



STEADYGAP CORSO 2 Alessandria/Asti
Formazione Docenti Secondaria di secondo grado
A. S. 2019-20

Il corso di formazione sarà rivolto agli insegnanti della scuola secondaria di secondo grado (massimo 30 partecipanti). 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. Verranno contestualmente fornite **competenze teoriche e metodologiche sull'utilizzo dei media e delle tecnologie digitali in ambito educativo e didattico (Media Education)**, discutendo e definendo una progettazione didattica e le attività di produzione mediale che gli insegnanti potranno realizzare con i ragazzi.

Gli obiettivi del percorso formativo saranno:

1. Fornire agli insegnanti competenze metodologiche e strumenti operativi per realizzare interventi sul gioco d'azzardo patologico rivolti agli studenti;
2. Diffondere messaggi di promozione della salute e 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 5 moduli per una durata complessiva di 18 ore. I docenti che seguiranno il corso realizzeranno un'attività in classe della durata stimata di 4/6 ore. E' prevista inoltre una parte di lavoro online (revisione materiali sul blog del progetto, caricamento questionari di valutazione dell'intervento). **La durata complessiva del progetto sarà quindi di 24 ore (18 di formazione per i docenti e 6 di attività in classe svolta dai docenti stessi). Ai fini della certificazione non saranno conteggiate le ore di intervento in classe, ma solamente le ore di formazione in presenza. Il monte ore minimo richiesto per ottenere l'attestato di partecipazione è di 14 ore su 18 complessive.**

Il corso sarà accreditato sulla Piattaforma S.O.F.I.A. come formazione per i docenti dal Liceo Scientifico Galileo Galilei, Spalto Borgoglio 49, 15121 Alessandria.

Modulo 1: Digitale ed Azzardo (3,5h) 15-18,30

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 audiovisiva 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. Nel corso del modulo verranno simulate possibili attività da realizzare in classe. Formatori: Steadycam.

Modulo 2: Perdere è matematico. (4h) 15-19

L'utilizzo della matematica e della statistica applicate ad attività didattiche e educative, realizzabili in classe per trattare il tema del gioco d'azzardo attraverso l'apprendimento attivo ed esperienziale. "Se si pensa che la disciplina del calcolo delle probabilità è nata per studiare il gioco d'azzardo, si può capire quanto la matematica interpreti un ruolo cruciale per spiegare questo fenomeno. In ogni gioco è possibile fare previsioni su quello che succederà, ma perché? E quanto sono affidabili queste previsioni? Durante la formazione cerchiamo di capire, attraverso simulazioni ed esempi, dove finisce il dominio del caso e inizia quello della probabilità"¹. Formatori: Taxi 1729, Steadycam.

Modulo 3: Piacere e Rischio (3,5h) 15-18,30

L'azzardo non è solo un fenomeno commerciale regolato da meccanismi di marketing e di calcolo matematico, ma è soprattutto un fenomeno sociale. Il modulo 3 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. E' importante che docenti e ragazzi conoscano questi spazi di aiuto e si confrontino con gli operatori delle ASL di riferimento. Formatori: Operatori ASL del territorio, Steadycam.

Modulo 4: Progettare e produrre (3,5h) 15-18,30

Con l'utilizzo di semplici app per smartphone, si progetteranno e si realizzeranno piccoli video o immagini con parole per riflettere, sensibilizzare e comunicare messaggi di prevenzione sul gioco d'azzardo. In un setting laboratoriale, si costruiranno anche strategie e possibili percorsi per realizzare con i ragazzi in classe attività di produzione digitale. L'idea è quella di realizzare un'attività pratica che permetta da un lato di applicare i contenuti appresi, dall'altro di stimolare consapevolezza, creatività e comunicazione efficace. Formatori: Steadycam.

Modulo 5: Interventi. (6h)

Realizzazione attività in classe. Gli insegnanti partecipanti al corso avranno un periodo di circa due mesi per realizzare in classe le attività progettate in formazione, secondo i tempi e le modalità che riterranno più opportune. Indicativamente l'intervento potrebbe durare 6 ore suddivise su tre incontri.

Modulo 6: Raccontiamo. (3,5h) 15-18,30

Rileggere il percorso ci aiuterà a restituire al gruppo le esperienze vissute in classe, a valutare le attività realizzate e il coinvolgimento dei ragazzi. Attraverso la visione dei prodotti mediali realizzati, potremo discutere sui punti di forza e sulle criticità del progetto. Tutto questo con l'obiettivo di riprogettare fin d'ora le attività da realizzare in prosecuzione del progetto nel prossimo anno scolastico. Formatori: Steadycam.

Destinatari

Il corso è rivolto a docenti della scuola secondaria di secondo grado, in particolare ai docenti delle classi terze e quarte, che dovranno poi realizzare attività in classe con i propri studenti.

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.

¹ https://www.taxi1729.it/website/wp-content/uploads/2018/08/scheda_formazione_FiNg.pdf



Calendario

	ALESSANDRIA/ASTI
Modulo 1 (corso docenti): Digitale ed Azzardo	26 Novembre 19 - ore 15.00/18.30
Modulo 2 (corso docenti): Perdere è matematico	5 Dicembre 19 - ore 15.00/19.00
Modulo 3 (corso docenti): Piacere e Rischio	14 Gennaio 20 - ore 15.00/18.30
Modulo 4 (corso docenti): Progettare e produrre	6 Febbraio 20 - ore 15.00/18.30
Modulo 5: Interventi in classe	Febbraio-Aprile 20
Modulo 6 (corso docenti): Raccontiamo	21 Aprile 20 - ore 15.00/18.30

Sede del Corso

Per l'anno scolastico 19-20 nel territorio di Alessandria e Asti la sede individuata è: Liceo Scientifico Galileo Galilei, Spalto Borgoglio 49, 15121 Alessandria.

Per i docenti di ruolo è possibile iscriversi tramite S.O.F.I.A. (**codice identificativo del corso 36358**).

Per i docenti non di ruolo è possibile l'iscrizione on line al seguente link:

<https://forms.gle/kr3SMPqEi1Vm9ngF7>

CONTATTI e INFO

Giuseppe Sacchetto – Valentino Merlo

Centro Steadycam ASL CN2 Alba-Bra

0173/316210 - Email: info@progettosteadycam.it