## **PROGETTO**

# NON E' MAI SOLO UN GIOCO (catalogo)

Regione Piemonte ASL Biella

Progetto avviato nell'anno 2023 - Ultimo anno di attività : 2024

#### **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 vincita, 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 OCCHIEPPOINFERIORE PETTINENGO PONDERANO SANDIGLIANO VERRONE VIGLIANOB.SE. 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 consequenze 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 I?invito a partecipare ad uno/due eventi di restituzione teatralizzati. si vuole cosi coincivolgere 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 famigliari 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 VIGLIANOB.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 Comunità Educante e in particolare Associazione di volontariato Asa- Scuola Aperta che partecipa alla

Consulta delle Famiglie (Consorzi IRIS –

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:

Candelo

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