



**COMUNE di PANDINO**  
**Provincia di Cremona**

Via Castello n° 15, 26025

P.IVA 00135350197

[protocollo.comune.pandino@pec.it](mailto:protocollo.comune.pandino@pec.it)



**PROGETTO GAP 2017/2018**

**“A VOLTA CAPITA CHE.... IL GIOCO PRENDA UNA BRUTTA PIEGA”**

**RETE PARTNER**

Comune di Pandino, ente Capofila

ATS Valpadana

ASST Crema

Comunità Sociale Cremasca

Comuni del distretto Cremasco – nello specifico Enti capofila di Sub Ambito e comuni del sub ambito di Pandino (Spino d’Adda, Rivolta d’Adda, Agnadello, Dovera, Palazzo Pignano, Torlino Vimercati)

Associazione L’approdo di Rivolta d’Adda

Associazione L’Ortofficine di Rivolta d’Adda

Associazione Insieme per la famiglia di Crema

Cooperativa Krikos di Crema

Cooperativa Bessimo di Conceso (BS)

**RETI**

Legautonomie, Comune di Crema, Caritas, Associazione Libera, Fondazione Exodus di Don Mazzi e Casa del Giovane di Pavia, il Centro “Semi di Melo” e l’Università Bicocca di Milano, istituti scolastici del distretto Cremasco

## Descrizione del contesto territoriale e gli obiettivi generali del progetto

L'attuale contingenza socio-economica, l'aumento, in tutte le sue forme, dell'offerta di Gioco d'Azzardo ed una situazione di vulnerabilità diffusa hanno accentuato negli ultimi anni l'insorgenza di problematiche legate alla dipendenza da GAP. In ciò il territorio cremasco non si discosta dai preoccupanti dati nazionali.

Negli anni passati le agenzie preposte (Comuni ed Enti socio sanitari) hanno cercato di dare risposta alla problematica emergente mediante azioni di incremento dell'offerta di cura e di prevenzione. Molte realtà del terzo settore (La Zolla, Iride, Fuxia, Di Bessimo, Krikos, Associazione Libera, Caritas) hanno dato vita ad un protocollo di Intesa (ILLUSIONI) sul GAP e progetti di collaborazione tra enti pubblici e privati quali il progetto cofinanziato da Fondazione Cariplo "Fare Legami" sono attualmente all'opera per la realizzazione di esperienze significative di progettazione partecipata.

Ciò nonostante, l'aumento dei casi che afferiscono ai servizi, portatori di grande complessità psico-socio-sanitaria e l'allerta sociale, confermata dalla cronaca, generano nelle amministrazioni locali grave preoccupazione cui intende dare risposta. Il presente bando costituisce l'occasione per porsi in modo progettuale, attivando le importanti risorse che il territorio offre, nell'ottica di una concertazione che concorra, in modo sinergico alla conoscenza ed alla prevenzione del fenomeno.

Il progetto prevede azioni mirate all'intera popolazione del Distretto Cremasco, a target specifici di popolazione e ad aree geografiche mirate nella determinazione di concorrere con tempi e modi distinti all'attivazione di un'unica progettualità che, attraverso la permanenza del tavolo di regia possa valutare l'impatto delle differenti azioni e, qualora efficaci e virtuose, messe a disposizione poi dell'intera collettività.

Il progetto intende coinvolgere i 6 sub-ambiti dei 48 Comuni Cremaschi (163.508 abitanti) per realizzare:

- Una cornice di sistema sul tema del GAP attraverso il coinvolgimento dei Comuni del Cremasco;
- Creazione di un gruppo di lavoro multidisciplinare che possa caratterizzarsi come opportunità permanente a sostegno della rete del territorio relativamente ai punti di ascolto e gli sportelli informativi presenti a tutti i livelli sia pubblici che privati: Servizio Dipendenze della ASST di Crema, ATS, Consultori familiari pubblici e privati, Caritas diocesana, Servizi Sociali Professionali;
- Una rete di interventi comunicativi ed informativi immediatamente operativi condivisi sul Cremasco (incontri, serate e tavole rotonde informative sul tema) in diversi luoghi aggregativi (centri giovanili e di aggregazione, piazze, cinema, ecc.) e direttamente sulle famiglie e singoli cittadini al fine di sensibilizzare l'intera cittadinanza;

- Una ricerca sul mondo giovanile tramite indagini e laboratori nelle scuole in particolare presso istituti professionali e tecnici del territorio cremasco quale conoscenza del fenomeno;
- Una realizzazione di laboratori in ambito extrascolastico e per l'attivazione di peer educator per le scuole superiori e nella scuola primaria per agire sui fattori di protezione attraverso la valorizzazione del gioco sano e della socializzazione;
- Attivazione di percorsi di supporto alla genitorialità e di educazione alla gestione del denaro;
- Una mappatura del sub-ambito di Pandino per individuare i luoghi sensibili al tema per la presenza di AWP e Vlt.

<b>Azioni – in sintesi</b>
----------------------------

Il progetto è suddiviso in azioni che riguarderanno i seguenti ambiti di:

- a) **INFORMAZIONE/COMUNICAZIONE** dove saranno presenti:
  - a. azione n.2 informativa alle classi 3° degli Istituti Comprensivi di Crema, dove saranno realizzati incontri con gli educatori ed i Peer (precedentemente formati nell'azione n.1), al fine di avvicinare i minori alla tematica del GAP;
  - b. azione n.3 legata ad incontri di sensibilizzazione per giovani ed adulti presso i punti di incontro comunitari, come CAG, Parrocchie, ecc.; saranno condotti dagli educatori del Progetto ed i Peer per approfondire conoscenza del fenomeno, sue dinamiche di diffusione, significati sociali sottesi, consapevolezza sociale e culturale sul GAP. In questo contesto saranno diffusi i materiali prodotti (Video) ed i contenuti veicolati attraverso i Peer coadiuvati dagli educatori del progetto;
  - c. azione n.4 legata ad incontri di informazione presso i Comuni capofila dei subambiti del Cremasco e presso il Comune di Pandino, Capofila del Partenariato. Saranno coinvolte LegAutonomie Associazione e Associazione Libera per i momenti di incontro e Comunità Sociale Cremasca per la diffusione dell'iniziativa presso i Comuni del Distretto Cremasco ed il Consorzio Sul Serio per la promozione dell'iniziativa attraverso la rete del terzo settore;
  - d. azione n.5 legata ad un incontro informativo presso il Centro Civico del Comune di Rivolta D'Adda per la cittadinanza rivoltana, L'incontro prevede l'intervento dei referenti dei membri del partenariato e della Scuola Primaria di 1° e 2° grado e la presenza di testimonials ed il coinvolgimento di altre realtà operanti sul territorio quali: LegAutonomie, Libera e Caritas. Particolare attenzione verrà posta alla presenza di educatori formali ed informali/insegnanti che si occupano di minori.
- b) **FORMAZIONE** dove saranno presenti:

- a. azione n.1 percorso ad hoc a favore delle classi 3°/4° di un Istituto Superiore del territorio cremasco, per formare gli studenti rispetto al Gioco d’Azzardo e prepararli al ruolo di Peer attraverso una modalità operativa di coinvolgimento realizzando 2 spot che saranno utili alle azioni presenti nell’ambito informazione/comunicazione;
- b. azione n.6 interventi a favore del personale docente e non ed alunni delle classi 5° e delle classi 1° del 2°ciclo della scuola primaria di Rivolta D’Adda al fine di realizzare di diversi interventi progettuali;
- c) **MAPPATURA GEOREFERENZIATA:** L’Azione n.7 prevede di realizzare una mappatura dei luoghi sensibili che potenzialmente potrebbero essere vicino a pubblici esercizi ed a sale da gioco con installati AWP e VLT, ed una sul campo, in collaborazione con i funzionari del Comune di Pandino. I comuni interessati saranno quelli del Subambito di Pandino (fase sperimentale),
- d) **AZIONI NO SLOT:** si realizzeranno:
  - a. azione n.8 laboratori per la costruzione di giochi e per realizzare giornate di gioco in piazza a favore di giovani in età prescolare ed i loro genitori a cura dei volontari di “Ortofficine” e dell’Approdo.
  - b. azione n.9 attività di educazione alla gestione del denaro a favore di genitori attraverso laboratori mirati e serate a supporto della genitorialità realizzate sul territorio rivoltano.
  - c. azione n.10 Laboratori Occupazionali di Comunità dove si coinvolgeranno anziani, potenzialmente fragili, e minori al fine del recupero dei giochi, esperienze, vissuti del passato da far conoscere alle nuove generazioni presso i Centri Sociali del territorio distrettuale. Sara gestito dalla Krikos Coop.Soc.
- e) **AZIONE RICERCA:** l’azione n.11 prevede, attraverso la collaborazione con Fondazione Exodus di Don Mazzi e Casa del Giovane di Pavia, il Centro “Semi di Melo” e l’Università Bicocca di Milano (già in rete sul progetto “SELFIE”) una ricerca ove saranno raccolti dati di studenti degli istituti secondari di 2° grado (professionali e tecnici) mediante un questionario autosomministrato permettendo di delineare un quadro significativo degli stili di vita adolescenziali, con particolare attenzione al tema del gioco d’azzardo.

<b>Azioni per esteso</b>
--------------------------

- a) **INFORMAZIONE/COMUNICAZIONE** dove saranno presenti:

- a. azione n.2

A seguito della formazione dei Peer (come da azione 1), si prevedono 5 incontri di 3 ore condotti da un educatore e dai Peer presso le scuole medie del territorio, rivolgendo l’attenzione in particolare agli studenti **delle classi terze degli Istituti Comprensivi** che sono una fascia di popolazione che affronterà un passaggio

significativo (dalla scuola media alla scuola superiore) con conseguente allargamento delle proprie autonomie di azione ma anche con la possibilità di vedere aumentata la prossimità alle occasioni di gioco e di conseguenza i rischi ad esso connessi.

b. azione n.3

Si tratterà di incontri di sensibilizzazione al tema finalizzati ad approfondire la conoscenza del fenomeno, delle sue dinamiche di diffusione, dei significati sociali sottesi, aumentando la consapevolezza sociale e culturale nei confronti del fenomeno. Gli incontri saranno realizzati in collaborazione tra gli educatori del Progetto ed il gruppo dei Peer e saranno strutturati in 12 momenti di 3 ore ciascuno presso i Punti di incontro della Comunità, CAG, Parrocchie, ecc. Si tratta di luoghi dell'aggregazione giovanile, in particolare i Punti di Comunità sono luoghi pensati per diventare punti di riferimento per la salute ed il benessere di tutti. I Punti di comunità sono infatti una sperimentazione di nuove modalità di socializzazione e partecipazione nonché strumenti per promuovere il benessere. In questo contesto si inserisce perfettamente l'azione 1 di diffusione del materiale prodotto (Video) e dei contenuti descritti veicolati attraverso i Peer coadiuvati dagli educatori del progetto.

c. azione n.4

Saranno realizzati degli incontri informativi **di 3 ore ciascuno da realizzarsi** presso i **comuni capofila dei subambiti del Distretto Creiasco** (Bagnolo Creiasco, Castelleone, Soncino, Sergnano) e **presso il Comune di Pandino**, Ente Capofila del Partenariato.

Gli incontri prevedono interventi dei referenti dei membri del partenariato. Il moderatore degli incontri sarà realizzato dal partner di progetto **LegAutonomie Associazione Autonomie Locali Lombardia**.

Per la realizzazione degli incontri saranno acquistati un PC, un videoproiettore e un telo. Il coordinamento operativo ed il monitoraggio dell'azione verrà gestito dalla Cooperativa Krikos Soc. Coop. Soc. in collaborazione con gli 11 Comuni dei 6 Sub-Ambiti coinvolti.

Inoltre sarà realizzato del materiale informativo sul fenomeno del GAP, sugli enti istituzionali competenti presenti sul territorio cremasco, sulle modalità di accesso ai servizi da promuovere sul territorio in luoghi di ritrovo di aggregazione sociale (es. palestre, bar, parrocchie, servizi sociali dei Comuni, luoghi di cura ospedalieri, studi di MMG, ACLI, MCL, ecc.). **La Comunità Sociale Cremasca** realizzerà una diffusione dell'iniziativa presso i 47 Comuni del Distretto Creiasco e il **Consorzio Sul Serio** realizzerà la promozione dell'iniziativa attraverso la rete del terzo settore.

d. azione n.5:

Attività informative e di sensibilizzazione rivolte a target selezionati della popolazione; iniziative di comunicazione sociale articolate e di informazione sui rischi, informazioni strutturate sui servizi a disposizione. Si realizzerà un incontro informativo di 3 ore da realizzarsi presso il Centro Civico

rivolto all'intera cittadinanza, da effettuarsi quale momento di apertura delle azioni progettuali. L'incontro prevede l'intervento dei referenti dei membri del partenariato (U.O. di Riabilitazione delle Dipendenze Asst "Ospedale Maggiore" di Crema, l'Associazione L'Approdo, Associazione Ortofficine, Scuola Primaria di primo e secondo grado), la presenza di testimonials ed il coinvolgimento di altre realtà operanti sul territorio quali: LegAutonomie, Libera e Caritas. Particolare attenzione verrà posta alla presenza di educatori formali ed informali/insegnanti che si occupano di minori.

b) **FORMAZIONE** dove saranno presenti:

a. azione n.1 **PEER EDUCATION: FORMAZIONE DEGLI STUDENTI ATTRAVERSO UN APPROCCIO OPERATIVO**

Percorso ad hoc a favore delle classi 3<sup>^</sup>/4<sup>^</sup> di un Istituto Superiore del territorio cremasco, dove attraverso 8 incontri da 2 ore ciascuno si formeranno gli studenti rispetto al Gioco d'Azzardo al fine prepararli al ruolo di Peer attraverso una modalità operativa di coinvolgimento attraverso la realizzazione di 2 spot che saranno utili alle azioni presenti nell'ambito informazione/comunicazione

Tra i temi che verranno affrontati si annoverano:

- Differenze tra gioco e azzardo.
- Definizione di gioco d'azzardo: dimensioni storiche, antropologiche e psicologiche.
- Diffusione del fenomeno e informazioni sulle reali possibilità di vincita.
- False credenze e distorsioni cognitive legate al gioco.
- Consapevolezza dei rischi connessi al fenomeno.

Con i 2 gruppi classe di riferimento si condurrà un lavoro sulla comunicazione proveniente dai media sviluppando una visione critica dei messaggi in circolazione (pubblicità e marketing del gioco) e si lavorerà alla produzione di materiale di marketing preventivo. Con la collaborazione di un tecnico video/regista si andranno a creare delle story-board per la realizzazione di 2 video che saranno degli spot di sensibilizzazione sui rischi del Gioco d'Azzardo. Il materiale prodotto sarà pubblicato sulla pagina facebook della scuola e proiettato ai ragazzi dell'Istituto, rendendoli veri e propri spot preventivi alla diffusione dell'azzardo-patia.

Le classe che avranno prodotto il materiale video saranno invitati ad assumere il ruolo di Peer e le attività con loro prevedono anche una preparazione a tale ruolo. Gli interventi di Peer Education fanno leva sul legame tra similarità percepita e influenza sociale: sentire una qualche comunanza con un'altra persona o supporre di condividere con lei le stesse problematiche o le stesse esperienze rendono questa persona un interlocutore credibile, di cui ci si può fidare, e ciò accresce la

probabilità che il nostro modo di pensare e di agire ne sia influenzato. Si intende dunque rinforzare la consapevolezza di questo ruolo tra i 2 gruppi classe che si spenderanno sul territorio in veste di relatori/comunicatori di messaggi preventivi rispetto al Gioco d'Azzardo (azione 2 e 3).

Infatti i video prodotti diventeranno lo strumento per veicolare messaggi ad altri target previsti dal progetto ovvero a giovani e adolescenti che verranno incontrati prevalentemente in contesti extra-scolastici ma anche presso le scuole medie del territorio; le azioni impatteranno anche con il mondo degli adulti.

**b. azione n.6 INTERVENTO SCUOLA PRIMARIA RIVOLTA D'ADDA**

Fase 1 - INFORMAZIONE ed ILLUSTRAZIONE I volontari de l'Approdo ed un operatore dell'U.O. di Riabilitazione delle Dipendenze illustreranno alle scuole il progetto nel periodo giugno – settembre per un coinvolgimento motivazionale dei docenti, per l'illustrazione del progetto agli alunni e per la dovuta informazione ai genitori.

Fase 2 – COMPILAZIONE QUESTIONARI e PRESENTAZIONE DATI. Gli insegnanti distribuiranno dei questionari definiti dall'esperto della prevenzione agli studenti e li ritireranno il mercoledì per consegnarli ai volontari dell'associazione l'Approdo per una prima fotografia dei risultati. Questi ultimi li esamineranno e si occuperanno della redazione di un report da consegnare agli operatori della prevenzione entro venerdì mattina.

Fase 3 – INSTALLAZIONE MOSTRA INTERATTIVA ed UTILIZZO GIOCHI. La scuola accoglierà una mostra interattiva di giochi. Gli studenti potranno accedere ai giochi secondo gli orari fissati dalle singole scuole. Gli studenti utilizzeranno i giochi.

Fase 4 – INCONTRO CONCLUSIVO di INFORMAZIONE e PREVENZIONE. La giornata di venerdì sarà destinata all'informazione/riflessione sulla ludopatia con visione di un filmato su gioco d'azzardo, restituzione dei test autosomministrati, discussione e riflessione alla presenza di animatori di prevenzione e testimonials.

**c) MAPPATURA**

**a. Azione n.7 MAPPATURA E GEOLOCALIZZAZIONE**

La mappa geolocalizzata ha l'obiettivo di offrire una fotografia dell'offerta di Gioco d'Azzardo lecito (in termini di installazione autorizzata di Newslot Videolottery) sul territorio dei comuni del subambito del Pandino attraverso la geolocalizzazione degli esercizi pubblici che, autorizzati in precedenza, hanno installato apparecchi di intrattenimento tipo AWP (Newslot) E VLT

(Videolotteries). Si vuole costruire uno strumento che consenta di visualizzare in maniera consultabile e pubblica i dati di geolocalizzazione raccolti nel progetto. Inoltre la stessa permetterà un confronto con la presenza dei luoghi sensibili che potenzialmente potrebbero essere vicino a pubblici esercizi ed a sale da gioco con installati. Lo strumento della mappatura sarà in grado di mostrare la propria forza nel tentativo di frenare la diffusione di slot machine sul territorio osservato, di rilevare le criticità presenti, di vietare concessioni di nuove autorizzazioni per l'apertura di sale da gioco o l'installazione dei nuovi apparecchi slot oltre ad avere un 'importante rilievo sociale a favore delle fasce deboli che sono maggiormente attratte dal gioco e quindi a rischio patologico. Si realizzerà inoltre parallelamente una mappatura direttamente sui Comuni del subambito di Pandino, proprio a partire dall'elenco pubblico dall'Agenzia dei Monopoli-Giochi. Il lavoro di osservazione permetterà di raccogliere dati su:

tipologia di esercizio, orari e giorni di apertura, vicinanza a luoghi sensibili (da verificare ad occhi nudo) e a luoghi quali bancomat, banche, finanziarie, compro oro, tipologia e numerosità degli apparecchi, altri giochi presenti, ubicazione apparecchi, luminosità, rumorosità del locale, presenza eventuale di tv, musica, cambio monete, presenza di giocatori agli apparecchi durante il momento di osservazione: numero, genere, età indicativa stimata, durata del gioco, grado di interazione dei giocatori con gestore/clienti/altri giocatori, altre informazioni fornite dal gestore.

Nello specifico si mapperanno gli esercizi e si osserveranno i giocatori.

Gli elementi che si raccoglieranno attraverso le schede permetteranno di elaborare statisticamente i dati, ricavandone frequenze, rilevanza e significatività rispetto alle seguenti dimensioni:

Fattori di rischio

1. diffusione dell'offerta
2. prossimità a luoghi sensibili
3. accessibilità all'offerta di gioco
4. pericolosità degli ambienti costruiti per VLT (effetto bolla)
5. modalità di gioco solitaria
6. accessibilità all'informazione sui rischi

Questo tipo di rilevazione permetterà di costruire anche una mappa ragionata sui rischi relativi all'impatto sul territorio.

L'azione proposta prevede 2 interventi distinti:

- A) Sarà indetto dal **Comune di Pandino** un bando ad evidenza pubblica per la selezione un'impresa specializzata per la realizzazione della mappatura dei luoghi sensibili vicini a pubblici esercizi ed a sale da gioco con installati (New slot) AWP e Vlt sui Comuni del Subambito di Pandino, quale prima sperimentazione finalizzata ad essere ampliata a tutto il territorio distrettuale.

- B) La società avrà contatti diretti con gli uffici tecnici e/o di polizia locale dei Comuni del Subambito di Pandino suddividendo le attività in la mappatura geolocalizzata degli esercizi pubblici con apparecchi Slot e Videolottery, dei luoghi sensibili e dei Presidi GAP e la mappatura sul campo.

Il coordinamento operativo ed il monitoraggio dell'azione verranno gestiti direttamente dal **Comune di Pandino** in collaborazione con la società aggiudicante e con **gli uffici tecnici e/o della polizia locale dei Comuni del Subambito di Pandino**. Il **Comune di Pandino** avrà il Coordinamento della cornice di sistema progettuale trasversale a tutte le azioni, attraverso la gestione del gruppo di lavoro progettuale composto dai tutti i partner, la rendicontazione progettuale e la gestione dei rapporti con Regione Lombardia.

- d) **AZIONI NO SLOT** dove saranno presenti:

a. azione n.8 **LABORATORI PER LA COSTRUZIONE DI GIOCHI E REALIZZAZIONE DI GIORNATE DI GIOCO IN PIAZZA**

La progettualità prevede la realizzazione, in forma laboratoriale, di giochi in legno che abbiano la caratteristica della sperimentazione, della cooperazione e dell'apprendimento mediante il gioco e sarà a cura dei volontari di "Ortofficine" e dell'Approdo. Il progetto prevede momenti di partecipazione anche da parte dei genitori. Il progetto prevede momenti di rielaborazione dell'esperienza di gioco e di valorizzazione dei momenti di socializzazione informale (es. merende insieme). I laboratori verranno realizzati presso il **Comune di Rivolta d'Adda** in orari di facile fruizione da parte dei giovanissimi ed i momenti di gioco condiviso saranno aperti a tutta la cittadinanza. Contestualmente è prevista la distribuzione di materiale informativo rispetto alla prevenzione del GAP e gli interventi verranno supervisionati in fase progettuale da parte di operatori dell'Asst. Prevista la somministrazione di questionari sulle cognizioni rispetto al gioco e sulla loro modificazione dopo la partecipazione agli incontri.

b. azione n.9 **ATTIVITÀ DI EDUCAZIONE ALLA GESTIONE DEL DENARO**

La consapevolezza che il gioco d'azzardo trova linfa dalla presenza di denaro, impone una cura particolare nell'educazione dei più piccoli al valore ed alla cura nell'utilizzo del denaro mediante laboratori indirizzati ai giovanissimi ma anche attraverso il supporto alla genitorialità. Verranno realizzati laboratori mirati ed organizzata una serata di supporto alla genitorialità nell'ambito delle attività realizzate nel **Comune di Rivolta d'Adda**.

c. azione n.10: **LABORATORI OCCUPAZIONALI DI COMUNITÀ**

L'azione si sviluppa attraverso la realizzazione di laboratori occupazionali di comunità, investendo gli anziani quali depositari di valori derivanti dalla propria storia e dalle loro esperienze umane

significative in modo da poter trasmettere alle giovani generazioni attraverso azioni concrete quali incontri, mostre, racconti orali (antichi mestieri, giochi tradizionali, ecc.). Pertanto con l'azione si intende recuperare della cultura di un tempo, prevedendo delle iniziative periodiche in cui coinvolgere come protagonisti attivi "i nonni" per dare importanza al recupero della memoria storica per scoprire le radici fondanti della comunità locale, per rendere dignità al passato che in quanto tale, nella frenesia del vivere del futuro spesso viene relegato a bagaglio ingombrante e con esso gli anziani. A questo scopo è utile prevedere un itinerario di raccolte varie di tipologie di ricordi degli anziani, dalle storie di vita personali alle ricette per cucinare, alle foto rappresentative di un'epoca, il recupero di giochi sani quali briscola, scala quaranta, ramino attraverso la realizzazione di Laboratorio Occupazionale di Comunità. Il coinvolgimento dell'anziano in attività positive e gratificanti, porterà agli stessi protagonisti un allontanamento dalla compulsione da gioco come riempitivo del vuoto esistenziale. Saranno coinvolti i **Centri Sociali del territorio distrettuale** che divengono catalizzatore di esperienza positive e di supporto ad anziani potenzialmente fragili ed a rischio, oltre al coinvolgimento dei minori. I Centri saranno aperti 2 volte alla settimana per 4 ore. Le attività sono funzionali al recupero di una vitalità residua sana.

**d. azione n.11 STRUTTURAZIONE DI MOMENTI LUDICI E DI RIFLESSIONE SULLA VALENZA PROTETTIVA DEL GIOCO "SANO" NEI CONFRONTI DEL GAP.**

L'azione si realizza attraverso un intervento principale da realizzarsi presso il Comune di Rivolta d'Adda: Realizzazione di 3 eventi nelle strade/piazze del paese con la proposta di momenti ludico-sportivi-occupazionali in cui veicolare la proposta di attività socializzanti sane ed aggregative e la distribuzione di materiale informativo sulla prevenzione del gioco d'azzardo. In particolare si prevede: Giochi in Piazza - durante una sera d'estate; Giochi d'altri tempi – domenica pomeriggio (giochi in legno e in squadra); Rivoltiadi – 15-16-17 settembre – Olimpiadi a Rivolta: le 4 contrade si sfidano in discipline sportive.

**e) AZIONE RICERCA n.12**

La ricerca nasce allo scopo di permettere ai ragazzi di 3 istituti secondari di secondo grado (istituti superiori professionali e tecnico) di raccontare (mediante un questionario autosomministrato) le proprie abitudini, permettendo di delineare un quadro significativo degli stili di vita adolescenziali. Tra le macro-aree indagate si ha quella dei comportamenti a rischio, con particolare attenzione al tema del gioco d'azzardo.

La possibilità di indagare gli stili di vita degli adolescenti permette di delinearne i comportamenti a rischio, con l'obiettivo di individuare i corrispondenti fattori di protezione, per poter così costruire e proporre percorsi di prevenzione adeguati.

La ricerca è uno strumento in grado di fornire elementi e spunti concreti, utili ad una riflessione per

insegnanti, genitori e studenti stessi.

L'elaborazione dei dati raccolti avviene mediante un software creato appositamente in collaborazione con l'Università Bicocca di Milano.

La restituzione alla scuola prevede la consegna di un report di testo riguardante l'istituto nel suo complesso, con la possibilità di alcune riflessioni distinte per indirizzo di studio.

Si concretizzerà una collaborazione con la Fondazione Exodus di Don Mazzi e la Casa del Giovane di Pavia e il Centro per la Formazione e la Ricerca sull'Infanzia e l'Adolescenza denominato "Semi di Melo" e con il Centro di Analisi Statistica dell'Università Bicocca di Milano riproponendo una ricerca realizzata nel progetto "SELFIE": una fotografia che racconta gli stili di vita dei ragazzi, scattata direttamente dagli interessati, dove vengono affrontate problematiche critiche come l'uso dei social, la qualità delle relazioni tra pari, l'uso del denaro, il rapporto con gli adulti. L'indagine vuole essere in primis uno "strumento educativo" nelle mani degli attori della scuola, corpo docente, famiglia e studenti, allo scopo di migliorare la qualità delle relazioni esistenti e di conseguenza, sul versante scolastico, tentare di migliorare la qualità degli apprendimenti.

### **Risultati attesi**

I risultati generali che ci si aspetta da un punto di vista progettuale riguardano:

- La creazione di un insieme di interventi coordinati, mettendo insieme azioni di sistema nei diversi territori del Distretto di Crema, calando specifiche azioni nei comuni capofila dei subambiti ed altre nel territorio di Rivolta D'Adda.
- la crescita della consapevolezza sul fenomeno del gioco d'azzardo sui rischi ad esso correlati, sui messaggi ingannevoli delle pubblicità, informare target diversi (minori, giovani, adulti ed anziani sulle possibilità reali di vincita e perdita, aver accresciuto il dibattito e sguardo critico nella popolazione, fornendo elementi e spunti concreti, utili ad una riflessione.
- il raggiungimento del maggior numero di studenti, insegnanti degli istituti di ogni ordine e grado del territorio cremasco in azioni specifiche e con modalità differenti quali i laboratori, incontri, creazione di video, ecc.
- la costruzione di percorsi di prevenzione adeguati, partendo dall'indagine degli stili di vita degli adolescenti sui comportamenti a rischio e sui corrispondenti fattori di protezione.
- la costruzione della mappatura geolocalizzata e della mappatura sul campo
- la consapevolezza da parte del mondo della scuola sulla valenza protettiva del gioco sano e degli spazi di socializzazione quali deterrenti nei confronti dell'insorgenza del GAP.
- la creazione di figure di Peer che possano essere presi a modello dai pari.

**I risultati specifici per azione che ci si aspetta da un punto di vista progettuale riguardano:**

**INFORMAZIONE/COMUNICAZIONE dove saranno presenti:**

**azione n.2**

Qualitativi

- Crescita della consapevolezza sul fenomeno del gioco d'azzardo sui rischi ad esso correlati, sui messaggi ingannevoli delle pubblicità;
- Avere informato il target sulle possibilità reali di vincita e perdita;
- Aver accresciuto il dibattito e sguardo critico nella popolazione target Adolescenti

Quantitativi

- Raggiungimento di almeno 30 studenti delle scuole medie sul territorio cremasco che hanno partecipato al percorso;
- Raggiungimento di almeno il 75% dei questionari somministrati con valutazione positiva sulle iniziative proposte;

**azione n.3**

Qualitativi

- Crescita della consapevolezza sul fenomeno del gioco d'azzardo sui rischi ad esso correlati, sui messaggi ingannevoli delle pubblicità;
- Avere informato il target sulle possibilità reali di vincita e perdita;
- Aver accresciuto il dibattito e sguardo critico nella popolazione target giovani e adulti

Quantitativi

- Raggiungimento di almeno 200 tra giovani ed adulti che hanno partecipato al percorso;
- Raggiungimento di almeno il 75% dei questionari somministrati con valutazione positiva sulle iniziative proposte;

**azione n.4**

Qualitativi

- Aver sensibilizzato al tema del GAP attraverso approfondimenti sul fenomeno, sulle sue dinamiche di diffusione, sui significati sociali sottesi,
- Aver aumentato la consapevolezza sociale e culturale nei confronti del fenomeno ai target.

Quantitativi

- Raggiungimento di almeno 200 abitanti sul territorio cremasco che hanno partecipato agli incontri/serate;
- Realizzazione di almeno 6 incontri/serate aperti alla cittadinanza nei Comuni dei Sub-Ambiti;
- Raggiungimento di almeno il 75% dei questionari somministrati con valutazione positiva sulle iniziative proposte;
- Realizzazione di materiale informativo sia a livello cartaceo che on-line sulla tematica del GAP e dei relativi servizi in rete ai quali accedere;
- Coinvolgimento di tutti i Comuni Partner di progetto nell'organizzazione degli incontri territoriali nei Sub-Ambiti;
- Stesura di linee operative condivise con i partner del gruppo di lavoro sulle procedure e modalità e prassi metodologiche sul tema del GAP.

#### **azione n.5**

- Raggiungimento di almeno 50 abitanti sul territorio rivoltano che partecipano all'incontro;
- Raggiungimento di almeno il 75% dei questionari somministrati con valutazione positiva sull'iniziativa proposta;
- Distribuzione di materiale informativo sia a livello cartaceo che on-line sulla tematica del GAP e dei relativi servizi presenti sul territorio;
- Raggiungimento di almeno un insegnante per consiglio di classe

#### **FORMAZIONE** dove saranno presenti:

##### **azione n.1**

##### Qualitativi

- Aver consolidato le abilità sociali e sviluppato la capacità critica sul target adolescenziale e preadolescenziale proponendo un progetto educativo di prevenzione di comportamenti a rischio di dipendenza, tramite la strategia della peer video education.
- Aver avviato una riflessione sui rischi e sulla pubblicità ingannevole facendo appello alla capacità logica dei soggetti, dimostrando con metodo razionale che col gioco si perde ed aiutando i giovani a riconoscere quei meccanismi legati al "pensiero magico" che spingono gli individui a riporre speranze infondate in vincite improbabili.

##### Quantitativi

- Aver coinvolto nell'azione almeno 50 adolescenti/giovani
- Aver formato almeno 10 Peer attraverso l'azione nella metodologia della Peer education.
- Aver realizzato i 2 spot previsti dall'azione

## **azione n.6**

Qualitativi

- Aumento della consapevolezza da parte del mondo della scuola sulla valenza protettiva del gioco sano e degli spazi di socializzazione quali deterrenti nei confronti dell'insorgenza del gap.

## **MAPPATURA**

Azione n.7

Quantitativi

- Realizzazione della mappatura geolocalizzata e della mappatura sul campo

**AZIONI NO SLOT** dove saranno presenti:

## **azione n.8**

Qualitativi

- Consolidamento della frequentazione agli spazi ludici quale luogo di frequentazione no-slot

Quantitativi

- Raggiungimento di almeno il 75% dei questionari con valutazione positiva (modificazione delle cognizioni)

## **azione n.9**

Quantitativi

- Raggiungimento di almeno il 75% dei questionari con valutazione positiva (modificazione delle cognizioni)

azione n.10

Qualitativi

- Esportazione dell'esperienza in un locale e/o bar della comunità

Quantitativi

- coinvolgimento di almeno 10 anziani e di almeno 25 minori all'interno dell'azione

## **RICERCA**

**Azione n.11**

Qualitativi

- Costruzione di percorsi di prevenzione adeguati partendo dall'indagine degli stili di vita degli

adolescenti sui comportamenti a rischio e sui corrispondenti fattori di protezione.

- Avere uno strumento in grado di fornire elementi e spunti concreti, utili ad una riflessione per insegnanti, genitori e studenti stessi.

#### Quantitativi

- Avere un confronto quantitativo tra i dati ottenuti nella presente indagine ed i dati emersi dal progetto “Selfie” su un target di minori tra i 14 e i 17 anni sulla tematica del GAP