



RADIX SVIZZERA ITALIANA

“NON FARTI FREGARE DAL GIOCO”

Mostra interattiva di prevenzione al gioco d'azzardo patologico

La mostra è stata sviluppata nell'ambito del progetto “Peer education per la prevenzione al gioco d'azzardo” realizzato da Radix Svizzera Italiana con il sostegno del Fondo per il gioco patologico. Il progetto, previsto sull'arco di due anni scolastici si è sviluppato in due fasi ben distinte. Nella prima che si è svolta durante tutto l'anno scolastico 2014-2015, dopo aver motivato alcune sedi scolastiche all'importanza di attuare campagne di sensibilizzazione sul tema del gioco d'azzardo patologico, sono stati creati cinque gruppi di *peer educator* (studenti motivati a partecipare ad un progetto di prevenzione al gioco d'azzardo rivolto ai propri coetanei) appartenenti a scuole diverse (CAM di Bellinzona, CAM di Trevano, SPAI di Locarno e Centro professionale del Verde di Mezzana). Insieme ai gruppi di *peer educator* sono stati realizzati strumenti interattivi (video, audio, giochi, interection design) di prevenzione e sensibilizzazione ai rischi del gioco online e del gioco d'azzardo rivolti ai propri coetanei. Questi prodotti sono stati presentati all'interno della propria sede dai *peer educator* ad altri allievi.

Nella seconda parte del progetto (anno scolastico 2015-2016), partendo dai prodotti realizzati dai *Peer educator*, è stata allestita una mostra interattiva itinerante che permetterà di sensibilizzare gli studenti di diverse scuole professionali del Cantone, attraverso un linguaggio adeguato al target e strumenti realizzati dai pari.

La mostra è costituita da diversi momenti:

- **Esperienza gioco** che ha l'obiettivo di far sperimentare l'illusione della vincita, l'eccitamento procurato dal gioco e la perdita del controllo. Inoltre attraverso il gioco si cercherà di far comprendere il funzionamento della probabilità riguardo le reali possibilità di vincere e rendere consapevoli di quanto degli inganni della mente spingono a giocare: le superstizioni; la memoria selettiva (ricordare esclusivamente le vincite), credere di aver trovato il modo giusto per vincere (un sistema, una tecnica); credere che il fatto di avere un ruolo attivo nel gioco possa determinare l'esito di una puntata (per esempio come lancio i dadi); l'illusione riguardo alla fortuna (si può controllare, è contagiosa, prima poi arriverà anche a me); l'interpretazioni di avvenimenti nel corso del gioco (ho puntato il 3, esce il 4 ho quasi vinto). Questi pensieri "magici" hanno degli effetti sul comportamento di gioco poiché possono dare l'illusione di poter avere la meglio sul caso e quindi di poterlo controllare.
- **Testimonianza:** immedesimazione attraverso il racconto di un coetaneo nella storia di una famiglia dove c'è un problema di gioco. Far comprendere lo sviluppo e le conseguenze di una dipendenza legata al gioco d'azzardo.
- **Spazio informativo** nel quale verranno fornite diverse informazioni sul gioco d'azzardo (origine, meccanismi, e conseguenze) attraverso prodotti interattivi multimediali in parte sviluppati dai Peer educator

Discussione finale sull'esperienza La visita della mostra dura due ore scolastiche ed richiesta la presenza di almeno un docente.

Capo progetto: Vincenza Guarnaccia

Operatore responsabile: Marco Coppola

Radix Svizzera italiana

CP 4044 - Via Trevano 6 - 6900 Lugano Tel 091 922 66 19 -

www.radixsvizzeraitaliana.ch