



Liceo delle Scienze Umane ed Economico Sociale

**SOFONISBA ANGUISSOLA**

Sistema di Gestione Qualità UNI EN ISO 9001:2015  
Certificato CSQ

---

**PROGETTO #ionongiociopiù**  
**PREVENZIONE DELLE LUDOPATIE E CONTRASTO DEL GIOCO D'AZZARDO**

**PREMESSA**

Il concetto di dipendenza, nell'ultimo decennio, non indica più solamente il consumo di sostanze, ma include al suo interno multiformi disturbi in cui l'oggetto della dipendenza è rappresentato da un'attività socialmente ritenuta lecita. Tra le dipendenze comportamentali vi sono quelle da slot machine, videopoker e videogiochi.

Il giocatore problematico è identificabile in quei soggetti che hanno bisogno e vanno alla ricerca di quel piacere che il gioco gli assicura, i suoi limiti sono meno netti e rischia di perdere il controllo e di non riuscire più a fermarsi fino a quando non si è perso tutto. Scatta, insomma, quel meccanismo che Mc-Gurrin ha definito dell'*inseguimento* che porta il giocatore a rincorrere le perdite, compromettendo la propria vita lavorativa, affettiva e sociale. Successivamente alle fasi di rincorsa del denaro perso e ai diversi tentativi messi in atto per recuperarlo, vi è una fase di disperazione, di ricerca di soluzione soprattutto attraverso prestiti prima legali, poi illegali fino all'usura e al coinvolgimento in attività illegali. A questa pericolosa situazione, si associa l'aumento dei guadagni della criminalità organizzata attraverso i proventi sia del gioco, sia dei prestiti usuranti fatti ai giocatori.

Il gioco d'azzardo su internet, pur essendo simile nelle dinamiche di gioco a quello tradizionale, sta sempre più emergendo in quanto consente l'anonimato; è svolto in solitudine, è sottratto ai limiti temporali e spaziali ed inoltre attraverso l'utilizzo della carta di credito consente di giocare ingenti somme di denaro senza averne piena consapevolezza.

Essendo il problema complesso e sfaccettato, diviene importante sviluppare progetti e programmi di prevenzione e sensibilizzazione che coinvolgano la scuola ed in generale la comunità più ampia, con l'obiettivo di potenziare i fattori di protezione, diminuendo quelli di rischio.



Liceo delle Scienze Umane Economico Sociale

**SOFONISBA ANGUISSOLA**

Sistema di Gestione Qualità UNI EN ISO 9001:2015  
Certificato CSQ

ATTIVITA', FASI, TEMPI:

### **Attività 1: Formazione docenti**

#### **Fase 1.1**

La prima fase sarà dedicata alla presentazione del progetto e alla somministrazione di due questionari:

- questionario per la valutazione di aspettative e bisogni
- questionario pre-intervento per la valutazione delle conoscenze in materia di gioco d'azzardo e ludopatie

#### **Fase 1.2**

La seconda fase sarà dedicata alla realizzazione degli incontri formativi rivolti ai docenti. Il corso di formazione verterà sui seguenti ambiti:

1. le ludopatie, sotto il profilo della promozione della salute e dei corretti stili di vita;
2. il gioco d'azzardo, sotto il profilo dell'educazione alla legalità. con particolare attenzione alle ricadute sociali ed economiche del fenomeno.

La formazione sarà erogata con modalità attive e laboratoriali, tra le quali:

- analisi e studio di casi;
- role playing;
- confronto in gruppo.

Alla fine del percorso i docenti partecipanti produrranno un elaborato che illustrerà prassi e competenze condivise in merito alla progettazione di percorsi dedicati alla prevenzione della dipendenza patologica dai giochi d'azzardo. Tale elaborato potrà poi essere uno strumento di condivisione dell'esperienze all'interno del proprio istituto.

Le giornate formative avranno la seguente organizzazione:



**SOFONISBA ANGUISSOLA**

Sistema di Gestione Qualità UNI EN ISO 9001:2015  
Certificato CSQ

16 settembre 2019	
MODULO	ARGOMENTO
9.00 - 13.00	Il fenomeno del gioco d'azzardo: caratteristiche, meccanismi, diffusione
	Il Gioco d'azzardo nell'era digitale
13.00 - 14.00	Pausa pranzo
14.00 - 16.00	GAP e educazione alla legalità: ricadute economiche e sociali.
18 settembre 2019	
MODULO	ARGOMENTO
9.00 - 13.00	La sfida matematica: spiegazione scientifica di strategie matematiche nascoste sotto il fenomeno azzardo.
13.00 - 14.00	Pausa pranzo
14.00 - 16.00	La promozione alla salute ed ai corretti stili di vita
	Intervento servizi presenti sul territorio
19 settembre 2019	
MODULO	ARGOMENTO
9.00 - 13.00	La metodologia del peerteaching e del peer tutoring.
	Stili di comunicazione efficace per il target adolescenziale e preadolescenziale
13.00 - 14.00	Pausa pranzo
14.00 - 16.00	Progettazione di percorsi dedicati alla prevenzione della dipendenza patologica dai giochi d'azzardo.  Somministrazione Questionari di valutazione.