

GAME OVER

La Regione Lazio a partire dal 2016 ha contribuito ad attuare il programma “Talento & Tenacia – Crescere nella legalità”, nell’ambito dell’Accordo sottoscritto con Asilo Savoia e con il Tribunale di Roma, in tale programma di sperimentazione sui temi dell’inclusione sociale è stato sviluppato l’intervento “Game Over” per la prevenzione e il contrasto della dipendenza da gioco d’azzardo. Il programma prende il via dal sequestro preventivo, effettuato nel gennaio 2018 dall’Amministrazione Giudiziaria, di una sala slot sita nel Quartiere di Nuova Ostia a Roma, nell’ambito di una indagine per associazione a delinquere, usura e riciclaggio nei confronti del cosiddetto “clan” degli Spada, ed ha visto per la prima volta l’ambiente di una ex sala slot utilizzato con funzioni di prevenzione rivolta in particolare ai ragazzi.

Dopo la prima fase di sperimentazione il programma Game Over ha visto lo sviluppo e la sistematizzazione a livello regionale di una azione di sistema realizzata dall’ASP Asilo Savoia nell’ambito dell’accordo con la Regione Lazio, per l’attuazione del piano biennale regionale sul gioco d’azzardo, approvato con D.G.R. n. 904 del 19/12/2017. Obiettivo è il coinvolgimento degli studenti che frequentano le seconde classi degli Istituti Secondari di Secondo Grado in tutto il territorio regionale, e prevede l’attivazione, attraverso un percorso di co-progettazione, di una rete regionale di soggetti del terzo settore esperti nel contrasto delle patologie da gioco d’azzardo. Per garantire la massima copertura di tutto il territorio regionale sono stati individuati 10 lotti corrispondenti ai territori delle ASL, in ogni lotto territoriale è stato stabilito un numero di classi, in totale saranno raggiunte dagli interventi 315 classi in tutto il territorio regionale.

Il programma ha previsto:

- un Avviso di istruttoria pubblica finalizzata all’individuazione di soggetti del terzo settore disponibili alla co-progettazione e sperimentazione di interventi innovativi afferenti la prevenzione e il contrasto delle patologie connesse al gioco d’azzardo presso gli istituti scolastici superiori della Regione Lazio.
- un Avviso di istruttoria pubblica finalizzata all’acquisizione di manifestazioni di interesse da parte di Istituti scolastici secondari di Secondo Grado disponibili alla sperimentazione di interventi innovativi afferenti la prevenzione e il contrasto delle patologie connesse al gioco d’azzardo presso gli istituti scolastici superiori della regione Lazio.

Nel mese di ottobre 2021 il Programma è stato avviato su tutto il territorio regionale in collaborazione con gli enti del terzo settore individuati: Federconsumatori nella ASL RM1, Cooperativa Roma Solidarietà ASL RM2, Cooperativa il Cammino ASL RM3, Parsec ASL RM4, RM5, Rieti, Latina e Frosinone, Cooperativa Magliana 80 ASL RM6, Cooperativa Alice Nova nella ASL Viterbo.

L’idea progettuale è coerente con le **Linee guida regionali del Piano sul gioco d’azzardo patologico** varato a dicembre 2017 che prevedono azioni di *“prevenzione universale rivolta alla popolazione generale, mediante iniziative e campagne di sensibilizzazione, di educazione ed informazione, al fine di scongiurare il rischio di sviluppare dipendenza patologica verso il gioco d’azzardo”* rivolte in particolare a *“segmenti di popolazione più vulnerabili, per esempio gli adolescenti [...] verso i quali avviare azioni di prevenzione attraverso il coinvolgimento delle istituzioni scolastiche”*.

Per contrastare il crescente coinvolgimento di ragazzi e giovani nel gioco d’azzardo occorrono idee, linguaggi e strumenti specifici che vadano a smascherare, non moralisticamente ma dal punto di vista cognitivo ed emotivo, le insidie che sono alla base del manifestarsi della dipendenza, spazi ed esperienze

in cui i ragazzi possano conoscere in termini esperienziali questo fenomeno ed essere aiutati a riconoscere i meccanismi che conducono all'azzardo patologico.

Le classi coinvolte sperimenteranno "in vivo" gli stimoli che alimentano l'impulso a giocare d'azzardo ed i bias cognitivi che contribuiscono al mantenimento di comportamenti disfunzionali. Le emozioni e le distorsioni cognitive vissute saranno illustrate ed analizzate con tecniche atte ad accompagnare i ragazzi in un percorso di consapevolezza che diventerà fattore protettivo.

Gli enti che realizzano le attività nei diversi territori svolgeranno anche una attività di promozione di iniziative di animazione sociale con la collaborazione di associazioni ed enti locali, compatibilmente con la loro disponibilità a sostenere il progetto; con l'obiettivo anche di avviare collaborazioni con i Municipi di Roma Capitale, con i comuni della Regione Lazio, con il mondo accademico e con le Forze dell'Ordine, nonché con i Servizi del SSN dedicati alla cura ed alla prevenzione delle Dipendenze Patologiche.

L'intero percorso intende altresì suscitare una riflessione sull'impatto della criminalità organizzata sul territorio laziale, nonché sostenere l'attivazione dei partecipanti che, supportati dagli esperti, potranno raccontare la loro esperienza e diventare "ambasciatori di legalità e creatività" nei contesti di riferimento.

Obiettivi generali

1. Contrastare la diffusione del gioco d'azzardo patologico e le nuove forme di dipendenza
2. Informare circa la distribuzione territoriale di mafie e beni a loro confiscati
3. Incrementare capacità di pensiero critico rispetto alle pressioni del contesto e del gruppo di pari
4. Promuovere stili di vita positivi
5. Favorire l'educazione alla legalità
6. Sensibilizzare insegnanti e dirigenti scolastici sul tema delle dipendenze e della legalità
7. Sensibilizzare e coinvolgere nel percorso le famiglie degli allievi
8. Sensibilizzare le reti associative ed i territori di riferimento delle scuole
9. Favorire la creazione di reti di collaborazione sul tema delle dipendenze e della legalità
10. Sviluppare competenze creative e di attivazione in prima persona nei partecipanti

Fase di attuazione

- Presentazione del Progetto nonché del fenomeno della confisca dei beni mafiosi agli Istituti Scolastici, alle famiglie ed alle comunità territoriali
- Realizzazione degli incontri nella scuola nonché raccolta dati ai fini di ricerca
- Promozione di iniziative di animazione sociale con la collaborazione di associazioni ed enti locali, compatibilmente con la loro disponibilità a sostenere il progetto

Destinatari e organizzazione del programma con le Scuole

La progettualità si rivolge agli Istituti Secondari di Secondo Grado che potranno beneficiare di un set di incontri, da svolgersi nell'arco di circa 3 mesi, così articolato:

- incontro preparatorio scuola: con docenti, dirigenti e personale scolastico disponibile, per sensibilizzare alla materia ed al contempo presentare nel dettaglio il programma di attività Game Over (durata 2 ore).

- incontro introduttivo allievi: presentazione degli operatori e del progetto, sensibilizzazione, attività di gruppo, rilevamento dati, feedback. *(durata 2 ore)*
- incontro allievi: accoglienza, testimonianze video, esperienze in piccoli gruppi e individuali, rilevamento reazioni, condivisione, discussione. *(durata 3 ore)*
- incontro debriefing allievi: feedback, discussione guidata, stimoli per attività future *(durata 2 ore)*
- incontro con le famiglie: per informare e sensibilizzare sul tema del gioco d'azzardo e presentare GameOver *(durata 2 ore, da svolgersi presso le scuole o in altre sedi del territorio)*

A distanza di un anno è previsto un incontro di follow up con gli allievi di ogni classe coinvolta. Insieme agli allievi, sono destinatari dell'intervento il personale scolastico, le famiglie, le comunità locali.

Nel territorio della ASL ROMA 2 il programma Game Over è realizzato da CRS – Cooperativa Roma Solidarietà promossa da Caritas Roma.

Dal 2013 la Caritas di Roma è stata molto attenta all'incremento del fenomeno del gioco d'Azzardo sul territorio Romano e nel 2015 ha istituito l'ufficio No Azzardo attraverso il quale è iniziata la sensibilizzazione soprattutto nelle scuole, nelle parrocchie e nei centri anziani, luoghi dove potrebbero essere presenti le persone più fragili. Nell'anno 2021 sono stati effettuati complessivamente 48 incontri di sensibilizzazione presso 13 istituti. Attraverso questi percorsi scolastici sono state affrontate diverse tematiche quali il gioco, l'azzardo, la probabilità di vincita, le credenze erranee, la patologia, il percorso di recupero e la convivenza con "il mostro" da dover gestire.

Nel 2021 sono stati incontrati circa 700 ragazzi.

Per informazioni:

Ufficio No Azzardo

Via Casilina Vecchia 19, Roma

06 888 15 780

noazzardo@caritasroma.it