

**Piano collaborativo Scuola – ASL CN1 a.s. 2018/2019**

**SCHEDA di PROGETTO**

( N.B. compilazione necessaria per il successivo inserimento del progetto in Banca dati Pro.Sa. )

**TITOLO**

PUNTA SU DI TE 2.0

**SERVIZIO RESPONSABILE**

ASL CN1

**ANNO di AVVIO**

2016

**FINANZIAMENTI**

Fondi per l'attività corrente istituzionale

**ENTI COINVOLTI e PARTNERS di PROGETTO**

Saranno coinvolti in tutte le fasi del intervento anche operatori del privato sociale (Consorzio CIS – Cooperativa Sociale Ro&Ro) e operatori del Serd CN2 che fanno parte del progetto provinciale Punta su di te 2.0.

Referente: Manuela Ferrero 366 6442013 [dipendenze@coopalice.net](mailto:dipendenze@coopalice.net)

**GRUPPO di LAVORO**

Manuela Ferrero - Consorzio Cis [dipendenze@coopalice.net](mailto:dipendenze@coopalice.net)

Nicoletta Serraino - Consorzio Cis [nicolettaserraino@coopginepro.org](mailto:nicolettaserraino@coopginepro.org)

Sabrina Tortone - Consorzio Cis [tortone@cooperativaorso.it](mailto:tortone@cooperativaorso.it)

Emanuel Pellegrini - Cooperativa sociale Ro&Ro [emanuel@progettosteadycam.it](mailto:emanuel@progettosteadycam.it)

**TEMA di SALUTE prevalente affrontato dal progetto:**

- Consumi e comportamenti a rischio
  - Gioco d'azzardo patologico X

**DESTINATARI FINALI**

- X Ciclo di vita
  - Adolescenti 14-18 X

**SETTING** (luogo in cui si svolge il progetto)

- X Ambiente scolastico

**ANALISI di CONTESTO** (max 2000 caratteri)

Il progetto Punta su di te 2.0 ha come finalità il contrasto del gioco d'azzardo e si propone di **diminuire il numero di persone esposte al rischio** di sviluppare comportamenti problematici e patologici. La scelta di indirizzare questo intervento nelle classi 4° degli istituti secondari di secondo grado nasce dalla percezione che la fascia giovane della popolazione sia ugualmente esposta, rispetto a quella adulta, ad un'offerta sempre più vasta e variegata sul gioco d'azzardo: web, televisione, videogiochi a pagamento, riviste presentano allettanti inviti a giocare inducendo a credere che giocare d'azzardo sia divertente, eccitante ed un buon modo per fare soldi facilmente. La crescente diffusione di Internet e dei nuovi media ha un ruolo importante nel determinare la crescita del fenomeno: il web garantisce un'accessibilità globale e semplice che comporta un'ampia esposizione ai giochi on-line. Un aspetto imprescindibile nella valutazione del fenomeno è l'analisi della fase del ciclo di vita: l'adolescenza rappresenta un periodo dello sviluppo evolutivo in cui appare un aumento della presenza del risk taking behaviour, ovvero una particolare attrazione per le attività e comportamenti rischiosi, con lo scopo di vivere sensazioni forti, nuove e coinvolgenti, che spesso si accompagna alle prime esposizioni al consumo di alcol, sostanze stupefacenti, fumo e al gioco d'azzardo (Zuckerman e Kuhlman, 2000). Giocare d'azzardo può diventare il modo per mettersi alla prova e sfidare le regole del mondo degli adulti. Vi è, inoltre, il presentimento di una mancanza di informazioni corrette riguardo i rischi e le conseguenze del gioco d'azzardo. Particolare interesse è stato rivolto alle credenze erranee sul gioco d'azzardo, che sembrano avere un ruolo centrale come fattore di rischio individuale e che contraddistinguono tale comportamento rispetto ad altre condotte additive tipiche dell'età adolescenziale (Molde, Pallesen, Bartone, Hystad e Johnsen, 2009). Le credenze erranee implicate nel comportamento di gioco patologico si riferiscono a un'ampia gamma di bias cognitivi, ovvero di errori di ragionamento che vanno contro i principi della razionalità e della logica, la cui origine risiede nella errata comprensione del concetto di casualità (Ladouceur et al., 2001).

**OBIETTIVO GENERALE** (max 2000 caratteri)

Informare gli studenti rispetto alle logiche dell'azzardo e i suoi rischi, potenziare i fattori di protezione ed eliminare o ridurre quelli di rischio legati a condotte di gioco problematico/patologico, sviluppare un pensiero logico e critico sul tema dell'azzardo.

**OBIETTIVO SPECIFICO**

1. Realizzazione di un intervento di prevenzione primaria in ambito scolastico.
2. Esplorare la percezione del rischio legato al gioco d'azzardo.
3. Sfatare le false credenze sul gioco d'azzardo.
4. Aumentare le conoscenze in merito alle cognizioni erranee legate al gioco d'azzardo.
5. Aumentare il pensiero critico rispetto agli spot commerciali dell'azzardo
6. Fornire informazioni corrette e aggiornate in merito alla patologia del gioco d'azzardo.
7. Creare un prodotto mediale rivolto a contesti e popolazioni differenziati (scuola, siti istituzionali, ecc.).

**METODI e STRUMENTI** (max 2000 caratteri)

Il progetto prevede tre incontri di due ore ciascuno, gestiti da due operatori, e si propone di incrementare le conoscenze dei ragazzi, di fornire strumenti di analisi e riflessione non finalizzati all'indottrinamento bensì alla promozione del pensiero critico, di modificare le cognizioni erranee sul gioco d'azzardo e di favorire la consapevolezza sull'esistenza del pensiero magico (es. superstizioni, illusioni di controllo, indipendenza delle puntate, probabilità?). Lo scopo è quello di offrire fattori protettivi che permettano ai ragazzi di valutare la situazione del gioco d'azzardo nell'ottica di un pensiero logico. La formazione di pensiero logico e critico contrasta il pensiero magico che sta alla base dei bias cognitivi che portano a cadere nella trappola del gioco d'azzardo.

I contenuti chiave saranno veicolati attraverso un percorso coinvolgente che prevede la discussione nel gruppo dei pari e l'utilizzo di tecniche socio-animative quali gioco di ruolo, brain storming, focus group, domande stimolo; questi metodi e strumenti aiutano a incrementare le conoscenze e a sviluppare una coscienza critica sulla tematica del gioco d'azzardo. L'obiettivo che ci si pone è il potenziamento delle life skill (formare maggior senso critico, fornire informazioni indispensabili per analizzare le esperienze in modo oggettivo, agevolare il processo di problem solving, favorire decisioni più consapevoli e costruttive).

L'obiettivo dell'intervento, quindi, è quello di potenziare i fattori di protezione ed eliminare o ridurre quelli di rischio (Hawk et al., 2002), secondo le linee guida del NIDA (National Institute on drug abuse) (2003).

Al termine dell'intervento è prevista la compilazione di un questionario sulla percezione dell'azzardo, post-intervento d'indagine sulle conoscenze acquisite; inoltre viene proposta la creazione di elaborati da parte del gruppo classe con l'obiettivo di favorire un coinvolgimento attivo dei giovani nella formulazione di strategie di prevenzione e promozione della salute.

**VALUTAZIONE PREVISTA/EFFETTUATA** (max 2000 caratteri)

**INSERIRE ALMENO UN INDICATORE di PROCESSO** (n. classi raggiunte/classi previste) **e/o di RISULTATO** ( indicatori di cambiamento: conoscenze, atteggiamenti e comportamenti...)

- I STEP: INTERVENTO SUL CAMPO

FASE I: somministrazione, a cura degli insegnanti, questionario PRE sulle conoscenze generali riguardo il fenomeno del gioco d'azzardo.

FASE II: intervento operatori nelle classi (tre incontri di due ore ciascuno).

FASE III: alla fine del terzo incontro, somministrazione questionario POST di verifica dell'intervento mirato alla rilevazione dell'efficacia degli interventi effettuati in classe e del grado di apprendimento dei ragazzi. Proposta di creazione di elaborati da parte del gruppo classe sul tema del gioco d'azzardo.

- II STEP: ANALISI DEI DATI E RACCOLTA/ANALISI ELABORATI DEL GRUPPO CLASSE
- III STEP: STESURA REPORT FINALE E CONDIVISIONE

INDICATORE DI PROCESSO E/O DI RISULTATO : n° classi raggiunte / 10 classi previste

**RECAPITO REFERENTE PROGETTO**

Referente: Manuela Ferrero 366 6442013 [dipendenze@coopalice.net](mailto:dipendenze@coopalice.net)