



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

REPORT

PREVENZIONE E CURA DEL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO

AZIONI SVOLTE E/O IN ESSERE NEL PERIODO DI AGOSTO 2020 -
AGOSTO 2021

SERVIZIO DIPENDENZE PATOLOGICHE – AUSL DI FERRARA



Dr. Luisa Garofani

RESPONSABILE U.O. SERD - DAISMAP

AZIENDA USL DI FERRARA

INDICE

ATTIVITA' DI PREVENZIONE E CURA DEL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO pag. 3

PREVENZIONE pag. 5

MATERIALE INFORMATIVO pag. 6

PUNTI D'INFORMAZIONE GAP pag.7

SCUOLE pag. 8

- CATALOGO DELL'OFFERTA FORMATIVA pag. 8
- FAD IL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO pag. 9
- SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO pag. 9
- SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO pag. 14

PROFESSIONISTI pag. 19

- AREA SOCIALE E SANITARIA pag. 19
- AREA EDUCATIVA pag. 22
- ENTI E ASSOCIAZIONI pag. 24
- FORZE DELL'ORDINE pag. 28

POPOLAZIONE pag. 29

VISIBILITÀ DEL PROGETTO SU MEDIA LOCALI pag. 33

CORSI DI FORMAZIONE E DI AGGIORNAMENTO pag. 35

ATTIVITA' SUPPLEMENTARE SVOLTA DALL'EQUIPE DGA DURANTE IL LOCKDOWN pag. 37

CURA pag. 40

ALLEGATO 1 - IL GIOCO D'AZZARDO IN TERZA ETÀ – UNA BUSSOLA PER ORIENTARSI NEL MONDO DELL'AZZARDO DEGLI OVER-60” pag. 44

ALLEGATO 2 – REPORT ANALISI DATI “IL CASO LUCKY, NON SI PUO' INFLUENZARE!” pag. 45

ALLEGATO 3 – REPORT ANALISI DATI “DIPENDENZE AL TEMPO DEL COVID-19” pag. 58

ALLEGATO 4 – PROGETTO DI PREVENZIONE E CURA DELLA COMUNITA' “TORNIAMO A RESPIRARE CON IL PLAYBACK THEATRE” pag.71

RINGRAZIAMENTI pag.80

ATTIVITA' DI PREVENZIONE E CURA DEL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO

SVOLTE E/O IN ESSERE NEL PERIODO AGOSTO 2020- AGOSTO 2021

Il Gioco d'Azzardo Patologico rappresenta una forma di dipendenza che evidenzia le principali caratteristiche dell'addiction: l'intenso e persistente desiderio di giocare d'azzardo e l'impossibilità di resistervi (craving); l'insorgenza di una serie di sintomi quali irrequietezza, ansia, disforia, disturbi del sonno, quando si è impossibilitati a giocare (astinenza); infine la necessità di giocare somme di denaro sempre più ingenti e con maggiore frequenza per riprodurre il medesimo vissuto di euforia e gratificazione (tolleranza).

A seguito dell'introduzione del Disturbo da Gioco d'Azzardo nella categoria delle dipendenze patologiche nel DSM V (Manuale Diagnostico e Statistico dei disturbi mentali - 2013), e in seguito alla Legge di Stabilità del 2016, con il conseguente aggiornamento nel 2017 dei Livelli Essenziali di Assistenza socio-sanitari, è sancito che i Servizi delle Dipendenze Patologiche del SSN siano i luoghi deputati alla cura di questo disturbo.

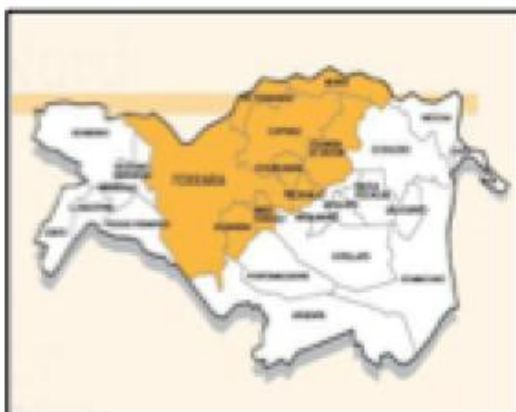
Da questo ne consegue che i Ser. D su tutto il territorio italiano hanno dovuto creare o potenziare, come nel caso di Ferrara, i percorsi di cura ed accoglienza per i pazienti e i loro famigliari.

Nello specifico, nei Ser. D dell'Azienda USL di Ferrara, oltre al personale deputato allo svolgimento del Servizio, vi sono figure specificatamente formate per la prevenzione e cura del Disturbo da Gioco d'Azzardo che lavorano nel Programma Dipendenze Patologiche del Dipartimento di Salute Mentale e si riconoscono sotto il nome di "equipe DGA". All'interno dell'equipe DGA lavorano psicologi e psicoterapeuti che svolgono sul territorio attività di prevenzione, cura e promozione della salute. Gli operatori, chi contrattualizzato come borsista nel progetto regionale "Piano Locale Contrasto al Gioco d'Azzardo – Area Prevenzione" e chi come specialista ambulatoriale, sono suddivisi sui Servizi per le Dipendenze Patologiche (Ser. D) di Ferrara, Copparo, Codigoro, Portomaggiore e Cento, afferenti alla dr. Luisa Garofani, responsabile U.O. Ser. D, AUSL di Ferrara.

In tabella le suddivisioni delle risorse per distretti di pertinenza:

| Distretto Centro-Nord | Distretto Ovest | Distretto Sud-Est |
|------------------------------|--------------------------|------------------------------|
| dott.ssa Borra Linda | dott.ssa D'Amico Giada | dott.ssa Caliciotti Cristina |
| dott.ssa Galleran Ilaria | dott. Ferrara Matteo Pio | dott.ssa Scignoli Chiara |
| dott.ssa Liverotti Loredana | | |
| dott.ssa Zurlo Federica | | |

DISTRETTO CENTRO-NORD



| |
|--|
| FERRARA |
| COPPARO |
| MASI TORELLO |
| RIVA DEL PO' (EX COMUNI DI BERRA E RO FERRARESE) |
| TRESIGNANA (EX COMUNI DI FORMIGNANA E TRESIGALLO) |
| VOGHIERA |
| JOLANDA DI SAVOIA |

DISTRETTO SUD-EST



| |
|---|
| ARGENTA |
| CODIGORO |
| COMACCHIO |
| GORO |
| FISCAGLIA (EX COMUNI DI MASSA FISCAGLIA, MIGLIARO, MIGLIARINO) |
| LAGOSANTO |
| MESOLA |
| OSTELLATO |
| PORTOMAGGIORE |

DISTRETTO OVEST



| |
|-------------------|
| BONDENO |
| CENTO |
| POGGIO RENATICO |
| TERRE DEL RENO |
| VIGARANO MAINARDA |

PREVENZIONE



All'interno della progettazione dell'Equipe DGA – Area prevenzione, sono state svolte tre azioni principali di prevenzione: produzione e diffusione di materiale informativo; sostituzione temporanea dei punti di informazione GAP con l'attivazione di un servizio telefonico dedicato; interventi di sensibilizzazione; eventi (spettacoli, webinar).

I diversi percorsi sono stati costruiti ad hoc su differenti target (cittadinanza, professionisti, associazioni e studenti) al fine di informare, formare e sensibilizzare la popolazione sui rischi legati al gioco d'azzardo patologico e ai servizi di prevenzione e cura presenti sul territorio.

Per quanto concerne il lavoro in ambito di prevenzione in tutto il territorio è stato osservato, soprattutto nelle aree della provincia di Ferrara, un trend generale di stigma, vergogna e apparente distanziamento dal tema del Disturbo da Gioco d'Azzardo.

Per quanto riguarda il lavoro dei professionisti DGA dei Ser. D dei diversi distretti sono state progettate, già svolte e/o in essere, attività di prevenzione primaria e secondaria, suddivise in quattro principali target di intervento:

- **Studenti**
 - Scuole secondarie di primo grado
 - Scuole secondarie di secondo grado
 - Università

- **Professionisti**
 - Area sociale e sanitaria
 - Area educativa
 - Forze dell'Ordine
 - Altre professioni

- **Enti ed Associazioni**

- **Popolazione**

MATERIALE INFORMATIVO

Per la diffusione di corrette informazioni sul tema del Gioco d'Azzardo Patologico e per la presentazione dei servizi di cura e attività di prevenzione, gli psicologi DGA dei diversi distretti si stanno occupando da Luglio 2021 di una distribuzione capillare di materiale informativo rivolto alla popolazione. Nello specifico è stato elaborato l'opuscolo informativo *“Il gioco d'azzardo in terza età – Una bussola per orientarsi nel mondo dell'azzardo degli over-60”* (ALLEGATO 1) che ha l'obiettivo di informare e sensibilizzare sui rischi legati al gioco d'azzardo questo target di popolazione che secondo i dati riportati dall'Osservatorio Dipendenze Patologiche dell'Azienda USL di Ferrara, dal 2006 al 2019 (ultimi dati completi a disposizione) è stato maggiormente investito da tale fenomeno. È stato rilevato, infatti, che il 33% dell'utenza Ser. D per DGA è ultrasessantenne, di cui in pensione il 19,9%. Questo opuscolo, stampato di 5000 copie è in distribuzione sui tre distretti del territorio.

Inoltre, in continuità con il lavoro di distribuzione di materiale informativo svolto negli anni passati, l'equipe DGA divulga a tutt'oggi *“Il banco vince sempre - Guida sui rischi del Gioco d'Azzardo”*; cartoline informative, realizzate dal Ser. D, inerenti il Disturbo da Gioco d'Azzardo e i servizi presenti sul territorio. Tra le attività di costruzione di materiale informativo, l'Area Prevenzione dell'equipe sta lavorando alla produzione di cartoline/opuscoli riguardanti aspetti quali l'online.

La diffusione del materiale informativo è da sempre capillare: bar, tabaccherie, diverse attività commerciali, farmacie, medici di medicina generale, Comuni, biblioteche, circoli ARCI, centri di aggregazione, enti e associazioni, Forze dell'Ordine, ecc.

PUNTI D'INFORMAZIONE GAP

L'apertura dei punti di informazione GAP nasce dalla volontà di offrire uno spazio esterno alle strutture dei Ser. D, con l'intento di favorire la diffusione di corrette conoscenze su fenomeno del gioco d'azzardo, sui servizi di cura presenti e disponibili nel territorio, nonché facilitare l'ingresso in un percorso di cura del giocatore, garantire un intervento di sostegno, e dunque facilitare l'esplicitazione della richiesta d'aiuto.

Il periodo di emergenza sanitaria da COVID-19 e le conseguenti misure di prevenzione hanno portato alla necessità di riformulare l'offerta dei Punti Informativi GAP, afferenti ai Servizi per le Dipendenze Patologiche dell'Azienda USL di Ferrara, attivando dei numeri telefonici a temporanea sostituzione dell'attività svolta precedentemente in presenza.

Dal 6 Aprile 2021 tale servizio telefonico è volto a garantire alla popolazione ferrarese una continuità nel lavoro di prevenzione e sostegno svolto sull'intero territorio, offrendo informazioni, chiarimenti e accoglienza di eventuali difficoltà legate al Disturbo da Gioco d'Azzardo ed indirizzando, in caso di necessità, ai percorsi di cura presenti all'interno dei Servizi per le Dipendenze Patologiche.

I servizi sono offerti a titolo gratuito e con il rispetto della privacy; alle telefonate rispondono psicologi e psicoterapeuti afferenti all'equipe DGA dei Ser. D aziendali.

Qui di seguito gli orari e i giorni dei punti informativi telefonici suddivisi per i tre distretti aziendali:

Distretto Centro-Nord: FERRARA E COPPARO Tel. 338 11 58 177 - Ogni Mercoledì dalle ore 10:00 alle 15:00.

Distretto Ovest: CENTO Tel. 331 74 87 645 - Ogni Giovedì dalle ore 8:30 alle 14.30.

Distretto Sud-Est: CODIGORO Tel. 0533 72 97 23 - Ogni Venerdì dalle ore 10:00 alle 12:00.

PORTOMAGGIORE Tel. 0532 81 75 40 - Ogni Martedì dalle ore 10:00 alle 12:00.

SCUOLE



CATALOGO DELL'OFFERTA FORMATIVA

Dopo una preliminare analisi delle necessità degli Istituti Scolastici presenti nel territorio, l'equipe DGA del Ser. D si è concentrata nella progettazione e stesura di un Catalogo di Offerta Formativa (Catalogo 2020-2021 e Catalogo 2021-2022). I cataloghi propongono progetti di prevenzione, sensibilizzazione e formazione rivolti non solo agli studenti, ma anche ai loro docenti e ai genitori.

I progetti includono modalità interattive commiste ad attività ludico-educative, supportate da video, presentazioni di dati, e giochi individuali e di gruppo.

In seguito alle norme Covid-19, il gruppo di prevenzione DGA ha mutato l'offerta formativa in modalità di didattica a distanza/streaming usando le piattaforme condivise dai diversi Istituti.

Inoltre, per poter aumentare la diffusione della proposta formativa, i Cataloghi vengono inviati direttamente ai docenti dei diversi Istituti con cui si è collaborato.

FAD PER DOCENTI

“IL DISTURBO DA GIOCO D’AZZARDO”

Per i docenti è stata realizzata una formazione a distanza, corso FAD "Il disturbo da gioco d'azzardo": gli psicologi DGA hanno valutato che fosse importante offrire un corso di formazione anche ai docenti, in quanto non sono solo figure di riferimento e modello educativo per i giovani studenti, ma anche professionisti che hanno la possibilità di intercettare precocemente eventuali campanelli di allarme ove sorgano. Al corso, strutturato in 5 moduli con materiale audio-video, hanno aderito diversi docenti degli Istituti ferraresi.

SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO

All'interno delle Scuole Secondarie di Primo Grado sono state svolte le seguenti tipologie di intervento:

- Conferenza-spettacolo via streaming;
- Corso di Formazione Asincrona a Distanza per Docenti;
- interventi da catalogo dell'offerta formativa adattati secondo le richieste e necessità dei docenti e degli Istituti e svolti via streaming sia per studenti che per docenti/genitori.

Quest'anno causa COVID-19, molte scuole hanno avuto tempi dilatati per l'organizzazione della Didattica a Distanza; su alcuni distretti, le formazioni preventivate oppure in programmazione sono state rinviate nella speranza di poterle svolgere in presenza; a seguito dei decreti emessi sono poi state posticipate all'A.S. 2021-2022.

Nonostante le limitazioni e il sovraccarico emotivo/organizzativo legato al Covid-19, si è riusciti a collaborare con gli Istituti per la presentazione via streaming di uno spettacolo teatrale di sensibilizzazione e informazione.

CONFERENZA- SPETTACOLO “IL METODO INFALLIBILE”



www.federicobenuzzi.com

La conferenza-spettacolo è stato rivolto alle classi seconde e terze degli Istituti secondari di I grado.

L'evento “*Il Metodo Infallibile*” è una conferenza spettacolo, promossa e interpretata dal Professor Federico Benuzzi, volta a fornire a spiegazioni di tipo matematico sulle probabilità legate al gioco d'azzardo e a stimolare una riflessione sul concetto di “quasi vincita” e sulle principali distorsioni cognitive sostenute dall'*analfabetismo matematico*.

Lo spettacolo ha coinvolto gli Istituti scolastici dei tre distretti.

Distretto Centro-Nord: Per quanto riguarda il Distretto Centro-Nord hanno partecipato gli studenti delle classi seconde e terze dell'IC Don Milani (Baura e Cona); IC F. De Pisis (Ferrara); IC G. Perlasca (Ferrara); L. Da Vinci (Ro Ferrarese) per un totale di 271 studenti e 24 docenti.

Distretto Sud-Est: Per quanto riguarda il Distretto Sud-Est hanno partecipato gli studenti delle classi seconde e terze dell'IC di Mesola, Bosco Mesola, Goro e Ostellato; hanno partecipato 140 studenti e 7 docenti.

Distretto Ovest: Per quanto riguarda il Distretto Ovest hanno partecipato gli studenti delle classi seconde e terze dell'IC1 di Cento e gli studenti delle classi terze dell'IC3 di Renazzo; hanno partecipato 203 studenti e 11 docenti.

INTERVENTI DI SENSIBILIZZAZIONE E INFORMAZIONE

A causa della pandemia da Covid-19 gli interventi che erano previsti all'interno delle scuole, in presenza, sono stati sospesi. Successivamente, sono stati ri-calendarizzati e recuperati, a partire da dicembre 2020, in modalità online, usufruendo delle piattaforme già in uso all'interno delle scuole (es. Google Meet).

IL CASO LUCKY NON SI PUO' INFLUENZARE

Gli interventi nelle scuole secondarie di primo grado sono stati strutturati in due fasi: prima una breve introduzione sull'argomento, con un'analisi delle eventuali esperienze di gioco degli studenti presenti in aula ed attività ludico-attive; poi la presentazione di un video "*Il caso, Lucky, non si può influenzare*" la cui efficacia è già stata validata dal 1999 dal *Centre Québécoises d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu* – Università Laval, Quebec (Canada) ed in Italia dalla dott.ssa Capitanucci – Presidente associazione AND – Azzardo e Nuove Dipendenze, e valutato come strumento utile alla prevenzione primaria e secondaria. Al termine della visione seguiva un secondo spazio di discussione su quanto appreso e visto.

Questa tipologia di proposta di prevenzione si è dimostrata funzionale a far sì che venissero trasmessi agli studenti i fondamentali concetti legati ai rischi del gioco d'azzardo.

Al fine di comprendere meglio le conoscenze pregresse degli studenti sul tema del gioco d'azzardo e valutare l'efficacia dell'intervento, sono stati somministrati due questionari anonimi – prima e dopo l'intervento (il questionario "*re-test*" è stato somministrato a distanza di 50 giorni) - composti da una breve parte anagrafica e da 16 item in scala Lickert a 4 punti (da "*completamente in disaccordo*" a "*completamente d'accordo*").

GAME ON!

Un'altra tipologia di intervento che è stata richiesta, *Game On*. Questo progetto, organizzato in due incontri, ambisce a informare e a sensibilizzare sui potenziali rischi legati a un uso improprio del web e circa i pericoli legati a Gioco d'Azzardo *online* e *offline*. Il primo intervento della durata di 2 ore, ricalca il percorso "*Il caso, Lucky, non si può influenzare*": prima una breve introduzione sull'argomento, un'analisi delle eventuali esperienze di gioco degli studenti presenti in aula ed attività ludico-attive, la presentazione del video ed infine la discussione di alcuni concetti emersi dal filmato. Anche *Game On* contempla l'utilizzo dei due questionari anonimi (*ex-ante* e *ex-post*), ma aggiunge un *Quiz*, svolto in gruppo, volto a indagare come i ragazzi classifichino diverse tipologie di gioco

(gioco d'azzardo VS gioco di abilità). Il secondo intervento, invece, rappresenta un approfondimento, anch'esso condotto con modalità ludico-interattive alternate a didattica frontale volto ad approfondire il concetto di dipendenza e soprattutto, il disturbo da gioco d'azzardo patologico, e a responsabilizzare circa l'uso del Web, dei Social nonché del gioco d'azzardo.

ADOLESCENTI CONNESSI: SCELTE CONSAPEVOLI IN UNA RETE COMPLESSA

Gli interventi nelle scuole secondarie di primo grado, rivolti al personale docente e ai genitori, sono condotti con incontri della durata di due ore. L'obiettivo è stato quello di fornire informazioni sui rischi derivanti da un utilizzo improprio del Web e sui pericoli legati al Gioco d'Azzardo, e allo stesso tempo, fornire strumenti utili a poter intercettare precocemente eventuali situazioni problematiche. Inoltre si vuole promuovere una cultura della rete "sana" e "sicura" diffondendo le buone prassi per sostenere i ragazzi nella prevenzione di comportamenti antisociali e di tutela della propria persona.

DISTRETTO SUD-EST:

- **Istituto Secondario di I grado "A. Manzoni" di Goro (Fe)**
4 interventi di prevenzione, sensibilizzazione e informazione (per un totale di 8 ore circa) a cui hanno partecipato 2 classi seconde e 2 terze, per un totale di **62** studenti e **4** docenti.

- **Istituto Secondario di I grado "A. Manzoni" di Mesola e Bosco Mesola (Fe)**
3 interventi di prevenzione, sensibilizzazione e informazione (per un totale di 6 ore circa) destinati a due classi seconde e una terza, per un totale di **62** studenti e **3** docenti.

DISTRETTO OVEST:

IL CASO LUCKY NON SI PUO' INFLUENZARE:

- **Istituto Secondario di I grado IC3 di Renazzo**
Sono stati svolti 5 interventi di sensibilizzazione e informazione (per un totale di 10 ore) a cui hanno partecipato **101** studenti e **5** docenti delle classi terze.

Su richiesta di un istituto scolastico l'intervento "*Il caso, Lucky, non si può influenzare*" è stato accompagnato da una breve sessione di approfondimento dedicata alla tematica del web e del *gaming*. Anche per questo intervento si è proceduto alla valutazione dell'efficacia: sono stati somministrati due questionari anonimi – prima e dopo l'intervento (il questionario "*re-test*" è stato somministrato a distanza di 50 giorni) - composti da una breve parte anagrafica e da 16 item in scala Likert a 4 punti (da "*completamente in disaccordo*" a "*completamente d'accordo*").

- **Istituto Secondario di I grado IC1 di Cento**

Sono stati svolti 6 interventi di sensibilizzazione e informazione (per un totale di 12 ore) a cui hanno partecipato **135** studenti e **15** docenti delle classi terze.

GAME ON:

- **Istituto Secondario di I grado IC4 di Corporeno e Casumaro**

Sono stati svolti 20 interventi di sensibilizzazione e informazione (per un totale di 40 ore) a cui hanno partecipato **148** studenti e **16** docenti delle classi prima, seconda e terza.

A prescindere dal tipo di intervento richiesto, si è osservato che diversi studenti si erano già approcciati al mondo dei giochi d'azzardo, soprattutto *on site* e in particolare al gratta e vinci. Quasi sempre l'accesso al gioco è mediato dagli adulti di riferimento. A partire da tali esperienze è stato possibile e utile discutere con i ragazzi alcune delle distorsioni cognitive che sottostanno ai meccanismi dell'azzardo e delle probabilità di vincita. Negli interventi che contemplavano l'ambito del digitale è stato importante discutere delle sovrapposizioni tra *gaming* e gioco d'azzardo.

La raccolta dei questionari somministrati nelle sopra citate classi sono state oggetto di analisi statistica. Da questa è stato realizzato un report in cui viene confermata l'utilità dell'intervento a modificare le convinzioni erranee e le distorsioni cognitive degli studenti. (REPORT IN ALLEGATO 2)

ADOLESCENTI CONNESSI: SCELTE CONSAPEVOLI IN UNA RETE COMPLESSA

- **Istituto Secondario di I grado IC1 di Cento**

È stato svolto 1 intervento di sensibilizzazione e informazione (per un totale di 2 ore) a cui hanno partecipato 28 genitori e 2 docenti.

La partecipazione è stata quantitativamente importante (30 partecipanti) e qualitativamente significativa. Nonostante sia stata inizialmente espressa perplessità circa la tematica affrontata e circa

l'utilità di partecipare all'intervento, molti partecipanti nella fase *ex post* hanno affermato di aver modificato la loro posizione e riconosciuto l'attualità della tematica nonché l'importanza di essere genitori informati.

SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO

All'interno delle Scuole Secondarie di Secondo Grado sono state svolte le seguenti tipologie di intervento:

- interventi da catalogo dell'offerta formativa adattati secondo le richieste e necessità dei docenti e degli Istituti e svolti via streaming sia per studenti che per docenti/genitori;
- Conferenza-spettacolo via streaming;
- Corso di Formazione Asincrona a Distanza per Docenti.

INTERVENTI DI SENSIBILIZZAZIONE E INFORMAZIONE

Con gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado, si è deciso di proporre interventi, ricchi di esercitazioni pratiche e utilizzo di supporti audio-visivi (video sulla matematica e sulle probabilità legate al gioco d'azzardo; campagne informative e di prevenzione adottate anche all'estero, ecc.), volti a sensibilizzare ma anche far riflettere sulle distorsioni cognitive relative al gioco d'azzardo e dei rischi del mondo online.

Già negli anni scorsi durante questi incontri si era infatti osservato che diversi studenti si erano già avvicinati al mondo dei giochi d'azzardo e delle scommesse sportive e non. Alcuni di loro, soprattutto di sesso maschile, presentavano distorsioni cognitive comuni alla popolazione generale. Tra queste la convinzione che non è così difficile vincere alle scommesse sportive poiché basta riflettere su probabilità, formazione in campo, ecc. Questo significa che tali tipi di giochi d'azzardo, basati sul caso, sono invece pensati come giochi di abilità.

Gli interventi hanno permesso ai ragazzi non solo di comprendere il funzionamento dei giochi d'azzardo e delle reali probabilità statistiche di vincita, ma anche di capire come davanti ai giochi d'azzardo sia possibile incappare in distorsioni cognitive, forme di pensiero magico ed erroneo, assai

difficili da cogliere e modificare. In quanto durante gli interventi è emersa anche una forte componente di gioco d'azzardo svolta in rete, si è deciso di affrontare il legame – evidenziato anche in letteratura - tra il gambling e il gaming; nello specifico le loot box e le app-free-to-play.

Allo stesso tempo si è rilevato che molti studenti, pur utilizzando quotidianamente i devices online, non sono in grado di distinguere quelle che sono le “fake news” (false notizie); non hanno una reale conoscenza di quelli che possono essere le conseguenze legali delle loro azioni online e di alcuni fenomeni quali il “catfishing” e il “phishing” - le truffe e le appropriazioni di identità. Sono state inoltre fatte delle riflessioni con i gruppi classe su quelle che sono le emozioni e i comportamenti legati all'uso dei Social, dei videogames e in generale dell'online.

SOCIAL O NON SOCIAL? QUESTO E' IL DILEMMA

All'interno del catalogo dell'offerta formativa 2020-21 è stato inserito anche un nuovo tipo di intervento di prevenzione: il cineforum. Questo docu-film, di Jeff Orlowski, racconta il lato più oscuro dei Social media, argomento attuale e che ha destato grande interesse nei giovani. Attraverso le testimonianze dirette di chi ha contribuito, mediante il proprio lavoro, a rendere queste piattaforme online quello che sono oggi, ossia luoghi virtuali in grado di manipolare inconsciamente chi li abita senza destare nell'individuo il minimo sospetto, è stato possibile trasmettere informazioni utili sul funzionamento dei principali Social Network e aprire un dibattito costruttivo su queste tematiche. Nel film, gli ex dirigenti di Facebook, Instagram, Pinterest, Google e Twitter spiegano cosa realmente si nasconde dietro un like, un post o un commento, e l'incessante bisogno di scrollare il proprio feed per ore, un algoritmo studiato alla perfezione per invogliarci a rimanere connessi per il maggior tempo possibile. Più tempo restiamo incollati ai Social, più è il rischio di sviluppare una dipendenza dal dispositivo digitale e dalla Rete e maggiori saranno gli introiti della piattaforma e i rischi che i giovani possono incontrare.

DISTRETTO CENTRO NORD:

- **Istituto Secondario di II grado “IPSIA” di Ferrara**

Sono stati svolti **22** interventi di sensibilizzazione e informazione (per un totale di 36 ore) a cui hanno partecipato circa **500** studenti e **45** professori.

- **Istituto Secondario di II grado “ITI” di Ferrara**

È stato svolto 1 intervento di sensibilizzazione e informazione (per un totale di 2 ore) a cui hanno partecipato 25 studenti e 2 professori.

DISTRETTO SUD-EST:

- **Istituto secondario di II grado IISAP di Argenta e Portomaggiore**

Sono stati effettuati 22 interventi di prevenzione, informazione e sensibilizzazione (da Dicembre 2020 ad Aprile 2021), che hanno coinvolto tutte le classi, di indirizzi differenti. In tutto hanno partecipato 361 studenti e 12 docenti.

DISTRETTO OVEST:

- **Centro Studi Opera Don Calabria “Città del Ragazzo” di Cento**

È stato svolto 1 intervento di sensibilizzazione e informazione (per un totale di 2 ore) a cui hanno partecipato 26 studenti della classe seconda meccanica.

- **Liceo Cevolani di Cento**

Sono stati svolti 4 interventi di sensibilizzazione e informazione (per un totale di 8 ore) a cui hanno partecipato 82 studenti e 6 docenti delle classi terze.

CONFERENZA-SPETTACOLO “MISTER JACKPOT”



www.tomcorradini.it

IN PROGRAMMAZIONE PER L’A.S. 2021-2022

L’equipe DGA- Area Prevenzione sta organizzando, per l’A.S. 2021-2022, l’intervento della compagnia teatrale “Teatro Tom Corradini” di Torino, che ha ideato lo spettacolo “Mister Jackpot” dal genere comico-drammatico. L’esibizione si propone di accompagnare il pubblico in un’esplorazione emotiva della malattia del gioco d’azzardo, per guardare con occhi diversi un fenomeno sempre più in crescita anche tra i più giovani¹.

L’intento dell’evento è di far vivere allo spettatore sia le reazioni chimiche ed emotive che si scatenano nel cervello di un giocatore d’azzardo (adrenalina, dopamina, endorfina, eccitazione, ebbrezza legata ad una possibile vincita), sia i sentimenti di vuoto interiore non trascurabili nell’avvento della patologia. Per fare questo, nei primi quindici minuti dello spettacolo, il pubblico è coinvolto dal carisma e dal grande senso dello humor di Mister Jackpot che sogna di essere “un vincente” (soldi, donne, auto di lusso) ma, ad un certo momento, la storia cambia direzione e il protagonista inizia a mostrarsi senza maschere, rivelando attraverso episodi ed eventi personali la sua profonda intimità. Emergono quindi racconti di famiglia, affetti e la sua passione per il gioco, soprattutto per le slot machines.

Questo spettacolo, dai toni tragicomici, è un vero e proprio viaggio attraverso la patologia del gioco d’azzardo, strutturato in diversi blocchi, vuole far comprendere come tutte le persone possono essere,

¹I dati emersi dalla European School Survey Project on Alcohol and other Drugs (Istituto di Fisiologia Clinica - CNR 2017) mettono in luce che tra i giovani (target 15 -19 anni di età), sono oltre 1 milione gli studenti che hanno giocato d’azzardo almeno una volta nel corso del 2017, fra questi la percentuale di studenti maschi è quasi doppia a quella delle coetanee (M: 47,3%; F: 26,3%).

in alcuni momenti della propria vita, vulnerabili al *fascino* del gioco d'azzardo, e dunque portare il pubblico ad una maggiore consapevolezza rispetto questa tematica.

L'intervento in modalità streaming è strutturato in due parti: lo spettacolo della durata di un'ora e mezza a cui seguirà un momento di confronto in diretta (della durata di 45 minuti) in cui gli studenti potranno interagire con l'attore e l'autore dello spettacolo.

PROFESSIONISTI

AREA SOCIALE E SANITARIA



Costruzione corso FAD asincrono e messa in rete (portale SELF-PA e GRU) in collaborazione con il Servizio Interaziendale Formazione e Aggiornamento (SIFA).

Il corso “Il Disturbo da Gioco d’Azzardo” è costituito da 5 moduli didattici, da seguire in ordine cronologico supportati da file video e testi. Vengono anche presentati ai fini ECM due questionari (apprendimento e gradimento) ed una dispensa con i contenuti affrontati durante il corso. Il corso è stato reso fruibile dagli operatori sul portale SELF-PA con la possibilità di crediti formativi; sono state fatte due edizioni.

MODULO 1 - Introduzione al gioco d’azzardo: Definizione di gioco d’azzardo; Cenni storici; Normative in materia di giochi e scommesse; Dati statistici

MODULO 2 - Tipologie e caratteristiche dei giochi d’azzardo: I principali giochi d’azzardo; “Vecchi e nuovi azzardi”; Il gioco online

MODULO 3 - Aspetti cognitivi e comportamentali del gioco: Distorsioni cognitive; I principali fattori di rischio e i campanelli d’allarme; Gli stadi del gioco e la *carriera* del giocatore

MODULO 4 - Il disturbo da gioco d’azzardo: Classificazione dei soggetti con disturbo da gioco d’azzardo; Criteri diagnostici nel DGA (DSM V); Comorbidità; Fattori neurobiologici delle dipendenze.

MODULO 5 - Tipologie di intervento e Servizi territoriali: Servizi presenti sul territorio; Interventi di sostegno e psicoterapeutici; Strumenti diagnostici.

ALLEGATI: Questionario di gradimento; Questionario di apprendimento; Dispensa con i contenuti del corso; Normative in materia di gioco d'azzardo; Emergenza sanitaria Covid-19: DPCM, DD e Ordinanza Regionale riguardanti le restrizioni in materia di gioco d'azzardo.

In totale si sono iscritti 209 tra professionisti e volontari.

Corso di formazione “Profili di funzionamento e fattori di rischio del ritiro sociale”

Questo corso, in modalità di formazione a distanza, tratta in una prospettiva integrata, multi-professionale e multi-disciplinare, il tema del ritiro sociale e si rivolge agli operatori di diversi Servizi Aziendali e territoriali a contatto con la popolazione giovanile.

La seguente proposta è nata per rispondere all'esigenza formativa degli operatori che negli ultimi hanno riscontrato nella pratica clinica l'aumento di richieste di consulenza e presa in carico per quelle che vengono chiamate “new addictions”, cioè tutte quelle forme di dipendenza che riguardano delle pulsioni “normali” come sesso, cibo, amore, e che assumono aspetti di patologia quando raggiungono livelli di eccesso e/o pericolosità. Il progetto è ideato dall'Equipe DGA (Disturbo da Gioco D'Azzardo) del Ser.D, in collaborazione con il Servizio Interaziendale Formazione e Aggiornamento (S.I.F.A.), che si articolerà in una serie di incontri che toccano gli aspetti del gaming, del gambling, e dell'isolamento sociale che può scaturire da situazioni di fragilità e dipendenza.

La proposta prevede parti teoriche con lezioni frontali da parte dei relatori e parti dedicate al lavoro di approfondimento a partire dai casi clinici e da progetti di rete, presentati dai partecipanti.

Durante l'ultimo incontro formativo sarà presentato al gruppo il documentario inedito “NON PER SEMPRE” realizzato dall'Istituto Minotauro sul tema del ritiro sociale.

Il corso, a cura dell'Istituto Minotauro, è stato tenuto dalle dottoresse Katia Provantini e Alessia Lanzi, e si è articolato in 4 sessioni di lavoro della durata di 3 ore ciascuna, con cadenza settimanale a partire da mercoledì 9 Giugno 2021.

PROGRAMMA:

9 GIUGNO 2021 -Inquadramento del ritiro sociale, profili di funzionamento e fattori di rischio; modalità e strumenti per la costruzione del progetto terapeutico in una prospettiva evolutiva.

Discussione di casi o approfondimenti. Relatrice dott.ssa Katia Provantini.

15 GIUGNO 2021 -Il lavoro con il contesto: la presa in carico genitoriale e il lavoro di rete.

Discussione di casi o approfondimenti. Relatrice dott.ssa Katia Provantini.

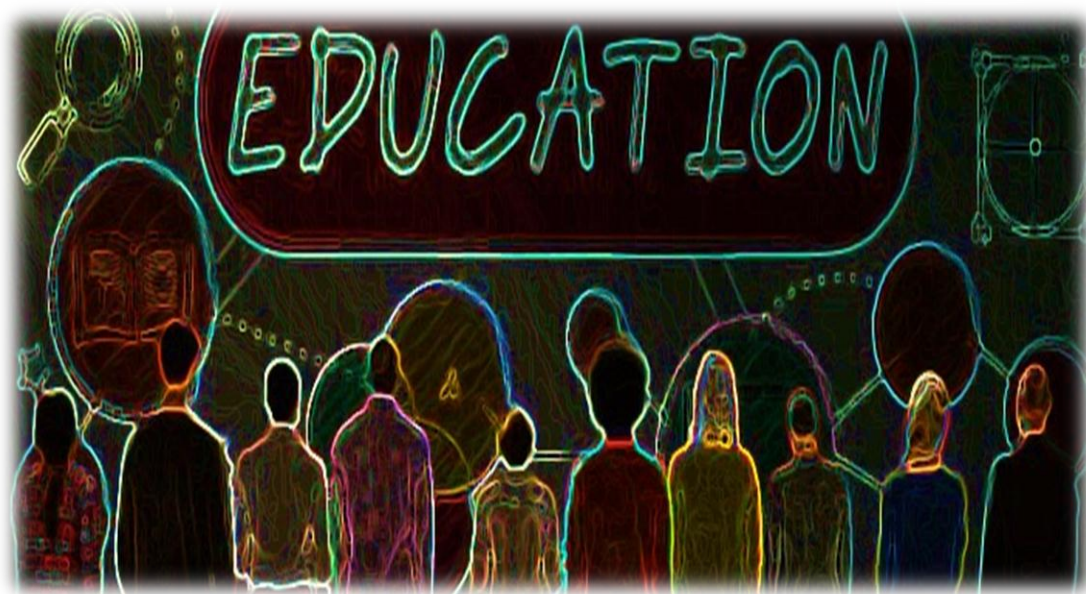
23 GIUGNO 2021 -La costruzione di interventi multifocali e i dispositivi di lavoro con adolescenti in crisi: l'aiuto attraverso il fare nei laboratori. Discussione di casi o approfondimenti. Relatrice dott.ssa Alessia Lanzi.

30 GIUGNO 2021 -Presentazione del documentario, approfondimento di gruppo su interventi multifocali a favore dell'inclusione sociale. Discussione di casi o approfondimenti. Relatrice dott.ssa Alessia Lanzi.

DISTRETTO OVEST:

Intervento di informazione e sensibilizzazione rivolto al NCP di Bondeno: in accordo con la coordinatrice del NCP di Bondeno è stato organizzato un incontro informativo e di sensibilizzazione al disturbo da gioco d'azzardo. L'incontro, si è svolto mediante piattaforma *online* e ha previsto la presentazione del Progetto Regionale "Gioco d'Azzardo: prevenzione – cura", dello Sportello Informativo che era attivo presso la Casa della Salute e del corso FAD. L'obiettivo dell'incontro era fornire informazioni circa le attività del Ser. D rispetto a tale problematica con particolare attenzione alle possibili modalità d'invio dei pazienti da parte dei medici, proporre eventuali collaborazioni e formazioni specifiche, distribuire il materiale informativo regionale. Hanno partecipato 14 medici.

AREA EDUCATIVA



DISTRETTO CENTRO-NORD:

Incontri di informazione e sensibilizzazione per gli educatori della Cooperativa Sociale “Il Germoglio” di Ferrara

In collaborazione con la Cooperativa Sociale “Il Germoglio” sono stati organizzati due incontri di informazione e sensibilizzazione rivolto agli educatori ed operatori dei Servizi Educativo e dell’Equipe Domiciliari. Sono intervenuti una decina di operatori a cui sono stati presentati i diversi aspetti inerenti il gioco d’azzardo, dell’online ed i rischi ad essi legati.

Incontri di informazione e sensibilizzazione per gli educatori dell’Istituto “Don Calabria-Città del ragazzo” di Ferrara

A seguito di una richiesta di formazione sono stati organizzati due incontri di informazione e sensibilizzazione rivolto agli educatori ed operatori dell’Istituto. Sono intervenuti 6 operatori a cui sono stati presentati i diversi aspetti inerenti il gioco d’azzardo, dell’online ed i rischi ad essi legati.

Tre consulenze rivolte ai coordinatori ed operatori dell'Istituto "Don Calabria-Città del ragazzo" di Ferrara per difficoltà legate al DGA e uso/abuso di Internet via streaming.

DISTRETTO SUD-EST:

Centri di aggregazione giovanile di Comacchio e Lagosanto: Sono stati effettuati 4 incontri in modalità a distanza, mediante piattaforma online, con i Centri di aggregazione giovanile di Comacchio e Lagosanto, della durata di un'ora e mezza circa, a cui hanno partecipato **19** ragazzi e **5** educatori.

Gruppi Prefettura: Aprile - Maggio 2021: Gruppo giovani presso il Ser. D di Codigoro, sono stati effettuati 5 incontri di prevenzione, della durata di un'ora e mezza ciascuno. Si è trattato di incontri info-educativi IMR orientati, dedicati ad un target giovane con età compresa tra i 16 e i 29 anni, con lo scopo di prevenire condotte a rischio.

DISTRETTO OVEST:

Incontro di informazione e sensibilizzazione agli educatori di SPAZIO 29: è stato organizzato un incontro, della durata di due ore, di informazione e sensibilizzazione al tema del gioco d'azzardo e del gaming a cui hanno partecipato 8 educatori.

ENTI E ASSOCIAZIONI



INCONTRI PER LO SVILUPPO DI COLLABORAZIONI

Enti, Associazioni e Amministrazioni Comunali rappresentano un fondamentale punto di raccordo tra la cittadinanza e i Servizi delle Dipendenze Patologiche, poiché, essendo ben integrati nel tessuto socio-culturale sul territorio, possono essere un ottimo aggancio non solo per cercare di avvicinare i cittadini, ma anche per avere informazioni sulle caratteristiche culturali della realtà locale. In tal modo, è possibile pianificare un intervento ad hoc (diretto ad un target specifico), e progettarlo su “misura” in base alle caratteristiche socio-culturali raccolte.

Al fine di implementare il lavoro di prevenzione sul territorio, si è cercato di sviluppare una rete di collaborazione con le Amministrazioni Comunali, gli Enti e le associazioni presenti sul territorio.

DISTRETTO CENTRO-NORD:

Partecipazione al Tavolo Adolescenza

Al “Tavolo Adolescenza” presenziano in genere i rappresentanti degli Istituti Scolastici Comprensivi del distretto, le Società Sportive, le Associazioni, il Servizio Sociale, il Servizio Sanitario, i gruppi parrocchiali, ovvero tutti coloro che si occupano di adolescenti nei diversi contesti con lo scopo di

creare una rete educativa sul territorio. Si è partecipato a questi incontri con il fine di presentare il progetto “Gioco d’Azzardo: Prevenzione/Cura” e le attività in programma, fornire corrette informazioni, e partecipare attivamente alla progettazione di iniziative per gli adolescenti del distretto.

Questo tavolo è diretto dalla dr. Luisa Garofani coadiuvata dal dott. Andrea Strocchi.

Presa di contatti con il Comune di Tresignana nello specifico con Assessore all’Istruzione pubblica e Privata, Politiche Agricole, Pari Opportunità, Comunicazione istituzionale Politiche per la famiglia Viviana Maria Letizia

Incontro per sviluppare la collaborazione con il comune di Tresignana per l’apertura di sportello informativo sul DGA; apertura fermata a causa dell’emergenza epidemiologica da Covid-19.

Presa di contatti con il responsabile del gruppo di lavoro interreligioso di Ferrara, dott. Michele Monaco

Consulenze e informazioni per creare una possibile collaborazione tra il gruppo di lavoro interreligioso e il Ser. D di Ferrara.

DISTRETTO SUD-EST:

Sono stati presi contatti con le Associazioni AVIS e PRO LOCO del Comune di Fiscaglia, Associazione “Il Volano” di Migliarino.

Attualmente, si sta cercando di riprendere i contatti con l’associazionismo del territorio per l’organizzazione di qualche evento dedicato alla popolazione, sempre nel rispetto della normativa vigente di contrasto al Covid-19.

DISTRETTO OVEST:

Partecipazione al Tavolo Adolescenza

Agli incontri presenziano i rappresentanti degli Istituti Scolastici Comprensivi del distretto, Società Sportive, Associazioni, Servizio Sociale, Servizio Sanitario, gruppi parrocchiali, ovvero tutti coloro

che si occupano di adolescenti nei diversi contesti con lo scopo di creare una rete educativa sul territorio. Lo scopo della partecipazione a questi incontri è finalizzato alla presentazione del progetto “Gioco d’Azzardo: prevenzione – cura”, fornire informazioni e materiale informativo, prendere contatti utili e partecipare alle iniziative proposte nel distretto.

Presenza di contatti con il Tavolo Volontariato 100 per la partecipazione alla Festa delle Associazioni di Cento

L’evento è stato annullato a causa dei provvedimenti per il contenimento e la gestione dell’emergenza epidemiologica da Covid19.

Incontro di informazione e sensibilizzazione con il Comune di Terre del Reno

È stato organizzato un incontro, della durata di un’ora e mezzo, di informazione e sensibilizzazione al tema del gioco d’azzardo e del gaming a cui hanno partecipato: responsabile del settore servizi alla persona, assessore politiche sociali, pari opportunità e rapporti con i cittadini e le località, 7 assistenti sociali, 1 referente dell’ufficio amministrativo servizi sociali, 1 educatrice.

Riunione con l’Assessore del Comune di Bondeno

Riunione finalizzata alla presentazione del progetto GAP con l’assessore Francesca Piacentini e alla programmazione di un intervento informativo aperto alla cittadinanza post Covid-19, distribuzione del materiale informativo e di pubblicizzazione dello Sportello Informativo.

Riunione Comune Terre del Reno

Riunione con gli assessori Bollini e Fortini, finalizzata alla ridefinizione delle modalità di collaborazione.

Riunione Comune di Terre del Reno

Incontro con gli assessori del Comune di Terre del Reno per la definizione di modalità di collaborazione e per la distribuzione degli opuscoli su “Gioco d’Azzardo in Terza Età”.

Riunione Comune di Poggio Renatico

Incontro con gli assessori del Comune di Poggio Renatico per la presentazione del progetto e per la distribuzione degli opuscoli su “Gioco d’Azzardo in Terza Età”.

*** a tutti i comuni del Distretto Ovest è stata inviata una email informativa sul progetto, proposta di collaborazione, materiale informativo e l’opuscolo “il Gioco d’Azzardo in Terza Età” (cartaceo e/o digitale).**

FORZE DELL'ORDINE



DISTRETTO CENTRO-NORD:

Incontri di informazione e sensibilizzazione con le Forze dell'Ordine del Comando di Polizia Locale dell'Unione Terre e Fiumi di Copparo via streaming

Nell'ottica di fortificare il lavoro di cooperazione con i differenti professionisti del territorio, si è continuata la collaborazione con il Corpo di Polizia Locale.

Si è quindi co-progettato un intervento di informazione e sensibilizzazione della durata di 2 ore via streaming con l'Ispettore Capo Gianni Gardellini.

Gli interventi affrontano gli aspetti medici, psicologici, comportamentali, sociali legati alla malattia del gioco d'azzardo e ai rischi ad essa associati seguiti da una introduzione legislativa del dott. Gianni Gardellini relativa agli aspetti normativi sui giochi leciti e le sale giochi (art. 88 e art.110 TULPS – Regolamento Comunale, Legge Regionale, Luoghi Sensibili).

DISTRETTO OVEST:

Formazione rivolta al Comune di Bondeno e alle Forze dell'Ordine

È stato svolto un intervento di sensibilizzazione e informazione (per un totale di un'ora e mezzo) tramite piattaforma digitale.

POPOLAZIONE



“IL GIOCO D’AZZARDO IN TERZA ETA’ – UNA BUSSOLA PER ORIENTARSI NEL MONDO DELL’AZZARDO DEGLI OVER 60”

Secondo i dati riportati dall’Osservatorio delle Dipendenze Patologiche dell’Azienda USL di Ferrara, dal 2006 al 2019 (ultimi dati completi a disposizione) vi è stato un incremento dei pazienti rivoltisi ai Servizi di Dipendenze Patologiche (Ser. D) del territorio di Ferrara e provincia con problematiche legate alla malattia del Gioco d’Azzardo. I pazienti in carico sono passati da 26 a 154 con un tasso d’incremento annuo del 17%. Tra questi, si nota una forte presenza dei pazienti ultrasessantenni (33% dell’utenza per tale patologia) di cui in pensione il 19,9%.

A partire dall’osservazione di tale tendenza, l’equipe DGA del Ser. D dell’Azienda USL di Ferrara - all’interno del programma di prevenzione e contrasto al Disturbo da Gioco d’Azzardo - ha proposto un opuscolo informativo al fine di informare e sensibilizzare le persone ultrasessantenni e i loro cari che affrontano o potrebbero affrontare tale problematica. L’obiettivo è di aumentare la consapevolezza sui rischi legati al gioco

d'azzardo patologico, tema complesso e di forte impatto sociale, nella speranza di intercettare precocemente i sintomi di malattia nella popolazione degli over-60. Come riportato in letteratura questa fascia di popolazione è potenzialmente più a rischio in quanto ha molto tempo a disposizione e disponibilità di denaro (risparmi, rendita, pensione), nonché può affrontare situazioni percepite negativamente come solitudine e noia.

All'interno dell'opuscolo informativo vengono fornite informazioni specifiche sull'invecchiamento e sui cambiamenti ad esso associati: pensionamento, diventare nonni, l'uscita dei figli di casa, problemi di salute e malattia, maggiore senso di solitudine, perdita del coniuge/partner; momenti di transizione e cambiamento in cui l'azione "seduttiva" del gioco d'azzardo può trovare terreno fertile. È dunque utile saper cosa fare per potersi "difendere" al meglio e poter affrontare il gioco d'azzardo in maniera informata e consapevole. A tale scopo sono riportati i più comuni rischi associati al gioco d'azzardo come ad esempio le distorsioni cognitive che potrebbero far evolvere in patologia una situazione di gioco ricreativo e sociale.

Sono inoltre riportate, nelle ultime pagine dell'opuscolo, le informazioni per la cura e i contatti dei Servizi delle Dipendenze Patologiche presenti nel territorio di Ferrara e provincia.

Gli opuscoli stampati in 5000 copie sono in distribuzione nei tre distretti del territorio all'interno dei Servizi e degli spazi pubblici maggiormente frequentati da questa fascia della popolazione. (ALLEGATO 1)

INTERVENTI DI SENSIBILIZZAZIONE E INFORMAZIONE

Gli interventi informativi e di sensibilizzazione rivolti alla cittadinanza sono stati costruiti e progettati in linea con i target di popolazione attesi.

Come nel caso delle scuole, si è deciso di proporre interventi-conferenze che mantenessero alta l'attenzione dei partecipanti, in un clima di apprendimento e scambio delle informazioni e delle conoscenze. Per fare ciò, anche in questi interventi si è ricorsi a supporti audio-visivi, attività ludiche ed interattive. Questo format ha avuto riscontri positivi e visto la partecipazione del pubblico, che ha potuto comprendere e/o consolidare gli aspetti psicologici e matematici sottostanti ai più comuni giochi d'azzardo e ai rischi sociali e finanziari legati ad un eventuale sviluppo di una dipendenza da essi.

All'interno del progetto sono stati proposti interventi che hanno visto la partecipazione attiva di molti Comuni ed Enti del territorio.

DISTRETTO CENTRO-NORD:

Intervista a Radio Dolce Vita

Intervista “Il gioco d’azzardo patologico è una malattia” con dott.ssa Borra e dott.ssa Galleran il 26 Maggio 2021. Durante l’intervista sono state fornite informazioni sui servizi territoriali che si occupano di prevenzione e cura del DGA con aspetti legati alle terapie e all’accoglienza; sono state riportate informazioni a carattere epidemiologico.

Aperitivo educativo

Intervento condotto dal dott. Giovanni Meloncelli su piattaforma Facebook il 19 maggio 2021 con dott.ssa Borra e dott.ssa Galleran. Si è discusso con il dott. Melocelli delle caratteristiche che riguardano i giochi d’azzardo legati all’online, ai giovani, alle buone norme per prevenire lo sviluppo della patologia, ai servizi di cura e dati di incremento relativi al periodo di lockdown e pandemia.

Webinar all’interno del ciclo “CURARE I SINTOMI PSICOSOCIALI DELLA PANDEMIA”

Realizzato dalla Società Ferrarese di Psicologia per la Comunità con la partecipazione delle dott.sse Borra e Galleran per il tema del gioco d’azzardo e la pandemia, con uno sguardo specifico ai giovani in data 11 Maggio 2021. Si è discusso con la dott.ssa Sonia Ghirardelli e la dott.ssa Silvia Barbaro sui temi riguardanti la pandemia, l’aspetto del gioco online e della relazione tra gaming e gambling, con uno sguardo particolare agli adolescenti e alla vulnerabilità che essi presentano rispetto alle dipendenze comportamentali. Inoltre sono stati dati linee guida per la prevenzione e accorgimenti pratici per i genitori.

PROGETTO “TORNIAMO A RESPIRARE CON IL PLAYBACK THEATRE”

IN PROGRAMMAZIONE SETTEMBRE/OTTOBRE 2021

Questo progetto di prevenzione e cura della comunità prevede l’attivazione di laboratori che hanno l’intento di validare e restituire all’esperienza emotiva la sua potenzialità, in un clima di accettazione e di non giudizio, orientando il comportamento in modo efficace; sia il riprendere a “respirare insieme”

attraverso il playback theatre unendo racconti, storie e condizioni di vita in cui ci si trova/ci si è trovati per ascoltarle e rivederle insieme attraverso spontaneità, capacità espressiva e senso artistico. Sarà prevista la partecipazione di volontari di enti e associazionismo locale, utenti del Servizio in fase di dimissione e astinenza; Stesura del PDTA per il DGA presso AUSL di Ferrara. (PER SAPERNE DI PIU' VEDERE ALLEGATO 4)

VISIBILITÀ DEL PROGETTO

SU MEDIA LOCALI

Con lo scopo di diffondere maggiormente le iniziative progettate e dare visibilità al tema del Disturbo da Gioco d'Azzardo e i servizi di accoglienza e cura presenti nel territorio, si è collaborato con i media locali e con l'Ufficio Stampa dell'Azienda USL di Ferrara al fine di produrre e diffondere materiale informativo.

Ad esempio, è stato pubblicato - a cura di SPEED (Società Pubblicità Editoriale e Digitale) - per "Informa salute – Informazione di pubblica utilità" un editoriale dove vengono affrontati i vari aspetti del Disturbo da Gioco d'Azzardo e dei servizi Ser. D. aziendali.

Intervista a Radio Dolce Vita

Intervista "Il gioco d'azzardo patologico è una malattia" con dott.ssa Borra e dott.ssa Galleran il 26 Maggio 2021.

Aperitivo educativo

Intervento condotto dal dott. Giovanni Meloncelli su piattaforma Facebook il 19 maggio 2021 con dott.ssa Borra e dott.ssa Galleran.

Webinar all'interno del ciclo "CURARE I SINTOMI PSICOSOCIALI DELLA PANDEMIA"

Realizzato dalla Società Psicologi Ferrarese con la partecipazione delle dottoresse Linda Borra e Ilaria Galleran per il tema del gioco d'azzardo e la pandemia, con uno sguardo specifico ai giovani in data 11 Maggio 2021.

YOUTUBE E PAGINA AZIENDALE USL

Produzione di video informativi sulla tematica del DGA:

- VIDEO “NON TI AZZARDARE”
- VIDEO “FAMIGLIE IN GIOCO”

Articoli pubblicati su:

IL RESTO DEL CARLINO, LA NUOVA FERRARA E ESTENSE.COM

- “Ludopatia, il fenomeno non si ferma” del 3 Gennaio 2021.
- “Un punto di ascolto contro il gioco d’azzardo. Il servizio parte per due venerdì al mese alla Casa della salute. Gli esperti: "Così aiutiamo chi soffre di ludopatia e i familiari". 23 Ottobre 2020.
- “Gioco d’azzardo patologico: i punti informativi telefonici diventano telematici. Da Martedì 06 Aprile attivi i numeri dedicati ai cittadini.” 3 Aprile 2021
- “Torniamo a respirare con il playback theatre - Corso gratuito di teatro spontaneo”
- “Il gioco d’azzardo in terza età’ – una bussola per orientarsi nel mondo dell’azzardo degli over 60” opuscolo informativo che affronta il tema del gioco d'azzardo patologico negli anziani”.
- “Lotta alla ludopatia. Apre lo sportello nella Casa della Salute”. 20 Ottobre 2020.
- “Disagio giovanile e dipendenze, drammatico aumento di adolescenti presi in carico dai servizi” 14 Dicembre 2020.

LA VOCE DI FERRARA-COMACCHIO

- Intervista a cura del dott. Musacci con la dott.ssa Ilaria Galleran a tema Covid e Gioco d’Azzardo. Novembre/Dicembre 2020.

CORSI DI FORMAZIONE E DI AGGIORNAMENTO



Al fine di mantenere un aggiornamento continuo, gli psicologi dei Ser.D occupati nella prevenzione e cura del Disturbo da Gioco d’Azzardo, hanno frequentato anche quest’anno differenti corsi e formazioni (quasi tutti in modalità webinar) in qualità di discenti nelle tematiche delle dipendenze comportamentali e da abuso di sostanze, nonché in tecniche attive e evidence based per una possibile applicazione nei percorsi terapeutici e nell’attività di prevenzione del DGA.

Tra questi:

- **Illness Management and Recovery nel DAISM-DP di Ferrara.** Dicembre - Giugno 2021. Dr. Paola Carozza e dott. Vincenzo Callegari – AUSL di Ferrara.
- **Le droghe e gli adolescenti.** 18 febbraio 2021, con dott.ssa Luisa Garofani – Comune di Ferrara.
- **Il ruolo della rete nella vita degli adolescenti.** 11 marzo 2021- Comune di Ferrara
- **Dialogare fra genitori e figli adolescenti.** 25 marzo 2021 dott. Davide Facheris – Comune

di Ferrara.

- **Aver cura dei curanti: nuove proposte tra pensiero e corpo.** Da Aprile a Giugno 2021, organizzato da AUSL Ferrara.
- **Le parole dei curanti al tempo del Covid-19 per accogliere e motivare gli adolescenti alla cura di sé.** 29 Aprile 2021, organizzato da AUSL Ferrara.
- **Connessi e disconnessi: guida pratica agli adolescenti in rete.** 29 Aprile 2021, con dott. Marco Antonio Rizzo e dott. Alessandro Orlandin.
- **Adolescenti e corpo tra vissuti e relazioni.** 11 maggio 2021, con dott.ssa Silvia Barbaro e dott.ssa Antonia Bolognesi – Comune di Ferrara.
- **L'età delle donne e alcool.** 20 Maggio 2021, con dott.ssa Luisa Garofani – AUSL di Ferrara
- **Profili di funzionamento e fattori di rischio del ritiro sociale.** 09- 16- 23- 30 Giugno 2021, organizzato da AUSL Ferrara con Minotauro (Padova).
- **Oltre lo specchio- La cocaina tra mito e realtà. Un confronto sul consumo di cocaina e sul suo impatto nella società tra dati epidemiologici e ricadute sociali.** 23 giugno 2021 – Opengroup.eu
- **Dipendenze tecnologiche e... dintorni.** 18 - 25 giugno, 9 – 16 – 23 - 30 luglio 2021. Sezione SITD della Calabria.

ATTIVITA' SUPPLEMENTARI SVOLTE DALL'EQUIPE DGA DURANTE IL LOCKDOWN (COVID-19)



Oltre al continuo svolgimento delle normali attività di cura e prevenzione e la mutazione, ove possibile, di esse nell'online e in telemedicina, l'equipe DGA, durante il periodo di emergenza sanitaria da Covid-19, ha svolto delle attività supplementari per rispondere alle esigenze sanitarie date dalla pandemia.

SERVIZIO DI SOSTEGNO PSICOLOGICO PER COVID-19

Tra queste, tutti i membri dell'equipe - come tutto il Servizio Ser. D - si sono impegnati a dare disponibilità per il Servizio di Sostegno Psicologico attivato via telematica dall'Azienda USL sotto richiesta della Direzione Generale e dalla Regione.

Gli psicologi e psicoterapeuti hanno prestato attenzione alle telefonate e richieste di sostegno della popolazione ferrarese con problemi Covid - correlati (familiari di malati, persone in quarantena, isolate o in lutto).

Lo svolgimento del Servizio ha richiesto un momento di preparazione specifica per ciascun membro dell'equipe sulla psicologia dell'emergenza. In totale l'equipe ha svolto circa 280 ore.



Foto: dall'articolo di martedì 1 Giugno 2021 pubblicato su Estense.com. “Covid, quando anche una voce può fare bene. Sostegno psicologico sotto la pandemia, il bilancio del servizio dell'Ausl di Ferrara”. In foto alcune delle operatrici che si sono occupate del servizio. Da sinistra: Nadia Bertolotti, Silvia Barbaro, Sandra Vicenzi e la responsabile Cristina Meneghini, **Giada d'Amico (psicologa equipe DGA – Ser. D Cento)**.

MONITORAGGIO DEGLI UTENTI SER.D DURANTE LA PRIMA FASE DI LOCKDOWN

Nel periodo del primo lockdown tra Marzo e Maggio 2020, nell'emergenza sanitaria da COVID-19, il Ser. D dell'Azienda USL di Ferrara ha messo in atto alcune procedure di consulenza e supporto per i pazienti del Servizio. Le procedure sono state effettuate attraverso colloqui telefonici e modalità video su Skype. Inoltre, è stata somministrata un questionario-intervista per il monitoraggio dei pazienti Ser. D.

La prima parte del questionario richiedeva una breve compilazione anagrafica (genere, età, professione, condizione socio-economica, Comune di residenza ecc.), la seconda parte indagava le modalità adottate per fronteggiare l'emergenza, se fossero stati contagiati in prima persona o familiari vicini. Il resto dell'intervista prendeva in esame l'andamento della dipendenza primaria e, se presente della dipendenza secondaria o di eventuale altra problematica psichica. L'ultima parte indagava le eventuali strategie di coping messe in atto per la gestione della dipendenza nel periodo di emergenza sanitaria.

Come da Legge e prassi, prima della somministrazione sono state date alcune indicazioni nel rispetto dell'anonimato, privacy e richiesta al consenso.

Questa somministrazione parte da una più ampia esigenza emersa dalla Regione di monitorare l'impatto della pandemia sugli utenti dei Servizi. In questo caso si è optato per un sistema di monitoraggio con indicatori volti a rilevare e monitorare gli effetti dell'emergenza sanitaria sugli assistiti e l'andamento delle dipendenze.

In allegato 3 il report con l'analisi dei dati raccolti.

CURA



I Ser. D dell’Azienda USL di Ferrara lavorano già dalla fine degli anni ‘90 sul Disturbo da Gioco d’Azzardo.

Le attività cliniche legate alla cura del Disturbo da Gioco d’azzardo presso il Servizio Dipendenze Patologiche di Ferrara e provincia, sono l’accoglienza e l’analisi dei bisogni dei giocatori patologici e/o dei loro familiari che si presentano al Servizio (vengono infatti accolti anche i parenti di giocatori che ancora non sono in carico, i due percorsi possono essere indipendenti).

L’obiettivo è di attivare progetti di cura integrati tra le varie figure professionali necessarie ad affrontare le problematiche presentate da questi pazienti, che possono essere psicologiche, psichiatriche, socio-economiche.

Al fine di raggiungere tale obiettivo, il Servizio utilizza i seguenti strumenti di intervento garantiti in tutti i suoi distretti:

- Accoglienza al Servizio;
- Psico-educazione;

- Terapia individuale per pazienti;
- Consulenze e sostegno psicologico per familiari.

Il primo contatto con il servizio è solitamente telefonico. L'accoglienza è effettuata dallo psicologo dedicato al DGA che procede dopo il primo contatto con un colloquio conoscitivo e con l'acquisizione del consenso al trattamento dei dati. In alcuni casi i primi colloqui prevedono il coinvolgimento dell'assistente sociale, presenza necessaria per indagare e affrontare la situazione legale e finanziaria. Si procede poi con una valutazione diagnostica effettuata secondo i criteri del DSM V e con l'utilizzo di test quali SOGS (scala specifica per il gioco d'azzardo patologico) e il Test dei Colori di Lüscher utile per indagare i tratti di personalità e i bisogni fondamentali della persona. Qualora emergessero altre patologie significative nell'area della salute mentale è previsto un approfondimento diagnostico con il medico psichiatra.

Il processo di cura individuale si articola inizialmente nell'individuazione dei bisogni del giocatore e del livello di motivazione, per poi procedere con una valutazione per la dipendenza che tenga conto della complessità del fenomeno; assessment indispensabile per l'impostazione della strategia terapeutica. Tali informazioni, insieme all'analisi della domanda e alla ricostruzione della storia della dipendenza consentono di costruire un'ipotesi sulla funzione che il gioco ha assunto nella vita della persona.

Una volta definiti gli obiettivi della terapia si utilizzano diverse tecniche per imparare a limitare l'esposizione alle situazioni a rischio, sviluppare abilità di gestione del desiderio, imparare a gestire eventuali ricadute.

Considerato che si tratta di un disturbo recidivante, una volta terminato il trattamento sono previsti colloqui di monitoraggio a distanza di 3, 6 e 12 mesi al fine di verificare il mantenimento dell'astinenza da gioco.

Nel **Distretto Centro-Nord** e nel **Distretto Sud-Est**, oltre agli interventi appena descritti, sono previsti anche:

Terapia di gruppo per pazienti: ha l'obiettivo di aumentare la consapevolezza del problema, confutare le distorsioni cognitive legate al gioco, individuare modalità alternative per la gestione delle difficoltà sfruttando l'atteggiamento attivo dei pazienti all'interno del gruppo e il supporto reciproco;

Gruppo di sostegno per i familiari: ha lo scopo di permettere la condivisione delle proprie difficoltà e aumentare le conoscenze relative alle dipendenze, ai trattamenti, ai possibili aiuti di cui possono avvalersi, discutere sugli aspetti positivi e negativi delle loro reazioni considerando eventuali alternative.

Durante il periodo della pandemia legata al COVID-19, le regole sanitarie per poter mantenere la sicurezza hanno portato l'equipe a fare alcuni cambiamenti nella routine clinica normale per poter continuare a offrire assistenza ai pazienti e alle loro famiglie.

Durante il periodo di lockdown più severo le procedure utilizzate sono state le seguenti:

- Mantenimento dei contatti e del lavoro intrapreso con chi era già in carico presso il Servizio:
 - tramite telefono, prendendo veri e propri appuntamenti per poter effettuare le chiamate,
 - tramite via telematica, con piattaforme come Skype o Zoom.
- Per le nuove accoglienze sono state preferite modalità di contatto telefonico o telematico.
- Nel caso di pazienti molto gravi che avessero compresenti al problema di gioco anche problematiche importanti di tipo socio/economico o comorbilità psichiatriche gravi sono stati garantiti colloqui in presenza, secondo le esigenze di ogni caso e nel rispetto delle norme anti Covid-19 vigenti.
- Sospensione temporanea dei gruppi.
- Si è continuato ad aggiornarsi con i colleghi di altri servizi con cui era necessario interfacciarsi per la gestione condivisa di alcuni pazienti, per via telefonica o telematica.

Si è deciso dunque di non fermare l'attività clinica ma di proseguirla adattandosi con alcune modifiche al setting.

Durante le fasi meno critiche della pandemia sono state attivate più modalità:

- Si è ritornati ai colloqui in presenza, mantenendo un'attività di triage all'accoglienza dei pazienti (provare la temperatura agli utenti che entravano in Servizio; mantenere tutti i presidi di protezione come mascherine e igienizzazione delle mani; areazione e sanificazione degli ambienti tra una visita e l'altra).

- Per i pazienti con fragilità fisiche che non hanno consentito loro di tornare alla consueta “normalità” sono stati mantenuti attivi i canali telematici/telefonici.

Dopo il primo lockdown, sono stati riattivati i gruppi, facendo un calcolo di quante persone potevano restare negli spazi del Servizio: per poter fare in modo che le persone avessero lo spazio di distanza le une dalle altre dettato dalle norme vigenti di sicurezza si sono duplicati gli appuntamenti settimanali dei gruppi attivi e si sono suddivisi i membri in due gruppi.

Distretto Centro-Nord: attualmente gli utenti in carico con Disturbo da Gioco d’Azzardo attualmente sono 34, sono attivi due gruppi terapeutici settimanali per pazienti e uno quindicinale per familiari. Da agosto 2020 ad oggi vi sono state 11 prime accoglienze di pazienti, di questi 6 hanno deciso di intraprendere il percorso di cura proposto.

Distretto Sud-Est: Attualmente gli utenti con Disturbo da Gioco D’azzardo in carico sono 10. Da agosto 2020 ad oggi sono state effettuate 3 consulenze e 2 nuove prese in carico; è altresì attivo un gruppo terapeutico a cadenza settimanale per pazienti e un gruppo per familiari che si svolge a cadenza quindicinale.

Distretto Ovest: attualmente gli utenti con Disturbo da Gioco D’azzardo in carico sono 7. Da agosto 2020 ad oggi ci sono stati 5 nuovi ingressi e 2 consulenze con familiari.

IL GIOCO D'AZZARDO IN TERZA ETÀ – UNA BUSSOLA PER ORIENTARSI NEL MONDO DELL'AZZARDO DEGLI OVER-60”

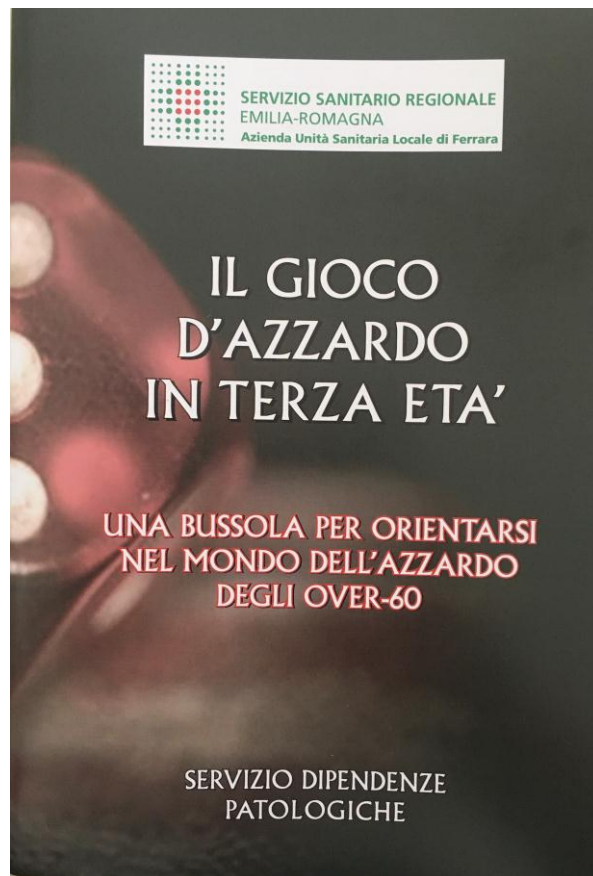


Immagine della copertina dell'opuscolo informativo rivolto al target degli ultrasessantenni divulgato in 5000 copie nei tre distretti dell'Azienda USL di Ferrara e tramite file pdf a diversi contatti di rete.

ALLEGATO 2

Analisi dati raccolti durante gli interventi nelle scuole secondarie di primo grado.

“IL CASO, LUCKY, NON SI PUÒ INFLUENZARE!”

Dott. M. P. Ferrara; Dott.ssa G. D’Amico; Dott.ssa I. Galleran; Dott.ssa L. Borra; Dott.ssa C. Scignoli; Dott.ssa L. Liverotti; Dott.ssa C. Caliciotti; Dott.ssa F. Zurlo

Il video “Il caso, Lucky, non si può influenzare!” è stato realizzato originariamente in lingua francese dal “*Centre quebécois d’excellence pour la prévention et le traitement du jeu*” – Università Laval, Quebec, Canada. Il Centro canadese, opera sotto la supervisione del Professor Robert Ladouceur, tra gli illustri esponenti del gioco d’azzardo a livello internazionale.

Il principale scopo del video è quello di fornire agli studenti e docenti un semplice supporto per trattare l’argomento gioco d’azzardo. In particolare serve a sfatare miti e false credenze ed incrementare le conoscenze dei ragazzi in merito alle caratteristiche tipiche del gioco d’azzardo. Un metodo di prevenzione che consegna prospettive realistiche ed efficaci.

Il video ha la durata di 20 minuti ed usa un approccio divertente per trattare una questione seria e sempre più complessa, inoltre ad esso si accompagna un questionario che viene somministrato subito dopo il video e un re-test a distanza di circa 30 giorni. Il protagonista è un clown di nome Lucky accompagnato dal suo assistente. Lucky è un ex-giocatore d’azzardo che ha commesso una rapina a causa dei suoi comportamenti di gioco eccessivo. Il tribunale, in sede di condanna, ha dato la possibilità a Lucky la possibilità di svolgere servizi socialmente utili in alternativa alla pena.

PREVENZIONE

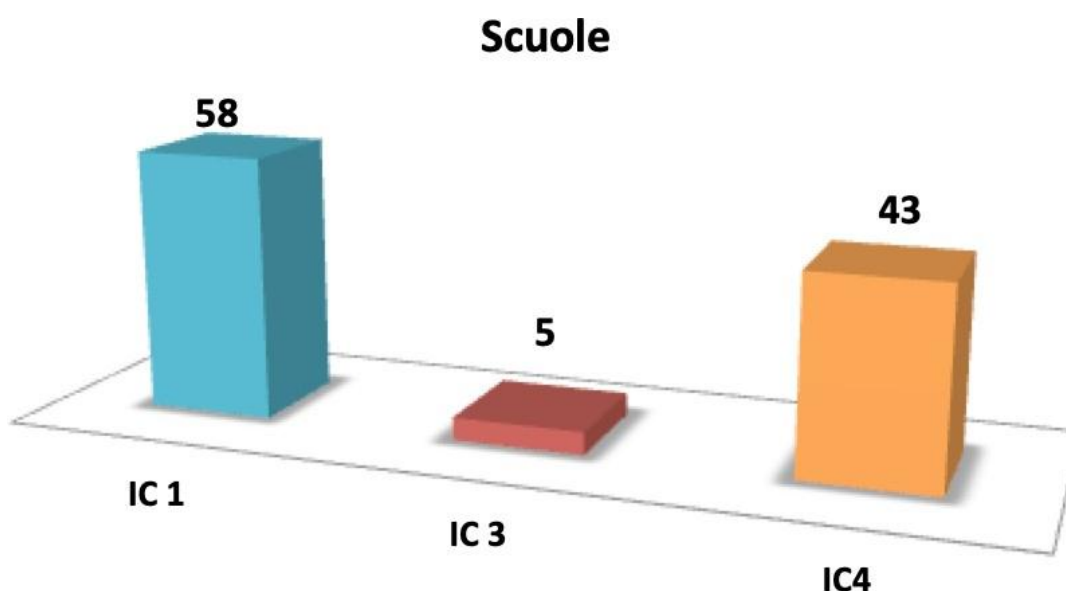
Il Servizio Dipendenze Patologiche dell’Azienda USL di Ferrara ha utilizzato il video e il questionario ad esso connesso, ed altro materiale strutturato *ad hoc* per gli incontri di prevenzione. Il questionario è composto da una parte anagrafica e una parte composta da 16 item. Di questi, 7 verificano le cognizioni erranee e 9 le conoscenze relative al gioco.

Le risposte sono su scala Likert a 4 punti e vanno da completamente in disaccordo a completamente d'accordo. La prevenzione è stata effettuata in diverse Scuole secondarie di primo grado di Ferrara e provincia:

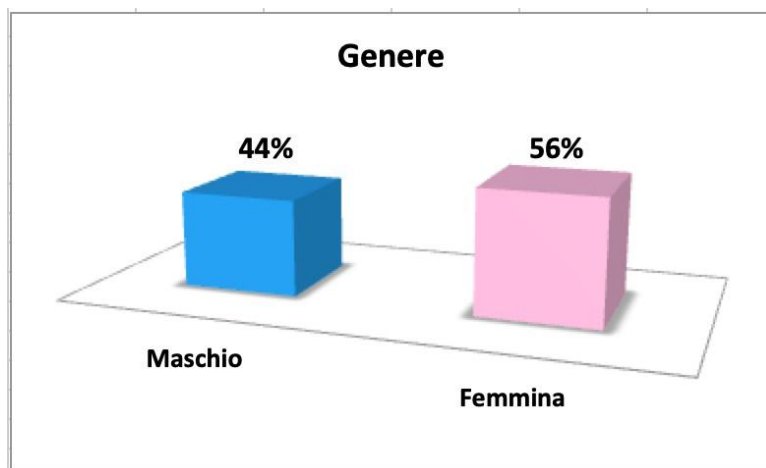
Cento = 354

Nello specifico è stato somministrato ad un campione di 354 studenti: 6 classi III Istituto Comprensivo Guercino; 4 classi III Istituto Comprensivo F. Lamborghini di Renazzo; 3 classi III Istituto Comprensivo Casumaro e Corporeno; 4 classi II Istituto Comprensivo Casumaro e Corporeno; 3 classi I Istituto Comprensivo Casumaro e Corporeno.

Purtroppo, in assenza di diversi re – test o domande senza risposta, solo 106 sono risultati utili alle analisi.



Gli studenti sono di età compresa tra 13 e 15 anni, 47 maschi e 59 femmine. Per verificare la validità e l'efficacia della prevenzione, è stata svolta un'analisi statistica con il programma SPSS. Va ricordato che a causa dell'emergenza Sanitaria Covid19 gli incontri si sono tenuti su piattaforma web così come la somministrazione dei questionari.



T-test per campioni accoppiati

Il primo T-test per campioni accoppiati è stato eseguito per le domande inerenti le cognizioni erronee.

Correlazioni campioni accoppiati (R=re-test)

| COPPIA | ITEM | N | MEDIA | | CORRELAZIONE | Sign. |
|--------|----------|-----|-------|-----|--------------|-------|
| 1 | 5 – R5 | 106 | 1,6 | 1,2 | ,062 | ,000 |
| 2 | 6 – R6 | 106 | 1,1 | 1 | ,201 | ,052 |
| 3 | 14 – R14 | 106 | 1,3 | 1,1 | -,064 | ,004 |
| 4 | 16 – R16 | 106 | 1,2 | 1 | ,018 | ,004 |
| 5 | 18 – R18 | 106 | 1,1 | 1 | -,061 | ,019 |
| 6 | 19 – R19 | 106 | 1,1 | 1 | -,086 | ,469 |
| 7 | 20 – R20 | 106 | 1,1 | 1 | ,081 | ,253 |

Il secondo T-test per campioni accoppiati è stato eseguito per le domande inerenti le conoscenze.

Correlazioni campioni accoppiati (R=re-test)

| COPPIA | ITEM | N | MEDIA | | CORRELAZIONI | Sign. |
|--------|----------|-----|-------|------|--------------|-------|
| 1 | 7 – R7 | 106 | 1,06 | 1,06 | -,071 | 1,000 |
| 2 | 8 – R8 | 106 | 1,06 | 1,04 | -,044 | ,741 |
| 3 | 9 – R9 | 106 | 1,07 | 1,07 | ,054 | 1,000 |
| 4 | 10 – R10 | 106 | 1,06 | 1,07 | ,212 | ,765 |
| 5 | 11 – R11 | 106 | 1,28 | 1,16 | ,182 | ,019 |
| 6 | 12 – R12 | 106 | 1,15 | 1,08 | -,034 | ,145 |
| 7 | 13 – R13 | 106 | 1,24 | 1,18 | ,389 | ,202 |
| 8 | 15 – R15 | 106 | 1,11 | 1,07 | ,123 | ,320 |
| 9 | 17 – R17 | 106 | 1,17 | 1,10 | ,325 | ,059 |

ITEM – COGNIZIONI ERRONEE

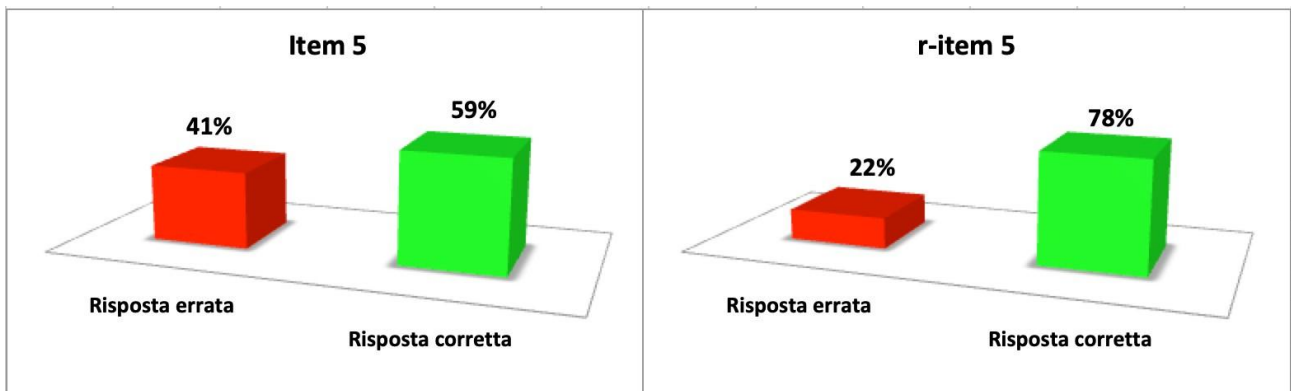
RISPOSTA CORRETTA = Assenza di distorsioni cognitive

RISPOSTA ERRATA = Presenza di distorsioni cognitive

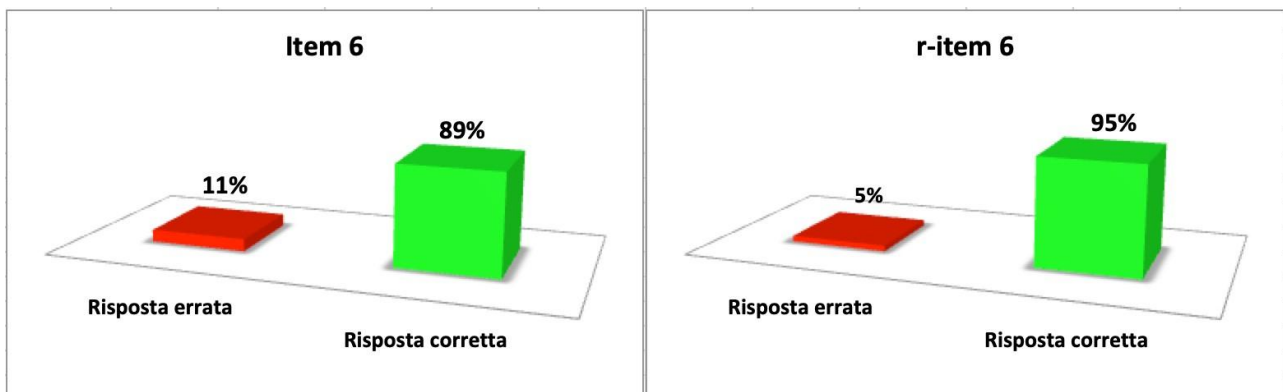
Item = prima somministrazione questionario

r – item = seconda somministrazione questionario a distanza di 30 giorni circa.

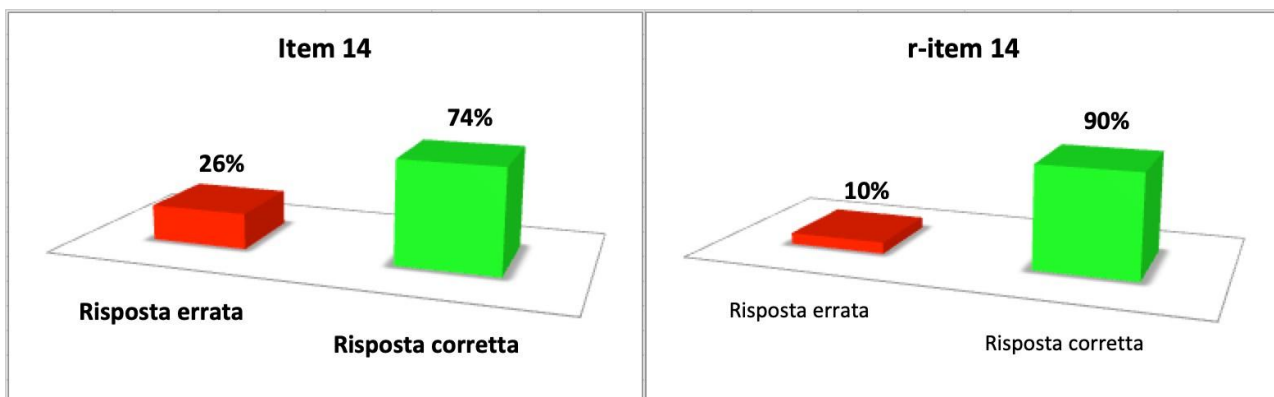
5. Quando scommetto, per poter vincere devo conoscere trucchi e strategie



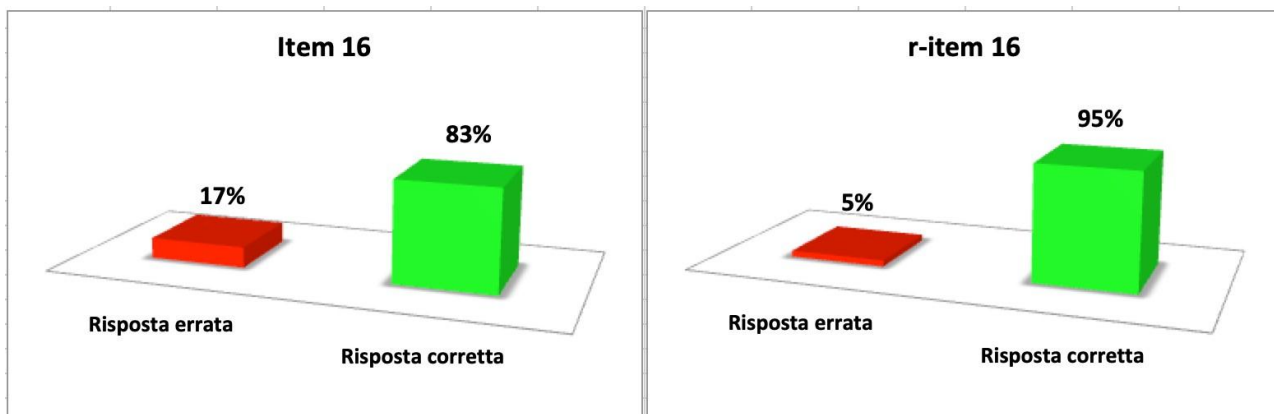
6. Se scelgo io il numero del mio biglietto della lotteria ho maggiori possibilità di vincere



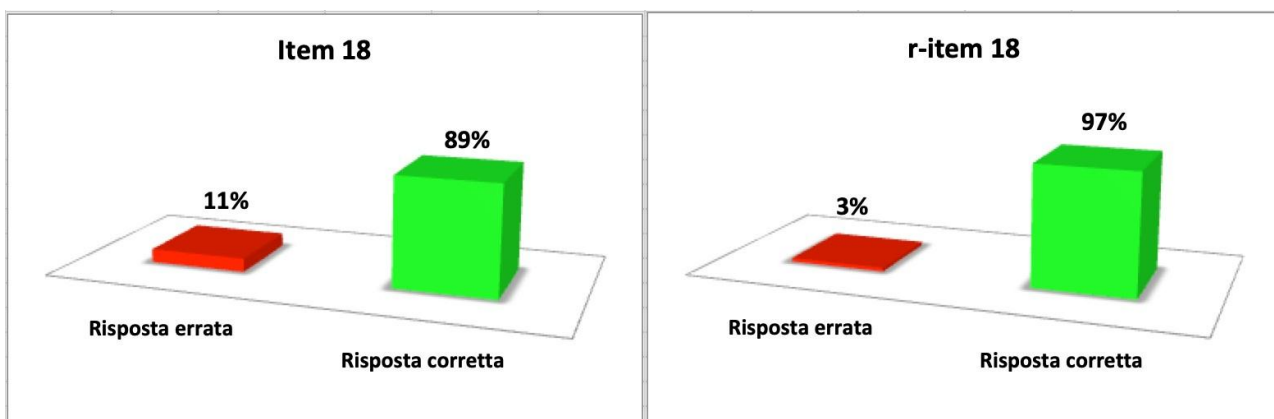
14. Nel gioco del lotto scegliere di giocare i “numeri ritardatari”, cioè quelli che non escono da molte estrazioni, può essere un buon modo di aumentare le probabilità di vincita.



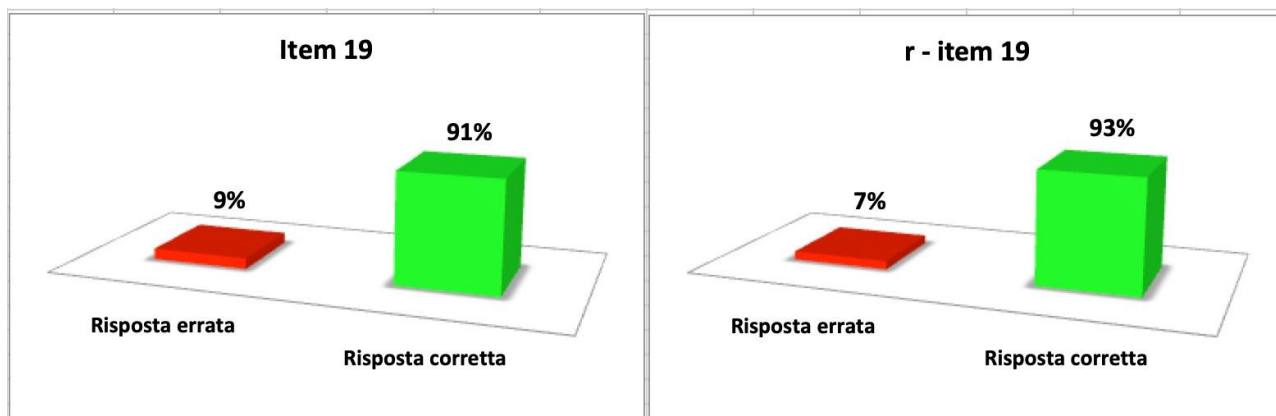
16. Giocando a bingo (che è un gioco simile alla tombola) ho più probabilità di vincere se ho con me il mio portafortuna.



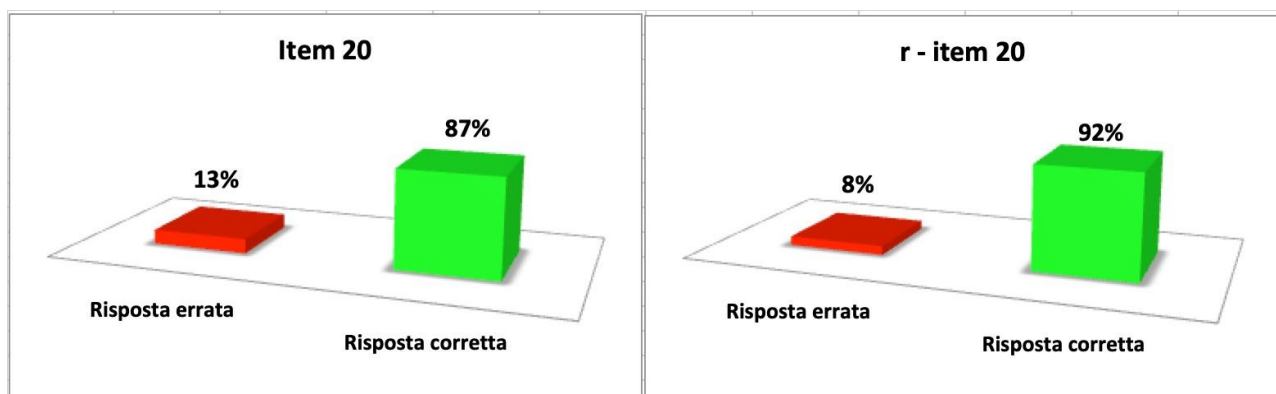
18. Se ho perso giocando d'azzardo è perché ho giocato male.



18. Se mi esercito giocando spesso ad un gioco d'azzardo diventerò più bravo e vincerò più soldi.



19. Al lotto ho più probabilità di vincere se gioco i miei numeri fortunati.

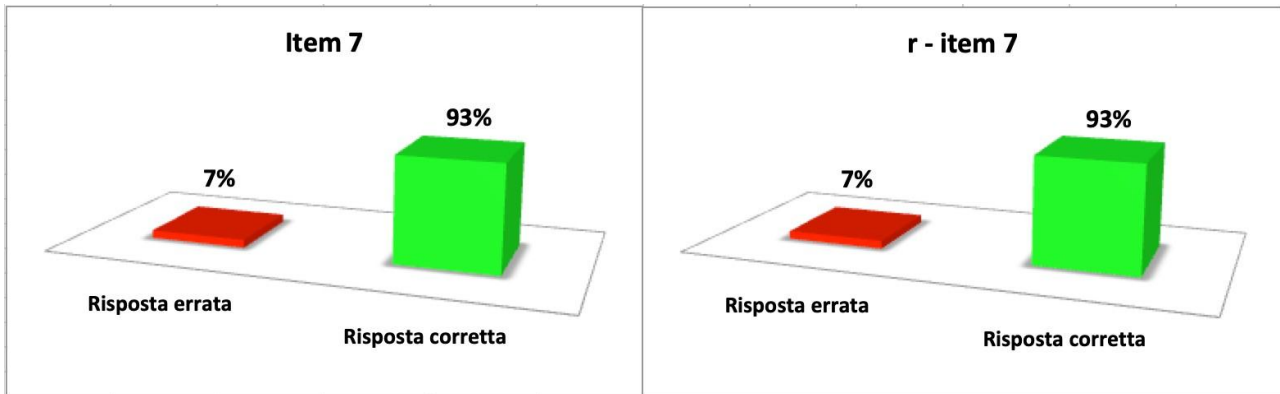


ITEM – CONOSCENZE

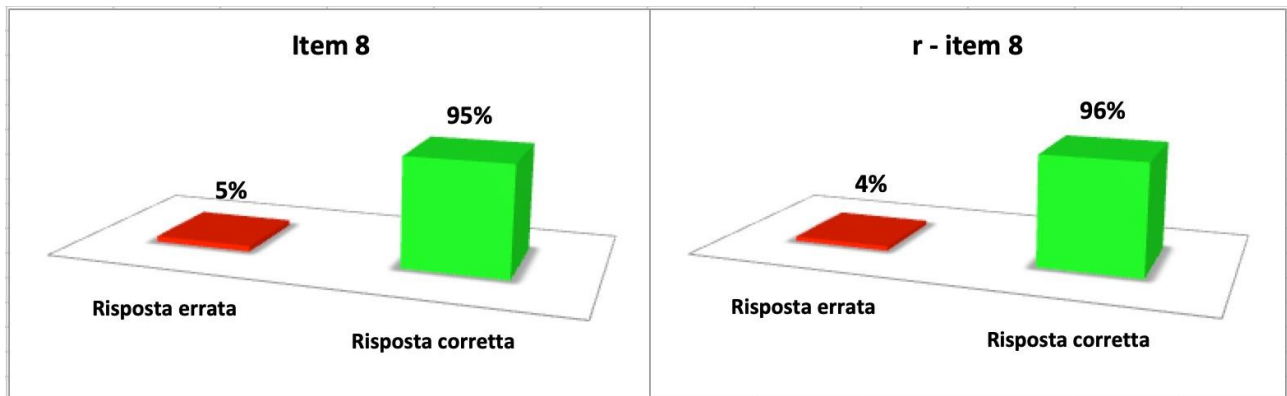
RISPOSTA CORRETTA = Conoscenza

RISPOSTA ERRATA = Nessuna o poca conoscenza

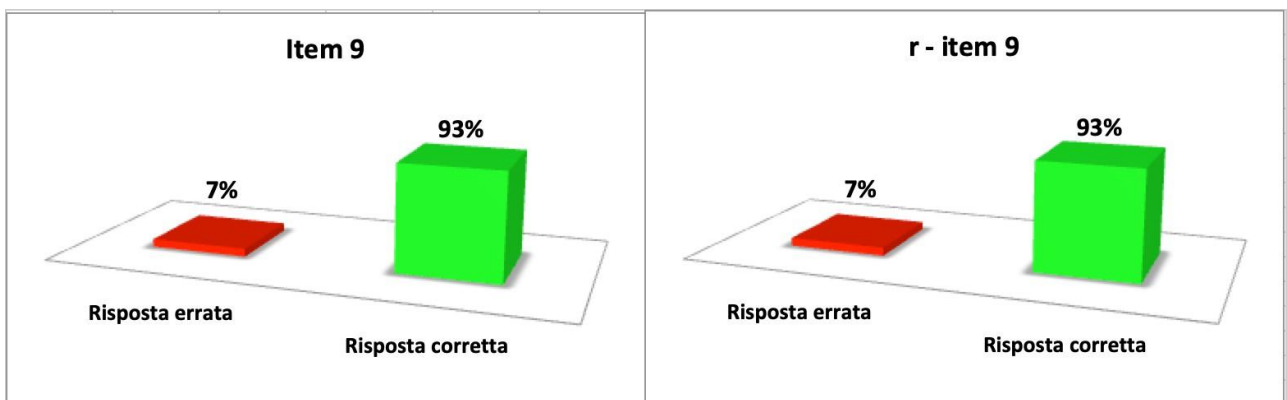
7. Le scommesse sono un buon modo per fare soldi velocemente.



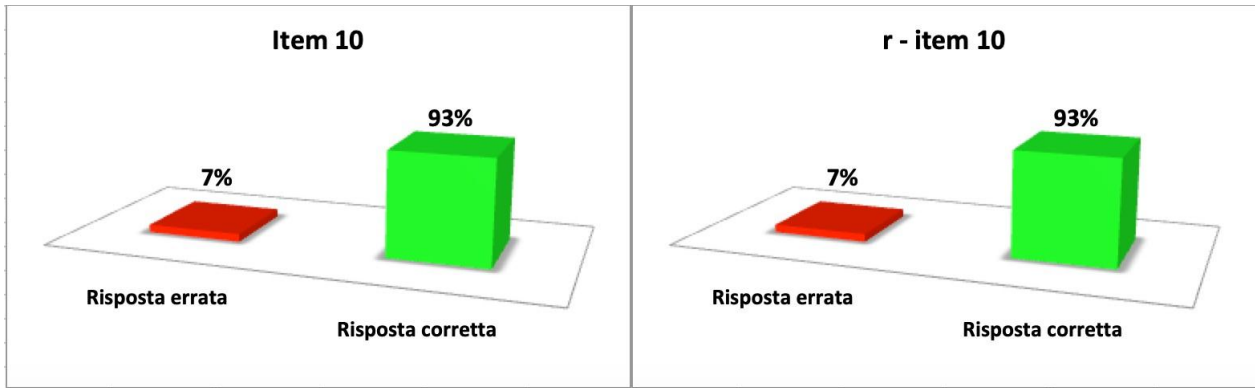
8. Scommettere denaro è un buon modo per sentirsi vincente.



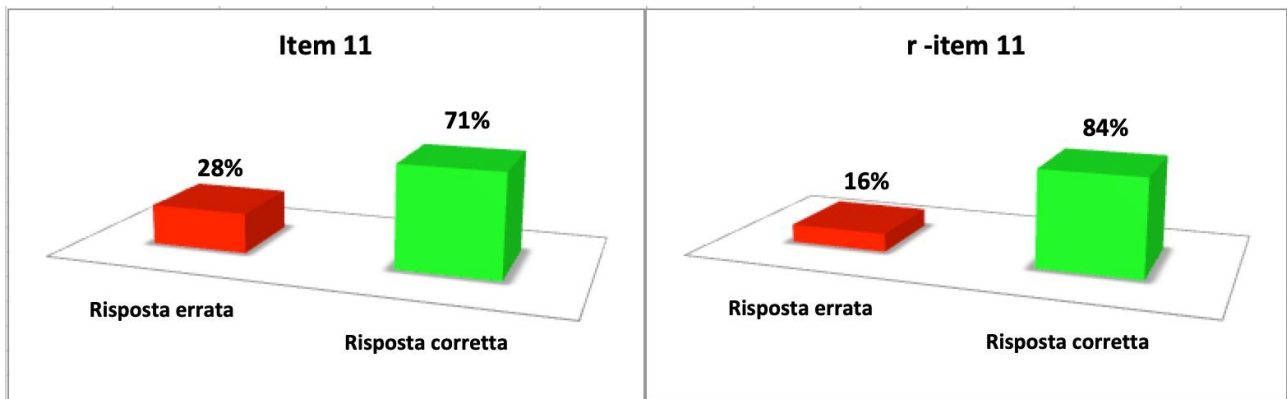
9. Tutti riescono facilmente a smettere di scommettere quando lo desiderano.



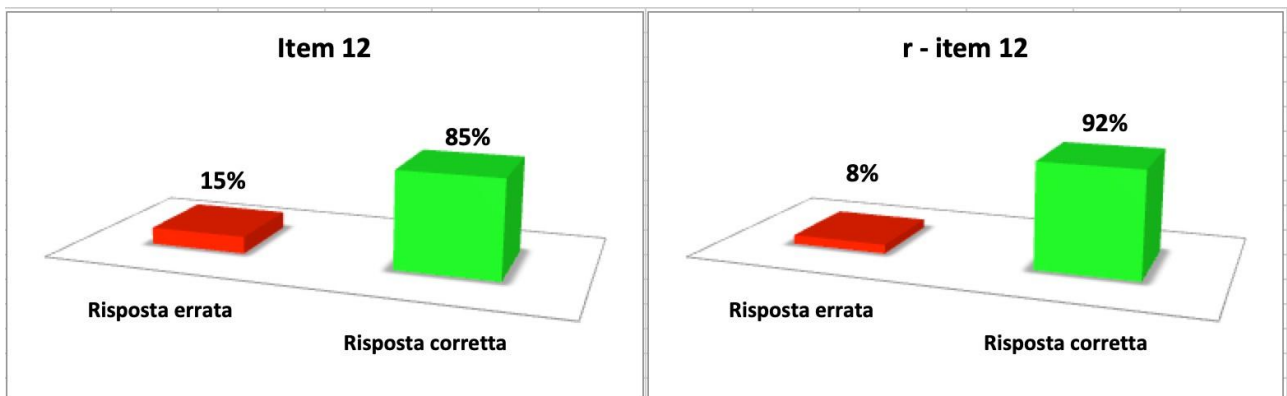
10. Scommettere denaro può diventare un problema simile all'alcolismo o alla dipendenza da droga.



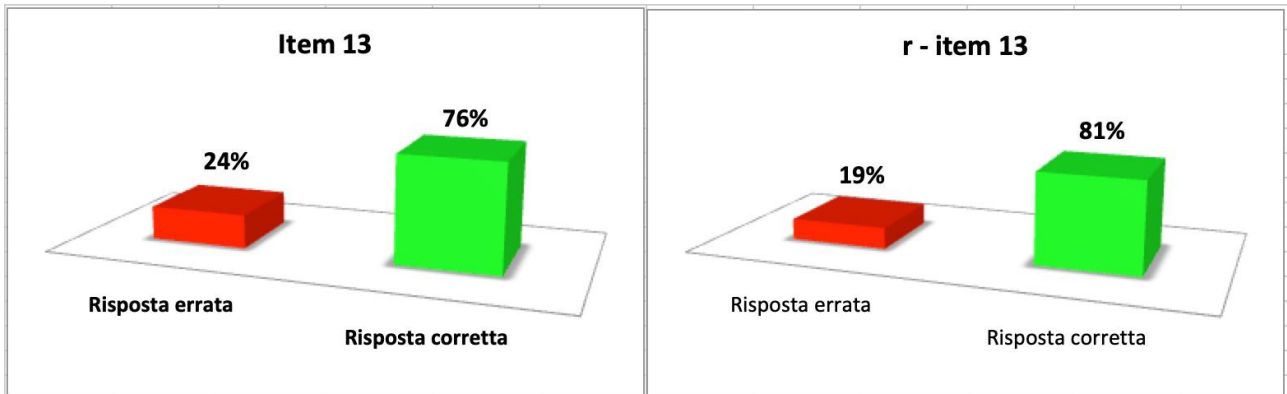
11. Comprare i biglietti della lotteria è una forma di gioco d'azzardo.



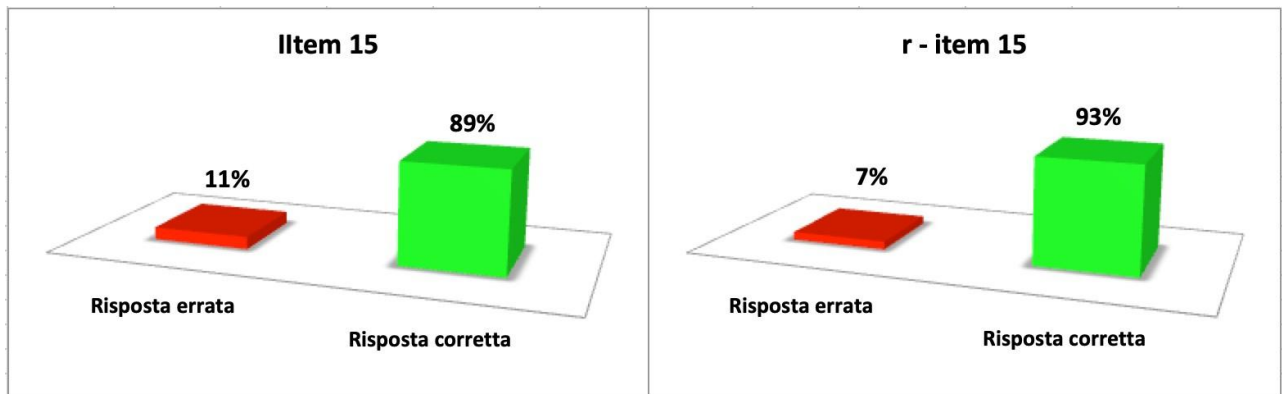
12. Le macchinette elettroniche dei bar (slot-machine) non sono considerate giochi d'azzardo.



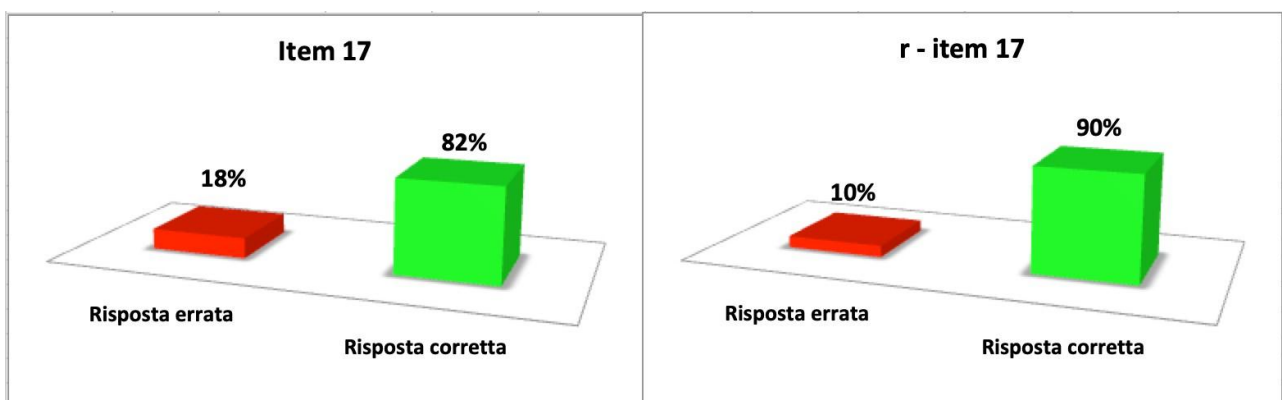
13. Il giocatore d'azzardo non può controllare in alcun modo le sue vincite e perdite al gioco.



15. Non è possibile prevedere il caso.

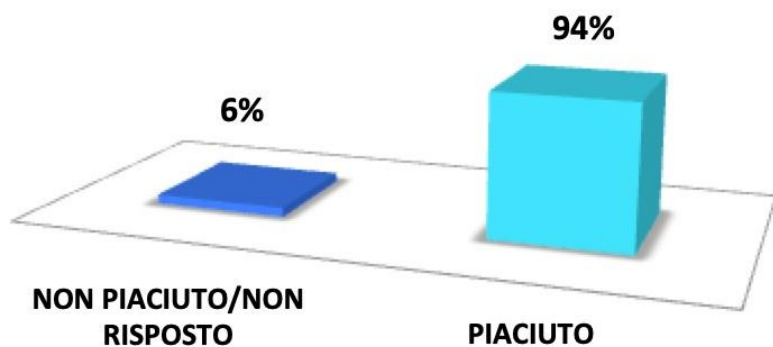


17. In qualsiasi gioco d'azzardo non è possibile prevedere quando o chi vincerà o perderà.



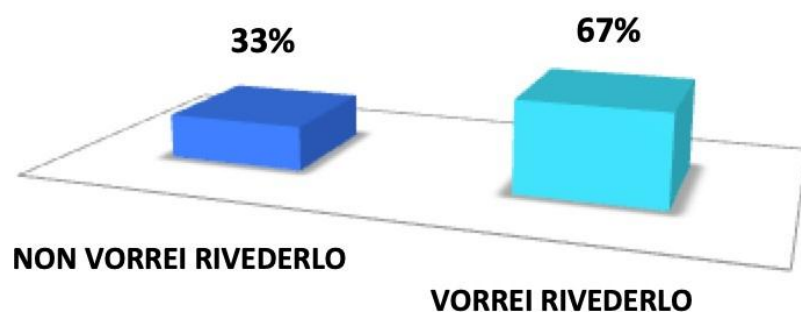
21. Il video ti è piaciuto?

GRADIMENTO DEL VIDEO



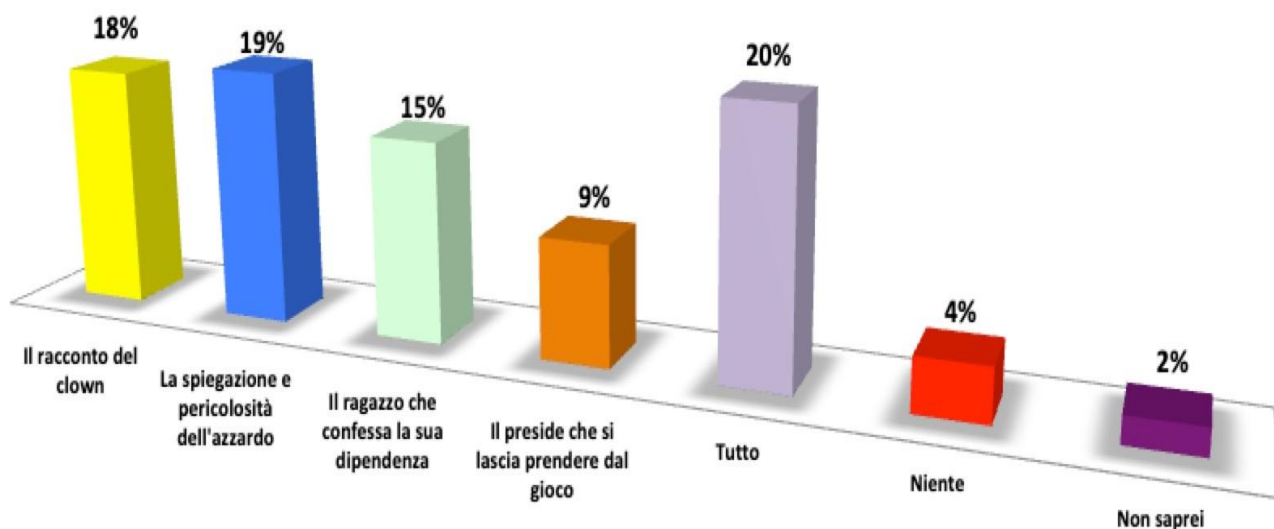
22. Lo vorresti rivedere?

CHI RIVEDREBBE IL VIDEO



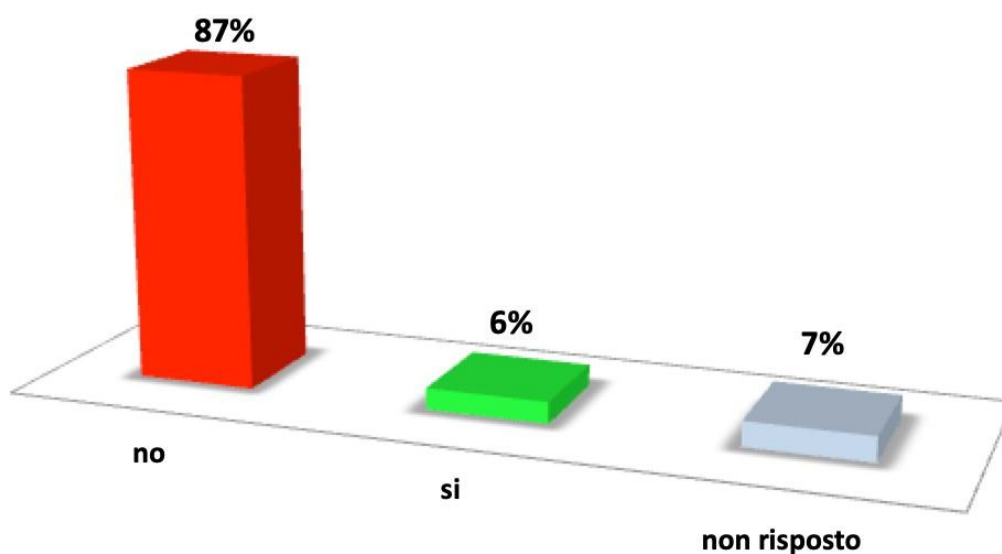
23. Cosa ti ha colpito di più?

ASPETTI DI MAGGIOR INTERESSE



24. Hai dei suggerimenti da darci?

EVENTUALI SUGGERIMENTI



Perché va già bene:

No, non ho suggerimenti, secondo me avete fatto degli ottimi incontri.

No, secondo me è un ottimo progetto quello di andare a parlare di questo tipo di problematica nelle scuole.

Che è bello quello che fate e aiutate i Giovani a non finire per rovinarsi la vita.

Fate progetti anche sugli altri tipi di dipendenze (es. fumo, droga, internet ecc.)

Non credo, forse potreste essere più coinvolgenti, ma capisco che con il Covid è stato molto difficile effettuare l'incontro e che dal vivo sarebbe sicuramente stato diverso e appunto più coinvolgente.

Di andare avanti sempre e di non fermarsi davanti ai primi ostacoli perché date degli insegnamenti ai ragazzi che sono fondamentali nella vita di tutti i giorni. Grazie.

Suggerimenti dati:

Raccontare un po' la storia dei casinò più importanti.

Darei un limite di denaro da utilizzare per il gioco d'azzardo.

Vi consiglierei di continuare a girare per le scuole così che i giochi d'azzardo smettano di essere utilizzati. Fate pubblicità a queste vostre iniziative in TV o in radio se potete. Portare un altro video.

L'insegnamento di un genitore.

CONCLUSIONI

Le analisi del T-test (test e re-test) confermano quanto affermato in letteratura²: il video e l'intervento modificano le convinzioni erranee e distorsioni cognitive relative ai giochi d'azzardo degli studenti che hanno partecipato all'incontro. Per quanto riguarda le distorsioni cognitive e convinzioni erranee, l'intervento, a distanza di 30 giorni, risulta essere stato efficace. Infatti se in fase di Test, negli Item 5 (“Quando scommetto, per poter vincere devo conoscere trucchi e strategie”), 14 (“Nel gioco del lotto scegliere di giocare i “numeri ritardatari”, cioè quelli che non escono da molte estrazioni, può essere un buon modo di aumentare le probabilità di vincita”) e 20 (“Al lotto ho più probabilità di vincere se gioco i miei numeri fortunati”) gli studenti erano

² Capitanucci D., Smaniotto R., Biganzoli A. “La prevenzione del gioco d'azzardo problematico negli adolescenti attraverso l'adattamento del video Lucky” Quaderni Italiani di Psichiatria 2010; 29 (1):30-39.

Ferland F., Ladouceur R., Vitaro F., “Prevention of problem gambling: modifying misconceptions and increasing knowledge”. Journal of Gambling Studies 2002; Spring 18 (1):19-29.

convinti che conoscendo tecniche e strategie di gioco avrebbero ottenuto maggiori possibilità di vincita e che *numeri ritardatari* o quelli considerati *fortunati* avessero delle valenze realistiche sulle probabilità di estrazione e vincita, in fase Re-Test queste convinzioni risultano essere cambiate. E dunque l'intervento di prevenzione e sensibilizzazione ha avuto effetti positivi.

La medesima condizione si riflette anche negli item inerenti le conoscenze; in questo caso però si è osservato che il campione di ragazzi analizzato avesse già alcune conoscenze sulle tipologie di giochi d'azzardo presenti nel mercato. Questo significa che nonostante la giovane età degli studenti campione - tra i 12 e i 14 anni - una buona parte di loro, seppur occasionalmente, ha già avuto contatto ed esperienze legate al gioco d'azzardo. Questo risulta esemplificativo di una situazione italiana in cui giocare d'azzardo, seppur permesso solo a persone maggiorenni, è tollerato e comune anche in minor età.

Durante l'incontro di prevenzione sono emerse alcune conoscenze errate o distorte degli studenti relative al gioco d'azzardo, tra cui l'idea che comperare i biglietti della lotteria non sia una forma di gioco d'azzardo, quando chiaramente lo è. L'intervento di prevenzione e sensibilizzazione ha permesso dunque di aumentare le conoscenze sul gioco d'azzardo e sui rischi ad esso connessi.

In conclusione, si può affermare che gli interventi di prevenzione così strutturati hanno dato buoni risultati, infatti gli studenti hanno compreso le diverse sfaccettature del gioco, quale la pericolosità e i rischi ad esso correlati, alle diverse tipologie e modalità (es. slot machine, gratta e vinci, lotterie istantanee, ecc.).

Rispetto al gradimento e alla partecipazione degli studenti all'intervento di prevenzione, sono stati ricevuti feedback positivi; il tema del gioco d'azzardo è risultato di interesse ed è stato richiesto un ampliamento delle informazioni legate al mondo delle scommesse

ALLEGATO 3

Report analisi dei dati raccolti durante il primo lockdown. (Marzo – Luglio 2020).

REPORT-ANALISI “DIPENDENZE AL TEMPO DEL COVID-19”

A cura di:

Dott.ssa Linda Borra, Dott.ssa Cristina Caliciotti, Dott.ssa Giada D’Amico, Dott. Matteo Pio Ferrara, Dott.ssa Ilaria Galleran, Dott.ssa Chiara Scignoli, Dott.ssa Federica Zurlo.

Responsabile: Dott.ssa Cinzia Veronesi, Psicologa - Psicoterapeuta Ser.D di Ferrara, sede Servizio PsicoSociale.

ANALISI SER.D NEL PERIODO DI COVID19

Nel trimestre del periodo COVID19, il Ser. D dell’Azienda USL di Ferrara ha attuato alcune procedure di consulenza e supporto per i pazienti in carico e non. Le procedure sono state attuate attraverso colloqui telefonici e attraverso modalità video su Skype.

Nello stesso periodo è stata somministrata una scheda-intervista telefonica per il monitoraggio dei pazienti Ser. D.

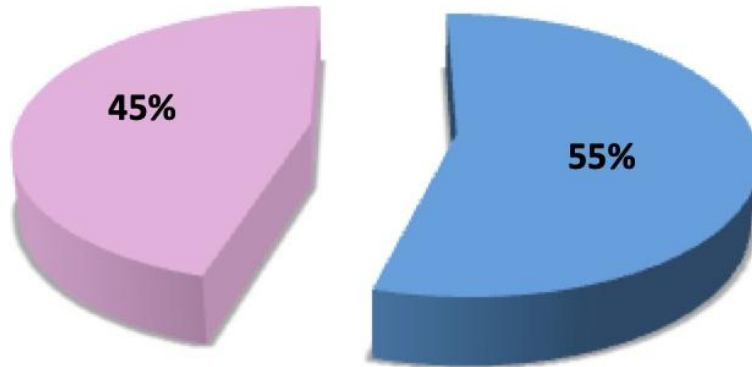
Prima della somministrazione sono state date alcune indicazioni nel rispetto dell’anonimato, privacy e richiesta al consenso.

La prima parte della scheda indaga aspetti anagrafici e inerenti le condizioni di vita e professionali nel contesto COVID19.

| Genere | Frequenza | Percentuale |
|---------------|------------------|--------------------|
| Maschio | 36 | 54,5 |
| Femmina | 30 | 45,5 |
| Totale | 66 | 100 |

GENERE

■ MASCHIO ■ FEMMINA



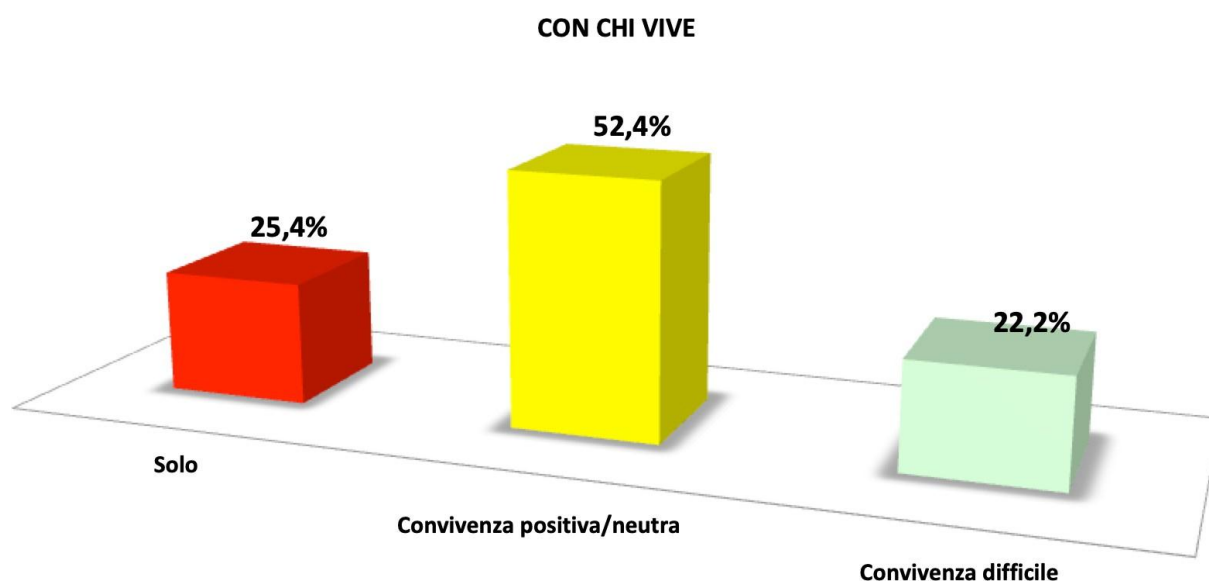
ETÀ DEL CAMPIONE

| | N | Minimo | Massimo | Media | S. d. |
|------------|----|--------|---------|-------|--------|
| Età | 66 | 20 | 77 | 45,24 | 14,381 |

PROVENIENZA DEL CAMPIONE

| | Frequenza | Percentuale valida |
|-----------------------|-----------|--------------------|
| ARGENTA | 1 | 1,5 |
| BONDENO | 1 | 1,5 |
| COPPARO | 60 | 1,5 |
| FERRARA | 1 | 90,9 |
| SANTA MARIA MADDALENA | 1 | 1,5 |
| TRESIGALLO | 1 | 1,5 |
| VIGARANO | 1 | 1,5 |
| Totale | 66 | 100 |

CONVIVENZA DEL CAMPIONE



CONDIZIONE LAVORATIVA

| | Frequenza | Percentuale valida |
|------------------------------|-----------|--------------------|
| Si | 7 | 10,9 |
| Cassa integrato | 1 | 1,6 |
| Disoccupato | 26 | 40,6 |
| Lavoro da casa | 5 | 7,8 |
| Riduzione lavoro | 8 | 12,5 |
| Altro (lav. nero, tirocinio) | 17 | 26,6 |
| Totale | 64 | 100,0 |

31,3% - LAVORA

41,6% - DISOCCUPATO

1,6% - CASSA INTEGRATO

26,6% - PENSIONATO/LAVORO NERO/TIROCINIO ECC.

SITUAZIONE CONCERNENTE IL COVID19

| | Frequenza | Percentuale valida |
|------------------|-----------|--------------------|
| Fatto quarantena | 9 | 14,8 |
| Nulla | 50 | 82,0 |
| Altro | 2 | 3,3 |
| Totale | 61 | 100,0 |

IMPATTO EMOZIONALE NEL PERIODO DEL COVID 19

| | Ansia | Depressione | Paura | Stress | Benessere | Rabbia | Dist. Sonno |
|-------------------|--------------|--------------|------------|------------|------------|------------|-------------|
| Per niente | 63,6% | 75,8% | 79% | 65% | 80% | 92% | 82% |
| Discreto | 27,3% | 19,7% | 18% | 24% | 14% | 6% | 12% |
| Alto | 9,1% | 4,5% | 3% | 11% | 6% | 2% | 6% |
| | 36,4% | 25,2% | 21% | 35% | | | |
| | 1° | 3° | 4° | 2° | | | |

In questa seconda parte è stato indagato l'aspetto dell'impatto emozionale e umorale. Le risposte sono state assegnate su scala Likert a 3 punti; 1 = per niente, 2 = discreto, 3 = alto.

I dati riportano percentuali significative nell'impatto con l'ansia, depressione e soprattutto stress.

Infatti, il termine stress in origine stava ad indicare una "pressione" che nel contesto di COVID è stata sperimentata dalla maggior parte della popolazione generale. I fattori stressanti possono essere a loro volta minori, gravi, acuti o cronici.

Di fatto il periodo vissuto ed ancora in corso può caratterizzarsi come un periodo particolarmente stressante che può cronicizzarsi portando a problematiche respiratorie,

cardiocircolatorie, disturbi gastrointestinali e psicopatologie di vario genere. I dati riportati in tabella richiamano l'attenzione su disturbi dell'umore, in particolare ansia e depressione.

Come noto l'ansia è uno stato emotivo spesso associato a una condizione di allerta e paura generalmente eccessiva rispetto alla reale situazione anche se in questo periodo alquanto giustificate.

Tra i principali sintomi dell'ansia si riscontrano:

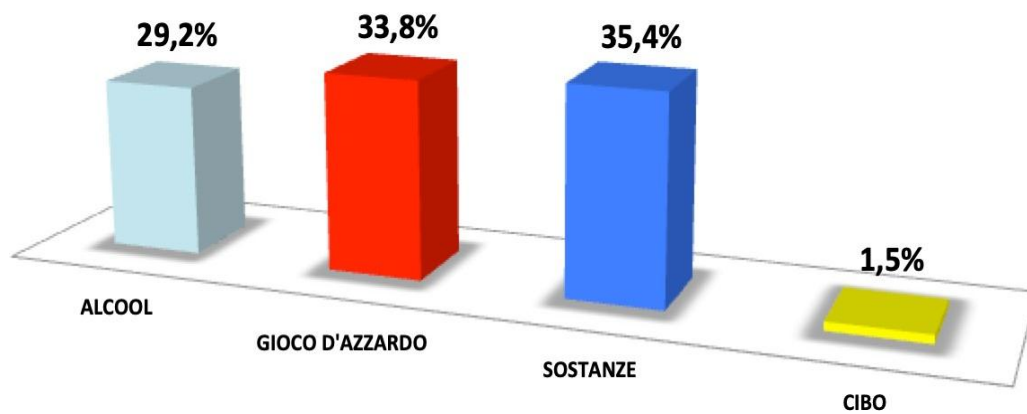
- apprensione;
- insonnia;
- paura
- apnea;
- facilità al pianto;
- palpitazioni;
- nervosismo;
- debolezza;
- crampi allo stomaco.

Non di rado le persone sperimentino sensazioni di ansia, le quali, se adeguatamente al contesto restano sensazioni transitorie, al contrario se questi episodi insorgono senza una reale motivazione possono instaurarsi psicopatologie sul versante umorale.

DIPENDENZE PRINCIPALI

Per quanto riguarda la tipologia di dipendenze si riscontra un'alta percentuale per la dipendenza da sostanze (eroina, cocaina), dipendenza da gioco d'azzardo patologico, alcool. Mentre è presente una sola persona con dipendenza alimentare.

DIPENDENZA PRINCIPALE

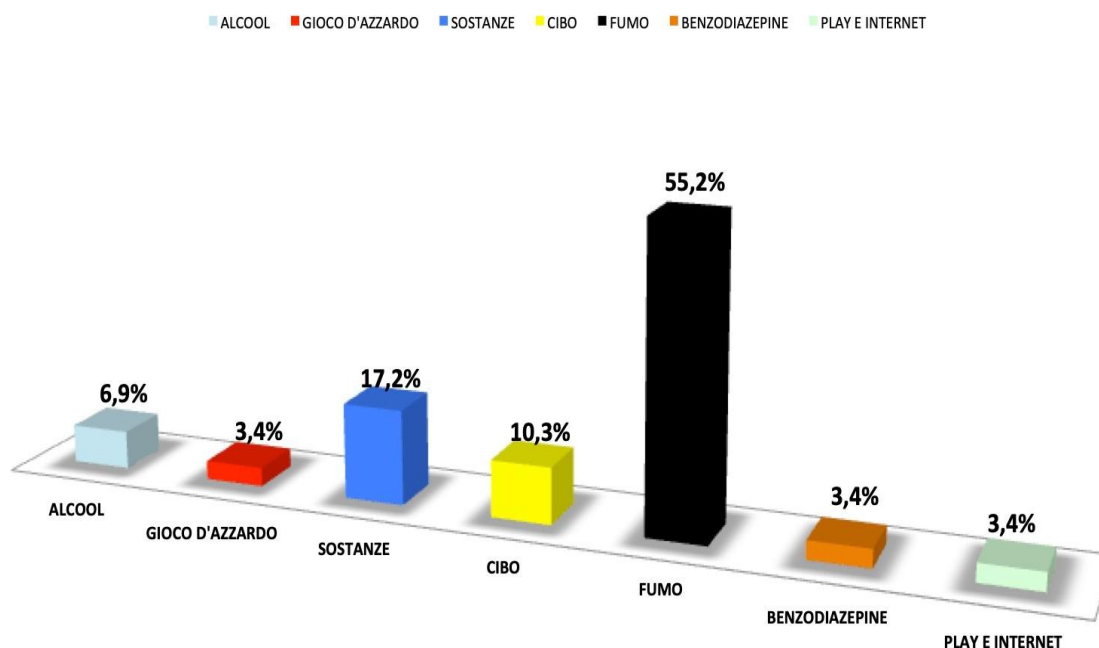


ANDAMENTO DELLA DIPENDENZA NEL PERIODO COVID19

| | Frequenza | Percentuale valida |
|---------------------------------|-----------|--------------------|
| AUMENTATA | 11 | 17,2 |
| DIMINUITA | 17 | 26,6 |
| <u>ASTINENTE-STABILE</u> | 36 | 56,2 |
| Totale | 64 | 100,0 |

Come è visibile in tabella è presente un trend in diminuzione – astinenza con una percentuale che si attesta intorno all'82,8 mentre il 17,2 in aumento.

DIPENDENZA SECONDARIA



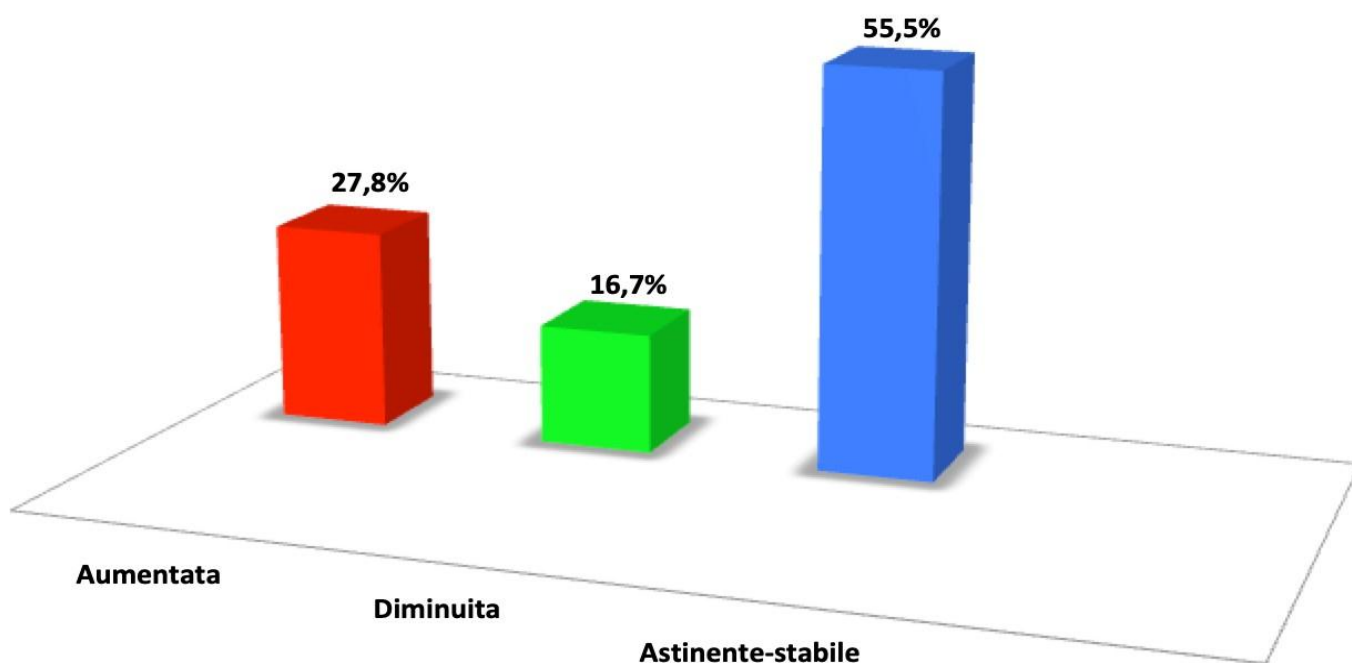
MONITORAGGIO E TREND PER SINGOLA DIPENDENZA NEL PERIODO COVID19

Per meglio comprendere le differenze tra dipendenze e la contestualizzazione nel periodocovid19 abbiamo escluso alcuni casi per osservarne l'andamento.

TREND PER LA DIPENDENZA DA ALCOOL

| | Frequenza | Percentuale valida |
|-------------------|-----------|--------------------|
| Aumentata | 5 | 27,8 |
| Diminuita | 3 | 16,7 |
| Astinente-Stabile | 10 | 55,5 |
| Totale | 18 | 100,0 |

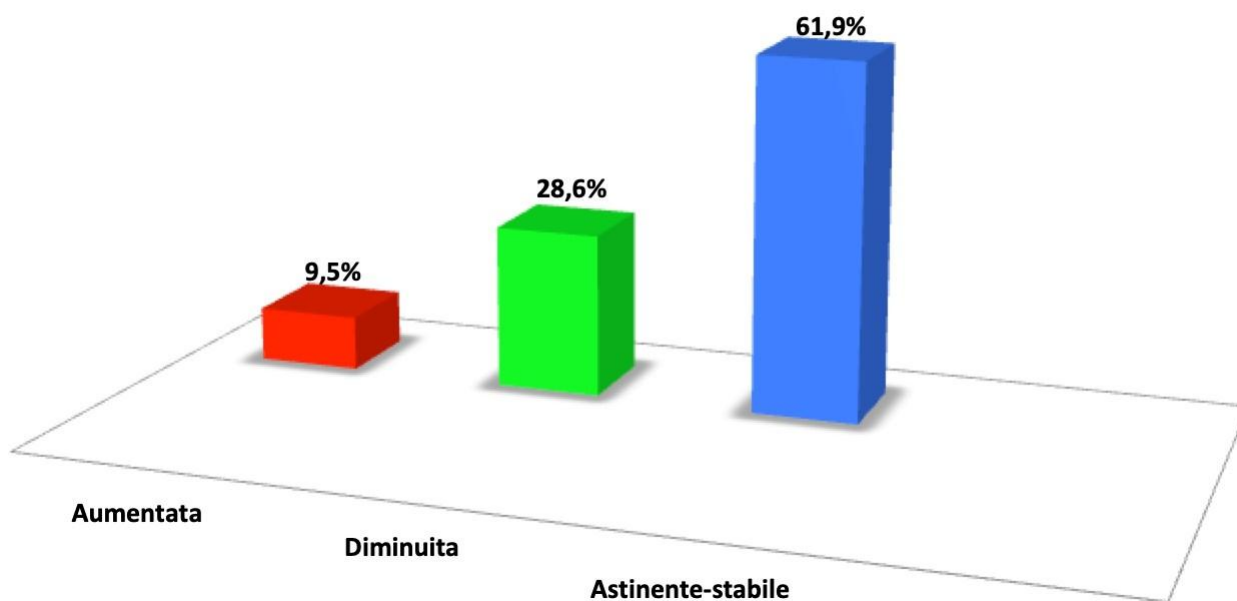
ANDAMENTO DIPENDENZA DA ALCOOL NEL PERIDO COVID19



TREND PER LA DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARDO

| | Frequenza | Percentuale valida |
|-------------------|-----------|--------------------|
| Aumentata | 2 | 9,5 |
| Diminuita | 6 | 28,6 |
| Astinente-stabile | 13 | 61,9 |
| Totale | 21 | 100,0 |

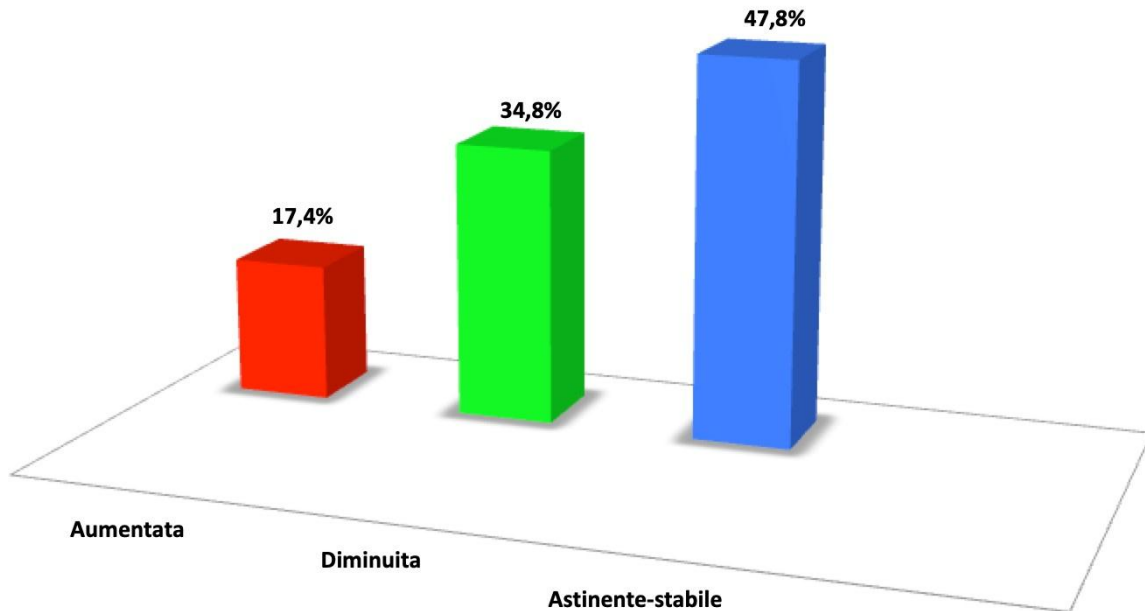
ANDAMENTO DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARDO NEL PERIDO COVID19



TREND PER LA DIPENDENZA DA SOSTANZE

| | Frequenza | Percentuale valida |
|-------------------|-----------|--------------------|
| Aumentata | 4 | 17,4 |
| Diminuita | 8 | 34,8 |
| Astinente-stabile | 11 | 47,8 |
| Totale | 23 | 100,0 |

ANDAMENTO DIPENDENZA DA SOSTANZE NEL PERIDO COVID19



TREND NEL PERIODO COVID19 PER LA DIPENDENZA DA CIBO

| | Frequenza | Percentuale valida |
|---------|-----------|--------------------|
| Stabile | 1 | 100,0 |

CORRELAZIONE DI PEARSON TRA L'IMPATTO EMOZIONALE NEL PERIODO COVID 19 E ALCUNIDISTURBI DELL'UMORE.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------------|-------|-------|-------|---|---|---|
| ANSIA | - | | | | | |
| DEPRESSIONE | ,161 | - | | | | |
| PAURA | -,001 | ,022 | - | | | |
| STRESS | ,312* | -,026 | ,304* | - | | |

| | | | | | | |
|--------------------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| BENESSERE | -,106 | -,144 | -,226 | -,189 | - | |
| RABBIA | ,026 | -,060 | ,050 | ,151 | -,125 | - |
| DISTURBI DEL SONNO | ,129 | ,171 | ,007 | ,151 | -,104 | ,371** |

*La correlazione è significativa a livello 0,05 (a due code)

Come detto in precedenza, alcune problematiche connesse all'umore correlano tra loro. Per verificare quale tra queste correlazioni avesse maggior peso nel campione di riferimento abbiamo svolto una correlazione di Pearson. Emerge una correlazione tra stress, ansia e paura. È presente anche una stretta correlazione tra i disturbi del sonno e la rabbia.

Come ormai noto e riportato in diversi studi, esiste un legame tra la i disturbi del sonno e la rabbia. Tendenzialmente, la mancanza di sonno è correlata non solo con la rabbia, ma con le emozioni negative in generale. Di fatto anche l'ansia, la depressione e altri disturbi dell'umore tendono ad aumentare quando si dorme poco o male.

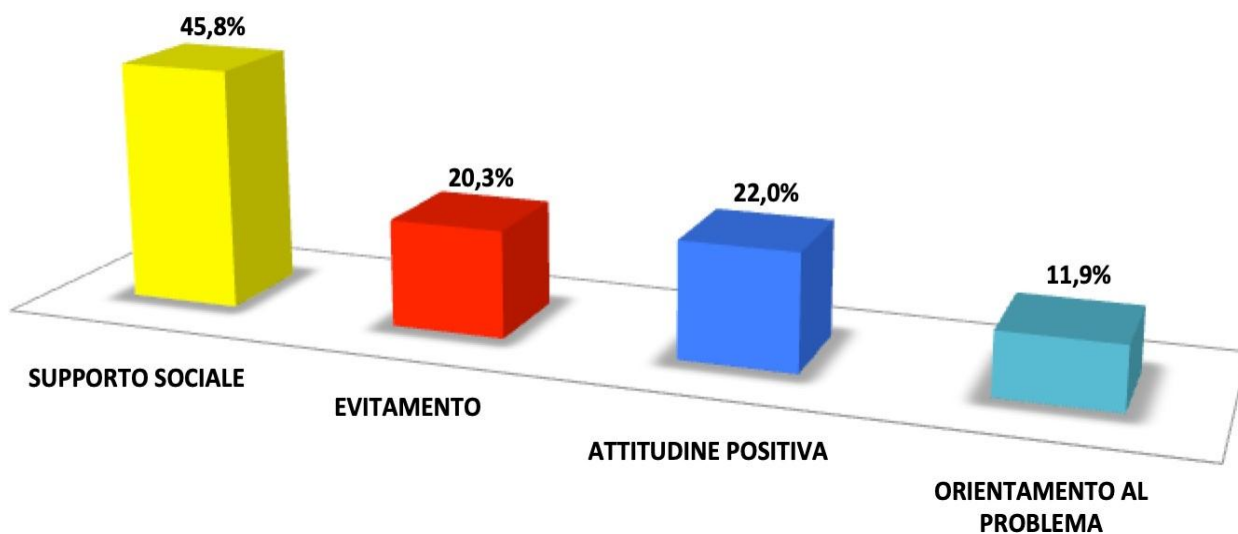
La cattiva gestione del riposo ha pertanto la capacità di innescare un circolo vizioso, capace di auto alimentarsi: non dormo quindi sono più ansioso, sono più ansioso quindi non riesco a dormire.

È stato chiesto agli intervistati quali strategia avessero messo in campo per gestire la dipendenza nel periodo Covid, scegliendo tra diverse opzioni.

STRATEGIE DI COPING 1

| | Frequenz a | Percentuale valida |
|----------------------------------|---------------|-----------------------|
| SUPPORTO SOCIALE | 27 | 45,8 |
| EVITAMENTO | 12 | 20,3 |
| ATTITUDINE POSITIVA | 13 | 22,0 |
| ORIENTAMENTO AL 7 PROBLEMA | | 11,9 |
| Totale | 59 | 100,0 |

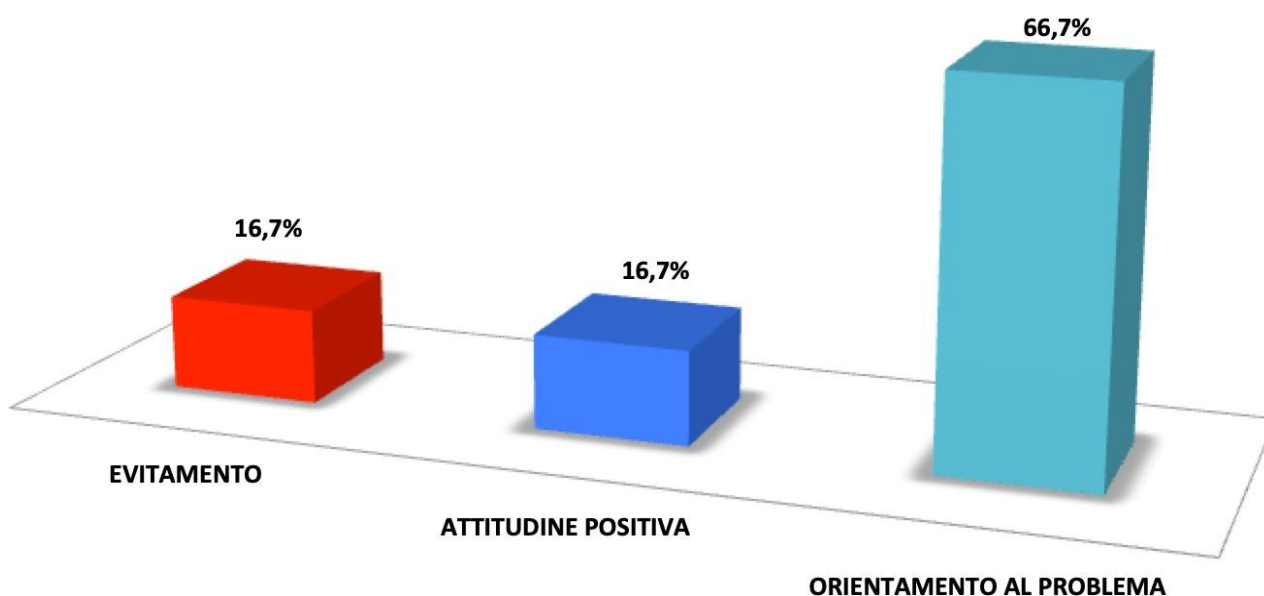
STRATEGIE DI COPING 1



STRATEGIE DI COPING 2

| | Frequenza | Percentuale valida |
|--------------------------|-----------|--------------------|
| EVITAMENTO | 4 | 16,7 |
| ATTITUDINE POSITIVA | 4 | 16,7 |
| ORIENTAMENTO AL PROBLEMA | 16 | 66,7 |
| Totale | 24 | 100,0 |

STRATEGIE DI COPING 2



RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Sicuramente il lockdown ha giocato un ruolo importante nella diminuzione o stabilità della dipendenza.

Ad oggi non siamo in grado di dirlo con certezza ma probabilmente la chiusura delle sale slot VLT, insieme alla mancanza delle lotterie quali Lotto, superenalotto e 10 e Lotto, non meno la chiusura dei campionati e competizioni sportive hanno dato la possibilità di giocare poco o meno. Attualmente sono da monitorare le condizioni del gioco d'azzardo online ed eventualmente un aumento delle vendite di gratta e vinci.

Attualmente abbiamo costruito una check list da somministrare ai nostri utenti a partire dal 1 luglio, questo ci permetterà di fare una differenza tra il periodo appena trascorso e la riapertura dei vari centri di giochi e scommesse e la ripartenza delle competizioni sportive.

Progetto di prevenzione e cura della comunità:

“TORNIAMO A RESPIRARE CON IL PLAYBACK THEATRE”

PREMESSA

Il Servizio di Dipendenze Patologiche svolge attività di prevenzione, cura e riabilitazione dei disturbi da uso/abuso e dipendenza da sostanze psicoattive, legali e illegali, e dipendenze comportamentali.

Per dipendenza da sostanze psicoattive si intende una patologia ad eziologia multifattoriale, nella quale intercorrono tre dimensioni: quella biologica, quella ambientale e quella psicologica. Il comportamento di assunzione di sostanze, nel tempo può creare uno stato di dipendenza, che è da considerarsi ormai una vera e propria patologia. Allo stesso tempo, negli ultimi anni hanno assunto rilevanza nella discussione scientifica anche le “new addictions”, ovvero tutte quelle forme di dipendenza che riguardano pulsioni “normali” come sesso, cibo, amore, e che assumono aspetti di patologia quando raggiungono livelli di eccesso e/o pericolosità. Queste così dette “dipendenze comportamentali” riguardano quei fenomeni che presentano sul piano clinico proprietà analoghe alla dipendenza da sostanze (craving, astinenza, tolleranza), ma anche l’implicazione di molte strutture e circuiti cerebrali simili (rewarding system, rilascio di dopamina, ecc).

Tra queste il Disturbo da Gioco d’Azzardo è entrato a far parte della categoria delle dipendenze patologiche nel DSM V (Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali, 2013) e a seguito della Legge di Stabilità del 2016, e con il conseguente aggiornamento nel 2017 dei Livelli Essenziali di Assistenza sociosanitari, i Servizi di Dipendenze Patologiche del SSN hanno il mandato di intervenire con percorsi di cura, accoglienza e prevenzione su tutto il territorio nazionale.

Per quanto riguarda la dipendenza da alcol, partendo dalle strategie comunitarie, e in seguito ai Piani di Azione dell’Organizzazione Mondiale della Sanità per la prevenzione e riduzione dell’uso di alcol, la ONA-ISS³ ha sviluppato degli indicatori utili a monitorare il consumo a rischio nella popolazione italiana valutando non solo lo stretto comportamento d’abuso ma anche quello che è l’uso occasionale (comportamenti di binge drinking) e il consumo abituale eccedentario, ovviamente tenendo conto delle variabili di sesso, età, stato di salute e utilizzo di farmaci. Tale indicatore ha evidenziato che nel 2019, il 21,5% degli uomini e l’8,9% delle donne di età superiore a 11 anni non

³ “Osservatorio Nazionale Alcol – Istituto Superiore di Sanità”

si è attenuto alle indicazioni di salute pubblica relativamente alle modalità di consumo di alcol. Da questa analisi emerge che le fasce di popolazione più a rischio sono per ambo i sessi, i giovani tra i 16-17 anni (M=42,2%, F=39,2%) e gli anziani over 65; si conferma una prevalenza degli uomini come consumatori a rischio in tutta la popolazione esclusa la fascia dei minori di 18 (Rapporti ISTISAN 21/7).

Per quanto riguarda il territorio ferrarese, il Modulo Operativo Osservatorio Epidemiologico e Accreditamento del Dipartimento Assistenziale Integrato Salute Mentale Dipendenze Patologiche dell'Azienda USL di Ferrara ha rilevato che nel 2019 gli utenti che si sono rivolti ai Centri Alcolologici⁴ per problemi legati al consumo problematico o alla dipendenza da alcol sono stati 960, in prevalenza maschi 77,9% (M=748; F=212), con un'età media di 45,2 anni (44,9 nei maschi; 45,9 nelle femmine). Tra questi i pensionati sono il 7,3%.

Il M.O. Osservatorio Epidemiologico e Accreditamento del Dipartimento Assistenziale Integrato Salute Mentale Dipendenze Patologiche ha osservato inoltre che, per quanto riguarda il Disturbo da Gioco d'Azzardo, dal 2006 al 2019, vi è stato un incremento dei pazienti rivoltisi ai Servizi di Dipendenze Patologiche (Ser. D) del territorio di Ferrara e provincia: i pazienti in carico sono passati da 26 a 154 con un tasso d'incremento annuo del 17%, e tra questi, si nota una forte presenza dei pazienti ultrasessantenni (33% dell'utenza per tale patologia) di cui in pensione il 19,9%. A livello nazionale, durante il periodo della pandemia, il Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) di Pisa ha rilevato⁵ una generale diminuzione del gioco fisico a favore dell'aumento del gioco online (è stata registrata una generale diminuzione del gioco fisico, con più del 35% dei giocatori che ha ridotto le puntate e quasi il 23% che ha smesso. Viene inoltre osservato che tra i giocatori online, un intervistato su tre ha dichiarato di aver aumentato la frequenza di gioco. Ma anche tra gli habitués del gioco fisico il 12% ha continuato a giocare anche durante l'isolamento e circa il 10% ha puntato sul web).

In questo quadro complessivo post-lockdown si colloca il progetto "Riprendiamo a respirare con il playback theatre" promosso dal Servizio Dipendenze dell'Azienda USL di Ferrara, in collaborazione con la Società Psicologi Ferraresi, CSV Terre Estensi – Centro Servizi per il Volontariato Ferrara e Consorzio Factory Grisù.

⁴Nella provincia di Ferrara sono attivi 5 Centri Alcolologici dislocati a Ferrara, Copparo, Cento, Portomaggiore e Codigoro, che offrono trattamenti individuali o inserimenti in gruppi di trattamento educativo e motivazionale.

⁵ Attraverso un questionario online GAPS#ioresto a casa che ha raggiunto 3.971 per in 6 settimane da aprile e maggio 2020.

Gli interventi di prevenzione e di promozione della salute nell'ambito delle dipendenze hanno come obiettivo lo sviluppo di conoscenze, senso critico e consapevolezza, fornendo strumenti che possano far riconoscere e contrastare gli eventuali fattori di rischio, nonché far emergere i sentimenti e i vissuti legati a questi comportamenti e le competenze psicosociali (life Skills).

L'intento dunque del progetto "Torniamo a respirare con il playback theatre" è quello di sperimentare lo strumento "teatro" all'interno di una progettualità del Servizio di Dipendenze Patologiche. Proprio per questo, il progetto si rivolge ad una popolazione di soggetti che seguono un percorso terapeutico all'interno del Servizio Ser.D per problematiche legate all'alcol e/o al gioco d'azzardo in cooperazione con la rete territoriale di volontariato attivo e con specialisti di settore.

Supportati dalle *"Indicazioni strategiche per l'utilizzo didattico delle attività teatrali"* del MIUR (2016/2017) - nate dall'incontro di studi svolti nelle Facoltà delle Scienze dell'Educazione, e dagli obiettivi definiti dalle Conferenze mondiali sull'Educazione artistica, promosse dall'UNESCO, *"che hanno attribuito una rilevante importanza all'educazione artistica nelle scuole, nella convinzione di una ricaduta positiva sullo sviluppo di personalità libere, critiche e responsabili"* - suggeriscono che la fruizione degli spettacoli è una opportunità per *"attivare processi simbolici e sviluppare capacità ermeneutiche che sono alla base dell'autonomia critica della persona"* e quindi permettere lo sviluppo di un agire consapevole e della capacità di rispondere in maniera competente agli effetti delle proprie scelte, gli autori del progetto mirano ad utilizzare la tecnica "Playback Theatre" al fine di aumentare l'empowerment degli attori coinvolti: utenti del servizio Ser.D, Servizi territoriali, terzo settore e cittadinanza attiva.

Il Playback Theatre è una modalità espressiva basata sulle tecniche di improvvisazione integrate alla dimensione rituale ed al valore e dignità delle storie personali. Jonathan Fox, l'ideatore di questa forma teatrale, sperimenta il Playback Theatre in situazioni sociali con l'intento di coinvolgere la comunità, dove le storie degli attori vengono "onorate" da performer che le accolgono, dando loro nuovamente vita. Sul palcoscenico vengono vissute emozioni, sensazioni in una continua ricerca di significati e connessioni consentendo al narratore di vedere sul palcoscenico molto di più di quanto narrato e ricevere un altro punto di vista, talvolta nuovo e ricco di sfaccettature. (Aimo, 2016)

Quindi, attraverso il Playback Theatre ogni persona racconta la propria storia o la condizione in cui si trova per rivederla attraverso la messa in scena da parte di altri partecipanti al gruppo; successivamente potrà assumere il ruolo di performer in una condizione di ascolto e di restituzione attraverso la propria spontaneità, capacità espressiva e senso artistico, per offrire al nuovo narratore il proprio punto di vista.

Lo scambio che si crea tra i partecipanti è un continuo tra ascoltare ed essere ascoltati, tra dimensione individuale e collettiva, con l'opportunità di dare spazio all'altro e di prendere spazio.

Questo impianto teatrale infatti si colloca all'interno di una concezione di rete integrata, orientata a favorire lo sviluppo di comportamenti pro-attivi e di cura delle persone a rischio oltre che l'attivazione delle risorse curanti e spontanee della comunità.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- ✓ promuovere le competenze degli “attori coinvolti”: soggetti e stakeholder;
- ✓ favorire processi di integrazione tra gruppi;
- ✓ sviluppare l'intelligenza emotiva;
- ✓ sollecitare atteggiamento pro-attivo rispetto alle interazioni sociali improntate sul benessere;
- ✓ sensibilizzare la comunità al tema delle dipendenze patologiche;
- ✓ valutare il percorso degli attori coinvolti all'interno del processo in termini di integrazione sociale e di intelligenza emotiva.

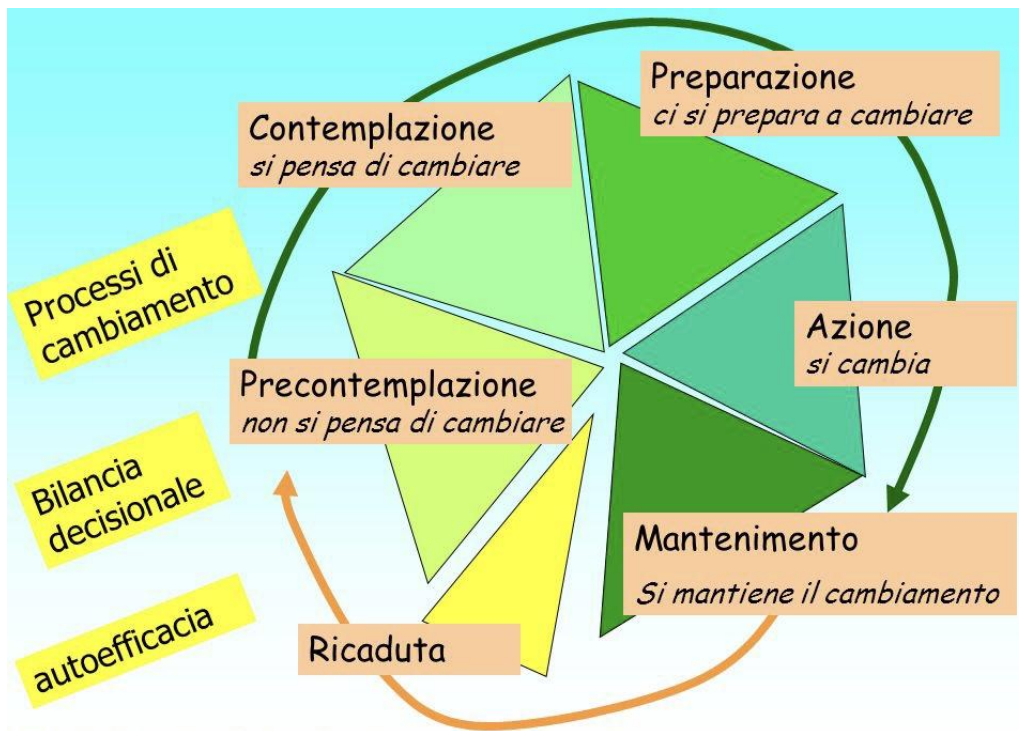
FASI DEL PROGETTO

1. Definizione del target: Persone che mostrino la volontà di implementare le proprie risorse verso la definizione ed il raggiungimento di obiettivi di vita personali, nello specifico:

- utenti del Servizio di Dipendenze Patologiche che abbiano mostrato di aderire attivamente al percorso terapeutico e in fase di astinenza da alcol e/o da gioco;
- comunità e cittadinanza attiva.

2. Costruzione di una rete attiva: All'interno di questa fase sono previsti dei momenti informativi e promozionali del progetto al fine di costruire una rete relazionale che favorisca l'interazione sociale tra persone seguite dal Ser. D. e altre fasce della popolazione.

3. Individuazione dei fruitori dell'esperienza: Utenti del Servizio e popolazione. Si individua una popolazione target che rispetto al processo motivazionale (Prochaska e Di Clemente, 1980) si colloca nella fase dell'azione (Fig. 2). In questa fase si è desiderosi di sperimentare un ulteriore cambiamento consolidando azioni tangibili, nel caso dei pazienti in carico al Servizio, che contrastino, gli atteggiamenti compulsivi legati alla dipendenza.



4. Attivazione di laboratori sull'intelligenza emotiva: Si tratta di spazi aperti rivolti agli utenti del Servizio precedentemente selezionati e alla cittadinanza attiva.

All'interno di questi laboratori di animazione sociale sarà dunque offerto uno spazio di rielaborazione emotiva non stigmatizzato, dove il gruppo, all'interno di un clima accogliente e collaborativo, potrà confrontarsi in modo creativo con le proprie emozioni.

Affrontare il tema dell'intelligenza emotiva significa acquisire due meta-competenze: ascoltare, riconoscere e regolare le proprie emozioni e quelle dell'altro, tenendo conto del contesto e degli obiettivi della comunicazione.

La persona che attiva le sue risorse emotive è capace di regolare le proprie emozioni anche nell'interazione sociale al fine di raggiungere o mantenere un obiettivo personale e/o condiviso: costruire una situazione di benessere; mantenere un posto di lavoro; regolare le proprie emozioni nei diversi contesti di vita.

Le teorie della psicologia dinamica e dell'Infant Observation rilevano come la relazione di attaccamento primario influenzi lo sviluppo del bambino. Un'alterazione del processo "sano" di attaccamento può determinare, durante lo sviluppo e in età adulta, una disregolazione emotiva che esprime fragilità bio-psico-sociale. Tale disregolazione potrebbe anche spingere all'uso di sostanze/comportamenti compulsivi al fine di una regolazione emotiva. L'utilizzo delle sostanze,

infatti è considerato una strategia di coping efficace nel breve termine, in quanto permette di sentire un cambiamento nell'esperienza percepita come negativa; inoltre come afferma lo studio di Connors et al. Colui che utilizza eccessivamente la sostanza sembra essere più fiducioso dei effetti rispetto a chi non ne abusa: ad esempio, il paziente alcolista assume la sostanza con l'idea che possa aumentare le sensazioni di piacere e quindi di ridurre quelle legate allo stress (Connors et al. 1986).

In linea con ciò, diversi studi riportano la presenza di una correlazione tra emozioni percepite come negative (noia, ansia, ecc.) e abuso di sostanze/comportamenti di new addictions. Una ricerca di Sanchez- Craig (1980) ha evidenziato come su 297 episodi legati all'assunzione di alcol, l'80% delle persone assumeva sostanze alcoliche con lo scopo di gestire diverse esperienze soggettive quali le emozioni sentite come negative. Tale dato viene rinforzato dalla letteratura che indica una frequente associazione tra disturbi dell'umore o d'ansia e l'uso di sostanze allo scopo di ridurre sensazioni spiacevoli o abbassare l'arousal (Mirin et al.,1987). Risulta inoltre significativa l'elevata incidenza dell'abuso di sostanze tra chi è vittima di episodi o esperienze traumatiche (Polusny e Follette, 1995).

Lo stesso gioco d'azzardo può essere utilizzato come una strategia di coping disfunzionale al fine di fronteggiare stati emotivi negativi o all'opposto per ricercare stati emotivi desiderati (Spada et al, 2014; Fernie et al. 2014).

Poiché la regolazione delle emozioni è un'abilità che ha un forte impatto sulla salute mentale, si è ritenuto importante proporre un'esperienza di laboratorio creativa e rappresentativa; che possa fungere da spazio di sperimentazione, di apprendimento e rielaborazione dell'esperienza.

I laboratori sono dunque incentrati sui diversi contenuti emotivi associati a temi ed immagini del quotidiano che la persona sperimenta nel corso della sua vita. L'intento è di validare e restituire all'esperienza emotiva la sua potenzialità, in un clima di accettazione e di non giudizio, orientando il comportamento in modo efficace.

5. Costituzione del gruppo: all'interno del laboratorio esperienziale le persone costituiranno un gruppo e verranno condotte nell'esperienza, "allenate" alla tecnica del playback theatre.

6. Preparazione della performance: il gruppo durante il percorso di playback theatre identificherà i ruoli previsti e i temi narrati per elaborarli in una performance.

TIMING/ TEMPISTICHE PREVISTE

| Periodo | Step | Note |
|---------------|--|--|
| Giugno | <ul style="list-style-type: none"> • progettazione • definizione del target • costruzione della rete attiva • redazione materiale informativo • definizione della partnership | |
| Luglio/Agosto | <ul style="list-style-type: none"> • promozione dell'iniziativa alla rete attiva • prima raccolta adesione • pianificazione degli interventi | |
| Settembre | Formazione della compagnia e gruppi aperti di playback mercoledì 8 - 15 - 22 ore 16:00 - 18:00 | Presso Factory Grisù, via Mario Poledrelli 21 |
| Ottobre | Gruppi aperti di playback e performance mercoledì 6 - 13- 20 ore 17:30 - 19:30 | Presso Factory Grisù, via Mario Poledrelli 21 Data della performance da definire con il gruppo. |

BIBLIOGRAFIA

- Aimo M.E., Il Playback Theatre: l'arte di essere sé stessi. Uno strumento per l'empowerment ed il cambiamento autentico di individui e comunità. Cuadernos de Trabajo Social. Vol. 29-1 (2016) 33-41.
- Connors. G. J., O'Farrell. T. J., Cutter. H. S. G., & Thompson, D. L. (1986). Alcohol expectancies among male alcoholics, problem drinkers, and nonproblem drinkers. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*. 10. 667-670.
- ESPAD Group (2020), *ESPAD Report 2019: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs*, EMCDDA Joint Publications, Publications Office of the European Union,

Luxembourg.

- Fernie, B.A., Caselli, G., Giustina, L., Donato, G., Marcotriggiani, A., Spada M.M. (2014). Desire Thinking as a Predictor of Gambling. *Addictive Behaviours*, 39(4), 793-796.
- Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione- Direzione Generale per lo Studente, Integrazione e la Partecipazione, Ufficio II, Welfare dello Studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento. “*Indicazioni Strategiche per l'utilizzo didattico delle attività teatrali – a.s. 2016/2017*”.
- Mirin, S. M., Weiss, R. D., & Michael, J. (1987). Psychopathology in substance abusers: Diagnosis and treatment. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 14, 139-157.
- Osservatorio Epidemiologico Dipendenze Patologiche. Consumo problematico e dipendenze patologiche. Rapporto 2019.
- Polusny, M. A., & Follette, V. M. (1995). Long-term correlates of child sexual abuse: Theory and review of the empirical literature. *Applied and Preventive Psychology*, 4, 143-166.
- Prochaska, J.O., DiClemente, C.C. (1982). Transtheoretical Therapy: Toward a More Integrative Model of Change. *American Journal of Health Promotion*, 12, (1): 11-12.
- Sanchez-Craig, M. (1984). A therapists' manual for secondary prevention of alcohol problems: Procedures for teaching moderate drinking and abstinence. Toronto: Addiction Research Foundation.
- Scafato E., Ghirini S., Gandin C., Matone A., Vichi M., Scipione R., Palma G. e il gruppo di lavoro CSDA (Centro Servizi Documentazione Alcol). Epidemiologia e monitoraggio alcol-correlato in Italia e nelle Regioni. Valutazione dell'Osservatorio Nazionale Alcol sull'impatto del consumo di alcol ai fini dell'implementazione delle attività del Piano Nazionale Alcol e Salute. Rapporto 2021. Roma: Istituto Superiore di Sanità; 2021. (Rapporti ISTISAN 21/7).
- Spada, M. M., Giustina, L., Rolandi, S., Fernie, B. A., & Caselli, G. (2014). Profiling Metacognition in Gambling Disorder. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 1.

RINGRAZIAMENTI

Il gruppo DGA dei tre distretti ringrazia tutte le persone che hanno contribuito al lavoro del gruppo di psicologi DGA, alla realizzazione degli interventi ed eventi di prevenzione e formazione rivolti al territorio ferrarese.

Si tiene inoltre a ringraziare per il continuo supporto e collaborazione tutto **il personale del DAISM-DP dell'AUSL**, in particolare il dott. Vincenzo Callegari, la dott.ssa Doriana Beltrami, le dott.sse Cristina Sorio e Cristina Poggioli, l'**Ufficio Comunicazione Stampa**, nello specifico la Dott.ssa Simonetta Beccari; il **Servizio Interaziendale Formazione e Aggiornamento**, nello specifico la dott.ssa Emanuela Montanari e dott. Michele Dal Pozzo, e **tutto il personale dell'Azienda USL** che ha partecipato e accolto con interesse gli eventi.

Grazie,

gli psicologi e psicoterapeuti DGA: Linda Borra, Cristina Caliciotti, Giada D'Amico, Matteo Pio Ferrara, Ilaria Galleran, Loredana Liverotti, Chiara Scignoli, Federica Zurlo.