

**FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI  
SPESA CORRENTE PROMOSSI DAL TERZO SETTORE E SOGGETTI PRIVATI  
SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI A PREADOLESCENTI E ADOLESCENTI– PUNTO  
2.1, LETTERA A E B DELL’ALLEGATO A)**

**BANDO ANNO 2026**

|                                                                                                            |                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ENTE<br/>RICHIEDENTE</b>                                                                                | CONSORZIO CONDIVIDERE PAPA GIOVANNI XXIII –<br>Società cooperativa a r.l.                                                                                                                    |
| <b>TITOLO DEL<br/>PROGETTO</b>                                                                             | IO GIOCO SENZA AZZARDO – Dalla Trappola al Talento                                                                                                                                           |
| <b>VALENZA<br/>TERRITORIALE<br/>(indicare<br/>distretto)/<br/>REGIONALE<br/>(indicare i<br/>distretti)</b> | REGIONALE (Distretto Città di Piacenza; Distretto Pianura Est; Distretto<br>Forlì; Distretto di Cesena e Valle del Savio; Distretto Rubicone;<br>Distretto di Rimini; Distretto di Riccione) |

|                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------|
| ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12) |
|-----------------------------------------------------------------------------|

La prevenzione è una priorità per educatori, genitori, insegnanti, professionisti della salute mentale e comunità, poiché le dipendenze compromettono gravemente la salute psico-fisica dei giovani, ostacolando il loro sviluppo e generando costi sociali rilevanti. L’ente proponente, attivo da oltre 25 anni nella prevenzione e oltre 45 anni nel trattamento e cura dalle dipendenze, collabora con scuole, gruppi extrascolastici e istituzioni regionali per promuovere salute e prevenzione. In sinergia con enti pubblici e privati, ha intercettato da tempo l’urgenza di sensibilizzare i giovani sul GAP, fenomeno in enorme crescita e forte mutamento: secondo ISS 2024, il 25% dei minori tra 14 e 17 anni ha giocato d’azzardo, spesso online, con oltre 90.000 giocatori problematici e 136.000 a rischio.

Il progetto “IO GIOCO SENZA AZZARDO – Dalla Trappola al Talento” si propone di intervenire nelle aree periferiche dei distretti regionali, ampliando il focus dal GAP al gaming compulsivo e al ritiro sociale, in linea con le “Linee di indirizzo su ritiro sociale” della Regione Emilia-Romagna. I destinatari saranno coinvolti attivamente in ogni fase: analisi dei bisogni, coprogettazione delle attività, realizzazione e valutazione. Laboratori, giochi analogici e digitali, attività ricreative e di sollievo saranno co-creati con adolescenti, educatori e famiglie.

Il progetto vuole promuovere anche la consapevolezza sugli algoritmi e sull’intelligenza artificiale, usata da tempo anche nel business del Gioco D’Azzardo, aiutando i giovani a decodificare le logiche persuasive delle piattaforme digitali, come loot box, reward system e meccanismi di fidelizzazione. Le finalità sono: sviluppare pensiero critico sui comportamenti a rischio; potenziare abilità relazionali e comunicative; ridurre la dipendenza da gioco d’azzardo; offrire supporto e consulenza; integrare pratiche analogiche e digitali nella progettazione di giochi; minimizzare l’impatto ambientale con materiali di recupero.

Il progetto si inserisce in piena sinergia con il “Piano regionale di contrasto al Gioco d’Azzardo Patologico”, promuovendo azioni informative, preventive, educative e di sensibilizzazione

rivolte ai giovani. Verranno attivate collaborazioni territoriali con enti, servizi e realtà già operative sul tema, valorizzando competenze e risorse locali. L'approccio integrato mira a rafforzare la rete regionale di contrasto al GAP, favorendo interventi coordinati e sostenibili.

MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO, NELLA PROGETTAZIONE E NELLA REALIZZAZIONE (massimo 15 righe, dimensioni carattere 12)

La metodologia peer-to-peer rappresenta uno strumento privilegiato per coinvolgere attivamente i giovani, poiché si fonda sull'interazione tra pari, favorendo identificazione, fiducia e partecipazione autentica. Questo approccio genera un contesto inclusivo e stimolante, capace di facilitare una comprensione profonda e condivisa delle tematiche trattate. L'equipe di progetto sarà composta per il 50% da giovani, garantendo una visione generazionale diretta e una maggiore efficacia comunicativa. La strategia di intervento si articolerà su quattro direttrici: Personalizzazione: ogni percorso sarà costruito su misura, rispondendo alle esigenze specifiche dei singoli gruppi. Flessibilità: le attività saranno modulabili in base alla disponibilità e potranno svolgersi in presenza, online o in modalità ibrida. Contemporaneità: verranno utilizzati strumenti digitali e social media per proporre contenuti in linea con gli interessi giovanili. La Social Media Manager opererà su canali già attivi, affiancata da giovani neet, ex-dipendenti patologici e ragazzi con fragilità, per azioni comunicative inclusive. Prossimità: sarà previsto il noleggio di un mezzo attrezzato per raggiungere le aree più periferiche dei distretti sanitari, portando un "laboratorio viaggiante" dove spesso mancano opportunità educative e aggregative.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 90 RIGHE, dimensioni carattere 12)

In particolare, dovranno essere messe in evidenza le modalità di attuazione del progetto dalle quali evincere le caratteristiche di innovazione o di consolidamento delle azioni che si intendono sviluppare, nonché l'integrazione delle esperienze, competenze e risorse presenti a livello territoriale tra più soggetti ed aree territoriali diverse in una logica di rete anche con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al punto 2.7 dell'allegato A

**"IO GIOCO SENZA AZZARDO – Dalla Trappola al Talento"** è un intervento di prevenzione e promozione del benessere rivolto a giovani tra gli 11 e i 19 anni, finalizzato a sensibilizzare sul fenomeno del Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) e a sviluppare consapevolezza critica, relazionale ed emotiva. Il progetto si fonda su un approccio integrato e territoriale che valorizza la collaborazione tra enti del terzo settore, servizi pubblici (SerDp, scuole, enti locali) e realtà giovanili, in una logica di coprogettazione e rete. Combina elementi di **innovazione** – come l'analisi degli algoritmi e dell'intelligenza artificiale applicata al gioco – con **azioni di consolidamento** di esperienze già sperimentate, come la "Piccola Biblioteca Viaggiante". La metodologia peer-to-peer, con il coinvolgimento di giovani in condizioni di vulnerabilità (NEET, migranti, soggetti a rischio), garantisce partecipazione attiva, prossimità comunicativa e impatto educativo.

L'intervento parte dalla distinzione tra giochi d'azzardo e giochi tradizionali, evidenziando come i primi generino isolamento e dipendenza, mentre i secondi favoriscano relazioni, creatività e sviluppo personale. Attraverso attività di osservazione e sperimentazione, i giovani saranno protagonisti nell'analisi delle dinamiche vissute e delle trappole cognitive del GA, riflettendo anche sul ruolo degli algoritmi e della profilazione comportamentale nel condizionare le scelte di gioco.

### **Azione 1 – Coordinamento e fase preparatoria**

In ogni territorio sarà costituita un'équipe di progetto con 2 educatori e 2 giovani (18–25 anni) appartenenti a categorie a rischio. Tutti parteciperanno a una formazione specifica sul GAP condotta da esperti dei SerDp. Le équipe, insieme ai partner, individueranno i contesti operativi privilegiando aree periferiche e spazi di aggregazione giovanile.

### **Azione 2 – Progettazione e realizzazione dei materiali**

Si adatterà una metodologia di coprogettazione con i ragazzi e gli adulti di riferimento. Verranno organizzati laboratori per costruire giochi con materiali di riuso, con il contributo di ex-giocatori patologici in percorsi di protagonismo positivo. In collaborazione con l'APS "La Forma del Cuore" di Piacenza, saranno integrati elementi di robotica educativa e stampa 3D, creando un ponte tra giochi analogici e digitali. Saranno inoltre realizzati pannelli informativi, quiz multimediali e la "Piccola Biblioteca Viaggiante", itinerante nei territori coinvolti.

### **Azione 3 – Attivazione degli interventi educativi**

Le attività si articolano in tre modalità:

1. **Percorsi per gruppi specifici** (scuole, gruppi sportivi, parrocchie), che includono laboratori pratici, momenti di confronto e test multimediali per misurare conoscenze e abitudini di gioco.
2. **Percorsi per eventi pubblici**, in collaborazione con enti pubblici e privati, con dimostrazioni interattive sui giochi autentici e d'azzardo e momenti di riflessione collettiva.
3. **Percorsi immersivi**, esperienze educative in ambienti narrativi interattivi che simulano contesti di gioco fisico e digitale. Le attività prevedono simulazioni, laboratori sugli algoritmi e sull'AI, role playing e spazi peer-to-peer per la creazione di contenuti digitali di sensibilizzazione. Ogni territorio realizzerà 8 percorsi per gruppi specifici, 4 per il pubblico generale e 3 percorsi immersivi.

Le attività proposte includono:

- Simulazioni guidate: esperienze di gioco analogico e digitale che evidenziano la differenza tra gioco sano e gioco d'azzardo, con riflessioni guidate post-esperienza.
- Stazioni cognitive: focus sulla fallacia dello scommettitore, sul meccanismo delle ricompense e sul funzionamento delle piattaforme di gioco online.
- Algoritmi e AI: laboratorio interattivo per comprendere come gli algoritmi influenzano scelte, profilano comportamenti e alimentano dipendenza attraverso notifiche, premi e personalizzazione.
- Spazio relazionale: attività di role playing e circle time per esplorare emozioni, pressioni sociali e relazioni tra pari legate al gioco, con esercizi di educazione affettiva e comunicazione empatica.
- Zona creativa peer-to-peer: i partecipanti progettano messaggi, video, meme e contenuti digitali per sensibilizzare i coetanei, diventando promotori attivi di prevenzione.

Il laboratorio sarà modulabile per età e contesto, potrà essere replicato in scuole, centri giovanili e spazi pubblici. L'esperienza mira a generare consapevolezza, attivare il pensiero critico e rafforzare le competenze relazionali e digitali, in un ambiente sicuro, stimolante e partecipativo. In ogni territorio, sono previsti 8 percorsi per gruppi specifici, 4 percorsi per il pubblico generale e 3 percorsi immersivi.

#### Azione 4 – Canali di ascolto e prevenzione selettiva

Sarà riattivato uno spazio d'ascolto online, già sperimentato in precedenti edizioni, per intercettare richieste di aiuto in modo informale. Accessibile via web e WhatsApp, sarà promosso attraverso i social media e i contenuti creati dai giovani partecipanti, con possibilità di orientamento verso i servizi pubblici competenti.

#### Azione 5 – Monitoraggio e verifica

Il monitoraggio sarà costante attraverso schede periodiche, incontri di coordinamento e questionari di gradimento. Il responsabile di progetto garantirà il raccordo con le équipes territoriali e la verifica della coerenza tra obiettivi, attività e risultati. Al termine, una valutazione finale misurerà l'impatto educativo e la sostenibilità territoriale delle azioni.

#### LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto sarà implementato nei distretti previsti, le attività potranno svolgersi presso strutture scolastiche, sedi fornite dai partner del progetto in base agli accordi stabiliti o all'aperto quando le condizioni stagionali lo permetteranno.

#### NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Destinatari diretti: 2.400 ragazzi e ragazze di età compresa tra 11-19 anni specie i giovani residenti nelle aree periferiche dei distretti coinvolti.

Destinatari indiretti: 25 giovani tra i 18 e i 25 anni appartenenti a categorie a rischio (NEET, Care Leavers, giovani immigrati dei progetti d'accoglienza SPRAR/CAS, giovani al termine di un percorso di riabilitazione); famiglie di ragazzi coinvolti direttamente nel progetto; cittadinanza dei territori coinvolti dall'iniziativa; almeno 200 figure educative adulte vicine ai beneficiari di progetto (educatori giovanili, docenti, animatori, allenatori)

Risultati previsti:

- Realizzazione di 48 Percorsi per gruppi target, 24 Percorsi per pubblico generale e 18 percorsi immersivi, con particolare attenzione alle aree più periferiche dei distretti;
- Contatto e incontro con 500 genitori, docenti, educatori giovanili, animatori, allenatori sportivi.
- Formazione di 24 persone sul tema della prevenzione del gioco d'azzardo, di cui almeno 12 giovani appartenenti a categorie a rischio.
- Circa 2400 giovani preadolescenti e adolescenti di età 11-19 residenti nel territorio della regione Emilia-Romagna sensibilizzati sulla tematica della dipendenza da gioco d'azzardo patologico.

#### DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (con soggetti **PRIVATI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

La rete di partenariato coinvolge numerose realtà associative, religiose e del volontariato attive nei diversi Distretti territoriali (Piacenza, Pianura Est, Forlì, Cesena-Valle del Savio, Rubicone, Rimini e Riccione). Le collaborazioni riguardano principalmente la co-progettazione delle attività, la promozione delle azioni presso i destinatari, la messa a disposizione di spazi e strumenti, la partecipazione di volontari e la diffusione dei risultati.

Tra i principali attori figurano associazioni di promozione sociale (Casa Clizia APS, La Forma del Cuore APS, Ohana APS, Ippogrifo APS, EduAction APS), cooperative sociali (Il Millepiedi, Centofiori, La Finestra, Il Gesto), realtà ecclesiali e parrocchiali (Caritas diocesane, Pastorali giovanili, Parrocchie locali) e gruppi scout AGESCI presenti in tutti i distretti.

Numerosi enti culturali e ricreativi (compagnie teatrali, scuole di musica, centri giovani, radio e TV locali) contribuiranno alla realizzazione di laboratori, eventi e campagne di comunicazione, garantendo una capillare diffusione dei risultati.

Complessivamente, la rete privata rappresenta un tessuto solidale radicato nei territori di riferimento, capace di attivare risorse materiali e umane, favorendo la partecipazione comunitaria e la sostenibilità delle azioni progettuali.

|                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE O DA ATTIVARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (con soggetti <b>PUBBLICI</b> (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12) |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

La rete pubblica consolida il coordinamento territoriale e istituzionale, rafforzando la coerenza e la sostenibilità delle azioni progettuali. Essa coinvolge enti locali, istituti scolastici e servizi territoriali dei Distretti di Piacenza, Pianura Est, Forlì, Cesena–Valle del Savio, Rubicone, Rimini e Riccione.

I Comuni partecipano alla promozione delle azioni, alla messa a disposizione di spazi e alla diffusione dei risultati. Gli istituti scolastici (scuole secondarie di I e II grado, licei, istituti tecnici e professionali) collaborano all'ideazione e realizzazione delle attività educative e laboratoriali, favorendo l'integrazione dei percorsi progettuali nei PCTO e nelle attività curriculari.

I SerD territoriali garantiscono competenze specialistiche e supporto nelle azioni di prevenzione e sensibilizzazione. Le amministrazioni comunali, gli Uffici di Piano e le Unioni dei Comuni assicurano il raccordo con le politiche giovanili e sociali, favorendo la sinergia con i servizi educativi e socio-sanitari.

|                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------|
| FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 10 RIGHE, dimensioni carattere 12): |
|-----------------------------------------------------------------------------|

Il monitoraggio delle attività sarà garantito attraverso un sistema strutturato e partecipativo. Sono previsti incontri bimestrali tra i partner per valutare l'andamento delle azioni, individuare eventuali criticità e condividere soluzioni operative. Verranno utilizzate schede di monitoraggio per rilevare lo stato di avanzamento delle attività e delle spese, nonché per verificare il raggiungimento degli obiettivi previsti. Saranno inoltre raccolti report di soddisfazione dei giovani e delle famiglie coinvolte, al fine di valutare la qualità percepita e l'impatto delle azioni. Il coinvolgimento attivo dei giovani nel monitoraggio del progetto non solo migliorerà la qualità dei risultati, ma rafforzerà anche il loro senso di appartenenza e responsabilità, contribuendo così a un'esperienza più significativa e gratificante per tutti i partecipanti.