

PROGETTO

PROX EXPERIENCE - Gambling and Dreams

Regione Piemonte ASL Città di Torino

Progetto avviato nell'anno 2017 - Ultimo anno di attività : 2023

Abstract

Obiettivo generale

Favorire l'implementazione di conoscenze ed informazioni relative ai comportamenti a rischio di dipendenza nell'ambito del gioco d'azzardo

Analisi di contesto

Secondo l'ultimo studio realizzato dall'Osservatorio Young Millennials Monitor di Nomisma, su un campione di 11mila giovani tra gli 11 e 19 anni, nel corso del 2016 il 49% dei giovani studenti italiani ha tentato la fortuna almeno una volta; si tratta di circa 1.240.000 di ragazzi per cui un minore su due è tentato dalle scommesse, ma solo il 17% ne avverte effettivamente la componente di rischio o dipendenza.

Il 17% degli studenti delle scuole secondarie superiori è frequent player, ha giocato una volta a settimana o anche più spesso ed emerge una fascia di giocatori per la quale il rapporto con il gioco d'azzardo assume contorni più critici, con implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari.

I giovani di oggi sono la prima generazione per i quali le occasioni di gioco sono più vicine, hanno un tabacchino ad ogni angolo del quartiere e posso accedervi facilmente su internet. I genitori spesso vedono il gioco come un'attività innocua e possono avviare i loro figli in scommesse e giochi d'azzardo. Inoltre l'interesse per il gioco d'azzardo, oltre al profilo socio-demografico del ragazzo (genere, area geografica di residenza, tipo di scuola frequentata), le caratteristiche della famiglia di provenienza e del gruppo dei pari frequentato, il rendimento nonché specifici stili di consumo (energy drink, sostanze d'abuso...), è legato all'incapacità di valutare la struttura probabilistica della possibile vincita.

Prox Experience si propone così come un progetto dove fare un'esperienza diretta di apprendimento sul calcolo delle probabilità nei giochi più utilizzati dai giovani (es. Gratta & Vinci); attivare maggiore consapevolezza e sguardo critico rispetto all'impianto dei giochi d'azzardo e problematizzare l'ampio uso dei giochi di azzardo come comportamento a rischio di dipendenza.

Metodi e strumenti

La metodologia scelta per la realizzazione di questo progetto è divisa in due momenti: esperienza immersiva e incontro in classe (o nel contesto di riferimento).

L'esperienza immersiva si svolge nei locali del C.P.S. e consiste nell'attraversare stanze in cui avvengono esperienze di apprendimento e confronto sulla struttura dei giochi d'azzardo, sugli aspetti emotivi che ne coinvolgono la reiterazione del comportamento e sul significato correlato alle aspettative, speranze, illusioni e definizione di pensiero magico. Il passaggio da una stanza all'altra non è casuale, ma di continuità e integrazione rispetto alla stanza precedente.

Nel secondo incontro vengo ripresi i contenuti più significativi dell'esperienza al C.P.S. e serve per rielaborare l'esperienza e consolidare i messaggi di promozione della salute appresi.

Valutazione prevista/effettuata

E' prevista:

- una valutazione di processo rispetto al numero di incontri con le classi delle Scuole e le Associazioni del territorio, al numero di richieste ricevute per accedere all'esperienza ed al numero di persone coinvolte

Note

L'azienda ASL Città di Torino ha unificato le precedenti due aziende torinesi dal 1 gennaio 2017. Nel periodo antecedente l'unificazione, questo progetto è stato realizzato dalla ASL Torino 2.

Tema di salute prevalente : Gioco d'azzardo patologico (gambling)

Temi secondari :

Setting : Ambiente scolastico
Comunità

Destinatari finali : Scuola
Minori
Scuola secondaria di secondo grado
Altro
Comune
Oltre i 250.000

Mandati : Piano Regionale di Prevenzione (PRP)
Piani locali / Aziendali di prevenzione e promozione della salute

Finanziamenti : Attività corrente istituzionale

Responsabili e gruppo di lavoro

FIORINI ROBERTO (responsabile)

ASL Città di Torino

e-mail : roberto.fiorini@ascittaditorino.it

ACUTO ELENA

Fondazione della Provvidenza

BOGLIACCINO PAOLA

Asl Città di Torino

e-mail : paola.bogliaccino@ascittaditorino.it

CEFALA' FRANCESCA

Fondazione Educatorio della Provvidenza

e-mail : francesca.cefala@educatoriodellaprovvidenza.it

CORVINO FEDERICA

cooperativa Gruppo Arco

D'AMITO STEFANIA

Coperativa Stranaidea

GASTALDI GIORGIA

cooperativa Terra Mia

e-mail : giorgiagastaldi@terramiaonlus.org

GIADA BIANCO

Asl Città di Torino

e-mail : giada.bianco@ascittaditorino.it

MANCINI DANIELA

Cooperativa Stranaidea

e-mail : daniela.mancini@stranaidea.it

Dott.ssa MONTALDO CARLOTTA

Psicologa

ASL Città di Torino
e-mail : carlotta.montaldo@aslcittaditorino.it
Tel. : 011/2485050

RICHIARDONE ELEONORA
cooperativa Gruppo Arco
e-mail : e.richiardone@gruppoarco.org

ROBIOLIO JESSYKA
Associazione Aliseo
e-mail : jrobiolio@associazionealiseo.org

RUNZA MANUEL
Fondazione Educatorio della Provvidenza

STARA GIULIA
ASL Città di Torino

UGAGLIA BARBARA
Cooperativa Terra Mia

VILLATA MARZIA
Asl Città di Torino
e-mail : marzia.villata@aslcittaditorino.it

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Amministrazione Locale
Cooperativa Stranaidea Impresa sociale ONLUS

Fondazione Educatorio della Provvidenza

Cooperativa Gruppo Arco

Cooperativa Terra Mia

Associazione Aliseo
In fase di realizzazione;

Documentazione del progetto

1. Documentazione progettuale
 2. Documentazione progettuale
-

OBIETTIVI

Veicolare una corretta informazione sulla struttura nascosta dei giochi d'azzardo al fine di sviluppare un senso critico rispetto al gioco come prodotto commerciale

Implementare consapevolezza sugli aspetti sui quali fanno leva i giochi d'azzardo per essere commercialmente appetibili ed agganciare le persone alla reiterazione dell'attività di gioco

Favorire una riflessione consapevole sulle dinamiche dell'attività di gioco, sul significato della relazione con questo e sugli aspetti emotivi che ne vengono coinvolti

INTERVENTO AZIONE #1 - 01/02/2017 - 30/05/2017

A.S. 2016/17

Crea il tuo profilo, Il tuo Gratta & Vinci, Top Ten, Gioca Giocata, L'asta, Trovare un senso che non c'è

Numero edizioni : 3

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 75

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Torino;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 1 Psicologo - ore 16

- Num. 3 Educatore professionale - ore 48

INTERVENTO AZIONE #2 - 01/02/2017 - 30/05/2017

A.S. 2016/17

Crea il tuo profilo, Il tuo Gratta & Vinci, Top Ten, Gioca Giocata, L'asta, Trovare un senso che non c'è

Numero edizioni : 3

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 75

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Torino;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 3 Educatore professionale - ore 48

- Num. 1 Psicologo - ore 16

INTERVENTO AZIONE #3 - 01/02/2017 - 30/05/2017

A.S. 2016/17

Crea il tuo profilo, Il tuo Gratta & Vinci, Top Ten, Gioca Giocata, L'asta, Trovare un senso che non c'è

Numero edizioni : 3

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 75

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Torino;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 3 Educatore professionale - ore 48

- Num. 1 Psicologo - ore 16

INTERVENTO AZIONE #4 - 10/01/2018 - 18/05/2018

A.S. 2018

Crea il tuo profilo, Il tuo Gratta & Vinci, Top Ten, Gioca Giocata, L'asta, Trovare un senso che non c'è [duplicato 2019]

Numero edizioni : 10

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 180

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #5 - 10/01/2018 - 18/05/2018

A.S. 2018

**Crea il tuo profilo, Il tuo Gratta & Vinci, Top Ten, Gioca Giocata, L'asta, Trovare un senso che non c'è
[duplicato 2019]**

Numero edizioni : 10

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 180

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #6 - 10/01/2018 - 18/05/2018

A.S. 2018

Crea il tuo profilo, Il tuo Gratta & Vinci, Top Ten, Gioca Giocata, L'asta, Trovare un senso che non c'è [duplicato 2019]

Numero edizioni : 10

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 75

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Torino;

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #7 - 01/01/2019 - 01/06/2019

A.S. gennaio - giugno 2019

Crea il tuo profilo, Gira la Ruota, Gioca Giocata, L'asta, Gratta e Vinci

Numero edizioni : 4

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 96

Setting : Ambiente scolastico

Comuni coinvolti nell'intervento :

Torino;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 3 Educatore professionale - ore 3

- Num. 2 Psicologo - ore 4

INTERVENTO AZIONE #8 - 01/07/2019 - 31/12/2019

A.S. luglio - dicembre 2019

Crea il tuo profilo, Fotolinguaggio, Gira la Ruota, Gioca Giocata, Gratta e Vinci, Asta, Video

Numero edizioni : 4

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 53

Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Torino

Plesso : I I S C I GIULIO

Scuola Secondaria di secondo grado

Classi 2e : 1;

Torino

Plesso : A GOBETTI MARCHESINI CASALE ARDUINO

Scuola Secondaria di secondo grado

Classi 5e : 3;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 2 Psicologo - ore 6

- Num. 2 Educatore professionale - ore 6

- Num. 2 Assistente sociale - ore 6

INTERVENTO AZIONE #9 - 01/01/2020 - 30/03/2020

Intervento in classe presenza

Numero edizioni : 2

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 49

Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Torino

Plesso : C GRASSI

Scuola Secondaria di secondo grado

Classi 4e : 2;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 1 Educatore professionale - ore 2

- Num. 1 Psicologo - ore 2

INTERVENTO AZIONE #10 - 01/01/2023 - 31/12/2023

Intervento con le classi

Numero edizioni : 33

Ore singola edizione : 5

Totale persone raggiunte : 604

Setting : Ambiente scolastico

Scuole coinvolte nell'intervento :

Torino

Plesso : I P S J B BECCARI

Scuola Secondaria di secondo grado

Torino

Plesso : I I S G GIOLITTI

Scuola Secondaria di secondo grado

Torino

Plesso : I I S PRIMO LEVI

Scuola Secondaria di secondo grado

Torino

Plesso : I I S R ZERBONI

Scuola Secondaria di secondo grado

Torino

Plesso : A VOLTA

Scuola Secondaria di secondo grado

Torino

Plesso : UMBERTO I

Scuola Secondaria di secondo grado

Torino

Plesso : E MAJORANA - Istituto : I I S E MAJORANA

Scuola Secondaria di secondo grado

Torino

Plesso : LICEO ARTISTICO STATALER COTTINI

Scuola Secondaria di secondo grado

Torino

Plesso : ITC G SOMMEILLER

Scuola Secondaria di secondo grado

Torino

Plesso : M AUSILIATRICE

Scuola Secondaria di secondo grado

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :

- Num. 2 Educatore professionale - ore 132

- Num. 1 Psicologo - ore 66

Descrizione dell'intervento :

Oltre alle scuole presenti sul territorio cittadino sono state coinvolti istituti afferenti alle Asl CN2, To4