

Bando 2014 "Contributi regionali per la promozione della cultura della legalità democratica"



**Percorsi ludico educativi nelle scuole all'uso responsabile del denaro
e per prevenire indebitamento, azzardopatie ed usura.**



PARTENARIATO

Zefiro



Centro Nazionale
per il Volontariato



Fondazione Toscana per la
Prevenzione dell'Usura
O.N.L.U.S.

REGIONE
TOSCANA



“ALL IN! Puntiamo tutto sulla legalità” è un progetto di respiro regionale rivolto a ragazzi e ragazze degli istituti medi superiori della Toscana con lo scopo di sensibilizzarli ad un uso responsabile del denaro, a renderli consapevoli e in grado di distinguere i consumi consapevoli da quelli indotti, a conoscere il fenomeno dell'usura e le conseguenze socio-economiche della dipendenza da gioco di azzardo e del sovra-indebitamento al fine di prevenire e contrastare la patologizzazione del gioco.

“ALL IN” riprende proprio il linguaggio del poker ed è una delle frasi più estreme da pronunciare quando si decide di puntare tutto quello che si ha in una sola manche.

Il messaggio è l'invito a puntare tutto sulla legalità educando ad un uso responsabile del denaro.

Come si articola

- 1 fase focus group (GENNAIO – FEBBRAIO 2015)
- 2 lavoro in gruppi interclasse/inter-istituto (FEBBRAIO – MARZO 2015)
- 3 restituzione nei gruppi classe (MARZO – APRILE 2015)
- 4 restituzione all'interno della scuola dei risultati del progetto (APRILE – MAGGIO 2015)
- 5 presentazione dei giochi, video, campagne NO SLOT realizzate nel progetto all'interno del Festival nazionale del Volontariato 2015 a Lucca (17-19 APRILE 2015)

A partire da un iniziale focus group, attraverso percorsi interclasse ludico-



educativi, i ragazzi saranno portati a riflettere sui consumi e sull'uso del denaro a partire dalla loro esperienza diretta quindi proprio dalle loro abitudini di acquisto e fruizione di beni e servizi eventualmente legati anche al gioco di azzardo e alle scommesse.

Rivolto alle scuole delle diverse province toscane, il progetto intende calare su ciascun territorio un'analisi concreta di quelli che sono gli spazi destinati al fair play (gioco pulito) e quelli che secondo loro sono spazi di gioco patologico, con metodologie di peer education.

- 1.** Il partenariato ha formato 8 tutor e 1 coordinatore per l'attuazione del progetto di comune accordo con le scuole del territorio.

Ciascun tutor avvierà in accordo con le scuole e con i soggetti partner provinciali, focus group insieme agli insegnanti all'interno degli istituti per definire nel dettaglio gli obiettivi specifici già emersi in fase progettuale ed individuare il tema principale su cui focalizzare l'attività, definendo durata, modalità di partecipazione e il numero di ragazzi/e coinvolti per classe.

La durata del focus group sarà definita a seconda delle esigenze dei diversi territori e in accordo con le scuole.

- 2.** La seconda fase prevede la formazione di gruppi di lavoro interclasse e interscuola composti dai ragazzi degli istituti aderenti l'iniziativa, nei quali gli studenti, in almeno 6 incontri (uno a settimana) analizzeranno i concetti base del gioco e delle sue regole, del consumo e della scommessa, il meccanismo dell'usura e le conseguenze delle dipendenze e dell'indebitamento eccessivo.

Worst practice (peggiori pratiche) di utilizzo dei media per far passare messaggi che invitano al consumo e che possono favorire la dipendenza (es. testimonial sportivi per il poker on line).

Successivamente il gruppo interclasse attraverso giochi di ruolo e simulazioni sperimenterà le regole e le possibili situazioni del gioco e le emozioni che questo può suscitare. Verrà fatta attività di animazione sull'educazione alle regole e alla responsabilità da parte dei tutor.

Verranno sperimentati i pericoli e i rischi del sovra-indebitamento ponendo i ragazzi di fronte a situazioni ipotetiche che si possono venire a creare e portandoli a dover prendere decisioni e compiere delle scelte.

- 3.** Terminata la fase informativa esperienziale con i componenti di ciascun gruppo interclasse coinvolto nel progetto si andranno ad elaborare riflessioni e azioni che portino alla creazione di output concreti allo scopo di informare ed educare all'uso sano del gioco e prevenire i fenomeni di usura ed indebitamento connessi alla patologizzazione delle attività ludiche. Si potranno realizzare giochi di ruolo, video, campagne promozionali, con l'obiettivo di aumentare il livello di sensibilizzazione sul tema e far ricadere fin da subito i risultati del processo all'interno della propria classe, coinvolgendo gli altri studenti che non hanno partecipato direttamente. Questa fase sarà facilitata dai tutor del progetto e supportata da esperti sul tema della creazione di giochi di ruolo, sulla



realizzazione dei video, sulla promozione e il marketing multimediale che consisterà nella costruzione di una mappa interattiva dei locali che nella regione Toscana hanno (e quelli che non hanno) materiali e prodotti sul gioco d'azzardo come slot machine, che verrà inserita all'interno del blog dedicato al progetto, e di un bollino da esporre che verrà rilasciato a quei locali slot free ovvero che fanno la scelta di non tenere macchine per il gioco d'azzardo nei loro esercizi, come segnale per premiare e valorizzare la scelta importante di non incentivare in questo modo una pratica che può comportare il rischio di patologizzazione e conseguente sovra-indebitamento. I ragazzi potranno realizzare i prodotti individuati in sede progettuale anche in orari extra scolastici.

- 4.** In ciascuna classe si realizzerà la fase di restituzione attraverso 3 incontri gestiti direttamente dai ragazzi e dalle insegnanti di riferimento con l'obiettivo di informare sul tema e sperimentare il prodotto così realizzato. Sarà l'occasione per raccogliere feedback, impressioni e suggerimenti in modo da poter migliorare e ricalibrare lo strumento.
- 5.** L'avanzamento del progetto in ciascuna scuola e in ciascuna provincia verrà documentato dai ragazzi stessi sul blog dedicato al tema nel quale confluirà tutto il materiale realizzato nel corso degli incontri dei gruppi interclasse. Il blog sarà unico a livello regionale e sarà suddiviso in varie sezioni sia per area che tematiche (usura, ludopatie, best practice di giochi).
- 6.** Al termine del percorso interclasse e intraclasse su ciascun territorio provinciale verrà organizzato un momento finale di restituzione dei risultati del progetto curato e organizzato dagli stessi ragazzi ed aperto a tutti gli studenti, agli insegnanti, alle famiglie e alle associazioni, enti, gruppi partner e sostenitori del progetto. Saranno invitati in quell'occasione testimonial locali, associazioni ed enti che hanno attivato progetti, servizi e percorsi di fronteggiamento del fenomeno usura, azzardopatie e sovra-indebitamento o che semplicemente raccontino storie legate a questi fenomeni.
- 7.** A termine dei percorsi e comunque in coincidenza con il Festival Nazionale Del Volontariato (aprile 2015) saranno presentati i risultati del progetto in un incontro dedicato al fenomeno delle azzardopatie e dell'usura. In quella sede verranno anche presentati i migliori prodotti delle scuole ed invitati a partecipare i ragazzi del progetto, le famiglie, le scuole e le associazioni interessate dal fenomeno.
- 8.** A chiusura del progetto sarà realizzato un report quali-quantitativo, sia cartaceo che multimediale, che illustri i risultati, gli obiettivi raggiunti, le difficoltà incontrate e le azioni di continuità che le scuole e i soggetti partner possono continuare a mettere in campo nei mesi e negli anni a venire, riutilizzando metodologie di intervento e di attivazione dei giovani.

