

Questo vademecum è stato creato dal progetto "Scommetti sulla Prevenzione" di Tecum Azienda speciale Servizi alla Persona, realizzato da Spazio Giovani impresa sociale e finanziato da ATS Insubria, all'interno delle azioni di prevenzione del Piano di contrasto al GAP (gioco d'azzardo patologico).

I suggerimenti che contiene sono stati selezionati e messi a fuoco insieme a due gruppi di anziani, nonni nonne ed educatori di adolescenti, per aiutare tutti ad avere più presenti alcuni aspetti fondamentali del rapporto tra ragazzi e dispositivi digitali.

Una attenzione particolare è stata riservata alle dinamiche di gioco d'azzardo, che a volte vengono inserite in alcuni meccanismi di videogioco e che possono costituire un avvicinamento a questo tipo di comportamenti.

Un ringraziamento speciale ai gruppi di Mariano Comense e di Lurago d'Erba con i quali abbiamo realizzato questa guida, al comune di Lurago d'Erba e al Centro per la famiglia Fast Family di Mariano Comense per aver coinvolto i partecipanti e messo a disposizione gli spazi.



NONNI E TELEFONI?

suggerimenti e insegnamenti per un rapporto più sereno tra anziani, nonni e nipoti con i dispositivi digitali

"Scommetti sulla Prevenzione" è un progetto di:



Finanziato da:



una iniziativa del progetto
Scommetti Sulla Prevenzione



OCCHIO AI SOLDI!



Alcuni videogiochi permettono di **acquistare** nuovi personaggi, potenziamenti ecc **in denaro** invece di ottenerli con le proprie abilità. Facciamo capire che **conquistare un risultato con impegno e pazienza** gratifica di più che comprarlo e averlo subito!

I NOSTRI SUGGERIMENTI

per il rapporto tra anziani, adolescenti e dispositivi elettronici

STABILIRE INSIEME IL TEMPO

Definisci il tempo di utilizzo PRIMA che inizi l'uso. A metà del tempo dai un avviso su quanto manca.

Dai altri **avvisi prima della conclusione**. Al termine del tempo, valuta se concedere ancora pochi minuti per completare l'attività in corso.



APP e GIOCHI ADATTI

Verifica l'età consigliata per tutti i videogiochi in commercio e **attieniti all'indicazione** basata su studi e ricerche.

In ogni modello di cellulare, prima di scaricare una app viene **indicata l'età adatta**.



INTERESSARSI e CONDIVIDERE

Chiedi ai ragazzi cosa fanno di bello con il cellulare, **fatti raccontare** i giochi e i video che li appassionano. Aiutali ad **esprimere le emozioni** che provano e ad usare il **pensiero critico**.

Puoi anche provare a giocare con loro, facendoti **spiegare come si fa!**



INSEGNARE A GESTIRE IL DENARO

I ragazzi spesso hanno soldi regalati da genitori o parenti: è giusto che possano **usarli come vogliono?**

E' utile che l'uso di questo denaro sia comunque **concordato con gli adulti**, e che si insegni a **risparmiare dandosi obiettivi** più a lungo termine.



LA COERENZA FA LA DIFFERENZA



Ricordiamoci sempre che gli adulti sono **modelli di comportamento** per i ragazzi.

E' inutile fare prediche o stabilire regole rigide sull'uso dei dispositivi, se poi noi non **le rispettiamo per primi**; ad esempio: no cellulari durante il pranzo / la cena!

RICONOSCERE L'AZZARDO

In alcuni videogiochi si possono comprare con soldi veri, delle **scatole (o bustine, o contenitori...)** che **forse** contengono nuovi personaggi, equipaggiamenti ecc... **o forse no!**

E' un meccanismo che **assomiglia al gioco d'azzardo** e che potrebbe abituare i ragazzi a questo tipo di comportamenti.



(ricorda: il gioco d'azzardo è vietato ai minori di 18 anni)