

Allegato 1.1)

**FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE  
PROMOSSE 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 2024**

<b>ENTE RICHIEDENTE</b>	COMUNITA' PAPA GIOVANNI XXIII – Cooperativa sociale a responsabilità limitata
<b>TITOLO DEL PROGETTO</b>	Giochiamo all'Aperto 2.0
<b>VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE</b>	Territoriale (Distretto Pianura Est)

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

Secondo l'indagine GAPS Emilia-Romagna condotta nel 2020, il 69% della popolazione regionale (18-84 anni) ha giocato almeno una volta nella vita. Inoltre, più di un terzo (36,3%) ha praticato il gioco d'azzardo nell'anno precedente la rilevazione. Per quanto riguarda la tipologia e i pattern di gioco, i risultati regionali riflettono quanto emerso a livello nazionale: gli uomini e i giovani adulti (18-44 anni) sembrano essere maggiormente attratti dal gioco d'azzardo. Tuttavia, questa differenza di genere si riduce nella fascia di età 45-84 anni, dove si riscontra una prevalenza di gioco nell'ultimo anno pari al 39% per gli uomini e al 34,6% per le donne. Gli studi di prevalenza rivelano che questo fenomeno non riguarda solo il mondo degli adulti, ma si sta diffondendo sempre più anche tra le popolazioni più giovani. Alcuni studi mostrano che, sebbene i giovani giochino meno rispetto agli adulti, tendono più facilmente ad essere coinvolti in modalità di gioco problematico sia in forma lieve che severa. Il rischio di sviluppare una forma di gioco patologica aumenta tanto più la persona inizia in giovane età. Quando parliamo di gioco d'azzardo intendiamo ogni gioco il cui esito è affidato interamente alla sorte, che comporta perdite in denaro e che, quasi sempre, si traduce in una dipendenza. Come tutte le dipendenze, è caratterizzato da elementi ricorrenti. Il desiderio incontrollabile di giocare; l'astinenza, cioè la sensazione di irrequietezza associata a sintomi fisici e psicologici che si manifesta se non si riesce a giocare; l'assuefazione, quindi la necessità di aumentare man mano la quantità di tempo dedicato al gioco e, purtroppo, la tendenza a sovrastimare la propria abilità e a sottostimare la spesa che dovrebbe portare a una vincita.

Consapevole delle gravi ricadute sociali che il gioco d'azzardo può determinare, la Coop. Comunità Papa Giovanni XXIII intende promuovere un progetto con l'obiettivo primario di sensibilizzare adolescenti e preadolescenti rispetto al gioco d'azzardo patologico.

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

- introdurre adolescenti e preadolescenti a temi delicati come il gioco d'azzardo e renderli più consapevoli dei rischi del giocare con secondi fini oltre il divertimento.
- accrescere la 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.
- promuovere il 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.

-migliorare il 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.

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

Il progetto è basato su una metodologia peer-to-peer. L'equipe che lo implementerà sarà infatti costituita non solo da figure adulte educanti, ma anche da 2 giovani volontari. I ragazzi coinvolti nell'equipe daranno un contributo diretto all'ideazione del progetto, aiutando gli operatori a trovare le strategie migliori di approccio ai beneficiari, a cui sono vicini per età. Oltre alla fase preparatoria iniziale, i 2 ragazzi aiuteranno a veicolare i messaggi di informazione e di prevenzione in modo più consono ed efficace sia attraverso i social che gli altri metodi comunicativi tradizionali. Il progetto è inoltre pensato per stimolare il diretto coinvolgimento dei destinatari grazie al loro ruolo attivo nelle attività organizzate. È infatti prevista una fase di sperimentazione attraverso il gioco e una fase successiva di analisi per spiegare ai beneficiari le dinamiche e i processi mentali che si attuano nel gioco d'azzardo. 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 scompaiono e come esso sia svuotato degli elementi valoriali, protettivi e di potenziale crescita personale.

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 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)

Il progetto sarà strutturato in 3 azioni:

### **A1. Fase preparatoria e coordinamento**

In questa fase iniziale, verrà costituita una equipe di progetto composta da 2 operatori, 1 referente dei laboratori per i ragazzi e 1 referente per gli incontri con gli adulti. Gli operatori scelti fanno parte del gruppo di lavoro permanente dell'ente sul tema delle dipendenze e sono specializzati in modo particolare sul gioco d'azzardo patologico. Faranno parte dell'equipe anche giovani volontari, che dopo aver portato a termine il percorso presso la Comunità Terapeutica decideranno di coinvolgersi attivamente. La presenza di questi giovani darà valore aggiunto all'equipe perché permetterà di utilizzare una metodologia peer-to-peer e di trasmettere i messaggi chiave in maniera più efficace e vicina ai destinatari. Grazie ai precedenti progetti realizzati dalla Comunità Papa Giovanni XXIII sul territorio, sono stati creati i materiali di supporto da utilizzare durante le giornate di prevenzione. In particolare gli operatori già dispongono di giochi autentici e giochi d'azzardo costruiti con materiali di riuso (legno, ferro, plastica, ecc.) in laboratori creativi organizzati nelle Comunità Terapeutiche del soggetto proponente. I giochi già costruiti (ruota della fortuna, roulette, birilli, bersagli, hockey di legno, flipper, curling a sfera, labirinto verticale) saranno utilizzati per far sperimentare ai destinatari il contrasto tra il giocare autentico e il giocare d'azzardo.

### **A2. Calendarizzazione e promozione del progetto**

L'equipe di progetto pianificherà 4 giornate di prevenzione da realizzare nei parchi, piazze e/o biblioteche. Si prevede che almeno 1 evento verrà realizzato presso la Comunità Terapeutica San Giuseppe di Castel Maggiore. Si prenderanno i contatti con gli attori locali

interessati a partecipare alla realizzazione delle attività per condividere con loro le finalità del progetto.

Per far sì che più persone vengano a conoscenza e partecipino agli eventi del progetto, verrà creato del materiale pubblicitario prevalentemente in formato online. In particolare, si prevede di creare e pubblicizzare:

- locandine, dépliant e flyer con informazioni relative agli eventi organizzati e da distribuire nelle biblioteche, scuole e palestre;
- post sui profili social della Cooperativa (Facebook e Instagram);

I materiali verranno condivisi con i vari contatti locali così da promuovere l'iniziativa attivata grazie al finanziamento di Regione Emilia Romagna e ampliare la partecipazione dei beneficiari.

### **A3. Realizzazione degli interventi**

L'equipe di progetto organizzerà 4 eventi, nei parchi/biblioteche/piazze e nella CT di Castel Maggiore. Durante le giornate verranno installate 4 stazioni, in base anche alla disponibilità di spazi:

1. Spazio interattivo: i ragazzi sperimenteranno i giochi tradizionali e d'azzardo al fine di mettere a confronto/contrasto le emozioni suscitate dai giochi di azzardo con i valori positivi dei giochi autentici. Così facendo potranno comprendere come la componente dell'azzardo trasformi il sano divertimento in una serie di comportamenti negativi che possono diventare causa di problematiche complesse, potenzialmente patologiche. Al termine delle attività, gli operatori inviteranno i partecipanti a riflettere sulle emozioni provate.

2. Spazio attivo: i ragazzi potranno sperimentare la costruzione di piccoli giochi autentici e giochi d'azzardo con materiali di riuso (cartone, tappi, fil di ferro, ecc.). I giochi costruiti (acchiappasogni, aereo, calciobalilla, canestro, dama, gara delle biglie, gioco dei tappi, macchinina, trottola, ecc.) saranno utilizzati per far sperimentare ai destinatari il contrasto tra il giocare autentico e il giocare d'azzardo.

3. Spazio informativo: i ragazzi potranno accrescere la loro conoscenza e consapevolezza sulla tematica della dipendenza da gioco d'azzardo attraverso pannelli grafici e poster con informazioni sul tema e sui rischi ad esso connessi. Verranno inoltre distribuiti materiali informativi e verranno lasciati i contatti dell'Ente e degli operatori specializzati al fine di promuovere i canali di ascolto esistenti ed intercettare richieste di aiuto o di supporto da parte dei giovani incontrati durante gli eventi.

4. Spazio esperienziale: i ragazzi potranno ascoltare la testimonianza diretta, in presenza oppure tramite video appositamente preparati nell'attività precedente, di persone che stanno terminando o che hanno terminato un percorso di riabilitazione da dipendenze, in particolare da gioco d'azzardo patologico. Attraverso la testimonianza di vita da parte di coloro che hanno vissuto in prima persona la dipendenza da gioco d'azzardo, i giovani potranno conoscere il percorso promosso dall'Ente per la riabilitazione.

Parallelamente, i genitori, gli insegnanti e la comunità educante in generale, saranno invitati a partecipare a un incontro per riflettere sul gioco d'azzardo patologico e acquisire gli strumenti necessari a individuare i fattori di rischio nei minori, soprattutto relazionati con le tecnologie. Durante gli ultimi anni infatti, soprattutto a causa dell'isolamento provocato dalla pandemia e con l'avvento di internet e delle nuove tecnologie si sono diffuse anche nuove forme di dipendenza legate a comportamenti come giocare d'azzardo. In questi incontri l'adulto avrà modo di interagire con gli operatori, proprio perché c'è il desiderio che non sia una lezione frontale ma un momento di dialogo che possa costruire un'informazione utile per chi parteciperà.

#### LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto sarà realizzato nel Distretto Pianura Est, in parchi, biblioteche e/o piazze, a seconda delle disponibilità degli spazi e della collaborazione con gli enti del territorio. Uno degli eventi verrà realizzato presso la CT S. Giuseppe di Castel Maggiore (Via Sammarina 12).

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

Destinatari diretti:

- almeno 200 ragazzi di età compresa tra 11-19 anni;
- almeno 100 adulti della comunità educante (genitori, insegnanti, educatori)

Destinatari indiretti:

- le famiglie dei ragazzi coinvolti;
- almeno 100 persone intercettate dai materiali di progetto che acquisiranno maggiore consapevolezza circa la dipendenza da gioco d'azzardo.

Risultati previsti:

- almeno 200 ragazzi coinvolti nelle attività;
- almeno 4 eventi realizzati.

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE (con soggetti **PRIVATI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Schema dei "Settori" di coinvolgimento:

- A) Ideazione attività:
- B) Promozione azioni di progetto ai destinatari
- C) Messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni
- D) Realizzazione di attività con volontari e/o collaboratori
- E) Comunicazione e diffusione dei risultati

Pro loco di Bentivoglio (B,C), Ass. di genitori Nastro Rosso (B,C,E), Parrocchia di Castel Maggiore (B,C,E), Avis Castel Maggiore (B,C,E), Caritas Castel Maggiore (B,C,E).

DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE (con soggetti **PUBBLICI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Comune di Castel Maggiore (B,C,E), SerD di Budrio (B,C,E), Sert di San Giorgio di Piano (B), IISS Keynes Castel Maggiore (B,C,E).

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

Il Coordinatore del progetto sarà responsabile del monitoraggio del progetto, in collaborazione con l'equipe identificata per la realizzazione degli eventi previsti, e garantirà le seguenti attività:

- organizzazione di incontri bimestrali in presenza o online per valutare insieme all'equipe l'andamento delle attività e per risolvere eventuali criticità emerse;
- stesura report intermedio e finale al fine di monitorare l'avanzamento delle attività e delle spese;
- raccolta foto e video degli eventi organizzati;

- raccolta feedback e commenti dei beneficiari delle attività (adolescenti, preadolescenti e adulti);
- analisi delle interazioni, commenti e valutazioni postate sui canali social utilizzati dal progetto.