

AZIONE N. ALP 22

TITOLO: In gioco contro l'azzardo

SOGGETTO TITOLARE:

CoeSO - Società della salute delle zone Amiata Grossetana, Colline Metallifere e Area Grossetana (capofila delle due zone socio-sanitarie della provincia di Grosseto)

SOGGETTO ATTUATORE:

CoeSO - Società della salute delle zone Amiata Grossetana, Colline Metallifere e Area Grossetana

REFERENTE AZIONE:

Fabrizio Boldrini, Direttore CoeSO - Società della salute delle zone Amiata Grossetana, Colline Metallifere e Area Grossetana
f.boldrini@coesoareagr.it – 0564/439217

COSTO AZIONE :

Euro 60.093,41

DESCRIZIONE/ RAZIONALE	<p>Il progetto si articola in attività che intendono coinvolgere differenti categorie di operatori e di cittadini nei luoghi in cui esprimono il loro impegno professionale, politico, o legato al volontariato. Tali attività sono collocate nella vita comune delle persone, attraverso azioni che le rendono più competenti e capaci di attività di prevenzione a partire da una conoscenza comune e da una dotazione di strumenti adeguati al contesto nel quale operano. Le attività fanno riferimento a tre filiere di azioni; conoscenza del fenomeno e diffusione delle informazioni tra i cittadini; impegno nelle scuole; potenziamento delle reti e sviluppo delle conoscenze e delle competenze degli operatori.</p> <p>La conoscenza dei contorni e delle caratteristiche del fenomeno del gioco d'azzardo è parte essenziale per lo sviluppo di efficaci azioni di contrasto ai rischi sociali ad esso connessi. Per questo motivo una prima filiera di attività ruota intorno al coinvolgimento dei cittadini nella rilevazione del fenomeno attraverso una modalità di ricerca partecipata che attribuisce, anche a coloro che non sono esperti, la responsabilità dell'osservazione e, attraverso questo approccio, una maggiore capacità di capire il fenomeno.</p> <p>Una seconda filiera coinvolge il mondo della scuola e comprende quattro attività, differenti tra loro, ma con una logica comune di integrazione delle stesse nella programmazione didattica delle scuole di ogni ciclo. Tale impronta rende gli interventi coerenti ed efficaci in quanto inseriti nella normale attività didattica, ma con una ricaduta sulla percezione del rischio connesso al gioco d'azzardo attraverso una sua valutazione su basi scientifiche ed economiche utili allo sviluppo di un ragionamento critico.</p> <p>Un'ultima filiera si rivolge agli operatori professionisti dei servizi istituzionali, agli amministratori pubblici e ai volontari attivi soprattutto negli ambiti dell'associazionismo sportivo e dell'associazionismo connesso ai luoghi di animazione rivolti agli anziani. Si tratta di persone in parte già coinvolte e che occupano posizioni chiave nel rapporto con potenziali giocatori d'azzardo e che potranno disporre di maggior conoscenze per intercettare e prevenire i comportamenti a rischio. In questa ottica si prevede anche un intervento sulla rete di soggetti pubblici, operatori economici e del terzo settore, attraverso percorsi di formazione di networking che potenzino e, in qualche area territoriale, creino luoghi di confronto e di progettazione di iniziative di informazione e prevenzione capaci di rendere più competenti e consapevoli le comunità del territorio.</p> <p>In questo percorso è previsto un laboratorio della durata di 7 giorni che prevede il coinvolgimento di scuole, docenti, operatori e cittadini.</p>
OBIETTIVO GENERALE	<p>Costruire una comunità più consapevole e capace di comprendere il fenomeno del gioco d'azzardo, prevenirne gli aspetti patologici che rappresentano un rischio individuale e per la tenuta della comunità stessa. Insegnanti, operatori socio-sanitari, amministratori, volontari e semplici cittadini, condividendo conoscenze, strumenti e attuando azioni comuni possono creare una rete che previene il disagio connesso all'azzardo patologico, offrire informazioni e sostegno in particolare, i target a maggior rischio come i giovani e gli anziani, presidiare i luoghi, fisici e virtuali, in cui le false credenze sul gioco d'azzardo si formano.</p>

TARGET / GRUPPO PRIORITARIO	Insegnati e studenti; cittadinanza e in particolare anziani e giovani.
SETTING	Le azioni sono realizzate sul territorio delle Zone-distretto della provincia di Grosseto, privilegiando i luoghi di incontro più prossimi ai destinatari. Per quanto riguarda gli interventi sulla filiera scolastica, saranno individuate come setting le scuole dei tre cicli di istruzione; la formazione ai docenti e agli operatori volontari, avverrà presso le strutture di loro appartenenza. Le attività istituzionali si svolgeranno presso le sedi dei soggetti proponenti.
GRUPPI D'INTERESSE	Volontari e operatori del terzo settore; associazioni di categoria; amministratori pubblici; personale e operatore degli enti pubblici e dei servizi per il contrasto alle dipendenze
EVIDENZA / PROVE DI EFFICACIA	<p>Il Gioco d'Azzardo Patologico coinvolge non soltanto il singolo giocatore e i familiari ma l'intera Comunità per i costi elevati che esso comporta a livello psicologico, familiare, sociale, legale, lavorativo ed economico. La costruzione, l'ampliamento ed il consolidamento di Reti territoriali è il perno per la realizzazione di un progetto di prevenzione nel campo del Gioco d'Azzardo. Ogni intervento di ciascuna delle agenzie implicate non deve essere considerata come risposta totale alle necessità del giocatore patologico, ma come una risorsa parziale inserita in una serie di strutture che gestiscono la sofferenza del giocatore senza delegarne la responsabilità ad una sola istanza. Si tratta infatti di intervenire in una struttura complessa formata da tutte le attività, istituzioni, norme e interazioni operanti in una Comunità. L'approccio di rete incentra la sua attenzione non solo sulla malattia, ma sulla salute e in tal modo sulla vita quotidiana. Quello che conta è infatti non soltanto l'assenza di malattia ma lo sviluppo pieno degli individui e della Comunità intera.</p> <p>Bibliografia: Perini 2005; Fischetti 2010- Atti del Corso della Regione toscana (Arezzo, 2009-2010); Grosso et al. 2014.</p> <p>"Tutti gli interventi di prevenzione, formazione, e trattamento del Gioco d'Azzardo Patologico (G.A.P), dovranno essere necessariamente svolti in forma integrata tra i servizi pubblici e del privato sociale, del Volontariato e delle Associazioni di auto aiuto della rete locale. [...] La costruzione di una Rete territoriale è un elemento fondamentale per la costruzione di progetti di prevenzione e/o riabilitazione a partire dalla quotidianità, dai pregiudizi e dagli stereotipi [...], dall'apertura degli spazi di riflessione per la popolazione generale o mirati a fasce specifiche (gli adolescenti con la scuola, gli anziani con i centri di aggregazione sociale, gli extracomunitari con le comunità di immigrati). Si tratta di favorire la costituzione di una equipe interistituzionale allargata che coniughi "il sapere dell'equipe clinica" con il "sapere del territorio". Lavorare a favore della promozione di una cultura del gioco responsabile e del reinserimento sociale dei giocatori patologici significa allora porre l'attenzione sulla salute e sulla quotidianità dei soggetti coinvolgendo in modo attivo la comunità intera.</p> <p>(Regione Toscana, Linee di indirizzo su interventi di informazione, prevenzione, formazione, e definizione del Percorso diagnostico Terapeutico Assistenziale per il Giocatore d'Azzardo Patologico. PDTA GAP, 2016).</p>
ATTIVITA' PRINCIPALI	(vedi tabella attività)

Tabella

Attività:

1. Creazione di una rete territoriale integrata per la prevenzione e il contrasto al GAP
2. Mappatura dei luoghi e delle modalità del gioco d'azzardo
3. Seminari formativi per cittadini
4. Formazione per promotori attività di prevenzione (volontari, operatori, gestori locali)
5. Formazione docenti
6. Fornire strumenti utili ai referenti delle pubbliche amministrazioni interessate
7. Realizzazione di talk e mostra laboratorio per 7 giorni – con attività formativa dei punti 4 e 5
8. Incontri informativi nelle scuole
9. Alternanza scuola lavoro
10. Realizzazione di un'azione di SLOTMOB
11. Comunicazione e disseminazione. Costruzione e animazione di un sito dedicato al progetto e alle iniziative in tema di prevenzione del GAP. Realizzazione e distribuzione di materiale informativo

Per ogni attività viene individuato un obiettivo specifico

OBIETTIVI SPECIFICI	DESCRIZIONE OBIETTIVO SPECIFICO	INDICATORI	FONTI VERIFICA	RISULTATO ATTESO NEI 12 MESI	RISORSE (Personale, beni e servizi , missioni, spese generali, seminari, workshop, convegni, ecc.)	COSTO
1	Favorire la creazione di una sinergia tra soggetti pubblico-privati a livello provinciale, al fine di promuovere azioni efficaci per la prevenzione e il contrasto del gioco d'azzardo patologico	N. di pubbliche amministrazioni coinvolte N. di soggetti del terzo settore coinvolti N. di associazioni di categoria coinvolte N iniziative proposte e attuate dalla rete	Verbali di incontri Mappa di localizzazione Comunicati e rassegna stampa iniziative proposte	Coinvolgimento nella rete di - almeno 4 amministrazioni comunali; - Società della Salute e ASL Toscana sud est - almeno 15 enti del terzo settore; - almeno 2 associazioni di categoria provinciali 8 iniziative proposte oltre a quelle progettuali	Spese generali e coordinamento	5295,41
2	Costruire una mappa ragionata dei luoghi del gioco d'azzardo e delle loro frequentazioni con dati SIMURG RICERCHE e ARS TOSCANA	N. di esercizi connessi al gioco d'azzardo individuati e descritti	Database Analisi dei dati	Rielaborazione grafica per ogni comune della provincia di Grosseto Mappa aggiornata al 2017 con videolottery e slot	Esperti per elaborazione dati Volontari per promuovere l'iniziativa presso associazioni e scuole	Cofinanziamento Coeso
3	Diffondere nei luoghi frequentati dai giovani (associazione sportive) e dagli anziani (centri sociali) la conoscenza dei rischi connessi al gioco d'azzardo	n. Seminari realizzati n. Partecipanti totali	Registro presenze Produzione materiale fotografico e video	Realizzate almeno 8 iniziative presso centri sociali e sportivi Partecipazione di almeno 300 persone alle iniziative	Esperti per seminari Spese segreteria	6000 500

4	Aumentare le competenze scientifiche e la conoscenza dei meccanismi del gioco d'azzardo negli operatori della rete. Iniziativa di formazione prevista all'interno del Laboratorio di Fate il nostro gioco (azione 7)	n. operatori partecipanti coinvolti	Registro presenze	Coinvolti nei percorsi formativi almeno 30 operatori delle organizzazioni del terzo settore aderenti alla Rete	Docenti per i seminari di formazione all'interno del Laboratorio di Fate il nostro gioco (vedi azione 7)	2928
5	Elaborare moduli didattici brevi che gli insegnanti (di matematica e economia in primo luogo) possano riprodurre a scuola Iniziativa di formazione prevista all'interno del Laboratorio di Fate il nostro gioco (azione 7)	n. docenti partecipanti N. moduli didattici elaborato N. classi che attuano i moduli didattici elaborati	Registro presenze Registro d'aula Report modulo didattico elaborato	Almeno 20 docenti partecipano alla formazione Almeno 1 modulo didattico elaborato (settembre – ottobre 2019) 15 classi attuano il modulo didattico elaborato	Docenti per i seminari di formazione all'interno del Laboratorio di Fate il nostro gioco (vedi azione 7)	2928
6	Dotare i referenti delle pubbliche amministrazioni coinvolte di strumenti conoscitivi inerenti il tema del contrasto al fenomeno del gioco d'azzardo patologico e incontro pubblico durante Laboratorio Fate il nostro gioco	N. di amministratori e referenti di p.a. coinvolti N. elaborazioni grafiche inviate N. incontri pubblici	Scheda elaborata da Simurg su gioco d'azzardo Registro presenze Mailing list	Coinvolti almeno 8 referenti di pubbliche amministrazioni n. 1 scheda su GAP n. 28 Invi delle schede ai comuni coinvolti n. 1 incontro pubblico durante Laboratorio Fate il nostro gioco	Esperti per elaborazione dati Docenti per incontro durante mostra laboratorio (vedi azione 7)	Cofinanziamento Coeso

7	Coinvolgere gli studenti, associazioni, docenti e cittadini attraverso simulazioni e interazioni, in una riflessione collettiva nella quale smontare alcune delle più diffuse false credenze sul gioco d'azzardo e restituire il senso delle reali probabilità di vincere. Le iniziative si svolgeranno all'interno del Laboratorio di Fate il nostro gioco	N studenti partecipanti/ N studenti coinvolti	Registro presenze Questionario somministrato prima e dopo l'evento	N. 400 studenti partecipanti	Laboratorio – mostra di 7 giorni Conferenza in forma di talk finale Affitto e spese generali Spese segreteria	8462 2152 2700 500
8	Prevenire la diffusione del gioco d'azzardo patologico tra i giovani	n. scuole in cui viene realizzato almeno un seminario	Registro presenze Questionario somministrato prima e dopo l'evento	Almeno 8 scuole	Esperti per seminari Spese segreteria	3200 500
9	Sperimentare nella forma dell'impresa simulata l'avvio e la gestione di un esercizio pubblico privo dei giochi d'azzardo . inizio anno scolastico 2019-2020	N. alunni coinvolti nella simulazione	Registro presenze Valutazione dei docenti	Almeno 100 alunni coinvolti	Esperto di business plan Esperto di comunicazione	2500 1500
10	Mobilizzare la cittadinanza attraverso un'azione di Slotmob	N. Eventi realizzati N. Presenze	Analisi dei media	Almeno 4 eventi Almeno 600 partecipanti attesi per ogni evento	Spese per promozione (gadget, targa, etc)	2000
11	Aumentare la consapevolezza tra i cittadini della diffusione del fenomeno	N. depliant prodotti N. video spot N. accessi al sito	Report delle copie e dei luoghi di distribuzione Materiale informativo distribuito Diffusione video spot realizzato	Realizzati e distribuiti prodotti informativi in almeno 5.000 copie Almeno 8000 accessi al sito 1 video spot	Azioni di comunicazione mirate con realizzazione pagina dedicata al progetto, produzione cinematografica per spot, proiezione in luoghi adeguati (tv, sale cinematografiche) Grafica e stampa materiali informativi (Coeso)	16628 2300
costo totale azione n.						60.093,41