



Comune di Padova

PROGETTO

**Diritti Umani e Pace:
dalle Scuole alla Città,
dalla conoscenza all'azione**

**Giovani protagonisti di cambiamento:
contrastiamo la ludopatia**

(X Edizione)

**Proposte alle scuole secondarie di 2° grado
per l'anno scolastico 2014/2015**

*Ufficio Pace Diritti Umani Solidarietà
Gabinetto del Sindaco
Comunicazioni e Relazioni Esterne*

Assessorato alle Politiche Scolastiche ed Educative

Impaginazione e impostazione grafica di Anna Donegà
Centro di Servizio per il Volontariato
provinciale di Padova
via Gradenigo 10, 35131 Padova
www.csvpadova.org

La lettera del Sindaco

Intervenire sul gioco d'azzardo è doveroso. Tutelare i nostri concittadini dalle patologie connesse, che provocano isolamento, crisi familiari e indebitamento, è necessario. La difficile situazione economica e finanziaria può spingere, in un momento di fragilità, alcuni appartenenti alle nostre comunità a sperperare nel gioco le poche sostanze a disposizione, con la speranza illusoria di arricchirsi.

E' allo studio un regolamento che limiti la presenza delle sale slot e delle sale scommesse, e impedisca che si insedino in aree residenziali, commerciali, vicino a scuole o impianti sportivi. Su questo punto è fondamentale la collaborazione con la Questura.

L'Amministrazione rimane comunque vigile. Il suo obiettivo, nel merito, sarà quello di scongiurare la diffusione di patologie e disagi connessi al gioco d'azzardo, recuperare i giocatori dipendenti, il cui numero è pericolosamente alto: l'Italia risulta il primo Paese al mondo per spesa pro-capite dedicata a questo genere di attività.

Da queste premesse prende il via il progetto dell'Amministrazione, condiviso con entusiasmo dal mondo dell'associazionismo, che ha saputo cogliere e valorizzare questa specifica sensibilità. Solo con una sinergia di operazioni e proposte tra pubblico e privato sarà possibile contrastare ciò che si maschera come vizio, per trasformarsi rapidamente in problema o, talvolta, in un vero e proprio dramma.

La nostra battaglia è difficile, ma con l'impegno e la condivisione degli intenti, potremo vincerla, per il bene di tutti.

Per questo ci proponiamo anzitutto che la lotta alla ludopatia inizi nelle scuole e in ogni ambito in cui avviene la crescita sociale e culturale della persona. Sensibilizzare i più giovani è il primo e fondamentale atto da compiere per evitare che il fascino bugiardo del gioco mieta nuove vittime.

Massimo Bitonci
Sindaco di Padova

La lettera dell'Assessore

Il tradizionale ambito delle associazioni che operano per la pace e i diritti umani ha trovato quest'anno, con la definizione di una finalità di bando legata alla quotidianità, quale la ludopatia, la possibilità di coniugare l'educazione alla socialità con il contrasto di quella che ad oggi è una delle piaghe della modernità.

Ringrazio le associazioni che hanno saputo rispondere prontamente a questa sollecitazione presentando progettualità inerenti all'argomento e che hanno innestato il tema nel loro contesto operativo.

Ora con questo libretto, vogliamo presentare alle scuole di Padova i progetti pervenuti dando loro l'opportunità di scegliere e realizzare il percorso che desiderano.

Ringrazio pertanto fin d'ora tutti per il loro impegno che andrà a concretizzarsi effettivamente nel mettere in cantiere il progetto scelto tra i 23 ammessi.

Alessandra Brunetti

Assessore alle Politiche Scolastiche ed Educative

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO E LINEE GUIDA

SIAMO ALLA X EDIZIONE

La Giunta Comunale con propria deliberazione n. 425 del 6-8-14 ha voluto confermare il Progetto "Diritti Umani e pace: dalle Scuole alla Città, dalla conoscenza all'azione" diretto a tutte le scuole superiori della Città anche per l'anno scolastico 2014-15 prevedendo una nuova edizione, la X, dal Titolo "Giovani protagonisti di cambiamento: contrastiamo la ludopatia".

È UN'AZIONE DI CITTADINANZA ATTIVA

Con il presente Progetto si intende dare concretezza con azioni di "cittadinanza attiva" (come prevede il titolo "...dalla conoscenza all'azione") che contrastino la ludopatia, proseguendo nell'impegno iniziato nove anni fa che ha visto il coinvolgimento, assieme all'Amministrazione comunale delle Scuole, delle Associazioni, delle realtà sociali del territorio, per proporre ai Giovani molteplici stimoli educativi che li aiutino a crescere come "cittadini attivi" promotori di una nuova cultura più umana, solidale ed accogliente; La sinergia fra le varie realtà del territorio che vengono coinvolte, permette di proporsi come una "Comunità educante" che ha a cuore il futuro dei giovani e della realtà in cui viviamo.

GRUPPO DI LAVORO

Si è proceduto invitando "Tutte le Associazioni" iscritte nel Registro Comunale dell'Associazione a presentare le proprie proposte didattiche per contrastare la ludopatia entro il 30 Agosto 2014.

Le associazioni hanno risposto "numerose", si è creato quindi un gruppo di lavoro per l'esame dei percorsi didattici pervenuti. Hanno partecipato ai lavori l'Ufficio Scolastico Provinciale, l'ULSS 16 Dipartimento dipendenze, il Centro Servizi Volontariato, un rappresentante della Scuola di Formazione all'impegno socio politico della Diocesi, i dirigenti comunali dei Settori Servizi Scolastici e Gabinetto del Sindaco e il Funzionario dell'Ufficio Pace Diritti Umani Solidarietà.

MATERIALE DIDATTICO A DISPOSIZIONE

Valutate le proposte pervenute, si è quindi diviso il materiale proposto dalle Associazioni in 3 Gruppi: 1) Proposte di spettacoli; 2) proposte didattiche del Gruppo A) con contenuti innovativi; 3) Proposte didattiche del Gruppo B) con contenuti non innovativi, o poco approfondite rispetto al tema proposto. Ora le scuole entro il 20 Ottobre 2014 dovranno provvedere a restituire l'allegata scheda con l'indicazione dei percorsi didattici scelti.

MATERIALE TECNICO FORNITO DALLA ULSS16

Per meglio comprendere il fenomeno ludopatia nella parte finale del fascicolo, dopo la presentazione di tutte le proposte, inseriamo alcuni dati e grafici che l'ULSS 16 ci ha fornito e che ci permettono di conoscere meglio il fenomeno nella nostra realtà territoriale.

FINANZIAMENTI

L'Amministrazione comunale si impegna ad assicurare un finanziamento di 450 Euro ad ogni Scuola secondaria di secondo grado della Città che farà la domanda entro il termine del 20 ottobre 2014 per un intervento didattico a scelta fra tutti i percorsi didattici proposti dalle Associazioni e raccolti nell'opuscolo. Valutate le richieste pervenute, se vi sarà un'ulteriore disponibilità finanziaria, si provvederà, in base alle richieste pervenute, a finanziare altri percorsi proposti dalle Associazioni inserite nel Gruppo A) ritenuti preferenziali per innovatività.

Le scuole che vorranno chiedere anche la realizzazione di uno spettacolo, dovranno indicarlo nella stessa scheda di adesione al progetto (inserita alla fine del fascicolo, dopo tutte le proposte e prima dei dati tecnici della ULSS 21), se necessario sarà richiesto ai singoli studenti partecipanti un piccolo contributo alle spese per la realizzazione degli spettacoli.

PROTAGONISTI SONO I GIOVANI!

I percorsi didattici dovrebbero aiutare "i giovani a rendersi protagonisti". Sono loro che dovranno impegnarsi a trovare soluzioni per contrastare la ludopatia! Potranno proporre con creatività soluzioni innovative, attività economiche e di imprenditorialità giovanile sostenibili, eque e solidali, valorizzare un maggior dialogo all'interno delle famiglie, e fra le generazioni; pensare ad un consumo più responsabile, ad uno stile di vita più sobrio; promuovere una vita più serena e sana, partecipare ai concorsi "Diciamolo con Arte" e alla "Raccolta tappi per le Cucine Popolari", inventare altre azioni utili e positive per migliorare la nostra Città; Sarà apprezzato molto chi saprà, nell'ambito del tema proposto, valorizzare i contenuti previsti dall'Anno europeo 2014 qualificato come "Anno Europeo della conciliazione tra vita professionale e vita familiare" promuovendo il ruolo della famiglia, quale risorsa sociale e il lavoro creativo e rispettoso delle relazioni familiari.

EVENTI PUBBLICI

Tutto questo verrà restituito alla Città tramite eventi pubblici (fine aprile - primi di maggio 2015) in cui i giovani potranno esprimere le loro idee con responsabilità verso il bene comune.

FARE "RETE"

Il progetto progredirà un po' alla volta cercando di creare un coordinamento tra Comune, Scuole, Associazioni, Ulss 16, e si potrà prevedere il coinvolgimento delle famiglie, della parte attiva della società civile; si cercherà di creare un maggior coinvolgimento dei dirigenti scolastici, dei genitori degli studenti e degli organi rappresentativi scolastici, delle associazioni di categoria, per rendere più concreto e costruttivo il dialogo con la Città e per collaborare tutti: istituzioni e cittadini, associazioni, scuole a promuovere soluzioni costruttive per superare la "ludopatia" fenomeno che a partire dai giovani sta sempre più diventando un problema sociale che mina la pacifica convivenza;

2 OTTOBRE 2014 INCONTRO ALL'AUDITORIUM SAN GAETANO

Inizieremo con un incontro pubblico di presentazione del Progetto giovedì 2 ottobre 2014 "Giornata internazionale della Nonviolenza" alle 15,30 presso l'Auditorium San Gaetano.

Durante l'incontro verranno illustrati i contenuti delle proposte didattiche e ci si confronterà sulle sinergie che assieme potremo creare, si definiranno le date degli eventi finali, (concorso, conferenze, testimonianze, mostra).

CONCORSO "DICIAMOLO CON ARTE" VII EDIZIONE

Si promuoverà la VII Edizione del Concorso collegato al Progetto, "Diciamolo con Arte" dal titolo: "Giovani protagonisti di cambiamento: contrastiamo la ludopatia".

IV EDIZIONE RACCOLTA TAPPI A FAVORE DELLE CUCINE POPOLARI

Confermiamo il concorso nelle scuole superiori di "Raccolta tappi a favore delle Cucine Popolari" che per l'anno scolastico 2014-15 si svolgerà nella sua IV Edizione

Per sapere come fare leggere nel nostro sito:

<http://www.padovanet.it/dettaglio.jsp?tasstipo=C&tassidpadre=1458&tassid=1452&id=17146#.VBcDMODXtIs>

la duplice finalità a) di migliorare l'ambiente con la raccolta dei tappi di plastica e il loro riciclo, b) l'aiuto alle Cucine popolari con il ricavato della vendita della plastica raccolta, ci fa ritenere che anche le "nostre piccole azioni quotidiane possono fare una differenza per portare un miglioramento alla vita della Città.

INCONTRI DI RACCORDO PER UN'AZIONE ARMONIOSA E COORDINATA

Prima dell'inizio delle attività nelle scuole, dopo il 20 ottobre, si prevede un incontro con tutti gli aderenti al Progetto per unire le forze e poter armonizzare tra noi l'azione educativa contro la ludopatia.

CONTATTI

Per contatti e necessità si potrà far riferimento all'Ufficio Pace Diritti Umani Solidarietà Settore Gabinetto del Sindaco Comunicazioni e Relazioni Esterne

Dott.ssa Mariantonia Tognon

P.zza Capitaniato, 19

e-mail: pacedirittiumani@comune.padova.it

PRECEDENTI EDIZIONI

Per approfondimenti sui contenuti generali del progetto e per visionare i lavori realizzati nelle precedenti edizioni 2008-09 e 2009-10 e 2010-11 e 2011-12 e 2012-13 rinviamo al sito www.padovanet.it (il percorso è il seguente: "Argomenti" - "Pace Diritti " e poi "Progetti e iniziative").

Indice delle associazioni

<i>Proposte didattiche:</i>	<i>pag.</i>
1. ACPD (Associazione per una Cultura e la formazione al dibattito) - PADOVA (Gruppo B)	17
2. AMICI DEI POPOLI - PADOVA (Gruppo A)	19
3. ANGOLI DI MONDO - COOPERAZIONE TRA I POPOLI ONLUS - PADOVA (Gruppo A)	22
4. Associazione culturale per la DANZA CHARA' - PADOVA (Gruppo A)	24
5. Associazione culturale I FANTAGHIRO' .- PADOVA (Gruppo B)	27
6. FRATELLI DELL'UOMO onlus PADOVA (Gruppo A)	29
7. GRUPPO R - PADOVA (Gruppo A)	32
8. IGEA - PADOVA (Gruppo A)	35
9. INCONTRO FRA I POPOLI - PADOVA (Gruppo B)	38
10. IRASDI (Italian Research Association for Sustainable Development Initiatives) - PADOVA (Gruppo B)	42
11. LA MENTE COMUNE - PADOVA (Gruppo A)	45
12. LEGA CONSUMATORI - PADOVA (Gruppo A)	48
13. M.I.R. (Movimento Internazionale Riconciliazione) - PADOVA (Gruppo B)	51
14. NAIRI onlus - PADOVA (Gruppo B)	53
15. NEMESI - MONTEGROTTO TERME (Gruppo B)	55
16. PROGETTI INTERFACCIA - PADOVA (Gruppo A)	57
17. PSICOLOGO DI STRADA - PADOVA (Gruppo B)	60
18. SWEET BASIL - PADOVA (Gruppo B)	62
19. TEATRO INVISIBILE - PADOVA (Gruppo B)	65
20. VIS à VIS - PADOVA (Gruppo A)	68
21. ZATTERA URBANA - PADOVA (Gruppo A)	74
<i>Proposte di spettacoli:</i>	
22. I MERCANTI DI SOGNI - PADOVA	79
23. INCONTRARCI - PADOVA	80

Indice delle proposte didattiche

<i>GRUPPO A</i>	<i>pag.</i>
AMICI DEI POPOLI - PADOVA a) L'azzardo non è un gioco! scopriamo l'azzardopatia: le implicazioni economiche, sociali e familiari b) Slot? io non ci casco: creiamo una campagna di sensibilizzazione c) Allarme azzardopatia! preveniamola con l'equo solidale.	19
ANGOLI DI MONDO - COOPERAZIONE TRA I POPOLI ONLUS - PADOVA a) Scommettiamo che insieme ci divertiamo? incontri teorico-pratici per ri-conoscere e contrastare la ludopatia.	22
ASSOCIAZIONE CULTURALE PER LA DANZA CHARA' - PADOVA a) Dal gesto compulsivo alla danza delle emozioni b) Mettersi in gioco con il corpo	24
FRATELLI DELL'UOMO ONLUS PADOVA a) Ludop-actions: giovani attori di cambiamento non per gioco	29
GRUPPO R - PADOVA a) Ludo...filia: il gioco senza patologia	32
IGEA - PADOVA a) Game Over: insieme per vincere il gioco d'azzardo patologico	35
LA MENTE COMUNE - PADOVA a) The Call - sfida all'ultimo alunno	45
LEGA CONSUMATORI - PADOVA a) Non mi gioco il mio futuro - Interventi nelle scuole	48
PROGETTI INTERFACCIA - PADOVA a) Giocare per vincere.... La ludopatia	57
VIS à VIS - PADOVA a) "Da Solo Non Gioco!": contrastiamo la ludopatia b) "Ludicamente" : contrastiamo la ludopatia c) "Poco social, molto gaming"	68
ZATTERA URBANA - PADOVA a) Ti presento la Fortuna b) Una canzone azzardata	74

<i>GRUPPO B</i>	<i>pag.</i>
ACPD (ASSOCIAZIONE PER UNA CULTURA E LA FORMAZIONE AL DIBATTITO) - PADOVA a) Il Gioco del dibattito / Il dibattito come gioco	17
ASSOCIAZIONE CULTURALE I FANTAGHIRO' - PADOVA a) Indipendente-mente, un percorso sulla ludopatia tra esperienze e prospettive	27
INCONTRO FRA I POPOLI - PADOVA a) Io mi promuovo nella vita	38
IRASDI (ITALIAN RESEARCH ASSOCIATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT INITIATIVES) - PADOVA a) Il gioco è un diritto: conosciamolo. E se diventa malattia?	42
M.I.R. (MOVIMENTO INTERNAZIONALE RICONCILIAZIONE) - PADOVA a) Libro gioco per contrastare la ludopatia	51
NAIRI ONLUS - PADOVA a) "Quando il gioco si fa euro". L'industria del gioco e la speranza del vincere facile	53
NEMESI - MONTEGROTTO TERME a) Rimettiamoci in gioco	55
PSICOLOGO DI STRADA - PADOVA a) La ludopatia: se questo è un gioco	60
SWEET BASIL - PADOVA a) Scomettiamo sulla musica	62
TEATRO INVISIBILE - PADOVA a) La dipendenza non è un gioco b) Play the video	65
<i>PROPOSTE DI SPETTACOLI</i>	
I MERCANTI DI SOGNI - PADOVA a) Il potere delle illusioni	79
INCONTRARCI - PADOVA a) Solo per gioco	80



Proposte didattiche

ACPD - Associazione per una Cultura e la formazione al dibattito

Gruppo A



INDIRIZZO: Piazza Capitaniato 3, 35139 Padova

RESPONSABILE: Adelino Cattani

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole):

Adelino Cattani

tel 3397050155 cell.

049 8274715 studio

049 8870646 casa

<http://www.educazione.unipd.it/bottaerisposta/>

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Promozione della teoria e della pratica dell'argomentazione, da diffondere ai vari gradi dell'istruzione scolastica, attraverso il dibattito regolamentato.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Scambi, confronti, dibattiti e analisi di casi concreti.

Proposte didattiche

a) Il gioco del dibattito / il dibattito del gioco

a) IL GIOCO DEL DIBATTITO / IL DIBATTITO COME GIOCO

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Una Palestra di botta e risposta: un percorso educativo-dibattimentale, con taglio argomentativo, sul gioco e l'azzardo, il divertirsi e lo scommettere, il vincere facile e il perdere.

Avendo l'Associazione proponente lo scopo di promuovere la teoria e della pratica dell'argomentazione, da diffondere ai vari gradi dell'istruzione scolastica, attraverso il dibattito regolamentato, il percorso inizia con:

(1) una serie di dibattiti tra studenti sui seguenti possibili temi attinenti:

Caso/Sorte

Euforia

Fortuna /Colpo di fortuna

Giochi-on-line

Gioco come bisogno

Gioco come dipendenza

Gioco come fissazione

Gioco come piacere
Isolamento
Mania
Ricchezza (facile)
Sfida
Slot machines
Speranza di vincita
Uso del tempo
Uso del denaro

Il dibattito in modalità pro e contro (ad esempio “La fortuna esiste / La fortuna non esiste”) offrirà una molteplicità di spunti che costituiranno la base per i successivi interventi nei quali

(2) insegnare a individuare i punti deboli, le incoerenze e le impertinenze insite negli argomenti

e

(3) insegnare a rafforzare gli argomenti a favore della propria posizione;

(4) al termine del percorso, gli studenti preparano degli appelli/arringhe che esporranno davanti ad un uditorio (composto da una parte degli studenti stessi), il quale interagirà, dialetticamente, formulando domande, obiezioni, critiche a cui l'interpellato cercherà di rispondere al meglio, e, valutativamente, giudicando l'efficacia e la persuasività dei discorsi proposti.

DURATA DELL'INTERVENTO

4 incontri di 2 ore ciascuno.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Dibattito tra studenti schierati alternativamente pro e contro

Confronto aperto con uditorio

Impiego di tecnologia Telemeeting per rilevamento elettronico – immediato, diretto e interattivo – delle opinioni.

AMICI DEI POPOLI – PADOVA

Gruppo A

*INDIRIZZO:* Via T. Minio 13 int.7, 35134, Padova*RESPONSABILE:* Arch. Paola Mariani*Tel e fax (per contatti da parte delle scuole):* 049 600313*SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)*

L'Associazione di volontariato "Amici dei Popoli Padova" è un'associazione ai sensi della legge 266/1991, iscritta al registro comunale e regionale. Nata come sede locale dell'ONG di volontariato internazionale Amici dei Popoli di Bologna, da più di 25 anni si occupa di educazione e formazione e informazione nel territorio veneto per promuovere la creazione di mentalità aperte, sensibili alla solidarietà, alla pace, al rispetto delle diversità, con uno stile di vita rispettoso dell'ambiente e dell'uomo, capaci di scelte di volontariato.

Da molti anni esegue percorsi di Educazione Interculturale, alla Pace e ai Diritti umani e Mostre didattiche in ambito scolastico. Collabora con altre realtà del territorio con progetti di rete volti alla costruzione di una cittadinanza più attiva, esegue da anni percorsi di facilitazione linguistica rivolta a minori di origine straniera (insegnamenti lingua italiana, sostegno scolastico, apprendimento di un metodo di studio, attività di socializzazione). Inoltre organizza e promuove corsi di formazione per volontari in ambito interculturale, corsi di formazione alla Mondialità che offrono l'opportunità di svolgere un periodo di volontariato internazionale, progetti di Servizio Civile Regionale. Sostiene progetti di cooperazione internazionale in collaborazione con associazioni e ONG di paesi del sud del mondo (Rwanda, Argentina, Perù, Uruguay).

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

L'obiettivo generale dei percorsi di educazione qui proposti mira a promuovere un legame più profondo tra l'ambiente scolastico e il mondo dell'associazionismo e le sue attività, in modo da stimolare una cittadinanza più attiva da parte dei ragazzi.

Verrà utilizzata una metodologia integrata in cui verranno intercalate delle tecniche afferenti all'apprendimento cooperativo (tecniche rompighiaccio, role play, attività di brainstorming, facilitazione della comunicazione orizzontale e della partecipazione; debriefing al termine delle attività, al fine di facilitare l'apprendimento che nasce dall'esperienza vissuta, etc.) con altre più frontali (utilizzo di materiali multimediali, conferenze, racconto di esperienze vissute da parte di testimoni privilegiati, ecc.). Studenti e insegnanti realizzeranno una valutazione finale del percorso, volta ad evidenziare commenti, critiche e consigli riguardo i temi trattati, le attività svolte e la metodologia utilizzata. Le attività saranno differenziate in base all'età dei ragazzi e calibrate a seconda che si rivolgano a classi del biennio o del triennio.

Proposte didattiche

- a) L'AZZARDO NON È UN GIOCO! SCOPRIAMO L'AZZARDOPATIA: LE IMPLICAZIONI ECONOMICHE, SOCIALI E FAMILIARI.
- b) SLOT? IO NON CI CASCO: CREIAMO UNA CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE
- c) ALLARME AZZARDOPATIA! PREVENIAMOLA CON L'EQUO SOLIDALE.

a) L'AZZARDO NON È UN GIOCO! SCOPRIAMO L'AZZARDOPATIA: LE IMPLICAZIONI ECONOMICHE, SOCIALI E FAMILIARI.

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITÀ DELLA PROPOSTA

Il percorso che qui si propone mira a offrire ai ragazzi una conoscenza del “gioco d’azzardo patologico”, delle sue manifestazioni e caratteristiche, promuovendo una presa di consapevolezza del fenomeno.

Si cercherà di lavorare in modo dinamico e stimolante sulla sensibilizzazione di un problema che negli anni ha preso velocemente piede. Particolare attenzione verrà posta sulle gravi ripercussioni del fenomeno sul piano sociale e sanitario sia a livello nazionale sia a livello familiare. A partire dalla Convenzione Internazionale sui diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza che riconosce il diritto al gioco per tutti i minori (art.31), si cercherà di evidenziare la differenza tra un disturbo del comportamento qual è il “gioco d’azzardo patologico” e il valore educativo e socializzante del gioco sia per lo sviluppo dell’individuo sia come fattore di aggregazione, capace di promuovere la partecipazione attiva e consapevole dei cittadini. Un ruolo chiave, in questo senso, è quello “giocato” dalla famiglia e dai servizi territoriali (in particolare dal Dipartimento per le Dipendenze dell’ULSS 16). A partire da queste considerazioni i ragazzi saranno stimolati a riflettere su strategie di prevenzione alla patologia.

DURATA DELL'INTERVENTO

Il percorso si compone di 3 incontri della durata di due ore ciascuno, per un totale di 6 ore.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Produzione di elaborati (es. video, immagini, arti grafiche, scrittura creativa etc.) in cui i ragazzi riflettono su come il gioco possa sia favorire la competizione sia relazioni positive tra le persone e la coesione e inclusione sociale. Sulla base delle attività svolte in classe, i ragazzi arriveranno a formulare un documento finale (“Istruzioni per l’uso”) che riporti comportamenti utili per sottrarsi a eventuali situazioni di disagio.

b) SLOT? IO NON CI CASCO! CREIAMO UNA CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE.

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITÀ DELLA PROPOSTA

Il percorso mira a fornire agli studenti gli strumenti per osservare in modo critico le forme di comunicazione proposte dai media, aumentando la loro consapevolezza sul modo in cui vengono prodotte e sugli effetti di un’informazione incompleta. Si introdurrà così il tema della comunicazione sociale attraverso la visione di prodotti di comunicazione efficace e non. A partire dalla visione di video, giochi, lavori di gruppo e in gruppo il percorso dapprima andrà a delineare il fenomeno dell’azzardopatia, mettendone in evidenza le problematiche connesse. Nel secondo incontro i ragazzi saranno stimolati a trovare le risposte alla domanda: Che cosa possiamo fare?

La classe si attiverà per una soluzione all’emergenza sociale. Si cercherà di promuovere nuovi modelli di comportamento responsabile, attraverso la presentazione di buone pratiche e di alcune testimonianze.

DURATA DELL'INTERVENTO

Il percorso si compone di 3 incontri della durata di due ore ciascuno, per un totale di 6 ore.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

La classe lavorerà su un prodotto di comunicazione sociale (es. campagna di sensibilizzazione; creazione di loghi; flash mob etc.).

c) ALLARME AZZARDOPATIA! PREVENIAMOLA CON L'EQUO SOLIDALE***CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA***

Il percorso che qui si propone mira ad offrire ai ragazzi una conoscenza del "gioco d'azzardo patologico", della sua storia e di come si sia evoluto nel tempo. Facendo leva sulle cause principali della patologia, si cercherà di aumentare nei ragazzi la consapevolezza del fenomeno.

In generale, le attività proposte andranno a esplorare il profondo processo di rinnovamento in ambito produttivo e negli stili di vita. Si andrà a valorizzare una nuova cultura più rigorosa. Una cultura che si è affermata nell'ultimo decennio e che è cresciuta insieme al desiderio di vivere meglio, di pensare più allo star bene che al benessere.

Al fine di affrontare l'emergenza sociale e sanitaria dell'azzardopatia, si cercherà di dare risalto e promuovere esempi virtuosi di welfare generativo che prevedono l'incontro di diritti e doveri (es. pratiche di sostenibilità ambientale, start up etc.). Le buone pratiche presentate testimoniano una sempre più diffusa volontà di governare i propri consumi in modo equo e garantito. Si basano sul superamento della dimensione del rendimento economico (rappresentato dallo slogan: "Ti piace vincere facile?" del Gratta&Vinci) per riscoprire i valori di: solidarietà, responsabilità e uguaglianza.

DURATA DELL'INTERVENTO

Il percorso si compone di 3 incontri della durata di due ore ciascuno, per un totale di 6 ore.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Produzione di elaborati (es. video, immagini, arti grafiche, scrittura creativa etc.), in cui i ragazzi potranno esprimersi in modo creativo su ciò che si è affrontato in classe.

ANGOLI DI MONDO

Cooperazione tra i Popoli Onlus

Gruppo A



INDIRIZZO: VIA JACOPO DA MONTAGNANA 17 PADOVA

RESPONSABILE: GIUSEPPE MARTINELLO

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole): cell 320.455 90 50 - tel 049.893 15 33 - fax 049.89 56 585 - e-mail educazione@angolidimondo.it

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

L'Associazione è apartitica, non ha scopo di lucro e persegue esclusivamente finalità di solidarietà e promozione sociale, nei settori della beneficenza e tutela dei diritti civili; promuove sia forme di solidarietà tra i popoli nel rispetto dell'autonomia dei gruppi e paesi più deboli in Italia e all'estero, sia attività di assistenza e/o tutela dei diritti di soggetti in difficoltà per condizioni fisiche, psichiche, economiche, familiari e sociali, di qualunque nazionalità, credo o religione. L'Associazione organizza incontri di formazione, manifestazioni, dibattiti, tavole rotonde con esperti dei disequilibri tra Nord e Sud del Mondo, e con esponenti dei progetti di cooperazione internazionale e del Commercio Equo e Solidale; organizza inoltre la raccolta e la distribuzione di materiale usato allo scopo di educare e sensibilizzare la cittadinanza ad un consumo critico dei beni che quotidianamente vengono utilizzati, consapevoli del fatto che ogni oggetto ancora in buono stato può avere una seconda vita, limitando l'eccessivo e smodato utilizzo delle risorse del territorio.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Consumo Responsabile è la parola chiave che esprime l'impegno di Angoli di Mondo nel promuovere scelte quotidiane individuali, etiche e consapevoli, rivolte alla realtà locale senza mai rinunciare ad un più ampio sguardo critico sulle grandi problematiche del Sud del Mondo, sviluppando aree tematiche che si intersecano tra loro: "Intercultura e Diritti Umani" per promuovere il riconoscimento e l'incontro tra culture, facilitare i processi di scambio nel gruppo-classe e sperimentare un'educazione interculturale; "Commercio Equo e Solidale" per affrontare la storia di un prodotto di consumo con spirito critico e consapevole, ed analizzare filiere produttive trasparenti e progetti di sviluppo cooperativo; "Ambiente, usato, riuso e riciclo" per scoprire l'impatto dei nostri comportamenti quotidiani sullo sfruttamento indiscriminato delle risorse del Pianeta, ed educare al riuso e al riutilizzo; "Globalizzazione e squilibri economici Nord-Sud del Mondo" per analizzare dinamiche e implicazioni dell'impoverimento del Sud del Mondo, incentivando criteri e pratiche che apportino giustizia negli scambi economici.

La metodologia utilizzata si avvale principalmente delle esperienze concrete degli studenti per arrivare a sviluppare insieme ad essi temi di ampio respiro nell'ambito del Consumo Responsabile, fornendo loro stimoli e strumenti per imparare a "leggere" la realtà che li circonda. Si preferirà, alla consueta lezione frontale, l'intervento interattivo, che prevede l'utilizzo di giochi di ruolo e simulazione, brainstorming, lavori di gruppo e manuali, dibattiti, supporti video e fotografici, fumetti, presentazioni in Power point, testimonianze scritte e orali, ascolto di brani musicali, etc., nell'ottica di stimolare una conoscenza partecipativa.

Proposte didattiche

a) **SCOMMETTIAMO CHE INSIEME CI DIVERTIAMO? INCONTRI TEORICO-PRATICI PER RI-CONOSCERE E CONTRASTARE LA LUDOPATIA.**

a) SCOMMETTIAMO CHE INSIEME CI DIVERTIAMO? INCONTRI TEORICO-PRATICI PER RI-CONOSCERE E CONTRASTARE LA LUDOPATIA.

1. LUDOPATIA. COS'E' E COME RI-CONOSCKERLA
2. LUDOPATIA. COME SI PUO' CONTRASTARE
3. RISCOPRIAMO LA NOSTRA CREATIVITA' COSTRUENDO UN ANTICO GIOCO DA TAVOLO SVEDESE CON MATERIALI DI SCARTO: L'HATTRICK
4. DIVERTIAMOCI INSIEME. TORNEO CONCLUSIVO A SQUADRE DI HATTRICK
Attività di approfondimento adatta a tutte le classi della scuola secondaria di II grado

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Gli studenti saranno i veri protagonisti di questo percorso di conoscenza e scoperta di un fenomeno invisibile che coinvolge i loro coetanei, troppo spesso socialmente isolati o in grado di entrare in relazione virtuale solo attraverso i social network. Considerando che il 4% degli adolescenti ha problemi di gioco d'azzardo (uno studente ogni 25), il primo step per contrastare la ludopatia è certamente la conoscenza delle dinamiche del gioco, sfatando il mito della fortuna o dei calcoli di probabilità, assolutamente inutili con slot machine e videolotterie, in cui il caso fa da padrone (I incontro). Imparare a far fronte in maniera positiva a questa dipendenza (resilienza) soprattutto attraverso le relazioni familiari e di amicizia, anche grazie al sostegno dell'ambiente scolastico, è la prima via da percorrere per uscirne (II incontro). Anche la riscoperta della propria creatività, avvicinandosi ad attività di bricolage e fai da te, può essere una via da percorrere sia a livello preventivo per contrastare il fenomeno, sia in fase di "disintossicazione": lavorare con le mani rilassa il corpo ed impegna la mente in un'attività che richiede concentrazione, distogliendo il pensiero dalla propria dipendenza. Si è scelto quindi di proporre la costruzione in gruppo di un semplice gioco da tavolo della tradizione svedese (Hatrick), realizzato interamente con materiali di scarto forniti dall'Associazione (piani di vecchi tavoli, elastici da biancheria, sottobicchieri in cartoncino) per non dimenticare l'attenzione all'ambiente (III incontro). Sarà quindi molto divertente concludere con un vero e proprio torneo a squadre di Hatrick, soprattutto per dimostrare come il gioco di gruppo, alimentato da una socialità reale, fatta di sana rivalità, risate e grida, possa rappresentare un'ottima alternativa al gioco d'azzardo.

DURATA DELL'INTERVENTO

Percorso articolato in 4 incontri (2 teorici e 2 pratici) di 2 ore ciascuno (tot. 8 ore)

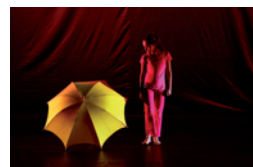
AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Distribuzione a tutti gli studenti e alle loro famiglie di una copia di "Scommettiamo che non lo sai? Guida sui rischi del Gioco d'Azzardo" realizzata nel 2009 dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e dall'Ass. AND Azzardo e Nuove Dipendenze.

Inoltre sarebbe auspicabile, al termine di tutti i percorsi realizzati dalle diverse associazioni, potersi confrontare in un tavolo aperto a studenti, famiglie, insegnanti e dirigenti scolastici, sotto la guida esperta e competente dei Dirigenti del Dipartimento per le dipendenze della ULSS 16.

ASSOCIAZIONE CULTURALE PER LA DANZA CHARÀ – PADOVA

Gruppo A



INDIRIZZO: Via Dietro Duomo 13/1 – Padova

RESPONSABILE: MARIA VITTORIA CAMPIGLIO

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole): 335.6307675 / 388.4791201

SCOPI E FINALITA'

Dallo Statuto:

Art. 2 c) Promuovere ed organizzare tutte quelle attività atte a valorizzare, qualificare divulgare la danza, con particolare attenzione ai linguaggi e alle tematiche contemporanee, ma non solo, e tutte le forme di discipline artistiche che possono contribuire allo sviluppo della danza quali la musica, il teatro, le arti figurative ed i linguaggi dell'arte e della comunicazione attraverso iniziative quali corsi di formazione, seminari, congressi, incontri di studio, corsi di aggiornamento e perfezionamento per insegnanti, danzatori, attori, musicisti ed operatori culturali con particolare attenzione alla formazione dei giovani.

Art. 2 d) Recuperare la funzione pedagogica della danza ed il suo ruolo nell'arricchimento della persona attuando tutte quelle iniziative che mirino a formare operatori qualificati del settore e proponendo programmi di intervento che favoriscano iniziative sul territorio quali scuola, quartiere, ecc..ponendosi in rapporto preferenziale con l'Associazionismo e gli Enti Pubblici anche a livello internazionale.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

L'Associazione Culturale Charà è impegnata sin dalla sua fondazione (1977) nella diffusione della danza in tutti i suoi aspetti, ma in primo luogo le iniziative dell'Associazione hanno mirato all'inserimento nella realtà pedagogica della danza, riconoscendo in essa un contributo alla crescita, alla formazione, all'arricchimento della persona.

La pratica della danza comporta un coinvolgimento fisico, intellettuale ed affettivo, favorisce la presa di coscienza del sentire interiore, la messa in gioco di energie fisiche e mentali . Può costituire un modo per indirizzare le proprie energie in forma creativa ed organizzata, un momento per elaborare un proprio progetto personale e per condividere questo progetto con gli altri.

Modalità.

Un'esperienza pratica attraverso:

movimenti globali del corpo e delle singole parti - raggiungimento di uno stato attivo di concentrazione e partecipazione - esplorazione e sviluppo del movimento composizione ed esecuzione di sequenze di movimento - riflessioni sull'origine del movimento - movimenti atti a perseguire uno scopo - movimenti come espressione di uno stato emotivo - movimenti come espressione di un'energia vitale - ricerca di stimoli che producano movimento - il movimento che nasce da stimoli interiori - il movimento che può indurre degli stati d'animo

Per:

sollecitare l'esplorazione delle possibilità del corpo, stimolare l'osservazione e la percezione del mondo che ci circonda e associarvi il movimento. Ricercare i mezzi per accrescere la disponibilità del corpo al movimento e i mezzi che conducono alla consapevolezza del movimento, riconoscere e familiarizzare con gli elementi di base del movimento (spazio, energia, tempo, flusso).

Riconoscere il ritmo come forma del movimento e il movimento come forma per tradurre ed organizzare il linguaggio interiore.

Comprendere che il corpo può diventare un mezzo per comunicare al di là della parola, rafforzare il lavoro di gruppo e le relazioni,

Sperimentare come con la danza si possano esprimere fantasia e immaginazione attraverso un linguaggio.

Parallelamente viene dato ampio spazio alla ricerca, all'invenzione, utilizzando i temi dati e/o che scaturiscono nel corso dell'esperienza.

Un elaborato finale sarà sintesi e prodotto del lavoro svolto e rappresenterà una verifica comunicativa.

Proposte didattiche:

- a) DAL GESTO COMPULSIVO ALLA DANZA DELLE EMOZIONI
- b) METTERSI IN GIOCO CON IL CORPO

a) DAL GESTO COMPULSIVO ALLA DANZA DELLE EMOZIONI

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Partendo dal gesto, attraverso la danza, affrontare il deficit del controllo degli impulsi per trasformarlo in gioco di arte, musicale, gioco di pensieri in movimento, movimento poetico. Condividere con gli altri un'esperienza superando un rituale solitario e compulsivo. Raggiungere la consapevolezza che la creatività è la strada che porta ad esprimere ciò che siamo.

DURATA DELL'INTERVENTO

4 incontri di due ore ciascuno complessivamente 8 ore

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Testimonianze scritte sull'esperienza e /o approdo ad una creazione

b) METTERSI IN GIOCO CON IL CORPO. UNA LETTURA CHE PRENDE FORMA DI DANZA

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Partendo da un'opera letteraria (Dickens o Dostoevskij) o un elaborato creato dagli studenti (da concordare con i docenti) attinente al tema "giocatori", avviare un percorso per trasformare le sensazioni che se ne traggono in danza. Una danza in cui ciascuno potrà mettere a disposizione di tutti le proprie emozioni, immagini, interpretazioni per approdare ad una creazione collettiva strutturata.

DURATA DELL'INTERVENTO

4 incontri di due ore ciascuno complessivamente 8 ore

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Approdo ad una creazione eventualmente da presentare alla scuola

ASSOCIAZIONE CULTURALE I FANTAGHIRO'

Gruppo B



INDIRIZZO: Vicolo Parentino 23 a - 35132 Padova

RESPONSABILE: Serena Fiorio

Tel e fax: 3482611352 - fiorionardo@libero.it

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

L'associazione, nata nel 1979, si occupa, a livello professionale, di produzione e circuitazione di spettacoli nonché di formazione al teatro attraverso la gestione di laboratori che curano l'espressività e la creatività delle persone.

Gli spettacoli e i laboratori proposti dal gruppo, affrontando tematiche legate al mondo psicologico dei minori quali il gioco, la paura, l'amicizia, la crescita, il rapporto con l'altro, si pongono così come un momento d'incontro adulti-giovani.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Il nostro metodo educativo si basa sul Cooperative Learning che costituisce una specifica metodologia di insegnamento attraverso la quale gli studenti apprendono in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili del reciproco percorso.

Di conseguenza la modalità didattica prevede che l'animatore dell'attività laboratoriale assuma un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando "ambienti di apprendimento" in cui gli studenti, favoriti da un clima relazionale positivo, trasformano l'attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo", conseguendo obiettivi la cui realizzazione richiede il contributo personale di tutti.

Proposte didattiche

a) **INDIPENDENTE-MENTE**, un percorso sulla ludopatia tra esperienze e prospettive

a) INDIPENDENTE-MENTE, un percorso sulla ludopatia tra esperienze e prospettive

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Proponiamo un percorso che parta da testimonianze provenienti da pagine letterarie significative. Vari gli autori ai quali facciamo riferimento: : Schinitzler, Dostoevskij, Chiara, Borges, Adell, per citarne alcuni.

Con queste testimonianze, opportunamente presentate, andremo a formare dei piccoli gruppi di studenti che le rielaboreranno sulla base di una scheda stimolo fornita dall'associazione, praticando la creatività espressiva, prevenendo quindi l'uso di musica, canto, immagini, movimenti, parole.

Gli obiettivi del lavoro sono quelli di operare su situazioni apparentemente lontane dal vissuto dei ragazzi, per facilitare, attraverso l'uso di questa distanza, una riflessione ed un'analisi che favoriscano una presa in carico delle problematiche legate alla ludopatia. Lavorare insieme con altri si traduce in una forma d'aiuto concreta e costruisce quella forma mentis che ci aiuta a capire come le difficoltà si affrontino meglio insieme con altre persone.

Attraverso il momento rielaborativo, in cui ciascuno interverrà mettendo in gioco la parte creativa del sé che sente più vicina, sarà possibile un approdo metacognitivo al tema del percorso.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

NUMERO INCONTRI: 3 di due ore ciascuno per gruppo classe

TOTALE ORE: 6 ore per classe

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

La raccolta del materiale prodotto dagli studenti durante l'attività di laboratorio andrà a costituire una testimonianza utilizzabile nella comunicazione con gli altri studenti o con le famiglie.

FRATELLI DELL'UOMO

Gruppo A

INDIRIZZO: Via Citolo da Perugia 35, 35137- Padova (PD)

RESPONSABILE: Chiara Bottaro

(Referente Sede Veneto e Referente Scuola Sede Veneto)

Tel e fax: 3289413784 - **E-mail:** chiara.bottaro@fratellidelluomo.org



fratelli dell'uomo
frères des hommes europe

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Fratelli dell'Uomo è un'organizzazione non governativa (O.N.G.) di cooperazione internazionale nata in Francia nel 1965 (Frères des Hommes) oggi presente anche in Belgio, Italia (dal 1969) e Lussemburgo. Nell'ottica della solidarietà internazionale opera in America Latina ed Africa con partner (gruppi e associazioni locali) promuovendo scambi, programmi e progetti di sviluppo sociale ed economico a favore delle popolazioni più svantaggiate. Gli obiettivi dell'associazione sono mirati all'autosviluppo delle comunità locali nell'ottica della crescita del tessuto sociale, lontano dalla logica assistenziale ed emergenziale. Le azioni sono condotte ed ideate direttamente in partenariato con gruppi organizzati, movimenti ed O.N.G. locali. I settori di intervento sono: diritti umani, sviluppo rurale e difesa dell'ambiente, economia popolare e processi di partecipazione democratica. Denunciare gli squilibri tra il Nord e il Sud del mondo che portano al "malsviluppo"; promuovere la crescita della coscienza civile, il rispetto e la dignità delle persone; appoggiare programmi di sviluppo coerenti con la cultura e le tradizioni locali, dunque sostenibili nel tempo, sono i principi filosofici che guidano le nostre azioni. Il nostro progetto educativo e culturale ha come scopo la formazione di cittadini europei coscienti delle interdipendenze tra gli esseri umani, capaci di confronto con le altre culture, consapevoli degli squilibri tra Nord e Sud del mondo. Quest'azione formativa si rivolge da 20 anni in gran parte al mondo della scuola (docenti e studenti) attraverso percorsi di formazione, laboratori, ricerche-azioni, seminari e progetti di mediazione culturale. Fratelli dell'Uomo si occupa di Educazione allo Sviluppo, in ambito scolastico, dall'inizio degli anni 80. Negli anni le sue attività di formazione si sono sviluppate all'interno di scuole di ogni ordine e grado, con percorsi rivolti agli studenti e agli insegnanti. I temi affrontati nei nostri percorsi formativi hanno sempre cercato di trovare riscontro nei temi culturali più importanti e nei cambiamenti interni al sistema scolastico italiano. Le attività formative sono riconosciute dal Ministero Italiano dell'Istruzione, Università e Ricerca.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Si propone un approccio educativo e partecipato. I contenuti e gli specifici approfondimenti del percorso educativo verranno presentati ai docenti coinvolti in un incontro preliminare così da rispondere ai bisogni delle classi in cui verranno effettuati, tenendo inoltre presente le esperienze pregresse sull'argomento. Il percorso prevede in ogni incontro una parte pratico/operativa che sarà realizzata con modi e linguaggi diversi (lezioni interattive, coinvolgimento verbale dei partecipanti attraverso stimoli di discussione, comunicazione delle esperienze, esercitazioni, uso di audiovisivi, internet, di modelli "cooperativi"). Restituzione finale con il metodo della "Ricerca-azione" per cui i ragazzi faranno esperienza pratica di quanto appreso in un'ottica circolare che produce spontaneamente cambiamento. I destinatari del percorso educativo saranno gli alunni delle scuole di vario genere. Il laboratorio avrà la durata prevista descritta nel percorso.

Proposte didattiche

a) LUDOP-ACTIONS: GIOVANI ATTORI DI CAMBIAMENTO NON PER GIOCO

a) LUDOP-ACTIONS: GIOVANI ATTORI DI CAMBIAMENTO NON PER GIOCO

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Il progetto mira ad affrontare in chiave positiva il fenomeno della ludopatia attraverso la riflessione sulla nozione di cittadinanza attiva e sul valore sociale ed educativo del lavoro come strumento di prevenzione per non cadere nel circolo depressivo ed apatico di tale disagio giovanile.

Il percorso scolastico/didattico verterà sulla riflessione sul concetto di ludopatia nell'ottica di un suo superamento attraverso la progettazione di azioni concrete di cittadinanza attiva; gli incontri, infatti, si concluderanno nella giornata simbolica comune a tutta Italia del Social Day nella quale i ragazzi, probabilmente per la prima volta in tutta la loro vita, saranno chiamati a svolgere dei lavori manuali socialmente utili presso le svariate realtà del territorio padovano che si offriranno di ospitarli (auspicabile sarebbe svolgere delle attività presso strutture pubbliche che si occupano di dipendenze e disagi sociali) Tali occupazioni saranno individuate dai partecipanti stessi, stimolando così il loro spirito imprenditoriale e le loro capacità relazionali, attraverso la lettura dei bisogni territoriali, la mappatura delle realtà presenti e l'attivazione di reti personali quali i genitori, i vicini, i conoscenti, le aziende del territorio, le associazioni e i gruppi sportivi che gli studenti frequentano l'appoggio del quartiere; o, ancora, cercando l'appoggio del quartiere, della Scuola, della rete di associazioni e organizzazioni del terzo settore, di imprenditori, del Comune e dell'ULSS 16 stessa. Caratteristica di questo progetto è quella di costruire un concreto lavoro in rete con tutti gli attori in gioco (Scuola, Istituzioni, imprenditori, realtà del terzo settore, famiglie) a partire dalla capacità di attivazione dei giovani. I fondi raccolti dai lavori dei ragazzi andranno devoluti in progetti di cooperazione nazionale e internazionale a sottolineare la propensione alla mondialità dell'essere cittadino.

Gli obiettivi e le finalità della proposta vogliono essere:

- Promuovere una nuova cultura della responsabilità e della consapevolezza rispetto alla devianza rappresentata dalla ludopatia attraverso l'esperienza concreta del lavoro (volontario);
- stimolare nei ragazzi una riflessione sulla necessità di essere protagonisti e cittadini attivi nel proprio contesto di vita (famiglia, scuola, quartiere, associazione, Comune) nell'ottica di una crescita consapevole, critica e autoriflessiva capace di riconoscere e far fronte anche alle situazioni di disagio;
- ideare e progettare iniziative di protagonismo e imprenditoria giovanile da realizzare durante il Social Day 2015 così da sperimentare un'azione concreta di cittadinanza attiva e di lavoro;
- avvicinare i ragazzi alla solidarietà dando vita ad un processo benefico a livello locale e globale capace di andare oltre la dimensione scolastica.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

3 incontri di due ore ciascuno per un totale di 6 ore. In conclusione, l'azione concreta del "Social Day 2015".

Settembre- Dicembre 2014: 1 incontro di 2 ore di preparazione con il dirigente scolastico e

l'insegnate di riferimento per presentare il percorso, confrontarsi sui bisogni delle classi e sulle esperienze pregresse fatte sull'argomento;

Gennaio-Marzo 2015: 1° incontro (2 ore): riflessione condivisa sul concetto di ludopatia al fine di riconoscere la patologia (cause ed effetti) e il soggetto ludopatico; ragionamento partecipato su come affrontare tale fenomeno (prevenire e riconoscere) a partire dalla scoperta del valore intrinseco all'essere cittadino e all'essere agente di cittadinanza. Presentazione del "Social Day" e della sua filosofia quale strumento di una cittadinanza consapevole e creativa che fa del lavorare un motore di crescita sociale ed educativa;

2° incontro (2 ore): ideazione e costruzione nei minimi dettagli di un progetto di partecipazione attiva nella forma del lavoro volontario condiviso dal gruppo e realizzabile negli spazi individuati.

Sabato 18 Aprile 2015: Social Day 2015 (azione concreta conclusiva).

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Sabato 18 Aprile 2015 (data nazionale): partecipazione al Social Day quale prima esperienza di lavoro (nella forma del volontariato) dei giovani poiché i ragazzi saranno impegnati nella mattinata del medesimo giorno a realizzare lavori/attività sul territorio padovano e i proventi raccolti da tali iniziative saranno destinati a progetti di cooperazione nazionale e internazionale.

I ragazzi del Padovano parteciperanno al Social Day in rete con altri gruppi sul territorio nazionale (Bassano, Vicenza, Padova, Treviso, Trento, Bolzano, Milano) e con l'Operation Daywork (Germania, Danimarca, Svezia, Norvegia...); una delegazione di studenti potrà poi prendere parte ai meeting internazionali e regionali organizzati ogni anno in Italia e in Europa per condividere tale pratica di protagonismo giovanile e progettare insieme nuove idee per i futuri Social Day.

GRUPPO R

Gruppo A



INDIRIZZO: Via Due Palazzi 16, 35136 Padova

RESPONSABILE: Giuseppe Maniero

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole): tel 049 8900506, fax 049 8909386

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Secondo lo statuto lo scopo dell'Associazione è "la fraternità umana, la sua promozione e il servizio all'uomo, in particolare a quello che si trova in difficoltà, da perseguire in tutte le forme e secondo tutti i criteri che le circostanze potranno rivelare necessari ed opportuni, comprese erogazioni a persone bisognose. Per raggiungere tale finalità l'Associazione si propone di organizzare e gestire:

- a) attività formative e promozionali riguardanti la fraternità umana e il servizio all'uomo;
- b) comunità di convivenza e accoglienza;
- c) laboratori di produzione per conto proprio o per conto terzi, attività agricole, commerciali marginali, di servizi;
- d) campi di lavoro e raccolta materiali vari;
- e) in genere ogni attività che permetta all'Associazione di conseguire le sue finalità; per la promozione delle attività l'Associazione si avvale anche di persone che prestino la loro opera ad esclusivo titolo di volontariato gratuito".

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Il metodo educativo scelto per questo percorso formativo deriva da metodologie educative attive che promuovano il protagonismo di ogni partecipante quali il "Learning by doing", affinché siano gli studenti ad approcciarsi volontariamente alla tematica, a proporre soluzioni, ad imparare ad agire secondo i criteri della cittadinanza attiva. Verrà proposto un laboratorio che si svilupperà partendo dall'assunto che l'empowerment della persona (soprattutto della persona in questa delicata fase del proprio sviluppo) ,sia la chiave con la quale si può prevenire la ludopatia e promuovere comportamenti positivi. Per comportamenti positivi si intendono tutti quei comportamenti che sono messi in atto davanti ad un problema e che si traducono- negli obiettivi del percorso- nella cittadinanza attiva, in iniziative di aggregazione o creative, in intraprese di tipo imprenditoriale (sul cui tema l'associazione promuove la modalità cooperativistica), nella creazione di reti coese e nella dimostrazione del valore e delle potenzialità del territorio e delle comunità locali che messe in rete possono dare impulso allo sviluppo sociale e all'aumento del benessere delle persone.

Il laboratorio si svilupperà preferibilmente, e compatibilmente con la programmazione scolastica, in 4 incontri (possibilmente il primo di 2 ore, il secondo di 3 il terzo di 1 ed il quarto di 2), da svolgersi in classe o in altri spazi messi a disposizione dalla scuola, a distanza di circa due settimane l'uno dall'altro e comunque in base alle disponibilità dell'istituto. Gli studenti verranno coinvolti in attività individuali e di gruppo che avranno carattere ludico-didattico e artistico-espressivo e che comporteranno la partecipazione attiva dei singoli studenti o del gruppo classe o sottogruppi. Le tecniche utilizzate saranno il Teatro dell'Oppresso e il Role-Play e porranno l'accento soprattutto sui processi d'apprendimento che si avvieranno durante i laboratori. Obiettivo fondamentale dei laboratori è condurre gli

studenti ad un confronto costruttivo, che permetta di porre le basi per la costruzione del cambiamento e dell'attivazione di azioni positive.

Gli incontri seguiranno una sequenza atta a favorire un approfondimento graduale e una comprensione sempre maggiore degli argomenti trattati attraverso il coinvolgimento diretto del gruppo classe.

Proposte didattiche

a) LUDO...FILIA: Il gioco senza patologia

a) LUDO...FILIA: Il gioco senza patologia

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

CONTENUTI

- Definizioni di parole quali "ludopatia", "gioco d'azzardo" e "gioco";
- Esercizi per migliorare la fiducia e la coesione tra i componenti della classe;
- Gioco di ruolo per la sperimentazione di una situazione reale, possibile e concreta in ordine al gioco d'azzardo e alla possibile ludopatia;
- Debriefing di gruppo per la condivisione di sensazioni, emozioni e stati d'animo provati, nonché per la condivisione proposte e idee positive;
- Presentazione del modello cooperativistico per la realizzazione di iniziative imprenditoriali;
- Attività di "report" fotografico e testuale durante tutti gli incontri finalizzata anche alla restituzione finale alla comunità.

OBIETTIVI

- Condividere una definizione comune di "gioco" e di "gioco patologico";
- Saper distinguere il gioco d'azzardo, deviante e patologico dal gioco sano, collaborativo e socializzante;
- Sperimentare una situazione problematica ma reale in cui ci si confronta tra attori in campo con le potenziali dinamiche familiari, amicali e sociali generate dalla presenza di una persona con problemi relativi al gioco d'azzardo patologico;
- "Allenarsi" ad agire secondo lo spirito della cittadinanza attiva e con il suggerimento di applicare i principi della cooperazione, per contrastare il problema;
- Acquisire strumenti utili per comprendere il fenomeno della ludopatia;
- Migliorare la coesione del gruppo classe e i rapporti tra i componenti
- Stimolare l'iniziativa dei ragazzi e la loro creatività nell'intraprendere azioni positive e costruttive.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

- 1 incontro: 2 ore
- 2 incontro: 3 ore
- 3 incontro: 1 ora
- 4 incontro: 2 ore

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Si prevede la presentazione di una mostra fotografica, o di un prodotto audio-video basato sul

diario dell'esperienza, che si ricaverà dai report di ogni incontro, dalla raccolta di impressioni e sensazioni degli studenti finalizzata alla sensibilizzazione di studenti e famiglie sul tema. Per definire gli obiettivi di sensibilizzazione e le modalità comunicative l'Associazione metterà a disposizione la propria competenza nell'ambito comunicativo, già sperimentata nel caso di progetti realizzati a favore dei giovani (come il contest "Click My Clip"). In ogni caso l'azione concreta che sarà realizzata verrà proposta dai ragazzi in base alle loro capacità, abilità, attitudini e aspirazioni.

IGEA

Gruppo A

INDIRIZZO: Via Turazza 48 Padova

RESPONSABILE: Dott.ssa Forcella Maria

Tel e fax: 338/ 9992256



SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Art 5: L'Associazione ha per oggetto l'educazione alla salute e della prevenzione sociosanitaria nei confronti delle donne e dei minori in ambito scolastico e comunitario... legata ai fondamentali diritti dell'uomo e della donna e dei minori anche in difesa dell'ambiente sostenibile proclamati dall'ONU e dall'OMS (Organizzazione Mondiale della Sanità): Quindi tra i campi di cui l'associazione si occuperà si possono definire:... Prevenzione delle dipendenze da sostanze e da gioco...

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

PROGETTO: Game over: insieme per vincere il gioco d'azzardo patologico

Nella fase preparatoria del progetto ci sarà una cura particolare nel coinvolgere gli insegnanti trainer del progetto e Presidi accogliendo anche eventuali loro proposte di ricerca o di approfondimento dei problemi in oggetto informandoli delle varie fasi del progetto. Verrà inoltre distribuito del materiale informativo sulle problematiche preventive del contrasto del gioco d'azzardo verso i minori. Si stimoleranno gli insegnanti a preparare gli studenti prima dei nostri interventi con materiali vari, temi, discussioni aperte in classe e letture di articoli di giornali.

Modalità didattiche. Gli interventi didattici prevedono una modalità che coinvolga direttamente gli studenti e li faccia divenire attori e portatori del progetto stesso utilizzando le esperienze della peer education. Nell'educazione dei pari, già consolidate in altre esperienze progettuali della nostra associazione, infatti sono gli stessi studenti a coinvolgere i loro coetanei. Infatti dopo la proiezione di slide e video sul gioco d'azzardo i ragazzi vengono coinvolti interattivamente tramite discussioni libere, lavori di gruppo e brainstorming, role playing, verranno invitati a creare dei cartelloni e degli slogan, dei video, o foto messaggi. Tutte le produzioni degli studenti verranno ampiamente pubblicizzate sia all'interno della classe che all'interno della scuola con iniziative quali per esempio l'apportare i manifesti nella scuola fare delle assemblee con le altre classi sulle tematiche del progetto.

Sono previste testimonianze significative degli operatori del Sert della ulss 16 che hanno attivato iniziative nel campo della prevenzione del gioco d'azzardo patologico, gli operatori del Sert si sono dichiarati disponibili anche a partecipare ad una assemblea informativa per genitori ed insegnanti. Altre testimonianze saranno : quella della polizia di stato per illustrare le normative Italiane ed europee rispetto ai minori e gioco d'azzardo e un rappresentante dell'Appa (Associazione Provinciale Pubblici Esercizi di Padova). L'idea fondamentale è di trasmettere con queste testimonianze che esiste già una rete attiva per la prevenzione ed il contrasto del gioco d'azzardo patologico a cui ci si può rivolgere in caso di necessità, ma anche che loro stessi possono divenire veicolo di prevenzione attiva.

Proposta didattica

a) "GAME OVER: INSIEME PER VINCERE IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO"

a) "GAME OVER: INSIEME PER VINCERE IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO"

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Da Capitanucci e all'italian Journal on Addiction Vol. 2 Numero 3-4, 2012

"Il gioco d'azzardo patologico è una forma morbosa riconosciuta dall'OMS sin dal 1980....La ricerca dimostra che i giovani, oggi molto coinvolti in attività di gioco d'azzardo, sviluppano e mantengono pensieri irrazionali col rischio di incorrere in gravi problemi. I primi contatti con il gioco d'azzardo avvengono sin dalle Scuole Primarie e l'abitudine a giocare d'azzardo è già ben consolidata in tarda adolescenza. Quanto prima una persona inizia a giocare tanto più è a rischio di sviluppare un problema di gioco d'azzardo patologico in età adulta. Molinaro osserva come circa il 40% degli studenti italiani alle scuole superiori, 45.000 giovani tra 15 e 19 anni, dice di aver giocato almeno una volta nell'arco del 2008...I ragazzi giocano di più rispetto alle coetanee (52,6 vs. 28,8%). Giochi preferiti sono Gratta e Vinci, Lotto, Superenalotto e simili. Tipicamente maschili, invece, slot-machine (almeno una volta il 14% dei maschi e il 4% delle ragazze) e scommesse sportive (30% dei ragazzi e appena il 3% delle femmine)...nelle motivazioni al gioco, prevalgono speranza di vincita (51%) e divertimento (28%). ... Atteggiamenti e cognizioni relativi all'attività di gioco costituiscono importanti fattori di rischio o protettivi per lo sviluppo di comportamenti patologici. Contucci segnala come la spesa in gioco d'azzardo decresce con l'aumentare della cultura scientifica..."

Informare e sensibilizzare gli insegnanti preposti al progetto e i Presidi fornendo materiali cartacei di provata documentazione scientifica (es. italian Journal on Addiction Vol. 2 Numero 3-4, 2012 dedicato tutto alla ludopatia), affinché gli insegnanti ne discutano prima dei nostri interventi.

Informare e sensibilizzare gli studenti con il metodo interattivo della peer education sugli eventuali danni che può provocare la ludopatia tramite slide che indicano le statistiche dell'aumento del problema in netta correlazione con l'aumento della diffusione dei giochi d'azzardo negli ultimi anni in Italia ed un paragone con gli altri stati europei e americani. Real Experiences dopo le prime informazioni i ragazzi verranno stimolati e invitati a creare in piccoli gruppi degli slogans contro la ludopatia.

DURATA DELL'INTERVENTO

Sono previsti tre interventi di preparazione dei peer educator

1° incontro – 2 ore

Slide sulla ludopatia

- Tecnica del "rompighiaccio"; il gioco delle coppie sul tema della ludopatia
- Tecnica del "brainstorming": sul tema della ludopatia

2° incontro – 2 ore

- Video filmati sul tema ludopatia
- Tecnica del "rompighiaccio"
- Role Playing simulazione di un dialogo tra ragazzi sul gioco d'azzardo
- Valutazione partecipata: attributo positivo/negativo sulla giornata con discussione libera

- Valutazione partecipata: test Smile
3° incontro – 2 ore
- Divisione dei ragazzi in piccoli gruppi che si dedicheranno alla creazione di slogans contro la ludopatia che verranno poi pubblicizzati nella scuola ed in eventuali assemblee con altre classi
4° incontro - 2 ore
- Dedicato alle testimonianze degli operatori del Sert della ULSS 16 e della Polizia di stato e associazione commercianti del settore. (/APPE)

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE E TESTIMONIANZE

Verranno invitati gli operatori del Sert per parlare delle loro esperienze nella cura di chi soffre della dipendenza dal gioco d'azzardo patologico. La Polizia di Stato per illustrare la legislazione che riguarda soprattutto i minorenni. L'associazione dei commercianti del settore l'APPE, perché illustrino i provvedimenti che anche gli esercenti hanno preso in questo settore per fare un'opera di prevenzione nei confronti della ludopatia. Gli operatori del Sert si sono resi disponibili anche per un incontro con i genitori ed insegnanti. I lavori dei ragazzi verranno diffusi nella scuola ed i peer educator chiederanno una assemblea plenaria con altre classi per illustrare assieme agli esperti i danni della ludopatia.

INCONTRO FRA I POPOLI

Gruppo B

INDIRIZZO: Via S. Giovanni da Verdara, 139

RESPONSABILE: Leopoldo Rebellato

Tel/fax: 049 5975338



SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Incontro fra i Popoli è un'associazione sorta nel 1990 e formata di persone che si propongono di dare un contributo perché si creino più equi rapporti fra il Sud e il Nord del mondo e all'interno della nostra società dove realizziamo attività di sensibilizzazione, formazione e informazione.

Nelle scuole proponiamo dei percorsi di educazione alla cittadinanza attiva, sviluppando laboratori che permettano di:

- approfondire le tematiche attinenti al disagio sociale, delle famiglie e dei giovani;
- porre le premesse per un coinvolgimento dei giovani nell'elaborazione di nuove forme di economia, finanza, turismo e rapporto con l'ambiente che, una volta realizzate su larga scala, portano a dei cambiamenti reali e strutturali, orientati alla giustizia e alla pace; Nel Sud del mondo e nell'Est europeo, Incontro fra i Popoli sostiene le popolazioni collaborando in programmi e progetti di sviluppo, finalizzati alla promozione della donna, dell'infanzia e della famiglia, richiesti, gestiti e realizzati da ONG, cooperative, associazioni locali.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Attraverso il coinvolgimento diretto dei giovani, alla comprensione e verifica di come trascorrono il loro tempo e di come usano il denaro di cui dispongano, IfP si propone di sviluppare una maggiore consapevolezza sulla responsabilità individuale nelle scelte che fanno e di come queste scelte influenzano la qualità della vita, alimentando o inibendo possibili dipendenze.

Le attività educative vengono realizzate con metodi attivi e partecipativi da animatori e testimoni che privilegiano un processo empatico di osmosi valoriale basato sulla relazione con gli studenti e su un percorso di comprensione delle cause profonde dei problemi che attanagliano la nostra società, come le diverse forme di dipendenza, tra cui la ludopatia.

Alla base di tutto il programma di animazione c'è una riflessione etica che vede ogni persona depositaria dei diritti inalienabili e contemporaneamente corresponsabile nel renderli attivi, per tutti, invitando le nuove generazioni a stimolare la propria intelligenza nel confronto e nella continua ricerca di soluzioni che portano ad un positivo miglioramento della vita delle persone attualmente escluse da ogni diritto, anche sperimentando la possibilità di crearsi un proprio lavoro.

Per l'organizzazione degli interventi si prevedono:

- da uno a tre incontri con gli insegnanti coordinatori del progetto e/o gli insegnanti che hanno richiesto l'attività;
- da due a quattro incontri, (4 - 8 ore) per ogni gruppo classe (18 - 26 studenti);
- degli approfondimenti da effettuarsi in preparazione dell'incontro (schede prerequisites);
- la presenza dell'insegnante durante l'intervento;
- la compilazione di una scheda di valutazione a conclusione dell'attività

Proposte didattiche

- a) IO MI PROMUOVO ... NELLA VITA (1[^] - 2[^] - 3[^] superiore)
 b) IL FUTURO NON ME LO GIOCO (3[^] - 4[^] - 5[^] superiore)

a) IO MI PROMUOVO ... NELLA VITA (1[^] - 2[^] - 3[^] superiore)

Il modulo prevede quattro incontri di 2 ore ciascuno, per un massimo di 8 ore in classe. Ogni insegnante può richiedere, all'interno del modulo, minimo due incontri per un totale di 4 ore.

- a.1 I MIEI SOLDI, IL MIO TEMPO 2 ore L'attività coinvolge i ragazzi nella compilazione di un questionario, individuale e anonimo, che evidenzia la suddivisione del tempo e l'utilizzo dei soldi a propria disposizione (questa attività viene realizzata prima dell'incontro). I dati raccolti vengono confrontati con i dati forniti dall'Ulss 16, riguardo la dipendenza da ludopatia. Attraverso un brainstorming e attività dinamiche (il gioco delle 5 parole) si individuano le cause che portano un ragazzo a investire i suoi soldi nel gioco. Si completa l'incontro attraverso una rappresentazione statuaria del giocatore d'azzardo. Farà da termometro, del cambiamento di atteggiamento dei ragazzi, il risparmio accantonato dal non utilizzo dei soldi nel gioco d'azzardo e sulle possibilità di utilizzo.
- a.2 O LA BORSA O LA VITA 2 ore In Borsa, lo scambio è sinonimo di speculazione. Attraverso un semplice ma efficace gioco di ruolo, i ragazzi possono scoprirne i limiti, quando a farne le spese sono i diritti dei lavoratori e dell'ambiente ma anche a sperimentare l'efficacia di leggi finalizzate alla salvaguardia di attività produttive ed investimenti a lungo termine).
- a.3 VIVI INTENSAMENTE 2 ore Stefano e la sua vita vissuta intensamente ogni giorno, una vita di avventure, innamoramenti, ricerca di sé, amici, feste e, infine, di volontariato internazionale a servizio di emarginati ed esclusi, finché, alle porte dei 24 anni, la leucemia lo fa entrare nella pienezza della Vita. La testimonianza è presentata dai suoi genitori.
- a.4 EMIGRATO PER FORZA E PER SCELTA 2 ore L'Italia è stato un paese di emigrazione fino agli anni '70. Roberto, nel '67, non ancora diciottenne, emigra dal Veneto in America a causa della povertà. Raggiunto il benessere economico, torna in Italia e nel pieno della sua attività professionale riparte per l'estero con un ruolo che mai si sarebbe immaginato. Analogia tra l'emigrazione della sua giovinezza e quella delle attuali generazioni che partono per lo stesso motivo.

AZIONI CONCRETE

Durante la realizzazione del modulo educativo, i ragazzi sono invitati a mettere in atto delle iniziative concrete, eccone alcune proposte dall'associazione:

- Contabilizzare i soldi risparmiati dal gioco e altre spese superflue e progettarne il loro utilizzo in modo qualificante per il proprio percorso formativo;
- Realizzare degli elaborati (cartelloni, che mettono a fuoco il problema della dipendenza da gioco, proponendo, nello stesso tempo, delle alternative) da esporre all'interno della scuola e negli ambienti frequentati dai giovani;
- Partecipare ad un'uscita in montagna (fine settimana in tenda) per riflettere, a contatto con la natura, sulle proprie risorse, capacità, desideri ... da realizzare, per il proprio benessere

e quello della comunità più ampia;

- Partecipare ad un'esperienza, anche internazionale, nel periodo estivo, per un confronto culturale e un approfondimento sulle proprie potenzialità conosciute o sopite.

b) IL FUTURO NON ME LO GIOCO (3^a - 4^a - 5^a superiore)

Il modulo prevede quattro incontri di 2 - 3 o 4 ore ciascuno. Ogni insegnante può richiedere, all'interno del modulo, da due a tre incontri per un massimo di 8 ore.

- b.1 **I MIEI SOLDI, IL MIO TEMPO** (2 ore) L'attività coinvolge i ragazzi nella compilazione di un questionario, individuale e anonimo, che evidenzia la suddivisione del tempo e l'utilizzo dei soldi a propria disposizione (questa attività viene realizzata prima dell'incontro). I dati raccolti vengono confrontati con i dati forniti dall'Ulss 16, riguardo la dipendenza da ludopatia. Attraverso un brainstorming e attività dinamiche (il gioco delle 5 parole) si individuano le cause che portano un ragazzo a investire i suoi soldi nel gioco. Si completa l'incontro attraverso una rappresentazione statuaria del giocatore d'azzardo. Farà da termometro, del cambiamento di atteggiamento dei ragazzi, il risparmio accantonato dal non utilizzo dei soldi nel gioco d'azzardo e sulle possibilità di utilizzo.
- b.2 **MORIRE DI DEBITO** (3 ore) I ragazzi entrano nel vivo del problema del debito pubblico, assumendo ruoli istituzionali (governi e organismi internazionali) e di comitati di cittadini di alcuni Paesi del Nord e del Sud del Mondo. Ogni gruppo presenta alcune proposte di soluzione alle istituzioni finanziarie, tra cui il F.M.I. e la B.C.E., chiamati a dare delle risposte. Partendo da queste si apre un dibattito alla ricerca di soluzioni che tengano conto della qualità di vita dei cittadini di oggi e di domani.
- b.3 **CONSAPEVOLEZZA E' LIBERTA'** (2 ore) In un mondo sempre più interconnesso, le azioni di ciascuno si ripercuotono nella vita di altre persone e popoli. Prenderne coscienza attraverso un gioco, permette di allenarsi nel divenire "cittadini-consumatori-risparmiatori", consapevoli e liberi, capaci di unire l'etica all'estetica.
- b.4 **OBIETTIVO LAVORO** (2 incontri di 2 ore) La disoccupazione giovanile è un problema che potrebbe innescare futuri conflitti sociali. I ragazzi divisi in gruppi, attraverso un'attività di simulazione sperimentano alcune modalità, non del tutto ortodosse, di entrata nel mondo del lavoro. Prima del secondo incontro sono invitati a filmare e/o intervistare dei giovani che si sono creati il proprio lavoro. Facendo riferimento anche a queste esperienze e con l'ausilio di una scheda orientativa, potranno ipotizzare l'avvio di un'attività, scelta in base alla propria formazione e ad un futuro che intendono costruire.

AZIONI CONCRETE

Durante la realizzazione del modulo educativo, i ragazzi sono invitati a mettere in atto delle iniziative concrete, eccone alcune, proposte dall'associazione:

- Contabilizzare i soldi risparmiati dal gioco e altre spese superflue e progettarne il loro utilizzo in modo qualificante per il proprio percorso formativo;
- Realizzare degli elaborati (cartelloni, filmati, brevi canzoni ... che mettono a fuoco il problema della dipendenza da gioco, proponendo, nello stesso tempo, delle alternative) da valorizzare all'interno della scuola, negli ambienti frequentati dai giovani, anche attraverso i social network;

- Realizzare dei cartelloni o altri prodotti, anche su supporto informatico, da diffondere nei social network, che informano e sensibilizzano sulle cause e conseguenze del debito pubblico, nella vita dei cittadini e sulle possibili iniziative che si possono promuovere;
- Scrivere un racconto o produrre una drammatizzazione o filmato su alcune risposte al problema della disoccupazione giovanile;
- Partecipare ad alcune uscite (fine settimana in tenda in località naturali, esperienze estive anche all'estero) per riflettere, a contatto con la natura e insieme ad altri giovani, su come si possano affrontare i problemi legati alle dipendenze, facendo emergere le potenzialità insite in ognuno anche in vista di crearsi un lavoro.

IRASDI- ITALIAN RESEARCH ASSOCIATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT INITIATIVES

Gruppo B



INDIRIZZO: Vicolo Primo Magenta n. 5/B – 35138 PADOVA

PRESIDENTE: John Baptist Onama

Cell. 333.3219344 (J.B. Onama) *Fax* 049/811102 (Sabrina Carlotto)

Indirizzo e-mail: onamajob@hotmail.com

Responsabili delle attività con le scuole:

- Sabrina Carlotto *Cell.* 347.3640973 - *e-mail:* sabrinacarlotto@hotmail.com
- Elisa Magnolo *Cell.* 349.7155142 - *e-mail:* elisa.magnolo@gmail.com

SCOPI E FINALITÀ (risultanti dallo Statuto)

L'associazione IRASDI nasce nel 2004 dall'idea di un piccolo gruppo di giovani formati presso le Università di Venezia e di Padova specializzati sulle tematiche dello "Sviluppo Umano Sostenibile". Come enunciato dall'Art. 2 del suo statuto, "L'associazione si propone di svolgere attività di ricerca e formazione di indagine e divulgazione, di progettazione e realizzazione di iniziative nel vasto campo della promozione dello sviluppo sostenibile a livello multi-settoriale sia in Italia che all'estero, interessandosi, in particolare, alle dinamiche economiche e sociali, politiche e istituzionali". Per svolgere tale missione l'associazione collabora con enti pubblici e di ricerca in progetti di cooperazione decentrata nei paesi del sud del mondo e, a livello territoriale, è attiva nella promozione della pace e dei diritti umani, rivolgendosi in particolare ai ragazzi e al mondo della scuola, nell'ottica della crescita e diffusione di una cultura di pace fondata sul rispetto della dignità della persona.

METODO EDUCATIVO E MODALITÀ DIDATTICHE

L'associazione IRASDI utilizza principalmente per le proprie attività didattiche metodi ispirati al Manuale "Compass" per l'educazione ai diritti umani e alla pace edito in seno al Consiglio d'Europa.

La didattica, improntata ad un approccio educativo partecipato, si sostanzia di momenti di costante interazione tra i ragazzi e il docente, attraverso l'ausilio di tecniche quali il brainstorming, il gioco di ruolo,

l'utilizzo di materiali audiovisivi, intercalati alla consueta lezione frontale. I contenuti e gli specifici approfondimenti relativi alle tematiche dei percorsi formativi sono presentati dal responsabile del progetto ai docenti coinvolti in modo da rispondere effettivamente ai bisogni delle classi in cui i percorsi saranno realizzati, tenendo presente le esperienze pregresse fatte dai ragazzi sull'argomento. Pertanto, ciascun percorso formativo è di norma preceduto da un incontro preliminare di illustrazione dei contenuti, delle modalità e delle attività da svolgere nelle classi con il formatore e con i docenti referenti delle classi coinvolte, al fine di una miglior riuscita del percorso. Tale incontro permette di verificare con gli insegnanti eventuali esigenze di richieste e/o modifiche ai percorsi, purché motivate da esigenze didattiche.

La parte pratico/operativa che caratterizza ciascun percorso può essere realizzata tramite

ricorso a pratiche di gioco, coinvolgimento verbale dei partecipanti attraverso stimoli di discussione, comunicazione delle esperienze, esercitazioni, proiezioni di film o documentari inerenti ai temi trattati, uso del metodo narrativo e restituzione finale con il metodo della Ricerca- azione. Ogni laboratorio avrà la durata prevista descritta nei singoli percorsi e destinatari dei laboratori sono gli studenti di tutte le classi delle scuole medie superiori.

Proposte didattiche

a) IL GIOCO E' UN DIRITTO: CONOSCIAMOLO. E SE DIVENTA MALATTIA?

a) IL GIOCO E' UN DIRITTO: CONOSCIAMOLO. E SE DIVENTA MALATTIA?

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Questo ciclo di incontri ha come tema la ludopatia. In particolare, un'attenzione specifica verrà dedicata all'analisi e alla comprensione delle dinamiche psico-sociali che conducono alla "ludopatia".

La tematica della "ludopatia" continua ad essere di grande attualità e importanza, in quanto ormai rappresenta un fenomeno persistente e tendenzialmente in espansione, soprattutto tra i giovani.

L'obiettivo generale di questi incontri sarà quindi quello di introdurre e guidare i giovani delle scuole secondarie di secondo grado ai valori legati al gioco in quanto espressione di un diritto umano nonché come un veicolo che conduce al sano divertimento, l'apprendimento delle regole base della socializzazione e la valorizzazione e il rafforzamento della propria identità culturale.

Più specificatamente, gli incontri saranno una buona occasione per:

1. Far conoscere l'importanza di una personale interpretazione corretta ed equilibrata del gioco;
2. Informare e sensibilizzare gli studenti sui pericoli a cui una scorretta "voglia di vincere" può condurre;
3. Approfondire il tema della ludopatia anche in relazione ai gravi danni che essa cagiona non solo all'individuo, ma anche alle famiglie e alla società intera.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

Il percorso potrà essere complessivamente realizzata attraverso 4 incontri di 2 ore ciascuno e articolati come segue:

1° incontro: Il gioco è un diritto e un bisogno umano.

Lo scopo di questa sessione introduttiva consiste nell'accompagnare gli studenti alla scoperta del come e del perché il gioco viene inquadrato e trattato come un bisogno umano fondamentale nella Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (10.12.1948) e la Convenzione Internazionale dei diritti dell'Infanzia (20.11.1989). Si focalizzerà quindi l'attenzione sul diritto al gioco e in particolare sull'art. 31 della CRC che recita: "Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica". La durata prevista per lo svolgimento dell'incontro è di 2 ore.

II° incontro: Il gioco che fa crescere, apprendere, incontrare, e apprezzare la vita.

“L’uomo è pienamente tale quando gioca”, così affermava il filosofo Friederich Shiller. In effetti il gioco è un’esperienza universale, non conosce barriere geografiche e temporali; è un’esperienza totale, elemento di socializzazione e formazione, oltre che di divertimento, in tutte le culture. In questo incontro si sperimenteranno alcuni giochi di paesi diversi dal nostro e di tempi diversi dal nostro, comprendendone il significato di esperienza vitale e come esso pur modificandosi in intensità e durata, affiori lungo tutte le età della vita. La durata prevista per lo svolgimento dell’incontro è di 2 ore.

III° incontro: Quando “giocare” diventa una malattia.

In quest’incontro si affronteranno gli aspetti che connotano la “ludopatìa” come disturbo inquadrato tra le cosiddette “dipendenze comportamentali”. La ludopatìa rappresenta oggi un fenomeno sociale che desta estrema preoccupazione: puntare denaro attraverso scommesse, slot machine, gratta e vinci, ma anche Lotto e Superenalotto, può creare infatti una dipendenza simile a quella da stupefacenti, causando danni ingentissimi per i giocatori, per le famiglie e rivelandosi sempre più spesso anche anticamera dell’usura e di altre fenomeni criminose di sfruttamento della persona. Si approfondirà il fenomeno dei cosiddetti “baby scommettitori” attraverso casi apparsi nella cronaca dei giornali e dei media locali e nazionali. La durata prevista per lo svolgimento dell’incontro è di 2 ore.

IV incontro: A tu per tu con la “ludopatìa”.

Quest’ultima sessione è dedicata ad un’incontro con un esperto, ovvero gli studenti incontreranno una psicologa che si occupa di “ludopatìa”, la quale gli indicherà i sintomi della malattia, le cure, i luoghi dove rivolgersi per ottenerle. Dalla sua voce i giovani sentiranno anche le storie di chi è caduto nella trappola del “gioco” e di come è possibile guarire da tale dipendenza. La durata prevista per lo svolgimento dell’incontro è di 2 ore.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

La parte pratico/operativa che caratterizza l’intero percorso verrà realizzata facendo ricorso a tecniche didattiche interattive come i giochi di ruolo, il coinvolgimento verbale dei partecipanti attraverso stimoli di discussione, la comunicazione delle esperienze, le esercitazioni di gruppo, la proiezioni di film o documentari inerenti al tema della ludopatìa. L’utilizzo del metodo narrativo e la restituzione finale con il metodo della “ricerca-azione”. Quest’ultima tecnica di apprendimento fungerà da laboratorio e costituirà uno spunto importante per eventuali attività di “follow-up” che si baseranno sul coinvolgimento attivo e diretto degli studenti. Il programma per lo svolgimento di tali iniziative di valorizzazione successiva sarà definito congiuntamente alla fine del percorso e potrà creare le basi per i momenti conclusivi di restituzione alla città dei risultati delle attività promosse attraverso l’attuale bando, qualora previsto, oppure costituire i presupposti o le proposte per una futura progettualità sul tema e nell’ambito della lotta contro la ludopatìa.

LA MENTE COMUNE

Gruppo A



INDIRIZZO: Via Cornaro 1, Padova

RESPONSABILE: Nicole Lisi

Tel: 3493112209

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

L'associazione La Mente Comune si fonda sui valori di: libertà espressiva, cittadinanza attiva e partecipazione, pensiero critico, non violenza, libertà di credo, condivisione delle proprie esperienze, rispetto e promozione del territorio e dell'ambiente.

Finalità che l'associazione si propone:

- a. favorire la partecipazione attiva dei giovani alla vita civile, sociale, culturale, politica ed economica;
- b. potenziare una visione critica e consapevole della propria città e della società nel suo complesso;
- c. migliorare l'ambiente urbano, anche attraverso l'ottimizzazione delle risorse presenti nel contesto locale;
- d. diffondere stili di vita eco - sostenibili;
- e. valorizzare e tutelare l'ambiente, il paesaggio, il patrimonio culturale storico e artistico e l'essere umano come parte di esso;
- f. utilizzare metodi di educazione dialogica (non formale) per sensibilizzare i giovani e aumentare il loro interesse verso l'ambiente in cui vivono;
- g. superare l'individualismo per creare un senso di condivisione nella comunità e di positività;
- h. aumentare le capacità critiche sociali e promuovere una cittadinanza attiva;
- i. valorizzare le differenze interculturali ed individuali attraverso la ricerca di nuove soluzioni di convivenza;
- l. favorire l'empowerment individuale e di comunità;
- m. promuovere la produzione artistica e artigianale spontanea come mezzo di espressione collettiva e di trasformazione sociale.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Il percorso laboratoriale vuole stimolare l'empowerment personale dei partecipanti e declinarlo in empowerment sociale. Ogni partecipante sarà attivamente coinvolto nella discussione rispetto le tematiche proposte e stimolato a far emergere le proprie risorse personali grazie alla creazione di un clima collaborativo in cui si è legittimati ad esplicitare le proprie idee e le eventuali difficoltà. Il gruppo stesso sarà una risorsa utile al confronto e a far emergere nuove idee, individuare soluzioni alternative e superare eventuali intoppi nel processo creativo, ideativo e di confronto.

Nei laboratori sarà utilizzato un approccio non formale, orientato sul creare insieme piuttosto che verso una logica didattica di trasmissione-acquisizione di competenze. Ci poniamo infatti come facilitatori di processi creativi e di gruppo.

Le attività che LMC propone sono infatti volte a favorire l'emergere di capacità creative di competenze relazionali, manuali e tecniche all'interno di un gruppo attraverso il confronto e

la collaborazione quale mezzo privilegiato.

Il nostro intento è di mettere a disposizione competenze, affiancando le persone e sostenendole nel proprio progetto, valutando con loro la fattibilità e la possibilità di realizzare ciò che si propongono piuttosto che guidarli in un progetto precostituito. Riteniamo inoltre, che la realizzazione di un "prodotto" attraverso il gruppo possa essere un punto di partenza per innescare un processo di empowerment personale.

Attraverso i nostri percorsi ogni partecipante sarà stimolato ad esporre il suo punto di vista rispetto le tematiche presentate e a contribuire alla realizzazione del progetto stesso.

Proposte didattiche

a) THE CALL Sfida all'ultimo alunno

a) THE CALL Sfida all'ultimo alunno

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Secondo quanto evidenzia la letteratura, le motivazioni che spingono bambini e adolescenti al gioco d'azzardo sono numerose e diverse: la sfida, l'eccitazione, il divertimento, la solitudine ecc.; il percorso proposto si struttura a partire da un'indagine condotta in classe (attraverso strumenti che facilitino il dialogo) riguardo le opinioni personali di ciascun alunno rispetto il gioco d'azzardo ed il gioco inteso in senso più ampio, così da poter da un lato rilevare le convinzioni e motivazioni specifiche utili a proseguire la conoscenza del fenomeno nel nostro territorio, dall'altro strutturare una proposta "alternativa" al gioco d'azzardo, creata ad hoc per il gruppo.

Il presupposto di base, è l'idea che la presenza di un'"alternativa" che risulti per i ragazzi interessante, che soddisfi bisogni e alcune prerogative ricercate nel gioco d'azzardo, potrebbe offrire la possibilità di scegliere percorsi diversi e più virtuosi.

La finalità della proposta è dunque, di riprendere la tematica del gioco, valorizzandone gli aspetti positivi e riconnotandola dei significati più costruttivi attraverso la sperimentazione delle sue potenzialità: quella ricreativa, di svago e quella relazionale, di crescita, di sperimentazione personale e di conoscenza reciproca.

A partire dagli aspetti evidenziati nella prima fase, che si ritengono essenziali ed irrinunciabili, il lavoro sarà orientato sulla creazione di un gioco di società che abbia al suo interno le caratteristiche rilevate e che sia frutto di un pensiero condiviso nella classe.

L'obiettivo è che ciascun alunno sia partecipe e protagonista nella realizzazione e nella fruizione stessa del gioco, sia come individuo che come appartenente ad un gruppo e che sperimenti come la cooperazione e la sana competizione possano essere stimolanti ed interessanti per creare legami, relazioni ed interessi condivisi, forse più che passatempi vissuti in solitudine.

Il gioco progettato insieme agli alunni, potrà essere realizzato materialmente (attraverso materiali di scarto e di recupero) o virtualmente su una piattaforma (blog, sito o social) individuata ad hoc. Il gioco: "The call" si baserà sui principi negoziati in classe nella prima fase e avrà come caratteristica fondamentale quella di "chiamare", allargare la partecipazione anche ad altri gruppi della scuola, scelti durante le fasi di gioco stesso. Altro aspetto essenziale è l'idea di "sfida" (che prevede però la collaborazione tra persone), e che vedrà i

partecipanti da un lato sviluppare idee innovative e creative e dall'altro cercare di "battere" gli avversari indovinando le loro proposte, quindi stimolando un processo di empatia e conoscenza dell'altro.

DURATA DELL'INTERVENTO

1° incontro: 2 ore in cui attraverso il dibattito si faranno emergere le opinioni personali degli alunni in merito al gioco.

2° incontro: 2 ore, in cui elaborare il progetto del gioco "THE CALL" e decidere con quale supporto realizzarlo (materiale/virtuale)

3° incontro: 3 ore realizzazione del gioco

4° incontro: 1 ora presentazione del gioco ad altre classi.

Totale: 8 ore

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Si prevede un momento finale durante un evento pensato ad hoc o in concomitanza di altri eventi, in cui i ragazzi che hanno sviluppato il progetto o che vi hanno partecipato giocando, potranno illustrare "The Call" ai genitori e a tutti gli interessati. In quest'occasione, saranno mostrati i lavori realizzati (foto, oggetti ecc.) sarà proclamata la classe vincitrice (se il gioco si è esteso nella scuola) e sarà data la possibilità ai familiari di sperimentare una sessione di gioco.

LEGA CONSUMATORI

SEDE PROVINCIALE DI PADOVA

Gruppo A



LEGA CONSUMATORI

INDIRIZZO: Via Lisbona, 18 – 35127 Padova

RESPONSABILE: Marini Maurizio

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole)

Telefono 049 8703994

Fax 049 8797207

E-mail padova@legaconsumatori.it

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

La Lega Consumatori si ispira al Magistero sociale della Chiesa, ai valori della Giustizia e della Democrazia. Prende spunto dal suo insegnamento per costruire una convivenza a dimensione d'uomo, per tutti gli uomini, nella quale lo sviluppo economico e sociale svolga un ruolo decisivo, incidendo sulla condizione dei consumatori ed utenti come persone.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

La Lega Consumatori ha sviluppato un proprio progetto "Scuola dei Consumatori", iniziato nell'anno scolastico 2006/07, per rispondere all'esigenza di formare le nuove generazioni ad un consumo responsabile.

Le scelte di consumo a fatica si rivelano essere delle vere opzioni data l'ingente pressione di fattori quali la pubblicità, la moda, che orientano e condizionano la ricerca e l'acquisto del bene/servizio di cui si suppone avere bisogno. I giovani studenti sono tra le migliori vittime dell'esposizione mediatica e dell'appartenenza a stili di vita segnati dall'artificialità e dallo stereotipo, che li sviano dalla possibilità di formarsi personalità mature.

Affrontare il tema dei consumi non significa solo informare per prevenire truffe e inganni, ma implica un'opera di educazione alla legalità dei giovani. A tal fine, insieme alle istituzioni scolastiche, si intende dare ai ragazzi un'opportunità di crescita consapevole anche e propriamente nel rapporto col denaro e con lo stile di consumo per divenire promotori di legalità e novità nel sistema produttivo e sociale.

Il percorso educativo si concretizza con due interventi in aula, rivolti alla classe, della durata di 2 ore ciascuno, tenuti dagli esperti della Lega Consumatori.

Metodologia: dialogo con gli studenti, lavori di gruppo, laboratori, simulazioni.

Saranno messi a disposizione dei docenti e degli studenti dei sussidi formativi di approfondimento dei temi trattati durante le lezioni.

Al progetto iniziale "Scuola dei Consumatori" rimasto sempre valido ed apprezzato dalle scuole coinvolte, abbiamo realizzato un ulteriore intervento denominato "+ risparmio x il mio futuro", centrato sul valore del risparmio al fine di prevenire situazioni di sovra-indebitamento.

Nel 2013 l'attività nelle scuole della Lega Consumatori si è realizzata in 71 classi (43 per il percorso sul consumo, 28 per quello del risparmio). Gli istituti che hanno aderito sono stati: Enaip Cittadella, Conselve, Padova, Piove di Sacco, Piazzola, Ist. T. Com. e per Geometri "De Nicola" di Piove di Sacco, Istituto D'istruzione Superiore "G.B. Ferrari" di Este, Istituto Gramsci di Padova, Liceo Cattaneo di Monselice, Camerini Rossi di Padova.

L'intervento si è concluso con un evento/spettacolo tenutosi il 7 novembre 2013 ad Exposcuola alla sala dei Carraresi in Fiera a Padova. Lo spettacolo è stato condotto ed animato dal duo comico "Marco e Pippo" ed ha coinvolto 400 alunni partecipanti al progetto.

Lo spettacolo ha valorizzato in particolare i video e i contributi realizzati da alcune classi.

Lo staff dei formatori della Lega Consumatori contava su otto esperti, appositamente formati.

Proposte didattiche

a) NON MI GIOCO IL MIO FUTURO - INTERVENTI NELLE SCUOLE...

a) NON MI GIOCO IL MIO FUTURO - INTERVENTI NELLE SCUOLE

Il fenomeno del Gioco d'Azzardo muove un giro d'affari (Dossier di Libera) di circa 90 MILARDI di euro nel 2012. Un affare colossale che alimenta la mafia e la malavita. Un affare dove lo stato percepisce, SOLO il 10% del ricavato, ma che produce un danno ingentissimo ad una economia già al collasso.

Togliere al mercato, all'economia vera 90 MILARDI equivale a tre finanziarie oltre 20 volte l'impatto dell'IMU. Questo è il valore di grandezza del fenomeno.

Incidere nel blocco di questa emorragia, che non produce alcun benessere, ma solo dipendenza (800 mila sono le persone colpite da ludopatia) drammi famigliari, suicidi ecc; consentirebbe di rifinanziare il mercato vero, quello produttivo.

Se si pensa che per il solo Veneto il giro d'affari del Gioco d'Azzardo è stimato in 7 - 9 miliardi vorrebbe dire un impulso incredibile all'economia sana e produttiva.

In ragione di tutte queste considerazioni la Lega Consumatori si è attrezzata ad affrontare e a contrastare il fenomeno delle ludopatie con le seguenti azioni: informazione, sensibilizzazione, contrasto, aiuto concreto, prevenzione.

L'elemento fondamentale è la prevenzione.

Prevenire le ludopatie impone uno sforzo enorme che deve coinvolgere in modo organico e strutturato tutto il nostro sistema sociale, formativo e comunicativo.

Nel nostro piccolo siamo in grado di realizzare un intervento formativo che abbiamo denominato "non mi gioco il mio futuro".

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Il percorso, che si rivolge agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado, intende offrire:

- conoscenze sul funzionamento del gioco d'azzardo nelle sue varie forme (scommesse sportive, slot-machines, giochi on-line, etc.)
- spunti di riflessione sulle conseguenze personali e familiari del gioco
- sviluppo di strategie personali e di gruppo di autotutela

Il percorso si sviluppa in tre incontri di due ore ciascuno, in orario scolastico.

La metodologia di lavoro proposta è attiva e partecipativa, prevede un coinvolgimento dei ragazzi in attività quali role-playing, focus group, laboratori creativi, con l'utilizzo delle nuove tecnologie.

Per realizzare questo intervento i formatori realizzeranno dei materiali illustrativi da distribuire ai ragazzi.

Si somministrerà agli studenti un questionario che servirà a capire l'impatto del gioco d'azzardo nel loro stile di vita e renderli coscienti della problematica.

Ai partecipanti al percorso formativo sarà consegnato un attestato di partecipazione, formato tessera bancomat dove sarà riportato il numero verde dell'associazione, chiedendo a tutti di collaborare segnalare o indirizzare quanti ne avessero necessità agli sportelli dei consumatori previsti dal progetto.

DURATA DELL'INTERVENTO

L'intervento nelle scuole dovrà iniziare entro gennaio 2015 con il coinvolgimento degli istituti e la definizione del calendario degli interventi. Si dovrà necessariamente concludere entro giugno.

Per ogni classe aderente sono previsti tre incontri di due ore ciascuno, in orario scolastico ed alla presenza di un docente dell'Istituto che comunque rimane responsabile della classe.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Ai partecipanti al percorso formativo sarà consegnato un attestato di partecipazione, formato tessera bancomat dove sarà riportato il numero verde dell'associazione, chiedendo a tutti di collaborare segnalare o indirizzare quanti ne avessero necessità agli sportelli dei consumatori previsti dal progetto.

La proposta a) potrà proseguire con la realizzazione, a settembre-ottobre 2015, di uno spettacolo dal titolo:

NON MI GIOCO IL MIO FUTURO - SPETTACOLO

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

La seguente proposta è il naturale proseguimento della precedente che prevedeva gli interventi nelle classi, con questa proposta si stimolano delle reazioni delle classi coinvolte stimolandole a produrre dei materiali (video o spettacoli) che saranno utilizzati in un evento finale da tenersi in sala dei Carraresi in occasione dei Exposcuola.

DURATA DELL'INTERVENTO

L'intervento si svilupperà in due scuole selezionate tra quelle aderenti alla proposta a). Dovrà necessariamente essere successivo all'intervento a). Si svilupperà tra i mesi di settembre ed ottobre 2015.

L'evento finale sarà organizzato in occasione di Exposcuola che solitamente si tiene ai primi di novembre.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

A novembre 2015 si organizzerà un evento in collaborazione con istituzioni locali e le USL in occasione di Exposcuola.

Lo spettacolo sarà condotto ed animato dal duo comico "Marco e Pippo" e vi parteciperanno 400 alunni partecipanti al progetto.

Nello spettacolo saranno presentati i risultati dei sondaggi effettuati sui partecipanti, verranno presentati dei video prodotti dalle classi sul tema del gioco d'azzardo.

Si dovranno prevedere il trasporto dei partecipanti dagli istituti scolastici e la fiera.

MOVIMENTO INTERNAZIONALE DELLA RICONCILIAZIONE (MIR) SEDE DI PADOVA

Gruppo B



INDIRIZZO: Via Cornaro 1/A, 35128 Padova

RESPONSABILE: Claudio Carrara

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole)

Tel: 3420769771 oppure 049755276 e-mail: mirsezd@libero.it

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Il M.I.R. è un movimento a base spirituale composto da uomini e donne che sono impegnati nella nonviolenza attiva intesa come stile di vita, come mezzo di riconciliazione nella verità e di conversione personale, come mezzo di trasformazione sociale, politica, economica, nel rispetto della fede dei suoi membri.

I membri del M.I.R. che siano di fede cristiana si impegnano anche nella nonviolenza evangelica attiva, nella testimonianza che l'amore quale Gesù Cristo ha manifestato vince ogni male.

Il M.I.R. - nel perseguire esclusive finalità di utilità sociale - si propone di praticare la nonviolenza attiva sull'esempio di Gandhi e come mezzo per costruire la pace frutto della riconciliazione, nella consapevolezza che guerre e conflitti sono causati dall'ingiustizia e da discriminazioni razziali, etniche, ideologiche, religiose, economiche, di sesso, e che il depauperamento dell'ambiente è anche la conseguenza di un errato ed ingiusto sfruttamento delle risorse naturali.

Pertanto i soci del M.I.R. si impegnano a praticare la riconciliazione nella vita personale e sociale, a praticare la solidarietà nella vita personale e sociale, a liberare l'uomo da tutti quei condizionamenti culturali, politici, militari, economici che lo confondono e lo opprimono, a rifiutare qualsiasi collaborazione alla guerra così come a situazioni o istituzioni di ingiustizia e criminalità, sia che esse attentino alla vita umana sia che sfruttino indebitamente le risorse naturali e umane.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Il metodo sarà comunque ispirato alla pedagogia attiva mirante a coinvolgere personalmente gli studenti, così da renderli protagonisti del cambiamento ed attenti ai rischi legati alla dipendenza al gioco d'azzardo.

Le modalità didattiche varieranno a seconda del tipo di intervento scelto dai docenti, ma saranno comunque coerenti con questi principi ispiratori.

Le modalità didattiche saranno adattabili in base alle esigenze delle diverse classi e alle indicazioni dei rispettivi insegnanti.

Proposte didattiche

a) LIBRO-GIOCO PER CONTRASTARE LA LUDOPATIA (adatto al biennio)

a) LIBRO-GIOCO PER CONTRASTARE LA LUDOPATIA

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Il progetto si propone di far riflettere sul gioco: esso infatti può essere uno strumento positivo ed utile per rapportarsi con gli altri. L'intervento si struttura nella lettura in classe e successiva riflessione su alcuni episodi di vita quotidiana che possono svilupparsi e concludersi, dal punto di vista delle relazioni umane, in maniera costruttiva oppure con una conflittualità violenta e sterile.

Si utilizzerà un libro, pubblicato da una casa editrice nazionale, con dieci storie a fumetti (che sono particolarmente appetibili da parte di un pubblico giovanile) che si articolano attraverso la modalità di lettura di tipo libro gioco, quindi con scelte multiple.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

1° modulo da un'ora con lettura e dibattito guidato da esperti di un paio di episodi della citata pubblicazione

2° modulo di 2 ore nel quale alle azioni indicate nel precedente modulo si aggiungeranno alcuni giochi di ruolo interpretati dagli studenti su questi temi.

La scelta del tipo di modulo è rimessa alla decisione del docente.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Agli studenti verrà proposto attraverso il gioco di individuare delle modalità innovative di comportamento che consentano, in alcune situazioni della loro vita, di essere più costruttivi nelle relazioni interpersonali e poi di sperimentarle concretamente.

ASSOCIAZIONE NAIRI ONLUS

Gruppo B

INDIRIZZO: Via San Pietro 42 - 35139 Padova

RESPONSABILE DEL PROGETTO: Lara Mottarlini

Tel e fax: 328 6656314

E-mail: lara.mottarlini@nairionlus.org



SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

NAIRI Onlus è un'associazione laica e senza scopo di lucro, nata nel 2010 a Padova per iniziativa di un gruppo di persone impegnate nel terzo settore. Fondata sui valori di solidarietà, democrazia e giustizia sociale, l'associazione ha come finalità la diffusione di culture e pratiche per lo sviluppo socio - economico, civile e culturale delle popolazioni del Sud del mondo e delle fasce più svantaggiate delle popolazioni del Nord. Nairi Onlus opera nel Nord e nel Sud del Mondo secondo una logica di equità e di collaborazione per sostenere i diritti degli individui e lo sviluppo dei popoli. Alla base dell'attività dell'associazione vi è la convinzione che sia necessario ed urgente promuovere e favorire la moltiplicazione di tutte quelle pratiche - economiche, sociali e culturali - che abbiano come obiettivo il miglioramento delle condizioni di vita degli individui e dell'ambiente in cui essi vivono. In quest'ottica, l'idea di sviluppo a cui si ispira è quella di una combinazione di processi - economici, sociali e culturali - che, se condivisi e partecipati, portano benefici concreti e di lunga durata ad ampie fasce di popolazione, a partire da quelle più povere.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Il nostro progetto di Educazione allo sviluppo e all'intercultura ha come obiettivo quello di accrescere la consapevolezza della società civile sui problemi socio - economici e culturali che generano disuguaglianze e situazioni di esclusione nel Sud come nel Nord del mondo. Il progetto formativo inoltre, intende formare i giovani e prepararli ad essere "cittadini globali", cittadini consapevoli, capaci di conoscere e capire non solo la nostra realtà, come cittadini europei, ma anche quella del Sud del mondo, in modo da sollecitare l'incontro tra le differenti culture favorendo così un processo culturale globale dove ognuno possa partecipare alla costruzione di un mondo più giusto ed equo. La proposta formativa presentata da Nairi, in questo progetto, intende informare e sensibilizzare i giovani sulle tematiche legate ai diritti umani, all'intercultura e allo sviluppo sostenibile.

I criteri metodologici adottati prevedono un percorso trasversale e multidisciplinare attraverso una metodologia partecipativa, al fine di stimolare l'interesse e la partecipazione attiva da parte dei ragazzi. All'interno di ogni percorso didattico si alterneranno momenti frontali e metodologie partecipative. In particolare verranno proposte attività didattiche interattive: brainstorming, icebreaker, uso del metodo narrativo, tecniche di ricerca - azione, lavori di gruppo, simulazioni, giochi di ruolo, discussioni guidate, attività manuali. Inoltre, alla fine di ogni laboratorio verrà favorita la discussione finale e la condivisione di idee tra gli studenti. I laboratori si avvarranno dell'utilizzo di supporti di filmati, DVD, CD - ROM, diapositive, presentazioni in Power Point. Ogni laboratorio dovrà essere preceduto da un incontro preliminare di presentazione del percorso tra il formatore e il docente, sia per la modulazione dei contenuti del laboratorio e degli strumenti utilizzati sia per eventuali modifiche della durata del laboratorio, purché motivate da esigenze di programmazione didattica.

Proposte didattiche

a) "QUANDO IL GIOCO SI FA EURO". L'INDUSTRIA DEL GIOCO E LA SPERANZA DEL VINCERE FACILE

a) "QUANDO IL GIOCO SI FA EURO". L'INDUSTRIA DEL GIOCO E LA SPERANZA DEL VINCERE FACILE

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

La realtà socio economica di questi periodi di crisi porta spesso ad avere delle aspettative in un futuro migliore e voglia di rifarsi. Queste sono caratteristiche positive se incanalate in un reale nuovo slancio di vita, ma che vengono purtroppo vissute anche in modo negativo qualora legate ad una patologia sempre più dilagante: la ludopatia.

Il laboratorio mira a esplorare - tramite attività didattiche interattive quali il brainstorming, l'icebreaker, i lavori di gruppo, le simulazioni, i giochi di ruolo e le discussioni guidate - il mondo del gioco d'azzardo secondo sfaccettature sociali ed economiche. Verrà analizzato cosa spinge le persone ad avvicinarsi al gioco d'azzardo, chi ci guadagna da questo enorme giro d'affari e quali sono i meccanismi che legano e che danno dipendenza, attraverso un'analisi sociale dell'economia dominante. Infine si cercherà di coinvolgere e sensibilizzare i giovani sui rischi che può portare la dipendenza dal gioco d'azzardo decostruendo la motivazione principale ossia quella di vincere denaro facile.

Verranno inoltre date informazioni circa i servizi pubblici presenti sul territori dedicati alla prevenzione e alla lotta alla ludopatia in modo da diffondere e sensibilizzare il maggior numero di cittadini su questa problematica.

Obiettivi:

- Condurre i ragazzi ad avere maggiore consapevolezza del fenomeno del gioco d'azzardo e della sua pericolosità.
- Riflettere sulla sovranità del consumatore, spiegare e decostruire il mito della falsa illusione del "colpo di fortuna" e della vincita facile.
- Riflettere sulla distinzione tra la competizione sana e il gioco competitivo.
- Condurre l'alunno a comprendere la portata dei propri comportamenti e dunque responsabilizzarlo.

DURATA DELL'INTERVENTO

Il percorso si compone di 3 incontri della durata di 2 ore ciascuno, per un totale di 6 ore. Ogni laboratorio dovrà essere preceduto da un incontro preliminare tra il formatore e il docente.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Al termine del laboratorio si propone ai ragazzi una ricerca-azione. Dopo aver confrontato le informazioni raccolte durante il percorso i ragazzi, singolarmente o divisi in gruppi, dovranno preparare un elaborato finale che verrà poi presentato all'intera classe.

ASSOCIAZIONE NEMESI

Gruppo B

INDIRIZZO: VIA ORAZIO 23 - 35036 MONTEGROTTO TERME

RESPONSABILE: FRANCA FAZZINI

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole)

049-8911130

Cell. 3282670679



SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Considerare la Comunità, quale spazio privilegiato per la crescita e la realizzazione individuale, promuovendone la funzione di sistema attivo per una cultura dell'interazione, caratterizzata da solidarietà, partecipazione, rispetto, responsabilità.

Dare attenzione alla Persona, valorizzandone la capacità di essere cosciente di sé, il bisogno di affinare strategie per far fronte alle diverse situazioni, attraverso lo sviluppo di competenze come l'autonomia, l'assertività, l'autostima, il pensiero creativo, la fiducia nelle proprie abilità.

Prendere atto del mutuo scambio di influenze fra la dimensione sociale e individuale, per migliorare il ben-essere, inteso come percezione soggettiva di appartenere a un insieme significativo e come condizione dinamica di equilibrio.

Cooperare con tutti i soggetti pubblici e privati che, a vario titolo, operano nei campi della salute e del benessere psico-fisico, della vita culturale e sociale in difesa della dignità umana, della pace, dell'ambiente, e per la solidarietà tra gli uomini e i popoli.

Armonizzare i programmi e le azioni poste in essere dall'Associazione con i più ampi orizzonti delle attuali Politiche sociali, proponendo iniziative a carattere prevalente di sperimentaltà, con l'intenzione di sistematizzare forme innovative di intervento. Per il conseguimento delle sue finalità, l'Associazione: attua attività di studio, anche collaborando con Istituzioni, Associazioni ed Enti pubblici e privati, nazionali ed esteri; elabora e realizza progetti e servizi in ambito sociale, a carattere prevalentemente innovativo, con obiettivi preventivi, educativi, terapeutici; organizza e gestisce eventi, mostre, momenti formativi, informativi, laboratori, seminari; crea situazioni di ascolto, consulenza e sostegno psicologico per accogliere le problematiche personali e i disagi psicologici e relazionali.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

La modalità partecipativa di comunicazione è il principale aspetto metodologico utilizzato. L'obiettivo principale è giungere a modificazioni e cambiamenti che passano attraverso l'acquisizione di una maggiore consapevolezza che permetta di innescare processi di cambiamento, al fine di superare le modalità prescrittive e di interiorizzare invece un modello e uno stile di vita sano. A tal fine lo strumento prevalentemente per eccellenza è il gruppo, luogo di condivisione, confronto, espressione e comunicazione. La persona ha così la possibilità di diventare partecipante attivo dell'attività stessa, per comprendere l'importanza dell'apporto di ogni singolo componente quale risorsa indispensabile al vivere sociale, nel piccolo gruppo come nel grande gruppo, nel gruppo classe, così come nella comunità.

Proposte didattiche

a) "RIMETTIAMOCI IN GIOCO"

a) "RIMETTIAMOCI IN GIOCO"

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Favorire la conoscenza dei rischi dei giochi leciti in denaro basati sulla casualità, disincentivare la dipendenza da gioco attraverso azioni di sensibilizzazione, informazione e prevenzione ambientale al gioco d'azzardo patologico nei giovani. Per raggiungere tali obiettivi saranno organizzati separatamente incontri formativi/informativi e di laboratorio con gli studenti, sui fattori di vulnerabilità al gioco d'azzardo patologico, sui segni e sintomi "sentinella" di esistenza del problema, sul rischio per la salute mentale, fisica e sociale, sulla consapevolezza rispetto alle sue conseguenze e sulle modalità per individuare ed affrontare precocemente il problema.

DURATA DELL'INTERVENTO

L'intervento sarà strutturato in 3 incontri con il gruppo-classe, della durata di 2 ore e trenta minuti ciascuno, condotti da un esperto psicoterapeuta.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

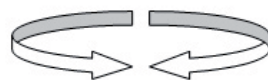
La ludopatia verrà affrontata nei suoi molteplici aspetti ed attuate attività laboratoriali al fine di informare, sensibilizzare e reindirizzare al gioco sociale. L'intervento è impostato in walking progress: informazione-prevenzione-presa di coscienza delle conseguenze del gioco patologico-rivalutazione del gioco sociale. Il percorso didattico-educativo sarà mirato all'informazione sui rischi e sulle conseguenze del gioco patologico, sul riconoscerne i segnali nonché favorire e rivalutare l'importanza e lo sviluppo del gioco sociale come forma di condivisione, aggregazione e svago. Le azioni saranno attuate attraverso un approccio attivo, partecipativo e concreto che coinvolgerà i ragazzi in giochi-esercizi preteatrali, role-playing, visione di brevi video, ciò al fine di stimolare concretamente la capacità di lavorare/giocare insieme agli altri. Ciò attraverso metodologie e tecniche volte allo sviluppo delle life skills per migliorare la capacità di senso critico, gestione delle emozioni e autoconsapevolezza, decision making, creatività, comunicatività, empatia, capacità di interagire e relazionarsi con gli altri, gestione dello stress, problem solving. Gli incontri saranno così strutturati:

1. "Scaccomatto: cos'è la ludopatia, rischi e conseguenze"
2. "Buon viso a cattivo gioco: riconoscere i segnali di disagio"
3. "Fair play: dall'isolamento all'aggregazione. Comunicazione, assertività e life skills"

Al termine del percorso verrà somministrato agli studenti, in forma anonima, un questionario al fine di conoscere il numero dei giovani con comportamenti non problematici rispetto al gioco d'azzardo, dei giovani a rischio e dei giovani che si trovano già in una situazione problematica.

ASSOCIAZIONE PROGETTI INTERFACCIA ONLUS

Gruppo A



INDIRIZZO: via Furlanetto 1 - 35132 Padova

RESPONSABILE DEL PROGETTO: Presidente dott. A. Omodeo

Tel: 049/ 617954 – 328 666 8218

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

INTERFACCIA è un'associazione di operatori sociali attiva, per statuto, contro il disagio e l'emarginazione sociale. Presentiamo quindi una proposta basata sulle competenze acquisite in quindici anni di attività, ma specificamente rivolta alla sensibilizzazione e alla prevenzione delle ludopatia.

PROGETTO FORMATIVO

A) GIOCARE PER VINCERE ... LA LUDOPATIA, OBBIETTIVI, PROBLEMI, METODI

Il nostro progetto risponde a varie considerazioni sugli aspetti irrazionali e illogici che caratterizzano il gioco d'azzardo: Freud a proposito di Dostoevski, e poi Bergler a proposito di casi da lui seguiti, concordano che il giocatore d'azzardo è animato da una forte aggressività, nonché di più forti tendenze autopunitive, entrambe inconse e dissimulate a sé e agli altri. La logica che guida il giocatore patologico è di tipo magico –superstizioso, difficile da mettere in discussione. Riccardo Zerbetto riferisce esempi di pensieri erronei diffusi tra i giocatori: Sento che sto per vincere, aumento la scommessa al prossimo turno ; Mi sento ispirato; Vado a scegliere la macchina buona; Sono tre volte di seguito che perdo, vincerò al prossimo giro; Mantengo gli stessi numeri, finiranno per uscire ; Vinco sempre di più quando gioco la notte; È chiaro, vinco sempre di più quando gioco sulle macchinette che mi conoscono.

Già Huizinga, con approccio storico-sociologico analizzava la storia umana di convivenza e conflitti, come un intreccio di giochi non espliciti, da quelli di competizione a quelli di imitazione, ma pure quelli più pericolosi e quelli aleatori. La teoria matematica dei giochi nata da studi bellici e di economia, chiarisce una differenza tra giochi contro il caso e giochi contro avversari intelligenti. Generalmente si ritiene che l'informazione su reciproci vantaggi e danni consenta di trovare, intelligentemente, la strategia ottimale. L'economista Cipolla ha evidenziato in uno scritto sarcastico la tendenza umana a eludere ogni buon senso pur provocando danni più gravi a sé stessi e ad altri. Cipolla chiama il fenomeno "predominio del cretino".

Tornando alla ludopatia, come si possono sollecitare atteggiamenti più razionali in luogo di comportamenti auto ed etero lesivi? La ludopatia riconosciuta dal OMS come malattia di dipendenza patologica comporta l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o fare scommesse, nonostante l'individuo che ne è affetto sia consapevole che questo possa portare a gravi conseguenze. Chi è affetto da ludopatia trascura lo studio o il lavoro e può arrivare a commettere furti o frodi, e le crescenti difficoltà economiche provocano maggiore fiducia nel gioco d'azzardo.. Considerate le difficoltà di intervento, il nostro progetto utilizza essenzialmente giochi di ruolo che meglio consentono ai ragazzi di riflettere su aspetti emotivi e metterli in discussione nel confronto reciproco ben guidato.

Proposte didattiche

a) DALLA SENSIBILIZZAZIONE ALL' IMPEGNO

a) DALLA SENSIBILIZZAZIONE ALL' IMPEGNO

Il progetto prevede due o tre incontri di due ore con un gruppo classe sviluppando giochi di ruolo adatti , così riassumibili:

- Disaster game (Omodeo ' 87) – nel gioco viene proposto uno scenario di nocività ambientale tipo Chernobyl, e una serie di possibili iniziative da valutare . Quali privilegerebbe ogni studente? Poi si costituiscono piccoli gruppi, cosa proporrebbero questi comitati? Infine ognuno segna contributi accettati e scelte ritenute erronee. Il gioco guida quindi sia alla collaborazione, sia all'autostima personale.
- Il gioco dell'evoluzione dei mostri. - Vengono sorteggiate varie parti e funzioni di animali per ogni gruppetto di ragazzi . gli animali composti vengono disegnati e ne viene ipotizzato l'habitat e le strategie di vita. I giocatori hanno la possibilità di rifiutare animali troppo assurdi o svantaggiati, ma in generale questo non capita mai, perché ognuno si impegna a giocare seguendo la prima estrazione.
- Giochi di ruolo su conflitti e mediazioni. Ipotizzando situazioni di tensioni su trasporti pubblici, scelta di programmi TV, emergenze e paure in strada, videogames e slot machines, gestiti in modo da far riflettere su atteggiamenti vincenti e atteggiamenti perdenti
- Infine viene proposta la redazione di un manifesto pubblicitario di sensibilizzazione sulla ludopatia, costruendo un messaggio che tenga conto delle diverse considerazioni emerse, utilizzando la tecnica del brain storming. I manifesti prodotti saranno occasione di un incontro finale con ragazzi, insegnanti e famiglie interessate sul percorso svolto e le proposte di prevenzione e sostegno suggerite.

MODALITA' E TEMPI

Gli interventi prevedono due o tre incontri di un paio d'ore , con singoli gruppi classe, poi suddivisi in sottogruppi. Nonché un incontro finale rivolto alla scuola e alle famiglie, con l'esposizione del percorso - Si richiede un rimborso secondo le modalità standard. Le scuole potrebbero fornire il materiale di cancelleria necessario. Il suesposto progetto è nostro patrimonio di esperienza ed elaborazione, e non può essere svolto da altri senza il nostro consenso. I materiali prodotti restano invece patrimonio delle scuole, per altri sviluppi didattici o iniziative promozionali

Coordina e segue il progetto il dott. Adolfo Omodeo, psicoterapeuta e operatore sociale, con lunga pratica di insegnamento e supervisione didattica . Collaborano nostri operatori esperti e motivati

LA NOSTRA ESPERIENZA

L'Associazione Onlus Progetti Interfaccia, opera con progetti qualificati contro il disagio e l'emarginazione sociale, tra cui : corsi di Italiano per immigrati , Segretariato sociale e affidi extracarcerari, animazione interculturale e sostegno scolastico per bambini, formazione e tirocini universitari ,convegni di studio quali ad esempio "Simboli e culture" con il C.d Q. 1 Centro di Padova. Metodologicamente Interfaccia ricerca, sistematicamente modalità di partecipazione e coinvolgimento dell'utenza come via di autonomia personale e collettiva.

Le iniziative sono state svolte con il patrocinio e la collaborazione di Enti quali Comune e Quartieri di Padova, Provincia e Regione e di Associazioni quali Caritas, Rotary Club, Unicef di Padova, nonché negozi ed esercizi stranieri, e con l'impegno di collaboratori e volontari. Una esperienza di animazione da noi seguita presso la scuola Petrarca, ha prodotto un video su identità e convivenza che ha ottenuto il 1° premio del Governo.

ASSOCIAZIONE PSICOLOGO DI STRADA

Gruppo B

INDIRIZZO: Vicolo I° Magenta, 5 - Padova

RESPONSABILE: Laura Baccaro

Fax (per contatti da parte delle scuole): 0497354164

Cell: 3482241521



SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

All'art.6 (finalità) si legge:

l'associazione non ha scopo di lucro e persegue esclusivamente finalità di solidarietà sociali con gli obiettivi di:

1. Valorizzazione e assistenza della persona da perseguirsi attraverso:

a. promozione e realizzazione d'iniziative, attività e servizi nei settori dell'assistenza socio-sanitaria, della formazione, dell'istruzione, della tutela dei diritti civili e di cittadinanza.

2. Per la realizzazione dei suoi scopi l'associazione potrà attivare una rete di collaborazioni con altre associazioni, anche di volontariato e con altri enti pubblici e privati che operano nella medesima direzione. In particolare potrà:

- Attuare interventi di formazione, di supporto e di solidarietà nel settore socio-sanitario per la tutela dei soggetti svantaggiati

- Perseguire finalità di solidarietà, sussidiarietà sociale, di promuovere sensibilità artistiche e culturali nonché di tutela ecologica dell'Uomo nel suo ambiente.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Metodo educativo

Riteniamo che il metodo più idoneo per educare è quello che valorizza le risorse dei ragazzi, infatti i principi psicologici ed educativi che guidano e orientano la nostra pratica fanno riferimento ai concetti di centralità della Persona. L'apprendimento verrà stimolato dalla collaborazione e dal passaggio di consegne tra i ragazzi con tecniche di peer education. La Peer Education (letteralmente "Educazione tra Pari") identifica una strategia educativa volta ad attivare un processo spontaneo di passaggio di conoscenze, di emozioni e di esperienze da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari status; un intervento che mette in moto un processo di comunicazione globale, caratterizzato da un'esperienza profonda ed intensa e da un forte atteggiamento di ricerca di autenticità e di sintonia tra i soggetti coinvolti. Questa pratica va oltre la consueta pratica educativa e diviene una vera e propria occasione per il singolo soggetto, il gruppo dei pari o la classe scolastica, per discutere liberamente e sviluppare momenti di reale condivisione e partecipazione.

Modalità didattiche

Le modalità usate sono di tipo esperienziale e laboratoriale, sono orientate all'attivazione del "gruppo classe" attraverso l'uso dei metodi attivi, quali per esempio: il brainstorming, il role playing, visione di casi didattici. Puntiamo molto sulle motivazioni e sull'interiorizzazione critica. Affrontiamo le tematiche in modo problematico a partire dalla domanda: cosa c'entra quello che studio con me e con la mia vita? Cosa farei io? Quale contributo posso dare? Come posso risolvere queste situazioni? La metodologia utilizzata si basa sulla valorizzazione

dell'esperienza personale, come risorsa privilegiata che offre occasioni di apprendimento e di relazione; sulla libera esplorazione e sulla ricerca, sulla valorizzazione della relazione sociale ed affettiva, sull'osservazione e sulla verifica.

Proposte didattiche

a) LA LUDOPATIA: SE QUESTO È UN GIOCO

a) LA LUDOPATIA: SE QUESTO È UN GIOCO

CONTENUTI

Il presente progetto prende spunto da un progetto canadese, attivo da anni nelle scuole, ideato con finalità preventive dal Prof. Ladouceur, uno dei massimi esperti mondiali sui problemi azzardo correlati. Consiste nella visione-stimolo di un video con l'obiettivo d'incrementare la conoscenza dei ragazzi in merito alle caratteristiche tipiche e ai rischi delle attività di gioco d'azzardo, fornendo loro una prospettiva più realistica, dando strumenti per poter da soli scegliere di non partecipare a queste attività. Le fasi dell'intervento nelle classi sono: 1. somministrazione di un breve questionario per valutare il grado di conoscenza della ludopatia, 2. proiezione del filmato, 3. discussione 4. attività interattive: Cosa avrei fatto? Come mi sono sentito? Cosa posso fare? Chi mi può aiutare? Riscrittura della storia con altre soluzioni possibili. Mettersi nei panni di... Le attività sono di: role playing, giochi, letture di brani o testi portati dai ragazzi. 5. somministrazione di un breve questionario per valutare il cambiamento della percezione e della conoscenza della ludopatia. Sono presenti n. 2 conduttori del gruppo-classe.

OBIETTIVI

- Incrementare la conoscenza dei ragazzi in merito alle caratteristiche tipiche delle attività di gioco d'azzardo fornendo loro una prospettiva più critica e realistica;
- sensibilizzare sui costi personali, familiari e sociali legati al gioco d'azzardo;
- far conoscere le conseguenze che possono derivare da una dipendenza da gioco.

FINALITA'

Fornire una "fotografia" della percezione dei ragazzi della ludopatia, sul cambiamento possibile e quindi, dal punto di vista psicoeducativo, una lettura dei punti d'intervento possibili

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

N. 3 incontri: due incontri di 2 ore nella classe e 1 incontro finale di "restituzione d'informazioni" di 1 ora agli insegnanti. Totale di n. 5 ore per classe

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Stesura report dei dati emersi dall'analisi dei questionari per evidenziare, a partire dal grado di conoscenza della ludopatia, le aree di cambiamento e di percezione sulle quali intervenire con progetti e modalità psicoeducative mirate, a partire dalle riflessioni e proposte dei ragazzi..

ASSOCIAZIONE SWEET BASIL

Gruppo B



INDIRIZZO: via Piave, 31 B - 35138 Padova (PD)

RESPONSABILE: MICHELE DALLAPORTA

Tel e fax: 049.712210 cellulare: 347.2772564

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Articolo 2 - Oggetto

L'associazione può svolgere attività nei settori: sociale, educazione, cultura, musica, teatro, spettacolo, ricreazione, turismo e sport, senza finalità di lucro e senza distinzioni di religione, politica, razza o altro.

Articolo 3 - Finalità

[...] A titolo esplicativo e non tassativo, l'associazione potrà avere i seguenti compiti:

- a) contribuire allo sviluppo culturale, sociale e civile dei cittadini e alla sempre più ampia diffusione della pace, della democrazia e della solidarietà nei rapporti umani, nonché alla pratica ed alla difesa delle libertà civili, individuali e collettive;
- b) promuovere, sviluppare e diffondere la conoscenza, l'apprendimento ed il perfezionamento dell'arte, dello spettacolo, del teatro e della musica in tutti i suoi generi ivi comprese le tecniche strumentali e canore, corali, bandistiche e filodrammatiche; [...]
- g) organizzare e promuovere concerti e rassegne musicali, attività culturali ed artistiche, serate a tema, spettacoli, incontri con gli artisti, cabaret, cinema, video. Promuovere edizioni musicali, discografiche cinematografiche e teatrali offrendo ai propri associati tecnologie adeguate e servizi gestionali (amministrativi, previdenziali, fiscali ecc.) in grado di migliorare la fruizione musicale e la diffusione dell'intrattenimento soprattutto dal vivo; [...]
- i) avanzare proposte agli enti pubblici partecipando attivamente alle forme decentrate di gestione democratica del potere locale per una programmazione sociale, culturale e ricreativa sul territorio; [...]

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

L'associazione svolge attività didattica da più di dieci anni, radunando allievi da ben oltre i confini provinciali. Nel contesto del presente progetto sarà seguito il tipico learning-by-doing: gli esperti coinvolti sono professionisti che da tempo operano nel settore oggetto dei laboratori e che quindi portano le esperienze quotidiane del "fare", senza troppo dilungarsi in disquisizioni accademiche. Personale SIAE di Padova (assenso informale del Direttore, Dott. Solimeno, in attesa di formalizzare la richiesta alla Direzione Generale, in base all'approvazione o meno del progetto), direttore di accademia di musica (Michele Dallaporta), cantautore, produttore artistico e titolare di etichetta discografica (Davide Antonio Pio), esperto in allestimenti e service palchi/audio/luci (Francesco Giacomello di GRFM), esperto di realizzazioni grafiche e social marketing (Silvia Belotti), KI Associazione di volontariato (risorse umane) e così via: questi sono i soggetti coinvolti negli interventi, che seguiranno un sistema interattivo con i ragazzi, con l'obiettivo di illustrare ed insieme a loro fare.

Proposte didattiche

a) SCOMMETTIAMO SULLA MUSICA

a) SCOMMETTIAMO SULLA MUSICA*CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA***CONTENUTI**

Per prevenire la ludopatia e quindi la dipendenza dal gioco è necessario fornire delle alternative stimolanti per il giovane che si mette in gioco nello sfidarsi, nella realizzazione di un progetto.

Per questo motivo abbiamo pensato di organizzare un percorso di formazione per i giovani affinché possano acquisire competenze per la realizzazione di progetti interessanti per la fascia d'età, quali concerti e manifestazioni di divertimento sano. Contemporaneamente sono sensibilizzati a ideare una campagna grafica per sensibilizzare i giovani, ma non solo, sui danni psicologici, sociali e economici causati dalla dipendenza da gioco.

OBIETTIVI

- c) sensibilizzare sul tema della ludopatia, piaga sociale che rischia di ingigantire la voragine della crisi economica e morale che investe oggi il nostro Paese;
- d) fornire ai giovani un'idea alternativa sull'idea di divertimento e costruzione di un progetto attraverso contenuti d'interesse per i giovani, quali la musica e l'organizzazione di momenti ludici;

FINALITA'

- e) fornire strumenti utili al giovane per la organizzazione di un evento riutilizzabili in altri campi;
- f) motivare i giovani rispetto all'impegno profuso nel lavoro di organizzazione, con la prospettiva di produrre un risultato tangibile, in contesto piacevole come quello rappresentato dalla musica.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

L'intervento prevede laboratori di 4 incontri di due ore per gruppo classe da realizzare in orario curricolare o extracurricolare e 5 ore per la realizzazione di una manifestazione finale.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

L'attività prevede la realizzazione di

1. un laboratorio di 3 incontri (6 ore in totale) per classe-gruppo nel quale verranno forniti i primi strumenti per la organizzazione e gestione di un evento musicale;
2. un incontro (2 ore) per classe-gruppo nel quale i giovani saranno guidati da un grafico/web designer nella creazione della campagna di sensibilizzazione.

Le principali tematiche affrontate sono:

- Quadro normativo del sistema musicale
- La musica e le sue declinazioni: opera lirica, musica sinfonica e cameristica, musica

sperimentale, i cori, le bande, operetta e musical, jazz, musica leggera; specificità organizzative e gestionali

- Analisi del modello organizzativo dello spettacolo musicale
- Analisi e acquisizione dei principali elementi della tecnica di organizzazione dell'evento musicale
- Panoramica sull'editoria musicale ed il mercato discografico; i contratti e le normative di settore
- Produzione, distribuzione e gestione degli spazi e delle strutture musicali
- Legislazione, amministrazione, ufficio stampa, elementi di comunicazione e marketing dello spettacolo
- Case history: analisi e lettura critica di eventi musicali sotto l'aspetto organizzativo, gestionale e normativo
- Individuazione di uno slogan per la prevenzione del fenomeno
- ESERCITAZIONE: STESURA E ARTICOLAZIONE DI UN PROGETTO EVENTO

ASSOCIAZIONE TEATRO INVISIBILE

Gruppo B



INDIRIZZO: Via Calzetta 3 Padova

RESPONSABILE: Sara Celegghin

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole): 3284185372

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Proporre nuovi strumenti didattici ad educatori, insegnanti ed operatori sociali, in campo artistico e pedagogico.

Proporsi come luogo di incontro e di aggregazione nel nome di interessi culturali assolvendo alla funzione sociale di maturazione e crescita umana e civile, attraverso l'ideale di una condivisione di arti, esperienze e pensieri.

Ampliare la conoscenza della cultura teatrale, musicale ed artistica in genere, attraverso contatti fra persone, enti ed associazioni.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

I formatori di Teatro invisibile conducono da diversi anni progetti teatrali nelle scuole delle provincie di Padova, Venezia e Vicenza, concentrandosi su temi specifici quali: difficoltà relazionali e di comunicazione, violenza di genere, bullismo e integrazione, dipendenze, dispersione scolastica.

Gli strumenti utilizzati derivano da pratiche ed esperienze di educazione non formale, ice-braking (rompighiaccio per gruppi), teatro sociale (improvvisazione, teatro immagine, teatro dell'oppresso).

Attraverso il gioco, quello sano che prevede interazione, scambio e confronto, i partecipanti sono stimolati a partecipare ad un processo di apertura verso gli altri, di apprendimento, scoperta e rielaborazione del vissuto.

Le pratiche proposte (esercizi di relazione, collaborazione, sensibilità, ascolto,..) permettono un riesame successivo attraverso il quale il gruppo di partecipanti ha modo di discutere e far emergere feedback, vissuti, nuove scoperte.

Il gioco teatrale viene usato per costruire relazioni creative, di fiducia e condivisione, per dare vita a qualcosa che apparentemente non c'è, che non è visibile, che è nascosto. E le prime cose che nascondiamo, soprattutto in età adolescenziale, sono le nostre paure, le insicurezze, i dubbi... che copriamo poi con armature elaborate che diano agli altri (almeno nelle intenzioni) una predeterminata immagine di noi stessi.

Proposte didattiche

a) LA DIPENDENZA NON E' UN GIOCO

b) PLAY THE VIDEO

a) LA DIPENDENZA NON E' UN GIOCO

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Lavorando da anni negli istituti superiori della nostra regione è più che evidente che le difficoltà maggiori degli adolescenti sono legate ad aspetti relazionali e non a caso si è

constatato, assieme ai numerosi professori con cui abbiamo collaborato in questi anni, che la maggior parte delle difficoltà all'interno delle classi (sia in termini di apprendimento che in termini di relazioni interpersonali) nascono da carenze nella capacità comunicativa, dalla mancanza di fiducia in se stessi, dalla paura ad aprirsi ed esporsi ad un possibile giudizio. Il giovane non sviluppa un vero e proprio riconoscimento di sé, sentendosi fragile e insicuro, e si rivolge a "oggetti sostitutivi" esterni.

Perché i giovani si dedicano al gioco d'azzardo? Perché non sanno cosa fare, per eccitazione e adrenalina da sfida, per il divertimento, per non pensare ad altro (problemi a casa, a scuola,..).

Il gioco problematico degli adolescenti porta spesso alla rottura delle relazioni sociali e alla disgregazione della realtà familiare vista anche la natura solitaria dell'attività ludopatica.

Identificate le motivazioni e le cause (almeno alcune) che spingono i giovani verso la ludopatia, il progetto "La dipendenza non è un gioco" vuole offrire ai partecipanti la possibilità di riappropriarsi della dimensione del vero gioco, inteso come strumento di relazione, creazione, socialità e benessere, e diventare consapevoli della sua versione "malata", la ludopatia appunto, che mette a rischio i valori appena elencati.

Le attività proposte in classe sono esperienze in cui gli studenti possono mettersi in gioco completamente, passando attraverso l'uso del corpo, della voce, per riscoprire innanzitutto il piacere di relazionarsi con compagni ed amici, per riscoprire una dimensione creativa e costruttiva in un ambiente di crescita e sviluppo qual è la scuola.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

2 incontri da 4 ore: 8 ore totali

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Il primo incontro prevede:

- Breve presentazione dell'intervento in classe, esposizione del tema della ludopatia, indagine sondaggi tra gli studenti-studentesse sulla loro conoscenza del fenomeno. Cos'è per loro il gioco? Cos'è la dipendenza?
- Attività di giochi rompighiaccio per creare un'atmosfera di "gioco", divertimento e libertà, fondamentale affinché i ragazzi-e abbiano un'attitudine non passiva verso le successive proposte e attività. E "passivo" è uno dei termini fondamentali per quanto riguarda l'atteggiamento che si ha verso le forme malate del gioco.
- Esercizi e giochi teatrali di relazione, a coppie e in gruppo.
- Gioco di ruolo dove i ragazzi possano sperimentare e prendere coscienza di sensazioni, rischi reali del gioco, e anche le conseguenze patologiche che ne derivano.

Il secondo incontro:

- Brainstorming e feedback dei ragazzi rispetto all'incontro precedente
- Esposizione di alcuni dati sensibili riguardanti la ludopatia in Italia.
- Attività di rompighiaccio ed espressione
- Teatro immagine - teatro di improvvisazione
- Creazione di elaborato finale che, a seconda dell'istituto e della propensione della classe, sarà in forma di sketch teatrale, video o lavoro grafico: un lavoro di gruppo che racconti con efficacia un aspetto della ludopatia e che possa aiutare a sensibilizzare e fare nuova luce sull'argomento.

b) PLAY THE VIDEO

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

“Play the video” è un progetto di realizzazione video (dalle riprese al montaggio) per permettere ai partecipanti di apprendere tecniche e pratiche per la creazione video e di diventare creatori di contenuti.

Attraverso gli incontri in classe si vuole riflettere dapprima sulla portata della propaganda al gioco d'azzardo, che passa pure attraverso i TG nazionali quando celebrano numeri e vittorie di giochi quali lotto, enalotto e così via, creando false speranze e miti di ricchezza facile.

Il mezzo video è, tra i media, quello che più di tutti raggiunge i giovani ed è anche per questo che è necessario crearvi attorno una maggior consapevolezza, così da non esserne passivi fruitori (e bersagli).

Gli studenti verranno guidati nella creazione di un video di sensibilizzazione che metterà a fuoco uno o più aspetti della ludopatia con una messaggio che possa essere d'impatto per i loro coetanei.

La duplice finalità di questa attività è sia la sensibilizzazione al tema della ludopatia sia la presa di coscienza rispetto alle forme di pubblicità e propaganda che veicolano subdolamente messaggi allo scopo di creare fascinazione, desiderio e bisogno di qualcosa di non necessario, subdolo e ancor più dannoso.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

3 incontri per un totale di 8 ore (2,3,3)

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Primo incontro:

- presentazione del progetto e della tematica
- visione e analisi di alcune pubblicità e dati sensibili riguardanti la ludopatia
- discussione sul tema, possibili cause, possibili soluzioni e prevenzioni
- esercizi di composizione per prepararsi a creare storyboard e sceneggiatura

Secondo incontro:

- creazione storyboard del video
- riprese

Terzo incontro:

- editing video
- visione
- feedback e raccolta impressioni

Il video potrà essere poi caricato sull'eventuale account YOUTUBE/VIMEO della scuola, postato su Facebook,...

ASSOCIAZIONE "VIS à VIS"

Gruppo A



INDIRIZZO: via Mons. Giovanni Fortin, 32
35128 Padova

RESPONSABILE: dr.ssa Francesca Andrisani, psicologa e rappresentante legale dell'associazione

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole):

Tel.: 345 6714035

E mail: andrisani.francesca86@gmail.com ; francesca.andrisani@pec.basilicatanet.it

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

L'ente viene istituito con l'intento di promuovere, al servizio del territorio, attività di utilità sociale, in particolare, progetti di promozione del benessere personale, formativo-culturale e sociale e attività di supporto educativo-scolastico e psicologico.

Le attività promosse dalla nascita dell'associazione Vis à Vis sono:

- "Guardiamoci in Face" / ViviPadova 2013-14: progetto di prevenzione dalla dipendenza dai social networks e dalle relazioni virtuali, svolto su commissione del Settore Servizi Scolastici del Comune di Padova, in occasione dell'evento ViviPadova, nella scuole primarie di secondo grado sul territorio del Comune di Padova.
- Progetto di "affiancamento psicologico al sistema di difesa personale femminile Krav Maga", presso la palestra "Power Gym Club" con il contributo e il patrocinio del consiglio di quartiere Nord 2 di Padova.
- "Sportello di ascolto e sostegno psicologico" presso la palestra Power Gym Club, con l'obiettivo di sostenere problematiche psicologiche riguardanti la propria immagine corporea e il rapporto con l'immagine di sé.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

Metodo:

orientamento teorico di tipo psico-educativo, con finalità di tipo espressivo e supportivo.

Modalità:

1. Incontri di tipo formativo, informativo e di sensibilizzazione ai rischi, rivolti a specifici target di utenza, con utilizzo di materiale multimediale (cortometraggi, servizi di cronaca, interviste, filmati) e presentazione di diapositive. Approccio: lezione frontale di tipo interattivo.
2. "Focus group" o gruppi focalizzati sul tema. Il gruppo, disposto in assetto circolare, si confronta sulle tematiche proposte, ricorrendo ad esperienze personali dirette o riportate da altri.
3. Laboratori pratici: ricorso ad attività di tipo grafico-creativo e verbale-scritto, finalizzate all'esplicitazione di contenuti sul piano cognitivo ed affettivo-emotivo.

(Una copia dello Statuto è depositata presso l'Ufficio Associazioni del Comune di Padova)

Proposte didattiche

- a) "DA SOLO NON GIOCO!" CONTRASTIAMO LA LUDOPATIA
- b) "LUDICA...MENTE!" CONTRASTIAMO LA LUDOPATIA.
- c) "POCO SOCIAL, MOLTO GAMING"

A) "DA SOLO NON GIOCO!" CONTRASTIAMO LA LUDOPATIA

Progetto di sensibilizzazione ai rischi connessi alla dipendenza dal gioco.

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

La ludopatia è sintomo di un disturbo di dipendenza.

Nei giovani la dipendenza più frequente nasce dall'abuso dei videogiochi e dei giochi online, per i quali ogni giorno vengono spese ore dinanzi allo schermo, proiettandosi in una realtà virtuale che fa discutere se messa a confronto con il dato di realtà.

Crescente è la fruizione incontrollata dei videogames e del social gaming, associata ad uno scarso controllo esercitato dalle figure genitoriali. Il rischio di isolamento sociale e di distacco dal piano della realtà, per immedesimarsi nel contesto di un gioco virtuale, comporterebbe nella maggior parte dei casi dipendenza, asocialità ed alienazione.

A livello psicologico si assisterebbe a facili passaggi da stati euforici a depressivi, con atteggiamenti ossessivi e comportamenti di compulsione al gioco, percepito come un bisogno non procrastinabile.

La diffusione del gioco in fase preadolescenziale ed adolescenziale crescerebbe al ritmo del 13% all'anno. Si parla di "baby scommettitori". Molti ragazzi nella fascia d'età tra i 12 e i 17 anni giocano d'azzardo spendendo circa 30-50 euro al mese in gratta e vinci, slot e poker online, trasgredendo ai limiti imposti ai minorenni. In alcuni casi gli stessi finiscono per divenire giocatori accaniti. 800 mila cittadini italiani sono già dipendenti dal gioco, altri due milioni sono considerati soggetti a rischio.

In Italia si contano circa 400 mila slot machine. Il gioco è considerato la terza industria italiana.

Tenendo conto della nota del 31 luglio 2014 dei Dirigenti del Dipartimento per le dipendenze della ULSS 16, variabili sociali quali la propaganda continua e pervasiva che invita e sollecita al gioco, l'invisibilità del fenomeno nella fase esordiente e la sua emergenza tardiva costituirebbero significativi fattori di rischio della ludopatia in adolescenza e giovane età.

La proposta di un progetto di prevenzione e di sensibilizzazione ai rischi della dipendenza dal gioco, intitolata "Da Solo Non Gioco!", si pone come scopo generale quello di incrementare e di rafforzare nei ragazzi la capacità di fermarsi e di valutare fino a che punto si può spingere un gioco, di individuare il confine tra il gioco finalizzato al piacere ed il gioco finalizzato al bisogno. Il titolo simula un atteggiamento di ribellione ad uno stato di solitudine, in cui si rischia di cadere per perseguire quotidianamente le finalità di un gioco virtuale, isolandosi dalla realtà sociale e confinandosi ad una posizione di giocatore fisicamente solo e mentalmente passivo.

NUMERO INTERVENTI

n. 4 per ogni classe:

1 intervento informativo + 1 lezione multimediale + 1 focus group + 1 laboratorio

DURATA INTERVENTI

totale: 8 ore

n. 2 ore per ogni intervento

Descrizione:

1. Incontro informativo: condotto dall'esperto, con presentazione di diapositive arricchite da immagini e quesiti. Si pone l'obiettivo di indagare su teorie e credenze dei ragazzi rispetto al concetto di dipendenza e di gioco, per iniziare a mettere in luce le differenze tra "gioco finalizzato al piacere" e "gioco finalizzato al bisogno". Si prevede la classica disposizione di classe.
2. Lezione multimediale: si proporranno video-interviste a giovani dipendenti dal gioco, un interessante cortometraggio sulla vita di un ludopata, pubblicità che inducono alla dipendenza dal gioco, intervallati da momenti di riflessione e di discussione gruppal sui contenuti proposti. Si prevede la classica disposizione di classe.
3. Focus group: la classe, disposta in assetto gruppal-circolare, viene facilitata dal conduttore a riflettere liberamente su esperienze personali dirette / indirette. In questa occasione si chiede di riportare sinteticamente e creativamente su un cartellone ciò che viene detto.
4. Laboratorio: la classe, suddivisa in sottogruppi, viene preparata ad un gioco di squadra. Si propone un quiz di cultura generale, focalizzato principalmente sull'argomento del calcolo di probabilità, capacità logica che viene gradualmente a mancare nella mentalità del giocatore d'azzardo. Si coglie in questo modo l'occasione formativa per riflettere sugli schemi fallimentari di probabilità di successo che portano un ludopata ad oltrepassare il limite, cadendo nella trappola dell'impoverimento da gioco.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Compilazione di un questionario sulla dipendenza dal gioco, in fase preliminare e conclusiva del percorso.

b) "LUDICA...MENTE!" CONTRASTIAMO LA LUDOPATIA

Progetto di sensibilizzazione al gioco responsabile.

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

Il 20% dei bambini e degli adolescenti italiani tra 10 e 17 anni gioca d'azzardo: 1,2 milioni di under 18. Il 25% dei piccoli fra 7 e 9 anni ha già usato la paghetta per lotterie e gratta e vinci. La ludopatia classica, ossia il gioco d'azzardo comunemente riconosciuto, è solo una fetta dell'ampio mondo del gioco patologico. La diffusione di giochi online e del famoso fenomeno free to play/pay to win (gioco gratis/paga per vincere) pone un altro rilevante problema che tocca, non solo il gioco d'azzardo, ma anche tutte le dinamiche relazionali e di gruppo che si vengono a creare all'interno di una community di gioco, dove talvolta l'essere accettato e il diventare "un giocatore da rispettare" può comportare intrecci di relazioni e

frustrazioni. Si affianca a questa riflessione il dato rilevante di come tali giochi siano per lo più giochi di ruolo in cui si costruisce un personaggio, accessoriatosi a proprio piacimento, il che può rendere più facile il rifugiarsi nella realtà ludica, che ripropone molte delle dinamiche relazionali di inclusione gruppale reale. Per tale motivo internet può diventare un luogo dove, soprattutto in età adolescenziale, sia più facile sperimentarsi ma anche rimanere delusi. Questo progetto ha l'obiettivo di creare nuove consapevolezza circa la dipendenza patologica dal gioco definita dall'APA "online gaming addiction" caratterizzata da deprivazione di sonno, dovuta alle numerose ore di gioco, disinteresse alla vita reale con conseguente ritiro sociale, problemi nella gestione degli obblighi scolastici (o lavorativi) e altri criteri assimilabili alle dipendenze da droga. La fuga dai problemi della vita reale e l'evitamento di stati d'animo negativi sono alcuni dei fattori che rinforzano il circolo vizioso della dipendenza. Come diceva Winnicott "è nel gioco che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e far uso della sua intera personalità": nel gioco online patologico viene meno la funzione protettiva del "come se" del gioco. Inoltre il fenomeno del pay to win si avvicina al gioco d'azzardo in quanto si acquistano, con soldi veri, oggetti e/o monete virtuali. Questo avviene durante l'esperienza di gaming online, dove ogni giocatore può acquistare equipaggiamenti speciali per migliorare il proprio personaggio. Talvolta il pagare online diventa l'unica soluzione alla frustrazione di un gioco poco soddisfacente con il free to play (gioco gratis online). La dipendenza patologica tuttavia può anche non passare attraverso il pay to win ma riferirsi all'utilizzo incontrollato del video game in termini di tempo e di energie investite nelle relazioni online.

DURATA DELL'INTERVENTO

L'intervento verrà strutturato in 4 incontri di 2 ore per un totale di 8 ore.

Nello specifico sarà così strutturato:

- INCONTRO INFORMATIVO

L'incontro informativo consisterà in una lezione interattiva all'interno della quale saranno affrontate le tematiche della dipendenza, toccando aspetti teorici e nozionistici sul gaming online, il tutto mettendo in luce i rischi e le conseguenze di un uso improprio del gioco. Verranno toccati aspetti di tipo clinico come i criteri specifici che determinano il carattere di "addiction" del gioco online come anche della frequentazione di sale gioco e delle distorsioni cognitive che caratterizzano il pensiero del giocatore patologico.

- DISCUSSIONE DI GRUPPO

Nell'incontro di discussione di gruppo i ragazzi saranno stimolati a parlare liberamente di ciò che sono le loro esperienze, pensieri e opinioni circa il gioco, in un clima di ascolto rispettoso di gruppo dove verrà favorito il confronto tra pari ma non il giudizio critico.

- LABORATORIO DI ROLE PLAYING

Il laboratorio strutturato in sottogruppi avrà l'obiettivo di mettere a confronto le dinamiche del gioco dal vivo con eventuali esperienze riportate del gioco online (se non vi fossero si porteranno testimonianze reali raccolte dai professionisti). Ogni sottogruppo formerà una piccola community che creerà dei personaggi al suo interno e che si confronterà con le altre circa le scelte effettuate e le dinamiche del gioco reale.

- LABORATORIO DI MAPPE CONCETTUALI

Il laboratorio prevede la creazione, in un unico gruppo in assetto circolare, di una mappa

concettuale contenente tutte le riflessioni emerse dalla discussione e dal momento ludico reale, stimolando l'interazione reale e la creatività dei ragazzi nonché la collaborazione tra pari.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Compilazione di un questionario sulla dipendenza dal gioco ad inizio e fine progetto.

C) "POCO SOCIAL, MOLTO GAMING"

Incontri di prevenzione dalla dipendenza dal social gaming

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA

"Poco social molto gaming" è una mini-proposta di progetto di due incontri, specificatamente mirata alla riflessione sul connubio tra social networks e social gaming. Nell'ultimo decennio i social network hanno rappresentato un cambiamento storico nel mondo della comunicazione interpersonale, tramite condivisione di informazioni e contenuti. Oltre alle attività di servizio di rete sociale, su Facebook si sono andati sviluppando numerosi videogiochi gratuiti che hanno coinvolto milioni di utenti. Tra questi i più noti sono "FarmVille", che ha raggiunto 11 milioni di utenti attivi quasi ogni giorno, "MafiaWars" che è arrivato a 5 milioni di utenti, "PetSociety" classificato come l'applicazione Facebook più popolare. Nei social games, rispetto al "play for money", è sufficiente l'apertura di un account su un social network e il consenso alla memorizzazione di una serie di dati personali, per finalità relative al gioco. Per i social games non è, quindi, richiesta alcuna registrazione separata, identificazione, verifica dell'età (non è necessaria la maggiore età) o autenticazione e sottoscrizione di un contratto di gioco.

L'assenza di un regolamento di tutela del minore, o quantomeno l'esistenza di un regolamento fittizio, indurrebbe i più piccoli ad iscriversi con facilità ad una piattaforma social virtuale, principalmente per poter accedere a livelli avanzati di gioco online. Il gioco, a questo punto, diventerebbe il mezzo per ampliare ulteriormente i confini della rete social virtuale ed indurre l'utenza a trascorrere sempre più tempo in uno spazio di socializzazione virtuale, per dedicarsi al social gaming, sfruttando liste di amici e divenendo parte di una folta comunità di giocatori, nel contesto di una stessa applicazione di gioco.

Si pone lo scopo generale di sollecitare un'accurata riflessione su ciò che non si vede al di là del gioco: esistono pericoli non prevedibili, insiti nella rete di relazioni, quando da una dimensione definita del gioco reale si passa ad una dimensione quasi indefinita del gioco virtuale.

DURATA DELL'INTERVENTO

- n. 2 incontri per ogni classe (1 incontro informativo + 1 laboratorio)
- totale: 4 ore (2 ore per ogni intervento)

Descrizione:

1. Incontro informativo: condotto dall'esperto, con presentazione di diapositive arricchite da immagini e quesiti. Si pone l'obiettivo di indagare su teorie e credenze dei ragazzi rispetto al concetto di relazione e di gioco, sul piano reale e virtuale. Si tratta di un incontro di

sensibilizzazione ai rischi di dipendenza dal social gaming, a cui si associa il pericolo sotteso di dipendenza dal social network. Il tema si dispiega su due livelli di riflessione: la dipendenza dal social game e l'esistenza di una rete di relazioni virtuali che rafforzano l'impulso al gioco. Si prevede la classica disposizione di classe.

2. Laboratorio: i ragazzi si dividono in sottogruppi per rappresentare attraverso il disegno le differenze emerse nell'incontro precedente tra gioco reale / gioco virtuale, relazione reale / relazione virtuale. Al termine del laboratorio, ogni piccolo gruppo è invitato ad esporre il significato del proprio disegno alla classe.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Compilazione di un questionario sulla dipendenza dai social networks, in fase preliminare e conclusiva del percorso.

ASSOCIAZIONE ZATTERA URBANA

Gruppo A



INDIRIZZO: Via Bettella 2/ter

RESPONSABILE: Bettarello Jacopo

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole): 3281449013- 3451033299

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

La Zattera Urbana è un'associazione di promozione sociale che opera nell'ambito dell'integrazione interculturale, della co-educazione sociale, dello sviluppo di comunità e della promozione di stili di vita improntati all'utilizzo completo delle risorse e della solidarietà.

L'associazione si ispira agli ideali della condivisione e della partecipazione, ritenuti fondamentali per la pacifica convivenza dei popoli e degli individui. Ritiene nodo fondamentale della propria attività la formazione e la pratica dello scambio interculturale, convinta che una società che sappia valorizzare le diversità e la creatività sia possibile.

Al contempo, l'associazione è attiva sul fronte della promozione di luoghi e spazi di confronto e condivisione, in particolar modo per la diffusione di una cultura pacifista e non-violenta, per l'affermazione della giustizia sociale e dei diritti umani.

METODO EDUCATIVO E MODALITA' DIDATTICHE

L'associazione accoglie al suo interno esperti nel campo della co-educazione mediante le arti e sviluppa percorsi didattici laboratoriali attraverso il metodo di ricerca-azione, supportati da psicologi con esperienza nel settore.

In questi anni la Zattera Urbana ha potuto mettere a punto un metodo educativo basato sulla sinergia e scambio tra riflessione teorica ed esperienza pratica riguardo alle problematiche interculturali e di crescita in generale, lavorando con bambini e ragazzi in setting pedagogici strutturati (asili nido, scuole primarie e secondarie) e non strutturati (centro di aggregazione interculturale nelle case popolari), ciò ha permesso di affinare le metodologie comunicative e formative calibrandole sulle reali esigenze del territorio e dei cittadini che vi abitano.

Individuati gli obiettivi didattici insieme ad insegnanti, formatori e genitori, l'associazione struttura percorsi formativi che intendono attivare una partecipazione critica e propositiva dei giovani attraverso gli strumenti del Teatro, della Musica e delle Arti di manipolazione (sartoria, recupero creativo, artigianato), portando il gruppo ad un'interdipendenza positiva che diventa motore delle buone pratiche quotidiane e che spesso risulta fondamentale per arginare la devianza giovanile, potendo, attraverso il senso delle arti teatrali, rinnovare il proprio senso di esistenza condivisa.

Proposte didattiche

- a) TI PRESENTO LA FORTUNA...
- b) UNA CANZONE AZZARDATA

a) TI PRESENTO LA FORTUNA....*CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA*

La proposta consiste in un breve percorso laboratoriale di incontri dove riflettere ed acquisire significati riguardo alle problematiche che favoriscono la ludopatia nei giovani. In particolare modo si intende riflettere attraverso le Arti sul significato della Fortuna, dai Miti alla storia contemporanea, contrapponendola alla capacità di bravura e all'assunzione di responsabilità nei confronti della vita e degli affetti. Si indagherà sui motivi di isolamento, sul sentimento di vergogna e sulla sfiducia rispetto alle reali possibilità di realizzazione di un giovane come persona inserita in un tessuto sociale. Attraverso la letteratura, esercizi teatrali di role-playing, giochi musicali ed attività creative si aprirà una riflessione sui pericoli del conformismo. L'obiettivo è la presa di coscienza da parte dei giovani di quelle tecniche di attrattiva pubblicitaria che richiamano al gioco basandosi soprattutto su stimoli sonori e visivi, limitando così la parte vigile e consapevole delle persone per favorire quella dei meccanismi di condizionamento operante che non permettono un agire consapevole sul mondo. Si favorirà invece un approccio creativo al lavoro orientato al futuro.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

Per svolgere al meglio il percorso si prevedono 5 incontri da 2 ore ciascuno, per un totale di 10 ore.

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Attivazione partecipativa del gruppo di lavoro, incontri laboratoriali con produzione di elaborati scritti, incontri successivi nelle scuole secondarie di primo grado dove i partecipanti mostreranno ai più piccoli il loro percorso, fotografie e diario di bordo.

b)UNA CANZONE AZZARDATA*CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA*

La proposta consiste in una serie di incontri laboratoriali di musica e scrittura musicale collettiva. Attraverso metodologie consolidate si costruirà insieme al gruppo di lavoro un percorso di riflessione sulle problematiche legate alla de-corporizzazione dei giochi e alle relazioni nell'era informatica, alle difficoltà delle nuove generazioni, e alle nuove dipendenze. Attivando un lavoro testuale di elaborazione linguistica, poetica e cantautorale, passando anche dagli esempi dei grandi maestri, si arriverà a comporre per intero e suonare in collettività la propria canzone "azzardata" che possa esprimere i nuovi disagi e le nuove speranze.

DURATA DELL'INTERVENTO (numero incontri e totale ore)

7 incontri da 2 ore per un totale di 14 ore

AZIONI CONCRETE CONCLUSIVE/TESTIMONIANZE

Attivazione sui temi musicali, sviluppo del laboratorio nell'espressione musicale, ascolti ed esercizi pratici, composizione testuale e musicale, esecuzione del brano, registrazione del brano.



Proposte di spettacoli

Le Scuole interessate dovranno richiedere lo spettacolo utilizzando come gli altri progetti la scheda di adesione.

In base al numero delle richieste e agli studenti coinvolti si valuterà l'importo individuale a carico dei partecipanti come contributo alle spese di realizzazione che in ogni caso non supererà Euro 3,00

ASSOCIAZIONE I MERCANTI DI SOGNI

INDIRIZZO: Padova, Via Dei Colli 69

RESPONSABILE: Nicola Calore

Tel e fax (per contatti da parte delle scuole): 3288503181



SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

L'associazione ha lo scopo di far riscoprire la bellezza del teatro tramite l'utilizzo del gioco di prestigio e degli spettacoli di magia ed illusionismo rivolti a tutti senza limiti di età.

Titolo dello Spettacolo:

IL POTERE DELLE ILLUSIONI Per contrastare la ludopatia

Spettacolo di magia ed illusionismo della durata di minimo una replica da presentare in teatro da decidere.

In un mondo sempre più in difficoltà economiche, c'è chi sfrutta la debolezza delle persone per vendere speranze vane.

Una di queste è l'illusione che attraverso il gioco d'azzardo si riescano a fare soldi facili.

L'obiettivo di questi cento minuti di impossibile è di sensibilizzare l'opinione pubblica a questo proposito, dimostrando, in primo luogo, quanto la mente umana sia facile da condizionare, quanto sia plasmabile sotto il volere di chi sa come agire e come sia facile, al tempo stesso, da ingannare. Sarà fatto attraverso illusioni di ogni genere, da quelle più grandi, estremamente visuali, ai più sottili inganni psicologici.

Dimostreremo che esistono ancora i bari: persone in grado di piegare la sorte dalla loro parte attraverso la tecnica e che l'illusione che vale la pena di essere vissuta è solo quella presentata su di un palco, quando gli unici soldi che vi vengono chiesti sono quelli del biglietto d'ingresso, per essere intrattenuti.

Dimostreremo infine che lo studio della prestigiazione è una possibile strada per assecondare il fascino delle carte (ogni mago ama e possiede almeno un mazzo di carte), che non solo impedisce di essere truffati, ma fa regalare momenti straordinari a chi vi circonda.

Perché in fondo il prestigiatore è l'artista più onesto: dichiara apertamente che vi ingannerà. E ci riesce sempre.

Seguirà discussione.

ASSOCIAZIONE INCONTRARCI



INDIRIZZO: viale IV NOVEMBRE 19 PADOVA

RESPONSABILE: CRISTINA FONTANA / ROBERTO CARUSO

Tel e fax: 3420297624

E-mail: assincontrarci@gmail.com

SCOPI E FINALITA' (risultanti dallo Statuto)

Come da statuto, l'associazione persegue solo finalità di solidarietà sociale.

Questo significa che l'associazione:

- Ricerca la valorizzazione della persona e della famiglia come nucleo fondamentale della società;
- Promuove l'educazione e la prevenzione, per il reinserimento sociale di tutti i soggetti svantaggiati e delle famiglie disagiate;
- Promuove una cultura della solidarietà come concreta affermazione dei diritti e quindi affermandosi come cultura della responsabilità;
- Contribuire allo sviluppo di una comunità pluralistica in cui tutte le parti sociali si vedano riconosciuti e valorizzati;
- Contribuire a portare il volontariato a essere protagonista dei processi e delle istanze della società civile;
- Promuovere e radicare nuove esperienze di volontariato e solidarietà sociale, dando sostegno agli associati, valorizzandoli e rafforzandone la capacità di rappresentanza nei confronti dei vari soggetti sociali e politici.

Titolo della proposta

"SOLO PER GIOCO"

CONTENUTI, OBIETTIVI E FINALITA' DELLA PROPOSTA :

Obiettivi del progetto

- animare il dibattito sul problema, rendendo il territorio, e il sistema scolastico in particolare, protagonista di un cambiamento dell'atteggiamento culturale nei confronti della questione;
- accrescere la consapevolezza sui rischi connessi alle modalità patologiche che il vizio del gioco può assumere;
- informare, in maniera corretta e il più possibile completa, comunità e operatori, attraverso una più attenta conoscenza, sui rischi correlati al fenomeno.

Gli strumenti:

- coinvolgimento diretto della popolazione scolastica attraverso la presentazione di una azione teatrale (sul tema della dipendenza da gioco) a cui farà seguito un incontro/dibattito, su tematiche inerenti al problema con la partecipazione di un esperto specialista.

La rappresentazione teatrale

L'allestimento sarà concepito per il pubblico di studenti della scuola secondaria di secondo grado: una proposta nuova nei contenuti, appositamente realizzata, che, oltre ad essere un'occasione d'avvicinamento agli argomenti in oggetto, offra spunti di rielaborazione e di riflessione.

In particolare, la produzione sarà ispirata a varie commedie di Carlo Goldoni che, attingendo dalla diretta osservazione della natura, rappresentano spesso una Venezia, porta d'Oriente, emblematico incrocio multiculturale dal quale passano mode e colori, nuovi stili e prodotti, vizi e personaggi moderni.

Proprio in questi ultimi è stata ricercata e ritrovata l'attualità: fatti, situazioni, eccessi, si presentano in forme molto simili a quelle che si possono leggere sui nostri quotidiani.

Il progetto vede il coinvolgimento di associazioni teatrali, studenti universitari e medi. Per l'elaborazione della parte drammaturgica sono stati coinvolti docenti, ricercatori e studiosi.

SOLO PER GIOCO

Inciuci e puntate tra fine secolo e inizio millennio
dall'opera di Carlo Goldoni

Atto unico di Roberto Caruso e Remigio Ruzzante

Le commedie di Carlo Goldoni, legate ad una diretta osservazione della natura, contengono un'attenta descrizione di luoghi cruciali (non solo veneziani), di snodi emblematici del passaggio epocale, nei quali si incrociano nuove mode e nuovi prodotti, stili inediti e colori inusuali, nuove abitudini e culture, vizi nuovi (o vizi vecchi rimessi a nuovo) e nuovi mestieri.

Dall'attualità e multiculturalità dell'opera goldoniana, nasce "Solo per gioco" che pesca le diffuse analogie tra i "tipi" fine '700 e quelli del terzo millennio.

Denominatore comune è spesso la voglia di giocare senza regole e di provare l'azzardo non solo nel gioco.

Un modo rischioso e senza scrupoli che può permettere di cambiare magicamente la propria vita e accedere in fretta in un mondo dorato dove tutti i desideri sono sempre esauditi.

In compagnia di un improbabile autore, che pare abbia subito i danni del gioco prima di "puntare" sul teatro, si andrà alla ricerca di personaggi che potranno lasciare la sensazione di un *déjà vu*.

Ed ecco, quindi, affari rischiosi e operazioni spregiudicate, intrallazzi e giocate, nella perenne ricerca di denaro per far fronte a tutti i "bisogni":

"Non posso stare senza denari. Con gli amici sono di buon cuore, con le donne sono generoso, mi piace un poco giocare; la sera non posso star senza un poco di conversazione. Casino a Venezia, casino in campagna, gondola, palchi, osteria, tutte cose necessarie per far quello che fanno tanti altri."

