



*Psicologo dell'età evolutiva*  
*Iscritto Ordine del Veneto n. 3963*

*Fisioterapista*  
*AIFI n. 057137; Ordine TSRM n. 924 VE-PD*

**Dott. Paolo Zuccaro Destefani**

”Mi sento fortunato...mi gioco la testa?!”

## **Progetto sulla ludopatia**

### **Target e obiettivi**

E' un progetto con l'obiettivo generale di sensibilizzare la popolazione al fenomeno del gioco d'azzardo e alle sue implicazioni patologiche ma anche di promuovere attività ludico-ricreative utili all'arricchimento personale e affettivo relazionale. L'intervento è stato strutturato per intervenire nelle **scuole secondarie** come strumento preventivo. Dalle ricerche scientifiche sul tema si evince che i giovani, oggi molto coinvolti nei giochi d'azzardo, sviluppano e mantengono pensieri irrazionali con il rischio di incorrere in gravi problemi. I primi contatti con il gioco d'azzardo avvengono fin dalle scuole primarie e l'abitudine a giocare d'azzardo è già ben consolidata in tarda adolescenza. Quanto prima una persona inizia a giocare tanto più è a rischio di sviluppare un problema di gioco d'azzardo patologico in età adulta (da Capitanucci e all'italian Journal on Addiction Vol.2 Numero 3-4, 2012). Il fenomeno che è presente e che è molto diffuso anche tra gli adolescenti italiani è preoccupante e rileva la necessità di creare uno spazio culturale per lavorare sulla crescita e sviluppo della creatività fornendo delle proposte alternative per chi è già nel vortice della dipendenza.

*I nostri obiettivi specifici sono di rendere i giovani protagonisti del loro divenire e divulgare dati ed informazioni attraverso lezioni frontali ma anche di farli riflettere attraverso una partecipazione attiva con lavori di gruppo, brainstorming, role play, dibattiti, materiali video e creazione di slogan e manifesti.*

### **Metodo educativo e modalità didattica**

Nella fase preparatoria del progetto ci sarà una particolare attenzione nel coinvolgere gli insegnanti-trainer e presidi informandoli delle varie fasi del progetto e accogliendo eventuali proposte di ricerca o di approfondimento del tema in oggetto. Verrà inoltre distribuito del materiale informativo sulle problematiche preventive sul contrasto del gioco d'azzardo con particolare attenzione ai minori. In questa fase gli operatori stimoleranno gli insegnanti a sensibilizzare gli studenti prima dei nostri interventi con materiali vari, discussioni e letture di articoli di giornale.

Gli interventi didattici prevedono una modalità che coinvolga direttamente gli studenti e li faccia divenire attori e protagonisti del progetto stesso utilizzando la tecnica della Peer Education. L'educazione dei pari, già consolidata in altre esperienze progettuali della nostra associazione, da la possibilità agli studenti stessi di coinvolgere i loro coetanei con una modalità interattivo-comunicativa più efficace. I ragazzi vengono coinvolti interattivamente tramite discussioni libere, lavori di gruppo, brainstorming e role playing, inoltre vengono invitati a creare dei cartelloni e degli slogan, dei video o

dei fotomessaggi. Tutte le produzioni degli studenti verranno ampiamente pubblicizzate all'interno della scuola con iniziative quali per esempio apporre manifesti o partecipare alle assemblee nelle altre classi sulle tematiche del progetto.

La possibilità di avere delle testimonianze o dei rappresentanti di enti pubblici da un segnale che la comunità ha una rete attiva per la prevenzione e per il contrasto del gioco d'azzardo patologico a cui ci si può rivolgere in caso di necessità non dimenticando che gli studenti stessi possano divenire veicolo di prevenzione attiva.

### **Struttura dell'intervento**

Sono previsti tre incontri di 2 ore ciascuno: il primo e il secondo si orientano sulla definizione di gioco dal punto di vista storico e culturale, mettendo in evidenza il significato e l'importanza del gioco nello sviluppo delle relazioni umane. Le attività interattive hanno la funzione di far riflettere e ragionare i ragazzi attraverso il confronto legato anche alle loro esperienze personali portando in evidenza la differenza di gioco creativo e gioco patologico. Altre tipologie di attività sono strutturate al fine di rendere i ragazzi consapevoli della dipendenza e dei rischi creati dal gioco d'azzardo, tale situazione che inizialmente può portare ad una riduzione del desiderio di stare in gruppo, può successivamente sfociare in situazioni di isolamento e difficoltà economiche.

Al terzo incontro viene dato spazio alle normative vigenti in materia con l'intervento dei rappresentanti delle istituzioni che portano un loro contributo riferendo delle loro esperienze sul territorio. Infine con le attività di gruppo vogliamo sostenere il gioco nella sua dimensione culturale e ricreativa come chiave di sviluppo individuale e relazionale.

#### **I° incontro - Il ruolo del gioco nella storia**

- **Presentazione:** Progetto e operatori.
- **Rompighiaccio:** chiedere di mettersi seduti in cerchio in ordine di nome, poi ognuno si presenta con il proprio nome e il gioco che preferisce.
- **Brainstorming:** scrivere alla lavagna le due parole: "Gioco" e "Azzardo" in sequenze successive. 1° fase raccolta delle parole proposte dai ragazzi, 2° fase: confronto e ragionamento critico: quando si parla di gioco creativo e quando di gioco patologico.
- **Fase informativa:** definizione di gioco a livello culturale, sociale ed educativo attraverso slide che raccontano la storia del gioco. L'importanza del gioco nello sviluppo delle relazioni umane.
- **Attività:** Riflessione guidata sui temi emersi.
- **Attività di Riserva:** Video, le pubblicità progresso: "Tene gioco d'azzardo"
- **Valutazione Partecipata** "Smile emotivo".

#### **II° Incontro - Il gioco creativo e d'azzardo**

- **Attività interattiva:** "La Linea del gioco".
- **Attività in piccoli gruppi:** Dividere la classe in piccoli gruppi e compilare il questionario "scommettiamo che non lo sai?". Segue una esposizione e confronto in sede plenaria.
- **Attività Video:** Video, "Videopoker, truffa, inchiesta sui giochi di stato".
- **Fase informativa:** definizione di gioco d'azzardo e sue implicazioni a livello patologico.
- **Attività di Riserva:** Costruzione delle frasi slot, i ragazzi ricostruiscono delle frasi su cui riflettere attraverso dei cartoncini.
- **Valutazione Partecipata** "Smile Meteo".

### III° Incontro – Come muoversi: istruzioni per l'uso

- **Attività interattiva:** "Gioco Scopri e Gusta" il conduttore lancia una palla (gomitolo) ad un ragazzo il quale sceglierà una busta colorata.
- **Fase informativa:** Normative e regolamenti sul territorio e lavori dell'associazioni sul tema.
- **Attività in piccoli gruppi:** Dividere la classe in piccoli gruppi da 4-5 unità, schede "Proposte alternative al gioco d'azzardo (solidarietà, sport, hobby e relazioni sociali).
- **Attività di Riserva:** Dividere la classe in piccoli gruppi da 4-5 unità, attività: "Resto o cambio".
- **Testimonianze:** interventi di esperti nel settore.
- **Valutazione Partecipata** "Cosa lascio qui e cosa porto via".

### Strumenti e contenuti

**Presentazione del progetto e dell'associazione:** l'operatore presenta l'associazione e gli obiettivi del progetto.

**Rompighiaccio:** attività di riscaldamento, i ragazzi si presentano allo scopo di allentare tensioni ed imbarazzi, aumenta la coesione del gruppo e alimenta un clima favorevole per facilitare la comunicazione e le interazioni tra partecipanti. Risulta utile riproporre questa attività ad ogni incontro in quanto permette ai ragazzi di "riscaldarsi" per affrontare i temi e le attività dell'incontro.

**I lavori di gruppo:** divisi in piccoli gruppi i ragazzi lavorano sulla definizione del gioco come strumento culturale e ricreativo per lo sviluppo individuale e la crescita nelle abilità di relazione e socializzazione.

**Brainstorming:** permette di far emergere le idee e le conoscenze, più o meno ingenue, degli studenti. Ogni ragazzo è invitato a portare un proprio contributo: viene fornita una parola target e ognuno dovrebbe riferire almeno un concetto o un'idea relativa al tema trattato. Al termine verrà avviata una discussione di gruppo relativamente ai contenuti emersi. L'obiettivo è far emergere il maggior numero possibile di contenuti connessi e sottolineare la complessità del fenomeno del gioco nei suoi aspetti educativi-formativi da una parte e della patologia dall'altra.

**Attività di classe:** le attività proposte permettono di stimolare oltre a creatività ed immaginazione anche capacità di pensiero critico, problem solving, comprensione di emozioni ed idee personali attraverso un confronto assertivo coi propri pari. L'intento è di sviluppare abilità personali, sociali-relazionali per portare l'adolescente a fare delle scelte responsabili.

**Lavorare sulle life skills:** vengono proposte attività di varia natura che coinvolgono direttamente i ragazzi al fine di insegnare, sviluppare e rafforzare quell'insieme di abilità che permettono all'individuo di agire in maniera efficace nell'ambiente sociale e che risultino positivamente correlate con il livello di autostima e col benessere psico-sociale percepiti dallo stesso individuo.

**Disposizione dell'ambiente:** modificare la disposizione dell'aula serve per ridurre la disparità tra esperto e studente per creare un clima più coinvolgente e distensivo. L'intervento non deve essere visto come una qualsiasi lezione frontale ma come luogo di stimolo e riflessione alla pari. Ottima è una disposizione delle sedie a cerchio, in cui tutti gli studenti hanno modo di vedersi tra di loro: l'importante è che nessuno si posizioni in "doppia fila". E' una disposizione che invita al dialogo, al confronto, alla discussione: incoraggia i giovani a partecipare in prima persona, a differenza della classica disposizione dei banchi.

**Materiale audio-visivo** vengono proposti differenti tipologie di video relativi al tema trattato come stimolo alla discussione e al confronto delle idee.

**Role playing** attività di immedesimazione per comprendere le difficoltà delle vittime del gioco d'azzardo e immaginare le possibili soluzioni da adottare; Il gioco dei ruoli consente di inscenare e di vivere delle situazioni particolari. Cercando di far emergere situazioni problematiche o implicazioni patologiche come la dipendenza e la compulsività ossessiva, che possono sfociare in un degrado familiare e relazionale.

**Lavori conclusivi:** ( slogan e manifesti) da utilizzare in eventi pubblici come testimonianza di un impegno non solo scolastico-pedagogico ma anche socio-culturale.

**Parte informativa** Questo materiale potrà essere utilizzato anche durante le ore di normale attività scolastica, per avviare una riflessione ed un eventuale discussione tra i ragazzi e i docenti. Vengono forniti contatti di siti internet, enti, associazioni che possono essere consultati per reperire ulteriori informazioni sul fenomeno o contattati qualora si presenti una situazione di aiuto.