

Dipende da NOI

Favonius BIM
TRONTO



Ragazzi e New Addiction 2015-2016

RAGAZZI E NEW ADDICTION

Il concetto di Dipendenza Patologica è da sempre legato all'uso di sostanze illegali e non (alcol e fumo). Ad oggi, continua, ad essere un fenomeno che non può essere trascurato, soprattutto rispetto al consumo giovanile. Difatti, il consumo di sostanze stupefacenti nel corso degli ultimi anni si caratterizza come un fenomeno in diffusione crescente (come rilevano gli ultimi dati delle ricerche) che va assumendo caratteristiche inedite e preoccupanti, prima delle quali è l'ingresso delle droghe nella "normalità", nel quotidiano, nel tempo libero.

Sebbene le dipendenze principali e maggiormente conosciute siano quelle inerenti alle droghe e all'alcol, esiste un gruppo di dipendenze legate ad oggetti o comportamenti presenti nella vita di tutti i giorni che non hanno nulla a che fare con l'abuso di sostanze. Difatti negli ultimi anni si osserva un ampliamento del campo di utilizzo del termine "dipendenza". Si tratta di una dipendenza di tipo psicologico, che si ritiene essere più "sfuggente" rispetto alla dipendenza fisica. Per questo motivo oggi si tende ad utilizzare il termine anglosassone "addiction" piuttosto di "dipendenza", in quanto il primo fa riferimento ad una condizione generale in cui una dipendenza essenzialmente psicologica spinge il soggetto alla ricerca di un consumo, di un abuso di un'emozione in mancanza dei quali la vita stessa appare deprivata.

Parlando di Addiction ci si sposta su un piano più virtuale, che prescinde da una vera e propria sostanza, ma si lega invece ad un comportamento, entrando così a pieno titolo nel vasto campo delle nuove dipendenze. Nei trattamenti delle dipendenze legate all'uso di sostanze (droghe, alcol, nicotina) sono previsti l'astinenza e l'evitamento, ma ci rende conto di come sia difficile applicare tali tecniche alle nuove forme di dipendenza (tecnologia, internet, gioco d'azzardo), poiché strumenti della vita quotidiana.

Consapevoli della difficoltà e lungi dal voler dare facili ricette riteniamo che l'intervento debba essere messo in atto prima dell'emergere dei sintomi; le dipendenze comportamentali e la nuova forma della dipendenza da sostanza pongono problemi diversi da quelli incontrati nella storia della prevenzione dalle dipendenze proprio per l'aspetto inquietante che presentano come una fonte di rischio trasversale alle generazioni e quindi come potenzialmente rischiosi per ciascuno di noi.

Per quanto detto sopra si è deciso di proporre un progetto di prevenzione che trattasse, le "dipendenze" da sostanze (droga, alcol e nicotina) ma che ponesse l'attenzione anche alle nuove forme di dipendenza (tecnologia, internet, e gioco d'azzardo). Si è scelto di focalizzare l'attenzione sui giovani adolescenti poiché questa fase di sviluppo costituisce un periodo di rischio; le vulnerabilità rilevatesi nell'infanzia possono accentuarsi in concomitanza con l'affacciarsi dei nuovi compiti evolutivi, che comportano tra l'altro, processi di distacco dalle figure parentali.

Questa "fragilità" può essere anche influenzata dai diversi mezzi di comunicazione; basti pensare alla massiccia presenza della pubblicità che incoraggia sempre più al gioco d'azzardo, al consumo di tecnologia e di internet e alla soddisfazione immediata dei bisogni. La prevenzione, che il progetto intende offrire, utilizza strategie non improntate all'allarmismo quanto interventi orientati a capire, a dare senso e significato alle azioni dei ragazzi per offrire loro spazi di partecipazione, parola e pensiero, per attivare processi di consapevolezza e di assunzione di responsabilità.

Il progetto ha messo in scena diverse fasi e gli obiettivi che ci siamo posti di realizzare sono stati:

Analizzare l'incidenza delle principali forme di dipendenza nei ragazzi, attraverso l'uso di un questionario in forma anonima

Creazione di interventi atti a promuovere la salute. Sensibilizzazione degli studenti e del corpo docente in merito alle diverse dipendenze e in particolare le New Addiction.

Ragazzi e New Addiction 2015-2016

Stimolare i ragazzi alla riflessione su eventuali comportamenti di dipendenza e fornire indicazioni su come farvi fronte attivando risorse a scuola, in famiglia e nel territorio.

Mettere in atto interventi mirati a rinforzare nei giovani l'autostima, la capacità di controllo dei propri impulsi, la creatività e la fiducia verso il futuro.

Creazione e realizzazione da parte dei ragazzi di materiale informativo/formativo, in cui esprimono il proprio modo di percepire la dipendenza patologica e che possa essere usato come veicolo di informazione e riflessione.

Si può affermare che gli obiettivi siano stati raggiunti in modo soddisfacente. Il questionario ha fornito dati interessanti e rilevanti da cui partire per riflettere e approfondire la tematica. I ragazzi si sono mostrati interessati e curiosi soprattutto ai temi delle new addiction, molte sono state le domande e le richieste su come poter fronteggiare il fenomeno. La maggior parte degli insegnati è stata partecipativa e disponibile, ciò a dimostrare che l'argomento trattato è di attuale interesse. È stato rimandato ai ragazzi è che il modo più efficace per affrontare simili problematiche è aumentare le proprie conoscenze rispetto a ciò che li circonda (vantaggi e svantaggi, potenzialità e pericoli) e parlare sempre con un adulto di fiducia (genitori, insegnanti, allenatori...) se si ha qualche dubbio o problema. Agli adulti chiediamo di osservare, ascoltare e di rinforzare i canali di comunicazione.

Lavorare in gruppo è stata la parte più divertente per i ragazzi, ma anche la più faticosa. La capacità di coniugare la singolarità alla gruppaltà è un aspetto che si sta perdendo; crediamo che la prevenzione più efficace sia proprio ripartire da un senso di appartenenza ad un gruppo, una comunità, una società, sperimentare fiducia e collaborazione e non sentirsi isolati tanto da rifugiarsi in "luoghi" insidiosi.

Pertanto, in questo lavoro con i ragazzi abbiamo cercato di favorire in primis la circolarità di discorsi, favorendo la parola e l'ascolto della stessa, ed è stato l'unico modo possibile per creare una relazione con loro e fra loro.

Il risultato è questo libricino nato da un lavoro comune, realizzato con la loro creatività e che abbiamo titolato: **DIPENDE Da NOI.**

Buona lettura !!!

Realizzata da: **Irene - Martina - Mirka**

Istituti che hanno partecipato al progetto

Istituto Comprensivo Angelo Ruffini, Acquasanta Terme, Classe 3^A

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3^{° A}

Istituto De Carolis, Monsampolo del Tronto, classe 2^{° C}

Istituto Comprensivo Carlo Allegretti, Monteprandone, classe 2^{° C}

Istituto Sacconi, San Benedetto del Tronto, classe 3^{° E}

Istituto Comprensivo Roccafluvione, classe 2^{° A}

Istituto Comprensivo Force Santa Vittoria, Rotella, classi 1[°], 2[°], 3^{° C}

Istituto Comprensivo Force Santa Vittoria, Force, classe 3^{° A}

Istituto Comprensivo Montalto Marche, Castignano, classi 3^{° A}, 3^{° B}


Istituto Comprensivo SBT Centro, San Benedetto del Tr., classe 3^{° E}

Istituto Comprensivo Angelo Ruffini, Acquasanta Terme

Classe 3^A

SIAMO SICURI CHE LA TECNOLOGIA CI CONNETTE?

1



NOVO MESSAGGIO

Matteo

Hey

...


Ti va di fare una passeggiata insieme sul lungomare? Mi ha detto Franco che vicino all'ultimo stabilimento ha aperto una yogurteria fantastica! Abbiamo in sospeso una gara a chi mette più gusti sopra un gelato!

...

2

Silvia

Hey Matteo! Certo che mi va di fare queste passeggiate! Non mi prendi un gelato mentre a pagarlo entri in zona sul lungomare, te?




3

Matteo

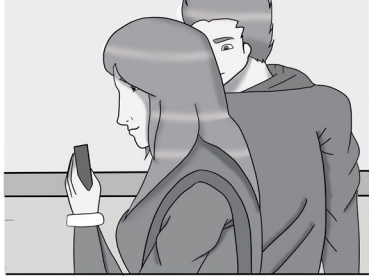

Davvero? Anch'io sono sul lungomare! Coincidenza? Io non credo! Ad ogni modo, sono davanti alla bottega.

Ti raggiungo subito!



4

QUALCHE MINUTO DOPO ...



Matteo

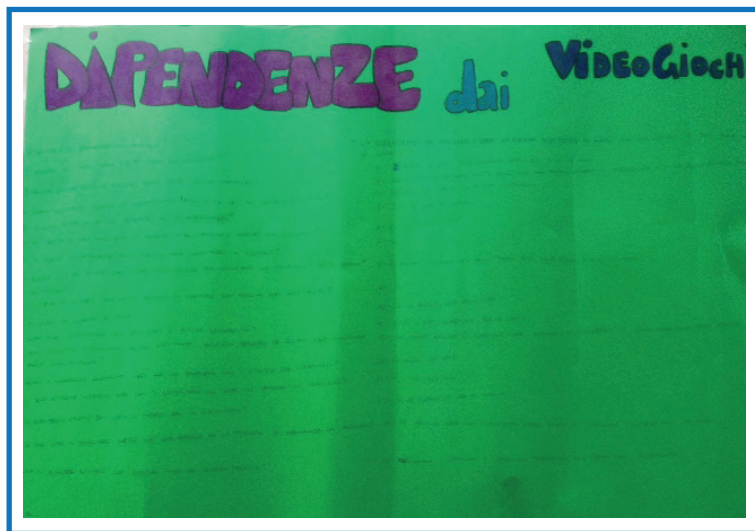
Dove sei??

Istituto Comprensivo Angelo Ruffini, Acquasanta Terme

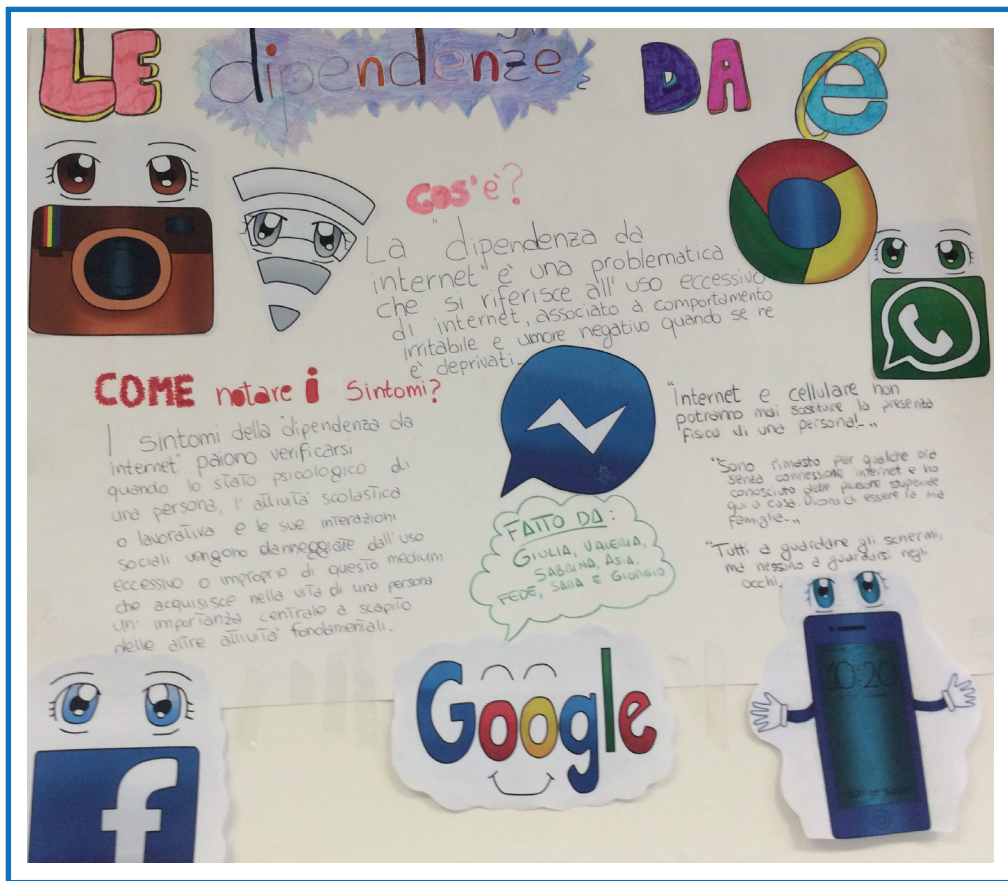
Classe 3[°]A

INTERVISTA

- 1- Sai cos'è la dipendenza da videogioco? La dipendenza da videogiochi è quando una persona non riesce ad avere una vita sociale e sta bene solo se gioca
- 2- Secondo te quali fasce di età sono più coinvolte? Le fasce di età più coinvolte sono dai 7 ai 18 anni
- 3- Perché alcune persone passano tanto tempo su un videogioco? Perché non si rendono conto delle ore che passano e si chiudono in loro stessi
- 4- Quali potrebbero essere le conseguenze negative di un uso eccessivo del videogioco? Ripetere le azioni che viste nei videogiochi
- 5- Quanto tempo in media trascorri su un videogioco? Io 2-3 ore al giorno
- 6- Ti capita di non accorgerti di quanto tempo trascorre mentre stai giocando? Sì
- 7- Ti capita di trascurare degli impegni per continuare a giocare? Sì
- 8- Rispetti l'età minima che viene consigliata per utilizzare un videogioco? Se sì perché? Se no perché? No perché i giochi più belli fanno parte della fascia di età più alta
- 9- Ti capita di giocare on line e quindi chattare con persone che non conosci? Sì
- 10- Ti capita di giocare da solo? Sì, la maggior parte delle volte
- 11- Quali sono i videogiochi più utilizzati e perché secondo te? GTA5 e FIFA, soprattutto per la grafica
- 12- Molti utilizzano videogiochi in cui c'è molta violenza, secondo te questo che influenza può avere sulle persone? Molte persone potrebbero comportarsi come i personaggi dei videogiochi e commettere delle azioni sbagliate
- 13- Pensi di conoscere qualcuno che ha un problema con l'utilizzo dei videogiochi? Sì, alcuni miei amici
- 14- Ci sono persone intorno a te che si lamentano del tempo che trascorri sul videogioco? Sì, i miei genitori
- 15- Ci dovrebbero essere dei limiti di tempo per il videogioco? Sì, ad esempio 1 ora al giorno
- 16- Da cosa si potrebbe capire se una persona ha un problema di dipendenza da videogioco? Se trascorre quasi tutto il suo tempo libero davanti ai videogiochi e si isola nella vita reale
- 17- Come si potrebbe aiutare una persona che ha questa malattia? Togliendo i videogiochi e facendole trascorrere più tempo con le persone.



CARTELLONE INTERNET



1

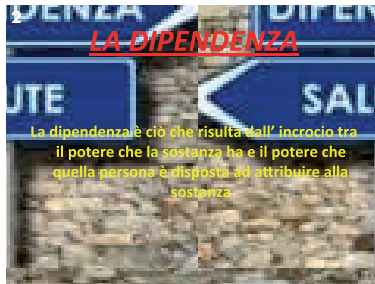
IL GIOCO D'AZZARDO

LAVORO SVOLTO DA:
DANIELE ORELLI, ENRICO PIO DEL GRANDE,
GIANLORENZO LUCIONI, MANUEL SPARAPANI,
GIUSY DE ANGELIS, CHIARA BRUNI e ALISEA
TESSELLI

3

IL GIOCO D'AZZARDO

Per essere definito tale un gioco d'azzardo
deve avere le seguenti caratteristiche:



La dipendenza è ciò che risulta dall'incrocio tra
il potere che la sostanza ha e il potere che
quella persona è in grado di attribuire alla
sostanza.

4

1. Si scommettono grandi
quantità di denaro.
2. La scommessa è irreversibile.
3. Il risultato del gioco è dovuto
principalmente dalla fortuna.

Nei giochi d'azzardo sono molte le mani
saldi oppure si è costretti a giocare in un
che si dà la possibilità di vincere più di
quanto ha scommesso, il cui scopo è quello
(Robert Ladouceur)

5

INDIVIDUARE UN PROBLEMA DA GIOCO D'AZZARDO

Quelli che seguono sono segnali alla quale
prestare attenzione:

1. Pensare frequentemente al gioco d'azzardo
2. Avere bisogno di aumentare le puntate
3. Sbalzi d'umore se si cerca di smettere
4. Giocare per recuperare soldi
5. Usare per giocare soldi in prestito o rubati

6

CONSEGUENZE DEL GIOCO D' AZZARDO

1. Furti, problemi con la legge
2. Problemi di soldi
3. Umore irritabile se si cerca di smettere
4. Problemi sociali

Molti ragazzi giocano per divertirsi ma poi si
crea una dipendenza come quella per la
droga

7

COSE DA DIRE AI GIOCATORI

Se vuoi proprio giocare...

1. usa il gioco come passatempo;
2. mantieni un equilibrio tra gioco e altre
attività;
3. scommetti solo quello che puoi
permetterti;
4. finisci i soldi che puoi perdere;
5. impara a perdere.

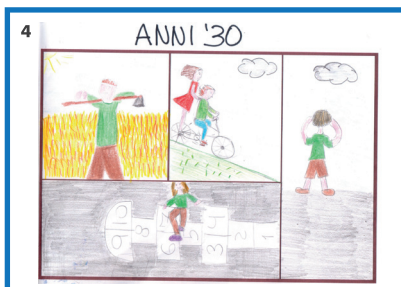
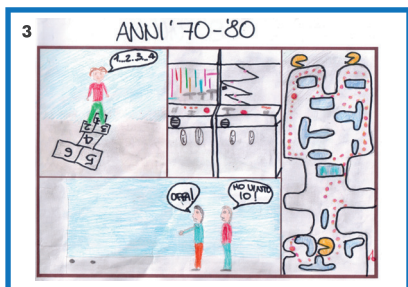
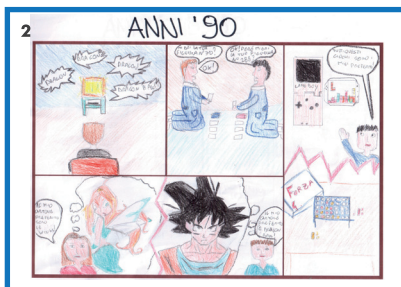
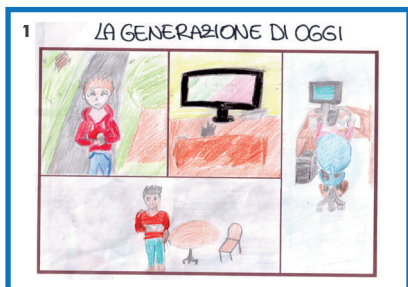
8

LE CONCLUSIONI

1. *Giocare non è un modo per fare i soldi*
2. *Convinzioni come per esempio che si
posseggono abilità speciali per vincere ecc...
sono false*
3. *Il gioco eccessivo porta gravi conseguenze*

Istituto Comprensivo Montalto Marche, Castignano, classi 3[°]A, 3[°]B

LA TECNOLOGIA



Realizzazioni a cura di: **Capiotti Silvia - Angelini Silvia - Diamanti
Francesca - Laurenzi Christian - Severi David - Cicconi Giorgia**

A DIRE BUGIE

A dire bugie c'è divertimento e soddisfazione, soprattutto quando servono a diventare celebri.

Questo è il caso di un ragazzino, Jonathan che voleva essere a tutti i costi popolare. Un giorno mentre giocava con i suoi amici nerd vide dei suoi coetanei contornati da sigarette, bottiglie e ragazze e decise che voleva diventare come loro. Fece di tutto per farsi notare da quel gruppetto di teppistelli, cominciò a vestirsi come loro e a comportarsi allo stesso modo.

Un giorno come tanti a scuola era seduto sulle scalette dell'entrata quando un ragazzo gli si avvicinò dicendo "ehy frà... in questi giorni ti abbiamo notato, sei un tipo forte...", Jonathan stupito e allo stesso tempo felice rispose "grazie!", l'altro proseguì " se ti va stasera stasera passa a casa mia do una festa e ci saranno tutti i miei amici".

Jonathan tornando a casa pensò a quale scusa inventarsi con la mamma, che sicuramente gli avrebbe negato il permesso di andare a quella festa.... Prima di entrare in casa ebbe una idea.

Istituto Comprensivo Montalto Marche, Castignano, classi 3°A, 3°B

La bugia che inventò era così realistica e sbalorditiva che quella sera uscì di casa senza destare il minimo sospetto. Per essere accettato dal gruppo fece tutto quello che gli venne proposto (fumo, alcol e anche qualche pasticcia) e quando la festa finì Jonathan era in pessime condizioni. Anche in quelle condizioni però doveva inventare una bugia da dire ai suoi genitori e improvvisamente ebbe un'idea. La bugia che inventò era talmente "reale" che la mamma non si accorse di niente.

Il giorno dopo quando rivide il suo gruppo di amici a scuola era ammirato e lodato da tutti per aver inventato quelle fantastiche bugie, tanto che anche lui rimase sorpreso della sua capacità, sapeva di essere bravo a dire bugie ma non pensava fino a questo punto. Da quel giorno tutti cominciarono a chiedergli consiglio per le bugie da raccontare, divenne talmente famoso che gli dedicarono anche un programma televisivo e così raggiunse la popolarità che aveva sempre desiderato.

Dopo un po' di tempo non riusciva più a distinguere tra bugie e realtà, così pensò che era il caso di smetterla con quel gioco. Ma anche quando diceva il vero nessuno più gli credeva e se dimostrava che era una bugia tutti si lamentavano perché non era più sbalorditiva come prima. I suoi stessi amici lo incoraggiano a continuare, lui è combattuto. L'idea di continuare ad usare quell'espedito gli piaceva, ma si sentiva confuso. Confuso a tal punto che si perdeva. Ne soffriva parecchio e allora, per consolarsi ecco che si raccontava subito una bugia. Era diventata una ossessione, non riusciva più a dire la verità, nessuno lo prendeva sul serio era diventato un buffone e oramai tutto ciò che diceva veniva preso come una bugia. Pensò di lasciare la trasmissione dedicata alle sue bugie. Mentre si dirigeva verso gli studi televisivi dall'altra parte della strada passeggiavano i suoi vecchi amici... i cosiddetti sfigati, mentre ripensava a quanto stava bene con loro, un malvivente lo aggredì alle spalle e lui cominciò a gridare in cerca di aiuto, ma i ragazzi dall'altra parte della strada pensarono come al solito che stesse mentendo e proseguirono.

Jonathan imparò a non mentire e lasciò quel gruppo che tanto gli era sembrato attraente, decise che la sua vecchia vita era molto più bella e limpida di quella che aveva inseguito per anni.

Storia realizzata da: Chiara Vagnarelli - Elisa Pasqualini - Alessia Pasqualini - Filippo Pasqualini - Federica Giacomozzi - Gianluigi Carosi - Michele Rossi - Classe 3 B ISC Castignano

I° INTERVISTA SU INTERNET E TECNODIPENDENZA

D: sai cos'è la tecnodipendenza? **R:** sì, è la dipendenza dalla tecnologia, in particolare da computer, internet, videogiochi o telefono cellulare **D:** secondo te quali fasce di età sono più coinvolte? **R:** secondo me la fascia d'età più colpita è quella fra i 10 e i 17 anni **D:** perché alcune persone passano tanto tempo online o al cellulare? **R:** per passatempo o perché la moda di ora... per rimanere al passo con la società **D:** quali potrebbero essere le conseguenze negative di un uso eccessivo o scorretto di internet? **R:** secondo me, le conseguenze di un uso eccessivo di internet sono: il sovrappeso causato dalla sedentarietà; difficoltà scolastiche dovute al poco tempo dedicato allo studio e alla scarsa comunicazione e isolamento

Istituto Comprensivo Montalto Marche, Castignano, classi 3°A, 3°B

D: quanto tempo in media trascorri on line? **R:** trascorro circa 4 ore al giorno
D: ti capita di non accorgerti di quanto tempo trascorri on line? **R:** no, non mi capita
D: rispetti l'età minima che viene consigliata per utilizzare una applicazione o un gioco?
R: no, le applicazioni che utilizzo sono adatte alla mia età **D:** leggi la normativa prima di scaricare una applicazione? **R:** no **D:** ti capita di conoscere nuove persone online?
R: si, certe volte... sui vari social **D:** ti capita di giocare online e quindi di chattare con persone che non conosci? **R:** no, per ora non mi mai capitato... **D:** usi i socialnetwork? In che modo? **R:** si, uso molto i socialnetwork... anche per conoscere persone nuove ...
D: in che modo pensi di proteggere la tua privacy on line? **R:** facendo un profilo privato
D: quante ore tieni spento il tuo cellulare? **R:** Mai! **D:** pensi che internet abbia cambiato il modo di relazionarsi? **R:** si, perché anni fa non c'era whats app o facebook e se volevamo chiarimenti sui compiti ci dovevamo incontrare di persona **D:** pensi di conoscere qualcuno che ha un problema con utilizzo di internet? **R:** si, conosco qualcuno che ha seri problemi a causa dell'uso di internet **D:** ci sono persone che si lamentano del tempo che passi on line? **R:** si... ci sono... perché sembra che tolgo del tempo a loro...
D: da cosa si potrebbe capire se una persona ha un problema di dipendenza da internet?
R: si può capire da molti fattori: non socializza, non esce con il suo gruppo di amici, rimane isolato... **D:** come si potrebbe aiutare una persona con questa malattia?
R: non esistono farmaci specifici per combattere la dipendenza da internet. Occorre cercare l'aiuto di un professionista esperto nel trattamento di questo tipo di problematiche. Questo vorrà dire sottoporsi ad un programma di trattamento che potrà essere individuale o di gruppo durante il quale si imparerà a fronteggiare il problema.
Intervista anonima fatta ad un adulto fra i 35-40 anni

Intervista realizzata da: **De Carolis Giulia - Liberi Maria Chiara - Alfonsi Erika - Gugliotti Brian - Bekiri Elisa - 3°A, ISC "San Giovanni Bosco", Castignano**

II° INTERVISTA SU INTERNET E TECNODIPENDENZA

D: sai cos'è la tecnodipendenza? **R:** per tecnodipendenza, si intendono tutti quei comportamenti di tipo compulsivo legati ad un utilizzo smodato della rete **D:** secondo te quali fasce di età sono più coinvolte? **R:** secondo me la fascia d'età più coinvolta è quella fra i 12 e i 18 anni **D:** perché alcune persone passano tanto tempo online o al cellulare?
R: perché per alcuni, perdersi nei forum online, blog e social network è un modo per sfuggire circostanze difficili nella vita e per rimanere al passo con i tempi moderni **D:** quali potrebbero essere le conseguenze negative di un uso eccessivo o scorretto di internet? **R:** si trascorre molto meno tempo con la famiglia, un progetto di lavoro può essere trascurato o ritardato, si dorme di meno, le attività che prima ci davano piacere vengono trascurate per stare davanti allo schermo del computer più a lungo. **D:** quanto tempo in media trascorri on line? **R:** trascorro on line circa 4-5 ore al giorno **D:** ti capita di non accorgerti di quanto tempo trascorri on line? **R:** si, mi capita spesso... **D:** ti capita di trascurare gli impegni per essere on line? **R:** mi capita di arrivare in ritardo...
D: rispetti l'età minima che viene consigliata per utilizzare una applicazione o un gioco?
R: no, perché non credo che non siano adatte alla mia età **D:** leggi la normativa prima di scaricare una applicazione? **R:** no, perché non ho molto tempo da perdere su queste cose

Istituto Comprensivo Montalto Marche, Castignano, classi 3°A, 3°B

D: ti capita di conoscere nuove persone online? **R:** no, non mi è mai successo fino ad ora
D: ti capita di giocare online e quindi di chattare con persone che non conosci?
R: sì, mi capita di giocare on line e ogni tanto mi arrivano richieste di amicizia, ma non rispondo mai alle persone che non conosco **D:** usi i socialnetwork? In che modo?
R: sì, uso molto i socialnetwork... per sentire i miei amici, ma anche alcune volte per lavorare o comunicazioni urgenti **D:** in che modo pensi di proteggere la tua privacy on line? **R:** penso di proteggere la mia privacy mettendo profili privati e password
D: quante ore tieni spento il tuo cellulare? **R:** solo le ore notturne quando è sotto carica
D: pensi che internet abbia cambiato il modo di relazionarsi? **R:** sì, credo che prima ci si incontrasse di più, oggi molti giovani si esprimono solo attraverso il cellulare, dove provano meno vergogna ad esempio... **D:** pensi di conoscere qualcuno che ha un problema con utilizzo di internet? **R:** sì, conosco qualcuno che vive in base alle esigenze del cellulare **D:** ci sono persone che si lamentano del tempo che passi on line?
R: sì... ci sono... **D:** da cosa si potrebbe capire se una persona ha un problema di dipendenza da internet? **R:** ci sono diversi sintomi, la necessità di trascorrere sempre più tempo on line, non ci si riesce a controllare nell'uso, continuare ad usarlo troppo nonostante le cattive conseguenze, perdita di interesse per tutte le altre attività, utilizzare internet quando si è di cattivo umore, mentire circa l'uso che se ne fa, mettere a repentaglio relazioni importanti, oppure attività scolastiche o di lavoro... **D:** secondo te a quali rischi si può andare incontro? **R:** bè, sovrappeso... difficoltà scolastiche o lavorative, poca concentrazione, la tendenza ad isolarsi, ansia, sonno disturbato, perdita di contatto con la realtà... **D:** come si potrebbe aiutare una persona con questa malattia? **R:** secondo me, la prima cosa è comprendere la causa di fondo che ha portato alla dipendenza. Capire cosa sta succedendo intorno a loro che li spinge a seppellirsi nel modo virtuale. E' necessario un supporto solido, non serve criticare... offrire il proprio aiuto per trovarli altri sbocchi allo stress, tristezza o rabbia. Stimolarli a trovare risorse alternative. Avranno bisogno di un piano strutturato per superare la loro dipendenza senza dover rinunciare completamente al web. Una volta superata, tuttavia si sentirà il cambiamento nello stile di vita quotidiano. Durante la riabilitazione ci si potrebbe sentire come se si stesse perdendo una parte importante della propria vita ma, in realtà, era prima che si perdevano le grandi cose!

Intervista anonima fatta ad una donna di 25 anni

Intervista realizzata da: **De Carolis Giulia - Liberi Maria Chiara - Alfonsi Erika - Gugliotti Brian - Bekiri Elisa - 3°A, ISC "San Giovanni Bosco", Castignano**

INTERVISTA SUL GIOCO D'AZZARDO

I: sai cos'è il gioco d'azzardo? **R:** sì **I:** hai mai giocato d'azzardo? Se sì, quali giochi?
R: sì... ho giocato, alle slot e ho fatto schedine... **I:** perché secondo te si gioca d'azzardo?
R: perché se vinci molto denaro puoi concederti dei lussi... **I:** ci potrebbero essere delle conseguenze negative nel gioco d'azzardo? **R:** causa dipendenza, un comportamento da semplice diviene patologico... **I:** conosci qualcuno che come te gioco d'azzardo?
R: sì... è molto diffuso

Istituto Comprensivo Montalto Marche, Castignano, classi 3°A, 3°B

I: secondo te le pubblicità sul gioco d'azzardo influenzano le persone? **R:** sì moltissimo!

I: secondo te qual è la fascia di età con maggiori problemi con il gioco d'azzardo?

R: penso fra i 15-25 anni, ma anche fra i 30-60 anni **I:** secondo te perché il gioco d'azzardo è vietato ai minori? **R:** non so... mette in pericolo la loro sicurezza...

I: sai qual è la differenza fra giochi legali e illegali? **R:** no! **I:** in che modo il gioco d'azzardo diventa pericoloso e non è più un gioco? **R:** quando crea dei danni economici, alla salute sia mentale che fisica...

I: cosa vuole dire avere un problema con il gioco d'azzardo? **R:** vuol dire perdere soldi, avere problemi in famiglia... e danni mentali e fisici...

I: come si potrebbe aiutare una persona che ha questa malattia? **R:** credo attraverso centri di recupero!

Intervista anonima fatta ad un ragazzo di 15 anni

Intervista realizzata da: **Elisa Tomassini - Asia Tanzi - Christian Vittori - Greta Siliquini - Michael Cicconi - Alessandro Villa - Srymon Menryk**
Classe 3 B dell' ISC di Castignano

PINOCCHIO

Un giorno il papà diede a Pinocchio tre monete e gli chiese di farne buon uso. Pinocchio, pensa che ti ripensa, decise di piantare nel terreno le sue tre monete sperando di vederle moltiplicate. Fece una buca e ce le gettò dentro, senza sapere di essere osservato dalla volpe.

Qualche giorno dopo, Pinocchio torna a cercare i frutti, ma nel frattempo era passata la volpe che aveva messo una moneta in più nella buca del burattino. Pinocchio non poteva crederci e pensa che sia proprio quello un buon modo per far crescere le sue monete, quindi lascia nella buca le 4 monete e ne aggiunge una quinta. Durante la notte, la volpe passa e questa volta ritira tutte le monete. Pinocchio non poteva crederci quando tornò a vedere la sua buca, ma non si arrese e pensò che il modo di recuperare le sue monete fosse quello di piantarne altre 6 e continuare a sperare. Sempre durante la notte, la volpe, astuta e furba, aggiunge altre due monete alle 6 piantate, era sicura che il burattino sarebbe di nuovo caduto nella trappola. Difatti, la mattina seguente Pinocchio andò a controllare e fu molto contento quando scoprì che la sua somma di denaro era aumentata, era molto molto soddisfatto. Quello era un modo semplice e veloce di fare soldi! E lasciò lì le monete con la speranza di farle raddoppiare. La volpe tornò a vedere il bottino, pensò che se avesse aspettato qualche giorno, Pinocchio ne avrebbe messe di più, decise quindi di attendere. Il burattino, come previsto, piantò altre 10 monete, essendo ormai sicuro della loro crescita. Durante la notte, la volpe ne aggiunse altre 5. I genitori di Pinocchio lo vedevano sempre più contento, iniziarono a domandarsi come spendeva la sua paghetta quindi decisero di chiederglielo. Pinocchio rispose con una bugia, ma ovviamente gli si allungò il naso. Non aveva via di scampo, doveva dire la verità. Comunque nel raccontarlo, rassicurò i suoi genitori del fatto che tutto stava funzionando come previsto e che stava guadagnando molti soldi! Faceva sembrare tutto "rose e fiori" e non si rendeva in che guaio si era ficcato.

Istituto Comprensivo Montalto Marche, Castignano, classi 3[°]A, 3[°]B

La volpe decide di ritirare tutto il bottino, era arrivato il momento giusto! Dopo aver preso tutti i soldi scomparve. Pinocchio come ogni giorno andò a controllare le sue monete... ma non trovò più nulla... e nemmeno il giorno dopo e nemmeno quello successivo. Scopri che era stato ingannato e si era ingannato. Non riusciva a capire come fosse potuto succedere, passarono i giorni e si sentiva sempre peggio. Decise così di chiedere aiuto, raccontò tutto ai genitori... il suo piano non era riuscito. I genitori capirono il problema e lo mandarono in terapia.

Dopo alcuni mesi, Pinocchio riuscì ad allontanarsi da quella malattia che chiamarono: **Gioco d'azzardo.**

Realizzato da: Alfonsi Asia - De Angelis Giada - Traini Giada - Fioravanti Federico - Alfonsi Mattia - 3[°]A, ISC San Giovanni Bosco, Castignano

RIFLESSIONI ISC CASTIGNANO

Il lavoro di gruppo non mi è sembrato molto difficile, anzi mi sono divertita a scoprire come passavano il tempo, i miei nonni o i miei genitori. Per quanto riguarda gli incontri con le psicologhe li ho trovati interessanti e coinvolgenti. **Francesca Diamanti, 3[°]A, Castignano.**

Questo progetto è stato molto interessante, abbiamo approfondito tutte le dipendenze. Mi è piaciuto molto proprio perché è stato istruttivo e anche perché abbiamo parlato delle dipendenze "attuali" come cellulari e internet. **De Angelis Giada, 3[°]A, Castignano.** Nel lavoro di gruppo abbiamo collaborato facilmente, tutti i membri del gruppo si sono impegnati. L'unico problema è stato trovare il giorno. **David Silveri 3[°]A, Castignano.**

Il Bim Tronto ha parlato delle varie dipendenze che potrebbero coinvolgere i ragazzi di oggi, come la droga, il gioco d'azzardo, internet e tecnologia. Mi sono reso conto di come le persone giovani oggi potrebbero incappare in questi problemi, le persone di una volta non avevano tutte queste possibilità e giocavano fuori con i propri amici.

Brian Gugliotti, 3[°]A, Castignano.

Nel lavoro di gruppo ci siamo divisi i compiti. Questo lavoro mi ha fatto capire che bisognerebbe dosare il tempo che si passa su internet e stare lontani da droghe e gioco d'azzardo. Per farlo capire a tutti questo è un progetto che si dovrebbe fare in tutte le scuole medie e superiori. **Giulia De Carolis, 3[°]A, Castignano.**

È stata una esperienza interessante. **Giada Traini, 3[°]A, Castignano.**

È stata un'esperienza molto formativa. Ci siamo divertiti nel realizzare i lavori di gruppo. Abbiamo avuto un po' di difficoltà per incontrarci tutti insieme però alla fine collaborando tutti ce l'abbiamo fatta. **Liberi Maria Chiara, 3[°]A, Castignano.**

Questo progetto è stato molto interessante e utile, ho scoperto cose nuove sui giochi d'azzardo e su internet. **Erika Alfonsi, 3[°]A, Castignano.**

Ci sono giochi che a noi sembrano normali, ma invece senza accorgercene ne diventiamo schiavi come se ne vuoi sempre di più... e diventa una dipendenza. Grazie a persone che cercano di aiutare chi ha questo problema spero che lentamente diminuisca.

Erika Bekiri, 3[°]A, Castignano.

È stata una esperienza molto istruttiva, soprattutto lavorare insieme. **Giorgia Cicconi, 3[°]A, Castignano.**

Istituto Comprensivo Montalto Marche, Castignano, classi 3°A, 3°B

Io penso che questi incontri sono serviti molto per farci capire l'importanza di non entrare in queste problematiche, ci hanno aiutato a capire come possono sentirsi le persone che hanno una dipendenza. E' stato bello parlare tutti insieme e discutere di questi argomenti. **Alice Angelini, 3°A, Castignano.**

Credo che questi incontri siano stati molti istruttivi. Forse avrei fatto più incontri sul tema della tecnologia visto che oggi è il nostro mondo. Con il gruppo con cui ho lavorato mi sono trovata bene e in generale questi incontri sono serviti ad informarci su "mali" che potremmo incontrare in futuro. **Alfonsi Asia, 3°A, Castignano.**

Mi aspettavo un po' più di impegno nella realizzazione del lavoro di gruppo per farlo ancora meglio. **Alessandro Villa, 3°B, Castignano.**

Mi è piaciuto lavorare in gruppo perché non abbiamo avuto problemi per riunirci. Questo progetto è stato particolarmente interessante per le tematiche affrontate. **Mattia Alfonsi, 3°A, Castignano.** Non ho trovato nessuna difficoltà nel disegnare. C'è stata un po' di disorganizzazione per la consegna del lavoro e per l'incontro ma alla fine è venuto un bel lavoro. E' stato molto divertente. **Silvia Capriotti, 3°A, Castignano.**

Questo progetto mi ha aiutato molto a capire che ogni scelta ha la sua conseguenza. Non pensavo che inventare la storia fosse così facile. Abbiamo fatto pochi incontri. **Giacomozzi Federica, 3°B, Castignano.**

Questo progetto mi è servito molto a capire le conseguenze di alcune azioni. Forse noi giovani non pensiamo a cosa facciamo. Questo progetto ci aiuta a riflettere, molti argomenti mi hanno interessato, mi sarebbe piaciuto aver più ore e approfondire.

Elisa Tomassini, 3°B, Castignano. Sono rimasto molto colpito da questi incontri, ho scoperto molte cose che non sapevo. Per quanto riguarda l'alcol e la droga già sapevo parecchie cose. Invece sono rimasto particolarmente stupito dalla lezione su internet perché tante cose non le sapevo. A dire la verità tante cose avrei preferito non saperle perché ci sono rimasto male. **Christian Vittori, 3°B, Castignano.** Questo progetto mi è piaciuto molto, ho scoperto tante cose che non sapevo e ora sto più attenta a quello che faccio soprattutto in internet. Sono più consapevole di cose che prima sottovalutavo.

Chiara Vagnarelli, 3°B, Castignano. Avrei preferito fare più incontri. **Michele Rossi, 3°B, Castignano.** E' stato molto utile e mi sono incuriosito soprattutto sulle dipendenze da internet e mi ha anche dato spunto per l'esame. **Federico Fioravanti, 3°A, Castignano.**

E' stato facile lavorare insieme a questo progetto, è stato divertente ed educativo.

Christian Laurenzi, 3°A, Castignano. Mi ha colpito molto l'argomento "internet" specialmente quando abbiamo parlato di whats App. Questa esperienza è stata molto educativa e mi piacerebbe poter partecipare. **Greta Siliquini, 3°B Castignano.** Da questo progetto ho conosciuto in modo ancora più approfondito la realtà di alcol, fumo o droghe e internet. Queste sono realtà che mi circondano quotidianamente ed è stato molto importante per me conoscerle ed approfondirle. Da oggi sono più attenta al web e a ciò che posto. Inoltre mi sono divertita molto a fare il lavoro di gruppo! **Elisa Pasqualini, 3°B, Castignano.** Questa esperienza è stata molto istruttiva perché ci ha insegnato i pericoli che possiamo incontrare soprattutto in questa fase di vita che è l'adolescenza.

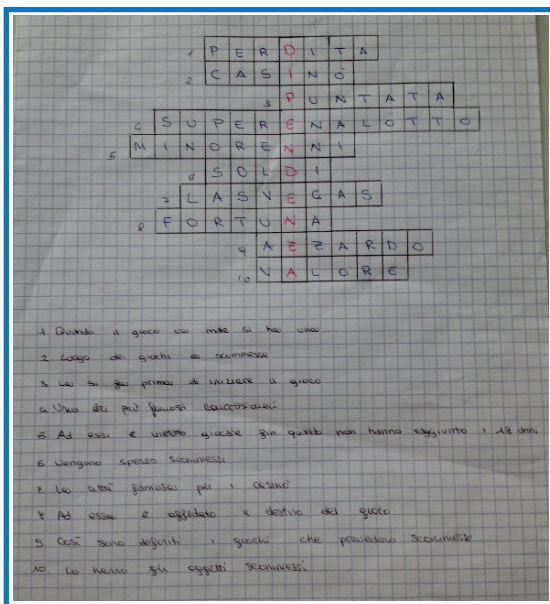
Asia Tanzi, 3°B, Castignano. Secondo me abbiamo lavorato tutti e mi è piaciuto fare questi incontri, mi hanno fatto riflettere. **Michael Cicconi, 3°B, Castignano.**

Io avrei migliorato il testo che abbiamo fatto insieme. **Gianluigi Carosi, 3°B, Castignano.**

Questo progetto, secondo me, mi ha fatto rendere conto dell'importanza di questi delicati argomenti. Personalmente le lezioni sul gioco d'azzardo ed internet mi sono servite come aiuto, magari la prossima volta ci penserò due volte prima di fare qualcosa. **Filippo Pasqualini, 3°B, Castignano.** Questa esperienza è stata molto interessante perché mi ha fatto conoscere molte cose che prima non sapevo, ad esempio i rischi del gioco d'azzardo. **Alessia Pasqualini, 3°B, Castignano.**

Istituto Comprensivo Force Santa Vittoria, Force, classe 3° A

GIOCO D'AZZARDO



Realizzazioni a cura di: **Federica Gaspari - Elena Grassi - Danilo Canali - Davide Ubaldi - Davide Massari**

INTERVISTA I

- 1) Sai che cos'è la tecnodipendenza? La tecnodipendenza è la dipendenza da tutte le nuove tecnologie come smartphone, computer, videogame...
- 2) Secondo te quali sono le fasce d'età più coinvolte? Secondo me i più coinvolti sono gli adolescenti, quindi dai 12 a 17 anni
- 3) Perché le persone passano tanto tempo online o al cellulare? Perché non hanno nulla da fare e per non annoiarsi passano tanto tempo online
- 4) Quali potrebbero essere le conseguenze negative di un uso eccessivo o scorretto di internet? Utilizzando male o eccessivamente internet si potrebbe arrivare a conoscere persone che non abbiamo mai visto prima e che possono farci del male
- 5) Quanto tempo in media trascorri online? Passo molto tempo online, quasi 12 ore
- 6) Ti capita di non accorgerti di quanto tempo trascorre quando sei online? Molto spesso mi capita di non accorgermi del tempo che trascorre
- 7) Ti capita di trascurare degli impegni per essere online? Sì, ad esempio rinuncio a una partita di pallone con gli amici per poter stare più tempo online

Istituto Comprensivo Force Santa Vittoria, Force, classe 3° A

- 8) Rispetti l'età minima che viene consigliata per utilizzare un'applicazione o un gioco? Se sì, perché? Se no, perché? No, perché se so di che gioco si tratta e lo sanno anche i miei genitori, così non vedo il motivo per cui non dovrei acquistarlo pur non raggiungendo l'età minima
- 9) Leggi la normativa prima di scaricare una applicazione? No, ci sono scritte troppe cose e a volte il linguaggio usato non è neanche facilmente comprensibile per un ragazzino della mia età
- 10) Ti capita di conoscere nuove persone online? Sì, mentre gioco online mi capita di conoscere nuove persone, quasi sempre italiane
- 11) Usi i social network? In che modo? Non uso molto i social network. Quello che utilizzo di più è YouTube dove ho anche un mio canale e carico i miei video
- 12) In che modo pensi di proteggere la tua privacy online? Non proteggo come dovrei la mia privacy online, infatti ho un profilo aperto a tutti
- 13) Quante ore tieni spento il cellulare durante il giorno? Non mi capita mai di spegnere il cellulare, a meno che non sia scarico
- 14) Pensi che internet abbia cambiato il modo di relazionarsi? Perché? Sì, perché prima le persone per potersi conoscere o incontrare dovevano farlo comunque di persona, ora posso stare comodamente sul divano di casa, ma in questo modo non si è mai certi di chi ci sia dall'altra parte dello schermo
- 15) Pensi di conoscere qualcuno che abbia problemi con l'utilizzo di internet? Alcuni miei amici sono un po' come me e trascorriamo molto tempo online, forse ultimamente ci stiamo facendo troppo prendere la mano con i videogame e le applicazioni del nostro smartphone
- 16) Ci sono persone intorno a te che si lamentano del tempo che trascorri online? No, nessuno mi dice mai nulla a casa
- 17) Da cosa si potrebbe capire se una persona soffre di dipendenza da internet? Quando ad esempio una persona non riesce a stare neanche nelle ore scolastiche senza telefono o senza accesso a internet, forse si potrebbe iniziare a capire che una persona soffre di questo tipo di dipendenza
- 18) Come si potrebbe aiutare una persona che ha questa malattia? Secondo me per aiutare una persona che ha questa malattia, bisognerebbe privarla dei diversi strumenti tecnologici

INTERVISTA II

- 1) Sai che cos'è la tecnodipendenza? La tecnodipendenza è la dipendenza dagli smartphone, dal computer e tutti gli altri strumenti simili
- 2) Secondo te quali sono le fasce d'età più coinvolte? Le fasce più coinvolte sono quelle dai 14/15 anni in su
- 3) Perché le persone passano tanto tempo online o al cellulare? Non hanno nulla di meglio da fare evidentemente e decidono di trascorrere il tempo sui social o giocando
- 4) Quali potrebbero essere le conseguenze negative di un uso eccessivo o scorretto di internet? Siccome può diventare una dipendenza può portare ad essere nervosi quando non abbiamo la possibilità di connetterci o, appunto, non riuscire a stare senza
- 5) Quanto tempo in media trascorri online? Quasi 6/7 ore al giorno
- 6) Ti capita di non accorgerti di quanto tempo trascorre quando sei online? Sì, mentre gioco o sono sui social sono convinta che sia passato poco tempo e invece mi accorgo che ho trascorso quasi tutto il pomeriggio senza fare nulla

Istituto Comprensivo Force Santa Vittoria, Force, classe 3° A

- 7) Ti capita di trascurare degli impegni per essere online? Sì, ad esempio non esco con le mie amiche perché tanto so che ci sentiremo su WhatsApp, e molto spesso incantandomi con il mio smartphone dimentico di fare i compiti e mi ritrovo la sera con molte cose da fare
- 8) Rispetti l'età minima che viene consigliata per utilizzare un'applicazione o un gioco? Se sì, perché? Se no, perché? No, perché sinceramente non mi interessa l'età minima se anche non raggiungendola faccio un uso corretto del gioco
- 9) Leggi la normativa prima di scaricare una applicazione? Assolutamente no, è troppo lunga e ricca di termini difficili per me a volte
- 10) Ti capita di conoscere nuove persone online? No, preferisco conoscere nuova gente di persona e non dietro ad uno schermo, infondo non sai mai chi c'è dall'altra parte
- 11) Usi i social network? In che modo? Uso Instagram, Snapchat e ogni tanto pubblico foto per condividere momenti con le persone che conosco
- 12) In che modo pensi di proteggere la tua privacy online? Penso di proteggere la mia privacy, con il profilo privato. In questo modo, le persone possono diventare miei follower ed avere accesso alle mie informazioni solo con il mio permesso
- 13) Quante ore tieni spento il cellulare durante il giorno? Mai, a meno che non sia scarico e non si spenga da solo
- 14) Pensi che internet abbia cambiato il modo di relazionarsi? Perché? Secondo me sì, perché le persone oggi preferiscono chattare tra loro piuttosto che incontrarsi
- 15) Pensi di conoscere qualcuno che abbia problemi con l'utilizzo di internet? No, non credo di conoscere persone che abbiano questo tipo di problemi, a meno che non sappiano nascondermelo bene
- 16) Ci sono persone intorno a te che si lamentano del tempo che trascorri online? Sì. Mia madre ogni volta che mi vede con il telefono inizia a sgridarmi perché secondo lei io sono già dipendente da internet
- 17) Da cosa si potrebbe capire se una persona soffre di dipendenza da internet? Quando parla sempre di ciò che le accade sui social, di come vada avanti nei livelli di alcuni giochi o quando non partecipa più ad attività forse si potrebbe iniziare a intuire che questa persona soffre di questa dipendenza che secondo me è molto diffusa tra i miei coetanei ora come ora
- 18) Come si potrebbe aiutare una persona che ha questa malattia? Si potrebbe provare a toglierle tutti gli strumenti che possono causare questa dipendenza

INTERVISTA III

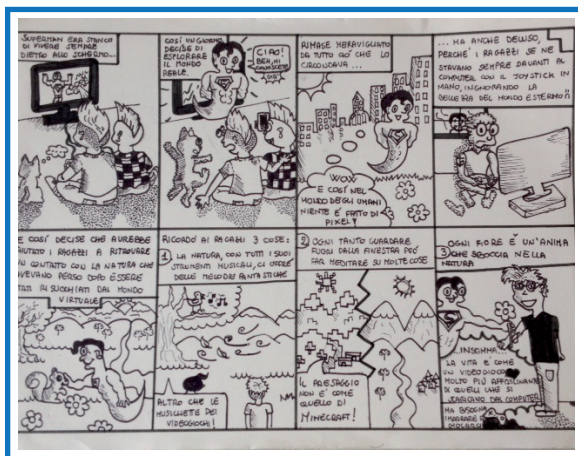
- 1) Sai che cos'è la tecnodipendenza? La tecnodipendenza è quando una persona non riesce a staccarsi dal computer, dal telefono, dai videogame
- 2) Secondo te quali sono le fasce d'età più coinvolte? Secondo me, anche i bambini a partire dai 6 anni iniziano ad essere affascinati da tutte queste tecnologie avanzate. Quelli coinvolti maggiormente ovviamente sono gli adolescenti intorno ai 14/16 anni, ma è anche vero che ci sono anche persone sui 30 e i 40 anni che a volte soffrono di questa dipendenza
- 3) Perché le persone passano tanto tempo online o al cellulare? Le persone passano tanto tempo online perché ormai è quello che fanno quasi tutti e pensano che non ci sia nient'altro di bello fare
- 4) Quali potrebbero essere le conseguenze negative di un uso eccessivo o scorretto di internet? Le persone che usano eccessivamente internet diventano nervose quando finiscono i giga di internet, quando la connessione Wi Fi non funziona, cioè tutti questi nuovi mezzi tecnologici arrivano ad influenzare addirittura l'umore delle persone

Istituto Comprensivo Force Santa Vittoria, Force, classe 3° A

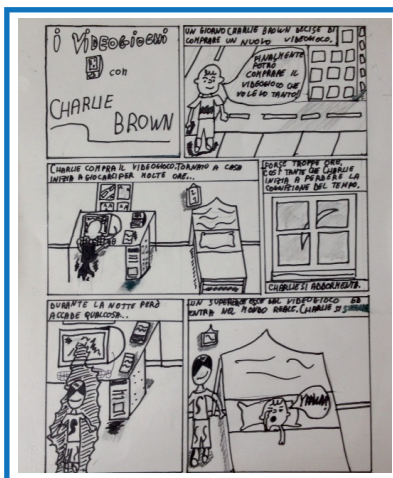
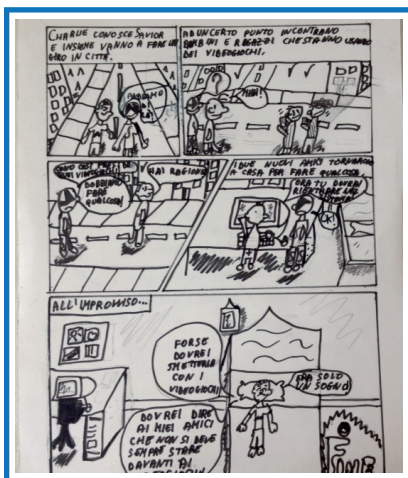
- 5) Quanto tempo in media trascorri online? All'incirca 2 ore al giorno, perché preferisco dare una mano alla mia famiglia in campagna e preferisco nettamente stare all'aria aperta che davanti ad uno schermo
- 6) Ti capita di non accorgerti di quanto tempo trascorre quando sei online? No, di solito controllo spesso l'orario per evitare di trascorrere troppo tempo online
- 7) Ti capita di trascurare degli impegni per essere online? No, assolutamente
- 8) Rispetti l'età minima che viene consigliata per utilizzare un'applicazione o un gioco? Se sì, perché? Se no, perché? No, perché se il gioco mi piace e i miei genitori sanno di che cosa si tratta non ci sono problemi per acquistarlo
- 9) Leggi la normativa prima di scaricare una applicazione? Dipende dal tipo di applicazione. Se non so bene di che cosa si tratta mi informo da chi già la usa e leggo cercando di capire il più possibile
- 10) Ti capita di conoscere nuove persone online? Sì, su Facebook di solito mi capita di conoscere nuove persone
- 11) Usi i social network? In che modo? Uso i social network, ma non pubblico mai nulla di me. Infatti li utilizzo per informarmi su qualcosa che accade o per vedere cosa condividono i miei amici
- 12) In che modo pensi di proteggere la tua privacy online? I miei profili sono privati, quindi valuto sempre a chi accettare le richieste di amicizia o per seguirmi
- 13) Quante ore tieni spento il cellulare durante il giorno? Lo tengo spento tutta la notte e quando è scarico
- 14) Pensi che internet abbia cambiato il modo di relazionarsi? Perché? Sì. È triste dirlo, ma le persone oggi sono molto fissate: per il numero dei "Mi piace" e dicono che serva per conoscere e mantenersi in contatto con molte persone, ma secondo me non si possono valutare solo questi pochi aspetti positivi
- 15) Pensi di conoscere qualcuno che abbia problemi con l'utilizzo di internet? C'è una mia amica, che quando stiamo insieme, si isola sempre perché non può stare neanche 5 minuti senza cellulare. Io scherzando le dico che esagera e spero che presto se ne renda conto da sola che sta perdendo i suoi amici
- 16) Ci sono persone intorno a te che si lamentano del tempo che trascorri online? No, i miei genitori sono contenti del fatto che non faccio un uso eccessivo
- 17) Da cosa si potrebbe capire se una persona soffre di dipendenza da internet? Quando inizia ad essere depresso perché non ha una vita sociale e che ha perso tutti i contatti con la vita reale è chiaro che una persona soffre di questa dipendenza
- 18) Come si potrebbe aiutare una persona che ha questa malattia? Sembrerò cattivo, ma le distruggerei cellulare, computer e quant'altro!

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3^o A

FUMETTI



Fumetto 1°realizzato da: **Alessia Marsili - 3^oA ISC Luciani**



Fumetto 2°realizzato da: **Kevin Forlini - 3^oA ISC Luciani**

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3° A

DIPENDENZA DA GIOCO ONLINE

“...Luca negli ultimi tempi ha collezionato solo fallimenti e il suo mondo era diventato solo internet e il gioco online.”

Luca era un ragazzo poco seguito dalla famiglia, uno di quelli che poteva stare tutti i giorni a davanti i giochi elettronici, così come poteva rimanere tutto il giorno fuori a giocare con gli amici. Trascorreva le giornate così, come gli veniva. Preferiva stare fuori con gli amici affrontando sfide di qualsiasi genere, faceva tutto ciò che gli veniva in mente. A scuola, come si può immaginare, non era proprio un'eccezione ... Frequentava la terza media e, nonostante fosse già stato bocciato una volta in seconda, non aveva intenzione di migliorare proprio quell'anno. I genitori erano assenti, sia psicologicamente sia fisicamente. C'erano e non c'erano. Luca era un ragazzo che, come il fratello maggiore, era cresciuto in strada. Trovava sfogo nelle competizioni, che, però, non gli davano molte soddisfazioni, a causa del suo essere imbranato che cercava di nascondere. Purtroppo per lui non ci riusciva, e si susseguivano sconfitte e delusioni che, una dopo l'altra, trafiggevano il suo cuore e lo portavano ad allontanarsi da ciò che amava di più: le sfide. Subì così col tempo un grande cambiamento che lo trasformò da un ragazzo di strada abituato a parlare faccia a faccia con le persone, a giocare, ad interagire, ad un asettico "game player". Luca non vedeva altro che il suo schermo, ma, in un certo senso non abbandonò la sua passione di stare insieme ad altre persone e agli amici. Il problema è che lo fece nel modo più sbagliato: giocando con loro online. Nel gioco online trovava ciò che non trovava più in strada ... il piacere della vittoria. Era un'emozione che non aveva mai provato, e che gli riempiva il cuore. Non riusciva a contenerla. Non riusciva più a staccarsi dal suo schermo, giocava 4 o 5 ore al giorno, tutti i giorni. Attraverso il gioco e le sue vittorie riusciva a colmare nel suo cuore il vuoto creato dall'assenza dei suoi genitori. Fu così che Luca si chiuse in se stesso e iniziò la sua nuova vita virtuale...

Realizzato da: **Gregorio Acciaccafferri - 3°A ISC Luciani**

IN QUESTO GRANDE MONDO DA CUI SONO DIPENDENTE

Io ho sempre avuto la competizione nel sangue, fin da piccolo. Ho sempre giocato con tutto e su tutto. Se qualcuno mi proponeva un gioco io la consideravo una sfida e accettavo immediatamente. Qualunque gioco fosse, anche se non sapevo giocare, imparavo presto, anzi prestissimo. Ero veramente bravo. Un giorno sono entrato in un bar, uno dei tanti della piazza sotto casa, per prendere un cappuccino decaffeinato a mia madre, e mi sono accorto che, da una porta chiusa a chiave di fianco al bancone, di cui prima d'ora non mi ero mai accorto, proveniva degli strani rumori: musicchette allegre e trascinanti mischiate alle grasse risate ubriache di uomini. Pian piano che mi avvicinavo, i suoni si trasformavano da sfumati e ovattati a più definiti e inquietanti. Poi ho aperto la porta, cosa che non avrei dovuto fare poiché dalla maniglia penzolava un cigolante cartellino di legno con scritto "riservato al personale", e da lì ho capito tutto. La stanza era piena di uomini, più ragazzi che adulti, che sprecavano il loro tempo a giocare a quei dispositivi che io da piccolo chiamavo "macchine sputa gettoni". Proprio mentre mi stavo ipnotizzando al vedere quella scena, il proprietario del bar mi ha richiamato ed io, imbarazzato, me ne sono andato.

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3° A

Il giorno dopo, fingendo di dover uscire con degli amici, mi sono recato di nuovo in quel bar e sono entrato in quella stanza. Data la mia statura da ventenne, le persone nella sala non avrebbero sospettato nulla, e poi a loro non sarebbe importato niente. Ho tirato fuori un pugno di monete dalla tasca dei pantaloni, diventata bitorzoluta perché colma di spicci, e le ho inserite in una delle slot machine rimasta libera. A quel punto le mie mani hanno iniziato a spingere tasti a caso e sullo schermo della macchinetta scorrevano delle immagini di lupi, galline ed anche altri animali che però non sono riuscito a distinguere dato che le loro figure dai colori brillanti e sgargianti andavano e venivano ad una tale velocità, che ero arrivato a pensare di aver rotto il dispositivo. Devo ammettere che certe volte mi ha messo anche paura quell'aggeggio che abbaia suoni a dir poco inquietanti. Ho trascorso tutto il pomeriggio davanti a quel maledetto schermo, al punto che i miei occhi riuscivano a vedere solo delle chiazze colorate e informi, così, ho deciso di andarmene. Anche se ero rimasto stordito da quell'esperienza, il giorno successivo ci sono ritornato, e quello dopo, e quello dopo ancora. Ed è proprio in quell'ambiente pericoloso che ho conosciuto i casinò online. La gente, lì dentro, non parlava di altro, e infine, una sera ho acceso il computer, ho digitato "casinò online 18+", poi ho cliccato sul primo sito che mi è capitato a tiro. Circa due anni fa mi sono appassionato a questi giochi virtuali, e da quando ho iniziato, non ho saputo più farne a meno. Pensavo che avrei riscosso successo online, ed invece mi sbagliavo. Lo schermo del mio computer era costantemente acceso, ed anche le mie dita spingevano incessantemente i tasti, ogni giorno, a tutte le ore. Ricordo che appena accendevo la mia "arma da gioco", provavo una sfrenata voglia di vincere, e sprofondavo in quello che io definivo "il mio mondo".

Non riuscivo più a fare distinzioni fra notte e giorno, perché i miei occhi erano perennemente incollati allo schermo e ormai il computer era diventato il mio migliore amico. Durante la mattina, ma anche nel pomeriggio, mi chiudevo a chiave nella mia stanza, pur di non deconcentrarmi dalle partite nei casinò online. Spesso saltavo le lezioni scolastiche per questo, e facevo in modo che mia madre non venisse a saperne niente. La sera lasciavo le mie ciabatte accanto al letto, mi sedevo sul materasso, mi rifugiavo sotto le fredde coperte imbottite e abbassavo lentamente le palpebre, sperando alla fine di addormentarmi. Ma era a quel punto che la mia mente pensava a ciò che sarebbe potuto accadere la notte nel mondo virtuale, e a quello che probabilmente avrei perso se fossi rimasto nel letto con le mani in mano. Così finivo sempre per accomodarmi sulla poltrona di pelle nera della scrivania e ad indossare le cuffie, che mi avrebbero fatto uscire dalla vita reale ed entrare in quell' immenso mondo in cui l'unico obiettivo da raggiungere era quello di vincere le partite, barando o no. Mia madre si preoccupava dei miei comportamenti scontrosi e, quando lo è venuto a sapere, non mi ha permesso più di giocare, così mi rimanevano solo le poche ore della notte. Otto ore per rischiare, otto ore per scommettere, otto ore per guadagnare punti, otto ore per vincere, otto ore per perdere, otto ore per provare il brivido della sfida. Tante partite perse, poche vinte. Ogni volta che qualcuno riusciva ad accaparrare più punti di me, ero preso da una crisi di nervosismo, e tutta la tensione finivo poi per scaricarla colpendo più volte, con mano a pugno chiuso, la tastiera del computer, e spesso saltava via anche qualche tasto.

Collezionavo solo fallimenti, spesso venivo imbrogliato dalla gente che nemmeno conoscevo, e che, con i propri falsi profili online, riusciva sempre a farla franca.

Giocando, ho rovinato la mia reputazione di ragazzo affidabile che ero, e solo ora mi accorgo del "gran casinò" che ho combinato. Quelle poche volte che mettevo piede fuori di casa, finivo sempre per essere circondato da pochi di buono che mi offrivano droga o pasticche in cambio di un bel mucchio di soldi, e devo ammettere che, delle volte, l'ho anche acquistata per poi assumerla quando scommettevo, e in questo modo ero certo che non mi sarei tirato indietro durante le partite online.

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3° A

Nessuno ormai mi rivolge più la parola e tutti gli amici che avevo si sono allontanati da me pur di non essere inghiottiti in questo grande mondo da cui sono dipendente.

Realizzato da: **Marsili Alessia - 3°A, ISC LUCIANI**

IL PAESE DI TESTAALLINGIÙ

C'era una volta, in un paese lontano lontano, una piccola cittadina chiamata Testaallingiù.

A quei tempi era uno dei pochi paesi a non essere governato da nessun re, regina o principe.

In realtà non avevano bisogno di nessuno perchè non erano più un vero popolo, ma tante persone che da sole vivevano a Testaallingiù. Non c'erano più famiglie... fratelli... nessuno che si salutava o si abbracciava, non c'era più il pranzo domenicale e tanto meno le feste di Natale.

Il vecchio re decise di andarsene da solo e di abbandonare il suo trono, ma prima di abbandonare tutto scrisse:

“Questa terra non ha più bisogno di me... non ha bisogno di qualcuno che gli insegni a vivere rispettandosi... loro non vivono più insieme... non si guardano più... non si salutano più, nemmeno al mercato... loro guardano solo allingiù.”

Da qui nacque il loro nome “Testaallingiù”.

Nel paese di Testaallingiù non esistevano più luoghi di ritrovo come parchi o piazze, che erano ormai diventati le fondamenta di nuove case.

Ogni abitante del paese rimaneva per tutto il giorno in casa, usciva solo per andare al mercato, dove il silenzio era implacabile.

Nessuno vedeva il sole da anni... nessuno aveva mai alzato gli occhi al cielo per vedere l'immensità di quella distesa azzurra... nessuno aveva mai tolto gli occhi da terra... ormai la vita era triste e monotona. Molte persone esasperate da quello stile di vita fuggivano, ma la loro estraneazione dal mondo li spingeva a tornare.

Il loro modo di vivere li aveva costretti a subire invasioni ed assedi da popoli vicini, e ciò scatenò diverse guerre. La guerra più ardua mai combattuta fu quella contro il popolo dei “Testaalta”

I testaalta erano il popolo più feroce di tutto il Paese e l'assedio nemico durò anni. Tutti i testallingiù si impegnarono per mandare via gli avversari... tra questi c'era anche il povero Musone. I testaallingiù lo avevano soprannominato così perchè era il più solo e malinconico del villaggio, perciò nessuno lo considerava. Spesso vagava in cerca di qualcuno con cui stare, ma ormai il morboso legame che i testaallingiù avevano nei confronti della loro dimora aveva spinto i compaesani di Musone a stare sempre chiusi in casa.

Musone doveva far colpo sui testallingiù... e quale modo migliore di combattere valorosamente una guerra? Ma il povero e malinconico ragazzo non sapeva neanche impugnare una spada e tanto meno cavalcare un cavallo... e come in un attimo il sogno di essere amato da tutti i suoi compaesani svanì misteriosamente.

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3° A

Più passavano i giorni d' assedio, più Musone diventava triste. Passava il suo tempo a scrivere, sognare e pensare a quanto sarebbe stato bello avere tanti amici, tanti ammiratori e, perchè no, diventare un giorno il re dei testaallingiù!

L' animo di Musone ardeva per la voglia di farsi notare e di vincere quella guerra...

-Non ho niente e nessuno da perdere, ma solo qualcosa da conquistare... sono pronto per la guerra e nessuno mi fermerà!-pensava tra sé e sé.

Dopo mesi arrivò il giorno tanto atteso dal ragazzo: il giorno della prima battaglia!

Musone era lì, in prima fila, davanti a tutti gli altri combattenti, digrignando i denti, lo sguardo agguerrito... era lì per la gloria e non se ne sarebbe andato senza di essa.

Iniziò a correre, passo dopo passo, con solo una misera spada al mano... il cuore batteva all' impazzata, gli uomini dopo di lui gridavano... si sentiva più carico che mai... Ma la sua furia impetuosa fu spenta facilmente: un colpo secco, freddo, duro, potente e subito dopo un dolore forte come la sua ira, tagliente come la sua spada, ma bello come il sole...

Quel colpo lo stese a terra, con il volto verso il cielo e per la prima volta vide quell' immensa distesa azzurrina... capì quello che si era perso per anni ...

-Fermi tutti! Guardate, guardate in alto amici... guardate quello che vi siete persi in tutto questo tempo, guardate la bellezza della natura e di ciò che si trova sopra di noi! Non abbiate paura, guardate tutto ciò che ci circonda con occhi diversi, alzate la testa verso ciò che avevamo dimenticato!- disse il dolorante Musone.

Tutti, compaesani e non, puntarono lo sguardo verso di lui...

-Ha ragione... perchè farsi la guerra quando stiamo tutti sotto lo stesso cielo infinito?- aggiunse il caporale dell' esercito Testaalta. Tutto il popolo accoglieva le parole di Musone...

Ogni esercito tornò al proprio villaggio... ma tra i testaallingiù c'era anche un giovane ragazzo intraprendente che aveva raggiunto il suo sogno, abbandonando ciò che lo faceva star male.

Realizzato da: **Gianmarco Zippi - 3 A I.S.C. LUCIANI**

IL PAESE DI TESTAALLINGIÙ

C'era una volta in un paese molto lontano, una cittadina chiamata TESTAALLINGIÙ.

A quei tempi era uno dei pochi paesi a non essere governato da nessun re, regina e principe.

In realtà non avevano bisogno di nessuno perché non erano più un vero popolo ... ma tante persone che da sole abitavano a TESTAALLINGIÙ. Non c'erano più famiglie, fratelli, genitori, nessuno che si salutava o abbracciava, non c'era più il pranzo domenicale o feste di Natale.

Il vecchio Re decise di andarsene da solo e di abbandonare il suo trono, ma prima scrisse:- questa terra non ha più bisogno di me, non ha bisogno di qualcuno che gli insegni a vivere rispettandosi, loro non vivono più insieme, non si guardano più, neanche al mercato ... loro guardano solo ALLINGIÙ ...

Da qui nacque il nome TESTAALLINGIÙ ...

Dopo tanti giorni però, il Re tornò per risolvere la questione, perché visitando altri paesini, vide che tutti stavano con la testa ALLINSÙ, si abbracciavano e ridevano e per questo, voleva salvare i suoi abitanti, che una volta erano sempre con la testa diritta.

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3° A

Dopo un pò di tempo, il Re notò che gli abitanti avevano per mano uno strano aggeggio, ognuno di diverso colore, che si illuminava ed emetteva strani rumori, anzi, più che rumori, suoni, dove si sentivano anche voci umane. Così egli ne prese in prestito uno, e vide che questo oggetto creava molta dipendenza a chi lo usava, e per questo lo tirò per terra per salvarsi da questa " EPIDEMIA ". Il proprietario di questo telefono, finalmente, rimise la testa ALLINSU, e così decise di aiutare il Re a salvare tutte quelle povere persone soggette a questa strana dipendenza, che il Re definì : malattia della TESTAALLINGIÙ.

Il giovane ragazzo propose al Re due opzioni:

1) " UCCIDERE" la connessione WI-FI;

2) PRENDERE I TELEFONI E ROMPERLI SCAGLIANDOLI A TERRA.

Il Re accettò la prima e così andarono sulla cima di una grande e grossa collina dal nome di " collina della rete" e con una grande ASCIA, rupperò tutti i fili.

E così la metà di loro rialzarono la testa e li ringraziarono, per poi tornare a vivere come prima. L'altra metà però, continuava ad usare il telefono anche senza connessione, e così dovettero per forza rompere tutti i cellulari presenti, anche quelli delle persone che avevano smesso di usarlo, per precauzione.

Dopo un po' di giorni, le cose tornarono come prima, il Re continuò a governare in quel paese, il giovane aiutante diventò l'assistente del Sovrano e tutti vissero per sempre felici e con la testa ALLINSU

Realizzato da: **Cicconi Martina - 3 A I.S.C. LUCIANI**

IL PAESE DI TESTAALLINGIÙ

C'era una volta, in un Paese molto lontano, una piccola cittadina chiamata Testaallingiu. A quei tempi era uno dei pochi paesi a non essere governato da nessun Re, Regina o Principe. In realtà non avevano bisogno di nessuno perché non erano più un vero popolo ... ma tante persone che da sole abitavano a testaallingiu. Non c'erano più famiglie, fratelli, genitori, nessuno che si salutava o si abbracciava, non c'erano più né il pranzo domenicale né le feste di Natale. Il vecchio Re esasperato decise di andarsene e di abbandonare il suo trono, ma prima di lasciare tutto scrisse: "Questa terra non ha più bisogno di me, non ha bisogno di qualcuno che gli insegni a vivere rispettandosi, loro non vivono più insieme, non si guardano più, non si salutano più ... neanche al mercato; loro guardano solo allingiu rivolti verso lo schermo del proprio cellulare ... da qui nacque il suo nome Testaallingiu.

Tutti gli abitanti della piccola cittadina lessero il messaggio del Re, ovviamente tramite telefono, poiché risultava essere l'unico mezzo di comunicazione possibile per quelle persone, ma, nonostante l'annuncio fosse totalmente inaspettato, gli abitanti non si fecero molti scrupoli e continuarono indifferenti a vivere la loro vita virtuale diventata ormai più che monotona. Parecchi giorni dopo però il re assalito da una profonda nostalgia decise di tornare a Testaallingiu a dare un'occhiata alla situazione e rimase colpito dal fatto che tutti gli abitanti avevano peggiorato notevolmente il loro modo di vivere, più di quanto lui stesso avrebbe mai potuto immaginare. L'ex sovrano decise quindi di postare un annuncio sui social nel quale convocava tutti gli abitanti per una grande assemblea.

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3° A

Moltissime persone il giorno dopo si presentarono, così il Re decise di annunciare il suo ritorno sul trono ma sarebbe stata una cosa temporanea che sarebbe dovuta durare sei mesi, nè un giorno più, nè un giorno meno. La grande maggioranza degli abitanti di Testaallingiu acconsenti e di conseguenza il Re poté incominciare ad attuare il suo piano precedentemente studiato nel periodo che aveva passato lontano dalla cittadina. Per prima cosa impose attraverso i social una legge molto particolare che prevedeva per tutti i cittadini l'interruzione dell'utilizzo del cellulare per un giorno alla settimana. I trasgressori sarebbero stati puniti crudelmente e torturati con il solletico fino ad arrivare al punto di non voler più toccare uno smartphone per tutta la vita. Già, a partire dal primo giorno di divieto, nel paese scese un'atmosfera particolare: le persone iniziarono a salutarsi alzando la testa dopo tantissimo tempo, i bambini ricominciarono a giocare tra di loro con i palloni e le bambole, qualcuno ne approfittò per scambiare due chiacchiere con i parenti, molti ricominciarono a leggere un libro o a suonare uno strumento musicale. Dopo poche settimane tutti coloro che pensavano di non poter vivere senza cellulare si ricredettero; il popolo entusiasta del risultato acclamò il Re che fu ben felice di rimanere sul trono. Da quel giorno per le vie di Testaallingiu si respirava un'atmosfera serena e tutti gli abitanti si guardavano a testa alta sorridenti; dopo poco tempo il Re soddisfatto del traguardo raggiunto decise di cambiare il nome a quella piccola cittadina rinominandola Testaallinsu.

Realizzato da: **Chiara Toscani - Benedetta Carazza - 3 A I.S.C. LUCIANI**

FACEBOOKINSÙ

C'era una volta in un Paese molto lontano, una piccola cittadina chiamata TESTAALLINGIÙ. A quei tempi era uno dei pochi paesi a non essere governato da nessun Re, Regina o Principi. In realtà non aveva bisogno di nessuno perché non erano più un vero popolo ... ma tante persone che da sole abitavano a TESTAALLINGIÙ. Non c'erano più tante famiglie ... fratelli ... genitori ... nessuno che si salutava o si abbracciava, non c'era più il pranzo domenicale né le feste di Natale.

Il vecchio Re decise di andarsene da solo e di abbandonare il suo trono, ma prima di abbandonare tutto scrisse ... "Questa terra non ha più bisogno di me ... non ha bisogno di qualcuno che gli insegni a vivere rispettandosi ... loro non vivono più insieme ... non si guardano più ... non si salutano più ... neanche al mercato ... loro guardano solo ALLINGIÙ ...". Da qui nacque il suo nome TESTAALLINGIÙ. Un giorno un ragazzo di diciannove anni decise di prendere il posto del Re, rivoluzionare il Paese!!!

Aveva viaggiato a lungo per studiare in luoghi dove le persone parlavano e si abbracciavano fra di loro. Allora disse: "Chi verrà beccato a NON parlare per la prima volta prenderà una multa, la seconda volta sarà torturato e la terza, udite udite, verrà processato nella piazza principale". Lui non voleva tutto questo ma ciò avrebbe migliorato i rapporti tra le persone. Questa nuova legge mise preoccupazione a tutto il popolo di TESTAALLINGIÙ. Il re diede un pò di tempo alla gente per istaurare rapporti. Dopo pochi mesi mandò alcuni suoi soldati a controllare la situazione. Questi tornarono soddisfatti dopo aver parlato con il fornaio e con la lavandaia e riferirono tutto al Re. Il Sovrano sembrava felice ma quando i due soldati andarono nelle loro camere li senti bisbigliare:

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3° A

“Abbiamo sbagliato Jack, dobbiamo dire tutto al Sire altrimenti ci darà in pasto ai leoni!”. A quel punto gli vennero dei sospetti e disse fra sé e sé: “Spedirò delle spie a controllare”. Il giorno dopo mandò in paese il suo braccio destro, di cui si fidava molto, vestendolo con degli stracci per farlo sembrare un mendicante. Quando la spia tornò a corte riferì tutto al Re: gli abitanti avevano ancora la testa bassa. Allora il Re, che aveva visto che nelle altre città avevano un cellulare touch screen di ultima generazione, decise di far comprare a tutti questi smartphone con facebook e i contatti di tutti gli abitanti. Così la leggenda narra che gli abitanti di TESTAALLINGIÙ fecero amicizia e il loro paese fu da allora chiamato:

FACEBOOKINSÙ

Realizzato da: **Samuele Sirocchi - 3°A I.S.C. LUCIANI**

IL PAESE DI TESTAALLINGIÙ

C'era una volta, in un Paese molto lontano, una piccola cittadina chiamata TESTAALLINGIÙ. A quei tempi era uno dei pochi paesi a non essere governato da nessun Re, Regina, Principi.

In realtà non avevano bisogno di nessuno perché non erano più un vero popolo... ma tante persone che da sole abitavano a TESTAALLINGIÙ. Non c'erano più famiglie, fratelli, genitori... nessuno che si salutava o si abbracciava, non c'era più il pranzo domenicale né le feste di Natale.

Il vecchio Re decise di andarsene e di abbandonare il suo trono, ma prima scrisse “Questa terra non ha più bisogno di me, non ha bisogno di qualcuno che gli insegni a vivere rispettandosi... loro non vivono più insieme, non si guardano più, non si salutano più, neanche al mercato...loro guardano solo ALLINGIÙ.”

Da qui nacque il suo nome TESTAALLINGIÙ.

Un giorno Katy stava andando al mercato per comprare della zuppa da mangiare a pranzo. Camminava lungo un viale isolato con il terreno ricoperto di ghiaia. Ad un certo punto, passando sotto un albero, il suo cappello restò impigliato nel ramo più basso. Alzò lo sguardo per riprenderlo e per la prima volta si guardò intorno. Non si era mai accorta di quanta bellezza la circondava perché era abituata a guardare sempre all'ingiù. Ai lati del lungo viale si susseguivano due file di alberi verdi e rigogliosi, colorati da fiori e frutti sparsi tra le foglie. Nel cielo splendeva il sole di mezzogiorno.

Katy rimase stupita di tanta meraviglia e decise che anche gli altri abitanti di Testaallingiù dovevano vederla.

Corse fino alla piazza principale e urlò. -Guardatevi attorno, guardatevi attorno!- ma le persone presenti la ignorarono e non alzarono il loro sguardo dalle pietre che rivestivano il pavimento della piazza.

Katy allora andò nella vecchia biblioteca della città, ormai non frequentata più da nessuno, e cercò qualche libro che parlasse della storia di Testaallingiù. In uno veniva citato il vecchio Re del paese che era in disaccordo col fatto di guardare sempre all'ingiù. Su una pagina era riportato anche il suo indirizzo. Katy decise di partire: lui di certo avrebbe saputo come aiutarla. In due giorni raggiunse la sua casa e fece conoscenza con il vecchio Re. Gli chiese come mai a Testaallingiù nessuno si guardava attorno, e lui le spiegò:

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3° A

-Vedi Katy, un tempo quel paese si chiamava Testaallinsu. Tutti erano felici, parlavano tra loro, scherzavano...

Un giorno però arrivò una strega, chiamata Internet, che lanciò un incantesimo sulla città. Io ero presente e sentii che pronunciò queste parole: "Abracadabra Internet Sinsalabin". E all'improvviso tutti guardarono all'ingiù e nessuno parlò più. Io decisi di andarmene perché il paese non aveva più bisogno di me, ma prima la strega Internet mi fermò e mi disse "solo una bambina coi capelli rossi, nata il 3 Luglio potrà spezzare l'incantesimo e dovrà venire a cercarmi" così io non ho mai perso le speranze.- Squadra Katy dalla testa ai piedi. Aveva i capelli rossi.

-Quando sei nata?- le chiese poi.

-3 Luglio- rispose Katy. Non c'era dubbio: la bambina di cui parlava la strega era lei.

-Andiamo- disse il vecchio Re e si incamminarono alla ricerca della strega.

Attraversarono due fiumi chiamati Social e Network e scalarono la montagna 3giga.

Finalmente arrivarono in una grotta scura e profonda ed entrarono,

-C'è nessuno?- urlò Katy.

-Prego, venite avanti- disse una voce acuta dal fondo della caverna.

Katy e il vecchio Re avanzarono e si ritrovarono faccia a faccia con la strega.

-Salve Internet- la salutò il vecchio Re.

La strega non lo degnò di uno sguardo e si rivolse a Katy.

-Immagino che tu sia venuta qui per spezzare l'incantesimo-

-Esatto- confermò Katy.

-Bene- la strega si avvicinò ad un computer sul un tavolo di legno - non devi far altro che indovinare la password di questo computer e l'incantesimo svanirà all'istante- Ridacchiò dopo queste parole. La strega non si aspettava minimamente che Katy indovinasse la password date le infinite possibilità di combinazioni.

Katy si avvicinò lentamente alla scrivania, chiuse gli occhi e schiacciò dieci tasti senza guardare. Ancora con gli occhi chiusi sentì un urlo della strega alle sue spalle. Spaventata si voltò spalancando gli occhi e fissò la strega che aveva assunto un'espressione che esprimeva un misto di sorpresa e terrore. Katy seguì lo sguardo della strega e finì per guardare lo schermo del computer dove lampeggiava la scritta grande e verde Password corretta.

Katy e il Re si batterono il cinque e tornarono di corsa al Paese ora tornato Testaallinsù, dove tutti li accolsero con un fragoroso applauso. Finalmente liberi da Internet gli abitanti vissero tutti felici e contenti.

Realizzato da: **Chiara Sperandio - 3°A I.S.C. LUCIANI**

"QUALUNQUE GIOCO FOSSE, ERO VERAMENTE BRAVO!"

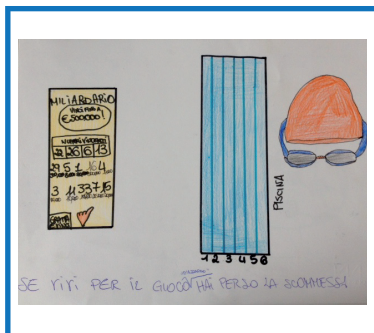
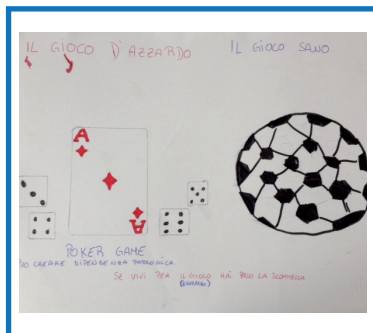
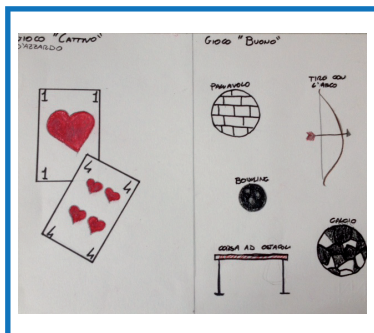
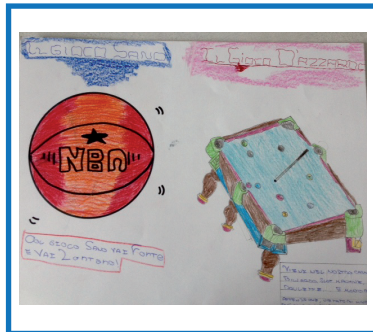
Luca era un ragazzo di 15 anni che aveva iniziato a scommettere su ogni tipo di gioco. Ultimamente dedicava il suo tempo libero solo al gioco d'azzardo. "E' una passione" sosteneva lui. Recentemente però Luca si isolava nel suo mondo apparentemente "ideale", collezionando solo fallimenti. Aveva perso amici, perso la sua vera identità, perso soldi, perso la vita che trascorreva prima di conoscere il gioco d'azzardo. Perso tutto. Ciò nonostante, continuava a scommettere tutto quello che gli rimaneva, rubando ogni tanto anche del denaro dalla borsa dei genitori o della nonna.

Istituto Comprensivo Luciani SS. Filippo e Giacomo, Ascoli Piceno, classe 3° A

Luca non aveva mai detto nulla a nessuno della sua "passione" per il gioco d'azzardo, lasciando qualche sospetto ai genitori che si chiedevano dove fosse finita quella banconota o magari quelle monete che erano nei loro portafogli. "Mi sarà caduto per strada" o "avrò usato quel denaro per comprare qualcosa" sostenevano i genitori, ma la verità era che quel denaro non sarebbe mai tornato mai più nelle loro mani perché Luca lo ha perso durante una delle tante sfide a poker. Luca ultimamente era chiuso, asociale e riservato, non parlava quasi mai, iniziava a saltare la scuola e a fumare qualche sigaretta che gli offrivano i suoi compagni di poker. Ormai il suo mondo era diventato internet e i giochi online. Luca iniziava ad essere sempre più controllato dalla polizia, e a lui dava molto fastidio. Aveva deciso di smettere di scommettere, diceva anche che lui era più forte della dipendenza che lo trascinava. Ma evidentemente non era così. Luca iniziò a rubare piccole cose pur di trovare i soldi per continuare a "giocare", perché erano proprio quelle piccole vincite che lo incitavano a tentare di nuovo una scommessa. "Una in più, una in meno, non cambia nulla" sosteneva. Iniziò a perdere vari oggetti di valore, tra cui qualche anello, qualche orecchino, qualche collana della madre e la sua bicicletta. Non sapeva più cosa fare. La sua frase "sono più forte della mia dipendenza" si stava trasformando piano piano in "la mia dipendenza mi sta trascinando". Luca decise di andare avanti con le scommesse, tentando di guadagnare qualcosa pur di ripagare tutto ciò che aveva perso. Iniziò a rubare oggetti di valore maggiore, finché un giorno non fu scoperto, e finì in carcere. Luca non resisteva più quell'angoscia che lo opprimeva, così decise di raccontare tutto ai suoi genitori, sperando che non si sarebbero arrabbiati. Quel giorno lo ricordo come se fosse ieri- dice Luca -perché i miei genitori si comportarono come non avevano mai fatto prima: si preoccuparono di me e mi aiutarono.-
Quei mesi sono stati piuttosto duri per Luca perché doveva frequentare quasi giornalmente corsi di recupero. Non sarei mai uscito da questo problema se non avessi detto nulla ai miei genitori. Ed ora sono fiero di poter dire : "Sono guarito!".

Realizzato da: **GIULIA FIORENTINI - 3°A I.S.C. LUCIANI**

FUMETTI



GLI ADOLESCENTI E IL FUMO ALCUNE INFORMAZIONI E UN'INTERVISTA...

Gli adolescenti si trovano sospesi in un mondo che fa abbandonare l'età infantile per accedere, gradualmente, in quella adulta.

Spesso per sentirsi grandi, trovano scorciatoie, come quella di consumare sostanze, la più accessibile ed utilizzata è il fumo. I ragazzi iniziano a fumare intorno ai 13 anni, le ragazze a 16. Gli adolescenti sono divorati dalla voglia di assaggiare una sigaretta ma, una volta provata, non riescono più a smettere.

I motivi per i quali i ragazzi fumano sono diversi i più comuni: per sentirsi grandi, per imitare gli amici, per sentirsi apprezzati.

La maggior parte dei fumatori ha iniziato a fumare da minorenni. Abbiamo saputo che alcuni ragazzi fumano più di un pacchetto di sigarette al giorno, una quantità eccessiva e molto grave!

Molti adulti ci hanno riferito di non aver mai visto un tabaccaio rifiutarsi di vendere sigarette a un minore o chiedere un documento per verificare l'età. Qualcuno ci ha detto che per smettere bisogna autocontrollarsi, resistendo alla tentazione di fumare o usare le sigarette elettroniche.

Sembra che la sigaretta elettronica non sia pericolosa, ma non tutti la pensano così: molte persone l'hanno utilizzata per smettere di fumare, ottenendo buoni risultati; altri sono diventati dipendenti anche dalla sigaretta elettronica, che, tra l'altro, costa molto di più della sigaretta normale.

Abbiamo capito che basta sfilare una sigaretta dal pacchetto per danneggiare la salute: il 90% dei tumori sono causati dal fumo. Molti nonni fumatori si raccomandano ai nipoti di non iniziare mai, perché una volta che inizi non smetti più!!

INTERVISTA AD UN FUMATORE

D: cosa ne pensi del fumo?

R: il fumo fa male e non si dovrebbe mai iniziare!

D: secondo te quali sono gli effetti positivi e negativi del fumo?

R: di effetti positivi non ce ne sono, di negativi ce ne sono a milioni...

D: come hai iniziato a fumare? E quando?

R: ho iniziato che avevo intorno ai 18 anni, ho provato con alcuni amici...

D: hai mai smesso? Se sì come hai fatto?

R: sì, ho provato a smettere... mi sono aiutato con una sigaretta finta. Sono riuscito a smettere ma poi ho ricominciato!

D: perché hai ricominciato?

R: perché era un periodo in cui ero nervoso a causa del lavoro...

D: consiglieresti a qualcuno di iniziare a fumare?

R: assolutamente no!

Istituto De Carolis, Monsampolo del Tronto, classe 2°C

INTERVISTA AD UN ADULTO A PROPOSITO DI SOSTANZE...

D: secondo te quali danni procurano il fumo, l'alcol e le sostanze stupefacenti?

R: i danni sono a più livelli per me... alla persona nella sua totalità e all'organismo...

D: quali fasce d'età sono più coinvolte?

R: secondo me dai 12 anni in su...

D: perché alcune persone iniziano a fumare?

R: alcune persone iniziano a fumare per curiosità, per provare e per non sentirsi inferiori... purtroppo però il fumo ha solo conseguenze negative...

D: perché le persone iniziano a bere?

R: secondo me le persone iniziano a bere per dimenticare i loro problemi... ma c'è anche chi lo fa solo per piacere e perché ha voglia, poi arrivano ad ubriacarsi perché non si regolano. Neanche il bere ha effetti positivi, ma solo negativi... quello più grave a mio avviso è il danneggiamento del sistema nervoso... soprattutto nei ragazzi...

D: perché le persone iniziano ad usare sostanze stupefacenti?

R: secondo me sono persone che infondo non apprezzano la propria vita... fare uso di sostanze stupefacenti è una delle dipendenze più devastanti a mio avviso...

D: conosci persone che hanno problemi di questo tipo?

R: sì, purtroppo...

D: quali sono le differenze tra alcol, fumo e sostanze stupefacenti?

R: non so... l'alcol e il fumo hanno una unica modalità di assunzione, invece le sostanze stupefacenti si possono assumere in forme diverse.

D: oltre che fisici, quali altri effetti hanno sulla persona?

R: danneggiano la persona a livello mentale...

D: da cosa si potrebbe capire che una persona ha un problema di dipendenza da sostanza?

R: dal fatto che non è cosciente... ha poca consapevolezza di quel che fa...

D: come si potrebbe aiutare una persona con questa malattia?

R: la si potrebbe aiutare consigliandole di andare a centri specialistici.

Istituto De Carolis, Monsampolo del Tronto, classe 2°C

ISC MONSAMPOLO DEL TRONTO, RIFLESSIONI

Il progetto Favonius si è svolto in 3 incontri informativi e poi abbiamo fatto dei laboratori. Il primo incontro è stato sulle sostanze e ci hanno fatto vedere due cortometraggi. Il video mi hanno molto colpito. Il primo era la storia di un pulcino che beve una goccia che all'inizio da una bella sensazione invece poi rende il suo corpo instabile. Nel secondo c'è una maestra che da un marshmallow ad ogni bambino e dice che se resisteranno a non mangiarlo poi gliene darà un altro per premio. Non tutti i bambini resistono... questo incontro mi è piaciuto molto ci ha fatto riflettere sul fatto che è difficile resistere alle sostanze e anche sulle conseguenze negative che portano!

Liu Wei Bin, 2C, Monsampolo del Tronto.

Molti sono gli argomenti svolti durante le ore di questo interessantissimo progetto Favonius. I temi che più mi sono piaciuti sono stati la dipendenza da sostanza e i rischi di internet. Ho capito che le sostanze possono provocare dei danni irreversibili e l'uso incontrollato di internet fa dimenticare il senso della vita reale. La vita è fuori. Quindi mi auguro di saper gestire al meglio la mia vita.

Lorenzo Cinciripini, 2C, Monsampolo del Tronto.

Quest'anno la scuola ha messo in atto molti progetti uno di questi era il progetto favonius "ragazzi e new addiction". Con loro abbiamo trattato molti argomenti: alcol, tecnologia, internet, cyberbullismo. Questi argomenti mi sono piaciuti, oltre ad essere interessanti ci hanno proprio insegnato qualcosa.

Emanuele Ciabattini, 2°C, Monsampolo del Tronto.

Circa due mesi fa, abbiamo iniziato il progetto Favonius. Questo progetto si occupa di dipendenze, sia reale che digitale. E' stato un progetto molto divertente ed interessante. Ancora prima di iniziare gli incontri, sapevo che sarebbe stato fantastico con loro! Un progetto che ci ha fatto riflettere su quanto oggi sia grave la dipendenza. Abbiamo parlato anche dei tanti problemi derivanti da internet come: il cyberbullismo, la pornografia, i social network... ma non solo!

Andrea Malavolta, 2°C, Monsampolo del Tronto.

Per me è stato un progetto molto divertente. Vorrei che continuasse. Durante gli incontri ci hanno spiegato che le droghe possono provocare dipendenza, nei casi più anche la morte. Ho letto tutte le dispense che ci hanno lasciato.

Postolache Andrea Ramona, 2°C, Monsampolo del Tronto.

Durante il viaggio fatto con l'associazione favonius verso la conoscenza della dipendenza, c'è stato un argomento che mi ha particolarmente colpito: "la tecnologia". Possiamo dire che la maggior parte dei ragazzi potrebbe aver un rapporto "dipendente" con la tecnologia. Anche io forse, ma mi ritengo fortunata perché so che c'è un mondo fuori e mi piace godermelo invece di passare un tempo "vuoto" davanti ad una console o un televisore o un tablet.

Giulia Rastelli, 2° C, Monsampolo del Tronto.

Il progetto di Favonius mi ha fatto riflettere su gli errori che si possono commettere con il gioco d'azzardo! Rispetto alla tecnologia, mi hanno insegnato a riflettere prima di postare tutte quelle foto sui social network. Bisogna avere una vita sociale e non virtuale!

Leonardo Travaglini, 2° C, Monsampolo del Tronto.

Istituto De Carolis, Monsampolo del Tronto, classe 2°C

Per me Favonius è stata una esperienza bellissima. Un rammarico?! Essere stata un po' distratta. Irene, Mirka e Martina (le responsabili del progetto), sono state bravissime e gentilissime, hanno risposto a tutte le nostre domande "spesso anche a quelle stupide". L'argomento più interessante per me è stato quello sulle droghe, mi è sembrato quello più pericoloso. Spero di rimanerne lontana!

Shaila Van Diessen, 2° C, Monsampolo del Tronto.

Nella nostra scuola c'è stato un progetto bellissimo. Hanno parlato di diversi argomenti, quello che mi sono sentito più vicino è stato internet e tecnologia. Io uso molto la tecnologia, passavo tutto il giorno davanti al pc e i videogiochi... ora ho capito quali potrebbero essere le conseguenze e cerco di passarci meno tempo!

Akshpreet Singh, 2° C, Monsampolo del Tronto.

Il progetto Favonius mi è piaciuto molto perché è contro le sostanze e i giochi d'azzardo. Abbiamo parlato anche di internet. Le esperte ci dicevano i rischi di internet e l'importanza di aver profili che rispettano la privacy.

Chaabi Jones, 2° C, Monsampolo del Tronto.

Questo progetto mi è piaciuto molto. Ho sempre pensato che fare uso di sostanze, abusare dei mezzi tecnologici sia una cosa sbagliata. Questo mi ha fatto capire i rischi e i pericoli. Abbiamo fatto un gruppo dove potevamo continuare e concludere una storia, per me è stato molto educativo.

Anya Camaioni, 2° C, Monsampolo del Tronto.

Sicuramente questo progetto è servito a farci crescere un po' di più. Non dico che da persone ancora infantili siamo diventati adulti, ma semplicemente ci sono state riflessioni che ci hanno fatto fare un passo in avanti. Abbiamo conosciuto, imparato e immaginato alcune caratteristiche dell'uomo che si potrebbero trasformare in dipendenza attraverso le sue varie manifestazioni: gioco d'azzardo, videogiochi e tecnologia, in generale le sostanze, internet con il cyberbullismo e pornografia. La dipendenza non è un atto volontario, ma azione quotidiana che se non viene svolta fa star male la persona e peggiorare il suo stato mentale (che già non è nelle migliori condizioni). So che esistono altre forme di dipendenza o si potrebbero chiamare ossessioni come: l'anoressia, l'obesità e le bulimie, anche queste si sviluppano soprattutto in adolescenza per i cambiamenti fisici e mentali proprio del periodo. Un bravo psicologo è vivamente consigliato per far evolvere queste ossessioni in veri "nemici" da combattere. Con questi argomenti la nostra mente è "cambiata" perché abbiamo conosciuto un po' di più la realtà che ci circonda, quella in cui viviamo. Sono molto soddisfatta del progetto Favonius e spero si ripeta.

Marta Caioni, 2° C, Monsampolo del Tronto.

Io sono sempre stata convinta di non voler né bere né fumare. Per questo progetto abbiamo realizzato delle interviste e ne sono ancora più convinta. È stato curioso realizzare questo progetto!

Asia Impiccini, 2° C, Monsampolo del Tronto.

A me questo progetto è piaciuto molto, ma avrei approfondito di più le tematiche sia del gioco d'azzardo che di internet per sapere più cose interessanti e come sapersi muovere con più sicurezza soprattutto su internet.

Benedetta Conti, 2° C, Monsampolo del Tronto.

Istituto De Carolis, Monsampolo del Tronto, classe 2°C

Nei giorni in cui abbiamo incontrato le ragazze dell'associazione favonius mi sono divertita ed ho imparato delle cose nuove. Mi hanno detto gli effetti negativi del fumo e che non ci sono effetti positivi in questo. La dipendenza da sostanze o dagli I phone o dalle visualizzazioni che abbiamo sui nostri account ci riguarda molto da vicino... semplicemente ci hanno avvertito su tutto!

Zeneta Kovachi, 2°C, Monsampolo del Tronto.

Questo progetto mi è piaciuto molto perché ho imparato nuove e importanti cose per la mia salute. E' stato interessante. L'argomento che mi è piaciuto di più è stato quello sul gioco d'azzardo perché mi ha fatto pensare a tutte le persone povere che magari sono finite così proprio giocando d'azzardo.

Matteo Lori, 2°C, Monsampolo del Tronto.

A me è piaciuto partecipare a questo progetto, perché mi hanno dato informazioni utili e messo al corrente dei pericoli che si corrono in rete, ma anche in strada e con gli amici di cui non mi fido molto. La dipendenza dalla tecnologia è la più ricorrente di questo secolo soprattutto fra gli adolescenti e questo, a mio parere, porta all'isolamento. Quando esco con le amiche non vediamo altro che gruppi di ragazzi e ragazze con il cellulare anziché parlare e conoscere meglio il proprio migliore amico.

Irene Autiero, 2°C, Monsampolo del Tronto.

Questo progetto è stato bellissimo, ho imparato cose nuove e importanti per la salute. La cosa più bella è stata lavorare in gruppo, mi piace molto lavorare insieme ai miei compagni.

Islami Daniele, 2°C, Monsampolo del Tronto.

Per me questo progetto è stato bellissimo. E' importante sapere cosa ci accade intorno. Ai nostri giorni succedono troppi fatti che hanno enormi rischi, questo progetto ci ha insegnato ad evitare queste strade. Ci sono sostanze stupefacenti che fanno sentire bene solo per pochi attimi, ma poi portano a danni permanenti al corpo e alla mente. E' bello capire cosa accade sia fuori sia dentro di noi. Noi ragazzi abbiamo più la dipendenza da cellulare o meglio "tecnodipendenza". Meglio fare come mia madre che mi da il telefono solo sabato e domenica. Quindi Favonius ci parla delle dipendenze e cerca di abolirle.

Adam Spinelli, 2°C, Monsampolo del Tronto.

LA STORIA DI MARCO

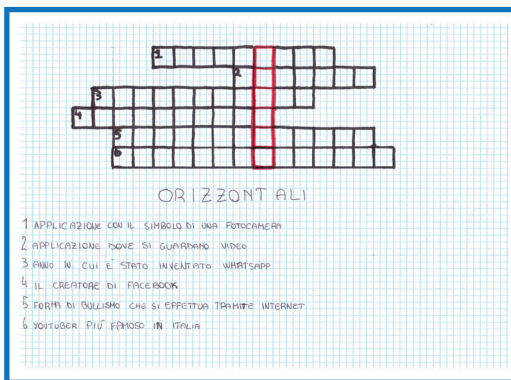
Marco ha 17 anni e da qualche mese, qualche mese, quasi un anno, non stacca lo sguardo dal monitor del suo computer. A scuola qualche volta va, ma solo quelle rare volte in cui riesce a svegliarsi. La sua giornata inizia intorno alle 14 del pomeriggio, quando si alza e si mette davanti al PC, e termina alle 6 del mattino. Tra le 14 e le 6 fa cena, qualche volta insieme ai genitori, altre volte da solo di fronte al computer. Le relazioni con persone in carne ed ossa sono ridotte al minimo e può capitare che Marco non veda nessuno al di fuori dei suoi genitori per 3 settimane consecutive. Al computer svolge numerose attività: guarda serie TV, costruisce video da caricare su youtube, ma l'attività che gli prende di più è quella con i MUD, ovvero giochi in rete con altri utenti.

Istituto De Carolis, Monsampolo del Tronto, classe 2°C

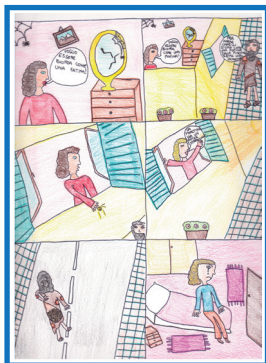
Qui, Marco, attraverso il suo Avatar, vive una vita parallela, in cui non differenzia più il confine tra il mondo reale e il virtuale: Marco e il suo Avatar sono un'unica cosa e così, in rete, può fare incontri anche sentimentali con altri Avatar, conquistare nuovi mondi, provare emozioni e sensazioni vere. Il ritiro di Marco di fronte al computer è stato graduale, ma sono state probabilmente le difficoltà a relazionarsi con i compagni di classe e il sentirsi inferiore subendo anche degli atti di bullismo, a farlo rifugiare dietro ad un monitor. La famiglia, che ha sempre considerato la condotta del figlio meno preoccupante rispetto ad altri comportamenti adolescenziali (fumare, ubriacarsi, tornare a casa tardi la notte) si è spaventata quando Marco si arrabbiava molto quando il papà provava a staccare il modem e si è spinto ad agiti di violenza non più solo verbali. In quel momento, i genitori, si sono accorti di avere un mostro in casa, incapace di comunicare con loro e di provare qualche sentimento reale. Quella prigione virtuale, è stata costruita in parte anche dai genitori, quando a 10 anni gli hanno comprato la prima consolle e tutte quelle volte in cui non sono riusciti ad imporre dei limiti al suo soggiornare online.

I genitori di Marco vedono che la situazione va sempre a peggiorare e decidono di confrontarsi con un medico specializzato. Il medico dice ai genitori di coinvolgere il più possibile Marco nei discorsi famigliari e di ridurre il tempo davanti al pc in modo graduale. Marco però si chiude in camera e vuole evitare del tutto la realtà, ormai la sua vita è virtuale: tutto gira intorno a videogiochi e ai social network. I genitori erano disperati: Marco era diventato un tutt'uno con il suo computer. Marco, un giorno, cominciò ad uscire di casa e a frequentare alcune persone e tornava a casa felice. I genitori lo lasciarono fare, sembrava un passo avanti. La mamma di Marco, un pomeriggio, trova delle caramelline gialle dietro il monitor del pc, non sapeva cosa fossero, così decise di farle analizzare. I risultati delle analisi furono sconcertanti: Droga! Marco passava da una dipendenza all'altra, in internet era riuscito a trovare anche questo. L'unico modo per salvarlo era accompagnarlo in un centro di recupero. In "quel posto", come lo chiamava lui, venne sottoposto a diverse cure che lo portarono ad essere una persona più matura. Iniziò a fare nuove amicizie, reali, e conosce una ragazza di nome Hazel. Incominciarono a frequentarsi tutti i giorni e pian piano diventarono anche qualcosa in più di semplici amici. Iniziò anche a frequentare un corso di nuoto in una piscina pubblica e dopo essersi allenato molto duramente riuscì anche a vincere delle gare. Marco era una divenuta una persona autonoma da ogni forma di tecnologia, non si rifiutava più di parlare con gli altri. Con i genitori riuscì a ricostruire un rapporto, cercando di buttarsi alle spalle tutta quella sofferenza. Ebbe un grande successo a scuola entrando a far parte di un corso di scienze applicate. Due anni dopo Marco e Hazel si permisero una bella vacanza a Miami, Marco voleva vedere quel mondo che aveva visto solo da uno schermo. Fece una proposta di matrimonio a Hazel e si sposarono. Dopo un anno ebbero un figlio, Josh. Marco sapeva qual era la cosa migliore da dare a suo figlio, tempo da passare insieme.

CRUCIVERBA



Realizzazioni a cura di: **Gabrielli Cristiano - Luzi Amedeo - Sciarroni Gioia -
Displendente Jean Michelle - Andreozzi Maria - Gumina Giovanni**



FILASTROCCA

Voglio essere bionda come una fatina! Diceva una bruna ricciolina ad uno specchio rotto, riposto in cantina. L'udì, da una finestrella, uno straccione che per caso passava di lì. E sottovoce: "per avere capelli d'oro come una fatina, fuori dalla finestrella getta una monetina!" Convinta che quello specchio tutto impolverato si fosse commosso e avesse parlato prese subito un soldino e lo buttò fuori dal finestrino. In quell'istante, per coincidenza, entrò un raggio di sole che diede ai capelli di chiaror d'oro solo parvenza. E la bambina esultante: "la monetina ha un poter strabiliante!" Così fece per una settimana, un mese e molto più implorando a tutti denaro, persino al parente più avaro. Lo straccione arricchito, intanto, era partito e lo specchio... s'era ammutolito. E la bambina, sola soletta, si rinchiuse in cameretta non avendo una meta,

per colpa di una moneta. I parenti, impoveriti, rimasero sbigottiti. La bambina si era pentita, ma allo stesso tempo divertita per essere diventata una fatina, che assomigliasse ad una confessina. Durante la notte si rinchiuse in cantina, per osservarsi allo specchio più bella di prima, ma questo la rendeva angosciata perché i genitori dalla casa l'avevano cacciata!

Realizzato da: **Crescenzi Michela - Salladini Moreno - Carminucci Siria
Andreoli Pierpaolo - Cappellini Alice - Bartolomei Jacopo - 2°C, Monteprandone**

Istituto Comprensivo Carlo Allegretti, Monteprandone, classe 2°C

STORIA INVENTATA

Charlie andando a scuola ogni mattina incontrava Kevin che saltellava ogni tre passi. Era incuriosito e gli chiese il perché. L'altro gli rispose che era un segreto. Insistette parecchio e per persuaderlo del tutto, gli regalò ciò che aveva nelle tasche. Allora l'altro gli disse che saltellando ogni tre passi tutto sarebbe andato bene a scuola. Meravigliato, quel bambino, un po' per divertimento e un po' per scaramanzia, cominciò a saltellare anche lui ogni tre passi. Quel giorno a scuola andò così bene che la maestra scrisse sul quaderno tre benissimo. Si convinse che era stato proprio il saltellare a portargli fortuna e ogni volta che sapeva di dover essere interrogato andava a scuola con l'andatura di un grillo. Kevin continuava ad incontrare nuovi bambini e in qualunque posto andasse saltellando, tutti continuavano a domandargli perché lo facesse. Ogni volta che Kevin svelava quel segreto, continuava a ricevere soldi dai bambini. Kevin, però, li convinse a dargli altri soldi in caso questo metodo funzionasse. Il suo scopo era dare parte dei soldi ricevuti alla maestra per corromperla sulle verifiche dei bambini. Ad esempio, a Charlie andò bene la prima verifica usando questo metodo. Ma con il passare del tempo smise del tutto di studiare e le sue verifiche andarono sempre peggio perché la maestra smise di accettare i soldi che Kevin le dava. Vedendo i risultati del primo quadrimestre, la madre di Charlie lo costrinse a rimettersi sui libri. Allora Charlie andò da Kevin e gli chiese spiegazioni. Kevin, preso dai sensi di colpa, decise di confessare tutto e alla fine restituì tutti i soldi ai proprietari.

Realizzata da: **Velotti Gianluca - Urbinati Lorenzo - Trontini Carlo Alberto
Ilaria Fazzini - Isopi Alessio - Del Vento Fabiola - 2°C ISC Monteprandone**

STORIA REALE: DIPENDENZA DA SOSTANZE

La storia di Carlo

"Ancora adesso ci chiediamo, come abbiamo fatto a non capire subito cosa stava succedendo a nostro figlio?"

la madre di Carlo è una donna dai modi gentili e decisi. *"Tra il terzo e quarto anno di superiori aveva cambiato carattere, era sempre arrabbiato. Poi d'estate decise di abbandonare il nuoto agonistico. E pensare che l'anno prima aveva rinunciato alle vacanze per non perdersi una gara!"*

Tutto fu chiaro una mattina: *"stava per andare a scuola, gli cadde dalle mani una bottiglia di vino. Mio marito andò in cantina e vide che erano sparite quasi tutte"*.

Cosa fare quando scopri che il tuo ragazzo è un alcolizzato? Meglio affrontarlo a muso duro o usare le maniere accomodanti?

Anche per i genitori non è facile restare lucidi.

Appena Carlo tornò da scuola, la madre e il padre gli chiesero di parlare un po'. I genitori, mostrandogli la bottiglia di vino, gli dissero che avevano scoperto la sua dipendenza.

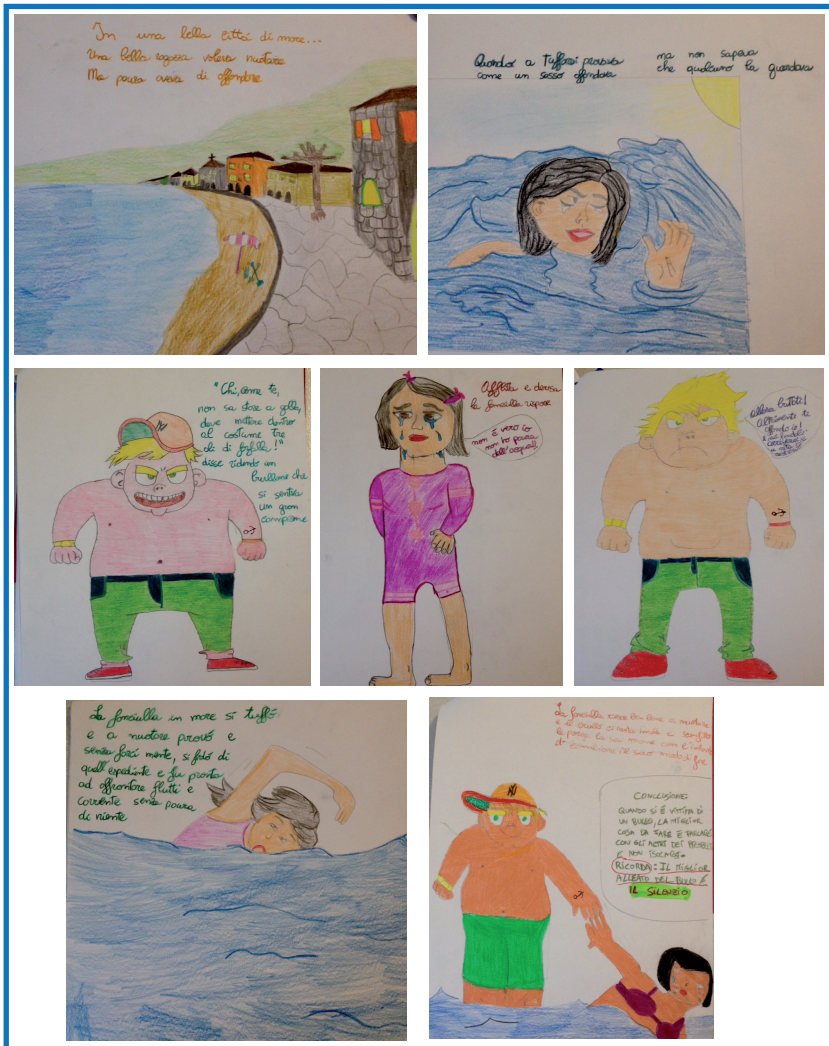
Gli consigliarono di andare da un esperto che lo poteva capire meglio. Arrabbiato, Carlo uscì di casa. I suoi amici, vedendolo più arrabbiato del solito, iniziarono ad escluderlo dal gruppo. Nei giorni seguenti Carlo, all'insaputa dei genitori, decise di andare dallo specialista. Dopo qualche seduta si accorse che l'esperto non riusciva a dargli consigli giusti per colmare quel vuoto che sentiva dentro di sé.

Istituto Comprensivo Carlo Allegretti, Monteprandone, classe 2°C

Allora Carlo decise di aprirsi con i genitori raccontandogli che, trovandosi ad una festa ed essendo l'unico a non bere, decise di iniziare ad alcolizzarsi per colmare quel vuoto che aveva dentro. A quel punto i genitori gli chiesero di quale vuoto si trattasse. Lui gli rispose che pochi mesi prima era stato lasciato dalla sua ragazza. I genitori lo capirono e grazie all'affetto e ai consigli che gli diedero, Carlo riprese a frequentare le lezioni di nuoto, a stare con il suo gruppo di amici e tornò ad essere felice.

**Realizzata da: Gargiulo Flavio - Napolitano Daniel - Kelmeni Dea
Maurizi Luca - Matè Angelica - Veronzi Livia - 2°C ISC Monteprandone**

FUMETTI



...MA È MIO FRATELLO?

“Io e mio fratello Tommy solitamente non frequentiamo lo stesso bar e compagnie, ma è capitato così... per sbaglio... dovevo prendere le gomme!

Era la prima volta che lo vedevo lì... sembrava fulminato, immobilizzato davanti a quei dannati aggeggi luminosi, pieni di luci e colori e suoni meccanici! In quel momento neanche l'ho salutato... ho pensato fosse una stupidata del pomeriggio! La seconda volta, invece, era lì solo... la gente passava... lo salutava, ma lui nulla. Allora mi sono avvicinata... e gli ho detto - Tommy che fai qui?! Non avevi la partita e poi la cena con la squadra stasera?-

Lui, senza neanche girarsi, mi risponde vagamente... inventa scuse.

Non lo riconoscevo più, sembrava posseduto da quelle macchine malefiche.

Ritornata a casa decido di non dire nulla ai nostri genitori, avevo la speranza che quella di Tommy fosse una fissazione passeggera.

Mi sono accorta, purtroppo, che la cosa si ripeteva durante la settimana e così lo raccontai alla mia migliore amica, ma un po' mi vergognavo così le chiesi di tenere la bocca chiusa.

Il giorno dopo a scuola tutti mi guardavano con aria critica e quindi le chiesi se sapeva cosa fosse successo. Lei non rispose anzi, nemmeno mi guardò in faccia, fu la mia compagna di banco che mi disse che tutti sapevano quale fosse il problema di mio fratello: Tommy era dipendente dal gioco d'azzardo.

A casa lo vidi piangere, gli chiesi cosa fosse successo e Tommy mi disse che non aveva più amici, aveva chiesto soldi in prestito e non poteva restituirli, non aveva più denaro. Nonostante ciò mi chiese di mantenere il segreto e di non dirlo ai nostri genitori.

Quello stesso giorno lo vidi uscire e decisi di seguirlo, non potevo credere ai miei occhi... nonostante la disperazione di qualche ora prima era di nuovo al bar e di fronte la macchinetta.

Prima che potesse iniziare a giocare lo fermai e gli dissi- se continui così non fai altro che peggiorare, perderai soldi... amici e anche la tua famiglia. Vincere una volta non compenserà mai le tue enormi perdite... è più probabile che tu sia colpito da un fulmine che vincere tutti quei soldi che ti servono... non vai più bene a scuola, prendi solo brutti voti!-

Tommy sentendo queste parole ebbe uno scossone... nessuno gli aveva detto così chiaramente come era diventato. Decise di farsi aiutare e di voler recuperare tutto quello che aveva perso con il gioco d'azzardo, non si riferiva ai soldi ma alla fiducia e ai suoi amici!

Istituto Comprensivo Roccafluvione, classe 2°A

ISC SALVO D'ACQUISTO ROCCAFLUVIONE RIFLESSIONI

In questi incontri ho imparato cose importanti come non drogarsi e non diventare dipendenti dalle slot-machine e dai cellulari. Mi è piaciuto come si sono approcciate con noi, tramite video profondi e riflessivi. Avrei approfondito di più la dipendenza da tecnologia. La cosa più bella è che alla fine ci hanno fatto lavorare insieme!

Umberto De Santis, 2 A, Roccafluvione.

In questi incontri ho imparato quanto siano pericolose le slot machine e che è molto facile diventarne dipendenti. Da una parte è stato bello parlare, ma dall'altra avrei preferito fare più attività divertenti, comunque è stato educativo.

Francesca Rossi, 2 A, Roccafluvione.

Sono stata molto contenta di questi incontri. Mi sono divertita. A me è piaciuto molto l'incontro sulla dipendenza da gioco d'azzardo. Ho scoperto cose che non sapevo, ora so quali sono i giochi d'azzardo legali e illegali. Non giocherò mai d'azzardo!

Beatrice Mercuri, 2 A, Roccafluvione.

Durante questi incontri sono stato molto felice perché ho capito l'importanza delle conseguenze del gioco d'azzardo e delle altre dipendenze.

Panzavolta Daniele, 2 A, Roccafluvione.

Questo incontro mi è piaciuto molto. Ora so quanto si perde giocando alle slot-machine.

Eros, 2 A, Roccafluvione.

Per questo cammino nel mondo di internet quest'anno è stato molto utile. Mi sono divertito a lavorare con i miei amici.

Luca Ruzzini, 2°, Roccafluvione.

Per me questo progetto è stato molto interessante perché ho capito quanto può essere rischioso entrare in contatto con le slot-machine o con le sostanze stupefacenti. Abbiamo letto e visto storie di ragazzi che non ce la facevano a smettere e che si rovinavano la vita.

Alessio Pompei, 2°A, Roccafluvione.

Questi incontri li ritengo molto importanti. Ho capito le conseguenze di un uso poco controllato dei social network, ma anche delle droghe, fumo...

Mattia Valori, 2°A, Roccafluvione.

Secondo me questi incontri sono serviti molto perché mi hanno permesso di crescere un po'. Un consiglio che posso dare è quello di approfondire l'argomento delle dipendenze da sostanze.

Diego Migliardi, 2°A, Roccafluvione.

Per me questa esperienza è stata molto educativa e mi ha aiutato a capire i rischi che ci possono essere se si ha una qualsiasi dipendenza e nessuno che ti aiuta.

Luca Gentili, 2°A, Roccafluvione.

Per me questi incontri sulle new addiction sono stati molto importanti per farmi riflettere. Soprattutto l'incontro sul gioco d'azzardo.

Edoardo De Santis, 2°A, Roccafluvione.

Per me è stata una bellissima esperienza, mi ha aiutato molto e le psicologhe sono state molto simpatiche!

Nicolas Tomassetti, 2°A, Roccafluvione.

GIOCO D'AZZARDO

IL GIOCO D'AZZARDO



1

FINALMENTE CI SIAMO ...
SARAN ARRIVATI!...NICOLA
E I SUOI AMICI NON VEDEVANO
L'ORA DI PARTIRE.



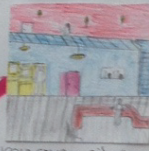
2

NICOLA HA 20 ANNI E FA
IL MECCANICO. 500 EURO
IN BUSTA, DI CUI 50
AUSDANNO DIRTI AL
FONDO LAORAZA



3

NICOLA AHAVA DIVERTIRSI CON
GLI AMICI, USARE IL GIOCO A CONCEPT E
TIFARE LA SUA SQUADRA.



6

NICOLA SEMBRA PIÙ STRANO,
SEMBRA AVERE PIÙ TEMPO
PER GLI AMICI E PESSA SEMPRE
PIÙ TEMPO AL BAR.



5

NICOLA SEMBRAVA LAUCANTATO,
FU TENTATO ED INSERIR LA
PRIMA MONETA.



4

UNA SERA MENTRE TORNAVA A
CASA NECESSE DI PASSARE AL BAR E
RIMASE A GUARDARE QUELLE SLOT!



7

L'ESTATE È VICINA E COSÌ ANCHE LA
ROMANZA IN SPAGNA. MA NICOLA SEMBRA
AVERE PIÙ TANTA UOGIA DI PARTIRE.



8

GLI AMICI STANNO PARTENDO
PER LA SPAGNA!...



9

GIOCANDO SEMPRE PIÙ CUI DIVENTA ABERO
GLI VIENE SPARTATA LA CASA E VA A VIVERE
SOTTO UN PONTE



12

NICOLA IMPARÀ CHE NON DEVE PIÙ
GIOCARRE CON LE SLOT RACHIANE PERCHÉ
CI SI RIENTRE SEMPRE



11

LO PRENDONO CON SE
LO PORTANO A CASA E
LO RIENTRANO IN SESTO



10

QUANDO RITORNANO I SUOI AMICI DALLA
SPAGNA LO INCONTRANO SU UNA GRADINA MENTRE
PARLANO DI LUI MA NON LO RICONOSCONO SUBITO

FINE

Istituto Comprensivo SBT Centro, San Benedetto del Tr., classe 3^E

BRUTTO ANATROCCOLO



*IL BRUTTO
ANATROCCOLO*

... da un nido, in un bellissimo prato verde, si schiudono delle uova ed escono fuori tutti anatroccoli bianchi... ma solo uno nero (1)

Non viene accettato dagli altri e viene deriso da tutti, così decide di andar via (2)

Durante il suo cammino incontra un pollo che gli dà dei "saggi consigli" su come farsi accettare dagli altri e diventare più bello: Mangiare un cibo colorato e vivido (3)

L'anatroccolo da quel momento comincia a sentirsi sempre più bello, si specchiò nel laghetto e si vide bellissimo... ma agli occhi degli altri non lo era, gli altri anatroccoli lo vedevano brutto, vecchio e grigiastro (4)

Con il passare del tempo si accorse veramente di quanto fosse diventato brutto... Vide gli altri anatroccoli diventare dei bellissimi cigni che nuotavano e volavano... Un giorno si specchiò di nuovo nel laghetto e vide realmente la sua immagine diversa (5)

Chiese aiuto, da solo non poteva farcela, si rese conto di quanto fosse importante avere qualcuno che lo sostenesse e a sua volta essere importante per gli altri... capì che solo in quel modo poteva sentirsi bello... (6)

CERCO AIUTO E DIVENTÒ BELLO

Realizzati da: **Focaracei Emanuele - Maramonte Leonardo - Di Staso Chiara
Lauri Chiara - Campoli Alessia - Pacifici Erika - Tiliaggi Matteo
Riccardi Mattia - Cerreti Veronica**

Istituto Comprensivo SBT Centro, San Benedetto del Tr., classe 3[°]E

STORIA REALE - Dipendenza da internet

Marco ha 17 anni e da qualche mese, qualche mese, quasi un anno, non stacca lo sguardo dal monitor del suo computer.

A scuola qualche volta va, ma solo quelle rare volte in cui riesce a svegliarsi. La sua giornata inizia intorno alle 14 del pomeriggio, quando si alza e si mette davanti al PC, e termina alle 6 del mattino. Tra le 14 e le 6 fa cena, qualche volta insieme ai genitori, altre volte da solo di fronte al computer.

Le relazioni con persone in carne ed ossa sono ridotte al minimo e può capitare che Marco non veda nessuno al di fuori dei suoi genitori per 3 settimane consecutive.

Al computer svolge numerose attività: guarda serie TV, costruisce video da caricare su youtube, ma l'attività che gli prende di più è quella con i MUD, ovvero giochi in rete con altri utenti. Qui, Marco, attraverso il suo Avatar, vive una vita parallela, in cui non differenzia più il confine tra il mondo reale e il virtuale: Marco e il suo Avatar sono un'unica cosa e così, in rete, può fare incontri anche sentimentali con altri Avatar, conquistare nuovi mondi, provare emozioni e sensazioni vere.

Il ritiro di Marco di fronte al computer è stato graduale, ma sono state probabilmente le difficoltà a relazionarsi con i compagni di classe e il sentirsi inferiore subendo anche degli atti di bullismo, a farlo rifugiare dietro ad un monitor.

La famiglia, che ha sempre considerato la condotta del figlio meno preoccupante rispetto ad altri comportamenti adolescenziali (fumare, ubriacarsi, tornare a casa tardi la notte) si è spaventata quando Marco si arrabbiava molto quando il papà provava a staccare il modem e si è spinto ad agiti di violenza non più solo verbali. In quel momento, i genitori, si sono accorti di avere un mostro in casa, incapace di comunicare con loro e di provare qualche sentimento reale.

Quella prigionia virtuale, è stata costruita in parte anche dai genitori, quando a 10 anni gli hanno comprato la prima console e tutte quelle volte in cui non sono riusciti ad imporre dei limiti al suo soggiornare online.

- Ma dov'è?! - Questo pensava Marco mentre era in quel bosco che gli aveva suggerito quella ragazza. Erano le 16:49, si dovevano incontrare alle 16:00 davanti alla grande quercia.

- Un ennesimo scherzo! - Pensò - Mi stanno prendendo in giro. Forse è meglio che io vada... Ormai era deciso ad andarsene dopo 49 estasiati minuti ad aspettare la dolce ragazza che aveva conosciuto su un sito di incontri online.

Fece per andarsene ma poi sentì una voce dolce come il miele - Marco - diceva. Si girò e dalla gioia fece un salto. Da un abete si intravide un'ombra, gli occhi di Marco si illuminarono; ma poi arrivò una seconda ombra, lo sguardo di Marco passò dalla gioia alla confusione.

Non erano i soliti bulli, ma due uomini sulla trentina, uno aveva in mano un telefono da cui era stata emessa la dolce voce della ragazza, l'altro aveva una videocamera, uno GO PRO per l'esattezza.

- Cosa succede?! - si chiese Marco.

- Tu sei uno sfigato! - esclamò l'uomo col telefono.

- Pensi davvero che una ragazza si possa interessare a te? - disse quello che riprendeva. Marco scappò.

- Vedi come ti faccio bello adesso! - disse quello con il telefono.

E detto ciò si diedero all'inseguimento, la telecamera cadde mostrando una serie di linee bianche e nere.

Marco inciampò in una radice e cadde perdendo i sensi.

La prima cosa che vide quando si risvegliò fu un lettino da ospedale appoggiato ad una parete bianca.

Istituto Comprensivo SBT Centro, San Benedetto del Tr., classe 3[°]E

- Guarda! Guarda! Si sta svegliando!

Il ragazzo udì una voce flebile, quella di sua madre.

- Marco – disse la voce roca del padre.

- Eravamo tanto preoccupati! – esclamò la madre con un'espressione sollevata.

- Ma... Mamma – era confuso, non sapeva cosa dire.

- Un passante ti ha trovato steso per terra in un bosco, cosa stavi facendo lì? – domandò il padre alzando il sopracciglio.

- Io non mi ricordo... anzi sì! Ieri è stato il mio compleanno e a parte voi, nessuno mi ha fatto gli auguri, tranne una ragazza, si chiamava @lea.99, ci scrivevamo da circa un anno. Così ieri abbiamo deciso di uscire insieme e di andare in un bosco. Lei era molto simile a me ed ero contento che qualcuno mi capisse. Ma quel qualcuno non era reale. Nel bosco però ho incontrato due uomini che mi hanno inseguito e adesso sono qui.

- Marco... - sospirò la madre, mettendosi a piangere.

Il padre chinò il capo.

Era come se tutti e due si fossero vergognati, vergognati di aver abbandonato loro figlio. Da quel giorno le cose cambiarono, Marco veniva maggiormente compreso dai suoi genitori. Fecero scomparire da casa tutti gli oggetti elettronici, compreso quel maledetto computer.

Marco cominciò pian piano a farsi degli amici e trovò perfino l'amore! amici!

Realizzati da: **Cameli Sara - Filesi Sofia - Portelli Nicola**
Bondioli Leonardo - Ndyoie Mamadou - Faini Kevin - Voltattorni Sara
Fiorilli Angela - Farella Emanuel

IL PAESE COMEGLIATRI

In uno strano paese a forma di stivale disteso tra mari, c'era una cittadina, un paesello che si chiama Comegliatri. Tante case, tante strade, bei palazzi che testimoniano anche una storia antica, tante chiese, belle piazzette, bei negozi e dei bellissimi dintorni: situato sul mare, ma vicinissimo alla montagna. Sarebbe stato un bellissimo paese, se non fosse stato molto brutto: strade sporche, case stinte, palazzi cadenti e chiese maltenute, mare sporco, negozi sempre più vuoti... no, aspetta non proprio tutti! C'erano delle sale con dei giochi colorati, con suoni divertenti lì c'era molta gente, anche se per giocare si doveva metter soli e anche le tabaccherie erano piene di gente con il naso all'insù o che facevano la fila per grattare. Anche i ragazzi avevano trovato il loro impegno, non nelle piazzette imbruttite e sporche ma a compilar schedine e quando le mani eran libere le occupavano con tastiere o controller.

Comegliatri era proprio come gli altri. Anche i muri, pieni di scritte: da abbasso questo, abbasso quella, viva l'inter, viva la juve, da Francesco ama Lucia, eccetera, eccetera. Insomma: comegliatri non somigliava nemmeno più al depliant pubblicitario che era stato fatto 10 anni prima, dove c'era un bel paesello, delizia dei turisti. I turisti venivano ma se ne andavano presto, quando vedevano che la cittadina era sporca e gli abitanti non si parlavano erano tutti occupati o nelle sale giochi o sulle tastiere dei loro passatempi elettronici, non c'era più vivacità, tutto molto grigio. Allora i turisti dicevano: questo paese è proprio come gli altri, tanto vale starcene a casa nostra.

Istituto Comprensivo SBT Centro, San Benedetto del Tr., classe 3°E

Un giorno il sindaco della città, che aveva provato a far andare bene le cose ma nessuno gli aveva dato retta, si ammalò gravemente e prima di morire fece radunare tutti i cittadini di Comegliatri e disse: Cittadini di Comegliatri! Io sono morto poco fa, ma per una grazia mi è stato concesso di tornare per pochi minuti per darvi una notizia: una signora molto potente e giusta di nome Sapientia compirà un viaggio, assieme ai suoi aiutanti, su questa terra. Visiterà tutte le città e tutti i paesi per vedere come gli uomini conservano il loro mondo. Darà beni e ricchezze e benessere al paese che più sorriderà al suo cuore e catturerà la sua attenzione. State attenti, e pensateci, e operate!

Detto questo, morì davvero.

Dopo la morte del sindaco, il paese si divise in due: un gruppo continuò comportarsi come sempre, mentre un altro decise di cambiare iniziando a ripulire il paese. Il tentativo però fu vano perché, nonostante l'impegno, le cose da fare erano molte e le persone che lavoravano non bastavano. Il gruppo decise quindi di riunirsi per cercare una soluzione e decise di nominare un capogruppo per gestire meglio la situazione.

Il capogruppo appena eletto decise di togliere tutte le slot machine per vedere la reazione della popolazione del paesello che fu diversa da quella che tutti si aspettavano: il cambiamento fu accolto positivamente da tutto il paese e i turisti che arrivarono a Comegliatri notarono subito il cambiamento. L'altro gruppo, che inizialmente decise di continuare come sempre, si rese conto dell'errore e decise di unirsi e formare un unico gruppo per ripulire e sistemare il loro paese. Mancava solo una settimana all'arrivo a Comegliatri di Sapientia quindi era necessario che tutti si adoperassero affinché al suo arrivo trovasse un bellissimo paese.

Quando Sapientia arrivò vide che tutto era pulito e splendente, ma soprattutto si accorse del bel clima che si respirava: tutti gli abitanti si parlavano tra loro e si scambiavano sorrisi gentili.

Sapientia era una ragazza alta, con dei lunghi capelli biondi e dei bellissimi occhi azzurri che catturavano l'attenzione di tutte le persone cui parlava. Era una persona molto buona, ma anche molto pignola.

Dopo aver fatto un giro riunito tutto il paese nella piazza principale e disse:

“popolo di Comegliatri, il vostro paese è il più bello e il più pulito tra tutti quelli che ho visto, ma soprattutto quello che ho percepito è che voi siete un popolo molto unito e che c'è una grande solidarietà tra voi. Pertanto ho deciso di donarvi beni, ricchezze e benessere e voglio dimostrare la mia simpatia nei vostri confronti con questo premio.”

A questo punto, con un gran sorriso, Sapientia porse una grande coppa d'oro al nuovo sindaco. Tutti esultarono e furono così felici che anche dopo la visita di Sapientia non cambiò nulla: tutti gli abitanti continuarono ad impegnarsi per pulire e ad incontrarsi in piazza per parlare, giocare e divertirsi tutti insieme.

Realizzati da: **Leandro Nespeca - Luca Angelini - Daniele Trionfante
Michele Mosca - Davide Menziatti - Michele Spaletra - Jacopo Mosca
Maria Teresa Pulcini - Lamri Stella - 3°E, ISC Curzi, San Benedetto del Tronto**

Istituto Comprensivo SBT Centro, San Benedetto del Tr., classe 3[°]E

RIFLESSIONI III E CURZI

Questo percorso per salvaguardarci dalle droghe e dalle dipendenze varie è stato molto interessante. Mi ha molto affascinato, poiché, alcuni temi sono stati nuovi per me. Il tema in cui mi sono identificato è quello della dipendenza dagli apparecchi elettronici, infatti gioco abbastanza al PC anche se esco spesso. Mentre c'erano questi incontri ero molto incuriosito, ma al tempo stesso timido. Spero che questo percorso mi aiuti in futuro e che di conseguenza possa aiutare i miei figli. Grazie mille da **Mattia Riccardi!**

A me è piaciuto molto il racconto della storia di Marco perché mi ha stupito! La cattiveria dei ragazzi verso lui... ma poi lui ha reagito al meglio e quindi è sicuramente la cosa che mi è piaciuta di più. **Mamadon Ndyoe**

A me è piaciuto molto l'incontro dove si parlava delle droghe, è stato interessante e mi ha fatto capire cosa comporta se uno fa uso di queste sostanze. **Laura Voltattorni**
È stato un percorso utile a parer mio! Così, se da grande vorrò drogarmi, sono a conoscenza delle conseguenze che correrò... Scherzo! Scherzi a parte, non credo mi drogherò mai, non ho neanche i soldi! Comunque forse si è capito che la parte del progetto che mi ha interessato di più è quella che trattava le varie sostanze d'abuso. Spero che questi incontri non siano serviti solo a me ma anche ai miei compagni che si sentono grandi quando fumano! **Sofia Filesi**

Io penso che questo progetto sia stato molto utile perché abbiamo trattato argomenti di vita quotidiana, molto vicini a tutti noi. È stato bello quando ci siamo riuniti in cerchio e ognuno dava le proprie opinioni sui vari argomenti. Il tema più vicino a noi è stato quello dei rischi su internet, visto che noi usiamo molto questa piattaforma. Inoltre, con questi incontri ho scoperto molte informazioni sui rischi che noi ragazzi corriamo sui vari social network.

Chiara Di Staso

Mi è piaciuto molto il progetto perché gli incontri ci sono serviti per discutere dei nostri problemi e riunirci in cerchio è stato anche divertente. Abbiamo affrontato temi di vita quotidiana, anche se qualche volta ci sono state delle discussioni, ma saltando perché ognuno voleva esprimere la propria opinione. **Davide Menriotti**

Secondo me questi incontri sono stati utili anche per conoscere realtà che purtroppo esistono. L'incontro che a parer mio è stato più interessante e utile, è stato quello sulla tecnologia e sulle dipendenze dai giochi online. Anche fare il lavoro in gruppo è stato molto divertente ed interessante, alla fine siamo riusciti a tirar su un testo carino. **Maria Teresa Pulcini**

Secondo me, in questo lavoro di gruppo c'è stata molta collaborazione ed interesse. Ovviamente siamo riusciti a svolgere bene il lavoro grazie all'interesse per gli argomenti trattati con le psicologhe. È ovvio che durante qualche incontro l'attenzione non è stata sempre al massimo, è anche vero che in alcuni momenti ci siamo trovati in difficoltà perché ognuno ha delle idee diverse. **Bondioli Leonardo**

Secondo me questi incontri ci sono serviti, o per lo meno a me. Mi hanno fatto capire molte cose. Poi grazie a loro siamo riusciti a lavorare in gruppo senza troppi problemi. Mi sono chiarita molte idee su molti fatti. Inoltre, quando facevamo gli incontri, la classe diventava un altro ambiente, più allegro e più calmo. **Veronica Cerreti**

Questo percorso è stato interessante e la cosa che mi è piaciuta di più è il lavoro di gruppo, perché cooperare è stato utile per confrontarsi e scambiare idee con gli altri compagni.

Daniele Trionfante

Il percorso che abbiamo fatto tutti assieme è stato molto utile e interessante. La parte che mi è piaciuta di più è stata quella di internet perché è un argomento che mi rappresenta molto. Questo percorso ha aiutato infondo tutti quanti. **Alessia Campoli**

Mi è piaciuto molto il lavoro di gruppo perché ci ha unito un po' forse e poi i filmati e le domande di gruppo; la nostra attenzione e l'impegno non è stato scarso e nonostante tutto mi sono divertito.

Istituto Comprensivo SBT Centro, San Benedetto del Tr., classe 3^E

Io penso che questo percorso sia stato molto costruttivo per questa classe, perché è una classe un po' particolare la nostra, ma è unica su tutte. Penso che le psicologhe ci abbiano fatto crescere facendoci capire parecchie cose. A me personalmente è piaciuto molto il gruppo dove ognuno di noi esprimeva la sua opinione. È servito anche a conoscere meglio degli aspetti che non conoscevo. Non mi è piaciuto il fatto che 500 amici su fb siano troppi, ma io ho frequentato due sport per molti anni e ho un chalet, frequento un corso di ripetizione due volte a settimana, poi ho conosciuta in giro gente nuova. Comunque è stata una bella esperienza. **Kevin Faini**

È stata una bella esperienza e gli incontri sono stati molto interessanti e poi mi ha colpito l'incontro sulla dipendenza da smartphone perché un po' mi prende dentro e ne sono consapevole e ci passo quasi tutte le ore del giorno. Ho capito che bisognerebbe stare di più su questo mondo e passare più tempo nella vita reale, stare all'aperto, fuori con gli amici a divertirsi con loro. **Luca Anselini D'andrea**

Trovo che sia stato utile. Sicuramente è inutile parlare di non drogarsi, non giocare d'azzardo, anche perché basta una compagnia sbagliata, una delusione che si può cadere dentro questa fossa. È una fossa senza fine anche quando ti sembra di esserne uscito ci si ricade dentro. Però è utile parlarne, anche se quando ci si trova in alcune situazioni sarà difficile ricordarsi di questi consigli. A me questi incontri sono piaciuti e penso sia bello informarci su queste cose. **Angela Fiorelli**

È stato molto bello ed interessante, ho imparato molte cose che prima non sapevo, come i trucchi sulle slot machine. Forse erano un po' noiose le parti in cui si parlava troppo, quando i nostri compagni facevano troppe domande, ma per il resto è stato molto interessante. **Sara Cameli**

È stato bello e mi ha aiutato a riflettere su quello che ci hanno raccontato. D'ora in poi starò attento a non assumere sostanze di alcun tipo. **Leonardo Maramonte**

Io penso che lavorare in gruppo sia molto utile per stabilire un buon rapporto tra noi alunni, anche se spesso ci si dividiamo le parti... perché non siamo abituati a lavorare in gruppo. Disegnare insieme non è molto semplice nel momento in cui ognuno ha la sua propria idea di come debba venire il fumetto. **Chiara Lauri**

È stato davvero bello, molto coinvolgente, mi è piaciuto il video del pulcino che faceva vedere che con la droga la usi una volta e poi non la molli più... come un lecca-lecca. Ho anche scoperto di giocare d'azzardo giocando a tombola a Natale e con il Gratta e Vinci. **Michelle**

Gli incontri sono stati molto interessanti. Ho fatto nuove scoperte e mi sono divertito. Anche la visione del video, secondo me, è stato un buon modo per capire alcuni concetti importanti. Complessivamente, questo progetto mi è piaciuto molto, compresi i lavori di gruppo, dove siamo stati insieme e abbiamo lavorato con serenità. **Focaracci Emanuele**

Io penso che questi incontri siano serviti a migliorare la stima in me, a sentirmi più sicuro con gli altri quando ci parlo, e a stare attenti a quando ci si imbatte in sale giochi o bevande di cui non ne conosciamo il nome. Anche i lavori di gruppo mi hanno aiutato molto. **Nicola**

Portella

A me ha colpito di più l'incontro sulla tecnologia perché mi sono sentita chiamata in causa. Infatti la maggior parte del tempo, se non sto con i miei amici, uso il cellulare. Uso maggiormente i social network (infatti ne ho molti) perciò sto di meno con le altre persone perché su questi social conosco nuove persone anche molto simpatiche. **Lamri Stella**

Secondo me questo percorso, soprattutto con il lavoro di gruppo, ci è stato molto utile perché è riuscito a farci conoscere e legare di più tra noi. Non siamo mai stati una classe troppo legata, anzi spesso si creano gruppi e molti restano esclusi. Con questo percorso invece siamo riusciti ad unirli di più e farci apprezzare le qualità di tutti. **Erika Pacifici**

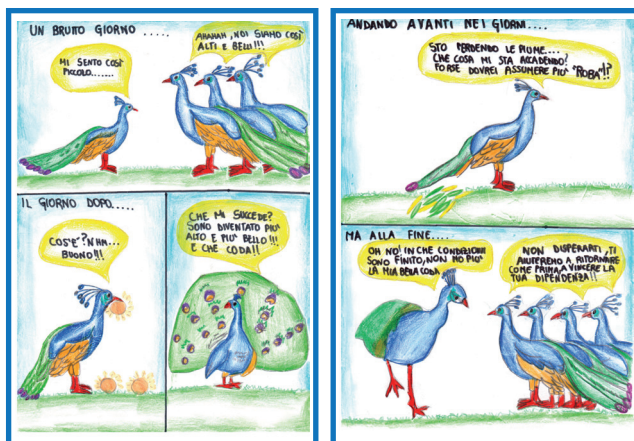
È stato molto bello questo percorso con le psicologhe perché ha catturato l'interesse di tutti noi a parte il mio!

GIOCO D'AZZARDO

MEGA MILIARDARIO				
VINCI FINO A € 1'000'000				
NUMERI VINCENTI				
10	21	33	40	27
NUMERI				
32	12	37	27	39
€1'000	€100,50	€5'000	€50,50	€500'000
28	17	11	20	40
€50'000,50	€10'000	€100'000,50	€50'000	€10,50
23	30	38	22	15
€1'000'000	€5'000,50	€100,50	€100'000	€500,50
! QUESTO GIOCO PUÒ CAUSARE DEPENDENZA E NON SI RICERCA LA VINCITA				

Realizzato da: **Federica Gaspari - Bollettini Mirco - Bianco Maurizio - Spinozzi Edoardo - Di Teodoro Mattia - Gorreja Gessica**

FUMETTO



Realizzato da: **Pompei Aurora - Di Carlo Vinicio Maria - Mauloni Eleonora - Marchetti Kida - Straccia Giovanni - Capeci Asia**

VIDEO GIOCO E FUMETTO



STORIA REALE VIDEOGIOCO

Francesco era un ragazzo socievole e aperto con tutti. Un giorno andò a casa di Lorenzo e provò a giocare con un videogame sulla guerra. Tornato a casa, chiese ai genitori quel videogame in regalo. Il giorno seguente la mamma si presentò a casa con un pacchetto in mano per lui, che impaziente lo aprì: dentro c'era il videogame richiesto. Felice ringraziò i genitori, fece i compiti, merenda e subito dopo andò a giocare un'oretta, molto soddisfatto. Questa routine continuò per un mese. Un giorno non avendo compiti e piovendo a dirotto, giocò per ore. La sera aveva gli occhi che gli bruciavano perché non era mai stato così tanto davanti a un videogioco. Per i buoni voti che presi a scuola la madre gli comprò un altro gioco. Le ore davanti al videogame aumentarono. Un giorno la madre, uscita per delle commissioni, gli raccomandò che al suo ritorno i compiti dovevano essere svolti. Non andò così perché Francesco si era messo a giocare e per questo fu messo in punizione. Visto che la madre gli aveva sequestrato la console, andò a casa di Matteo per giocare, prendendo la scusa di uscire con gli amici. All'ora di cena Francesco tornò a casa con gli occhi stanchi e arrossati. Per stare bene con se stesso sentiva l'esigenza di giocare molto spesso, a volte anche di notte e di nascosto. Aveva anche abbandonato il tennis, sport a cui teneva molto. Una notte la madre, per caso, vide la luce accesa nella camera del figlio e lo sorprese "incollato" al monitor, arrabbiandosi molto, il giorno dopo Francesco tornò a casa con una nota per essersi addormentato sul bacio. La madre lo rimproverò molto e, avendo capito che il figlio era ormai diventato dipendente dai videogiochi, si rivolse ad esperti per farlo seguire ed aiutare a superare quel brutto periodo e tornare quello che era prima. Piano piano le cose cominciarono a migliorare... Francesco ora ha ripreso a fare sport e ad andare bene a scuola.

Realizzato da: **Schiocchetti Pierpaolo** - **Stefania Miriam** - **Volpicelli Carlo** - **Pignati Andrea** - **Lanciotti Stefano** - **Daniel Xhamani** - **De Angelis Diego**

CARLO

Carlo è un ragazzo di 17 anni, è alto e magro, ha gli occhi chiari e i capelli neri. Frequenta il 3° anno del Liceo Scientifico, ha molti amici sia all'interno della scuola che all'esterno. È ben visto da molte persone dato che è un ragazzo educato e sempre disponibile ad aiutare gli altri. Nel tempo libero frequenta corsi di nuoto con molta passione, anche i genitori sono soddisfatti di avere un figlio come lui. al contrario dei suoi coetanei, non va quasi mai in discoteca. Una sera, però, gli capita di accompagnare un suo amico e vedendo tutti quei ragazzi, decide di entrare. Il locale è buio, tranne qualche luce colorata che illumina una parte di pavimento o di parete e la musica rimbomba da ogni parte, provocando a Carlo un fastidio indescrivibile. Pian piano che avanza saluta qua e là alcuni suoi conoscenti. Mentre gli altri gironzolano per la discoteca, Carlo non sentendosi a proprio agio, decide di mettersi seduto ad un tavolo. Vede i suoi coetanei divertirsi, mentre lui non trova alcuna cosa divertente, anzi si annoia. Nel frattempo al suo tavolo si presenta un cameriere che gli chiede se vuole ordinare qualcosa e Carlo dà un'occhiata al menù: birra, cocktail, vino... alla fine ordina dell'acqua. Dei ragazzi dietro di lui, sentendo l'ordine, scoppiano in una fragorosa risata che richiama la sua attenzione. Carlo non ha mai visto quei tipi che si accomodano al suo tavolo, li ignora fino a quando non iniziano a prenderlo in giro. Chiamano il ragazzo del bar ordinando quattro birre: tre per loro e una per Carlo. Lui non ha mai bevuto e non vuole farlo certamente ora, ma quando arriva il suo bicchiere decide di non apparire uno sfigato sconfitto e lo manda giù quasi tutto d'un sorso. I tre ragazzi applaudono e ordinano ancora bicchieri e Carlo beve, beve, beve... fino a quando non si sente male. Dopo essersi ripreso si fa riaccompagnare a casa dal suo amico e ben presto dimentica quella serata e ciò che era successo. In quella settimana, però, lo accompagna una strana sensazione, una sensazione di vuoto come se gli mancasse qualcosa. Dopo qualche tempo torna in discoteca, gli piace... inizia ad andarci tutte le sere, diventa più forte di lui. I genitori si accorgono che è strano, ha abbandonato il suo sport, il nuoto e pensano che l'anno precedente non ha rinunciato ad una gara. È sempre scontroso e arrabbiato e anche a scuola i suoi voti sono calati. Per lui l'alcol è diventata una dipendenza: non può farne a meno. Una mattina nell'entrare in cantina del padre dove è solito prendere le bottiglie di vino, cade con una bottiglia in mano che si frantuma in mille pezzi. Questo rumore fa accorrere i genitori che, alla visione del figlio a terra, si spaventano molto. Subito la madre chiama l'ambulanza, che arriva e lo portano in ospedale. Carlo è in coma etilico, i genitori si accusano a vicenda per l'accaduto, sarebbero dovuti intervenire prima, ma come potevano? Non avrebbero mai immaginato che il loro figliolo fosse schiavo del bere. Dopo 24 ore Carlo riprende coscienza. I genitori corrono ad abbracciarlo, ma allo stesso tempo sono arrabbiati. Decidono di mandare Carlo in un centro per liberarsi dalla dipendenza da alcol. Rimane lì per alcuni mesi... sono mesi difficili e duri. Oggi Carlo è riuscito a riappropriarsi della sua vita, è tornato il ragazzo che ammirano tutti anche per essere riuscito a liberarsi di questa malattia. Ha ricominciato a nuotare con ottimi risultati. A scuola è migliorato e ormai si sta avvicinando agli esami di maturità. Ha compiuto 18 anni ed è quindi maggiorenne. Raramente frequenta locali, ma ha imparato a controllarsi. I genitori si sono ripresi dall'accaduto e ora sono tornati ad aver fiducia nel figlio. Il sogno di Carlo è di diventare uno psicologo per aiutare i ragazzi "fragili" che rischiano di perdersi in "giri" pericolosi.

Istituto Sacconi, San Benedetto del Tronto, classe 3°E

RIFLESSIONI ISC SACCONI-MANZONI, SBT NORD

Questo corso mi è piaciuto molto perché mi ha fatto comprendere meglio i rischi di molte cose. L'incontro più interessante è stato quello sulle sostanze, quando ci avete letto la storia di quel ragazzo che ha preso le pillole. Ad un incontro ero assente e questo mi è dispiaciuto perché ogni argomento era importante, anche perché poi ci avete spiegato i rischi in modo chiaro e semplice. Avete fatto interagire anche noi ragazzi dandoci dei progetti da svolgere facendoci pensare in prima persona. Vi ringrazio di essere venute.
Sciocchetti Pierpaolo, 3°E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Un progetto utile perché ci ha fatto capire cosa vuol dire avere una dipendenza patologica. Il mio argomento preferito è stato quello sulla dipendenza da videogiochi perché mi riguarda abbastanza. Non credo di essere dipendente, ma a volte per stare alla playstation trascuro impegni importanti, per esempio compiti, gli amici e anche il calcio.
Francesco Cosignani, 3°E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questi incontri mi sono sembrati interessanti, mi hanno fatto capire il rischio di azioni che si possono compiere e il pericolo di divenire dipendenti da alcol, droghe, videogame e gioco d'azzardo. Grazie a questi incontri, ho appreso a cosa si va incontro usando sostanze. Quando abbiamo parlato di internet e del cyberbullismo credo sia stato importante dato la frequenza in cui si è diffuso fra i ragazzi. Ho riflettuto su tutte le tematiche.

Arianna Perotti, 3°E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questi incontri mi sono sembrati molto utili: mi hanno convinto e mi hanno fatto capire molte cose che prima credevo fossero solo dei giochi. Ho capito che non bisogna esagerare con le sostanze, forse non si dovrebbero neanche provare. Mi è sembrato molto interessante l'incontro sul gioco d'azzardo. Ho capito che le persone convinte di poter vincere denaro, spendono e sprecano soldi magari risparmi di una vita per poi perderli inutilmente. Inoltre, ho capito che questi imbrogli possono avere conseguenze serie non solo problemi economici, ma anche per la loro vita: problemi legali e problemi famigliari, possono addirittura perdere la famiglia.

Pompei Aurora, 3°E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questi incontri mi sono stati molto utili, mi hanno fatto capire a cosa si va incontro quando si fa uso di sostanze. In particolare, mi è piaciuto quando abbiamo parlato dell'alcol. Già dal secondo incontro ho capito che questi argomenti volevo portarli all'esame, approfondire mi è stato di aiuto. Voi ragazze siete state molto brave, ho sempre capito tutto. Grazie per essere venute.

Giulia Olivieri, 3°E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questi incontri sulle dipendenze sono stati molto interessanti, ho capito i rischi che si nascondono dietro al gioco d'azzardo, all'alcol, alla droga... ma l'incontro che mi è piaciuto di più è stato quello su internet dove abbiamo parlato di Facebook, Twitter, Whatsapp ecc... ho scoperto cose che non immaginavo potessero essere vere; ho capito anche che è molto rischioso mandare o pubblicare foto in rete. Anche gli altri incontri sono stati molto chiari, ho sempre capito tutto. Questi esempi credo mi serviranno nella vita. Grazie!

Acciarri Chiara, 3°E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Istituto Sacconi, San Benedetto del Tronto, classe 3[°]E

Con questo progetto abbiamo fatto tre incontri informativi, il primo sulle sostanze, il secondo sul gioco d'azzardo e il terzo sulla tecnologia. Poi ci hanno fatto lavorare in gruppo. L'incontro più interessante è stato quello sul gioco d'azzardo. Mi ha colpito perché ci hanno fatto vedere le pubblicità che tutti i giorni vediamo alla tv e chi hanno fatto capire come ingannano le persone. Per me sono stati incontri molto utili.

Edoardo Spinozzi, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

In questi mesi parlando di dipendenze, mi sono accorta come nelle più piccole cose ci possano essere rischi. L'incontro che mi è piaciuto di più è stato quello sul gioco d'azzardo. Invece, quando abbiamo parlato della dipendenza da videogame ci ho rivisto mio fratello che passa i pomeriggi a giocare alla play, sono riuscita ad aiutarlo un po' e sto cercando di passarci più tempo insieme.

Simona Pellei Bettelli, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questi mesi mi sono serviti per riflettere, non credo che sarei mai entrato in "giri" pericolosi ma ora ne sono più che sicuro. Prima di questi incontri ogni tanto giocavo la schedina, ora ho capito che è vietato ai minori. Francamente avrei più approfondito la dipendenza da fumo, poiché è tra le più diffuse e, a mio avviso, anche la più pericolosa per la nostra salute. E' stato un percorso molto interessante e "formativo".

Capretti Emanuele, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questo progetto mi è piaciuto. Mi ha fatto molto riflettere il filmato del pulcino, ciò che ti fa sentire più forte (sostanze, gioco d'azzardo, internet) quando l'effetto svanisce, ti rende triste e ne hai sempre più bisogno. Anche il nostro lavoro di gruppo è stato interessante, ancora di più abbiamo capito i rischi che corriamo.

Stefania Miriam, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

L'argomento che più mi ha interessato è stato la dipendenza da sostanze. Credo che sia il problema più grande degli adolescenti e molto spesso non riescono ad uscirne, penso di poterli capire. I ragazzi che fanno uso di sostanze sono ragazzi insicuri, infelici che hanno problemi famigliari o con i loro coetanei e per non soffrire cercano di scappare dalla realtà usando sostanze o bevendo. Io sono certa che non ne farò mai uso perché credo sia una cosa "inutile" fuggire dalla realtà usando queste sostanze, alla fine ci si distrugge.

Gessica Gorreja, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questi incontri sono stati molto belli. L'argomento più interessante per me è stato la dipendenza da videogiochi. Se stai tante ore davanti ad un pc non riesci più ad avere una vita sociale. Anche gli altri argomenti erano interessanti. Voi ragazza siete state molto d'aiuto, grazie della vostra presenza.

Maurizio Bianco, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questi incontri sono stati importanti per capire molte cose. L'incontro che più è piaciuto è stato quello sul gioco d'azzardo. Pensavo fosse un modo per vincere soldi, invece si è rivelata una fregatura. Anche il lavoro di gruppo che ci avete assegnato è stato molto utile perché ci ha fatto capire in prima persona i rischi che si corrono. Grazie per essere venute.

Volpicelli Carlo, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questi incontri ci sono serviti per capire meglio le dipendenze, soprattutto le nuove dipendenze come il gioco d'azzardo e la tecnodipendenza, secondo me abbiamo poco approfondito la dipendenza da fumo. Sono stati incontri interessanti e coinvolgenti dove ci siamo

Istituto Sacconi, San Benedetto del Tronto, classe 3[°]E

resi conto quanto può essere facile cedere e le conseguenze che ci potrebbero essere.
Lanciotti Stefano, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

L'argomento che mi è piaciuto di più riguarda le sostanze, quindi alcol e droghe. Ci sono stati spiegati molto bene e il video del pulcino mi ha appassionato molto anche se mi ha lasciato tristezza. Per quanto riguarda il lavoro di gruppo è stato molto divertente e quello che abbiamo fatto noi è venuto molto bene.
Straccia Giovanni, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Questi incontri mi sono serviti a capire molte cose e per riflettere. Innanzitutto da quando abbiamo approfondito il discorso "videogame" ho compreso che passare tante ore davanti alla console può causare diversi danni, tra cui nervosismo, pigrizia e isolamento. Invece riguardo all'alcol ho capito che anche una sola bevuta può renderti schiavo in particolari condizioni. E' poi molto complicato uscire da questo brutto giro senza avere conseguenze. L'alcol è una dipendenza molto difficile da combattere, che causa danni alle persone o addirittura può ucciderle.
Pignotti Andrea, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Il primo incontro è quello che mi è piaciuto di più. Abbiamo visto il video dell'uccellino che assumeva una sostanza e si sentiva bene, ma poi l'effetto svanisce e muore. Questo per spiegare che non bisogna assumere sostanze stupefacenti anche se un amico ti può dire che fa bene.
Di Teodoro Mattia, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

L'argomento che mi è piaciuto di più è stato quello che riguardava le sostanze, perché lo trovo un argomento che riguarda la società di oggi. Questi incontri sono stati utili perché mi hanno fatto capire le conseguenze di avere una dipendenza patologica.
Eleonora Mauloni, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

A me questo progetto è piaciuto. L'incontro più interessante è stato quello sulla dipendenza da videogiochi e sulle nuove tecnologie perché è un argomento attuale visto che, in questo periodo è molto facile acquistare tecnologia e videogiochi anche per i ragazzi.
Bollettini Mirco, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

Sono stati argomenti molto interessanti e delicati perché ci hanno spiegato come è cambiato e come gira il mondo, quali sono i rischi che si corrono.
De Angelis Diego, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

L'argomento che mi è piaciuto di più è stata la dipendenza d'alcol e da sostanze perché ho capito che recano danni alla salute e molti giovani possono caderci.
Xhamani Daniel, 3[°]E, ISC Sacconi-Manzoni, San Benedetto del Tronto

RAGAZZI E NEW ADDICTION

Nel corso del progetto "Ragazzi e New Addiction", svolto nell'anno accademico 2015/2016, agli alunni è stato somministrato un questionario con lo scopo di rilevare come si confrontano i ragazzi con le "nuove" e "vecchie" dipendenze. Il questionario, somministrato in forma anonima, prevedeva domande aperte e chiuse, che, oltre a raccogliere informazioni generali rispetto alla propria vita sociale, ha permesso di raccogliere informazioni rispetto alle seguenti tematiche:

alcol, fumo e sostanze stupefacenti
gioco d'azzardo
internet, tecnologie e videogiochi

Sono stati somministrati 189 questionari (94 maschi e 95 femmine), con un'età media 12,68; l'87% proviene da famiglie coniugali, il 13% da famiglie separate/famiglie allargate.

Dalla loro elaborazione abbiamo ottenuto i seguenti dati (prima analisi):

Alcol, Tabacco e Sostanze stupefacenti

Il 17% dei ragazzi dichiara di aver fumato e l'85% ha genitori che fumano. Tutti i ragazzi ritengono che il fumo abbia effetti negativi (98%).

Il 43% ha bevuto alcol e il 62% ha amici che bevono. Il 97% dichiara che l'alcol ha effetti negativi. Per quanto riguarda le sostanze stupefacenti tutti i ragazzi sanno che hanno effetti negativi e nessuno le ha mai provate. Il 14% dichiara di avere amici che hanno fatto uso di sostanze.

Da un'analisi qualitativa alla domanda del "PERCHE SECONDO TE SI FUMA, SI BEVE O SI FA USO DI SOSTANZE" i ragazzi generalmente ritengono che si sia spinti a "sperimentare" e a mettere in atto questi comportamenti a rischio per il desiderio di trasgredire e sentirsi più grandi.

Gioco d'azzardo

Il 47% ha dato una definizione corretta di gioco d'azzardo, il 55% (104 sog.) ha ben indicato quali potrebbero essere le conseguenze di chi ha un problema con il gioco d'azzardo (dipendenza, debiti, difficoltà sociali e comportamenti aggressivi).

Il 64% dei ragazzi ha giocato (nonostante il gioco d'azzardo sia vietato ai minori di 18 anni legge n. 111, art. 24, commi 19-22 del 15/07/2011).

Il 60% non ha la consapevolezza di "aver giocato d'azzardo" (Alla domanda "hai mai giocato?" Risponde "no", ma nell'analizzare se ha giocato d'azzardo nell'ultimo mese, emergono dati differenti).

Il 64% dei ragazzi che ha giocato d'azzardo (di cui più della metà maschi) afferma di aver giocato con un familiare (l'importanza e l'influenza che può avere un modello adulto per un minore)

Circa il 10% dei ragazzi dichiara di avere il papà che gioca d'azzardo. Tutti i ragazzi che hanno il padre che gioca d'azzardo hanno, a loro volta, giocato almeno una volta, spesso in compagnia del genitore. Questo dato, in linea con la letteratura, conferma l'influenza del modello genitoriale sui comportamenti a rischio messi in atto dai ragazzi.

Internet, tecnologia e videogiochi

Il 51% riconosce di non saper gestire il tempo che passa on-line. Il 12% (media tra 3 item, atti tutti e 3 a valutare vita reale vs virtuale) preferisce stare on line piuttosto che stare con gli amici (preferisce il virtuale al reale). Non ci sono differenze significative legate al sesso. Più della metà dei ragazzi (60%) dichiara di avere più facilità nel parlare in chat piuttosto che in una relazione faccia a faccia (hanno più difficoltà nell'esprimere i propri sentimenti ed emozioni in un rapporto "reale").

Il 50% dichiara di essere confuso sulle emozioni che prova.

Videogiochi: il 38% gioca con i videogiochi solo (74% sono maschi), solo il 34% controlla l'età prima di acquistare un gioco (non ci sono differenze tra maschio e femmina).

Dall'analisi emerge che i ragazzi dichiarano di avere un buon rapporto e fiducia verso i propri genitori, dato rilevante e che ancor di più responsabilizza l'adulto a porsi come adeguato modello genitoriale.

BIM - BACINO IMBRIFERO MONTANO DEL TRONTO

I Consorzi BIM sono Enti che raggruppano tutti i Comuni amministrativi che ricadono all'interno di un Bacino Imbrifero Montano (da cui il nome B.I.M.) di un fiume. Per bacino imbrifero di un fiume si intende quella porzione di territorio le cui acque superficiali drenanti confluiscono tutte in uno stesso accettore idrico finale. Nello specifico, il territorio preso in considerazione è quello al di sopra di una certa quota. Il principale scopo dei Consorzi BIM è quello di favorire il progresso economico e sociale della popolazione abitante nei Comuni consorziati. Più specificatamente, la tutela dei diritti delle popolazioni di montagna in relazione all'utilizzo delle acque del proprio territorio in funzione, soprattutto della produzione di energia elettrica. I Consorzi BIM possono inoltre assumere, sia direttamente che mediante delega ai Comuni consorziati o ad altri Enti, ogni altra iniziativa o attività diretta a favorire la crescita e lo sviluppo civile ed economico-sociale delle comunità residenti. Dal 2010, con la presidenza di Luigi Contisciani e la sua amministrazione, il BIM Tronto ha mostrato molta attenzione per il mondo della scuola e dei ragazzi. Il progetto Ragazzi e New Addiction rientra nei progetti del pacchetto scuola 2015-2016.

ASSOCIAZIONE FAVONIUS

L'Associazione Favonius nasce nel 2010 fa parte degli Enti aderenti al CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori D'Azzardo) e fa parte dell'Assemblea del Dipartimento Dipendenze Patologiche (SERD Ascoli Piceno). Ha per oggetto: il perseguimento di finalità di solidarietà sociale; la promozione e salvaguardia del benessere psicologico della persona e della collettività; la promozione del cambiamento dello stile di vita nelle persone con problematiche di dipendenza patologica, con particolare interesse per le New Addiction e nello specifico per il gioco d'azzardo problematico e patologico; la promozione di interventi volti alla prevenzione e al trattamento delle situazioni d'abuso e di dipendenza, creando collegamenti con le risorse del territorio deputate all'intervento su tali problematiche; la promozione delle condizioni affinché si favorisca l'esistenza di una rete sociale finalizzata al miglioramento della qualità di vita. Nel corso degli anni diversi sono i progetti all'attivo sul territorio che hanno riguardato: laboratori psico-educativi per minori, campagna di sensibilizzazione per l'affido familiare, collaborazione con altre Associazioni nell'ambito dell'informazione, della prevenzione dei disagi psichici e delle dipendenze patologiche e nella promozione di gruppi di auto mutuo aiuto. Dal 2012 si occupa prevalentemente di prevenzione, formazione e cura nell'ambito delle dipendenze patologiche.

RINGRAZIAMENTI

Si desidera ringraziare: il Presidente del BIM Tronto, Luigi Contisciani che ha reso possibile la realizzazione di questo progetto; i dirigenti di tutte le scuole aderenti e gli insegnanti coinvolti per averne reso possibile lo svolgimento.

Un ringraziamento speciale va a tutti i ragazzi per la loro collaborazione ed attenta partecipazione.

Dott.ssa Irene Ciabattoni, psicologa-psicoterapeuta, presidente dell'Associazione Favonius
Dott.ssa Mirca Di Pietro, psicologa-psicoterapeuta, socia dell'Associazione Favonius
Dott.ssa Martina Corsini, psicologa, socia dell'Associazione Favonius