



Comune di Bologna



Associazione
CA' ROSSA



GAME FACTOR

Un progetto realizzato con il contributo dell'**Area Welfare e Promozione del Benessere di Comunità del Comune di Bologna** e mirato a promuovere il benessere di bambine/i delle scuole primarie e delle loro famiglie, ma anche a contrastare i principali comportamenti a rischio in questa fascia di età, come descritti da studi HBSC –O.M.S., soprattutto le dipendenze da videogiochi e il gioco d'azzardo, l'isolamento sociale fino al fenomeno degli hikikomori. Nuove patologie colpiscono i/le bambini/e la cui vita si prolunga nel web, spesso senza alcun tipo di filtro e controllo da parte degli adulti di riferimento.

Alcuni studi hanno individuato un nuovo tipo di dipendenze, ascritte anche nel manuale psicodiagnostico, come la dipendenza da internet (IAD) da videogiochi e da **gioco d'azzardo patologico (GAP)**. Fatto certo è che i/le bambini/e, definiti/e anche

“nativi/e digitali”, spesso incorrono in problematiche comportamentali legate all’uso, abuso, uso improprio di nuove tecnologie.

Non solo, sussistono inoltre diversi rischi di tipo legale dovuti all'uso improprio di immagini, contenuti, utilizzo di app che spesso violano la legge sulla privacy, e i regolamenti e le circolari attuative; ragion per cui si propone un vero e proprio percorso di educazione civica digitale con esperti e psicologi per affrontare al meglio implicazioni connesse all'utilizzo dei device e alla permanenza in rete.

In particolare, si intende stimolare una maggior attenzione ai corretti stili di vita, prendendo in considerazione il contrasto alla sedentarietà, a comportamenti scorretti (dipendenza, isolamento sociale, approcci precoci all’uso e rischio di abuso di sostanze).

Focus del progetto è la gestione consapevole del proprio tempo in rete, soprattutto in relazione all'utilizzo di **videogiochi** e alle dinamiche che questi innescano (comfortably numb, gambling, net addiction...).

LABORATORI A CURA DI DRY-ART. Una serie di n.3 incontri da 2 ore ciascuno (**in presenza o in DaD**) con esperti/e, psicologi/ghe e creativi/e che prevedono l'alternanza di momenti formativi a momenti di elaborazione creativa e ludica, questi ultimi finalizzati alla produzione di testi che nella successiva drammatizzazione teatrale possano restituire agli altri studenti il senso del percorso realizzato

L’attività di contrasto al gioco d’azzardo patologico e alla ludopatia consisterà in una serie di incontri finalizzati principalmente ad agire sui fattori di protezione attraverso la valorizzazione del gioco sano e della socializzazione. Si tratteranno temi cruciali per la prevenzione come l’importanza dei giochi da tavolo, la gestione del denaro, i meccanismi psicologici che inducono i **videogame** e i **rischi di dipendenza**, le differenze tra gioco e azzardo (e azzardo patologico), le tecniche di gamification, gli stili di vita con particolare attenzione a quelli “sponsorizzati” dai mass-media.

Verranno forniti dati sull’entità del fenomeno del gambling e informazioni sulle reali possibilità di vincita, nonché sulle false credenze e distorsioni cognitive legate al gioco, le classificazioni PEGI. Da un lato verranno offerte informazioni sui giochi on-line e videogiochi, dall’altro su Slot e Videolottery con particolare riferimento alla dislocazione (soprattutto alla prossimità con luoghi sensibili), all’accessibilità di tali dispositivi e pericolosità di ambienti ad hoc. Tali argomenti verranno approcciati con un linguaggio adeguato all’età dei/le partecipanti e con l’ausilio di slide esemplificative e video anche di esempi virtuosi. La parte di scrittura creativa e illustrazione, servirà a elaborare e fissare i contenuti trattati durante gli incontri formativi/informativi. Nel caso in cui i percorsi verranno realizzati in presenza si potrà optare per una lezione sui giochi da tavolo, invece del percorso di scrittura creativa.

MERENDA SENZA CELLULARE. Alla fine dei percorsi laboratoriali/formativi verranno organizzati incontri presso quegli **esercizi virtuosi** che hanno rinunciato all'installazione di slot e altri giochi d'azzardo, a favore di attività sociali e culturali, l'idea è quella di far accedere i/le bambin/e a testimonianze dirette.

SPETTACOLO A CURA DI CA' ROSSA. A conclusione dei laboratori effettuati nelle scuole, vi sarà la realizzazione di uno **spettacolo teatrale** a cura dell'associazione Ca' Rossa. L'allestimento avrà come perno drammaturgico i testi elaborati durante la fase laboratoriale nelle singole classi, un work in progress finalizzato a mettere in evidenza il percorso stesso. Sono previste n.3 repliche di uno spettacolo diretto e interpretato da *Rossella Dassu* aperto alla cittadinanza. Qualora la situazione di emergenza sanitaria non consentisse la rappresentazione dal vivo, lo spettacolo verrà pre-senato online.

Le attività saranno **gratuite** per le scuole e dovranno avere corso nell'**a.s. 2020/2021**.

DESTINATARI

Destinatari saranno le bambine e i bambini delle **scuole primarie (quarte e quinte classi)** della città di Bologna, verranno coinvolte almeno 4 classi per ogni Quartiere, per un totale complessivo di n. **26 classi**: bambini/e della fascia d'età compresa tra gli 8 e gli 10 anni, come beneficiari secondari anche gli adulti (genitori ed altre figure educative, compresi gli insegnanti) e la collettività.

Per informazioni:

Dry-Art APS
Via Fratelli Rosselli 16 - 40121 Bologna - Italy
dry-art@dry-art.com
www.dry-art.com
mobile phone / WhatsApp / Telegram: +39.333.2206226
office phone: +39.051.19982801 / +39.389.8284797

Comune di Bologna
Area Welfare e Promozione del Benessere di Comunità
Donatella Casadio
donatella.casadio@comune.bologna.it
tel. 051.2193195