



8,00:09,00 – LA FORMAZIONE

Un gruppo di ragazzi scelti dalla scuola potrà prendere parte ad un momento di formazione:

- presentazione progetto
- presentazione flash mob
- sviluppo flash mob

9,00-10,00 INCURSIONI

DURATA: 3 minuti a classe

OBIETTIVO: creare curiosità e far porre delle domande

INTERVENTO: il gruppo di ragazzi formato, entrerà nelle classi con un intervento la cui struttura richiama un flash mob. Gli unici al corrente dell'incursione saranno i docenti che dovranno interrompere la lezione e poi riprenderla appena finita l'attività. L'intervento sarà preciso all'insaputa degli studenti e fornirà piccole informazioni sulla ludopatia lasciando nello "spettatore" domande e curiosità che verranno poi soddisfatte nell'incontro generale.

10,30-11,30 E 11,45-12,45:12,15

PRESENTAZIONE GIOCO A PERDERE

DURATA: 1 ora in assemblea OBIETTIVO: divulgazione del progetto GAP INTERVENTO:

- 1: presentazione di GAP e spiegazione delle incursioni
- 2: presentazione e visione del cortometraggio "giocoaperdere" e della campagna contro le ludopatie
- 3: nozioni matematiche e giochi sulle probabilità legate a betonmath
- 4: presentazione del progetto nei bar NOSLOT creando degli eventi che supportino la loro scelta di non tenere le macchinette.

ALLA CONCLUSIONE DEL PERCORSO VERRANNO REGALATI AI RAGAZZI DEGLI ADESSIVI NO SLOT CON L'INDICAZIONE DELL'URL DEL VIDEO PRESENTATO E SE LO RITERRANNO IMPORTANTE POTRANNO POSTARLO IN RETE CON UNA LORO FOTO CHE LI VEDE ATTIVI NEL PROBLEMA DIVULGANDO IL MESSAGGIO