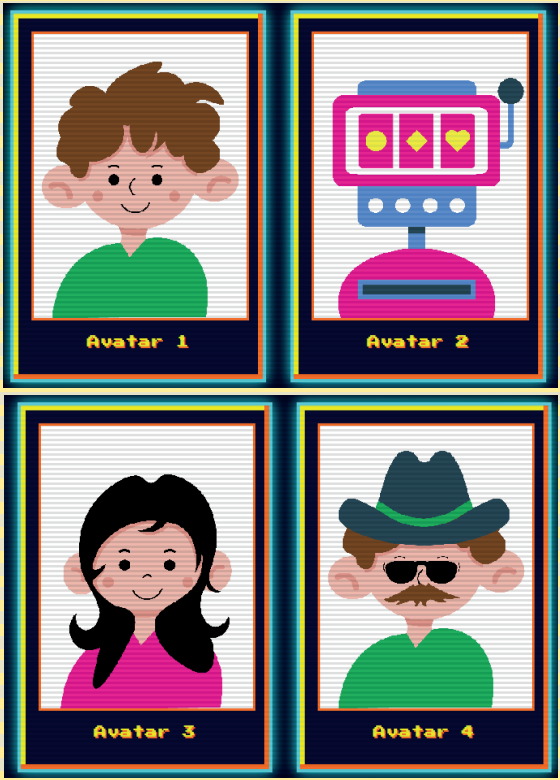
Comune di Bologna

GAME FACTOR



Che cosa trattiamo

Un progetto che mira a promuovere il **benessere di bambine/i e delle famiglie**, ma anche a contrastare i principali comportamenti a rischio legati a dipendenze da videogiochi, tecnologie digitali e gioco d'azzardo.

Che cosa proponiamo

Una serie di incontri principalmente finalizzati ad agire sui fattori di protezione attraverso la valorizzazione del gioco sano e della socializzazione. Il progetto prevede interventi formativi frontali, lavori di gruppo, attività creative ed espressive. Gli interventi sono rivolti alle **scuole primarie** della città di Bologna.

Percorsi integrativi

1) **FAIR PLAY**: laboratorio teatrale sul tema del gioco inclusivo e rispettoso. Quattro incontri da un'ora rivolti alle classi 2ᵉ e 3ᵉ, più una restituzione finale aperta che prevede anche la **formazione per le famiglie**.

2) **GIOCANDO CON MARGHERITA**: laboratorio in cui si affronterà il tema del gioco attraverso il teatro e la musica. Rivolto alle classi 5ᵉ che nel precedente anno scolastico hanno partecipato al percorso standard, ogni laboratorio prevede cinque incontri di un'ora e mezza ciascuno.

3) **FORMAZIONE NELLE PEDIATRIE DI COMUNITÀ**: incontri di sensibilizzazione e prevenzione primaria realizzati in collaborazione con i servizi sanitari territoriali, specificamente destinati ai genitori e ai caregivers per intercettare precocemente i segnali di dipendenza tecnlogica e isolamento nei minori.

Come si articola la proposta

Incontri formativi, creativi ed esperienziali per attivare riflessioni sul tema del gioco e indicare un approccio consapevole e sereno alla dimensione ludica.

Percorso standard per classi 4ª e 5ª

1) Lezione sul tema dell'**uso consapevole degli strumenti digitali**, dove verranno affrontati i temi del valore del denaro e del tempo, il rapporto tra realtà e dimensione ludica, la legalità, i videogiochi, gli Youtubers gamers, l'IA...

2) Laboratorio sulle **emozioni** che si provano quando si gioca, sopratutto davanti alla consolle o sullo smartphone dei genitori.

3) Ideazione e creazione di gruppo di un **gioco da tavolo**.

4) **Il Giardino di Margherita**: animazione teatrale. Margherita è una bambina che un po' per noia, un po' per pigrizia, non fa che starsene seduta tutto il giorno sul suo letto a giocare con il telefono. La madre le propone un gioco per aiutarla a riscoprire il proprio giardino.

5) **Io-Personaggio**: laboratorio di illustrazione. La costruzione di un avatar non è un'operazione banale, richiede un processo di introspezione critica, per il processo creativo verranno utilizzati strumenti analogici di lettura e disegno.

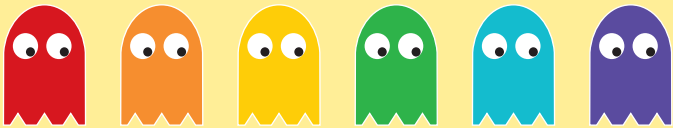


immagine di copertina > F. Genovese, N. D. Loezza, E. Rodriguez - SCU Bologna

Come attivare i moduli

Le proposte sono **gratuite**. Per prenotarsi occorre che la scuola invii richiesta via mail ai seguenti indirizzi:
prevenzionegap@comune.bologna.it / dry-art@dry-art.com

Game Factor è un progetto che promuove il benessere di bambine e bambini e previene i rischi legati all'abuso di tecnologie digitali, videogiochi e gioco d'azzardo

- **www.comune.bologna.it/per-cittadini/in-salute**
- **www.dry-art.com**

Il progetto è realizzato in collaborazione e con il contributo del Comune di Bologna Settore Salute, Benessere e Autonomia della Persona Dipartimento Welfare e Promozione del Benessere di Comunità