

L'AZZARDO NON È UN GIOCO. SENSIBILIZZAZIONE AI RISCHI DEL GIOCO D'AZZARDO

«Essere superstiziosi è da ignoranti, ma non esserlo porta male.»

Eduardo De Filippo

PREMESSA

Il gioco d'azzardo, secondo l'ordinamento penale italiano (Art. 721), è una tipologia di gioco nel quale ricorre il fine di lucro e la vincita o perdita è completamente o quasi aleatoria. Esso consiste nello scommettere beni, perlopiù denaro, sull'esito di un evento futuro. Si tratta di un fenomeno che ha origini antiche e che appartiene alle culture di tantissimi popoli. Il gioco d'azzardo si incrocia con la *policy* e negli anni, in Italia come in altri paesi europei ed extraeuropei, è diventato una forma di finanziamento dell'Erario. Allo stesso tempo però, oltre all'aspetto ludico che talvolta condivide con la più ampia categoria dei giochi, esso può presentare forme insidiose reputabili alle specificità dei singoli giochi e al loro modo di influenzare i processi di *decision making*, con la possibilità di sviluppare forme di dipendenza soprattutto nelle persone più fragili. Oltretutto oggi l'azzardo ha colonizzato ambienti che fino a pochi anni fa non avevano niente a che fare con questo fenomeno, soprattutto gli ambienti digitali e online, come ad esempio il gaming, le applicazioni per smartphone, i social network, ambienti altamente frequentati anche da giovani e giovanissimi. Diventa pertanto necessario, sia su un piano di prevenzione ai comportamenti a rischio legati al gioco, sia su un piano etico, incoraggiare una riflessione sul fenomeno dell'azzardo, anche e soprattutto tra le giovani generazioni, facendo tappa in alcuni dei consumi quotidiani tipici dei giovani, promuovendo spirito critico e una maggiore consapevolezza.

OBIETTIVI GENERALI

- Formare/informare sulle diverse tipologie di gioco d'azzardo, sui mondi propedeutici all'azzardo, sulla sua promozione attraverso i media e la pubblicità, l'azione sul cervello nel processo di decision making.
- Formare/informare sulla storia del gioco d'azzardo e su quanto il suo proliferare sia connesso alla *policy*.
- Sensibilizzare sui rischi del gioco d'azzardo.
- Consapevolizzare sui propri comportamenti e sull'impatto che essi hanno all'interno del sistema più ampio di cui siamo parte.
- Proporre percorsi critici e creativi di rielaborazione dei contenuti e delle informazioni offerte agli studenti.

La cooperativa Papa Giovanni XXIII è leader riconosciuta sul territorio nell'ambito della prevenzione al gioco d'azzardo: presiede il CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo), gestisce comunità di recupero per i giocatori patologici, interviene da anni nelle scuole e nelle istituzioni con percorsi formativi e seminari sul tema ed ha tenuto oltre 400 seminari di formazione sul gioco d'azzardo in tutta Italia.

Nota: le modalità e attività proposte nei seguenti moduli riguardano ambiti che la Cooperativa Onlus C.S. Papa Giovanni XXIII affronta abitualmente nei percorsi progettuali rivolti ai giovani. L'articolazione di temi e contenuti è altresì da ritenersi come trasversale (adatta sia al mondo giovanile che a quello adulto) e flessibile (i moduli e le attività proposte possono essere modificate e declinate in base alle esigenze e alle caratteristiche della scuola e del gruppo classe).

METODOLOGIA

Setting del cerchio, brainstorming, varie attivazioni, visione di filmati, presentazioni digitalizzate, applicazioni web (Padlet, Mentimeter, Kahoot), lezione interattiva, lavoro a coppie o a piccolo gruppo, giochi di ruolo, discussione mediata.

È richiesta partecipazione attiva da parte dei ragazzi, che saranno stimolati a intervenire.

All'insegnante è richiesto di restare in aula e presenziare alle attività.

Il percorso può adattarsi anche alla didattica a distanza.

DURATA E ARTICOLAZIONE

3 incontri da svolgersi in aula, della durata di 2 ore ciascuno, meglio se a cadenza settimanale.

Modulo 1. Dalle rappresentazioni alla realtà: opinioni, percezioni, idee, confronti sul fenomeno dell'azzardo

Presentazione dei formatori, dell'organizzazione di appartenenza, del percorso.

Attività "rompighiaccio" con presentazione dei ragazzi: (da svolgersi alla lavagna o attraverso Mentimeter): "che

gioco sei?”. Viene chiesto ad ogni studente di indicare il proprio gioco preferito. Questo permette di indagare i gusti e i consumi di gioco, introducendo il tema del gaming.

Brainstorming su “gioco” (alla lavagna o attraverso Mentimeter): si condividono le principali caratteristiche che definiscono il gioco/giocare.

Brainstorming su “gioco d’azzardo” (alla lavagna o attraverso Mentimeter): si condividono le principali caratteristiche che definiscono il gioco/giocare d’azzardo, evidenziando le differenze con il precedente brainstorming su “gioco”. La finalità è quella di consapevolizzare sulla linea di demarcazione che separa il gioco dal gioco d’azzardo.

Modulo 2. Le caratteristiche del gioco d’azzardo

Quiz interattivo appositamente costruito sulle tematiche che verranno affrontate: il gioco d’azzardo secondo la legge; le categorie dei giochi d’azzardo; il giro di soldi nel gioco d’azzardo; il giocato, il payout, la filiera, lo Stato; la probabilità di vincere i grandi premi; il comparto online; la dipendenza da gioco d’azzardo; gioco d’azzardo e minori; l’azzardo nel gaming con affondi sul sistema pegi (con esempi dai giochi dei ragazzi); l’azzardo nelle app e nelle serie TV (con esempi dai consumi dei ragazzi).

Compito per casa. Padlet “pubblicità”: ricerca in rete di forme promozionali al gioco d’azzardo e pubblicazione di un relativo post sul Padlet.

Modulo 3. Approfondimento sul gioco d’azzardo e sulle sue modalità di diffusione: storia, cultura, attualità.

Video e discussione: la pubblicità al gioco d’azzardo. la legge e la realtà dei fatti; esercizi di analisi e decostruzione di spot pubblicitari sul gioco d’azzardo (ora vietati) e di nuove forme più subdole di promozione del GA La potenza di fuoco della pubblicità: dove mirano le strategie di comunicazione pubblicitaria, come possiamo difenderci.

Compito per casa. Visionare un paio di spot di sensibilizzazione realizzati da studenti coinvolti in progetti di prevenzione al GA

Modulo 4. Lavoro di gruppo: sensibilizziamoci sul gioco d’azzardo.

Riassunto del percorso sviluppato finora e raccolta di eventuali domande/riflessioni.

Ripresa degli spot da visionare per casa e individuazione delle caratteristiche indispensabili per “agganciare” lo spettatore: si definisce una matrice che aiuterà i gruppi nella fase di costruzione dello spot/prodotto mediatico.

Lavoro di gruppo Ideazione e realizzazione di spot di sensibilizzazione sul GA., con restituzione in plenaria. Se l’ambiente di intervento non consente la suddivisione in gruppi o rende arduo lavorare sulla realizzazione degli spot, ci si limita alla fase di ideazione, stimolando il coinvolgimento dell’intera classe, in plenaria. La finalità è quella di realizzare prodotti che saranno restituiti alla scuola (es: brevi spot video, bristol, videointerviste, testi scritti/cantati, slogan, ecc).

Esposizione in plenaria dei prodotti del lavoro di gruppo.

MATERIALE OCCORRENTE

LIM o videoproiettore con uscita audio.