

Non ti Azzardare!

Laboratorio narrativo multimediale di comunità a cura di CSV Lombardia Sud Ets con Daniele Goldoni (cantautore, cantastorie, musicista). Rientra tra le azioni messe in campo dal progetto "Scommetto che Smetto", nell'ambito Piano Gap di ATS Val Padana, promosso dall'Azienda Speciale Consortile "Oglio Po" in collaborazione con Consorzio Casalasco Servizi Sociali, Centro Servizi Volontariato Lombardia Sud ETS, Fondazione Arca Cms, Auser Dosolo ODV - Un PO di Giochi.

Premessa

La narrazione rappresenta il nostro modo di relazionarci al mondo, di dare senso alle cose e alle vicende della vita. La nostra stessa esistenza viene da noi percepita come una unica grande storia della quale siamo i protagonisti, ma che si arricchisce di personaggi, di episodi, di situazioni che si dipanano lungo la matassa del tempo in una successione cronologica. Il grande libro della nostra vita racconta la nostra storia e al contempo ci fornisce la chiave di lettura per interpretare il mondo che ci circonda.

La narrazione pertanto non è solo il raccontare qualcosa a qualcuno, ma soprattutto a noi stessi.

La narrazione è anche uno strumento per costruire insieme significati comuni, per creare ponti tra individui diversi, una tenda comune in cui ri-conoscerci come simili anche nelle nostre differenze.

Raccontare è raccontarsi, raccontare è dire qualcosa a qualcuno, dargli qualcosa. Raccontare è ricevere qualcosa da qualcuno, accogliere una parte di lui.

Raccontare pertanto è un fatto relazionale e quindi di comunità.

Il percorso che proponiamo, pertanto, utilizza il racconto come forma di sensibilizzazione e riflessione in merito al fenomeno del Gioco d'Azzardo Patologico e di promozione di narrazioni condivise e comuni che permettano ai cittadini (giovani, adulti, anziani, ecc.) di sensibilizzare a loro volta la loro comunità in merito alla Azzardopatia.

Partecipanti

Il laboratorio di comunità è rivolto a differenti target che si vogliono sensibilizzare in vari contesti di comunità:

- Lavoratori nelle aziende
- Giovani in contesti extrascolastici
- Studenti in percorsi strutturati (PCTO, Assemblee di Istituto)
- Cittadini e cittadine in contesti aggregativi di comunità

Azioni

I/le partecipanti saranno guidat* in un percorso attraverso la riflessione e la sensibilizzazione in merito al fenomeno del Gioco d'Azzardo Patologico.

Daniele Goldoni (raccontatore, cantautore, cantastorie, musicista) accompagnerà il gruppo nella scoperta delle varie componenti che caratterizzano il Gioco d'Azzardo Patologico, stimolando la riflessione, promuovendo la sensibilizzazione in merito a questo fenomeno, favorendo la circolazione e la condivisione di pensieri e punti di vista. Il tutto confluirà in una opera d'arte multimediale condivisa, che racconti ciò che il gruppo ha esperito, maturato, condiviso.

Grande importanza avrà il metodo di lavoro che metterà i/le partecipanti nelle condizioni di confrontarsi e co-costruire un'opera d'arte che sia realmente collettiva. Il laboratorio promuoverà un modo diverso per rapportarsi a sé stessi, al luogo, alle persone, alle istituzioni e al proprio posto nel tessuto sociale. L'opera d'arte multimediale condivisa sarà pensata, realizzata e allestita insieme ai ragazzi e potrà prevedere differenti forme di comunicazione (un video collettivo o una canzone collettiva).

Sviluppo dell'attività:

- Il Fenomeno GAP. Focus sulle principali componenti che caratterizzano il Gioco d'Azzardo Patologico sia dal punto di vista dell'esperienza individuale, delle dinamiche e ricadute sociali, delle conseguenze in ambito familiare, delle connessioni con la criminalità organizzata.
- La Comunità e il GAP. Riflessione sul ruolo della Comunità nella prevenzione e contrasto al gioco d'Azzardo Patologico. Il Villaggio Sentinella, il nostro compito di cittadini
- La nostra voce contro il GAP. Riflessione condivisa su ciò che vogliamo raccontare alla Comunità e ai cittadini per promuovere una sensibilizzazione circa il GAP.
- Raccontar storie: questa fase sarà un viaggio nel raccontar storie in ogni forma. Il gruppo vedrà video, ascolterà musica e canzoni, vedrà fotografie, quadri, video, ecc. il tutto al fine di prendere dimestichezza e confidenza con linguaggi e tecniche narrative e artistiche e focalizzare il proprio progetto artistico narrativo.
- Dar forma ai pensieri: scegliamo il media (musica, audiovisivo, scrittura, fotografia, installazione) con cui far voce alle nostre riflessioni condivise
- Produzione: insieme registreremo in forma audio e/o in forma video i contributi dei ragazzi e delle ragazze. I partecipanti costruiranno una canzone partecipando alle varie fasi (scrittura, esecuzione tramite software musicali digitali, registrazione voce) o realizzeranno un video dalla A alla Z (storyboard, riprese video, interviste, sopralluoghi in esterno).
- I materiali prodotti dai partecipanti verranno montati ed editati per giungere infine a un prodotto finale (canzone e/o video).
- Disseminazione: gli elaborati verranno diffusi mediante i canali istituzionali del progetto e dei partner, sui social del progetto e dei partecipanti, al fine di renderli virali e sfruttare al massimo il potenziale di sensibilizzazione.

Tempi e modalità:

Il percorso può essere articolato in differenti moduli a seconda del contesto in cui viene proposto (azienda, contesto aggregativo, scuola, piazza, ecc.)

- 1) Modulo Workshop: 1 incontro da 2 ore
- 2) Modulo Laboratorio: 4 incontri da 2 ore