

PROGETTO "UN GIOCO DA RAGAZZI?"

Premessa:

Il gioco d'azzardo è purtroppo un fenomeno consolidato e in continua espansione.

Il prolungarsi del periodo di crisi economica e sociale e le incerte prospettive a breve-medio termine delle famiglie italiane, contrariamente a quanto si possa supporre, hanno incrementato notevolmente il ripiego su queste pratiche, ulteriormente alimentate da una diffusa propaganda pubblicitaria.

Il fenomeno, negli ultimi anni, ha altresì assunto un aspetto particolare, evidenziando il preoccupante aumento del gioco patologico tra i giovani che, attratti dall'illusione di una vincita "facile", rischiano di non riuscire a resistere all'attrazione del gioco, finendo per sviluppare molto spesso una dipendenza con ricadute negative dal punto di vista personale, sociale ed economico.

I numeri dei casi in Italia e in Piemonte crescono in modo allarmante, sebbene l'opinione pubblica ancora non riconosca o non avverta pienamente la portata del fenomeno e le conseguenze di una dipendenza che si innesca già in giovanissima età.

In Piemonte, pazienti affetti da ludopatia grave presi in carico sistema sanitario regionale sono passati da 166 a 821 con un incremento di quasi il 500% in pochi anni (dati 2016). A questi si aggiungono altri 863 casi di dipendenza di livello secondario. Ogni piemontese spende in media 752 euro per il gioco d'azzardo.

Pur vietato per legge ai minori, forme di ludopatia giovanile rappresentano circa il 20% dei casi. Una recente indagine, condotta dall'Osservatorio Nazionale sulla salute dell'infanzia e dell'adolescenza, rivela che il 20% di bambini e adolescenti italiani fra i 10 e i 17 anni frequenta agenzie di scommesse, bingo e sale con slot-machine, mentre il 25% dei più piccoli, in età compresa fra i 7 e i 9 anni, usa la "paghetta" per gratta e vinci e lotterie.

Ma se questi ultimi giocano prevalentemente per divertimento e per provare il cosiddetto "brivido" della scommessa e non sono quasi mai mossi dal desiderio di vincere denaro, fra i più grandi la spinta è data proprio dalla smania irrefrenabile di "fare soldi". Un dato ancor più allarmante è rappresentato dal fatto che un genitore su tre non se ne accorge o fa finta di non vedere, sostenendo di non conoscere le abitudini dei propri figli.



Obiettivi:

- diffondere nei ragazzi delle scuole secondarie superiori novaresi la conoscenza delle problematiche connesse al gioco d'azzardo. In particolare, incrementare la consapevolezza delle ricadute negative in ambito familiare e sociale e favorire la crescita della cultura della solidarietà nei confronti dei soggetti più deboli esposti ai rischi del gioco;
- coinvolgere un gruppo di studenti del triennio nella produzione di strumenti efficaci per la diffusione peer to peer di messaggi contro la ludo-dipendenza rivolti a coetanei frequentanti le scuole superiori novaresi.

L'azione:

Il progetto si propone di realizzare alcuni prodotti multimediali e cartacei (video, locandine, fumetti, ecc.) finalizzati a prevenire / contrastare la diffusione del gioco d'azzardo tra giovani e giovanissimi attraverso un percorso laboratoriale all'interno nel quale siano gli stessi studenti, con il sostegno formativo e la supervisione tecnica di figure professionali competenti, a definire le tipologie di prodotti e le modalità di realizzazione degli stessi.

Alla proposta progettuale hanno aderito complessivamente 16 studenti provenienti dal Liceo Classico Linguistico "Carlo Alberto" (2 dell'indirizzo Classico e 3 dell'indirizzo Scientifico), dall'Istituto di Istruzione Superiore "Pier Luigi Nervi" (4 dell'indirizzo Grafica e comunicazione) e dall'EnAIP - Ente nazionale Acli Istruzione Professionale Novara (2 ragazzi della specializzazione Tecnico della creazione grafica e 3 dell'indirizzo Operatore grafico multimedia).

Una prima fase iniziale, finalizzata alla costituzione del gruppo di lavoro, è stata affidata alla dott.ssa Flavia Cavallero, Psicologa, mentre per la formazione dei ragazzi coinvolti e per la supervisione "scientifica" del percorso si è ritenuto fondamentale attivare una collaborazione con l'Ambulatorio per il gioco d'azzardo patologico dell'ASL di Novara mediante il coinvolgimento diretto della dott.ssa Caterina Raimondi e dell'Assistente sociale Elena Fasolo.

Infine, il percorso laboratoriale è stato calendarizzato su 10 incontri settimanali di 2 ore ciascuno, sotto la guida del dott. Marco Feo, docente ed esperto di grafica, ai quali si è aggiunto un lavoro integrativo di ricerca e produzione a casa di idee e contenuti dal quale sono scaturite numerose e variegate proposte dal punto di vista sia contenutistico sia metodologico.



Al termine della prima parte del percorso, i prodotti realizzati sono i seguenti:

- Locandina, flyer e pieghevole in 5 differenti versioni, ove ciascuna stringa narrativa contiene una diversa "storia" a fumetti realizzata con un proprio stile grafico;
- Un video della durata di circa 2 minuti alla cui realizzazione i ragazzi hanno contribuito anche in qualità di interpreti della sceneggiatura.

A partire dal prossimo ottobre, con l'inizio del nuovo anno scolastico, si prevede di dare corso alla seconda parte del progetto, mediante la messa a disposizione su di un apposito sito internet di tutto il materiale digitale e la stampa del medesimo con l'obiettivo di sensibilizzare gli studenti di tutti gli Istituti di istruzione secondaria della città di Novara attraverso l'interazione peer-to-peer degli stessi ragazzi con i propri coetanei e compagni di scuola.

Partners:

- ASL NO, Dipartimento patologia delle dipendenze, Ambulatorio per il gioco d'azzardo patologico, sede di Trecate.
- Comitato "Mettiamo in Gioco" di Novara composto da Adiconsum, Adoc, Auser, Arci, Federconsumatori, Libera Novara.

Istituti scolastici coinvolti:

- Liceo Classico Linguistico "Carlo Alberto"
- Istituto di Istruzione Superiore "Pier Luigi Nervi"
- EnAIP - Ente Nazionale Acli Istruzione Professionale Novara