

La *Philosophy for Children* nel curriculum per l'infanzia.

Collegamenti, connessioni, intersezioni disciplinari.

Giochiamo a pensare

(per bambini di 3 – 5 anni)

È un programma che esplora le abilità di riflessione attraverso un lavoro con racconti, giochi, attività espressive. Le tematiche trattate sono: il linguaggio, il mondo e l'identità.

Strumenti per un'educazione riflessiva e ludica

A partire dai diversi tipi di abilità di riflessione il libro, rivolto agli insegnanti di Scuola dell'infanzia, illustra come potenziare queste abilità negli alunni attraverso giochi, racconti e attività espressive ed artistiche. Le proposte possono apparire in qualche caso, già in uso nella buona pratica scolastica, ma assolutamente nuova è la forma con cui vengono presentate le proposte perché bambini e bambine siano stimolati a pensare in maniera autonoma e perché l'insegnante abbia consapevolezza delle abilità che i bambini stessi attivano nell'atto di "pensare".

Il libro per i bambini "Giocare a pensare con le storie", descrive le avventure della simpatica coccinella Juanita che viaggiando per il mondo racconta in diverse storie i suoi ricordi e i suoi incontri. La storia si articola in domande su tutti ciò che i racconti offrono come tema di riflessione. Questo libro è un viaggio riflessivo che invita bambini e bambine a pensare mentre si divertono con Juanita e i suoi interrogativi.

Il progetto

ASSE VERTICALE

Apprendere a pensare in maniera creativa e ad agire in forma etica

ASSE ORIZZONTALE

Strumenti di carattere multiculturale

TEMATICA CENTRALE

Valori interculturali
Diritti, Regole, Norme,
Percezione, Linguaggio,
Mondo e identità

NARRATIVA

Racconti, leggende, miti

GIOCHI

ESPRESSIONE

Pittura, musica

Abilità di pensiero

Comportamenti etici

Imparare a pensare

Secondo Mathew Lipman, che è il principale teorico su questo argomento, "i filosofi hanno sempre diffidato dell'insistenza sulle abilità e insistono sul fatto che la produzione dell'intelligenza non si riduce a un repertorio di abilità". Siamo d'accordo sul fatto che non si può ridurre la razionalità umana a una somma di abilità, ci sembra però interessante riconoscerle ed analizzarle, nel momento in cui ci proponiamo di realizzare azioni educative.

Presentiamo uno schema con i cinque gruppi della abilità di pensiero che si sviluppano nel nostro programma.

Abilità di pensiero

Percezione	Investigazione	Concettualizzazione	Ragionamento	Operatività
Osservare	Prevedere	Formulare concetti precisi	Cercare e formulare ragionamenti	Narrare e descrivere
Ascoltare con attenzione	Investigare	Presentare esempi e controindicazioni	Trarre conseguenze	Interpretare
Assaggiare/gustare	Formulare ipotesi	Raggruppare e classificare	Ragionare per ipotesi	Improvvisare
Odorare	Cercare alternative	Comparare e confrontare	Ragionare per analogia	Tradurre vari linguaggi tra loro
Toccare	Anticipare le conseguenze	Stabilire somiglianze e differenze	Mettere in relazione cause ed effetti	Riassumere
Percepire i movimenti (cinestesia)	Selezionare le possibilità	Definire	Mettere in relazione le parti e il tutto	
Connettere le sensazioni (sinestesia)	Immaginare	Seriare	Mettere in relazione i mezzi e il fine Stabilire criteri	

Apprendere ad agire

La distanza tra teoria, discorsi e pratica è diventata progressivamente insostenibile. Se prima era difficile ammettere l'esistenza di principi generali inapplicabili, oggi è impossibile farlo. La vita pratica esige procedimenti applicabili: Come pensare? Come agire? Come collegare pensiero e azione in forma coerente? Esistono attitudini e valori che possiamo sviluppare a livello pratico, che ci aiutino ad avvicinare la nostra riflessione al nostro discorso e alla nostra azione?

Attitudini etiche

Le attitudini etiche sono abitudini che possono cambiare il comportamento e le azioni. Si tratta di sviluppare un atteggiamento di vita, una disposizione all'agire collegata alla autoconoscenza e alla convivenza con gli altri.

1. Percepire il proprio sé e progettare un io ideale
2. Accettare l'altro ed entrare in empatia con lui
3. Rispettare, criticare e creare regole

Valori etici

Il valore è il criterio per cui apprezziamo o meno le cose. I valori non dipendono dalle preferenze individuali. I valori etici sono una creazione umana che si presenta come fondamento delle concezioni del mondo e

della vita. Sono un riferimento per mantenere l'umanità dell'essere umano. L'uomo si va disumanizzando nella misura in cui si va staccando dai valori etici.

Il nostro progetto imposta un complesso di attitudini e di valori etici che aiutano il bambino a imparare a comportarsi in modo coerente con il suo pensiero.

1. Civismo
2. Mutuo rispetto
3. Buon umore
4. Buon gusto
5. Pace / pazienza
6. Autostima /autenticità
7. Reciprocità
8. Gratitudine
9. Libertà / disciplina
10. Amore / amicizia

Prospettive interculturali

Questa è la riflessione di Norbert Bilbeny su quello che può essere un'etica interculturale:

“Se è ‘interculturale’ l’etica deve porsi al livello e al servizio delle culture, che discenda o meno da queste. Non appartiene ad una o ad alcune culture in particolare, non è estranea, d’altra parte, a nessuna di loro. Il suo obiettivo è di essere comune e applicabile a tutte, senza ritenere né presumere, nel contempo, che una sia superiore alle altre”.

“Il tipo di etica interculturale che si intende esaminare in questo contesto è basata sulla convinzione di ciò che la mente umana, senza differenza di culture, è capace di comprendere, attraverso la conoscenza, nel suo significato più ampio, e la riflessione, lo sforzo e lo sviluppo dell’interazione e dello scambio, invece di rimanere nell’incomprensione e nella contrapposizione. Ovunque ci sono uomini, c’è qualcosa di comune”.

L’arte come strumento per pensare

L’arte è un ambito in cui l’essere umano si esprime e comunica in maniera speciale. Si mescolano sensazioni, emozioni, riflessioni, valori, idee, principi, ecc. è uno strumento pedagogico interessante perché di fronte a lei non è possibile restare impassibile come se nulla fosse successo. L’arte è potente, di grande impatto e come minimo ci dà la possibilità di utilizzarla o meno. Come strumento pedagogico ci permette di indirizzarci a distinti interessi dei bambini, cosa che ci interessa in questo programma.

Vediamo alcune relazioni importanti:

L’arte è piacere. L’arte attiene alla dimensione della sensibilità umana e dell’essere ludico, perciò genera piacere. In altri casi, si utilizza spesso come attività divertente.

L’arte è sensibilità. L’arte suscita emozioni in chi l’ammira, ma, nello stesso tempo, comunica essa stessa emozione perché quello è il suo stesso contenuto. Inoltre l’arte esprime sentimenti, sensazioni, percezioni, perché è fatta di quel “materiale”.

L’arte è riflessione. L’arte è fonte di comprensione dell’esperienza umana e stimola la riflessione perché si esprime e si sviluppa in maniere diverse.

L’arte è creatività. Evidentemente la creatività umana non è patrimonio esclusivo del campo artistico, però l’arte non esiste senza la creatività. Per questo l’arte è uno stimolo alla sviluppo della creatività.

La narrativa come strumento per pensare

Il progetto utilizza storia multiculturali. Tutte le culture si caratterizzano per utilizzare storie per educare. I racconti, i miti e le leggende formano parte del patrimonio culturale di tutti i popoli del pianeta. Le civiltà con una lingua scritta, invece di raccontare o ascoltare le storie hanno enfatizzato la scrittura e la lettura. E le cultura senza una lingua scritta hanno enfatizzato la presenza delle storie nell’ambito dell’espressione orale. Così, leggere, raccontare e ascoltare storie sono azioni comuni nei differenti ambiti educativi.

Le storie sono uno strumento interessante per pensare perché:

- Permettono ml'accesso ad aspetti dell'immaginario individuale e collettivo che sono importanti per lo sviluppo psichico sopra temi dell'esistenza umana che preoccupano i bambini, perché in genere non sono trattati nei curricula: il senso della vita, i misteri, l'origine del mondo e delle cose del mondo, ecc.
- Offrono opportunità per riflettere sui comportamenti, sui valori, i principi, ecc. il che aiuta nella formazione etica.
- Aiutano a sviluppare le capacità di riflessione mediante immagini e collegare questo tipo di riflessione con la riflessione discorsiva e logica.
- Motivano la creatività perché presentano storie che rompono con le strutture logiche lineari.

Il gioco come strumento per pensare

I giochi e le attività ludiche sono eccellenti strumenti per giocare a pensare, perché sono:

Una forma per adattarsi al mondo. È il modo in cui i bambini incorporano la realtà in cui vivono. Aiutano a regolare il comportamento a seconda che la realtà si manifesti più complessa o diversa da quello che speravano.

Uno strumento di apprendimento. i giochi servono per conoscere e misurare le proprie attitudini e capacità come per esplorare l'ambiente. Servono per posizionarsi nel gruppo, per sapere quale posto occupiamo. Sono di grande aiuto per l'acquisizione di regole di condotta.

Uno strumento per sviluppare le capacità fisiche e psichiche nella condivisione dei giochi. Il desiderio di successo e la relazione con gli altri sono elementi che stimolano alcune capacità come: agilità, forza, resistenza (capacità fisiche); e attenzione, percezione, memoria, immaginazione (capacità psichiche).

Il dialogo come valore e come metodo

Che significa pensare al dialogo come un valore etico? Per prima cosa, bisogna considerare che per dialogare è necessario essere capaci di prestare ascolto all'altro e bisogna avere la volontà di comunicare. Questo significa pensare al dialogo come antidoto all'aggressività sia individuale sia sociale, alla violenza tanto verbale(per esempio, gli insulti) quanto nella sua forma fisica (colpire, ferire, uccidere). Il dialogo è un valore democratico perché rende possibile la interazione sociale tra quelli che sono diversi, rendendo agibile la convivenza pacifica in una società pluralista e garantendo l'espressione di idee diverse, siano dominanti o meno. Il dialogo inoltre permette di gestire i conflitti tra le persone, oltre ad essere un eccellente "strumento metodologico" per imparare a pensare.