



IL GIOCO INFINITO

Videogiochi e azzardo tra piacere e rischio

TEMA DI SALUTE:

CONSUMI E COMPORTAMENTI A RISCHIO

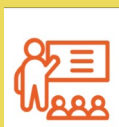
Gaming disorder, Gioco d'azzardo problematico



METODOLOGIA:

FORMAZIONE DOCENTI

DESTINATARI INTERMEDI:



Insegnanti

DESTINATARI FINALI:



Scuola Secondaria I grado

CONTATTI:

Valentino MERLO

Educatore Professionale

S.C. Ser.D. ASL CN2

e.mail:

valentino@progettosteadycam.it;

Tel. 0173.316210

Banca dati PRO.SA.

Codice progetto n. 6101

www.retepromozionesalute.it/scuola_scheda.php?idpr2=6101



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 I grado

DESTINATARI:

Destinatari intermedi: insegnanti della scuola secondaria di 1° grado di tutta la Regione Piemonte.

Destinatari finali: studenti delle classi 2^ e 3^ della Scuola Secondaria di 1° grado.

PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ:

Il Corso rientra nelle attività Regionali di Contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico.

Il percorso di formazione sarà strutturato in **5 moduli a distanza di due ore ciascuno**, dedicati ad approfondire il mondo dei videogiochi e il gioco d'azzardo.

Al termine dei primi 4 moduli gli insegnanti avranno un periodo di alcuni mesi per realizzare **in classe le attività didattiche** sperimentate nel corso. Un **modulo finale** (2 ore) verrà calendarizzato, sempre a distanza, negli ultimi mesi dell'a.s. 2023-2024, per permettere ai partecipanti di condividere le esperienze ed evidenziare punti di forza e criticità del percorso.

CALENDARIO DEGLI INCONTRI:

MODULO 1 Piacere e Apprendimento: i videogiochi come "immaginario connettivo" e spazi di sviluppo di competenze.

MODULO 2 Linguaggi e limiti: conoscere linguaggi e usi dei videogiochi e riflettere su alcuni problemi

MODULO 3 Il gioco dei grandi: i legami tra videogiochi, acquisti in game e azzardo.

MODULO 4 Progettiamo: costruzione e sperimentazione di attività da realizzare in classe.

MODULO 5 Raccontiamo: confronto e discussione delle attività realizzate in classe.

Il corso si svolgerà durante l'a.s. 2023-2024 e sarà attivato al raggiungimento di almeno 15 iscritti.

Il massimo di partecipanti ammessi sarà di 40 docenti.