PROGETTO

ALL IN - Laboratorio di informazione e prevenzione del gioco d'azzardo patologico (Catalogo)

Regione Piemonte ASL Alessandria

Progetto avviato nell'anno 2016 - Ultimo anno di attività : 2021

Abstract

Obiettivo generale

1. Realizzazione di un intervento di prevenzione primaria in ambito scolastico.
2. Esplorare la percezione del rischio legato al gioco d'azzardo.
3. Sfatare le false credenze sul gioco d'azzardo.
4. Aumentare le conoscenze in merito alle cognizioni erronee legate al gioco d'azzardo.
5. Informare sulle reali probabilità di vincita attraverso esemplificazioni matematiche.
6. Fornire informazioni corrette e aggiornate in merito alla patologia del gioco d'azzardo.
7. Creare un prodotto mediale rivolto a contesti e popolazioni differenziati (scuola, siti istituzionali, ecc.).
8. Mettere in discussione il proprio punto di vista e riconoscere il valore del punto di vista degli altri,costruendo mediazioni funzionali all'arricchimento reciproco.
9. Saper raccogliere le informazioni necessarie. Saper formulare un giudizio. Saper assumere una posizione in merito ad una questione.

Analisi di contesto

Il Dipartimento Patologie delle Dipendenze dell'ASLAL ha al suo interno un'equipe dedicata alla prevenzione che si occupa da molti anni di proporre progetti di educazione alla salute sul territorio. Nel 2016 è stato proposto alle classi II e III delle scuole secondarie di secondo grado un progetto sulla prevenzione dei comportamenti a rischio relativi al gioco d'azzardo patologico. L'importanza di attivare azioni di prevenzione primaria per il gioco d'azzardo ha come focus la creazione di condizioni psichiche e sociali in cui nessuno senta il bisogno di fare ricorso al gioco in modalità patologica (Lavanco, 2001). La scelta di indirizzare questo progetto verso la prevenzione del gioco d'azzardo deriva dalla percezione che la fascia giovane della popolazione sia ugualmente esposta, rispetto a quella adulta, ad un'offerta sempre più vasta, variegata e multicanale 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 (Barbaranelli, 2011). Il gioco on line è percepito come una facile e affascinante via di fuga dai problemi del mondo reale. Il gioco è erogato spesso in un contesto ambientale che aumenta la spinta a continuare a puntare d'azzardo; inoltre il gioco è comunicato con strategie di marketing che lo rendono socialmente accettato (King, Delfabbro e Griffiths, 2010).
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. Il gioco alle slot machine ed ai videopoker potrebbe portare molti adolescenti ad un

comportamento dipendente e legarsi inoltre all'uso di alcol e sostanze stupefacenti (Capitanucci, Cabrini, Smaniotto, Biganzoli e Andrà, 2016b). Il ricorso al gioco d'azzardo soddisfa funzioni di tipo ludico nei momenti di diffuso benessere e di tipo compensativo nei periodi di crisi; si evidenzia, quindi, la forte e preoccupante funzione regressiva (Imbucci, 1999).

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 erronee 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 erronee 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).

Si è scelto di indirizzare l'intervento verso le classi II e III delle scuole secondarie di secondo grado perché, come si evince dai dati presentati dal progetto ESPAD (European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs) Italia 2015 (Reparto di epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari dell'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche d Pisa IFC-CNR), sono circa un milione gli studenti, dai 15 ai 19 anni, che riferiscono di aver giocato somme di denaro almeno una volta negli ultimi dodici mesi. Dal 2014 al 2015 la percentuale è cresciuta dal 39% al 42%, con un 7% che riferisce di giocare 4 o più volte alla settimana. Inoltre, da questa ricerca emerge l'allarme per il gioco d'azzardo online scelto dall'8% dei giovani giocatori.

Le scuole che hanno scelto da catalogo il nostro progetto sono state esclusivamente istituti professionali. La considerazione effettuata dal gruppo di lavoro a seguito della specificità degli istituti richiedenti, è stata quella di tenere presente che le scuole professionali accolgono ragazzi che escono precocemente dal percorso scolastico e conseguentemente sono più difficili da raggiungere. Gli interventi nei vari gruppi classe hanno dovuto tenere in considerazione che gli studenti provenivano da contesti familiari e comunità di appartenenza socialmente svantaggiati.E' risultato importante conoscere la storia di ogni studente,incoraggiando ognuno a raccontare il proprio contesto sociale di provenienza e l'ambiente scolastico ove si trovava a vivere e lavorare per diverse ore al giorno.Si è cercato di attuare una modalità di lavoro inclusiva che doveva tenere conto delle specificità di ciascun alunno dal momento che ognuno ha i propri limiti, ma anche i propri talenti e vocazioni, in quanto i preconcetti non giovano a nessuno . Lavorando quindi su ciò che funziona sfruttando (nel senso di far fruttare) le potenzialità della diversità e specificità soggettiva, ovvero quello che possiamo a buon diritto chiamare il capitale del soggetto. Ogni studente è così diventato protagonista attivo del progetto portando idee,informazioni,considerazioni in merito al tema trattato.Usare ,inoltre,il linguaggio, dei ragazzi, degli studenti è risultato molto interessante per puntare e costruire una formazione al passo con i tempi e e in grado di interessare e stimolare il desiderio di sapere ed apprendere Inoltre, si è rilevata la diffusa presenza di adolescenti appartenenti a etnie diverse. L'intervento è stato quindi adattato alle specificità sociali, culturali e di appartenenza etnica, tenendo conto dei modelli e delle rappresentazioni che riguardano il gioco d'azzardo e conseguentemente l'identità e gli stili di vita che questi veicolano.Considerando,ad esempio, che in quasi tutti i paesi islamici il gioco d'azzardo è vietato si è ritenuto opportuno capire prioritariamente quali informazioni rispetto a tale argomento viene dato dalle famiglie ai rispettivi figli ,non mettendo mai in discussione culture differenti rispetto a quella italiana.Maschio, frequenta un istituto professionale e va male in matematica: è l'identikit dell'adolescente piemontese che ama il gioco d'azzardo e sembra che lo studente alessandrino non si discosti troppo da quanto evidenziato da l'osservatorio sui giovanissimi attivato dalla società di studi economici Nomisma (in collaborazione con Unipol e Università di Bologna).Nello stesso studio si

sottolinea inoltre che la passione per l'azzardo sia legata all' incapacità di valutare le probabilità di vincere Si ritiene, quindi, di fondamentale importanza tenere in considerazione le diverse percezioni ed esperienze rispetto al gioco d'azzardo all'interno del gruppo classe.E' stato verificato,inoltre, come Internet sia lo strumento per il gioco d'azzardo che attira più adolescenti.

A questo si aggiunge che gli studenti possono avere difficoltà nell'individuare i servizi di prevenzione e a riferirsi a figure professionali per loro non consuete. A tal proposito risulta importante sottolineare che all'equipe gioco d'azzardo patologico del Dipartimento Patologia delle Dipendenze sono pochissimi i minori (meno di dieci)che in circa dieci anni sono afferiti al suddetto servizio.

L'obiettivo di questo progetto è di andare ad incidere sul fenomeno attraverso azioni dirette alla promozione della conoscenza del fenomeno e dei rischi associati all'azzardo, al fine di contrastare la diffusione soprattutto degli aspetti patologici.

Metodi e strumenti

Gli interventi nelle classi sono progettati sulla base del livello di coinvolgimento degli adolescenti in comportamenti rischiosi con particolare attenzione alle caratteristiche socio-demografiche che li rendono più esposti al rischio. Le caratteristiche dei destinatari vengono rilevate effettuando indagini, attraverso la somministrazione di un questionario self report pre-intervento (strumento quantitativo) per rilevare aspettative, esperienza personale, conoscenze iniziali, grado di coinvolgimento circa le condotte a rischio o le intenzioni di coinvolgersi.

Il progetto prevede tre incontri di due ore ciascuno, 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 erronee 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 gioco di ruolo, brain storming, focus group, domande stimolo; 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). Secondo le ricerche, l'implementazione di tali aspetti è associata ad esiti positivi (Springer et al. 2004). Inoltre, si è deciso di proporre il lavoro in piccoli gruppi poiché stimolano lo scambio e l'acquisizione di nuove abilità (Peters et al., 2009).

Si evidenzia come sia opportuno adottare una posizione neutrale dal punto di vista morale, promuovere una concezione di gioco d'azzardo come forma di intrattenimento piuttosto che un mezzo per ottenere denaro e sostenere modelli di gioco controllato piuttosto che argomentare la sua completa proibizione; l'intervento è indirizzato al miglioramento della comprensione da parte dei ragazzi delle leggi della probabilità e del caso. Inoltre, le informazioni favoriscono l'eliminazione delle credenze erronee e includono rimandi accurati sulle considerevoli disparità tra vittoria e percentuali di ritorno ai partecipanti al gioco. (Blaszczynski, Walker, Sagris, Dickerson, 1999, linee guida Australian Psychological Society).

Dalle ricerche si evince che sono risultate adeguate le forme di intervento mirate a favorire il gioco responsabile promuovendo la conoscenza del concetto di casualità e la comprensione delle regole del ragionamento probabilistico, oltre che informare sulla natura del gioco d'azzardo e scorrettezza delle

convinzioni legate all'illusione di controllo, alla proficuità economica del gioco e ai suoi effetti benefici (Donati et al., 2013; Turner, Macdonald e Somerset, 2008; Williams, Wood e Currie, 2010).
Nella costruzione del progetto si è preso spunto dall'idea portata avanti dai ricercatori Canova e Rizzuto (2016) secondo la quale il pensiero critico e logico dovrebbe aiutare a sconfiggere le idee magiche legate al gioco d'azzardo. L'idea di Canova e Rizzuto si colloca all'interno di un approccio cognitivo che identifica come cause principali del gioco d'azzardo patologico alcuni bias cognitivi, ovvero errori nel pensiero logico. L'approccio cognitivo, anche grazie ai riscontri scientifici e ad i risultati pratici, ha un ruolo fondamentale per la nascita, evoluzione e mantenimento delle azioni di prevenzione del gioco d'azzardo patologico. Lo scopo del progetto dei due ricercatori è, in generale, di offrire esperienze al fine di creare fattori protettivi che permettano agli utenti di valutare autonomamente le diverse situazioni di gioco attraverso il pensiero logico.
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 self-report post-intervento d'indagine sulle conoscenze acquisite; 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.
Durante i momenti di valutazione del progetto,inoltre,si è sempre lasciata aperta l'opportunità di proporre ai docenti un Corso di formazione (sul gioco d'azzardo)soprattutto perché ogni intervento educativo dovrebbe richiedere una condivisione di obiettivi e un'alleanza educativa con gli insegnanti.Il corso dovrebbe essere uguale a quello presentato agli studenti con momenti di approfondimento teorico ed altri prettamente esperienziali in modo che successivamente saranno i docenti stessi a illustrare e gestire i vari interventi in classe. In tal modo gli insegnati potrebbero non solo illustrare il tema del gioco d'azzardo agli studenti ma anche monitorare progressi e cambiamenti o attuare dei follow up.

Valutazione prevista/effettuata

Rilevazione dei comportamenti, stili di vita e nozioni in possesso dei ragazzi frequentanti le classi II e III della Scuola secondaria di secondo grado in merito ai comportamenti a rischio relativi al gioco d'azzardo.
Target effettuato: studenti classi II e III degli Istituti CNOS Alessandria, Casa di Carità Arti e Mestieri Novi Ligure, FORAL Novi Ligure nell'a.s. 2016/2017. Totale 7 classi coinvolte.
Metodologia: somministrazione questionario PRE intervento e somministrazione questionario POST intervento nell'ultimo incontro.
I STEP: INTERVENTO SUL CAMPO
FASE I: somministrazione, a cura degli insegnanti, questionario PRE sulle conoscenze generali riguardo il fenomeno del gioco d'azzardo. Ad ogni studente viene consegnato il questionario da compilare in forma anonima e una busta bianca. Alla fine della compilazione ognuno inserisce il questionario nella busta che viene chiusa e siglata, quindi consegnata.
FASE II: intervento operatori nelle classi (tre incontri di due ore ciascuno).
FASE III: alla fine del terzo incontro, somministrazione questionario POST di verifica dell'intervento mirato alla rilevazione dell'efficacia degli interventi effettuati in classe e del grado di apprendimento dei ragazzi. Ad ogni studente viene consegnato il questionario da compilare in forma anonima e la busta previamente riconosciuta. Alla fine della compilazione ognino apre la busta, vi inserisce il questionario,la chiude e la riconsegna.
Proposta di creazione di elaborati da parte del gruppo classe sul tema del gioco d'azzardo.

II STEP: ANALISI DEI DATI E RACCOLTA/ANALISI ELABORATI DEL GRUPPO CLASSE
III STEP: STESURA REPORT FINALE: dall'analisi dei questionari self report pre e post intervento (campione di 92 studenti, 80% maschi, di cui 39% CNOS, 37% FORAL, 24% Casa di Carità Arti e mestieri) si è visto che era assodato già in partenza che il gioco d'azzardo è considerato un vizio, causa dipendenza, non aiuta la socializzazione ed è vietato ai minori; l'azione di formazione ha contribuito a cambiare le convinzioni erronee secondo le quali se ci si esercita il risultato migliora, che sia possibile prevedere l'esito con leggi statistiche, che con l'esperienza aumenta la probabilità di vincere. Tuttavia, il confronto tra i dati pre e post formazione non sempre risulta statisticamente significativo: i miti duri a morire riguardano le convinzioni erronee secondo le quali si possono fare soldi con il gioco d'azzardo, che l'esperienza dia maggior possibilità di vincere, che si possano utilizzare le leggi del caso per giungere ad un profitto. L'azione formativa ha contribuito, quindi, a rendere maggiormente chiari il concetto d'azzardo e gli impliciti e fondamentali concetti di caso e probabilità. Tra le motivazioni che spingono all'azzardo, i ragazzi attribuiscono notevole importanza alla vincita in denaro.
Di conseguenza, si potrebbe pensare ad una ulteriore esplicitazione, nelle prossime edizioni del progetto preventivo, che preveda un approfondimento dei campi di azione delle leggi del caso, così da raggiungere più efficacemente gli obiettivi dell'intervento.
La valutazione di un intervento educativo/formativo ha lo scopo di avere la possibilità per esprimere un giudizio di validità o in vista della prosecuzione,o della correzione dell'azione formativa oppure in funzione della sua ripetibilità.la valutazione è sostegno ed incentivo allo sviluppo della qualità di un sistema educativo-formativo.La valutazione di efficacia.inoltre, si prefigge di mettere a fuoco se un programma specifico attraverso interventi ed azioni ha ottenuto dei risultati rispetto al problema per il quale era stato pensato.
Il progetto riproposto negli anni successivi è stato rivisto soprattutto rispetto ai contenuti dei vari incontri mantenendo invece invariata la modalità interattiva con i vari gruppi classe in quanto considerata la modalità migliore per mantenere costante l'attenzione.
IV STEP: ORGANIZZAZIONE INCONTRO CON LE SCUOLE CHE HANNO PARTECIPATO AL PROGETTO PER CONDIVIDERE REPORT ED ELABORATI
Organizzazione di una mattinata dedicata alla presentazione dell'analisi statistica dei questionari pre e post test, a riflessioni condivise sull'efficacia dell'intervento ed alla esposizione degli elaborati degli studenti. All'evento sono stati invitati il Direttore del Dipartimento Patologie delle Dipendenze, il Referente Promozione alla Salute ASLAL, gli studenti che hanno partecipato al progetto, gli insegnanti, gli operatori Ser.D afferenti all'equipe Gioco d'azzardo patologico, i rappresentanti delle amministrazioni comunali, i referenti dei progetti del privato sociale sul gioco d'azzardo.Durante quest'evento (denominato "Quanto scommettiamo ?") i ragazzi sono diventati i protagonisti presentando gli elaborati e rendendosi disponibili a confrontarsi con il pubblico presente .
V STEP: DIFFUSIONE ELABORATI
L'idea iniziale era quella di poter usufruire degli elaborati degli studenti per poter creare manifesti o post su vari social con slogan avversi al gioco d'azzardo. Successivamente si è dato più spazio e più importanza all'evento finale " Quanto scommettiamo" considerandolo una vetrina importante per il progetto che per gli elaborati .

Note

BIBLIOGRAFIA:
Barbaranelli, C. (2011). Il gioco, fattori di protezione e di rischio: panorama sugli studi italiani ed internazionali e focus sulla ricerca condotta dal CIRMPA (Sapienza Università di Roma). Lexgiochi, 5, 3.
Blaszczynski A., Walker M, Sagris A, Dickerson M, (1999), Psychological Aspects of Gambling

Behaviour: An Australian Psychological Society Position
Capitanucci, D., Cabrini, S., Smaniotto, R., Biganzoli, A., & Andrà, C. (2016b), Gioco d'azzardo e giovani. In Andrà C., Parolini, N., Verani, M. (a cura di) BetOnMath Azzardo e matematica a scuola Milano: Springer, 137-162, doi: 10.1007/978-88-470- 3942-1_6
Capitanucci, D. (2012). Strategie di prevenzione del gioco d'azzardo patologico tra gli adolescenti in Italia. L'utilizzo di strumenti evidence-based per distinguere tra promozione e prevenzione. Italian Journal on Addiction, 2(3-4), 139-146. Imbucci G. (a cura di) (1999), Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato, Marsilio, Venezia.
Canova P., & Rizzuto D. (2016). Fate il nostro gioco. Gratta e vinci, azzardo e matematica. Torino: ADDEditore, 256.
Peters, L. et al. (2009), Effective elements of school health promotion across behavioral domains; a systematic review of reviews. BMC Public Health, 9; 182-196. www.biomedcentral.com/content/pdf/1471-2458-9-182.pdf
Donati, M. A., Chiesi, F., & Primi, C. (2013). A model to explain at risk/problem gambling among male and female adolescents: gender similarities and differences. Journal of Adolescence, 36, 129-137.
Hawks et al, (2002), Prevention of psychoactive substance abuse. A select review of what works in the area of prevention. Geneva: World Health Organization.
King, D., Delfabbro, P., &Griffiths, M. (2010). The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. Journal of Gambling Studies, 26, 175-187.
Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., Leblond, J., & Jacques, C. (2001). Cognitive treatment of pathological gambling. The Journal of Nervous and Mental Disease, 189(11), 774-780.
Lavanco, G. (2001). Psicologia del gioco d'azzardo. Milano: McGraw-Hill. Molde, H., Pallesen, S., Bartone, P., Hystad, S., & Johnsen, B. H. (2009). Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old high school students in Norway. Scandinavian Journal of Psychology, 50,55-64.
Turner, N. E., Macdonald, J.,& Somerset, M. (2008). Life skills, mathematical reasoning and critical thinking: a curriculum for the prevention of problem gambling. Journal of Gambling Studies, 24, 367-380.
Zanardi, G., Maroni, V., Feder, S., Lorenzetti, A., Garofalo, M., & Zanetti, G. (2013). Valutazione dei livelli di fragilità comportamentale adolescenziale e gambling: un'indagine esplorativa nelle scuole secondarie di secondo grado. Italian Journal on Addiction, 3(5), 24-30., M., & Kuhlman, D. M. (2000). Personality and risk?taking: common bisocial factors. Journal of Personality, 68(6), 999-1029.
Williams, R. J., Wood, R. T., &Currie, S. R. (2010). Stacked deck: an effective, school based program for the prevention of problem gambling. Journal of Primary Prevention, 31, 109-125.

Tema di salute prevalente :	Gioco d'azzardo patologico (gambling)
Temi secondari :	DIPENDENZE POLITICHE PER LA SALUTE SALUTE MENTALE / BENESSERE PSICOFISICO LIFESKILLS
Setting :	Ambiente scolastico Luoghi informali
Destinatari finali :	Minori Scuola secondaria di secondo grado
Mandati :	Piano Regionale di Prevenzione (PRP)

Piani locali / Aziendali di prevenzione e promozione della salute

Finanziamenti : Attività corrente istituzionale

Responsabili e gruppo di lavoro

Dott.ssa MATTACHEO ANTONELLA (responsabile)
Educatore professionale
ASL AL- Alessandria-Dipartimento Patologia Dipendenze
e-mail : amattacheo@aslal.it
Tel. : 0131-959212

Dott.ssa CIPOLLA DANIELA
psicologa
ASL AL - Alessandria - Dipartimento Patologia Dipendenze - I
e-mail : dcipolla@aslal.it
Tel. : 0131 865259

Dr. DI PIETRANTONJ CARLO
DIRIGENTE ANALISTA
ASL CN2 - DIPARTIMENTO DI PREVENZIONE - S.S.D. Epidemiologia, promozione salute e coordinamento attività di prevenzione
e-mail : cdipietrantonj@aslcn2.it
Tel. : 0131 306709

NOSENZO BRUNO
educatore prof
ASL AL - Alessandria - Dipartimento Patologia Dipendenze - I
e-mail : bnosenzo@aslal.it
Tel. : Tel. 0131/306317

SARZANO RAFFAELLA
educ.professionale
ASL AL - SerD Sede di Casale M.to
e-mail : rsarzano@aslal.it
Tel. : 0142/434951

VENDITTI LAURA
ASLAL
e-mail : lvenditti@aslal.it

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Azienda Sanitaria
Servizio Sovrazonale di Epidemiologia
In fase progettuale; In fase di valutazione;

Categoria ente : Azienda Sanitaria
Dipartimento Patologia delle dipendenze
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Consorzio
FOR.AL NOVI LIGURE
In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Regione
STEADYCAM
In fase progettuale;

Categoria ente : Scuola
CNOS-FAP ALESSANDRIA
In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Scuola
SALUZZO PLANA - ALESSANDRIA
In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Scuola
MONTALCINI - ACQUI TERME
In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Fondazione
CASA DI CARITA' ARTI E MESTIERI NOVI LIGURE
In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Documentazione del progetto

1. Strumenti di analisi e valutazione - dati pre e post test anni scolastici : 2016/2017 e 2017/2018
2. Strumenti di analisi e valutazione
3. Strumenti di analisi e valutazione
4. Strumenti di analisi e valutazione - report questionari anno scolastico 2018/2019
5. Altro
6. Documentazione progettuale
7. Relazione finale
8. Materiale formativo/educativo - terzo incontro visione 1°video
9. Materiale formativo/educativo - terzo incontro visione 2°video
10. Materiale formativo/educativo - terzo incontro : mandato lavoro di gruppo dopo la visione dei due video
11. Materiale formativo/educativo - Primo incontro mandato per lavoro di gruppo successivo a visione serie di video
12. Materiale formativo/educativo - Primo incontro brainstorming sulle parole chiave suscitate dalla visione del video e successiva discussione
13. Materiale formativo/educativo - seconda parte del primo incontro :
visione video elencati e lavoro in gruppi
14. Materiale formativo/educativo - Secondo incontro :visione video e discussione
15. Materiale formativo/educativo - Secondo incontro
16. Materiale formativo/educativo - Secondo incontro :visione slide e discussione
17. Materiale formativo/educativo - video primo incontro per lavoro di gruppo (vedi mandato
18. Materiale formativo/educativo - video primo incontro per lavoro di gruppo (vedi mandato
19. Materiale formativo/educativo - video primo incontro per lavoro di gruppo (vedi mandato
20. Materiale formativo/educativo - video primo incontro per lavoro di gruppo (vedi mandato
21. Materiale formativo/educativo - video primo incontro per lavoro di gruppo (vedi mandato
22. Materiale formativo/educativo - video primo incontro per lavoro di gruppo (vedi mandato
23. Materiale formativo/educativo - Terzo incontro :slide e discussione

OBIETTIVI

PROGRAMMAZIONE INTERVENTI NELLE SCUOLE

Fase di accoglienza e presentazione del progetto ai referenti scolastici delle scuole richiedenti. Definizione del numero di classi coinvolte per istituto e articolazione del calendario di interventi.

INTERVENTO OPERATORI NELLE CLASSI

Fase di accoglienza e presentazione del progetto ai referenti scolastici delle scuole richiedenti. Definizione del numero di classi coinvolte per istituto e articolazione del calendario di interventi. Vengono proposti tre incontri della durata di due ore ciascuno coordinati da due operatori.

INSERIMENTO DATI QUESTIONARI PRE E POST TEST; ANALISI DATI E FORMULAZIONE STATISTICA

Fase di accoglienza e presentazione del progetto ai referenti scolastici delle scuole richiedenti. Definizione del numero di classi coinvolte per istituto e articolazione del calendario di interventi. Vengono proposti tre incontri della durata di due ore ciascuno coordinati da due operatori. Inserimento dati questionari pre e post test nell'apposito programma EPIDATA.
Analisi dei dati e formulazione statistica finalizzata alla presentazione del report sull'efficacia dell'intervento.

ESPOSIZIONE ELABORATI STUDENTI E CONDIVISIONE ANALISI STATISTICA PRE E POST TEST SU EFFICACIA INTERVENTO

Fase di accoglienza e presentazione del progetto ai referenti scolastici delle scuole richiedenti. Definizione del numero di classi coinvolte per istituto e articolazione del calendario di interventi. Vengono proposti tre incontri della durata di due ore ciascuno coordinati da due operatori. Inserimento dati questionari pre e post test nell'apposito programma EPIDATA.
Analisi dei dati e formulazione statistica finalizzata alla presentazione del report sull'efficacia dell'intervento.Organizzazione di una mattinata dedicata alla presentazione dell'analisi statistica dei questionari pre e post test; riflessioni condivise sull'efficacia dell'intervento; esposizione elaborati studenti. All'evento vengono invitati il Direttore del Dipartimento patologie delle dipendenze, il Referente promozione alla salute ASLAL, gli studenti che hanno partecipato al progetto, gli insegnanti, gli operatori Ser.D afferenti all'equipe Gioco d'azzardo patologico, i rappresentanti delle amministrazioni comunali, i referenti dei progetti del privato sociale sul gioco d'azzardo.

CONSOLIDAMENTO INTERVENTO

Fase di accoglienza e presentazione del progetto ai referenti scolastici delle scuole richiedenti. Definizione del numero di classi coinvolte per istituto e articolazione del calendario di interventi. Vengono proposti tre incontri della durata di due ore ciascuno coordinati da due operatori. Inserimento dati questionari pre e post test nell'apposito programma EPIDATA.
Analisi dei dati e formulazione statistica finalizzata alla presentazione del report sull'efficacia dell'intervento.Organizzazione di una mattinata dedicata alla presentazione dell'analisi statistica dei questionari pre e post test; riflessioni condivise sull'efficacia dell'intervento; esposizione elaborati studenti. All'evento vengono invitati il Direttore del Dipartimento patologie delle dipendenze, il Referente promozione alla salute ASLAL, gli studenti che hanno partecipato al progetto, gli insegnanti, gli operatori Ser.D afferenti all'equipe Gioco d'azzardo patologico, i rappresentanti delle amministrazioni comunali, i referenti dei progetti del privato sociale sul gioco d'azzardo. Sulla base dei feedback da parte delle scuole e dei risultati di efficacia emersi dall'analisi statistica si revisionano gli step del progetto, con la finalità di apportare miglioramenti alle modalità di intervento.

formazione docenti

Fase di accoglienza e presentazione del progetto ai referenti scolastici delle scuole richiedenti. Definizione del numero di classi coinvolte per istituto e articolazione del calendario di interventi. Vengono proposti tre incontri

della durata di due ore ciascuno coordinati da due operatori. Inserimento dati questionari pre e post test nell'apposito programma EPIDATA.
Analisi dei dati e formulazione statistica finalizzata alla presentazione del report sull'efficacia dell'intervento.Organizzazione di una mattinata dedicata alla presentazione dell'analisi statistica dei questionari pre e post test; riflessioni condivise sull'efficacia dell'intervento; esposizione elaborati studenti. All'evento vengono invitati il Direttore del Dipartimento patologie delle dipendenze, il Referente promozione alla salute ASLAL, gli studenti che hanno partecipato al progetto, gli insegnanti, gli operatori Ser.D afferenti all'equipe Gioco d'azzardo patologico, i rappresentanti delle amministrazioni comunali, i referenti dei progetti del privato sociale sul gioco d'azzardo. Sulla base dei feedback da parte delle scuole e dei risultati di efficacia emersi dall'analisi statistica si revisionano gli step del progetto, con la finalità di apportare miglioramenti alle modalità di intervento. incremento delle informazioni gioco d'azzardo patologico
formazione su materiale didattico
Prevenire comportamenti a rischio relativi al gioco d?azzardo patologico
Esplorare la percezione del rischio legato al gioco d?azzardo
Sfatare le false credenze sul gioco d?azzardo
Informare sulle reali probabilità di vincita
Fornire informazioni sulla patologia del gioco d?azzardo
Promuovere le attività del Dipartimento di Patologia delle Dipendenze

INTERVENTO AZIONE #1 - 01/12/2016

CONDIVISIONE E ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO CON I REFERENTI SCOLASTICI

Numero edizioni : 3
Ore singola edizione : 2
Totale persone raggiunte : 20
Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :
Novi Ligure; Alessandria;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 2 Psicologo - ore 7
- Num. 3 Educatore professionale - ore 7

Descrizione dell'intervento :
In un primo momento si è pensato di strutturare un percorso rivolto agli studenti che potesse approfondire le valenze e i significati legati al tema del gioco d'azzardo.
Rispetto al coinvolgimento e alla formazione degli insegnanti si è pensato di attivarla in un secondo momento in modo da poter considerare le criticità emerse nelle prime edizioni e ridisegnare un progetto definitivo.
Agli insegnanti a partire dall'anno scolastico 2019/2020 verrà proposto un corso di formazione diviso in unità didattiche,gli stessi si occuperanno di realizzare gli interventi nelle classi.

INTERVENTO AZIONE #2 - 01/01/2016

PRIMO INTERVENTO NELLE CLASSI: INCONTRO ESPLORATIVO/INFORMATIVO SUL GIOCO D'AZZARDO

Numero edizioni : 7
Ore singola edizione : 2
Totale persone raggiunte : 102
Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :
Alessandria;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 3 Educatore professionale - ore 30
- Num. 2 Psicologo - ore 20

INTERVENTO AZIONE #3 - 01/02/2017

SECONDO INTERVENTO NELLE CLASSI: RISCHIO E GIOCO PROBLEMATICO

Numero edizioni : 7
Ore singola edizione : 2
Totale persone raggiunte : 102
Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 2 Psicologo - ore 20
- Num. 3 Educatore professionale - ore 30

INTERVENTO AZIONE #4 - 01/04/2017

TERZO INTERVENTO NELLE CLASSI: GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Numero edizioni : 7
Ore singola edizione : 2
Totale persone raggiunte : 102
Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 3 Educatore professionale - ore 30
- Num. 2 Psicologo - ore 20

INTERVENTO AZIONE #5 - 01/04/2017

INSERIMENTO E ANALISI DATI

Numero edizioni : 1
Ore singola edizione : 10
Totale persone raggiunte : 70
Setting : Ambienti di lavoro

Comuni coinvolti nell'intervento :

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 1 Educatore professionale - ore 5
- Num. 1 Psicologo - ore 5
- Num. 1 Epidemiologo - ore 5

INTERVENTO AZIONE #6 - 01/05/2017

QUANTO SCOMMETTIAMO?

Numero edizioni : 1
Ore singola edizione : 4
Totale persone raggiunte : 70
Setting : Luoghi informali

Comuni coinvolti nell'intervento :

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 1 Epidemiologo - ore 5
- Num. 2 Psicologo - ore 10
- Num. 3 Educatore professionale - ore 15

Descrizione dell'intervento :
L'evento a conclusione del progetto consiste in una mattinata dedicata alla presentazione dell'analisi statistica dei questionari pre e post test, a riflessioni condivise sull'efficacia dell'intervento ed alla esposizione degli elaborati degli studenti. All'evento sono stati invitati il Direttore del Dipartimento Patologie delle Dipendenze, il Referente Promozione alla Salute ASLAL, gli studenti che hanno partecipato al progetto, gli insegnanti, gli operatori Ser.D afferenti all'equipe Gioco d'azzardo patologico, i rappresentanti delle amministrazioni comunali, i referenti dei progetti del privato sociale sul gioco d'azzardo.
Agli studenti nell'ultimo incontro era stato dato un mandato per la realizzazione di un prodotto mediale (video, cartellone, frase, immagine??) da esporre successivamente nelle varie scuole come pubblicità dissuasiva nei confronti del gioco d'azzardo.
Da parte degli operatori che hanno costituito il gruppo di lavoro sul progetto sono state presentate delle relazioni concernenti la presentazione del progetto e le situazioni sviluppatesi nelle varie scuole durante gli incontri del progetto" All in ".
Sono stati poi gli studenti a presentare i propri elaborati sottolineando le varie fasi di ideazione,progettazione ed esecuzione.
A conclusione dell'evento sono stati presentati i risultati conseguiti dall'analisi dei questionari self report pre e post intervento (campione di 92 studenti, 80% maschi, di cui 39% CNOS, 37% FORAL, 24% Casa di Carità Arti e mestieri) si è visto che era assodato già in partenza che il gioco d'azzardo è considerato un vizio, causa dipendenza, non aiuta la socializzazione ed è vietato ai minori; l'azione di formazione ha contribuito a cambiare le convinzioni erronee secondo le quali se ci si esercita il risultato migliora, che sia possibile prevedere l'esito con leggi statistiche, che con l'esperienza aumenta la probabilità di vincere. Tuttavia, il confronto tra i dati pre e post formazione non sempre risulta statisticamente significativo: i miti duri a morire riguardano le convinzioni erronee secondo le quali si possono fare soldi con il gioco d'azzardo, che l'esperienza dia maggior possibilità di vincere, che si possano utilizzare le leggi del caso per giungere ad un profitto. L'azione formativa ha contribuito, quindi, a rendere maggiormente chiari il concetto d'azzardo e gli impliciti e fondamentali concetti di caso e probabilità. Tra le motivazioni che spingono all'azzardo, i ragazzi attribuiscono notevole importanza alla vincita in denaro.
Di conseguenza, si potrebbe pensare ad una ulteriore esplicitazione, nelle prossime edizioni del

progetto preventivo, che preveda un approfondimento dei campi di azione delle leggi del caso, così da raggiungere più efficacemente gli obiettivi dell'intervento.
Gli operatori hanno poi condiviso una riflessione rispetto non solo a delle considerazioni conclusive rispetto al progetto cercando di sottolinearne le criticità ed ipotizzando un corso sullo stesso tema per gli insegnanti.

INTERVENTO AZIONE #7 - 01/07/2017

GRUPPO PROGETTAZIONE

Numero edizioni : 3
Ore singola edizione : 6
Totale persone raggiunte : 6
Setting : Ambienti di lavoro

Comuni coinvolti nell'intervento :

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 2 Psicologo - ore 12
- Num. 3 Educatore professionale - ore 18
- Num. 1 Epidemiologo - ore 6

INTERVENTO AZIONE #8 - 06/01/2018 - 30/04/2018

ALL IN 2018

Numero edizioni : 14
Ore singola edizione : 84
Totale persone raggiunte : 300
Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Acqui Terme
Plesso : GUIDO PARODI - Istituto : I I S GUIDO PARODI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 2e : 1;

Alessandria
Plesso : FERMI NERVI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 2e : 1;

Alessandria
Plesso : E FERMI - Istituto : FERMI NERVI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 2e : 3;

Alessandria
Plesso : PIER LUIGI NERVI - Istituto : FERMI NERVI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 2e : 2;

Alessandria
Plesso : PIER LUIGI NERVI - Istituto : FERMI NERVI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 2e : 2;

Alessandria
Plesso : P L NERVI C A T - Istituto : FERMI NERVI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 2e : 2;

Novi Ligure
Plesso : CPIA 2 ALESSANDRIA
Scuola Secondaria di primo grado
Classi 2e : 2;

Novi Ligure
Plesso : EDOARDO AMALDI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 2e : 1;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 2 Psicologo - ore 168
- Num. 3 Educatore professionale - ore 252

INTERVENTO AZIONE #9 - 07/01/2018 - 30/04/2018

PROGETTAZIONE 2018

Numero edizioni : 1
Ore singola edizione : 15

Comuni coinvolti nell'intervento :

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 3 Educatore professionale - ore 15

INTERVENTO AZIONE #10 - 15/01/2019 - 15/05/2019

interventi in classe

Numero edizioni : 10
Ore singola edizione : 34
Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Acqui Terme
Plesso : IST PROF INDUSTRIA E ARTIG ACQUI T - Istituto : RITA LEVI MONTALCINI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 3e : 20;

Acqui Terme
Plesso : IST TECN SETTORE ECONOMICO ACQUI T - Istituto : RITA LEVI MONTALCINI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 3e : 2;

Acqui Terme
Plesso : IST TECN SETTORE TECNOLOGICO ACQUI T - Istituto : RITA LEVI MONTALCINI
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 3e : 3;

Alessandria
Plesso : I I S UMBERTO ECO - Istituto : SALUZZO PLANA
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 3e : 2;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 3 Educatore professionale - ore 20
- Num. 2 Psicologo - ore 20

INTERVENTO AZIONE #11 - 01/03/2020 - 29/09/2020

Rilettura del progetto e trasformazione dello stesso in un corso di formazione per docenti

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :
Alessandria;

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #12 - 01/03/2020 - 29/09/2020

Rilettura del progetto e trasformazione dello stesso in un corso di formazione per docenti

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :
Alessandria;

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #13 - 01/03/2020 - 29/09/2020

Rilettura del progetto e trasformazione dello stesso in un corso di formazione per docenti

Numero edizioni : 1
Ore singola edizione : 20
Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :
Alessandria;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 3 Educatore professionale - ore 20
- Num. 2 Psicologo - ore 20

INTERVENTO AZIONE #14 - 01/02/2021 - 15/06/2021

All-in formazione docenti

Numero edizioni : 1
Ore singola edizione : 10
Totale persone raggiunte : 150
Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Trino
Plesso : IST PROF SER ALB E RIST S RONCO - Istituto : I I S GALILEO FERRARIS
Scuola Secondaria di secondo grado
Classi 3e : 4;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 4 Educatore professionale - ore 68
- Num. 2 Psicologo - ore 24