**STEADYLAB – GIOCO D’AZZARDO PATOLOGICO**

Il progetto Steadylab nasce dalla programmazione del Piano locale delle Dipendenze 15-17. Viene proposto e gestito dal Serd di Alba e realizzato in collaborazione con la cooperativa sociale Ro&Ro.

**Obiettivi**

Il progetto si propone i seguenti obiettivi:

1. Fornire ad adolescenti e giovani informazioni relative ai rischi legati al gioco d’azzardo;
2. Favorire nei ragazzi il senso critico, la creatività e la capacità di lavorare in gruppo;
3. Fornire agli insegnanti competenze metodologiche e strumenti operativi per realizzare interventi sul gioco d’azzardo patologico rivolti agli studenti;
4. Sensibilizzare il territorio e la cittadinanza al tema del gioco d’azzardo patologico;
5. Diffondere messaggi di promozione della salute e informazioni relative alle strutture del territorio che si occupano del contrasto ai rischi del gioco d’azzardo.

**Attività previste**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Azioni*** | ***Anno 1*** | ***Anno 2*** |
| 1. Assemblee scolastiche | Numero 2 sui territori di Alba e Bra  (2 e 23 Febbraio 2018) | Numero 2 sui territori di Alba e Bra |
| 1. Spettacolo cittadino | Numero 2 sui territori di Alba e Bra  (maggio 2018) | Numero 2 sui territori di Alba e Bra |
| 1. Formazione docenti | Numero 1 percorsi di formazione per 20-30 docenti sulla matematica del gioco e sull’uso della media education come strumenti di lavoro educativo e didattico. | Idem |
| 1. Interventi in Classe | Sperimentazione di 4 percorsi gestiti da esperti esterni con 4 classi a campione del territorio (3e e 4e). Durata laboratorio: 4 incontri di due ore. Prevista la realizzazione di prodotti mediali. | Sperimentazione di percorsi gestiti dagli insegnanti che hanno partecipato alla formazione. |

***Lo spettacolo/Assemblea***

Il tema della matematica applicata all’azzardo: quante sono le probabilità reali di vincere a giochi molto popolari come il Superenalotto o il Gratta e Vinci? Come funzionano le slot presenti nei bar? Quali sono i meccanismi psicologici che spingono il giocatore a non smettere?

Gli spettacoli/Assemblee saranno gestiti da **Taxi 1729**, società torinese di formazione e comunicazione scientifica diventata un’eccellenza nazionale nella divulgazione della matematica applicata all’azzardo.

***Formazione Docenti***

Durata corso 20 ore (3 incontri da 4h + 4h di lavoro in classe + incontro finale di 4h). Massimo 30 iscritti.

La formazione sarà strutturata in modo da fornire ai docenti conoscenze chiare e aggiornate sul fenomeno del gioco d’azzardo nella sua totalità, con approfondimenti sulla matematica del gioco, sull’intreccio tra gioco d’azzardo e media, sui rischi legati all’azzardo. Verranno contestualmente fornite competenze teoriche e metodologiche sull’utilizzo dei media e delle tecnologie digitali in ambito educativo e didattico (*Media Education*), discutendo e progettando attività didattiche e di produzione mediale che gli insegnanti potranno realizzare con i ragazzi.

I moduli dedicati alla matematica del gioco verranno gestiti insieme agli operatori di **Taxi 1729**; previo accordo con l’ASL CN2 verrà inoltre prevista la presenza di un operatore del Servizio per le Dipendenze Patologiche per approfondire gli aspetti dei rischi e della dipendenza legati al gioco d’azzardo. La parte della formazione dedicata agli aspetti tecnici e metodologici della produzione mediale verrà infine seguita da un formatore esperto di montaggio video e di app, in modo da fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze necessarie per seguire i ragazzi nel loro lavoro.

Calendario: 4/12/17; 15/01/18; 07/02/18; 07/05/18

Orario: 14,30-18,30

Da definire sede e Scuola che possa presentare il corso al MIUR.

***Interventi in classe***

Ciascun percorso prevederà quattro incontri da 2 ore ciascuno, per un totale di 8 ore per ciascuna classe, e verrà condotto da un formatore media educator e da un tecnico esperto di montaggio video e app di produzione mediale, anche in compresenza; in accordo con l’ASL CN2 verrà prevista la presenza di un operatore del Servizio per le Dipendenze Patologiche per approfondire gli aspetti dei rischi e della dipendenza legati al gioco d’azzardo.

Il percorso prevederà visione e discussione di brevi video (spot, servizi tg, sequenze di film, cortometraggi…), attività individuali e di gruppo, volte a favorire il coinvolgimento e la partecipazione attiva dei ragazzi e contemporaneamente permettere un’efficace acquisizione di alcune competenze di base relative al gioco d’azzardo, alle modalità con cui questo viene comunicato nei media e ai rischi ad esso collegati. Ai ragazzi verrà quindi richiesto di ideare, progettare e realizzare un prodotto mediale, utilizzando dispositivi *mobile* (smartphone e/o tablet) e le app di produzione immagini e video spiegate durante gli incontri in classe.

***Info e contatti***

ASL CN2: Valentino Merlo [valentino@progettosteadycam.it](mailto:valentino@progettosteadycam.it) 0173/316210

Coop. Ro&Ro: Giuseppe Masengo [beppe@progettosteadycam.it](mailto:beppe@progettosteadycam.it) 0173/316210