

Annalisa Caputo

con la collaborazione di A. Mercante e R. Baldassarra

Gareggiare

con i grandi del pensiero

e non temerli



Philosophia **ludens**

240 attività per giocare
in classe con la storia
della filosofia

p come **GIÒC** strumenti
edizioni la meridiana

Libro + CD
con giochi e materiali
dai Presocratici
al Novecento

Annalisa Caputo

Philosophia ludens

240 attività per giocare in classe
con la storia della filosofia

Gareggiare con i grandi del pensiero e non temerli

con la collaborazione di

A. Mercante e R. Baldassarra

p come ^{GIOCO}strumenti

edizioni la meridiana

Indice

PREMESSA	9
di A. Brusa	

IL SENSO DEL TITOLO E IL CONTENUTO DEL LIBRO	15
di A. Caputo	

PARTE PRIMA **Filosofia antica**

Presocratici

1. Talete e l'importanza dell'acqua 23
2. I percorsi di Anassimandro 25
3. In principio era... (i Naturalisti in discussione) 28
4. Essere o non essere, questo è il problema dell'Eleatismo 30
5. Scambio di scrittura (tra Parmenide ed Eraclito) 32

Dal CD allegato è possibile scaricare altri **8** giochi sui **Presocratici**

Socrate

6. Processo a Socrate 35

Dal CD allegato è possibile scaricare altri **5** giochi su **Socrate**

Platone

7. Mito, dialogo, rappresentazione 39
8. Nella caverna... 40
9. Lettere d'amore 45

10. Diventa filosofo!
(SMS platonico) 47
11. Il gioco del "bivio!"
(riassuntivo su Platone) 48

Dal CD allegato è possibile scaricare altri **11** giochi su **Platone**

Aristotele

12. La gallina aristotelica
(su atto e potenza) 51
13. Una caccia al tesoro...
con Aristotele 52

Dal CD allegato è possibile scaricare altri **4** giochi su **Aristotele**

Ellenismo e filosofia tardo-antica

14. Il domino dell'Ellenismo 63

Dal CD allegato è possibile scaricare altri **5** giochi su **Ellenismo e filosofia tardo-antica**

Giochi riassuntivi (sull'antichità)

15. Ho sbagliato storia? 67
16. Nei panni di... 68
17. Chi vuol essere filosofo
antico? 69

Dal CD allegato è possibile scaricare altri **7** giochi su **Giochi riassuntivi (sull'antichità)**

PARTE SECONDA **Filosofia medievale**

Agostino

18. La catena di Agostino 75

19. La scala enigmistica
di Ippona 76

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
6 giochi su Agostino

Tommaso d'Aquino

20. Costruiamo
le Cinque vie 83

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
3 giochi su Tommaso d'Aquino

Filosofi e questioni

21. Ospite d'eccezione:
l'insipiente 85
22. Il gran quadrilatero
degli universali 86

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
3 giochi su Filosofi e questioni

Confronti tra gli autori e percorsi su temi

23. Esisto: e ve lo dimostro!
(... Silenzio! Parla Dio!) 89
24. Segreteria telefonica! 91

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
15 giochi su Confronti tra autori e percorsi su temi

Rinascimento

25. Ma quest'uomo dov'è?
(Calligrammi tra micro
e macrocosmo) 93
26. Un po' di enigmistica
con Giordano Bruno 95
27. Lo Stato ideale 98
28. Semi di follia
(carte con Erasmo
da Rotterdam) 99

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
10 giochi su Rinascimento

Rivoluzione scientifica

29. I "tabù"
della rivoluzione 105

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
5 giochi su Rivoluzione scientifica

Giochi riassuntivi

30. National geographic 107

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
6 giochi su Giochi riassuntivi

PARTE TERZA

Filosofia moderna

Cartesio

31. L'edificio di Archimede
(sulle Meditazioni
metafisiche) 111
32. Prendere o lasciare
(gioco sulle metafore) 120

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
10 giochi su Cartesio

Hobbes e Locke

33. Il dilemma del prigionie-
ro... di Hobbes 123

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
5 giochi su Hobbes e Locke

Spinoza, Newton, Leibniz, Voltaire

34. C'è nessuno?
(... Avventure e disavven-
ture di una monade) 131

Dal CD allegato è possibile scaricare altri
**9 giochi su Spinoza, Newton, Leibniz,
Voltaire**

Pascal, Vico, Rousseau

35. Alla roulette
con il Dio di Pascal 133
36. Vico con Vigeland 136

Dal CD allegato è possibile scaricare altri 5 giochi su **Pascal, Vico, Rousseau**

Hume, Mandeville, Hutscheson, Smith...

37. La giornata dell'empirista radicale (Hume) 137

Dal CD allegato è possibile scaricare altri 5 giochi su **Hume, Mandeville, Hutscheson, Smith...**

Giochi riassuntivi sulla filosofia moderna

38. Idee... in rete 139

Dal CD allegato è possibile scaricare altri 11 giochi su **Giochi riassuntivi sulla filosofia moderna**

..... **PARTE QUARTA** **Criticismo e Idealismo**

Kant

39. E se fosse un computer? 143
40. Ricostruiamo la scatola della ragion pura 145

Dal CD allegato è possibile scaricare altri 8 giochi su **Kant**

Fiche, Schelling

Dal CD allegato è possibile scaricare 2 giochi su **Fiche e Schelling**

Hegel

41. Svolgiamo lo Spirito! 151

42. Riscrivendo il "romanzo" della Fenomenologia 155

Dal CD allegato è possibile scaricare altri 5 giochi su **Hegel**

Giochi riassuntivi sul Criticismo e l'Idealismo

43. Sai dirmi chi sono? 159

Dal CD allegato è possibile scaricare altri 8 giochi su **Giochi riassuntivi sul Criticismo e l'Idealismo**

..... **PARTE QUINTA** **L'opposizione all'Idealismo**

Kierkegaard, Schopenhauer

Dal CD allegato è possibile scaricare 10 giochi su **Kierkegaard e Schopenhauer**

Nietzsche e il Nichilismo

44. Le carte di Nietzsche (per una rivisitazione di "Uno!") 163
45. Dal dramma al poliziesco (chi ha ucciso Dio?) 168

Dal CD allegato è possibile scaricare altri 8 giochi su **Nietzsche e il Nichilismo**

Marxismo e Positivismo

46. Per una rivisitazione di "Lotta di classe" 169
47. In borsa con gli occhiali di Marx 172

Dal CD allegato è possibile scaricare altri 5 giochi su **Marxismo e Positivismo**

Giochi riassuntivi sulla crisi dell'Idealismo

48. Per una rivisitazione del gioco dell'oca (con Schopenhauer, Kierkegaard, Nietzsche) 173

49. Cronaca nera (il TG della filosofia della crisi) 177

Dal CD allegato è possibile scaricare altri 6 giochi su **Giochi riassuntivi sulla crisi dell'Idealismo**

.....
PARTE SESTA

Dall'Ottocento al Novecento
.....

50. Giochi di *problem solving* (introduttivi alle diverse tematiche della filosofia del Novecento) 181

51. Giochi di ruolo (sulle diverse tematiche della filosofia del Novecento) 183

52. Ora tocca a te! (per una duplice verifica) 185

Contenuto del CD 187

Il senso del titolo e il contenuto del libro

Philosophia ludens è uno strumento che si offre...

... a chi insegna filosofia nella scuola media superiore

Il testo è pensato come supporto per un docente che voglia sperimentare in classe una didattica di tipo ludico-creativo. Usato insieme (e non in alternativa) agli strumenti tradizionali (lezione frontale, interrogazione, studio del manuale, lettura di classici, ecc.), consente di creare dei percorsi curricolari con dei giochi di filosofia.

I giochi, in parte già sperimentati, sono presentati come dinamiche a squadre, pensate per vivere in maniera divertente (ma anche rigorosa) il dialogo con i pensatori del passato, con le loro proposte e letture della vita, con i loro scritti: finestre aperte sulla realtà, squarci di mondo, visioni del possibile; nella consapevolezza che ogni filosofia ha qualcosa da insegnarci e che nessuna può avere la pretesa di esaurire la visione del tutto.

Il gioco filosofico, allora, è innanzitutto un gioco delle parti, in cui – direbbe H.G. Gadamer – la “trasmutazione” nel pensiero di un altro (nel pensiero di Talete, Anassimandro, Platone, ecc., nella misura in cui la si vive come tentativo di appropriarsi fino in fondo del pensiero di quell’Autore, tanto da vedere il mondo con i suoi occhi, con le sue categorie) è partecipazione alla sua filosofia: non solo conoscenza teorica, ma coinvolgimento “patico” nell’esperienza di vita proposta. E dunque, per dirla ancora con Gadamer, è un “arricchimento d’essere”, è una prospettiva in più, a partire dalla quale vedere la realtà. Per cui, dopo lo studio di Talete, si avrà un modo totalmente nuovo di vedere l’acqua; dopo il gioco con Anassimandro, si avrà un modo del tutto nuovo di percepire i contrari e i contrasti (nel mondo e nella vita), e, dopo l’esperienza didattica con Platone, si avrà un modo del tutto diverso di considerare le caverne, le catene, la ricerca della luce, e così via.

In quest’ottica, i giochi di filosofia, con (e oltre) l’obiettivo di verifica e/o approfondimento degli argomenti, hanno sempre come sfondo il fine di

aiutare gli studenti ad entrare nel mondo del filosofo preso in esame, e di “trasformarsi” nella sua forma.

Quasi tutte le dinamiche proposte si prestano ad essere utilizzate in maniera differente: non solo come sono state pensate, ovvero come gare tra gli studenti della classe divisi in squadre, ma anche come momenti di confronto/discussione collettivo, come ausili per la presentazione/spiegazione dell'Autore da parte dell'insegnante, come compiti assegnati a casa (ovviamente, tutto questo, eliminando la divisione in squadre e il punteggio). Molti giochi, *mutatis mutandis*, possono essere adoperati anche come verifiche strutturate.

Infine, la maggior parte dei giochi sono di tipo creativo (non a soluzione univoca, ma in grado di stimolare il contributo personale degli studenti); ogni gioco ha una sua struttura che qui viene presentata in collegamento con un determinato filosofo, ma che può essere adoperata per un altro qualsiasi Autore della storia della filosofia: la creatività del docente consentirà, dunque, un uso e un riadattamento variegato di tutte le schede di gioco.

Il libro si compone di circa 240 schede: 52 sono sul testo cartaceo, tutte le altre sono sul CD allegato, nel quale si trovano anche le *Istruzioni per l'uso delle schede di gioco*, la *Bibliografia* e la sezione *Materiali per giocare* (ovvero strumenti relativi ad alcuni giochi: tessere del domino, carte da gioco, tracce con domande, schemi, ecc.).

Sommando le schede del testo cartaceo a quelle del CD, abbiamo giochi che coprono l'intero arco della storia della filosofia, da Talete al Novecento. Per facilitare la programmazione didattica, è stata posta, alla fine del testo cartaceo, l'indicazione dettagliata del contenuto del CD. Tenendo sempre sottomano sia l'indice del volume che lo schema del contenuto del CD, gli insegnanti potranno sapere quali e quanti giochi (per ogni autore e periodo storico) sono a disposizione.

... agli insegnanti che – in diversi ambiti e discipline – portano avanti una didattica ludica

Pur essendo i giochi calibrati sull'insegnamento della filosofia, molte delle dinamiche presentate possono facilmente essere adattate ad altre discipline, pensiamo alle materie letterarie, che, come la filosofia, hanno a che fare con dei particolari contesti culturali (storia, geografia, storia dell'arte, storia delle scienze, ecc.), con dei testi da studiare e ricostruire (letteratura italiana, letteratura straniera, latino, greco, ecc.). Ma pensiamo anche a discipline non umanistiche (come la matematica), in particolare per quanto

il senso del titolo e il contenuto del libro

riguarda alcuni giochi (qui proposti) legati alla logica e alla rielaborazione concettuale. Tutto questo perché da sempre la filosofia si è posta al confine tra diversi ambiti disciplinari e si è presentata come rielaborazione critica dei linguaggi propri di ogni scienza.

... a chi si (pre)occupa di studiare il gioco e d'indagare le sue molteplici possibilità formative

Il mondo del gioco è, ormai, oggetto di studio interdisciplinare e di esso si occupano – a vario titolo e in diversa maniera – storici, pedagogisti, psicologi, psichiatri, esperti di didattica, formatori del personale, educatori di gruppi, studiosi di storia della cultura, esperti di *counseling*, sociologi, linguisti, teologi, economisti, consulenti gestionali, oltre che ovviamente filosofi. Da questo punto di vista, questo lavoro è un *unicum*: nel senso che manca un testo che in maniera sistematica mostri le molteplici connessioni esistenti tra filosofia e gioco, non tanto e non solo a livello teorico, ma anche e soprattutto a livello pratico-operativo.

Philosophia ludens, si intitola così...

... in omaggio a J. Huizinga

E su questo poco c'è da dire. È noto come il testo di Huizinga, *Homo ludens* (1939), abbia fatto e continui a fare scuola indicando l'uomo non solo come un essere che ragiona, che parla e che lavora, un essere che vive di arte e sport, che inventa leggi e storie, che struttura riti e religioni, ma innanzitutto come un essere in grado di fare tutte queste cose proprio perché “gioca”: la cultura stessa “è” solo perché originata dal gioco, e – per quanto ci riguarda – la filosofia stessa “è” solo perché nasce dal gioco.

La filosofia nasce dalla gara rituale: non da un futile giocare, ma da un sacro giocare. Si esercita la sapienza come un sacro cimento d'abilità. La filosofia nasce in forma ludica. [...] In un certo modo la parola stessa “pròblema” rivela la derivazione della sentenza filosofica da una sfida, da una proposta. Certo è che dai tempi più remoti fino ai sofisti e retori di poi, il filosofo si è sempre presentato come un competitore tipico [...] si tratta di polemiche agonali.[1]

Huizinga, nel capitolo significativamente intitolato “Forme ludiche della

1] Huizinga J. (1939, trad. it. 2002), *Homo ludens*, Einaudi, Torino, pp. 127; 136.

filosofia”, traccia anche una breve storia del rapporto filosofia-gioco, reinterpretando gli “stadi” della storia della filosofia a partire dalla dimensione di “ludicità” presente al loro interno. E, d’altra parte, ad Huizinga tornano tutti quelli che studiano le dinamiche ludiche quando vogliono affermare che “il gioco è una cosa seria” e, dunque, non è sinonimo di azione superficiale e sregolata, ma (esattamente al contrario) di “regola”, “impegno”, “attenzione”, “decisione”, “rappresentazione”, “condivisione”.

Proprio per questo il gioco da sempre è stato legato non solo al divertimento, ma anche all’educazione e alla disciplina. E, se è vero che non ogni gioco è necessariamente ed immediatamente educativo, è pur vero che ogni gioco ha delle leggi interne che, se lasciate emergere, se comprese, discusse, verificate, possono diventare occasione formativa.

Philosophia ludens è “un pensiero in gioco” nel senso di...

... un pensare che si vuole mettere in gioco:

- il tentativo di “fare” filosofia più che “studiare” una serie di Autori;
- una filosofia che mette in questione se stessa, i propri statuti, i propri modelli di ricerca, e dunque i propri modelli di trasmissione del sapere, i propri modelli didattici;
- un andare alle radici del “movimento” del filosofare, movimento di coinvolgimento dell’intera esistenza, movimento che non è fatto solo da un cervello (né tanto meno da occhi che leggono Manuali e/o da bocche che ripetono quello che ha spiegato l’insegnante), ma dalla partecipazione di tutto l’essere di chi si impegna nella ricerca filosofica;
- una filosofia che si pensa in gioco, sul campo, non chiusa negli studi accademici (spazi spesso più metafisici che fisici), ma aperta sul mondo, là dove, in particolare, il mondo che si vuole mettere in gioco è quello del gruppo-classe, della classe di Scuola superiore, nella quale l’ora di filosofia può trasformarsi da spazio di mera trasmissione del sapere in laboratorio del filosofare e del mettersi in gioco con la filosofia.

... un pensare che sceglie il gioco come forma di mediazione:

- mediazione per la comprensione filosofica;
- mediazione per la comprensione/arricchimento della propria esperienza ed esistenza.

il senso del titolo e il contenuto del libro

“Philosophia ludens” è il risvolto pratico/operativo di un progetto di ricerca più ampio...

... il cui contenuto teorico e i risultati sperimentali sono confluiti in un volume a sè

Un pensiero in gioco: teorie ed esperienze. Per una didattica ludica in filosofia: a questo volume rimandiamo quanti vogliono approfondire la storia e i fondamenti di *Philosophia ludens*. Sarà sufficiente qui ricordare che le proposte seguenti non avrebbero potuto sorgere senza le sperimentazioni legate ai Programmi Brocca (1992) e alle indicazioni della Commissione dei saggi (1997). La cornice didattica, infatti, è quella della valorizzazione di obiettivi formativi legati non solo alla trasmissione del sapere o all'apprendimento concettuale, ma anche all'ambito emotivo, esistenziale, cooperativo, argomentativo, ecc.

Ma soprattutto queste proposte non sarebbero nate senza il progetto chiamato “Un pensiero in gioco”: uno spazio di ricerca e lavoro, al confine tra indagine teorica e impegno sul campo, che vede camminare insieme da un lato docenti, ricercatori, borsisti universitari, e dall'altro insegnanti di liceo. Il gruppo, prendendo a modello l'insegnamento, la teoria, la prassi di scuola e l'impegno didattico di Giuseppe Semerari, si è costituito, nell'Università degli Studi di Bari, intorno al prof. Ferruccio De Natale, docente di Ermeneutica filosofica, sempre attento ai risvolti didattici della filosofia. Partendo, appunto, dalla constatazione che teoria (ricerca nelle Università) e pratica (sperimentazione didattica nelle Scuole superiori) sono, per lo più, due binari che nel progetto d'istruzione del sistema italiano non si incontrano mai (perché chi fa teoria, nelle Università, non fa pratica nelle Scuole; chi fa pratica come docente nei licei, non fa ricerca teorica), il progetto – in forza delle ricerche e delle esperienze già svolte dalla responsabile del programma (la curatrice di questo volume) e in forza del gruppo di ricerca^[2], si è proposto di tenere insieme i due livelli della questione: indagine teorica sulla possibilità di un “pensiero in gioco” e sperimentazione didattica.

2] Il gruppo di ricerca a cui si fa riferimento è composto da Rosamaria Baldassarra e Annamaria Mercante, docenti di scuola superiore che, prima di insegnare nei licei, hanno fatto il dottorato di ricerca.

... un progetto per giocare in classe con la storia della filosofia

Giocare la storia della filosofia in classe non è come giocare per strada durante un festival della filosofia o giocare in una ludoteca. Il luogo-classe è luogo di apprendimento e dunque luogo in cui il *ludus* è (o dovrebbe essere) educativo. Ci avvaliamo, per spiegare quanto vogliamo dire, di una distinzione ormai classica: i giochi di filosofia in classe sono un'attività ludiforme e non solo un'attività ludica, là dove il termine "ludi-forme" rimanda ad una finalità formativa esterna al gioco stesso e determinata dall'insegnante: quello che chiamiamo l'obiettivo del gioco.

In questo senso, un insegnante di filosofia che vuole lavorare con la propria classe potrà facilmente utilizzare i giochi qui proposti. Essi non necessitano dell'intervento di esperti esterni che, entrando nella classe, debbano spiegare le dinamiche del gioco e renderlo attuabile. Il gioco rientra nel patto formativo che il docente stabilisce con i propri allievi e avrà senso e serietà in relazione al senso e alla serietà che potrà o vorrà darvi il docente stesso.

Ancora: il termine "classe" rimanda, in senso originario, ad un "ordine", stabilito grazie ad una logica del pensare per "gruppi", rimanda ad una serie di dinamiche di gruppo, di assunzioni cosce o inconscie di ruoli. Da questo punto di vista, pensare la classe "in gioco" significa voler valorizzare tutto un filone della didattica che mette al centro le relazioni, le interazioni.

Il lavoro degli studenti per "gruppi" è inoltre un modo per inserire anche nell'insegnamento della filosofia le feconde intuizioni del *cooperative learning*, apprendimento cooperativo (accrescimento d'interesse, sviluppo esponenziale dell'apprendimento e della capacità di collaborazione, valorizzazione del dialogo, dello stile partecipativo d'indagine, crescita della capacità di lavorare in maniera cooperativa, ecc.).

Nota Bene

Questo libro è solo uno strumento, con cui – ci auguriamo – la sperimentazione possa proseguire e tornare circolarmente a chi l'ha scritto, per contribuire con critiche e suggerimenti a migliorare la proposta. Altro materiale è possibile trovarlo sul nostro sito www.ilgiocodelpensiero.it. In ogni caso, vi suggeriamo, prima di passare alla lettura delle schede, di leggere le "Istruzioni per l'uso delle schede di gioco" presenti nel CD allegato.

Annalisa Caputo

3

In principio era... (i Naturalisti in discussione)

Tipologia

Giocare per immedesimarsi negli Autori.

Occorrente

Nessun materiale.

Descrizione

È un gioco di ruolo con il carattere della disputa. Ogni squadra viene chiamata ad immedesimarsi con un filosofo, a sostenere la sua tesi e a smontare le tesi degli avversari.

Programmazione

Dopo lo studio degli Autori.

Svolgimento

L'insegnante invita i ragazzi ad immaginare di essere in una piazza di un'antica città della Magna Grecia, dove va in scena una pubblica discussione tra filosofi. Ogni squadra, "rappresentando" un Naturalista (Talete, Anassimandro, Anassimene), dovrà esporre la propria tesi e controbattere le tesi degli avversari.

Nella fase preparatoria (30') i ragazzi discuteranno all'interno della squadra e prepareranno per iscritto (segnando i "punti" fondamentali dell'argomentazione) l'esposizione della tesi e le argomentazioni con cui smontare gli avversari. Poi partirà la disputa vera e propria.

In un primo giro, il portavoce di ogni squadra, rendendo discorsivi i punti-chiave scritti durante la fase preparatoria, dovrà spiegare qual è il "Principio" (e perché è proprio quello), parlando in prima persona; per esempio: "Io, Talete, affermo che il principio è l'acqua perché...".

In un secondo giro, le squadre dovranno provare a "smontare" le proposte delle altre: "Io Talete, non credo che sia vero quello che hai sostenuto tu, Anassimandro. Il principio non può essere l'apeiron, perché...; e non credo nemmeno a quello che hai detto tu, Anassimene...".

In un terzo giro si darà possibilità di replica ad ogni squadra.

L'insegnante si limiterà a moderare la discussione, senza intervenire nel contenuto e al termine della dinamica giudicherà l'andamento della disputa, indicando gli elementi di pregio e di limite di ogni intervento (e indicando gli errori se ce ne sono). Eventualmente aggiungerà ciò che – di volta in volta – è mancato all'esposizione delle squadre e che invece poteva essere importante. Si stenderà dunque il punteggio finale e si farà la classifica delle squadre.

Varianti

1. Il gioco si può allargare ai filosofi Presocratici e, dunque, nella discussione, potrebbero intervenire Talete, Anassimandro, Parmenide, Eraclito (ecc.).
2. Una scansione diversa dei tempi può rendere più dinamico il gioco. In questo caso si può dividere il tempo in tre parti e dare 10' per preparare la tesi; 10' dopo che tutte le squadre hanno esposto la tesi (e dunque per preparare le critiche); gli ultimi 10' dopo che sono state esposte le critiche (per preparare le risposte difensive finali).

Tipologia

Giocare con il linguaggio.

Occorrente

Nessun materiale.

Descrizione

Ogni ragazzo è invitato a scrivere con lo stile caratterizzante un SMS (ma con concetti platonici) il suo stato d'animo o il suo sentimento d'amore.

Programmazione

Dopo lo studio di Platone.

Svolgimento

Prima fase: la classe viene divisa in 2 gruppi, uno di ragazzi e uno di ragazze. Ogni componente della squadra maschile è invitato ad inviare al docente un SMS, immaginando di scriverlo ad un amico. Dovrà descrivere un proprio stato d'animo, utilizzando i termini e i concetti del pensiero platonico, ma conservando lo stile tipico degli SMS. Stesso compito è affidato alle ragazze, con la variante di dover descrivere un sentimento esclusivamente d'amore. L'apparente penalizzazione (soffermarsi su un solo sentimento) per il gruppo femminile viene annullata dall'ampio spazio che Platone dedica al tema dell'amore.

Il docente raccoglie gli SMS in due gruppi (corrispondenti alle due squadre) e li legge alla classe mantenendone l'anonimato.

Seconda fase: ogni studente è invitato ad attribuire un punteggio da 1 a 3 a ciascun SMS della squadra avversaria. Vince la squadra che totalizza il maggior punteggio complessivo.

Varianti

1. Si può chiedere ai ragazzi di immedesimarsi in Platone, attualizzando stile e contenuto.
2. Lo SMS può essere scritto su un foglio invece che materialmente inviato dal cellulare.

3] A cura di R. Baldassarra.

Tipologia

Giocare per riflettere sul presente.

Occorrente

Per ogni squadra una scheda di descrittori.

Descrizione

È un gioco a squadre che fa esercitare capacità logico-argomentative e abilità di scrittura. Partendo dal senso comune degli studenti, aiuta a riflettere sull'importanza dell'idea di Stato e sui principali elementi che lo costituiscono.

Programmazione

Per introdurre la questione politica.

Svolgimento

Prima fase: brainstorming sulla parola Stato. I ragazzi hanno un minuto per riflettere e poi vengono invitati, uno dietro l'altro, a recarsi alla lavagna e scrivere un termine che collegano alla parola Stato. L'insegnante legge, quindi, tutti i termini ad alta voce e, con l'aiuto degli studenti, li raggruppa in 4 insiemi, collegando tra loro quelli che esprimono una concezione di Stato simile.

Seconda fase: si compongono 4 squadre, in base agli insiemi; i componenti di ogni gruppo avranno presumibilmente un'idea simile in relazione a ciò che si può intendere per Stato. Obiettivo del gioco è immaginare uno Stato ideale e descriverlo per iscritto, in base alla seguente scheda di descrittori fornita dall'insegnante:

Luogo geografico; Potere; Legge; Educazione; Salute; Commercio

I punteggi vengono assegnati in base all'uso degli indicatori, alla capacità argomentativa, alla chiarezza espositiva e all'originalità della proposta. Nel *debriefing* l'insegnante potrà collegare quanto emerso alle proposte dei filosofi del periodo di riferimento.

[6] A cura di A. Mercante.

Kant

39

E se fosse un computer?

Tipologia

Giocare con le astrazioni.

Occorrente

Una fotocopia per squadra della “schermata” sulle categorie.

Descrizione

Le squadre dovranno classificare un oggetto a partire da una scheda delle categorie.

Programmazione

Per introdurre le categorie in Kant.

Svolgimento

L'idea di base scaturisce dall'osservazione ormai classica secondo la quale è possibile ripensare l'intelletto kantiano come un computer, con “dati” in entrata e rielaborazione dei dati stessi. Immaginiamo, allora, di avere, appunto, un computer con un programma che ci consenta di schedare il “materiale dell'esperienza” sensibile, incasellandolo, tramite opportune domande, nelle forme delle categorie (concetti puri). Avremo una videata di questo tipo, che l'insegnante fotocopierà e consegnerà ad ogni squadra:

UNITÀ (è uno?)	QUALITÀ - REALTÀ (com'è?)	RELAZIONE - SOSTANZA /ACCIDENTE (che cosa è fondamentale per definirlo e che cosa è solo accessorio?)	MODALITÀ - POSSIBILITÀ / IMPOSSIBILITÀ (è qualcosa che può esistere o no?)
QUANTITÀ - PLURALITÀ (sono molti?)	QUALITÀ - NEGAZIONE (come non è?)	RELAZIONE - CAUSALITÀ (è causa di che cosa? è effet- to di che cosa?)	MODALITÀ- ESISTENZA / INESISTENZA (esiste veramente?)
QUANTITÀ - TOTALITÀ (è una parte o una totalità?)	QUALITÀ - LIMITAZIONE (da che cosa è diverso?)	RELAZIONE - AZIONE RECI- PROCA (su che cosa influisce e da che cosa è influenzato?)	MODALITÀ - NECESSITÀ / CONTINGENZA (è necessario che esista?)

L'obiettivo del gioco è “riempire” correttamente (e nella maniera più “ampia” possibile) le caselle delle categorie, inserendo il “materiale sensibile” di un oggetto. Ogni squadra penserà ad un oggetto da “sintetizzare” e lo scriverà su un foglio. Le squadre si scambieranno i fogli e risponderanno alle domande presenti nella tabella. Sembra semplice, ma non lo è, perché costringe ad interrogarsi non solo su quanto percepiamo, ma anche sulle nostre modalità d'interrogazione (giudizio, sintesi) degli oggetti stessi. L'esperienza ci dice che i ragazzi hanno paradossalmente difficoltà a descrivere in maniera “ampia” ciò che percepiscono. D'altra parte, la fenomenologia husserliana ci insegnerà che non è così semplice la descrizione dei fenomeni. Per esempio: un paio di scarpe è uno? Nella logica di Kant, no. Si dovrà inserire la risposta “un paio” nella categoria della quantità/totalità, perché si tratta di un insieme di oggetti che vanno determinati nel loro essere insieme (totalità). Oppure: che cosa scriveremo nella categoria qualità-negazione e in quella qualità/limitazione? Che cosa non è un paio di scarpe? Non è tante cose! Ma che cosa riteniamo logicamente più necessario per distinguerlo da altri oggetti? E, se si tratta di un tavolo, che cosa è necessario e che cosa accessorio? L'aver delle gambe? E se si tratta di un tavolo con una gamba sola? E, infine, per le categorie legate alla modalità: sono le scarpe di Topolino? È il tavolo di Geppetto? Perché, in questo caso, non si tratta di qualcosa che esiste realmente! Ecc.

I punti dovranno essere dati con attenzione, valutando di volta in volta quello che le squadre hanno scritto con correttezza, ma soprattutto togliendo punti per tutto ciò che avrebbe dovuto essere scritto e non è stato scritto.

45

Dal dramma al poliziesco (chi ha ucciso Dio?)

Tipologia

Giocare con il linguaggio.

Occorrente

Nessun materiale.

Descrizione

Gioco di variazione di stile: quando un aforisma diventa un giallo...

Programmazione

Dopo lo studio di Nietzsche.

Svolgimento

Con un pizzico d'ironia, si propone alle squadre di riscrivere il noto aforisma 125 della *Gaia scienza: L'uomo folle* (sulla morte di Dio), come se fosse un poliziesco. Diamo, per questo, due opzioni, tra cui l'insegnante può scegliere:

- la trama di un romanzo giallo... in cui è stato ucciso Dio (Chi sarà l'assassino? Chi i testimoni? Chi il *detective*? Quali le prove? Come si svolgeranno le indagini? Come si arriverà alla conclusione e quale sarà il finale?).
- il testo di un verbale di polizia (Chi sarà l'assassino interrogato? Quali domande verranno fatte? Come si difenderà? Quali le prove allegate al verbale? Quale l'arma del delitto, l'ora, il movente, ecc. ecc.?).

Indice

ISTRUZIONI PER L'USO DELLE SCHEDE DI GIOCO 13

PARTE PRIMA Filosofia antica

Presocratici

1. Il gioco del vocabolario
(sulla terminologia
filosofica) 35
2. Gli oggetti di Pitagora 37
3. Dal punto di vista
di omeomerie e atomi 40
4. Occhio ad affinità e
differenze (tra Parmenide
ed Eraclito) 42
5. Immaginando l'essere,
il divenire, il logos...
(sui Presofisti) 44
6. Aforismi da giornale
(su Eraclito) 46
7. L'agorà dei Sofisti 47
8. I Sofisti e i mass-media 49
9. Per dare corpo
ai pensieri (sui Sofisti) 51
10. Per un nuovo Encomio di
Elena (su Gorgia) 52

Socrate

11. Il concetto di concetto
(introduzione a
Socrate) 55
12. Chi è più bravo
a simulare Eutifrone? 57
13. Socrate per Socrate,
uguale? 58
14. Discutendo con Socrate
su sigarette, alcool,
droga, alta velocità,
anoressia... 59

Platone

15. Ma che dialogo è questo?
(Introduzione allo stile
platonico) 61
16. Hai un'idea?
(Per introdurre
la teoria delle idee) 66
17. E se sei un'idea? 68
18. Ti "sistemo" io... 70
19. Ora ti metto
in "diarresis"! 71
20. Le mie catene,
le mie caverne 73
21. Chi ha rovesciato
la città ideale? 75
22. Inviato speciale...
presso la Repubblica 77
23. Se fosse (sul Simposio) 78
24. La voce del Demiurgo 80
25. Finali multipli 81

Aristotele

26. In sostanza, direi...
(Introduttivo al concetto
di sostanza) 83
27. Indovina cos'è? (Per intro-
durre le categorie) 84
28. Se Aristotele avesse scritto
un mito... 87
29. Intervista doppia (Platone
e Aristotele) 88

Ellenismo e filosofia tardo- antica

30. Che piacere! (Gioco
con Epicuro) 89
31. C'è posta per te...
(Epicuro, Zenone,
Pirrone) 91
32. La ricetta della felicità 94
33. Per chi vuole darsi
alla politica
(... consigli dei "saggi") 96
34. Lo scaffale di Plotino 97

Giochi riassuntivi "sull'antichità"

35. Cartoline
dall'Antichità 99
36. Tutti e nove! (Gioco di
memoria tra dadi
e tasselli) 101
37. Indovina chi?
(Duelli incrociati
e sfida all'ultima
risposta) 104
38. Detto... fatto 106
39. I quiz di "Chi vuol
essere filosofo antico?" 108
40. L'eredità
della filosofia antica 115
41. "Amici" per davvero 123

PARTE SECONDA **Filosofia medievale**

Agostino

42. Tra il dire e il fare c'è
di mezzo... (Introduttivo
al problema
della volontà) 129
43. Ma che rovina!
(Da Heidegger
ad Agostino) 132
44. Il vocabolario della scelta
(per introdurre il tema
della predestinazione) 134
45. Il pendolo 136
46. Affresco agostiniano 138
47. La libertà sul banco
degli imputati
(con gli "avvocati"
Pelagio e Agostino) 139

Tommaso d'Aquino

48. Scatole, etichette
e nastrini (tra essenza
ed esistenza) 141
49. L'Home page
di Tommaso d'Aquino 143

50. Decostruendo pezzi
della Summa... 144

Filosofi e questioni

51. Su ciò che non è
(a partire dalla teologia
negativa) 147
52. L'isola che non c'è
(disputa tra Anselmo
e Gaunilone) 149
53. Il nome della rosa
(per introdurre
la questione
degli universali) 150

Confronti tra gli autori e percorsi sui temi

54. "Essenziale" trovare
il posto sintesi
concettuale) 151
55. *Disputatio* in aula 153
56. *Quaestioniamo*
insieme? 154
57. Identikit del filosofo 156
58. Sei davvero intelligente?
(Percorso sull'intelletto
e l'anima) 157
59. Che "ora" è? 159
60. Un'inedita campagna
elettorale ("Sindaci"
alla ricerca della città
perfetta) 160
61. La strada della felicità 161
62. Per dirti "ti amo" 162
63. Carte e frammenti
da collezione 164
64. Il Medioevo
in un mosaico 166
65. Visita al vecchio saggio
(Per introdurre
un pensatore
senza spiegazione
frontale) 168
66. Indovina chi viene
a cena? 171
67. Chi vuol essere filosofo? 173

68. L'eredità della filosofia medievale	179
--	-----

"Eppur si muove"	204
83. Mostra galileiana	205

.....
PARTE TERZA
Dal XV al XVI secolo

Rinascimento

69. Quando dico "infinito", cosa pensi? (Introduttivo al Naturalismo)	185
70. Murales rinascimentali	186
71. Ignoranza poco dotta... (Cusano)	187
72. Chi di versi ferisce di versi perisce (su Campanella)	188
73. Il nolano al rogo!	189
74. Montaigne su Facebook	190
75. In sintesi... una biblioteca! (Sul pensiero di Montaigne)	191
76. Gli avvocati del servo e del libero arbitrio (Con Lutero ed Erasmo da Rotterdam)	192
77. Le maschere della follia (Con Erasmo da Rotterdam)	193
78. Tra magia e astrologia: oroscopo per filosofi	197

Rivoluzione scientifica

79. I nostri idòla (in gioco con Bacone)	199
80. Quark speciale: tra formiche, ragni ed api baconiane	201
81. "Dialogando" con Galileo	203
82. Ciack si gira:	

**Giochi riassuntivi
su Rinascimento
e Rivoluzione scientifica**

84. Caro Direttore... (I nostri lettori ci scrivono, commentando le posizioni dei "politici")	207
85. Rinascimento e rivoluzione scientifica... al tavolo degli imputati	208
86. Un nome scritto sulla fronte	210
87. Una telefonata particolare	212
88. Chi vuol essere filosofo rinascimentale?	213
89. L'eredità della filosofia rinascimentale	220

.....
PARTE QUARTA
Filosofia moderna

Cartesio

90. Cercasi metodo scientifico per la filosofia (per introdurre Cartesio)	225
91. I più bravi a simulare	227
92. E se fosse finita diversamente? (Ripensando il dialogo con il genio maligno)	228
93. Cartesio a teatro	229
94. E se fosse... uno sceneggiato?	231
95. Le <i>Meditazioni metafisiche</i> raccontate dal "genio"	

- maligno"
e il *Discorso sul metodo*
raccontato di Dio 232
96. Operazioni
con le storie:
tutti al quadrato 233
97. Dialogo inedito
tra la "Follia" di Erasmo
e il "Genio ingannatore"
di Cartesio 234
98. Quante sostanze ci sono?
(Per una critica
alla filosofia
cartesiana) 235
99. Come risolvere
il problema delle
sostanze? (Per introdurre
il post-cartesianesimo) 237

Hobbes e Locke

100. Sono o non sono
una passeggiata?
(Disputa tra Cartesio
e Hobbes) 239
101. Dal trono...
il Leviatano ringrazia 241
102. Il corpo spezzato
(sul *De corpore*
hobbesiano) 242
103. Interrogando
il testo lockiano 243
104. ... e Locke salvò
i prigionieri 244

Spinoza, Newton, Leibniz, Voltaire

105. Che stile!
(Gioco di scrittura
con Cartesio
e Spinoza) 247
106. Se fossi Dio e dovessi
creare il migliore dei
mondi possibili (introdu-
zione a Leibniz) 248
107. Leibniz a fumetti: il
palazzo dei destini 249

108. E-mail tra scienziati
(Leibniz e Newton
tramite Clarke) 251
109. Il castello metafisico
di Leibniz 253
110. Come attaccare
il castello di Leibniz
(con Voltaire) 257
111. Un "Candido"
di oggi... 260
112. Il teatro dell'ironia
(con *Micromega*
di Voltaire) 262
113. Telefonate
dei radio-ascoltatori
a Spinoza 263

Pascal, Vico, Rousseau

114. Pensieri... di diario
(con Pascal) 265
115. Scommetti che ti
convinco?
(Drammatizzazione con
Pascal) 267
116. Tutto in base tre
(ricostruendo
la teoria delle epoche
di Vico) 268
117. Il nastro di Vico:
corsi, ricorsi, percorsi 270
118. Emilio è cresciuto
(con Rousseau) 272

Hume, Mandeville, Hutcheson, A. Smith...

119. In scena" con le api
(drammatizzazione
con Mandeville) 273
120. Ad ognuno il suo alveare
(Mandeville, Hutcheson,
A. Smith, Hume) 274
121. L'Enciclopedia...
in internet (Illuminismo
francese) 276
122. Hume e il gioco delle sca-
tole della metafisica 277

123. Inviato speciale cercasi:
intervista
sulla religione naturale a
Cleante,
Filone e Demea 279

Giochi riassuntivi sulla filosofia moderna

124. Sostanzialmente...
(discussione sulla
sostanza
nella modernità) 281
125. Una caccia al tesoro...
a coppie 283
126. Tribuna politica...
(con Grozio, Hobbes,
Locke, Spinoza,
Rousseau) 285
127. Testa o cuore?
L'esperto consiglia... 288
128. "Pensare le emozioni"
con testi, musica
e immagini 289
129. Prepariamo
la valigia
(gioco con le carte) 290
130. Inediti racconti
moderni
(gioco con le carte) 293
131. Le carte d'identità
dei filosofi
della modernità 295
132. Pronto chi parla? 296
133. Chi vuol essere
filosofo moderno? 298
134. L'eredità
della filosofia
moderna 305

.....
PARTE QUINTA
Criticismo e Idealismo
.....

Kant

135. Avere ragione
(introduttivo a Kant) 311

136. Tra giudizi sintetici a
posteriori e giudizi
analitici a priori,
chi vincerà?
(Per introdurre la Critica
della ragion pura) 313
137. Indovina cos'è? (sulle
categorie kantiane) 315
138. Manuale di istruzioni
per la scatola della
ragion pura 316
139. L'arringa finale della
ragione... nel suo stesso
tribunale 318
140. Diamoci una regolata!
(Tra autonomia
ed eteronomia) 319
141. Kant all'ONU
(su *La pace perpetua*) 322
142. Tra "fenomenale" e
"noumenale" c'è un bel
problema 323

Fichte, Schelling

143. Chi sono io?
(Discussione con Kant,
Fichte e Schelling) 325
144. Frasi in cocci
(riassuntivo con Kant,
Fichte, Schelling) 327

Hegel

145. Ancora con Vigeland,
nel tempo
dello Spirito 329
146. La dialettica
dei "lego"
(la "costruzione"
dell'Enciclopedia) 331
147. Reale ciò è che è
razionale
(mescolando e ricreando
concetti) 336
148. Le immagini del
concetto (sulle metafore
di Hegel) 338

149. Hegel tra ramino
e canasta 339

Giochi riassuntivi sul Criticismo e l'Idealismo

150. Pubblicità per uomo
sandwich cercasi...
(per demitizzare
l'idealismo) 343
151. I titoli del criticismo
e dell'idealismo 345
152. Sfida all'ultimo
concetto
(gioco con le carte) 347
153. Le stanze del pensiero
(tra concetto
e immagine) 350
154. Chi vuol
essere filosofo
critico-idealista? 351
155. L'eredità
della filosofia critica
ed idealista 359
156. Storia o sistema
(introduttivo a post-
hegelismo) 362
157. In cerca di filosofie
con la catalista
(per introdurre la critica
all'idealismo) 363

..... **PARTE SESTA**

L'opposizione all'Idealismo

Kierkegaard e Schopenhauer

158. E se lo scrittore
fossi stato tu?
(Con Kierkegaard) 367
159. Il gioco
degli pseudonimi 369
160. Famiglie
kierkegaardiane 370
161. Chi la fa l'aspetti
(mescolando autori e

- personaggi
kierkegaardiani) 373
162. Il seduttore
sedotto... 374
163. Kierkegaard in scena 375
164. Il vento
del pessimismo
(con Schopenhauer) 376
165. Dolore, Noia,
Piacere, Amore:
personaggi in cerca
di Nirvana 377
166. Un blog con Schopen-
hauer 378
167. Costruendo la nostra
paura... e la nostra
angoscia 379

Nietzsche e il Nichilismo

168. Il Fondamento
in discussione
(introduttivo
al nichilismo) 381
169. Cercasi... il nulla
(per introdurre
il nichilismo) 382
170. Un esercito mobile
di metafore 383
171. Figure e controfigure
nietzscheane 384
172. Quando i forti
diventano deboli 387
173. Il finale di
Così parlò Zarathustra 388
174. Operazioni con storie
nietzscheane 389
175. Nietzsche a teatro 390

Marxismo e Positivismo

176. Per una rivisitazione
di "Monopoli" 393
177. La religione al banco
degli imputati
(con Feuerbach,
Nietzsche, Marx,
Freud) 395

178. Manifesti
per una campagna
politica particolare
(con Fichte, Hegel,
Marx e J.S. Mill) 396
179. La mappa acrostica del
Positivismo 397
180. E se l'enigmista
del Positivismo
fossi tu? 398

**Giochi riassuntivi
sulla crisi dell'idealismo**

181. Esisto ancora?
(Discussione
sul soggetto
nella crisi
della modernità) 399
182. Battaglia navale
di titoli 401
183. Ombre cinesi 402
184. Frugando
nel portafoglio 403
185. Chi vuol
essere filosofo
del sospetto? 404
186. L'eredità
della filosofia
del sospetto 412

Bibliografia completa 415

13

Socrate per Socrate, uguale...?**Tipologia**

Giocare con il linguaggio.

Occorrente

Nessun materiale.

Descrizione

Si tratta di una tipologia di gioco (*operazioni con le storie*[2]) che sollecita i ragazzi nella ricreazione delle dinamiche concettuali oltre che narrative, lavorando sull'assurdo: addizionando, sottraendo, dividendo o moltiplicando i personaggi. In questo caso si tratta di fare la moltiplicazione di Socrate.

Programmazione

Dopo lo studio di Socrate.

Svolgimento

Le squadre dovranno scrivere un dialogo immaginando una situazione paradossale, un “che cosa sarebbe accaduto” se... (un “che cosa accadrebbe se”...) invece di esistere un solo Socrate, ne fossero esistiti (o ne esistessero) due. Il punteggio va dato sia in base all'originalità del dialogo, sia in base alla coerenza con il personaggio storico.

2] Cfr. B. Sidoti (2005³), pp. 131 sgg.

24

La voce del Demiurgo

Tipologia

Giocare con il linguaggio.

Occorrente

Nessun materiale.

Descrizione

È un gioco di narrazione fantastica in cui le squadre sono chiamate a mettersi nei panni del demiurgo platonico.

Programmazione

Dopo lo studio del *Timeo* platonico.

Svolgimento

Si tratta di un tipo di gioco che si adatta bene a questa particolare figura, a metà tra il mito e il concetto. Le squadre sono chiamate ad identificarsi con il demiurgo e a riscrivere il contenuto del *Timeo*: il “Facitore” racconterà in prima persona l’origine dell’universo. L’insegnante deciderà se fornire una griglia di elementi fondamentali che non devono mancare nella narrazione. In ogni caso, ogni elemento-chiave riconducibile al testo platonico darà alla squadra un punto. Altri punti chiaramente possono essere dati per il lavoro in squadra, l’originalità, lo stile, ecc.

47

La libertà sul banco degli imputati (con gli "avvocati" Pelagio e Agostino)

Tipologia

Giocare per immedesimarsi negli autori.

Occorrente

Nessun materiale.

Descrizione

Si tratta di un gioco di *mimesis*, di immedesimazione, con lo stile del tribunale: 2 squadre difenderanno le posizioni di Agostino e Pelagio.

Programmazione

Dopo lo studio di Agostino e Pelagio.

Svolgimento

Si creano due squadre contrapposte. Una rappresenterà la difesa dell'idea di libertà di Agostino e una la difesa dell'idea di libertà di Pelagio.

Sulle modalità concrete della discussione e dell'assegnazione del punteggio, confronta quanto consigliato nel gioco "Processo a Socrate".

Se si vuole fare il gioco anche con i testi, si possono sfruttare i passi contenuti in S. Martini (2004), *Proposte pratiche per esercitazioni possibili*, in AA.VV. (2004), a cura di S. Martini, vol. 2, pp. 181-192; l'Autore propone – invece del "tribunale" – di stendere un dialogo tra le due posizioni di Pelagio e Agostino. È una variante interessante che può essere messa in atto dall'insegnante.

74

Montaigne su Facebook**Tipologia**

Giocare per riflettere sul presente.

Occorrente

Un cartellone per ogni squadra; materiale per disegnare.

Descrizione

Se Montaigne visse oggi e fosse su Facebook? Le squadre dovranno interrogarsi su questo.

Programmazione

Dopo lo studio di Montaigne.

È necessario

Che l'insegnante avvisi le squadre di portare in classe l'occorrente per disegnare.

Svolgimento

Che Facebook sia ormai uno dei principali strumenti di comunicazione tra i ragazzi è indubbio. È altrettanto indubbio che Montaigne sia uno dei filosofi del Rinascimento (e forse non solo di questo periodo storico) che ci ha lasciato – nei suoi *Saggi* – pensieri indimenticabili sulla condizione dell'uomo. La proposta è questa: chiedere ai ragazzi di immaginare Montaigne vivente ai nostri giorni e iscritto a Facebook. Che cosa scriverebbe? Che immagini metterebbe, che contatti avrebbe, quali amicizie? Su un cartellone le squadre dovranno disegnare la schermata del computer di Montaigne e far emergere dal disegno i contenuti particolari che, si immagina, avrebbe la pagina di Montaigne.

L'insegnante deciderà se lasciare i ragazzi liberi di costruire la videata, oppure dare delle indicazioni vincolanti. Per esempio: il disegno deve contenere riferimenti ai testi, o indicazioni biografiche, o riferimenti ai concetti fondamentali della filosofia di Montaigne.

Variante

Avendo tempo e possibilità informatiche, si può chiedere ai ragazzi di creare un gruppo su Facebook degli "amici di Montaigne".

Tipologia

Giocare con i testi.

Occorrente

Per ogni squadra una fotocopia di un passo di Locke scelto dall'insegnante.

Descrizione

È un classico gioco con i testi, sullo stile del laboratorio di filosofia, che proponiamo di applicare Locke.

Programmazione

Dopo lo studio di Locke e la lettura di passi tratti dalle sue opere.

Svolgimento

L'insegnante sceglie un testo di Locke su cui vuole far lavorare i ragazzi e lo consegna alle squadre. Il gioco è in due fasi. In una prima fase (40 minuti), le squadre devono leggere, comprendere il testo e stilare 10 domande (a cui è possibile rispondere a partire dal testo stesso). Il foglio con le domande va siglato (o firmato) in maniera tale che si riconosca la squadra che ha stilato le domande.

Alla fine del tempo destinato a questa prima fase, l'insegnante prende i fogli con le domande delle squadre e li scambia, in maniera tale che la squadra A abbia il foglio delle domande di B (e viceversa). E la squadra C abbia il foglio delle domande di D e viceversa. A questo punto parte la seconda fase (15 minuti). Ogni squadra dovrà rispondere alle domande poste dall'altra, sempre senza inventare nulla e rimanendo "nel" testo di Locke.

Alla fine l'insegnante raccoglierà i fogli con le domande e le risposte e assegnerà i punti. Un primo punteggio andrà dato in base a come sono state stilate le domande (se sono chiare, aderenti al testo, se toccano i punti essenziali del discorso lockiano, ecc.). Un secondo punteggio in base a come sono state date le risposte (se sono chiare, aderenti al testo, ben scritte e argomentate, ecc.). Sommando i punteggi parziali, si stila la classifica finale.

106

Se fossi Dio e dovessi creare il migliore dei mondi possibili (introduzione a Leibniz)

Tipologia

Giocare con i problemi.

Occorrente

Nessun materiale.

Descrizione

È un gioco di *problem solving* per introdurre la teodicea leibniziana.

Programmazione

Prima di introdurre la metafisica e la teodicea di Leibniz.

Svolgimento

È importante che la classe non sappia ancora nulla della filosofia leibniziana. Non è importante, invece, che la soluzione trovata dai ragazzi sia quella di Leibniz. Lo scopo del gioco è sollecitare la problematizzazione e la ricerca, in relazione alla teodicea.

Si propone, in questo gioco, di unire il *problem solving* all'immedesimazione fantastica e alla narrazione creativa. Questa la traccia che l'insegnante consegnerà alle squadre: *Immaginate di essere Dio... e di dover creare il migliore dei mondi possibili. Che ragionamento fareste? Che mondo creereste? In base a che cosa fareste la scelta? Che posto avrebbero in questa creazione il dolore e il male?*

I punti verranno assegnati in base alla coerenza del ragionamento e alla chiarezza delle argomentazioni.

141

Kant all'ONU (su *La pace perpetua*)**Tipologia**

Giocare per riflettere sul presente.

Occorrente

Nessun materiale.

Descrizione

È un gioco di narrazione creativa, che attualizza le posizioni kantiane.

ProgrammazioneDopo aver studiato *La pace perpetua* di Kant.**Svolgimento**

Le squadre sono chiamate ad “immedesimarsi” in Kant e ad immaginare una sua convocazione in una seduta speciale dell'ONU. Kant presenta una sua proposta per la soluzione dei conflitti e delle contrapposizioni che attualmente vigono sul nostro pianeta. Dovrà convincere i responsabili delle Nazioni Unite a scegliere la pace, motivando razionalmente (e politicamente) questa scelta.

I ragazzi scriveranno il testo dell'intervento kantiano. Il punteggio verrà dato in base alla chiarezza, l'originalità e la consequenzialità dell'argomentazione; ma soprattutto in base a quanti “argomenti” realmente tratti dal testo di Kant saranno posti in gioco.

164

Il vento del pessimismo (con Schopenhauer)

Tipologia

Giocare con i testi.

Occorrente

Un foglio per squadra, preparato dall'insegnante come spiegato di seguito.

Descrizione

È il riadattamento di un esercizio laboratoriale: si lavora con un testo, scomponendolo nelle sue parole-chiave.

Programmazione

Dopo lo studio di Schopenhauer.

Svolgimento

L'insegnante trascriverà su un foglio una pagina tratta da un testo di Schopenhauer, prendendo la pagina dall'antologia presente nel Manuale, o prendendola direttamente da *Il mondo come volontà e rappresentazione*; suggeriamo, in particolare, le pagine famose in cui Schopenhauer descrive il rapporto tra noia, dolore e piacere. Dal testo l'insegnante avrà tolto alcune parole-chiave, e avrà lasciato uno spazio bianco al loro posto. Queste parole-chiave verranno riportate tutte insieme alla fine del passo trascritto.

L'insegnante consegnerà una copia di questo testo ad ogni squadra, creando un'ambientazione fantastica. *Il vento... ha scomposto le frasi di questa pagina di Schopenhauer. Si tratta ora di ricollocare questi termini-chiave al giusto posto.* Vince la squadra che per prima consegna il testo ricomposto in maniera corretta.

Cos'è un "gioco filosofico"? È innanzitutto un gioco delle parti, dove pensare col pensiero di Talete, Anassimandro, Platone, ecc., e vedere il mondo con i loro occhi, con le loro categorie, si trasforma in partecipazione alla loro filosofia.

Non solo conoscenza teorica, ma una prospettiva in più, a partire dalla quale vedere la realtà.

Perché un conto è sapere che un certo giorno Talete disse qualcosa intorno alla natura del mondo e, magari, saper spiegare con intelligenza perché Talete pensò in quel modo. Un altro conto è provare a mettersi nei panni di Talete e chiedersi "com'è fatto il mondo"? Giocare a pensare con la propria testa, questa è una rivoluzione. Piccola o grande, lo stabilirà il lettore, dopo aver percorso questo itinerario filosofico sorprendente, concepito come supportocreativo ma concreto, per sperimentare in classe una didattica ludico-creativa.

Una sola avvertenza: questo testo va usato insieme, e non in alternativa, agli strumenti tradizionali (lezione frontale, interrogazione, studio del manuale, lettura di classici, ecc.), per creare percorsi curricolari di filosofia.

Infatti, giochi, ampiamente sperimentati, sono presentati come dinamiche a squadre, pensate per vivere in maniera divertente (ma anche rigorosa) il dialogo con i pensatori del passato, con le loro proposte e letture della vita, con i loro scritti: finestre aperte sulla realtà, squarci di mondo, visioni del possibile. Nella consapevolezza che ogni filosofia ha qualcosa da insegnarci e che nessuna può avere la pretesa di esaurire la visione del tutto.

Annalisa Caputo, ricercatrice presso la cattedra di Ermeneutica filosofica (Università degli studi di Bari, Corso di Laurea in Filosofia), è autrice di numerosi lavori su Nietzsche, Heidegger e Ricoeur. Già docente di ruolo di *Storia e filosofia* nei Licei, ha tenuto il laboratorio di Didattica della filosofia per la S.S.I.S. pugliese e ha avviato il gruppo di ricerca "un pensiero in gioco". Attualmente insegna *Linguaggi della filosofia* nell'Ateneo barese.

EURO 24,00 (I.I)

ISBN 978-88-6153-167-3

