

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

ABSTRACT:

L'universo dei videogiochi ha una rilevanza fondamentale nel panorama dei consumi mediali 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 di tutta la Regione Piemonte.

Destinatari finali: studenti delle classi 2^a e 3^a 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. 2021-2022, 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.
Martedì 30/11/2021. Ore 15-17. Piattaforma Google Meet

MODULO 2 Linguaggi e limiti: conoscere linguaggi e usi dei videogiochi e riflettere su alcuni problemi
Venerdì 17/12/2021. Ore 15-17. Piattaforma Google Meet

MODULO 3 Il gioco dei grandi: i legami tra videogiochi, acquisti in game e azzardo.
Mercoledì 12/01/2022. Ore 15-17. Piattaforma Google Meet

MODULO 4 Progettiamo: costruzione e sperimentazione di attività da realizzare in classe.
Giovedì 20/01/2022. Ore 15-17. Piattaforma Google Meet

MODULO 5 Raccontiamo: confronto e discussione delle attività realizzate in classe.
Mercoledì 20/04/2022. Ore 15-17. Piattaforma Google Meet

CONTATTI E ULTERIORI INFORMAZIONI:

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

ISCRIZIONI A QUESTO LINK: <https://forms.gle/owHMTToHf3r8GvMC79>

**Il corso si svolgerà nel corso dell'a.s. 2021-2022 e sarà attivato al raggiungimento di almeno 15 iscritti.
Il massimo di partecipanti ammessi sarà di 40 docenti**

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