

**STEADYGAP
GIOCO D'AZZARDO
PATOLOGICO**

Premessa-

La presente proposta è un primo step rientrante in un progetto più ampio che ha come finalità generale un aumento dell'attenzione, delle conoscenze e delle competenze relative al gioco d'azzardo e ai rischi ad esso correlati. Il progetto complessivo, denominato appunto "STEADYGAP- gioco d'azzardo patologico" è realizzato nell'ambito del protocollo sulla promozione e l'educazione alla salute nelle scuole, sottoscritto dagli Assessorati Istruzione e Sanità della Regione Piemonte e dall' Ufficio Scolastico Regionale, sulla scorta della programmazione regionale delle attività di prevenzione e cura relative al gioco d'azzardo. La motivazione ad incrementare l'attenzione sul gioco d'azzardo in età giovanile, poggia su quanto emerge dall'ultimo **studio ESPAD Italia 2017**, secondo il quale, nel nostro paese, nonostante la legge italiana vieti il gioco ai minorenni, il 40,2% degli under 18 riferisce di aver giocato almeno una volta nella vita, e la percentuale di studenti minorenni che ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno è del 33,6 %. Sempre secondo lo studio ESPAD Italia 2017, i contesti dove maggiormente si gioca sono le mura domestiche, le tabaccherie e le sale scommesse, con una netta crescita del gioco online, che ha coinvolto il 18,1% dei giovani giocatori. La scommessa è sempre a portata di mano: nel 2017 **lo smartphone ha superato il pc come strumento di gioco online** (49,7% contro 42,6%), mentre sono oggetto di indagine i legami tra azzardo e certi meccanismi dei videogiochi online. Anche in **Piemonte**, dove, in controtendenza con il resto d'Italia, il gioco "fisico" ha registrato una diminuzione nel 2018 (- 4,8% rispetto all'anno precedente, secondo i dati dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli), il gioco online continua a crescere a ritmi sostenuti, anche se con una percentuale(+ 75%) inferiore rispetto a quella nazionale (+82,4%).

L'azione descritta di seguito, riguarda un corso di formazione rivolto ad insegnanti delle classi III e IV della scuola secondaria di secondo grado del nostro territorio.

La formazione si realizzerà in modalità on line e sarà strutturata in modo che **da fornire agli insegnanti conoscenze chiare e aggiornate sul fenomeno del gioco d'azzardo nella sua totalità**, con approfondimenti sulla tematica del gioco d'azzardo e sulla matematica del gioco, sull'intreccio tra gioco d'azzardo e media e sui rischi legati all'azzardo. Verranno contestualmente fornite **competenze teoriche e metodologiche sull' utilizzo dei media e delle tecnologie**

digitali in ambito educativo e didattiche (Media Education) discutendo e definendo una progettazione didattica che gli insegnanti potranno realizzare con i ragazzi.

Agli insegnanti partecipanti verrà rilasciato un attestato di frequenza a cura dell'ASL Cuneo 2 in qualità di Ente capofila del progetto regionale.

Destinatari diretti – Insegnanti delle III e IV classi delle scuole secondarie di secondo grado.

Destinatari indiretti – Studenti delle III e IV classi delle scuole secondarie di secondo grado.

Obiettivo generale – Aumento dell'attenzione, delle conoscenze e delle competenze, relative al gioco d'azzardo e ai rischi ad esso correlati.

Obiettivi specifici

- fornire agli insegnanti competenze metodologiche e strumenti operativi per realizzare interventi sul gioco d'azzardo patologico rivolto agli studenti
- diffondere messaggi di promozione della salute e informazione relative alle strutture del territorio che si occupano di contrasto del gioco d'azzardo.
- Fornire ai giovani adolescenti informazioni legati al rischio del gioco d'azzardo favorendo il senso critico, la creatività e la capacità di lavorare in gruppo.

Metodologia di lavoro I

Il percorso di formazione sarà strutturato in **cinque moduli a distanza per la durata complessiva di 13 ore. I docenti che seguiranno il corso realizzeranno un'attività in classe della durata stimata di 4/6 ore**, realizzazione che sarà vincolata alle normative relative al Covid-19. E' prevista inoltre una parte di lavoro di revisione dei materiali sul blog del progetto e il caricamento dei questionari di valutazione degli interventi.

- | | | |
|---|-----------------------------|----------------------|
| • Modulo 1: Digitale ed Azzardo (2,5 h) | Martedì 24/11/2020 | h 15-17,30 |
| • Modulo 2: Perdere è matematico (3h) | Mercoledì 02/12/2020 | h 15,00-18,00 |
| • Modulo 3: Piacere e Rischio (2,5h) | Giovedì 14/01/2021 | h 15,00-17,30 |
| • Modulo 4: Progettare e Produrre (2,5h) | Mercoledì 27/01/2021 | h 15,00-17,30 |
| • Modulo INTERVENTO IN CLASSE (6h) | Febbraio-Aprile 2021 | |
| • Modulo 5: Raccontiamo (2,5h) | Giovedì 29/04/2021 | h 15,00-17,30 |

Valutazione–

Sono previsti appositi questionari utili alla valutazione dell' intervento in classe e un questionario di gradimento finale.

Impegno di lavoro

Per gli insegnanti sono previste 19 ore (13 nei moduli formativi e 6 di attività in classe). Il monte ore minimo richiesto per ottenere l'attestato di partecipazione è di 10 ore.

Criteri di realizzazione

Il corso sarà realizzato con un minimo di 10 partecipanti.; la partecipazione potrà essere garantita a un massimo di 30 insegnanti, riservando rispettivamente in prima battuta 15 posti per docenti del polo Vercelli-Santhià, e 15 posti per docenti del polo Valsesia.

Responsabile – Dott.ssa Signorella NICOSIA Assistente Sociale Ser.D. di Vercelli Referente aziendale attività GAP 0161 250097 0161 256257 Mail signorella.nicosia@aslvc.piemonte.it