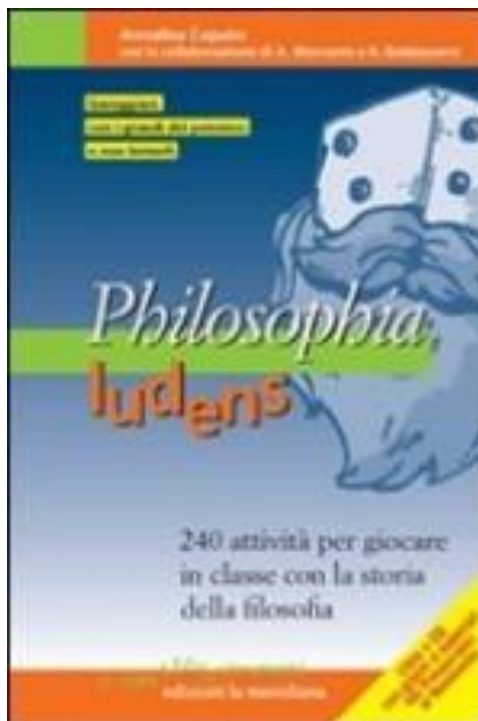


Filosofare a scuola tra teoresi, storiografia e gioco

di CARLO DE NITTI



La connessione forte tra ricerca teoretica (il ‘filosofare’) ed insegnamento filosofico secondario è stato uno dei momenti nodali del magistero di Giuseppe Semerari (1922 - 1996): tutt’oggi – a quindici anni dalla sua prematura scomparsa - ben vivo in chi ha avuto la fortuna di viverlo nella quotidianità delle sue lezioni universitarie: come non ricordare i corsi con il coinvolgimento diretto di docenti liceali di filosofia per parti specifiche? Un esempio per tutti quello – indimenticabile, per chiunque ci fosse, nonostante gli oltre trenta anni trascorsi – dell’a. a. 1979/80 su “Filosofia e storia della filosofia”, articolato tra modelli di storiografia filosofica (Hegel, Marx e Heidegger) e manuali di filosofia in uso nei licei.

Il rapporto filosofia/didattica della filosofia per Semerari è stato strategico anche nel momento in cui ha pensato e realizzato, in un lavoro durato quattordici anni, la ‘sua’ rivista, “Paradigmi”, all’interno della quale era presente una rubrica intitolata, appunto “Università e Scuola”, “aperta ai contributi indirizzati a realizzare, nel grado più elevato, la circolarità e la comunicazione, che oggi difettano quasi del tutto, tra l’Università, nella quale la ricerca filosofica e scientifica viene prevalentemente prodotta, e la Scuola ove, soprattutto, i risultati di tale ricerca vengono fruiti e si convertono in immediato e diretto discorso pedagogico-didattico” (“Paradigmi”, I, 1983, 1, p. 4, Editoriale). In questa sede, non è possibile non rammemorare, ad esempio l’articolato ed interessantissimo dibattito sul manuale di filosofia, strumento principe della didattica della filosofia.

Proprio in continuità con l’indimenticabile magistero di Giuseppe Semerari, si situa il recentissimo volume di Annalisa Caputo, *Philosophia ludens* si configura come un esito *in progress* di un lavoro di equipe realizzato nell’ambito del progetto “Un pensiero in gioco”, attivato presso la cattedra di Ermeneutica filosofica dell’Università degli studi di Bari Aldo Moro. La prova dello stretto legame tra ricerca teoretica universitaria e pratica docente liceale è data dalla collaborazione

al volume di Rosamaria Baldassarra ed Annamaria Mercante, dottoresse di ricerca, oltre che docenti di liceo.

Philosophia ludens, un titolo che è un evidente omaggio alla memoria del grande Johann Huizinga, è pensato come “supporto per un/una docente che voglia sperimentare una didattica di tipo ludico-creativo” (p. 15). Esso non è una scorciatoia, un modo per cercare una facile alternativa al diuturno lavoro di insegnamento e di apprendimento nell’approccio alla filosofia ed ai suoi problemi ma un modo per entrare in contatto dialogico con i pensatori del passato ed i loro testi. Lo sottolinea anche Antonio Brusa nella Premessa: “Il laboratorio didattico e il gioco sono i due strumenti che, elaborati (per lo meno in Italia) nei due decenni finali del secolo passato, si offrono al docente del XXI secolo come i luoghi in cui dove attivare le didattiche partecipative, quelle, appunto, che – con il manuale – costituiscono l’essenziale armonico di un buon processo di formazione” (p. 10): sono degli oggetti per insegnare (*learning object*), delle modalità nuove di approccio ai saperi.

Philosophia ludens si configura non già come uno strumento alternativo allo studio analitico, meditato dei filosofi anche attraverso i loro testi, ma ha la sua ragion di utilizzo nella didattica liceale a fianco di tutti gli altri strumenti didattici per far sì che l’insegnamento filosofico non sia solo la trasmissione di contenuti e verità preconfezionate e preordinate, ma sia uno spazio aperto al filosofare, al con-filosofare tra ricerca teoretica, tradizione storiografica e ludicità.

Del resto, oggi, l’approccio dei giovani a tutti i saperi – ed anche a quello filosofico - ha forme e caratteristiche assolutamente inedite rispetto al passato, anche recente, in una sorta di ‘opulenza comunicazionale’. Esso è caratterizzato da condizioni tutt’affatto diverse: la multimedialità, che connota in modo onnipervasivo non solo la scuola, ma l’intera società; l’interattività, che rende possibile l’attiva multidirezionalità nel rapporto tra fruitore/i e mezzo, che, come teorizzava McLuhan, è anche il messaggio; la navigabilità, che sviluppa l’intenzionalità del fruitore; la ludicità, che sembra coronare il sogno dell’imparare giocando che accomuna tanta cultura pedagogica – dal Platone della *Repubblica* al Vittorino da Feltre della *Casa gioiosa*, da lui fondata in Mantova.

Per gli studenti, giocare con i filosofi – o meglio, gareggiare con loro e non temerli, come recita il sottotitolo del volume - significa ampliare la dimensione del proprio approccio con i pensatori al limite della partecipazione “patica” al suo pensiero (cfr. p. 15); significa superare la dimensione esclusivamente trasmissiva della storia del pensiero per attingere ad una dimensione che coinvolga il *Lebenswelt* dei giovani.

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” (pp. 15-16), a dialogare con lui con tutta la propria personalità, a filosofare insieme a lui.

Annalisa Caputo mostra, offrendo uno strumento molto efficace, come insegnare filosofia possa essere un modo per consentire che gli studenti si relazionino con i filosofi, li ascoltino, parlino con loro, discutano con il gruppo dei pari e con il/la docente a partire da un problema, secondo la metodologia di ricerca di quella linea ‘protagorea’ del filosofare, enucleata da Giuseppe Semerari e sviluppata nella didattica della filosofia dalle riflessioni di Ferruccio De Natale ed ora da questo davvero originale *Philosophia ludens*.