

PROGETTO 2 COMUNE DI PAVIA

Linea 3 - progetti nuovi presentati da soggetti che sono stati già beneficiari ma che intendono presentare una nuova idea progettuale (contributo previsto non inferiore a 5.000 € e non superiore a 30.000 €)

TITOLO - PAVIA GIOCA SANO: RICERCA E FORMAZIONE IN RETE

In Italia il fenomeno del gioco d'azzardo è in continua crescita e in questi anni sta assumendo dimensioni sempre più rilevanti, che impoveriscono e mettono questi malati e le loro famiglie in condizioni molto problematiche e di povertà. Secondo una ricerca del Ministero della Salute (2012) la popolazione italiana totale è stimata in circa 60 milioni di persone, di cui il 54% sarebbero giocatori d'azzardo (dato rilevato con la domanda "Lei ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi?"). La stima dei giocatori d'azzardo problematici varia dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale mentre la stima dei giocatori d'azzardo patologici varia dallo 0,5% al 2,2%. Nelle città italiane si raggiunge la media di 1 slot per 150 persone. Secondo gli ultimi dati disponibili in Lombardia i soggetti in trattamento sono aumentati dalle 1096 unità del 2011 alle 1477 del 2012.

I partner territoriali impegnati sulla presente tematica ritengono di dover intervenire nell'ambito della formazione e della ricerca sociale per poter così creare un terreno comune di conoscenze e competenze utili per agevolare la presa in carico di soggetti a rischio, aumentando ai vari livelli la consapevolezza sulla problematica legata al gioco d'azzardo patologico. L'esigenza di una formazione continua degli operatori viene espressa in modo trasversale da diversi soggetti.

Si avverte sul territorio l'esigenza di mantenere, incrementare e supportare l'attività della rete territoriale, partendo dalla condivisione di competenze e problematiche specifiche, anche nell'ottica di sviluppare progettualità condivise. Fondamentale è creare una conoscenza comune della problematica e delle dinamiche, sensibilizzando diversi target di operatori e di popolazione.

Gli obiettivi generali che il progetto si pone sono:

- promuovere competenze specialistiche legate all'individuazione e alla presa in carico di soggetti fragili a rischio di esposizione
- fornire conoscenze e strumenti nella pianificazione degli interventi sul territorio
- favorire lo scambio di esperienze e di buone pratiche tra gli operatori partendo dalle esperienze nei diversi settori di intervento
- favorire azioni di prevenzione e protezione sociale di soggetti a rischio
- creare coordinamento tra pubblico e privato sociale nella prevenzione, nella presa in carico
- aumentare il senso di consapevolezza rispetto alla problematica e aumentare gli strumenti a disposizione di operatori, volontari e categorie a rischio.

Dati di contesto: la città di Pavia conta 72.576 abitanti, il piano di zona che comprende oltre a Pavia altri 11 Comuni limitrofi ne conta circa 104.000.

AMBITI DI INTERVENTO:

1. INFORMAZIONE E COMUNICAZIONE - Esempio: convegni, incontri mirati per target di popolazione in luoghi di aggregazione specifici.
2. FORMAZIONE - Esempio: volontari, animatori, educatori, assistenti sociali, giovani e/o studenti, responsabili delle risorse umane nelle aziende
6. CONTROLLO E VIGILANZA - Svolto da soggetti istituzionali deputati al fine delle previsioni poste dalla normativa nazionale e regionale con trasmissione periodica a Regione Lombardia dell'esito dei controlli e delle sanzioni effettuate.
7. RICERCA - Esclusivamente per la Linea 2 e 3 - Sul mondo giovanile, tramite indagini e laboratori nelle scuole da effettuarsi obbligatoriamente con l'affiancamento di Università e/o di Enti di ricerca, e con particolare attenzione al gioco on line.

AZIONI PER AMBITO DI INTERVENTO

A. INFORMAZIONE E 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.

Verranno promosse quattro diverse campagne informative rivolte a diversi target:

- Una rivolta alla popolazione generale
- Una rivolta agli amministratori dei Comuni del Piano di zona (12 Comuni)
- Una rivolta a famiglie/genitori
- Una rivolta agli studenti delle scuole secondarie inferiori e superiori

Attraverso la predisposizione e stampa di materiale informativo da distribuire in luoghi significativi e mirato al raggiungimento dei diversi target.

Verrà poi realizzata una campagna di comunicazione online attraverso la creazione di un'area del sito del Comune di Pavia contenente il calendario degli incontri di formazione e degli eventi previsti e un archivio del materiale didattico prodotto. Verranno utilizzati anche i social network (in particolare facebook e twitter) per un costante aggiornamento e per creare momenti di confronto con i partecipanti e la popolazione in generale.

Verranno infine organizzati due eventi, aperti ai media locali e agli stakeholder del progetto, uno iniziale di presentazione complessiva del progetto e uno finale in cui i vari operatori formati si confronteranno sulle tematiche approfondite e verranno restituiti i dati raccolti durante l'attività di ricerca.

RISULTATI ATTESI

- Informazione di gran parte dei cittadini dell'area di intervento (raggiungimento 25% dei residenti)
- Realizzazione di più presidi territoriali dove distribuire materiale informativo in modo stabile (almeno 40 sul territorio).
- Visibilità del progetto a livello locale e conoscenza dello stesso (uscite periodiche sui media - aggiornamento settimanale sito e social network)
- Aumentare il numero delle richieste di informazione (almeno del 15%)
- Raggiungere il 50% degli studenti (pari a circa 10.000)

LUOGO DI INTERVENTO	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
<i>Distretto di Pavia</i>	L'area del distretto è stata individuata come strategica nella condivisione di alcune aree di intervento; in particolare verranno coinvolti, a livello informativo, medici e farmacisti che operano sul territorio distrettuale
<i>Città di Pavia</i>	La città di Pavia sarà invece il luogo in cui verranno organizzati 2 eventi (uno di apertura e uno di chiusura del progetto)
<i>Web</i>	Creazione di una campagna di comunicazione online in grado di raggiungere un alto numero di persone

B. FORMAZIONE

Attività formative rivolte a operatori degli sportelli welfare, operatori comunali, polizia locale, su target sociali, insegnanti, studenti, associazioni di consumatori.

MODULO 1

Verranno attivati diversi percorsi formativi destinati a diversi target, la prima tipologia formativa coinvolge gli operatori, il cui modulo formativo base (rivolto a gruppi di massimo 20 persone) comprende i seguenti contenuti:

- definizione e caratteristiche del gioco d'azzardo e del gioco d'azzardo patologico;
- insorgenza e sviluppo del disturbo compulsivo;
- conseguenze sul piano psicologico e riflessi sulla situazione familiare, lavorativa ed economica;
- caratteristiche del giocatore compulsivo e indicatori di comportamenti associabili al GAP;
- approccio al giocatore compulsivo;
- la relazione con il familiare;
- utilizzo del materiale informativo;
- le strutture territoriali preposte alla prevenzione e cura e loro modalità operative.

Il modulo così strutturato, è trasversale (rispetto ai contenuti) ai gruppi di destinatari, viene poi personalizzato sulla base delle caratteristiche specifiche di ciascun gruppo (ad esempio, per amministratori locali e polizia locale, con l'aggiunta di una parte sugli aspetti normativi). Rispetto invece alle modalità formative, pur essendo i contenuti gli stessi, a seconda dei gruppi di destinatari c'è un livello diverso di approfondimento in relazione al mandato professionale o dell'organizzazione di appartenenza (per i volontari, ad esempio, che dovrebbero fare un primo orientamento, si lavora di più sulla relazione con la persona o con il familiare, mentre con gli operatori professionali si approfondiscono di più gli aspetti tecnici e psico sociali del gioco d'azzardo).

Quando la disponibilità delle organizzazioni coinvolte lo consente, si aggiunge inoltre la parte riguardante la relazione d'aiuto con la persona che ha o potrebbe avere un problema legato al gioco (è una parte che in realtà è utile in tutti quegli ambiti dove è auspicabile il cambiamento di un comportamento disfunzionale o a rischio di diventarlo) con un'introduzione alla relazione orientata al cambiamento.

Questo modello verrà utilizzato per operatori sociali, vigili, amministratori locali, amministratori di sostegno.

- Assistenti sociali (18), Educatori (8) e Vigili di quartiere (24) = totale 50 partecipanti

Attivazione di 5 gruppi da 10 persone circa di 8 ore l'uno per un totale di 40 ore di formazione.

- Amministratori locali (15)

Attivazione di 2 gruppi da 10 persone circa di 4 ore l'uno per un totale di 40 ore di formazione.

- Amministratori di sostegno (20)

Attivazione di 2 gruppi da 10 persone di 8 ore l'uno per un totale di 16 ore di formazione.

MODULO 2

Un modello di intervento invece un po' diverso riguarda gli insegnanti, che si sostanzia in due moduli:

- Un momento formativo rivolto agli insegnanti
- Un percorso di accompagnamento e tutoraggio da realizzarsi nelle classi.

Primo Modulo: Formazione Insegnanti

Destinatari: insegnanti di matematica con colleghi delle stesse classi anche di altre materie (lettere, storia dell'arte, diritto ... a seconda della tipologia di scuole coinvolte) delle scuole secondarie di secondo grado.

Durata: 5 ore

Articolazione della formazione:

Gioco d'azzardo e legalità

Aspetti socio culturali – La pubblicità e testimonianze di “giocati dall'azzardo”.

Concetti probabilistici soggiacenti ai giochi d'azzardo e criticità (e relativi rischi) di alcuni tipici meccanismi decisionali erronei spesso attivati in condizione di incertezza. Sperimentazione dei concetti matematici appresi attraverso l'utilizzo di opportuni simulatori di giochi d'azzardo. Introduzione agli strumenti informatici di base per la geolocalizzazione. Introduzione alla creazione di possibili indicatori di tipo urbanistico e socioeconomico (presenza o meno di luoghi sensibili, distribuzione per censo o per età della popolazione ...) da correlarsi ai risultati della geolocalizzazione dei locali con offerta di giochi d'azzardo al fine di costruire una mappatura “multidimensionale” del rischio.

Secondo Modulo: Interventi nelle classi

Il percorso si propone di approfondire con i ragazzi, partendo dalle loro conoscenze ed esperienze, il fenomeno del gioco d'azzardo e la pervasività che ha assunto in larghe fasce della società italiana. Sono previsti tre incontri di circa due ore con l'obiettivo di riflettere con i ragazzi sulle ragioni che spingono al gioco, analizzare i dati e i numeri del fenomeno, individuare i possibili legami tra gioco d'azzardo, criminalità e mafie, approfondire le reali probabilità di vincita. Il percorso si propone inoltre di accompagnare gli studenti alla mappatura del territorio per verificare la situazione relativamente alla presenza delle “occasioni” di gioco. A tal fine gli studenti verranno supportati nella creazione di possibili indicatori urbanistici e socio-economici (presenza o meno di luoghi sensibili, distribuzione per censo o per età della popolazione, apertura/cambi proprietà/chiusura di esercizi commerciali) da mettere in relazione con i risultati della geolocalizzazione dei locali con offerta di giochi d'azzardo. Un lavoro maggiormente analitico di correlazione con i dati della mappature verrà condotto su uno o due indicatori tra quelli individuati.

- Insegnanti (21)

3 gruppi da 7 insegnanti per un totale di 5 ore a gruppo, totale 15 ore di formazione

- Studenti

10 gruppi di studenti per un totale di 6h a gruppo

RISULTATI ATTESI

Coinvolgimento di:

- 18 Assistenti sociali, 8 Educatori e 24 Vigili di quartiere
- 15 Amministratori locali
- 20 Amministratori di sostegno

Realizzazione di un totale di 100 ore di formazione destinate agli operatori.

Coinvolgimento di 21 insegnanti di Scuola Secondaria Superiore e 10 gruppi classe di studenti, per un totale 75 ore di formazione.

Coinvolgimento di 36 anziani, 45 volontari e 10 studenti referenti degli Sportelli Scuola&Volontariato, per un totale di 56 ore di formazione.

Aumento delle competenze e della consapevolezza dei rischi e delle opportunità del territorio.

DESTINATARI INDIVIDUATI	N. DEI SOGGETTI DESTINATARI DELL'AZIONE	MOTIVAZIONE DELLA SCELTA
<i>Operatori sociali: Assistenti sociali Educatori</i>	18 8	Assistenti sociali del Comune di Pavia e dei Piani di zona Personale educativo inserito in strutture comunali come Centri di aggregazione giovanile e di accoglienza
<i>Vigili di quartiere</i>	24	Vigili urbani che si occupano dei servizi di prossimità
<i>Insegnanti secondaria superiore</i>	21	Insegnanti scuola secondaria superiore (3 per ogni Istituto)
<i>Amministratori locali</i>	15	Uno o più amministratore per ogni Comune coinvolto
<i>Amministratori di sostegno</i>	20	Segnalati da Tribunale
<i>Volontari</i>	45	Volontari impegnati in attività educative e di animazione con particolare riferimento alle categorie deboli
<i>Studenti (Sportello Scuola&Volontariato)</i>	10	Studenti direttamente coinvolti presso gli Sportelli Scuola&Volontariato presenti presso gli Istituti Scolastici

MODULO 3

Laboratori di teatro sociale nelle scuole elementari

C. CONTROLLO E VIGILANZA

D. RICERCA

Ricerca sugli stili di vita dei giovani

L'adolescenza si configura come quel periodo di maggior cambiamento nella vita dell'individuo, che passa attraverso lo svolgimento di diversi compiti evolutivi. La *libertà* di esplorare molteplici campi, la possibilità di sperimentare forme sane di *divertimento*, la facoltà di vivere relazioni ed *amicizie* fondate sulla reciprocità e lo scambio, conferiscono dinamicità e *movimento* al progetto di vita del soggetto e risultano ingredienti imprescindibili alla formazione di una solida identità individuale e sociale futura.

In questa fase della vita i comportamenti a rischio che possono essere assunti dai giovani (dal fumo delle sigarette all'assunzione di droghe, dal vandalismo alla guida pericolosa, dall'uso spregiudicato dei Social Network al gioco on line) sono molteplici e frequenti e possono influenzare la costruzione dell'identità che si declina da un lato nella ricerca di una più ampia autonomia, dall'altra nella volontà di partecipazione sociale.

Individuare la funzione dei fattori di rischio e parallelamente valorizzare i fattori di protezione che possono prevenire i rischi è fondamentale per offrire agli adolescenti la possibilità di raggiungere i medesimi traguardi di sviluppo senza mettere in pericolo il proprio benessere psico-fisico.

Da queste considerazioni nasce la **necessità di indagare gli stili di vita degli adolescenti** per delineare i comportamenti a rischio con l'obiettivo di individuare i corrispondenti fattori di protezione e costruire e **proporre percorsi di prevenzione**.

La ricerca sugli stili di vita dei giovani si concretizza in un questionario self report che sarà sottoposto alle classi seconde e terze delle Scuole Secondarie di primo grado del Distretto. Il questionario è composto da 60 domande a risposta chiusa, suddivise in 9 sezioni:

1. *Anagrafica.*
2. *Tempo libero*
3. *Cellulare e social network.*
4. *Utilizzo del budget*
5. *Gioco d'azzardo*
6. *Comportamenti a rischio*
7. *Consumo di sostanze*
8. *Cibo*
9. *Consapevolezza e relazioni*

Ai fini del presente progetto rivestono particolare importanza la sezione 3 e la sezione 5. Per quanto riguarda l'utilizzo di **cellulari e social network** è ormai consapevolezza di tutti che si tratta di strumenti che occupano uno spazio mentale e temporale sempre maggiore che va ben oltre la funzione comunicativa per la quale all'origine erano stati pensati. I ragazzi sono quindi invitati a rispondere ad un'approfondita indagine riguardo il loro utilizzo: le motivazioni personali, i canali conosciuti e utilizzati, il numero di profili e di contatti, la distinzione e quantificazione dei contatti tra persone già conosciute e non, il numero di persone incontrate dal vivo dopo averle conosciute on-line, se sia più facile relazionarsi via web o personalmente.

Per quanto riguarda il **gioco d'azzardo** si vuole indagare il significato che il ragazzo gli attribuisce, come ne è venuto a conoscenza, se ha mai giocato, con chi lo ha fatto per la prima volta e a che età, con che frequenza e dove gioca, quanti soldi punta e se conosce posti dove è possibile svolgere questa attività anche se minorenne; si conclude con alcune domande riguardanti l'abitudine al gioco d'azzardo da parte di parenti, amici e conoscenti ed una riflessione su cosa spinge la persona a giocare.

TEMPI E FASI DI REALIZZAZIONE

I fase. "Preparazione". Si chiede da parte del singolo Istituto scolastico l'individuazione di un insegnante referente di progetto al quale verrà inviato il link al questionario on line, affinché ne prenda visione, segnalando eventuali criticità; l'insegnante comunicherà il numero di alunni coinvolti e il giorno (o periodo) nel quale avverrà la compilazione. Il perfezionamento di questa fase richiede mediamente 1 settimana.

Periodo: ottobre 2017

II fase: "Compilazione". L'insegnante assisterà gli studenti durante la compilazione del questionario monitorando la correttezza della procedura da parte degli studenti e comunicando l'avvenuta compilazione e la relativa chiusura di questa fase.

La compilazione del questionario richiede mediamente 20 minuti; si chiede di concludere questa fase in 2 settimane per l'intero Istituto.

Periodo: novembre/dicembre 2017

III fase: "Elaborazione e restituzione". I dati raccolti verranno elaborati dagli esperti della Cooperativa Sociale Casa del Giovane e restituiti ai Dirigenti scolastici attraverso l'invio di un Report complessivo finale.

Periodo: aprile 2018

INDICATORI DI EFFICACIA

- Numero scuole destinatarie dell'intervento
- Numero classi in cui saranno somministrati i questionari
- Numero questionari compilati
- Numero insegnanti coinvolti
- Numero alunni coinvolti

RISULTATI ATTESI

- individuare i fattori di rischio nei giovani rispetto al gioco d'azzardo;
- valorizzare i fattori di protezione che possono prevenire i rischi;
- costruire e proporre percorsi di prevenzione.