



SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale di Bologna

Istituto delle Scienze Neurologiche
Istituto di Ricovero e Cura a Carattere Scientifico



COMUNE
CASALECCHIO DI RENO



Dipartimento Salute Mentale e Dipendenze Patologiche
Area Dipartimentale Dipendenze Patologiche (SerT)
U.O.S.D. SerT Casalecchio - Porretta
Responsabile Dr. Giampiero Raschi

Progetto: “Azzardo: se questo è un gioco ...”

L'adolescenza è un'età caratterizzata dalla definizione della propria identità, da una contemporanea necessità da un lato di “omologarsi” e far parte di un gruppo, dall'altro di emergere e distinguersi. Un'età fatta anche di fragilità emotive, di profondi cambiamenti nella definizione di sé e a livello corporeo, tali cambiamenti si associano spesso a momenti di crisi. Sono gli anni in cui vi è una costante ricerca del rischio e dell'avventura, dell'affermazione di sé anche attraverso comportamenti ai limiti della devianza. Diversi autori hanno osservato come la ricerca del rischio nelle attuali generazioni sia caratterizzata dal perseguire sensazioni istantanee, intense, complesse, ben descritte nel termine “sensation seeking”, che indica il bisogno di ricercare costantemente sensazioni nuove e varie, anche attraverso l'attuazione di comportamenti aggressivi o pericolosi per la salute e l'incolumità personale, verso il gruppo e verso l'esterno. Questo ci potrebbe spiegare come il rischio, offrendo emozioni forti, si trasformi da mezzo per raggiungere un obiettivo, ad un fine in sé che offre una virtuale autonomia. Il gioco d'azzardo con le sue caratteristiche di rischio, avventura e vertigine, è una tipica espressione di questa età, che è più permeabile nei confronti delle dipendenze, compresa quella del gambling.

Le ricerche più recenti mostrano come negli ultimi anni vi sia stato un aumento dell'uso del gioco d'azzardo da parte degli adolescenti (soprattutto maschi): nella ricerca SPS-DPA del 2013 sulla presenza del gioco d'azzardo nella popolazione studentesca tra i 15 e i 19 anni è emerso che circa 1.250.000 studenti delle scuole superiori di secondo grado hanno giocato d'azzardo almeno una volta, negli ultimi 12 mesi. L'indagine ha evidenziato come almeno il 7.2% degli adolescenti mostrano tratti di gioco problematico e il 3.2% ha le caratteristiche del giocatore patologico. Cos'è che attira così tanto l'adolescente, a quali bisogni risponde il gioco d'azzardo? Giocare d'azzardo è un mettersi alla prova ed è anche una sfida alle regole e al mondo degli adulti. Esso implica una sorta di deresponsabilizzazione del soggetto, laddove sono richieste per giocare pochissime abilità, questa caratteristica gioca a favore dell'adolescente che così viene a liberarsi dall'ansia da prestazione e dalla frustrazione che può vivere nella vita quotidiana. A tutto questo si associa poi l'idea del “vincere facile”, fare soldi in fretta e soprattutto senza fatica. Diversi adolescenti usano il gioco d'azzardo per emergere nel gruppo dei pari e sognano di essere i protagonisti del poker texano (poker holdem); attualmente questi professionisti del poker, giovani e vincenti, ricevono una considerazione sociale positiva. Alcuni giochi sono più pericolosi di altri per gli adolescenti, tra questi svettano le slot machine in quanto caratterizzate da una estrema facilità d'uso, che non richiedono, né competenze e né conoscenze specifiche, da un meccanismo di gioco veloce e in cui non è richiesto molto denaro per effettuare la prima giocata. I videopoker e il poker online sono gli altri giochi amati dai giovani (in genere maschi adolescenti). Non si deve dimenticare, tuttavia, come il gioco d'azzardo si leghi ad altre

dipendenze (alcol, e sostanze) e alla pericolosità rappresentata dal forte legame con la criminalità.

Il problema è sicuramente complesso ed ha più facce, si tratta quindi di sviluppare non solo programmi di cura, ma anche di prevenzione che coinvolgano la società in generale e la scuola in particolare, con l'obiettivo di aumentare i fattori di protezione sociale, culturali e personali, diminuendo i livelli e i fattori di rischio. In questo la scuola rappresenta un luogo adatto a progettare azioni educative di sensibilizzazione e formazione sui rischi che implica il giocare d'azzardo. Se ci occupiamo di promozione della salute a favore degli adolescenti, l'esame della letteratura, rileva inoltre come sia necessario non limitarsi ad interventi rivolti esclusivamente agli adolescenti, ma è importante coinvolgere la famiglia e gli insegnanti, al fine di sostenere e rinforzare i messaggi sulla salute.

La promozione della salute, inoltre deve agire non solo sui livelli cognitivi, (le informazioni e le credenze), ma anche su quelli emotivi (i sentimenti e i vissuti), per modificare ad esempio le convinzioni erranee sul gioco d'azzardo. Diventa importante, quindi formare sulle competenze psicosociali (life skills), tra cui la gestione del rischio. Si tratta allora di rafforzare le abilità socio - emotive - relazionali, al fine di sviluppare fattori di protezione che si sono rilevati efficaci sia nella prevenzione di diversi comportamenti a rischio (le sostanze e l'alcol) sia per il benessere complessivo della persona.

Anagrafica scuola e descrizione progetto

Promotori e finanziatori del progetto: Azienda USL di Bologna, Comune di Casalecchio di Reno, ASC Insieme

Coordinatore del progetto: dott.ssa Chiara Persichella, Azienda USL di Bologna

Sezione 1 – Anagrafica delle scuole aderenti nell'anno scolastico 2015/16:

LICEO LEONARDO DA VINCI E ISTITUTO ALBERGHIERO BARTOLOMEO SCAPPI

Sezione 2 – Titolo del progetto e aree di riferimento

TITOLO: "Azzardo: se questo è un gioco ..."

DESCRIZIONE DEI SOGGETTI CHE COMPONGONO LA RETE:

	Denominazione	Indirizzo e contatti	Legale rappresentante
	I.T.C.S G. SALVEMINI	Casalecchio di Reno Via S. Pertini, 8 Tel. 051 2986511	CARLO BRAGA
	I.I.S. BARTOLOMEO SCAPPI	Casalecchio di Reno Via Cimabue, 2 Tel. 051 6132403	MAMBELLI PAOLA

LICEO L. DA VINCI	Casalecchio di Reno Via Cavour, 6 Tel. 051 591868	COCCHI MARINELLA
ISTITUTO PROFESSIONALE B. FERRARINI	Sasso Marconi – BO Via Ponte Albano, 43 Tel. 051 841140	D'AGUANNO TERESA

NOMI DEGLI OPERATORI e RUOLI NEL PROGETTO

<i>Ruolo</i>	<i>Ente di appartenenza</i>	<i>Nome e Cognome</i>
Responsabilità Progetto	Azienda USL di Bologna	Chiara Persichella
Responsabile UOSD-SERT	Azienda Usl di Bologna	Giampiero Raschi
Casalecchio-Porretta		
Psicologa	Professionista esterno	Maria Grazia Masci
Sociologo	Professionista esterno	Adriano De Blasi
Matematici	TAXI 1729 snc	Paolo Canova e Diego Rizzuto
Direttore Distretto	Azienda USL di Bologna	Fabia Franchi
Casalecchio di Reno		
Coordinatori B. Scappi	Istituto	RosaRita Cherubino, Maria Pia Verardi
Coordinatore L. da Vinci	Istituto	Patrizia Tattini
Coordinatore G. Salvemini	Istituto	Maria Ghiddi
Coordinatore Ferrarini	Istituto	
Co-progettazione e Coordinamento con le scuole	Comune di Casalecchio	Giovanni Amodio, Patrizia Guerra

Sezione 3 – Contenuti della proposta progettuale

3.1 *Descrizione della proposta contenente obiettivi specifici e tipologia di azioni previste*

Il progetto finanziato dalla Regione Emilia Romagna si propone di intervenire su 4 istituti superiori del territorio iniziando dall'anno scolastico 2015/16 con gli istituti Leonardo Da Vinci e Bartolomeo Scappi. Gli obiettivi già descritti in premessa saranno coniugati con azioni di formazione frontale con linguaggi ludici (spettacolo) e più formali per favorire la presa di coscienza e di responsabilità degli alunni e per promuovere l'organizzazione di azioni di peer education con compagni delle classi inferiori.

Analogamente nel percorso saranno realizzati incontri con le figure adulte con ruoli educativi (insegnanti e genitori). Saranno altresì attivate azioni per estendere la comunicazione attraverso il sito di LnFA – Comune di Casalecchio di Reno.

Percorso con gli Istituti L. da Vinci e B. Scappi

Il confronto rispetto al tema del gioco d'azzardo e del gioco d'azzardo patologico, partirà sia dall' esplorazione delle rappresentazioni, delle credenze che i ragazzi possiedono sul tema, con l'obiettivo di modificare le cognizioni erronee relativamente al gioco d'azzardo; sia analizzando i vissuti dei ragazzi, con l'obiettivo di promuovere, in quanto fattori protettivi, l'acquisizione di competenze e abilità psico – socio - relazionali.

Obiettivo generale:

- Aumentare le conoscenze sul gioco d'azzardo e gioco d'azzardo patologico degli studenti.
- Promuovere la consapevolezza sui rischi legati al gioco d'azzardo, sui temi della pressione sociale e della libertà di scelta e sviluppare un comportamento non favorevole verso tale comportamento degli studenti.
- Favorire lo sviluppo ed il consolidamento delle competenze interpersonali e intrapersonali dei ragazzi.
- Fornire ai docenti conoscenze e strumenti didattici curriculari in tema di gioco d'azzardo e gioco d'azzardo patologico.
- Favorire l'educazione alla legalità
- Favorire il coinvolgimento diretto delle famiglie

Obiettivi specifici:

- Realizzare interventi formativi per i docenti; definizione e realizzazione di percorsi educativi sul tema del gioco d'azzardo nell'ambito dei programmi curriculari.
- Realizzare interventi formativi di "educazione tra pari".
- Realizzare interventi formativi/sensibilizzazione tra pari nelle classi prime e seconde effettuati dai facilitatori coetanei formati.
- Realizzare interventi formativi e di sensibilizzazione per le famiglie.
- Realizzare un'attività evento/conferenza spettacolo che coinvolga i genitori, gli insegnanti e gli studenti dell'istituto con ricaduta extrascolastica.

Metodologia e strumenti

Lezioni interattive, formazione di piccoli gruppi di lavoro, role play, problem solving, brainstorming.

Proiezione di diapositive, video, filmati, lavori di gruppo, dibattiti, articoli, somministrazione di un questionario.

Intervento con i docenti:

Il progetto si avvale di strumenti e percorsi didattici al fine di facilitare la realizzazione di percorsi educativi nelle classi legati all'ambiente curriculare.

Le tecniche attive utilizzate, consentono di promuovere quelle competenze trasversali o life skills nei ragazzi: comunicazione efficace, pensiero creativo/divergente, gestione delle emozioni, problem solving e capacità decisionale, processi di scelta.

Il percorso attivato con gli insegnanti prevede 2 incontri di 2 ore ciascuno suddiviso fra le diverse discipline che aderiscono al progetto.

Intervento con gli studenti

Educazione tra pari: formazione del gruppo di pari (gli studenti delle classi terze del Liceo delle scienze umane). Sono previsti 4 incontri formativi della durata di 3 ore ciascuno, (condotti da operatori sanitari), al fine di organizzare e gestire interventi specifici rivolti agli studenti delle prime e seconde classi.

La metodologia della educazione fra pari prevede:

- Identificazione di un insegnante referente del progetto
- Adesione degli studenti delle classi terze come facilitatori
- Formazione dei facilitatori in 4 incontri di 3 ore ciascuno
- Interventi dei facilitatori nelle classi in presenza degli operatori
- Incontro di verifica dei facilitatori con gli operatori.

Nell'intervento tra pari gli studenti ripropongono le conoscenze e le tecniche comunicative apprese durante gli incontri con i formatori, all'interno di una cornice di educazione reciproca.

Somministrazione di un questionario all'intero istituto con l'obiettivo di rilevare le abitudini in relazione al gioco (l'entità del fenomeno e il tipo di percezione del rischio).

Intervento con le famiglie

Gli interventi rivolti alle famiglie prevedono l'utilizzo di lezioni interattive, esercitazioni in piccolo gruppo. E' previsto un incontro di due ore con i familiari che aderiranno al progetto.

Tempi

Il progetto sarà realizzato nel periodo febbraio -maggio 2016

Sono previste le seguenti azioni:

Azione 1: presentazione e spiegazione del lavoro e del questionario agli studenti e agli insegnanti, presentazione del lavoro ai genitori.

- Azione 2:** Somministrazione di un questionario agli studenti dell'Istituto che rileva le abitudini in relazione al gioco d'azzardo (l'entità del fenomeno e il tipo di percezione del rischio).
- Azione 3:** Conferenza spettacolo con due matematici.
- Azione 4:** Scelta del referente per ogni classe aderente al progetto di educazione tra pari.
- Azione 5:** Formazione ai docenti e progettazione di percorsi educativi. Numero di docenti coinvolti massimo 30. Incontri previsti: due incontri di due ore ciascuno.
- Azione 6:** Formazione dei peer. Affiancamento dei peer per formazione- sensibilizzazione. Studenti coinvolti: gli studenti delle due classi terze del Liceo delle scienze umane. Incontri previsti: 4 incontri di 3 ore ciascuno.
- Azione 7:** Intervento con le classi prime e seconde dell'Istituto da parte dei peer formati in presenza degli operatori. Incontri previsti: un incontro di due ore per ogni classe prima e seconda.
- Azione 8:** Formazione/Sensibilizzazione ai genitori: sono previsti uno o due incontri di due ore ciascuno.
- Azione 9:** Realizzazione degli interventi in ambito e/o extrascolastico.
- Azione 10:** Bando rivolto alle scuole per la produzione di un video su gioco d'azzardo e concorso a premi per il migliore corto.

3.2 *Analisi delle esigenze in materia*

Vedi premessa

3.3 *Destinatari*

Studenti delle classi prime, seconde e terze degli Istituti da Vinci e B. Scappi, docenti e genitori.

3.4 *interventi in ambito e/o extrascolastico*

- a) Conferenza - Spettacolo al Teatro Laura Betti di Casalecchio di Reno

Data concordata: 22 febbraio 2016

- I° Conferenza dalle ore 9.00 alle ore 11.00
 - 390 studenti dell'Istituto "Scappi" e 95 del "da Vinci" (2 seconde, le 2 terze e i rispettivi insegnanti) per un totale di 485 alunni
- II° Conferenza dalle ore 11.30 alle ore 13.15 alunni ed insegnanti del Liceo "da Vinci" (9 prime, 9 seconde e i rispettivi insegnanti) per un totale di 495 alunni

-

Per i laboratori con le classi

- Liceo L. da Vinci.

- Tot. 43 studenti delle classi terze che forniscono i tutor: 3AU n. 22
studenti 3BU n. 21 studenti

- Istituto B. Scappi.

- Tot. 8 studenti peer delle classi seconde

- b) Costruzione di pagine web con cartella aggiornata sullo sviluppo del progetto sul sito dell’Azienda usl di Bologna, sul sito del Comune di Casalecchio di Reno e sul sito degli Istituti coinvolti.

3.5 Calendarizzazione delle azioni

Anno scolastico 2015 – 16:

	Settembre	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
<i>azione 1</i>						“				
<i>azione 2</i>						“				
<i>azione 3</i>						“				
<i>azione 4</i>						“				
<i>azione 5</i>							“			
<i>azione 6</i>							“			
<i>azione 7</i>								“		
<i>Azione 8</i>								“		
<i>Azione 9</i>						“				
<i>Azione 10</i>									“	

3.6 Risultati attesi: descrizione qualitativa

Temi descrittivi dell'esperienza degli studenti.
Report dell'esperienza da parte dei peer
Materiale video prodotto dagli studenti

3.7 Indicatori di risultato

1. Numero di studenti coinvolti, numero di familiari coinvolti, numero di interventi realizzati.
2. Somministrazione di un questionario pre - test e post-test alle classi prime e seconde per la verifica dell'apprendimento.
3. Valutazione di gradimento tramite questionario somministrato al termine degli incontri ai peer.

Sezione 4 – ALLEGATI

- Questionari pre- test e post- test
- Griglia del report
- Scheda di valutazione gradimento

Sezione 5 a chi rivolgersi:

Dott.ssa Chiara Persichella

indirizzo mail: c.persichella@ausl.bologna.it

Azienda AUSL di Bologna - SerT Casalecchio - Porretta

Piazza G. Di Vittorio 1 - Zola Predosa Tel 051.6188934 – 051.6749965