

*Scopri  
Il Consultorio Giovani*

*2016*

## Premessa

Nell'ambito delle competenze e degli interventi promossi dal Consultorio Giovani, è stata individuata, come una delle priorità, l'informazione e la conoscenza tempestiva delle funzioni e dell'organizzazione del Consultorio Giovani, uno dei luoghi a cui rivolgersi per affrontare le questioni tipiche del periodo adolescenziale.

Allo scopo, alcuni anni fa (1999/2000) è stato, ideato e predisposto un gioco per permettere alle ragazze ed ai ragazzi delle classi 3° medie di **conoscere il Centro e le opportunità che esso può offrire**. Nel farlo si è posta particolare attenzione agli aspetti comunicativi e, in questa logica, si è tentato di costruire una situazione in cui non fosse importante l'alto numero di informazioni da dare (molto rassicurante per noi adulti, ma spesso scarsamente efficace) quanto il favorire nei ragazzi la percezione e la memorizzazione dell'esistenza del luogo.

I riscontri oggettivi (verifica dei percorsi che rendono la struttura conosciuta dalla comunità giovanile locale) confermano negli anni l'efficacia dell'operazione: il gioco infatti risulta essere tra le prime fonti di informazione dichiarata dai giovani al loro primo contatto con il centro (ved. tabella allegata). I dati riportati in tabella si riferiscono a tutti i nuovi clienti nell'anno, circa il 70% di loro è residente nelle Città di Collegno e Grugliasco, pertanto i dati riguardanti la voce **Gioco 3° medie** incidono percentualmente in forma significativa, confermando ulteriormente quanto affermato poco sopra.

### Nuovi utenti

Al primo ingresso Risposte alla domanda "Da chi hai saputo dell'esistenza del Consultorio Giovani?"

Tab. 1

Anno 2015		Anno 2013		Anno 2012 / + Rivoli		Anno 2010 / + Rivoli	
saputo da	Tot	saputo da	Tot.	saputo da	Tot.	saputo da	Totale
Amici	46	amici	103	amici	93	amici	110
poliamb.	5	poliamb.	2	poliamb.	1	poliamb.	5
Consultori fam.	16	conoscenti	7	biglietto visita	2	centro privato	1
genitori	20	consultori fam	22	consultori fam	22	consultori fam.	10
<b>gioco 3° medie</b>	<b>15</b>	educatori	4	Dip. M.I	1	D.C.A.	3
informagiovani	2	genitori	24	educatori	2	educatori	5
internet	17	<b>gioco 3° medie</b>	<b>25</b>	genitori	16	genitori	18
medico di base	1	internet	14	<b>gioco 3° medie</b>	<b>22</b>	<b>gioco 3° medie</b>	<b>20</b>
non specificato	1	medico di base	10	internet	11	informagiovani	1
NPI/Psicologia	1	ragazzo/a	12	medico di base	4	internet	16
Operatori C.A.	1	scuola	13	parenti	4	medico di base	8
P.G. Orbassano	4	Totale	236	ragazzo/a	10	parenti	9
P.G. Venaria	2		<b>10.60</b>	scuola	11	Psi. scuola	1
P.G. Bussoleno	1		<b>%</b>	Ser.T	1	ragazzo/a	3
P.G. Giaveno	2	<b>Residenti (165)</b>	<b>15.2%</b>	Uff. 13	1	scuola	10
parenti	7			Totale	201	Servizi Ass.ali	1
Altro	4				<b>10.94%</b>	Altro	8
Totale	145			<b>Residenti (140)</b>	<b>15.7%</b>	Totale	229
	<b>10.35%</b>						<b>8.74%</b>
<b>Residenti (100)</b>	<b>15.0%</b>					<b>Residenti (160)</b>	<b>12.5%</b>

I dati negli anni permangono pressoché stabili anche se la popolazione target negli ultimi 10 anni è diminuita in modo significativo ( cfr. tab. 2 )

## Variazioni della Popolazione target ( 13 – 19 anni ) dal 1996 al 2015

Tab. 2

	1996		1998		2000		2007		2011		2014		2015		M		F	
	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	diff-	%	diff-	%
13	432	435	421	383	384	345	389	354	359	367	407	359	386	412	46	11,30	23	6,41
14	474	447	430	437	361	358	346	325	347	325	398	398	362	395	112	28,14	52	13,07
15	482	457	475	446	422	385	352	373	390	363	382	363	421	374	61	15,97	83	22,87
16	512	465	472	457	414	373	377	340	414	349	388	374	373	345	139	35,82	120	32,09
17	514	504	513	464	428	431	393	351	401	400	370	340	384	374	130	35,14	130	38,24
18	547	523	512	501	480	446	374	330	376	368	423	373	387	356	160	37,83	167	44,77
19	581	545	546	532	458	449	431	359	395	371	359	398	400	402	181	50,42	143	35,93
	<b>3542</b>	<b>3376</b>	<b>3369</b>	<b>3220</b>	<b>2947</b>	<b>2787</b>	<b>2662</b>	<b>2432</b>	<b>2682</b>	<b>2543</b>	<b>2727</b>	<b>2605</b>	<b>2713</b>	<b>2658</b>	829	<b>30,40</b>	<b>718</b>	<b>27,56</b>

L'analisi dei dati e le successive considerazioni sugli stessi confermano l'utilità di continuare ad informare gli alunni delle classi terze, delle scuole medie del territorio di competenza, dell'esistenza e delle funzioni del Consultorio Giovani.

Il progetto "Scopri il Consultorio Giovani" nasce nel 1996, già dalle sue origini si è posto come obiettivo di informare della esistenza del centro il maggior numero possibile di giovani del territorio.

Per raggiungere la popolazione obiettivo nella sua maggior concentrazione e per l'età dei partecipanti, la condizione più favorevole è risultata e risulta a tutt'oggi essere quella di far partecipare al gioco i ragazzi e le ragazze iscritti alle classi terze delle scuole secondarie di 1° grado, presenti sul territorio. Tutte le altre situazioni considerate sono risultate enormemente più complesse e dispendiose. Si pensi se si volessero coinvolgere i giovani del territorio dopo il conseguimento del diploma della scuola dell'obbligo. La varietà di scelta dei percorsi formativi e la dislocazione territoriale delle sedi delle scuole medie superiori e delle scuole professionali, a cui si iscrivono, risulta essere assai frammentato sul territorio metropolitano (Collegno, Grugliasco, Pianezza, Rivoli, Torino ....). pertanto impossibile da raggiungere nella sua totalità con le precedenti ed attuali risorse.

A fronte di alcune osservazioni, il gioco, nell'edizione 2010, è stato rivisto e modificato, alcune piccoli aggiustamenti sono state fatte negli anni successivi. Anche nella nuova versione la struttura non consente personalizzazioni per singola scuola e classe in quanto continua ad essere prevista una competizione virtuale tra i gruppi partecipanti e le scuole del territorio. **L'intervento, pur essendo progettato per singole classi è da considerare come un intervento sull'intero istituto e quindi da inserire nel P.O.F.**

Il gioco dura un'unità didattica ed è articolato in due parti: nella prima parte i gruppi dovranno fronteggiarsi nella risoluzione di un cruciverba. Le definizioni che compongono il cruciverba riguardano tematiche quali: la salute, la sessualità e di cultura generale. La collocazione nello schema delle definizioni inerenti la salute e la sessualità permettono di accumulare maggior punteggio. Oltre ad incrementare il punteggio queste parole ci permettono di avere un di riscontro sul loro grado di conoscenza/informazione di questi argomenti.

Nella seconda parte ciascun gruppo dovrà sistemare le tessere riportanti le informazioni per conoscere il Centro e alcune delle opportunità che offre.

Al termine delle 2 fasi vi sarà un tempo per verificare la giustezza della collocazione delle informazioni con un ampliamento dei contenuti e dei significati attraverso un lavoro in plenaria, a domande di approfondimento si consiglierà di venire al centro, questo per questioni di tempo ma soprattutto per rispettare i tempi evolutivi di tutte e tutti gli studenti.

Il progetto "Scopri il Consultorio Giovani" si avvale e trova conferme anche dei risultati di alcune ricerche effettuate in ambito nazionale che evidenziano come l'informazione interattiva e reiterata nel tempo, favorisca la conoscenza, diminuisca le resistenze emotive ed aumenti la motivazione ad utilizzare i punti rete del territorio.

## AZIONI

Intervento degli operatori del Consultorio Giovani (Distretto Metropolitan Centro), in tutte le classi terze delle Scuole Medie Statali delle Città di Collegno e Grugliasco

## DESTINATARI

Tutti gli Studenti iscritti alle Scuole secondarie di 1° grado e frequentanti la classe 3°

## SEDE

Nelle Scuole Secondarie di 1° grado Statali

## TEMPI

novembre / marzo dell' anno scolastico

## OBIETTIVI

- Informare e far conoscere ai ragazzi/e l'esistenza e le funzioni del Consultorio Giovani
- Stabilire un primo contatto relazionale diretto tra i Ragazzi/e ed alcuni operatori del consultorio
- Favorire la conoscenza e l'uso del Consultorio Giovani come ulteriore punto rete esistente sul territorio di residenza

## RISORSE E STRUMENTI

### - ISTITUZIONALI:

- Deliberazione dell'Amministratore Straordinario USSL 24 del 31/12/92 n° 2658 "Apertura di un centro di consultazione per adolescenti (Consultorio Giovani) all'interno di un progetto mirato alle tematiche della popolazione in età adolescenziale".
- Deliberazione del Commissario U.S.L. 5 del 30/05/96 n° 1698 "Approvazione progetto Consultorio Giovani, Collegno"

### - ORGANIZZATIVE e PROFESSIONALI:

Operatori coinvolte nel progetto: Equipe multi professionale del Centro  
Persone coinvolte nell'intervento a scuola: n. 2 educatori professionali

### - STRUMENTALI e MATERIALI

- Lavagna luminosa / computer
- Lucidi esplicativi e/o ■ Fotocopie A3 ed A4
- Tecniche di animazione
- Sala idonea allo scopo, individuata precedentemente con la Direzione scolastica all'interno di ciascuna scuola media

## VINCOLI

Temporalmente, relativi al calendario scolastico e alle risorse umane

## METODOLOGIA

Il progetto si avvale delle metodologie di conduzione di gruppi e l'utilizzo di tecniche di animazione.

In accordo con le scuole, il gruppo classe sarà completamente gestito dagli operatori del C.G.

Il gruppo classe sarà gestito come sommatoria di singole originalità che opera in un clima di collaborazione e cooperazione per il raggiungimento di un obiettivo comune.

## VALUTAZIONE

### Indicatori di verifica:

- Incremento della % di nuovi clienti nella fascia di età del centro ( target 13 / 19)

### Modalità di verifica:

- Analisi della modulistica del consultorio

### Tempi di verifica:

- Annuale

## DESCRIZIONE

### Regolamento

- Preparazione della sala ed accoglimento dei ragazzi/e all'ora stabilita
- Suddivisione della classe in quattro gruppi.
- Distribuzione del materiale inerente la 1° parte del gioco ( cruciverba )
- Inizio 1° parte del gioco ( circa 20 )
- Distribuzione del materiale inerente la 2° parte del gioco ( Grafico Scopri il C.G. )
- Inizio 2° parte del gioco (circa 10' )
- Discussione e sistemazione, in ciascun gruppo, delle tessere informative
- Discussione in plenaria (circa 20' )

## Scopri il Consultorio Giovani

### Regolamento

**L'incontro si svolge all'interno di una unità didattica.**

Suddividere la classe in **quattro** gruppi pressoché omogenei per numero

Spiegazione del gioco e della gara: **Questa è una sfida tra tutte le classi terze delle scuole medie delle Città di Collegno e Grugliasco –**  
[ mostrare il Medagliere - lucido ]

**Ad aprile** - verranno appese in tutte le scuole le graduatorie con l'elenco dei primi 10 gruppi classificati e dei 3 gruppi Vincitori

**A fine anno scolastico i 3 gruppi che risulteranno vincitori verranno premiati.**

Il gioco che si svolge oggi si compone di 2 parti, ognuna delle quali genera punteggio. **Le graduatorie verranno stilate con le seguenti modalità:**  
[ proiettare il lucido dei punteggi ]

#### **Punteggi del CongioCruci**

+ **5 punti** x ogni definizione esatta

+ **10 punti** x ogni definizione esatta **evidenziata in neretto**

+ **50 punti** di bonus per il gruppo che completa esattamente lo schema.

**Punteggio massimo totalizzabile: 540**

#### **Punteggi di Scopri il Consultorio Giovani**

+ **10 punti** per ogni definizione collocate esattamente nel grafico

+ **50 punti** di bonus per il gruppo che dispone le definizioni tutte esattamente

**Punteggio massimo totalizzabile: 350**

**Il punteggio totale [ max 890 ] si compone sommando i punteggi parziali del ConGioCruci e Scopri il C.G.**

#### **1° PARTE [ 15 minuti ]**

Attribuire a ciascun gruppo una lettera a partire dalla **lettera A o nome**

**Distribuire il CongioCruci [ ft. A3 ]** corredato di penna. Esso deve essere compilato dal gruppo, inserendo il nome della scuola - la sezione – nomi e cognomi dei componenti – il tutto in forma leggibile.  
**Comunicare che verranno ritenute valide solo le parole scritte con la penna data in dotazione.**

Al via ogni gruppo dispone di **15 minuti per svolgere il cruciverba.**  
( ricordare che con il tempo assegnato è difficile completarlo )

Allo scadere dei 15' ritirare il cruciverba

## **2° PARTE [ 10 minuti ]**

Distribuire Il grafico di **Scopri il Consultorio Giovani** e le definizioni adesive

Spiegare il grafico e le aree, **ricordarsi di dire** che due definizioni dell'area **ci vado per avere** sono interscambiabili [ La contraccezione – La visita ginecologica ].

Ogni gruppo ha a disposizione **10 minuti** per confrontare e valutare dove deve essere collocata ciascuna definizione (etichette adesive) nel grafico.

**A 3 minuti dal termine** del tempo avvisare i gruppi di iniziare ad attaccare le etichette. **Alla fine del tempo assegnato** il conduttore controlla che tutte le definizioni siano state utilizzate e **ritira i grafici**.

## **3° PARTE [ 20 / 25 minuti ]**

Proiettare La slide del grafico risolto,

### **Interazione con la classe:**

Spiegazioni del senso delle definizioni in riferimento alle attività e modalità di uso del Consultorio Giovani.

### **Bufale / Patentino**

### **Orari / Accesso gratuito e localizzazione / età di accesso / riservatezza**

**Distribuire** i biglietti da visita e locandina per classe.