

CENTRO REGIONALE di PREVENZIONE e PROMOZIONE DELLA SALUTE

C. SO TRENTO. 13 TORINO- 10129
mail: prevenzione.dipendenze@aslcitytorino.it tel: (+39) 338. 4955289- (+39) 338. 4955296

SCHEDA PRESENTAZIONE ESPERIENZA IMMERSIVA GAMBLING & DREAMS c/o CENTRO REGIONALE DI PREVENZIONE E PROMOZIONE DELLA SALUTE

 	
Rivolto a	Classi IV di Istituti Secondari di II grado
Dove	Centro Regionale di Prevenzione e Promozione della Salute a Torino in corso Trento 13
Tempi di realizzazione	5 ore con orario 9.00-14.00; è naturalmente prevista una congrua pausa all'interno della mattinata

PRESENTAZIONE ATTIVITA'		
<u>ACCOGLIENZA:</u>	Presentazione del luogo e descrizione di cosa avverrà durante la visita. Prima conoscenza e coinvolgimento dei partecipanti con attività ludica interattiva. La classe viene poi suddivisa in tre "famiglie" che svolgeranno contemporaneamente un percorso/simulata di gestione del denaro e del quotidiano, avendo a disposizione una determinata quantità di reddito.	20/30 minuti circa
<u>- SIMULAZIONE DI GAMBLING:</u>	Sala allestita con 3 grandi tavoli su cui ogni "famiglia" trova la sua di simulazione gioco. La simulazione è composta da 30 caselle che rappresentano una mensilità di 4 settimane più due caselle conclusive di chiusura e diebrifing del gioco. L'obiettivo del gioco è quello di concludere la mensilità con una gestione del reddito equilibrata, con un risparmio coerente con il reddito e di farlo completando con una percentuale data tre gradienti: Piacere/Tempo Libero – Quotidiano/Vitto e Alloggio – Salute/Cura di sé.	2 ore circa
<u>- PROVE PROX:</u>	Le prove Prox sono 4 attività che tutte e tre le "famiglie" svolgeranno durante l'esperienza immersiva e trattano: - la rincorsa della perdita - la manipolazione di un gioco apparentemente equo - la percezione del rischio - il calcolo delle probabilità	
<u>- DIEBRIFING:</u>	Momento di restituzione e di confronto sulle sollecitazioni emerse durante la simulazione.	30 minuti circa
<u>- SALA LAB/PRODUZIONE:</u>	Viene chiesto ad ogni gruppo di partecipanti di produrre materiali collegato alla promozione della salute che verranno poi divulgati, condivisi su piattaforme digitali e canali social. Il materiale prodotto sarà archiviato e disponibile per altri progetti di prevenzione della Regione. In particolare si procederà alla costruzione di un Gratta & Vinci fatto dalla parte di un 'agenzia produttrice di giochi d'azzardo che deve guadagnare sulla vendita del prodotto, quindi appetibile da un punto di vista emotivo, ma allo stesso tempo iniquo per il giocatore.	1 ora circa

In collaborazione con