

TITOLO PROGETTO:

@vVitaMenti

Cooperativa Sociale ISKRA

Pasquale Festa Campanile, 31

Marsicovetere (Potenza)

Il problema del gioco d'azzardo nelle regioni Campania e Basilicata, pur essendo molto presente, sembra ancora sottovalutato ed è solo negli ultimi anni, a seguito della Legge Balduzzi, che i Servizi Pubblici hanno iniziato a trattare il problema in maniera più organica.

TIPO FINANZIAMENTO

Pubblico - Legge 45/99 – nell'ambito dei Piani Territoriali di Intervento per la lotta alla droga (Basilicata).

Il progetto ha coinvolto i Comuni appartenenti all'ambito territoriale del Marmo-Platano-Melandro, Pois Val d'Agri e successivamente ha compreso anche il Comune di Potenza con il titolo di 'PeerPotenza'.

DESTINATARI FINALI

Adolescenti e giovani; adulti ed educatori; popolazione generale; associazioni no profit; gestori e associazioni di categoria; amministratori locali e forze dell'ordine.

OBIETTIVI

Il progetto riguarda le dipendenze in generale e interviene nell'ambito della prevenzione universale ed indicata.

Più specificatamente si pone i seguenti obiettivi:

- dotare adolescenti e giovani di competenze relazionali e comportamentali tali da poter fronteggiare eventuali difficoltà e problematiche derivanti dall'intraprendere comportamenti a rischio;
- informare e sensibilizzare la popolazione sulle tematiche specifiche delle dipendenze;
- attuare percorsi formativi ed informativi specificamente rivolti ai target destinatari delle azioni del progetto;
- costruire e mantenere una rete territoriale efficace di servizi e di testimoni privilegiati.

AZIONI PRINCIPALI

a) Il progetto, che coinvolge gli studenti delle classi terze delle scuole secondarie di primo grado e gli studenti dell'intero ciclo di classi delle scuole secondarie di secondo grado, prevede lo svolgimento di attività tendenti a stimolare e a potenziare abilità e capacità soggettive e di gruppo (life-skills) nell'adottare stili di vita sani e nell'affrontare eventuali difficoltà/problematiche derivanti dall'intraprendere comportamenti a rischio.

Le attività scolastiche si articolano in due incontri di 2,30 ore con il gruppo-classe durante. Nel primo incontro attraverso tecniche di animazione e di brainstorming, i ragazzi scelgono gli argomenti da trattare, nel secondo incontro si sviluppa l'argomento che culmina in un elaborato (il più delle volte in un video). Si procede inoltre all'autocandidatura di studenti che, opportunamente formati, svolgeranno la funzione di peer-educator, anche al di fuori del contesto scolastico, con il compito di trasferire ai propri coetanei conoscenze, competenze e comportamenti responsabili riguardo al benessere personale, in un'ottica di moltiplicazione delle buone prassi per la prevenzione.

-
- b) Nell'ambito del progetto @vVitaMenti sono stati svolti incontri informativi e formativi specificatamente rivolti agli iscritti delle associazioni locali aderenti al progetto stesso, tra le quali anche quelle di categoria e dei gestori dei locali pubblici, coinvolgendo gli operatori delle ASL/SerD e della Polizia Locale delle Amministrazioni Comunali coinvolte. Lo scopo di queste attività era anche quello di coinvolgere indirettamente i genitori che, all'interno del contesto scolastico, risultano difficilmente raggiungibili.

c) Allo scopo di coinvolgere la popolazione giovanile locale sono stati organizzati interventi serali e notturni per incontrare i ragazzi nei luoghi del divertimento e nello stesso tempo sensibilizzare i gestori dei locali rispetto al tema delle dipendenze e del gioco d'azzardo.

d) Anche la popolazione generale locale è stata coinvolta attraverso la realizzazione di convegni e incontri divulgativi sul tema delle dipendenze e del gioco d'azzardo. Nel mese di novembre 2013 è stato promosso un questionario online su Gioco d'Azzardo e le New Addiction con lo scopo di ricercare tra la popolazione dati relativi alle problematiche dell'azzardo.

RETE CON IL TERRITORIO

Il progetto si poneva tra gli obiettivi principali quello di formare una rete consolidata di servizi pubblici e del privato-sociale, di associazioni no-profit e di categoria, così come di gestori di locali, tale da poter rispondere in modo efficace ed efficiente alle richieste provenienti dal territorio nell'ambito delle dipendenze e dei comportamenti a rischio in generale.

La rete territoriale costituitasi nel corso della durata del progetto si è progressivamente allargata e consolidata, coinvolgendo numerosi soggetti, pubblici e privati (n.100 circa), che interagiscono attivamente ed efficacemente anche ora che il progetto è terminato.

La rete territoriale, oltre ai soggetti partner, comprende soggetti privati e associazioni no-profit non direttamente coinvolti nell'ambito delle dipendenze, come ad esempio un noto fumettista (Giulio Laurenzi), un regista locale (Giuseppe Marco Albano) o ancora un'associazione di matematici (pariMpari) che, nel loro insieme, hanno contribuito efficacemente a svolgere gli incontri di prevenzione con gli studenti (ad es. trasmettere nozioni di calcolo probabilistico applicato al gioco d'azzardo, l'utilizzo del fumetto o del cortometraggio come comunicazione sociale).

PRINCIPALI ESITI

Il progetto sviluppato nelle scuole ha portato alla ideazione e realizzazione da parte degli studenti di flash mob tematici e video, cortometraggi, spot, docufilm sulle dipendenze in genere (postati su YouTube), tra le quali anche il gioco d'azzardo. La realizzazione è avvenuta anche grazie al supporto tecnico di “esperti” locali entrati a far parte della rete territoriale costituitasi con la realizzazione del progetto stesso.

Il numero di video realizzati, così come il grado di partecipazione e di gradimento dichiarato dai partecipanti agli incontri di formazione e/o ai convegni pubblici realizzati, sono i principali strumenti di monitoraggio degli esiti del progetto.

Tra i prodotti realizzati vi sono l'implementazione di un sito internet informativo (www.avvitamenti.it), correlato di forum, web counseling, spazio video e foto, e di un account Facebook (con oltre 2500 "Amici" e relativo Forum. È stata inoltre realizzata una campagna di sensibilizzazione "l'azzardo ti consuma" sulle conseguenze del gioco d'azzardo, nello specifico sono stati realizzati due spot sulla dipendenza da Gratta&Vinci e sono stati promossi i gruppi di sostegno per giocatori e le loro famiglie.

Nell'ambito del progetto è stato realizzato uno studio pilota dal titolo "Dal Gaming al Gambling negli adolescenti e giovani adulti" presso alcuni istituti scolastici. I dati sono confluiti in una ricerca, a cui hanno collaborato diversi professionisti (ricercatori, docenti universitari, psicologi e counselors) presentata al Dipartimento Politiche Antidroga/Presidenza Consiglio dei Ministri. L'obiettivo della ricerca si è concentrata nell'analizzare se e in quale misura la dipendenza dal gioco online e off-line (senza l'uso di danaro) può predire l'insorgenza di comportamenti a rischio verso la dipendenza da gioco d'azzardo problematico e/o patologico, al fine di disporre di elementi utili per l'elaborazione di nuovi modelli di intervento di prevenzione specifici per l'adolescenza. Interventi tuttora mancanti, giacché quelli esistenti sono calibrati sul giocatore patologico in generale, sia esso adolescente che adulto. I dati confermano l'ipotesi iniziale: sia i fattori correlati al comportamento problematico al gaming sia quelli correlati ai fattori individuali hanno effetti sull'insorgenza del comportamento patologico di dipendenza al gambling. La dipendenza dal gaming e l'uso problematico dei video games contribuiscono a predire positivamente e negativamente il livello patologico e a rischio del gioco d'azzardo. La resilienza sembrerebbe non avere alcun effetto "protettivo" rispetto al gambling.

PUNTI DI FORZA

Uno dei maggiori punti di forza del progetto è rappresentato dall'approccio educativo utilizzato che fa degli adolescenti e dei giovani i soggetti attivi della formazione, coinvolgendoli e formandoli in modo di poter trasferire contenuti, valori, esperienze direttamente ai loro coetanei. Supportati dall'equipe sempre disponibile di operatori (costituita da psicologi, educatori, counselor e animatori), i giovani si sono confrontati fra loro, scambiandosi punti di vista, ricostruendo problemi ed immaginando autonomamente soluzioni, riportate e rappresentate nei video che hanno realizzato.

Altro punto di forza è rappresentato dagli interventi sul campo, in cui l'operatore si è collocato molto vicino a chi più è esposto al consumo di sostanze, alle situazioni di rischio, rendendosi presente nei luoghi di ritrovo e divertimento dove si è concentrato sulla lettura degli stili di vita dei giovani 'accompagnandoli' nei momenti di trasgressione.

Infine, anche la realizzazione di un'ampia e consolidata rete territoriale di servizi pubblici e privati, che ha portato alla costituzione di un Tavolo regionale sul gioco d'azzardo, è da considerarsi uno dei punti di forza del progetto

PUNTI DI DEBOLEZZA

I maggiori punti di debolezza del progetto sono rappresentati dalla scarsa disponibilità economica e dalla mancanza di continuità che hanno comportato la fine del progetto senza possibilità di prosecuzione.

Anche la mancanza di sensibilità da parte di gran parte del territorio locale per il problema del gioco d'azzardo, specialmente da parte delle Amministrazioni locali, ha reso difficile il coinvolgimento dei gestori dei locali da gioco e degli adulti in genere.

POSSIBILI ELEMENTI DI SVILUPPO

Il gruppo di lavoro, formatosi attraverso le attività territoriali, mantiene i rapporti, costruisce e propone progetti nell'ambito delle new addiction. La nascita del CoReLAND (Coordinamento Regionale Azzardo e Nuove Dipendenze) e Promozione della Campagna Mettiamoci in Gioco anche nel territorio Lucano ne sono la testimonianza.