

RELAZIONE ATTIVITA' DI PROMOZIONE alla SALUTE ed EDUCAZIONE SANITARIA dell'ASL VC per l'A.S. 2020/21

Titolo Progetto: **STEADYGAP – GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO**

Relazione sintetica sulle attività programmate e svolte nel corso dell'A.S. 2020/21:

Il progetto in generale prevede di raggiungere 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 a valenza regionale a cura degli operatori di Steadycam dell'ASL CN2 rivolto ad insegnanti delle classi III° e IV° della scuola secondaria di 2° grado del territorio dell'ASL VC.

La formazione si realizza in modalità online ed è 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. Vengono 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.

Il progetto si è realizzato sul territorio di Vercelli e di Borgosesia. Le scuole partecipanti sono state:

- IPSIA G. Magni di Borgosesia;
- I.I.S. Lagrangia , Vercelli;
- Liceo Scientifico A. Avogadro, di Vercelli.

Gli interventi realizzati in modalità on line si sono svolti secondo le seguenti azioni programmate:

- formazione agli insegnanti
- consulenza e supporto ai docenti a cura degli operatori Steadycam e agenzia formativa TAXI 1729
- laboratori con studenti con elaborazione/produzione di un video
- assemblea scolastica a cura di TAXI 1729

Tempistica: da settembre a dicembre 2020 le azioni inerenti il progetto sono state:

- raccolta delle schede di adesione delle scuole interessate;
- partecipazione a n° 4 riunioni tra operatori del quadrante e referenti Steadycam titolari del progetto;
- avvio e gestione di 2 incontri formativi con gli insegnanti.

Da gennaio 2021 a aprile sono proseguiti i restanti incontri formativi (n° 2) con gli insegnanti e si sono mantenuti contatti di aggiornamento tra operatori dei diversi territori.

Nello stesso periodo le attività con gli studenti si sono concretizzate nel seguente modo:

- partecipazione ad un'assemblea scolastica online per gli studenti dell'IPSIA Magni di Borgosesia (144 studenti) condotta e gestita dall'agenzia formativa TAXI 1729;
- realizzazione di 2 laboratori presso l'Istituto Lagrangia (22 studenti) e il Liceo Scientifico Avogadro (38 studenti) entrambi di Vercelli. La durata dei laboratori è stata di 5 ore cadauno. Nella prima ora sono state trattati temi inerenti il gioco d'azzardo, a cura di uno specialista Ser.D. nelle successive 4 ore gli studenti hanno lavorato, con gli insegnanti formati, alla realizzazione di alcuni video relativamente alla tematica trattata (le scuole hanno complessivamente realizzato n°6 video).

Destinatari: : insegnanti e studenti delle classi III e IV delle scuole secondarie di 2° grado. In particolare n° 3 insegnanti (uno per ogni Istituto aderente) e 204 studenti complessivamente coinvolti in azioni sopra specificate.

Numero di ore singolo intervento:

L'intervento (corso di formazione insegnanti) ha avuto una durata complessiva di 13 ore

Numero di edizioni: è stata realizzata una singola edizione del corso di formazione per docenti.

Carichi di lavoro: Professione: Assistente Sociale N. ore 32 N. di professionisti coinvolti 1

Breve valutazione dei risultati di processo e di impatto per la salute:

La valutazione è in fase di lavorazione a cura del gruppo Steadycam che a settembre c.a. provvederà ad inoltrare ai Servizi Regionali di competenza.

Punti di forza: da una prima valutazione di una parte degli studenti coinvolti (assemblea di Borgosesia) l'indice di gradimento su scala da 1 a 10 ha registrato 8.56 punti, dato rilevato attraverso apposito questionario somministrato in tempo reale dalla Società Taxi 1729. Inoltre da primi contatti informali, gli insegnanti hanno riportato la soddisfazione degli studenti per avere trattato un argomento a loro poco noto che è stato oggetto di riflessione e di discussione in più occasioni.

Criticità: da parte di tutti è stato sottolineato il limite del web, che non consente di cogliere le reali dinamiche di gruppo e impedisce un'interazione più immediata e spontanea.

Risorse e alleanze interne e/o esterne:

- collaborazione con i referenti di Steadycam,
- collaborazione con gli operatori del quadrante impegnati nelle tematiche del gioco d'azzardo
- contatti con Ufficio Scolastico Territoriale attraverso il REPES aziendale.