

9.7

"L'OFFICINA DEL LEGNO" COSTRUIRE GIOCHI GIOCARE COSTRUCENDO

Farfaneti G.*, Viglione M.

*U.O Dipendenze Patologiche Cesena AUSL Romagna ~
Cesena ~ Italy*

**INTERVENTO DI PREVENZIONE PRIMARIA AL GIOCO
D'AZZARDO PATOLOGICO ATTRAVERSO UN LABORATORIO
DIDATTICO E DI PROMOZIONE AL GIOCO CREATIVO E
MANUALE**

Il presente abstract intende descrivere il laboratorio didattico "L'Officina del legno", che ha avuto luogo presso il centro diurno "La Meridiana" dell'U.O. Dipendenze Patologiche AUSL Romagna di Cesena nel quartiere Sant'Egidio di Cesena per un periodo di tre mesi, da gennaio a marzo 2024. Il progetto si è svolto in collaborazione con la Scuola Secondaria di I grado "Via Anna Frank" di Cesena e la Cooperativa Sociale Il Mandorlo ed è stato finanziato con il fondo regionale per la lotta al gioco d'azzardo patologico della Regione Emilia-Romagna. Il progetto ha coinvolto ragazzi di prima e seconda media appartenenti a quattro classi, ognuna delle quali (di circa 20 alunni) ha partecipato a tre incontri pomeridiani della durata di due ore ciascuno, gli incontri sono stati condotti da Paolo Bucci, responsabile de "L'Officina del Legno", in collaborazione ad alcuni ospiti del centro diurno "La Meridiana".

Il problema del gioco nei più giovani

Il fenomeno del gioco compulsivo e del gioco d'azzardo patologico è ormai un problema consolidato nella popolazione adulta e negli ultimi anni sembra coinvolgere maggiormente anche la fascia più giovane (Yalçin, R. Ü., 2022), facilitata dalla vasta disponibilità di dispositivi tecnologici e dalla possibilità di giocare denaro in modo rapido e semplice (Riley et al., 2021). Il gioco è erogato spesso in un contesto ambientale che aumenta la spinta a continuare a puntare d'azzardo; inoltre, il gioco è comunicato con strategie di marketing che lo rendono socialmente accettabile (King, Del Fabbro et al., 2010). Come sono pericolosi i danni causati dalle sostanze per i giovanissimi lo possono essere anche quelli causati dai disturbi compor-

tamentali (gioco, internet). Le conseguenze più gravi si rilevano in particolare nei cervelli dei più giovani, vulnerabili perché in fase di sviluppo fino ai venticinque anni di età, in cui si definisce la crescita dell'area corticale, responsabile della parte riflessiva e ponderata delle nostre azioni (Sun et al., 2023). Proprio per questo motivo, l'U.O. Dipendenze Patologiche Ambito di Cesena dell'AUSL Romagna da molti anni progetta interventi di prevenzione primaria per informare ed educare ai rischi delle dipendenze: sia da sostanze, sia comportamentali come il gioco con l'obiettivo di aumentare i fattori protettivi e ridurre i comportamenti a rischio.

Obiettivi del progetto

- Offrire informazioni sui rischi del gioco compulsivo e dell'uso problematico di internet.
- Acquisire un minimo di manualità e familiarità con le fasi di lavorazione del legno, costruendo un oggetto in legno.
- Aumentare la consapevolezza riguardo l'importanza del gioco creativo e manuale e incrementare la fiducia nelle proprie abilità di realizzazione.
- Promuovere le capacità inventive e creative dei ragazzi.
- Sensibilizzare al gioco creativo e manuale fornendo un'alternativa a quello esclusivamente digitale.
- Restituire ai ragazzi l'importanza di valori come la cooperazione e la coesione.
- Fornire informazioni ai giovani riguardo all'ambito del gioco d'azzardo patologico, della dipendenza da gioco online e da videogiochi fornendo una spiegazione sul funzionamento delle dipendenze in generale.
- Limitare il rischio nei soggetti più giovani ascoltando le loro esperienze, le loro modalità d'uso e la loro percezione del rischio.

Struttura degli incontri

Durante il primo incontro è stata prevista una fase iniziale di presentazione del progetto e del centro diurno "La Meridiana" introducendo gli alunni all'ambito del gioco patologico, inoltre sono state fornite indicazioni utili riguardo la sicurezza e la protezione nel lavoro manuale e nella gestione delle attrezzature.

Successivamente si è iniziata l'attività di creazione degli oggetti: una scacchiera in legno per gli scacchi e la dama e/o una casetta in legno per gli uccelli.

Durante il secondo incontro si è ripresa l'attività di costruzione degli oggetti che sono stati poi pitturati e decorati nel laboratorio di ceramica.

Il terzo incontro è terminato con la conclusione della costruzione del manufatto in legno e della sua decorazione, infine sono state raccolte le impressioni degli

alunni che avevano partecipato al progetto.

Le impressioni e i commenti degli studenti

Successivamente ai tre incontri, agli studenti che avevano partecipato al progetto è stato chiesto di compilare un questionario per esprimere il grado di soddisfazione ed eventuali impressioni e consigli per il futuro. Dal questionario è emerso che la maggior parte degli studenti abbia partecipato attivamente al laboratorio, gli alunni hanno ritenuto che il progetto fosse ben organizzato e che le abilità acquisite durante il laboratorio potessero essere utili nel corso della loro vita; inoltre, la maggioranza dei ragazzi ha riconosciuto nelle attività manuali una valida alternativa a quelle digitali. Tra i molti commenti ricevuti abbiamo rilevato una gran soddisfazione nell'aver imparato a costruire oggetti in legno e nell'aver eseguito un lavoro nuovo in compagnia e collaborazione.

Conclusioni e obiettivi per il futuro

L'obiettivo è quello di continuare a proporre esperienze simili, indirizzate a una fascia giovanile, anche in futuro. L'intervento ha lo scopo duplice di implementare nelle scuole le attività che informino sui rischi e sulle problematiche del gioco compulsivo e rafforzare le competenze sociali dei ragazzi. Sviluppare abilità manuali, creative, il lavoro di squadra e la comunicazione sono tutte skills che possono aiutare a gestire le sfide della vita senza ricorrere in comportamenti di dipendenza. Informare riguardo alle dipendenze, tra un'attività pratica e l'altra può aiutare a comprendere meglio sia il rischio legato ai giochi online, sia il punto di vista dei giovani. Riteniamo che queste esperienze siano fondamentali, andando a creare una rete di prevenzione tra servizi sanitari, scuola e terzo settore e stimolando i ragazzi attraverso attività che incoraggino la collaborazione e il lavoro di squadra in un ambiente inclusivo e di aiuto reciproco.

Bibliografia

- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 90-106. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9206-4>

- Riley, B. J., Oster, C., Rahamathulla, M., & Lawn, S. (2021). Attitudes, Risk Factors, and Behaviours of Gambling among Adolescents and Young People: A Literature Review and Gap Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health/International Journal of Environmental Research and*

Public Health, 18(3), 984. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030984>

- Sun, J., Hu, B., Chen, T., Chen, Z., Shang, Y., Li, Y., Wang, R., & Wang, W. (2023). Internet addiction-induced brain structure and function alterations: a systematic review and meta-analysis of voxel-based morphometry and resting-state functional connectivity studies. *Brain Imaging and Behavior*, 17(3), 329-342. <https://doi.org/10.1007/s11682-023-00762-w>

- Yalçın, R. Ü. (2022). Research on Gambling in Young People: A Co-Occurrence Analysis. *Journal of Gambling Studies*, 39(2), 531-539. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10131-9>

