

Annalisa Caputo

Visioni del tempo dalla Primaria alla Secondaria inferiore, dal Liceo, all'Istituto Tecnico e Alberghiero. Philosophia ludens 2019.

Abstract: This essay presents the results of the workshops, experiments and 'Course for teachers' carried out in 2019 with the *Philosophia ludens* method. The theme chosen was that of time and the work was done in many cases through visualization 'games'. This allows us to see how the vision of time changes from Primary to High Schools.

The article is also a sort of premise to the contributions that follow in this Teaching-Section, contributions that show the experiments carried out by the teachers, *'Playing with Time'*

In questo saggio si presentano i risultati delle attività, delle sperimentazioni e della formazione docenti svolta nell'anno 2019 con il metodo *Philosophia ludens*. Il tema scelto è stato quello del tempo e i lavori sono stati fatti in molti casi attraverso 'giochi' legati alla visualizzazione. Questo ci consente anche di vedere come cambia la visione del tempo dalle Primarie alle Superiori.

L'articolo si pone pure come una sorta di premessa rispetto ai contributi che seguono nelle sezioni successive, che mostrano appunto le sperimentazioni svolte dalle insegnanti sul tema *'Tempo in gioco'*

Keywords: *Philosophia Ludens, Time, Course for teachers, Educational Games, Philosophy for Everyone*

Parole chiave: *Philosophia Ludens, Time, Course for teachers, Giochi didattici, Filosofia per tutti*

1) Una breve premessa (su *Philosophia ludens*).

Non presenterò qui la proposta *Philosophia ludens*, potendo rimandare ormai a diversi testi e sussidi didattici¹. A beneficio di chi non dovesse conoscerla, mi limiterò a ricordare che si tratta di un laboratorio di ricerca di didattica della filosofia, di carattere teorico/empirico, promosso da docenti universitari, ricercatori e insegnanti di Scuola, nato strutturalmente più di dieci anni fa, dopo una lunga gestazione. Concretamente si tratta di laboratori ludico-agonici, che proponiamo alle classi e ai loro docenti.

I ragazzi vengono divisi in quattro squadre, quattro gruppi, che 'gareggiano' innanzitutto con le domande della filosofia, con gli Autori e i testi. E quindi gareggiano anche tra loro, attraverso qualcosa di 'concreto' che vanno a produrre (quello che oggi gli studiosi di didattica chiamano *il compito-prodotto*²).

Che l'esperienza diventi una gara con punteggi e vincitori, o che si fermi alla produzione in sé, in ogni caso resta quell'aspetto che in didattica chiamiamo 'sfidante', sia rispetto alla realtà, sia rispetto ad una sottile positiva competizione tra i gruppi, che cercano di dare il meglio di sé.

L'esperienza (che con Gadamer possiamo chiamare extra-metodica) va a sospendere il normale ritmo delle lezioni e anche questo la rende intrinsecamente ludica: e proprio perciò, come fanno i teorici del gioco, una cosa seria, molto seria.

¹ *Philosophia ludens. 240 attività per giocare in classe con la storia della filosofia*, La Meridiana, Molfetta (BA), 2011 (pp. 692 – con CD allegato); F. De Natale – A. Caputo – A. Mercante - R. Baldassarra, *Un pensiero in gioco*, Stilo, Bari, 2011; *Philosophia ludens: Spielerische Laboratorien für höhere Schulen*, "Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik", 2015, 4, pp. 88-96; *Philosophia ludens per bambini. Lo scenario teorico e la proposta operativa*, in *Children for Philosophy - - "Logoi"* (www.logoi.ph), Mimesis, n. II, 6, 2016, pp. 143-169; *Philosophia ludens*, in AA. VV., *Diotima o de la dificultad de enseñar filosofía*, Esoclar y Mayo, Madrid, 2016, pp. 323-333.

² Su questo, ci permettiamo di rimandare ai nostri *Ripensare le competenze filosofiche a scuola. Problemi e prospettive*, Carocci, Roma, 2019; *Manuale di Didattica della filosofia. Per l'insegnamento e l'apprendimento delle Metodologie e tecnologie didattiche della filosofia e per i docenti di Scuola secondaria superiore*, Armando editore, Roma, 2019.

L'obiettivo di questo articolo, dicevo, non è presentare 'in generale' *Philosophia ludens*, ma – come si evince dal titolo – fare una valutazione di quanto fatto nel 2019. E quindi anche dare il senso e la cornice a tutti i contributi che seguono, in questa sessione.

2) L'esperienza del 'Corso di formazione insegnanti' *Philosophia e Historia ludens* 2019

2.1) Dai tavoli di lavoro al Corso di formazione

Siccome appartengo a quella categoria di docenti universitari che l'estate pensa più che in inverno (perché durante l'anno ci sono le lezioni ed è difficile fare ricerca), l'estate scorsa, appunto, stavo mettendo in ordine un po' di cose relative alle mie ricerche didattiche e ho ritrovato tra le mie carte una cosa che dico sempre e scrivo sempre: *che ragionare all'università sulla didattica, senza il rapporto con le scuole è una cosa del tutto inutile*. Direi, parafrasando Kant, che i concetti didattici universitari senza il contatto con l'esperienza scolastica sono vuoti. Alle volte, però, c'è anche il rischio che l'esperienza e le sperimentazioni scolastiche, senza cornici e categorie teoriche, restino cieche.

Quindi, con la collega di Didattica della Storia (Uniba), Claudia Villani, è nata l'idea di far partire un'*Unità di ricerca storico-filosofica (o filosofico-storica) sulla didattica*, mettendo insieme le nostre due Cattedre. E immediatamente l'idea è stata quella di coinvolgere le scuole attraverso dei Tavoli di lavoro. Abbiamo proposto l'idea al nostro Dipartimento DISUM (Uniba), e sono quindi partite delle lettere-invito a settembre, ai Dirigenti scolastici.

Onestamente, con il senno di poi, possiamo dire che non sapevamo dove saremmo arrivate. Sentivamo una urgenza, che credo condividiamo in molti. La malattia mortale della ricerca e della didattica è la solitudine. Volevamo – cito da quella lettera del settembre 2018 – «tenere insieme ricerca teorica e ricerca empirica», «mettere in rete Università, Scuole ed Enti che operano nell'ambito della ricerca e della pratica didattica», «avviare percorsi congiunti di sperimentazione e formazione».

È nato così il primo incontro, il primo tavolo di lavoro, il 23 ottobre 2018, a cui hanno partecipato alcuni referenti delle scuole in partnership, ma anche tanti colleghi che si sono mossi autonomamente. C'è stata una risposta che non ci aspettavamo. Volti conosciuti, ma anche tanti volti nuovi, che avevano voglia di mettersi in 'gioco', nel senso ampio del termine. Sottolineo un dato, su cui tornerò. La presenza di diversi colleghi di secondaria inferiore, o provenienti da Istituti tecnici o alberghieri, laureati in filosofia, e desiderosi di fare qualcosa con la filosofia, in queste scuole in cui la disciplina non è curricolare.

Quindi, il secondo tavolo di lavoro, il 29 novembre: in cui abbiamo provato ad iniziare a sondare il terreno con i presenti. E in cui è emersa la possibilità di trasformare questi incontri in un Corso di formazione strutturato, anche per dare ufficialità a quella che di fatto già era una formazione.

2.2) Il corso 'Tempo in gioco' e i dati di 'Philosophia ludens 2019'

È partito quindi il corso 'Tempo in gioco' (Piattaforma SOFIA – Dipartimento DISUM, Uniba). Lo abbiamo chiamato così, cercando un 'nodo' comune, un tema sensibile, a cavallo tra storia e filosofia, pensando anche alla possibilità di un convegno finale, in cui far convergere i lavori, e rilanciare i 'giochi'. Lo abbiamo guidato Antonio Brusa (fondatore 'storico' di *Historia ludens*³) ed io, per *Philosophia ludens*.

Siamo arrivati quasi a 40 iscrizioni (raddoppiando le 20 iniziali che avevamo previsto).

³ <http://www.historialudens.it/>

Vorrei sottolineare, innanzitutto, a livello generale, parlando sia per la storia che per la filosofia, il fatto che questo corso si è caratterizzato per aver segnato una vastissima rete geografica, con docenti provenienti dal sud della Puglia, dalla provincia di Taranto e anche di Brindisi, fino al nord-Puglia, San Giovanni Rotondo (e in mezzo le mettiamo tutte: Molfetta, Altamura, Gravina, Gioia del Colle, Polignano, Putignano). Aggiungo: anche fuori dalla Puglia, cioè da Matera. E questo dato è diventato già un primo segno, che per noi è stato molto importante. Perché, per noi, vedere docenti motivati, che fanno tanti chilometri, per sei pomeriggi (contando anche i primi due tavoli di lavoro, e senza contare le tre giornate intere del convegno finale), per scelta – per scelta, lo sottolineo: e non perché costretti a fare un corso di formazione generale, generalista, alle volte generico, in quanto facente parte di quelli a cui si è obbligati dalla propria scuola; docenti che hanno scelto invece una formazione didattica disciplinare – per noi è stato ‘edificante’. Non ho altre parole. Edificante. E motivante. Soprattutto se teniamo conto di quel senso di solitudine e frustrazione estiva da cui ho fatto partire il mio racconto.

Ecco: questo lo metto come altro dato. La consapevolezza che la solitudine che viviamo noi docenti universitari di didattica, la vivono spesso anche i docenti nelle scuole. E il bisogno di rete che abbiamo noi, è un bisogno di rete anche delle scuole. E le solitudini messe insieme diventano contagio.

Il Corso e poi il Convegno, tenutosi dal 15 al 17 aprile 2019, con presenze internazionali e nazionali rilevanti – Joan Santacana (da Barcellona), Anthony Jensen (dagli U.S.A.), Luca Lupo (Università della Calabria) – e con i diversi docenti partecipanti al corso, molti dei quali, come dirò dopo, sono venuti da protagonisti, con le proprie classi – è stato contemporaneamente frutto ed espressione di un contagio; e siamo certi che sarà occasione per un rilancio della condivisione, della rete, e del contagio. I saggi che seguono, in questa sezione di “Logoi”, ne sono espressione.

Ora, torniamo però un attimo al Corso di formazione e alle sperimentazioni 2019. Mi limiterò in questo caso a *Philosophia ludens* (infatti, dopo alcuni incontri iniziali tenuti insieme [da Antonio Brusa e me], abbiamo poi diviso i laboratori di storia da quelli di filosofia).

Se consideriamo anche i laboratori che *Philosophia ludens* ha portato avanti tramite PON, nelle Primarie e Secondarie inferiori (a cura di Gemma Adesso, Luca Romano, Michela Casolaro), e le esperienze portate avanti dalle colleghe Annamaria Mercante e Rosamaria Baldassarra (del gruppo *Philosophia ludens* per le Secondarie superiori), e contando i docenti del corso che si sono impegnati a fare giochi e laboratori cooperativi di *Philosophia ludens* con le loro classi, abbiamo lavorato, tra gennaio e aprile più o meno con circa 25 docenti e circa 40 classi.

- Primarie (circa 200 bambini)
 - cinque seconde, a Brindisi con un PON
 - due Quarte e tre Quinte a Bari con un PTOF
- Una secondaria inferiore a Matera (un PON, più una sperimentazione di una corsista), con 30/40 ragazzi
- Un istituto tecnico, San Giovanni rotondo, circa 25 ragazzi del primo anno.
- Un Alberghiero di Polignano, circa 15 ragazzi del primo anno
- Circa 25 classi liceali (di tutti gli indirizzi: linguistico, classico, tecnico, scientifico, scienze applicate, musicale).

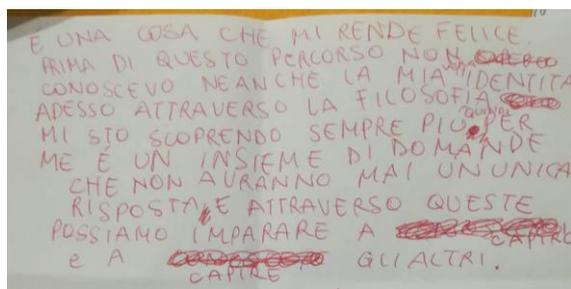
Per un totale tra tutti gli ordini di scuola di circa 1000 studenti. Loro sono il polso del fatto che il progetto funzioni o no.

2.3) Le verifiche e le voci di ragazzi e docenti

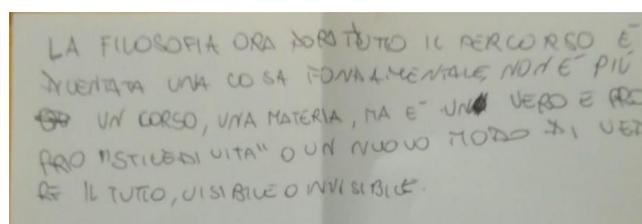
Nella verifica fatta con i docenti non sono mancate anche sottolineature dei limiti della proposta. In ogni caso tutti i docenti hanno detto che (nel debriefing e nelle verifiche

ufficiali e ufficiose fatte con gli studenti) i ragazzi sono stati entusiasti dell'esperienza. E i docenti anche. Non farò nomi in questa sede, per non tralasciare nessuno, ma mi piace riportare quello che ha detto una collega di Liceo, con molta onestà intellettuale, quando ha detto che inizialmente era scettica rispetto al metodo proposto: che potesse risultare troppo semplificante e riduttivo, soprattutto magari in un Liceo classico. E invece alla fine ha condiviso, appunto, il fatto di essersi ricreduta su questo.

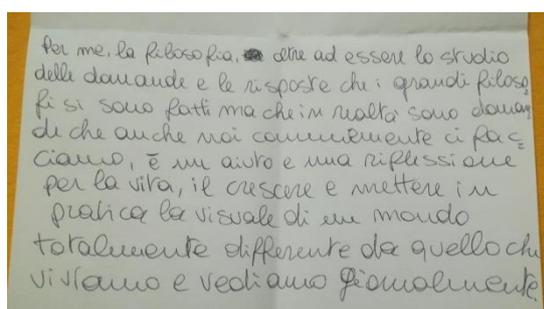
Ridico, ora, la cosa a parole mie, perché questa osservazione mi è sembrata molto utile, per noi, che proviamo a ragionare su queste cose. A me non piace proprio l'espressione facilitazione, facilitatore, ecc. I laboratori ludici di filosofia non rendono l'insegnante un facilitatore. E nemmeno facilitano la vita ai docenti e ai ragazzi. La complessificano. Come è giusto che sia, quando si ha a che fare con la filosofia e la storia, che per natura sono chiamate a problematizzare e non a semplificare. Se i giochi servissero per semplificarci la vita (semplificarla a noi docenti e agli studenti), credo che avremmo sbagliato didattica. E forse mestiere. Metto l'osservazione della collega insieme alle osservazioni di uno studente dell'alberghiero, che, nella condivisione finale, mi ha detto: *non avrei mai pensato che da un termine, o da qualcosa che può sembrare così scontato e superficiale potessero venir fuori tante questioni*. E lo metto insieme a quello che hanno detto molti ragazzi delle Medie (sinceramente un'esperienza che mi ha in alcuni tratti proprio commossa, e di cui potrete leggere qualcosa nei saggi di Gemma Adesso e Gabriella Capozza⁴). Ragazzini di 13 anni che dicevano con un candore assoluto, dopo 30 ore di filosofia: la filosofia è una cosa che mi rende felice; una cosa fondamentale che è diventata per me stile di vita; che ha modificato totalmente il mio modo di vedere le cose. Mi ha cambiato la vita.



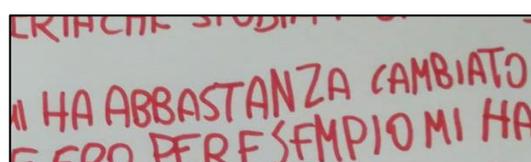
E UNA COSA CHE MI RENDE FELICE.
PRIMA DI QUESTO PERCORSO NON ~~SAPEVO~~
CONOSCEVO NEANCHE LA MIA IDENTITÀ
ADESSO ATTRAVERSO LA FILOSOFIA
MI STO SCOPRENDO SEMPRE PIÙ PER
ME È UN INSIEME DI DOMANDE
CHE NON AURANNO MAI UN'UNICA
RISPOSTA E ATTRAVERSO QUESTE
POSSIAMO IMPARARE A ~~PARLARE~~ ^{CAPIRE}
E A ~~PARLARE~~ ^{CAPIRE} GLI ALTRI.



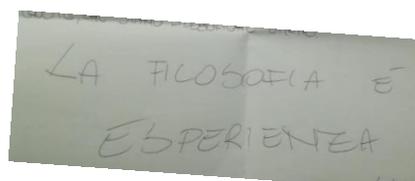
LA FILOSOFIA ORA DOPO TUTTO IL PERCORSO È
DIVENTATA UNA COSA FONDAMENTALE NON È PIÙ
~~UN~~ CORSO, UNA MATERIA, MA È UN ~~UNO~~ VERO E PRO
PRIO "STILE DI VITA" O UN NUOVO MODO DI VED
RE IL TUTTO, VISIBLE O INVISIBLE.



Per me, la filosofia, oltre ad essere lo studio
delle domande e le risposte dei grandi filosofi
si sono fatti ma che in realtà sono doman
de che anche noi comunemente ci fac
ciamo, è un aiuto e una riflessione
per la vita, il crescere e mettere in
pratica la visione di un mondo
totalmente differente da quello che
vissiamo e vediamo giornalmente.



CRITICHE STUDI
MI HA ABBASTANZA CAMBIATO
E ERO PER ESEMPIO MI HA



LA FILOSOFIA È
ESPERIENZA

⁴ Rimando su questo ai loro saggi, nella sezione successiva: *Philosophia ludens per le secondarie inferiori*

Oppure, ragazzini di 10 anni, di quinta Primaria, dopo quattro anni di percorso di filosofia, che dicono che la filosofia è un grande aiuto agli esseri umani

Serve per ragionare e diventare più grandi, a dare senso a pensieri collegati tra loro.

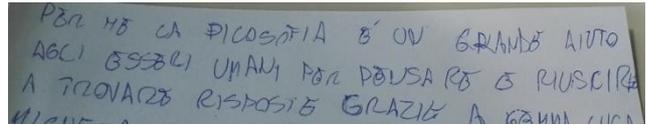
È un modo divertente di pensare anche in compagnia. Custodendo con cura i nostri pensieri. Fa uscire dalla nostra mente argomenti nuovi.

Fa riflettere su aspetti

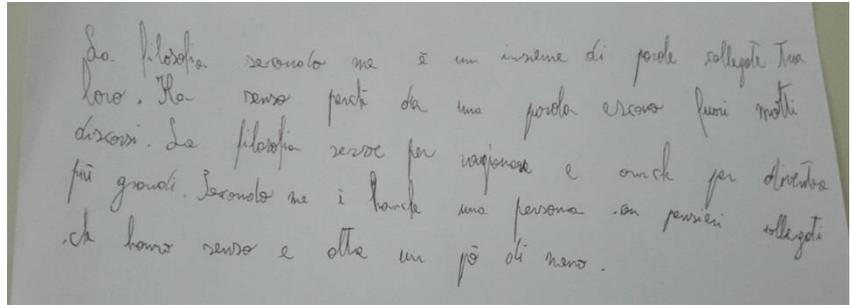
diversi del mondo in cui noi viviamo.

È divisa in gradoni, in cui noi mettiamo

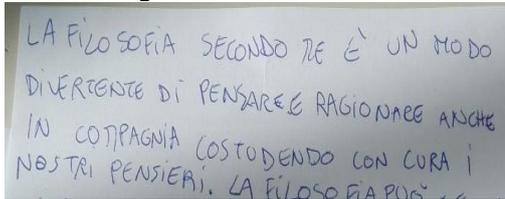
le cose importanti e meno importanti della nostra vita. Io la suggerirei anche ad altri bambini perché mi sono divertito ma ho imparato anche tante cose belle. La filosofia è una persona che, in fondo in fondo, è dentro di noi e ci aiuta sempre di più, se sviluppiamo questa persona. Ammirando la filosofia, mi sorprende sempre più [10 anni!]. E se la sviluppi diventerà per te quasi la cosa più importante che hai.



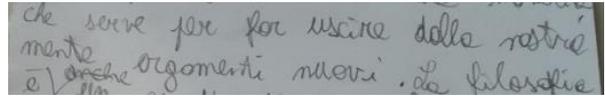
PER HO LA FILOSOFIA È UN GRANDE AIUTO AGLI ESSERI UMANI PER DAVSA (D) E MUSCITA A TROVARE RISPOSTE GRAZIE A KANNA LUNA



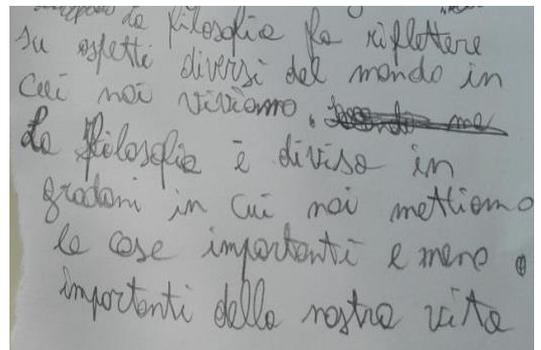
La filosofia secondo me è un insieme di parole collegate tra loro. Ho senso perché da una parola escovo fuori molti discorsi. La filosofia serve per ragionare e anche per diventare più grandi. Secondo me è anche una persona. In pensieri collegati che hanno senso e oltre un po' di senso.



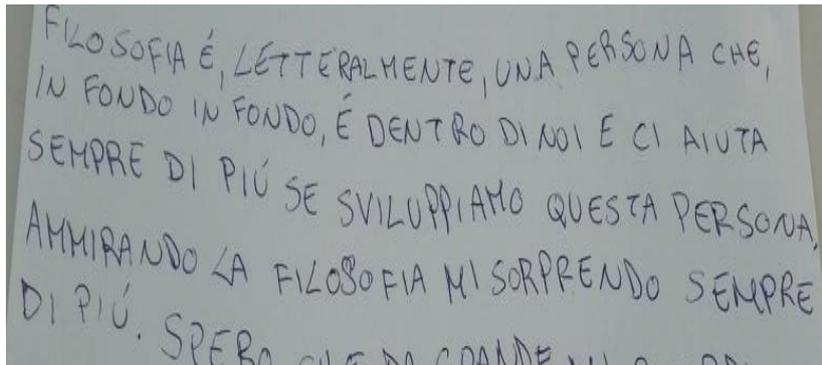
LA FILOSOFIA SECONDO ME È UN MODO DIVERTENTE DI PENSARE E RAGIONARE ANCHE IN COMPAGNIA CUSTODENDO CON CURA I NOSTRI PENSIERI. LA FILOSOFIA PUÒ



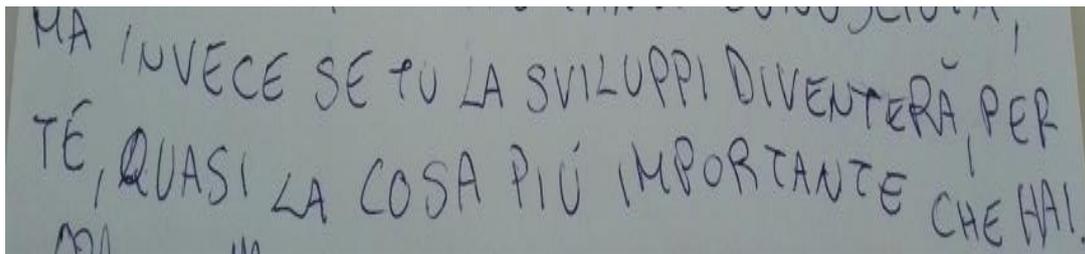
che serve per far uscire dalla nostra mente anche argomenti nuovi. da filosofia



La filosofia fa riflettere su aspetti diversi del mondo in cui noi viviamo. La filosofia è divisa in gradoni in cui noi mettiamo le cose importanti e meno importanti della nostra vita



FILOSOFIA È, LETTERALMENTE, UNA PERSONA CHE, IN FONDO IN FONDO, È DENTRO DI NOI E CI AIUTA SEMPRE DI PIÙ SE SVILUPPIAMO QUESTA PERSONA. AMMIRANDO LA FILOSOFIA MI SORPRENDO SEMPRE DI PIÙ. SPERO CHE DA GRANDE



MA INVECE SE TU LA SVILUPPI DIVENTERÀ PER TÈ, QUASI LA COSA PIÙ IMPORTANTE CHE HAI.

Parole che colpiscono il cuore. Il che significa che è il momento di tornare alla testa.

2.4) *Le competenze in gioco*

In ogni caso (scusate la polemica sottesa) quelle che abbiamo appena letto sono già competenze. Competenze che si acquisiscono con la filosofia⁵.

I laboratori di filosofia, le esperienze di filosofia (certo, non solo quelle di *Philosophia ludens*) attivano competenze filosofiche che, per dirla con la voce dei ragazzi, ‘ti cambiano la vita’. Non abbiamo bisogno di prendere griglie di competenze in prestito da non si capisce dove. Il termine competenza non ci piace (forse in parte a ragione) perché risveglia in noi l’idea appunto di schemi, valutazioni, sillabi, e un insieme di ‘quantofrenie’ assurde. E certo queste non ci interessano.

Ma *cum-petere*, da cui deriva ‘competenza’, significa cercare-insieme. E quando in filosofia si cerca insieme (e si vive il con-filosofare, come abbiamo imparato da Mario De Pasquale⁶) già stiamo attivando competenze. *Insieme*: insieme con gli Autori, insieme con i testi; insieme noi docenti con le nostre classi; insieme gli studenti in gruppo tra loro. Cresce il *cum-petere*, crescono le competenze filosofiche.

Quali competenze hanno attivato i giochi e i laboratori ludici che abbiamo proposto e proponiamo?

Ci rifacciamo alle tipologie già presentate nel nostro già testo *Philosophia ludens* e ormai da tempo sperimentate.

La prima tipologia è stata applicata da quasi tutti i docenti: *Giochi di problem-solving*. Competenza: problematizzare. E, anzi, problematizzazione cooperativa. Infatti, per dirla con le ricerche P.I.S.A., in realtà i nostri sono *problem solving cooperativi*, di gruppo [ma con fondamento filosofico]. Infatti i ragazzi hanno avuto come consegna una domanda filosofica (*Che cosa è il tempo?*) e insieme hanno cercato una soluzione e/o una definizione⁷.

Poi: *Giochi con le astrazioni*. Uno dei colleghi del Corso ha fatto gareggiare i ragazzi, invitandoli a costruire delle mappe concettuali sul tempo, relative ad alcuni paragrafi dei *Principi di filosofia* di Cartesio e ad alcuni paragrafi dei *Principi matematici della filosofia* di Newton. Competenze: Creare collegamenti – ordinare – sintetizzare.

Giochi per visualizzare i concetti. Ne abbiamo fatti tanti (con disegni e oggetti), come potrete vedere e leggere nei saggi seguenti a questo. Competenze: Passare dall’astratto al concreto, sviluppare collegamenti interdisciplinari.

Giochi con il linguaggio, la scrittura. Anche questo lo ha fatto uno dei nostri colleghi, facendo giocare gli studenti sul tempo in Cartesio, Leibniz, Locke, Berkeley, e ribadendo l’utilità nello sviluppo di competenze come: immedesimarsi negli autori, ricostruire le argomentazioni.

Giochi di ruolo. Competenze: Immedesimarsi negli autori. Anche di questi giochi leggerete nei saggi seguenti e vedrete i link video. In alcuni casi, sono diventati vere e proprie rappresentazioni, con drammatizzazioni e danze (in collegamento con un PON sul teatro) ed esecuzioni musicali (in un Liceo musicale). In altri casi sono stati dei giochi di disputa, con stile *Philosophia ludens*, cioè con i ragazzi che hanno dato voce al filosofo, facendolo argomentare in prima persona.

Giochi con i testi. Anche questi fatti da diversi colleghi. Competenze: Entrare nei testi, ricostruirne gli snodi problematici, saper porre domande ai testi.

⁵ Abbiamo provato a spiegare la differenza tra competenze genericamente trasversali e competenze squisitamente ed esclusivamente filosofiche nel nostro *Ripensare le competenze filosofiche a scuola*, cit., a cui rimandiamo

⁶ Tra gli altri, rimandiamo al testo a cura di M. De Pasquale, *Filosofia per tutti*, F. Angeli, Milano, 1998.

⁷ Sul problem solving filosofico rimandiamo al nostro già citato *Manuale di didattica della filosofia*.

Giocare con i giochi. Anche su questa tipologia segue un saggio specifico che racconta l'esperienza. Studenti che, a furia di giocare, hanno inventato loro stessi dei giochi di filosofia sull'utopia. Competenze: Sviluppare creatività.

2.5) Il Convegno: studenti in cattedra

Infine, come fatto altre volte, e come ormai stile di *'Philosophia ludens'*, abbiamo reso gli studenti-giocatori protagonisti che convegno finale: *Tempo in gioco. Philosophia e Historia ludens (15-17 aprile 2019)*.

I ragazzi non solo hanno avuto uno spazio privilegiato per discutere con gli illustri colleghi presenti, ma hanno avuto il privilegio, poi, al contrario, di essere ascoltati da loro, mentre presentavano l'esperienza fatta con i loro insegnanti. Decisivo è il protagonismo degli studenti: lo sappiamo. Ma non sempre la didattica tradizionale lo consente. Qui il 'gioco' delle parti è preso sul serio. Seduti tra le sedie, i professori – universitari e di scuola. In cattedra, i giovani e anche i bambini: i veri protagonisti dell'esperienza di apprendimento. E i più titolati a narrarla.

L'intesa con il gruppo di *Historia ludens* è stata fondamentale e vogliamo ricordarla. Abbiamo alternato momenti frontali di *Historia e Archeologia ludens* (con Joan Santacana, insieme ad Antonio Brusa) e momenti 'frontali' di ascolto filosofico (A. Caputo, *Sull'iconologia di Tempo*; L. Lupo, *Tecnologia del tempo: tra scuole etiche antiche e letture contemporanee*; A. Jensen, *Writing History Historically. Nietzsche's Perspectivism*), compreso un seminario italiano/inglese sull'Inattuale in Nietzsche (G. Adesso, A. Caputo, A. Jensen, L. Lupo, L. Romano).

Poi ci sono state le 'sessioni' parallele di *Historia ludens*. Alcune più di tipo seminariale, con l'ascolto di esperti (A. Brusa, *Il tempo presente come laboratorio*; C. Villani, *Tempi della storia, tempi della memoria*; A. Florio, C. Calefati, F. Palmieri, *Il passato nell'era digitale: usi (e abusi) del Risorgimento*; F. Armenise, *Fare storia con gli oggetti*; V. Ventura, *I tempi del paesaggio*; S. Chiaffarata, *Spazi e tempi storici attraverso Googlemaps*; R. Leonardi e D. Dettole, *L'emigrazione nel tempo. Racconti a bivi*; L. Boschetti, *La storia in gioco. Sperimentazioni al Liceo 'Sylos', Bitonto*). In altre sessioni 'storiche', invece, sono venute all'Università delle classi, che hanno nuovamente giocato (con gli stessi esperti sunnominati) a giochi sul tempo storico (*Anche il tempo è una cosa complicata, Giocare con le tradizioni, Magna Grecia, Giocando a carte con il tempo, Un giallo sotterraneo: Chi ha incastrato Nicola?, Oggetti in gioco, Racconti digitali. Tempo e spazio in gioco, Valigia dell'archeologo, Iena*).

Nelle sessioni filosofiche, come dicevo, dopo l'ascolto frontale e la discussione, alcuni docenti che avevano partecipato al Corso di formazione, hanno portato le loro classi. E gli studenti hanno quindi presentato i risultati dei 'giochi' svolti. Molte di queste sperimentazioni sono diventate dei saggi che potrete leggere in questa stessa Sezione didattica di "Logoi".

- ISIS 'Di Maggio' (San Giovanni Rotondo): A. De Leo e S. Cafagna [prime classi]
- Liceo 'Bianchi Dottula' (Bari), L. De Marco [Vb]
- Liceo 'Fiore' (Modugno): A. Barolo, IV D
- Liceo 'Marrone' (Gioia del Colle), L. Attolino [III b]
- Liceo 'Quirico Punzi' (Cisternino, BR), G. Siciliani [Va]
- Liceo 'Salvemini' (Bari): A. Mercante [IV f,-g]; A. Maiale [IV c, e]
- Liceo 'Scacchi' (Bari): F. Sfrecola [VI]
- Liceo 'Tarantino' (Gravina): C. Tisci [III B] ; R. Baldassarra [5L]

Il pomeriggio conclusivo sono saliti in cattedra i ragazzi di Secondaria inferiore ('N. Festa' di Matera, guidati dalla docente di *'Ph.L.'* G. Adesso e dall'insegnante curricolare G. Capozza), e i bambini della Primaria 'D. Cirillo' (guidati dai docenti di *'Ph.L.'* M. Casolaro e L. Romano, e accompagnati dalle insegnati F. Colavito e N. Labrosciano, E. Conca, M.

Campanile). E hanno dialogato via skype con Walter Kohan, professore alla UERJ di Rio de Janeiro: anche in questo caso rimandiamo al saggio relativo a questo bellissimo dialogo⁸.

Ora: quali prospettive?

3) Bilanci e prospettive. *Philosophia ludens* per tutti

3.1) *Qualche prospettiva*

Prima prospettiva: crediamo sempre più che sia fondamentale puntare in maniera ampia e qualificata sull'*autoformazione dei docenti*. Lo diciamo con forza e convinzione crescente: i docenti di filosofia sono i veri soggetti della loro stessa formazione. Qui non ci sono maestri. Ci sono compagni di viaggio. C'è uno scambio di esperienze e di formazione. In questo corso di aggiornamento-insegnanti e in questo Convegno, mi sono formata io innanzitutto. Ho imparato io da quello che i docenti dicevano, facevano, condividevano. E da quello che gli studenti raccontavano.

Questa mi sembra l'unica strada possibile: l'autoformazione nella logica della 'reciproca' formazione. Là dove il docente universitario mette in gioco i propri studi, le proprie ricerche, le proprie intuizioni; e i docenti di scuola mettono in gioco le esistenze reali degli studenti. Tutti partner di un dialogo. In cui si dà e si riceve. Lo ripeto: in didattica nessuno è maestro solitario.

Seconda prospettiva: *puntualizzazione e rafforzamento del discorso sulle competenze* (nella distinzione tra competenze disciplinari e trasversali) e sulla valutazione. Questo è un nodo molto sensibile, su cui per il 2019-2020, in collaborazione anche con la Società filosofica italiana (sezione di Bari), abbiamo anche attivato un nuovo corso di formazione insegnanti (sulla Piattaforma SOFIA).

Terza prospettiva: *Philosophia ludens per tutti*. A questo tengo molto, e, soprattutto rispetto a questo, mi focalizzerò tra poco, parlando dei risultati.

Philosophia ludens nei Licei ha ormai vent'anni, perché i primi giochi ho iniziato a farli quando insegnavo nelle scuole secondarie, anche se la sistematizzazione scientifica è un po' più tarda (in ogni caso, dicevo all'inizio, più di 10 anni).

La sperimentazione di *Philosophia ludens con i bambini*, che ormai possiamo dichiarare finalmente chiusa nella sua prima fase (perché sono 5 anni che direttamente sul campo abbiamo sperimentato i giochi: io, ma soprattutto il gruppo *Phil.L. con i Bambini*), è pronta per la seconda fase, che per il 2019-2020 andrà a prevedere (anche in questo ambito) una specifica formazione insegnanti.

Nel 2019 abbiamo avviato le sperimentazioni nelle Medie, nei Tecnici e negli Alberghieri. E quindi ormai possiamo veramente dire, dati i risultati, che non solo 'in generale' la filosofia è per tutti, ma, per quello che ci riguarda, nel nostro piccolo, *Philosophia ludens è per tutti*.

E su questo versante - che tra l'altro è promosso dagli *Orientamenti MIUR per l'apprendimento della filosofia*⁹ - mi piacerebbe impegnarmi in prospettiva. Come? Vedremo. L'orizzonte è ancora aperto, direbbe Nietzsche.

E quindi: i risultati delle sperimentazioni.

⁸ Rimandiamo a W.O. Kohan, *Un dialogo con i bambini su tempo e città*, contenuto in questo stesso numero di "Logoi"

⁹ Cfr. MIUR, *Orientamenti per l'apprendimento della filosofia nella società della conoscenza*, a cura della Direzione generale per gli ordinamenti scolastici e la valutazione del sistema nazionale di istruzione – gruppo tecnico-scientifico di Filosofia, 2017: www.indire.it/wp-content/uploads/2017/12/Documento-Orientamenti.

3.2) Qualche riflessione sui ‘prodotti’ relativi alle sperimentazioni sul tempo

Non posso, in questo limitato spazio-tempo, dare conto di tutto. Rimando ai saggi successivi, rammaricandomi per il fatto che non tutti i docenti che hanno partecipato sono riusciti a ‘scrivere’ il loro punto di vista. Quello che abbiamo raccolto, comunque, è materiale ampio, e profondo. Tutto da leggere e meditare.

Dirò qui semplicemente alcuni criteri che abbiamo seguito durante il Corso di formazione.

Innanzitutto va detto che, tra i professori del Corso, si sono creati quasi spontaneamente tre diversi canali. Alcuni docenti, che già conoscevano il metodo *Philosophia ludens* (avendo partecipato ad altri seminari e corsi) hanno creato percorsi autonomi, partendo dal libro-strumento di base: *Philosophia ludens. 240 giochi per giocare con la storia della filosofia*. Quindi c’è, come dicevo, chi ha fatto i giochi con le mappe concettuali, i giochi di lettura dei testi, i giochi di scrittura e riscrittura filosofica, di disputa, ecc.

C’è invece chi si è mosso in maniera totalmente creativa, inventando dei laboratori ludici di carattere anche interdisciplinare: giocando con il teatro, giocando la musica, giocando con gli oggetti.

Poi c’è stato un ampio gruppo di insegnanti, soprattutto quelli alla prima esperienza, che ha scelto di lasciarsi guidare. Ho proposto loro, quindi, un laboratorio-base di problem-solving + calligramma.

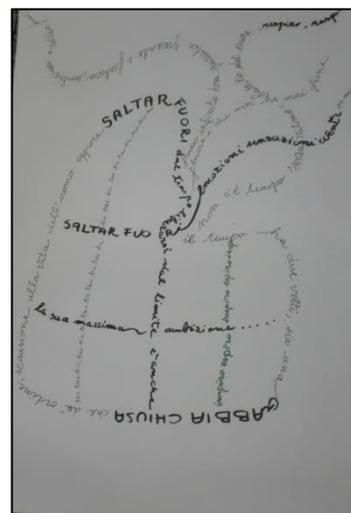
Come era organizzato? ‘Domanda’-chiave (che cosa è il tempo)? Ricerca di definizione collettiva da parte dei ragazzi, divisi in gruppi/squadre, e poi passaggio dall’astratto al concreto, dalla definizione all’immagine, tramite calligramma.

Rispetto a quest’ultima proposta, ringrazio tutti i docenti che hanno accettato la sfida e che hanno condiviso la verifica, perché mi consentono oggi di dire che la proposta funziona in maniera eccellente. Ma va ritoccata nei tempi. Perché di fatto sono due giochi e non uno. E, quindi, dato che normalmente contiamo due ore a laboratorio, per una proposta del genere (per viverla con serenità, soprattutto in classi non abituate a lavorare con la metodologia ludica), servono almeno tre e forse meglio quattro ore.

Ma, direi, la cosa più interessante è stato vedere come questa proposta del calligramma si adatti ad ogni ordine di scuola e ad ogni indirizzo, dando ogni volta risultati diversi. Nell’ISIS, nell’istituto tecnico, per esempio, la dott. Cafagna ha guidato il laboratorio sulla verità scientifica, in relazione al tempo. Rimando al saggio relativo, nella sezione *Philosophia ludens nei Tecnici e negli Istituti alberghieri*. Così come rimando all’articolo, presente nella stessa sezione, che ho scritto io, sull’esperienza che ho fatto in un istituto alberghiero (IPSEO), con calligrammi sul tema: *che cosa è il cibo?*

In ogni caso, per il corso di formazione, la maggior parte dei calligrammi sono stati sul tema del tempo. Un’analisi accurata meriterebbe uno studio e un lavoro a sé: vedere come cambia l’immagine del tempo, dalla Primaria, alle medie, alle superiori, a noi docenti.

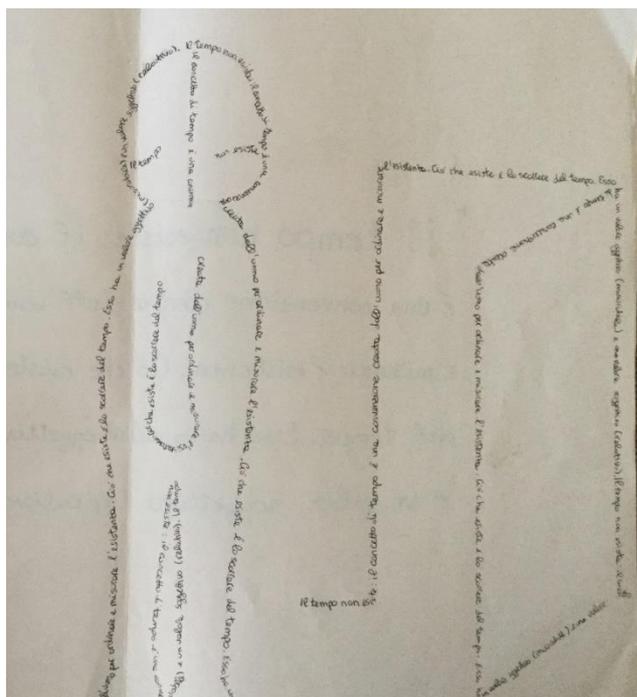
Questo a destra, per esempio, è un calligramma sul tempo (gabbia e liberazione insieme) fatto dai docenti stessi, durante il corso di formazione.



Interessante vedere come cambino le immagini usate per rappresentare il tempo (che in fondo è qualcosa di ineffabile e irrappresentabile): come lo rappresentano i bambini, i giovani, gli adulti.

Ripeto, la sintesi è impossibile. Ma c’è un dato che, secondo me, emerge al di sotto e oltre le differenze. Un dato per certi versi comune. Dai bambini ai giovani agli adulti.

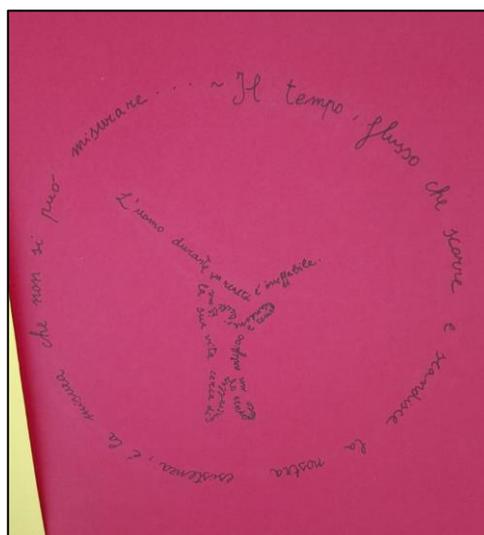
Un dato che sintetizzo figurativamente con questa immagine, di uno dei calligrammi.



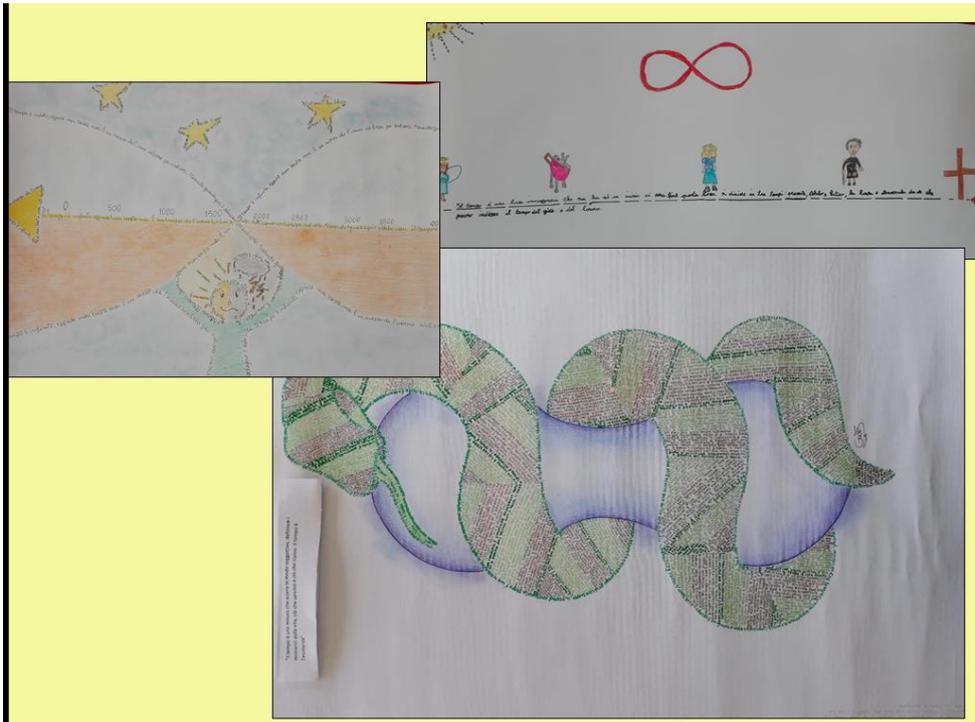
Al di là della sintesi efficace della definizione (il duplice aspetto oggettivo e soggettivo del tempo), mi piace riprendere *l'idea di Giano*: questa antica divinità, misteriosamente legata al Saturno, dio del Tempo. Perché è Giano ad accogliere Saturno nel mondo latino, dopo che Giove lo aveva spodestato. E regnano insieme, nel tempo senza tempo del mito, degli Inizi: regnano insieme Giano e Saturno, portando agli uomini l'età dell'oro. E Saturno ricompensa Giano, con quella seconda faccia, che lo rende capace di vedere insieme il passato e il futuro, e unirli nel presente.

Scelgo Giano, dicevo, come immagine efficace per esprimere quello che è emerso da tutti (e dico 'tutti') i calligrammi, da quelli dei piccoli a quelli degli adulti. Il fatto che il volto del tempo sia sempre come minimo duplice:

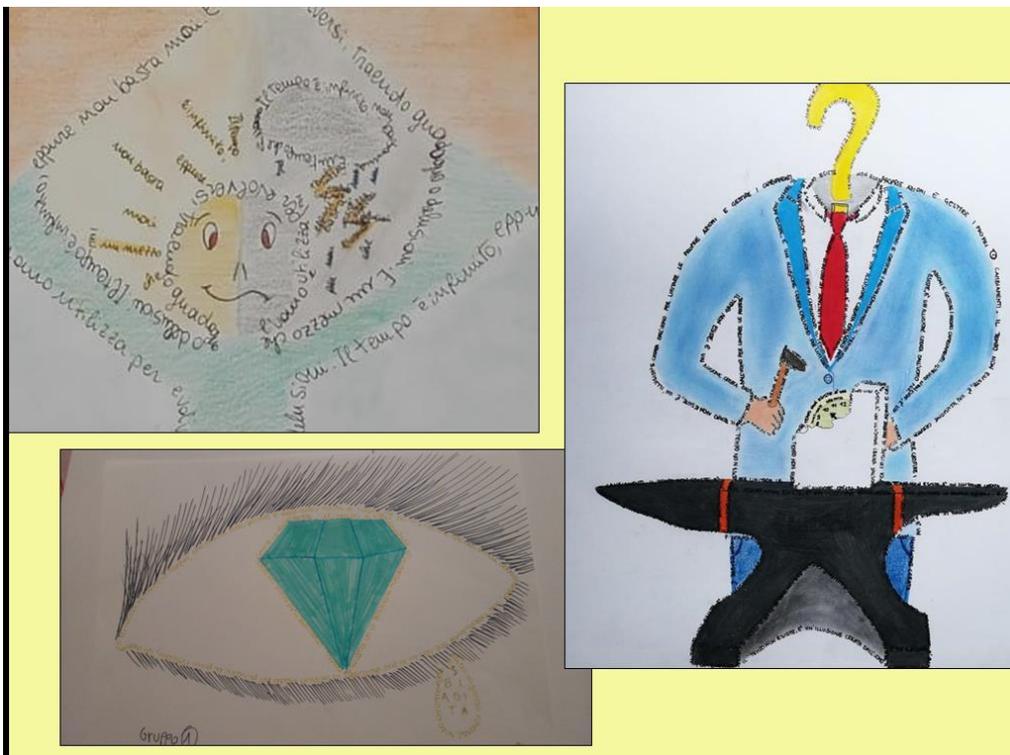
personale e impersonale



finito e infinito



donatore e ladro



passato e futuro



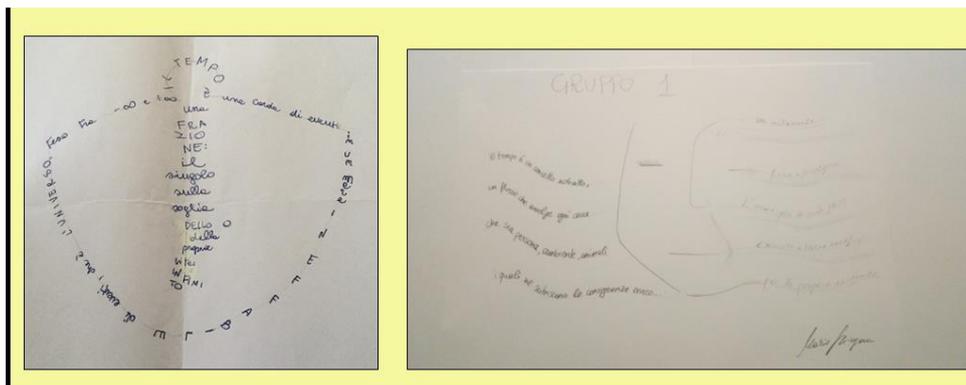
cosmico e umano



individuale e collettivo



pieno e vuoto



vorticoso e inarrestabile



Ricordando, però, che Giano non è solo il dio della duplicità, ma, forse anche per questo, il Dio degli inizi, di ogni Gennaio dell'esistenza; nel Carmen Saliare è addirittura salutato come inizio della stessa divinità (Padre degli dei, dio degli dei).

Il dio delle porte (*ianua*), capace di guardare dentro e fuori. Il dio degli interstizi e dei passaggi. Con Saturno, dio dei 'sata' dei campi seminati, Giano attende i frutti, che rinascono ad ogni nuovo anno. 'Semi' umani, gettati nel mondo. Semente gettata, per dare inizio ad un'impresa, ad un viaggio o solo ad un sogno.

Mi piaceva concludere con questo simbolo. Anche per questo. Immaginando il Corso e il Convegno come una soglia, che guarda insieme il passato e il futuro. E raccoglie frutti di semi seminati. E li rilancia verso l'avvenire. Con l'umile consapevolezza che il mondo, la scuola, l'università non cambia per questo. Perché «il deserto avanza». Ma con la certezza nietzscheana di non voler appartenere a quelli che accrescono i deserti («guai a chi accresce i deserti»). Piuttosto a quelli che con pervicacia e un pizzico di aionica, fanciullesca follia, continuano a giocare, e seminare nuovi inizi.

E in fondo anche questo saggio è solo una soglia, rispetto a quello che vorrete leggere di seguito. E un 'grazie' a tutti quelli che hanno giocato e seminato con noi¹⁰.

¹⁰ P.S.: All'interno del convegno, ho tenuto una relazione sul tema dell'iconologia di Padre tempo. Mentre per i contenuti teorici rimando al mio saggio nella sezione *Filosofia, letteratura, iconologia*, indico qui il link in cui sono scaricabili i ppt utilizzabili:

- 1) Sull'iconologia di Padre tempo
- 2) C'è tempo di Ivano Fossati (con domande di riflessione e immagini di opere d'arte)

Infine, per un utilizzo didattico, rimando all'ultima scheda *Philosophia ludens* su Essere e tempo di Heidegger, dedicata al tempo (cfr. Archivio Logoi, n. su Heidegger).