

AVVISO PUBBLICO PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA
LOCALE AI SENSI DEGLI ARTT. 72 E
73 DEL DECRETO LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117

MODELLO D



SCHEDA DI PROGETTO

(Carattere: Tahoma – Dimensione carattere: 10)

1a.- Titolo

"Neanche Per Gioco"

1b - Durata

12 mesi

2 - Obiettivi generali

Devono essere indicati massimo n. 3 obiettivi generali.

- Promuovere la salute e il benessere per tutti e per tutte le età;
- Promuovere un'educazione di qualità, equa e inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti;

3 - Aree prioritarie di intervento

Devono essere indicate massimo n. 3 aree prioritarie di intervento.

- Prevenzione e contrasto delle dipendenze, ivi inclusa la ludopatia;
- Servizi aggiuntivi per interventi di tipo socio-sanitari con finalità educativa.

4- Linee di attività

Attività di interesse generale, in coerenza con gli statuti dell'ente proponente

Intervento 1: Prevenzione della ludopatia in Calabria;
Intervento 2: Assistenza digitale: e-learning inclusivo;
Intervento 3: Uguaglianza sostanziale Calabria;
Intervento 4: Mobilità per il sociale.

5 - Descrizione dell'iniziativa / progetto (Massimo due pagine)

Esporre sinteticamente:

5.1. Ambito territoriale del progetto (indicare le regioni, province e comuni in cui si prevede in concreto la realizzazione delle attività)

La ludopatia è una malattia che oggi giorno si sta diffondendo a macchia d'olio in tutto il mondo. Sul sito del Ministero della Salute, per dare una definizione della patologia, si legge che la ludopatia è "l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o di fare scommesse, nonostante l'individuo che ne è affetto sia consapevole che questo possa portare a gravi conseguenze". La diffusione del gioco d'azzardo e dei rischi ad esso connessi è una questione particolarmente sensibile per quanti si occupano dell'educazione dei giovani e per coloro i quali fungono agente di formazione, informazione come nel caso della nostra associazione " P.A. ASPA" ormai radicata sul territorio da più di 20 anni.

La P.A. ASPA nasce ad Acri in provincia di Cosenza (Calabria) come un'associazione di volontariato che si occupa di offrire assistenza socio-sanitario, tuttavia, ormai da anni attua progetti pensati principalmente per i giovani del territorio e per le fasce deboli della popolazione.

Dall'esperienza quotidiana vissuta in associazione ci si rende conto che nel nostro Paese il gioco d'azzardo e le dipendenze risultano essere problematiche molto diffuse ma poco affrontate. Per questo motivo sarebbe molto utile attuare un progetto che abbia come finalità la riduzione di tali fenomeni.

Analizzando questi temi ci siamo resi conto che i giovani manifestano una carenza di autocontrollo che li porta verso la ludopatia incrementando fenomeni quali: dipendenza da droga e alcool, suicidio, usura...

Il progetto denominato "**Neanche Per Gioco**" è rivolto a giovani che hanno un'età compresa tra i 17/19 anni, sostiene dunque la fascia di beneficiari indiretti quali: famiglia, scuola e società ed ha una durata di 12 mesi. Viene svolto nella città di Acri e coinvolgerà le classi 4 e 5 degli istituti ubicati sul territorio nonché partner di progetto.

Verrà utilizzata la metodologia della peer-education cioè selezionare alcuni rappresentanti tra i beneficiari, i quali verranno formati al fine di trasmettere informazioni positive riguardo il fenomeno agli altri beneficiari. Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono:

nel breve periodo -giovani maggiormente informati sulla ludopatia;

nel medio periodo -prevenzione sociale rivolta a specifiche aree territoriali in favore di soggetti fragili in particolare giovani a rischio di ludopatia;

nel lungo periodo -avere dati rispetto al fenomeno in ambito territoriale.

Il fine del progetto sarà quello di promuovere azioni di prevenzione sociale con lo scopo che i beneficiari siano in grado di superare il problema vissuto rendendosi promotori di comportamenti responsabili. Tutto ciò avverrà attraverso una serie di attività che inizieranno con la raccolta dei dati tramite la somministrazione di questionari agli studenti coinvolti, alla divulgazione degli stessi tramite un convegno finale.

Nel progetto saranno coinvolti alcuni volontari dell'associazione e tutto il lavoro verrà effettuato da un'équipe multiprofessionale.

5.2. Esigenze e bisogni individuati e rilevati a livello delle singole regioni/territori

Il progetto denominato "neanche per gioco", nel complesso si basa sulla composizione di diversi approcci: informativo, partecipativo, di sviluppo e coinvolgimento della comunità adulta, di sinergie tra operatori sociali-scuole-realtà territoriale.

Riteniamo utile per il tema trattato fare una breve sintesi sullo stato attuale del fenomeno del gioco d'azzardo patologico, partendo dai dati presenti a livello mondiale, nazionale, regionale e locale.

Nel contesto mondiale

Il gioco d'azzardo tocca milioni di vite nei paesi economicamente sviluppati ed in quelli in via di sviluppo.

I suoi impatti più negativi in termini di costi sociali si concentrano tra i soggetti più vulnerabili e marginalizzati delle nostre società. A fronte di ciò, dalle ultime ricerche si stima che lo 0,2-1,2% della popolazione mondiale soddisfi i criteri per la diagnosi di gioco d'azzardo patologico (shaffer, labrie, laplante, nelson, stanton, 2004). Sebbene la maggior parte delle persone sappia e riesca a giocare in maniera responsabile, l'american national council on problem gambling stima (2009) che circa 2 milioni di persone (o l'1% della popolazione) negli stati uniti risponda ai criteri per il gioco d'azzardo patologico secondo il dsm-iv-tr (american psychiatric association, 2000), e che il 2-3% della popolazione abbia un problema di gioco meno grave ma comunque significativo.

Contesto Italiano

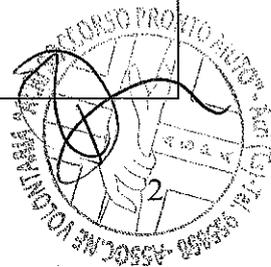
Per quanto riguarda la diffusione del gioco d'azzardo nella popolazione italiana, dallo studio ipsad (ifc-cnr-pisa), condotto nel 2013-2014, risulta che circa 17 milioni di persone (42,9% della popolazione) hanno giocato almeno una volta somme di denaro. Di questi, meno del 15% ha un comportamento definibile "a basso rischio", il 4% "a rischio moderato" e l'1,6% "problematico" (oltre 800.000 persone, prevalentemente di sesso maschile - rapporto m/f=9:1). Secondo la relazione annuale al parlamento (dipartimento politiche antidroga) 2015, il totale di pazienti in carico ai servizi per ludopatia ammonta ad oltre 12.300 persone.

5.3. Idea a fondamento della proposta progettuale, anche attraverso una breve ricostruzione di contesto e di realizzazione a livello regionale/locale

Contesto in Calabria e ad Acri

Dai dati rilevati nel 2011 dal "sole 24 ore" l'importo in euro pro capite giocato nelle diverse provincie calabresi risulta il seguente:

- 703 Reggio Calabria
- 693 Catanzaro



- 622 Vibo valentia
- 579 Cosenza
- 468 Crotone.

Inoltre negli ultimi anni la dipendenza dal gioco d'azzardo è in aumento e la Calabria risulta la seconda regione del sud dove si gioca maggiormente d'azzardo (ricerca svolta dalla fipac).

Sul territorio della città di Aciri non si hanno a disposizione dati relativi a questo fenomeno.

Dai progetti svolti in precedenza dalla Pubblica Assistenza A.S.P.A. è in particolar modo dal progetto "La volontà e la giusta guida" Bando giovani per il sociale cofinanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri dipartimento della Gioventù e del Servizio Civile Nazionale, sono stati prodotti dati relativi al consumo di sostanze stupefacenti tra gli adolescenti acresi. da questa ricerca si evince che questi fenomeni sono in netta crescita e essendo strettamente legati ad altri fenomeni che presuppongono uno scarso controllo degli impulsi come il gioco d'azzardo si deduce che sarebbe necessario approfondire tale tematica.

5.4. Metodologie

Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto, nella realizzazione di quanto indicato ai punti precedenti del paragrafo 5

A) Innovative rispetto:

- al contesto territoriale
- alla tipologia dell'intervento
- alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste).

B) pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali.

C) di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento.

Specificare le caratteristiche:

Peer-education: educazione fra pari

6 - Risultati attesi (Massimo due pagine)

Con riferimento agli obiettivi descritti al precedente paragrafo, indicare:

1. destinatari degli interventi (specificando tipologia, numero e fascia anagrafica, nonché modalità per la loro individuazione);

Destinatari degli interventi (specificare)	Numero	Modalità di individuazione
Studenti età 17/19 anni	150	Incontri presso gli Istituti Scolastici

2. le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione;
 - rafforzare i legami di vicinanza e di supporto anche attraverso processi di mutuo-aiuto
 - sviluppo della cultura del volontariato, in particolare tra i giovani
 - promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento
3. risultati concreti (quantificare i dati inerenti a ciascuna azione da un punto di vista quali-quantitativo);

AMBITO INFORMAZIONE E COMUNICAZIONE 4 incontri di sensibilizzazione; almeno 2 associazioni non partner coinvolte nella realizzazione degli incontri di sensibilizzazione; circa 200 persone coinvolte negli incontri informativi e di sensibilizzazione; 1 spettacolo teatrale realizzato per gli

studenti di 2 scuole con circa 300 studenti raggiunti; almeno 5.000 copie cartacee della campagna grafica; almeno 5 comunicati stampa diffusi agli organi di stampa, radio e tv locali; almeno 3 incontri di monitoraggio e coordinamento realizzati dalla rete; 1 azione finale di restituzione degli esiti. L'elemento di qualità riguarderà la continuità alla sensibilizzazione della popolazione.

AMBITO ASCOLTO E ORIENTAMENTO si effettuano almeno 45 di ascolto e orientamento ai servizi di cura; si effettuano almeno 30 colloqui di filtro e di inquadramento del problema con possibile facilitazione nel contatto coi servizi di cura. L'elemento di qualità riguarderà il rafforzamento dei legami di vicinanza e di supporto anche attraverso processi di mutuo-aiuto. L'elemento di qualità riguarderà la promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento

AMBITO FORMAZIONE – Si realizza 1 laboratorio in ogni scuola aderente.

4. *possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).*

Uno dei fattori di maggior rilevanza che ci permette di ipotizzare un buon impatto per l'iniziativa proposta deriva dalla constatazione di mettere in campo un intervento innovativo che favorirà una coscienza consapevole e capace di attuare nuove forme di protagonismo sociale e strumenti per la promozione e la valorizzazione di una rete costituita da risorse tecniche e di volontariato.

Le metodologie e gli strumenti innovativi di orientamento e accompagnamento al lavoro introdurranno come buona prassi, nelle procedure ormai consolidate non solo l'ulteriore coinvolgimento di importanti attori sociali e di soggetti istituzionali, ma garantirà la persistente visibilità al progetto con attività di comunicazione permanente sul web.

7 – Attività (Massimo quattro pagine)

Indicare le attività da realizzare per il raggiungimento dei risultati attesi, specificando per ciascuna i contenuti, l'effettivo ambito territoriale, il collegamento con gli obiettivi specifici del progetto. Al fine di compilare il cronoprogramma di progetto è opportuno distinguere con un codice numerico ciascuna attività. In caso di partenariato, descrivere il ruolo di ciascun partner, l'esperienza maturata nel settore di riferimento e la relativa partecipazione alla realizzazione delle azioni programmate.

Attività 1

Costituzione del gruppo di lavoro.

Sotto attività 1.1

Riunione équipe e stesura dei contratti

Timing: 1 mese

Attività 2

Pianificazione del lavoro.

Timing: 1 un mese

Attività 3

Individuazione e formazione dei peer-educators di progetto.

Timing: 3 mesi

Obiettivo da raggiungere: giovani maggiormente informati sulle conseguenze della ludopatia

Attività 4

Attività di prevenzione sociale attraverso la peer-education tra giovani tramite la diffusione di materiale informativo e di sensibilizzazione.

Timing: 3 mesi

Obiettivo da raggiungere:



giovani maggiormente informati sulle conseguenze della ludopatia

Sotto attività 4.1

Valutazione e monitoraggio in itinere

Timing: 1 mese

Attività 5

Raccolta dati relativi al fenomeno della ludopatia presso gli istituti d'istruzione superiore che collaboreranno al progetto.

Timing: 2 mesi

Obiettivi da raggiungere: raccolta dati relativi al fenomeno della ludopatia

Sotto attività 5.1

Convegno atto a sensibilizzare la cittadinanza e divulgare i dati raccolti

Timing: 1 mese

Obiettivo da raggiungere: ridotto numero di vittime di ludopatia

Sotto attività 5.2

Valutazione di fine progetto

Timing: 1 mese



8 - Cronogramma delle attività, redatto conformemente al modello seguente:

Attività di riferimento di cui al precedente paragrafo n. 7	Mesi (colorare le celle interessate)																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Attività 1																		
Sotto attività 1.1																		
Attività 2																		
Attività 3																		
Attività 4																		
Sotto attività 4.1																		
Attività 5																		
Sotto attività 5.1																		
Sotto attività 5.2																		

9 a - Risorse umane

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di risorse umane impiegate – esclusi i volontari - per la realizzazione del progetto

	Numero	Tipo attività che verrà svolta (e) (1)	Ente di appartenenza	Livello di Inquadramento professionale (2)	Forma contrattuale (3)	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	2	A	ASPA	TEMPO INDETERMINATO	DIPENDENTE	10.000,00
2	3	B	ASPA	COLLABORAZIONE	CONTRATTO OCCASIONALE	5.950,00

				OCCASIONAL E (TUTOR)	LE	
3	2	C	ASPA	CO.CO.CO (ASSISTENTI SOCIALI)	CONTRATTO DI COLLABORA ZIONE CONTINUATI VA	10.000,00
4	3	D	ASPA	SOCIOLOGO, MEDICO, PSICOLOGO	COLLABORA ZIONE OCCASIONA LE (TUTOR)	6.000,00
5	5	D	ASPA	CO.CO.CO (OPERATORI DI PROGETTO)	CONTRATTO DI COLLABORA ZIONE CONTINUATI VA	30.000,00
6						
7						
8						
9						
10						

(1): "Attività svolta": indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

(2) Livello di inquadramento professionale: specificare per gruppi uniformi le fasce di livello professionale così come previsto nella "Sez. B – Spese relative alle risorse umane" della Circ. 2/2009, applicandole per analogia anche riguardo al personale dipendente (vedi nota n° 3 sotto riportata).

(3): "Forma contrattuale": specificare "Dipendente" se assunto a tempo indeterminato o determinato; "Collaboratore esterno" nel caso di contratti professionali, contratto occasionale ecc.

9 b. Volontari

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di volontari coinvolti nella realizzazione del progetto

	Numero	Tipo attività che verrà svolta (e) (1)	Ente di appartenenza	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	30	D	ASPA	1.050,00
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

(1): "Attività svolta": indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

10 – Collaborazioni

Descrivere eventuali collaborazioni con soggetti pubblici o privati operanti (cfr. § 6 dell'Avviso 1/2017), le modalità di collaborazione e le attività che verranno svolte in collaborazione nonché le finalità delle collaborazioni stesse. In caso di collaborazioni, dovrà essere allegata al presente modello la documentazione prevista al § 6 dell'Avviso.

La P.A. ASPA collaborerà con le scuole superiori ubicate sul territorio acrese. La collaborazione tra la P.A. e gli Istituti superiori dura da anni attraverso la stipulazione di un patto d'intesa tra essi. Infatti gli studenti di tali scuole sono stati protagonisti di altri progetti come: La volontà e la giusta guida, In-dipendencedays 1 e 2.

11 - Affidamento di specifiche attività a soggetti terzi (delegati)

Specificare quali attività come descritte al punto 3 devono essere affidate in tutto o in parte a soggetti terzi delegati (definiti come al punto 4.2 della citata Circ. 2/2009), evidenziando le caratteristiche del delegato.



Non sono affidabili a delegati le attività di direzione, coordinamento e gestione (segreteria organizzativa). E' necessario esplicitare adeguatamente i contenuti delle deleghe con riferimento alle specifiche attività o fasi.

12. Sistemi di valutazione

(Indicare, se previsti, gli strumenti di valutazione eventualmente applicati con riferimento a ciascuna attività/risultato/obiettivo del progetto)

Obiettivo specifico	Attività	Tipologia strumenti
Giovani maggiormente informati	Individuazione e formazione dei peer-educators	Peer-education
Prevenzione sociale rivolta a specifiche aree territoriali in favore di soggetti fragili in particolare giovani a rischio di ludopatia	Attività di prevenzione tra giovani	Diffusione di materiale informativo e di sensibilizzazione
Avere dati rispetto al fenomeno in ambito territoriale	Raccolta dati relativi al fenomeno	Questionari

13. Attività di comunicazione

(Indicare, se previste, le attività di comunicazione del progetto)

Descrizione dell'attività	Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti	Risultati attesi	Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia
Sensibilizzare la cittadinanza e divulgare i dati raccolti	Convegno	Ridurre il numero di vittime di ludopatia	

Allegati: n°0 relativi alle collaborazioni (punto 10).

APRI 30/11/2018
(Luogo e data)

Raffaella Ruffaello
Il Legale Rappresentante
(Timbro e firma)

