

Alessandria, 11 gennaio 2023

Ai docenti

Al personale ATA

Agli alunni

Oggetto: Presentazione cortometraggio “Bamboo”

Si comunica che in data:

VENERDI' 13 GENNAIO 2023

dalle ore 10,00 alle ore 11,30

presso l'Aula Magna dell'Istituto “A. Volta” di Alessandria

si terrà la presentazione del

“PROGETTO BAMBOO”

Si tratta di un cortometraggio sulle dipendenze (alcool, gioco d'azzardo, nomofobia, uso di smart drugs) in parte girato presso i locali della nostra scuola, con la collaborazione della “Compagnia del Carciofo”: la compagnia teatrale dell'Istituto “A. Volta”.

Saranno autorizzate a partecipare le seguenti classi, accompagnate dai rispettivi docenti in cattedra che vigileranno sugli studenti per tutta la durata dell'evento.

3AA – 4AA – 4AI – 4AL – 4AC – 4AE – 4BM – 4BL

E' inoltre gradita la presenza dei Rappresentanti di Istituto e dei membri della Consulta.

Il progetto, il cui obiettivo è quello di disseminare buone pratiche e aiutare gli studenti a riconoscere qualsiasi segnale di dipendenza, è rivolto ad alcune “classi campione” della scuola su individuate. Successivamente il video sarà a disposizione di tutta la comunità scolastica, con l'intenzione di attivare un'adeguata attività di prevenzione su tutte le classi. A questo proposito sarà determinante la collaborazione dei docenti, in particolare dei referenti di ed. civica per ogni classe.

Saranno altresì presenti:

- **Giorgio Abonante**, Sindaco della Città di Alessandria
- **Giorgio Laguzzi**, Assessore alle Politiche Sociali della Città di Alessandria
- **Roberto Giovanni Antonio Cuccu**, Presidente di In Bocca al Lupo ODV

- **Luca Bondino**, Regista e creatore del cortometraggio “Bamboo”
- **Daniele Raco**, Attore principale del cortometraggio “Bamboo”
- **Luisa Poggio**, Presidente Lions Club Cittadella

Considerata la presenza di un cospicuo numero di persone in Aula Magna si raccomanda, a titolo preventivo, l'uso della mascherina FFP2 e si ricorda a tutta la popolazione scolastica di mantenere un comportamento adeguato al contesto. Si ricorda altresì di provvedere alla regolare areazione dei locali.

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Maria Elena DEALESSI
(firma omessa ai sensi dell'art.3 c2 Dlgs 39/93)

ALLEGATO: testo di presentazione del progetto



Da dove nasce l'esigenza di un cortometraggio sulle dipendenze?

L'esigenza di affrontare tramite un cortometraggio le problematiche legate alle dipendenze, nasce da quella che in Italia e nel mondo sta diventando un'emergenza, perché alle vecchie dipendenze da alcool, fumo e sostanze stupefacenti si stanno affiancando con numeri sempre più importanti quelle da gioco d'azzardo, da sesso online e in generale dall'uso di internet che può giungere a un vero e proprio isolamento sociale come nel c.d. Hikikomori.

Noi non amiamo parlare delle statistiche ma in questo caso è sicuramente rilevante lo studio¹ ESPAD@Italia sui consumi psicoattivi (sostanze legali e illegali) e altri comportamenti potenzialmente a rischio, come l'uso di Internet, dei videogiochi e il gioco d'azzardo, tra gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado compresi in un'età tra e i 15 e i 19 anni.

Le sostanze stupefacenti.

Lo studio rileva come, nel 2021, il 24,1% degli studenti in Italia, pari a 621.000 (sempre nella fascia 15-19 anni), ha riferito di aver utilizzato almeno una volta nel corso della propria vita una sostanza illegale tra cannabis, cocaina, stimolanti, allucinogeni e oppiacei. Ancor più preoccupante è l'ammissione da parte di molti giovani che hanno dichiarato di aver assunto delle sostanze stupefacenti senza sapere cosa fossero e quali effetti le stesse provocassero. Nel complesso, fra chi ha frequentato settimanalmente discoteche nel 2021: l'80% ha fatto uso di cannabis o tabacco, più del 50% ha fatto uso di MDMA e più del 40% di cocaina. Uno su cinque di questi giovani ha riferito l'uso di allucinogeni tra cui LSD e funghi "magici".

È poi sempre interessante per analizzare il fenomeno, ricordare una ricerca del 2014, pubblicata sulla rivista scientifica *The Lancet Psychiatry*², il 17% dei consumatori adolescenti di cannabis in seguito diventa dipendente, arrivando al 50% quando viene consumata ogni giorno.

Il fumo

Per quanto riguarda il fumo i numeri sono altrettanto preoccupanti, tanto più se li correliamo agli studi dell'OMS³ secondo cui il fumo di tabacco rappresenta la seconda causa di morte nel mondo e la principale causa di morte evitabile. Crescono, infatti, i consumi di tabacco fra gli studenti, in particolare fra le studentesse. Oltre un terzo ha fumato una sigaretta prima del compimento dei 13 anni di età. Il 21% degli studenti fuma quotidianamente, la maggior parte (53%) fuma al massimo 5 sigarette al giorno. Circa 600.000 studenti nel corso del 2021 hanno utilizzato sigarette elettroniche con una prevalenza più alta fra le studentesse.

L'alcol

Veniamo ora all'uso di sostanze alcoliche, ritenuto erroneamente meno grave rispetto a quello di altre sostanze; sempre nello studio ESPAD@Italia risulta che oltre mezzo milione di studenti (21%), nel corso del 2021, ha consumato bevande alcoliche fino al punto di barcollare, non riuscire a parlare correttamente, vomitare o

¹ <https://www.politicheantidroga.gov.it/media/3404/relazione-al-parlamento-2022.pdf>

² <https://www.thelancet.com>

³ <https://www.salute.gov.it/portale/fumo/dettaglioEventiFumo.jsp?lingua=italiano&menu=eventi&p=daeventi&id=553#:~:text=Per%20l'OMS%20il%20consumo,al%20fumo%20che%20viene%20inalato>



dimenticare l'accaduto e per circa 15.000 ragazzi è stato un comportamento frequente. Per la prima volta si osservano prevalenze superiori tra le studentesse rispetto ai ragazzi.

Gli psicofarmaci

Anche l'utilizzo di psicofarmaci senza prescrizione medica nel corso del 2021 ha coinvolto circa 170.000 studenti, con una prevalenza tripla fra le studentesse. Oltre il 50% lo ha fatto per "star meglio con se stesso" e "migliorare l'andamento scolastico".

Internet

Nell'ultimo decennio è notevolmente aumentata l'osservazione della dipendenza da Internet⁴ e dei fenomeni connessi all'utilizzo delle piattaforme digitali. Incominciano a essere numerosi i lavori che evidenziano i tanti punti di contatto fra l'uso smodato della tecnologia e i disturbi psichiatrici.

Nello specifico, si tratta di una dipendenza comportamentale che si caratterizza per un bisogno incontrollabile di accedere a informazioni o veicolare i propri contenuti verso terzi, in una maniera talmente tanto compulsiva da compromettere gli altri ambiti di vita quotidiana.

Secondo Addiction Center,⁵ circa il 27% dei bambini che trascorrono tre o più ore al giorno sui social media mostra sintomi di cattiva salute mentale. Nel fenomeno più ampio dell'Internet Addiction rientrerebbe, con una dipendenza moderata, il 5% dei giovani di età compresa tra i 14 e i 21 anni; nella popolazione occidentale lo 0.8% dei ragazzi presenterebbe un quadro grave di dipendenza, percentuale che cresce fino al 4.9% nei paesi orientali⁶. È però importante notare come non esista ancora un parametro univoco per stabilire quando l'utilizzo di internet sia da definirsi "eccessivo", inoltre l'uso incontrollato della rete e dei social network nasconde o deriva da altri tipi di problematiche. Infatti, il fenomeno può includere la dipendenza dai social network, il gioco online, lo shopping o i siti pornografici.

Ma al di là della patologia, piuttosto rara o molto estrema, un abuso di Internet e delle tecnologie è sempre negativo.

Tornando poi allo studio ESPAD@Italia, poco meno di un quinto degli studenti ha affermato che, nel corso della sua vita, si è isolato per un tempo significativamente lungo (non considerando il periodo di lockdown dovuto all'emergenza sanitaria da COVID-19). Fra questi, circa un quarto è rimasto isolato per meno di una settimana, il 31% fra una e due settimane e il 21% per uno o due mesi. Il 17% degli studenti ha affermato di essere rimasto isolato volontariamente e che potrebbe avere le caratteristiche per una diagnosi "Hikikomori".

In questo contesto vanno sicuramente a inserirsi i videogames, che non demonizziamo, anzi, visto lo sviluppo nei giocatori di particolare abilità che saranno utili per il lavoro, ne sosteniamo un utilizzo che però deve essere regolato. L'uso dei videogames è ampissimo, infatti, il 68% degli studenti afferma di averci giocato. Il problema piuttosto è che il 21% risulta avere un profilo di gioco a rischio con percentuali quasi doppie fra gli studenti di genere maschile.

Sono poi da considerare le sempre verdi "challenge", con l'1% degli studenti che ha accettato un invito a partecipare a prove o sfide online. La percentuale triplica se si considerano coloro che hanno ricevuto l'invito.

⁴ <https://www.iss.it/documents/20126/6682486/22-5+web.pdf/4c3eb619-e720-1139-9def-b52a145a5660?t=1647440822348>

⁵ <https://www.addictioncenter.com/drugs/social-media-addiction/>

⁶ <https://www.savethechildren.it/blog-notizie/dipendenza-da-internet-bambini-e-adolescenti-4-sintomi-riconoscerla>



Gioco d'azzardo

Secondo i dati dell'Osservatorio Nazionale sulla Salute dell'Infanzia e dell'Adolescenza⁷, già nel 2017, in Italia il 20% dei ragazzi tra i 10 e i 17 anni frequentava agenzie di scommesse e il 25% dei più piccoli (di età compresa tra i 7 e i 9 anni) usava la propria 'paghetta' per lotterie e 'gratta e vinci', inoltre è del 49% la percentuale dei giovani tra i 14 e i 19 anni che avevano giocato d'azzardo almeno una volta all'anno. Dallo studio di ESPAD®Italia, nel 2021, oltre un milione di studenti ha giocato d'azzardo: i giochi maggiormente praticati sono i Gratta&Vinci (72%) preferito soprattutto dalle ragazze e le scommesse calcistiche (35%) praticate in percentuale maggiore dai ragazzi. Gli studenti giocatori con un profilo di gioco problematico sono il 7% con percentuale tripla fra gli studenti di genere maschile.

Perché i giovani sono più a rischio

I giovani sono i più esposti al rischio di iniziare con l'uso di sostanze o con comportamenti nocivi perché la parte del cervello dove avvengono le decisioni è la corteccia frontale, una zona che nei bambini e negli adolescenti non è ancora completamente matura. Ecco perché sono più spontanei degli adulti. La mancanza di controllo sugli impulsi ad agire li rende sensibili ai messaggi pubblicitari o all'imitazione degli amici che consumano prodotti apparentemente interessanti.

Tra l'altro l'abuso di alcol e droghe porta inevitabilmente a una perdita di controllo e a casi di violenza tra i giovani. Il 14% degli studenti afferma di aver preso parte a risse tra gruppi di amici nel corso del 2021. Il 5,1% riferisce di aver seriamente fatto male a qualcuno tanto da richiedere l'intervento di un medico; poco meno del 4% riporta di aver colpito uno dei propri insegnanti e il 2,6% afferma di aver utilizzato un'arma di qualsiasi tipo per ottenere qualcosa da qualcuno.

Bamboo

Bamboo è il modo che abbiamo pensato per affrontare il problema, un cortometraggio rivolto ai giovani dai 12 anni in su, realizzato da professionisti ma in cui hanno partecipato anche i ragazzi della Compagnia del Carciofo dell'ITIS "A.Volta" di Alessandria.

In Bamboo le dipendenze vengono rappresentate con degli attori con la testa di animale, questa sorta di demone accompagna le persone sempre pronto ad impossessarsi completamente della loro vita.

Bamboo non è solo la visione di un cortometraggio ma è dibattito, è coinvolgimento dei giovani in iniziative nei campi da loro frequentati come i social. Le campagne di sensibilizzazione dovranno provenire dagli studenti per cercare di invertire un'immagine che oggi vede nell'"inadatto" colui che non beve e non si droga mentre domani dovrà essere proprio chi assume certi comportamenti ad essere quello considerato sbagliato.

Il dibattito sarà affrontato, dove possibile, con chi può portare la sua esperienza personale nelle diverse dipendenze così che i giovani possano vedere nel passato di queste persone il loro futuro ed evitare di cadere negli stessi errori.

Noi intanto lanciamo una frase simbolo di Bamboo... ed è #nonpercolpamia che serve a sensibilizzare tutti, adulti e non, sulle conseguenze che le nostre azioni possono avere sugli altri.

⁷ https://issuu.com/ascoladisalute/docs/ibg_-_a_scuola_di_salute_-_dicembre