

PROGETTO

NON E' MAI SOLO UN GIOCO (catalogo)

Regione Piemonte ASL Biella

Progetto avviato nell'anno 2023 - Ultimo anno di attività : 2025

Abstract

Obiettivo generale

Finalità (Piano Regionale Integrato):

- Prevenzione e contrasto del gioco d'azzardo in forma problematica o patologica.
- Educazione all'utilizzo responsabile del denaro attraverso attività d'informazione, divulgazione e sensibilizzazione anche in relazione ai contenuti dei diversi giochi a rischio di sviluppare dipendenze.
- Rafforzamento della cultura del gioco misurato, responsabile e consapevole e al contrasto, prevenzione e riduzione del rischio della dipendenza da gioco.

Obiettivi generali:

- Organizzare un piano di comunicazione efficace volto ad aumentare la consapevolezza intorno ai rischi derivanti dal gioco, le reali probabilità di vittoria, un approccio razionale nei confronti del denaro e la conoscenza della disponibilità dei luoghi di cura.
- Coinvolgere gli studenti in attività di peer to peer su queste tematiche.
- Favorire la presa di coscienza soggettiva rispetto al problema con il conseguente superamento delle inibizioni nel chiedere aiuto prima di un'evoluzione dannosa del comportamento.
- Identificazione del problema prospettando possibili soluzioni.
- Sensibilizzare la Comunità locale a queste tematiche

Analisi di contesto

COMUNI AFFERENTI ALLA RETE AVVISO PUBBLICO: BENNA CANDELO, MONGRANDO OCCHIEPOINFERIORE PETTINENGO PONDERANO SANDIGLIANO VERRONE VIGLIANO B.S.E. in continuità con le passate edizioni, quest'anno l'idea che proponiamo è di utilizzare lo strumento comunicativo molto potente dell'espressione teatrale per trasmettere un messaggio di conoscenza e presa di consapevolezza da parte dei giovani del problema delle ludopatie. Nella prima parte del progetto l'approccio teatrale è utilizzato per coinvolgere i ragazzi in un gioco di ruolo opportunamente progettato. I ragazzi, suddivisi in ipotetici gruppi/famiglie di estrazione diversificata, interpreteranno personaggi alle prese con differenti offerte ludiche e/o di investimento. Ogni scelta presa metterà in evidenza, tramite apposite carte display, le false promesse di vittoria, le reali possibilità di successo e le probabili conseguenze negative a livello patrimoniale, familiare e personale. Il gioco potrà essere implementato con un approfondimento che metta in risalto il livello di "sostenibilità" sociale delle differenti scelte di gioco (ci si riferirà ai dati sul gioco d'azzardo legalizzato e no, reperibili in rete) Il gioco verrà reso disponibile sotto forma di file stampabile e donato alle famiglie dei ragazzi per poter essere usato anche a casa, permettendo così di raggiungere la platea adulta, altrettanto, se non maggiormente, sensibile al tema nella sua declinazione più patologica. Un altro intervento in classe con i ragazzi, sempre in forma teatralizzata è dedicato al confronto tra i giochi moderni e i giochi di una volta, anche con il coinvolgimento di anziani disponibili sul territorio. Ai ragazzi e loro familiari verrà infine rivolto l'invito a partecipare ad uno/due eventi di restituzione teatralizzati. si vuole così coinvolgere anche la comunità in cui la scuola è immersa. .

Metodi e strumenti

METODI E STRUMENTI

- Attività laboratoriali di teatro visivo.

- Giochi di ruolo educativi.
- Attività cooperative in classe di ricerca contenuti e rielaborazione.
- Circle time tematici.
- Visione di film, cortometraggi.
- Interviste.
- Uso creativo delle tecnologie, attività di editing.

STRUMENTI

-Giochi educativi in scatola e digitali, videogiochi educativi, film e cortometraggi (sitografia messa a disposizione dei docenti per approfondimenti. Siti di riferimento <https://www.zaffiria.it/> <https://www.mamamo.it/>)

- Gioco da tavolo appositamente sviluppato sulla base delle probabilità matematiche di vincere con azzardo, scommesse e similari, costituito da carte, personaggi e segnalini: le false promesse di vittoria, le reali possibilità di successo e le probabili conseguenze negative a livello patrimoniale, familiare e personale. Potrà essere implementato un approfondimento che metta in risalto il livello di ?sostenibilità? sociale delle differenti scelte di gioco (ci si riferirà ai dati sul gioco d'azzardo legalizzato e no, reperibili in rete) Il gioco verrà reso disponibile sotto forma di file stampabile

-Giochi di una volta

-Minispot realizzati durante il progetto 2022

-Rielaborazione multimediale delle interviste (testi, audio, foto, video) realizzate dai ragazzi

Valutazione prevista/effettuata

La verifica prevede:

una scheda di valutazione iniziale e finale, un'analisi dei prodotti elaborati e un'analisi dei riscontri in termini di partecipazione agli eventi finali.

Note

Durante questi incontri gli operatori coinvolgeranno in tempo reale il pubblico adulto in una sorta di ?partita trans-generazionale?, con l'obiettivo di stimolare il dialogo e la consapevolezza delle problematiche del gioco irresponsabile in un contesto originale e non appesantito. Durante la serata saranno disponibili per la sperimentazione giochi e videogiochi educativi e uno spazio verrà riservato alla proiezione dei mini-spot realizzati durante il progetto 2022 e dei montaggi di alcune interviste realizzate dai ragazzi.

Sono coinvolte in modo diretto 5 classi dell'IC Candelo Sandigliano, 2 dell'IC di Mongrando, 3 dell'IC di Gaglianico, 3 dell'IC di Vigliano Biellese, 3 dell'IC Valle Mosso-Pettinengo). Totale 16 incontri da due ore per le 16 classi dedicati al gioco da tavolo in presenza + 16 incontri di 1 ora per ogni classe dedicati alla restituzione successiva. Almeno 1 evento dedicato alla teatralizzazione del gioco per e con le famiglie

-preadolescenti e adolescenti presenti sul territorio interessato al progetto

-soggetti a rischio e/o in carico

Stime indicative minime: circa 300 studenti scuola secondaria primo grado e circa 500 loro familiari come coinvolgimento diretto durante le attività con il gioco di ruolo online scaricabile gratuitamente: almeno altri 300 studenti degli Istituti coinvolti, grazie alla collaborazione dei docenti; diffusione presso tutte le associazioni del territorio grazie al CTV e a tutti gli Istituti Comprensivi del territorio grazie alla Rete tra Istituti; diffusione ai soggetti a rischio grazie al Serd dell'ASL BI.

Tema di salute prevalente : Gioco d'azzardo patologico (gambling)

Temi secondari : PARTECIPAZIONE (cittadinanza attiva, ...)

Setting :	Ambiente scolastico Comunità
Destinatari finali :	Insegnante Scuola secondaria di primo grado Sovracomunali (distretti, asl, consorzi socio-assistenziali, province, ecc.)
Mandati :	Piano Regionale di Prevenzione (PRP) Altro
Finanziamenti :	Altro

Responsabili e gruppo di lavoro

COMUNE DI MONGRANDO (responsabile)

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Amministrazione Locale

COMUNI AFFERENTI ALLA RETE AVVISO PUBBLICO: BENNA CANDELO,MONGRANDO

OCCHIEPPOINFERIORE PETTINENGO PONDERANO SANDIGLIANO VERRONE VIGLIANO.B.SE

Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione;

Categoria ente : Associazione

CTV di Biella (Centro Territoriale Volontariato)

Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione;

Categoria ente : Associazione

Forum ComunitÃ Educante e in particolare Associazione di volontariato Asa- Scuola Aperta che partecipa alla Consulta delle Famiglie (Consorzi IRIS â€“

Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione;

Categoria ente : Scuola

ADERENTI ALLA RETE "CAMBIAMENTI" IC CANDELO-SANDIGLIANO IC GAGLIANICO IC CAVAGLIA'

Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione;

OBIETTIVI

Organizzare un piano di comunicazione efficace

Lo scopo è di aumentare la consapevolezza intorno ai rischi derivanti dal gioco, le reali probabilità di vincita, un approccio razionale nei confronti del denaro.

Favorire la presa di coscienza soggettiva rispetto al problema con il conseguente superamento delle inibizioni nel chiedere aiuto prima di un'evoluzione dannosa del comportamento

Lo scopo è di aumentare la consapevolezza intorno ai rischi derivanti dal gioco, le reali probabilità di vincita, un approccio razionale nei confronti del denaro.

Identificazione del problema prospettando possibili soluzioni.

Lo scopo è di aumentare la consapevolezza intorno ai rischi derivanti dal gioco, le reali probabilità di vincita, un approccio razionale nei confronti del denaro.

Sensibilizzare la Comunità locale a queste tematiche attraverso la messa in scena di uno spettacolo.

Lo scopo è di aumentare la consapevolezza intorno ai rischi derivanti dal gioco, le reali probabilità di vincita, un approccio razionale nei confronti del denaro.

Prevenzione e contrasto del gioco d'azzardo in forma problematica o patologica

Lo scopo è di aumentare la consapevolezza intorno ai rischi derivanti dal gioco, le reali probabilità di vincita, un approccio razionale nei confronti del denaro.

Educazione all'utilizzo responsabile del denaro divulgazione e sensibilizzazione anche in relazione ai contenuti dei diversi giochi a rischio di sviluppare dipendenze

Lo scopo è di aumentare la consapevolezza intorno ai rischi derivanti dal gioco, le reali probabilità di vincita, un approccio razionale nei confronti del denaro.

Rafforzamento della cultura del gioco misurato, responsabile e consapevole e al contrasto, prevenzione e riduzione del rischio della dipendenza da gioco

Lo scopo è di aumentare la consapevolezza intorno ai rischi derivanti dal gioco, le reali probabilità di vincita, un approccio razionale nei confronti del denaro.

restituzione delle attività

Lo scopo è di aumentare la consapevolezza intorno ai rischi derivanti dal gioco, le reali probabilità di vincita, un approccio razionale nei confronti del denaro.

INTERVENTO AZIONE #1 - 30/10/2023 - 15/12/2023

formazione docenti

Totale persone raggiunte : 10

Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Cadelo

Plesso : CESARE PAVESE - Istituto : ICC PAVESECANDELO SANDIGLIANO

Scuola Secondaria di primo grado

Mongrando

Plesso : BOGGIANI - Istituto : IC MONGRANDO

Scuola Secondaria di primo grado

Occhieppo Inferiore

Plesso : F SCHIAPPARELLI - Istituto : IC OCCHIEPPO E SCHIAPARELLI

Scuola Secondaria di primo grado

Pettinengo

Plesso : SM PETTINENGO - Istituto : I C DI VALDILANA PETTINENGO

Scuola Secondaria di primo grado

Ponderano

Plesso : S PERTINI - Istituto : IC GAGLIANICO

Scuola Secondaria di primo grado

Sandigliano

Plesso : SM SANDIGLIANO - Istituto : ICC PAVESECANDELO SANDIGLIANO

Scuola Secondaria di primo grado

Vigliano Biellese

Plesso : DANTE ALIGHIERI - Istituto : IC VIGLIANO BIELLESE

Scuola Secondaria di primo grado

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #2 - 01/02/2024 - 30/03/2024

attività in classe

Numero edizioni : 13

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 150

Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Candelo

Plesso : CESARE PAVESE - Istituto : ICC PAVESECANDELO SANDIGLIANO

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Mongrando

Plesso : BOGGIANI - Istituto : IC MONGRANDO

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 3e : 3;

Occhieppo Inferiore

Plesso : F SCHIAPPARELLI - Istituto : IC OCCHIEPPO E SCHIAPARELLI

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Pettinengo

Plesso : SM PETTINENGO - Istituto : I C DI VALDILANA PETTINENGO

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 1; Classi 3e : 1;

Ponderano

Plesso : S PERTINI - Istituto : IC GAGLIANICO

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Sandigliano

Plesso : SM SANDIGLIANO - Istituto : ICC PAVESECANDELO SANDIGLIANO

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 3;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 1 Educatore professionale - ore 11

- Num. 1 Psicologo - ore 10

- Num. 2 Altra figura o professione - ore 44

INTERVENTO AZIONE #3 - 13/05/2024 - 13/05/2024

Monitoraggio e programmazione delle attività

Numero edizioni : 1

Ore singola edizione : 2

Totale persone raggiunte : 12

Setting : Comunità

Comuni coinvolti nell'intervento :

Verrone;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 12 Altra figura o professione - ore 2

INTERVENTO AZIONE #4 - 13/02/2025 - 12/05/2025

attività in classe non è mai solo un gioco 2.0 as 24/25

Numero edizioni : 15

Ore singola edizione : 1

Totale persone raggiunte : 270

Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Biella

Plesso : VIA DE AMICIS 7 - Istituto : IC BIELLA II

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Brusnengo

Plesso : SM GIOVANNI XXIII - Istituto : IC FRATELLI VIANO DA LESSONA

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Candelo

Plesso : CESARE PAVESE - Istituto : ICC PAVESECANDELO SANDIGLIANO

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Cossato

Plesso : LEONARDO DA VINCI - Istituto : I C COSSATO

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Masserano

Plesso : SM A SILVIO NOVARO - Istituto : IC FRATELLI VIANO DA LESSONA

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Occhieppo Inferiore

Plesso : F SCHIAPPARELLI - Istituto : IC OCCHIEPPO E SCHIAPARELLI

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Sandigliano

Plesso : SM SANDIGLIANO - Istituto : ICC PAVESECANDELO SANDIGLIANO

Scuola Secondaria di primo grado

Classi 2e : 2;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 2 Psicologo - ore 10

- Num. 1 Educatore professionale - ore 6

- Num. 1 Assistente sociale - ore 9