

TITOLO:	Usa la testa-Non farti prendere dal gioco
RAZIONALE	<p>I dati a disposizione segnalano che la diffusione del gioco d'azzardo comporta un rischio in particolari gruppi di persone ad alta vulnerabilità. Esso, può sfociare in una vera e propria dipendenza comportamentale (Gioco d'Azzardo Patologico), riconosciuta come un disturbo compulsivo complesso che causa gravi disagi per la persona, derivanti dall'incontrollabilità del proprio comportamento di gioco, e notevoli problemi sanitari e sociali. Dal punto di vista sociale, i soggetti affetti da GAP presentano un elevato rischio di compromissione finanziaria personale che ha evidenti ripercussioni in ambito familiare e lavorativo, fino ad arrivare a gravi indebitamenti e alla richiesta di prestiti usuranti.</p> <p>Negli anni si sta verificando nell'offerta e nel consumo di gioco d'azzardo un'importante trasformazione sia in termini quantitativi (maggior numero e aumentata facilità di accesso) sia qualitativi (giochi che presentano un potenziale additivo crescente); sempre più sono immessi sul mercato giochi con carattere di maggiore additività che coinvolgono le fasce a maggior rischio giovani e anziani e aumentano il coinvolgimento delle donne .</p> <p>Particolare interesse e preoccupazione riveste la dimensione del fenomeno gioco d'azzardo nei giovani (15-19 anni). L'indagine sui comportamenti a rischio tra gli adolescenti, nel 2015 ha coinvolto un campione rappresentativo di circa 30.000 studenti italiani tra i 15 e i 19 anni, afferenti tutto il territorio nazionale ESPAD®Italia. Nel 2015 sono stati registrati oltre un milione di giocatori tra i 15 e i 19 anni, 60.000 in più dell'anno precedente. È il primo anno di crescita dopo cinque di calo e la tendenza è trasversale per sesso, età e aree geografiche. Sono circa un milione gli studenti che riferiscono di aver giocato somme di denaro almeno una volta negli ultimi dodici mesi. Dal 2014 al 2015 la percentuale è cresciuta dal 39 al 42%, con un 7% che riferisce di giocare 4 o più volte alla settimana. L'aumento è generalizzato per tutte le fasce d'età, in quasi tutte le aree geografiche e per entrambi i sessi: anche se la percentuale più alta resta quella fra i ragazzi, 51% contro 32% delle femmine, l'incremento maggiore è quello di quattro punti registrato fra le ragazze 16-17enni, dal 27 al 31%. Anche il 38% dei minori scolarizzati (15-17 anni), circa 550.000 studenti, riferisce di aver giocato d'azzardo nel 2015 (erano il 35% nel 2014). "La percentuale nazionale rilevata nell'ultima indagine preoccupa anche perché fa segnare un'inversione di tendenza per la prima volta dopo 5 anni: dal 2010 al 2014 si era assistito infatti a una costante riduzione, dal 47% nel 2010 al 39% nel 2014".</p> <p>Rispetto alle tipologie di gioco, dal 2010 è diminuita sensibilmente la quota che gioca al Lotto/Superenalotto (dal 31 al 21%) e al Poker texano (dal 27 al 18%), aumentano invece coloro che hanno giocato a Totocalcio/Totogol (dal 10 al 29%), altre scommesse (dal 6 al 15%) e Gratta e vinci (dal 63 al 69%). I generi si differenziano anche a seconda del tipo di gioco: tra i maschi troviamo al primo posto le scommesse sportive (67%), seguite da Gratta e vinci (63%) e Totocalcio/totogol (40%); le ragazze preferiscono il Gratta e vinci (79%), seguito da Bingo/Tombola (43%) e altri giochi con le carte (24%).</p> <p>Tra i giocatori on line, i ragazzi sono attratti soprattutto da scommesse sportive/Totocalcio (65%) e Poker texano (36%), le ragazze da Gratta e vinci/Lotto istantaneo (34%) e scommesse sportive/Totocalcio (30%).</p> <p>Tra i minori il divario è ancora più netto: sono stati giocatori il 46% dei maschi e il 29% delle femmine.</p> <p>Per quanto riguarda i posti preferiti dai giocatori, perdono popolarità sia i locali pubblici non dedicati (bar, tabaccherie, pub), frequentati nel 2015 dal 37% dei giocatori (contro il 44% del 2014 e addirittura il 61% del 2010), sia le abitazioni private (36%</p>

	<p>contro il 40% del 2010), a favore delle sale scommesse (28%, in crescita dal 22 del 2010). Ad aver giocato online nel 2015 sono circa l'8% degli studenti, con una forte differenza di genere (14% dei maschi e 3% delle femmine) e una prevalenza crescente con l'età, dal 6% dei 15enni all'11% dei 19enni. Il 48% dei giocatori virtuali usa il pc, il 35% lo smartphone, il 15% il tablet o accede tramite internet point.</p> <p>Tra gli studenti che giocano, i ragazzi potenzialmente a rischio (rilevato mediante il test South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents-Sogs-Ra) sono circa l'11% di coloro che hanno giocato denaro nell'ultimo anno. La percentuale di ragazzi già problematici si assesta sull'8% dei giocatori. Rimane pressoché stabile rispetto al 2014 l'importo delle giocate: l'8% degli studenti giocatori dichiara di aver speso oltre 50 euro nell'ultimo mese, il 17% tra i 10 ed i 50 euro, mentre il 75% meno di 10 euro.</p> <p>Dal punto di vista geografico, prevale il Meridione. La percentuale di studenti che hanno giocato almeno una volta negli ultimi dodici mesi si attesta al 36,8% nel nord-ovest, 30,6% nel nord-est, 43,5% al centro e al 48,8% nel sud e nelle isole (quasi tutte le aree sono in crescita)</p> <p>La prevenzione rappresenta l'azione principale per evitare e ridurre i rischi e i danni alla salute correlati al gioco d'azzardo. Al pari di tutte le altre forme di dipendenza patologica, anche per il gioco d'azzardo patologico esistono delle persone più vulnerabili di altre e la loro identificazione precoce è la prima forma di prevenzione da attivare, oltre ad una serie di altre misure socio-ambientali che necessariamente devono accompagnare gli interventi sull'individuo che, in caso contrario, potrebbero essere vanificati.</p>
EVIDENCE:	<p>La prevenzione del Gioco d'Azzardo patologico ha particolari caratteristiche, con un apparato di ricerca inferiore e più recente rispetto alle tossicodipendenze , che rende difficoltoso riconoscere interventi chiaramente efficaci; inoltre i gruppi di popolazione a rischio non sono completamente sovrapponibili.</p> <p>Anche per questa patologia la prevenzione rappresenta l'azione principale per l'evitamento e la riduzione dei rischi e dei danni alla salute correlati al gioco d'azzardo.</p> <p>Si è dimostrata efficace l'azione di prevenzione specifica e precoce sulle distorsioni cognitive dei ragazzi relative al gioco d'azzardo che ha come obiettivo il cambiamento le credenze errate sul gioco d'azzardo (probabilità di vincita, capacità di influenzare il risultato di vincite casuali mediante riti o oggetti o abilità, ecc.).</p> <p>Importante incrementare negli studenti la capacità di problem solving, di astrazione e della competenza sociale (che comprende doti di flessibilità, capacità di comunicazione, comportamenti prosociali), dell'auto-efficacia, dell'autocontrollo e del senso di scopo e progettualità per il futuro e della motivazione (Brown 2001; Dickson 2002).</p> <p>Attivare campagne di prevenzione nelle scuole e attivare azioni di prevenzione selettiva orientate alla diagnosi precoce dei fattori di rischio in giovanissima età e dei comportamenti di gioco problematico.</p> <p>Realizzare incontri informativi per i genitori e gli insegnanti affinché tengano monitorati i figli/studenti.</p>

- Incontri di coordinamento con il dirigente scolastico e gli insegnanti coinvolti.

- Corso di formazione rivolto agli insegnanti sulla prevenzione al gioco d'azzardo attraverso l'utilizzo di metodologie attive.
- Incontri formativi/educativi per i genitori, sui rischi del gioco d'azzardo ed in particolare: segni e sintomi “sentinella” di esistenza del problema, modalità per affrontare precocemente il problema, consapevolezza delle vere probabilità di vincita, info sui servizi cui rivolgersi in caso di problemi già esistenti.
- Percorso di prevenzione da effettuare nelle classi.
- Laboratori interattivi, studenti e insegnanti, finalizzati ad aumentare le conoscenze sui rischi del gioco d'azzardo a correggere le distorsioni cognitive e le false credenze sulle probabilità e abilità di vincita (da realizzare con associazioni del territorio).

EVIDENCE

TARGET	Popolazione scolastica e genitori degli studenti della Città di Potenza e di tutto il territorio ASP afferente al Ser.D. di Potenza		
Finalità	Aumentare la consapevolezza dei rischi connessi al gioco d'azzardo e delle reali probabilità di vincita		
Obiettivi		Indicatori	
Obiettivo specifico 1	Promuovere, negli studenti, il potenziamento dei fattori individuali di protezione e incrementare la percezione e la consapevolezza dei rischi connessi al gioco d'azzardo, anche attraverso la conoscenza delle reali probabilità di vincita.		
Attività 1.1	Incontro di coordinamento con i Dirigenti scolastici e i docenti.	N° Scuole aderenti/ N° Scuole censite	
Attività 1.2	Percorso di prevenzione da effettuare nelle classi.	N° alunni raggiunti/ N° pop. scolastica target N° insegnanti coinvolti/ N° insegnanti referenti	

Attività 1.3	Laboratori finalizzati a correggere i falsi miti relativi al gioco d'azzardo e a presentare le reali possibilità di vincita attraverso la logica e la matematica(da realizzare con associazioni del territorio).	N° Laboratori realizzati/ N° Classi coinvolte N° studenti raggiunti/ N° popolazione scolastica target
Obiettivo specifico 2	Incrementare, negli insegnanti e nei genitori, la conoscenza e la consapevolezza dei rischi e delle misure di prevenzione attuabili sul tema del gioco d'azzardo patologico.	
Attività 1.2	Corso di formazione rivolto agli insegnanti sulla prevenzione al gioco d'azzardo attraverso l'utilizzo di metodologie attive da utilizzare in classe.	N° corsi di formazione attivati N° insegnanti formati/ N° insegnanti coinvolti
Attività 2.2	Incontri formativi/educativi per i genitori, sui rischi del gioco d'azzardo e in particolare: segni e sintomi "sentinella" di esistenza del problema, modalità per affrontare precocemente il problema, consapevolezza delle vere probabilità di vincita, info sui servizi cui rivolgersi in caso di problemi già esistenti.	N° genitori coinvolti/ N° genitori target

U.O.S.D. Ser.D. Potenza