

La formazione, all'interno del progetto Fair Play , è rivolta a operatori socio-sanitari, educatori del Terzo Settore, referenti dell'associazionismo sportivo e culturale che nel territorio di Fidenza incontrano gli adolescenti.

Lo scopo della formazione è quello di fornire competenze da adoperare coi ragazzi al fine di utilizzare i media digitali e i social network nella produzione e distribuzione di campagne di sensibilizzazione sui temi dell'azzardo e del gaming digitale. Gli incontri, rivolti agli operatori, sono finalizzati sia all'uso del digitale in ambito pedagogico, educativo e socio-sanitario, sia ad un aggiornamento sulle metodologie basate sulla Peer&Media Education. La formazione approfondirà le prospettive delle tecnologie in una logica di sviluppo di comunità, per favorire confronto e partecipazione sui temi dell'azzardo e dei rischi di dipendenza dal gaming. Il corso è strettamente connesso con le attività laboratoriali che si terranno successivamente nelle classi con gli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado del distretto di Fidenza.



Responsabile scientifico:
dott.ssa Simonetta Gariboldi – SerDP
Fidenza

Iscrizioni tramite mail a
segreteria organizzativa:
vpichierri@ausl.pr.it

Sono stati richiesti crediti ECM per
operatori socio-sanitari.



Progetto “FAIR-PLAY”



PROGRAMMA

INCONTRO 1: ABITARE IL DIGITALE

Martedì 7 luglio

Giovedì 9 luglio

14.30 - 15.30: **Il digitale: che cosa ci vedo?** Visione e discussione di video per riflettere su come la tecnologia si/ci rappresenta.

15.30 - 16.30: **Il digitale: come si muove?** Il panorama mediale contemporaneo. Strategie di mercato e trend di consumo, riferimenti teorici e parole chiave. L'impatto del Coronavirus.

16.30 - 17.30: **Il digitale: come lo abitiamo?** Rischi e opportunità del digitale. Nuove frontiere: gaming e gambling, lavorare (video)giocando, binge watching, ecc.

INCONTRO 2: MEDIA EDUCATION E STILI DI VITA

Martedì 8 settembre

Giovedì 10 settembre

14.30 - 15.30: **Stili di vita e consumi.** Esempi operativi di utilizzo di video per promuovere salute.

14.30 - 15.30: **Stili di vita e consumi.** Esempi operativi di utilizzo di video per promuovere salute.

15.30 - 16.30: **Peer&Media Education.** Definizione, sviluppi, esperienze.

16.30 - 17.30: **Esperienze concrete.** Costruire e progettare percorsi di Peer&Media Education. Studi di caso.

INCONTRO 3: COMUNICARE SALUTE

Martedì 15 settembre

Giovedì 17 settembre

14.30 - 16.00: **Comunicare salute nello scenario mediale contemporaneo.** Formati espressivi e format comunicativi, modelli narrativi. Strategie e studi di caso.

16.00 - 17.30: **La produzione mediale.** Strumenti operativi, app ed esercitazione pratica

INCONTRO 4: TECNOLOGIE DI COMUNITA'

Martedì 13 ottobre

Giovedì 15 ottobre

14.30 - 16.00: **Il digitale come tessuto connettivo sociale.** Imparare a stare *nei* media come prospettiva di sviluppo dell'impatto comunicativo e della partecipazione attiva.

16.00 - 17.30: **La disseminazione e la generatività comunicativa.** Come mixare tra le caratteristiche dei social media più utilizzati e le potenzialità di alcune piattaforme partecipative.