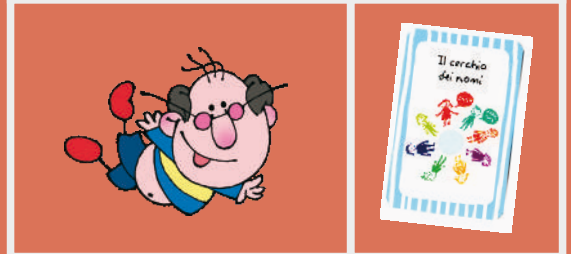
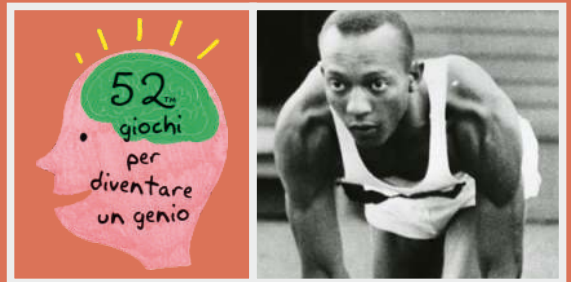
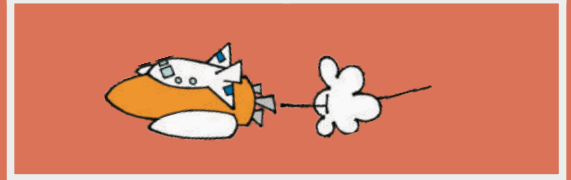


IL LIBRO? UNA FESTA!

ATTIVITÀ
SCUOLA SECONDARIA



www.cosiperggioco.it

IL LIBRO? UNA FESTA!



Leggere, giocare, creare, inventare è la nostra passione e fortunatamente anche il nostro lavoro. Sono trascorsi più di vent'anni dalla nascita dell'esperienza "Così per Gioco", anni pieni d'idee e d'incontri. Al centro di questo percorso abbiamo posto sempre l'infanzia e l'adolescenza, e ancor di più oggi, desideriamo confermare il nostro investimento per il futuro:



CRESCERE CON I BAMBINI E I RAGAZZI!



Nelle prossime pagine troverete tutte le nostre proposte dedicate all'animazione alla lettura e al gioco. Si tratta di una guida semplice da usare, un insieme d'idee da potere inserire nel curriculum scolastico della vostra classe. Per dare valore al vostro lavoro, vi consigliamo di seguire questi 10 punti:

1

Leggere questa guida e chiederci tutte le informazioni necessarie

2

Scegliere e preparare il piano con le attività. Siamo disponibili a costruirlo insieme

3

Compilare il modulo per le prenotazioni nella versione online o cartacea

4

Inviare il modulo alla segreteria della nostra associazione

5

Ricevere le informazioni per la preparazione alle attività

6

Concordare il calendario degli incontri

7

Prenotare i libri scelti dai bambini

8

Preparare i bambini ai laboratori/incontri

9

Realizzare gli incontri

10

Far partecipare i bambini all'attività online di documentazione dei percorsi

Ognuna delle nostre attività è collegata al curriculum dei vostri alunni. Qui trovate un indice ragionato, per identificare immediatamente l'area d'apprendimento.

	Italiano	Storia e geografia	Matematica	Scienze	Arte	Cittadinanza
 ATTIVITÀ CURRICOLO 						
 DA GRANDE SARÒ UN GENIO						
 BISOGNERÀ PARTECIPARE						
 DALLA TERRA ALLE STELLE						
 ORTO DI STORIE						
 LUDOMASTRO BOOK SHOW						
 FALCONE E BORSELLINO						
 IL CAMPO DELLE MEMORIE						
 STRUMMULE E CUNTI						
 CERCANDO PALERMO						
 CIAC! BUONA LA PRIMA						
 ETICAMENTE						

GLI AUTORI



PIERDOMENICO BACCALARIO



ANDREA VALENTE



ANNA PAROLA



GIORGIO DI VITA



CARLO CARZAN

MARIO VALENTINI

e ancora...

ANNA CERASOLI

MANLIO CASTAGNA

ANSELMO ROVEDA

FRANCESCO MASTRANDREA

DAVIDE ENIA



Genio è una facoltà che ogni uomo possiede in quanto uomo, è comune a tutti, basta solo allenarla.

Poi ci sono i talenti che rendono la genialità di ognuno di noi unica e irripetibile. Nel nostro viaggio coltiveremo entrambe le possibilità, andremo incontro al genio che si cela dentro di noi e conosceremo i grandi "Geni" della storia dell'umanità. Un percorso ludico tra logica, matematica e arte.

REMBRANDT DA AMSTERDAM



ARTE
E IMMAGINE

Un talento nato nella natura, fra le vivide sfumature dei tulipani. Un gioco di luci e ombre nell'animo che rimarcò nelle sue tele. Questa è la storia di **Brandje**. Questa è la storia di **Rembrandt** bambino. Un laboratorio per scoprire come nasce l'arte, come nasce un pittore, come raccontare una storia attraverso le immagini.

FILO E LE AVVENTURE DELLA SIG.RA MATEMATICA

La **matematica** è ovunque intorno a noi, e si trova anche nei posti e nei modi più impensati! Lo scopre giorno dopo giorno **Filippo**, otto anni, mani sempre sporche di pongo e di pennarello, curioso e vivace, alle prese con la **maestra Grazia** e i compagni di classe. Un percorso per giocare e raccontare con la matematica.

CLASSI

PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA

laboratorio + incontro



PROBLEM
SOLVING



GENIO
PER GIOCO

Da **Leonardo** a **Einstein**, come risolvevano i problemi i grandi pensatori del nostro passato? Possiamo allenarci per diventare geni? Basta partecipare al laboratorio più "**geniale**" di ogni tempo. Useremo la logica, la memoria, ma anche la vista e l'ascolto. Con esercizi, giochi e allenamenti mentali per stimolare i nostri sensi.

LOGICA E MATEMATICA

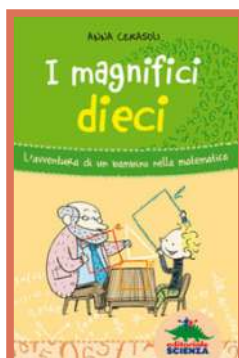


laboratorio + incontro

ANNA
CERASOLI
L'AUTRICE

Dopo la **laurea in matematica** e un periodo di ricerca al **CNR**, ha insegnato nella scuola secondaria. Da anni si dedica alla **divulgazione** della matematica per ragazzi in forma narrativa, riscuotendo ampio successo.

BIBLIOGRAFIA



C'È CHI DICE NO!

Il grande gioco del parlamento. Un laboratorio con attività ad alto contenuto di cittadinanza e partecipazione attiva. Un gioco di ruolo in cui i partecipanti da semplici cittadini diventano **rappresentanti democratici** di una comunità, conquistarsi la presenza in parlamento e diventare dei buoni governanti attraverso il gioco.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE



UN MONDO AL LAVORO

Un laboratorio, un grande gioco, alla ricerca di risposte alle domande che ogni giorno ci poniamo: come salvare questo mondo? Un viaggio dentro il mondo dell'**ECONOMIA FELICE**, per conoscerne le parole più importanti e i concetti fondamentali, per comprendere meglio ci che ci circonda.



ECONOMIA PER RAGAZZI



La partecipazione dei bambini alla vita quotidiana della nostra società si realizza attraverso l'espressione libera delle proprie idee, l'ascolto di quelle degli altri e il confronto dei progetti di ciascuno. Non sempre è così facile. Tante volte non ci si riesce. Non ci riescono neanche gli adulti! Perciò è importante costruire percorsi e pratiche possibili di partecipazione come quelli che proponiamo in questo percorso.

CLASSI

PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO SCUOLA SUPERIORE

laboratorio + incontro

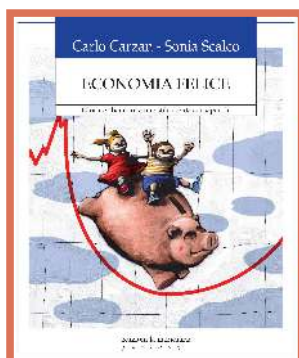


MALTRATTAMENTO ANIMALI

UN LUPO DA SALVARE

Chi salverà i lupacchiotti dall'avidità dei bracconieri? Sono tante le cose che possiamo fare per i nostri **amici animali**. Partecipando a un'animazione alla lettura che ha come protagonista il lupo, scopriremo le ingiustizie che, gli animali, sono costretti a subire dall'uomo.

BIBLIOGRAFIA





Un percorso di lettura del libro scientifico in cui i ragazzi, partono dai libri per verificare principi scientifici svolgendo prove pratiche e costruendo giochi e strumenti. Curiosità e stupore sono ingredienti importanti in ogni intervento. L'incontro con un ASTRONAUTA, con uno SCRITTORE, con un INVENTORE DI GIOCHI trasformano l'esperienza scientifica in narrazione.

MI PRESENTO, SONO UN ASTRONAUTA

Incontro con lo scrittore **Andrea Valente** e l'astronauta **Umberto Guidoni**, per parlare di stelle, di spazio, di futuro, ma in modo ludico e divertente, con la passione che può mettere un uomo che ha visto la terra dallo spazio e vuole raccontarlo a coloro che hanno ancora voglia di sognare: **i bambini**.



INCONTRA
L'AUTORE

CLASSI

PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO SCUOLA SUPERIORE

DA GRANDE SARÒ UN ASTRONAUTA

Martino e la sua **Astropanda** incontrano i giochi di **Carlo Carzan**, in un laboratorio scientifico-letterario. Andremo alla scoperta di un universo "costellato" da miriade di esperienze spaziali. Scopriremo cosa serve per diventare un **Astronauta**, giocando ed usando le carte per diventare dei veri astronauti come lo **Zio Guido**.

laboratorio + incontro



ATTIVITÀ
SCIENTIFICHE



UNA DONNA TRA LE STELLE

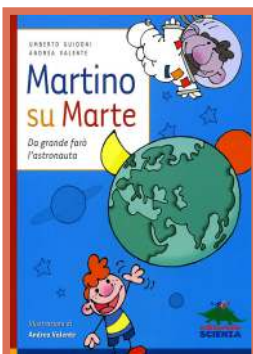
Un laboratorio tra narrazione, scrittura ed esperienza scientifica. Per ricordare **Margherita Hack**, una donna che con i suoi studi e il suo impegno ha costantemente servito la scienza avvicinandola al grande pubblico. Coltivando dentro di se la curiosità che solo un bambino può avere.



SCRITTURA
E SCIENZA



BIBLIOGRAFIA



VERDI CAREZZE

Questo incontro può essere considerato propedeutico alla visita presso l'Orto Botanico, che è presentato durante le attività, in modo da preparare i partecipanti a un incontro con gli alberi più coinvolgente e partecipato. Un laboratorio che consente ai bambini di osservare e soffermarsi sulle particolarità di foglie e fusti degli alberi, immergendosi nel magico mondo della narrazione, della scrittura, della musica e della manualità. Senza che nulla sia insegnato, sperimentando le proprie potenzialità, grazie alla loro naturale tendenza al gioco, alla finzione e alla condivisione.

EDUCAZIONE AMBIENTALE



BIBLIOGRAFIA



L'ORTO BOTANICO DI PALERMO PER PICCOLI ESPLORATORI

**Sonia Scalco
Carlo Carzan**

Questa guida è pensata per i piccoli "esploratori botanici" che insieme agli amici, ai compagni di scuola, ai propri familiari, possono osservare e giocare con le innumerevoli specie di piante presenti tra i viali dell'orto.

**SCHEDE
OPERATIVE
E GUIDA
DIDATTICA
PER
L'INSEGNANTE**



Preparatevi a vivere un'esperienza unica, tra i colori e gli odori di uno dei giardini botanici più importanti al mondo. ORTO DI STORIE è una narrazione e una visita ludica, un museo vivente di piante e alberi provenienti da ogni parte del mondo, che muta le proprie sembianze al mutare delle stagioni.

GITE SCOLASTICHE PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA

IL GIOCO DELL'ORTO BOTANICO



Conosciamo l'Orto Botanico di Palermo attraverso il gioco e la narrazione. Un percorso, guidato da un animatore specializzato, che è anche una caccia al tesoro in chiave ludica. Attraverso giochi di narrazione, di logica, di osservazione e piccole esperienze pratiche, ci emozioneremo di fronte alle opere d'arte viventi, dentro uno dei giardini più belli al mondo. Percorrendo l'orto, i nostri piccoli esploratori possono collegare, il loro vissuto scolastico all'esperienza che stanno vivendo; parlando di storia, botanica, geografia, geometria, arte, architettura.

VISITA GUIDATA



GIORGIO DI VITA

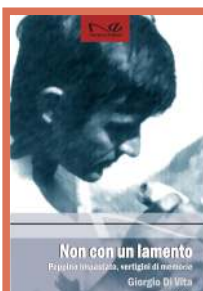
Giorgio di Vita, romano di origini siciliane, è un apprezzato autore di fumetti, che ha collaborato come redattore e illustratore con le principali case editrici italiane. Nel 1993 dopo l'incontro con Giovan Battista Carpi entra nel gruppo dei disneyani di cui tutt'ora fa parte. Nel 2001 è l'ideatore della collana di racconti per ragazzi "Pictura" ispirata alla storia dell'arte. Compagno e amico di Peppino Impastato, racconta in "Non con un lamento" l'esperienza di Radio Aut e il rapporto con Peppino, il carisma di lui, le sue parole severe, e i pomeriggi in radio. Ne "Il bambino delle ombre" racconta la storia di Brandje, Rembrandt bambino e la nascita di un genio.

**PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO SCUOLA SUPERIORE**



laboratorio + incontro

BIBLIOGRAFIA



Un TALK SHOW dedicato ai libri per ragazzi, condotto da CARLO CARZAN il LUDOMASTRO. Uno SPETTACOLO che è anche un GRANDE GIOCO, che rende il libro protagonista del divertimento dei ragazzi. Tra interviste, racconti, letture, giochi si realizza un viaggio che coinvolge direttamente i bambini e i ragazzi avvicinandoli in modo piacevole e divertente al mondo della lettura.

ANNA PAROLA

Anna Parola si occupa da sempre di letteratura per ragazzi. Da piccola era una divoratrice di libri, a 14 anni ha letto un libro, "Paese sbagliato" di Mario Lodi e diventata grande, vuole occuparsi di libri per bambini e lavora presso la Libreria per Ragazzi di Torino, successivamente ne diventa socia. Diventa grande amica di Roberto e Gianna Denti, fondatori della libreria dei ragazzi di Milano con cui attiva varie collaborazioni. Dal 1999 al 2006 è stata consulente e organizzatrice dello spazio ragazzi alla Fiera del Libro di Torino.

**PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO SCUOLA SUPERIORE**



laboratorio + incontro

BIBLIOGRAFIA



Le attività saranno concordate all'inizio dell'anno scolastico e ogni insegnante riceverà una scheda per progettare al meglio l'incontro con l'autore e favorire la lettura dei libri. Nei giorni precedenti l'incontro con l'autore, si svolgerà un laboratorio di animazione alla lettura con gli esperti dell'associazione Cos'' per Gioco, in modo da condividere il più possibile l'esperienza con i bambini e ragazzi.



ANDREA VALENTE

Nato e cresciuto a Merano, **Andrea Valente** vive e lavora a Stradella, in provincia di Pavia. Ha pubblicato la prima vignetta nel 1990, sulle pagine del "New York Times", cui hanno fatto seguito collaborazioni editoriali con il "Corriere della Sera", la trasmissione Rai "l'Albero Azzurro" e vari altri giornali e riviste. Seguono apparizioni su "Linus", "Comix", la rivista "Pimpa" e l'edizione spagnola de "Agenda del Lector". Nel 1995 nasce la Pecora Nera (www.lapecoranera.it), il suo personaggio più noto, che da allora trova spazio su diari scolastici, magliette, biglietti e altri oggetti di merchandising. Premio Andersen 2011 come autore completo.

**PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO SCUOLA SUPERIORE**



laboratorio + incontro

BIBLIOGRAFIA



PIERDOMENICO BACCALARIO

Pierdomenico Baccalarlo nasce nel 1974 ad Acqui Terme. Ha iniziato a scrivere giovanissimo e nel 1998 ha ricevuto il premio Il Battello a Vapore. Da allora ha pubblicato numerosi libri d'avventura e romanzi fantasy per ragazzi, tradotti in tutto il mondo e pubblicati con i maggiori editori italiani. Giornalista e sceneggiatore, ha lavorato con la Scuola Normale Superiore di Pisa. Ha fatto parte per molti anni della giuria del "Best of Show" il premio ludico assegnato ogni anno da Lucca Games. È autore di numerose serie per ragazzi, tra le quali ricordiamo "Ulysses Moore".

**PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO SCUOLA SUPERIORE**



laboratorio + incontro

BIBLIOGRAFIA





Una conferenza pensata e narrata per i ragazzi che nel 1992 non erano ancora nati e oggi rischiano di "leggere" quei momenti solo attraverso la fiction. Un diario di viaggio nella memoria del passato e nella vita del presente, raccontato da Carlo Carzan attraverso immagini, suoni, parole, racconti, che presentano coloro che hanno soffiato contro il "vento immobile" della mafia. **VENTI (anni) CONTRO LA MAFIA** per modellare, pulire, raccontare, rendere abitabile la nostra terra. Per dire NO, per recuperare emozioni, per riflettere sulla forza delle parole e sul significato della memoria.

NARRAZIONE E CONFERENZA
PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO/TRIENNIO SCUOLA SUPERIORE



**VENTI (ANNI)
 CONTRO LA MAFIA**

**VENTI ANNI
 CONTRO LA
 MAFIA**



La metafora del vento per fare antimafia, per dire no, per recuperare emozioni, per riflettere sul significato della parola mafia e sul significato della memoria.



90 MINUTI

VIDEO

RICORDO

LEGALITÀ

BIBLIOGRAFIA

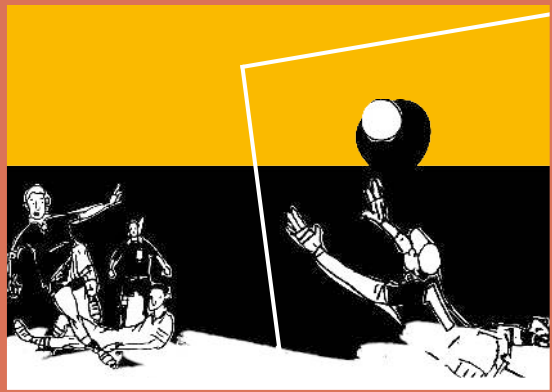


**SCHEDE
 OPERATIVE
 E GUIDA
 DIDATTICA
 PER
 L'INSEGNANTE**

Lo sport è sempre stato un grande strumento di comunicazione di massa, molti dittatori ne hanno fatto spesso un uso improprio, hanno cercato di appropriarsene in modo più o meno violento, basta ricordare Mussolini in Italia, Hitler in Germania o Franco in Spagna.

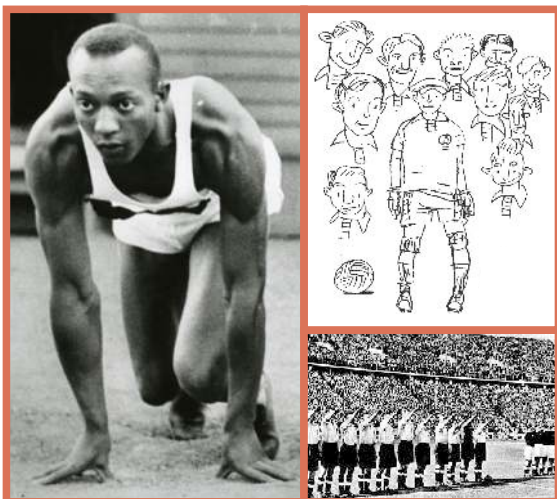
Dalla Shoah ai giorni nostri, per scoprire come il razzismo può essere vinto, dalle squadre multi etniche sino ad arrivare ai mondiali del Sud Africa. Un viaggio che partendo dal calcio attraversa il mondo dello sport, il rugby, l'atletica, le olimpiadi, nel racconto delle vite di uomini come Arpad Weisz o Jesse Owens, dei "nuovi Italiani" come Mario Balotelli.

SPORT ANTIRAZZISTA



Una conferenza/narrazione tenuta da Carlo Carzan, in cui i personaggi s'incontrano e le storie si intrecciano per dare vita a nuove sfide. Lo Sport e la Shoah raccontati ai ragazzi attraverso le emozioni di un gol, di una partita, di un campione. Parlare di SPORT e RAZZISMO ai ragazzi per condividere un mondo conosciuto. Il razzismo negli stadi è uno degli elementi che spinge lo sport nel baratro, e le ultime vicende accadute noi aiutano di certo. Forse è giusto andare indietro nel tempo per capire quanto la follia dell'uomo non risparmi nessuno.

NARRAZIONE E CONFERENZA PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA BIENNIO/TRIENNIO SCUOLA SUPERIORE

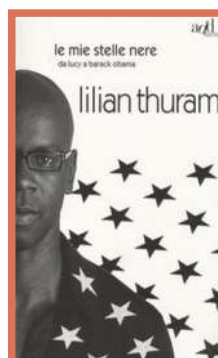


Un modo per leggere il mondo contemporaneo e comunicare che lo sport può essere uno strumento efficace per la formazione culturale dell'uomo fondata sui valori sociali della tolleranza, solidarietà, altruismo e cooperazione. Il percorso è completato da indicazioni bibliografiche con ulteriori idee e strumenti da utilizzare in assetto educativo/formativo con i ragazzi, con l'obiettivo d'integrare tra loro più strumenti come la narrazione, la lettura, la visione di film, il giornalismo, la pratica sportiva.



GIORNATA DELLA MEMORIA

BIBLIOGRAFIA





Un innovativo progetto che vede l'incontro tra le fiabe e i giochi della tradizione popolare siciliana. Seguendo la strada tracciata da GIUSEPPE PITRÈ, che nella sua storia delle tradizioni siciliane aveva dedicato più volumi a questi argomenti. Laboratori, narrazioni, letture a voce alta, e l'applicazione del metodo ludico-narrativo, in un progetto che ci vede da anni in prima linea nel mondo educativo siciliano e nazionale e che ha contribuito all'assegnazione del PREMIO ANDERSEN alla nostra associazione.

CLASSI

PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA

laboratorio + incontro



GIOCHI
TRADIZIONALI

STRUMMULE E COMPAGNIA BELLA

Un laboratorio per integrare i giochi della tradizione con la narrazione popolare siciliana. Legare gioco e narrazione popolare, per avvicinare i bambini alle radici della nostra cultura, alla scoperta degli antichi giochi e una valorizzazione delle tradizioni popolari.

LE STORIE DI GIUFÀ

L'idiota saggio, il mistico, il folle: Giufà vive nascosto in ognuno di noi, basta cercarlo, scoprirlo in un nostro atteggiamento o azione per farlo venir fuori! Allora perchè non mettere le sue storie su carta e farne un libro di classe? Giochi, esercizi di scrittura per fare del proprio Giufà un testo con cui divertirsi!

laboratorio + incontro



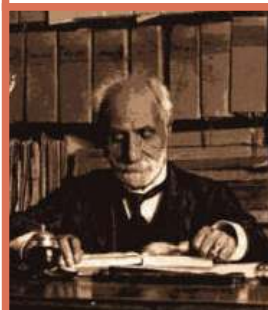
SCRITTURA
CREATIVA

VISITA AL MUSEO PITRÈ



Una visita ludica e narrata, nel luogo della memoria, dell'eredità materiale e immateriale della tradizione popolare siciliana.

I ragazzi saranno coinvolti in giochi che permetteranno di scoprire e valorizzare il museo, privilegiando un approccio non consumistico, che avrà come riferimento la nostra cultura dal punto di vista delle radici storiche e popolari. Il lavoro di Giuseppe Pitre riprende ora forma in una veste moderna, con una nuova interpretazione, che vuole partire dal passato, per arrivare, giocando e narrando, ai bambini e ragazzi dei nostri giorni.



ANTROPOLOGIA



VISITA GUIDATA

BIBLIOGRAFIA

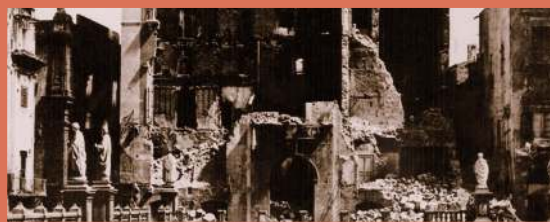


MAGGIO 1943

Sono trascorsi 70 anni da quel 9 maggio 1943 che sconvolse Palermo con un bombardamento violentissimo. Era domenica, la gente cominciava a rilassarsi quando il fischio della sirena fece correre tutti verso i ricoveri. Poi il rombo degli aerei, le prime bombe che continuarono per tutto il giorno...

Un laboratorio di scrittura creativa e di animazione alla lettura per cercare Palermo nel ricordo delle pagine di Davide Enia.

DAVIDE ENIA



Vivere una città attraverso la narrazione, il racconto, la letteratura. È questo l'obiettivo del percorso che proponiamo. Un viaggio tra le strade di Palermo dal 1943 a oggi, un po' per scoprire i cambiamenti, ma anche per rendersi conto di ciò che è rimasto, in qualche modo, immobile. Un viaggio che ci permetterà di leggere, di scrivere, di raccontare, d'incontrare scrittori e personaggi del mondo della cultura.

TI MANGIO CON GLI OCCHI

Fotografo, scrittore, giornalista, coscienza critica della cultura visiva contemporanea. Ferdinando Scianna ha realizzato "Ti mangio con gli occhi" rintracciando nella sua memoria personale e nella sua vita professionale, la cultura del mangiare, e ne ha voluto elaborare ricordi, impressioni e idee. Costruiremo insieme ai testi e alle immagini, tratte dal libro di Scianna, un laboratorio di scrittura per raccontare noi stessi, Palermo e la Sicilia.

FERDINANDO SCIANNA



CLASSI

TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO/TRIENNIO SCUOLA SUPERIORE



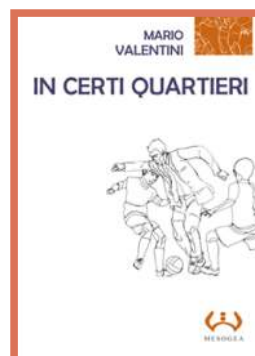
MARIO VALENTINI

IN CERTI QUARTIERI

Cercare Palermo intorno a noi, raccontare il nostro quartiere in un percorso di lettura e scrittura a partire dal libro "In certi quartieri" di Mario Valentini.

Una raccolta di racconti composti come il diario di città. Rumori di fondo tra cui nascono personalissimi umori, e suoni e voci e vizi e stravaganze che lasciano improvvisamente il campo a inaspettati silenzi. Tra verità e invenzione, l'autore sceglie l'immaginazione: stare in un posto ma contemporaneamente anche altrove.

BIBLIOGRAFIA





Il nostro intento è di affidare alle immagini il compito di allargare i nostri sguardi sulla realtà per progettare nuovi orizzonti di cambiamento. Le immagini, i film, diventano, uno strumento di comunicazione per riflettere, confrontarsi, mettersi in gioco e in relazione. I laboratori saranno integrati dagli incontri con autori, attori, registi.

CLASSI

PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO/TRIENNIO SCUOLA SUPERIORE

FAMIGLIA CINEMÀ

Si comincia dal bisnonno di un papà. E poi ci sono i figli, gli zii, i nipoti e le sorelle... Tutti insieme sono la famiglia Cinemà. Sì, perché tutti hanno incrociato il cinema! Chi si è ritrovato con la zeta di Zorro intagliata sul divano e chi ha scoperto di ospitare un simpatico alieno sotto il letto. Un laboratorio unico per raccontare grandi film e personaggi indimenticabili. "Tratto dall'omonimo libro di Andrea Valente"

laboratorio
+ incontro con
Andrea Valente



STORIA
DEL CINEMA

PRONTO SOCCORSO CINEMATOGRAFICO

Rimedi cinematografici proposti con taglio ironico, ma con sguardo scientifico e competente. Un laboratorio e un incontro per parlare di emozioni, di amore, di solitudine, di adolescenza, di scuola, tutto attraverso la lente d'ingrandimento del cinema. Come in un prontuario medico, per ogni emergenza personale si può trovare la giusta cura a base di cinema con tanto di posologia, avvertenze e indicazione del principio attivo.

MANLIO
CASTAGNA

MEDIA
EDUCATION

regista, sceneggiatore e formatore, dopo una laurea di Semiologia degli audiovisivi ha studiato cinema negli Stati Uniti. È vicedirettore artistico del Giffoni Film Festival, il più importante festival al mondo dedicato al cinema per ragazzi.

BIBLIOGRAFIA



SCHEDE OPERATIVE E BLOG

Un **piccolo manuale** contenente schede pratiche, strumenti e indicazioni per mettere gli alunni, gli insegnanti e le famiglie in diretta e concreta relazione con i contenuti del libro. Indicazioni per sollecitare la lettura autonoma del libro da parte dei ragazzi, corredate da strumenti per integrare il progetto di lettura nel piano annuale di attività e da strumenti per ottenere riscontri dai ragazzi. Sarà inoltre attivato un **blog** in cui i ragazzi potranno esprimere i loro pareri e riceveranno le risposte degli esperti del settore

ETICA PER RAGAZZI

Un laboratorio con i ragazzi per riflettere insieme su quanto a volte sia difficile capire qual è la cosa giusta, o magari, anche se questo è chiaro, manca il coraggio di metterla in atto. Avere paura di parlare dei problemi con la famiglia e con gli amici, o temere che fare ciò che si crede giusto possa creare delle inimicizie. L'etica consiste nello studio e nella pratica del fare la cosa giusta: è il tentativo di rispondere a due domande semplici ma fondamentali della nostra vita: Che cosa dobbiamo fare? Perché lo dobbiamo fare?

LABORATORIO



La vita a volte ci mette di fronte a domande spinose. Che fare quando a comportarsi male sono i genitori? Bisogna essere sempre sinceri, a costo di essere brutali? Quando si trovano confrontati con l'uso di internet, gli sport, l'amicizia, la scuola, i ragazzi spesso si trovano davanti a dei dilemmi: È GIUSTO FARLO? Un percorso legato al libro "E se nessuno mi becca? Breve trattato di etica per ragazzi" di Bruce Weinstein, in collaborazione con la casa editrice il Castoro.

CLASSI

**PRIME/TERZE SCUOLA MEDIA
BIENNIO/TRIENNIO SCUOLA SUPERIORE**

GLI ADULTI MODELLO ETICO

Un incontro propedeutico all'attivazione del progetto. Per fornire le linee guida e strumenti per fare del testo lo strumento di base di un percorso interdisciplinare su eticità, individualità e interazione collettiva nella classe, in famiglia e nel proprio contesto di vita. Saranno forniti suggerimenti per collegamenti al POF e ad eventuali progetti legati a legalità, Intercultura, ambiente, orientamento.



**FORMAZIONE
FORMATORI**

BIBLIOGRAFIA

E se nessuno mi becca?

Breve trattato di etica per ragazzi

di Bruce Weinstein
illustrazioni di Tuono Pettinato



*Cosa c'è di male se copio un compito su internet?
Posso lasciare la mia ragazza con una email?
Perché non dovrei scaricare la musica?*



IL LIBRO? UNA FESTA!

ASSOCIAZIONE **Così per Gioco**

via Aquileia. 34/B
90144 Palermo

TEL. 091 779 06 15

FAX 091 779 06 16

CELL. 328 89 32 811

www.cosiperggioco.it

info@cosiperggioco.it