

3. UDOSOFICI

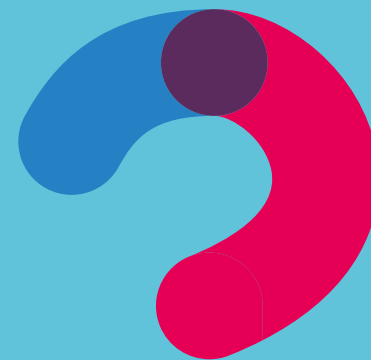
A SCUOLA

CON

FILOSOFIA!

COSA
SIGNIFICA
FARE FILOSOFIA
COI BAMBINI?

secondo l'approccio dei Ludosofici





Fare domande non retoriche.

Nel modo normale di insegnare, le risposte sono disponibili prima che la domanda venga rivolta agli studenti.



Ascoltare e ascoltarsi.

L'ascolto permette di aprire nuovi spazi di riflessione, andando verso l'imprevedibile, e di costruire i propri ragionamenti insieme, tenendo in considerazione le idee e i punti di vista degli altri.



Imparare a andare oltre la superficie delle cose.

Fare filosofia significa imparare a scavare a fondo delle opinioni e credenze condivise per abitudine e dettate dal senso comune, per riconoscerle come frutto di ragionamenti che meritano di essere indagati.



Stare insieme.

Fare filosofia è una pratica e, proprio per questo, si iscrive in un quadro di relazioni. Ogni pratica è sociale e mai solitaria: permette di andare oltre se stessi, perché allena ad aprirsi a prospettive diverse dalle proprie, ad attendere con pazienza il tempo di riflessione e di elaborazione di ciascuno e a riconoscersi tutti parte di una comunità di ricerca.

Scandalizzare l'ovvio.



Fare filosofia significa collegare le cose e gli eventi in modo differente da come il senso comune li pone, li rappresenta e li naturalizza. Significa abituarsi a un atteggiamento critico che possa smontare ciò che si tende, acriticamente, a dare per scontato.



Sviluppare l'immaginazione.

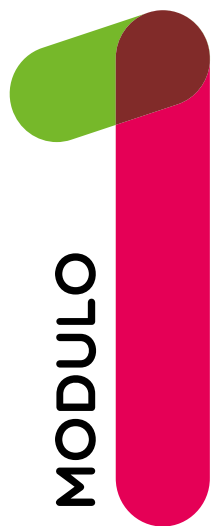
L'immaginazione è una nostra facoltà, che deve essere allenata esattamente come i nostri muscoli. È grazie a essa se a volte possiamo ipotizzare risposte o soluzioni. La teoria della relatività di Einstein, ad esempio, è il risultato di una domanda che non si potrebbe nemmeno comprendere senza l'aiuto di un'immaginazione ben sviluppata: “come sarebbe viaggiare su un raggio di luce?”



Prendere spunto dalle forme d'arte più diverse.

Filosofi, artisti e bambini hanno tanti elementi in comune. Tutti sono aperti al campo del possibile, sono pronti a sfidare la visione comune, sono curiosi di scoprire quello che si nasconde tra le crepe più invisibili, sono liberi di ribellarsi alle convenzioni e sono inventori di metafore e nuovi significati. Nessuno di loro ha paura di osare e di mettersi in gioco.





**C'ERA UNA
VOLTA...
IO E GLI
ALTRI!**



ANAGRAFE DELLE COSE

Che cos'è un nome e a cosa serve? C'è qualcosa che un nome non ce l'ha?

Le cose che non esistono, per esempio, hanno un nome? E soprattutto, si può esistere senza avere un nome? Guidati da queste e altre domande, rifletteremo sul valore del nominare, atto tutt'altro che banale.

Alla fine del laboratorio i bambini avranno dato vita a un nuovo mondo, fatto di suoni che pian piano prenderanno forma diventando nomi di neonate creature.





PIACERE MI PRESENTO!

Ogni giorno ci relazioniamo con gli altri e impariamo a conoscerli sempre di più. Ma quanto conosciamo noi stessi? Quali sono i nostri pregi e i nostri difetti? Siamo “appiccicosi” come un pezzo di scotch, “pungenti” come la punta di uno stuzzicadenti o “curiosi” come una spugna che risucchia tutto quello che le capita a tiro? A partire dalle tavole tattili di Marinetti, scopriremo che cos'è un autoritratto e quanti modi diversi ci sono per farlo! Alla fine del laboratorio i bambini avranno impacchettato un regalo da conservare per un destinatario davvero speciale!



MA SEI PROPRIO TU?

Che cosa vuol dire conoscere un'altra persona? Quando possiamo dire di conoscere davvero qualcuno? È possibile che accada?

Durante il laboratorio sarà proposto un gioco che, come un terremoto, domanderà, si infiltrerà nelle convinzioni più radicate insinuando il dubbio e portando scompiglio. Sorprenderà e smonterà, per poi ricostruire. Disegnerà linee e tratterà confini al solo scopo di attraversarli. Rigetterà etichette e mostrerà come sia possibile dire chi si è senza definirsi una volta per tutte. Proverà, coinvolgendo l'intera classe, a fare sì che ci si conosca un pochino di più.



QUESTIONE DI SGUARDI

Che cosa vuol dire “vedere”? È un gesto che compiamo di continuo, spesso senza nemmeno rendercene conto. Eppure, puntando gli occhi su uno stesso oggetto, non è detto che tutti vediamo la stessa cosa: ognuno di noi ha dentro di sé infiniti mondi, che danno forma a punti di vista diversi e a tante possibili interpretazioni della realtà.

Alla fine del laboratorio i bambini avranno creato un libro, che, anche se composto della stessa immagine, conterrà tanti sguardi e prospettive.



NON C'È SCORZA SENZA SUCCO

Ciascuno di noi è se stesso, e su questo non ci piove. Ma è possibile diventare qualcosa di completamente diverso? È possibile trasformarsi, nel vero senso della parola? Non servono trucchi di magia, ma uno strumento che tutti possiamo allenare: l'immedesimazione, che ci porta a svestire i nostri panni per vestirne di nuovi, a entrare negli abiti di qualcuno o di qualcosa che non siamo noi.

Durante il laboratorio, i bambini si trasformeranno teatralmente con il corpo e con la voce per assumere e comprendere punti di vista diversi dal proprio.





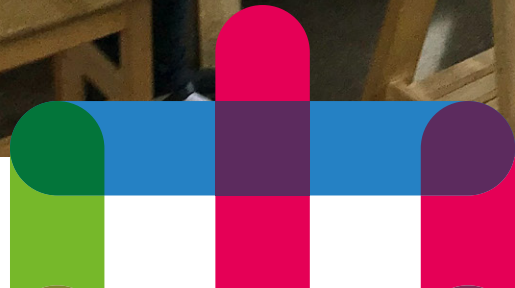
EMOZIONI IN LIBERTÀ



IL SUONO DI UN'EMOZIONE

Che cosa sono le emozioni? Tutti le proviamo, ma, quando proviamo a definirle, sembra che le parole non sappiano raccontarle a dovere e non siano all'altezza di ciò che sentiamo. Sono troppe, invisibili, confuse... Nemmeno i colori sono sufficienti a restituirne le giuste sfumature. La nostra voce, però, è capace di farle uscire allo scoperto.

Durante il laboratorio i bambini esploreranno il mondo delle emozioni attraverso giochi teatrali di lettura espressiva.





LA MAPPA DELLA FELICITÀ

Che cos'è la felicità? Se ci fermiamo a pensare a che cosa ci renderebbe felici o a quando ci siamo sentiti così, gli esempi che ci vengono in mente sono tutti diversi. E se la felicità fosse una parola che contiene tanti significati e infiniti mondi, alcuni conosciuti e altri ancora tutti da scoprire?

Al termine del laboratorio i bambini avranno ricoperto la mappa del loro territorio con diversi tipi di felicità, pronti da spedire e regalare su vere e proprie cartoline.



LE LINEE SONO CONFINI?

Siamo abituati a colorare senza uscire dai bordi, rispettando i contorni. Chi ha detto, però, che le linee debbano essere confini? Se fossero invece il punto di partenza da cui lasciarsi ispirare per scatenare la nostra immaginazione? Del resto, a volte, oltrepassare un limite e rompere una convenzione è l'unico modo per scoprire nuove possibilità.

Al termine del laboratorio i bambini avranno smontato i disegni contenuti in un album da colorare, dando vita a una galleria di nuove immagini, forme e creature.



REGOLA E CASO

Che cos'è una regola? Stabilirlo non è affatto semplice. Seguendo il pensiero di Goethe, potremmo rispondere dicendo che una regola garantisce, per esempio, l'essere pianta di una pianta e, al contempo, consente variazioni: una regola rende riconoscibile nonostante le numerose - infinite - possibilità.

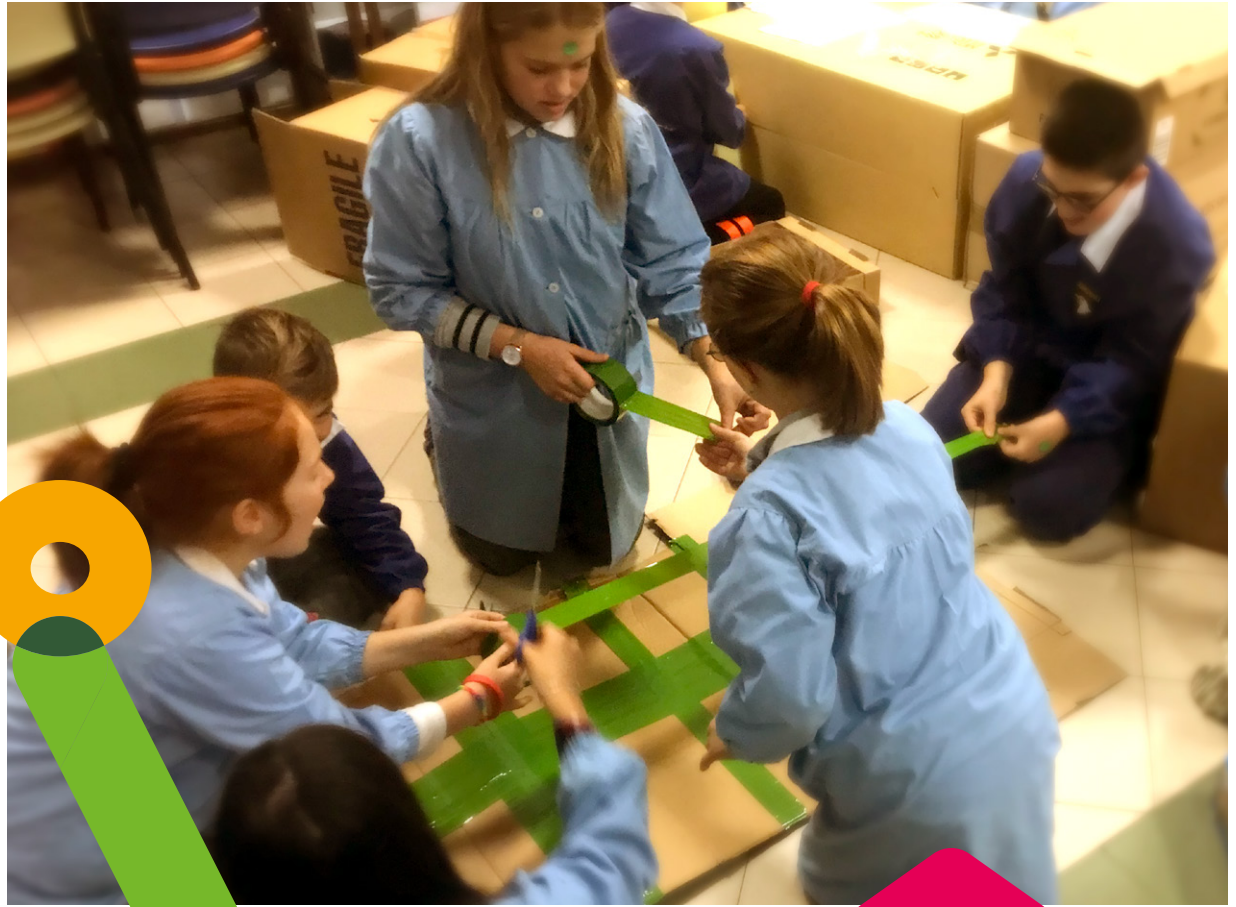
Durante il laboratorio i bambini, sperimentando quanto sia imprevedibile l'applicazione di una regola, comporranno un piccolo "erbario dei colori".



CHE CI FACCIAMO CON QUESTA LIBERTÀ?

Che cos'è la libertà? Che cosa vuol dire essere liberi? Esistono momenti in cui non esiste alcun limite ed è possibile fare tutto ciò che si vuole? Forse, ci sarà sempre qualcosa capace di condizionarci, ecco perché le nostre scelte devono essere piene di consapevolezza e immaginazione.

Durante il laboratorio, i bambini dovranno “improvvisare”, scegliendo liberamente cosa fare in risposta ai suggerimenti del pubblico e agli stimoli dell'ambiente circostante.



MODULO

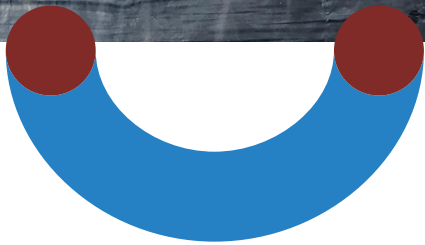


UNA STORIA NON BASTA



COS'È IL TEMPO

Cosa significa divenire? Ciò che prima era cosa diventa? Siamo convinti che tutto vada distrutto o possiamo dire che ciò che non è più, in certa misura, qualche volta, resta? Insieme cercheremo di ragionare sul flusso delle cose, sulla loro permanenza, sul loro passaggio e sul loro ricordo attraverso il tempo. Un tempo che, però, non è sempre lo stesso per tutti. E se orologi e calendari ci raccontassero solo una parte del nostro tempo? Alla fine del laboratorio, ogni bambino avrà costruito il suo misuratore del tempo soggettivo.





TRAME CUCITE

Ogni storia, si dice, ha un inizio, uno sviluppo e una fine. In effetti, molti dei racconti che amiamo ascoltare sono fatti così. Ma se fossimo noi a doverci preoccupare della nascita e della crescita di una storia, che cosa dovremmo fare? Occorre innanzitutto allenare l'immaginazione.

A questo punto, quello che prima sarebbe sembrato un inciampo diventerà ai nostri occhi un'occasione per cucire una storia... e metterla in scena!



L'ALBA DI UN RACCONTO

Perché, oggi che sappiamo molte più cose degli antichi, siamo ancora così affascinati dai miti? Perché essi nascevano sì dalla necessità di spiegare l'ignoto, ma anche dal desiderio di ricamare intrecci di immagini e parole che rendessero il mondo più vicino, più sentito. Forse, allora, anche noi dovremmo cominciare a comporne...

Al termine del laboratorio i bambini avranno confezionato una cosmogonia di classe, in cui ogni elemento intorno a loro avrà una storia che ne sappia raccontare la nascita.



E POI, CHE SUCCEDE?

Che cos'è una città ideale? Quali elementi vi compaiono? Quali luoghi sono indispensabili? Quali regole, e perché, vorremmo vedervi rispettate?

Durante un laboratorio che mescolerà dialogo e progetto, i bambini saranno chiamati a immaginare quella che definirebbero la loro città ideale e a dare ragione delle loro scelte. Al termine dell'attività la classe avrà costruito il suo modellino di città ideale e ne avrà redatto l'apposita "costituzione".



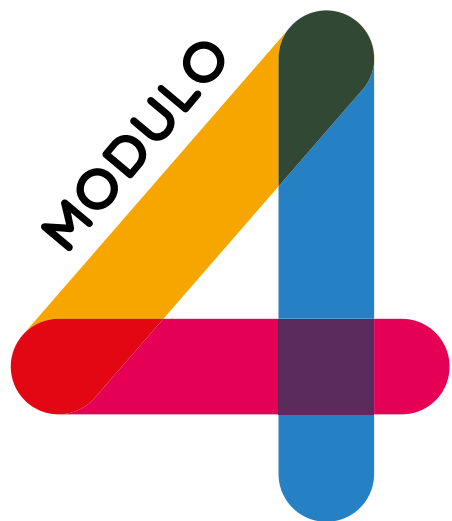
SOGNI NEL CASSETTO

Che cosa sono i sogni? Dove abitano?

Sembra proprio che i sogni abbiano bisogno di case speciali che sappiano custodirli e in cui sia possibile osservarli per conoscerli meglio. I nostri sogni, che sono anche un po' i nostri segreti, devono essere tenuti al caldo e coltivati, trasformati in super poteri che sappiano darci uno slancio così forte da farci spiccare il volo! I sogni, poi, si possono anche condividere, così che nessuno ne resti mai sprovvisto!

Al termine del laboratorio i bambini avranno realizzato sicure case in cui custodire i loro sogni.





LIBRI SCOMPOSTI



COME NASCE UN'IDEA?

Che cos'è un'idea? Da dove viene? ogni idea, dalla più piccola alla più grande, è sempre il risultato dei tanti incontri che ognuno di noi fa, ognuno dei quali lascia una traccia che può essere una voce, un'esperienza, una storia, un'emozione, un'ombra...

Durante il laboratorio, i bambini collaboreranno per essere spettatori e protagonisti del processo che vede nascere un'idea... che non è mai da sola!





OGNI LIBRO È UN PRO- GETTO

Come ogni oggetto, anche un libro è frutto di un progetto. Ma che cosa vuol dire progettare? È possibile farlo senza pensare a chi rivolgere la propria idea? Nel caso di un libro, per immaginarlo, dobbiamo avere chiaro chi lo leggerà... Ecco perché ci sono libri da mordere, densi di scritte o privi di parole, libri da toccare e persino da annusare.

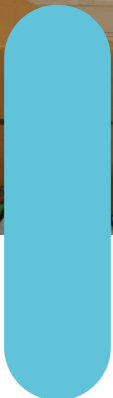
Al termine del laboratorio, i bambini avranno progettato il loro libro, immedesimandosi nel destinatario per il quale toccherà immaginarlo.



TANTE STORIE

Ogni libro parla di qualcosa e molto spesso custodisce delle storie: racconti tramandati o inventati per la prima volta. Ogni storia è di per sé un intreccio di vicende e personaggi, ma cosa succede quando a comporla sono tanti autori che non si possono parlare?

Durante il laboratorio i bambini, divisi in coppie, daranno vita a storie inaspettate, che avranno risvolti diversi a seconda del punto di vista che le narrerà!





ERA QUESTO CHE INTENDEVO!

Siamo sicuri che il significato di una parola possa trovarsi solo sul vocabolario? Se fosse così, capirsi sarebbe complicato. Per fortuna, i significati, una volta imparati, si acquattano nella memoria e non scappano più. Allora perché, a volte, fraintendiamo lo stesso ciò che ci viene detto?

Durante il laboratorio i bambini giocheranno con la voce, dando alla stessa storia un suono e un sapore sempre diverso. Scopriranno, così, che a dare un significato alle parole è anche l'intenzione con cui le si pronuncia.



SI PUÒ GIUDICARE IL FRUTTO DALLA SCORZA?

È vero che le apparenze ingannano? Dipende. Un libro, per esempio, pare non debba essere giudicato dalla copertina. Eppure, una copertina può essere un vestito aderente che lascia intravedere molti particolari o solo alcuni, un abito largo che libera l'immaginazione o un travestimento che imbrogliava e si prende gioco di chi la osserva.

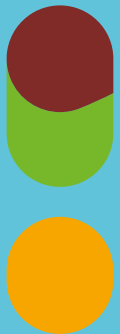
Al termine del laboratorio i bambini avranno confezionato le copertine di alcune delle fiabe più note, con l'intento di raccontarle, svelarle, nasconderle o addirittura camuffarle!


LUDOSOFICI




L'Associazione Coi Ludosofici viene fondata nel 2010 e progetta esperienze e contenuti, originali e coinvolgenti, con lo scopo di attivare il pensiero critico, la consapevolezza e la creatività di bambini e adulti. Vengono utilizzati strumenti e metodologie derivanti dalla filosofia, dalla didattica dell'arte.

Le attività si fanno ispirare dal patrimonio storico, dalla musica, dai film, dal digital manufacturing, dai colori, dalle foglie, dai palazzi, dalle fabbriche e, soprattutto, dalle altre persone. Con i Ludosofici si pensa facendo, per rendere visibile l'invisibile.





I partner: musei (Triennale di Milano, Fondazione Peggy Guggenheim di Venezia, Mart di Trento e Rovereto, Gallerie d'Italia, Museo Poldi Pezzoli di Milano, Museo Archeologico di Milano), festival (Festivaletteratura di Mantova, Festival della Mente di Sarzana, Festival dei Bambini di Firenze), con imprese e istituzioni (Piccolo Teatro di Milano, Comune Milano, Comune di Mantova, MAST).



Sono curatori di percorsi progettuali per scuole, biblioteche, istituzioni pubbliche e fondazioni private, in tutta Italia. Organizzano gli “Stati Generali Filosofia Bambini” col patrocinio UNESCO, a volte il festival filosofico per famiglie “A spasso con Sofia” e, sempre a volte, il Mese della filosofia.

Hanno pubblicato *Tu chi sei?* (2014) e *Questa non è una rosa* (2019) insieme a Corraini Edizioni. Hanno ideato e progettato la sezione *FilosoFare* all'interno del sussidiario *Leggere è...* per le classi IV e V per Mondadori Educational e, insieme a Pietro Corraini, hanno curato il numero 0 di *Internazionale Kids* per cui scrivono la rubrica *Una domanda tira l'altra*. Hanno fondato il progetto *FarFarFare*, newsletter dedicata a insegnanti e operatori culturali.



Francesco Mapelli

Presidente Associazione Coi Ludosofici

Si laurea all'Università degli Studi di Milano in filosofia. Prosegue le sue collaborazioni avviate durante gli studi con alcune realtà del terzo settore impegnate a tutela dei minori. Nel frattempo insieme a Ilaria Rodella nel 2010 dà vita al progetto Ludosofici. La sua formazione filosofica e le sue competenze in ambito IT, gli permettono di occuparsi di consulenza in ambito di compliance e controllo aziendale.

Ilaria Rodella

Vice-presidente Associazione Coi Ludosofici

Laureata in Filosofia, nel 2010 fonda i Ludosofici. Oltre a ideare sempre nuovi percorsi ludosofici, tiene corsi di formazione, coordina progetti in ambito didattico per istituzioni pubbliche e private. Consulente di Internazionale per la progettazione di Internazionale Kids. Tra le pubblicazioni: *Più saggi con Seneca* (Chiarelettere), *Leggere è...* (per le classi IV e V della primaria per Mondadori Educational), *Tu chi sei?* e *Questa non è una rosa* (Corraini Edizioni).




Costanza Faravelli

Si è laureata in Scienze Filosofiche all'Università Statale di Milano. Insieme alla filosofia, infanzia, educazione e teatro sono le sue più grandi passioni, che continua a coltivare alla ricerca di un filo rosso che le unisca. Proprio all'insegna di questo tentativo frequenta corsi di recitazione, realizza spettacoli didattici per bambini e ragazzi, svolge laboratori di lettura ad alta voce nelle scuole e, da più di tre anni, prende parte a progetti di filosofia per bambini, in merito alla quale ha frequentato diversi corsi di formazione in Italia e all'estero.



Cristina Sturaro

Laureata in Comunicazione e Didattica dell'Arte presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, ha lavorato in ambito museale presso Triennale Milano in qualità di Mediatore Referente svolgendo attività di gestione e coordinamento dei servizi al pubblico, ricerca e approfondimento dei contenuti inerenti le mostre in corso e progettando e conducendo molteplici visite guidate e laboratori didattici rivolti a tutti i pubblici. Intendendo l'arte e i suoi linguaggi come preziosi strumenti per l'incontro, la scoperta e la crescita collettiva, progetta e conduce laboratori didattici nelle scuole e nei musei.



MODALITÀ E COSTI:

Durante questi percorsi i Ludosofici verranno nella tua classe e insieme si “farà filosofia”. Gli incontri nelle scuole andranno **da ottobre a maggio**: il calendario andrà concordato con gli insegnanti. Il costo dei percorsi prevede la presenza di un operatore specializzato per classe e i **materiali speciali** che serviranno durante i laboratori. I bambini dovranno provvedere al materiale di base (matite, pennarelli, forbici, colle e scotch).

Costi per la partecipazione ad un modulo, costituito da 5 laboratori

1 sezione > 700€ (140€ a laboratorio)

2 sezioni > 1100€ (110€ a laboratorio)

3 sezioni > 1440€ (96€ a laboratorio)

4 sezioni > 1720€ (86€ a laboratorio)

oltre le **5 sezioni** il costo di ogni laboratorio rimane di 86€

I costi si riferiscono alle scuole del Comune di Milano e provincia. Per le scuole fuori dalla provincia di Milano i costi di trasferta verranno calcolati in base alla località. Il pagamento va effettuato **20 giorni prima l'inizio del modulo** prescelto attraverso un contributo* a:

Associazione Culturale COI LUDOSOFICI

Codice Fiscale 97747570154

Indirizzo: via Meina 4, 20125 Milano

IBAN IT22D0335901600100000142673

*in caso fosse necessaria la fattura elettronica, questa sarà emessa dal professionista che farà il laboratorio.

Per informazioni o per costruire un percorso personalizzato,
contattateci che troveremo una soluzione

3.UDOSOFICI

email info@ludosofici.com cell **331 6161279**