». Ginevra: «se uno ha paura dell'acqua... non l'ha superata, prende il panico», che è una «paura grande».

⇒ **Provarci e fare più tentativi**

⇒ **Provarci con un aiuto** (es. farci aiutare di un adulto)

⇒ **Affrontare/superare le proprie paure**





Il presente documento è tratto dal sito web "Documentaria" del Comune di Modena:

<https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Filosofia con i bambini

Sottotitolo: Corsi di formazione ed eventi pubblici realizzati nell'anno scolastico 2016/2017

Collocazione: Web



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it