



## PUNTA SU DI TE 2.0

**TEMA DI SALUTE:** Prevenzione del gioco d'azzardo

**DESTINATARI:** Studenti della Scuola II grado

**AREA:** tutti i distretti scolastici

**SERVIZIO RESPONSABILE** Consorzio CIS

**PARTNERS DI PROGETTO** Serd ASL CN1

**REFERENTE DI PROGETTO** dr.ssa Manuela Ferrero

**Razionale** 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, incrementata del 13% durante l'emergenza pandemica. 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 esposizione 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).

### OBIETTIVI GENERALI

- potenziamento delle life skill degli studenti e incremento dei fattori protettivi che permettano ai ragazzi di valutare la situazione del gioco d'azzardo nell'ottica di un pensiero logico
- formazione di un 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

### METODOLOGIA

I contenuti chiave vengono veicolati attraverso un percorso coinvolgente che prevede la discussione nel gruppo dei pari e l'utilizzo di tecniche socio-animative quali brain storming, focus group, piattaforma di apprendimento basata sul gioco, video ed interviste, fruizione del materiale presente sul sito del progetto ([www.puntasuditeduepuntozero.it](http://www.puntasuditeduepuntozero.it)).

Questi metodi e strumenti aiutano a incrementare le conoscenze e a sviluppare una coscienza critica sulla tematica del gioco d'azzardo.

### TEMPI di ATTUAZIONE

a.s. 2024/2025 (da ottobre a maggio)

### MODALITA' E TEMPI di ADESIONE della SCUOLA

Compilare la scheda di adesione secondo le modalità previste dal catalogo Scuole che Promuovono Salute

**RECAPITI CONTATTI** Manuela Ferrero Consorzio CIS  
Sonia Tumbiolo Consorzio Cis

366 6442013

[dipendenze@coopalice.net](mailto:dipendenze@coopalice.net)  
[sonia.tumbiolo592@gmail.com](mailto:sonia.tumbiolo592@gmail.com)