



GAME OVER

**Una sala slot di Ostia sottratta alla criminalità organizzata
destinata ad un inedito programma di prevenzione e contrasto della dipendenza da
gioco d'azzardo**

Nell'ambito dell'accordo sottoscritto con il Tribunale di Roma e con la Regione Lazio per la realizzazione del programma "Talento & Tenacia – Crescere nella Legalità", l'Asilo Savoia, Istituzione Pubblica di Assistenza e Beneficenza, si appresta ad avviare un innovativo intervento di prevenzione del disturbo da gioco d'azzardo e di sostegno alla legalità, dedicato a preadolescenti e adolescenti.

Per la prima volta in Italia, un progetto di prevenzione prende spunto dal sequestro preventivo di una sala slot nell'ambito di un'inchiesta per associazione di stampo mafioso. Allo scopo di riqualificare il bene sequestrato l'IPAB, lasciando inalterata la sala slot, ha deciso di dare vita ad un "laboratorio vivente" ove ricostruire ed analizzare il contesto dell'azzardo e delle infiltrazioni mafiose nel settore. L'integrazione di attività psicoeducative nelle scuole con testimonianze e simulazioni in sala, andrà a costituire un intervento capace di rispondere concretamente alle domande dei beneficiari.

Il programma, implementato da esperti del settore, si avvarrà della collaborazione di realtà associative di consolidata esperienza, e si propone di avviare collaborazioni con il X° Municipio, Roma Capitale, con il mondo accademico e con le Forze dell'Ordine, nonché con i Servizi del SSN dedicati alla cura ed alla prevenzione delle Dipendenze Patologiche.

L'idea progettuale è coerente con le **linee guida regionali del Piano sul gioco d'azzardo patologico** varato a dicembre 2017 che prevedono azioni di *"prevenzione universale rivolta alla popolazione generale, mediante iniziative e campagne di sensibilizzazione, di educazione ed informazione, al fine di scongiurare il rischio di sviluppare dipendenza patologica verso il gioco d'azzardo"* rivolte in particolare a *"segmenti di popolazione più vulnerabili, per esempio gli adolescenti [...] verso i quali avviare azioni di prevenzione attraverso il coinvolgimento delle istituzioni scolastiche"*.

Per contrastare il crescente coinvolgimento di ragazzi e giovani nel gioco d'azzardo occorrono idee, linguaggi e strumenti specifici che vadano a smascherare, non moralisticamente ma pragmaticamente, le insidie tecniche che sono alla base del manifestarsi della dipendenza. L'Asilo Savoia propone per la prima volta in Italia un laboratorio guidato, protetto, scientificamente valido, in cui i ragazzi possano conoscere in termini esperienziali questo fenomeno ed essere aiutati a riconoscere i meccanismi che conducono all'azzardo patologico.

Le classi coinvolte verranno immerse in un ambiente ricreato nei minimi dettagli e sperimenteranno "in vivo" gli stimoli che alimentano l'impulso a giocare d'azzardo ed i bias cognitivi che contribuiscono al mantenimento di comportamenti disfunzionali. Le emozioni e le distorsioni cognitive vissute saranno illustrate ed analizzate con tecniche atte ad accompagnare i ragazzi in un percorso di consapevolezza che diventerà fattore protettivo.

In una fase distinta del progetto, allo sviluppo di nuovi giochi ed alla sensibilizzazione al gioco creativo verranno affiancati, negli orari pomeridiani, laboratori di carattere artistico-espressivo. In un'ottica di promozione della partecipazione attiva e del coinvolgimento degli stakeholder territoriali (comunità, associazioni etc.) è prevista la possibilità di avviare iniziative autogestite, anche attraverso la costituzione di gruppi informali di beneficiari.

Asilo Savoia, oltre ad assicurare l'utilizzo condiviso e regolamentato dello spazio, fornirà supporto e sostegno per la realizzazione di micro-progettualità territoriali anche in sinergia con la "Palestra della legalità" (T&T La Palestra che...) di prossima apertura in Via dell'Idroscalo.

L'intero percorso intende altresì suscitare una riflessione sull'impatto della criminalità organizzata nel quotidiano della periferia di Roma, nonché sostenere l'attivazione dei partecipanti che, supportati dagli

esperti, potranno raccontare la loro esperienza e diventare “ambasciatori di legalità e creatività” nei contesti di riferimento.

Obiettivi generali

1. Contrastare la diffusione del gioco d'azzardo patologico e le nuove forme di dipendenza
2. Informare circa la distribuzione territoriale di mafie e beni a loro confiscati
3. Incrementare capacità di pensiero critico rispetto alle pressioni del contesto e del gruppo di pari
4. Promuovere stili di vita positivi
5. Favorire l'educazione alla legalità
6. Sensibilizzare insegnanti e dirigenti scolastici sul tema delle dipendenze e della legalità
7. Sensibilizzare e coinvolgere nel percorso le famiglie degli allievi
8. Sensibilizzare le reti associative ed i territori di riferimento delle scuole
9. Favorire la creazione di reti di collaborazione sul tema delle dipendenze e della legalità
10. Sviluppare competenze creative e di attivazione in prima persona nei partecipanti

Fase di attuazione

- Attivazione collaborazioni istituzionali (IPAB Opera Pia Asilo Savoia - Osservatorio per la Legalità e la Sicurezza e Osservatorio sul fenomeno del gioco d'azzardo della Regione Lazio)
- Definizione del Protocollo d'Intesa per adesione al Progetto e costituzione rete territoriale nel X° Municipio di Roma Capitale
- Presentazione del Progetto nonché del fenomeno della confisca dei beni mafiosi agli Istituti Scolastici, alle famiglie ed alle comunità territoriali
- Realizzazione degli incontri nella scuola e presso l'ex sala slot, nonché raccolta dati ai fini di ricerca
- Programmazione, in orario pomeridiano, di laboratori creativi ed espressivi (es. Fumetto / Giornalismo / Fotografia / Produzione Musicale, etc.) nonché messa a disposizione, per iniziative e attività autogestite, della ex sala slot ad associazioni del territorio aderenti alla rete promossa da Asilo Savoia insieme al Municipio X e a gruppi informali di studenti degli Istituti scolastici per la realizzazione di micro-progettualità condivise.

Destinatari e organizzazione del programma con le Scuole

La progettualità si rivolge agli Istituti Secondari di Primo e di Secondo Grado che potranno beneficiare di un set di incontri, da svolgersi nell'arco di circa 3 mesi, così articolato:

- incontro preparatorio scuola: con docenti, dirigenti e personale scolastico disponibile, per sensibilizzare alla materia ed al contempo presentare nel dettaglio il programma di attività Game Over (*durata 2 ore, a scuola*).
- incontro introduttivo allievi: presentazione degli operatori e del progetto, sensibilizzazione, attività di gruppo, rilevamento dati, feedback. (*durata 2 ore, a scuola*)
- incontro sala slot allievi: accoglienza, testimonianze video, esperienze in piccoli gruppi e individuali, rilevamento reazioni, condivisione, discussione. (*durata 3 ore, Via C. Del Greco, Ostia*)
- incontro debriefing allievi: feedback, discussione guidata, stimoli per attività future (*durata 2 ore, a scuola*)
- incontro con le famiglie: per informare e sensibilizzare sul tema del gioco d'azzardo e presentare GameOver (*durata 2 ore, da svolgersi o presso le scuole o presso la sala di Via C. Del Greco*)

A distanza di un anno è previsto un incontro di follow up con gli allievi di ogni classe coinvolta.

Assieme agli allievi, sono destinatari dell'intervento il personale scolastico, le famiglie, le comunità locali.

Per ulteriori informazioni e per concordare la realizzazione del programma:

gameover@asilosavoia.it