

Previo al inicio del programa, el equipo directivo o profesional del centro educativo responsable de poner en marcha esta herramienta, tiene que valorar si su alumnado se encuentra en una situación problemática o de riesgo de consumo. El profesorado tendrá que cumplimentar una ficha que se reenviará directamente al Plan de Adicciones y Drogodependencias de las Illes Balears (PADIB). Los técnicos del PADIB contactarán con la persona del centro educativo que haya solicitado el programa y, una vez valorado, les facilitará a los solicitantes el código de acceso al juego. El centro educativo y los profesionales que apliquen el programa, se responsabilizarán de no difundir el código a terceras personas.

Se recomienda la lectura de todos los documentos anexos del programa, para su mejor comprensión y correcta aplicación del mismo. Con esta información se consigue conocer el planteamiento del programa, así como entender la dinámica del juego interactivo, cómo realizar las actividades complementarias al juego y tener la documentación suficiente para responder a las preguntas y orientar a familias y alumnos a través de material informativo.

Se inicia el juego siguiendo las instrucciones detalladas en el apartado correspondiente.

El juego se complementa con 4 dinámicas de grupo para poder profundizar en los conocimientos sobre el cánnabis, la toma de decisiones, los factores de influencia y las conductas de reducción de riesgo. El profesional que lleva a cabo el programa podrá realizar tanto al inicio, como entre sesión y sesión del juego, como al finalizarlo, unas dinámicas grupales en relación a diferentes temas de interés, con el fin de propiciar la reflexión sobre el consumo de cánnabis entre los jóvenes.

Cada una de las dinámicas se encuentra detallada con objetivos, contenidos a trabajar, la actividad a realizar y la metodología a seguir.



Las dinámicas están relacionadas con

- Conocimiento sobre la droga: el grupo trabajará cuestiones claves del debate social actual mediante la búsqueda de información (cánnabis terapéutico, legalidad, disminución de riesgo, ocio y consumo).
- Toma de decisiones: se trabajarán las presiones internas y externas que pueden estar influyendo en el consumo a través de la técnica del rol playing.
- Percepción de riesgo: el grupo planteará hasta que punto consideran el consumo una acción de riesgo no solo a nivel de salud sino a nivel general de incidencia en su vida, mediante un cuestionario.
Con la finalidad de aumentar el debate y confrontar opiniones se puede optar a trabajar la información a partir de la búsqueda activa que argumente los posicionamientos.
- Situaciones de riesgo: individualmente valorará diferentes situaciones relacionadas con el ocio. Posteriormente se discutirán qué situaciones pueden poner en riesgo a las personas.

Para finalizar el programa, se tiene que cumplimentar el CUESTIONARIO DE VALORACIÓN DEL PROGRAMA, y enviarlo al Plan de Adicciones y Drogodependencias de las Illes Balears.

