

# MY GAME

**GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO: FATTORI DI  
RISCHIO E FATTORI DI PROTEZIONE**

## ENTE CAPOFILA

Coop Soc. PARS "Pio Carosi" ONLUS

## ENTI FINANZIATORI

da definire

## ENTI PROMOTORI

da definire

## SINTESI DEL PROGETTO

Gli adolescenti sempre più a rischio di dipendenza dal gioco d'azzardo: gratta e vinci, app e siti di scommesse costituiscono una delle trappole più insidiose per i giovani e giovanissimi del nostro territorio. Oggi, infatti, gli stimoli al gioco d'azzardo sono presenti in maniera pervasiva nella vita quotidiana fin dalla prima adolescenza. L'ampia **diffusione** dei giochi d'azzardo anche sul **Web** (luogo facilmente accessibile ma poco controllato e poco controllabile dagli adulti di riferimento) rappresenta un fattore di rischio che può, nel tempo, facilitare l'insorgere di una dipendenza, soprattutto nei più giovani. Indagini statistiche recenti, infatti, mettono in luce come la vulnerabilità dei più giovani rappresenti un fattore di rischio per il gioco **compulsivo**, andando ad interferire con le normali attività quotidiane come la scuola, lo studio, lo sport, le relazioni sociali e, nei casi più gravi, fino a sviluppare un disturbo da gioco d'azzardo patologico. Si tratta di una condizione che può favorire, in questi ragazzi, lo sviluppo di **dipendenze multiple** (fumo, alcol, stupefacenti), comportamenti aggressivi e devianti. Inoltre, la diffusione di slot machine, sale giochi e centri scommesse e la **pubblicità** continua sul Web e in tv, giocano un ruolo fondamentale nella propagazione del fenomeno. Alla luce di questi rischi sociali, legali e della salute, diventa fondamentale venire in supporto alla famiglia e alla scuola per informare e formare al riconoscimento e alla **prevenzione** dei comportamenti a rischio di dipendenza. Questo progetto si propone pertanto di educare i giovani al **gioco sano e sociale** e ad un uso costruttivo del web promuovendo esperienze ludiche digitali e analogiche in grado di far sperimentare il divertimento sicuro, il senso di iniziativa e l'autostima a fronte di una collettività adulta, che ad oggi sottovaluta gli effetti negativi del gioco in denaro e che non ne conosce le reali probabilità di vincita e i meccanismi che ne facilitano il consumo.

## LO SCORSO ANNO GLI ALUNNI CI HANNO DETTO...



*"Quando giochi esprimi te stesso e impari sempre qualcosa in più su di te e sugli altri"*

*"Per vincere nella vita devi usare l'intelligenza, la creatività e l'impegno. Nessuno ti regala niente"*

*"Grazie ad un gioco di squadra che abbiamo fatto in classe ho scoperto delle qualità che non credevo di avere e ho stretto amicizia con una compagna che prima mi stava antipatica"*

*"Abbiamo ascoltato storie di personaggi sportivi che ci hanno fatto capire che la vita si suda"*

*"Giocare significa divertirsi insieme"*

**#l'azzardo non è un gioco**

## DESTINATARI

Alunni e genitori degli Istituti Secondari di I grado del territorio

## AZIONI

Rilevazione dei comportamenti più diffusi tra i giovani; coordinamento tra ente proponente, scuola e territorio; informazione in plenaria sui rischi dell'abuso di giochi online; formazione in classe per accrescere e rafforzare specifiche life skills; sensibilizzazione e informazione degli adulti; verifica dei risultati; evento finale.

## OBIETTIVI

- Promuovere un uso critico e consapevole delle nuove tecnologie e in particolare quelle coinvolte nel gioco d'azzardo online facilitando il dialogo e la comunicazione tra gli studenti
- Educare alla differenza tra gioco sano e patologico, accrescendo la consapevolezza tra i giovani dei rischi implicati nel consumo di giochi in denaro
- Informare e sensibilizzare sulle reali conseguenze dell'uso e dell'abuso di strumenti tecnologici (effetti sulla salute, a livello relazionale ed implicazioni legali) fornendo spunti di approfondimento al tema delle nuove dipendenze
- Valorizzare forme di protagonismo giovanile verso stili di vita sani e positivi attraverso l'incontro e il confronto con modelli di responsabilizzazione e di auto-tutela della salute
- Sensibilizzare le famiglie sui rischi e sulle complicazioni legali e sociali legate al gioco d'azzardo patologico (e alle dipendenze tecnologiche) e alle sue conseguenze nel processo di sviluppo psico-sociale del ragazzo

## RISORSE UMANE

Équipe PARS Prevenzione costituita da 2 psicologhe psicoterapeute, 1 psicologa e 1 assistente sociale con esperienza nel settore della promozione del benessere giovanile e nel lavoro con le diverse agenzie educative che quotidianamente si relazionano con i giovani.

## CONTATTI

 342 1485909

 PARS ONLUS

 PARSPREVENZIONE