

# un argine all' azzardo

Campogalliano  
Carpi  
Novi di Modena  
Soliera

## Percorsi di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo

## Premessa generale

### Quadro Nazionale e Regionale: Crescita dei Volumi e Transizione Digitale

Negli ultimi anni il fenomeno del gioco d'azzardo ha registrato un'importante trasformazione. A livello nazionale, nel 2021 la raccolta complessiva ha raggiunto la cifra record di **111,17 miliardi di euro** (+21% rispetto al 2020), spinta anche dalle restrizioni pandemiche che hanno comportato la chiusura dei punti fisici.

Questo scenario ha determinato un deciso spostamento verso il **gioco a distanza**, che nel 2021 ha rappresentato il **60% delle giocate totali** in Italia (67,7 miliardi di euro, +36% rispetto al 2020). Contestualmente, si è verificato un aumento del **+30% nell'apertura di nuovi conti di gioco**, con l'incremento più marcato registrato tra i giovani di età compresa tra **18 e 24 anni**.

In questo contesto, l'**Emilia-Romagna** si posiziona al **5° posto in Italia** per volume di raccolta, con una spesa media di circa **810,60 euro** per ogni cittadino maggiorenne. L'indagine regionale GAPS (2020) rileva che:

- Il **69% della popolazione (18-84 anni)** ha giocato almeno una volta nella vita, e oltre un terzo lo ha fatto nell'ultimo anno.
- Nella fascia 15-64 anni, il **6,5%** gioca 2-3 volte a settimana e il **2,3%** oltre 4 volte a settimana.
- Il **14% dei giocatori regionali** presenta un profilo di gioco a rischio.
- Oltre il **3,9% dei giocatori** trascorre più di 2 ore al giorno giocando, quota che sale al **4,8% tra i giovani dai 15 ai 34 anni**.

### Focus Territoriale: Provincia di Modena e Distretto di Carpi

I dati evidenziano una forte incidenza del fenomeno a livello locale:

- **Provincia di Modena:** Nel 2020 sono stati giocati online oltre **388 milioni di euro**, pari a una media di **768,21 euro** per residente tra i 18 e i 74 anni.
- **Comune di Carpi:** Nel canale online (2020) si attesta al secondo posto provinciale dopo Sassuolo, con **969,20 euro pro-capite** giocate dalla popolazione maggiorenne under 75. Per quanto riguarda il gioco fisico (dati 2019), Carpi figurava al **primo posto in regione** tra i comuni sopra i 50.000 abitanti, con **2.606 euro pro-capite**.

### Strategia di Intervento e Rete dei Servizi

Per rispondere a questa complessità, il Piano di prevenzione e contrasto 2022-2024 della Regione Emilia-Romagna individua quattro finalità strategiche, recepite nel Piano locale del Distretto di Carpi e nel Piano della AUSL di Modena - Servizio Dipendenze.

La proposta progettuale intende integrare e rafforzare le azioni nell'area dell'**Unione Terre d'Argine** attraverso:

1. **Co-progettazione e Governance Integrata:** Creazione di una rete tra soggetti pubblici e del privato sociale per la programmazione congiunta degli interventi.
2. **Promozione del Benessere e Prevenzione:** Coinvolgimento diretto di scuole, servizi territoriali, associazioni e stakeholder locali per potenziare i fattori protettivi.
3. **Servizi di Supporto e Presa in Carico:** Attivazione di interventi integrati a favore dei giocatori e delle loro famiglie, in sinergia con la rete dell'AUSL di Modena e dell'Unione Terre d'Argine.

### Innovazione Sociale e Responsabilizzazione Giovanile

Un elemento qualificante del progetto riguarda la sperimentazione di percorsi di **cittadinanza attiva rivolti agli studenti** che presentano lievi disturbi socio-comportamentali o che sono destinatari di sanzioni disciplinari e sospensioni scolastiche. Invece di un approccio puramente

punitivo, si propone l'accoglienza in una rete comunitaria attiva, offrendo ai giovani la possibilità di svolgere un ruolo responsabile a beneficio della collettività.

### **Obiettivi specifici**

- Promuovere una conoscenza corretta del fenomeno del gioco d'azzardo patologico e dei rischi ad esso correlati fra i genitori e i docenti delle scuole primarie e secondarie di ogni grado.
- Promuovere la conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo all'interno del mercato dei consumi di massa e delle addiction<sup>1</sup>
- Fornire agli studenti competenze specifiche finalizzate costruzione di opinioni critiche sul fenomeno del gioco d'azzardo
  - Valorizzare il mondo del volontariato presentandolo alla società giovanile come modello alternativo a quello che porta i giovani ad essere sempre meno attenti ai bisogni dell'altro.

## **PROPOSTE FORMATIVE DI BASE**

### **SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO E SECONDO GRADO**

#### ***Classi: tutte***

#### **- PERCORSO DI PREVENZIONE: "L'AZZARDO NON È UN GIOCO"**

Il percorso è basato sul potenziamento delle life skills nel contrasto alle pressioni sociali che condizionano i comportamenti individuali e di gruppo al gioco d'azzardo tra i giovani, favorendo scelte salutari ricollocando il tema della relazione fra giovani e comportamenti di dipendenza (compreso il gioco d'azzardo) in termini di legalità, percezione e bilancio tra piacere e rischi

##### **Obiettivi del percorso:**

- promuovere, nel contesto scolastico, la conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo e dei rischi correlati;
- costruire un'opinione critica sui mondi propedeutici all'azzardo (gaming, serie TV, Social), analizzando la sua promozione mediatico-pubblicitaria, lazione diretta al cervello nel processo di decision making (dai bias cognitivi<sup>2</sup> ai pensieri magici);
- far riflettere sui propri comportamenti e sul loro impatto sull'ambiente collettivo;
- rimettere in circolo i contenuti, le riflessioni critiche e creative scaturite dagli studenti durante le sessioni didattiche

##### **Modalità di attuazione:**

il percorso standard, ma solo possibili modulazioni in base alle richieste delle singole scuole, prevede 3 incontri da 2 ore così suddivisi:

- **Dalle rappresentazioni alla realtà. Opinioni, percezioni, confronti sul fenomeno dell'azzardo**
- **I contesti propedeutici all'azzardo**
- **Laboratorio esperienziale**

##### **Periodo:**

da ottobre – dicembre 2026.

Le adesioni delle scuole devono avvenire al link: <https://forms.gle/cZzw1WoPqeplYSY87>

##### **Altre informazioni:**

- è possibile attuare delle rimodulazioni degli incontri, in base alle esigenze e disponibilità dei singoli istituti

---

<sup>1</sup> Dipendenza patologica

<sup>2</sup> I **bias cognitivi** sono delle distorsioni che le persone attuano nelle valutazioni di fatti e avvenimenti

### **- MOSTRA ITINERANTE: "Azzardo: non chiamiamolo gioco"**

Trentacinque vignette umoristiche, trentacinque immagini pungenti come pretesto per riflettere e capire che l'azzardo non è un gioco, bensì porta solitudine e disperazione. "Azzardo: non chiamiamolo gioco" è una mostra realizzata in collaborazione con la Fondazione Exodus di Don Mazzi. L'esposizione si compone di 11 pannelli 70x100 che possono essere esposti sia su strutture autoportanti (6) che appesi.

Le trentacinque vignette sono realizzate da altrettanti noti disegnatori italiani e affronta la problematica con un linguaggio più immediato e facile da diffondere anche tra i più giovani: l'ironia graffiante dei cartoonist vuole essere uno spunto per un cambiamento culturale, una barriera contro la deriva del gioco d'azzardo.

#### Modalità di attuazione:

- La mostra può essere richiesta al CSV Terre Estensi ODV specificando il luogo e il periodo di esposizione
- è possibile chiedere un approfondimento sul tema a cura dei partner del progetto "Un argine all'azzardo" dell'UTdA

#### Periodo:

è possibile prenotare la mostra sempre.

Le adesioni delle scuole possono essere effettuate per tutto il periodo scolastico in base alla disponibilità della mostra prenotandola al link: <https://forms.gle/cZzw1WoPqepLYSY87>

### **- FORMAZIONE GENITORI E DOCENTI**

Per sostenere l'efficacia degli interventi di prevenzione realizzati negli Istituti secondari di ogni grado, viene proposto un momento formativo rivolto direttamente a genitori e docenti. Il gioco d'azzardo non è un fenomeno transitorio o di nicchia, ma si insinua nei contesti più congeniali ai vari target, compreso quello giovanile.

A testimonianza dell'ampiezza del fenomeno, nel 2021, nella fascia d'età tra i 18 e i 24 anni (considerando che i minorenni non possono aprire conti di gioco), sono stati accesi oltre 1.360.000 nuovi conti di gioco, che si sono aggiunti ai 3.100.000 già attivi per la medesima fascia anagrafica.

#### Obiettivi della Formazione

Lo scopo principale dell'attività formativa è stimolare e dotare degli strumenti interpretativi più articolati gli adulti più prossimi ai ragazzi. Il percorso mira a esplorare il mondo del gioco d'azzardo giovanile, approfondendo i contesti ad esso propedeutici:

- Il mondo dei videogiochi.
- La finanza "smart", con particolare attenzione al trading online e al mito dei "soldi facili".
- Le insidie e trappole disseminate nel mondo dei consumi digitali.

#### Programma e Contenuti Chiave

L'intervento formativo si articola nei seguenti nuclei tematici:

- Fenomenologia del gioco d'azzardo.
- Disagio giovanile e connessioni con il gaming e l'azzardo.
- Analisi dei mercati dell'azzardo, con un affondo specifico sui mercati online diretti ai giovani.
- Sistemi di diffusione del prodotto azzardo, analizzando il ruolo di algoritmi e social media.
- Mondi propedeutici all'azzardo, focalizzandosi su gaming e trading online.
- Riconoscimento dei sintomi di rischio.

#### Periodo

Ottobre - dicembre 2026

### Altre informazioni:

- possono accedere al percorso formativo anche genitori ed insegnanti delle scuole primarie
- è possibile concordare con gli istituti la modalità (presenza, online, mista) della formazione

a cura di: Centro Sociale Papa Giovanni XXIII Società Cooperativa Sociale - ONLUS

**giovedì 05 novembre '26 ore 20.30 - Terminal Lab, P.le Allende a Carpi**

### **GENITORI IN GIOCO. Gaming, controllo e responsabilità educativa**

Gaming: Passione o patologia? Dai benefici del gioco ai rischi dell'azzardo mascherato (Loot Box): come riconoscere i segnali di isolamento.

Siamo la prima generazione di genitori "onniscienti": sappiamo in tempo reale dove sono i nostri figli, cosa studiano e con chi giocano. Ma questo controllo digitale ci rende educatori migliori o solo più ansiosi? Partendo dai dati raccolti nel recente questionario sulle famiglie, discuteremo le sfide quotidiane della genitorialità nell'era iper-connessa. I temi dell'incontro:

- Il paradosso del registro elettronico: Quando le notifiche in tempo reale sostituiscono il dialogo e rendono la sanzione educativa inefficace.
- Geolocalizzazione e fiducia: Le app di monitoraggio sono sicurezza o controllo ossessivo? Come favorire l'autonomia dei ragazzi.
- Oltre il controllo: Strategie per riscoprire il valore del silenzio, dell'attesa e della comunicazione vis-à-vis.

Relatori:

Pamela Busseti, Federconsumatori Modena APS.

Sandro Dima, statistico, Federconsumatori Modena APS.

Enea Manni, Centro Sociale Papa Giovanni XXIII.

Giulio Martinelli, Psicologo Psicoterapeuta Spazio Giovani Consultorio Carpi.

Modera: Nadia Bonamici, CSV Terre Estensi ODV

## **SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO**

***Classi: III, IV e V***

### **- LABORATORI SULLA GESTIONE DELLE RISORSE E PREVENZIONE AL SOVRAINDEBITAMENTO**

#### ***Modulo sul bilancio familiare***

##### Temi trattati:

- Classificazione delle spese: spese necessarie, spese voluttuarie e risparmio investimenti
- Distinzione fra spese urgenti e differibili
- Come compilare un bilancio familiare
- Le spese impreviste
- Cattive abitudini tra cui il gioco d'azzardo

#### ***Modulo sul Gioco d'Azzardo***

##### Temi trattati attraverso laboratori interattivi:

- Il gioco d'azzardo
- Perché si diventa compulsivi
- Perché per smettere c'è bisogno di aiuto.

Periodo:

novembre – dicembre 2026.

Le adesioni delle scuole devono avvenire al link: <https://forms.gle/cZzw1WoPqeplYSY87>

Su richiesta è possibile fare gli interventi anche nelle classi II

a cura di: associazione Dedalo ODV

### **Classi: III, IV e V**

#### **- LABORATORIO “IL GRANDE GIOCO DELLA RETE”**

Federconsumatori di Modena promuove da quasi 10 anni, nelle scuole secondarie di secondo grado percorsi formativi che affrontano da diverse angolazioni i rischi del gioco d'azzardo con particolare riferimento alla diffusione dell'azzardo tra i giovani, con uno specifico focus sul gioco d'azzardo online oggi in rilevante crescita.

Attraverso il laboratorio, ci si propone di coinvolgere docenti e studenti in momenti di riflessione e confronto sui temi legati alle problematiche del gioco d'azzardo anche patologico (es. slot, gratta e vinci, poker online).

*Temi trattati:*

- analisi del fenomeno e della sua evoluzione,
- dati del nostro territorio,
- gioco on-line,
- normativa vigente ed il ruolo delle istituzioni

Modalità di attuazione:

1 incontro da 2 ore

Periodo:

novembre – dicembre 2026.

Le adesioni delle scuole devono avvenire al link: <https://forms.gle/cZzw1WoPqeplYSY87>

a cura di: Federconsumatori Modena APS

### **RIFERIMENTI**

Nadia Bonamici - CSV Terre Estensi ODV

tel/fax. 059 652940

cell. 348 3178408

[nadia.bonamici@csvterrestensi.it](mailto:nadia.bonamici@csvterrestensi.it)