

## **SCHEMA TECNICO INCONTRO DI RICADUTA PEER**

### **Presentazione (5 minuti):**

“Ciao, siamo (nomi) e abbiamo partecipato ad un progetto di Peer education, ovvero ci siamo formati con degli educatori sul tema delle sostanze stupefacenti e oggi vi proporremo delle attività formative e informative su questo tema. Staremo insieme due ore, faremo una pausa di cinque minuti a metà incontro. Durante le due ore faremo lavori di gruppo, momenti di confronto e condivisione anche con l'aiuto di strumenti digitali. Iniziamo a presentarci con un giro di nomi.”

*NOTA: Mantenete il più possibile un tono di voce fermo, chiaro e deciso e anche chi non parla non deve dare l'impressione di essere “in spiaggia”, siate rilassati ma composti. Se vedete che qualcuno di voi nell'espone è in difficoltà, intervenite in suo aiuto.*

### **Nome + \_\_\_\_\_ (10 minuti)**

*NOTA: valutate in base alla classe che vi trovate davanti. Scegliete qualcosa di semplice e che non richieda troppo tempo per essere raccontata (ad esempio prediligete il “superpotere” o la “canzone del momento” rispetto a “una cosa bella che avete fatto lo scorso weekend”)*

**Introduzione al tema:** “Quando parliamo di sostanze stupefacenti, il rischio è che intendiamo tutto quello che introduciamo nel nostro corpo che ci fa male, che è illegale, che crea dipendenza. In verità, se proviamo a pensare alla nostra quotidianità siamo circondati da cose che potrebbero rientrare in questa categoria.

Iniziamo così:

**Attività 1:** “Daremo ad ognuno di voi un post-it su cui vi chiediamo di scrivere la prima cosa che vi viene in mente pensando alla parola SOSTANZA STUPEFACENTE (può essere il nome di una sostanza, un luogo, una canzone, un concetto, un pensiero.”

Avete un paio di minuti di tempo e poi ritiriamo i post-it e proviamo a leggerli.

*NOTA PER I CONDUTTORI: dopo aver ritirato i post it leggeteli, posizionatevi su cartellone per categorie e dopo date una definizione di sostanza ordinata e chiara scrivendola sulla lavagna/alla lim*

<b>Definizione sostanza</b>	<b>Descrizione attività</b>	<b>Messaggi chiave</b>	<b>Tempi</b>	<b>Materiale necessario</b>
DEFINIZIONE DI SOSTANZA + esempi di sostanze	Partire da quello che c'è scritto sui loro post it per poi arrivare ad una definizione comune di sostanza	Avere tutti in mente la stessa definizione di sostanza stupefacente.	20 min	Post-it/carta

<p>(tabacco, alcool. cannabinoidi)</p> <p>NOTA: non usate come esempio sostanze che conoscete poco o che non abbiamo affrontato nel percorso</p>	<p>stupefacente data dall'OMS (organizzazione mondiale della sanità)</p>	<p><u>ATTENZIONI DA TENERE:</u> qualsiasi risposta va bene, non c'è giusto o sbagliato! Non è importante sapere chi ha scritto i post-it.</p>		
<p>Definizione <b>SOSTANZA STUPEFACENTE</b>: si assume tramite diverse modalità (ingerita, iniettata, sniffata, inalata/fumata) una sostanza che una volta assunta, agisce sul sistema nervoso centrale. Crea un effetto, che può essere STIMOLANTE (velocizza), SEDATIVO (rallenta) o ALLUGINOGENO (altera). L'effetto è dato dal PRINCIPIO ATTIVO presente nella sostanza (es. nicotina per il tabacco, alcool per gli alcolici, THC per i cannabinoidi) Espone a dei RISCHI e crea DIPENDENZA.</p> <p>La dipendenza può essere di due tipi: FISICA (il fisico si abitua a ricevere una determinata sostanza e continua a richiederla con sintomi fisici: mal di testa o di stomaco, dolori ai muscoli, fino ad arrivare alle crisi di astinenza) o MENTALE (la mia testa si convince che se uso quella sostanza sono più socievole, più figo, più forte etc.)</p> <p>Le sostanze possono essere NATURALI (la materia prima da cui deriva, è presente in natura...es. tabacco, alcool, cannabinoidi) o SINTETICHE (create in laboratorio...es. energy drink, LSD) Possono essere LEGALI O ILLEGALI a seconda di quanti anni hai e del paese in cui ti trovi.</p>				

**Raccordo attività 1 e 2:** Quando si parla di sostanze stupefacenti, una domanda che spesso viene da farci è “fa più male il tabacco o la cannabis...nuoce di più alla salute questa sostanza oppure un'altra?” Non c'è una risposta in termini assoluti. Il RISCHIO a cui andiamo incontro mentre facciamo uso di sostanze, dipende da una serie di variabili. Proviamo ad entrare meglio in questo tema attraverso un concetto che si chiama TRIANGOLO DEI RISCHI.

**Attività 2:**

Nome attività	Descrizione attività	Messaggi chiave	Tempi	Materiale necessario
---------------	----------------------	-----------------	-------	----------------------

TRIANGOLO DEI RISCHI	Per comprendere i rischi che si possono correre nel consumo delle sostanze stupefacenti, bisogna considerare 3 VARIABILI: Persona, sostanza, contesto.	Capire le 3 variabili	15 minuti	Proiettore, fotocopie
Quali <b>TIPOLOGIE DI RISCHI</b> esistono? Rischi sociali, economici, rischi di salute, relazionali e legali. Fate degli esempi.				

### **Pausa 5 minuti**

**Mentre due di voi sistemano le attività successive, uno di voi inizia a aprire quizlet e a impostare la pagina per il gioco sul pc della classe/quello che vi viene dato per l'incontro**

(VEDI FOGLIO QUIZLET)

**Raccordo attività 2 e 3:** Ora faremo un'attività che ci aiuterà a ragionare, più nello specifico, sul tema dei rischi legati all'uso di sostanze.

**Attività 3:** "Per questa attività, chiediamo all'insegnante di dividervi in gruppi. Ad ogni gruppo consegneremo una storia. Obiettivo del lavoro è cercare di individuare tutti i rischi a cui si sta esponendo il protagonista della storia"

<b>Nome attività</b>	<b>Descrizione attività</b>	<b>Messaggi chiave</b>	<b>Tempi</b>	<b>Materiale necessario</b>
	Vi dividiamo in gruppi da 3, vi consegneremo una storia ciascuno e dovrete rispondere alla tabella che vi proietteremo su un foglio	Capire in base alla persona, sostanza e contesto il pericolo che corre la persona che ne fa uso	35 minuti	Proiettore, fotocopie

*NOTA: definite bene i tempi di lavoro (10 minuti per il lavoro in gruppo). Finito il tempo, le storie le leggete voi e poi chiedete che rischi hanno visto in questi racconti. Scrivete su un cartellone o alla lavagna i rischi che ogni gruppo trova nella propria storia e quegli elementi che ritenete interessanti del lavoro che è stato fatto.*

**Raccordo attività 3 e 4:** "chiudiamo ora con un'attività gioco con l'utilizzo di quizlet."

(VEDI FOGLIO QUIZLET)

ai ragazzi invece fate inquadrare il QR code.

*Ricordatevi di mantenere la modalità giocatore singolo e non a gruppi. Se qualcuno non riesce a accedere o non ha tablet o telefono può giocare col vicino di banco. Valutate voi se fare più di una gara con quizlet (occhio al tempo!!!)*

<b>Nome attività</b>	<b>Descrizione attività</b>	<b>Messaggi chiave</b>	<b>Tempi</b>	<b>Materiale necessario</b>
Quizlet	gioco	Far capire le sostanze	10 minuti	Telefono/tablet

**Conclusioni:** "Grazie per aver partecipato a queste due ore. Facendo sintesi, la nostra intenzione era quella di provare a dare delle informazioni corrette sul tema delle sostanze stupefacenti, in particolare su tutto il tema dei rischi a cui ci esponiamo nel momento in cui si fa uso di sostanze.

**Questionari (10 min)** "Vi chiediamo ancora due minuti di attenzione chiedendovi di compilare un questionario anonimo in cui raccogliere il vostro pensiero su come è andata secondo voi l'attività di queste due ore. Il questionario lo trovate inquadrando il QR CODE che vi mostreremo".

**Consigli per voi: Non fatevi prendere dal panico! Se qualcosa non andrà come dovrebbe non fa niente! Se avete bisogno noi saremo a scuola, chiamateci e arriveremo da voi. Siete coraggiosi!**