

C.A.P.S.
CENTRO ATTIVITA' PROMOZIONE DELLA SALUTE
della Regione Piemonte

C. SO TRENTO. 13 TORINO- 10129
mail: prevenzione.dipendenze@aslcittaditorino.it tel: (+39)338.
4955289-(+39)338.4955296

SCHEDA PRESENTAZIONE PROX EXPERIENCE GAMBLING & DREAMS
c/o CAPS Piemonte

A.S. 2025 / 2026

	
Rivolto a	Classi IV° di Istituti Secondari di II° Grado
Dove	C.A.P.S. Centro Attività Promozione della Salute corso Trento 13 Torino
Obiettivo	Aumentare la conoscenza dei meccanismi che sottostanno la struttura dei giochi d'azzardo.
Modello di intervento	La metodologia insiste su laboratori esperienziali e di attività legate alle life skills
Tempi di realizzazione	dal 29/09/25 al 29/5/26 4 ore in fascia oraria 9-13 (* è possibile concordare preventivamente un eventuale flessibilità sull'orario di inizio e fine attività per gli Istituti provenienti da fuori città metropolitana)
Link presentazione CAPS	https://drive.google.com/file/d/1jXhiRnGB2UT6CYJce-uezyBh_uBNm5ed/view?usp=sharing
Link presentazione Prox Gambling	https://drive.google.com/file/d/1VnPedrtMqtyfyxHioCAErriYfsndj4N/view?usp=sharing
Contatti	Fare riferimento ai consueti contatti territoriali. In seguito per la definizione del calendario: prevenzione.dipendenze@aslcittaditorino.it

C.A.P.S.
CENTRO ATTIVITA' PROMOZIONE DELLA SALUTE
della Regione Piemonte

*C. SO TRENTO. 13 TORINO- 10129
mail: prevenzione.dipendenze@aslcitydatorino.it tel: (+39)338.
4955289-(+39)338.4955296*

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ	
ACCOGLIENZA	Presentazione del luogo e breve descrizione di cosa avverrà durante la visita. Attività ludica interattiva per una prima conoscenza e coinvolgimento dei partecipanti per comprendere il livello di conoscenza e confidenza rispetto ai giochi d'azzardo e alla loro diffusione.
- WALLET GAME	Simulazione ludica di gestione economica che mira a sollecitare maggior consapevolezza su: - gestione del quotidiano tra istanze di piacere e di contenimento delle spese; - mediazione, negoziazione e cooperazione di gruppo nell'adottare strategie di gestione del denaro; - aleatorietà del gioco e probabilità di vincita; - distorsioni cognitive sottostanti al gioco d'azzardo.
- LAB GRATTA & VINCI	Progettazione di un Gratta&Vinci al fine di analizzare le dinamiche sottostanti alle proposte presenti sul mercato in termini di sistema premiante, bias cognitivi, informazioni selettive.