



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



Ufficio Scolastico Regionale
per il Friuli Venezia Giulia - Direzione



S·H·E

Schools for Health in Europe

Le **scuole** che promuovono salute IL **BEN-ESSERE** GENERA **SALUTE** *Strumenti a disposizione*

Lignano, 7 maggio 2019

*“non perdo mai,
o vinco o imparo”*

Life Skill Education in Promozione della Salute

dott. Andrea Monculli, *Educatore Professionale*

Dipartimento delle Dipendenze,

Azienda Sanitaria Universitaria Integrata di Udine

Pinocchio, col suo bravo abbecedario nuovo sotto il braccio, prese la strada che menava alla scuola [...] e gli parve di sentire in lontananza una musica di pifferi e di colpi di grancassa: pi-pi-pi, pi-pi-pi, zum-zum-zum...

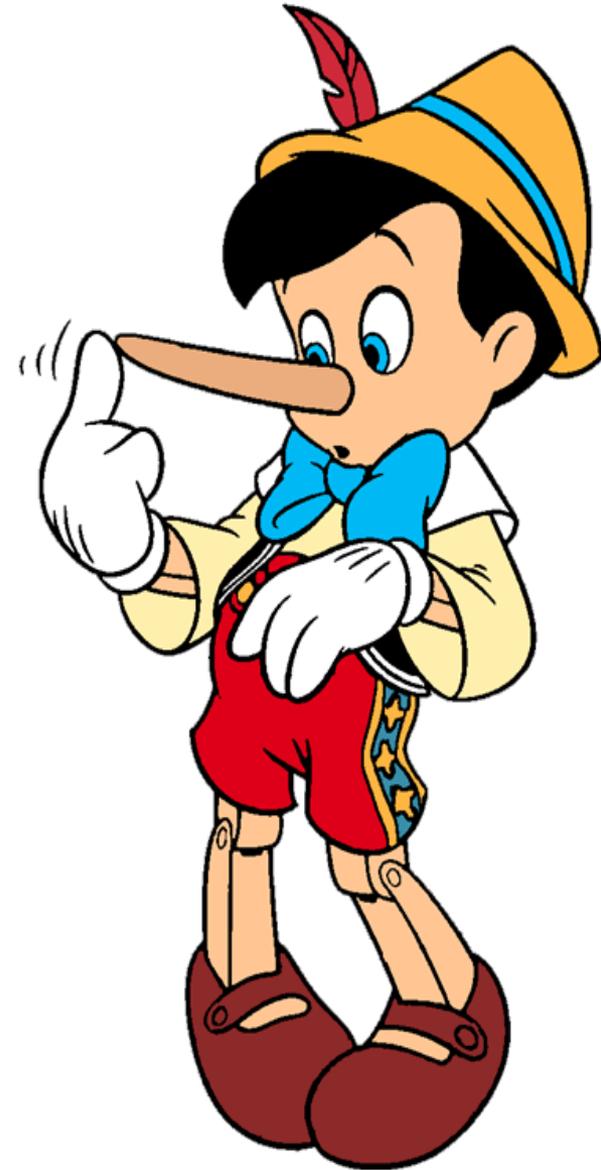
Si fermò e stette in ascolto. Questi suoni venivano da un piccolo paesetto fabbricato sulla spiaggia del mare.

- che cosa sia questa musica? ... Peccato che io debba andare a scuola, se no.... - e rimase lì perplesso.

Ad ogni modo, bisognava prendere una risoluzione: o a scuola, o a sentire i pifferi. -

- oggi anderò a sentire i pifferi, e domani a scuola: per andare a scuola c'è sempre tempo - disse quel monello facendo una spallucciata.

da "le avventure di Pinocchio" - Collodi



“Crescere è per natura un atto di affermazione del sé che si attua attraverso il gioco.”

Winnicott



“Diventiamo noi stessi attraverso gli altri.”



Ascolto e dimentico.

Leggo e capisco.

Vedo e ricordo.

Agisco ed imparo.

Il gioco come strumento di apprendimento

Confucio

- fornisce un primo livello di stimolo
- facilita l'acquisizione di nuovi modi di pensare, sentire e relazionarsi
- fa sperimentare una forma di apprendimento che attua processi che consentono la presa di consapevolezza di dimensioni intrapsichiche e relazionali

“l'insegnante deve assumere il ruolo di facilitatore, non di fornitore di contenuti.”

Vygotskij

Caratteristiche del Gioco

Improduttività - il gioco non risponde a criteri di utilità immediata e concreta; nel qui ed ora è fine a se stesso.

Piacevolezza - effetti emotivi positivi, soddisfazione, gratificazione...

Spontaneità - se si è costretti non è più un gioco!!

Tranquillità e libertà – lo stato emotivo a cui tende

Regolamentazione – ci sono delle regole da rispettare....

Incertezza - altrimenti diventa monotono!

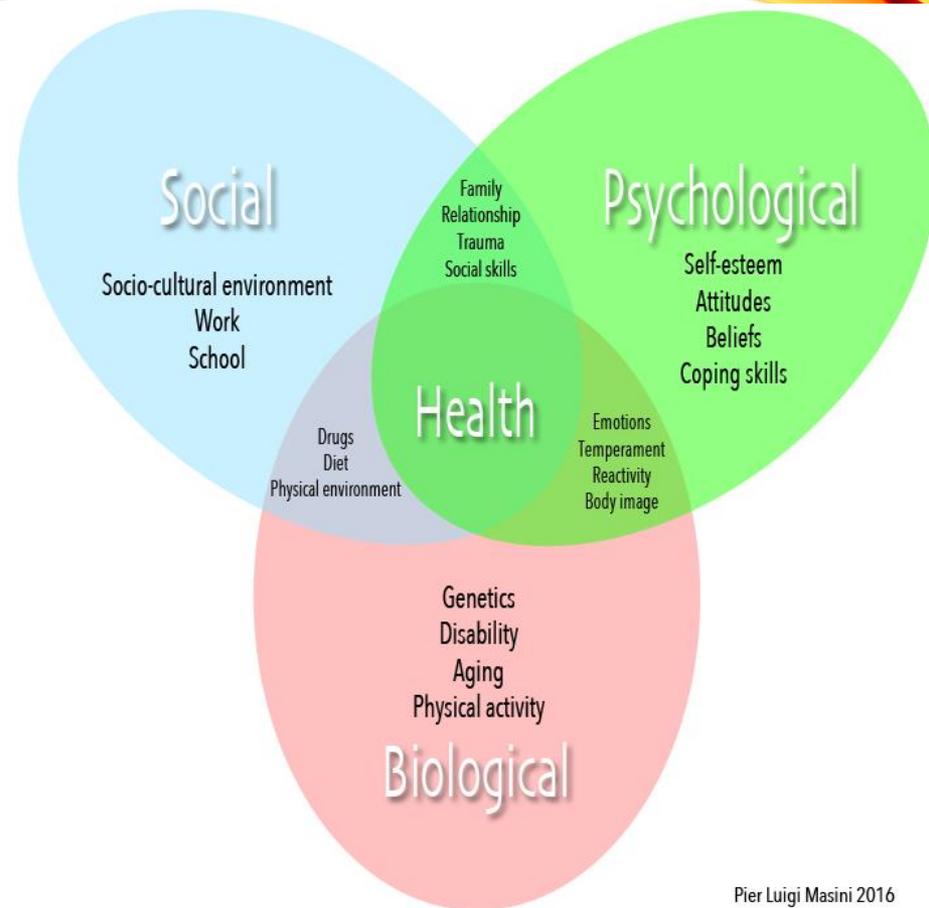
Finzione – conduce i partecipanti in una dimensione altra...

la salute...

“È uno stato di completo benessere fisico, **mentale e sociale** e non la semplice assenza dello stato di malattia o di infermità.”
(OMS, 1948)

È una condizione dinamica di **equilibrio**, fondata sulla capacità del soggetto di interagire con l'ambiente in modo positivo, nel continuo modificarsi della realtà circostante.

La condizione di salute o di malattia è quindi la conseguenza dell'interazione tra fattori biologici, psicologici e sociali.
(Engel, 1977)



Pier Luigi Masini 2016

**Quindi si può
apprendere, trasmettere,
imparare la salute?**



Ora ci dividiamo in squadre,

E si avvererà finalmente uno dei miei più
profondi desideri...

.....e partiamo con....



**GIOCHI
SENZA
FRONTIERE**

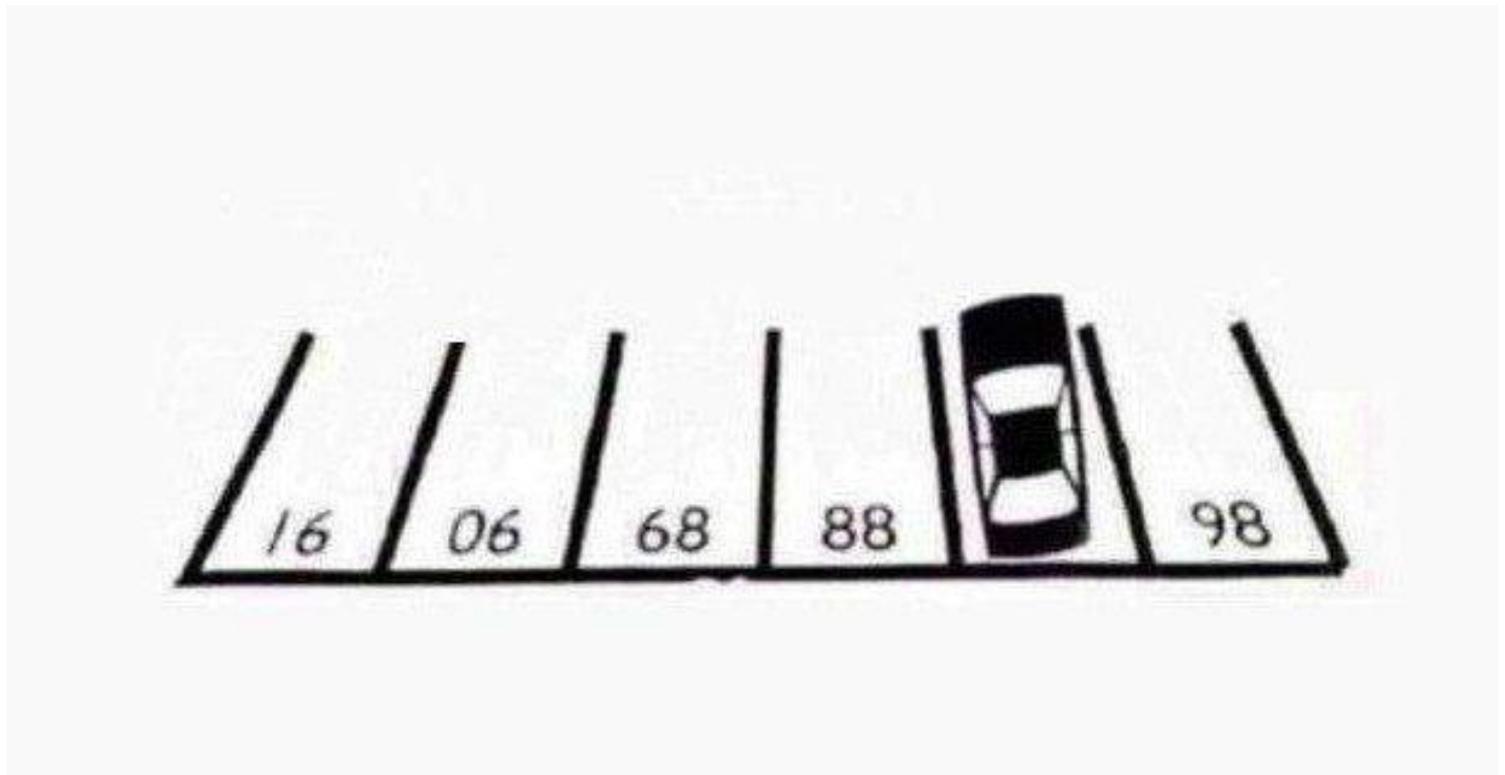


Prima Manche:

“GARA DI NEURONI!!”

1 punto per ogni risposta esatta
Istruzioni...

Domanda 1 – qual è il numero del posto in cui è parcheggiata l'auto?





Domanda 2 –

In Italia i coperchi dei tombini sono quasi tutti quadrati o rettangolari, eppure sarebbe meglio se fossero rotondi. Perché?



Domanda 3 –

A seguito di una telefonata anonima, la polizia fa irruzione in una casa per arrestare un sospetto omicida.

Non sanno che aspetto abbia ma sanno che si chiama John e che si trova dentro la casa. La polizia si trova davanti 4 persone che giocano a poker.

Essi svolgono i seguenti mestieri: falegname, autista, fabbro e prete. Senza esitazione e senza comunicare tra di loro, gli agenti arrestano subito il prete. Come fanno a sapere che è lui il colpevole?



Domanda 4 –

Cosa viene una volta in un minuto, due volte in un momento e mai in cento anni?



Domanda 5 –

Come può un bambino cadere al suolo da un edificio di venti piani e sopravvivere?



Domanda 6 –

Un uomo entra in un bar e chiede al barista un bicchiere d'acqua.

Il barman prende una pistola e la punta verso l'uomo minacciando di sparare.

L'uomo dice -Grazie- e se ne va.

Perché lo ringrazia?

Seconda Manche:
“TU CHIAMALE, SE VUOI,
EMOZIONI!?!“

1 punto a risposta esatta per la
squadra che indovina e la squadra
che comunica.

Terza Manche:
“EVVIVA LA TORRE DI PISA....”

5 punti primo classificato
3 punti secondo classificato
1 punto terzo classificato

Penalità a chi non rispetta l'unica regola



Nel glossario della promozione della salute dell'OMS (1998) le LS vengono definite come ***“l'insieme delle abilità utili per adottare un comportamento positivo e flessibile e far fronte con efficacia alle esigenze e alle difficoltà che si presentano nella vita di tutti i giorni”***.

Nel 1993 l'OMS ha individuato nelle *life skills* lo strumento privilegiato per la promozione della **salute in ambito scolastico**.

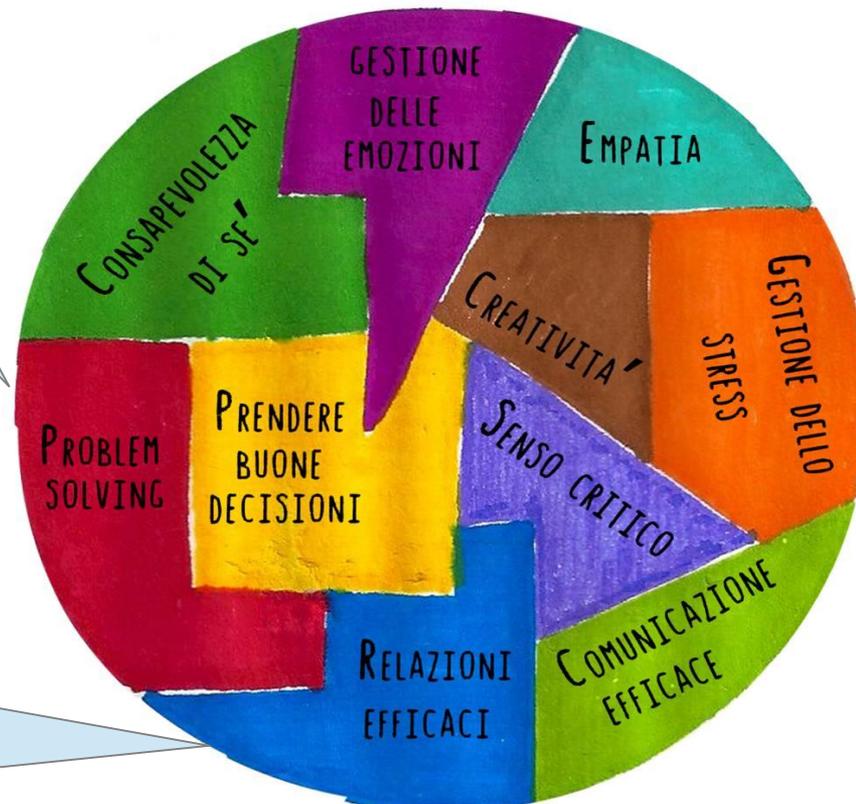
Quali sono queste Skills?

Gioco 1 - Indovinelli

utilizzo del pensiero laterale e creativo

Gioco 2 – le emozioni

Alfabetizzazione, comunicazione, espressione delle emozioni



Gioco 3 – team building

utilizzo delle abilità di comunicazione e relazione per il raggiungimento di obiettivo.

Unplugged



Un'esperienza di Life Skills Education a scuola





Di cosa parliamo...

Un progetto fondato sul modello dell'influenza sociale,
condotto dagli insegnanti,
con uso di metodologie interattive,
e protratto nel tempo (anno scolastico)

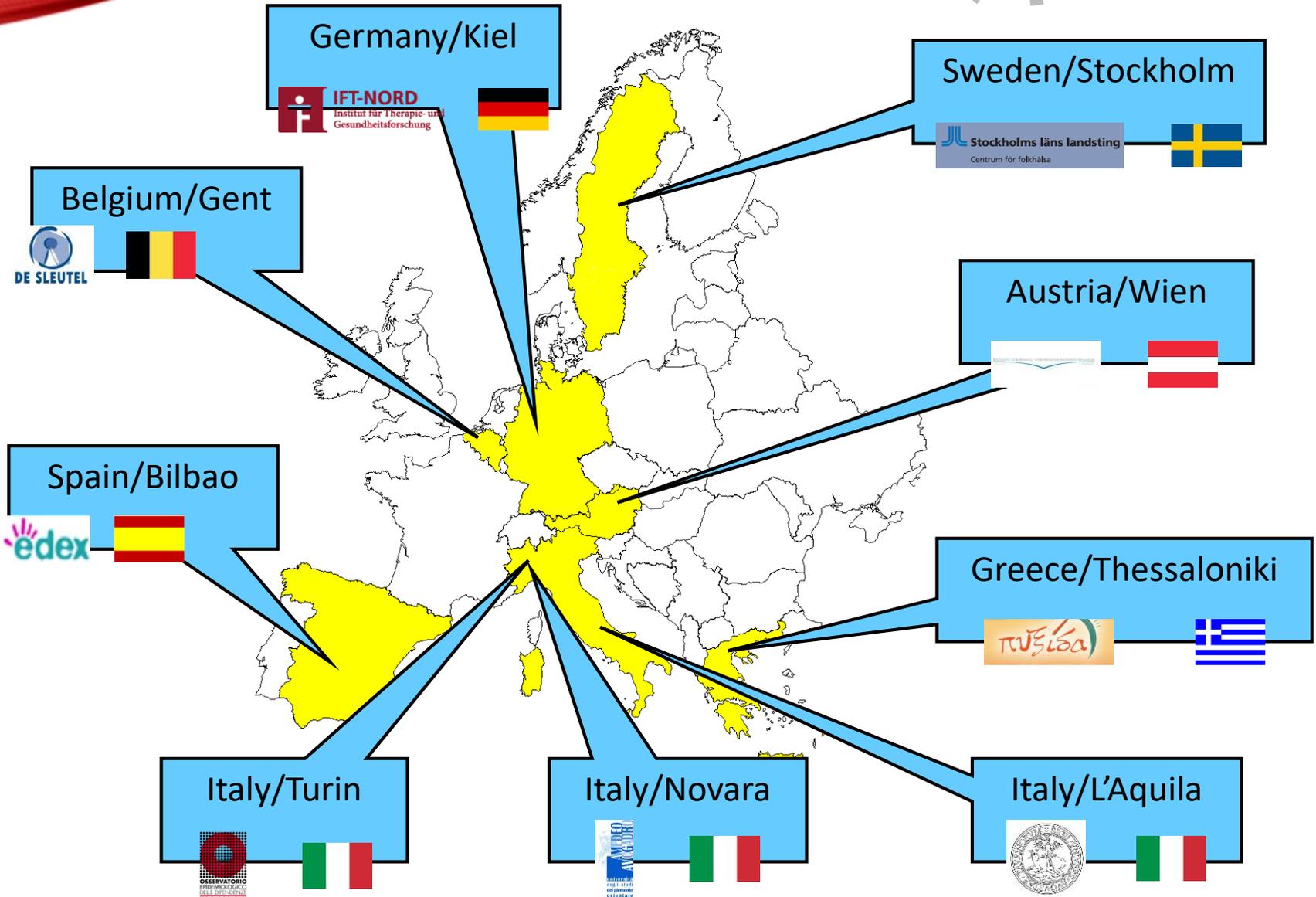


Studio EU-Dap

Ha costruito un programma di prevenzione scolastica dell'uso di sostanze (*Unplugged*) di cui si è valutata l'efficacia attraverso un cluster randomised controlled trial (CRT- EU-Dap *European Drug Addiction Prevention*)

- studio sperimentale (cluster CRT)
- finanziato dalla Comunità Europea
- condotto in 9 centri di 7 Paesi Europei
- coordinato in Italia dall'OED – Piemonte
- disegnato da un gruppo multiprofessionale di esperti internazionali
- supervisionato da EMCDDA

Studio EU-Dap



Germany/Kiel



Sweden/Stockholm



Belgium/Gent



Austria/Wien



Spain/Bilbao



Greece/Thessaloniki



Italy/Turin



Italy/Novara



Italy/L'Aquila



Risultati principali del Trial



Evidenziato l'effetto sul fumo di sigaretta quotidiano (diminuzione/cessazione) solo a 3 mesi di followup,

Gli studenti fumatori che partecipato al programma diventano fumatori abituali in numero inferiore rispetto agli studenti delle scuole di controllo,

Tuttavia il programma non ha effetto sugli studenti che già prima di iniziare il programma si dichiaravano fumatori: questi non smettono né riducono il consumo,

Efficacia di Unplugged per episodi di ubriachezza e uso frequente di cannabis negli ultimi 30 giorni (alla valutazione post 3 mesi e post 15 mesi),

Il programma funziona meglio nel prevenire (o ritardare) la stabilizzazione dell'uso più che nel promuovere la cessazione in chi già è usatore abituale.

Effetti secondari del programma sono il **miglioramento del clima di classe** e del rispetto per l'insegnante.

UNITÀ	TITOLO	ATTIVITÀ	OBIETTIVI	OGGETTO
1	Apertura di <i>Unplugged</i>	Presentazione del programma, lavoro di gruppo, contratto di classe	Introduzione al programma, definizione di obiettivi e regole per le unità, riflessione sulle conoscenze relative alle sostanze	Conoscenze e attitudini
2	Fare o non fare parte di un gruppo	Gioco di situazione, discussione plenaria, gioco	Riflessione sull'appartenenza al gruppo, sulle dinamiche e sull'influenza del gruppo sul singolo	Abilità Interpersonali
3	Sceite: alcol, rischio e protezione	Lavoro di gruppo, collage, gioco	Riflessione sui fattori di rischio e di protezione che influiscono sull'uso di sostanze	Conoscenze e attitudini
4	Le tue opinioni riflettono la realtà?	Discussione plenaria, lavoro di gruppo, gioco	Valutazione critica delle informazioni, riflessione sulle differenze tra le proprie opinioni e i dati oggettivi, e correzione delle norme sbagliate	Credo normativo
5	Tabagismo - Informarsi	Quiz, discussione plenaria, gioco	Informazione sugli effetti del fumo, differenziazione tra effetti a breve e a lungo termine	Conoscenze e attitudini
6	Esprimi te stesso	Gioco, discussione plenaria, lavoro di gruppo	Riflessione sulla comunicazione delle emozioni, distinzione tra comunicazione verbale e non verbale	Abilità Intrapersonali
7	Get up, stand up	Discussione plenaria, lavoro di gruppo, gioco di ruolo	Promozione dell'assertività e del rispetto per gli altri	Abilità Interpersonali
8	Party tiger	Gioco di ruolo, giochi, discussione plenaria	Riflessione su come entrare in contatto con gli altri, su come reagire a giudizi positivi	Abilità Interpersonali
9	Droghe - Informarsi	Lavoro di gruppo, quiz	Informazione sugli effetti positivi e negativi dell'uso di sostanze	Conoscenze e attitudini
10	Capacità di affrontare le situazioni	Discussione plenaria, lavoro di gruppo	Riflessione su come affrontare le situazioni e le proprie debolezze	Abilità Intrapersonali
11	Soluzione dei problemi e capacità decisionali	Discussione plenaria, lavoro di gruppo	Promozione della capacità di soluzione dei problemi, del pensiero creativo e dell'autocontrollo	Abilità Intrapersonali
12	Definizione di obiettivi e chiusura	Gioco, lavoro di gruppo, discussione plenaria	Riflessione su obiettivi a lungo e a breve termine, valutazione del programma	Abilità Intrapersonali



Fumare rallenta il processo di cicatrizzazione delle ferite.

La minor capacità di cicatrizzazione delle ferite nei fumatori è un effetto ben conosciuto dai chirurghi plastici. È imputabile alla nicotina e alle sostanze tossiche presenti nelle sigarette, quali monossido di carbonio e acido cianidrico. La nicotina riduce il flusso sanguigno cutaneo e la produzione di globuli rossi, fibroblasti e macrofagi, le cellule deputate alla ricostruzione dei tessuti. Il monossido di carbonio e l'acido cianidrico riducono il trasporto dell'ossigeno ai tessuti. La nicotina aumenta anche l'adesività piastrinica, incrementando il rischio di micro-occlusioni vascolari. Prima di un intervento di chirurgia plastica, viene chiesto al paziente di smettere di fumare.

RISPOSTA CORRETTA: A





seconda parte istruzioni per le unità

Unità 1	Apertura di <i>Unplugged</i>	14
Unità 2	Fare o non fare parte di un gruppo.....	16
Unità 3	Sceite: alcol, rischio e protezione	19
Unità 4	Le tue opinioni riflettono la realtà?.....	21
Unità 5	Tabagismo - Informarsi	23
Unità 6	Esprimi te stesso	25
Unità 7	Get up, stand up.....	27
Unità 8	Party tiger	29
Unità 9	Droghe - Informarsi	31
Unità 10	Capacità di affrontare le situazioni.....	33
Unità 11	Soluzione dei problemi e capacità decisionali	35
Unità 12	Definizione di obiettivi.....	37

STRUTTURA DELL'UNITA'

- Titolo ed introduzione all'unità
- Obiettivi – LIFE SKILLS
- materiali e metodi (cosa serve e suggerimenti per lo svolgimento dell'unità)
- Apertura e attività di stimolo
- Rielaborazione di classe
- Chiusura/riassunto in breve



WWW.OED.PIEMONTE.IT/UNPLUGGEDITALIA

