

**Agenzie**

Tavolo Interassessorile sul  
Gioco d'Azzardo Patologico  
(GAP),  
Ludo Labo

**Ordini scolastici**

Scuola secondaria I grado

**Classi**

Scuola sec. I grado classe I,  
Scuola sec. I grado classe II,  
Scuola sec. I grado classe III

**Anno scolastico**

2024/25

## 372 - Videogiocatori e le abitudini delle comunità ludiche online

### Finalità

Educazione all'uso consapevole dei Videogiochi. Giocare e videogiocare è una attività importante per lo sviluppo dei ragazzi in una società che nella tecnologia e nella connettività ha uno dei suoi elementi fondanti, e spesso sviluppano o "allenano" abilità e competenze utili in altri campi, anche lavorativi. Farlo in modo consapevole, nei giusti tempi e modi, conoscendo quali sono le dinamiche e le meccaniche dei maggiori giochi online, ponendo attenzione anche a tutti quei meccanismi spesso nascosti che hanno aspetti comuni e riconducibili ad alcuni giochi d'azzardo. Evidenziando infine gli elementi che accomunano i videogiocatori, e gli utenti dei Social, nello sviluppare cattive abitudini, suggerendo qualche tecnica per evitarli.

### Referente

Giorgio Gandolfi - Ludo Labo  
mail: giorgio.gandolfi@ludolabo.com  
cell: 347 2501125

### Modalità di prenotazione

Adesione.  
Sarà il referente a contattare la scuola per concordare la data.

### Note

Gratuito per 8 classi

### Caratteristiche

**Titolo:** Incontro e Laboratorio

**Descrizione:**

Condotta da un esperto ludologo, appassionato di giochi è così articolato: - una prima parte informativa sui meccanismi del gioco in generale e dei giochi online in particolare, sugli aspetti 'nascosti' dei giochi on line; - coinvolgimento dei ragazzi con elementi interattivi per individuare in rischi nei giochi da loro più utilizzati; - confronto e riflessione su abitudini specifiche; - individuazione dei rischi collegati ai giochi online e definizione di buone pratiche.

**Dove:** A scuola/Istituto Storico

**Tempi:** 2 h

**Costo:** Gratuito

**Obbligatoria:** Sì

---