



COOPERATIVA SOCIALE

Relazioni che costruiscono

www.cooperativaparsec.it

La cooperativa Parsec intende realizzare la sperimentazione di interventi innovativi afferenti alla prevenzione e al contrasto delle patologie connesse al gioco d'azzardo presso gli istituti scolastici superiori della Regione Lazio. Il progetto è gestito in collaborazione con l'ASP Asilo Savoia (Ente finanziatore) 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.

Nel panorama nazionale, il Lazio ha una posizione di rilievo per quanto attiene al consumo di gioco d'azzardo e alla presenza di installazioni ad esso deputate: è al primo posto come diffusione delle sale bingo, insieme alla Campania e alla Sicilia e si posiziona al terzo posto come diffusione degli apparecchi di intrattenimento (news slot e VLT) dopo Lombardia e Campania.

Anche i giovani cittadini del Lazio sono coinvolti nel consumo di gioco d'azzardo: nella relazione al Parlamento degli ultimi anni del Dipartimento Politiche Antidroga, si stima in circa l'8% la quota di studenti con un approccio problematico, o addirittura patologico, al gioco d'azzardo in Italia e il Lazio, insieme alle altre regioni centrali, presenta valori che vanno dal 6,6 all'8,5%. È significativo che quasi la metà (44%) sono giovani ragazze. Il presente progetto, Game Over, intende rivolgersi specificatamente ad adolescenti attraverso il coinvolgimento delle Istituzioni scolastiche.

In particolare verranno proposte esperienze di prevenzione nell'ambito della peer education che accrescano conoscenze e life skills nei ragazzi **delle seconde classi** delle scuole superiori.

Il progetto è così articolato:

- Incontro con docenti, dirigenti e personale scolastico disponibile, per sensibilizzare alla materia ed al contempo presentare nel dettaglio il programma di attività Game Over e conoscere la realtà delle classi individuate.
- Incontro con le famiglie per informare e sensibilizzare sul tema del gioco d'azzardo.
- Incontri con ciascuna classe:
 - 1° incontro (2 ore): introduzione al tema del gioco, rilevamento dati, attività di gruppo centrate sulla Mimicry.
 - 2° incontro (3 ore): proposta del video realizzato da Parsec sul gioco d'azzardo, lavoro in gruppi, su esperienze di Alea, Ilinx, Agon, rilevamento reazioni e dati, proposta di attivazione e candidatura dei peer, discussione.
 - 3° incontro (2 ore): discussione sull'esperienza dei due incontri precedenti, selezione dei peer.
- Verrà svolto un incontro finalizzato a lavorare con peer selezionati per la realizzazione di prodotti capaci di veicolare messaggi preventivi (profili social, cartoline, slides...).
- Follow up: a distanza di un anno è previsto l'invio di un questionario per le classi coinvolte da compilare online