

CATALOGO DELL'OFFERTA FORMATIVA PER LE SCUOLE

ANNO SCOLASTICO 2019-2020



A CURA DEL SERVIZIO DIPENDENZE PATOLOGICHE
DELL'AZIENDA USL DI FERRARA

	<p>SERVIZIO SANITARIO REGIONALE EMILIA- ROMAGNA Azienda Unità Sanitaria Locale di Ferrara</p>
---	--

U.O. SERT DAISMAP
AZIENDA USL DI FERRARA
Dott.ssa CINZIA VERONESI

Cinzia Veronesi

INDICE

1. Presentazione.....	1
2. Guida all'uso del catalogo dell'offerta.....	2
3. Contatti dei referenti dell'offerta formativa.....	3
4. Premessa.....	4
5. Interventi di promozione della salute proposti a studenti.....	6
5.1 Il caso, Lucky, non si può influenzare	
5.2 Game on! Online e altre storie...	
5.3 Fate il nostro gioco	
5.4 Non ti azzardare!!!	
5.5 In-Contro virtuale	
6. Interventi di promozione della salute proposti a docenti.....	11
6.1 Connessi! Adolescenti e <i>new addiction</i>: istruzioni per l'uso	
7. Interventi di promozione della salute proposti a genitori.....	12
7.1 Web o Non Web, questo è il dilemma!	
8. Modulistica.....	13

PRESENTAZIONE

Già a partire dalla primissima infanzia la scuola è da considerarsi un luogo strategico per la promozione della salute. Data la sua importanza nel percorso di crescita dell'individuo, l'istituzione educativa assume un ruolo fondamentale per l'acquisizione e lo sviluppo di abilità, conoscenze e abitudini utili ad uno stile di vita salutare.

Il Servizio Dipendenze Patologiche (Ser.D) dell'Azienda USL di Ferrara ritiene importante poter collaborare con gli Istituti Scolastici al fine di costruire progetti e strategie che vadano a sviluppare e rafforzare le competenze individuali e i legami tra l'Istruzione e la Sanità. Per questo motivo, il Servizio desidera proporre un'offerta formativa volta alla prevenzione delle dipendenze patologiche comportamentali e degli stili di vita nocivi legati ad esse.

Presso i Ser.D dell'Azienda USL di Ferrara, oltre al personale deputato allo svolgimento del Servizio, sono presenti degli psicologi che lavorano sul territorio all'interno di progetti regionali nell'ambito della prevenzione e promozione alla salute su tematiche legate alle dipendenze da abuso di sostanze e comportamentali. Tra questi, il gruppo afferente al progetto "Gioco d'Azzardo - prevenzione e cura" composto da un team di 8 psicologi ha il mandato di divulgare corrette informazioni e sensibilizzare sui rischi associati al Gioco d'Azzardo Patologico.

Essendo il Gioco d'Azzardo Patologico (G.A.P) una dipendenza di tipo comportamentale, questo gruppo di lavoro ha pensato di sviluppare interventi di prevenzione a partire già dalle scuole primarie di secondo grado dato che la letteratura indica che il Disturbo da Gioco d'Azzardo, come altre dipendenze comportamentali (ad es. quelle legate all'uso di telefoni cellulari, internet, e videogames) può avere prodromi già in giovane età.

GUIDA ALL'USO DEL CATALOGO DELL'OFFERTA

Nelle seguenti pagine sono presentate delle proposte di intervento - offerte in maniera gratuita dal Ser.D - per la prevenzione delle dipendenze ed educazione alle buone prassi rivolte a studenti, docenti e genitori.

I progetti hanno l'obiettivo di:

- sviluppare competenze, abilità e autonomie nei confronti di uno stile di vita sano e consapevole per i ragazzi;
- proporre ai docenti strumenti e strategie che possano facilitare la relazione con gli studenti e le loro famiglie, in quanto essa stessa è cresciuta di complessità con l'avvento di nuovi valori, modelli culturali e nuove tecnologie.

Nel catalogo i progetti vengono proposti in tre categorie:

- interventi di promozione della salute per studenti
- interventi di promozione della salute per docenti
- interventi di promozione della salute per genitori

Deciso quale/i progetto/i interessano la Vostra Scuola/Classe, il Dirigente Scolastico o il docente Referente per l'educazione alla salute può trasmettere le adesioni utilizzando tre diverse schede di pre-iscrizione (pubblicate nella sezione MODULISTICA):

- modulo A - scheda per i progetti rivolti agli studenti
- modulo B - scheda per i progetti rivolti ai docenti e al personale scolastico
- modulo C - scheda per i progetti rivolti ai genitori

Le schede per la pre-iscrizione devono essere inviate all'indirizzo e-mail dello psicologo del Distretto di riferimento (v. Tabella 1) a cui potrete rivolgerVi per informazioni.

Le pre-iscrizioni devono essere inviate entro il 31 Ottobre 2019¹.

Le richieste pervenute saranno trasmesse ai responsabili dei singoli progetti e, dopo aver formalizzato l'adesione, si potrà concordare il calendario direttamente con gli operatori.

¹ Per il progetto 3 "FATE IL NOSTRO GIOCO" le iscrizioni, con disponibilità limitata si chiudono il 25 Settembre 2019 e vanno inoltrate, compilando il modulo A, agli indirizzi specificati nella tabella del progetto.

Per le attività in cui è previsto un numero limitato di partecipanti, le richieste saranno accolte secondo l'ordine di arrivo, fino ad esaurimento delle disponibilità indicate.

Se lo si desidera, per gli studenti ed insegnanti che partecipano ai progetti potrà essere rilasciato un attestato di partecipazione.

CONTATTI DEI REFERENTI DELL'OFFERTA FORMATIVA

TABELLA 1

DISTRETTO CENTRO NORD (SER.D 0532 76 01 66)	
Dott. ssa Ilaria Galleran	i.galleran@ausl.fe.it
Dott. Matteo Pio Ferrara	mp.ferrara@ausl.fe.it
Dott. ssa Linda Borra	l.borra@ausl.fe.it
DISTRETTO SUD EST (SER.D 0533 72 97 62)	
Dott. ssa Chiara Scignoli	chiara.scignoli@ausl.fe.it
DISTRETTO OVEST (SER.D 051 90 33 14)	
Dott. ssa Luna Vincenzi Dott. ssa Giada D'Amico	l.vincenzi@ausl.fe.it

PREMESSA

L'adolescenza è caratterizzata dalla necessità di definire la propria identità omologandosi ed appartenendo ad un gruppo, e al contempo emergendo e distinguendosi da esso. E' un periodo di vita in cui vi è la ricerca costante di avventura e rischio, intesi come nuove esperienze con cui confrontarsi, e dell'affermazione di sé anche attraverso comportamenti devianti e/o ai limiti.

La necessità di un intervento educativo è legata in particolare all'osservazione del rapido incremento dell'utilizzo dei dispositivi digitali, dei *Social* e del Gioco d'Azzardo da parte di ragazzi sempre più giovani.

Le nuove generazioni sono state segnate infatti dall'avvento dell'era digitale e per tanto è fondamentale accompagnarle in un percorso di crescita in cui i giovani possano apprendere strumenti per diventare consapevoli dei rischi legati ad Internet e alle nuove tecnologie e sviluppare un atteggiamento critico nei confronti della Rete.

La cultura intrinseca alle nuove generazioni è stata profondamente marcata dalla presenza e dal dilagare dei social network, cioè tecnologie di comunicazione istantanea, che si appoggiano ad Internet e che possono essere presenti anche come *app* telefoniche sugli Smartphone. La presenza di questi social media ha modificato in maniera consistente le modalità relazionali delle persone e chiaramente ha influenzato soprattutto quelle dei più giovani, i nativi digitali.

Gli studi evidenziano che l'uso della tecnologia può diventare problematica in una percentuale compresa tra l'1 e il 4 % dei giovani nativi digitali²; i dati ISTAT segnalano infatti che in Italia quasi il 95% dei ragazzi tra i 14 e i 19 anni di età utilizza Internet e che sono 300 mila i ragazzi tra i 12 e 25 anni dipendenti da Internet.

La letteratura suggerisce che negli ultimi anni vi sia stato anche un aumento dell'uso del gioco d'azzardo da parte degli adolescenti, in particolare nella popolazione studentesca italiana (tra i 15 e i 19 anni) è emerso che circa 1.250.000 studenti hanno giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi.³ L'indagine ha evidenziato come almeno il 7.2% degli adolescenti mostra tratti di gioco problematico e il 3.2% ha le caratteristiche del giocatore patologico. Inoltre si nota che per gli adolescenti, alcuni giochi sono più pericolosi di altri. Primeggiano le slot machines per la facilità d'uso e il meccanismo di gioco veloce; seguono i video-poker e il

² Dati ISTAT - Istituto Nazionale di Statistica (2018)


³ Ricerca SPS-DPA sulla presenza del gioco d'azzardo (2013)

poker online amati in genere dai giovani (soprattutto maschi) che, con l'avvento di Internet, possono oggi accedere virtualmente a giochi d'azzardo (es. casinò, aste, video poker, ecc).

In quanto le dipendenze comportamentali inficiano non solo l'area economica dell'individuo ma anche e soprattutto quella psico-sociale con possibili problemi relazionali, stress cognitivi, depressione, scarso rendimento lavorativo e scolastico, insonnia e diversi altri disturbi, è necessario intervenire precocemente sui ragazzi con interventi che si strutturano su diversi livelli: cognitivo, emotivo e psicosociale.

La promozione della salute e la prevenzione devono quindi illustrare la pericolosità dei pensieri cognitivi erronei, quali il pensiero magico, che spingono e rinforzano la compulsione al gioco e a diventare vittime inconsapevoli della Rete; far emergere i sentimenti e i vissuti legati a questi comportamenti e le competenze psicosociali (*life skills*).

INTERVENTI DI PROMOZIONE DELLA SALUTE PROPOSTI A STUDENTI

<p>PROGETTO 1</p> 	<p>IL CASO, LUCKY, NON SI PUO' INFLUENZARE!</p>
TARGET	Scuole secondarie di primo grado: classi terze.
DURATA	Durata prevista 2 ore.
PRESENTAZIONE	Questo intervento di prevenzione e sensibilizzazione è strutturato con modalità ludico-interattive alternate a momenti di didattica frontale. Verranno svolte attività di gruppo volte a trasmettere agli studenti corrette informazioni, e a modificare i loro atteggiamenti verso il gioco d'azzardo, incoraggiando una percezione concreta e realistica sulla tematica. Inoltre, verrà utilizzato il video - IL CASO, LUCKY, NON SI PUÒ INFLUENZARE – il cui protagonista è un clown di nome Lucky, che ha sviluppato una dipendenza da gioco d'azzardo. All'intervento si accompagna un breve questionario, completamente anonimo che verrà somministrato <i>ex ante</i> (nel giorno dell'incontro) ed <i>ex post</i> (a distanza di circa un mese per una durata di 15 minuti) al fine di valutare l'efficacia dell'intervento stesso e un ulteriore questionario per valutare e monitorare le attività di gioco tra i giovani.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Informare i giovani sul rischio di sviluppare precocemente la dipendenza dal gioco d'azzardo; • La comprensione del funzionamento del calcolo delle probabilità in relazione ai giochi d'azzardo per sfatare i pensieri magici e le credenze erranee sulle probabilità di vincita; • Promozione dell'uso critico di <i>app</i> di giochi e scommesse; • Riflettere su stili di vita alternativi al gioco d'azzardo che possano sviluppare occasioni di socializzazione, condivisione, crescita e di aggregazione; • Educazione alla legalità; • Raccolta di dati statistici per monitorare l'evoluzione degli stili di utilizzo del Web e del Gioco da parte dei ragazzi.
SCALETTA	<ul style="list-style-type: none"> • PRESENTAZIONE • BRAINSTORMING • PRE-TEST • GIOCO ROMPIGHIACCIO • VIDEO • DIDATTICA FRONTALE • ATTIVITA' IN PICCOLO GRUPPO • CONCLUSIONI

PROGETTO 2

GAME ON! ONLINE E ALTRE STORIE...

TARGET	Scuole secondarie di primo grado: classi terze
DURATA	Durata prevista dell'intervento 4 ore, suddivise in due incontri da 2 ore
PRESENTAZIONE	<p>L'intervento è volto a sensibilizzare e informare sui potenziali rischi di un uso improprio del Web e dei pericoli legati al Gioco d'Azzardo <i>online e offline</i>. L'intervento è strutturato in due incontri con modalità ludico-interattive alternate a momenti di didattica frontale; verranno utilizzati materiali video (tra cui "IL CASO, LUCKY, NON SI PUÒ INFLUENZARE" il cui protagonista ha sviluppato una dipendenza da gioco d'azzardo) e attività di gruppo volte a trasmettere agli studenti corrette informazioni per renderli più consapevoli e critici nell'utilizzo del Web, dei Social e rispetto al Gioco d'Azzardo, incoraggiando una percezione concreta e realistica su queste tematiche.</p> <p>All'intervento si accompagna un breve questionario, completamente anonimo che verrà somministrato <i>ex ante</i> (nel giorno dell'incontro) ed <i>ex post</i> (a distanza di circa un mese per una durata di 15 minuti) al fine di valutare l'efficacia dell'intervento e un secondo questionario al fine di valutare la diffusione delle <i>new addictions</i> tra le nuove generazioni.</p>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Educare e sensibilizzare all'uso positivo e consapevole di Internet, dei Social Media e delle nuove tecnologie; • Fornire competenze di base rispetto a situazioni di rischio potenziale che possono derivare dall'uso improprio della rete e sviluppare un pensiero critico sul <i>mondo online</i>; • Informare i giovani sul rischio di sviluppare precocemente la dipendenza dal gioco d'azzardo; • La comprensione del funzionamento del calcolo delle probabilità in relazione ai giochi d'azzardo per sfatare i pensieri magici e le credenze erronee sulle probabilità di vincita; • Educazione alla <i>netiquette</i> e alla legalità; • Raccolta di dati statistici per monitorare l'evoluzione degli stili di utilizzo del Web e del gioco da parte dei ragazzi
SCALETTA	<p>I INCONTRO</p> <ul style="list-style-type: none"> • PRESENTAZIONE • BRAINSTORMING • ATTIVITA' DI SCRITTURA CREATIVA • DISCUSSIONE IN GRUPPO • VISIONE DI FILMATI E CONFRONTO • LA "BUONA EDUCAZIONE" IN RETE • CONCLUSIONI <p>II INCONTRO</p> <ul style="list-style-type: none"> • PRESENTAZIONE • BRAINSTORMING • PRE-TEST* • GIOCO ROMPIGHIACCIO • VIDEO E DIDATTICA FRONTALE • ATTIVITA' IN PICCOLO GRUPPO • CHIUSURA


PROGETTO 3**FATE IL NOSTRO GIOCO!**

TARGET	Scuole secondarie di secondo grado: classi terze.
DURATA	Durata prevista dell'intervento 1.30 ore.
PRESENTAZIONE	<p>Per la giornata informativa, l'Azienda USL di Ferrara ha richiesto l'intervento della Società di Divulgazione Scientifica TAXI 1729 di Torino che ha sviluppato il progetto "Fate il nostro gioco" con l'intento di svelare le regole, i piccoli segreti e le grandi verità che stanno dietro all'immenso fenomeno del Gioco d'Azzardo in Italia.</p> <p>L'intervento è strutturato in un talk di 1 ora e mezza in cui gli esperti, unendo divulgazione scientifica e denuncia sociale in una forma coinvolgente e divertente, affrontano questioni salienti del gioco d'azzardo, smontando false credenze e valutando le reali probabilità di vincita. Questa conferenza, sul modello talk, è itinerante in Italia dal 2011 ed è stata presentata ed accolta con successo già in scuole, teatri, comuni, ASL ed Università.</p>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Diffondere corrette informazioni sul Gioco d'Azzardo e i rischi ad esso associati; • Sfatare le più diffuse e false credenze sul Gioco d'Azzardo; • Restituire il senso delle reali probabilità di vincita.
DATA E LUOGO	Il talk si svolgerà il 16 Ottobre 2019 presso la Sala del Teatro Estense, in piazzetta Municipale, a Ferrara.
ATTENZIONE!!!	PER PRE-ISCRIVERSI A QUESTO PROGETTO BISOGNA INVIARE L'EMAIL, COMPILANDO IL MODULO A, ENTRO IL 25 SETTEMBRE A: i.galleran@ausl.fe.it o mp.ferrara@ausl.fe.it. ESSENDO IL NUMERO DI POSTI LIMITATO VERRANNO ACCETTATE LE RICHIESTE IN ORDINE DI ARRIVO FINO AD ESAURIMENTO POSTI.


N.B: QUESTO PROPOSTA DI PROGETTO E' STATA RECAPITATA NEL MESE DI GIUGNO 2019 TRAMITE E-MAIL A TUTTI GLI ISTITUTI SECONDARI DI SECONDO GRADO DI FERRARA E PROVINCIA.

PROGETTO 4**NON TI AZZARDARE!!!**

TARGET	Scuole secondarie di secondo grado: classi seconde, terze e quarte.
DURATA	Durata prevista dell'intervento 2 ore.
PRESENTAZIONE	<p>Questo intervento di prevenzione e sensibilizzazione è strutturato con modalità ludico-interattive alternate a momenti di didattica frontale. Verranno usati materiali video e attività di gruppo volte a trasmettere agli studenti corrette informazioni e modificare i loro atteggiamenti verso il gioco d'azzardo, incoraggiando un pensiero critico e realistico su queste tematiche.</p> <p>All'intervento si accompagna un breve questionario, completamente anonimo che verrà somministrato al fine di valutare la diffusione delle <i>new addictions</i> tra le nuove generazioni.</p>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Informare i giovani su cos'è il Gioco d'Azzardo e il Gioco d'Azzardo Patologico; • Rendere consapevoli gli studenti dei rischi legati al Gioco d'Azzardo e il rischio di sviluppare precocemente la dipendenza; • Conoscere i <i>retroscena</i> dei giochi d'azzardo; • Giochi d'azzardo e i giovani adolescenti: statistiche e percentuali; • La comprensione del funzionamento del calcolo delle probabilità in relazione ai giochi d'azzardo per sfatare i pensieri magici e le credenze erranee sulle probabilità di vincita; • Favorire l'educazione alla legalità; • Raccolta di dati statistici per monitorare l'evoluzione degli stili di utilizzo del Web e del gioco da parte dei ragazzi.
SCALETTA	<ul style="list-style-type: none"> • PRESENTAZIONE • QUESTIONARIO • INTERVENTO FRONTALE • ATTIVITA' SULLE PROBABILITA' • ATTIVITA' IN PICCOLO GRUPPO SULLE PERCENTUALI • CONCLUSIONI

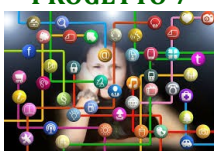
<p>PROGETTO 5</p> 	<h2 style="text-align: center;">IN-CONTRO VIRTUALE</h2>
<p>TARGET</p>	<p>Scuole secondarie di secondo grado: classi seconde, terze e quarte.</p>
<p>DURATA</p>	<p>Durata prevista dell'intervento 4 ore, suddivise in due incontri da 2 ore.</p>
<p>PRESENTAZIONE</p>	<p>L'intervento è volto alla sensibilizzazione ed informazione sui rischi derivanti da un uso improprio del Web e dei pericoli legati al Gioco <i>online e offline</i>. L'intervento è strutturato in due incontri con modalità ludico-interattive alternate a momenti di didattica frontale; verranno utilizzati materiali video e attività di gruppo volte a trasmettere agli studenti corrette informazioni per renderli più consapevoli e critici nell'utilizzo del Web, dei Social e rispetto al Gioco d'Azzardo, incoraggiando un pensiero critico e realistico su queste tematiche.</p> <p>All'intervento si accompagna un breve questionario, completamente anonimo che verrà somministrato al fine di valutare la diffusione delle <i>new addictions</i> tra le nuove generazioni.</p>
<p>OBIETTIVI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discutere il concetto di privacy; • Educare e sensibilizzare all'uso positivo e consapevole di Internet, dei Social Media e delle nuove tecnologie; • Fornire competenze di base rispetto a situazioni di rischio potenziale che possono derivare dall'uso improprio della rete e sviluppare un pensiero critico sul <i>mondo online</i>; • Informare i giovani sul rischio di sviluppare precocemente la dipendenza dal gioco d'azzardo; • La comprensione del funzionamento del calcolo delle probabilità in relazione ai giochi d'azzardo per sfatare i pensieri magici e le credenze erranee sulle probabilità di vincita; • Educazione alla <i>netiquette</i> e alla legalità, promuovendo una riflessione critica sulle quotidiane abitudini sull'uso della Rete; • Raccolta di dati statistici per monitorare l'evoluzione degli stili di utilizzo del Web e del gioco da parte dei ragazzi.
<p>SCALETTA</p>	<p><u>I INCONTRO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • PRESENTAZIONE • GIOCO ROMPIGHIACCIO • VISIONE DI FILMATI, TESTATE GIORNALISTICHE • DISCUSSIONE IN GRUPPO • COSTRUZIONE E CONDIVISIONE DI BUONE PRATICHE IN RETE • CONCLUSIONI <p><u>II INCONTRO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • PRESENTAZIONE • QUESTIONARIO • INTERVENTO FRONTALE • ATTIVITA' SULLE PROBABILITA' • ATTIVITA' IN PICCOLO GRUPPO SULLE PERCENTUALI • CONCLUSIONI

INTERVENTO DI PROMOZIONE DELLA SALUTE PROPOSTO A DOCENTI.

PROGETTO 6 	CONNESSI! ADOLESCENTI E NEW ADDICTIONS: ISTRUZIONI PER L'USO.
TARGET	Insegnanti e personale scolastico
DURATA	Durata prevista dell'intervento 3 ore (in orario pomeridiano).
PRESENTAZIONE	<p>L'intervento è volto ad informare sui rischi derivanti da un uso improprio del Web e dei pericoli legati al Gioco d'Azzardo nei giovani, con il fine di fornire strumenti per poter riconoscere comportamenti a rischio ed eventuali situazioni problematiche.</p> <p>L'incontro si struttura in momenti di informazione, alternati ad attività in gruppo ed interattive.</p>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Divulgare corrette informazioni e chiarire eventuali dubbi per aumentare la conoscenza e la consapevolezza legate al gioco d'azzardo patologico e al mondo <i>virtuale</i>; • Informare i docenti sui rischi del gioco d'azzardo e della Rete e dare loro degli strumenti per poter riconoscere eventuali situazioni a rischio; • Promuovere una cultura della rete "sana" e "sicura"; • Diffondere le buone prassi per sostenere i ragazzi nella prevenzione di comportamenti antisociali e di tutela della propria persona.
SCALETTA	<ul style="list-style-type: none"> • PRESENTAZIONE • MECCANISMI CHE GOVERNANO I GIOCHI D'AZZARDO • LE REALI PROBABILITA' DI VINCITA • CAMPANELLI D'ALLARME RELATIVI ALLA DIPENDENZA DA GIOCO E DA INTERNET • FUNZIONAMENTO DEL WEB E PRINCIPALI SOCIAL USATI DAI GIOVANI • COMPORTAMENTI IMPROPRI E RISCHI LEGATI AL WEB • NETIQUETTE E ACCORGIMENTI PER FAVORIRE LE BUONE PRASSI DI UN USO SICURO DELLA RETE • EDUCAZIONE ALLA LEGALITA' • CONCLUSIONI

*** I progetti 6 e 7 possono essere svolti in modo congiunto (docenti e genitori)**

INTERVENTO DI PROMOZIONE DELLA SALUTE PROPOSTO AI GENITORI

PROGETTO 7 	<h3>WEB O NON WEB, QUESTO E' IL DILEMMA!</h3>
TARGET	Genitori
DURATA	Durata prevista dell'intervento 3 ore (in orario pomeridiano).
PRESENTAZIONE	<p>L'intervento è volto ad informare sui rischi derivanti da un uso improprio del Web e dei pericoli legati al Gioco d'Azzardo nei giovani, con il fine di fornire strumenti per poter riconoscere comportamenti a rischio ed eventuali situazioni problematiche.</p> <p>L'incontro si struttura in momenti di informazione, alternati ad attività in gruppo ed interattive.</p>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Divulgare corrette informazioni e chiarire eventuali dubbi per aumentare la conoscenza e la consapevolezza legate al gioco d'azzardo patologico e al mondo <i>virtuale</i>; • Informare i genitori sui rischi del gioco d'azzardo e della Rete e dare loro degli strumenti per poter prevenire situazioni di rischio potenziale; • Promuovere una cultura della rete "sana" e "sicura"; • Diffondere le buone prassi per sostenere i ragazzi nella prevenzione di comportamenti antisociali e di tutela della propria persona.
SCALETTA	<ul style="list-style-type: none"> • PRESENTAZIONE • I GIOCHI D'AZZARDO • I SOCIAL PIU' DIFFUSI TRA GLI ADOLESCENTI • CAMPANELLI D'ALLARME RELATIVI ALLA DIPENDENZA DA GIOCO E DA INTERNET • CONSIGLI PRATICI PER NAVIGARE SICURI E NETIQUETTE • COMPORTAMENTI IMPROPRI E RISCHI LEGATI AL WEB • CENNI DI LEGALITA' • CONCLUSIONI

*** I progetti 6 e 7 possono essere svolti in modo congiunto (docenti e genitori)**

MODULISTICA

- Le schede di adesione dovranno pervenire entro e non oltre il 31 Ottobre 2019 tramite posta elettronica all'indirizzo e-mail dello psicologo referente di Distretto (v. Tabella 1)
- Si prega di compilare una scheda per ogni singolo progetto.

*Modulo A		
Scheda per l'adesione ai progetti rivolti agli studenti		
IST. SCOLASTICO/ IST. COMPRENSIVO:		
SCUOLA:		
TEL:	FAX :	E-MAIL:
INSEGNANTE REFERENTE EDUCAZIONE ALLA SALUTE:		
PROGETTO SCELTO:		
CLASSE:	NUMERO ALUNNI:	NOMINATIVO INSEGNANTE/I COINVOLTI:
* PER LA REALIZZAZIONE DELL'INTERVENTO INDICARE PREFERENZA DI:		
GIORNO: _____		
MESE: _____		
FASCIA ORARIA: _____		
FIRMA DEL DIRIGENTE SCOLASTICO:		

*LE DATE E GLI ORARI DEGLI INCONTRI SARANNO CONCORDATI CON GLI INSEGNANTI

* Modulo B		
Scheda per l'adesione ai progetti rivolti ai docenti e personale scolastico		
IST. SCOLASTICO/ IST. COMPRENSIVO:		
SCUOLA:		
TEL:	FAX :	E-MAIL:
INSEGNANTE REFERENTE EDUCAZIONE ALLA SALUTE:		
PROGETTO SCELTO:		
PLESSO SCOLASTICO:		
NOMINATIVO INSEGNANTI/PERSONALE SCOLASTICO PARTECIPANTE:		
FIRMA DEL DIRIGENTE SCOLASTICO:		

*DATA, ORARIO E LUOGO DELL'INTERVENTO SARANNO CONCORDATI IN BASE AL NUMERO DEI PARTECIPANTI.

***Modulo C**
Scheda per l'adesione ai progetti rivolti ai genitori

IST. SCOLASTICO/ IST. COMPRENSIVO:

SCUOLA:

TEL:

FAX :

E-MAIL:

INSEGNANTE REFERENTE EDUCAZIONE ALLA SALUTE:

PROGETTO SCELTO:

PLESSO SCOLASTICO:

NUMERO GENITORI PARTECIPANTI:

FIRMA DEL DIRIGENTE SCOLASTICO:

*DATA, ORARIO E LUOGO DELL'INTERVENTO SARANNO CONCORDATI IN BASE AL NUMERO DEI PARTECIPANTI.