

Servizio Biblioteche e Archivi

LABORATORI DI FILOSOFIA PER BAMBINI

I laboratori di conversazione filosofica mirano a stimolare nei bambini il pensiero critico, la capacità di ascolto e di argomentazione.

Partendo da esperimenti mentali o dalla narrazione di storie, il laboratorio si sviluppa ponendo alle bambine e ai bambini alcune domande che diventano uno spunto per ragionare insieme, per trovare risposte condivise, per evidenziare punti di vista diversi, per cercare idee alternative, nuove risposte e nuove domande.

Si prova così l'esperienza del dubbio, l'occasione del dare e del chiedere ragioni, l'importanza di ascoltare per sentirsi ascoltati e la possibilità di riflettere su se stessi e sul mondo attraverso la lettura, il gioco e il dialogo.



I laboratori di filosofia a cura di Marta Rigoni della Biblioteca Casa Niccolini di Ferrara, sono inseriti nel programma del Servizio biblioteche e archivi del Comune di Ferrara "[Tra carte e libri: a scuola di archivi e biblioteche a.s. 2020/21](#)", che propone attività didattiche alle scuole di ogni ordine e grado. In questo particolare anno scolastico, per rispondere alle nuove esigenze legate al contrasto alla diffusione del coronavirus, è stata inserita la possibilità di organizzare anche di lezioni online, per favorire la promozione alla lettura e la conoscenza della biblioteca nel rispetto delle norme prescritte dalla normativa vigente.



Le attività con le classi della Scuola Primaria Alda Costa – ICS Alda Costa di Ferrara, si sono svolte nell'ambito del progetto di educazione alla cittadinanza attiva dell'Assemblea legislativa della Regione Emilia Romagna "[conCittadini a.s. 2020/21](#)", denominato "**Ad alta voce, la mascherina non ci imbavaglia: memorie e diritti al tempo del coronavirus**".

L'ESPERIMENTO MENTALE DELL'UTOPIA

LABORATORI CON LE CLASSI

**3A E 4B DELLA SCUOLA PRIMARIA ALDA COSTA, 4A E 4B DELLA SCUOLA PRIMARIA MANZONI.
ICS ALDA COSTA FERRARA.**

DESCRIZIONE DEL LABORATORIO

Il laboratorio inizia con la spiegazione di cos'è la filosofia. La filosofia è l'amore per il sapere, la passione per la conoscenza; ma come si può raggiungere la conoscenza? Socrate, un famoso filosofo del passato, sosteneva che alla conoscenza si potesse arrivare attraverso il dialogo, ragionando insieme e confrontandosi.

Quando si crea un puzzle, si devono unire i vari "pezzettini" che lo compongono, i quali per potersi incastrare, devono necessariamente essere diversi tra loro. Così anche gli interventi e i ragionamenti di tutti i bambini, anche se diversi tra loro, sono fondamentali per raggiungere la conoscenza e vedere il quadro nell'insieme.

Platone, nella Repubblica, ci riporta un esercizio mentale proposto da Socrate ai suoi interlocutori, che invita ad immaginare di andare in un luogo ideale per viverlo in modo da stare tutti bene, al meglio delle proprie possibilità ed essere felici: "Su dunque, costruiamo nel discorso una città fin dal principio" (Platone, La Repubblica). Così, durante il laboratorio, le classi sono invitate a ragionare come se si dovesse partire per costruire un nuovo luogo, un luogo dove vivere bene, più giusto e felice di quelli esistenti. Questo luogo viene immaginato come un'isola sconosciuta e disabitata verso la quale si partirà tutti insieme con una barca molto capiente.

Metodologia

Alle classi vengono poste alcune domande con lo scopo di stimolare gli interventi e le riflessioni su alcune tematiche (primi bisogni, abitare, leggi, chi prende le decisioni). Le tematiche su cui ci si concentra variano in base alle discussioni delle/dei bambine/i e quindi sono diverse da classe a classe. L'esperimento mentale dell'Utopia, infatti, apre la strada ad una gran quantità di percorsi possibili, che variano in base alle riflessioni che nascono delle/dei bambine/i stessi.

In tempo reale, le risposte, le riflessioni e i punti aperti vengono trascritti in forma di icone e note in un disegno dell'isola, in modo che i bambini vedano immediatamente la "sagoma" del loro luogo ideale. Per questioni di spazio nel file, per non rendere l'isola troppo fitta di icone e note, alle varie tematiche corrisponde una diversa scheda.

Al termine i bambini scrivono su foglietti le loro riflessioni sulle tematiche affrontate e con i quali vengono creati dei cartelloni riepilogativi delle discussioni della classe.

Date dei laboratori

02 dicembre 2020 - 8,30-10,30 - Classe 4B Scuola Primaria Alda Costa di 24 alunni - Insegnante Paola Chiorboli

10 dicembre 2020 - 8,30-10,30 - Classe 3A Scuola Primaria Alda Costa di 18 alunni (12 presenti) - Insegnante Rossella Fantoni

28 gennaio 2021 - 14.30-16.00 - Classe 4A Scuola Primaria Manzoni di 19 alunni - Insegnante Veronica Tonello

11 febbraio 2021 - 14.30-16.00 - Classe 4B Scuola Primaria Manzoni di 14 alunni - Insegnante Gloria Fabbri

DEDALO E ICARO
LABORATORIO CON LE CLASSE 4B DELLA SCUOLA PRIMARIA MANZONI.
ICS ALDA COSTA FERRARA.

DESCRIZIONE DEL LABORATORIO

Il laboratorio inizia con la spiegazione di cos'è la filosofia. La filosofia è l'amore per il sapere, la passione per la conoscenza; ma come si può raggiungere la conoscenza? Socrate, un famoso filosofo del passato, sosteneva che alla conoscenza si potesse arrivare attraverso il dialogo, ragionando insieme e confrontandosi.

I miti, come la filosofia, mirano a dare risposte sul funzionamento del mondo e di noi stessi, ma lo fanno attraverso le storie, mentre la filosofia ricerca la conoscenza attraverso il pensiero e il ragionamento. Così i miti, attraverso le storie che raccontano, possono essere un efficace stimolo per ragionare su alcuni temi filosofici.

La narrazione del mito di Dedalo e Icaro è uno spunto per indagare sulla responsabilità della morte di Icaro e sul concetto di limite, di "giusto mezzo", di autonomia, di fiducia.

Aristotele, un grande filosofo dell'antichità, definiva le «virtù» come vie di mezzo tra gli estremi, mentre il grande Solone, politico, giurista e poeta ateniese, dava questo consiglio: «Nulla di troppo». Ma è sempre facile capire qual è il limite da non superare?

Metodologia

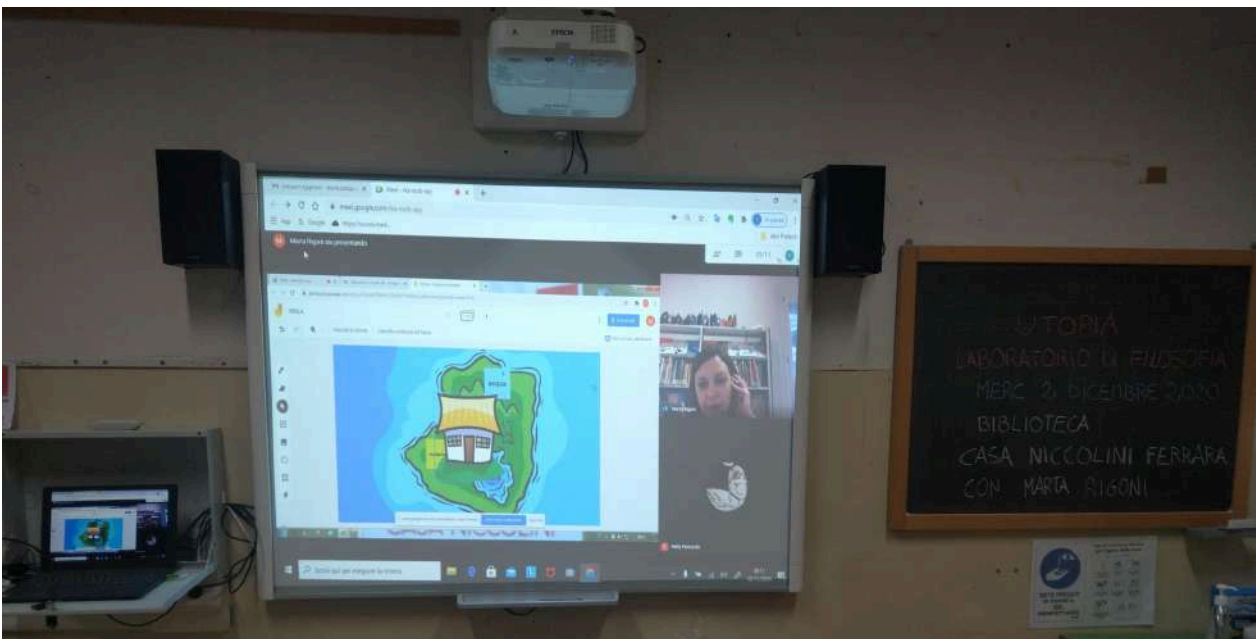
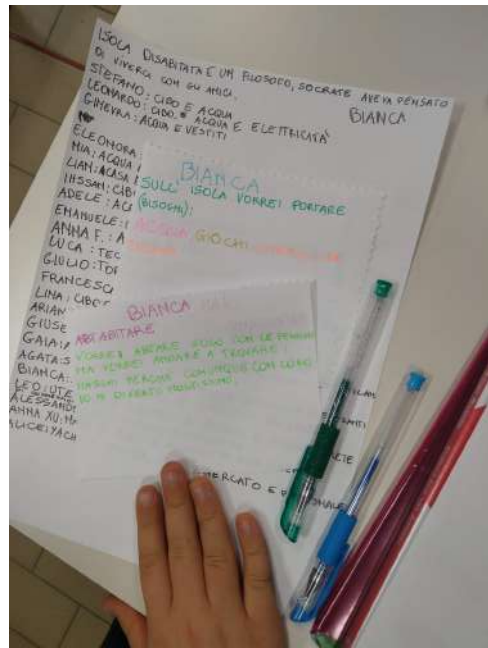
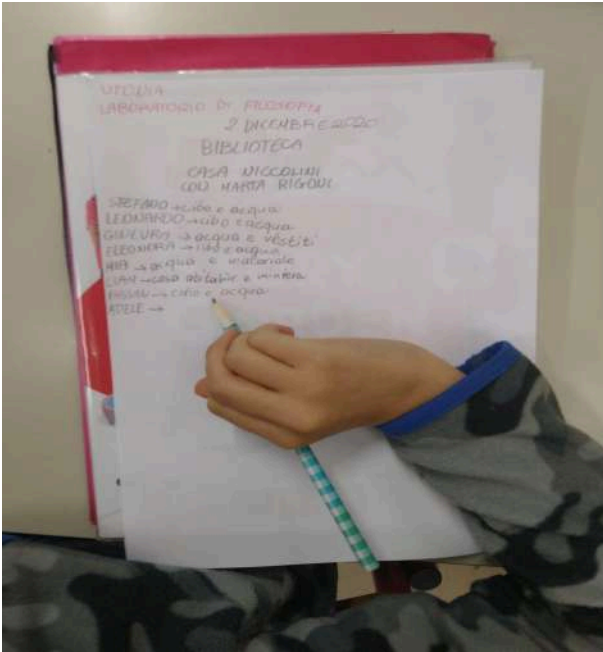
Dopo l'introduzione sulla filosofia e sul mito, alle classi verrà proposta la visione di un video con la narrazione della storia di Dedalo e Icaro. Successivamente verranno poste alcune domande con lo scopo di stimolare gli interventi e le riflessioni su alcuni problemi filosofici da indagare insieme. Le tematiche variano in base alle discussioni delle/dei bambine/i e quindi sono diverse da classe a classe.

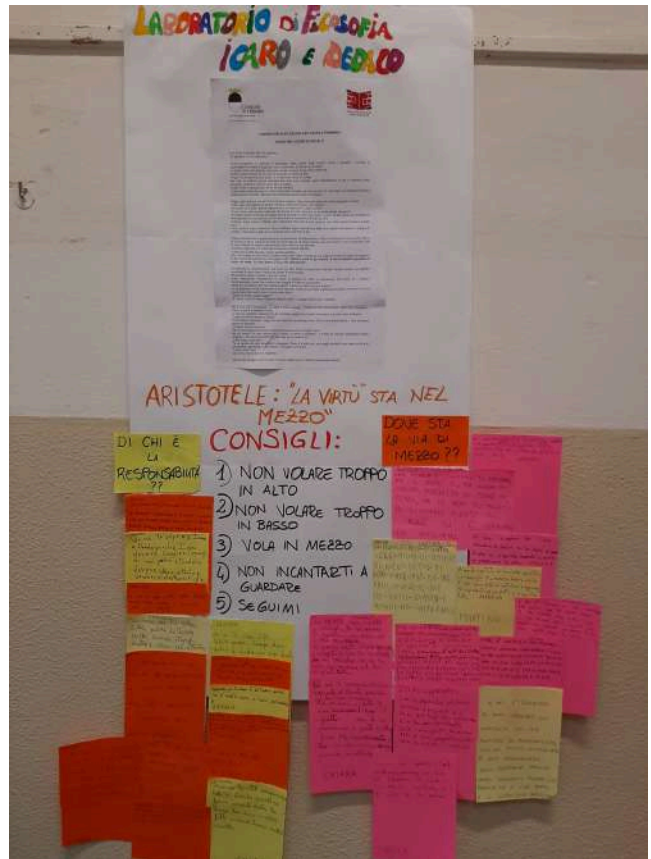
In tempo reale, le risposte, le riflessioni e i punti aperti saranno trascritti in un file Jamboard condiviso sulla LIM della classe. In questo modo i bambini possono vedere immediatamente il risultato delle loro riflessioni.

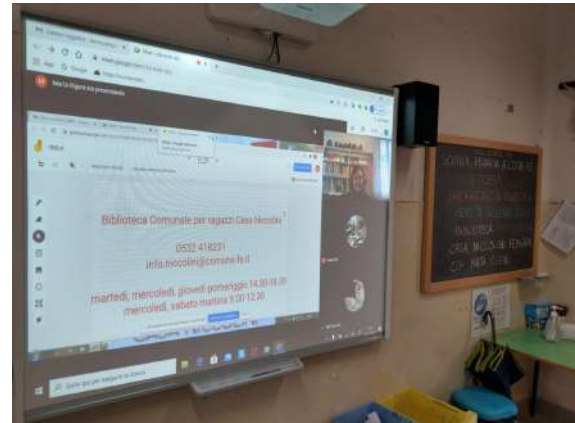
Al termine i bambini possono scrivere su foglietti le loro riflessioni sulle tematiche affrontate, per creare cartelloni riepilogativi delle discussioni della classe.

Date dei laboratori

14 gennaio 2021 - 14.30-16.00 - Classe 4B Scuola Primaria Manzoni di 14 alunni - Insegnante Gloria Fabbri



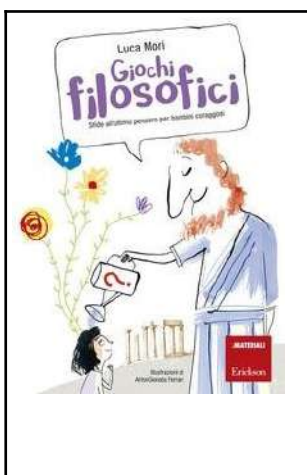




BIBLIOGRAFIA

I laboratori proposti si basano sui percorsi di filosofia per bambini progettati da Luca Mori - Dottore di ricerca in Discipline filosofiche dell'Università di Pisa - e proposti nei manuali indicati di seguito.

Entrambi i manuali sono presenti nel Catalogo delle Biblioteca Ragazzi Casa Nicolini e disponibili per il prestito (<https://bibliofe.unife.it>).



[Giochi filosofici : sfide all'ultimo pensiero per bambini coraggiosi / Luca Mori. - Erickson, 2018](#)

Partendo da interrogativi come questi, Giochi filosofici accompagna i bambini dagli 8 ai 10 anni a riflettere su diverse tematiche relative a fenomeni naturali, all'essere umano, al linguaggio e al ragionamento. Dopo una sezione introduttiva sull'importanza di abituare i bambini al pensiero e al ragionamento filosofico già a partire dalla scuola primaria, il percorso propone 15 problemi ispirati alla storia della filosofia, raggruppati in quattro sezioni principali: Filosofia della natura; Filosofia dell'essere umano; Filosofia del linguaggio; Cambiare prospettiva. I bambini avranno la possibilità di cimentarsi in piccole-grandi sfide che li porteranno a esercitare il pensiero ipotetico-deduttivo e a potenziare le competenze chiave trasversali alle diverse materie scolastiche. Completa il percorso la sezione-gioco "Costruire utopie - L'Isola di Utopia": i bambini potranno progettare e creare su un tabellone illustrato la loro isola ideale, collaborando e confrontandosi con i compagni, facendo inferenze, previsioni e agendo in modo responsabile.

	<p><u>Sfide filosofiche : attività per ragazze e ragazzi della scuola secondaria di primo grado / Luca Mori. - Erickson, 2020</u></p> <p>Un grande filosofo del Novecento, Ludwig Wittgenstein, ha scritto che il lavoro filosofico è innanzitutto un lavoro su se stessi e sul proprio modo di vedere le cose. Poiché l'adolescenza è un tempo d'avventura, durante il quale ragazze e ragazzi devono lavorare molto su se stessi, questo libro nasce per mettere a loro disposizione idee e strumenti utili per affrontare le sfide che li coinvolgono «con filosofia». Il volume propone infatti dieci sfide ispirate dai classici del pensiero e della letteratura, affrontando le quali ragazze e ragazzi potranno allenarsi a rileggere le loro sfide quotidiane: Dedalo e Icaro (sul senso del limite) Narciso e il suo specchio (sul rapporto con se stessi) La caverna di Platone (sul confine tra realtà e illusione) Il primo villaggio (sui sentimenti sociali) I doni di Prometeo (sul buon uso delle tecnologie) Il velo d'ignoranza (sul mondo più desiderabile) Come marinai (sull'arte di navigare bene nella vita) Essere un pipistrello (sul mettersi nei panni degli altri) Una mostruosità familiare (sulla forza e sulla debolezza di volontà) L'animale più imitativo (sulla condivisione e sul conformismo) Ai documenti da decifrare e agli interrogativi filosofici si accompagnano pagine in cui mettere alla prova la propria creatività, mentre in qualsiasi momento è possibile accedere a un gruppo virtuale di coetanei attraverso le pagine che raccolgono accanto a quelle dei filosofi le idee di ragazze e ragazzi di tutta Italia sui problemi proposti. Il libro è concepito sia per essere letto e pensato in autonomia da adolescenti curiosi, sia per essere utilizzato come base per attività di classe, in particolare nella scuola secondaria di primo grado.</p>
--	--

Libri sulla **Filosofia per bambine/i di Scuola Primaria** presenti nel Catalogo delle Biblioteca Ragazzi Casa Niccolini (<https://bibliofe.unife.it>) ed elencati in ordine di età di lettura

	<p><u>Attivamente : 101 giochi per piccoli filosofi / Emiliano Di Marco. - La nuova frontiera junior, 2018</u></p> <p>La filosofia è considerata una materia astrusa e noiosa? Questo libro vi dimostrerà esattamente il contrario.</p> <p>Dedicato a chi ha una mente in continuo movimento e non si accontenta dell'apparenza o di risposte stereotipate, Attivamente contiene al suo interno: rompicapo, enigmi, illusioni ottiche, aforismi, giochi di logica, storie divertenti e paradossi, e persino un gioco dell'oca filosofico!</p> <p>Buon divertimento!</p> <p>Età di lettura: da 6 anni</p>
	<p><u>Abbecedario filosofico / di Emiliano Di Marco : illustrazioni di Anna Resmini. - La Nuova Frontiera, 2017</u></p> <p>Che cos'è un abbecedario se non un libro che serve per imparare a leggere? E cosa c'è di meglio della filosofia per imparare a leggere il mondo? Per ogni lettera dell'alfabeto, un concetto filosofico, una breve storia, un'illustrazione. E tante domande. Dalla A alla Z, una vera e propria cassetta degli attrezzi da leggere e consultare come e quando si vuole.</p> <p>Età di lettura: da 6 anni.</p>

	<p><u>Il genio maligno del signor Cartesio : (basato sulle Meditazioni metafisiche) / raccontate da Jean Paul Mongin. - Isbn edizioni, 2011</u></p> <p>In una fredda notte d'inverno, mentre la città è sprofondata nel sonno, nascono i dubbi del signor Cartesio: è possibile che tre più due non faccia cinque? Che una specie di genio maligno mi inganni su tutte le cose? Che il mondo, in fondo, non sia altro che un sogno?</p> <p>Età di lettura: da 6 anni</p>
	<p><u>La folle giornata del professor Kant : (basato sulla vita e l'opera di Immanuel Kant) / raccontata da Jean Paul Mongin. - Isbn, 2011</u></p> <p>Cosa posso conoscere? Cosa devo fare? Cosa mi è permesso sperare? A Königsberg, il severo professor Kant risponde a queste e altre domande, nel corso di una giornata così folle da fargli dimenticare la sua passeggiata...</p> <p>Età di lettura: da 6 anni.</p>
	<p><u>La morte del divino Socrate (basato sull'opera di Platone) / raccontato da Jean Paul Mongin. - Isbn, 2011</u></p> <p>Socrate cammina per le strade di Atene rivolgendosi a coloro che incontra: "Conosci te stesso! Non occuparti della ricchezza, cerca la verità e diventa filosofo!" Non piace molto agli Ateniesi. Dopo essere stato processato, Socrate è condannato a bere la cicuta. Fuggirà? Un filosofo deve aver paura della morte?</p> <p>Età di lettura: da 7 anni</p>
	<p><u>Questa non è una rosa : [manuale di filosofia, domande ed esercizi per bambini e adulti curiosi] / i Ludosofici ; con illustrazioni di Noemi Vola. - Corraini, 2019</u></p> <p>"Questa non è una rosa" è un libro pieno di domande. Domande che ci siamo sempre posti o su cui non ci siamo mai soffermati. Un percorso di lettura pieno di interrogativi e riflessioni su quanto sia importante dare un nome alle cose e quanto siano preziose le parole che usiamo tutti i giorni (o quelle che abbiamo usato una sola volta nella vita). Attenzione però: se cercate delle risposte vere e proprie, non le troverete tra queste pagine! Sarete voi a doverle trovare, mettendovi in gioco e in dubbio, anche attraverso l'aiuto di molti esercizi che sarete chiamati a fare! Che cos'è un "cicapu"? Che nome dare a tutte le sfumature di verde del mondo? Attraverso un nome, possiamo far esistere un "alieno-pianta"? E uno "stivale-drago"? Siete pronti a rispondere? Scoprirete quanto lontano può portarvi un manuale di ludo-filosofia!</p> <p>Età di lettura: da 7 anni.</p>

[100 storie di filosofi per ragazzi curiosi / Umberto Galimberti, Irene Merlini, Maria Luisa Petruccelli. - Feltrinelli, 2019](#)

Storie per lettori curiosi, svegli, ribelli, che non si accontentano delle risposte preconfezionate, ma vogliono ragionare con la propria testa. Perché, come scrive Umberto Galimberti nella sua ampia introduzione, giocare con le idee permette di allargare i propri orizzonti, diventare più tolleranti, più capaci di comprendere, e quindi vivere meglio.

Età di lettura: da 8 anni.



[Le avventure della filosofia : racconti e domande per menti audaci / Brendan O'Donoghue. - edizioni Sonda, 2019](#)

Un libro che rende la filosofia godibile ai lettori di tutte le età. 27 appassionanti racconti, tratti dalle culture di ogni epoca e luogo, narrano le idee rivoluzionarie dei pensatori più audaci. Questi intrepidi eroi hanno percorso le rotte verso la conoscenza e hanno cambiato totalmente il nostro punto di vista sugli altri e sul mondo, nonché il nostro modo di vivere sulla Terra. Centinaia di domande e riflessioni stimolano la curiosità, il coraggio, la capacità di metterci in discussione, imparare, sperimentare e pensare con la nostra testa. Orientarsi nel magico mondo della filosofia è semplice e divertente, basta seguire la bussola del proprio cuore e della propria mente. Cosa aspetti? Non importa quanti anni hai, fai un passo nell'ignoto e immergiti nell'avventura che ti cambierà la vita. Età di lettura: da 10 anni.

Bibliografia relativa al percorso Utopia

Tanti autori in varie opere hanno immaginato posti utopici e ideali: dall'isola che non c'è in Peter Pan, al Paese dei Balocchi in Pinocchio, all'isola di Lilliput nei viaggi di Gulliver, al Paese degli alberi di Natale di Rodari, ecc.

Nel momento conclusivo del laboratorio vengono presentate alcune edizioni presenti presso la Biblioteca ragazzi Casa Niccolini di Ferrara.

Il percorso sull'Utopia può stimolare ragionamenti su svariati temi: dall'abitare insieme, alle leggi, al paesaggio, alle forme di governo, ecc.

Di seguito alcuni libri, presenti nel catalogo di Casa Niccolini, utili ad approfondire alcune di queste tematiche. Su richiesta si potranno fornire bibliografie più specifiche.

	<p><u>L'Isola delle Regole / Anna Sarfatti ; illustrazioni di Simone Frasca. - Mondadori, 2014</u></p> <p>Sto partendo per un viaggio, un'avventura. Ho con me due bussole importanti: la mia famiglia e i miei insegnanti. Ho anche una mappa che mi aiuterà a scoprire tesori molto preziosi che si chiamano uguaglianza, giustizia e libertà. Saranno per sempre la mia ricchezza, se ricorderò le parole delle Regole...</p> <p>Età di lettura: da 6 anni.</p>
	<p><u>ABC... come cittadino / [a cura di] Libera ; prefazione di Luigi Ciotti ; illustrazioni di Petra Probst. - Torino : EGA, 2005</u></p> <p>Un giorno le parole dell'alfabeto hanno deciso di ribellarsi. "Basta con le parole cattive! Con le parole di guerra! Da oggi in poi vogliamo creare soltanto parole buone, da insegnare ai bambini. E forse vivere insieme sarà un po' più facile" Un'originale proposta educativa, 21 filastrocche per insegnare ai bambini un utile e divertente alfabeto del cittadino. Uno strumento di lavoro per un percorso di educazione alla cittadinanza e alla legalità creato insieme a Libera, un progetto per la lotta alle mafie e alla criminalità organizzata.</p>
	<p><u>La Costituzione raccontata ai bambini / Anna Sarfatti ; presentazione di Teresa Mattei ; illustrazioni di Serena Riglietti. - Mondadori, 2017</u></p> <p>Le parole della Costituzione rompono le righe e si mettono a giocare. Così gli articoli diventano filastrocche, immagini poetiche per far conoscere ai bambini i principi fondamentali, i doveri inderogabili e i diritti inviolabili come la libertà, l'uguaglianza, la pace, la giustizia, la dignità e il lavoro. Per sentirsi veri cittadini e vivere insieme nel pieno rispetto reciproco.</p> <p>Età di lettura: da 8 anni.</p>
	<p><u>Se vuoi la pace / Anna Sarfatti, Andrea Rivola, - Giunti, 2019</u></p> <p>Dalla penna di Anna Sarfatti e la matita di Andrea Rivola, un albo che parla di pace, una pace simile a un aquilone fatto di tessere colorate. Grandi tavole illustrate che ci pongono di fronte agli opposti, coraggio e viltà, fedeltà e tradimento, aiuto e indifferenza, per scoprire insieme quali sono i tasselli che vanno a comporre l'aquilone della pace...</p> <p>Età di lettura: da 5 anni.</p>

	<p><u>I capi e gli altri / Brigitte Labbé, Michel Puech ; illustrazioni di Jacques Azam. - Ape Junior, 2002</u></p> <p>Capi di stato, capi di società, capi di una squadra, capi di una classe: è incredibile quanti capi ci sono! E spesso i capi hanno altri capi che a loro volta hanno altri capi.</p> <p>Età di lettura: da 8 anni.</p>
	<p><u>Apprendista architetto / scritto da Steve Martin ; illustrazioni di Essi Kimpimaki. Editoriale Scienza, 2017</u></p> <p>Un libro di architettura per bambini, per scoprire come si progettano gli edifici e destreggiarsi con gli strumenti del mestiere! Gli architetti progettano case, scuole, ponti, fabbriche, cinema, parcheggi... insomma, qualsiasi costruzione ti possa venire in mente, persino i fari e gli stadi. Perché, come loro, tu possa creare edifici utili, belli, durevoli e sicuri, devi sviluppare le tue conoscenze e fare molto pratica: eccoti dunque al Corso per architetti in erba! Tante sono le attività che ti aspettano in questo libro. "Apprendista architetto" include: un poster per collocare temporalmente gli edifici più famosi, il gioco da tavola "Il cantiere", un modellino di ponte da montare e tanti adesivi.</p> <p>Età di lettura: da 8 anni.</p>

Servizio Biblioteche e Archivi
 Via Scienze, 17 - 44121 Ferrara
 tel. 0532/418200 fax 0532/204296
 e-mail: info.ariostea@comune.fe.it

Biblioteca Comunale per ragazzi Casa Niccolini
 Via Romiti, 13 – 44121 Ferrara
 0532/418231
 e-mail: info.niccolini@comune.fe.it