



REGIONE DEL VENETO



ULSS9
SCALIGERA

DIPARTIMENTO DIPENDENZE
U.O.C. Bussolengo Legnago

Attività di prevenzione

SCUOLE SECONDARIE DI
PRIMO GRADO

anno scolastico 2021-2022

GRUPPO PREVENZIONE
LEGNAGO



sertprevenzione@aulss9.veneto.it
0442 24411 - fax 0442 27180
cell. 3407635696

PRESENTAZIONE

Il Gruppo Prevenzione del Servizio Dipendenze di Legnago Ulss9 Scaligera, lavora da anni nelle Scuole Secondarie di Secondo Grado con progetti specifici ma nell'ambito della propria attività ritiene opportuno promuovere anche nelle Scuole Secondarie di Primo Grado alcuni progetti che ritiene importanti.

Di seguito riportiamo:

- i progetti proposti dalla Regione Veneto
- gli interventi all'interno del progetto "Esci dai Giochi" del Dipartimento Dipendenze
- i progetti territoriali realizzati in sinergia con le amministrazioni comunali

GRUPPO PREVENZIONE
LEGNAGO



sertprevenzione@aulss9.veneto.it
0442 24411 - fax 0442 27180
cell. 3407635696



PROGETTI REGIONALI

Per questi progetti il Gruppo Prevenzione offre indicazioni e materiale per la realizzazione autonoma da parte dei docenti

01

Smoke Free Class Competition

Smoke Free Class Competition (SFC) è un programma di prevenzione del tabagismo

I suoi obiettivi sono:

- Prevenire o ritardare l'inizio dell'abitudine al fumo tra i giovani studenti.
- Eliminare o ridurre il consumo di sigarette negli alunni che hanno già sperimentato il fumo, per evitare che diventino fumatori abituali.
- Promuovere l'immagine del non fumatore

Ad ogni classe partecipante viene fornito un kit didattico composto da opuscolo e poster per la classe

Per i materiali: <https://www.regione.veneto.it/web/sanita/sfc>

Per l'iscrizione:

<https://docs.google.com/forms/d/1Nw6f4cPSqI9c8kyxIloJtVO3c1za7VSeOCy518NsC4g/edit>.

02

Diari della Salute

Percorsi di promozione del benessere tra i pre-adolescenti

E' un programma scolastico di promozione del benessere psicosociale e della salute dei ragazzi di 12-13 anni. L'obiettivo è potenziare le capacità emotive e sociali dei ragazzi (life-skills) che svolgono un ruolo di protezione nella prevenzione dei comportamenti a rischio e del disagio adolescenziale

Destinatari finali: studenti di scuola secondaria di I grado (classe seconda)

Destinatari intermedi: insegnanti di scuola secondaria di I grado

Per maggiori informazioni: <http://www.diariodellasalute.it/>

03

Ca' Dotta

Laboratori di Didattica Multimediale per la Promozione della Salute

Sono percorsi di salute innovativi che puntano su modalità comunicative di forte impatto emozionale.

Per maggiori informazioni: <http://www.cadotta.it>

PROGETTI DIPARTIMENTO DIPENDENZE

Il Dipartimento Dipendenze dell' UOC Bussolengo Legnago dell'ULSS 9 Scaligera, all'interno del Progetto "Esci dai Giochi", sta organizzando interventi preventivi ed educativi per far conoscere il fenomeno del Gioco d'Azzardo e i rischi correlati, promuovere l'uso consapevole del denaro e favorire l'adozione di comportamenti protettivi.

Poiché Il Gioco d'Azzardo si manifesta come un comportamento a rischio che può portare a conseguenze negative sul piano personale, familiare e sociale, riteniamo importante sensibilizzare e informare la popolazione su questo tema, al fine di promuovere la consapevolezza sulle problematiche e i rischi connessi a tale patologia.

Consapevoli dell'importanza fondamentale della prevenzione rivolta alle giovani generazioni, intendiamo coinvolgere le Scuole Superiori di I Grado in percorsi specifici (di cui seguono le schede):

#nonsolopergio

Gaming & Gambling tra gioco e patologia

Per partecipare al progetto chiediamo **adesione** entro e **non oltre il 16 ottobre** all'indirizzo gap.legnago@aulss9.veneto.it indicando:

- insegnante referente per il Progetto
- quante e quali classi parteciperanno

Gli operatori risponderanno alle richieste sulla base delle risorse disponibili.



[HTTPS://ESCIDAIGIOCHI.AULSS9.VENETO.IT](https://escidaigiocchi.aulss9.veneto.it)



#NONSOLOPERGIOCO

TIPOLOGIA INTERVENTO

Intervento con singolo gruppo classe

L'intervento potrà essere realizzata in presenza o da remoto a seconda dell'andamento della pandemia e delle conseguenti normative

OBIETTIVI

- Sensibilizzare sul rischio che il gaming possa sfociare in un problema di Gioco d'Azzardo
- Far conoscere il Servizio che si occupa di queste problematiche

STRUMENTAZIONE NECESSARIA

In presenza: videoproiettore, computer, sistema audio

Da remoto: computer, smartphone degli studenti

DESTINATARI

studenti di III media

TEMPI

2 ore scolastiche



GAMING & GAMBLING TRA GIOCO E PATOLOGIA



TIPOLOGIA INTERVENTO

Intervento di sensibilizzazione e informazione

L'intervento potrà essere realizzata in presenza o da remoto a seconda dell'andamento della pandemia e delle conseguenti normative

OBIETTIVI

- Sensibilizzare rispetto al rischio dell'uso di videogiochi e rischio annesso al Gioco d'Azzardo
- Far conoscere il Servizio e lo sportello telefonico GAP
- Far emergere le loro conoscenze

STRUMENTAZIONE NECESSARIA

In presenza: videoproiettore, computer, sistema audio

Da remoto: computer

DESTINATARI

Genitori e insegnanti

TEMPI

2 ore

PROGETTI TERRITORIALI

Il lavoro del Gruppo Prevenzione del Ser.D sul territorio mira a promuovere progetti che coinvolgano e mettano in connessione target diversi (scuole, associazioni, proloco, parrocchia, scuole guida, ecc...), nella convinzione che la prevenzione alle dipendenze passi attraverso una promozione della salute che veicola messaggi diffusi e coerenti.

I PROGETTI

L'ideazione dei progetti **Dipende da te e Tu Vali** (di cui seguono le schede) nascono dall'esigenza di realizzare sul territorio attività che abbraccino varie realtà senza dimenticare la scuola. L'intento è quello di essere in un territorio senza limitarsi ad un solo contesto.

Per questo la loro realizzazione è legata ad un progetto che viene condiviso con l'amministrazione comunale che lo sostiene anche economicamente..

CONDIZIONI

A carico dell'amministrazione comunale solitamente è l'intervento nelle classi, realizzato da operatori della Coop. Energie Sociali che da anni collabora con il Gruppo Prevenzione per la progettazione e realizzazione delle proprie attività territoriali; rimane invece a carico del Servizio Dipendenze tutta l'attività di coordinamento, coprogettazione e alcune attività rivolte agli adulti

PREMESSA

L'Organizzazione Mondiale della Sanità ritiene che alcune "competenze psicosociali" (Life Skill) giochino un ruolo importante nella promozione della salute.

La salute fisica e mentale, dove per Salute si intende: "...uno stato di completo benessere fisico, mentale e sociale, e non semplice assenza di malattia o di infermità", hanno un senso più ampio di benessere biopsicosociale. Sono aspetti per i quali è necessario agire attraverso strategie globali di promozione, prevenzione, trattamento e recovery in un approccio di globale.

Tra i diversi soggetti protagonisti, la Scuola ha una funzione strategica nel fornire apprendimenti utili per affrontare in modo funzionale le sfide del vivere quotidiano e per parlare ai ragazzi preadolescenti e adolescenti.

Le Social Skills sono considerate quelle competenze sociali e relazionali che permettono ai ragazzi di affrontare in modo efficace le esigenze della vita quotidiana, rapportandosi con fiducia a se stessi, agli altri e alla comunità.

LIFE SKILLS

Come Life Skills da promuovere nei bambini e nei ragazzi sono state identificate:

- decision making: prendere decisioni in modo consapevole
- problem solving: affrontare e risolvere i problemi in modo costruttivo
- creatività: trovare soluzioni e idee originali
- senso critico: analizzare e valutare le situazioni
- comunicazione efficace: esprimersi in modo efficace sia a livello verbale che non verbale
- skills per le relazioni interpersonali: mettersi in relazione in modo positivo con gli altri
- autocoscienza: conoscere se stessi
- empatia: comprendere e ascoltare l'altro
- gestione delle emozioni: riconoscere e regolare le proprie emozioni
- gestione dello stress: conoscere e controllare le fonti di tensione

DIPENDENZE E LIFE SKILLS

L'acquisizione di tali conoscenze costituisce un presupposto indispensabile per promuovere il benessere personale e sociale, per stabilire relazioni efficaci, per prevenire comportamenti a rischio nel campo della salute.



PROGETTO DIPENDE DA TE

TIPOLOGIA INTERVENTO

intervento con singolo gruppo classe

Data la metodologia utilizzata il progetto viene realizzato solo in presenza

OBIETTIVI

Il progetto che si propone vuole lavorare nello specifico su:

- il pensiero critico, sviluppando la capacità di analizzare le informazioni e le esperienze in maniera obiettiva, aiutando a riconoscere e valutare i fattori che influenzano atteggiamenti e comportamenti (soprattutto l'influenza dei media);
- il pensiero creativo inteso come sviluppo della capacità di esplorare le alternative possibili e le conseguenze che derivano dal fare e dal non fare determinate azioni

Sulla base delle tematiche emerse durante il lavoro con la singola classe potranno essere approfondite alcune tematiche (es. fumo, alcol e uso di internet)

METODOLOGIA

Utilizzo di audiovisivi per far emergere rappresentazioni personali e sociali dei temi in esame; lavori di gruppo; discussioni in plenaria

DESTINATARI

studenti di II - III media

TEMPI

2 INCONTRI DI 2 ORE per ogni classe in cui si esplorano i temi in esame



PROGETTO TU VALI

TIPOLOGIA INTERVENTO

intervento con singolo gruppo classe

OBIETTIVI

Il progetto si propone di lavorare su:

- autoconsapevolezza, o consapevolezza di sé, del proprio carattere, dei propri punti forti e deboli, dei propri desideri e bisogni, è la capacità di sentirsi efficace sapendo valutare il proprio successo e i propri limiti, ed è alla base dell'autostima dell'individuo nutrendo la spinta verso la messa in atto di comportamenti che possono essere sani per se stessi.
- decision making, cioè la capacità di prendere decisioni relativamente all'attuazione o meno di un'azione, sapendo valutare le conseguenze che seguiranno all'azione stessa. La capacità di elaborare in modo attivo il processo decisionale può avere implicazioni positive sulla salute attraverso una valutazione delle diverse opzioni e delle conseguenze che esse implicano.

Queste due abilità sociali sono strettamente interconnesse tra loro: decisioni sbagliate che portano a conseguenze negative possono avere ripercussioni sulla propria efficacia abbassando così la propria autostima; e, viceversa, una scarsa consapevolezza di sé può portare a prendere decisioni in maniera impulsiva o lasciando la scelta agli altri, aumentando così il rischio di decisioni sbagliate.

METODOLOGIA

Gli strumenti utilizzati sono: lavori di gruppo, role play, attività individuali di autopercezione e autoriflessione, discussioni in plenaria

DESTINATARI

studenti di I media

TEMPI

2 INCONTRI DI 2 ORE per ogni classe in cui si esplorano i temi in esame

