

Antonella Maggi, Annamaria Mercante*

Lo Stato siamo noi. Un'esperienza ludica di cittadinanza attiva

Peer-reviewed article. Received: September 12, 2022; Accepted: October 20, 2022

Abstract: The project "We are the State" arose from the need to build paths of education to citizenship, which respond to the needs of students. In this essay we want to present a good practice, which has been realized thanks to the collaboration between the Secondary School of First Degree "Massari-Galilei" of Bari and the Scientific High School "G. Salvemini" of Bari.

As part of the Civic Education course designed for third-level classes of the Middle School, a game of philosophy were offered them, with the *Philosophia Ludens* method: however the game was proposed and guided not by teachers, but by high school students.

Il progetto 'Lo Stato siamo noi' è sorto dall'esigenza di costruire percorsi di educazione alla cittadinanza, che rispondano ai bisogni degli studenti. In questo saggio viene presentata una 'buona pratica', che è stata realizzata grazie alla collaborazione tra la Scuola Secondaria di Primo Grado "Massari-Galilei" di Bari e il Liceo Scientifico "G. Salvemini" di Bari.

Nell'ambito del percorso di Educazione Civica progettato per le classi terze della Scuola media, è stato proposto agli studenti di scuola secondaria inferiore un gioco di filosofia, realizzato con il metodo *Philosophia Ludens*: ma a proporre e guidare il gioco sono stati non gli insegnanti, ma gli studenti liceali.

Keywords: *Education to citizenship, Civic Education, Utopia, Playing philosophy, Philosophia Ludens*

Parole chiave: *educazione alla cittadinanza, educazione civica, utopia, giochi di filosofia, Philosophia ludens*

Una premessa imprescindibile è che la cittadinanza attiva va prima di tutto immaginata. Il progetto *Lo Stato siamo noi* nasce dall'esigenza di costruire percorsi di educazione alla cittadinanza, che rispondano ai bisogni degli studenti, che creino spazi in cui i giovani possano incontrarsi, condividere idee e spazi di relazione.

In questo saggio vogliamo presentare una *buona pratica*, che è stata realizzata grazie alla collaborazione tra la Scuola Secondaria di Primo Grado "Massari-Galilei" di Bari e il Liceo Scientifico "G. Salvemini" di Bari.

Nell'ambito del percorso di Educazione Civica progettato per le classi terze della Scuola media è stato proposto, quindi, dagli studenti liceali un gioco di filosofia, realizzato con il metodo *Philosophia Ludens*¹.

1. Formiamo giovani cittadini

Come è noto, nell'anno scolastico 2020/2021, nelle scuole di ogni ordine e grado italiane, è stato reintrodotta l'insegnamento obbligatorio di educazione civica, trasversale, con un monte ore di 33 annuali (Legge 20 agosto 2019, n. 92).

Non si tratta, infatti, di una novità per la scuola: già nel 1958 Aldo Moro ne istituì l'insegnamento nelle scuole medie e superiori del Paese con il DPR n. 585 del 13 giugno. Nel suo dettato si legge che «ogni insegnante, prima di essere docente della sua materia, ha da essere eccitatore di moti di coscienza morale e sociale; se pure è vero, quindi, che l'educazione civica ha da essere presente in ogni insegnamento, l'opportunità evidente di

* A. Maggi è docente di Lettere nelle Secondarie inferiori; A. Mercante (PhD Uniba) è docente di Filosofia e storia nei Licei.

¹ Rimandiamo a A. Caputo (con la collaborazione di R. Baldassarra e A. Mercante), *Philosophia ludens: 240 attività per giocare in classe con la storia della filosofia*, Meridiana, Molfetta, 2011; R. Baldassarra, A. Caputo, F. De Natale, A. Mercante, *Un pensiero in gioco*, Stilo, Bari, 2011.

una sintesi organica consiglia di dare ad essa un quadro didattico, e perciò di indicare orario e programmi». Fu questo l'inizio della lunga e tortuosa storia della materia più sottovalutata del panorama scolastico italiano, che venne al principio svolta per due ore settimanali dai docenti di Storia, Italiano e Geografia, per giungere ai giorni nostri ad essere una materia trasversale, senza un tempo proprio, ma ridotto a 33 ore annuali, rosicchiate, in maniera proporzionale, da tutte le altre discipline, diventando, spesso, una sorta di materia fantasma.

Questo ha inevitabilmente portato ciascun consiglio di classe a decidere come organizzare la distribuzione e il contenuto delle 33 ore. Diventa facile, quindi, dedurre che la frammentarietà, la discrezionalità e l'iniquità tra scuole con budget più risicati disinnescano, spesse volte, i potenziali effetti benefici dell'idea iniziale del legislatore. Eppure, è acclarata la consapevolezza dell'importanza per i nostri studenti di sviluppare, al termine del percorso scolastico, una adeguata coscienza sociale, politica ed istituzionale per diventare cittadini coscienti e sviluppare uno spirito critico necessario a capire come è fatto il mondo dentro cui si vive e poter, conseguentemente, decidere il proprio ruolo nella catena sociale presente e futura.

La scuola ha, quindi, un compito fondamentale rispetto al quale non può più tirarsi indietro. Ecco, allora, l'idea di sperimentare, durante il percorso didattico dell'anno scolastico scorso, un progetto di cittadinanza attiva, che non solo coinvolgesse in maniera unitaria tutte le classi terze di un intero Istituto di secondaria di primo grado, ma che avesse come punto di svolta la condivisione e collaborazione con un liceo della stessa città. L'obiettivo è stato quello di dimostrare come la verticalità di un progetto, identico per tutte le classi, ma ovviamente calibrato in maniera diversa tra scuola secondaria di primo grado e scuola secondaria di secondo grado, rafforzasse l'idea di ciascuno studente di essere realmente parte di un sistema-Stato, in cui il contributo personale diventa cartina di tornasole del proprio ruolo come attore protagonista di democrazia in atto.

Su queste premesse è nato il progetto *Lo Stato siamo noi*, destinato agli alunni della Scuola secondaria di primo grado dell'I.C. Massari Galilei di Bari in partnership con il Liceo Salvemini della stessa città. Analizzando le diverse forme di governo ed esaminando le loro conseguenze sui diritti e i doveri degli individui all'interno di una comunità, gli alunni della secondaria di primo grado si sono impegnati, in una prima fase, in letture e approfondimenti, partendo da alcune proposte tematiche (lo Stato e la sua struttura, il ruolo del cittadino, la democrazia, legalità e giustizia, fonti energetiche e sviluppo sostenibile, etc.), affiancate ad incontri con autori ed esperti, ad attività di pianificazione e rendicontazione propedeutiche alla verbalizzazione orale (webquest, schemi, mappe concettuali, grafici, carte tematiche, presentazioni digitali etc.) e a *dibattiti* all'interno del gruppo classe.

Nella seconda fase del percorso, invece, predominante è stata l'attività in modalità *peer tutoring*, svolta in collaborazione con i docenti e gli alunni del Liceo Salvemini, che è svolta sia nell'Istituto scolastico di appartenenza sia in quello di affiliazione. Al termine del percorso, gli alunni hanno potuto riflettere sul rapporto Stato-cittadino e, attraverso la progettazione di un prodotto interdisciplinare e hanno fornito il proprio contributo attivo alla vita comunitaria e all'ideale amministrazione del proprio territorio.

Nel dettaglio, il progetto *Lo Stato siamo noi* è stato articolato in nove fasi di applicazione:

- 1) Elaborazione dell'Unità di Competenza e successiva presentazione della stessa agli studenti di ciascun Consiglio di classe
- 2) Analisi delle tematiche relative allo Stato e alla sua organizzazione
- 3) Incontri con autori ed esperti
- 4) Organizzazione delle informazioni raccolte, declinate per ciascuna disciplina
- 5) Confronti e dibattiti all'interno del gruppo classe
- 6) Attività di *peer tutoring*, in collaborazione con alunni e docenti del Liceo Salvemini di Bari, attraverso la modalità di *Philosophia Ludens*:
 - a. Accoglienza degli alunni del Salvemini in ciascuna classe terza di primo grado

- b. Attività di gioco a sorpresa secondo il metodo *Philosophia Ludens*
- c. Attività di restituzione finale attraverso la consegna di una scheda di sintesi
- 7) Elaborazione definitiva di un progetto di Stato ideale, già avviato nelle singole classi attraverso il gioco a sorpresa
- 8) Presentazione dei prodotti finali del gioco, realizzati dagli alunni dell'I.C. Massari Galilei, presso il Liceo Salvemini:
 - a. Votazione da parte di una giuria di esperti del miglior progetto di Stato ideale
 - b. Premiazione della classe vincitrice con la consegna di un libro per ciascun studente
- 9) Check list sottoposta a ciascuno studente per verificare i punti di forza e di debolezza dell'intero progetto.

E proprio l'ultimo punto ha permesso di verificare in maniera puntuale la reale ricaduta del progetto sui ragazzi, che hanno con entusiasmo sottolineato la curiosità suscitata da un gioco a sorpresa, il piacere di lavorare con ragazzi di appena un paio d'anni più grandi e il rinnovato interesse per un argomento che hanno percepito, per la prima volta, come arricchimento immediatamente spendibile nella loro visione della quotidianità democratica.

2. Giochiamo insieme a *Lo Stato sono io*.

Il laboratorio di gioco è stato organizzato e condotto dagli alunni della classe terza g-Comunicazione del Liceo Scientifico "G. Salvemini" di Bari.

L'attività svolta dagli studenti rientrava in un percorso di PCTO, realizzato in collaborazione con l'associazione il "Gioco del pensiero". Il progetto ha previsto due fasi:

- 1) la realizzazione da parte del gruppo classe di un Gioco, *Lo Stato sono io*, secondo il metodo *Philosophia Ludens*;
- 2) la sperimentazione del gioco nelle classi terze della Scuola Secondaria di primo grado "Massari-Galilei" di Bari.

Il tema generale riguardava l'educazione alla cittadinanza attiva e consapevole e, in particolare, il progetto si poneva l'obiettivo di aiutare studenti più giovani a riflettere sulla possibilità di 'costruire' uno Stato ideale, al fine di poter comprendere l'importanza di partecipare responsabilmente alla vita delle Istituzioni.

Gli studenti del Liceo Salvemini si sono, prima di tutto, interrogati sul tema e le sue declinazioni, cercando risposte e confrontandosi con alcuni filosofi del mondo antico (oggetto di studio del terzo anno di Liceo). In particolare hanno letto e analizzato alcuni testi platonici, soffermandosi sul Mito di Atlantide, nella versione presentata nel *Timeo*.

All'interno del testo hanno trovato interessanti spunti di riflessione, che li hanno aiutati ad individuare alcuni elementi imprescindibili per il buon funzionamento di uno Stato².

Hanno così deciso di realizzare il gioco *Lo Stato sono io*.

L'obiettivo del gioco è stato quello di costruire un modello di Stato ideale, partendo dalla domanda: "se Atlantide riemergesse oggi, come sarebbe? come la immagineresti?"

Nel gioco, organizzato a squadre, vengono utilizzate delle carte-simbolo, interamente realizzate e disegnate dagli studenti, che rappresentano i diversi elementi dello Stato: Settore primario, Settore secondario, Settore terziario, Esercito, Economia, Potere e politica, Istruzione, salute, Giustizia.

² Avendo presente la necessità di condividere il mito di Atlantide con ragazzi più piccoli, che non avevano mai studiato la filosofia, hanno pensato di realizzare un video da presentare come introduzione al Gioco.



Si richiamano qui sinteticamente le *Fasi del gioco*:

- a) Divisione della classe in 4 squadre
- b) Ogni squadra sceglie una carta e riflette su come realizzare nella sua “Atlantide” l’elemento presente sulla carta estratta (15 min)
- c) Ogni squadra sceglie una seconda carta e riflette su come realizzare nella sua “Atlantide” l’elemento presente sulla nuova carta estratta (15 min)
- d) Ogni squadra espone alle altre quanto elaborato (3 minuti a squadra)
- e) Ogni squadra organizza la propria “Atlantide”, in base alle seguenti indicazioni:
 - dare un nome;
 - descrivere lo stato ideale indicando tutti gli elementi presenti nelle carte-simbolo estratte;
 - inserire nella propria descrizione un elemento tra quelli indicati dalle altre squadre al punto d (20 minuti)
- f) Esposizione dei lavori (10 minuti a squadra)
- g) Attribuzione del punteggio in base ai seguenti criteri:
 - creatività
 - coerenza
 - cooperazione
 - capacità espositiva

Al termine del gioco si è svolto anche un breve debriefing, in cui tutti gli studenti, grandi e piccoli, si sono confrontati su punti di forza e di debolezza del gioco.





3. Giochiamo con la filosofia nella Scuola media, perché?

La scuola secondaria di primo grado rappresenta un importante momento di consolidamento della persona e di alcune competenze chiave, dallo sviluppo del pensiero critico, all'argomentazione, al problem solving, etc.

L'acquisizione di tali competenze non solo è richiesta dai Nuovi orientamenti per l'apprendimento, ma risulta indispensabile per un sereno passaggio alla Scuola Secondaria di secondo grado e per la formazione di cittadini attivi e consapevoli.

La pratica filosofica, non prevista per questo ordine di scuola, risulta, invece, particolarmente adeguata a studenti che 'traghettano' i propri saperi da un livello base ad un livello superiore, in cui sono richieste maggiore autonomia e consapevolezza.

La filosofia, da sempre ritenuta 'ancella' delle altre discipline, può rivestire un importante ruolo di 'ponte' tra i differenti linguaggi e i vari saperi.

Non ultima, l'insostituibile occasione che la pratica filosofica può offrire come stimolo negli studenti per quella *curiositas*, che induce a porsi domande e ad orientare lo sguardo oltre il proprio sé.

Filosofare è dia-logare, è abbandonare la logica del ripiegamento solipsistico in vista del confronto e della condivisione. Tutto questo è possibile se si realizzano laboratori di pratica filosofica nella Scuola secondaria di primo grado.

Sicuramente la filosofia non è materia curricolare, ma realizzare tali esperienze non è impossibile. Anzitutto è opportuno capire quale metodo possa essere più efficace per raggiungere gli obiettivi sperati. A nostro parere il metodo *Philosophia ludens* ha rappresentato una valida opportunità per far praticare la filosofia a dei giovani studenti di scuola secondaria di primo grado.

Il metodo PL, ha offerto, infatti, una opportunità per rispondere ai bisogni educativi, anche in contesti diversi.

Sarà cura del docente sperimentatore analizzare con attenzione il contesto in cui si deve operare, avere chiari gli obiettivi da raggiungere, per poi scegliere adeguatamente la tipologia di gioco da proporre.

Nella consapevolezza che la 'pratica filosofica' non sarà sistematica per i giovani studenti, bisogna fare in modo che la rapsodicità dell'intervento non si trasformi in un rapporto con la filosofia fugace e superficiale, ma in qualcosa che tras-formi e che apra orizzonti di senso.

Tra i 10 e 13 anni una esigenza imprescindibile è sicuramente quella di lavorare sulla costruzione del sé, con particolare riferimento all'appartenenza del singolo ad una comunità. A tale proposito, possiamo dire che la filosofia può sicuramente rappresentare un valido supporto nella maturazione delle competenze di cittadinanza. E ancora una volta il metodo *Philosophia ludens* può risultare particolarmente adeguato, in quanto metodo cooperativo, perché vede tra i suoi principali punti di forza il lavoro di squadra, la competizione che non esclude la negoziazione, l'attivazione di capacità dialogiche e critiche.

L'attivazione di laboratori di *Philosophia ludens* legati all'Educazione civica risultano, quindi, particolarmente efficaci, rappresentando una valida azione di supporto e di arricchimento per i docenti curricolari.

Tali laboratori possono essere realizzati secondo due differenti modalità:

- 1) il docente sperimentatore di *Philosophia ludens* che, in accordo, con il Cdc o con un docente referente propone le attività ludiche ad una o più classi
- 2) un gruppo di studenti di Liceo che, affiancati dal docente sperimentatore propongono ad una o più classi le attività di gioco.

Relativamente al punto 2, la prima domanda che ci si potrebbe porre è sicuramente come far incontrare studenti di ordini di scuole diversi?

La risposta è nel PCTO che offre questa arricchente opportunità.

Gli studenti di Liceo, guidati dall'insegnante di filosofia (che deve essere anche un docente sperimentatore del metodo *Philosophia ludens*) possono realizzare una attività di PCTO, legata alla pratica didattica che abbia come obiettivo quello di condurre dei laboratori filosofici nelle classi di scuola media.

È importante che gli studenti che devono condurre i laboratori abbiano già interiorizzato i contenuti da proporre, ma soprattutto abbiano sperimentato in più occasioni il metodo *Philosophia ludens*. Saranno, così, in grado di pensare e proporre un gioco, adeguato al contesto e ai bisogni degli studenti più giovani.

Dovranno, quindi, ovviamente preparati dal proprio docente, condurre l'attività ludica, realizzando una vera e propria pratica di apprendimento tra pari.

Giocare 'tra' e 'con' studenti, con soli pochi anni di differenza, produce un circolo virtuoso nell'apprendimento e nella maturazione delle competenze.

Gli studenti più grandi avranno l'opportunità di auto-formarsi e di sperimentare alcune azioni fondanti la didattica della ricerca e matureranno la consapevolezza che guidare un'attività ludica richiede 'serie' competenze.

Gli studenti più giovani, sentendosi guidati da ragazzi poco più grandi di loro, avvertiranno meno il senso di estraneità verso una disciplina non nota come la filosofia e per un tipo di pratica, quella ludica, probabilmente poco familiare.

