

**Oggetto: Progetto di prevenzione “L’azzardo in-gabbia! Dalla chimica alla promozione della salute”**

**Soggetti attuatori:** CNR Istituto di Scienze e Tecnologie Chimiche "Giulio Natta" (SCITEC) e Associazione Festival della scienza

**Coordinamento:** Alisa

Premessa

I dati dello studio campionario ESPAD (studio rivolto alla popolazione studentesca 15-19 anni) indicano che il 40% degli studenti italiani di età compresa tra i 15 e i 19 anni ha giocato d'azzardo durante l'anno. Nella rilevazione emerge che per il 12% dei giocatori il comportamento di gioco è definibile “a rischio”, mentre per il 6% risulta “problematico”, cioè ha già sviluppato una dipendenza.

L’utilizzo del cellulare, diffuso tra tutte le classi di età, compresi i giovanissimi, rende facile l’accesso al gioco d’azzardo, spesso mascherato da gioco dove conta l’abilità.

Il progetto “L’azzardo in-gabbia! Dalla chimica alla promozione della salute” rientra nelle attività di prevenzione al gioco d’azzardo finanziate da Alisa – Regione Liguria, è coordinato da Alisa e realizzato dall’Istituto di Scienze e Tecnologie Chimiche "Giulio Natta" (SCITEC) sezione di Genova e dall’Associazione Festival della Scienza. Il progetto nasce dal successo del laboratorio sul gioco d’azzardo portato al Festival della Scienza nelle scorse edizioni che ha visto l’entusiasta partecipazione di scolaresche e famiglie.

Rivolto in particolare alla popolazione giovanile, il progetto porta le attività nelle scuole secondarie di primo grado della Liguria per coinvolgere gli studenti della classe di età 11-14 anni.

Il progetto ha come obiettivi principali: distinguere tra gioco e azzardo, acquisire strumenti per capire cosa è il gioco d’azzardo, mettersi alla prova tra gioco e azzardo, capire perché il gioco d’azzardo può diventare una dipendenza, anche dal punto di vista dei meccanismi neuronali, e utilizzare facili calcoli matematici e la probabilità per capire quanto è facile, e indipendente dalla nostra volontà, perdere.

L’apprendimento si inserisce quindi nelle seguenti aree didattiche: Scienze, Matematica, Psicologia.

La realizzazione delle attività è affidata agli animatori del Festival della Scienza: la metodologia scelta è quella del laboratorio interattivo in presenza, per favorire l’apprendimento, l’interazione e il gioco di squadra con i propri compagni. In caso di pandemia e necessità di limitare le attività in presenza, è prevista la modalità on-line.

Tutte le attività, coordinate dagli animatori del Festival della Scienza, si svolgono in gruppo utilizzando giochi da tavolo e canestri con palle di gommapiuma. Attraverso uno schermo LCD o un proiettore, portati nella

scuola se non già disponibili, sarà spiegato cosa è il gioco d'azzardo e quali sono le parti del nostro cervello coinvolte nel gioco.

Il laboratorio sarà opportunamente modificato per adattarsi al contesto di riferimento e allo spazio disponibile, nel massimo rispetto delle indicazioni per garantire la sicurezza di tutti. L'aula magna, la palestra o uno spazio dove le classi possono giungere, scaglionate, di ora in ora permette di non spostare il materiale e rendere facilmente sanificabile la postazione.

La durata del laboratorio è di circa 50 minuti.

È consigliabile il coinvolgimento di massimo una classe per volta per un massimo indicativo di 30 studenti.

Si precisa che tutte le attività sono gratuite.

Il form allegato, debitamente compilato, dovrà essere inviato alla referente dell'Associazione Festival della Scienza Ilaria Borciani al seguente indirizzo: [ilaria.borciani@festivalscienza.it](mailto:ilaria.borciani@festivalscienza.it)

Cordiali saluti

**Progetto L'azzardo in-gabbia**

**A.S. 2021.2022**

**Denominazione e sede Istituto** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

<b>N° classi coinvolte</b>	
<b>N° studenti coinvolti</b>	
<b>Nominativo Docente di riferimento</b>	
<b>Recapiti del docente di riferimento</b>	
<b>Tipologia di spazio per il laboratorio</b> (aula, palestra, spazio dedicato..)	
<b>Mese di preferenza per l'attività:</b>	

**Data**

**Docente di riferimento**