

Progetto regionale di prevenzione e contrasto alle ludopatie e al gioco d'azzardo
FORMAZIONE DEI DOCENTI E ATTIVITÀ LABORATORIALI NELLE CLASSI

TITOLO DEL PERCORSO

"L'azzardo della scuola"

Collaborazioni possibili per la prevenzione e il contrasto alle ludopatie

SEZIONE ANAGRAFICA

Denominazione della Scuola Polo per la Formazione

Istituto Comprensivo di Castel Goffredo – AMBITO 19 – MANTOVA
in collaborazione/partnership con
Istituto Superiore "G. Galilei" di Ostiglia – Ambito 20 - MANTOVA

ATTIVITÀ PROGETTUALI

▪ **Essenziale descrizione del progetto**

“L’azzardo della scuola”

Collaborazioni possibili per la prevenzione e il contrasto alle ludopatie

OBIETTIVI:

- ✓ condividere significato ed entità del fenomeno nel mantovano
- ✓ acquisire cosa si è fatto nel nostro territorio e, sulla base degli esiti, in quale direzione pare opportuno proseguire
- ✓ confrontarsi sul coinvolgimento "sostenibile" della scuola: modalità, strategie, strumenti

DESTINATARI:

- Dirigenti Scolastici
- Docenti referenti Legalità, Salute, Orientamento, Cittadinanza
- Docenti interessati

ATTIVITÀ

LANCIO DEL PROGETTO

1. Giornate Studio – 27 e 31 ottobre 2018

27 ottobre 2018

“Io gioco ... non azzardo!”

h. 10.00 - 12.30 **Spettacolo teatrale formativo sui temi del progetto**
Sala “Paolo Pozzo”, Museo Diocesano, Piazza Virgiliana 55 - Mantova

h. 14.30 - 17.30 **Laboratori attraverso metodologie partecipative**
Istituto Superiore di Scienze Religiose “San Francesco” Via Cairoli 20 - Mantova

On line

Possibilità di approfondimenti via mail per trarre ulteriori elementi utili per l’attività quotidiana.

Conduce: Michele Dotti, EducAttore e formatore, Esperto della gestione nonviolenta dei conflitti, promozione di percorsi di pace e interculturali.

31 ottobre 2018

Mattino

LUDOPATIA. Il problema e la sua sostenibile contestualizzazione scolastica

prima parte

Contestualizzazione del problema, presentazione di esperienze, ipotesi di lavoro per la formazione dei docenti

Interventi:

- Dott. V. Drusetta, ATS Valpadana
- Dott. M. Novello, Responsabile Area Progetti Coop. ARCHÈ

Lavori di gruppo

Dibattito e sintesi in plenaria

- Progetti Coop. ARCHÈ

Lavori di gruppo

Sintesi in plenaria

Pomeriggio

LUDOPATIA. Il problema e la sua sostenibile contestualizzazione scolastica seconda parte

Tra Scuola e Territorio, la co-progettazione come risorsa

Interventi:

- Dott. V. Drusetta, ATS Valpadana
- Dott. M. Novello, Responsabile Area Progetti Coop. ARCHÈ

Lavori di gruppo

Sintesi in plenaria

2. Condivisione del problema e disseminazione dei materiali – nov./dic. 2018

Strumenti:

- Piattaforma Ambiti 19-20 per la Formazione d'Ambito e Interambito
- Iniziative e comunicazioni congiunte Reti SPS e CPL
- Convocazione dei Referenti designati dai Collegi dei Docenti ed elaborazione di un piano per la condivisione negli Istituti del problema, dei materiali informativi e di possibili strategie di prevenzione e contrasto

SVILUPPO DEL PROGETTO – **SETT. - NOV. 2019**

1. settembre - ottobre 2019:

- n. 3 incontri di formazione per Referenti d'Istituto
- Interventi informativi sui Collegi da parte dei Referenti nei propri Istituti

2. OTTOBRE-NOVEMBRE 2019

- LABORATORI NELLE SCUOLE

Percorso per referenti d'istituto

A. **IL GIOCO D'AZZARDO: CONFERENZA LUDICA**

Raccontare il gioco d'azzardo ... giocandolo!

Argomenti:

- gioco e gioco d'azzardo: caratteristiche del gioco d'azzardo
- alcuni numeri rispetto al gioco d'azzardo
- perché giochiamo tanto? la pubblicità ingannevole
- entriamo nel mondo delle probabilità
- iniziamo a giocare:
 - i giochi del passato: la roulette
 - i giochi del presente: il gratta e vinci e i giochi ad estrazione numeri
 - i giochi del futuro: le *slot machine*

B. **COME RISPONDERE AL GIOCO D'AZZARDO: GIOCO ED EDUCAZIONE**

Il valore educativo e didattico del gioco

Argomenti:

- definizione di gioco: quando giochiamo e quando facciamo altro?
- fasi del gioco nell'età evolutiva del bambino/ragazzo
- giocare fa bene e serve ... anche ad educare!
- gioco e socializzazione
- gioco e valore simbolico
- e se volessimo ancorare il gioco all'apprendimento di specifici contenuti cognitivi (sapere, saper fare...) predeterminati?
- *Learning-by-doing, cooperative learning, learning-by-gaming*
- quando il gioco diventa davvero educativo e didattico?
- attività ludiformi e confronto su alcune metodologie/modelli scientifici
- presentazione delle possibilità attività ludiche da presentare a scuola

C. **IL GIOCO DA TAVOLO COME STRUMENTO DIDATTICO**

Come utilizzare in classe il gioco da tavolo.

Presentazione di alcuni elementi teorici ed esempi di applicazione didattica.

Aspetti Teorici

- storia del gioco (da tavolo)
- esame delle diverse tipologie di giochi e delle loro caratteristiche
- il gioco come veicolo di competenze, ovvero cosa può insegnare un gioco da tavolo
- il gioco come strumento di osservazione
- il gioco e le competenze chiave di cittadinanza
- come utilizzare il gioco da tavolo in un contesto scolastico e/o educativo
- la struttura di una lezione utilizzando i giochi
- **Laboratorio pratico:** agli insegnanti, divisi in gruppi, verrà fatto giocare un gioco da tavolo particolarmente adatto a mostrare le potenzialità didattiche del gioco. *Breafing, gioco, de-breafing*
- **Conclusioni** relative al percorso compiuto.

CONCLUSIONE DEL PROGETTO – fine NOVEMBRE 2019
Giornata provinciale