

**OFFERTA FORMATIVA ALISA 2022/2023  
RETE DELLE SCUOLE CHE PROMUOVONO LA SALUTE**

**PROGETTI ASL3**



Sistema Sanitario Regione Liguria




Sistema Sanitario Regione Liguria



**S  
E  
R  
D**

**A  
SCUOLA**



  
Sistema Sanitario Regione Liguria

**IMPARARE A SCEGLIERE**  
Presentazione Progetti Prevenzione

Offerta  
Formativa  
A.S. 2022/2023

**Presentazione dei  
Progetti di Promozione  
alla Salute e  
Prevenzione alle  
Dipendenze**

A cura del Gruppo  
Prevenzione  
S.C.Ser.D.  
Referente dott.ssa  
Cristiana Busso

# A TUTTI I COSTI

## *Incomincio da... 3*



*Tanti stimoli e tante attività per non  
"rimanere indietro"*

*Organizzati, controllati, intrattenuti,  
iperstimolati*

Sono tante le aspettative di successo e di riuscita nella vita dei bambini e, per i futuri adolescenti, essere al livello di tali aspettative può essere difficile.

**Contatti referente:**

 010.8496241

 [cristiana.busso@asl3.liguria.it](mailto:cristiana.busso@asl3.liguria.it)

**Formazione alle competenze relazionali ed educative per l'educazione al digitale e la prevenzione delle dipendenze**

**Rivolto a:** *docenti, genitori di bambini dai 3 agli 11 anni. I Percorsi in Piccolo Gruppo sono distinti e specifici per insegnanti e genitori del territorio della Asl3.*

**Modalità:** *seminari, incontri in "piccolo gruppo", apprendimento esperienziale guidato sul mondo della rete e dei dispositivi (Mettere le Mani) secondo i principi della media education.*

**Tempi:** 25 ore di formazione

**Il progetto è realizzato in collaborazione con privato sociale accreditato** (Cooperativa Minerva Onlus)

*"A Tutti i Costi – Incomincio da... 3"* rientra nel Piano Regionale GAP *"Game Over"* finanziato dal Ministero della Salute



La tematica dell'*A Tutti i Costi* è sviluppata attraverso due linee di approfondimento:

1. *La società dell'A Tutti i Costi: aspetti relazionali e cambiamenti familiari e sociali. "Bambini di Successo" e il "Successo a Tutti i Costi"*
2. *Il gioco d'azzardo e i confini, sempre più sfumati, tra il mondo dei social, del gaming e del gambling.*

Si prevede l'uso delle piattaforme digitali per i seminari e per le *"stanze digitali"* create per gli incontri in *"piccolo gruppo"*.