

VINCERE FACILE

Il gioco d'azzardo tra immaginari, mercato e rischi.
MOOC per docenti delle scuole secondarie di secondo grado
A.S. 2024-25 – Seconda Edizione

Il Centro Steadycam dell'ASL CN2, all'interno della realizzazione dei progetti regionali contro l'azzardo, propone per i docenti delle scuole secondarie di secondo grado una formazione finalizzata alla realizzazione in classe di attività di prevenzione e sensibilizzazione sul tema del gioco d'azzardo. Il corso si configura come un MOOC (Massive Open Online Course) fruibile a distanza nel periodo **Ottobre-Dicembre 2024**. Ogni settimana verrà rilasciato un modulo con videolezioni, schede didattiche e approfondimenti.

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 e sui rischi legati all'azzardo.

Gli obiettivi del percorso formativo saranno:

1. Fornire agli insegnanti conoscenze, competenze metodologiche e strumenti operativi per realizzare interventi sul gioco d'azzardo patologico rivolti agli studenti;
2. Diffondere informazioni relative alle strutture del territorio che si occupano del contrasto ai rischi del gioco d'azzardo.
3. 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.

Contenuti

Il percorso di formazione rivolto ai docenti si articola in **6 moduli a distanza** fruibili dai partecipanti durante tutta la settimana del rilascio del modulo stesso. Al termine di ogni modulo verrà richiesto il superamento di un test per accedere a quello successivo. L'impegno di tempo previsto è di circa 2 ore per modulo, comprensivo di videolezioni e approfondimenti. I docenti che seguiranno il corso potranno realizzare le attività proposte all'interno della propria classe.

Modulo 1: Azzardo e giovani: le motivazioni di un intervento.

A cura di Ruggero Gatti e Valentino Merlo – ASL CN2

Riteniamo sia importante fare prevenzione sull'azzardo nella fase in cui i ragazzi incontrano l'offerta di gioco tramite le scommesse sportive e i gratta e vinci. Renderli consapevoli dei rischi e delle attenzioni in un mondo commerciale che fin dai videogiochi ci allena all'azzardo, diventa centrale per le azioni di prevenzione.

Modulo 2: Immaginari dell'Azzardo

A cura di Michele Marangi.

Partire da come il gioco d'azzardo viene raccontato dai media e da chi se ne occupa dal punto di vista commerciale ci aiuta a delineare alcune parole chiave su cui fa leva la sua promozione. Viene spesso presentato come normale, eccitante, coinvolgente e sempre vincente. Sappiamo bene invece che questa narrazione è parziale e funzionale agli obiettivi di marketing delle aziende. Conoscere questi meccanismi ed utilizzarli con i ragazzi per riflettere sul tema diventa un efficace metodo di lavoro e di intervento.

Modulo 3: Piacere e Rischio

A cura di Mauro Croce

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? Emerge l'esigenza di alcuni riferimenti teorici e definizioni che ci aiutino ad orientarci.

Modulo 4: Regole, Limiti e percorsi di cura

A cura di Federica Devietti Goggia

L'azzardo non è solo un fenomeno commerciale regolato da meccanismi di marketing, ma è soprattutto un fenomeno sociale. Il modulo 4 affronterà sia gli aspetti normativi che regolano le modalità di gioco, sia i risvolti problematici della dipendenza. 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 importante che docenti e ragazzi conoscano questi spazi di aiuto e si confrontino con gli operatori delle ASL di riferimento.

Modulo 5: Perdere è matematico.

A cura di Taxi 1729

Il caso può essere favorevole o sfavorevole, ma tutti i giochi d'azzardo sono costruiti su basi matematiche che hanno un unico sicuro risultato: nel lungo periodo si è destinati a perdere. Anche le scommesse sportive che sembrano poter essere influenzate dalle conoscenze degli scommettitori in campo sportivo hanno meccanismi che garantiscono guadagni e dividendi a chi orchestra il gioco. Con algoritmi del gioco online e sottili espedienti psicologici il mondo dell'Azzardo è tutto intorno a noi e sembra dirci che è possibile vincere. Smontare questa narrazione ci permetterà di comprendere alcuni meccanismi e proteggere noi e gli alunni da alcune trappole dell'azzardo.

Modulo 6: Videogiochi e Azzardo

A cura di Giuseppe Masengo

Esiste un legame tra videogiochi (Gaming) e Azzardo (Gambling)? In un mondo dove tutto si sta trasformando in un (video)gioco, è possibile che attraverso i videogiochi i nostri ragazzi vengano introdotti anche al gioco d'azzardo? I meccanismi di monetizzazione e le lootbox a ricompensa variabile potrebbero subdolamente abituarci a considerare normale il caso, il rischio, la scommessa in denaro, aprendo anche ai più piccoli un piccolo sentiero verso il gioco d'azzardo.

Destinatari

Il corso è rivolto a docenti della scuola secondaria di secondo grado della Regione Piemonte, in particolare ai docenti delle classi terze e quarte.

Collegamenti didattici

La proposta fa riferimento alle **competenze chiave di cittadinanza**, in particolare quelle del comunicare, del collaborare e partecipare, dell'agire in modo autonomo e responsabile, dell'acquisire e interpretare l'informazione. Inoltre, diversi contatti saranno possibili con scienze matematiche, letteratura, educazione civica e competenze digitali.

Iscrizioni

Il corso sarà gestito sulla piattaforma Memberspot.io, per le iscrizioni è necessario compilare la scheda a questo link: <https://centrosteadycam.it/vincere-facile-mooc-iscrizione/>

Accreditamento

Al termine del percorso, in seguito al superamento di tutti i test previsti e alla fruizione dei contenuti del corso verrà rilasciato ai partecipanti un attestato. Le attività formative del MOOC possono essere accreditate da parte dell'Istituto Scolastico di appartenenza o della Scuola Polo per la Formazione, seguendo le vigenti procedure della Direttiva Ministeriale 170/2016.