

Il progetto "Role Games" nasce dalla volontà del Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche con l'intento di prevenire comportamenti legati al gioco d'azzardo patologico e l'uso eccessivo di **videogiochi** nella fascia di popolazione adolescenziale.

I giovani trascorrono sui videogiochi mediamente 15 ore a settimana. Di conseguenza, il tempo trascorso sui videogiochi è in aumento così come il numero di casi di dipendenza da gioco (gaming disorder).

Il progetto "Role Games", dunque, veicola concetti di **prevenzione sulle dipendenze** da gioco utilizzando i metodi del Game-Based Learning e del Learning By Design coinvolgendo studenti e studentesse nella costruzione di un gioco da tavolo.

A tal fine, il personale del Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche, opportunamente formato da esperti di **Game-Based Learning**, accompagnerà i partecipanti nella discussione sui temi e nel design e realizzazione collaborativa di un gioco.

La spinta motivazionale per i ragazzi sarà quella di partecipare ad un concorso a premi per il miglior prodotto che catturi i temi del progetto. Il primo premio consisterà nella produzione e la diffusione del gioco vincitore tra i partecipanti. La classe o il gruppo vincitore, riceverà una copia del gioco, mentre una copia dello stesso gioco verrà consegnata ad ogni classe e ad ogni gruppo partecipante al concorso e dei gadget per la partecipazione.

Iniziativa inserita nell'ambito del Piano di Zona del distretto di Fidenza

https://www.ausl.pr.it/cura_prevenzione/dipendenze_1/dipendenze_tecnologiche_gaming.aspx