

Evento Formativo Aziendale n.38064

SOCIAL & GAMING

Ambienti digitali fra relazione e gioco

27/04/21 e 04/05/21

Evento online su piattaforma Cisco WebEx



PROGRAMMA

ore 8,45 – Accesso dei partecipanti alla piattaforma di videoconferenza

27 Aprile 2021

SOCIAL

- 09,00 Presentazione ed introduzione alle due giornate formative (*F. Fioretto, M. Caputo*)
- 09,30 Giovani e social-media. Ruolo delle sorveglianze in sanità pubblica, strumenti per l'educazione alla salute e prospettive utili alla prevenzione (*A. Borracino*)
- 10,30 I social media come ambienti relazionali dal punto di vista di chi li abita: esperienze e ambiti di intervento (*J. Nervo*).
- 11,00 Social Media e Social Community. Appartenenza, cultura e comunicazione onlife (*S. Pasta*)
- 13,00 Termine lavori prima giornata.

4 Maggio 2021

GAMING

- 09,00 Videogiochi e ambienti digitali: mercato, generi e meccanismi di piacere (*G. Masengo*)
- 10,00 Community e storytelling nel gaming contemporaneo (*M. Marangi*)
- 11,00 Tempo, contenuti azzardo, e-sports: limiti e sfide educative dei videogiochi (*G. Masengo*)
- 12,00 I videogame come ambienti dialogici. Prospettive di utilizzo in ambito socio-sanitario (*M. Marangi*)
- 13,00 Termine lavori.

OBIETTIVO DEL CORSO

Il corso nasce dalla convergenza degli obiettivi relativi al **Programma Regionale della Prevenzione – Piano Scuole che Promuovono Salute** e al **Progetto ProSol Giovani – Programma Transfrontaliero ALCOTRA**.

Esso mira ad approfondire la conoscenza degli ambienti digitali maggiormente frequentati dagli adolescenti, con un particolare riferimento ai social media e al social gaming.

Le due mattinate saranno l'occasione per esplorare non solo i comportamenti ed i consumi dei giovani rispetto a strumenti e piattaforme digitali, ma ancor più gli specifici linguaggi, le narrazioni, i valori, le appartenenze, le culture connesse a questi nuovi ambienti, abitati quotidianamente dai più giovani.

Chiavi di lettura sanitarie e pedagogiche si affiancheranno per offrire una visione complessa su mondi ed esperienze che devono aprire a nuove conoscenze e consapevolezza anche degli operatori socio-sanitari.

Laddove la prima giornata affronterà questi temi in un'ottica di più ampio respiro, la seconda si concentrerà specificatamente sul mondo del gaming, dei videogame colti quali ambienti dialogici che implicano nuove conformazioni del benessere, del piacere, del rischio.

INFORMAZIONI

Destinatari: Tutte le professioni.

Denominazione provider: ASL CN1

Numero partecipanti: 300

Crediti ECM: 2

Durata complessiva: 8 ore

Condizioni per ottenere l'attestato di partecipazione all'evento e l'attestato crediti ECM:

- frequenza: 100% delle ore del Corso,
- superamento verifica di apprendimento
- compilazione dei questionari di Gradimento Docenti e Gradimento Corso sul [Portale ECM](#)

Procedura di valutazione: Questionario

MODALITA' D'ISCRIZIONE

L'iscrizione è gratuita ma obbligatoria e deve essere effettuata on-line all'indirizzo www.formazione-sanitapiemonte.it

DIPENDENTI del S.S.R. REGIONE PIEMONTE REGISTRATI SUL SITO ECM

- accedere all'AREA RISERVATA utilizzando utente e password
- consultare OFFERTA FORMATIVA CORSI REGIONALI ACCREDITATI
- nella colonna di sx scegliere ORGANIZZATORE
 - FUORI SEDE se non dipendente ASL CN1
 - IN SEDE se dipendente della ASL CN1
- scegliere il corso e cliccare su GESTIONE ISCRIZIONE
- Il sistema rilascia un modulo di pre-iscrizione

Se NON REGISTRATI SUL SITO ECM

Selezionare il link "Registrati" e seguire le istruzioni e poi proseguire come per "Registrati sul sito ECM"

PARTECIPANTI ESTERNI al S.S.R. REGIONE PIEMONTE

- accedere all'area **Iscrizioni Online (istruzioni)**
- nell'area EVENTI RELATIVI AL SEGUENTE ORGANIZZATORE scegliere ASL CN1
- scegliere il corso e cliccare sull'icona ISCRIZIONI
- scegliere **Iscriviti come esterno** seguendo la procedura
- inserire i propri dati anagrafici e professionali e cliccare su ISCRIVITI



RELATORI E MODERATORI

Alberto BORRACCINO

Professore Associato di Igiene e Medicina preventiva, Dip. di Scienze della Sanità Pubblica e Pediatriche, Università degli Studi di Torino. Ricercatore del team di ricerca internazionale e nazionale dello studio HBCS

Marcello CAPUTO

Direttore S.S.D. Promozione Della Salute ASL CN1

Franco FIORETTO

Direttore S.C. Neuropsichiatria Infantile ASL CN1

Michele MARANGI

Media educator – Professore a contratto presso il Dipartimento di Pedagogia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Membro del CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia).

Giuseppe MASENGO

Media educator - Centro Steadycam Alba

Juri NERVO

Ricercatore sociale – essereumani.org Torino.

Stefano PASTA

Ricercatore e Docente in Didattica e Pedagogia Speciale presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Membro del CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia).

RESPONSABILI SCIENTIFICI

Daniele NUNZIATO

Psicologo Psicoterapeuta – Area Progetti N.P.I. ASL CN1

Silvia CARDETTI

Psicologa Dirigente – Promozione Salute ASL CN1

DIRETTORE DEL CORSO

Grazia Maria ALBERICO

Responsabile SS Formazione Sviluppo delle Competenze e Qualità ASL CN1

PROGETTISTA

Silvio BONARDO

SS Formazione Sviluppo delle Competenze e Qualità ASL CN1

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA

Francesco LONGOBARDI

SS Formazione Sviluppo delle Competenze e Qualità ASL CN1

francesco.longobardi@aslcn1.it

SCADENZA ISCRIZIONE

20 Aprile 2021

L'evento formativo è promosso nell'ambito di **PROSOL GIOVANI**, ampio progetto afferente al **Programma di cooperazione transfrontaliera Francia-Italia**

ALCOTRA, fra le cui principali azioni figura *"Intercettare precocemente il disagio di adolescenti fragili"*.

Responsabile ASL CN1 del progetto: **Franco Fioretto**
Coordinatore ASL CN1 del progetto: **Daniele Nunziato**

