

Titolo del Progetto : **Filosofapp – La filosofia raccontata dai new media**

Soggetto/i Attuatore/i (Soggetto/i Partner coinvolti nel progetto)

- **L'Isola dei ragazzi srl**
- **CNR - Istituto per la Storia del Pensiero Filosofico** Ediroma srl –

Il progetto culturale mira alla **creazione e alla diffusione di un set di strumenti formativi volti all'insegnamento dei principi del pensiero filosofico** rivolto a una molteplicità di target. Il target primario è costituito **dagli studenti delle scuole primarie**, con particolare attenzione ai bambini che frequentano gli ultimi anni (8-10 anni). Il target secondario, o indiretto, è costituito dalle famiglie di appartenenza dei giovani studenti, coinvolte a vario titolo negli elementi che compongono l'impianto formativo di Filosofapp, nonché a tutti coloro interessati alla materia.

L'idea di percorrere la strada **dell'applicazione multimediale** a scopi didattici è estremamente attuale; ma l'innovazione del presente progetto è la combinazione tra tecnologia, linguaggio umanistico e declinazione di temi psico-umanistici e inerenti la pedagogia attraverso il racconto del pensiero filosofico antico, moderno e contemporaneo in un contesto di fruizione altamente familiare per il target individuato.

I new media, infatti, contengono sia l'aspetto fondamentale della facilità di fruizione in riferimento alla fascia d'età in questione che la possibilità di **inserire contenuti multimediali progressivamente rilasciati** e funzionalità scalabili che non richiedono specifici download aggiuntivi agli utenti (e in questo caso ai loro genitori).

Di grande impatto innovativo è l'idea di coniugare l'utilizzo di un'applicazione multimediale con il metodo della ricerca filosofica al fine di attivare un processo di *Social and Emotional Learning*. La tecnologia multimediale consente di associare all'elemento didattico quello ludico; la metodologia della ricerca filosofica consente ai discenti di familiarizzare con la cultura filosofica e, soprattutto, di esplorarne alcuni percorsi: la ricerca di senso, la conoscenza di sé, la pratica del dubbio come apertura e indagine di differenti punti di vista; il "tema" delle emozioni vuole attivare un processo di riflessione e comprensione delle emozioni, un passaggio fondamentale per "insegnare" ai ragazzi a gestire la propria emotività e attivare rapporti di empatia verso gli altri. Tali abilità sono essenziali per rinforzare i processi di apprendimento, ma soprattutto giocano un ruolo determinante nella prevenzione di possibili comportamenti problematici, promuovendo la capacità di stabilire relazioni significative e agire in modo responsabile. L'applicativo si propone, dunque, di sviluppare abilità di natura cognitiva, emotiva e sociale capaci di rinforzare la coesione sociale, la cittadinanza attiva, il dialogo interculturale, la parità di genere e lo sviluppo della personalità.

I contenitori multimediali approntati saranno costituiti da:

- **Un portale web** contenente tutte le risorse multimediali erogate durante il percorso formativo.
- **Agorà virtuali di discussione**, spazi web dedicati al rapporto discenti-docenti. In queste aree sarà possibile il libero confronto fra gli appartenenti alla community di Filosofapp, nonché sarà possibile seguire lezioni on-line e corsi erogati in modalità *web based training*.

- **Repository condiviso** fra istituzioni, docenti e discenti, nel quale sarà possibile collaborare e mettere a disposizione librerie di contenuti.
- **App per smartphone/tablet:** applicazione disponibile sui principali device mobili e distribuita attraverso i rispettivi market ufficiali, contenente esercizi ludici, video-racconti e altro materiale incentrato sul tema oggetto dell'iniziativa formativa.
- **Applicativi per LIM:** alcuni pacchetti didattici verranno convertiti in **moduli fruibili via LIM**, sulla base delle diverse esigenze e specifiche tecniche delle lavagne multimediali degli istituti che dovessero farne richiesta.
- **Una stanza delle meraviglie:** un exhibit allestito presso lo Science Center di Città della Scienza, costituito da pannelli-video sui quali sarà trasmesso un palinsesto edutainment interattivo dedicato ai visitatori.
- **Digital card** (possibile espansione del progetto): supporti digitali interpretati da appositi lettori (code reader integrati sui principali device mobili). Tali carte digitali saranno commercializzate e consentiranno, previa lettura e riconoscimento da parte del device, l'accesso a contenuti extra ospitati dall'App.

Tutti questi supporti saranno popolati da contenuti e applicativi sui quali sarà apposto il **marchio Filosofapp**, brand riconoscibile che garantirà la continuità, il collegamento e l'affinità di registro linguistico fra le varie tessere del progetto formativo.

Data la portata innovativa del contatto inedito fra filosofia e target giovanile, veicolata peraltro attraverso canali inesplorati per questi temi, è di fondamentale importanza l'attività di ricerca scientifica svolta dal **CNR - Istituto per la Storia del Pensiero Filosofico**, i cui obiettivi saranno incentrati sullo **studio delle modalità di comunicazione più adeguati** e di **protocolli sperimentali di diffusione del pensiero filosofico**, considerata la particolarità del target primario considerato.

Le attività di ricerca si articoleranno in una prima fase di esplorazione dei materiali e dei temi da trattare; in una seconda di elaborazione e sintesi degli stessi; in una terza fase di creazione e elaborazione critica originale.

A partire dalle attività di ricerca dell'ISPF sul ruolo delle Humanities nella società, l'unità si propone di individuare i nuclei tematici fondamentali del sapere filosofico e i nessi concettuali di maggior impatto sociale da suggerire in modo graduale e progressivo dando vita ad un percorso adeguato al target di riferimento, che possa in seguito essere implementato in modo più articolato e complesso. La ricerca si concentrerà sull'individuazione dei percorsi e delle metodologie del sapere filosofico fondamentali per un armonico sviluppo dell'intelligenza emotiva e per sostenere i processi di apprendimento, ma anche per accrescere la capacità di stabilire relazioni interpersonali soddisfacenti.

L'ISPF selezionerà per L'Isola dei ragazzi tutto il materiale scientifico e fornirà il supporto necessario per la realizzazione del progetto: brani di classici del pensiero filosofico, mappe concettuali, materiale iconografico, "spot" filosofici, videolezioni e laboratori di apprendimento e approfondimento per educatori e formatori. Fondamentale è l'individuazione delle "metodologie di ricerca" del sapere filosofico capaci di attivare percorsi di riflessione e comprensione degli aspetti fondamentali della natura umana (emozioni, sensazioni, ecc).

Per ogni emozione sarà creato un "pacchetto" costituito da una mappa concettuale e da una raccolta di brani di classici del pensiero filosofico, aforismi, bibliografia aggiornata, materiale storico e iconografico, e testi originali di analisi critica e commento.

Sono previsti, per insegnanti e formatori, laboratori “emozionali” per sostenere un processo di riflessione sull’emotività, utile per comprendere, identificare e gestire il proprio mondo interiore e le relazioni sociali che, a partire da esso, vengono istituite.

Dopo la sperimentazione rivolta agli alunni della scuola primaria è prevista un’implementazione del prototipo da utilizzare in altri contesti educativi e/o formativi (scuole di ogni ordine e grado, contesti formativi extrascolastici) e per la formazione di counselors, facilitatori professionisti, consulenti, esperti di organizzazione aziendale, responsabili di progetto, formatori e manager, operanti sia nel pubblico che nel privato, che vogliono acquisire competenze specifiche connesse alle attività di conduzione di gruppi di lavoro, progettazione e gestione di percorsi partecipati, community planning e alle attività che richiedono lo sviluppo di approcci cooperativi in cui è essenziale essere in possesso di una solida capacità di gestire la propria emotività e attivare rapporti di empatia verso gli altri.

Le ricadute sul territorio del progetto consistono nel dotare i destinatari di strumenti innovativi di **interpretazione della realtà** e di acquisizione di conoscenze, i cui risultati saranno percepiti quando una generazione educata emotivamente e dotata di **nuovi modelli relazionali** si affaccerà al mondo accademico e/o del lavoro.