

Allegato 1.1)

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) ANNO 2021

ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)

In linea con gli obiettivi del bando, con le "Norme per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio della dipendenza dal gioco d'azzardo patologico, nonché delle problematiche e delle patologie correlate", coerentemente con il Piano Regionale per l'Adolescenza 2018-2020 e grazie all'esperienza ultraventennale del soggetto proponente, è stato ideato il progetto IO GIOCO SENZA AZZARDO.

Dalla considerazione delle dimensioni di fenomeno sociale assunte dal diffondersi dei comportamenti di gioco d'azzardo, in misura sempre maggiore negli adolescenti, e in presenza di una massiccia offerta di questi consumi, anche in forma online, nasce la volontà del soggetto proponente di pianificare un progetto di prevenzione e informazione sul gioco d'azzardo con attenzione al target dei giovani in età preadolescenziale e adolescenziale. La necessità di azioni di sensibilizzazione sul tema del gioco d'azzardo nasce anche dall'analisi dei bisogni dei giovani del territorio. L'Ente è infatti fortemente radicato sul territorio, collabora con numerosi enti pubblici e privati, ed è presente nelle scuole e centri giovanili con vari percorsi formativi, i cui argomenti scaturiscono dall'esperienza concreta di condivisione e attraverso testimonianze e incontri personali con chi ha vissuto sulla propria pelle i temi trattati.

Partendo dai risultati raggiunti dal progetto nel corso dell'anno scolastico 2019/2020, l'Ente considera necessario riproporre il progetto con elementi innovativi in modo da adattare le attività progettuali alla situazione di emergenza che ci troviamo ad affrontare ed offrire interventi in piena sicurezza e rispetto delle norme sanitarie.

Il progetto intende sostenere la strategia di prevenzione giovanile con le seguenti finalità:

- L'accrescimento della conoscenza e consapevolezza sulla tematica delle dipendenze promuovendo lo sviluppo di un pensiero critico rispetto alle varie dimensioni della vita e consapevole dei comportamenti a rischio e del significato delle proprie azioni.
- La promozione del benessere e della coesione sociale tra i giovani, valorizzando gli aspetti di cambiamento tipici dell'età adolescenziale al fine di prenderne coscienza e di affrontarli.
- Il miglioramento del dialogo tra pari e con gli adulti, migliorando le abilità e capacità relazionali e di comunicazione, favorendo il processo di crescita, individuale e di gruppo, aumentando la fiducia in sé stessi e l'autodeterminazione.
- La riduzione tra i giovani di fenomeni di dipendenza patologica da gioco d'azzardo.

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

I percorsi di prevenzione e informazione verranno progettati e implementati con l'utilizzo della metodologia peer-to-peer. Il principio di questa metodologia è che i messaggi e la conoscenza vengono trasmessi attraverso lo scambio tra pari, per età, status e problematiche, il che le rende agli occhi di chi impara interlocutori credibili e degni di rispetto. Il progetto infatti prevede che le equipe territoriali che progetteranno e implementeranno i percorsi siano formate al 50% da giovani. In questo modo i ragazzi vengono coinvolti in maniera diretta nell'ideazione e nell'implementazione del progetto e i messaggi di informazione e di prevenzione vengono trasmessi in maniera più efficace e vicina ai destinatari.

La strategia di intervento si basa inoltre su tre caratteristiche principali, che hanno come obiettivo promuovere il coinvolgimento diretto dei destinatari nell'ideazione della struttura del progetto:

- **Personalizzazione:** gli adulti di riferimento e i giovani, potranno scegliere insieme all'equipe di operatori contenuti, metodologie e tempistiche dell'intervento, con l'obiettivo di creare un percorso di prevenzione personalizzato in base ai bisogni di ogni gruppo.
- **Flessibilità:** il percorso è strutturato in attività componibili tra loro in base alle richieste specifiche dei gruppi. In questo modo è possibile costruire interventi di breve o di lunga durata, in base al contesto e all'interesse dei ragazzi. Allo stesso tempo è possibile comporre tra di loro i diversi moduli in modo da trattare in modo più approfondito alcune tematiche piuttosto che altre.
- **Contemporaneità:** gli strumenti digitali verranno utilizzati per proporre delle attività il più vicino possibile ai ragazzi, che normalmente si trovano nel ruolo di *prosumer*, *spettatori*, *consumatori*. Al fine di offrire percorsi in modalità a distanza, il soggetto proponente ha sviluppato un'aula multimediale per lo streaming, un centro attrezzato con strumentazione per creare e trasmettere contenuti digitali. Inoltre, i social network verranno utilizzati per diffondere e rendere disponibili i contenuti dei percorsi ai ragazzi e per promuovere una nuova comunicazione "informale" o intercettare richieste di aiuto.

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

IO GIOCO SENZA AZZARDO vuole sensibilizzare e informare i giovani rispetto al fenomeno del gioco d'azzardo patologico (GAP), favorendo la consapevolezza sulla propria vulnerabilità al problema.

Il progetto metterà a confronto/contrasto quanto viene vissuto con i cosiddetti giochi d'azzardo, con i tanti valori positivi e protetti del gioco e del giocare autentico. Infatti è erroneo definire il gioco d'azzardo come "gioco" in quanto vengono meno i valori principali dello stesso. La componente dell'azzardo trasforma il sano divertimento in una serie di comportamenti negativi che possono diventare causa di problematiche complesse e potenzialmente dannose per la salute. Il gioco autentico si contrappone quindi al gioco d'azzardo per diversi aspetti, in particolare rispetto alle relazioni positive, che vengono meno in favore di situazioni di isolamento e quindi di maggior esposizione al rischio di emarginazione e dipendenza.

Il progetto affronta il problema del GAP in un'ottica di prevenzione del rischio nei destinatari, cercando inoltre di promuovere la salute attraverso i valori, imprescindibili per la sana crescita dei giovani, presenti nei giochi. Le azioni non saranno svolte in una modalità classica e diretta solo alla diffusione di informazioni sul GAP, vi sarà una modalità sperimentale, volta a far "vivere" direttamente sia il valore autentico del gioco sia il gioco d'azzardo con le caratteristiche distorte e prive di valori positivi. Successivamente alla sperimentazione da parte dei destinatari si analizzeranno insieme i vissuti, gli elementi e le dinamiche, quanto e in che modo essi possano influire sul benessere/malessere della persona e in particolare dei giovani. Gradualmente si illustreranno i processi mentali che si attuano nel giocatore, soprattutto spiegando "la fallacia dello scommettitore", ovvero l'errore logico che riguarda la convinzione che eventi accaduti nel passato influiscano su eventi futuri nell'ambito di attività governate dal caso. Le caratteristiche del gioco d'azzardo verranno confrontate con quelle del gioco autentico, per analizzare i contrasti che emergono, mostrando come gli elementi positivi del vero gioco scompaiano e come esso sia svuotato degli elementi valoriali, protettivi e di potenziale crescita personale. L'obiettivo del progetto sarà anche quello di sollecitare i giovani a farsi promotori verso i coetanei di azioni educative, come anche di dissuasione nei confronti del gioco d'azzardo.

Azioni previste

Azione 1: Costituzione delle equipe territoriali e formazione specifica

Nella fase iniziale del progetto verrà costituita in ogni territorio un'equipe, formata da 2 educatori esperti e 2 giovani (18-25) appartenenti a categorie a rischio (Neet, care leavers, ragazzi al termine

di un percorso riabilitativo, immigrati dei progetti SPRAR e CAS). La presenza di questi giovani sarà un valore aggiunto dell'equipe, permettendo di realizzare le azioni utilizzando una metodologia peer-to-peer e trasmettendo messaggi chiave in maniera più efficace e vicina ai destinatari. Le equipe di tutti i territori saranno coordinate da 2 responsabili, che garantiranno coerenza e monitoraggio delle attività. Per tutti gli operatori e le figure coinvolte nella realizzazione delle attività sarà svolta una formazione di approfondimento sul GAP, coinvolgendo esperti dei SerD, partner di progetto.

Al fine di proporre percorsi e incontri in modalità a distanza o integrata e creare contenuti da condividere e/o realizzare con i ragazzi, l'aula multimediale per lo streaming dell'Ente verrà potenziata con nuove strumentazioni e attrezzature; un gruppo ristretto dell'equipe concentrerà la sua azione nello sviluppo di questo spazio di comunicazione a distanza in stretta sinergia e collaborazione con il resto delle figure educative.

Azione 2: Promozione del modello e degli interventi

In ogni territorio, a partire dalla rete dei partner, si promuoverà il progetto cercando di individuare gli ambienti più idonei, frequentati dai destinatari diretti del progetto. In questa fase sarà strategico rafforzare la connessione tra la proposta progettuale e gli attori istituzionali che si occupano dei giovani: scuole, comuni, quartieri, AUSL, centri per il volontariato, comitati genitori, centri giovani, parrocchie, società sportive, scout, ecc. Si cercheranno anche contatti con gli enti che, nei territori di intervento, organizzano eventi e incontri, anche utilizzando le nuove tecnologie, per giovani e cittadini per proporre l'inserimento del progetto nelle loro attività. Al fine di adeguare le attività progettuali alla situazione di emergenza Covid-19, l'Ente metterà a disposizione degli spazi dove poter realizzare degli incontri rispettando le norme di sicurezza e il distanziamento sociale. Inoltre, si offrirà alle classi e ai gruppi la possibilità di realizzare le attività in maniera online, utilizzando le strumentazioni di streaming di cui è dotato l'Ente. Le piattaforme di comunicazione verranno utilizzate come "piazze virtuali" per l'incontro e l'ascolto e per la condivisione di materiale di informazione e sensibilizzazione.

Azione 3: Progettazione e realizzazione materiali di supporto

I componenti delle equipe territoriali progetteranno i Percorsi di prevenzione e informazione, tenendo in conto in particolare degli ambienti in cui verranno proposti e con una metodologia di co-progettazione partecipata con ragazzi e loro adulti di riferimento. In questa fase verranno anche realizzati i materiali di supporto per i percorsi:

- Giochi autentici e giochi d'azzardo, costruiti con materiali di riuso (legno, ferro, plastica, ecc) in laboratori creativi organizzati dall'equipe responsabile nelle Comunità Terapeutiche del soggetto proponente coinvolgendo anche persone ex-dipendenti patologici in una dinamica di "protagonismo positivo". I giochi costruiti (ad es: ruota della fortuna, roulette/ birilli, bersagli, hockey di legno, flipper, curling a sfera, labirinto verticale) saranno utilizzati per far sperimentare ai ragazzi il contrasto tra il giocare autentico e il giocare d'azzardo;
- Supporti e Pannelli grafici sul GAP e sui temi che verranno trattati nei percorsi;
- Quiz multimediali per testare le conoscenze dei destinatari prima e dopo gli interventi.

Azione 4: Attivazione degli interventi

Si attiveranno i Percorsi di informazione e prevenzione, secondo 2 modalità principali:

A) Percorsi modulabili per gruppi target (classi scolastiche, gruppi parrocchiali, sportivi, scout, ecc...): da 1 a 4 moduli personalizzabili rispetto ai bisogni dei destinatari. Sperimentazione in prima persona della differenza tra i giochi autentici e il gioco d'azzardo, utilizzando i giochi costruiti nell'azione 3; Confronto/contrasto con il gioco autentico; Prevenzione, informazione, aspetti sociali, culturali e di mercato sul gioco d'azzardo; Quiz multimediali; Visita in una Comunità Terapeutica di recupero per le dipendenze; Testimonianza diretta di un ragazzo uscito dal percorso di riabilitazione.

B) Percorsi per eventi pubblici: Interventi organizzati in collaborazione con altri enti sia in modalità presenziale, attraverso la partecipazione a eventi, assemblee e fiere, sia online, attraverso la

partecipazione a dirette streaming sulle piattaforme social. I ragazzi e il pubblico, in uno spazio adeguatamente attrezzato, sperimenteranno in prima persona la differenza tra i giochi autentici e il gioco d'azzardo, utilizzando i giochi costruiti nell'azione 3. In seguito, con il supporto dei pannelli grafici ed esplicativi e quiz multimediali; i ragazzi verranno invitati dall'equipe a riflettere sulle differenze tra le due tipologie di giochi, riflettendo sulle diverse "abilità" utilizzate e sulle emozioni provate.

Si prevede di realizzare, in ogni territorio coinvolto, 10 Percorsi per gruppi target e 5 Percorsi per pubblico generale.

Azione 5: Attivazione di canali di ascolto per la prevenzione selettiva

Al fine di promuovere una comunicazione "informale" e intercettare richieste di aiuto da parte dei giovani incontrati nei percorsi di prevenzione verrà creato un nuovo canale di ascolto online. Questo nuovo servizio verrà offerto ai giovani attraverso l'attivazione di un numero verde al quale scrivere tramite WhatsApp o Telegram, e la creazione di una pagina dedicata su un social network, scelto tra i più utilizzati dai ragazzi (Facebook o Instagram). Il nuovo profilo social verrà utilizzato per condividere contenuti prodotti dai giovani stessi per promuovere una comunicazione peer-to-peer in chiave preventiva. Utilizzando i nuovi canali di ascolto, i ragazzi potranno richiedere informazioni aggiuntive e/o un supporto individuale, che potrà prevedere anche incontri presenziali in caso di necessità.

Azione 6: Monitoraggio e verifica

Si prevedono strumenti di monitoraggio in itinere, con schede periodiche e questionari di gradimento dei partecipanti. Il responsabile di progetto monitorerà ogni singola equipe territoriale con la quale avrà incontri periodici e con la quale programmerà tutte le azioni previste. Al termine del progetto verrà poi svolta una verifica finale in ogni equipe.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto verrà realizzato nei territori dei Distretti, in particolare nelle sedi messe a disposizione dai Partner di progetto in base agli accordi specifici concordati. Inoltre, qualora fosse necessario, l'Ente proponente dispone degli spazi e strutture necessarie per la realizzazione delle attività progettuali. L'elemento innovativo del progetto consiste anche nell'organizzare gli interventi in spazi pubblici come piazze o parchi, organizzando interventi di informazione e prevenzione all'interno di feste, assemblee e altri eventi.

Il progetto mette al centro l'incontro come essenza del progetto, che in questo nuovo contesto è stato riadattato in diverse modalità:

- In presenza, è la modalità con cui da sempre vengono condotti gli incontri dell'Ente ed è la più prossima alla metodologia alla quale si ispira. Grazie ai referenti per la sicurezza gli operatori ed esperti dell'Ente sono formati e sempre aggiornati alle disposizioni sanitarie diramate dagli organi istituzionali in merito all'epidemia da Covid-19;
- A distanza, durata e numero di incontri indicati nei progetti varieranno in questa forma di didattica per la quale l'Ente sta potenziando un'aula multimediale di streaming e formando i propri operatori. Gli operatori si stanno adoperando per gestire e organizzare incontri in streaming il più possibile significativi e coinvolgenti, contando anche sulla supervisione del Data Protection Officer per tutto quello che riguarda la tutela della privacy;
- Mista, qualora il gruppo accordasse questa possibilità e le infrastrutture tecnologiche lo permettessero, si potrebbero attivare nei percorsi momenti di collegamento in web-conference, con altri formatori o testimoni a distanza riducendo così il numero di operatori esterni presenti in classe e arricchendo la proposta formativa;

- All'aperto o in trasferta, se la stagione e le condizioni lo permettono, gli operatori saranno disponibili a trasferire i percorsi e i laboratori in spazi aperti o presso le proprie sedi garantendo il rispetto delle norme anti Covid-19.

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

Destinatari diretti: Giovani 11-19 anni. Si stima di poter raggiungere 2400 beneficiari.

Destinatari indiretti:

12 Giovani 18-25 anni appartenenti a categorie a rischio (giovani neet, Care Leavers, giovani immigrati dei progetti SPRAR-CAS, giovani al termine di un percorso di riabilitazione); Famiglie; Docenti; Educatori giovanili; Animatori; Allenatori sportivi; Cittadinanza. Si stima di poter raggiungere 600 persone.

Risultati previsti:

- Realizzazione di 60 Percorsi per gruppi target e 30 Percorsi per pubblico generale in tutta la regione.
- Contatto e incontro con 600 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.

INDICAZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE (con soggetti privati e/o con soggetti pubblici) (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Distretto di Rimini: Comune di S. Leo, Comune di Poggio Torriana, Comune di Bellaria- Igea Marina, Comune di Verucchio, Comune di Rimini, Comune di Novafeltria, SerT Rimini, Istituto Comprensivo di Bellaria, Liceo Statale Serpieri, Liceo Statale "Einstein", Istituto Alberghiero Malatesta, Istituto Comprensivo di Igea Marina, ISS Tonino Guerra Novafeltria, Liceo Classico Psicopedagogico Cesare Valgimigli, Azione Cattolica Diocesana (RN), Icaro tv, Volontarimini, Pastorale Universitaria Diocesana di Rimini, Pastorale Giovanile Diocesana San Marino/Montefeltro, Slotmob, C.M.L. Cristiani nel Mondo del Lavoro Villa Verucchio, Ass. Agevolando, Ass. San Nicola di Secchiano, Ass. AGESCI, Ass. Zeinta di Borg.

Distretto Rubicone: Comune di Roncofreddo, Comune di Sogliano, Comune di S. Mauro, Comune di Borghi, APS "Amici di Don Bronio" Savignano, Coop. Soc. La Finestra Savignano, Ass. Cult. Ass. Cult. "Impronte di Teatro", Parrocchia Santa Lucia Savignano, Parrocchia Natività di Maria Santissima Castelvecchio.

Distretto Forlì: SerT Forlì, Liceo Scienze Umane "Carducci", I.T.I "Marconi", LVIA Ass. di coop. e solidarietà internazionale, Ass. "Paolo Babini", Ass. Amici della Scuola Santa Dorotea, Comunità Missionaria di Villaregia, Fondazione Buon Pastore – Caritas Forlì Onlus, Scout Forlì 10, Scuola "Don Oreste Benzi", Parrocchia Carpinello Forlì.

Distretto Pianura Est: Comune di Castel Maggiore, Comune di Bentivoglio, Sert di Budrio, Sert di San Giorgio di Piano, Liceo G. Bruno Budrio, Istituto d'Istruzione Secondaria Superiore Scuola Keynes Castel Maggiore, Pro loco di Bentivoglio, Compagnia del teatro dell'argine di S. Lazzaro, Ass. di genitori Nastro Rosso, Parrocchia di S. Antonio di Savena, Parrocchia di Castel Maggiore.

Distretto Ferrara Centro-Nord: SerT Ferrara, C.P.I.A Ferrara, Istituto Professionale di Stato per il Commercio "Einaudi", Istituto per Geometri G.B. Aleotti, Liceo Artistico Dosso Dossi, Centro Studi Opera Don Calabria "Città del Ragazzo", Centro di Formazione Professionale "Cesta", Parrocchia Immacolata concezione di Maria, Parrocchia Santa Caterina Vegri, Parrocchia SS. Apostoli Pietro e Giacomo Massafiscaglia Ferrara, Parrocchia Natività di Maria Migliaro Ferrara, Parrocchia Santa Santa Croce Migliarino Ferrara, Parrocchia S. Maurelio Ferrara, Associazione Agesci.

Distretto Città di Piacenza: Istituto Superiore Romagnosi Piacenza, Parrocchia di San Nicolò a Trebbia, Parrocchia S. Lazzaro S Vincenzo de' Paoli, Parrocchia di San Pietro, Parrocchia di Santa Maria in Gariverto, Parrocchia di S. Francesco, Ufficio Scuola Diocesano – Diocesi Piacenza-Bobbio, Collegio Universitario S.Isidoro –UNICAT Piacenza.

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

Il monitoraggio delle attività verrà strutturato complessivamente nel seguente modo:

- Incontri bimestrali presenziali o a distanza dell'equipe di coordinamento, per valutare l'andamento delle attività e per risolvere eventuali criticità emerse in corso d'opera;
- Schede di monitoraggio intermedie e finali, per valutare la crescita individuale e collettiva dei partecipanti ed eventuali criticità, somministrate al termine dei percorsi;
- Stesura di report bimestrali e di un report finale da parte degli operatori;
- Stesura di report bimestrali e di un report finale da parte del soggetto proponente;
- Report sulla soddisfazione dei ragazzi e delle famiglie coinvolte.

La stesura di report e relazioni interne è pensata come uno strumento interno per monitorare da vicino l'avanzamento delle attività e delle spese.