

## 9.13

## CENTRO ATTIVITÀ PROMOZIONE SALUTE DELLA REGIONE PIEMONTE (C.A.P.S.)

### Un Centro Regionale costruito in coprogettazione tra Azienda Sanitaria Locale ed Enti del Terzo Settore in una logica di interventi di prossimità

**Un luogo dove studenti ricevono percorsi educativi con caratteristiche esperienziali; uno spazio di pensiero e di incontri formativi generativo di progetti ed attività di promozione della salute; un'organizzazione integrata tra pubblico e privato in un sistema di coprogettazione**

*Dott. Roberto Fiorini - Educatore Professionale referente C.A.P.S.*

*Dott.sa Nadia Gennari - Responsabile Struttura Semplice Dipartimentale Nuove Dipendenze Onda 1*

*Dott. Flavio Vischia - Direttore Dipartimento Integrato Dipendenze ASL Città di Torino*

La Regione Piemonte ha dato mandato al Dipartimento Integrato delle Dipendenze dell'ASL Città di Torino di realizzare e coordinare un Centro Regionale volto alla:

- realizzazione di percorsi didattici esperienziali nell'ambito della prevenzione da dipendenze comportamentali e da sostanze legali, rivolti a ragazzi dai 6 ai 19 anni e agli adulti di riferimento (genitori, insegnanti ed operatori dei Servizi)
- costruzione e manutenzione delle reti dei diversi Servizi della Regione che si occupano di prevenzione
- promozione delle diverse iniziative sui temi della prevenzione e della salute che si realizzano nei vari territori della Regione Piemonte in connessione con il mondo della scuola.

Il C.A.P.S. è attivo dal settembre 2022 e si trova a Torino in Corso Trento 13.

#### Coprogettazione

I Dipartimenti delle Dipendenze, della Prevenzione e gli Enti del Terzo Settore della Regione Piemonte lavorano da anni sulle tematiche di promozione della salute attraverso importanti progetti sostenuti da metodolo-

gie consolidate come la peer education, progetti di rinforzo delle life skills ed interventi con gli adulti di riferimento.

Il C.A.P.S. si inserisce nella rete torinese e regionale di servizi che a titolo diverso si occupano di tematiche di prevenzione e promozione della salute in continuità con gli obiettivi di integrazione tra le varie azioni del Piano Prevenzione Regionale (PPR).

Il C.A.P.S. si propone come uno spazio pubblico di riferimento cittadino e regionale per la Scuola, gli Enti Locali, gli Enti del Terzo Settore e Associazioni e, più in generale, per gli adulti di riferimento che a vario titolo si occupano della crescita dei giovani (insegnanti, genitori, animatori, educatori).

Dal punto di vista progettuale ed organizzativo dopo una prima fase in cui l'affidamento dei servizi avveniva tramite procedura a evidenza pubblica (bando), a partire dal 2025 si è scelto di adottare un approccio di coprogettazione che ha trasformato la relazione tra ente pubblico e soggetti del Terzo Settore favorendo la collaborazione con una più ampia condivisione di obiettivi, responsabilità e processi decisionali.

Il cambio di prospettiva è coerente con la mission delle politiche pubbliche e dei servizi alla persona, che promuovono forme di relazione fra i soggetti in campo di tipo collaborativo e non competitivo.

Questo approccio collaborativo consente di superare la tradizionale distinzione tra programmazione pubblica e attuazione privata, promuovendo un processo partecipativo in cui tutti gli attori coinvolti contribuiscono attivamente alla definizione degli obiettivi, alla progettazione delle azioni e alla valutazione dei risultati. L'esperienza della coprogettazione valorizza le competenze e la prossimità territoriale degli enti del Terzo Settore (E.T.S.), rafforzando la capacità delle istituzioni pubbliche di rispondere in modo più efficace ai bisogni complessi e mutevoli delle comunità.

Il gruppo di lavoro che ha co-progettato e che ora gestisce il C.A.P.S. è costituito da operatori del servizio pubblico e da operatori del privato sociale accreditato.

#### Attività del C.A.P.S.

Attualmente l'attività del CAPS comprende:

1. **PROX EXPERIENCE:** percorsi educativi con caratteristiche esperienziali, relazionali e didattiche della durata di 5 ore rivolti agli studenti sui temi delle tecnologie (videogames, web, social media), uso di alcol e gioco d'azzardo.

Un progetto che si fonda sull'apprendimento esperienziale come "un processo in cui la conoscenza viene creata attraverso la trasformazione dell'esperienza"

(Kolb, D. et al., *Organizational Behavior: an experiential approach*, 1971, 7, 2001).

Una metodologia efficace poiché stimola l'apprendimento secondo modalità partecipative, inclusive e accessibili adattandosi alle esigenze dei partecipanti e alla loro capacità attentiva.

Mette al centro del processo di apprendimento l'individuo e consente di svilupparne le life skills e modificare il sistema di atteggiamenti e comportamenti personali e di gruppo.

Tale processo facilita la riflessione attraverso l'esperienza diretta, trasformando l'azione in apprendimento. Per principi analoghi, le proposte fatte sono intrise di gamification per cui, attraverso l'utilizzo di meccaniche tipiche dei videogiochi come punteggi, sfide, ricompense e progressione di livelli, si rende l'apprendimento più dinamico e coinvolgente.

Questa metodologia non si limita a trasmettere nozioni, ma promuove esperienze significative: i partecipanti diventano protagonisti, sviluppano competenze di problem solving, sperimentano le conseguenze delle proprie scelte in contesti simulati e apprendono strategie di resilienza. Inoltre, il gioco favorisce la cooperazione e la costruzione di reti sociali positive, rafforzando quei fattori protettivi che riducono il rischio di avvicinarsi a comportamenti dannosi.

In un'epoca in cui la tecnologia è parte integrante della vita quotidiana, sfruttare le dinamiche ludiche significa parlare il linguaggio dei giovani, stimolare la curiosità e potenziare la consapevolezza.

La gamification, se progettata con attenzione scientifica e finalità educative chiare, non è un semplice intrattenimento, ma uno strumento potente per rendere la prevenzione più accessibile, memorabile ed efficace.

### **PROX EXPERIENCE comprende:**

Prox Experience Gambling & Dreams rivolto alle classi IV delle Scuole Secondarie di Secondo Grado con gli obiettivi di:

- veicolare una corretta informazione sulla struttura nascosta dei giochi d'azzardo al fine di sviluppare un senso critico rispetto al gioco come prodotto commerciale
- implementare consapevolezza sugli aspetti dell'essere umano sui quali fanno leva i giochi d'azzardo per essere commercialmente appetibili ed agganciare le persone alla reiterazione dell'attività di gioco
- favorire una riflessione consapevole sulle dinamiche dell'attività di gioco, sul significato della relazione con questo e sugli aspetti emotivi che ne vengono coinvolti
- creare spazi di confronto sul tema

Il percorso si suddivide in tre parti. La prima consiste in una fase di accoglienza dei ragazzi che vengono

coinvolti in un'attività ludica interattiva per una prima loro conoscenza e per comprendere il livello di conoscenza e confidenza che hanno rispetto ai giochi d'azzardo e alla loro diffusione.

Nella seconda parte il gruppo classe viene suddiviso in tre piccoli gruppi, al fine di lavorare meglio ed avviare una mini-relazione con gli operatori conduttori.

Ogni sottogruppo viene coinvolto nel gioco da tavolo Wallet Game, gioco in cui si chiede ai ragazzi di immeddesimarsi in una famiglia che deve arrivare alla fine del mese con un patrimonio dato (il corrispettivo di due stipendi medi) e un obiettivo da raggiungere (es. potersi permettere un weekend di famiglia al mare). Le scelte da prendere devono prevedere anche i gradienti che ne caratterizzano il significato, ovvero casa (intesa come necessaria al mantenimento), salute e piacere.

I ragazzi quindi si trovano a dover ragionare e confrontarsi sulla gestione economica e a prendere consapevolezza su:

- la gestione del quotidiano tra istanze di piacere e di contenimento delle spese;
- mediazione, negoziazione e cooperazione di gruppo nell'adottare strategie di gestione del denaro;
- aleatorietà del gioco e probabilità di vincita;
- distorsioni cognitive sottostanti al gioco d'azzardo.

La terza parte prevede la progettazione di un Gratta&Vinci da parte di un'ipotetica agenzia di produzione di giochi d'azzardo con le logiche di profitto da mantenere in quel ruolo e i necessari artifici e inganni che il gioco deve avere nella sua struttura per rendersi appetibile a livello commerciale. L'attività ha gli obiettivi di:

- analizzare le dinamiche sottostanti alle proposte presenti sul mercato in termini di sistema premiante, bias cognitivi ed informazioni selettive svelando gli aspetti emotivi ed ingannevoli su cui insistono i gratta & vinci, e tutti i giochi d'azzardo in genere, per essere così accattivanti.

Prox Experience Alcol & Friends rivolto alle classi II delle Scuole Secondarie di Secondo Grado con gli obiettivi di:

- veicolare una corretta informazione sulla storia e sulla cultura del bere, sulle caratteristiche della sostanza alcol, sui suoi effetti e sui tempi di assorbimento, con particolare riferimento ad eventuali mix tra diverse tipologie di bevande alcoliche e/o con altre sostanze;
- aumentare consapevolezza sui rischi derivanti dall'abuso di alcol e sugli aspetti legali inerenti ad eventuali comportamenti in stato di ebbrezza;
- favorire una riflessione sul significato della motivazione al bere, sugli aspetti emotivi che ne vengono coinvolti e sulle strategie che si possono adottare per

sostenere l'eventuale pressione del contesto (es. gruppo dei pari, ambienti, situazioni aggreganti)

Il percorso si articola in diversi momenti. Il primo momento prevede una fase di accoglienza nella quale, con un'attività di visual, si lavora sui concetti di Dopamina, Ossitocina, Serotonina e Endorfina (D.O.S.E.) chiedendo loro di esprimere la loro DOSE di benessere. L'obiettivo è di far emergere come questi neurotrasmettitori, collegati alla dimensione del piacere e del benessere e generalmente attivati dall'uso di sostanze, possono essere collegati anche ad altre esperienze di vita.

Successivamente la classi viene suddivisa in tre gruppi ed ogni gruppo va in gita in una città diversa: Praga, Berlino e Barcellona.

La gita simulata è un escamotage utilizzato per proporre ai tre sottogruppi dei laboratori su:

- false credenze e sui luoghi comuni in merito ad effetti e conseguenze sull'uso dell'alcol;
- ipotetiche strategie di riduzione del tasso alcolemico e distorsioni di corrette informazioni.

Rischio e limite con attività di confronto sul significato dell'uso di alcol e condivisione di esperienze dirette a partire da situazioni di rischio in cui ci si può trovare in contesti di divertimento e sulla ricerca di possibili strategie e problem solving.

Simulazione dello stato di ebbrezza e sperimentazione della posizione laterale di sicurezza in situazioni di forte intossicazione.

Spazio info su caratteristiche della sostanza alcol e sui mix con altre sostanze psicoattive oltre che sul tema della sessualità (prevenzione da Infezioni Sessualmente Trasmesse).

Alcol & Guida attività di sensibilizzazione ed informazione sugli aspetti legali e di rischio per la salute, propria e degli altri, in merito al tema della guida in stato di ebbrezza.

Prox Experience Social & Technology rivolto alle classi II delle Scuole Secondarie di Primo Grado con gli obiettivi di:

- favorire una riflessione consapevole sulle dinamiche e sul significato dell'uso delle nuove tecnologie, con particolare riferimento agli impliciti comportamenti che sottostanno al loro utilizzo;
- implementare consapevolezza e sguardo critico sull'impatto che le nuove tecnologie hanno nella vita, nelle relazioni quotidiane e nella cultura delle persone che ne fanno ampio uso;
- creare spazi di confronto su opportunità e rischi dell'uso delle nuove tecnologie, con particolare riferimento all'uso del web, dei social networks, degli smartphones e dei videogames.

Il percorso prevede un primo momento di accoglienza e conoscenza con un'attività volta a far emergere gli aspetti di benessere nella loro vita (cosa li fa stare bene). e poi vengono divisi in due sottogruppi.

Nella seconda parte dove la suddivisione in due sottogruppi, si propone a ciascuno sottogruppo di fare esperienze in due diverse sale:

Sala del tempo: dove sono collocati reperti tecnologici in una sorta di museo della comunicazione e delle tecnologie, con cui i ragazzi interagiscono per fare esperienza e storia delle relazioni e delle comunicazioni con le vecchie tecnologie (es. telefono grigio, giradischi, macchina da scrivere ecc...).

Sala Gaming: dove viene fatta un'esperienza di gioco a videogames con due diverse caratteristiche (competitivo e collaborativo). Al termine dell'esperienza di gioco si fa un debriefing dei propri stati emotivi e corporei che hanno attraversato l'attività di videogioco.

La terza parte del percorso vede i due sottogruppi riunirsi in gruppo classe per affrontare un laboratorio sulle life skills. Un gioco a squadre che consente l'individuazione e definizione delle competenze di vita che sono fattore protettivo anche negli ambienti digitali. Con piccole attività ludiche si cerca di far direttamente esperienza delle diverse life skills, così che i ragazzi ne introiettino la presenza e la possibilità di farvi affidamento in caso di fronteggiamento di situazione a rischio di malessere.

Prox Experience Social & Technology prevede un secondo momento in classe la settimana successiva a scuola dove vengono svolte due attività:

- Contesti dove ci si concentra sull'opportunità di condividere alcuni contenuti e/o immagini personali in diversi contesti e con quale significato
- Messaggi che vorrei/non vorrei ricevere: dove si consente ai ragazzi di esprimere aspettative, desideri ed eventuali esperienze negative nello stare nell'universo dei social e come reagire a certe situazioni.

Tab. dati Caps 1 - settembre 2024/agosto 2025

	STUDENTI	Insegnanti/ Operatori	CAPS	CAPS+incontro a SCUOLA
AS 2024/2025				
Prox Experience Social & Technology	910	87	42	70
Prox Experience Alcol & Friends	732	61	36	
Prox Experience Gambling & Dreams	538	40	31	
TOT	2180	188	109	137
Interventi Prox Experience sul Territorio	239	8		11
Interventi Prox Experience per contesti extrascolastici (centri diurno disabili, centri estivi per giovani fragili)	26	6	3	
Interventi di supporto a percorsi di Peer Education	244	35	6	
TOT	2689	237	118	154

2. PROMOZIONE DI UNA STRATEGIA COORDINATA DI PROGETTI, AZIONI ED INTERVENTI dei diversi Servizi della Regione Piemonte che a vario titolo si occupano di prevenzione.

Vengono gestiti di spazi atti ad ospitare eventi formativi ed informativi rivolti ad operatori sociosanitari ed agli adulti di riferimento dei giovani. Sono stati ospitati eventi formativi inerenti le buone pratiche raccomandate dalla Regione Piemonte come: Unplugged, Diari di Salute e Un Patentino per lo Smartphone.

Tab. dati Caps 2 - settembre 2024/agosto 2025

	PARTECIPANTI	FORMAZIONI	INTERVENTI
Eventi Formativi ed informativi per Adulti	1.093	32	41

3. SUPPORTO A PROGETTI ED ATTIVITÀ DI PEER EDUCATION presenti nella Regione Piemonte.

Ad esempio, si citano il Progetto Peer sperimentale su affettività, sessualità e tematiche LGBTQIA+ in collaborazione con ASLTO4 e ASLCN2, APPazzardo progetto sperimentale rivolto a peer educator (giornate residenziali di formazione e coprogettazione operatori e peer) in collaborazione con ASLVCO e progetto Peer Senior Make a Video

Peer Senior Make a Video ha gli obiettivi di:

- Promuovere la peer education e la media literacy attraverso la produzione di video informativi e formativi.
- Informare i giovani sui temi della dipendenza da sostanze e da comportamenti
- Favorire la partecipazione attiva dei giovani nella creazione di contenuti.

I destinatari sono gli studenti delle classi Secondarie di Secondo Grado della Regione Piemonte.

Gli esiti attesi sono 5 video di promozione della salute da divulgare in presentazioni pubbliche della metodologia della peer education, contesti di interventi di prevenzione (con l'eventuale partecipazione dei ragazzi che hanno concretamente prodotto il video), canali social e nelle scuole laddove i servizi che operano ne ritengano opportuna la visione.

4. COSTRUZIONE DI RETI CON I SERVIZI TERRITORIALI per attivare connessioni tra gli interventi di prevenzione e diffondere buone prassi ed interventi evidenced-based con i progetti Beata Conoscenza, Wallet Game e WAS - What's at stake

Beata Conoscenza è uno spettacolo teatrale che il

CAPS ha offerto e promosso nei territori delle 12 Asl piemontesi, in considerazione dei bisogni emersi di approfondimento relativo alle tematiche delle relazioni affettive e della sessualità, con particolare riferimento ai temi dell'HIV e delle infezioni sessualmente trasmissibili (IST). Lo spettacolo ha gli obiettivi di:

- Informare sui pericoli e superare i luoghi comuni legati alla trasmissione dell'HIV e delle IST.
- Attivare riflessioni sui temi del rispetto dell'altro e del consenso.

I destinatari sono gli studenti delle classi Secondarie di Primo e Secondo Grado della Regione Piemonte.

Wallet Game costruzione di uno strumento utilizzabile da operatori e/o adulti di riferimento in interventi di prevenzione e nei vari territori della Regione. Il gioco in versione sia digitale, che da tavolo è la simulazione verosimile di vita familiare ricostruita attraverso un gioco di ruolo con caratteristiche fortemente pedagogiche ed esperienziali.

Gli obiettivi del gioco sono:

- Incrementare la consapevolezza nella gestione del denaro
- Potenziare le life skills (in particolare il decision making, il problem solving e la consapevolezza di sé)
- Sviluppare l'autoefficacia al fine di contrastare la pressione sociale, dei pari e quella esercitata dal mercato
- Ridurre il contributo del pensiero magico nei processi di decision making
- Aumentare la percezione del rischio nell'ambito del gioco d'azzardo e identificare i messaggi manipolatori proposti dal gioco d'azzardo

I destinatari dello strumento sono gli adulti di riferimento, ma i destinatari del gioco sono gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado.

### WAS - What's at stake Prevenire l'abuso di gioco d'azzardo tra gli adolescenti

È un programma di prevenzione universale nel contesto scolastico nato in Spagna dalla collaborazione tra l'Università Miguel Hernández, la scuola e la società civile. Si tratta di un programma validato che consiste in una serie di attività di gruppo pensate per giovani di 14-17 anni da svolgersi con l'aiuto di un facilitatore. La prima edizione del programma è stata implementata nel 2019. Nello stesso anno è stata svolta anche la prima valutazione. Nel biennio 2020-21 è stata implementata la seconda edizione insieme alla seconda valutazione del programma. Nel 2022 il programma è stato accreditato come best practice a livello nazionale dal Ministero della Sanità e a livello europeo dalla Direzione Generale di Salute Pubblica<sup>1</sup>. Il programma si



basa su 4 principi:

1. non direttivo, i contenuti non vengono trasmessi in modo verticale;
2. partecipativo, prevede il coinvolgimento attivo dei partecipanti;
3. pensiero riflessivo, favorisce la rielaborazione individuale e di gruppo;
4. manualizzato, può essere replicato in modo standardizzato, elemento fondamentale per valutarne l'efficacia.

I destinatari sono studenti dai 14 ai 17 anni.

5. **GESTIONE DI PAGINE SOCIAL** con gli obiettivi di: entrare in contatto con l'universo giovanile e i loro adulti di riferimento; comunicare informazioni corrette sui rischi e le conseguenze da abuso di sostanze, legali e non; proporre una serie di strumenti educativi utili per operatori ed insegnanti nella relazione con i loro giovani; presidiare lo spazio dei social e del mondo della rete come luoghi utilizzati per la diffusione di saperi e informazioni; promuovere e pubblicizzare le attività e i progetti del CAPS e dei Servizi ed Enti ad esso collegati.

Instagram: [https://www.instagram.com/caps\\_centro-regionale](https://www.instagram.com/caps_centro-regionale)

Facebook: <https://www.facebook.com/Proxexperience>

Tab. dati Caps 3 - settembre 2024/agosto 2025

	Contenuti post, reel e stories	Visualizzazioni
<b>FACEBOOK</b>	61	4187
<b>INSTAGRAM</b>	105	13139 (dato relativo ai soli giugno, luglio e agosto)

### Sistema di valutazione

È attiva una collaborazione con l'Istituto di Ricerche Economiche Sociali del Piemonte (IRES) per costruire un sistema di monitoraggio e valutazione dei progetti e della gestione delle attività del CAPS. Gli interventi realizzati presso il CAPS sono già sostenuti dalla letteratura scientifica e dotati di propri processi e strumenti di valutazione. Tali strumenti sono finalizzati a misurare l'efficacia attraverso rilevazioni (pre/post) delle modificazioni indotte nei destinatari sul piano delle percezioni, conoscenze, competenze e consapevolezza dei rischi.

La collaborazione con l'IRES prevede:

- supporto alla definizione degli strumenti di valutazione da utilizzarsi presso il CAPS per l'analisi dell'impatto delle attività proposte;
- analisi (prevalentemente qualitativa) delle attività

laboratoriali ed esperienziali proposte ai ragazzi dai 6 ai 19 anni e agli adulti significativi quali genitori, insegnanti ed operatori dei Servizi, al fine di un miglioramento continuo delle attività di prevenzione offerte dal servizio pubblico;

- supporto alla ricerca delle migliori evidenze scientifiche e/o buone prassi nell'ambito della prevenzione delle dipendenze comportamentali;
- supporto nella definizione di eventuali iniziative di formazione, comunicazione, divulgazione e disseminazione relative alle tematiche della prevenzione delle dipendenze comportamentali.

Il CAPS e l'IRES Piemonte, Area Salute e sviluppo del sistema sanitario, metteranno a disposizione le proprie risorse al fine di favorire la collaborazione reciproca in attività di analisi che potrà concretizzarsi in studi, ricerche, analisi e attività di comunicazione.

In conclusione, il Caps è un luogo dove i protagonisti sono i ragazzi a cui sono rivolti il primo e l'ultimo dei pensieri progettuali. Uno spazio di incontri tra professionisti e competenze, in cui poter ottimizzare le risorse ed esprimere le proprie culture ed appartenenze professionali; un ambiente fresco e creativo, dove le competenze educative vengono agite in modo gamificato, ma consapevole degli obiettivi di prevenzione da raggiungere.

