PROGETTO

iniziative di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico da parte delle Amministrazioni Locali

Regione Piemonte ASL Torino 3

Progetto avviato nell'anno 2022 - Ultimo anno di attività : 2024

Abstract

Obiettivo generale

Il concorso di idee si realizza nell'ambito delle iniziative regionali finalizzate al contrasto al Gioco d'azzardo Patologico. Periodicamente, attraverso l'allocazione di fondi presso l'ASL TO 3 si realizza un concorso di idee riservato ai Comuni della Regione Piemonte.
L'ASL TO 3 partecipa alla realizzazione dei progetti del proprio territorio, offrendo supervisione agli stessi, attraverso l'attività ordinaria degli operatori della S.C. Ser.D.
Gli obiettivi individuati dai Comuni partecipanti all'iniziativa sono così riassumibili:
- incremento della consapevolezza della collettività sui rischi legati al gioco d'azzardo online nella popolazione generale ed in alcune sottopopolazioni target;
- miglioramento del grado di coinvolgimento attivo delle persone in iniziative tese a promuovere consapevolezza rispetto ai meccanismi e rischi legati al gioco d'azzardo;
- sensibilizzazione e coinvolgimento dei gestori dei locali commerciali affinché non richiedano di reinstallare apparecchi di gioco;
- incremento dell'uso ecologico degli strumenti tecnologici di comunicazione e di intrattenimento;
- uso consapevole dei videogiochi.

Analisi di contesto

Dalla rilevazione IPSAD® (Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs) 2017-2018 emerge che il 42,8% della popolazione italiana tra i 15 e i 64 anni (corrispondente a circa 17 milioni di persone) ha giocato d?azzardo almeno una volta negli ultimi dodici mesi, con un aumento di quasi 15 punti percentuali rispetto alla precedente rilevazione IPSAD 2013-2014. In generale il dato risulta in costante crescita dal 2007.
Secondo i dati IPSAD 2017/18 i giocatori problematici si distinguono da quelli ?sociali? rispetto ai contesti e luoghi di gioco frequentati.
Mentre una netta maggioranza di giocatori ?non a rischio? (65,1%) riferisce di giocare in bar/tabacchi/pub, una significativa maggioranza dei giocatori ?a rischio moderato e severo?, rispetto a quelli ?nessun rischio?, riporta di giocare presso sale scommesse, sale Bingo, sale giochi e Casinò.
I dati relativi al consumo di giochi d'azzardo sono in linea con i le informazioni diffuse dall?Agenzia delle Dogane e dei Monopoli che dal 2014 fanno registrare un continuo aumento dei volumi di gioco, per una raccolta che nel 2021 in Italia ha superato i 111 miliardi di euro.
Il Libro Blu 2019 dei Monopoli di Stato presentano un quadro nel quale le somme giocate in Italia al gioco d?azzardo online sono raddoppiate negli ultimi 5 anni, passando da circa 16 miliardi di ? ad oltre 36 miliardi: la crescita ha riguardato in particolare i cosiddetti giochi ?di abilità? a distanza (in particolare le Slot Machine online) e le scommesse sportive. Nello stesso arco di tempo il gioco offline è cresciuto del 4%.

Metodi e strumenti

I progetti declinati nei diversi comuni prevedono attività di peer education, percorsi educativi-formativi, attività di certificazioni di locali commerciali liberi dal gioco, promozione del gioco senza denaro, attività di limitazione dei rischi e riduzione del danno sano e .

Valutazione prevista/effettuata
sono previste valutazioni di processo e di esito

Tema di salute prevalente :	Gioco d'azzardo patologico (gambling)
Temi secondari :	ACCESSO AI SERVIZI PER LA SALUTE Internet / nuove tecnologie / videogiochi EMPOWERMENT LIFESKILLS PARTECIPAZIONE (cittadinanza attiva, ...)
Setting :	Luoghi del tempo libero Luoghi per attività sportive Ambiente scolastico Comunità
Destinatari finali :	Giovani Adulti Anziani
Mandati :	Piano Nazionale di Prevenzione (PNP) Piano Regionale di Prevenzione (PRP) Piani locali / Aziendali di prevenzione e promozione della salute
Finanziamenti :	Leggi Regionali

Responsabili e gruppo di lavoro

GALDINO LE FOCHE (responsabile)
ASL TO3, S.C. Ser.D.
e-mail : galdino.lefoche@aslot3.piemonte.it

MARZIA SPAGNOLO
SerD_ASL TO 3
e-mail : marzia.spagnolo@aslto3.piemonte.it

Sig.ra MONTE LUCIANA
Educatrice professionale
ASL TO 3, Dipartimento Patologia delle Dipendenze -S.C. Ser.D
e-mail : luciana.monte@aslto3.piemonte.it
Tel. : 0114017077

Enti promotori e/o partner

Categoria ente : Amministrazione Locale
Comune di Piossasco (capofila di 3 comuni)
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Amministrazione Locale
Comune di Rivoli
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Amministrazione Locale
Comune di Avigliana
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Amministrazione Locale

Comune di Condove (capofila di 14 comuni)
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione;

Categoria ente : Amministrazione Locale
Comune di Grugliasco
(Comune capofila)
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Amministrazione Locale
Comune di Givoletto
(Comune Capofila)
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

Categoria ente : Cooperativa
alice
In fase di realizzazione;

Categoria ente : Cooperativa
Terra Mia
In fase di realizzazione;

Categoria ente : Cooperativa
Gruppo Arco
Come promotore; In fase progettuale; In fase di realizzazione; In fase di valutazione;

OBIETTIVI

Se Vecchiaia sapesse. Riduzione della quota di popolazione anziana che pratica il gioco in denaro con pattern a rischio o problematico/patologico

Maggiore consapevolezza della collettività rispetto ai rischi legati al gioco d'azzardo
Miglioramento del grado di coinvolgimento attivo delle persone (empowerment) in iniziative tese a promuovere consapevolezza rispetto ai meccanismi e rischi legati al gioco d'azzardo
Maggiore sensibilizzazione delle amministrazioni pubbliche rispetto al danno sociale causato dal gioco d'azzardo

Un bel gioco costa poco: prevenzione dell'uso problematico del gioco d'azzardo on line tra i giovani atleti delle società dilettantistiche

Maggiore consapevolezza della collettività rispetto ai rischi legati al gioco d'azzardo
Miglioramento del grado di coinvolgimento attivo delle persone (empowerment) in iniziative tese a promuovere consapevolezza rispetto ai meccanismi e rischi legati al gioco d'azzardo
Maggiore sensibilizzazione delle amministrazioni pubbliche rispetto al danno sociale causato dal gioco d'azzardoSostenere lo sviluppo delle life skills necessarie a prevenire un Disturbo da Gioco d?Azzardo e uso problematico di videogiochi.
Sensibilizzare e formare dirigenti e allenatori delle associazioni sportive del territorio della bassa Val di Susa e, come ricaduta, genitori di bambini/adolescenti che praticano una attività sportiva nelle associazioni coinvolte.
Promuovere la competizione sportiva non associandola alle scommesse in denaro
Costruzione di uno slogan condiviso tra gli adolescenti, e promozione di una campagna di comunicazione da utilizzare durante le competizioni locali

Promozione di occasioni di gioco alternative al gioco d'azzardo nella popolazione generale

Maggiore consapevolezza della collettività rispetto ai rischi legati al gioco d'azzardo
Miglioramento del grado di coinvolgimento attivo delle persone (empowerment) in iniziative tese a promuovere consapevolezza rispetto ai meccanismi e rischi legati al gioco d'azzardo
Maggiore sensibilizzazione delle amministrazioni pubbliche rispetto al danno sociale causato dal gioco d'azzardoSostenere lo sviluppo delle life skills necessarie a prevenire un Disturbo da Gioco d?Azzardo e uso problematico di videogiochi.
Sensibilizzare e formare dirigenti e allenatori delle associazioni sportive del territorio della bassa Val di Susa e, come ricaduta, genitori di bambini/adolescenti che praticano una attività sportiva nelle associazioni coinvolte.
Promuovere la competizione sportiva non associandola alle scommesse in denaro
Costruzione di uno slogan condiviso tra gli adolescenti, e promozione di una campagna di comunicazione da utilizzare durante le competizioni localiAccrescimento dell'offerta ludica, sportiva, culturale del territorio interessato dal progetto
Diminuzione delle situazioni di solitudine delle persone, attraverso la promozione del gioco in npresenza
Creazione di occasioni di aggregazione e d'incontro tra varie fasce d'età della popolazione
Sviluppo ed accrescimento della collaborazione tra territori e realtà associative formali ed informali già attive

Il gioco non è azzardo: promozione di forme di intrattenimento alternative al gioco d'azzardo

Maggiore consapevolezza della collettività rispetto ai rischi legati al gioco d'azzardo
Miglioramento del grado di coinvolgimento attivo delle persone (empowerment) in iniziative tese a promuovere consapevolezza rispetto ai meccanismi e rischi legati al gioco d'azzardo
Maggiore sensibilizzazione delle amministrazioni pubbliche rispetto al danno sociale causato dal gioco d'azzardoSostenere lo sviluppo delle life skills necessarie a prevenire un Disturbo da Gioco d?Azzardo e uso problematico di videogiochi.

Sensibilizzare e formare dirigenti e allenatori delle associazioni sportive del territorio della bassa Val di Susa e, come ricaduta, genitori di bambini/adolescenti che praticano una attività sportiva nelle associazioni coinvolte.
Promuovere la competizione sportiva non associandola alle scommesse in denaro
Costruzione di uno slogan condiviso tra gli adolescenti, e promozione di una campagna di comunicazione da utilizzare durante le competizioni localiAccrescimento dell'offerta ludica, sportiva, culturale del territorio interessato dal progetto
Diminuzione delle situazioni di solitudine delle persone, attraverso la promozione del gioco in npresenza
Creazione di occasioni di aggregazione e d'incontro tra varie fasce d'età della popolazione
Sviluppo ed accrescimento della collaborazione tra territori e realtà associative formali ed informali già attive
Favorire una maggiore conoscenza dei meccanismi con cui funziona il gioco d'azzardo
Aumentare la comprensione di quali sono i comportamenti che distinguono il gioco patologico da un approccio consapevole e controllato ai giochi d'azzardo
Favorire l'accesso al Servizio per la cura e il trattamento da DGA
Divulgare una cultura che permetta anche ai familiari dei giocatori di poter chiedere aiuto o appoggiarsi ad una rete di supporto

Rivoli no gamble: limitare le occasione di gioco in denaro attraverso il sostegno agli esercizi pubblici liberi dal gioco d'azzardo

Maggiore consapevolezza della collettività rispetto ai rischi legati al gioco d'azzardo
Miglioramento del grado di coinvolgimento attivo delle persone (empowerment) in iniziative tese a promuovere consapevolezza rispetto ai meccanismi e rischi legati al gioco d'azzardo
Maggiore sensibilizzazione delle amministrazioni pubbliche rispetto al danno sociale causato dal gioco d'azzardoSostenere lo sviluppo delle life skills necessarie a prevenire un Disturbo da Gioco d?Azzardo e uso problematico di videogiochi.
Sensibilizzare e formare dirigenti e allenatori delle associazioni sportive del territorio della bassa Val di Susa e, come ricaduta, genitori di bambini/adolescenti che praticano una attività sportiva nelle associazioni coinvolte.
Promuovere la competizione sportiva non associandola alle scommesse in denaro
Costruzione di uno slogan condiviso tra gli adolescenti, e promozione di una campagna di comunicazione da utilizzare durante le competizioni localiAccrescimento dell'offerta ludica, sportiva, culturale del territorio interessato dal progetto
Diminuzione delle situazioni di solitudine delle persone, attraverso la promozione del gioco in npresenza
Creazione di occasioni di aggregazione e d'incontro tra varie fasce d'età della popolazione
Sviluppo ed accrescimento della collaborazione tra territori e realtà associative formali ed informali già attive
Favorire una maggiore conoscenza dei meccanismi con cui funziona il gioco d'azzardo
Aumentare la comprensione di quali sono i comportamenti che distinguono il gioco patologico da un approccio consapevole e controllato ai giochi d'azzardo
Favorire l'accesso al Servizio per la cura e il trattamento da DGA
Divulgare una cultura che permetta anche ai familiari dei giocatori di poter chiedere aiuto o appoggiarsi ad una rete di supportoSostegno economico a bar, pub e caffetterie aderenti che aderiranno al marchio Rivoli no game

VIDEOGIOCANDO SI IMPARA.
Attività di videogioco rivolta ai ragazzi e supervisionata da un Edugamer appositamente formato

Maggiore consapevolezza della collettività rispetto ai rischi legati al gioco d'azzardo
Miglioramento del grado di coinvolgimento attivo delle persone (empowerment) in iniziative tese a promuovere consapevolezza rispetto ai meccanismi e rischi legati al gioco d'azzardo
Maggiore sensibilizzazione delle amministrazioni pubbliche rispetto al danno sociale causato dal gioco d'azzardoSostenere lo sviluppo delle life skills necessarie a prevenire un Disturbo da Gioco d?Azzardo e uso problematico di videogiochi.

Sensibilizzare e formare dirigenti e allenatori delle associazioni sportive del territorio della bassa Val di Susa e, come ricaduta, genitori di bambini/adolescenti che praticano una attività sportiva nelle associazioni coinvolte.
Promuovere la competizione sportiva non associandola alle scommesse in denaro
Costruzione di uno slogan condiviso tra gli adolescenti, e promozione di una campagna di comunicazione da utilizzare durante le competizioni localiAccrescimento dell'offerta ludica, sportiva, culturale del territorio interessato dal progetto
Diminuzione delle situazioni di solitudine delle persone, attraverso la promozione del gioco in npresenza
Creazione di occasioni di aggregazione e d'incontro tra varie fasce d'età della popolazione
Sviluppo ed accrescimento della collaborazione tra territori e realtà associative formali ed informali già attive
Favorire una maggiore conoscenza dei meccanismi con cui funziona il gioco d'azzardo
Aumentare la comprensione di quali sono i comportamenti che distinguono il gioco patologico da un approccio consapevole e controllato ai giochi d'azzardo
Favorire l'accesso al Servizio per la cura e il trattamento da DGA
Divulgare una cultura che permetta anche ai familiari dei giocatori di poter chiedere aiuto o appoggiarsi ad una rete di supportoSostegno economico a bar, pub e caffetterie aderenti che aderiranno al marchio Rivoli no gamerealizzazione di una gaming zone gestita da un esperto EduGamer che sensibilizzerà i ragazzi a giocare in modo responsabile e ad individuare i rischi potenziali del gioco eccesivo

CE LA GIOCHIAMO. Intervento di prevenzione e limitazione dei rischi realizzato da cittadini ultra sessantacinquenni nei confronti dei loro coetanei

Maggiore consapevolezza della collettività rispetto ai rischi legati al gioco d'azzardo
Miglioramento del grado di coinvolgimento attivo delle persone (empowerment) in iniziative tese a promuovere consapevolezza rispetto ai meccanismi e rischi legati al gioco d'azzardo
Maggiore sensibilizzazione delle amministrazioni pubbliche rispetto al danno sociale causato dal gioco d'azzardoSostenere lo sviluppo delle life skills necessarie a prevenire un Disturbo da Gioco d?Azzardo e uso problematico di videogiochi.
Sensibilizzare e formare dirigenti e allenatori delle associazioni sportive del territorio della bassa Val di Susa e, come ricaduta, genitori di bambini/adolescenti che praticano una attività sportiva nelle associazioni coinvolte.
Promuovere la competizione sportiva non associandola alle scommesse in denaro
Costruzione di uno slogan condiviso tra gli adolescenti, e promozione di una campagna di comunicazione da utilizzare durante le competizioni localiAccrescimento dell'offerta ludica, sportiva, culturale del territorio interessato dal progetto
Diminuzione delle situazioni di solitudine delle persone, attraverso la promozione del gioco in npresenza
Creazione di occasioni di aggregazione e d'incontro tra varie fasce d'età della popolazione
Sviluppo ed accrescimento della collaborazione tra territori e realtà associative formali ed informali già attive
Favorire una maggiore conoscenza dei meccanismi con cui funziona il gioco d'azzardo
Aumentare la comprensione di quali sono i comportamenti che distinguono il gioco patologico da un approccio consapevole e controllato ai giochi d'azzardo
Favorire l'accesso al Servizio per la cura e il trattamento da DGA
Divulgare una cultura che permetta anche ai familiari dei giocatori di poter chiedere aiuto o appoggiarsi ad una rete di supportoSostegno economico a bar, pub e caffetterie aderenti che aderiranno al marchio Rivoli no gamerealizzazione di una gaming zone gestita da un esperto EduGamer che sensibilizzerà i ragazzi a giocare in modo responsabile e ad individuare i rischi potenziali del gioco eccesivoFavorire a conoscenza dei meccanismi e dei ischi legati al gioco d'azzardo; individuare precocemente i segnali di rischio di sviluppo di comportamenti di gioco problematico; coinvolgere in maniera attiva i cittadini in iniziative che promuovono la consapevolezza dei rischi legati al gioco d'azzardo; ridurre il numero degli anziani a rischio di gioco problematico, sensibilizzare le amministrazioni pubbliche sul danno sociale causato dal gioco d'azzardo

UNITI CONTRO IL GIOCO D'AZZARDO. Attività di prevenzione realizzata nei comuni di Givoletto e Val della Torre

Maggiore consapevolezza della collettività rispetto ai rischi legati al gioco d'azzardo
Miglioramento del grado di coinvolgimento attivo delle persone (empowerment) in iniziative tese a promuovere consapevolezza rispetto ai meccanismi e rischi legati al gioco d'azzardo
Maggiore sensibilizzazione delle amministrazioni pubbliche rispetto al danno sociale causato dal gioco d'azzardoSostenere lo sviluppo delle life skills necessarie a prevenire un Disturbo da Gioco d?Azzardo e uso problematico di videogiochi.
Sensibilizzare e formare dirigenti e allenatori delle associazioni sportive del territorio della bassa Val di Susa e, come ricaduta, genitori di bambini/adolescenti che praticano una attività sportiva nelle associazioni coinvolte.
Promuovere la competizione sportiva non associandola alle scommesse in denaro
Costruzione di uno slogan condiviso tra gli adolescenti, e promozione di una campagna di comunicazione da utilizzare durante le competizioni localiAccrescimento dell'offerta ludica, sportiva, culturale del territorio interessato dal progetto
Diminuzione delle situazioni di solitudine delle persone, attraverso la promozione del gioco in npresenza
Creazione di occasioni di aggregazione e d'incontro tra varie fasce d'età della popolazione
Sviluppo ed accrescimento della collaborazione tra territori e realtà associative formali ed informali già attive
Favorire una maggiore conoscenza dei meccanismi con cui funziona il gioco d'azzardo
Aumentare la comprensione di quali sono i comportamenti che distinguono il gioco patologico da un approccio consapevole e controllato ai giochi d'azzardo
Favorire l'accesso al Servizio per la cura e il trattamento da DGA
Divulgare una cultura che permetta anche ai familiari dei giocatori di poter chiedere aiuto o appoggiarsi ad una rete di supportoSostegno economico a bar, pub e caffetterie aderenti che aderiranno al marchio Rivoli no gamerealizzazione di una gaming zone gestita da un esperto EduGamer che sensibilizzerà i ragazzi a giocare in modo responsabile e ad individuare i rischi potenziali del gioco eccesivoFavorire a conoscenza dei meccanismi e dei ischi legati al gioco d'azzardo; individuare precocemente i segnali di rischio di sviluppo di comportamenti di gioco problematico; coinvolgere in maniera attiva i cittadini in iniziative che promuovono la consapevolezza dei rischi legati al gioco d'azzardo; ridurre il numero degli anziani a rischio di gioco problematico, sensibilizzare le amministrazioni pubbliche sul danno sociale causato dal gioco d'azzardoPrevenire e/o ridurre le diverse situazioni di disturbo da gioco d'azzardo sul territorio coinvolto

INTERVENTO AZIONE #1 - 01/01/2022 - 31/12/2022

Se Vecchiaia sapesse. Reclutamento dei peer educator, realizzazione del percorso formativo e organizzazione delle ricadute sul territorio

Numero edizioni : 1
Ore singola edizione : 60
Totale persone raggiunte : 200
Setting : Luoghi informali

Comuni coinvolti nell'intervento :
Villar Focchiardo; Vaie; Sant'Antonino di Susa; Sant'Ambrogio di Torino; San Giorio di Susa; San Didero; Mattie; Condove; Chiusa di San Michele; Chianocco; Caprie; Bussoleno; Bruzolo; Borgone Susa;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 2 Psicologo - ore 40
- Num. 2 Educatore professionale - ore 40

INTERVENTO AZIONE #2 - 01/01/2023 - 31/12/2023

Un bel gioco costa poco. Progettazione del percorso formativo-educativo da realizzarsi nel 2023

Numero edizioni : 1
Ore singola edizione : 30
Totale persone raggiunte : 50
Setting : Luoghi per attività sportive

Comuni coinvolti nell'intervento :
Villar Focchiardo; Vaie; Sant'Antonino di Susa; Sant'Ambrogio di Torino; San Giorio di Susa; San Didero; Mattie; Condove; Chiusa di San Michele; Chianocco; Caprie; Bussoleno; Bruzolo; Borgone Susa;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 2 Educatore professionale - ore 30
- Num. 2 Psicologo - ore 30

INTERVENTO AZIONE #3 - 01/01/2022 - 31/12/2022

Promozione di occasioni di gioco alternative al gioco d'azzardo nella popolazione generale. Acquisto di giochi in scatola e realizzazione di incontri e piccoli tornei presso le biblioteche comunali

Numero edizioni : 3
Ore singola edizione : 20
Totale persone raggiunte : 200
Setting : Luoghi del tempo libero

Comuni coinvolti nell'intervento :
Bruino; Piossasco; Rivalta di Torino;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 3 Altra figura o professione - ore 60

INTERVENTO AZIONE #4 - 01/01/2022 - 31/12/2022

Il gioco non è azzardo. Realizzazione di brevi cortometraggi con testimonial della comunità locale

Numero edizioni : 1
Ore singola edizione : 50
Totale persone raggiunte : 2000
Setting : Comunità

Comuni coinvolti nell'intervento :
Avigliana;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 2 Altra figura o professione - ore 40
- Num. 1 Psicologo - ore 10

INTERVENTO AZIONE #5 - 01/01/2022 - 31/12/2022

Rivoli no gamble: promozione, presso gli esercenti pubblici della ristorazione, dell'adesione al progetto Rivoli No Game

Setting : Luoghi del tempo libero

Comuni coinvolti nell'intervento :
Rivoli;

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #6 - 01/01/2023 - 28/02/2023

Il gioco non è azzardo. Potenziamento delle attività del progetto Il Tempo è denaro sul territorio di Avigliana

Numero edizioni : 8
Ore singola edizione : 32
Setting : Luoghi informali

Comuni coinvolti nell'intervento :
Avigliana;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 2 Educatore professionale - ore 70

INTERVENTO AZIONE #7 - 01/12/2023 - 30/12/2023

Convegno finale del progetto

Totale persone raggiunte : 20
Setting : Comunità

Comuni coinvolti nell'intervento :
Rivoli;

Metodi non specificati

Documentazione dell'intervento :
Materiale di comunicazione e informazione

INTERVENTO AZIONE #8 - 01/07/2023 - 31/12/2023

Costituzione gruppo di progetto, campagna di reclutamento peer educator, avvio percorso formativo

Totale persone raggiunte : 30
Setting : Comunità

Comuni coinvolti nell'intervento :
Collegno; Grugliasco; Rosta;

Metodi non specificati

Documentazione dell'intervento :
Materiale di comunicazione e informazione
Materiale di comunicazione e informazione
Materiale di comunicazione e informazione

INTERVENTO AZIONE #9 - 01/10/2023 - 31/12/2023

realizzazione di una gaming zone gestita da un esperto EduGamer che sensibilizzerà i ragazzi a giocare in modo responsabile e ad individuare i rischi potenziali del gioco eccesivo

Setting : Luoghi del tempo libero

Comuni coinvolti nell'intervento :
Avigliana;

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #10 - 01/01/2024 - 31/10/2024

attivazione percorso di formazione peer educator giovani atleti delle società dilettantistiche. Ricadute sul territorio

Numero edizioni : 12
Ore singola edizione : 250
Totale persone raggiunte : 4500
Setting : Luoghi per attività sportive

Comuni coinvolti nell'intervento :
Bussoleno; Caprie; Condove;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 3 Educatore professionale - ore 250

Descrizione dell'intervento :
Fase 2: INCONTRI INFORMATIVI CON ATLETI E FASE CREATIVA PER LA COSTRUZIONE DEL MESSAGGIO DA VEICOLARE SUL TERRITORIO.
Si è scelto di creare due gruppi per gli incontri informativi e formativi sulla tematica sui due diversi territori: Condove e Bussoleno.
CONDOVE: Gli atleti di riferimento del primo gruppo fanno parte delle associazioni Valsusa Volley e ASD Caprie GC. Gli incontri sono stati svolti nella Biblioteca Civica di Condove.
Il calendario degli incontri è stato il seguente:
- Venerdì 16 febbraio
- Venerdì 1 marzo
- Venerdì 15 marzo

BUSSOLENO:
Gli atleti di riferimento del primo gruppo fanno parte dell?associazione sportiva Bussoleno Basket. Gli incontri sono stati svolti nella sala Consigliare del Comune di Bussoleno.
SVILUPPO INCONTRI:
Durante il primo incontro ci si è concentrati maggiormente sull?introduzione al progetto, brainstorming che potessero esplicitare il pensiero iniziale dei ragazzi riguardo il gioco sano (1) e Gioco d?azzardo (2). Si è così potuto introdurre il gioco d?azzardo. In secondo momento, attraverso attività dedicate e interattive, si è sviluppata la parte formativa e informativa sul gioco d?azzardo.

INTERVENTO AZIONE #11 - 01/01/2024 - 31/12/2024

prosecuzione attività con edugamer presso la biblioteca di Avigliana

Setting : Luoghi del tempo libero

Comuni coinvolti nell'intervento :
Avigliana;

Metodi non specificati

INTERVENTO AZIONE #12 - 01/01/2024 - 31/12/2024

Reclutamento degli educatori pari;
Interventi informativi/educativi somministrati al gruppo di peers;
Individuazione insieme ai peers delle realtà aggregative in cui somministrare gli interventi informativi-educativi

Numero edizioni : 15
Ore singola edizione : 250
Setting : Comunità

Comuni coinvolti nell'intervento :
Rosta; Grugliasco; Collegno;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 3 Psicologo - ore 30
- Num. 4 Educatore professionale - ore 180
- Num. 2 Altra figura o professione - ore 30

INTERVENTO AZIONE #13 - 01/01/2024 - 31/12/2024

Formare operatori non sanitari (professionisti quali facilitatori e/o volontari)
Informare sulle tematiche indebitamento (sportelli)
Realizzazione campagne di sensibilizzazione

Numero edizioni : 10
Ore singola edizione : 50
Totale persone raggiunte : 60
Setting : Luoghi per attività sportive

Comuni coinvolti nell'intervento :
Rosta; Grugliasco; Collegno;

Metodi non specificati

Carichi di lavoro :
- Num. 3 Educatore professionale - ore 20
- Num. 1 Assistente sociale - ore 10
- Num. 1 Psicologo - ore 10
- Num. 1 Altra figura o professione - ore 10

Descrizione dell'intervento :
Strategico e? il cosiddetto "punto di accesso" ai servizi: nell'ottica di aumentare le opportunita? di contatto degli operatori anche al di fuori dei servizi sanitari, tramite modalita? protette di presa in carico a favore di potenziali utenti che non possono o non vogliono (ancora) accedere ai Servizi, si intede promuovere una rete territoriale di supporto per ridurre l'impatto del disagio sociale sulle famiglie e sulla comunita? locale, composta da operatori non sanitari che a qualsiasi titolo potrebbero intercettare persone con disturbo da gioco d?azzardo e loro familiari. A tale scopo si intende formare gli operatori della rete AN.CO.RE già esistente sui territori, composta da presidi diffusi nell?ambito del Consorzio, gestiti dalle figure professionali de i facilitatori con il supporto di volontari.
Il sistema AN.CO.RE, ?modello? esistente sul territorio consortile ormai dal 2019, è in grado di intercettare sul territorio migliaia di cittadini che non si rivolgono ai servizi, ma che vedono in questo modello ?diffuso? la possibilità di avere risposte immediate ed essere accolti in modo professionale, essendo successivamente accompagnati alla fase di presa in carico qualora ce ne fosse bisogno/volontà.
Proprio in tal senso il modello AN.CO.RE potrebbe accogliere al suo interno la parte informativa attraverso operatori non sanitari appositamente formati, in grado di cogliere un bisogno non esplicitato in modo formale o un disagio latente.