



L'arte di mangiare bene

SPUNTI PER L'INSEGNANTE PROPEDEUTICI ALL'INTERVENTO IN CLASSE

Usiamo spesso l'espressione "mangiare bene" nel linguaggio quotidiano, ma intendiamo tante cose diverse. Cosa vuol dire "mangiare bene"? "Bene" per chi? Per noi, per l'ambiente, per gli altri? E quali sono i motivi per farlo? Il laboratorio porterà bambine e bambini a scoprire le ragioni del "mangiare bene" attraverso la pratica del dialogo filosofico. Il gruppo classe si trasformerà in una comunità di ricerca il cui scopo sarà dialogare insieme per rispondere alle domande proposte dal facilitatore. Sarà compito di quest'ultimo attivare una dinamica di gruppo rassicurante in cui ognuno possa sentirsi libero di esprimere le proprie idee ma, nello stesso tempo, mostrando le necessità di fornirne ragioni a sostegno.

spunti di riflessione



Il dialogo filosofico è una pratica filosofica che affonda le sue radici nella filosofia antica, il dialogo socratico. Negli anni '70 un filosofo americano, Matthew Lipman, applica questa pratica all'insegnamento nelle scuole del ciclo primario, dando inizio alla Philosophy for Children (P4C). L'idea di Lipman è che il pensiero dei bambini non sia manchevole di qualcosa rispetto a quello adulto ma abbia invece delle caratteristiche proprie, che possono essere allenate ed educate.

Questa "educazione al pensiero" nei bambini vuole essere la base per dei futuri adulti (e cittadini) più consapevoli, rispettosi e critici. Una parte fondamentale di questa educazione è lo sviluppo della capacità del dare e chiedere ragioni, non accontentandosi quindi del semplice "è così" ma esplorando i "perché" che si nascondono dietro le nostre convinzioni. L'abitudine a questa pratica risulta fondamentale e necessaria per un dialogo all'insegna del rispetto e della democraticità.

spunti di attività

Ci si dispone in cerchio, l'alunno alla destra dell'insegnante dice una breve frase su qualcosa che ha fatto, reale o immaginario (es. "Oggi indosso una benda da pirata"). L'insegnante chiede poi all'alunno seguente nel cerchio di spiegare perché il primo ha fatto quella cosa (es. "Perché indossa una benda da pirata?") Una volta ottenuta la risposta (es. "Perché pensava di salpare su una nave"), chiede poi al terzo di spiegare il perché di quello che ha affermato il secondo e così via (es. "Perché pensava di salpare su una nave?" "Perché gliel'ha detto un pappagallo"). Chi non riesce a trovare una ragione, ripete una ragione già detta o dice "perché sì" viene eliminato (o, se non si vuole rendere il gioco a eliminazione, deve iniziare con una nuova frase. L'obiettivo diventa allora riuscire a completare un giro completo di ragioni).

