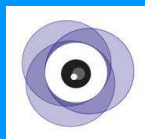


## IL GIOCO INFINITO

### Videogiochi e azzardo tra piacere e rischio



#### FORMAZIONE DOCENTI

TEMA DI SALUTE:  
Gaming disorder, Gioco d'azzardo problematico

DESTINATARI:  
Scuola Secondaria di I grado (classi II e III)

**PROFILO PREVALENTE:** informativo - formativo - educativo

#### RESPONSABILI DEL PROGETTO:

**Valentino MERLO** – Educatore Professionale – S.C. Ser.D. ASL CN2 - C.so Michele Coppino, 46 – ALBA;  
Tel. 0173.316210 - [valentino@progettosteadycam.it](mailto:valentino@progettosteadycam.it)

#### ABSTRACT:

L'universo dei videogiochi ha una rilevanza fondamentale nel panorama dei consumi mediiali contemporanei, nei ragazzi come negli adulti. La formazione esplorerà questo mondo, evidenziandone le dinamiche di consumo e alcuni possibili rischi, con un focus sulle possibili **relazioni con il gioco d'azzardo**: velocità dei feedback, ricompensa variabile, automatismo, senso di appartenenza ad una community, difficoltà di autoregolazione. Verranno fornite ai docenti **conoscenze aggiornate sul mondo del gaming**: dati di consumo e di mercato, rappresentazioni mediatiche, struttura dei prodotti, meccanismi di piacere nel fruitore, piattaforme di streaming. Verranno contestualmente fornite competenze teoriche e metodologiche sull'**utilizzo dei media e delle tecnologie digitali in ambito** educativo e didattico (*Media Education*).

Gli insegnanti vengono formati con metodologie interattive volte all'acquisizione delle competenze necessarie per lavorare su life skills come senso critico, comunicazione efficace e problem solving. Tali metodologie sono le stesse che gli insegnanti utilizzeranno con i ragazzi in classe.

#### SETTING:

Scuola Secondaria di primo grado.

#### DESTINATARI:

**Destinatari intermedi:** insegnanti della scuola secondaria di 1° grado.

**Destinatari finali:** studenti delle classi 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> della Scuola Secondaria di 1° grado.

#### PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ:

Il percorso di formazione sarà strutturato in **tre moduli iniziali a distanza di due ore ciascuno**, dedicati ad approfondire il mondo dei videogiochi e il gioco d'azzardo. A questi farà seguito, se le condizioni sanitarie e le normative vigenti lo permetteranno, un **quarto modulo laboratoriale in presenza (3-4 ore)** finalizzato a sperimentare le attività rivolte agli studenti.

Al termine dei quattro moduli gli insegnanti avranno un periodo di alcuni mesi per realizzare **in classe le attività didattiche** sperimentate nel corso. Un **incontro finale** (2 ore) verrà calendarizzato, in presenza o a distanza, negli ultimi mesi dell'a.s. 2020-2021, per permettere ai partecipanti di condividere le esperienze ed evidenziare punti di forza e criticità del percorso.

#### CONTATTI E ULTERIORI INFORMAZIONI:

**Valentino Merlo, Giuseppe Masengo** – Tel. 0173-316210.

**Il corso si svolgerà nel corso dell'a.s. 2020-2021 e sarà attivato al raggiungimento di almeno 10 iscritti.**

**Le adesioni da parte dei docenti dovranno pervenire entro il 16/10/2020** alla S.S.D. Epidemiologia, Promozione e Coordinamento attività di Prevenzione ai seguenti indirizzi e.mail: [epid.alba@aslcn2.it](mailto:epid.alba@aslcn2.it) e pec: [aslcn2@legalmail.it](mailto:aslcn2@legalmail.it)

**Il percorso fa parte del progetto Regionale Steadygap finanziato dalla Regione Piemonte**