

**RELAZIONE FINALE “PROGETTO GAME OVER”
- ITIS MOROSINI -**

Dal 10/04/2024 al 07/05/2024 le classi 2B e 2C dell'ITIS Morosini sono state coinvolte nel progetto “Game Over”, gestito in collaborazione con l'ASP Asilo Savoia nell'ambito dell'accordo con la Regione Lazio. Questo progetto si rivolge a studenti della scuola secondaria di secondo grado con lo scopo di offrire esperienze di prevenzione che accrescano conoscenze e life skills rispetto alla tematica del gioco d'azzardo.

L'intervento ha previsto 3 incontri: nei primi due gli studenti hanno sperimentato diverse tipologie di gioco (giochi di ruolo, di competizione, di vertigine e giochi basati sull'azzardo), soffermandosi sulle emozioni e reazioni provate nell'ambito delle diverse esperienze. Contemporaneamente, hanno ricevuto delle informazioni circa il gioco d'azzardo e sugli aspetti patologici legati al gioco problematico, con riferimenti a dati statistici, ai concetti di legalità/illegalità e al ruolo delle istituzioni. Nel corso del terzo incontro, infine, sono stati selezionati dei peer educators, scelti per la loro partecipazione e la loro potenziale capacità di trasmettere ai compagni e alle compagne le conoscenze acquisite sul tema trattato. Vi è stato, poi, un quarto incontro che ha coinvolto solo i peer selezionati ed è stato finalizzato alla realizzazione di slides capaci di veicolare messaggi preventivi.

Durante il corso degli interventi, le operatrici hanno evidenziato un buon livello di coinvolgimento in entrambe le classi: gli studenti si sono mostrati interessati all'argomento e disponibili a condividere le loro opinioni e le loro curiosità. Il maggior livello di partecipazione è stato riscontrato durante le attività ludiche, occasioni in cui i ragazzi e le ragazze hanno potuto fare esperienza delle diverse categorie di gioco, lavorando su emozioni e aspetti cognitivi attivati. Alla fine dell'intervento, le operatrici hanno riscontrato un aumento delle conoscenze dei partecipanti, in particolar modo in riferimento alle caratteristiche intrinseche del gioco d'azzardo: casualità della vincita, probabilità e assenza di abilità/competenze necessarie per vincere, meccanismi di rinforzo sottostanti il comportamento di gioco.

Anche nella realizzazione delle slides, i 3 peer selezionati si sono dimostrati coinvolti in prima persona nell'individuazione del focus, nella scelta dei contenuti e della grafica correlata. In particolare, i ragazzi e le ragazze dell'ITIS Morosini hanno lavorato con l'obiettivo di sintetizzare gli aspetti che li avevano più colpiti dei nostri incontri, tra cui: definizione di gioco d'azzardo e di dipendenze in senso ampio, gioco d'azzardo problematico, fattori emotivi e cognitivi legati al gioco d'azzardo e aspetti legati al trattamento della dipendenza da gioco d'azzardo.

L'ultimo incontro online previsto per genitori e docenti, coadiuvato dalla docente referente per i progetti esterni, ha visto la partecipazione di 4 docenti, 4 studenti e tre genitori. L'incontro si è rivelato un'occasione davvero proficua di scambio e confronto tra adulti e ragazzi sul tema.

Si ringrazia l'Istituto per aver permesso agli studenti coinvolti di partecipare a questo intervento di prevenzione e sensibilizzazione e si allegano le slides realizzate dagli studenti.

Roma, 17/05/2024

La coordinatrice del progetto

