



**NON È UN GIOCO
DA RAGAZZI**



**CAMBIO
GIOCO**

**VADEMECUM
PER INSEGNANTI**



REGIONE DEL VENETO



ULSS6
EUGANEA

**QUANDO L'USO DEI VIDEOGIOCHI
DIVENTA PROBLEMATICO**

CAMBIO GIOCO: PROGETTO PER LA CURA E LA PREVENZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

DEFINIZIONE

Il **Disturbo da Gioco su Internet** è caratterizzato da un uso ricorrente e persistente di videogiochi online, spesso con altri giocatori, che può determinare diverse conseguenze negative a livello personale e sociale (APA, 2013).

DIFFUSIONE DEL FENOMENO

Negli ultimi due decenni, a causa soprattutto della crescente diffusione dei device digitali portatili, quali smartphone e tablet, l'uso dei videogiochi è drasticamente aumentato. Secondo stime recenti, in Italia il 20% degli adolescenti sono gamers problematici (ESPAD, 2021), il **64%** degli studenti ha giocato con i videogiochi almeno una volta nel 2021, di cui l'**84%** dei ragazzi e il **44%** delle ragazze, con **i ragazzi che trascorrono il doppio del tempo a giocare ai videogiochi rispetto alle ragazze** (<https://www.espad.it/>).

SEGNALI DI ALLARME

- Lo studente perde lezioni o interi giorni di scuola senza alcuna spiegazione;
- Si osservano nello studente alterazioni o anomalie nell'alimentazione, igiene personale, funzioni fisiologiche o sonnolenza;
- Lo studente manifesta sintomi fisici, quali mal di testa, arrossamenti agli occhi e disturbi della vista;
- I voti dello studente sono improvvisamente peggiorati e i compiti non vengono completati nei tempi richiesti o come in passato;
- L'interesse per le attività extrascolastiche è diminuito nelle ultime settimane o negli ultimi mesi;
- Il comportamento e l'atteggiamento dello studente sono cambiati, diventando più riservati, difensivi, irritabili o aggressivi;
- Lo studente può essere distratto dagli studi e da altri obblighi scolastici;
- Lo studente tende a mentire rispetto al reale tempo che trascorre giocando ai videogiochi;
- Le relazioni interpersonali dello studente sono compromesse, a causa della sua disconnessione da coloro che lo circondano per concentrarsi sui videogiochi.

CONSIGLI PRATICI

Il docente potrebbe inserire all'interno del suo programma curricolare dei riferimenti al fenomeno, in modo da aumentarne la conoscenza e far riflettere gli alunni, creando collegamenti a livello scolastico. Ad esempio, si consiglia di:

- Discutere articoli di giornale che trattano di problemi causati dall'uso eccessivo di videogiochi;
- Stimolare riflessioni su importanti tematiche come:
 - utilizzo di modalità sicure per videogiocare online;
 - individuazione delle differenze tra vita offline e vita online;
 - soddisfazione, anche nel mondo offline, del proprio desiderio di avventura e dei bisogni di appartenenza, di riconoscimento e di successo;
 - comprensione della relazione che si instaura con il proprio avatar;
- Dimostrarsi disponibili a parlare ed ascoltare i propri alunni rispetto a qualsiasi situazione o problema, anche se non direttamente legati al contesto scolastico;
- Tenere sotto controllo il comportamento dei ragazzi più a rischio ed eventualmente segnalarlo allo psicologo scolastico;
- Proporre agli studenti e ai gruppi di genitori presentazioni in classe di professionisti;
- Potenziare le risorse personali e i fattori protettivi attraverso attività che favoriscono lo sviluppo di specifiche abilità socio-cognitive, tra cui:
 - Workshop interattivi, informativi e divertenti in classe al fine di educare i giovani a compiere scelte responsabili e salutari, e fornire loro indicazioni e risorse con le quali possono chiedere aiuto a familiari o amici;
 - Attività per sviluppare la capacità di affrontare e risolvere problemi;
 - Attività di role-playing (ovvero gioco di ruolo), per sviluppare abilità di comunicazione e di espressione delle proprie idee, convinzioni, esigenze e stati d'animo in modo assertivo;
 - Concorsi d'arte (ad esempio, fotografia, manifesti) o video per sensibilizzare gli altri studenti sul fenomeno.

Citazioni:

American Psychiatric Association [APA]. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th Ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
ESPAD Italia (2021). Report ESPAD #iorestoacasa 2020. *I comportamenti a rischio durante il primo lockdown tra gli studenti dai 15 ai 19 anni*. Consiglio Nazionale delle Ricerche.
https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2021/01/ESPAD-iorestoacasa-2020_ISBN-22.02.2021-LEGGERO.pdf

Questo volantino è basato sui contenuti della guida:
"Non è un gioco da ragazzi: quando il gioco d'azzardo e l'uso dei videogiochi diventano problematici. Una guida per docenti, operatori sanitari e sociali".

PER RICEVERE UNA COPIA SCRIVI A

cambio.gioco@aulss6.veneto.it

**CHI CONTATTARE SE PENSI CHE UN TUO STUDENTE
O UNA TUA STUDENTESSA ABBAIA UN PROBLEMA?**

Ambulatori per la Prevenzione e il Trattamento
della Dipendenza da Gioco d'Azzardo

Dipartimento Dipendenze AULSS6 Euganea

Il servizio è gratuito fornisce consulenze e propone interventi
alla persona con problemi di gioco e ai familiari.
Non occorre impegnativa.

SEDI E CONTATTI

Direttore: **Giancarlo Zecchinato**

SEDE DI PADOVA

Complesso Socio Sanitario ai Colli - Padiglione 10
Via dei Colli, 6/4
Numero verde 800629780.
infogioco@aulss6.veneto.it

Direttore: **Vito Sava**

SEDE DI CAMPOSAMPIERO

Via. P. Cosma, 1
Telefono 049 9324960; fax: 049 9324969
serdcsp@aulss6.veneto.it

SEDE DI CITTADELLA

Ingresso Ospedale
da Via Borgo Musiletto,
area azzurra
Telefono: 049 9424471;
fax: 049 9424483
serdcit@aulss6.veneto.it

SEDE DI ESTE

Via Settabile, 29/a
Telefono: 0429 618389;
fax: 0429 618527
serd.est@aulss6.veneto.it

SEDE DI MONSELICE

Via Marconi, 19
presso Centro Sanitario
Polifunzionale (ex Ospedale)
Telefono: 0429 788398;
fax: 0429 788588
serd.monselice@aulss6.veneto.it

Il volantino è frutto della collaborazione tra il **Dipartimento Dipendenze dell'AULSS 6 Euganea** e il **Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione - Università degli Studi di Padova**, all'interno del progetto "CAMBIO GIOCO", finanziato dal Ministero della Salute. Il volantino è stato realizzato con i fondi del Piano Regionale del Gioco d'Azzardo Patologico (Decreto Regionale n. 913 del 9.7.2020).



**CAMBIO
GIOCO**

www.aulss6.veneto.it/Cambio-Gioco



**QUANDO L'USO DEI VIDEOGIOCHI
DIVENTA PROBLEMATICO**

CAMBIO GIOCO: PROGETTO PER LA CURA E LA PREVENZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO