

## A piccoli passi verso la filosofia

### Meravigliarsi e domandare

*“Gli uomini hanno cominciato a filosofare a causa della meraviglia...”*

Aristotele, *Metafisica*, I

- Quando ti sei meravigliato per la prima volta? .....
- Di fronte a che cosa? .....
- Perché hai provato meraviglia? .....
- Quali domande o curiosità ti sono venute in mente? .....
- Quali altre emozioni hai provato? .....
- Che cosa suscita la tua meraviglia ora? .....

### A proposito di domande e risposte

*“Il domandare è più difficile del rispondere.[...] Un discorso che voglia far luce sulla cosa ha bisogno di aprirsi la via nella cosa mediante la domanda.”*

Hans-Georg Gadamer, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 2000

- *Domani sarò interrogato di matematica. Che noia...* - Furio ne è certo e vorrebbe rimandare quel momento a tutti i costi.
- *Non sarebbe più divertente stare dalla parte della maestra e fare le domande, anziché dover rispondere?*
- Sei d'accordo con Furio? .....
- Se fossi al posto della maestra, che cosa chiederesti ai tuoi compagni? .....

O ancora:

- *Non sarebbe più bello se non si dovessero conoscere per forza le risposte?*
- Sei d'accordo con Furio? .....
- Perché? .....

### A ogni domanda la sua risposta

Prova a rispondere a queste domande

- Quali sono i giorni della settimana? .....
- Quanto fa  $3 \times 15$ ? .....
- Che cos'è un verbo? .....
- Qual è la capitale della Germania? .....
- Chi ha inventato la lampadina? .....
- Che cos'è un bit? .....

Se non sai la risposta, che cosa fai per trovarla? .....

## **Una domanda, tante risposte**

Le risposte alle domande della filosofia non si trovano nei libri: lì puoi incontrare solo chi ha iniziato il viaggio della ricerca prima di te; non possono essere cercata in rete, non le conosce la tua maestra e neanche i tuoi genitori.

Le puoi trovare solo tu!

Non c'è una risposta giusta: sei libero di dare la tua risposta.

Non c'è una sola risposta: le risposte possono essere molte.

Però...la risposta non può essere data a caso.

Che cosa occorre?

Lo scoprirai cammin facendo

### Che l'avventura abbia inizio: l'identità nascosta

#### Sezione A

##### Il laboratorio filosofico

###### 1. La rete delle parole

Dopo la lettura del capitolo, fai l'esperimento del "fuori-dentro".

Le parole arrivano da fuori, ma entrano dentro di te e risuonano nella tua immaginazione e nella tua mente, dando vita a nuovi pensieri.

- Annota le parole che ti colpiscono di più.
- Perché le hai scelte? Prova a riflettere.
- Confronta le tue risposte con quelle dei compagni.

###### 2. Le domande

Immagina che la storia che hai letto/ascoltato sia come una mappa con tante strade che conducono in luoghi diversi, ma tutti importanti. Alcune sono ben visibili, altre nascoste, altre ancora potrebbero essere disegnate da te. Potresti smarrirti, ma se usi fantasia e ingegno riuscirai a trovare qualche cosa di inaspettato. Un modo per percorrere o disegnare queste strade potrebbe essere quello di fare delle domande, tutte quelle che il testo ti fa venire in mente.

- Quali domande vorresti porre a Igenius? .....
- Confrontati con i tuoi compagni e scegletene una: sarà la strada che percorrerete insieme. La nostra domanda è .....
- Provate a rispondere. Ricordate che non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, ma risposte diverse che possono andar bene per ciascuno di voi. Le risposte possibili sono .....
- Adesso confrontate le vostre risposte e scegletene una che sarà il luogo dove siete giunti insieme.

#### La nostra risposta è

.....,  
però ce ne potrebbero essere altre.

#### Sezione B

γνώθισεαυτόν (conosci te stesso)

Iscrizione nel tempio di Apollo a Delfi

##### 1. Interrogando la storia

- Secondo te, chi è Nefen? .....
- Te lo immagini giovane o vecchio? .....
- Perché? .....
- Vorresti essere come Nefen? .....
- Perché? .....
- Credi che si possa essere tante "persone" contemporaneamente? .....
- Che cosa potrebbero significare i cambiamenti di Nefen? .....
- Modifichereesti la storia? .....
- Se sì, in che modo? .....

## 2. Il problema filosofico

### • CHI SONO IO?

- a. Rispondi alla domanda "chi sono io?" con cinque parole e senza usare il tuo nome proprio .....
- b. Chi è il tuo compagno di banco? Rispondi alla domanda con cinque parole e senza usare il suo nome proprio .....
- c. Scambiatevi le risposte. Ti riconosci nella risposta data dal tuo compagno? .....
- d. Tra le parole utilizzate per esprimere chi sei, ce ne sono alcune che collegano te ad altre persone? ..... Quali? .....
- e. Hai scoperto qualche cosa di interessante? ..... Che cosa? .....
- f. Prova a riflettere su quanto hai scoperto: che considerazioni potresti fare? .....

### Adesso prova a dare una definizione di te stesso

.....

### • IO SONO SEMPRE IO?

1. Rispondi alle seguenti domande:
  - Se avessi un nome diverso dal tuo, ti sentiresti diverso? .....
  - Pensi di essere lo stesso di ieri? .....
  - Pensi che domani sarai lo stesso di oggi? ..... Perché? .....
  - Vorresti essere diverso da come sei? .... Perché? .....
  - Pensi di poter essere tante "persone" contemporaneamente come Nefen? ... Perché? .....
2. Mettiti in cerchio con i tuoi compagni e a turno rispondete a queste domande:
  - Io sono uguale a tutti gli altri perché .....
  - Io sono diverso da tutti gli altri perché .....
  - Io, quindi, sono io e non sono gli altri perché .....

### Secondo te, che cosa ti fa essere ciò che sei?

.....

## Sezione C

### 1) L'esperimento mentale

#### **Tabula rasa**

Immagina di svegliarti un giorno e di non ricordarti più nulla della tua vita. Sai chi sei, ma non hai più memoria del tuo passato.

- Che cosa proveresti? .....
- Se ritrovassi il diario segreto al quale avevi affidato tutti i tuoi pensieri, le emozioni e i fatti che ti sono capitati, avresti voglia di ritornare a essere quello che eri oppure vorresti cambiare? .....
- Vorresti modificare qualche cosa della tua vita trascorsa oppure vorresti essere un altro bambino?
- E se modificassi qualche cosa della tua vita, pensi che saresti lo stesso? .....

## Il pianeta parallelo

Immagina che su un altro pianeta esista un bambino uguale a te: stesso nome, stessa età, stesso colore di capelli e di occhi, stesso tutto. Anche i suoi genitori sono uguali ai tuoi, ha gli stessi amici che hai tu e si comporta esattamente come te.

- Se lo incontrassi, che cosa gli diresti? .....
- Pensi che potreste diventare amici? .....
- Perché? .....
- Che cosa faresti per diventare suo amico? .....

## 2) Il gioco filosofico

### Alla ricerca dell'identità nascosta

Prova a fare questo gioco con i tuoi compagni. Scegli un gruppo di amici con cui sei molto affiatato e che ti conoscono bene, così come tu conosci loro. Scrivete il vostro nome su un foglietto. Inserite tutti i foglietti in una scatola ed estraetene uno a testa. Da questo momento dovete assumere "l'identità" del compagno il cui nome è scritto foglietto. L'obiettivo del gioco è scoprire l'identità degli altri. Come? Ponendo a turno un massimo di 5 domande ai partecipanti. Vince chi ha individuato più identità.

Riflessione dopo il gioco

- Sono in molti ad aver indovinato l'identità degli altri? .... Secondo te, perché? .....
- Che cosa hai provato nell'assumere l'identità dell'altro? .....
- Che cosa ti ha fatto capire? .....

## Capitolo II

### La spedizione a *Bosco Oscuro*

#### Sezione A

#### Il laboratorio filosofico

##### 1. La rete delle parole

Dopo la lettura del capitolo, fai l'esperimento del "fuori-dentro".

Le parole arrivano da fuori, ma entrano dentro di te e risuonano nella tua immaginazione e nella tua mente, dando vita a nuovi pensieri.

- a. Annota le parole che ti colpiscono di più.
- b. Perché le hai scelte? Prova a riflettere.
- c. Confronta le tue risposte con quelle dei compagni.

##### 2. Le domande

Immagina che la storia che hai letto/ascoltato sia come una mappa con tante strade che conducono in luoghi diversi, ma tutti importanti. Alcune sono ben visibili, altre nascoste, altre ancora potrebbero essere disegnate da te. Potresti smarrirti, ma se usi fantasia e ingegno riuscirai a trovare qualche cosa di inaspettato. Un modo per percorrere o disegnare queste strade potrebbe essere quello di fare delle domande, tutte quelle che il testo ti fa venire in mente.

- a. Quali domande vorresti porre a Igenius? .....
- b. Confrontati con i tuoi compagni e sceglietene una: sarà la strada che percorrerete insieme. La nostra domanda è .....
- c. Provate a rispondere. Ricordate che non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, ma risposte diverse che possono andar bene per ciascuno di voi. Le risposte possibili sono .....
- d. Adesso confrontate le vostre risposte e sceglietene una che sarà il luogo dove siete giunti insieme.

#### La nostra risposta è

..... ,  
però ce ne potrebbero essere altre.

**1. Interrogando la storia**

- a. Chiudi gli occhi e immagina di trovarti nella grande biblioteca: come ti appare la disposizione dei libri? .....
- b. Mentre stai camminando lungo uno dei corridoi, t'imbatti in una catasta di libri disposti alla rinfusa: come pensi di sistemarli? ..... Perché?
- c. Quale potrebbe essere il motivo per cui nessuno degli studiosi riesce a capire il modo in cui sono posizionati i libri? .....
- d. Secondo te, il sistema per disporre i libri è stato escogitato dal bibliotecario oppure esisteva già e lui è stato il primo a decifrarlo? .....
- e. Nel secondo caso, come potrebbe esserci riuscito? .....
- f. Se ogni bibliotecario utilizzasse un metodo diverso per sistemare i libri, che cosa potrebbe succedere? .....
- g. Se fossi tu il bibliotecario, che cosa faresti? .....

**2. Il problema filosofico**• **ORDINE O CAOS?**

- a. Se dico "ordine, ordinato", a che cosa pensi? .....
- b. Leggi le seguenti frasi in cui viene utilizzato il termine "ordine":
  - i libri della biblioteca sono disposti secondo un ordine;
  - metti ordine tra le tue idee se ti vuoi far capire;
  - per eseguire correttamente l'addizione, metti in colonna i numeri rispettando l'ordine delle unità e delle decine;
  - la mia cameretta è sempre in ordine.

Alla luce degli esempi riportati, **ordine significa** .....

- c. Se dico "caos, caotico", a che cosa pensi? .....
- d. Caos e caso sono la stessa cosa? Prima di rispondere, prova a completare le frasi seguenti inserendo la parola che ritieni più adatta tra caos e caso:
  - nella stanza di Pietro c'è un gran .... ;
  - Lucia ha disposto i birilli a ..... ;
  - non mettere a posto nulla perché nel mio .... io trovo tutto;
  - inutile fare calcoli per capire chi sarà interrogato dalla maestra perché sta andando a ..... ;

**Caos, dunque, significa** .....

**Caso, dunque, significa** .....

• **IL MONDO È ORDINATO O CAOTICO?**

- a. Osserva il movimento delle nuvole nel cielo e prova a descriverlo .....
- b. Ora descrivi il movimento delle onde del mare che si infrangono sulla spiaggia .....
- c. Le due situazioni hanno qualche cosa in comune? .....
- d. In una stanza buia, accendi una piccola lampada e osserva il fluttuare della polvere all'interno del raggio luminoso: come ti appare il suo movimento? .....
- e. Ti è mai capitato di osservare la neve che scende? Come si muovono i fiocchi di neve? .....
- f. Le due situazioni hanno qualcosa in comune? .....
- g. Fai un esperimento: cerca in rete un video sulla vita di un formicaio. Come si muovono le formiche? .....
- h. Ora disegna su un foglio il movimento delle formiche che hai osservato: seguono dei percorsi precisi o ti sembra che procedano a caso? .....
- i. Confronta il tuo disegno con quelli dei tuoi compagni. Che riflessioni vi vengono in mente? .....
- j. Ultimo esperimento: inventa una breve storia che abbia come protagonista il cielo. Nella storia descrivi le seguenti condizioni atmosferiche: sereno/nuvoloso/soleggiato/piovoso/ventoso, dando a esse l'ordine che preferisci o che meglio si adatta al tuo racconto. Confronta la tua storia con quella dei tuoi compagni: avete tutti descritto la stessa sequenza temporale delle condizioni atmosferiche? Oppure avete utilizzato diverse combinazioni? Che cosa ne potresti concludere? .....

Sulla base delle tue osservazioni, che caratteristiche attribuiresti ai fenomeni naturali?  
.....

**In che modo risponderesti alla domanda iniziale?**  
.....

**Sezione C**

**1) L'ESPERIMENTO MENTALE**

**Pazze stagioni**

Immagina che uno scienziato abbia creato un marchingegno portentoso in grado di alterare il ciclo delle stagioni. Improvvisamente tutto cambia: si passa dall'autunno all'estate e dalla primavera all'inverno.

Che cosa potrebbe accadere?

- alla vegetazione .....

- agli animali .....

- agli uomini .....

Che cosa ne potresti concludere? .....

## 2) IL GIOCO FILOSOFICO:

### Un disordine ordinato

Leggi il seguente testo:

E' csoa ntoa che il vreo oridne è qeullo che noi stsesi daimo al norsto cnofsuo mnode.

Prova a leggere la frase lettera per lettera. Che cosa significa? .....

Adesso leggila tutta di seguito: che cosa cambia? .....

Perché si parla di "disordine ordinato"? .....

Ora che hai capito come funziona, divertiti a scrivere altre frasi "disordinatamente ordinate".

.....

### Disegna le idee

Disegna un dado, una scacchiera e una nuvola di fumo. Ora associa a ciascuna di queste immagini una di queste idee.

Ordine, caso e caos.

Perché hai operato quest'associazione? .....

Ora prova tu a trovare delle immagini alle quali associare ordine, caso e caos.

**"Operazione segugio": l'ombra di Socrate**

**Sezione A**

**Il laboratorio filosofico**

**1. La rete delle parole**

Dopo la lettura del capitolo, fai l'esperimento del "fuori-dentro".

Le parole arrivano da fuori, ma entrano dentro di te e risuonano nella tua immaginazione e nella tua mente, dando vita a nuovi pensieri.

- a. Annota le parole che ti colpiscono di più.
- b. Perché le hai scelte? Prova a riflettere.
- c. Confronta le tue risposte con quelle dei compagni.

**2. Le domande**

Immagina che la storia che hai letto/ascoltato sia come una mappa con tante strade che conducono in luoghi diversi, ma tutti importanti. Alcune sono ben visibili, altre nascoste, altre ancora potrebbero essere disegnate da te. Potresti smarrirti, ma se usi fantasia e ingegno riuscirai a trovare qualche cosa di inaspettato. Un modo per percorrere o disegnare queste strade potrebbe essere quello di fare delle domande, tutte quelle che il testo ti fa venire in mente.

- a. Quali domande vorresti porre a Igenius? .....
- b. Confrontati con i tuoi compagni e sceglietene una: sarà la strada che percorrerete insieme. La nostra domanda è .....
- c. Provate a rispondere. Ricordate che non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, ma risposte diverse che possono andar bene per ciascuno di voi. Le risposte possibili sono .....
- d. Adesso confrontate le vostre risposte e sceglietene una che sarà il luogo dove siete giunti insieme.

**La nostra risposta è**

..... ,  
però ce ne potrebbero essere altre.

*Non sempre le cose sono come sembrano, il loro primo aspetto inganna molti.*  
**(Fedro)**

### 1. Interrogando la storia

a. Nel racconto si parla di cose che appaiono diverse da ciò che sono in realtà. Quali?

- ..... che appare come .....
- ..... che appare come .....

b. Alla fine della storia la mamma e il bambino vedono una processione di luci. Sono ciò che appaiono? A che cosa potrebbero corrispondere?

- ha ragione la mamma: le luci sono ..... perché .....
- ha ragione il bambino: le luci sono ..... perché .....
- oppure ..... perché .....
- Perché la mamma, rispondendo alla domanda del bambino, dice: *"Forse sì, amore mio. Domani alla luce del sole vedremo"*? .....

c. Modifichereesti il finale della storia? .....

d. Se sì, in che modo? .....

### 1. Il problema filosofico

#### • CHE COSA ESISTE? CHE COS'È REALE?

a. Completa le seguenti affermazioni, scegliendo l'espressione che ti sembra più appropriata tra "esiste" e "è reale":

- un fiore .....
- la tua ombra .....
- un libro .....
- la tua immagine riflessa nello specchio .....

b. Alla luce degli esempi precedenti, secondo te potrebbe esserci una differenza tra esistenza e realtà? .....

**Adesso prova a scrivere quali caratteristiche, secondo te,  
dovrebbe avere ciò che tu consideri reale**

.....

## IL MONDO E' COME APPARE?

- a. Prova a sostituire al verbo “apparire” un altro termine
- Mi piacerebbe molto apparire in un film .....
  - Il cane è apparso così all'improvviso che io mi sono spaventato .....
  - A te interessa solo apparire .....
  - Ieri il mio amico mi è apparso molto triste .....
  - Per poter attraversare la strada deve apparire il verde .....
  - L'età antica ha avuto inizio con l'apparire della scrittura .....
  - Il cielo appare ora di un colore ora di un altro .....

Quale tra questi diversi significati ti sembra più appropriato al racconto appena letto? .....

b. Ti è mai capitato di vedere qualcosa e poi scoprire che non è veramente come l'hai visto?

.....

c. Se sì, fai alcuni esempi: .....

d. Come te lo spieghi? .....

**“Le apparenze sono ingannevoli oppure corrispondono alla realtà?”**

.....

## Sezione C

### 1) L'esperimento mentale

#### Oltre lo squarcio

Immagina di essere nato e di essere sempre vissuto all'interno di un grande palazzo con tante stanze, scaloni e terrazze. La tua esistenza scorre serena in questo luogo, dove hai tutto quello che ti può servire. Tu non sai che questo palazzo è posto all'interno di un'enorme semisfera azzurra blu che lo isola dall'esterno e sei convinto che il mondo sia tutto lì: chiami cielo la grande cupola celeste che vedi, chiami sole la luce abbagliante che si accende la mattina e si spegne la sera.

Un giorno, guardando in alto, intravedi un piccolo squarcio in quello che chiami cielo.

- Come reagisci? .....
- Secondo te, che cosa potrebbe essere? .....
- Che cosa fai? .....
- E poi, che cosa potrebbe succedere? Continua tu .....

## 2) Il gioco filosofico

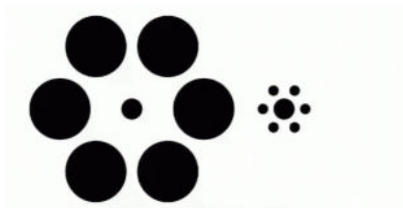
### Occhio alla realtà

Osserva l'immagine (una donna ripresa di spalle con il braccio alzato di fronte ad una strada; dall'altra parte della strada c'è un uomo che tiene per mano un bambino e in mezzo delle auto che passano, tra cui un taxi.)

- Secondo te, perché la donna nella foto ha il braccio alzato? .....
- Confronta la tua risposta con quella dei tuoi compagni; se non avete risposto nello stesso modo, che spiegazione potresti darle? .....
- Se ti venisse detto che la donna è la mamma del bambino che sta dall'altra parte della strada, risponderesti sempre allo stesso modo? .... E i tuoi compagni? ....
- Che cosa è cambiato rispetto a prima? .....
- Che cosa ne concludi? .....

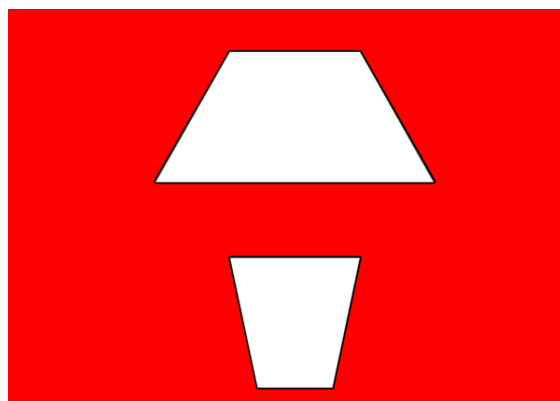
### Non illudiamoci troppo

a) Osserva attentamente le immagini sottostanti e non farti ingannare dalle...apparenze!



I due puntini centrali delle due figure hanno la stessa dimensione?  
.....

Quale dei due trapezi ha il lato superiore più lungo? ....

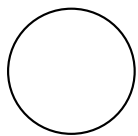


b) Confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni. Se non avete risposto nello stesso modo, che spiegazione potresti darle? .....

## Disegna le idee

Prova a disegnare delle figure che potrebbero essere tante cose.

Esempio:



una palla  
la terra  
un buco  
un bottone....

Confronta i tuoi disegni con quelli dei tuoi compagni.

Avete realizzato disegni simili? .....

Che cosa ne deduci? .....

#### Sezione A

#### Il laboratorio filosofico

##### 1. La rete delle parole

Dopo la lettura del capitolo, fai l'esperimento del "fuori-dentro".

Le parole arrivano da fuori, ma entrano dentro di te e risuonano nella tua immaginazione e nella tua mente, dando vita a nuovi pensieri.

- a. Annota le parole che ti colpiscono di più.
- b. Perché le hai scelte? Prova a riflettere.
- c. Confronta le tue risposte con quelle dei compagni.

##### 2. Le domande

Immagina che la storia che hai letto/ascoltato sia come una mappa con tante strade che conducono in luoghi diversi, ma tutti importanti. Alcune sono ben visibili, altre nascoste, altre ancora potrebbero essere disegnate da te. Potresti smarrirti, ma se usi fantasia e ingegno riuscirai a trovare qualche cosa di inaspettato. Un modo per percorrere o disegnare queste strade potrebbe essere quello di fare delle domande, tutte quelle che il testo ti fa venire in mente.

- a. Quali domande vorresti porre a Igenius? .....
- b. Confrontati con i tuoi compagni e sceglietene una: sarà la strada che percorrerete insieme. La nostra domanda è .....
- c. Provate a rispondere. Ricordate che non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, ma risposte diverse che possono andar bene per ciascuno di voi. Le risposte possibili sono .....
- d. Adesso confrontate le vostre risposte e sceglietene una che sarà il luogo dove siete giunti insieme.

#### La nostra risposta è

..... ,  
però ce ne potrebbero essere altre.

**1. Interrogando la storia**

- a. Perché la piccola stella è tanto triste? Di che cosa sente la mancanza? .....
- b. Secondo te, che cosa significa l'espressione usata dalla stella: "Le cose del cielo non possono confondersi con quelle della Terra"? .....
- c. Il lupo è d'accordo con quest'affermazione? ..... Perché? .....
- d. Secondo te, che cosa significa l'espressione usata dal lupo: "... ma rimanere qui potrebbe non essere così senza senso come credi"? .....
- e. Quale effetto ha prodotto la presenza della stella sul prato circostante? .....
- f. Che cosa potrebbe significare l'effetto che hai ora descritto? .....
- g. Secondo te, la stella sarà triste per sempre? ..... Perché? .....
- h. Modifichereesti il finale della storia? .....
- i. Se sì, in che modo? .....

**2. Il problema filosofico****1. HO UN RUOLO NEL MONDO?**

Che cosa significa il termine "ruolo"? Prova a scoprirlo sostituendo a questo termine dei sinonimi:

- La maestra è entrata di ruolo quest'anno .....
- Nel gioco del calcio il ruolo del portiere è fondamentale .....
- Nella recita di fine anno Giovanni ha interpretato il ruolo del mago .....
- Quello del genitore è un ruolo importante .....

Adesso cerca di immedesimarti nella situazione seguente:

- Fai parte di una squadra di pallavolo in cui tutti hanno lo stesso ruolo: giocano in difesa. Che cosa potrebbe accadere? .....
- Se tu fossi l'allenatore, che cosa faresti? .....
- In che modo spiegheresti le tue decisioni ai componenti della squadra? .....
- Se a te piacesse avere il ruolo di schiacciatore e ti venisse chiesto di giocare come difensore, che cosa proveresti? .....
- Perché? .....
- Nella vita di tutti i giorni, tu pensi di avere un ruolo? ..... Quale?
  - In famiglia .....
  - A scuola .....
  - Con gli amici .....
  - .....

## 2. IL SENSO DELLA VITA

Che cosa significa l'espressione "avere senso"? Prova a scoprirlo sostituendola con espressioni simili:

- Ha senso fare qualche sacrificio per raggiungere la meta .....
- Quello che stai dicendo non ha senso .....
- Avrebbe avuto senso fare i compiti in preparazione della verifica .....

Hai mai sentito l'espressione: "Il senso della vita"? ..... Che cosa potrebbe significare? .....

- Secondo te, la vita di un'ape ha un senso? ..... Se sì, quale potrebbe essere?  
.....

- E quello di un fiore selvatico? .....

- Confronta la tua risposta con quella dei tuoi compagni e individuate insieme le risposte comuni  
.....

- Divertiti a cercare su internet il ruolo di un fiore selvatico nell'ecosistema. Coincide con le vostre risposte? .....

- Ti meraviglia ciò che hai trovato? .... Perché? .....

- Se qualcuno ti chiedesse: "sai dirmi qual è il senso della tua vita?", tu che cosa risponderesti? Prova a scriverlo su un foglietto. Poi ripiega il foglietto, senza scrivere il tuo nome, e inseriscilo in una scatola. Chiedi ai tuoi compagni di fare lo stesso. Agita la scatola, estrai ad uno ad uno i vari foglietti e scrivi l'elenco delle risposte:

- .....
- .....
- .....

- Ci sono delle risposte uguali o simili? Se sì, quali? .....

- Che cosa pensi delle risposte date dai tuoi compagni? .....

- Adesso risponderesti in modo diverso alla domanda: "che senso ha la tua vita?" .....

## 1) IL GIOCO FILOSOFICO

## Giocando al lupo e alla stellina

*"Nelle notti serene, quando la falce della luna disegna un arco d'argento nel cielo e il silenzio avvolge ogni cosa, è possibile che accadano eventi straordinari.*

*Quella notte tutti stavano riposando: gli animali nelle loro tane e gli uomini nelle loro case immerse nel buio. Una grande quiete regnava su valli, alberi e distese d'erba. All'improvviso accadde l'impensabile: ..."*

Ora tocca a te continuare la storia insieme ai tuoi compagni.

Preparazione del gioco:

1. Prima di iniziare a giocare, procuratevi:

- un cartoncino A3 da cui ricavare 21 carte di varia tipologia: carta evento; carta azione; carta emozione; carta sorpresa. Di seguito, il messaggio da riportare su ogni carta:

Carta evento	Carta azione	Carta emozione	Carta sorpresa
Eclissi di luna	Il lupo raduna gli animali del bosco	curiosità	chiedo aiuto a ....
Pioggia di stelle cadenti	La stella chiama le sue sorelle	tristezza	inserisco un nuovo personaggio ...
Si solleva un gran vento	Il lupo chiama l'aquila reale	allegria	usa un/o oggetto/strumento a tua scelta
Scoppia un incendio	Un viandante si smarrisce nella foresta	rabbia	
	Il lupo e la stella si incontrano	paura	
	il lupo e la stella litigano	sorpresa	
		soddisfazione	
		noia	

- un quaderno o dei fogli di carta su cui scrivere la storia

- un dado.

2. Dividetevi in due squadre. A ognuna viene assegnato a sorte, con il lancio del dado, uno dei due personaggi della storia: lupo o stella.

3. Ogni squadra deve decidere il ruolo da attribuire al proprio personaggio, scegliendolo tra quelli sotto indicati:

- per il lupo:
  - a) difensore della foresta
  - b) amico della stella
  - c) nemico della stella
- per la stella:
  - a) illuminare il cielo notturno
  - b) illuminare il sentiero del viandante o la rotta del marinaio
  - c) rendere il mondo più bello.

Svolgimento del gioco:

Dividete le carte in quattro mazzi secondo la loro tipologia. Il gioco inizia con una carta evento, estratta dalla squadra che interpreta il personaggio della stella. Dopo aver letto il messaggio della carta, la squadra comincia a creare la storia. Segue l'altra squadra che sceglie il tipo di carta preferito per continuare il racconto. Le squadre proseguono a turno e creano nuove situazioni, tenendo conto dei messaggi delle carte estratte. Il gioco finisce a esaurimento delle carte. L'ultima squadra a giocare deve creare la conclusione della storia.

Riflessione dopo il gioco per ciascun giocatore:

- a) Perché, insieme ai tuoi compagni, hai scelto proprio quel ruolo? .....
- b) Questo ruolo si è modificato nel corso della storia in seguito alle carte che vi sono capitate? ..... Se sì, che cosa ha determinato tale cambiamento? .....
- c) Che cosa hai provato di fronte al cambiamento? .....
- d) Se avessi la possibilità di sostituire o eliminare una carta che vi è capitata, quale sceglieresti e come proseguiresti la storia? .....
- e) Tra i ruoli indicati, quale/i non avresti mai scelto? ..... Perché? .....

## Capitolo V

### Giallo in cucina: che fine hanno fatto le uova?

#### 1. La rete delle parole

Dopo la lettura del capitolo, fai l'esperimento del "fuori-dentro".

Le parole arrivano da fuori, ma entrano dentro di te e risuonano nella tua immaginazione e nella tua mente, dando vita a nuovi pensieri.

- Annota le parole che ti colpiscono di più.
- Perché le hai scelte? Prova a riflettere.
- Confronta le tue risposte con quelle dei compagni.

#### 2. Le domande

Immagina che la storia che hai letto/ascoltato sia come una mappa con tante strade che conducono in luoghi diversi, ma tutti importanti. Alcune sono ben visibili, altre nascoste, altre ancora potrebbero essere disegnate da te. Potresti smarrirti, ma se usi fantasia e ingegno riuscirai a trovare qualche cosa di inaspettato. Un modo per percorrere o disegnare queste strade potrebbe essere quello di fare delle domande, tutte quelle che il testo ti fa venire in mente.

- Quali domande vorresti porre a Igenius? .....
- Confrontati con i tuoi compagni e sceglietene una: sarà la strada che percorrerete insieme. La nostra domanda è .....
- Provate a rispondere. Ricordate che non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, ma risposte diverse che possono andar bene per ciascuno di voi. Le risposte possibili sono .....
- Adesso confrontate le vostre risposte e sceglietene una che sarà il luogo dove siete giunti insieme.

#### La nostra risposta è

..... ,  
però ce ne potrebbero essere altre.

#### Sezione B

*Vita e morte sono una cosa sola,  
così come sono tutt'uno il fiume e il mare.*

Kahlil Gibran, *Il profeta*, Feltrinelli, Milano 2013

#### 1. Interrogando la storia

- Perché il fiore dell'ibisco si arrabbia con l'ulivo? .....
- Sei d'accordo con l'ibisco? ..... Perché? .....
- Secondo te, che cosa intende l'ulivo quando parla di "piccolo miracolo"?  
.....
- Secondo te, che cosa potrebbero rappresentare i semi dell'ibisco? .....
- Che cosa potrebbe aver risposto l'ulivo alla domanda dell'ibisco: "E sarà merito mio?"  
.....

## 2. Il problema filosofico

Descrivi il ciclo di vita

- di una pianta: (fase 1) ..... (fase 2) ..... (fase 3) ..... (fase 4) .....
- di un animale: (fase 1) ..... (fase 2) ..... (fase 3) ..... (fase 4) .....
- di un uomo: (fase 1) ..... (fase 2) ..... (fase 3) ..... (fase 4) .....
- o Ci sono delle differenze tra pianta, animale e uomo? ....
- o Rifletti sulla risposta che hai dato: che cosa ti suggerisce? ...
- o Potresti dire che la nascita fa parte del ciclo di vita? ....
- o E la morte? .....
- o Ora osserva una pianta secca: noti la presenza di segni di vita? ....
- o A che cosa ti fa pensare? .....
- o Ricorda l'osservazione di Allegra a proposito delle uova "scomparse": è possibile che dal composto cremoso si possa ritornare alle uova? .....
- o Perché? .....

Ora prova a rispondere al seguente quesito: qual è la domanda filosofica di questa sezione?

(in stampatello) .....

Rifletti su quanto hai scritto: quali sono i tuoi pensieri e le tue emozioni a questo proposito?

.....

### • CI PUO' ESSERE INIZIO SENZA FINE O FINE SENZA INIZIO?

a. Conosci le fasi di formazione di una farfalla? .... In caso negativo, cerca l'informazione su internet ed elenca la successione seguendo lo schema sottostante.

Fase 1	Inizio fase 1	uovo
	Fine fase 1	.....
Fase 2	Inizio fase 2	.....
	Fine fase 2	.....
Fase 3	Inizio fase 3	crisalide
	Fine fase 3	.....
Fase 4	Inizio fase 4	.....
	Fine fase 4	.....

- o Ci sono fasi coincidenti? Se sì, quali? .....
- o E' possibile, ad esempio, saltare "Fine fase 2" per passare a "Inizio fase 3"? .....
- o Quali riflessioni potresti fare su quanto hai osservato? .....

• **TUTTO FINISCE?**

a. Leggi i seguenti testi:

<p><i>Per fare un tavolo ci vuole il legno, per fare il legno ci vuole l'albero, per fare l'albero ci vuole il seme, per fare il seme ci vuole il frutto, per fare il frutto ci vuole il fiore: per fare un tavolo ci vuole un fiore.</i> Gianni Rodari, <i>Che cosa ci vuole</i>, da <i>Filastrocche in cielo e in terra</i>, Einaudi, Torino 1996.</p>	<p><i>E' una giostra che va questa vita che Gira insieme a noi e non si ferma mai E ogni vita lo sa che rinascerà In un fiore che fine non ha.</i> Tim Rice, <i>Il cerchio della vita</i> dalla colonna sonora del film <i>Il Re Leone</i></p>
--	--

- Secondo te, questi testi danno una risposta alla domanda? .....
- In che modo? .....
- Tu come risponderesti? .....

• **E DOPO?**

Leggi questo passaggio dalla poesia “Qualcuno muore” dello scrittore francese Benoit Marchon:

*Qualcuno muore ed è come se una porta si chiudesse.  
Ma se fosse una porta dietro la quale si aprono nuovi paesaggi?*  
(Benoit Marchon, *Qualcuno muore* da *Nel mondo ci sono ...*, EDT Giralangolo, Torino 2012)

Secondo te, quale ipotesi pone lo scrittore nel secondo verso?

.....

Tu come risponderesti alla domanda? ....  
Perché? .....

Prova a continuare la poesia, seguendo i tuoi pensieri e le tue emozioni.

.....  
.....  
.....

## Sezione C

### 1) L'esperienza mentale

#### L'isola senza tempo

Immagina di approdare in un'isola in mezzo all'oceano, in cui – non si sa per quale motivo - nessuno nasce più e nessuno muore più. Prova a pensare come si potrebbe svolgere la vita degli abitanti dell'isola, annotando di seguito le conseguenze desiderabili e quelle non desiderabili:

NON NASCE PIU' NESSUNO		NON MUORE PIU' NESSUNO	
PRO	CONTRO	PRO	CONTRO

Se potessi intervenire per modificare la situazione, che cosa faresti? .....

Perché? .....

### 2) Il gioco filosofico

#### Disegna le idee

Se ti chiedessero di utilizzare una figura geometrica per rappresentare la vita, che cosa sceglieresti tra:

- un cerchio?
- una linea che ha inizio e fine?
- una spirale?

Perché? ..... Prova a descrivere che cosa esprime la figura che hai scelto:

.....

.....

Confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni.

### Città di levante o città di ponente?

#### Sezione A

#### Il laboratorio filosofico

##### 1. La rete delle parole

Dopo la lettura del capitolo, fai l'esperimento del "fuori-dentro".

Le parole arrivano da fuori, ma entrano dentro di te e risuonano nella tua immaginazione e nella tua mente, dando vita a nuovi pensieri.

- a. Annota le parole che ti colpiscono di più.
- b. Perché le hai scelte? Prova a riflettere.
- c. Confronta le tue risposte con quelle dei compagni.

##### 2. Le domande

Immagina che la storia che hai letto/ascoltato sia come una mappa con tante strade che conducono in luoghi diversi, ma tutti importanti. Alcune sono ben visibili, altre nascoste, altre ancora potrebbero essere disegnate da te. Potresti smarrirti, ma se usi fantasia e ingegno riuscirai a trovare qualche cosa di inaspettato. Un modo per percorrere o disegnare queste strade potrebbe essere quello di fare delle domande, tutte quelle che il testo ti fa venire in mente.

- a. Quali domande vorresti porre a Igenius? .....
- b. Confrontati con i tuoi compagni e sceglietene una: sarà la strada che percorrerete insieme. La nostra domanda è .....
- c. Provate a rispondere. Ricordate che non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, ma risposte diverse che possono andar bene per ciascuno di voi. Le risposte possibili sono .....
- d. Adesso confrontate le vostre risposte e sceglietene una che sarà il luogo dove siete giunti insieme.

#### La nostra risposta è

..... ,  
però ce ne potrebbero essere altre.

## Sezione B

*Un giorno Alice arrivò a un bivio sulla strada e vide lo Stregatto sull'albero.  
"Che strada devo prendere?" chiese. La risposta fu una domanda:  
"Dove vuoi andare?"*

Lewis Carroll, *Le Avventure di Alice nel paese delle meraviglie*, Rizzoli, Milano 2011

### 1. Interrogando la storia

- a. Secondo te, quali potrebbero essere le ragioni per cui Gualtieri decide di proseguire verso la città di ponente? .....
- b. Quali i motivi per cui alcuni suoi compagni decidono di rimanere nella città di levante? .....
- c. Tu come ti saresti comportato?
- d. Perché? .....
- e. Secondo te, se Gualtieri fosse stato diverso da come è - più giovane o più anziano, più magro o più grasso - che cosa avrebbe fatto? .....
- f. Se invece di essere un esploratore, fosse stato un contadino o un commerciante o un artigiano si sarebbe comportato nello stesso modo? .....
- g. Perché secondo te? .....
- h. E se fosse stato solo e non in compagnia? .....
- i. E se avesse saputo che nella città di ponente c'era un labirinto, che cosa avrebbe fatto?.....
- j. Inventi il finale della storia, cercando di spiegare la tua scelta .....

### 2. Il problema filosofico

#### • CHE COSA SIGNIFICA SCEGLIERE?

Immagina di aver smarrito la strada e di trovarti inaspettatamente in mezzo a un bosco. Non hai lo smartphone, né una mappa dei sentieri e neanche una bussola. Nel tuo zaino, solo una borraccia piena d'acqua e due panini. Qual è la tua prima reazione? .....

Soffermandoti, poi, sulla situazione in cui sei, cerchi di trovare una soluzione e ti vengono in mente diverse possibilità. Riportale in tabella, considerandone i pro e i contro.

Possibilità n. 1		Possibilità n. 2		Possibilità n. 3	
Perché sì	Perché no	Perché sì	Perché no	Perché sì	Perché no

Quale via sceglieresti? .....

Confronta la tua prima reazione con la scelta finale: coincidono? ....

Se non coincidono, perché hai cambiato idea? .....

**Scegliere, dunque, significa** .....

- **QUALI SONO I CRITERI DELLA SCELTA?**

Ripensa a Gualtieri e alla sua decisione di andarsene dalla città "dei comandi". Secondo te, sarebbe rimasto lì, se avesse visto:

- un tesoro? .....
- una principessa in pericolo che lo invocava per essere salvata? .....

Perché? .....

Tu saresti rimasto nella città "dei comandi", solo se avessi visto .....

Perché? .....

Dunque, la nostra scelta può cambiare? .....

- **SONO LIBERO DI SCEGLIERE?**

Sei sempre sicuro di scegliere? Immedesimati nelle situazioni riportate sotto e prova a riflettere:

- Mamma, desidero tanto quel cellulare che fa le foto bellissime. Me lo compri?
- Ho deciso di andare anche io in piscina perché tutti i miei amici praticano il nuoto.
- Ho deciso di aggrapparmi a quello scoglio, altrimenti l'onda mi avrebbe travolto.
- Ho deciso di studiare per essere promosso.
- Desideravo tanto conoscere i figli dei vicini di casa e ho deciso di andare a trovarli.
- Ho deciso di restare a casa a leggere il mio fumetto preferito, anche se gli amici mi hanno proposto di andare al mare con loro.
- Ho deciso di andare al mare con gli amici, anche se ho dovuto interrompere sul più bello il mio libro di avventure.

Quando la scelta è stata veramente libera? .....

Perché? .....

Quali considerazioni potresti fare? ..... Confrontati con i tuoi compagni.

## Sezione C

### 1) L'esperienza mentale

#### A capo di Colorandia

Ipotizziamo che la popolazione di Colorandia sia divisa in gruppi in base ai colori: i Gialli vorrebbero che tutte le cose fossero gialle, gli Arancioni vorrebbero che tutto fosse arancione, i Marroni tutto marrone e così via. Attualmente, al governo della città ci sono gli Iridiani, che, proprio perché amano tutti i colori, lasciano a ciascuno la libertà di decidere che colore utilizzare. Un giorno però i Grigi s'impadroniscono del potere e impongono a tutti di vestirsi di grigio, di dipingere la propria casa di grigio, di usare oggetti grigi, sostenendo che il grigio è il colore migliore per nascondersi dai nemici e per garantire una perfetta uguaglianza (tutti ugualmente grigi).

- Se tu fossi un abitante di Colorandia, accetteresti i comandi dei Grigi, adattandoti alla situazione e condividendone le ragioni? ..... Perché? .....
- Se tu fossi al potere, che cosa faresti? .....

## 2) Il gioco filosofico

### Vivendo si sceglie e scegliendo si vive

Leggi attentamente questa storia e scegli il percorso che vorresti seguire. Prova anche a tracciare gli altri percorsi, anche se non li hai scelti, e scopri che cosa accadrà:

Di fronte casa tua sono arrivati nuovi vicini e hai visto tra di loro un ragazzo della tua età. Che cosa fai?

1) Suoni alla loro porta e ti presenti, chiedendo di conoscere il tuo coetaneo.

2) Prima di presentarti, prendi informazioni sul nuovo arrivato.

Hai scelto 1): Ti presenti al nuovo arrivato e...					Hai scelto 2): Chiedi informazioni ai tuoi nuovi vicini e...						
1.1) Il nuovo arrivato si dimostra simpatico, ti fa entrare in casa. Ti propone di giocare a scacchi, ma tu non conosci il gioco. Quindi, tu...?			1.2) Il nuovo arrivato è un po' timido: ti saluta e ti chiede di andare il giorno dopo a scuola insieme. E tu...?			2.1) che il nuovo arrivato non parla la tua lingua e che quindi per ora sarebbe difficile fare amicizia. Quindi, tu ...?			2.2) che il nuovo arrivato è un grande giocatore di pallanuoto, sport che tu detesti. E tu ...?		
1.1.1) decidi di non giocare, perché non vuoi rivelargli che non conosci gli scacchi e, con una scusa, torni a casa tua. Gli dai comunque appuntamento per il giorno dopo. Il giorno dopo che cosa succede? .....	1.1.2) gli riveli che non conosci il gioco e gli chiedi di spiegartelo. Quindi iniziate a giocare e vince lui, perché è il più esperto. E tu? ....	1.1.3) ...	1.2.1) Accetti e il giorno dopo andate insieme a scuola. Poi entrate in classe e l'insegnante, vedendo che siete amici, ti chiede se vuoi farlo sedere al tuo posto al primo banco per fargli seguire meglio la lezione. E tu?	1.2.2) Non accetti e inventi una scusa. Lo ritrovi il giorno dopo in classe e ti chiede se può sedersi vicino a te. E tu?	1.2.3)...	2.1.1) Non ti scoraggi e vai a casa sua per conoscerlo, portandoti un pallone (certo che a gesti vi intenderete). Che cosa succede?	2.1.2) Pensi che sarebbe impossibile parlarci e decidi di aspettare che si ambientino. Che cosa succede?	2.1.3) ...	2.2.1) Decidi di voler fare amicizia con lui perché pensi di non avere nulla in comune con lui. Il giorno dopo, però, scopri che sarà il tuo amico di banco. Che cosa succede?	2.2.2) Non ti importa dei suoi gusti sportivi: avrete sicuramente e altre cose in comune desideri scoprirle. Che cosa succede?	2.2.3) ...

Continua la storia a tuo piacimento, tenendo conto delle scelte fatte e di ciò che ne consegue:

.....  
 .....

### Disegna le idee

Disegna una strada, un labirinto, una porta e una freccia.

- A quale/i di questa/e immagine/i potresti associare l'idea della scelta? .....
- Ora prova tu a trovare delle immagini alle quali associare l'idea della scelta.

Sezione A

Il laboratorio filosofico

1. La rete delle parole

Dopo la lettura del capitolo, fai l'esperimento del "fuori-dentro".

Le parole arrivano da fuori, ma entrano dentro di te e risuonano nella tua immaginazione e nella tua mente, dando vita a nuovi pensieri.

- a. Annota le parole che ti colpiscono di più.
- b. Perché le hai scelte? Prova a riflettere.
- c. Confronta le tue risposte con quelle dei compagni.

2. Le domande

Immagina che la storia che hai letto/ascoltato sia come una mappa con tante strade che conducono in luoghi diversi, ma tutti importanti. Alcune sono ben visibili, altre nascoste, altre ancora potrebbero essere disegnate da te. Potresti smarrirti, ma se usi fantasia e ingegno riuscirai a trovare qualche cosa di inaspettato. Un modo per percorrere o disegnare queste strade potrebbe essere quello di fare delle domande, tutte quelle che il testo ti fa venire in mente.

- a. Quali domande vorresti porre a Igenius? .....
- b. Confrontati con i tuoi compagni e sceglietene una: sarà la strada che percorrerete insieme. La nostra domanda è .....
- c. Provate a rispondere. Ricordate che non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, ma risposte diverse che possono andar bene per ciascuno di voi. Le risposte possibili sono .....
- d. Adesso confrontate le vostre risposte e sceglietene una che sarà il luogo dove siete giunti insieme.

La nostra risposta è

..... ,  
però potrebbero essercene altre.

*La realtà non è soltanto quello che l'occhio vede e l'orecchio ode e la mano può toccare, bensì anche quel che sta nascosto alla vista e al tatto, e si svela ogni tanto, solo per un momento, a chi lo cerca con gli occhi della mente e a chi sa ascoltare e udir con le orecchie dell'animo e toccare con le dita del pensiero.*

Amos Oz, *D'un tratto nel folto del bosco*, Feltrinelli, Milano 2005

### 1. Interrogando la storia

Le due pecorelle non riescono a mettersi d'accordo; infatti...

- a. La prima è certa che l'oggetto che galleggia sul fiume sia ....., perché .....
- b. La seconda è certa che l'oggetto che galleggia sul fiume sia ....., perché .....
- c. Tu da che parte stai? .....

Per quale ragione? .....

### 2. Il problema filosofico

- **CHE COSA SIGNIFICA CONOSCERE?**

- a. Prova a sostituire al verbo conoscere un altro termine

- Ieri ho conosciuto la nuova maestra .....
- Conosco perfettamente le tabelline .....
- Quel servizio televisivo ha contribuito a far conoscere il patrimonio storico-artistico della regione .....

Chiedi consiglio a tuo nonno, che ha conoscenza della vita .....

Riconosci il celeste dall'azzurro? .....

- b. Conosci il tuo compagno di banco? .....

- Potevi dire di conoscerlo il primo giorno in cui lo hai incontrato? .....
- Conosci la strada che conduce alla tua scuola? .....
- Potevi dire di conoscerla la prima volta che l'hai percorsa? .....
- Conosci il teorema di Pitagora? .....
- Potevi dire di conoscerlo la prima volta che la maestra te ne ha parlato? .....

- c. Riflettendo sulle risposte date negli esercizi precedenti, che cosa puoi dedurre?

.....  
.....

**Conoscere è**

.....

• **COME CONOSCIAMO?**

Rileggi il dialogo tra Furio e Alina sul modo in cui gli uomini sono riusciti a conoscere il sistema solare e il movimento della terra.

- a. Secondo Furio .....
- b. Secondo Alina .....
- c. Tu da che parte stai?.....
- d. Motiva la tua scelta: .....

Igenius, nel racconto, dice che conoscere è un po' come arrampicarsi lungo le pareti di una roccia: occorrono degli strumenti. Individua quali strumenti occorrono per:

Arrampicarsi sulle pareti rocciose	Sciare	Disegnare
picozza	scarponi	colore
...	...	...
...	...	...

E per conoscere? Gli "strumenti" in questo caso sono le capacità che mi servono per apprendere. Quali sono? Rifletti sulle frasi di seguito e prova a rispondere alla domanda in grassetto.

- Ho capito che ora fosse, osservando la posizione del sole.
- Ho trovato la soluzione del problema, solo ragionandoci su.
- Ho visto e rivisto quel gioco di prestigio e alla fine ho compreso il trucco.
- Se passeggio senza ombrello quando piove, so che mi bagnerò.
- Per sapere quanto avrei speso, ho dovuto fare un calcolo molto complicato.

**Per conoscere, quindi, che cosa occorre?**

.....

• **ESISTE UNA SOLA STRADA PER CONOSCERE?**

Per raggiungere un luogo possono esserci diverse vie; potrebbe essere così anche per conoscere gli oggetti di fronte a noi. Prova a percorrerle, riflettendo sui seguenti esempi:

**Esempio 1:**

Premessa 1: Ho visto una pecora bianca

Premessa 2: Ho visto una seconda e una terza pecora bianca

Conclusione: Dunque, tutte le pecore sono bianche.

Sei d'accordo con la conclusione? ....

Ci potrebbe essere il rischio di sbagliare? ..... Se sì, perché? .....

E se qualcuno avesse visto una pecora nera? .....

## Esempio 2:

Premessa 1: tutti i gatti sono felini

Premessa 2: Socrate è un gatto

Conclusione: Socrate è un felino.

Sei d'accordo con la conclusione? .....

Ci potrebbe essere il rischio di sbagliare? .....

E se si dicesse invece che "tutti i gatti sono aggressivi"? .....

Analizza le due strade percorse e cerca di capirne la differenza:

- la prima parte da ..... di una pecora, poi di un'altra e di un'altra ancora e giunge infine a ....

- la seconda parte da ..... generale, poi introduce una ..... particolare e giunge infine ad una .....

E tu? Quando conosci fai uso di una delle due "vie" indicate dagli esempi? .....

Se sì, quale tra le due usi più frequentemente? .....

## Sezione C

### 1) L'esperimento mentale

#### Gli oggetti misteriosi

Immagina di nascere già adulto e di vedere per la prima volta una forchetta o un bicchiere.

Ti domandi che cosa siano e a che cosa servano.

- Qual è la prima risposta che ti viene in mente? .....
- La forchetta/il bicchiere mi potrebbe servire per .....
- Che cosa ti ha portato a rispondere in questo modo? .....
- Che cosa ne deduci? .....

In realtà, tu sai già a che cosa servono una forchetta o un bicchiere.

- In che modo hai raggiunto questa conoscenza? .....
- Che cosa ne deduci? .....

## 2) Il gioco filosofico

### RI-conoscere

Guarda la figura che hai davanti (foglio con sfondo colorato azzurro con due curve concave verdi che partono dal limite inferiore del foglio):



- Secondo te, che cosa raffigura l'immagine in primo piano? .....
- Se le curve fossero gialle, cambierebbe la tua risposta? ..... Se sì, scrivi che cosa ora ti sembra raffigurare: .....
- Se il fondo fosse giallo e le curve fossero marroni, la tua risposta sarebbe ancora diversa? ... Se sì, che cosa rappresenterebbe? .....
- Se qualcuno ti dicesse: - Tieni conto che siamo in un prato - le tue risposte sarebbero le stesse o diverse? .....
- Se ti dicessero infine: - La figura in primo piano è incompleta e lascia vedere solo una parte dell'oggetto misterioso - come risponderesti? .....
- Adesso rifletti sui risultati raccolti, pensando agli "strumenti" utilizzati per riconoscere l'immagine:
  - .....
  - .....
  - .....
- Secondo te, per quale motivo, cambiando i colori delle figure, riconosci oggetti diversi? .....

### Disegna le idee

- Aiutandoti con il dizionario, scrivi un elenco di termini che, secondo te, hanno a che fare con la conoscenza. Es. idea, ragionamento, ecc. Dopo averne dato la definizione, prova a rappresentarli con un'immagine su un foglietto. Es. "idea":



- Ora, inserisci i tuoi foglietti in una scatola con quelli dei tuoi compagni. Estraine alcuni e, insieme agli altri, provate a capire che cosa rappresentino le immagini disegnate.
- E' stato facile capire di che termini si trattasse? ..... Perché? .....
- Ci sono termini a cui non avevi pensato? ..... Se sì, quali? .....
- Ci sono immagini a cui non avevi pensato? ..... Se sì, quali? .....

#### Sezione A

#### Il laboratorio filosofico

##### 1. La rete delle parole

Dopo la lettura del capitolo, fai l'esperimento del "fuori-dentro".

Le parole arrivano da fuori, ma entrano dentro di te e risuonano nella tua immaginazione e nella tua mente, dando vita a nuovi pensieri.

- Annota le parole che ti colpiscono di più.
- Perché le hai scelte? Prova a riflettere.
- Confronta le tue risposte con quelle dei compagni.

##### 2. Le domande

Immagina che la storia che hai letto/ascoltato sia come una mappa con tante strade che conducono in luoghi diversi, ma tutti importanti. Alcune sono ben visibili, altre nascoste, altre ancora potrebbero essere disegnate da te. Potresti smarrirti, ma se usi fantasia e ingegno riuscirai a trovare qualche cosa di inaspettato. Un modo per percorrere o disegnare queste strade potrebbe essere quello di fare delle domande, tutte quelle che il testo ti fa venire in mente.

- Quali domande vorresti porre a Igenius? .....
- Confrontati con i tuoi compagni e sceglietene una: sarà la strada che percorrerete insieme. La nostra domanda è .....
- Provate a rispondere. Ricordate che non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, ma risposte diverse che possono andar bene per ciascuno di voi. Le risposte possibili sono .....
- Adesso confrontate le vostre risposte e sceglietene una che sarà il luogo dove siete giunti insieme.

#### La nostra risposta è

..... ,  
però potrebbero essercene altre.

*Un giorno le macchine riusciranno a risolvere tutti i problemi,  
ma mai nessuna di esse potrà porne uno.*

A. Einstein

**1. Interrogando la storia**

- a. Immagina di essere nato e vissuto sempre a Tecnopolis: come sarebbe la tua vita? .....
- b. Che differenze ci sarebbero rispetto alla tua vita attuale? .....
- c. Immagina di risvegliarti all'improvviso a Tecnopolis. Quali sarebbero le tue emozioni e i tuoi pensieri? .....
- d. Se avessi la possibilità di modificare Cervellone, come ti comporteresti e che cosa gli faresti fare?
- e. Perché? .....
- f. Se tu fossi un tecnopolese, che cosa faresti quando I-FIP diventa I-F:IP? .....
- g. Che cosa proveresti? .....

**2. Il problema filosofico**

• **A CHE COSA SERVE LA TECNICA? E' POSSIBILE FARNE A MENO?**

- Completa la seguente tabella, prendendo nota di quante volte al giorno utilizzi un determinato strumento tecnologico e per quanto tempo.

Strumento utilizzato	Tempo dedicato	Numero di volte

- Ora svolgi le seguenti osservazioni:
  - Gli strumenti che utilizzi ti servono per divertirti e/o per risolvere dei problemi? .....
  - Quali problemi? .....
  - Quali strumenti usi da solo e quali insieme ad altri? .....
  - Potresti farne a meno? .....

- Di tutti?
- Di alcuni?
- Di nessuno?

- Quali? .....

Sulla base delle osservazioni precedenti, immagina di trovarti in un luogo dove non hai a disposizione gli strumenti che utilizzi maggiormente.

- Come potrebbe essere la tua giornata? .....
- Come potresti risolvere gli stessi problemi? .....

• **LA TECNOLOGIA RISOLVE TUTTI I PROBLEMI?**

Elenca una serie di domande alle quali puoi trovare una risposta navigando in rete:

- .....
- .....
- .....
- .....

Ora individua alcune domande alle quali, secondo te, non è possibile rispondere consultando Internet:

- .....
- .....

Secondo te, che differenze ci sono tra la prima serie di domande e la seconda? .....

• **LA MACCHINA LIBERA L'UOMO O LO CONDIZIONA?**

Completa la tabella, riflettendo sull'influenza che l'uso dei seguenti strumenti tecnologici potrebbe avere sull'uomo: automobile, centrale nucleare, computer, internet, spazzolino elettrico, stereo, TV ...

A) LA MACCHINA LIBERA L'UOMO	B) LA MACCHINA CONDIZIONA L'UOMO

Hai inserito qualche strumento tecnologico solo nella tabella B? .... Quale/i? .....

Hai inserito qualche strumento tecnologico sia nella tabella A che nella B? .... Quale/i? .....

Rifletti sui risultati ottenuti e discutine con i tuoi compagni .....

• **CHI CONTROLLA LA TECNICA?**

Immagina che a Tecnopolis, nascosto in un bunker sotterraneo, si trovi un grande pulsante dal quale dipende l'attività di Cervellone e quindi la vita di Tecnopolis e dei suoi abitanti.

- Secondo te, chi dovrebbe avere le chiavi del bunker (uno o più di uno)?  
.....
- Che tipo di persona dovrebbe essere? .....
- Chi invece, secondo te, non dovrebbe averle? .....
- Rifletti sulle risposte date: che considerazioni potresti fare? .....

• **LA TECNICA: FINE O STRUMENTO?**

Nel 3020 il potere sarà delle macchine.

- Descrivi come sarebbe, secondo te, la vita in una città del futuro come questa e prova a immaginare che ruolo potrebbero avere gli uomini .....
- Motiva la tua scelta: .....



Sezione A

Il laboratorio filosofico

1. La rete delle parole

Dopo la lettura del capitolo, fai l'esperimento del "fuori-dentro".

Le parole arrivano da fuori, ma entrano dentro di te e risuonano nella tua immaginazione e nella tua mente, dando vita a nuovi pensieri.

- a. Annota le parole che ti colpiscono di più.
- b. Perché le hai scelte? Prova a riflettere.
- c. Confronta le tue risposte con quelle dei compagni.

2. Le domande

Immagina che la storia che hai letto/ascoltato sia come una mappa con tante strade che conducono in luoghi diversi, ma tutti importanti. Alcune sono ben visibili, altre nascoste, altre ancora potrebbero essere disegnate da te. Potresti smarrirti, ma se usi fantasia e ingegno riuscirai a trovare qualche cosa di inaspettato. Un modo per percorrere o disegnare queste strade potrebbe essere quello di fare delle domande, tutte quelle che il testo ti fa venire in mente

- a. Quali domande vorresti porre a Igenius? .....
- b. Confrontati con i tuoi compagni e sceglietene una: sarà la strada che percorrerete insieme. La nostra domanda è .....
- c. Provate a rispondere. Ricordate che non ci sono risposte giuste e risposte sbagliate, ma risposte diverse che possono andar bene per ciascuno di voi. Le risposte possibili sono .....
- d. Adesso confrontate le vostre risposte e sceglietene una che sarà il luogo dove siete giunti insieme.

La nostra risposta è

.....,  
però potrebbero essercene altre.

*“Se qualcuno ama un fiore, di cui esiste un solo esemplare in milioni e milioni di stelle, questo basta a farlo felice quando lo guarda.”*

Antoine de Saint-Exupéry, *Il piccolo principe*, Bompiani, Firenze 2018

## 1. Interrogando la storia

a. Rileggendo la storia, prova a sintetizzare con parole tue le posizioni dei quattro professori:

- per il Professore del Nord, la felicità è .....

- per il Professore dell'Est, la felicità è .....

- per il Professore dell'Ovest, la felicità è .....

- per il Professore del Sud, la felicità è .....

b. Tu come la pensi? .....

c. Secondo te, i quattro professori sono riusciti a mettersi d'accordo?

sì      come? .....

no

## 2. Il problema filosofico

### • CHE COS'È LA FELICITÀ?

a. Qual è stato il momento più felice della tua vita? .....

b. Oggi, che cosa ti rende felice? .....

### La felicità è una margherita: un solo fiore, tanti petali

#### a. Tante parole: una sola felicità!

Gioia, felicità, contentezza, euforia, entusiasmo, piacere, soddisfazione...

- Rifletti sui termini elencati. Secondo te, quale/i di essi esprime/ono meglio la tua idea di felicità? .....

**b. Una sola parola: tante felicità!**

- Prova a sostituire a “felice” un altro termine.
  - Sono tanto felice perché domani è Natale .....
  - Il film che ho visto ha avuto un finale felice .....
  - Sono felice di conoscerti .....
  - La maestra ha avuto la felice idea di portare la classe in gita .....
  - Ho trascorso una giornata felice giocando con i miei amici .....
  - Ti sei espresso in modo poco felice quando hai criticato il tuo compagno di banco .....
  
- Rifletti sul significato delle parole che hai utilizzato e confrontati con i tuoi compagni.
  - Ci sono termini ricorrenti? .....
  - Quali sono? .....
  
- A questo punto provate insieme a costruire una definizione di felicità:

**La felicità, quindi, è .....**

**• QUANTO DURA LA FELICITÀ?**

- Elenca nella tabella sottostante le situazioni che ti rendono felice.
- Ora rifletti bene: ciò accade sempre o a volte? Riporta i risultati nella tabella.

Situazioni che ti rendono felice	Sempre	A volte

- Confrontati con i tuoi compagni: ci sono delle situazioni analoghe? ..... Quali?
- Noti delle differenze? ..... Quali? .....
- Cerca di spiegarne il perché .....

Ripensa a una festa di compleanno o a un viaggio che ti ha reso particolarmente felice. Rifletti bene e cerca di paragonare il momento dell’attesa al giorno della festa/della partenza per il viaggio.

- Che cosa ti ha dato più felicità? .....
- Prova a spiegarne la ragione .....

- **LA FELICITÀ: DA SOLI O INSIEME?**

### **Il termometro della felicità**

Prova a immedesimarti nelle seguenti situazioni:

- sto giocando da solo con il mio videogioco preferito; sono felice perché ..... (ma lo sarei ancora di più se ..... );
- sto giocando a pallone con i miei compagni; sono felice perché ..... (ma lo sarei ancora di più se ..... );
- il mio compagno ha ricevuto il regalo che tanto aspettava; sono felice perché ..... (ma lo sarei ancora di più se ..... );
- ho preso un bel voto a scuola; sono felice perché ..... (ma lo sarei ancora di più se ..... ).

Adesso metti in ordine le situazioni individuate sopra.

- quale ha il grado più alto di felicità? .....
- Quale il più basso? .....
- Confronta il tuo "termometro" con quello dei tuoi compagni. Ci sono differenze? .....
- Che cosa potrebbe significare? .....

### **Sezione C**

#### **1) L'esperimento mentale**

##### **La torta "Felicità"**

Immagina che la felicità sia come una torta che per essere davvero buona ha bisogno di tanti ingredienti genuini.

Tu sei il cuoco che deve preparare la torta "Felicità". Quali ingredienti utilizzeresti? In quali proporzioni? Tieni conto che la torta può pesare al massimo un chilogrammo..

.....  
.....  
.....

Una volta preparata la torta, che cosa faresti? Saresti disposto a dividerla con gli altri?

#### **2) Il gioco filosofico**

##### **Il gioco del "se fosse"**

- Secondo te, se la felicità fosse un oggetto, quale oggetto sarebbe? .....
- Se la felicità fosse un animale, che cosa diresti? .....
- Se dovessi paragonare la felicità a una persona, che cosa diresti? .....
- Se dovessi paragonare la felicità a un'idea, che cosa diresti?

Rispondi, motivando le tue scelte.

Confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni.

- Ci sono elementi comuni? ... Se sì, quali? .....
- Ci sono associazioni a cui tu non avevi pensato ma che condividi? ... Se sì, quali? .....
- A questo punto, con i tuoi compagni, scegliete l'oggetto, l'animale, la persona, l'idea che per esprimemaggiormente la felicità. Riportate il risultato su un cartellone che terrete in classe.