



CASTEGGIO, 24 MAGGIO 2019

Adolescenti, istruzioni per l'uso



MAURO CECCHETTO

335.67.06.392 - MAURO.CECCHETTO@LACOLLINA.PV.IT



Non voglio che vedano la mia disperazione, non voglio che lancino nemmeno un'occhiata nelle ferite che mi hanno inferte; non sopporterei la loro compassione né la loro bonaria derisione, e griderei ancora di più. Ognuno mi trova leziosa se parlo, ridicola se taccio, insolente se rispondo, maliziosa se ho un'idea, pigra se sono stanca, egoista se mangio un boccone di più, stupida, vile, calcolatrice eccetera eccetera.

Anna Frank, Diario

LE SFIDE PER L'ADOLESCENTE

- **Cambiamenti fisiologici:** sviluppo puberale e maturazione sessuale.
- **Definizione e formazione di nuovi valori di riferimento e ideali:** Sviluppo intellettuale. passaggio dal pensiero operatorio concreto al pensiero operatorio formale. Costruzione di teorie, adesione a visioni del mondo, sensibilità all'incoerenza, indecisione, cambiamenti dell'immagine di sé, giudizio morale...
- **Sviluppo sociale:** acquisizione progressiva (sancita legalmente o socialmente) dello status di adulto. Bisogno di autonomia (genitori), rapporti con i coetanei, il gruppo dei pari, conformismo (tra pari), amicizie e rapporti sentimentali...

LA METAFORA DEI DUE VIAGGI

Viaggio trasmissione

Basato sulla trasmissione del sapere: i grandi trasmettono ai giovani una serie di conoscenze e di valori. È un viaggio impegnativo perché il patrimonio culturale accumulato è molto esteso: ci sono le scienze e la letteratura, la matematica e la storia, la geografia, la filosofia, l'apprendimento delle norme morali e delle regole di vita.

Viaggio scoperta

In un mondo che cambia rapidamente, molte cose gli adulti le scoprono insieme ai giovani. Nel campo dell'informatica sono i giovani ad indicare le novità agli adulti.

(competenza tecnica, valutazione dei contenuti)

Diffusione della tecnologia digitale in Italia



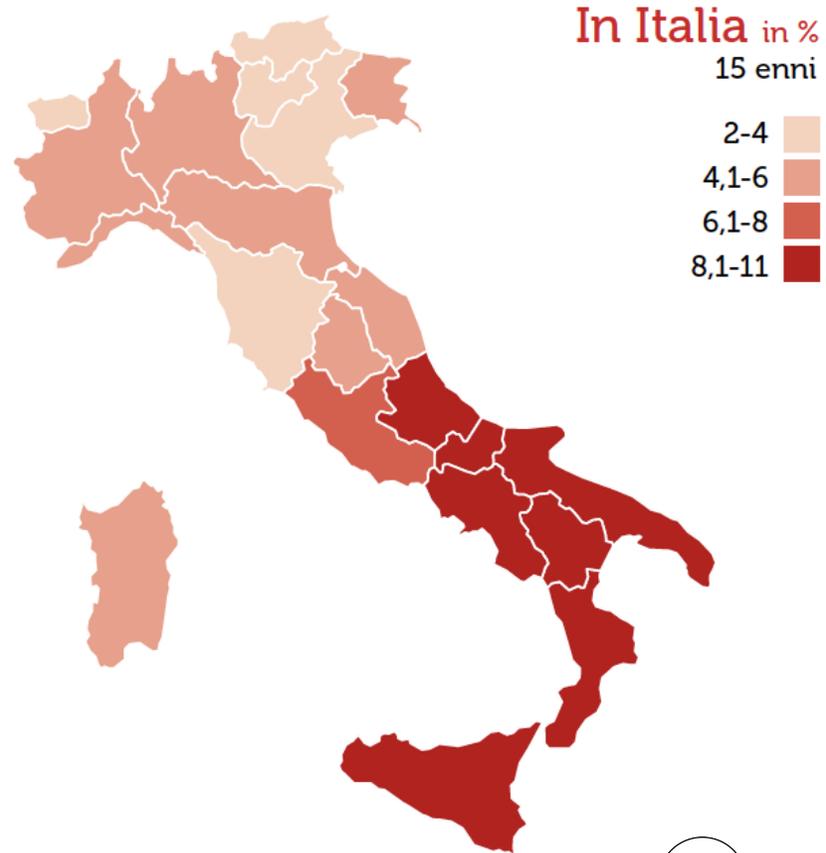
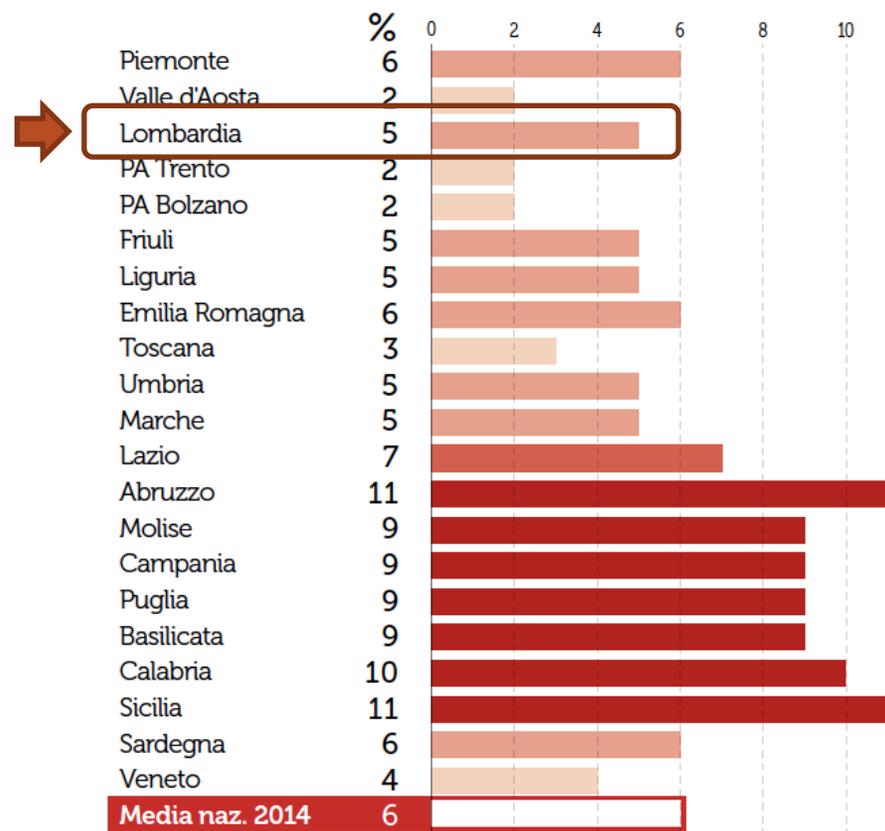
QUATTRO QUESTIONI CENTRALI

Le nuove emergenze educative sono rappresentate per lo più da quattro questioni centrali:

- l'utilizzo sfrenato che i ragazzi fanno dei **mezzi di comunicazione tecnologica** e di Internet, in barba a ogni regola, noncuranti della privacy e dell'intimità;
- l'**accesso facilitato a ogni bene di consumo e sostanza**, legale o illegale che sia;
- la **precocizzazione** di condotte solo pochi anni fa ancora di pertinenza adulta;
- la **manca**za del tradizionale **riconoscimento** della scuola, di tutti i dispositivi educativi predisposti e gestiti dal mondo adulto.

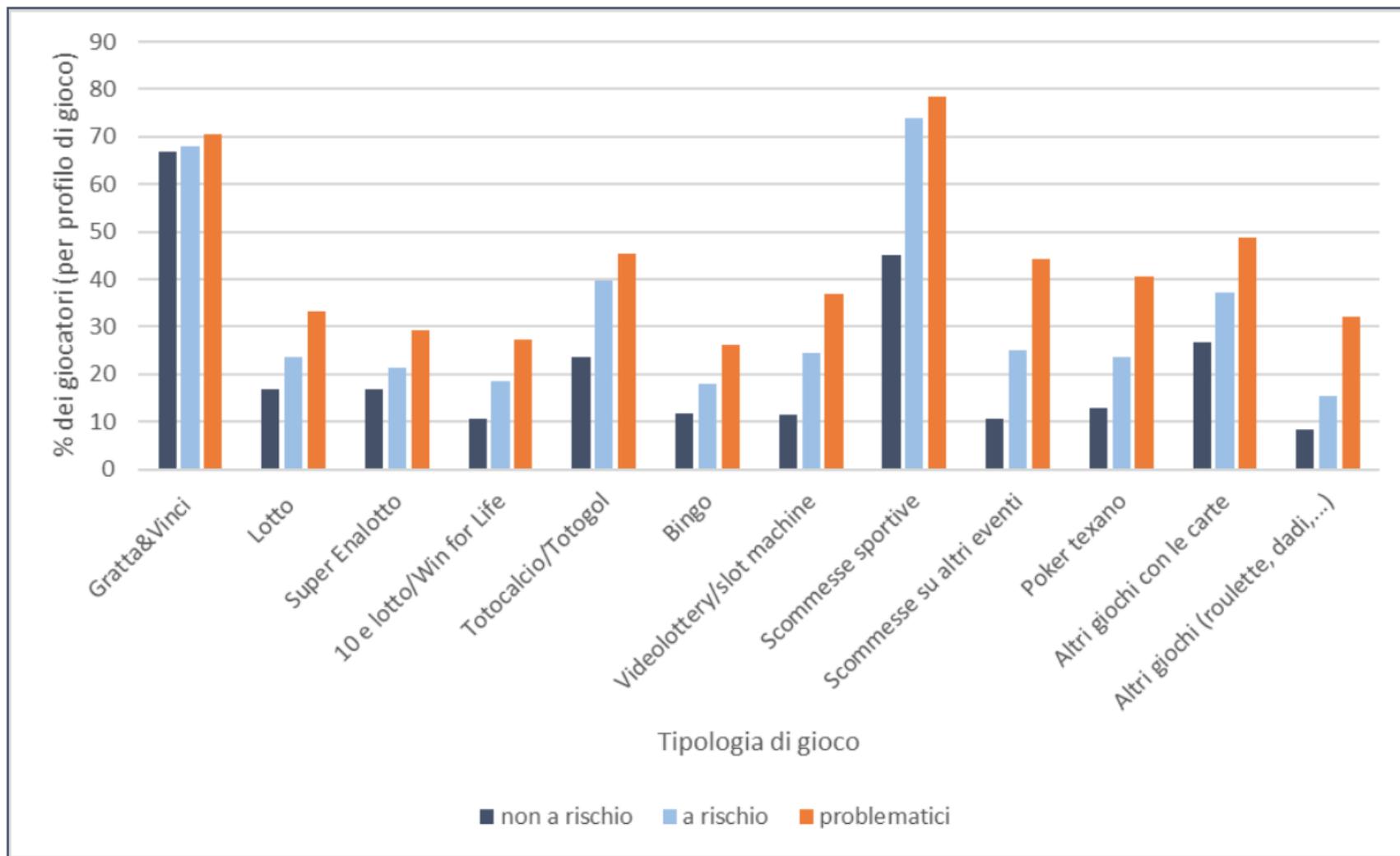
HEALTH BEHAVIOUR IN SCHOOL AGED CHILDREN

Giocatori d'azzardo a rischio e problematici



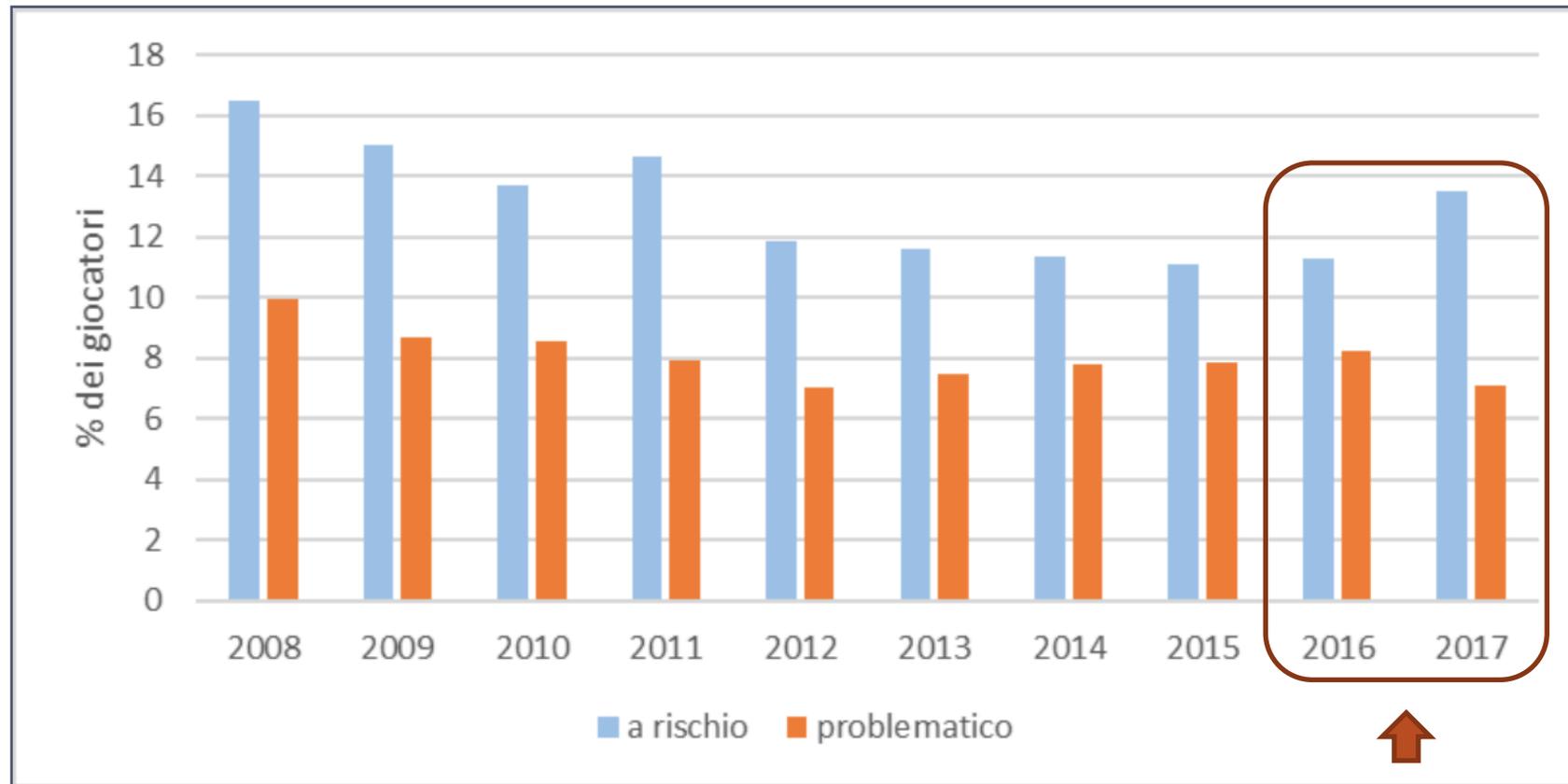
PROFILO DI GIOCO E TIPOLOGIA DI GIOCO (15-19 anni)

Figura 2.12 - Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato nell'ultimo anno per profilo di gioco (non a rischio, a rischio e problematico), secondo la tipologia dei giochi praticati (2017) e Odds Ratio (OR)



PROFILO «A RISCHIO» E «PROBLEMATICO» (15-19 anni)

Figura 2.9 – Distribuzione percentuale degli studenti con profilo “a rischio” o “problematico” tra coloro che hanno giocato d’azzardo nell’ultimo anno (2008-2017)

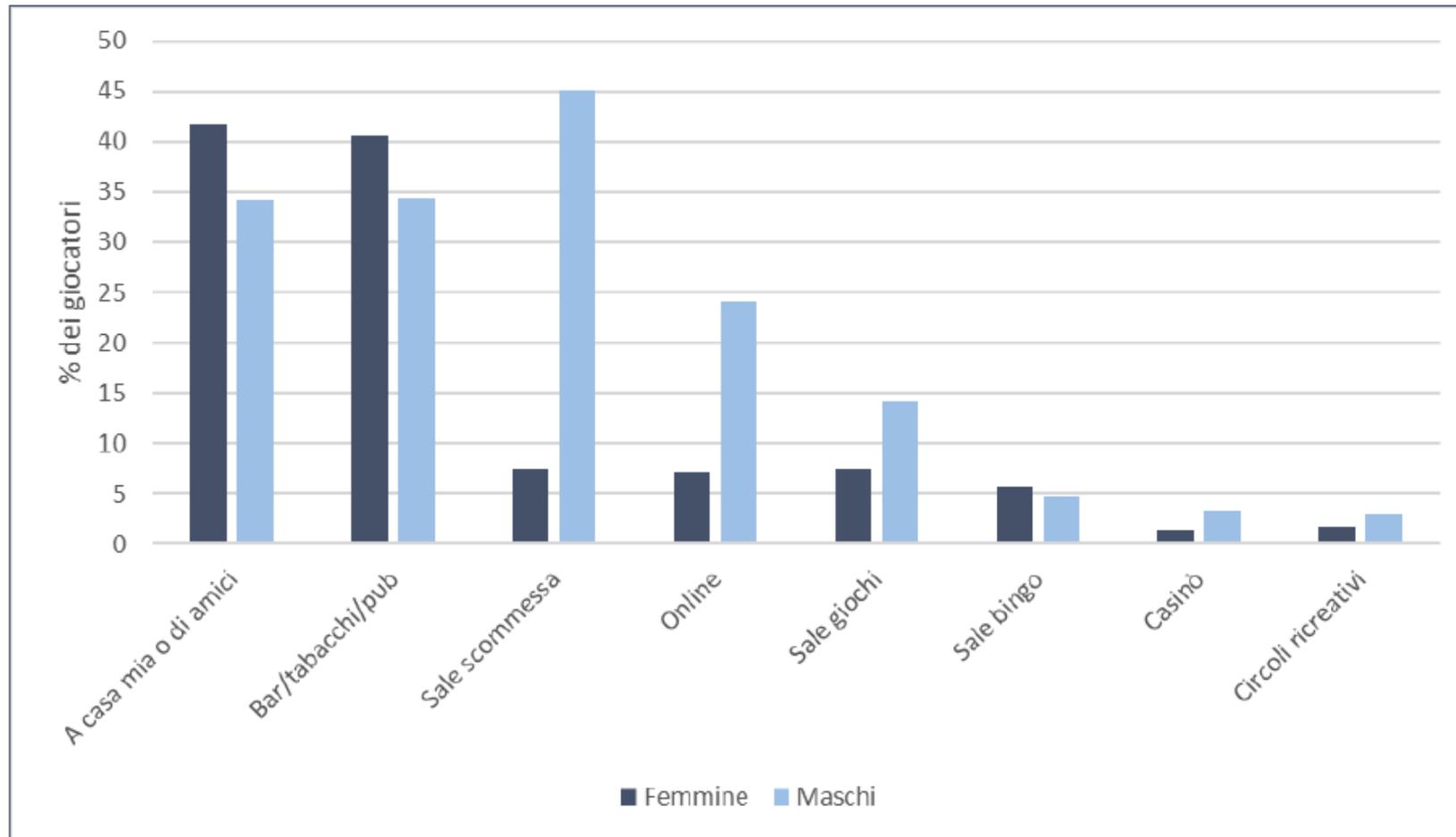


Fonte: ESPAD Italia

Nota: Il complemento a 100 della somma 'a rischio' e 'problematico' (corrispondente a 79.4% nel 2017) è la percentuale di giocatori non a rischio

STUDENTI CHE HANNO GIOCATO NELL'ULTIMO ANNO E LUOGHI DI GIOCO (15-19 anni)

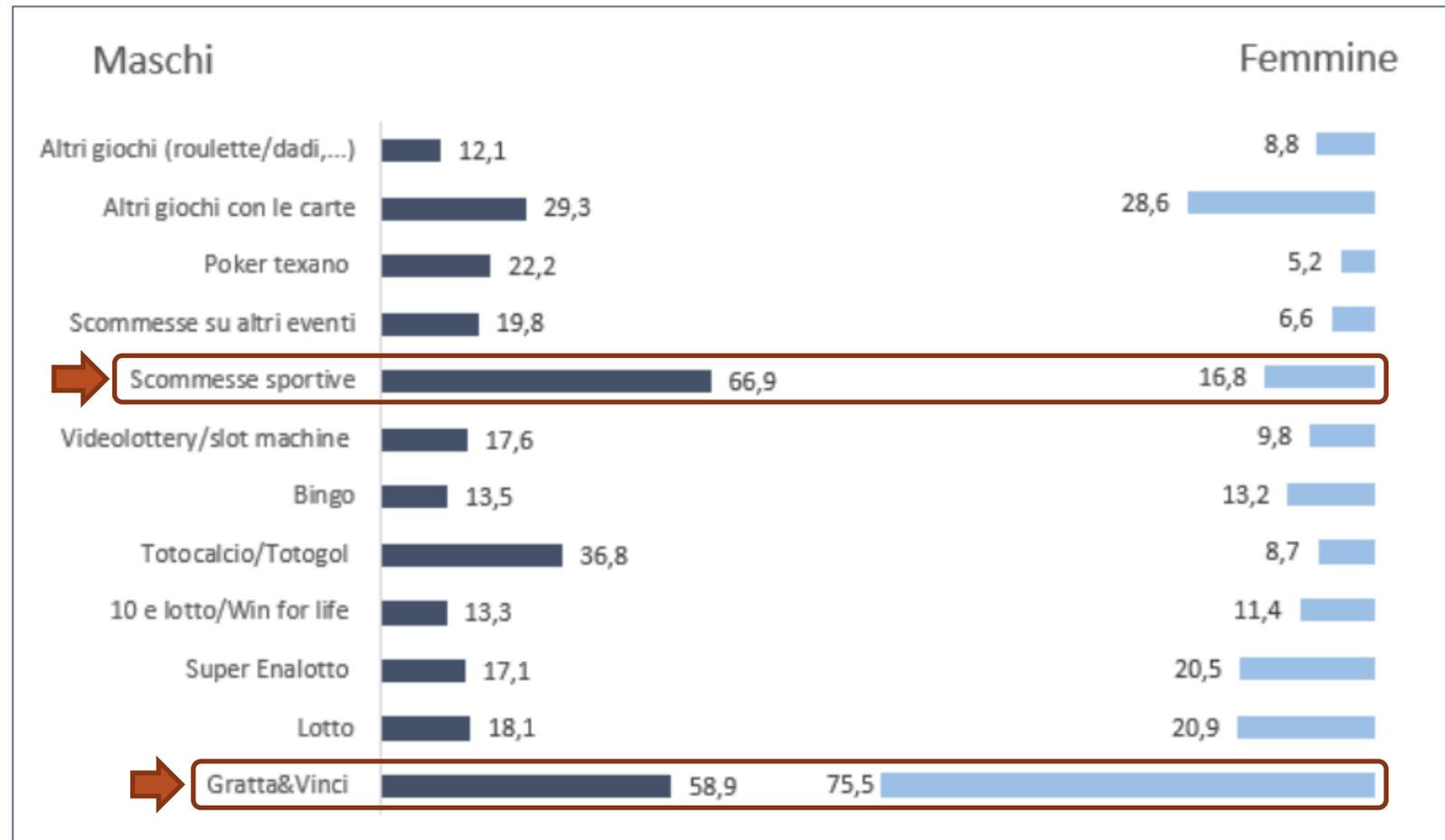
Figura 2.5 – Distribuzione percentuale degli studenti che hanno giocato durante l'anno secondo i luoghi di gioco frequentati per giocare (2017)



Fonte: ESPAD Italia 2017

TIPOLOGIE DI GIOCO PRATICATO (15-19 anni)

Figura 2.7 – Percentuale degli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno secondo le tipologie di gioco praticate (2017)



Fonte:

ESPAD Italia

2017

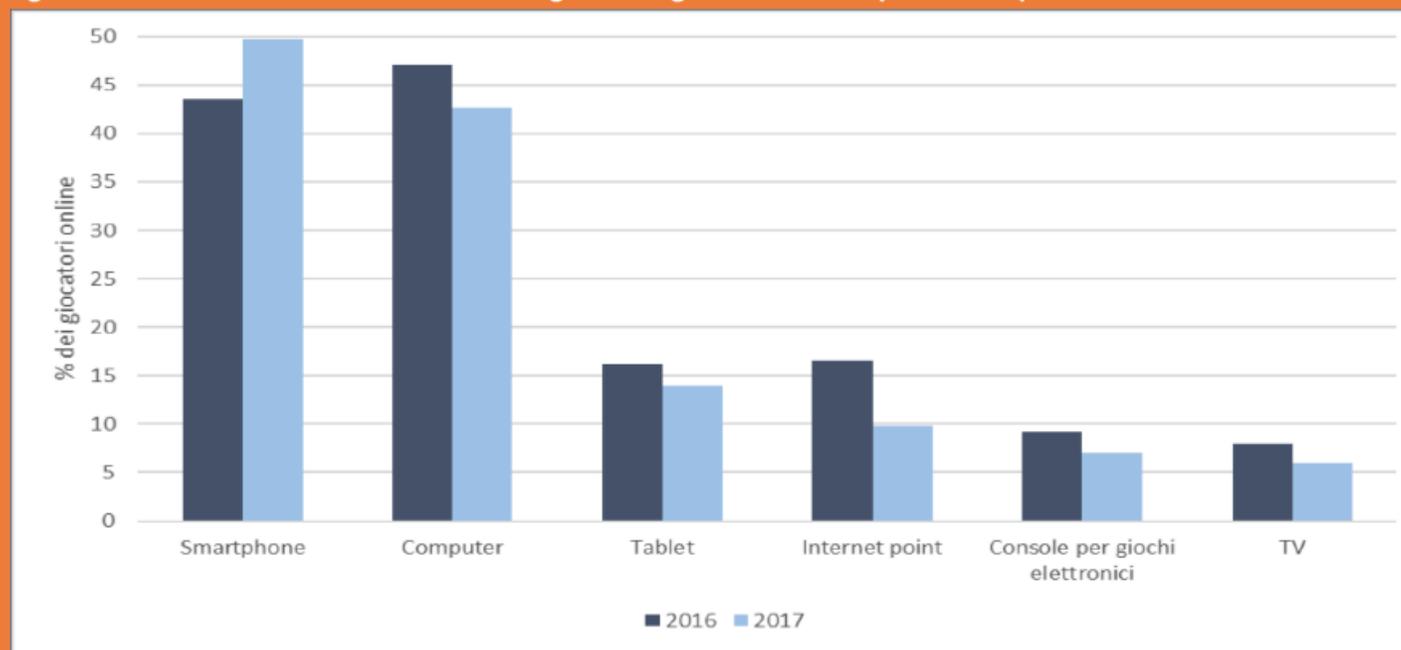
MODALITÀ DI GIOCO ONLINE(15-19 anni)

Box 2.1 Modalità attraverso cui i giovani hanno giocato online

Un approfondimento sulla battuta d'arresto registrata dalla crescita del fenomeno del gioco online tra i giovani studenti è rappresentato in Figura 2.1.1. Confrontando le modalità attraverso cui gli studenti hanno giocato online durante l'anno, rispetto al 2016 emerge che il calo principale ha riguardato il gioco praticato presso gli Internet point, passato 16,5% al 9,8%.

Inoltre diminuisce, anche se resta alta, la percentuale di coloro che giocano d'azzardo via Computer. Aumenta invece la quota di coloro che giocano online attraverso lo Smartphone, che nel 2017 sorpassano quanti giocano mediante PC (49,7% contro 42,6%).

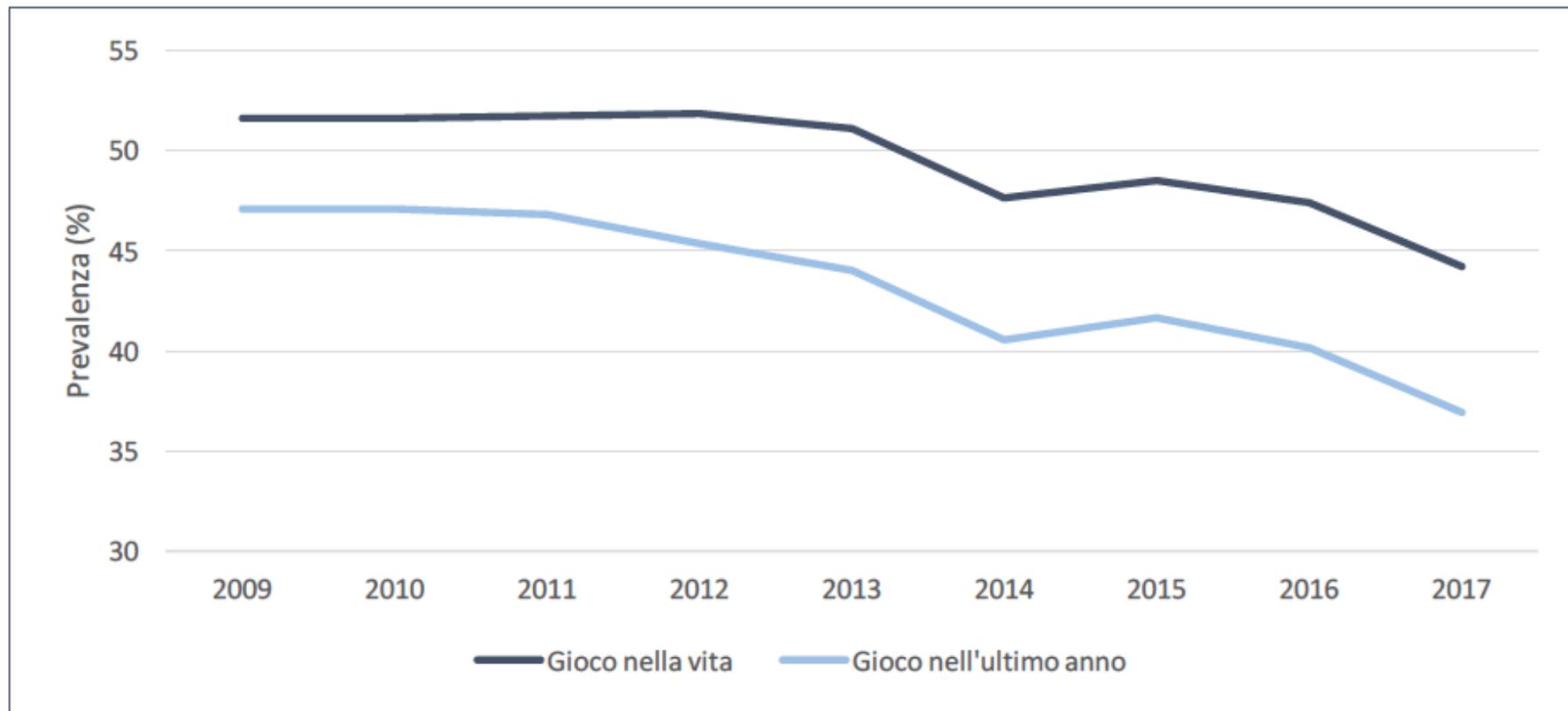
Figura 2.1.1 - Percentuali della modalità di gioco dei giocatori online (2016-2017)



Fonte: ESPAD Italia

PREVALENZA STUDENTI CHE HANNO GIOCATO NELLA VITA E NELL'ULTIMO ANNO (15-19 anni)

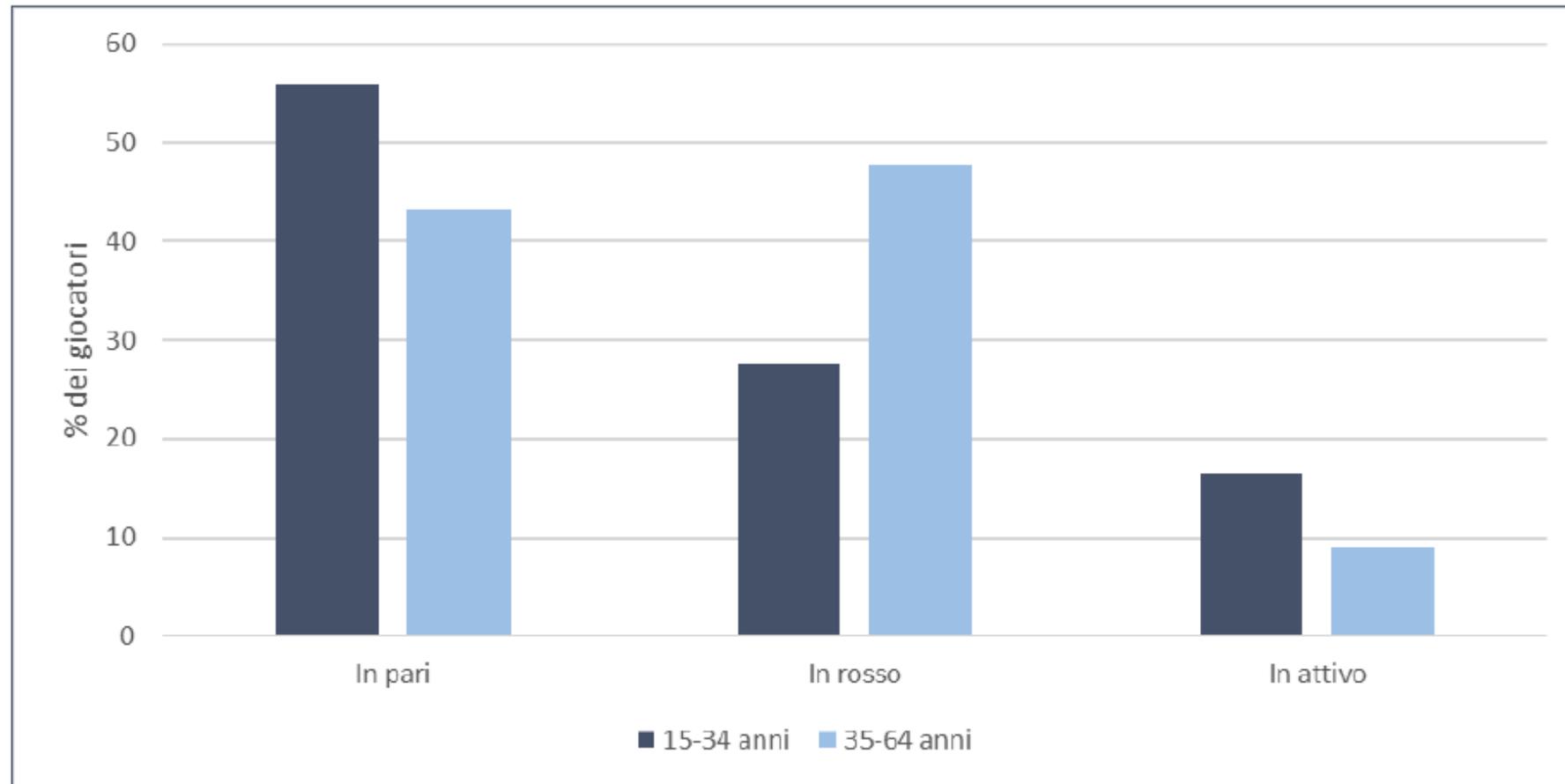
Figura 2.1 – Stime di prevalenza degli studenti che hanno giocato d'azzardo nella vita e nell'ultimo anno (2009-2017)



Fonte: ESPAD Italia

«IN PARI» «IN ROSSO» «IN ATTIVO» (15-34 anni E 35-64 anni)

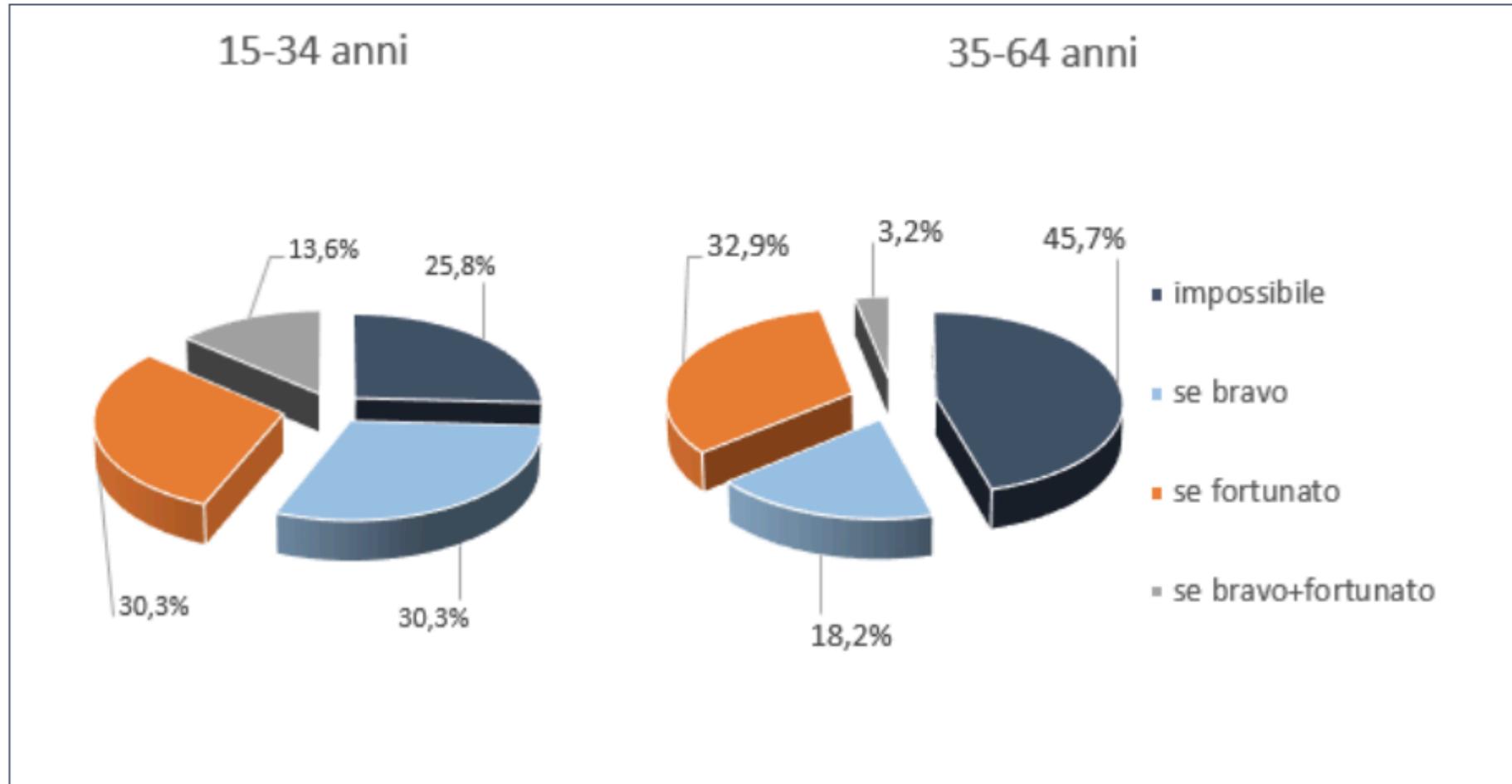
Figura 1.8 – Distribuzione percentuale dei giocatori che riferiscono di essere rimasti con il gioco “in pari”, “in rosso” o “in attivo” nell’ultimo anno, classi di età 15-34 anni e 35-64 anni (2017-2018)



Fonte: IPSAD®2017-2018

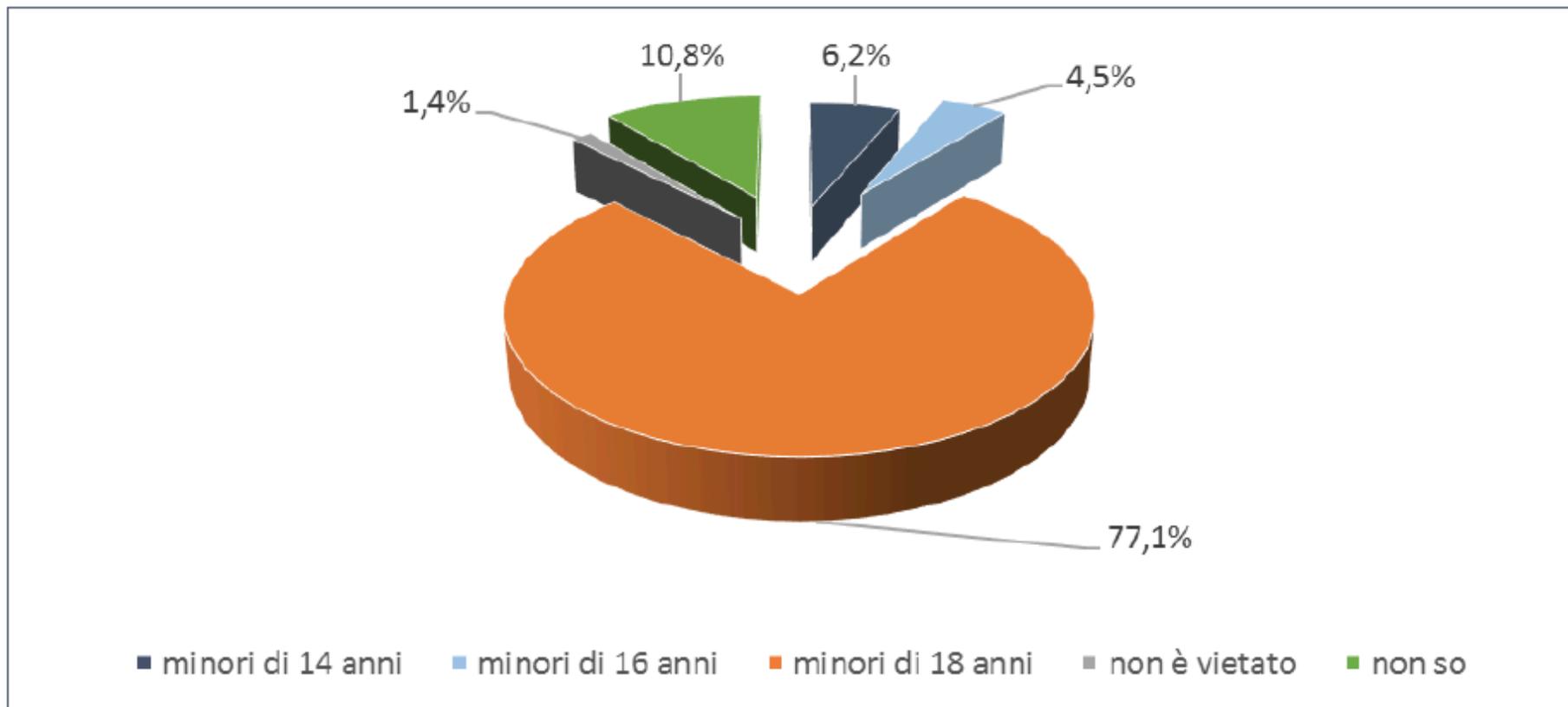
POSSIBILITÀ DI DIVENTARE RICCO GIOCANDO (15-34 anni E 35-64 anni)

Figura 1.7 – Possibilità di diventare ricco giocando. Percentuali di risposte riferite tra i giocatori di 15-34 anni e 35-64 anni (2017-2018)



CONOSCENZA DELLE NORME

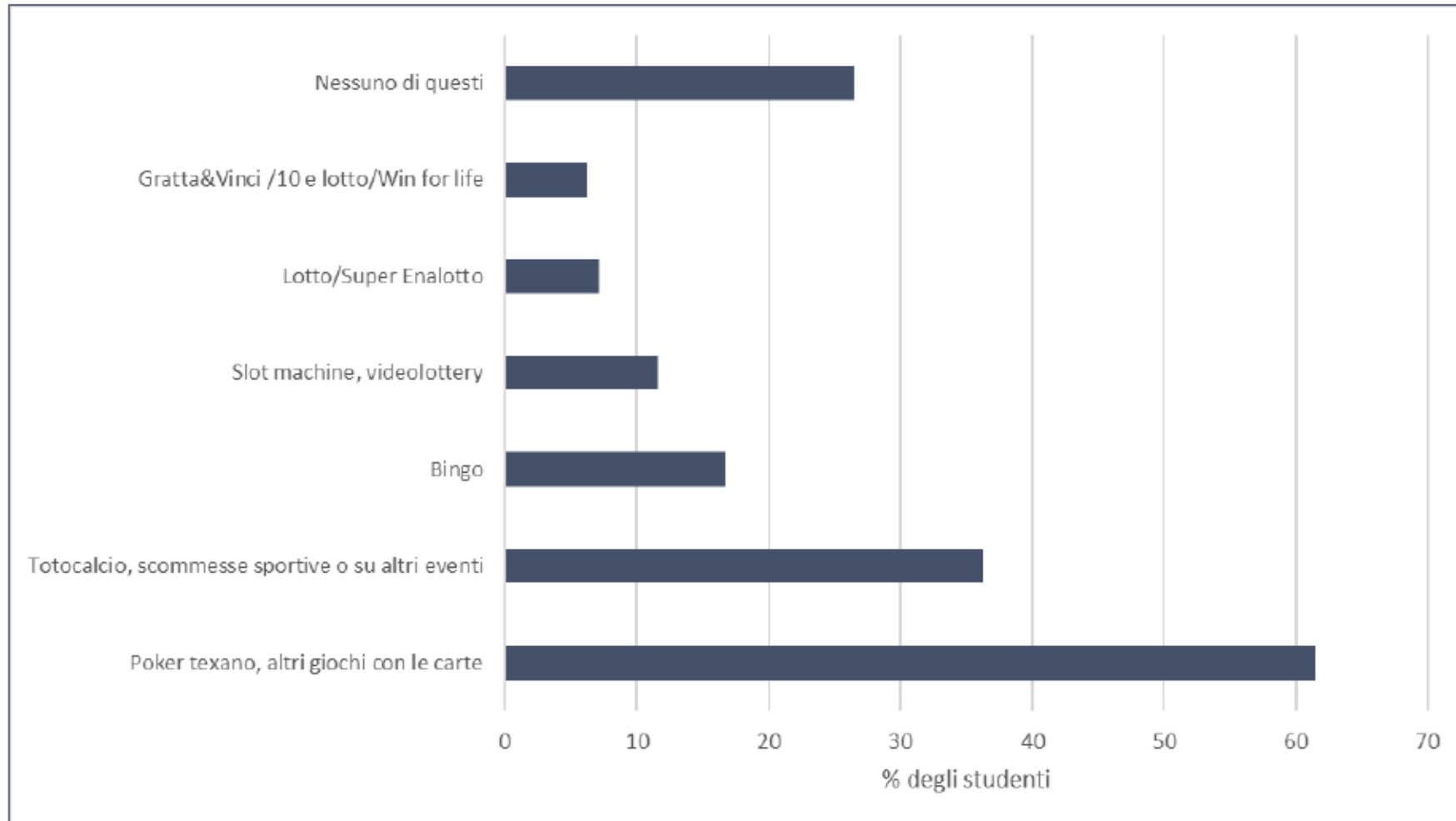
Figura 1.13 – “Secondo te, fare giochi ONLINE in cui si vincono/perdono soldi in Italia è vietato ai...” (popolazione 15-64 anni, 2017-2018)



Fonte: IPSAD®2017-2018

QUANTO CONTA L'ABILITÀ DEL GIOCATORE? (15-19 anni)

Figura 2.19 – “Secondo te, in quali di questi gruppi di giochi conta anche l'abilità del giocatore?”

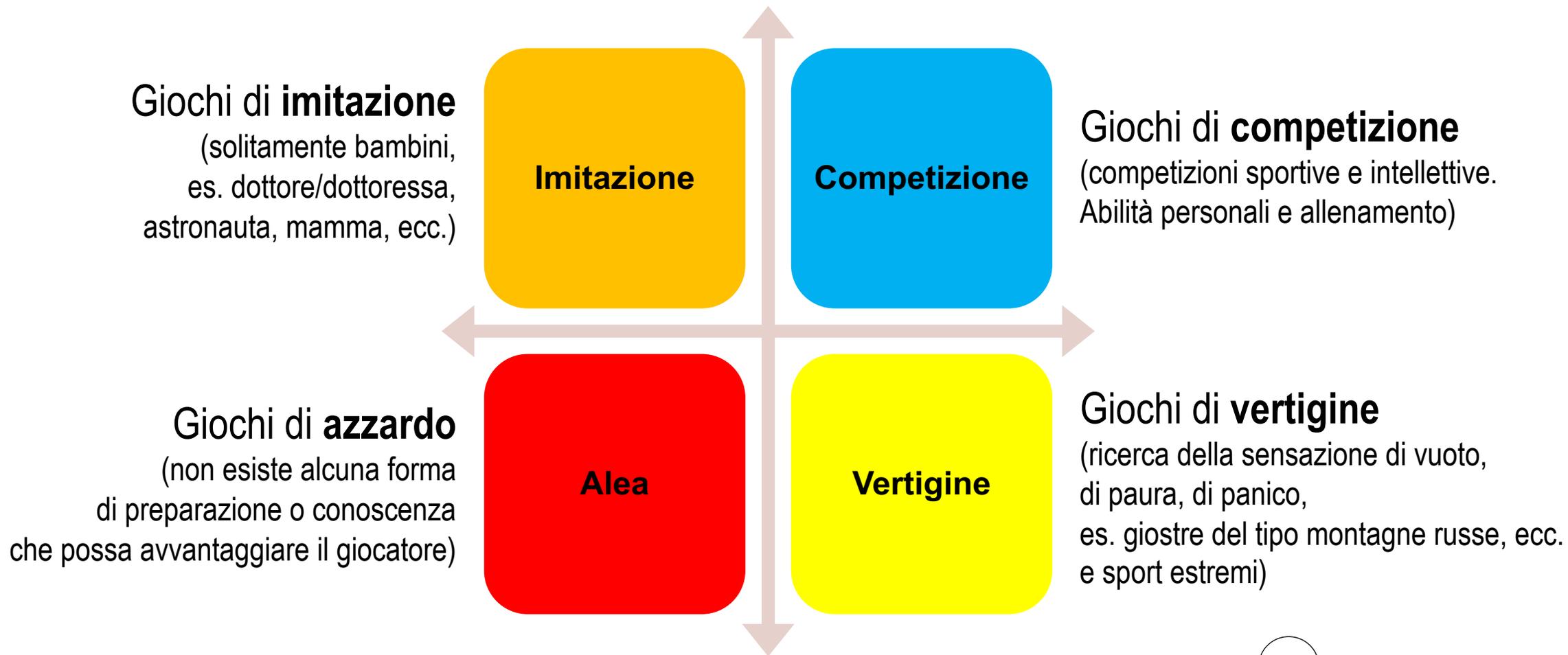


Fonte: ESPAD Italia 2017

IL GIOCO

- È un istinto innato
- Negli esseri umani la capacità di giocare permane per tutta la vita
- «**Azione libera**, conscia di non essere presa sul serio, anche priva di un interesse materiale, ma che tuttavia può impossessarsi totalmente del giocatore». Huizinga (1872-1945)
- «Una **simulazione**, un'azione – come se – in cui è possibile vivere esperienze desiderate senza la difficoltà del mondo reale: così un ragazzino può giocare con la spada di legno a fare il guerriero senza il pericolo di morire o una bambina giocare a fare la principessa senza le difficoltà poste dalla vita reale all'appagamento di un simile desiderio». (Enzo Spaltro, 1975)
- Nel disturbo da gioco d'azzardo **viene persa la caratteristica essenziale del Gioco**: quella di essere separato dalla vita reale (realtà e finzione di mescolano producendo gli effetti devastanti della patologia).

TIPOLOGIE DI GIOCO



PRINCIPALI STADI DEL GIOCO D'AZZARDO

Informale e ricreativo

Comportamento fisiologico
Consapevolezza dei rischi necessaria

Gioco saltuario
Spesa contenuta

A rischio

Comportamento a rischio per la salute
(fisica, mentale e sociale)

Gioco periodico
Aumento del tempo trascorso giocando
Aumento delle spese dedicate al gioco

Problematico

Patologico

Comportamento disfunzionale
Con conseguenze sanitarie e sociali e necessità di cura e riabilitazione

Gioco quotidiano o intensivo
Desiderio incontrollabile di giocare
Spese elevate con possibile indebitamento

FATTORI RISCHIO E FATTORI PROTETTIVI

“i **fattori di rischio** possono essere definiti come quelle **condizioni la cui presenza è associata a una maggiore probabilità di sviluppare un comportamento disadattivo** (Chavis, De Pietro e Martini, 1994). [...] l'evoluzione di un disturbo è influenzata dai **fattori di protezione**, cioè da quelle **variabili che possono aiutare le persone a fronteggiare efficacemente eventuali situazioni avverse** [...].

Fattori di rischio e di protezione [...] possono agire a vari livelli, quali l'individuo, la famiglia, la scuola, il gruppo dei pari e la comunità”;

IL CONTESTO

Fattori di rischio	Fattori protettivi
<ul style="list-style-type: none">• Disponibilità di sostanze/occasioni di gioco• Status socio-economico basso• Povertà• Amici che giocano d'azzardo• Tolleranza sociale verso le sostanze/il gioco• Amici che hanno avuto problemi con la giustizia• Difficoltà di integrazione per i migranti	<ul style="list-style-type: none">• Amicizie adulte prosociali• Gruppo di pari prosociale• Status socio-economico alto• Resistenza socio-culturale al fenomeno del gioco e al consumo di sostanze

LA FAMIGLIA

Fattori di rischio	Fattori protettivi
<ul style="list-style-type: none">• Genitori che hanno comportamenti devianti e/o che abusano di sostanze• Scarso controllo• Mancanza di affetto e di cure• Presenza di conflitti familiari e di una scarsa stabilità affettiva e relazionale• Scarsa stabilità economica	<ul style="list-style-type: none">• Stabilità della famiglia• Unione familiare• Affetto e cura da parte dei genitori• Controllo da parte dei genitori

CARATTERISTICHE INDIVIDUALI

Fattori di rischio	Fattori protettivi
<ul style="list-style-type: none">• Adozione precoce di comportamenti devianti (fumo, alcol, gioco d'azzardo)• Esperienze sessuali precoci• Inizio precoce di uso di sostanze e rapido aumento del consumo• Atteggiamento favorevole rispetto alle sostanze/al gioco d'azzardo• Problemi comportamentali• Stress - Depressione• Aggressività - Impulsività/iperattività• Ricerca compulsiva di nuove emozioni• Personalità antisociale• Problemi di salute mentale	<ul style="list-style-type: none">• Possesso di abilità per un miglior adattamento alla vita• Inizio di comportamenti devianti o di consumo di sostanze posticipato• Atteggiamento sfavorevole rispetto alle sostanze• Credenze religiose• Buona consapevolezza di sé• Bassa impulsività• Facile temperamento

LA SCUOLA

Fattori di rischio	Fattori protettivi
<ul style="list-style-type: none">• Assenze e drop out• Bassi risultati scolastici• Scarso supporto da parte degli insegnanti• Povertà di stimoli culturali• Passaggio tra i diversi cicli scolastici	<ul style="list-style-type: none">• Buona relazione con gli insegnanti• adeguate aspettative da parte dei genitori e degli insegnanti,• supporto consistente e rinforzo positivo da parte degli insegnanti,• promozione di una buona consapevolezza del sé e di capacità assertive,• svolgimento di attività pro-sociali.

QUALI STRATEGIE?

- privilegiare la realizzazione di **programmi** preventivi **di medio-lungo periodo** (almeno triennale) che agiscano in modo mirato su fattori di rischio/fattori protettivi, all'interno di una cornice metodologica di tipo **promozionale** e non limitandosi a trattare i temi in termini informativi;
- impostare anche strategie di intervento finalizzate a **modificare il contesto culturale** in cui crescono preadolescenti e adolescenti attraverso interventi di comunità;
- **coinvolgere attivamente** nei programmi preventivi oltre ai **destinatari** diretti, anche quelli **strategici** (genitori, insegnanti, allenatori, educatori, ecc.) che svolgono un ruolo educativo continuo nel processo di crescita di preadolescenti e adolescenti;

QUALI STRATEGIE?

- Migliorare la prevenzione nei diversi ordini di scuola
- Accompagnare i momenti di transizione (passaggio tra cicli scolastici)
- Potenziare la sinergia tra i progetti e i contesti
- Rendere coerenti messaggi e programmi (sviluppati da diverse agenzie)

PREVENIRE TUTTE LE FORME DI ABUSO

1. si interviene per modificare i meccanismi di assuefazione e sulla capacità di **far fronte alle pressioni sociali** (in particolare dei media) che inducono a consumi poco consapevoli;
2. ci si rivolge a destinatari maggiormente a rischio

INTERVENTO PRECOCE

È importante **intervenire precocemente**, quando la persona è in fase evolutiva, sia perché lo sviluppo di abitudini sane può appartenere al percorso naturale di crescita, sia perché l'assunzione di sostanze non è ancora avvenuta o è presente in forma sperimentale;

Secondo le indicazioni derivanti dalle ricerche che registrano e analizzano i comportamenti della popolazione lombarda, **la prima esperienza** di consumo delle droghe (illegali e legali) in Lombardia **avviene prima dei 15 anni.**

COINVOLGERE PER PROMUOVERE IL CAMBIAMENTO

Secondo il modello della teoria dell'apprendimento attiva le fasi che precedono e innescano il cambiamento comportamentale sono quattro:

1. un intervento di coinvolgimento attivo deve suscitare interesse nel partecipante affinché questi si impegni concretamente, e ciò avviene favorendo l'**attivazione** e il **coinvolgimento** (che sono gli elementi chiave della partecipazione)
2. attivazione e coinvolgimento, ottenuti nella prima fase, permettono al partecipante – come risultato immediato – di **aumentare la propria comprensione e le proprie conoscenze** ma anche di **acquisire abilità** (skills) quali il **pensiero critico** e la **perspective taking** (considerare la prospettiva altrui)

COINVOLGERE PER PROMUOVERE IL CAMBIAMENTO

3. le abilità di perspective taking, acquisite attraverso l'incontro con prospettive diverse, generano una riflessione che permette ai partecipanti di **confrontare il proprio punto di vista con le prospettive degli altri.**
4. la riflessione e l'auto-consapevolezza portano a **cambiamenti di tipo cognitivo** (aspettative, credenze/norme sociali, e intenzioni).

IL PROGETTO LIFE SKILLS DELL'OMS (1993)

Propone linee guida per attivare interventi educativi rivolti ai bambini e agli adolescenti, finalizzati a promuovere e a far apprendere quelle **competenze di base** che si ritiene utile potenziare, al di là delle differenze culturali e sociali dei diversi contesti, in quanto si ritiene che queste rappresentino il fulcro di ogni programma di **educazione alla salute**.

IL PROGETTO LIFE SKILLS DELL'OMS (1993)

Capacità di prendere decisioni

Capacità di risolvere i problemi

Creatività

Senso critico

Comunicazione efficace

Abilità per le relazioni interpersonali

Autocoscienza

Empatia

Gestione delle emozioni

Gestione dello stress

LA PEER INFORMATION

L'idea è nata dall'elaborazione del concetto di peer education ed è stata sviluppata e sperimentata nel 2014 nell'ambito del progetto "Quando il gioco non è più un gioco?" realizzato dalla cooperativa La Collina in collaborazione con il dipartimento dipendenze dell'ASL di Pavia.

Obiettivo

promuovere l'educazione tra pari attraverso lo strumento della comunicazione e dell'informazione

Scopo

favorire il coinvolgimento e la partecipazione degli adolescenti

sperimentare nuove modalità per facilitare la diffusione delle informazioni e la comunicazione ai giovani.

METODOLOGIA

Dal punto di vista metodologico, in linea con le indicazioni dell'OMS e di Regione Lombardia in tema di Prevenzione, i laboratori sono strutturati per **promuovere lo sviluppo dei fattori protettivi** (life skills) che consentono di:

- acquisire atteggiamenti utili a fare scelte salutari,
- far fronte in maniera efficace e autoprotettiva alle difficoltà e agli eventi negativi che si incontrano durante l'esistenza
- diminuire la possibilità di mettere in atto comportamenti a rischio e di sviluppare forme di dipendenza.

STRUTTURA DEL PERCORSO

Il percorso si struttura in due fasi:

- laboratorio psico-educativo di 6/8 incontri, condotto con modalità interattiva da esperti della relazione e del tema trattato, rivolto a studenti della scuola secondaria di II grado
- pianificazione e organizzazione di uno o più momenti informativi pensati e condotti dagli studenti partecipanti al laboratorio e rivolti ai peer o a preadolescenti (studenti delle scuole secondarie di I grado)

Gli adolescenti coinvolti diventano così **destinatari** e, al tempo stesso, **moltiplicatori** dell'azione preventiva.

LIFE SKILLS IMPLEMENTATE

Fase uno (laboratorio psico-educativo):

- Senso critico; Decision making

Fase due (pianificazione e organizzazione momenti informativi):

- Pensiero creativo
- Comunicazione efficace
- Problem solving
- Capacità di relazioni interpersonali; Empatia
- Gestione dello stress
- Gestione delle emozioni; Consapevolezza di sé

EFFICACIA DEL MESSAGGIO PREVENTIVO

L'attenzione posta al processo di elaborazione delle informazioni, che deve partire e svilupparsi dalle conoscenze degli adolescenti (integrate in modalità interattiva dagli operatori) garantisce l'**immediatezza** ed **efficacia** del messaggio essendo, questo, **sviluppato completamente dai pari** con contenuti, codici e linguaggio sempre attuali.

Inoltre, la ridotta differenza di età tra chi promuove il messaggio e chi lo riceve, è ulteriore elemento di stimolo di interesse nei destinatari dell'evento informativo.

Il ruolo degli operatori è esclusivamente quello di facilitatori del processo e di correzione/integrazione delle informazioni possedute dagli adolescenti in relazione al tema trattato.

PROGRAMMI TERRITORIALI

- LIFE SKILLS TRAINING PROGRAM (Secondaria di primo grado)
- UNPLUGGED (Secondaria di secondo grado)

Entrambi i programmi prevedono la formazione dei docenti che, con il supporto e la supervisione dei formatori (ATS) realizzano in classe le unità previste.

All'implementazione e allo sviluppo del programma regionale LST partecipano operatori dell'ATS e docenti.

Attualmente si sta ragionando sull'ampliamento del programma alla scuola di primaria.