



TEMA DI SALUTE:

CONSUMI E COMPORTAMENTI A RISCHIO – Gioco d'azzardo



METODOLOGIA:

INTERVENTO RIVOLTO AGLI ALUNNI

DESTINATARI:



Scuola Secondaria II grado

CONTATTI:

Referente Progetto
Valentino MERLO
Educatore Professionale
S.C. Ser.D. ASL CN2
e.mail:
info@progettosteadycam.it;
Tel. 0173.316210

Banca dati PRO.SA:

Codice progetto n. 4873
www.retepromozionesalute.it/scuola_scheda.php?idpr2=4873



PUNTA SU DI TE

ABSTRACT:

Il progetto Punta su di te 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^e 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 che 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 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).

OBIETTIVI:

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.

SETTING:

Scuola Secondaria di II grado – classi 4^e

PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ:

Il progetto prevede due incontri di due ore ciascuno (da concordare con i docenti in base alle loro disponibilità), 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 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); 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, sulle conoscenze acquisite e sulla valutazione dell'attività; 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.