

Dati generali	
Responsabile (i) operativo (i) del progetto (Nome, Cognome, formazione prof., funzione)	Dott. Lindo FERRARI – Direttore del Ser.T
N. tel. del responsabile/persona di riferimento	Tel. 0165/544650 Fax. 0165/544652
Indirizzo e-mail del responsabile/pers. di riferimento	lferrari@ausl.vda.it
Istituzione responsabile che conduce /coordina il progetto	Azienda U.S.L Valle d'Aosta
Data e versione del progetto	<input checked="" type="checkbox"/> Nuovo <input type="checkbox"/> Riproposto <input type="checkbox"/> Versione aggiornata

1. Tema	
<input type="checkbox"/> Rendere più facile un'alimentazione salutare e prevenire i disturbi del comportamento alimentare <input type="checkbox"/> Rendere più facile muoversi e fare attività fisica <input type="checkbox"/> Rendere più facile evitare l'uso e l'abuso di sostanze (alcol, farmaci, sostanze dopanti, droghe) <input type="checkbox"/> Promuovere competenze di cittadinanza attiva nella prospettiva delle <i>long life e wide life education</i> in un sistema formativo territoriale integrato <input type="checkbox"/> Promuovere l'educazione all'affettività (relazione con l'altro e sviluppo della persona) e alla sessualità (consapevolezza responsabile, prevenzione HIV, Malattie sessualmente trasmissibili e altre) <input type="checkbox"/> Promuovere il benessere psicofisico e prevenire i disturbi mentali <input checked="" type="checkbox"/> Altro: Nuove dipendenze con particolare riferimento al gioco d'azzardo patologico.	
2. Beneficiari	
<input type="checkbox"/> Alunni Infanzia <input type="checkbox"/> Alunni Primaria <input type="checkbox"/> Alunni Secondaria I° <input type="checkbox"/> Alunni Secondaria II° <input type="checkbox"/> Personale non docente	<input type="checkbox"/> Insegnanti Infanzia <input type="checkbox"/> Insegnanti Primaria <input checked="" type="checkbox"/> Insegnanti Secondaria I° <input checked="" type="checkbox"/> Insegnanti Secondaria II° <input type="checkbox"/> Altro
3. Analisi di contesto	
<p>La ricerca internazionale sul gioco d'azzardo dimostra chiaramente che i giovani al giorno d'oggi sono molto coinvolti in tale attività. Nel prendervi parte, i giovani sviluppano e mantengono pensieri irrazionali sul gioco d'azzardo esponendosi al rischio di sviluppare gravi problemi col gioco.</p>	

Si sente dunque la necessità di dotarsi di efficaci strumenti di prevenzione specifica di cui a tappeto possano fruire i giovani anche in contesto scolastico senza la presenza di operatori qualificati. Nella modernità si osserva come gli ambiti ricreativi siano occupati dai ragazzi con attività legate a strumenti tecnologici (P.C., videogame...). Sempre più gli adolescenti sperimentano un rapporto solitario con la 'macchina' e con il proprio tempo libero. Inoltre la crisi che la nostra società sta attraversando e il disagio socio-economico che ne deriva, mette i giovani di fronte a desideri talvolta irraggiungibili. Il nostro servizio - entrando a contatto con i giocatori patologici - osserva come siano proprio questi i punti critici da cui scaturisce il gioco d'azzardo: la passività nel tempo libero, la voglia di rivincita nei confronti della vita, che talvolta priva di molte risorse economiche. Allo stato dell'arte non esiste ancora una ricerca riguardante la popolazione valdostana giovanile e il rapporto con il gioco d'azzardo, ma spesso nelle storie personali dei pazienti giocatori emerge che proprio nell'adolescenza siano stati fatti i primi passi nel mondo dell'azzardo. Riteniamo utile oltretutto indispensabile iniziare a diffondere una cultura contro il gioco d'azzardo. Il Ser.t. ha aperto la cura ai pazienti giocatori d'azzardo nel 2008. Fino ad oggi sono state aperte 73 cartelle; attualmente risultano in carico 28 persone. 11 sono stati gli interventi sui familiari. 27 sono le persone che giocano d'azzardo con slot machine, fra questi: 1 persona ha una dipendenza da slot e dalle scommesse sui cavalli, 1 persona si dedica a vari giochi. 1 persona si dedica al poker. Fra i pazienti visti fino ad oggi 2 persone hanno avuto problemi anche con lo shopping compulsivo, 1 con la compulsione da internet, 1 con la compulsione da cibo, 9 hanno avuto una storia pregressa con sostanze stupefacenti. Questi dati - seppur poco significativi quantitativamente - hanno importante rilievo poiché nei primi due anni l'attività è stata condotta senza pubblicizzazione sul territorio, ma solo su richiesta dei pazienti stessi. Sicuramente il gioco d'azzardo costituisce una nuova frontiera alla lotta contro le dipendenze.

4. Modello logico

	Obiettivi specifici	Attività	Risultati attesi
Fase 1	Conoscenza dei meccanismi della dipendenza da gioco	Azioni lezioni frontali di gruppo tempi anno scolastico	Acquisizione da parte degli insegnanti dei meccanismi su: gioco sociale, problematico, da dipendenza
Fase 2	Costruzione di una cultura contro il gioco d'azzardo	Azioni lezioni frontali di gruppo tempi anno scolastico	Saper porgere agli allievi le criticità nell'ambito del G.A.P. (Gioco d'Azzardo patologico) anche attraverso materiale fornito dal Ser.t.

5.	Piano di Valutazione				
	Domanda di valutazione	Indicatori di valutazione	Approccio di misura	Fonte di dati	Strumento di raccolta
	Gli insegnanti conoscono il progetto?	% d'insegnanti che conoscono il progetto	Quantitativo	Dichiarazione insegnanti	Questionari intermedi e finali
	Le criticità del gap sono condivise dagli insegnanti?	% d'insegnanti che condividono le criticità	Quantitativo	Dichiarazione degli insegnanti	Questionari intermedi e finali
	Gli insegnanti divulgano il materiale Ser.T sul gap?	% d'insegnanti che usano il materiale SERT sul gap	Qualitativo	Dichiarazione degli allievi	Materiale compilato dagli allievi
	Gli insegnanti pensano che il progetto sia utile?	Ragione della riconosciuta/non riconosciuta utilità	Qualitativo	Focus Group	Focus Group. Utilità del programma
	Prima del progetto gli allievi giocavano d'azzardo? (modalità)	% di allievi che giocano d'azzardo	Quantitativo	Focus Group	Focus Group: modalità di gioco
	Dopo il progetto gli allievi hanno modificato le modalità ricreative?	% di allievi che hanno modificato gli ambiti ricreativi	Quantitativo	Focus Group	Focus group: ambiti ricreativi modificati
	I genitori sono al corrente del progetto gap?	% di genitori che conoscono il progetto	Quantitativo	Dichiarazione dei genitori	Questionari o genitori
	I genitori ritengono utile parlare d'azzardo?	% di genitori che lo ritiene utile	Quantitativo	Dichiarazione dei genitori	Questionari o genitori
6.	Risorse umane e collaborazioni				
	Équipe prevenzione S.C. Ser.t. ed Équipe G.A.P.				

7.	Piano finanziario generale
	<p>COSTO TOTALE: i costi relativi all'impiego del personale sono a carico dell'Azienda U.S.L. Valle d'Aosta</p> <p>COSTO A CARICO DELL'ISTITUZIONE SCOLASTICA: GRATUITO</p> <p>VOCI DI COSTO:</p> <ul style="list-style-type: none">PersonaleBeni e serviziMissioni/viaggiConvenzioni /consulenzeFormazioneConvegni/seminariRaccolta/Analisi datiComunicazioneSpese generali