



VERBALE RIUNIONE DI COPROGETTAZIONE OPERATIVA PROGETTO “GGT-GOOD GAMER TOSCANA” –

28 GENNAIO 2022

La seconda riunione relativa alla fase di coprogettazione operativa del progetto “GGT - Good Gamer Toscana” si è tenuta il giorno 28 gennaio 2022, in videoconferenza sulla piattaforma Zoom.

Presenti:

- Stefano Alemanno – Diaconia Valdese
- Pietro Vené – Diaconia Valdese
- Andrea De Conno – Federsanità-Anci Toscana
- Gennaro Evangelista - Federsanità-ANCI Toscana
- Alessio Arces – Federsanità -Anci Toscana
- Elisa Marcelli - Federsanità-Anci Toscana

La seduta si apre alle ore 14:35 con la lettura del verbale redatto a seguito del primo tavolo di coprogettazione del 18 gennaio 2022.

Si comincia con la descrizione delle integrazioni apportate al progetto. In particolare:

- È stata aggiunta una breve analisi introduttiva sul fenomeno della dipendenza da videogiochi, inserendo anche la descrizione dei comportamenti considerati “a rischio”.
- È stata aggiunta la suddivisione delle azioni del progetto fra i vari enti partecipanti all’ATI.
- Aggiunta la bibliografia contenente gli studi sul tema della dipendenza da gioco nell’adolescenza
- Sono state dettagliate maggiormente le fasi progettuali, inserendo nome e cognome di coloro che lavoreranno alle varie fasi dell’azione di formazione.

All’interno della fase progettuale denominata “consulenza e terapia”:

- È stato specificato il dettaglio relativo al progetto Playoff, che veniva citato nel progetto iniziale. L’app è già stata sviluppata e già funzionante sul territorio fiorentino, l’intenzione è di estendere il servizio ai territori di Livorno e Arezzo.
- È stato approfondito anche il progetto Jump, che si concentra sul fenomeno dell’abbandono scolastico e del ritiro sociale. Il progetto è volto ad aiutare, tramite specifici interventi che utilizzano i videogame, gli adolescenti a rischio di isolamento sociale.
- È stata inserita la sperimentazione di un percorso terapeutico che stanno sperimentando ad oggi in Lombardia, la “video game therapy”, che consiste nel relazionarsi con l’adolescente/bambino che presenta una serie di problemi legati alla relazione con la famiglia, con la scuola, interagendo con lui tramite il videogioco.



Per quanto riguarda la fase “prevenzione A”, che ha come target gli studenti delle scuole medie superiori, vengono dettagliate le modalità d’intervento ipotizzate. L’attività prevederà lo sviluppo di una piattaforma nella quale è possibile creare il proprio videogioco, personalizzandolo dal punto di vista grafico e tematico. Saranno previste gare all’interno delle strutture scolastiche, per poi pubblicare i videogiochi migliori sulla piattaforma appositamente creata. Sono state anche aggiunte le scuole con le quali hanno già lavorato e alle quali proporranno il progetto.

E’ stata infine aggiunta la fase progettuale “comunicazione e disseminazione del progetto GGT”. L’idea è creare un marchio “GGT” che verrebbe apposto non solamente ai prodotti del progetto in questione, ma anche ad altre eventuali iniziative o azioni che adottino la metodologia d’intervento proposta oltre che ad eventuali prodotti derivanti da percorsi di creazione, partecipazione e dialogo con gli adolescenti coerenti con suddetto metodo.

Dal confronto su quest’ultima azione fra i membri del gruppo di co-progettazione, emerge la necessità di aggiungere, come elemento da sviluppare, sia il logo che il marchio di qualità, tenendo conto che, muovendoci in un contesto istituzionale, dovremmo discuterne con il piano di comunicazione della Regione Toscana.

Guardando alle scuole che verranno interessate dal progetto, si rileva una sovrapposizione, nelle scuole di San Giovanni Valdarno, con il progetto “Gioco scaccia gioco” dell’associazione Conkarma. Sarà da approfondire se operare una sovrapposizione positiva oppure una scelta fra i due progetti.

Non essendo stata dettagliata ancora la fase progettuale “prevenzione C” che verrà svolta dalle associazioni non presenti all’incontro, si rende necessario fissare un terzo incontro, che si prevede essere di natura operativa e amministrativa, per definire la fase “prevenzione C” ed illustrare le procedure di rendicontazione delle spese.

Non essendoci altri interventi, i lavori si concludono alle ore 15:30.

- Pietro Vené _____
- Stefano Alemanno _____
- Andrea De Conno _____
- Gennaro Evangelista _____
- Alessio Arces _____
- Elisa Marcelli _____