

IL GIOCO INFINITO
Videogiochi e azzardo tra piacere e rischio
Formazione per docenti
delle scuole secondarie di primo grado
AS 25-26



L'ASL CN2 da tempo si occupa di Media education e promozione della salute. Dal 2000 è attivo, presso il Servizio per le Dipendenze, il Centro Steadycam che ha sviluppato interventi e metodologie di lavoro per utilizzare gli audiovisivi prima e gli ambienti digitali ora, come terreni di incontro con i cittadini (giovani e adulti) per lavorare sugli stili di vita e i comportamenti a rischio. Il Centro Steadycam gestisce, per mandato istituzionale, svariati interventi di promozione della salute e di prevenzione.

Nel corso degli ultimi tre anni scolastici, il Centro ha progettato e realizzato, su incarico della Regione Piemonte, il percorso formativo "Gioco Infinito" per realizzare attività di prevenzione sul gioco d'Azzardo per gli studenti/esse delle scuole secondarie di primo grado. Anche per l'Anno Scolastico 25-26 è prevista una nuova edizione della formazione che è rivolta a tutti i docenti della Regione Piemonte delle scuole secondarie di primo grado.

CONTENUTI:

L'universo dei videogiochi ha una rilevanza fondamentale nel panorama dei consumi mediatici 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, sperimentando attività che poi potranno realizzare nelle proprie classi.

SETTING:

Scuola Secondaria di primo grado.

FORMAZIONE BLENDED: una giornata in presenza (7 ore) e due incontri on-line (4 ore).

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.

CONTATTI e INFO

Giuseppe Masengo – Valentino Merlo - Centro Steadycam ASL CN2
0173/316210 - E-mail: info@progettosteadycam.it

PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ:

Il Corso rientra nelle attività Regionali di Contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico.

Il percorso di formazione sarà strutturato in **una giornata in presenza e un primo modulo on-line** dedicati ad approfondire il mondo dei videogiochi e il gioco d'azzardo.

Al termine gli insegnanti avranno un periodo di alcuni mesi per realizzare **in classe le attività didattiche** sperimentate nel corso. Il **secondo modulo on-line** (2 ore) verrà calendarizzato negli ultimi mesi dell'a.s. 2025-2026, per permettere ai partecipanti di condividere le esperienze ed evidenziare punti di forza e criticità del percorso.

CALENDARIO DEGLI INCONTRI:

Giornata in presenza

Giovedì 4 settembre 2025 – Orario 9,30 -17,00

presso il CAPS (Centro Attività Promozione della Salute – corso Trento 13, TORINO)

1° MODULO On-line – Martedì 16 settembre ore 15-17

2° MODULO On-line – Periodo Aprile/maggio 2026

La data verrà definita con i partecipanti.

ISCRIZIONI A QUESTO LINK: <https://forms.gle/1ZRhY18TPbYYRoUYA>

Il corso sarà attivato al raggiungimento di almeno 10 iscritti. Il massimo di partecipanti ammessi sarà di 30 docenti