

# CORSO DI FORMAZIONE A DISTANZA

## “Il Disturbo da Gioco d’Azzardo”

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

I primi contatti con il gioco d’azzardo avvengono sin dalle scuole primarie, l’abitudine a giocare d’azzardo potrebbe essere consolidata in tarda adolescenza. Sono sempre più numerosi dunque i giovani esposti al rischio di dipendenza; questo si spiega sia come effetto della maggiore diffusione degli spazi dedicati al gioco, sia per la crescente diffusione, offerta ed utilizzo della rete Internet e dei nuovi media.

Il gioco d’azzardo può essere definito come *“qualsiasi puntata o scommessa il cui risultato sia imprevedibile, ovvero dipenda dal caso o dall’abilità”*; è *“lo scommettere su ogni tipo di gioco o di evento ad esito incerto dove il caso, in grado variabile, determina tale esito”* (Lavanco, 2001; Filippi e Breveglieri, 2010). Giocare d’azzardo non è di per sé un comportamento patologico, diventa malattia quando il comportamento diviene compulsivo, cioè fuori controllo, reiterato e sempre più frequente. Questa condizione disabilitante prende il nome di Disturbo da Gioco d’Azzardo (DGA).

È fondamentale, in una situazione storica in cui il gioco d’azzardo è ampiamente diffuso, ridurre al minimo l’esposizione degli adolescenti ad esso per proteggerli dagli effetti negativi che il gioco può causare.

Tra le attività preventive di maggiore efficacia compaiono<sup>1</sup> l’attivazione di interventi di prevenzione nelle scuole secondarie di I e II grado per fornire agli studenti messaggi efficaci sugli aspetti più significativi che caratterizzano il gioco d’azzardo.

Di conseguenza è importante che i docenti abbiano una formazione in merito a questa tematica, 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.

---

<sup>1</sup> Serpelloni G, Gomma M, Rimondo C, Rossi A, Tito R. GAMBLING: percorso di Auto-Aiuto. Manuale per le persone con dipendenza da gioco d’azzardo Roma: Presidenza del Consiglio dei Ministri: Dipartimento Politiche Anti-Droga; 2014

## **STRUTTURA DEL CORSO**

Il corso è costituito da 5 moduli didattici, da seguire in ordine cronologico supportati da file video e testi. Al termine saranno presentati due questionari (apprendimento e gradimento) ed una dispensa con i contenuti affrontati durante il corso.

### **MODULO 1 - Introduzione al gioco d'azzardo**

- **Definizione di gioco d'azzardo** a cura di M. P. Ferrara
- **Cenni storici** a cura di M. P. Ferrara
- **Normative in materia di giochi e scommesse** a cura di C. Scignoli
- **Dati statistici** a cura di I. Galleran

### **MODULO 2 - Tipologie e caratteristiche dei giochi d'azzardo**

- **I principali giochi d'azzardo** a cura di C. Scignoli
- **“Vecchi e nuovi azzardi”** a cura di I. Galleran
- **Il gioco online** a cura di C. Scignoli

### **MODULO 3 - Aspetti cognitivi e comportamentali del gioco**

- **Distorsioni cognitive** a cura di C. Caliciotti
- **Principali fattori di rischio e campanelli d'allarme** a cura di G. D'Amico
- **Gli stadi del gioco e la carriera del giocatore** a cura di L. Borra

### **MODULO 4 - Il disturbo da gioco d'azzardo**

- **Classificazione dei soggetti con disturbo da gioco d'azzardo** a cura di L. Vincenzi
- **Criteri diagnostici nel DGA (DSM V)** a cura di L. Vincenzi
- **Comorbidità** a cura di L. Borra
- **Fattori neurobiologici delle dipendenze** a cura di G. D'Amico

## **MODULO 5 - Tipologie di intervento e Servizi territoriali**

- **Servizi presenti sul territorio** a cura di F. Zurlo
- **Interventi di sostegno e psicoterapeutici** a cura di F. Zurlo
- **Strumenti diagnostici** a cura di F. Zurlo

## **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.**

## **DOCENTI**

I docenti del corso sono psicologi e psicoterapeuti afferenti ai progetti regionali “Gioco d’Azzardo – Prevenzione/Cura” (2018-2020) e “Piano Locale Contrasto al Gioco d’Azzardo – Area Prevenzione” (2020-2021) sviluppati dal Servizio di Dipendenze Patologiche del Dipartimento di Salute Mentale dell’Azienda USL di Ferrara:

Dott.ssa Ilaria Galleran – psicologa;

Dott. Matteo Pio Ferrara – psicoterapeuta;

Dott.ssa Chiara Scignoli – psicologa;

Dott.ssa Cristina Caliciotti – psicologa;

Dott.ssa Giada D’amico – psicologa;

Dott.ssa Linda Borra – psicologa;

Dott.ssa Luna Vincenzi – psicoterapeuta;

Dott.ssa Federica Zurlo – psicoterapeuta.

**PROCEDURA PER L'ISCRIZIONE AL CORSO FAD  
"IL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO"**

Il corso sarà fruibile in modalità a-sincrona dalla piattaforma **SELF-PA** nell'area **SANITA'** dal 18 Gennaio 2021 al 30 Giugno 2021.

Le iscrizioni al corso saranno effettuabili tra il 2 e il 31 Dicembre 2020.

Per iscriversi occorre seguire la seguente procedura:

1. inviare una e-mail all'indirizzo **corsodga@ausl.fe.it** compilando la scheda di iscrizione che dovrà essere allegata;
2. la **scheda d'iscrizione** deve essere compilata **SOLAMENTE** nella prima pagina dove, nella casella "*professione: per non sanitari*", è possibile indicare la professione (es. Docente);
3. una volta accettata l'iscrizione i docenti verranno contattati tramite e-mail dal servizio **HELP DESK** e verrà loro indicata una **username** e una **password** per accedere alla piattaforma SELF-PA nell'area SANITA';
4. Gli **attestati** saranno direttamente scaricabili dalla piattaforma SELF-PA quando, finita la fruizione del FAD, verrà compilato e superato il questionario di apprendimento (12 domande con risposta multipla).