



## I LABORATORI DI IDEE

### ***ESPERIENZE DI LUDOSOFIA***

DOMENICA 29 SETTEMBRE

DOMENICA 6 OTTOBRE

Dalle 10.00 alle 17.00

Hotel Le Sirenè

Gallipoli

**[www.industriafilosofica.it](http://www.industriafilosofica.it)**



## Chi può partecipare?

- Insegnanti di ogni ordine e grado
- operatori culturali
- operatori sociali
- animatori

## Qual è l'obiettivo?

**Proporre un approccio metodologico ludico al pensiero filosofico che insegnanti, formatori, animatori, potranno adattare alle esigenze e alla sensibilità del proprio gruppo o della propria classe**



## ISCRIZIONI

- Entro il 20 settembre
- Quota di partecipazione al giorno 50 euro.
- La quota comprende la docenza, il materiale per i laboratori, il coffe-break .
- Per iscriversi [info@industriafilosofica.it](mailto:info@industriafilosofica.it) o tel. 3293177606
- Il percorso partirà al raggiungimento di un minimo di 10 e un massimo di 20 partecipanti a giornata

# DESCRIZIONE DEI GIOCHI/ATTIVITA' PREVISTI

## (scuole elementari/medie/superiori)

### • IL GIOCO DI ARISTOTELE

- Scopo : riconoscere il significato specifico delle 12 virtù e individuare le azioni ad esse collegate
- **Competenze:**
- -☒ sviluppare flessibilità nel pensare, capacità di orientamento nel presente,
- consapevolezza della propria autonomia;
- -☒ acquisire linguaggi specifici
- **Si gioca in due (o due squadre) e con le 12 virtù etiche tratte dall' Etica Nicomachea di Aristotele:** il coraggio, la bonarietà, il garbo, il pudore, la sincerità, la liberalità, la saggezza, la temperanza, la giustizia, la magnificenza, l'affabilità, la magnanimità.
- A ciascun giocatore ( o squadra) saranno consegnati 2 sacchetti contenenti 48 stecchette di legno . Su ogni stecchetta è riportata un'azione corrispondente ad una virtù
- L'esercizio/gioco consisterà nel far corrispondere tutte le 48 stecchette (4 per ogni
- definizione ) alle singole virtù.

### • LIKE: IL GIOCO DEI VERI AMICI

- Scopo dell'attività: riconoscere i testi dei vari autori
- **Competenze:**
- -☒ conoscenza delle fondamentali posizioni filosofiche
- -☒ acquisizione della capacità di attribuire senso e valore in modo ragionato
- -☒ acquisizione della capacità di riflettere
- -☒ comprensione del testo filosofico e confronto sulle varie teorie.
- Like è un gioco di carte analogo al gioco dell'Uno
- -☒ Il mazzo si compone di 108 carte suddivise in quattro colori (fucsia, arancio, verde, azzurro) e nove argomenti di altrettanti filosofi : Tempo (Sant'Agostino); Amicizia (Aristotele); Amore (Platone); Noia (Schopenhauer); Bellezza (Nietzsche); Giustizia (Platone); Morte (Seneca); Felicità ( Epicuro); Tolleranza ( Voltaire)
- Si gioca da due a 10 giocatori (o squadre) ai quali verranno distribuite sette carte
- ciascuno. Per giocare occorrerà scartare la carta con lo stesso argomento.

# DESCRIZIONE DEI GIOCHI/ATTIVITA' PREVISTI (elementari /medie/superiori)

## LE CARTE PENSANTI: (a partire dagli 11 anni)

- Scopo dell'attività : riconoscere il testo corrispondente alla domanda e viceversa
- Competenze:
  - -☒ individuare e analizzare i problemi di natura filosofica
  - -☒ problematizzare le teorie filosofiche valutandone le capacità di risposta agli interrogativi dell'esistenza individuale e collettiva;
  - -☒ mettere in rapporto le conoscenze acquisite con il proprio contesto, per cogliere e analizzare questioni del mondo contemporaneo;
  - -☒ confrontarsi in modo dialettico e critico con gli altri compagni o con altri autori
- studiati potenziare la capacità di riflessione
  - -☒ imparare a problematizzare
  - -☒ esercitare l'arte del pensare come arte del domandare.
- Si gioca con "10 Lettere a Lucilio" di Seneca. Ogni lettera è stata suddivisa in 10 parti e per ogni parte è stata formulata una domanda.
- L'attività consisterà nel far corrispondere la parte del testo scelta con domanda giusta.

## KALOPOLIS e Kalopolis Junior

- Scopo dell'attività: costruire un quadro regolatore globale per salvare il mondo dall'autodistruzione . Vivere da cittadino consapevole
- Competenze: esercitare l'arte del pensare per problematizzare con l'attualità
  - - analizzare, discutere e risolvere problemi complessi con approccio razionale e creativo
  - - acquisire strumenti per l'esercizio di una cittadinanza piena e responsabile comprendendo i fondamenti dell'agire individuale e collettivo
  - - sviluppare il senso civico e sperimentare forme di cittadinanza attiva
- Si gioca fino ad un max di 5 giocatori o squadre più un'Autorità politica mondiale

# DESCRIZIONE DEI GIOCHI/ATTIVITA' PREVISTI

## scuola materna

### Ho cambiato idea

Scopo dell'attività:

- guidare i bambini verso un ragionamento corretto;
- spiegare il senso della domanda
- far corrispondere alla domanda una puntuale risposta;
- abituarli ad argomentare, cioè riuscire a fornire delle ragioni sensate a ciò che si dice o a ciò che si disegna
- contro-argomentare cioè individuare possibili obiezioni, contrari, errori nel ragionamento

### Le filastrocche della meraviglia

- Scopo dell'attività:
- permettere al bambino, anche partendo dai disegni, di spiegare, interrogarsi, esaminare, contestare o assentire.
- Sperimentare la pratica della meraviglia, chiedersi il perché delle cose, (la meraviglia è all'origine del filosofare) comprese alcune domande della tradizione filosofica affrontandole partendo dalla loro esperienza.