

Denominazione progetto SOLO GIOCO NIENTE AZZARDO

MOTIVAZIONE E OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto che segue si può sintetizzare in quattro azioni diverse:

INTERVENTI A SCUOLA

Tali interventi si suddividono come segue:

- incontri formativi rivolti a 48 docenti della locale scuola secondaria di primo grado per un breve corso di formazione che ha come obiettivo di fornire ai partecipanti elementi per poter riconoscere le situazioni a rischio di gioco d'azzardo;
- incontri formativi con 15 classi della locale scuola secondaria di primo grado, in totale 313 alunni (momenti di informazione e sensibilizzazione sul tema del gioco d'azzardo patologico);
- laboratorio che vedrà i ragazzi come protagonisti attivi nella realizzazione di materiale informativo per la cittadinanza; i ragazzi verranno accompagnati dagli operatori esperti nella realizzazione del prodotto finale, ma allo stesso tempo questo laboratorio verrà utilizzato per la socializzazione, l'integrazione e lo scambio tra pari, per poter fare esperienza di un tempo libero giocoso e sano;
- restituzione all'intera cittadinanza del lavoro svolto all'interno delle mura della scuola. Il Comune condividerà con la cittadinanza i risultati del progetto che si sviluppa per tutto l'anno scolastico ed alcuni studenti avranno la possibilità di raccontare la loro esperienza.

INTERVENTI DI ASCOLTO E DI ORIENTAMENTO

Attivazione di uno sportello d'ascolto e di orientamento per supportare i soggetti a rischio e tutti coloro che necessitano di informazioni e sostegno su come gestire problematiche legate al GAP.

AGGIORNAMENTO MAPPATURA TERRITORIALE

Aggiornamento della mappatura territoriale dei pubblici esercizi dove sono presenti slot machine ed altri apparecchi, già effettuata nell'anno 2013.

Gli obiettivi macro di questo progetto sono i seguenti:

- Informare i docenti sui rischi del gioco d'azzardo e dare loro degli strumenti per poter segnalare situazioni a rischio;
- nutrire le relazioni già esistenti tra i ragazzi e far sì che possano sperimentare dei momenti di socializzazione positiva, rafforzando la rete sociale che faccia da sostegno nei momenti difficili che possono mettere a rischio ed esporli al gioco d'azzardo;
- coinvolgere la cittadinanza in un momento di restituzione dei risultati del progetto, presentando loro il materiale che gli studenti avranno realizzato nel laboratorio;
- fornire ai docenti alcuni strumenti per prevenire situazioni di fragilità e far sì che il bagaglio culturale possa essere utilizzato anche alla fine del progetto;
- garantire ascolto, orientamento e supporto psicologico ai soggetti a rischio o con problematiche legate al GAP;
- creare rete e coinvolgere le realtà del territorio più sensibili ad affrontare il problema del gioco patologico.

SOGGETTI PARTNER

OASI SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE, con sede a Lentate sul Seveso

ASSOCIAZIONE PROGETTO OASI ONLUS, con sede a Lentate sul Seveso

TARGET DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO

Le azioni progettuali prevedono tipologie di destinatari differenziate a seconda della popolazione target riferita:

- 1) Popolazione totale
- 2) Anziani
- 3) Studenti/giovani
- 4) Gestori pubblici esercizi
- 5) Amministratori locali, Operatori dei servizi pubblici e privati (ad es. Moltiplicatori territoriali, insegnanti, operatori della Polizia Locale, volontari).

SCHEDA AZIONE: INFORMAZIONE /COMUNICAZIONE:

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.

DESTINATARI INDIVIDUATI	N. SOGGETTI TOTALE	N. POTENZIALE DEI SOGGETTI DESTINATARI DEL PROGETTO	N. ATTESO DESTINATARI
<i>Tutta la popolazione</i>	<i>15.500</i>		<i>N. 300</i>

LUOGO DI INTERVENTO	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
<i>Locali riunioni</i>	Importanza di condividere con l'intera cittadinanza il lavoro svolto ed in tal modo accrescere nella popolazione la consapevolezza del problema "dipendenza dal gioco"

DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

Restituzione all'intera cittadinanza del lavoro svolto all'interno delle mura della scuola; il Comune condividerà con la cittadinanza i risultati del progetto che si sviluppa per tutto l'anno scolastico ed alcuni studenti avranno la possibilità di raccontare la loro esperienza.

Si prevedono 2 operatori con un monte ore ciascuno di 10 ore.

INDICATORI DI EFFICACIA

Partecipazione della cittadinanza.

RISULTATI ATTESI

Maggior consapevolezza sulle problematiche relative al GAP per favorire la prevenzione ed il riconoscimento dei segnali precoci del disturbo.

Consapevolezza sulle false illusioni legate alle probabilità di vincita.

SCHEDA AZIONE: FORMAZIONE

Attività formative rivolte a operatori degli sportelli welfare, operatori comunali, polizia locale, percorsi con avvocati, medici di Medicina Generale, Bancari e su target sociali, insegnanti, studenti d esercenti (esclusa la formazione obbligatoria DGR 2573 del 31.10.2014), associazioni di consumatori.

DESTINATARI INDIVIDUATI	N. DEI SOGGETTI DESTINATARI DELL'AZIONE	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
Docenti della locale scuola secondaria di primo grado	N. 48 docenti	I docenti e la scuola rappresentano l'agenzia educativa per eccellenza per educare ad una vita sana e consapevole
Alunni della locale scuola secondaria di primo grado	N. 15 classi per un totale di 313 alunni	La scuola è uno degli ambienti più significativi della vita di un giovane, essendo il luogo di apprendimento, di esperienza e di socializzazione; i ragazzi vi trascorrono buona parte della loro giornata e molte delle figure per loro più significative vi fanno parte. È il contesto dove inizia il complesso sviluppo dell'adolescente verso l'età adulta; e in questo passaggio avvengono importanti trasformazioni nell' organismo e nella mente. Si tratta di un target fragile a maggior rischio GAP.

DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

Formazione per insegnanti

Obiettivi del corso

Il corso ha come obiettivo finale quello di fornire ai suoi partecipanti le conoscenze necessarie e sufficienti per poter acquisire informazioni in merito alla dipendenza da gioco d'azzardo patologica. L'insegnante in formazione potrà discutere e capire in che forma adeguare le proprie modalità operative; quindi gli incontri prevedono una parte di insegnamento frontale e un momento di discussione e confronto.

Durata e struttura del corso

La Formazione rivolta agli insegnanti è prevista per un monte ore complessivo di 30 ore e riguarderà i seguenti argomenti:

- Storia del gioco d'azzardo in Italia e all'estero;
- Descrizione della malattia, dati quantitativi del fenomeno in Italia;
- La famiglia del giocatore d'azzardo, le relazioni intime;
- Identikit del giocatore;
- Lavoro sul pensiero magico;
- Tecniche di comunicazione per potersi avvicinare agli alunni con problematiche legate al gioco d'azzardo.

Progetto di prevenzione nelle scuole

La dipendenza da gioco d'azzardo rappresenta una questione di "salute pubblica", data l'offerta di giochi che troviamo nel nostro territorio che comporta l'impoverimento di intere famiglie rendendole fragili.

La scuola è uno degli ambienti più significativi della vita di un giovane, essendo il luogo di apprendimento, di esperienza e di socializzazione; i ragazzi vi trascorrono buona parte della loro giornata e molte delle figure per loro più significative vi fanno parte. È il contesto dove inizia il complesso sviluppo dell'adolescente verso l'età adulta; e in questo passaggio avvengono importanti trasformazioni nell'organismo e nella mente.

Riteniamo un punto fondamentale informare e sensibilizzare le fasce più deboli, che secondo la nostra esperienza e gli studi effettuati sono le fasce dei giovani ragazzi: un'indagine dell'Irc-Cnr di Pisa, resa nota nell'aprile 2010, con dati relativi all'anno 2009 mette in luce che gli adolescenti italiani sono sempre più propensi a giocare d'azzardo (in tutte le sue forme: slot-machine, gratta e vinci, giochi su Internet...).

Sarebbero 550 mila i minorenni che scommettono illegalmente con la speranza di arricchirsi facilmente, quelli a rischio patologico sono l'11%; la fascia d'età di cui parliamo va dai 15 ai 19 anni.

Per questo si propone un progetto di prevenzione nella scuola secondaria di primo grado del Comune di Lentate Sul Seveso così strutturato:

- 4 ore per classe con la presenza di due operatori, per un totale di 15 classi coinvolte.

Gli operatori esploreranno con gli alunni che tipo di rapporto c'è con i giochi nel loro contesto familiare e sociale. Cercheranno, altresì, di capire in che modo i giovani ragazzi gestiscono il loro tempo libero fuori dalla scuola. Uno degli obiettivi di questo percorso di esplorazione delle esperienze dei ragazzi è quello di valorizzare e promuovere l'integrazione e la socializzazione, fare esperienza di

un tempo libero fatto di gioco sociale, rafforzare quegli elementi di coesione sociale che rendono più difficile sviluppare la malattia di gioco d'azzardo; questo verrà realizzato incontrando gli studenti. Gli psicologi e operatori coinvolgono gli studenti in modo semplice e colloquiale.

Gli obiettivi in breve degli incontri sono i seguenti:

- informare sulla dipendenza da gioco d'azzardo;
- focalizzare l'attenzione sul tempo libero dei ragazzi e rafforzare le buone "pratiche di tempo libero".

Laboratorio

Per poter fare esperienza di un buon tempo libero risocializzante verrà utilizzato lo spazio del laboratorio in cui più alunni, al massimo 30 ragazzi contemporaneamente, lavoreranno insieme guidati da operatori; il lavoro avverrà in gruppo per poter realizzare del materiale informativo per tutta la cittadinanza.

Gli operatori guideranno i ragazzi in questa esperienza favorendo soprattutto lo scambio e la vicinanza agli studenti della stessa età facendo fare esperienza di socializzazione con la presenza di operatori esperti che avranno il ruolo di sostenerli per tutto il tempo.

Si prevede l'impiego di 2 operatori per 30 ore ciascuno.

INDICATORI DI EFFICACIA E RISULTATI ATTESI

Formazione

Si auspica la partecipazione di tutti i docenti che hanno aderito all'iniziativa (sono 48) e degli studenti delle classi della scuola (15 classi per un totale di 313 alunni).

Al termine del progetto gli insegnanti avranno più conoscenze relative al GAP e più strumenti da utilizzare con i loro studenti, utili al contrasto e alla prevenzione di questo disturbo.

Gli studenti avranno una maggiore cognizione del disturbo e dei segni precoci, oltre ad una maggiore consapevolezza sulle basse probabilità di vincita. Diventeranno essi stessi promotori di una campagna di sensibilizzazione: in tal modo si costruisce una cultura del gioco sano anche per le future generazioni di adulti.

SCHEDA AZIONE: ASCOLTO E ORIENTAMENTO azioni di orientamento, consulenza e sostegno ai singoli e alle famiglie a rischio

DESTINATARI INDIVIDUATI	N. PREVISTO DEI SOGGETTI DESTINATARI DELL'AZIONE	LUOGO DI INTERVENTO	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
-------------------------	--	---------------------	--------------------------

<i>Alunni e loro familiari</i>	<i>N. 900</i>	<i>Ambulatorio di via Cadorna 17 a Lentate sul Seveso</i>	Locale nella disponibilità del Comune, già destinato ad altri sportelli rivolti alla cittadinanza
--------------------------------	---------------	---	---

DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

E' stato incluso nel progetto uno sportello di ascolto e orientamento al fine di promuovere un intervento su vari livelli in funzione delle esigenze che emergeranno. Lo sportello darà la possibilità di un confronto con uno Psicologo-Psicoterapeuta in un ambiente familiare e protetto presso il Poliambulatorio medico in Via Cadorna 17 a Birago (località di Lentate sul Seveso). Le finalità dell'iniziativa consistono: nell'offrire agli alunni e ai loro familiari accoglienza e sostegno in caso di problematiche legate alla dipendenza da gioco d'azzardo e nell'erogare materiali informativi riguardanti il fenomeno insieme alle modalità attraverso cui affrontarlo; indirizzare gli utenti alle risorse del territorio più adeguate per le loro attuali difficoltà (es. strutture specializzate del servizio sanitario, servizi sociali, assistenza legale, etc.).

Si prevede l'impiego di uno psicologo-psicoterapeuta per 40 ore.

INDICATORI DI EFFICACIA

N. accessi allo sportello (5% della popolazione coinvolta).

RISULTATI ATTESI

Accessi allo sportello in misura pari al 5% della popolazione coinvolta.

Invio dei soggetti con GAP al servizio ATS destinato a queste problematiche (3% della popolazione coinvolta).

SCHEDA AZIONE: MAPPATURA territoriale e individuazione luoghi sensibili pubblici esercizi e sale gioco con installati (New slot) AWP e Vlt

TERRITORIO COMUNALE	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
Tutto il territorio comunale	Necessità di aggiornare la mappatura dei pubblici esercizi dove sono presenti slot machine ed altri apparecchi, effettuata nell'anno 2013.

DESCRIZIONE AZIONE PROGETTUALE

Aggiornamento della mappatura dei pubblici esercizi dove sono presenti slot machine ed altri apparecchi, già effettuata nell'anno 2013.

Risulta, infatti, indispensabile disporre del quadro preciso e sempre aggiornato della situazione sul territorio, per poter poi attuare interventi di prevenzione con attenzione particolare alle fasce più deboli ed alle zone più a rischio.

INDICATORI DI EFFICACIA

Disporre di dati veritieri e d aggiornati.

RISULTATI ATTESI

Migliore conoscenza di come il gioco d'azzardo è organizzato sul territorio, in quali zone prevale e da quali tipologie di cittadini è praticato.

RISULTATI ATTESI

Migliorare la collaborazione con gli esercenti del territorio.