

**SWITCH  
ON**



**IL GAMING IN  
ADOLESCENZA**

### ***Giochi di ruolo online: giovani a rischio dipendenza***

**Le applicazioni di strategia di gioco come Clash Royale e Clash of Clans particolarmente popolari soprattutto tra i ragazzi rischiano di diventare pericolose**

I **giochi di strategia multiplayer in tempo reale** (MMORPG: massively multiplayer giochi di ruolo on-line) stanno godendo di grande **popolarità**. Le tabelle annuali app store dimostrano che queste applicazioni di gioco libero sono nuovamente in alta classifica: **Supercell** videogiochi prodotto da un'azienda finlandese è tra le prime tre **applicazioni più scaricate** per iPhone nel **2016**; come anche **Clash of Clans**, secondo un sondaggio tra gli adolescenti nello stesso anno, è stato uno dei **giochi più popolari tra i giovani**.

I **giocatori** lavorano insieme in clan scambiano truppe o elaborando tattiche e strategie con gli altri membri tramite collegamento chat. I giocatori attraverso le loro collaborazioni sottolineano un senso di appartenenza ad un determinato clan, costruendo delle **relazioni positive**, il mix di tutte queste cose rende questi **videogiochi eccitanti**. La maggior parte dei clan attuano alcune regole per i loro membri, ad esempio, quante truppe devono essere donate ad altri giocatori e così via, questo comporta una maggiore **pressione sociale**, in quanto i membri si sentono fortemente in dovere di soddisfare questi criteri passando **più tempo online**.

Questo comporta un'**alta frequenza al gioco** che crea dei **problemi** all'interno del **contesto familiare**, per questo è importante che i genitori **sostengano** e **accompagnino** i giovani giocatori nella loro vita di tutti i giorni e siano in grado di identificare i primi segni di un possibile **comportamento di gioco eccessivo**.

### **SWITCH ON - IL PROGETTO**

Progetto finanziato da Regione Toscana all'interno del piano nazionale di contrasto al gioco d'azzardo, Ministero della Salute, anno 2016/2107

Ente Attuatore:

Direzione Sicurezza Sociale - COMUNE DI FIRENZE

Percorsi di counseling online e di e-therapy per la promozione di stili di vita salutari finalizzati a prevenire e contrastare il rischio da gioco d'azzardo, con particolare attenzione a adolescenti e giovani adulti e i loro familiari.

La proposta progettuale nasce dalla crescente proliferazione di nuove e variegata forme di gioco d'azzardo (soprattutto sul web) e il rapido incremento della loro accessibilità, come risulta dall'ultima indagine epidemiologica ESPAD condotta nel 2015 dall' IFC-CNR di Pisa, realizzata su tutto il territorio nazionale con un campione di 45000 studenti di scuola secondaria di secondo grado di età compresa tra 15 e 19 anni, evidenzia che il 41% degli intervistati gioca d'azzardo, dato in crescita rispetto al 39% dell'indagine ESPAD 2014.

### **GLI OBIETTIVI**

Promuovere stili di vita salutari finalizzati a prevenire e contrastare i rischi da gioco d'azzardo patologico, con particolare attenzione ad adolescenti e giovani adulti e i loro familiari

Attivare un area di sostegno psicologico e consulenza (counseling on line) riservata e anonima sul web e rivolta ai vari target, gestita da psicologi e peer opportunamente formati

Attivare percorsi di prevenzione verso le categorie a rischio (adolescenti) tramite la metodologia peer to peer on line (metodo YOUNGLE) e peer education sotto la supervisione di psicologi-psicoterapeuti formati sulla tematica GAP



## ***Level one - FORMAZIONE***

**27 ottobre 017 venerdì 9.30 & 14.30**

Sala del Capitolo, Centro Congressi IL FULIGNO

MATTEO LANCINI, psicoterapeuta, IL MINOTAURO, Milano

*“Giocarsi l’ adolescenza: spendere bene, spendere male nelle strade virtuali della crescita”*

**9 novembre 017 giovedì 9.30 & 14.30**

Sala del Capitolo, Centro Congressi IL FULIGNO

MICHELE MARANGI, media educator, AIACE, Torino

*“RE-PLAY! Comunicare in modo efficace dal basso alternative che contrastino e destrutturino gli immaginari più diffusi sull’azzardo”*

**17 novembre 017 venerdì 9.30 & 14.30**

Sala del Capitolo, Centro Congressi IL FULIGNO

FEDERICO TONIONI, psichiatra, Policlinico Gemelli, Roma

*«Spesso non sono giochi creativi – Si tratta invece di giochi eccitanti e compulsivi, quasi sempre giochi “sparatutto”, quelli in cui il protagonista uccide gli altri, usati dai ragazzini come valvola di sfogo della loro rabbia. Non si tratta di una vera*

*dipendenza, ma piuttosto di un abuso»*

**1 dicembre 017 venerdì 9.30 & 14.30**

Sala del Capitolo, Centro Congressi IL FULIGNO

EMILIO COZZI, giornalista, SOLE24H, Milano

*“La realtà dei videogiochi. Se il videogioco è il medium principe dei nostri giorni, la nostra vita sarà sempre più in gioco?”*

**12 gennaio 018 venerdì 9.30 & 14.30**

Sala del Capitolo, Centro Congressi IL FULIGNO

MICHELE QUADERNUCCI, lifeskill trainer, Firenze

*“Focalizzare un uso efficace e utile della tecnologia permette di far emergere nuove strategie per relazionarsi”*

OGNUNA DELLE GIORNATE FORMATIVE SARA' ARTICOLATA CON LE SEGUENTI MODALITA':

al mattino partecipano operatori dei servizi pubblici e del privato sociale che si occupano di new addiction in adolescenza

al pomeriggio peer e giovani adulti che hanno già effettuato percorsi di peer education in presenza e/o online

**CREDITI ECM riconosciuti per le professioni socio-sanitarie**



## **Level 2 - RECRUITING**

**febbraio 2018**

In questa seconda fase del progetto verranno selezionati nelle due scuole fiorentine partner del progetto (MARCO POLO e CAPPONI-MACCHIARELLI) quei ragazzi che – opportunamente formati - saranno i peer che nelle classi del biennio dei due Istituti presenteranno e condivideranno il progetto con gli altri studenti.

Obiettivo: presentare parlare e discutere su argomenti quali i giochi di ruolo e di simulazione, l'azzardo, le scommesse, le probabilità di vincere, la compulsività e l'eventuale addiction da gioco, i suoi danni e le sue conseguenze.

Breve descrizione del progetto alternanza scuola/lavoro

denominazione "SWITCH ON" il gaming in adolescenza

ente promotore: Regione Toscana

ente titolare: Comune di Firenze

responsabile: Stefano Alemanno, Direzione Sicurezza Sociale

Tutor Scuola Liceo Machiavelli:

Insegnanti Prof.sse Claudia Taglietti e Scupola (Referente)

Tutor Scuola Istituto Marco Polo:

Insegnanti Professori referenti EAS

CAPPONI MACHIAVELLI:

Progetto di peer education rivolto agli studenti di 3a del Liceo delle Scienze Umane (3 classi) e Liceo Economico Sociale (2 classi)

MARCO POLO:

Progetto di peer education rivolto agli studenti di sei classi di 3a

Partecipanti CAPPONI-MACHIAVELLI

20/25 studenti di classe 3a (maschie e femmine) entro il 31 dicembre .

Partecipanti MARCO POLO:

20/25 studenti di classe 3a (maschie e femmine) entro il 31 dicembre .

Per aderire a questo progetto sono richiesti agli studenti interesse alla tematica trattata e motivazione ad effettuare attività di peer education per cui il reclutamento e la selezione degli studenti verranno effettuati attraverso 3 fasi (extra alternanza scuola lavoro)

### **ARTICOLAZIONE**

#### ***Attività previste extra alternanza scuola lavoro***

- 1) breve presentazione alle classi partecipanti al progetto durante una mattinata
- 2) incontro extrascolastico con gli studenti interessati per la presentazione più dettagliata del progetto e raccolta candidature (attraverso una scheda che compileranno durante l'incontro)
- 3) in base al numero degli studenti che si candidano verrà effettuato o un incontro con l'intero gruppo dei candidati (se sono un numero giusto) o colloqui individuali per selezione dei candidati (se sono troppe le candidature)

#### ***Attività previste in alternanza scuola/lavoro***

FORMAZIONE

a cura di operatori di Comune di Firenze, Azienda Sanitaria di Firenze (SerD e EAS), peer educator senior che hanno partecipato alla FORMAZIONE dettagliata al punto Livello 1.

Modalità: CAMPUS RESIDENZIALE

(2 giornate residenziali di formazione) nel mese di febbraio

oltre 4 incontri di 2 ore (in orario pomeridiano extrascolastico)

1 mattina per report attività svolta e conclusione del progetto mese maggio/giugno



## ***Level 3 - PLAY!***

**Marzo-Giugno 2018**

### **REALIZZAZIONE ATTIVITA'**

Progettazione e monitoraggio attività di peer education (in orario pomeridiano extrascolastico)

svolgimento attività peer education (in orario mattutino svolti in entrambi i plessi scolastici S.Spirito e Frescobaldi) e presso l'Istituto Marco Polo

Nel periodo febbraio/giugno 2018 le attività che affiancheranno quelle proposte e gestite dai peer nelle due scuole, prevedono anche:

- Creazione e promozione on- line e sul territorio di piattaforme social (facebook, instagram, snapchat, twitter) con relative pagine dedicate al problema del gioco come comportamento a rischio ( target: adolescenti e giovani adulti).
- Creazione di un applicazione (app) specifica per simulare i rischi da gioco e in grado di facilitare l' accesso al portale, oltre a un sistema di geolocalizzazione che permetta di visualizzare orari e accessi dei servizi del territorio dedicati
- Creazione, promozione on- line e sul territorio di una piattaforma web 2.0 in grado di offrire chat di consulenza e la condivisione di tutti i servizi realizzati