

# il villaggio



FONDAZIONE FIGLI  
MARIA ANTONIETTA BERNARDI  
ONLUS

NOVEMBRE 2008 - N° 29 - ANNO XIV

TRIMESTRALE DI INFORMAZIONE

## *È Natale!*

*Ecco! Arriva Natale*

*il periodo più bello e magico dell'anno.*

*Il periodo che induce al cambiamento.*

*Tutto si colora di oro e di argento e tutto intorno si illumina di mille luci.*

*Il nostro augurio è quello di accendere una luce nel cuore*

*di chi ci sta intorno e di colorare la vita delle persone tristi e meno fortunate,*

*magari regalando un sorriso sincero agli amici e donando un abbraccio caloroso a chi amiamo.*



*Buon Natale a tutti  
da tutta la Fondazione*



In caso di mancato recapito  
inviare al C.P.O. di Treviso  
per la restituzione al mittente  
previo pagamento resi

**La Santa Messa in attesa del Natale  
verrà celebrata presso il salone della Fondazione  
sabato 20 dicembre alle ore 15.00.  
Seguirà un brindisi augurale con tutti gli amici e i parenti.**

# Le life skills o abilità di vita

Le abilità di vita vengono intese come quelle competenze che è necessario apprendere per mettersi in relazione con gli altri e per affrontare i problemi, le pressioni e gli stress della vita quotidiana. Attraverso l'educazione alle "abilità della vita" si incoraggia l'autonomia e l'assunzione di responsabilità facendo leva sulle capacità individuali.

Queste competenze di vita (life skills), oggi ritenute indispensabili per fronteggiare il futuro, sono: risoluzione dei problemi, pensiero creativo, pensiero critico, presa di decisione, comunicazione efficace, empatia, gestione delle emozioni, gestione delle relazioni interpersonali, autoconsapevolezza, gestione dello stress. I programmi si fondano sullo sviluppo ed il potenziamento di queste abilità di vita, raccomandate anche dall'Organizzazione Mondiale della Sanità come abilità indispensabili per favorire un adattamento positivo dei giovani al mondo circostante. La scelta prioritaria di promozione delle "life skills" nella scuola nasce dalla consapevolezza che queste abilità dovrebbero far parte del comune repertorio di competenze psico-sociali dei bambini e dei giovani.

Inoltre, pur differendo negli obiettivi e nei contenuti da una cultura all'altra, l'educazione alle abilità di vita mantiene tre principi comuni:

- a) è finalizzata a promuovere il benessere psicologico e la competenza dei giovani nel far fronte alle varie difficoltà della vita;
- b) è basata su una metodologia centrata sul soggetto e orientata all'attività;
- c) intende promuovere e rafforzare la capacità di assunzione di responsabilità nelle proprie azioni.

Nell'ambito scolastico, l'educazione tra pari offre significative potenzialità formative: promuove e mantiene relazioni ispirate all'accoglienza e alla collaborazione, si fonda sul rapporto amicale per modificare opinioni o atteggiamenti errati e per affrontare problemi di conflittualità,

suscita il desiderio di conoscenza e di buon rapporto con gli altri.

Tuttavia, perché l'azione dei pari nel loro contesto di riferimento sia davvero efficace non è sufficiente che si affidi loro una mera funzione tutoriale, ma risulta indispensabile che essi siano coinvolti in tutte le fasi dell'intervento, a partire dalla sua ideazione e progettazione, e, al contempo, siano sostenuti adeguatamente da figure adulte competenti.

In contesti scolastici in cui i dirigenti scolastici e i docenti non sono stati coinvolti direttamente nel progetto educativo di Life Skills e i peer educator\* non sono stati significativamente sostenuti nella realizzazione del programma dagli educatori adulti, si sono registrate diminuzioni significative delle competenze psico-sociali dei giovani rispetto all'inizio dell'intervento.

Tali risultati suggeriscono che l'intero contesto scolastico deve essere coinvolto nel progetto educativo basato sull'implementazione delle "abilità di vita", altrimenti possono mettersi in moto dinamiche istituzionali che rendono difficile sia la realizzazione del progetto sia l'effettivo sviluppo di competenze dei peer educator. La formazione dei peer educator complessivamente può essere distinta in due grandi componenti: sviluppo delle abilità di autogestione e potenziamento delle abilità psico-sociali.

Un esempio di Life Skills. E' stato realizzato un intervento di sviluppo delle "abilità di vita" in quattro istituti di istruzione secondaria superiore della Puglia, a cui hanno partecipato 246 studenti delle prime classi. Complessivamente sono state coinvolte 13 classi di scuola secondaria di II grado suddivise in tre gruppi: formazione solo per educator; formazione peer educator + coaching; controllo.

Le Life Skills degli studenti sono state valutate attraverso un questionario comparativo che misurava il grado di competenza di ciascuno dei propri compagni di classe in diverse abilità di vita (competenza nella

soluzione dei problemi, competenza nella comunicazione interpersonale e sociale, competenza emotiva). Attraverso il confronto fra i tre gruppi sono stati analizzati gli effetti della modalità di intervento sullo sviluppo delle Life Skills negli studenti a un anno scolastico di distanza. I risultati hanno messo in evidenza che gli studenti delle classi che hanno partecipato al training intensivo sono stati valutati dai propri compagni, a distanza di un anno scolastico, più capaci di risolvere i problemi in modo critico e creativo, di instaurare e mantenere buoni rapporti interpersonali, di gestire le emozioni negative e lo stress, di esprimere in modo appropriato le proprie emozioni positive.

La scelta di coinvolgere insieme studenti e docenti sia nel progetto, sia nel percorso formativo, sembra aver prodotto migliori risultati oltre che sulle abilità degli studenti anche sul clima delle classi.

L'inserimento dell'educazione alle "abilità della vita" dovrebbe idealmente riguardare tutte le scuole di diverso ordine e grado e tutto l'arco dello sviluppo dello studente a partire dalla scuola materna fino alle scuole secondarie superiori.

*(testo tratto dall'8° rapporto nazionale sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza*

*Eurispes e Telefono Azzurro)*

*\* la peer education è una strategia educativa che vuol favorire la comunicazione tra adolescenti riattivando lo scambio di informazioni e di esperienze interni al gruppo dei pari; il peer educator è pertanto la persona che, acquisite particolari competenze, favorisce il dialogo tra i pari e gli adulti.*

**Avviso**  
**la Fondazione Bernardi ha il suo sito internet:**  
**[www.fondazionebernardi.it](http://www.fondazionebernardi.it)**  
**e un nuovo indirizzo di posta elettronica:**  
**[info@fondazionebernardi.it](mailto:info@fondazionebernardi.it)**

# I videogiochi e la realtà italiana

Oggi si stima che nel mondo il numero dei videogiocatori superi i 140 milioni di utenti, per lo più nella fascia di età giovanile, e che la tendenza sia in crescita.

L'età media dei fruitori sembra essersi abbassata considerevolmente e già nella fascia di età 3-5 anni è riscontrabile un popolo di utenti caratterizzato per genere: i maschi sarebbero in maggioranza.

## Il consumo dei videogiochi in Italia: l'identikit del giocatore.

Nel nostro Paese, i videogiocatori sono circa 24 milioni, il 43% della popolazione dai 4 anni di età (Aesvi, 2006). Si tratta soprattutto di maschi (61%) con un'età compresa tra i 18 e i 44 anni che giocano nel 70% dei casi almeno una volta alla settimana ai videogames. Le piattaforme più utilizzate sono il pc (38%) e la console fissa (23%) seguiti dal telefono cellulare (19%) e dalla console portatile (12%). Una buona fetta dei videogiocatori, il 29%, è rappresentata da bambini e ragazzi (4-17 anni).

## I ragazzi: "Giocatori pesanti".

I giovani rappresentano solo il 13% dei cosiddetti Light Gamers, persone che giocano al massimo una volta a settimana e che dedicano al gioco anche meno di 30 minuti per sessione.

Sono rappresentati invece in percentuale maggiore nel gruppo dei Medium Gamers (35%): soggetti che si dedicano al gioco una o due volte alla settimana, in genere (78%) per meno di un'ora alla volta.

In maniera più consistente i giovani si collocano nel gruppo degli Heavy Gamers, dei quali costituiscono il 44%: si tratta di individui che giocano in maggioranza tutti i giorni, ma con sessioni comunque non eccessivamente prolungate (il 60%

gioca per un massimo di un'ora).

## I più giocati.

Sono i giochi di azione/avventura (54%) quelli di sport (34%) e più specificamente di calcio (31%) ad essere preferiti dai giocatori dai 4 ai 17 anni. La preferenza per alcuni generi di videogames piuttosto che altri sembra essere legata al sesso: i maschi sono perlopiù attratti dai games di sport e combattimento (rispettivamente 29% e 17%) mentre le femmine prediligono i giochi di avventura (39%). I giochi di combattimento, avventura e sport sono anche i prediletti da coloro che giocano per più di tre ore al giorno.

I maschi, inoltre, sembrano distribuire il loro interesse su un numero relativamente più ampio di possibilità, non rifiutando i giochi di avventura o di strategia, i cosiddetti "picchiaduro o i giochi di ruolo", laddove le ragazze mostrano preferenze più esclusive (Centro Studi Minori e Media 2007).

## L'utilizzo massivo di videogames: le ripercussioni sulla salute psico-sociale dei più piccoli.

Sono ormai note alcune conseguenze fisiche dell'utilizzo eccessivo di videogiochi, come allucinazioni uditive, encopresi ed enuresi, neuropatie periferiche, dolore al polso, al gomito, al collo, obesità, inattività fisica ed epilessia.

Da una ricerca americana svolta su 1491 ragazzi tra i 10 e i 19 anni (anno scolastico 2002-2003) emerge una percentuale del 36% di giocatori (80% maschi e 20% femmine), che gioca per almeno un'ora al giorno (un'ora e mezza nel week-end), spendendo il 30% del tempo in meno a leggere e il 34% del tempo in meno a fare i compiti per casa rispetto ai coetanei

non giocatori.

Sembra inoltre che giocare ai videogames d'azione, possa alterare le caratteristiche fondamentali del sistema visivo come la risoluzione spaziale.

Da una ricerca svolta nel 2005 sui giocatori di videogiochi on line, è emerso che la qualità delle relazioni interpersonali diminuisce, mentre aumenta l'ansia sociale, in relazione all'aumento del tempo speso a giocare on line.

Alcuni studiosi hanno di recente descritto una patologia specifica legata all'utilizzo della Rete e dei videogiochi denominata "disturbo da trance dissociativa da video terminale". Si tratta di uno stato involontario di trance conseguente alla dipendenza patologica dal computer e dalle sue applicazioni che implica una marcata alterazione dello stato di coscienza e del senso abituale dell'identità personale; durante lo stato di trance il soggetto perde consapevolezza e contatto con la realtà fino al ritorno allo stato normale di coscienza, che è solitamente accompagnato da amnesia.

Uso patologico e dipendenza. La dipendenza da videogiochi può essere annoverata tra le cosiddette "nuove dipendenze", per le quali sono tuttora in corso studi e ricerche, volte a stabilirne criteri di diagnosi e individuare strumenti di prevenzione e terapia.

La possibilità di sviluppare un disturbo da abuso o da dipendenza comportamentale non è connessa semplicemente con un uso quantitativamente eccessivo di un determinato comportamento, ma deriva dalla capacità di quel comportamento di soddisfare dei bisogni che l'individuo non riesce ad appagare altrimenti: sperimen-



tare sensazioni eccitanti o gratificanti; alleviare emozioni negative come la noia, la tristezza, l'angoscia o la rabbia; sentirsi una persona valida, capace e degna di amore.

La maggior parte dei ragazzi italiani riconosce l'esistenza del rischio di dipendenza dai videogiochi, ma ritiene che esso subentri solo dopo almeno dieci ore continuative di gioco giornaliero per i maschi e almeno sei ore per le femmine.

C'è anche del buono: le potenzialità benefiche per i giovani videogiocatori.

Da una ricerca italiana condotta dagli psicologi del Centro studi sull'Adolescenza emerge inoltre che fare delle piccole pause di 15/20 minuti per giocare a videogiochi durante una seduta di studio facilita l'apprendimento.

La ricerca ha dimostrato chiaramente che

il 65% dei giovani appassionati di games rende di più in matematica e il 47% di questi sviluppa anche una buona dose di fantasia. Questo, però, senza superare certi limiti, oltre i quali si rischierebbe un effetto inverso.

Un numero sempre maggiore di esperti vede in questo genere di giochi un efficace mezzo catartico per i giovani: dunque, anche giochi come GTA, in cui si impersona un ladro-omicida-mafioso, potrebbero essere un mezzo tramite cui esprimere impulsi più o meno consci che nella quotidianità restano sempre nascosti, ma che a volte possono esplodere pericolosamente.

*(testo tratto dall'8° rapporto Nazionale sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza Eurispes e Telefono Azzurro)*



## focchi rosa e azzurri in quantità

Mattia figlio di Alberto (educatore) e Francesca

Alice figlia di Mitia (educatrice) e Lucio

Arianna figlia di Marco e Consuelo (Gruppo Amici)

Sofia figlia di Francesca (educatrice) e Claudio

Antonio figlio di Pier (educatore) e Silvia

Emma figlia di Gabriella (educatrice) e Oriano

**Ai cari e bellissimi bimbi un benvenuto tra noi!**



In conformità alla L. 196/03 sulla tutela dei dati personali, la Fondazione garantisce la massima riservatezza dei dati personali di cui è in possesso. Si può richiedere la rettifica di eventuali errori o di essere esclusi da ogni nostra comunicazione scrivendo a:

**Fondazione  
Figli M.A. Bernardi Via Einaudi, 162  
31015 Conegliano (TV)**

### ORARI DELLA BIBLIOTECA

La biblioteca "Bruno Sartori" è aperta a tutti il **MARTEDI'** e il **GIOVEDI'** dalle ore 15.30 alle ore 17.30; il sabato mattina dalle 10.00 alle 12.00; in altri orari su appuntamento telef. allo 0438/455200.

Possiamo dare un importante aiuto ai bambini del Villaggio Famiglia mediante:

Donazioni e Lasciti Testamentari (non soggetti a tassa di successione)

#### Contributi dati da Aziende e Persone Fisiche

(deducibili con il seguente limite: minor valore tra il 10% del reddito complessivo ed € 70.000. Art. 14 del D.Lgs n. 35 del 14.03.2005 come modificato dalla legge di conversione n. 80/2005)

Banca Prealpi  
Banca di Credito Cooperativo delle Prealpi - Conegliano  
Coordinate IBAN  
IT65  
I08904 61620  
000000121078

Unicredit Banca Conegliano  
Cassamarca Conegliano  
Coordinate IBAN  
IT56  
C02008 61624  
000005595727

#### Destinazione

##### 5 per mille dell'IRPEF

Legge  
27 dicembre 2006 - n. 296  
DPCM 16.03.2007  
con indicazione del Codice Fiscale  
91002680261

Per ulteriori informazioni contattare:

Fondazione Figli  
M.A. Bernardi onlus  
Via Einaudi, 162  
31015 Conegliano (TV)  
tel 0438-455200 - fax 0438-455228  
e-mail: [fondazionebernardi@libero.it](mailto:fondazionebernardi@libero.it)