

MIND THE GAP 2.0 – PROPOSTA DI INTERVENTI DI PREVENZIONE E FORMAZIONE ALL'INTERNO DELLE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO E SECONDO GRADO

“MIND THE GAP versione 2.0” è una progettualità che mira alla realizzazione di azioni locali di sistema per la prevenzione e il contrasto al gioco d'azzardo patologico; il progetto, con capofila il Comune di Lecco, vede il coinvolgimento degli otto Ambiti del territorio di ATS Brianza.

Il progetto prevede un'attenzione specifica al mondo delle scuole rispetto alla tematica del gioco, con un focus particolare rispetto al gioco online e ai videogiochi.

In allegato il volantino di presentazione del progetto “ONLINE OFFLINE”, un percorso di prevenzione e formazione che da anni Girasole, tramite Sineresi società cooperativa sociale, propone all'interno delle scuole al fine di trattare tematiche quali l'identità dentro e fuori la rete, cyberbullismo, tecnodipendenza, utilizzo consapevole dei social ecc.

La natura del progetto non prevede una strutturazione standard ma una flessibilità di contenuti adattata all'età e alle tematiche di maggiore interesse evidenziate dai gruppi classe incontrati. Nello specifico il percorso a voi proposto porrà l'accento sulla tematica dei videogiochi, del gioco online e di tutte le criticità/potenzialità connesse. A titolo esemplificativo i temi trattati potranno essere:

- tempo dedicato al gioco (come e quando giocano i ragazzi);
- tecnodipendenza;
- calo del rendimento scolastico;
- booster: acquisti online legati ai videogiochi;
- e-sports (electronic sports), ossia il giocare a videogiochi a livello competitivo organizzato e professionistico.