

Sistema Socio Sanitario



Regione
Lombardia

ATS Brescia

Agenzia di Tutela della Salute di Brescia

Sede Legale: viale Duca degli Abruzzi, 15 – 25124 Brescia

Tel. 030.38381 Fax 030.3838233 - www.ats-brescia.it - informa@ats-brescia.it

Posta certificata: protocollo@pec.ats-brescia.it

Codice Fiscale e Partita IVA: 03775430980

DECRETO n. 635

del 30/10/2017

Cl.: 1.1.02

OGGETTO: Bando dedicato agli Enti Locali per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di contrasto al gioco d'azzardo patologico – L.R. 8/2013 – partecipazione in forma di partnership al progetto denominato “#FUORI DAI GIOCHI#” (ID Pratica 419713 – Prot. Z1.2017.0004903) promosso dal Comune Palazzolo sull'Oglio.

**II DIRETTORE GENERALE - Dr. Carmelo Scarcella
nominato con D.G.R. X/4615 del 19.12.2015**

Acquisiti i **pareri** del
DIRETTORE SANITARIO
del
DIRETTORE SOCIOSANITARIO
e del
DIRETTORE AMMINISTRATIVO F.F.

Dr. Fabrizio Speziani
Dr.ssa Annamaria Indelicato
Dott.ssa Lara Corini



IL DIRETTORE GENERALE

Visti:

- la L.R. n. 8/2013 del 21.10.2013 "Norme per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico" che reca disposizioni finalizzate alla prevenzione, al contrasto di forme di dipendenza dal gioco d'azzardo patologico, nonché al trattamento e al recupero delle persone che ne sono affette e al supporto delle loro famiglie attraverso lo sviluppo di collaborazioni fra Regione Lombardia, Enti Locali, ATS, i soggetti del terzo settore, nonché tutti i soggetti che operino per contrastare il fenomeno della dipendenza dal gioco;
- la D.G.R. n. X/2743 del 28.11.2014 con la quale Regione Lombardia ha avviato un bando per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di prevenzione e contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito, indetto con D.d.u.o. n. 1934/2015;
- la D.G.R. X/6310 del 06.03.2017 in cui Regione Lombardia rinnova il suo impegno nel contrastare il rischio di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito e approva i nuovi criteri per l'emanazione di un bando che tenga conto delle proposte progettuali elaborate dai comuni e comunità montane sulla base delle esigenze territoriali e che incentivi la continuità di alcune delle azioni più significative avviate con il precedente bando, garantendo la persistenza delle reti costituite sul territorio ed una maggiore efficacia dei risultati raggiunti;
- il D.d.u.o. n. 2379 del 07.03.2017 "Bando per gli enti locali per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di contrasto al gioco d'azzardo patologico - L.R. 8/2013" con il quale, in attuazione della la DGR n. X/6310 del 06 marzo 2017, viene approvato il Bando;

Vista altresì la lettera del Comune di Palazzolo sull'Oglio (atti ATS prot. n. 0035493 del 12.04.2017) con la quale l'Amministrazione ha chiesto ad ATS di Brescia di collaborare in forma di partnership, alla formulazione di una proposta progettuale per la realizzazione di azioni di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico, da presentare a Regione Lombardia;

Preso atto che con D.d.u.o. n. 6426 del 31.05.2017 il progetto denominato "#FUORI DAI GIOCHI#" promosso dal Comune di Palazzolo sull'Oglio, identificato dall'ID Pratica 419713 - Prot. Z1.2017.0004903, è stato ricompreso fra i progetti ammessi a finanziamento;

Precisato che:

- con lettera Prot. n. 0036613/17 del 13.04.17 ATS di Brescia ha accettato di partecipare in qualità di partner al Progetto "#FUORI DAI GIOCHI#" che si svilupperà dal 03.07.2017 al 03.07.2018, così come da allegato "A" (composto da n. 8 pagine), che costituisce parte integrante del presente provvedimento;
- ATS di Brescia partecipa alla realizzazione del Progetto mettendo a disposizione ore personale, corrispondenti ad una valorizzazione economica complessiva indicativa di € 1.027,65;
- con lettera Prot. n. 0064414/17 del 07.07.2017 ATS di Brescia ha autorizzato la Dr.ssa Margherita Marella a svolgere, nell'ambito Progetto "#FUORI DAI GIOCHI#", attività di programmazione, monitoraggio, verifica e raccordo con quanto programmato da ATS e sviluppato sul territorio, per un impegno complessivo di 15 ore corrispondenti ad una valorizzazione economica indicativa di € 801,45;
- con lettera Prot. n. 0062516/17 del 03.07.2017 ATS di Brescia ha autorizzato l'Assistente Sociale Sig. Paolo Zampiceni a svolgere, nell'ambito Progetto "#FUORI DAI GIOCHI#", attività di integrazione epidemiologica e lettura dati contesto, per un impegno complessivo di 10 ore corrispondenti ad una valorizzazione economica indicativa di € 226,20;



Precisato altresì che:

- come disposto dal Decreto Regionale n. 2379 del 07.03.17, il cofinanziamento può avvenire sotto forma di risorse proprie del capofila e degli altri partner del progetto, anche sotto forma di valorizzazione del costo del personale subordinato o di quello dei soggetti coinvolti nelle azioni progettuali;
- la partecipazione al progetto non prevede, in considerazione di quanto sopra esposto, alcun compenso aggiuntivo per il personale coinvolto e nessun costo aggiuntivo per l'Agenzia;

Vista la proposta presentata dal Direttore ad interim del Dipartimento di Igiene e Prevenzione Sanitaria, Dr. Fabrizio Speziani, qui anche in qualità di Responsabile del procedimento, che attesta la regolarità tecnica del presente provvedimento;

Dato atto che dal presente provvedimento non discendono oneri per l'Agenzia;

Vista l'attestazione del Direttore del Servizio Risorse Economico-Finanziarie, Dott.ssa Lara Corini, in ordine alla regolarità contabile;

Acquisiti i pareri del Direttore Sanitario, Dr. Fabrizio Speziani, del Direttore Sociosanitario, Dr.ssa Annamaria Indelicato e del Direttore Amministrativo f.f., Dott.ssa Lara Corini che attesta, altresì, la legittimità del presente atto;

D E C R E T A

- a) di partecipare in qualità di partner al Progetto "#FUORI DAI GIOCHI#", promosso dal Comune di Palazzolo sull'Oglio, che si svilupperà dal 03.07.2017 al 03.07.2018, così come da allegato "A" (composto da n. 8 pagine), che costituisce parte integrante del presente provvedimento e che con D.d.u.o. n. 6426 del 31.05.2017 è stato ricompreso fra i progetti ammessi a finanziamento con ID Pratica 419713 – Prot. Z1.2017.0004903;
- b) di contribuire alla realizzazione del Progetto coinvolgendo la Dr.ssa Margherita Marella con un impegno orario complessivo di 15 ore e l'Assistente Sociale Sig. Paolo Zampiceni con un impegno orario complessivo di 10 ore, i quali svolgeranno attività di carattere istituzionale in orario di servizio per una valorizzazione economica complessiva indicativa di € 1.027,65;
- c) di dare atto che, come disposto dal Decreto Regionale n. 2379 del 07.03.17, il cofinanziamento può avvenire sotto forma di risorse proprie del capofila e degli altri partner del progetto, anche sotto forma di valorizzazione del costo del personale subordinato o di quello dei soggetti coinvolti nelle azioni progettuali, e pertanto la partecipazione al progetto non prevede alcun compenso aggiuntivo per il personale coinvolto e nessun costo aggiuntivo per l'Agenzia;
- d) di dare atto che il presente provvedimento è sottoposto al controllo del Collegio Sindacale, in conformità ai contenuti dell'art. 3-ter del D.Lgs. n. 502/1992 e ss.mm.ii. e dell'art. 12, comma 14, della L.R. n. 33/2009;
- e) di disporre, a cura del Servizio Affari Generali e Legali, la pubblicazione all'Albo on-line – sezione Pubblicità legale - ai sensi dell'art. 17, comma 6, della L.R. n. 33/2009, e dell'art. 32 della L. n. 69/2009, ed in conformità al D.Lgs. n. 196/2003 e secondo le modalità stabilite dalle relative specifiche tecniche.

Firmato digitalmente dal Direttore Generale
Dr. Carmelo Scarcella

PROGETTO

#FUORIDAIGIOCHI#

Ambiti di intervento.

Motivazione e interesse a realizzare il progetto:

Il progetto insiste sull'ambito di Palazzolo S/O, che comprende i comuni di Adro, Capriolo, Cologne, Erbusco, Palazzolo sull'Oglio e Pontoglio.

Rispetto all'oggetto del bando, l'Ambito Territoriale non ha in questi anni maturato un'esperienza specifica, intendendo con questa espressione, la messa in campo di un sistema di azioni a contrasto del gioco d'azzardo. Al tempo stesso, da diversi anni, è presente tra gli operatori sociali e socio-sanitari delle istituzioni e tra gli operatori nel campo dell'educazione e della formazione una sensibilità al tema, ascrivibile all'area della informazione e della prevenzione dei comportamenti di uso e consumo e all'area dell'attivazione collettiva e civile verso l'assunzione di stili di vita sani e responsabili.

Nel Piano di zona in corso (2015/2017), tra i temi generatori nella programmazione delle politiche sociali, è presente, in modo trasversale, quello dell'inclusione e protezione delle fasce più vulnerabili della popolazione, ossia maggiormente esposte al rischio di scivolamento in un disagio e deprivazione di natura relazionale, economica, culturale.

I comportamenti di dipendenza possono accelerare questo percorso di deriva che, non trattato, sconfinava nel patologico. Il giocatore d'azzardo, alle slot e/o on-line è tracciabile negli ultimi anni tra i profili dell'utenza sociale, a volte in modo diretto (riconoscimento del problema e richiesta di aiuto), a volte in modo indiretto (come concausa di altre manifeste problematiche), altre volte ancora mediato dai familiari del nucleo di appartenenza, fortemente minato nella sua sostenibilità emotiva e materiale.

Accanto alla questione "nuove dipendenze", si pone la questione, strettamente produttiva e commerciale, della capillarità e diffusione del mercato dello slot-machine e delle scommesse (in Italia ci sono 397000 macchine da gioco, tra slot e videolottery). Nel 2016 l'Italia ha battuto il record dei record: 7,9 miliardi al mese versati nel gioco, 260 milioni al giorno, 4,7 per cento del nostro Pil, con una spesa media pro capite pari a 1583 euro (rif. dati dell'inchiesta pubblicata sull'Espresso il 7 febbraio 2017). I dati quantitativi oggi conosciuti nell'ambito palazzolese non sono così allarmanti: nel comune capofila l'Ufficio Commercio ha rilevato la presenza di 26 installazioni tra pubblici esercizi, rivendite tabacchi, edicole, circoli privati e 4 sale gioco e scommesse. È altrettanto vero però che lo stesso Ufficio ha sottolineato come diverse situazioni siano in fase di accertamento con il Comando di Polizia Locale. Colpisce invece il numero di richieste di parere preventivo per l'avvio di punti scommessa: tra la fine del 2016 e i primi tre mesi del 2017, sono già 3, in un territorio di 20.000 abitanti.

Alla luce di questa analisi, il gruppo distrettuale dei sindaci, congiuntamente alla rete dell'istruzione, formazione e del privato sociale (parrocchie, associazioni, cooperative), ha scelto di accogliere la sfida rispetto al GAP, investendo sulla parte preventiva e di sensibilizzazione alla cittadinanza. E lo fa partendo da un dato molto preoccupante: l'identikit di quelle definite le "vittime collaterali della ludocrazia", ossia gli adolescenti. Secondo una recente ricerca curata dall'Istituto di fisiologia clinica del CNR, il 47,1% del profilo del giocatore ha tra i 15 e i 19 anni e di questi l'8% ha già comportamenti problematici e l'11% è a rischio, ossia, lasciato solo, potrebbe superare la soglia della patologia.

Ambiti di intervento:

Ambito A. INFORMAZIONE/COMUNICAZIONE;

Ambito E. 'AZIONI NO SLOT;

Ambito G. RICERCA.

Descrizione generale delle azioni progettuali 2017/2018:

La finalità generale del progetto è quella di attivare un sistema di sinergie tra gli attori del pubblico e del privato sul tema del gioco d'azzardo, con un'attenzione alla prevenzione dei comportamenti di uso e consumo patologico e alla promozione di buone prassi di contenimento e di contrasto alla diffusione di situazioni ad alto rischio per le fasce più deboli e fragili della popolazione. Si tratta dello "start up" di un percorso che parte dalla conoscenza e rilevanza del problema nel distretto n.6 Monte Orfano, per giungere all'apprendimento di misure concrete e tangibili di contrasto al gioco d'azzardo, sia sul versante dell'impatto con la popolazione dipendente e a rischio sia su quello del mercato produttivo.

Il progetto prevede 3 azioni, una centrale e 2 satellitari.

L'azione centrale è quella della RICERCA, intesa come RICERCA-AZIONE, ossia una metodologia di indagine che accanto all'obiettivo della conoscenza quantitativa e qualitativa del fenomeno e di una pratica relativa ad un campo di esperienza (come il consumo), si pone quello di introdurre e tracciare nella pratica stessa dei cambiamenti migliorativi. La ricerca quindi rivolta ad una target specifico diventa per lo stesso opportunità di formazione e di apprendimento. Il target in questione è quello adolescenziale e giovanile (15 – 19 anni), in quanto è il più a rischio di sviluppare dipendenza, per la sua prossimità (anche tecnica) e facilità di fruizione al gioco, e al tempo stesso è il più idoneo e agganciabile per azioni di prevenzione e protezione informativa e sociale.

La ricerca sarà realizzata dall' ISTITUTO IARD, un istituto privato impegnato nella ricerca sociologica e nella formazione professionale. Tale Istituto si è sempre dedicato soprattutto all'osservazione dei fenomeni legati alla condizione giovanile, analizzata sia nei suoi aspetti strutturali sia sotto il profilo delle rappresentazioni sociali e dei vissuti individuali. IARD opera con un accordo tra Rete ITER (proprietario del marchio) e Università degli Studi Milano Bicocca, Università di Roma LUMSA, Università degli Studi di Napoli Federico II, Università degli Studi di Pavia, Università degli Studi di Trento. E' iscritto all'Anagrafe Nazionale delle Ricerche.

La ricerca consta di 2 fasi:

1. Somministrazione di un questionario ad un campione di studenti del triennio degli Istituti secondari di II grado e della formazione professionale aventi sede nell'Ambito Territoriale (campione che si calcola in base al bacino di utenza);
2. Attivazione di gruppi focus con gli adulti significativi degli ambienti di vita dei ragazzi (mondo dello sport). Tali focus hanno come obiettivo quello di offrire dati ulteriori alla ricerca in rapporto all'oggetto e al target, ma al tempo stesso diventano laboratori informativi/formativi di sensibilizzazione al tema (una sorta di apprendimento in situazione).

La seconda azione si colloca nell'ambito dell' INFORMAZIONE e COMUNICAZIONE: si prevede da un lato la restituzione dei dati della ricerca attraverso l'organizzazione di un momento di convegno/seminario rivolto in primis agli addetti ai lavori (attori della potenziale rete sul tema) e dall'altro la programmazione di interventi su target mirati di prima informazione e sensibilizzazione agli oggetti del bando.

La terza azione comprende gli interventi *NO-SLOT*: di natura ricreativa-culturale, hanno come obiettivo principale quello di attivare luoghi e spazi per sperimentare e apprendere pratiche ludiche sane e aggregative. Tali azioni si fondano sul protagonismo attivo dei ragazzi e dei giovani (vedi Piano Giovani territoriale).

Il partenariato è costituito da soggetti del pubblico e del privato sociale.

In particolare l'ATS e ASST hanno manifestato sostegno alla progettualità proposta, mettendo a disposizione come risorse proprie ore di operatori socio-sanitari impegnati nella prevenzione e nel contrasto alle forme di dipendenza tra cui il GAP, con un interesse verso il target dei giovani e dei giovanissimi.

Descrizione risultati attesi 2017/2018:

- Attivazione e consolidamento di un sistema di ambito distrettuale di contrasto al Gioco d'azzardo patologico e di prevenzione e sensibilizzazione al tema;
- Coinvolgimento attivo dell'Assemblea dei Sindaci del distretto n.6 nella riflessione e analisi del problema sia sul versante del target (il giocatore e il suo nucleo familiare e ambiente di vita), sia su quello dell'attività commerciale (mercato SLOT);
- Attivazione di un luogo di confronto e rielaborazione di strategie e interventi da sperimentare nei territori dell'ambito al fine di apprendere buone prassi di azione, in ambito informativo, contenitivo e preventivo;
- Integrazione delle politiche GAP tra comuni e ATS/ASST e soggetti del privato sociale e dell'associazionismo;
- Coinvolgimento e protagonismo delle scuole quali luoghi di vita altamente significativi per i ragazzi per l'apprendimento di competenze protettive verso comportamenti di consumo e abuso (gioco d'azzardo e correlati);
- Individuazione, attraverso la ricerca, di aree di problematicità rispetto al consumo patologico (con un focus specifico sulla dipendenza da gioco) da consegnare ai soggetti preposti alla programmazione delle politiche comunali e d'ambito;
- Potenziamento di alcune antenne locali di ascolto e di accoglienza della domanda di aiuto legata ai disagi causati dal gioco d'azzardo;

- Passaggio dallo start up di un percorso di ricerca e prima sensibilizzazione ad un percorso (post finanziamento) di analisi, apprendimento e messa in campo di azioni e prassi di contrasto al gioco.

Per la descrizione dei corrispondenti risultati attesi si rimanda alle azioni specifiche del progetto, di seguito descritte.

Descrizione delle azioni progettuali 2017/2018

- Ambito A - INFORMAZIONE/COMUNICAZIONE

I principali risultati della ricerca saranno opportunamente presentati in alcune attività convegnistiche e didattiche.

Nello specifico il progetto prevede:

- l'organizzazione e attuazione di un convegno di studi in cui presentare gli esiti della ricerca sociale e alcune riflessioni sul piano socio-culturale, educativo e dell'intervento sociale. Il convegno si svolgerà nel Comune di Palazzolo sull'Oglio e coinvolgerà esperti di rilievo nazionale, anche con il coinvolgimento dei promotori della campagna "Mettiamoci in gioco" (www.mettiamociingioco.it) e in collaborazione con la strategia "NoSlot" di Regione Lombardia. Il convegno presenterà i principali elementi del dibattito sul tema del contrasto al gioco d'azzardo e farà il punto sulle iniziative legislative nazionali e regionali sul tema. Obiettivo del convegno è anche quello di mettere a disposizione il modello di ricerca e gli strumenti impiegati perché sia replicabile in altri territori regionali e nazionali. Il convegno sarà curato da Istituto IARD (ente di ricerca), mentre la segreteria organizzativa è affidata alla Cooperativa Sociale Palazzolese.
- l'organizzazione e l'attuazione di 3 seminari mirati a target specifici (amministratori, insegnanti/educatori, genitori/famiglie) per presentare le implicazioni sul piano delle politiche locali e degli approcci educativi);
- la realizzazione di un format didattico da presentare agli insegnanti di matematica e agli studenti per la realizzazione di un percorso formativo sul rapporto tra gioco d'azzardo e calcolo delle probabilità. Il format potrà essere poi ripetuto in autonomia dagli istituti scolastici. Il percorso consiste in un incontro con gli insegnanti e 1 incontro con gli studenti, realizzati da docenti del politecnico di Milano;
- Realizzazione di una pubblicazione on-line nella collana "Quaderni dello IARD" con i risultati della ricerca e gli atti del convegno; la pubblicazione sarà a diffusione gratuita.

Descrizione dei risultati attesi 2017/2018:

Per l'azione sopra descritta sono attesi i seguenti risultati:

- realizzazione di 1 convegno di studi e confronto con almeno 100 partecipanti;
- realizzazione di almeno 3 incontri di diffusione a diversi target (amministratori, insegnanti/educatori, genitori), per complessivi 120 partecipanti;
- realizzazione di 3 cicli didattici su gioco d'azzardo e calcolo delle probabilità nelle scuole superiori del territorio;
- realizzazione di 1 pubblicazione online con esiti ricerca e materiali convegno.

- Ambito E - AZIONI NO SLOT

Si prevedono due tipologie di azioni finalizzate ad incrementare l'interesse e il coinvolgimento in particolare dei giovani e dei giovanissimi verso forme di espressività ludica e culturale alternativa a quella del gioco con slot e on line. Non solo: il progetto, attraverso la promozione degli interventi di seguito illustrati, intende attivare luoghi e spazi di sensibilizzazione e di apprendimento dei temi del bando, quale l'alto rischio del gioco d'azzardo e di comportamenti di consumo ad esso correlati e l'isolamento sociale, sia come causa che come conseguenza di pratiche ludiche non sane. L'azione no slot diventa quindi opportunità di contrasto alla patologia, laddove permette di sperimentare alternative di gioco responsabile, ma al tempo stesso opportunità di conoscenza e di formazione "in situazione", in quanto offre l'occasione di riflettere sui contenuti, mettendoli direttamente in produzione. Caratteristica di entrambe le strategie operative è l'attivazione del protagonismo dei giovani come fattore di protezione e di valorizzazione delle loro abilità e competenze tecniche e sociali.

Nello specifico:

- Organizzazione di un contest di video makers: in occasione della restituzione della ricerca e della disseminazione dei risultati, verrà presentata la campagna di comunicazione che i soggetti della rete adotteranno per sensibilizzare la cittadinanza al contrasto del GAP. Tra gli elementi della campagna, la produzione di un video a cura dei ragazzi e dei giovani di età compresa tra i 16 e i 20 anni, il medesimo target "bersaglio" del progetto. Nei mesi precedenti la conclusione della ricerca, un Comitato organizzativo di esperti (scelti tra i soggetti della rete), lancerà un tema (inerente agli obiettivi del bando), attraverso i canali prossimi agli ambienti di vita dei ragazzi; quindi lascerà al massimo 48 ore di tempo, per produrre un cortometraggio, dai 3 ai 7 minuti. Si parteciperà a squadre (con un numero massimo di partecipanti) e il video vincente verrà veicolato nella campagna informativa e comunicativa del progetto;
- Realizzazione della rassegna dei "giochi intelligenti". Nell'ambito del comune di Palazzolo, grazie ai finanziamenti ottenuti dalla Regione Lombardia attraverso i Piani Territoriali Giovani, ha preso avvio un hub giovanile (spazio LAN), collocato all'interno di Villa Lanfranchi, quale spazio comunale dato in gestione ad una rete di associazioni giovanili. Tra queste associazioni opera Terre Ludiche, organizzazione ludica e culturale senza scopo di lucro, nata per diffondere la cultura del gioco sano e intelligente come mezzo di intrattenimento e di interazione tra le persone. Con il presente progetto si intende potenziare la programmazione dell'hub, indirizzando una parte del calendario di eventi ai giochi di società e da tavolo, in uno spazio pubblico e da tutti fruibile. Non solo: per promuovere il gioco oltre che come realtà aggregativa anche come stimolo alla creatività, verrà data la possibilità ai ragazzi e ai giovani di inventare un loro gioco, preparando un demo da presentare all'associazione Terre Ludiche che lo veicolerà all'interno dei canali

dedicati e lo candiderà nei vari concorsi a tema presenti nel territorio locale, regionale e nazionale.

Descrizione dei risultati attesi 2017/2018:

- Realizzazione di un contest con la presentazione di almeno 20 video a tema e il coinvolgimento di almeno 50 ragazzi di età compresa tra i 16 e i 20 anni;
- Diffusione del video vincente nei canali di comunicazione dei soggetti della rete;
- Presentazione del video nella campagna di sensibilizzazione rivolta alla cittadinanza;
- Coinvolgimento delle associazioni giovanili del Piano territoriale Giovani per l'organizzazione e la gestione delle azioni di Gioco Intelligente rivolto a ragazzi, giovani, ma anche a famiglie con bambini: si prevede il coinvolgimento attivo di almeno 4 associazioni giovanili;
- Definizione di un calendario di eventi dedicati al Gioco Intelligente: si prevede la realizzazione di almeno 3 eventi di laboratori al chiuso e all'aperto, realizzati in Villa Lanfranchi/Spazio Lan;
- Intercettazione di almeno 240 persone;
- Realizzazione di almeno un demo di un gioco intelligente.

Ambito G - RICERCA

Disegno complessivo della ricerca:

- La ricerca proposta si articola in una ricerca-azione sugli stili di vita e consumo dei ragazzi tra i 16 e i 19 anni e prevede anche un'indagine qualitativa attraverso l'attivazione di focus group con le associazioni sportive che operano all'interno dell'Ambito Territoriale n. 6 Monte Orfano e che accolgono in particolar modo il target individuato.

1. Ricerca-azione sugli stili di vita e consumo – Obiettivi:

- disporre di maggiori elementi sul tema del rapporto tra giovani e consumi;
- conoscere il rapporto tra atteggiamenti e luoghi adibiti al consumo;
- ricavare elementi sensibili e/o protettivi rispetto al gioco d'azzardo patologico;
- conoscere i riferimenti culturali che sottendono ai consumi.

2. Ipotesi di ricerca:

- Verifica delle correlazioni tra consumo e stile di comportamento (tipologia di luoghi frequentati fisici/virtuali, posizionamento sui social – influencer/fruitori, rappresentazione del gruppo – adesione/non adesione). Gli stili di consumo sono posti lungo un continuum che affianca elementi di rischio e normalità. Faranno da sfondo alle correlazioni le variabili socio-demografiche costruite sul profilo degli studenti e sul background familiare;

3. Strumento d'indagine:

- Questionario strutturato con risposte uniche, multiple, e classificatorie. Il questionario si compone di 3 sessioni: I° - dati socio-demografici del giovane e della famiglia; II° - dati legati agli stili personali di consumo (si prevede l'utilizzo della tecnica della social network analysis SNA); III° - concetto di uso/abuso e performance sociale;

4. La somministrazione del questionario:

- Si prevede l'attivazione di giovani (opportunosamente formati), individuati tramite i partner di progetto che avranno partecipato alla fase di costruzione dello strumento (pre-testing). La progettazione partecipata dello strumento è garanzia di efficacia rispetto ai contenuti indagati, alle modalità di comunicazione e all'ottenimento di informazioni dettagliate. Gli stessi ragazzi selezionati faranno parte del gruppo di esperti incaricati del lancio del contest di video makers. Il campione verrà selezionato dalla popolazione degli studenti negli Istituti Comprensivi ubicati sul territorio dell'Ambito, frequentanti le classi III°, IV° e V° (popolazione a.s. 2016/2017, circa 2240 studenti). Il numero rappresentativo dei soggetti (350) verrà individuato tramite la procedura di campionamento statistico stratificato, proporzionando la popolazione scolastica per area territoriale, tipo di istituto e sesso degli studenti.

A) Focus group con le associazioni sportive di Ambito - Ipotesi di ricerca:

I focus si propongono di:

- approfondire il ruolo della pratica sportiva nel sostenere gli habitus atti a contrastare comportamenti legati al gioco d'azzardo. Tale ipotesi potrà trovare riscontro nell'analisi dei dati del questionario, confrontando ad esempio le risposte dei giovani che fanno sport con coloro che non praticano sport;

- sostenere la trasformazione delle associazioni sportive in presidi comunitari. Struttura dei focus sarà la scheda intervista rivolta ai rappresentanti/ allenatori, la cui traccia ha l'obiettivo di fornire dapprima un generale quadro informativo in merito alla rappresentazione del consumo giovanile (modalità di gestione del tempo, del denaro, delle relazioni), che verrà opportunamente incrociato con le istanze rilevate all'interno dell'indagine quantitativa rivolta ai giovani. Tale scelta consentirà un confronto intergenerazionale che arricchirà gli esiti dell'indagine complessiva. In secondo luogo si approfondiranno gli aspetti legati alla funzione delle associazioni in merito a osservatorio giovanile, prevenzione dei comportamenti a rischio e connettore tra le diverse realtà territoriali che si occupano di giovani.

- Analisi dati. Gli indicatori utilizzati per l'analisi dei dati raccolti sono così sintetizzabili: 1. individuazione dei comportamenti di consumo;

2. ricorsività dei comportamenti;

3. legame tra comportamento e pratica/non pratica di attività sportiva;

4. rilevanza del problema in termini collettivi;

5. risorse collettive a disposizione.

Descrizione dei risultati attesi 2017/2018

a) Ricerca-azione sugli stili di vita e consumo. Sul versante della ricerca-azione si prevedono i seguenti risultati attesi:

- aumento della conoscenza (natura e conformazione) del fenomeno legato alle modalità di consumo giovanile;

- individuazione del profilo del "giovane consumatore" così come del suo background socio-familiare. Tale dato consente di orientare le azioni territoriali che verranno adottate a seguito della rilevazione;

- aumento della conoscenza in particolar modo riferita ai luoghi adibiti al consumo (reali e virtuali);
 - coinvolgimento degli Istituti comprensivi per un totale di n. 112 classi (dati a.s. 2016/2017) del triennio III° , IV° e V°;
 - attivazione di un gruppo di n. 30 studenti con funzione di tutoring;
 - raccolta di almeno 350 questionari strutturati;
- b)** Focus group con le associazioni sportive di Ambito. Sul versante dei focus group si prevedono i seguenti risultati attesi:
- realizzazione di almeno 5 focus group;
 - coinvolgimento di almeno 50 rappresentanti di associazioni sportive di ambito;
 - aumento del livello di scambio informativo tra le associazioni sportive del territorio;
 - aumento della conoscenza del fenomeno del consumo giovanile secondo la prospettiva degli adulti significativi;
 - individuazione di fattori protettivi rispetto al rischio di gioco d'azzardo promossi dalla pratica sportiva;
 - aumento del coinvolgimento delle associazioni sportive nel networking delle realtà che a diverso titolo si occupano di giovani.