

**SKILL AT STAKE WORK PROGRESS**  
*COMPETENZE IN GIOCO*

# La salute non aspetta

## *Si può fare!*

**6 maggio 2021**

[anna.biffi@spaziogiovani.it](mailto:anna.biffi@spaziogiovani.it)

---

# PROMUOVERE SALUTE NEI LUOGHI DI LAVORO

Promuovere cambiamenti nelle organizzazioni per favorire la diffusione di stili di vita salutari

Evitare di "sanitarizzare" la salute.



**1948**

***Uno stato di  
completo  
benessere  
psicologico,  
emotivo e sociale***

**2011**

***La capacità di  
adattamento e di  
autogestione di fronte  
alle sfide sociali,  
fisiche ed emotive***

# LE NOSTRE PROPOSTE

Ogni attività ha una scheda di presentazione, nel catalogo, con le informazioni principali.



Alcune schede integrative, adattano i prodotti ai protocolli di sicurezza Covid 19



Ludy 2.0 è una App che aiuta a cogliere le opportunità che possono diventare parte del tuo futuro. Il gioco può essere un passatempo, un modo di passare il tempo, un problema di dipendenza. Per questo è importante prestare attenzione ai tuoi comportamenti e a quelli del tuo ambiente. Con Ludy 2.0 puoi sottoporli a un test, per capire se sei vicino o lontano dal rischio; oppure puoi trovare il modo di proteggerti, se pensi di avere problemi. Con Ludy 2.0 è possibile anche migliorare l'economia familiare. Infine, per chi partecipa alle Escal Skill At Stake Work, Ludy 2.0 è un'opportunità di scoprire alcuni enigmi e trovare la soluzione. Diffondi Ludy 2.0 e falla installare sui tuoi smartphone. I rischi dei giochi d'azzardo più di oggi.

**QUANTE NE SAI?  
METTITI ALLA PROVA!**

**SKILL AT STAKE WORK**  
**Non giochiamoci la vita**

Da quando nel 2003 il gioco d'azzardo è stato liberalizzato, gratta e vinci, slot machine, videolottery, giochi on line, hanno invaso luoghi di socializzazione, bar, centri commerciali, fino a permeare nei nostri smartphone ogni ambito della vita. Il gioco d'azzardo spesso non è considerato un prodotto a rischio di dipendenza. **Quante ne sai? Mettiti alla prova!**, è un quiz divertente che consente di acquisire alcune informazioni utili e ti offre l'occasione di essere più consapevole, scoprendo aspetti sconosciuti di questo mercato, per proteggere

Quante ne sai? Mettiti alla prova! è una proposta del progetto Skill at Stake Work

<b>FORMAT</b>	<b>IN PRESENZA</b>	<b>ONLINE</b>
<b>Spazio</b>	Sala con capienza minima 5-7 persone	Ambiente digitale Zoom
<b>Allestimenti</b>	1 roll up, uno stand con maschera, grafiche proiettabili su maxischermo	Nessuno
<b>Personale ATS Brianza/Spazio Giovani</b>	2 operatori	2 operatori
<b>Gadget di incentivo alla partecipazione</b>	Segnalibro o gadget ad hoc	Segnalibro o gadget ad hoc
<b>Esperienza format TEMPO ZERO MINUTI ILLIMITATI</b>	<p>Intervista Individuale</p> <p>Fase 1: tempo di utilizzo percepito</p> <p>Fase 2: tempo di utilizzo reale (segnalando i servizi di monitoraggio presenti sullo smartphone o apposite APP con tempi di navigazione)</p> <p>Fase 3: Feedback con l'operatore sul risultato del test che è associato simbolicamente a maratoneta, esploratore, astronauta, a seconda del tempo di utilizzo.</p>	<p>Individuale e in piccolo gruppo</p> <p>Fase 1: tempo di consumo percepito</p> <p>Fase 2: tempo di consumo reale (segnalando i servizi di monitoraggio presenti sullo smartphone o in apposite APP con tempi di navigazione)</p> <p>Fase 3: condivisione guidata, in sottogruppo, del risultato del test (maratoneta, esploratore, astronauta)</p>
<b>Modalità di accesso</b>	A rotazione, in base la capienza della sala.	Webinar di 15-20 dipendenti per volta.
<b>Tempo impiegato da ogni dipendente</b>	10-15 minuti	45 minuti
<b>Numero di dipendenti coinvolgibili</b>	Stima di 35-40 dipendenti ogni 4 ore .	In base alle esigenze dell'azienda
<b>Misure di sicurezza specifiche</b>	Nessuna, escluse quelle del protocollo aziendale	Nessuna, escluse quelle del protocollo aziendale
<b>Spazio individual</b>	L'operatore è disponibile per eventuali informazioni e orientamento ai servizi	L'operatore è disponibile per eventuali informazioni e orientamento ai servizi

# TEMPO ZERO MINUTI ILLIMITATI

Non scordiamoci la vita!

MILANO **START**

125h ROMA



PARIGI 176h

212h BERLINO



COPENAGHEN 278h

460h HELSINKY



MOSCA 537h

# GUERRILLA MARKETING



---

# IL NOSTRO APPROCCIO

## NON FORMALE

- Campagne di comunicazione e Guerrilla Marketing
- Arti audiovisive (performances, video, teatro, ecc.)
- Gioco e educazione non formale ( LARP, Escape Room, Human Library)
- Public Speaking
- Scienze sociali ( World Cafè, Brainstorming, Role Play)
- Videogames e social network

**ORIENTATO A COINVOLGERE** in prima persona giovani, adulti, famiglie, donne, uomini, lavoratori, pensionati, ecc.

**EVIDENCE-BASED PRACTICE (EBP)**

**INTERDISCIPLINARE E COOPERATIVE LEARNING**



---

# QUANDO?

Il progetto ha una durata annuale.  
Le attività devono realizzarsi **entro dicembre 2021.**

Se siete interessati potete compilare il Form dedicato e/o contattare i referenti per maggiori informazioni.

---

# CONTATTI

**ATS BRIANZA**  
promozionesalute@ats-  
brianza.it

**DIALOGOS - SPAZIO  
GIOVANI**  
[saswork@spaziogiovani.it](mailto:saswork@spaziogiovani.it)

*grazie!*