

PROGETTO Gioco, ma non azzardo!

(comprendere il gioco d'azzardo per evitarlo)

Il progetto intende lavorare sui meccanismi del gioco d'azzardo e della dipendenza attraverso la realizzazione, da parte dei ragazzi, di un... gioco d'azzardo!

Dopo un 1° incontro sul 'funzionamento' delle diverse tipologie di gioco e sui meccanismi psicologici in azione (*l'illusione di controllo, la fallacità del giocatore, la quasi vincita*) viene proposto di ideare e realizzare un gioco d'azzardo programmandolo con Scratch (2° e 3° incontro).

La realizzazione, e l'ideazione, del gioco permetterà di sperimentare in prima persona e direttamente il funzionamento dell'azzardo e della conseguente dipendenza, svelandone trucchi e modalità: il banco vince sempre!

Il percorso avrà una conclusione 'pubblica' con un incontro, giovedì 21 dicembre, aperto a tutti i ragazzi dove gli studenti delle Cavour presenteranno il loro percorso di 'gioco d'azzardo' con il commento dell'esperto ludologo e di un esperto sulle dipendenze ludiche dell'ASL di Modena.

Il progetto è affidato all'Associazione Play Res con il contributo del Comune di Modena.

Classi coinvolte: **3C** e **3F** della Scuola secondaria **Cavour di Modena** – IC1

Calendario

Lunedì 4 dicembre ore 9 – 13 **1° incontro**



(i trucchi legati alle ludopatie: il banco vince sempre)

2^ e 3^ ora 3F

4^ e 5^ ora 3C

Mercoledì 13 dicembre ore 9 – 13 **2° incontro**

(il linguaggio scratch per programmare le slot machine; le "poche" probabilità di vincere)

2^ e 3^ ora 3C

4^ e 5^ ora 3F



Venerdì 15 dicembre ore 8 – 12 **3° incontro**

(il linguaggio scratch per programmare le slot machine; le "poche" probabilità di vincere)



1^ e 2^ ora 3C

3^ e 4^ ora 3F

Giovedì 21 dicembre ore 16,30 – 18,30 - **4° incontro**

Incontro finale di restituzione del progetto a Makeitmodena – str. Barchetta 77 - Modena