

PROGETTO

MOOC Vincere Facile

Regione Piemonte ASL Cuneo 2

Progetto avviato nell'anno 2024 - Ultimo anno di attività : 2024

Abstract

Obiettivo generale

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 e sui rischi legati all'azzardo.

Analisi di contesto

Il mercato dell'azzardo in Italia è in costante crescita. L'azzardo viene spesso presentato come normale, eccitante, coinvolgente e sempre vincente: una narrazione parziale e funzionale agli obiettivi di marketing delle aziende. Il gioco ha sempre fatto parte della natura umana, così forse anche l'azzardo. Ma come sono cambiati questi comportamenti nel tempo? Quali sono le caratteristiche dell'azzardo oggi? Quali gli aspetti patologici? Da anni i servizi per le dipendenze patologiche hanno attivato percorsi di cura per le persone che hanno un problema di gioco d'azzardo: è perciò importante fare prevenzione nella fase in cui i ragazzi incontrano l'offerta di gioco tramite le scommesse sportive e i gratta e vinci, rendendoli consapevoli dei rischi e delle attenzioni in un mondo commerciale che fin dai videogiochi ci allena all'azzardo.

Metodi e strumenti

Il corso si rivolge ai docenti delle Scuole Secondarie di Secondo grado proponendo non solo approfondimenti teorici, ma attività educative e didattiche realizzabili in classe per costruire un percorso sul gioco d'azzardo. Le attività proposte si basano sul Metodo Steadycam, una metodologia di lavoro che utilizza i principi e le pratiche della media education per promuovere salute e benessere. I principi della media education digitale sono così sintetizzabili (Rivotella, 2017): l'educazione ai media, che stimola l'analisi dei linguaggi e il senso critico verso i contenuti veicolati; l'educazione con i media, che utilizza gli audiovisivi e il web come strumenti da integrare nel bagaglio formativo tradizionale; l'educazione per i media, che realizza prodotti nell'ottica dell'imparare a leggere i media ?scrivendo? con essi (learning by doing); l'educazione nei media, per cui il digitale diventa l'ambiente si cui si fa una parte della formazione e in cui si generano apprendimenti partecipativi; l'educazione sui media, che promuove consapevolezza critica sull'ecosistema mediale e stili di utilizzo corretti del digitale.

Valutazione prevista/effettuata

Ciascun modulo del corso prevede una valutazione dei contenuti appresi tramite test online: solo superando il test i partecipanti possono accedere al modulo successivo. Al termine del corso viene valutato il gradimento dello stesso. Ai partecipanti viene fornita una check list per monitorare il processo e l'esito del proprio lavoro in classe con gli studenti.

Tema di salute prevalente : Gioco d'azzardo patologico (gambling)

Temi secondari : Internet / nuove tecnologie / videogiochi
LIFESKILLS

Setting : Ambiente scolastico

Destinatari finali : Scuola
Scuola secondaria di secondo grado

Mandati : Piano Regionale di Prevenzione (PRP)

Finanziamenti : Leggi Regionali

Responsabili e gruppo di lavoro

MERLO VALENTINO (responsabile)

ASL CN2 Alba Bra - Ser.D.

e-mail : vmerlo@aslcn2.it

Tel. : 0173-316210

Dott. MASENGO GIUSEPPE

educatore prof.

ASL CN2 - S.C. SERD

e-mail : gmasengo@aslcn2.it

Tel. : 0173 316210

PELLEGRINI EMANUEL

ASL CN2 - S.C. SERD

e-mail : epellegrini@aslcn2.it

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Azienda Sanitaria

ASL CN2

In fase progettuale; In fase di realizzazione;

Categoria ente : Regione

Regione Piemonte

Come promotore;

OBIETTIVI

Fornire agli insegnanti conoscenze, competenze metodologiche e strumenti operativi per realizzare interventi sul gioco d'azzardo patologico rivolti agli studenti.

Diffondere informazioni relative alle strutture del territorio che si occupano del contrasto ai rischi del gioco d'azzardo.

Fornire ad adolescenti e giovani informazioni relative ai rischi legati al gioco d'azzardo favorendone il senso critico, la creatività e la capacità di lavorare in gruppo.

INTERVENTO AZIONE #1 - 01/01/2024 - 31/12/2024

Vincere Facile edizioni 1 e 2 - anno 2024

Numero edizioni : 2

Ore singola edizione : 20

Totale persone raggiunte : 244

Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Alba

Plesso : ALBA CILLARIO FERRERO - Istituto : ALBA P CILLARIO FERRERO

Scuola Secondaria di secondo grado

Alba

Plesso : ALBA UMBERTO I

Scuola Secondaria di secondo grado

Alba

Plesso : ALBA L EINAUDI

Scuola Secondaria di secondo grado

Bra

Plesso : BRA G GIOLITTI G B GANDINO

Scuola Secondaria di secondo grado

Bra

Plesso : BRA VELSO MUCCI - Istituto : ISTITUTO VELSO MUCCI

Scuola Secondaria di secondo grado

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 2 Amministrativo - ore 80

- Num. 1 Educatore professionale - ore 40

Documentazione dell'intervento :

Materiale di comunicazione e informazione - La newsletter del Centro Steadycam ASL CN2 che promuove la seconda edizione del MOOC Vincere Facile.