

Laboratorio Fisp 2014-15  
Società ed economia: “esperienze generative”



**METTERSI in GIOCO**  
per una  
**CITTADINANZA**  
**RESPONSABILE**

Coordinatori:

Gilberto Ravenna, Davide Tellatin, Pier Andrea Zaffoni

Laboratorio Fisp 2014-15  
**Società ed economia: “esperienze generative”**



**“ Il tempo è superiore allo spazio.**

**Dare priorità al tempo significa occuparsi  
di iniziare processi più che di possedere  
spazi ”**

(Leonardo Becchetti [www.benecomune.net](http://www.benecomune.net))

Laboratorio Fisp 2014-15

**Società ed economia: “esperienze generative”**



## **Obiettivo:**

**Le Buone pratiche generative nel nostro territorio in ambito economico e sociale ci invitano ad esprimere un**

**“ VOTO con il PORTAFOGLIO ” :**

**... Banca Etica, Prodotti a Km 0,**

**Slotmob ...**

Laboratorio Fisp 2014-15  
Società ed economia: “esperienze generative”



**Percorso:**

- Definizione ed esempi di pratiche generative (Cittadinanza attiva)
- Movimento SLOTMOB in Italia e a Padova
- Sinergia nel contesto della diocesi di Padova tra Slotmob e altri attori istituzionali e non

Laboratorio Fisp 2014-15

## Società ed economia: “esperienze generative”



### Metodo:

- Partecipazione e confronto tra i corsisti
- Approfondimento del materiale consegnato e suggerito dai corsisti
- Testimonianza diretta di esperti
- Analisi dei temi affrontati attraverso la DSC (165,189 DSC) ...responsabilità e partecipazione.

Laboratorio Fisp 2014-15

Società ed economia: “esperienze generative”



## Compendio DSC

*165 ... “ La persona non può trovare compimento solo in se stessa, a prescindere cioè dal suo essere « con » e « per » gli altri. ” ...*

*189 ... “ La partecipazione è un dovere da esercitare consapevolmente da parte di tutti, in modo responsabile e in vista del bene comune. ” ...*

Laboratorio Fisp 2014-15  
Società ed economia: “esperienze generative”



**“ In Italia nel 2012 i ricavi da gioco d’azzardo  
sono stati pari a 7 miliardi di euro**

**VS**

**30 miliardi spesi per la prevenzione e per la  
cura degli ammalati di gioco “**

Laboratorio Fisp 2014-15  
Società ed economia: “esperienze generative”



**“ La campagna SLOTMOB a tutela  
del buon gioco e contro le nuove povertà  
ha già toccato 70 città italiane nell’ultimo  
anno generando un commercio  
responsabile ed una ricostruita socialità ”**



Laboratorio Fisp 2014-15  
**Società ed economia: “esperienze generative”**



**Mettetevi in gioco ...**

**... con noi!!!**