

AVVISO N. 2/2020

PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA NAZIONALE AI SENSI DELL'ARTICOLO 72 DEL DECRETO LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117 E S.M.I.- ANNO 2020.

MODELLO D

SCHEDA DI PROGETTO

1a.– Titolo

ALL IN – IN GIOCO PER LA LEGALITA

1b - Durata

(Indicare la durata in mesi. Minimo 12 mesi - Massimo 18 mesi, a pena di esclusione)

18 mesi

2 - Obiettivi generali, aree prioritarie di intervento e linee di attività *(devono essere indicati rispettivamente massimo n. 3 obiettivi e n. 3 aree prioritarie di intervento, graduandoli in ordine di importanza 1 maggiore – 3 minore)*

2a - Obiettivi generali¹

[1] SDG 1 – *Porre fine ad ogni forma di povertà*

[2] SDG 10 – *Ridurre le ineguaglianze*

[3] SDG 8 - *Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un lavoro dignitoso per tutti*

2b - Aree prioritarie di intervento²

[1] *Prevenzione e contrasto delle dipendenze, ivi inclusa la ludopatia*

[2] *Sviluppo di azioni che facilitino l'accesso alle misure di sostegno e ai servizi già disponibili nel sistema pubblico e privato cittadino*

[3] *Potenziamento delle attività di tutela ed informazione ai lavoratori*

¹ I i progetti e le iniziative da finanziare con le risorse del Fondo per l'anno 2020 devono concorrere al raggiungimento degli obiettivi generali, così come prescritto nel paragrafo 2 dell'Avviso n. 2/2020. Gli obiettivi indicati dall'atto di in-dirizzo, D.M. 44 del 12.03.2020, sono integralmente riportati nell'allegato 1 dell'avviso 2/2020.

² Sono integralmente riportate nell'allegato 1 dell'avviso 2/2020.

2c- Linee di attività³

Linee di attività di interesse generale in coerenza con lo Statuto dell'ente

- a) interventi e servizi sociali ai sensi dell'articolo 1, commi 1 e 2, della legge 8 novembre 2000, n. 328, e successive modificazioni, e interventi, servizi e prestazioni di cui alla legge 5 febbraio 1992, n. 104, e alla legge 22 giugno 2016, n. 112, e successive modificazioni;
- b) interventi e prestazioni sanitarie;
- c) prestazioni socio-sanitarie di cui al decreto del Presidente del Consiglio dei ministri 14 febbraio 2001, pubblicato nella Gazzetta Ufficiale n. 129 del 6 giugno 2001, e successive modificazioni;
- d) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;
- e) interventi e servizi finalizzati alla salvaguardia e al miglioramento delle condizioni dell'ambiente e all'utilizzazione accorta e razionale delle risorse naturali, con esclusione dell'attività, esercitata abitualmente, di raccolta e riciclaggio dei rifiuti urbani, speciali e pericolosi, nonché alla tutela degli animali e prevenzione del randagismo, ai sensi della legge 14 agosto 1991, n. 281;
- i) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale di cui al presente articolo;
- m) servizi strumentali ad enti del Terzo settore resi da enti composti in misura non inferiore al settanta per cento da enti del Terzo settore;
- w) promozione e tutela dei diritti umani, civili, sociali e politici, nonché dei diritti dei consumatori e degli utenti delle attività di interesse generale di cui al presente articolo, promozione delle pari opportunità e delle iniziative di aiuto reciproco, incluse le banche dei tempi di cui all'articolo 27 della legge 8 marzo 2000, n. 53, e i gruppi di acquisto solidale di cui all'articolo 1, comma 266, della legge 24 dicembre 2007, n. 244;

³ Ricomprese tra quelle di cui all'articolo 5 del d.lgs. 117/2017 e s.m.i. integralmente riportate nell'allegato 1 dell'Avviso 2/2020.

3 – Descrizione dell’iniziativa / progetto (Massimo due pagine)

Esporre sinteticamente:

3.1. Ambito territoriale del progetto (indicare le regioni, province e comuni in cui si prevede in concreto la realizzazione delle attività)

Il progetto **ALL IN – IN GIOCO PER LA LEGALITÀ** interessa **20 regioni italiane, da Nord a Sud** grazie alla rete territoriale dell’ente proponente, che sarà complementare a quello dei suoi partner, anch’esso avente sede in ogni regione italiana. La sede individuata in ogni regione rappresenterà non solo il punto di realizzazione delle attività previste, ma anche punto di riferimento per le realtà dei territori limitrofi. Le località di intervento sono le seguenti:

Valle d’Aosta, Aosta, Aosta - **Piemonte**, Verbania-Cusio-Ossola, Verbania - **Piemonte**, Torino, Torino - **Lombardia**, Milano, Milano - **Lombardia**, Cremona, Cremona - **Trentino-Alto Adige**, Trento, Trento - **Friuli-Venezia Giulia**, Udine, Udine - **Veneto**, Venezia, Marghera – **Veneto**, Verona, Verona - **Emilia-Romagna**, Bologna, Bologna – **Emilia-Romagna**, Parma, Parma - **Liguria**, Genova, Genova - **Toscana**, Firenze, Firenze - **Marche**, Ancona, Ancona - **Umbria**, Perugia, Perugia - **Abruzzo**, Pescara, Pescara - **Lazio**, Roma, Roma - **Molise**, Campobasso, Termoli - **Campania**, Napoli, S. Giorgio a Cremano – **Campania**, Napoli, Napoli - **Puglia**, Bari, Bari – **Puglia**, Foggia, Foggia - **Basilicata**, Matera, Matera – **Calabria**, Cosenza, Cosenza - **Calabria**, Catanzaro, Catanzaro - **Sicilia**, Catania, Catania - **Sicilia**, Palermo, Palermo – **Sicilia**, Messina, Messina - **Sardegna**, Cagliari, Cagliari

3.2. Idea a fondamento della proposta progettuale

Azzardo e usura. Un’ampia fetta di popolazione italiana a causa del DGA inizia a vedere l’usuraio come erogatore di denaro facile; d’altro canto vi sono molte vittime dell’usura che iniziano a giocare d’azzardo proprio nella “speranza” di risalire la china con l’aiuto della fortuna. Tra i due fenomeni vi è dunque **una stretta correlazione** dal carattere durevole e consistente, che necessita di essere affrontata. **ALL IN – IN GIOCO PER LA LEGALITÀ** è un **progetto educativo, informativo e di ricerca finalizzato al contrasto del gioco d’azzardo patologico e dei fenomeni di sovraindebitamento e usura ad esso correlati**. L’intervento si sviluppa **attraverso l’attivazione di una rete informativa e di supporto capillarizzata sul territorio e la realizzazione di una campagna di sensibilizzazione** destinata alla popolazione. La creazione di una rete mira a favorire l’intercettazione del target favorendo l’indirizzamento ai servizi del territorio di riferimento e promuovendo le iniziative portate avanti dagli enti istituzionali locali, regionali e/o nazionali. Con l’attivazione di un percorso psicoterapeutico innovativo si procederà alla presa in carico diretta in quattro contesti (**Nord Italia, Centro, Sud Italia, Isole**) con l’obiettivo di validare la metodologia per renderla applicabile in altri contesti. Particolare attenzione sarà dedicata agli incontri per la cittadinanza per prevenire e contrastare l’insorgenza del fenomeno nei più giovani, consapevoli che l’emergenza sociale interessa comunque tutte le fasce di età della popolazione.

3.3. Descrizione del contesto

Il gioco d’azzardo patologico (GAP) o **Disturbo da Gioco d’Azzardo (DGA)**, come ridefinito nel 2014 dal *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, pubblicato dall’Associazione Psichiatrica Americana (APA), rappresenta una dipendenza in rapida crescita tra giovani e adulti, che danneggia non solo la qualità della vita di chi ne è affetto direttamente, influenzandone in primis le relazioni sociali, ma anche quella di chiunque entri in contatto con il giocatore patologico. Il fenomeno del **DGA**, inserito nei livelli essenziali di assistenza (LEA) (DDL 13/9/2012 n.158, art. 5), ha spinto il Ministero della Salute nel 2016 all’istituzione dell’Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d’azzardo e il fenomeno della dipendenza grave, di cui fa parte, come ente costitutivo, CODACONS. **L’Istituto Superiore di Sanità** stima che in Italia vi siano circa 18 milioni di giocatori (il 36,4% della popolazione), di cui il 4,1% viene considerato “a basso rischio”, il 2,8% a rischio moderato e il 3% viene considerato “problematico”. I soggetti maggiormente a rischio sono le fasce economicamente più deboli della popolazione, soprattutto disoccupati e famiglie con problemi di indebitamento, ossia gli stessi soggetti maggiormente esposti al rischio usura. Quasi il 50% delle persone che si rivolgono alle fondazioni antiusura gioca d’azzardo. Il **Rapporto del 7 Giugno 2020 della Confcommercio** aggiunge ai cittadini anche le MPMI italiane che a seguito della

recente crisi sanitaria risultano esposti a pressioni della criminalità. Il 10% delle imprese risulta interessato dal fenomeno dell'usura, mentre circa il 60% degli imprenditori esprime preoccupazione per questi fenomeni. La prossimità dell'offerta commerciale di gioco d'azzardo con i luoghi della vita quotidiana contribuisce a incentivare la pratica del gioco anche in coloro che si trovano già indebitati per cause terze, motivo per cui alcune regioni hanno emanato leggi ad hoc per contrastare e impedire questa pratica, tuttavia spostando e non risolvendo il problema. Il gioco si propone come via d'uscita economica dall'indebitamento e come strumento di rivalsa rispetto ad una situazione personale pesante, in cui il carico di sofferenza emotivo e il senso di fallimento sociale diventano sempre più insopportabili. Nella persona indebitata nasce la "febbre della scommessa": essa utilizza molto spesso scorciatoie di tipo psicologico-cognitivo nel tentativo di eludere decisioni difficili e di trovare una soluzione che sia la più immediata possibile nell'urgenza del momento. L'azzardo finisce dunque per costituire un motivo aggiuntivo all'indebitamento grave: da agognato mezzo di rivincita ad aggravante.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

Dall'analisi del contesto si ravvisa la **necessità di attuare azioni finalizzate alla prevenzione, alla sensibilizzazione ed al contrasto del gioco d'azzardo patologico**, volte a **stimolare un uso consapevole del denaro** e a **contrastare le pratiche di usura**. I soggetti più colpiti sono le fasce più sensibili (giovani, anziani, disoccupati). Un ulteriore bisogno riguarda il **sostegno alle famiglie** dei soggetti colpiti da tali fenomeni. Infine, emerge un **forte bisogno formativo relativo al DGA e al fenomeno dell'usura**; molto spesso, infatti, chi dovrebbe intervenire possiede una conoscenza superficiale dei fenomeni e delle reti d'aiuto e terapeutiche esistenti, a livello regionale e nazionale, a sostegno dei soggetti interessati.

3.5. Metodologie

Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto

A) Innovative rispetto:

al contesto territoriale

alla tipologia dell'intervento

alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste).

B) pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali.

C) di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento.

Specificare le caratteristiche:

L'intervento di **innovazione sociale** mette in correlazione fenomeni quali l'azzardo e l'usura andando ad indagare un legame che solo di recente è stato evidenziato ma non ancora approfondito, analizzato, compreso e contrastato. ALL IN propone un approccio integrato capace di: a) approfondire scientificamente e statisticamente la correlazione mediante una ricerca; b) favorire l'indirizzamento di soggetti verso i servizi del territorio mediante l'attivazione di sportelli con competenze trasversali (psicologiche-giuridiche-economiche) degli enti coinvolti; c) di valorizzare i servizi del territorio mediante la promozione del Telefono Verde Nazionale per le problematiche legate al gioco d'azzardo dell'ISS; d) creare nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento; e) sperimentare mediante azioni pilota un nuovo approccio psicoterapeutico che integri l'utilizzo di strategie comportamentali nel lavoro individuale con il beneficiario e una dinamica di terapia collettiva tra i beneficiari. In relazione al punto d) il progetto risulta innovativo anche in relazione alla **messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali**.

4- Risultati attesi (Massimo due pagine)

Con riferimento agli obiettivi descritti, indicare:

| <i>Destinatari degli interventi (specificare)⁴</i> | <i>Numero</i> | <i>Modalità di individuazione</i> |
|--|---------------|--|
| Operatori e volontari impegnati nelle attività progettuali destinatari di formazione (età: 18-over 60) | 300 | Apertura di vacancy; lettera di incarico; registro volontari/associati dei partner |
| Soggetti a rischio quali adolescenti, anziani, disoccupati (età: 15-60) | 300.000 | Interventi sul territorio; diffusione di materiale informativo; campagna di sensibilizzazione online |
| Familiari di soggetti a rischio (età: 15-60) | 100.000 | Interventi sul territorio; diffusione di materiale informativo; campagna di sensibilizzazione online |
| Giocatori problematici (età: 15-60) | 100 | Sportelli informativi, sportello telematico, App, interventi nei luoghi di maggior esposizione al rischio DGA, sensibilizzazione online, presidi sanitari, studi legali e socioassistenziali |
| Giocatori problematici con problemi di indebitamento (età: 15-60) | 100 | Sportelli informativi, sportello telematico, App, interventi nei luoghi di maggior esposizione al rischio DGA, sensibilizzazione online, presidi sanitari, studi legali e socioassistenziali |
| Giocatori patologici (età: 15-60) | 100 | Sportelli informativi, sportello telematico, App, interventi nei luoghi di maggior esposizione al rischio DGA, sensibilizzazione online, presidi sanitari, studi legali e socioassistenziali |
| Giocatori patologici con problemi di indebitamento/usura (età: 15- 60) | 50 | Sportelli informativi, sportello telematico, App, interventi nei luoghi di maggior esposizione al rischio DGA, sensibilizzazione online, presidi sanitari, studi legali e socioassistenziali |
| Familiari di soggetti affetti da DGA (età: 15-over 60) | 400 | Interventi sul territorio; diffusione di materiale informativo; campagna di sensibilizzazione online; sportelli informativi, sportello telematico, App, interventi nei luoghi di maggior esposizione al rischio DGA, presidi sanitari, studi legali e socioassistenziali |
| Familiari di soggetti affetti da DGA con problemi di indebitamento (età: 15-over 60) | 300 | Interventi sul territorio; diffusione di materiale informativo; campagna di sensibilizzazione online; sportelli informativi, sportello telematico, App, interventi nei luoghi di maggior esposizione al rischio DGA, presidi sanitari, studi legali e socioassistenziali |
| Ex-giocatori problematici/patologici con problemi di indebitamento/usura (età: 25-over 60) | 40 | Interventi sul territorio; diffusione di materiale informativo; campagna di sensibilizzazione online; sportelli informativi, sportello telematico, App, interventi nei luoghi di maggior esposizione al rischio DGA, presidi sanitari, studi legali e socioassistenziali |
| Famigliari di ex-giocatori problematici/patologici con problemi di indebitamento/usura (età: 15-over 60) | 150 | Interventi sul territorio; diffusione di materiale informativo; campagna di sensibilizzazione online; sportelli informativi, sportello telematico, App, interventi nei luoghi di maggior esposizione al rischio DGA, presidi sanitari, studi legali e socioassistenziali |

⁴ Specificare tipologia, numero e fascia anagrafica, nonché modalità per la loro individuazione. Indicare le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione. Dare evidenza dei risultati concreti da un punto di vista quali-quantitativo. Infine i possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).

| | | |
|--|-----|--|
| Vittime di usura (età: 25-over 60) | 60 | Interventi sul territorio; diffusione di materiale informativo; campagna di sensibilizzazione online; studi legali e socioassistenziali; sportelli informativi, sportello telematico |
| Familiari delle vittime di usura (età: 15-over 60) | 400 | Interventi sul territorio; diffusione di materiale informativo; campagna di sensibilizzazione; sportelli informativi, sportello telematico, App, presidi sanitari, studi legali e socioassistenziali |

2)Le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione

La formazione degli operatori presenti negli sportelli territoriali sulle problematiche legate al DGA e all'usura permette di fornire una risposta rapida alla prima domanda di aiuto, offrendo un sostegno diretto ai destinatari per orientarli verso le reti di supporto esistenti sul territorio di riferimento e invitandoli a intraprendere dei percorsi terapeutici e/o di legalità. La campagna di sensibilizzazione ed informazione diffonderà una maggiore conoscenza delle caratteristiche del DGA e dei fenomeni ad essa legati, ivi compresi l'indebitamento e l'usura, accrescendo la consapevolezza circa i rischi derivanti dal DGA, puntando a disincentivare la pratica nei soggetti a rischio, aiutando altresì i giocatori già affetti da dipendenza a prendere coscienza della propria patologia. La campagna fornirà informazioni sui possibili percorsi di uscita dalla dipendenza da gioco d'azzardo e sulle tutele a favore delle vittime di usura, per incoraggiare la demistificazione del pregiudizio sociale, favorendone la richiesta di aiuto. L'azione degli operatori, unitamente alla campagna di sensibilizzazione, contribuirà a diffondere tra i soggetti a rischio una sana cultura del gioco, del divertimento e della socializzazione, e una percezione del denaro che ne incentivi un uso quotidiano responsabile. Lo studio condotto in merito al legame tra i fenomeni del gioco d'azzardo e dell'usura offrirà delucidazioni utili a evidenziare meglio l'entità di tale correlazione, con l'obiettivo di fornire ai policy makers e agli stakeholders nazionali strumenti che permettano di affrontare in maniera più consapevole e puntuale la problematica.

3)Risultati concreti (quantificare i dati inerenti a ciascuna azione da un punto di vista quali-quantitativo)

Outcomes: maggior consapevolezza della popolazione circa i rischi del DGA e dei fenomeni ad esso collegati ; maggior consapevolezza della popolazione in relazione all'uso quotidiano del denaro; maggior conoscenza da parte delle vittime a rischio di indebitamento e usura delle soluzioni presenti sul territorio; aggiornamento professionale del personale addetto agli sportelli informativi; incremento dell'afflusso di popolazione, interessata dalle problematiche della ludopatia e dell'usura, verso le reti di supporto esistenti sul territorio nazionale; migliori e maggiori possibilità di supporto e sostegno per le famiglie;

Outputs: 30 sportelli informativi sul territorio, dislocati nelle 20 regioni italiane; n. 300 operatori sociali formati sugli aspetti legali, sociali e psicologici della dipendenza da gioco d'azzardo e del fenomeno dell'usura; n. 1 sportello telematico; n. 20 giornate di informazione regionali; n. 20 flashmob di sensibilizzazione; n. 1 sito web; n. 10 spot video prodotti da diffondere sul sito web, social media e canali tv; n.12 prodotti infografici (brochure, locandine, flyer) stampati e digitali; n. 1 app interattiva realizzata per dispositivi mobili; n. 1 campagna di comunicazione sui social media; n. 1 rapporto sullo studio condotto in merito alla correlazione tra il fenomeno del DGA e il fenomeno dell'usura; n. 6 seminari di formazione; 4 progetti pilota di supporto psicoterapeutico; 1 report di valutazione d'impatto

4) Possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).

Gli incentivi alla pratica del gioco d'azzardo, le dinamiche che conducono alla dipendenza, e i connessi rischi di sovraindebitamento e usura, si riscontrano in maniera capillare su tutto il territorio nazionale e richiederebbero un intervento sempre più prossimo e tempestivo nei confronti dei cittadini. Il progetto ALL IN è pensato per essere replicabile nel tempo e nello spazio, e sarebbe auspicabile applicarlo anche nei territori al di fuori di quelli di avvio indicati. Per questo motivo, nel corso della valutazione d'impatto, si evidenzieranno gli elementi che possono rendere replicabile e trasferibile le attività realizzate. Per consentire la replicabilità e la trasferibilità dell'idea progettuale si lavorerà in un'ottica di modellizzazione sulle caratteristiche standardizzabili e, quindi, trasferibili al di là delle differenze dei contesti e sulle capacità e sulle possibilità del progetto di essere diffuso, conosciuto e condiviso con i decisori politici. A tal fine, si ricercherà il modo migliore per modificare e adeguare i modelli di intervento efficaci, in base al contesto sociale, territoriale ed economico in cui si intende trasferirli, senza perderne le caratteristiche costitutive, ma con strategie e modalità operative adeguate al contesto d'intervento.

5 – Attività (Massimo quattro pagine)

Indicare le attività da realizzare per il raggiungimento dei risultati attesi, specificando per ciascuna i contenuti, l'effettivo ambito territoriale, il collegamento con gli obiettivi specifici del progetto. Al fine di compilare il cronoprogramma di progetto è opportuno distinguere con un codice numerico ciascuna attività. In caso di partenariato, descrivere il ruolo di ciascun partner, l'esperienza maturata nel settore di riferimento e la relativa partecipazione alla realizzazione delle azioni programmate.

CODACONS è stato in Italia uno dei precursori nel contrasto al DGA ed è stato membro dell'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave istituito presso l'Istituto Superiore di Sanità. Nel 2011 ha promosso e realizzato, su incarico di AAMS (ora ADM), la validazione di sistemi di analisi comportamentale, con il coinvolgimento di 20 sale giochi VLT e 297 giocatori a cui sono stati somministrati i questionari SOGS2. Nel 2012 ha partecipato all'audizione della XII Commissione Affari Sociali – Camera dei Deputati per l'indagine conoscitiva sugli aspetti sociali e sanitari sul gioco d'azzardo. Nel 2014 ha realizzato il progetto "Stop all'azzardo" finanziato dalla Regione Lazio. Nel 2016 è stato invece promotore, in collaborazione con SIIPAC, del progetto "Attenti al gioco!" co-finanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali. **MOVIMENTO DIFESA DEL CITTADINO (MDC)** è associazione dei consumatori riconosciuta dal CNCU del Ministero dello Sviluppo Economico. Con oltre 100 sportelli e sedi in 18 regioni, MDC garantisce consulenza e assistenza diretta a cittadini e consumatori, offrendo il sostegno di esperti e una tutela legale nelle controversie con la P.A. e con i gestori dei servizi pubblici e privati. MDC realizza progetti a livello nazionale e internazionale e campagne informative nei settori relativi a minori e salute, con una forte presenza sui social media. Sul tema del DGA ha realizzato il progetto "Punta alla Vita" finanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali. **SOS IMPRESA RETE PER LA LEGALITÀ** è l'associazione Confesercenti nata per difendere la libera iniziativa imprenditoriale, per opporsi al racket e resistere alla criminalità organizzata e per promuovere attività di studio, ricerca, tutela, assistenza, formazione e informazione su tematiche correlate alla lotta della criminalità, con particolare riferimento a fenomeni estorsivi e usurari. **PROGEU** è un'APS che opera nel campo della progettazione e dello sviluppo favorendo la collaborazione fra pubbliche amministrazioni, imprese ed enti del terzo settore, con esperienza nella valutazione, progettazione e comunicazione di iniziative a livello regionale, nazionale ed europeo. In materia di DGA ha partecipato alla realizzazione del progetto "Attenti al gioco".

La fase di **Coordinamento (A1)** si protrarrà per tutta la durata dell'intervento, pari a **18 mesi**. Il progetto sarà gestito da n.8 risorse: n.1 Project Manager (CODACONS) che si occuperà del coordinamento generale delle attività col supporto di 3 coordinatori (MDC, PROGEU e SOS IMPRESA); n.4 responsabili amministrativi (CODACONS, MDC, SOS IMPRESA, PROGEU) che si occuperanno della gestione finanziaria-amministrativa. Le risorse lavoreranno a stretto contatto per favorire la condivisione della mission e degli obiettivi del progetto con tutto il personale ed i volontari coinvolti nella attività, il raggiungimento degli obiettivi prefissati ed il reporting all'amministrazione finanziatrice. Questa fase prevede le seguenti attività:

- **la definizione di un gruppo di lavoro** con esperienza nel contrasto dell'usura e del trattamento della ludopatia che si relazionerà con i referenti e i volontari addetti agli sportelli individuati su tutto il territorio nazionale;
- **la definizione di un team di comunicazione** composto da n.1 responsabile delle attività di comunicazione (PROGEU); n.4 supporti all'attività di comunicazione (CODACONS, MDC, SOS IMPRESA e PROGEU); n.4 addetti ufficio stampa (CODACONS, SOS IMPRESA, PROGEU, MDC) che si relazionerà con i referenti ed i volontari addetti all'organizzazione di eventi pubblici e incontri con la cittadinanza su tutto il territorio nazionale (CODACONS, SOS IMPRESA e MDC);
- **la definizione di un piano di monitoraggio e valutazione**, che preveda anche un Piano di Gestione dei Rischi, utile ad intervenire in maniera tempestiva in caso di ostacoli alla realizzazione delle attività, trovando delle soluzioni adeguate o, in caso, modificando il progetto internalizzando la problematica.

L'attività di coordinamento prevede inoltre la realizzazione di **riunioni trimestrali** presso la sede dei partner e **comunicazioni remote**, tramite lo scambio di mail e la realizzazione di videoconferenze.

Parte fondamentale del Progetto sarà la fase di **Monitoraggio e Valutazione (A2)**, in cui tutte le attività previste saranno monitorate per valutare lo stato di avanzamento dei lavori, la corrispondenza dei risultati ottenuti agli obiettivi previsti, intervenendo in caso di scostamento, il rispetto del budget previsto per le singole

attività. Oggetto di monitoraggio sarà anche la soddisfazione del gruppo di lavoro individuato, al fine di garantire l'aderenza e la condivisione della mission di progetto da parte dello staff. Gli **indicatori** che verranno utilizzati saranno adeguati alle diverse fasi e/o attività del progetto. In merito **all'attività di comunicazione, informazione e sensibilizzazione** si utilizzerà il seguente elenco non esaustivo di indicatori quantitativi:

- numero di visualizzazioni del sito web
- numero brochure distribuite/scaricate dal sito
- post coverage sui social network del progetto;
- numero cittadini complessivamente raggiunti;
- numero di workshop informativi realizzati nelle città;
- numero di flashmob organizzati;
- numero di spot video realizzati;
- numero di utenti raggiunti dagli spot video;
- numero di utenti raggiunti dalle newsletter;
- numero di cittadini indirizzati ai servizi preposti sul territorio;

In merito **all'attività di formazione** si utilizzerà il seguente elenco non esaustivo di indicatori quali-quantitativi:

- numero di operatori formati
- numero di sessioni formative erogate
- percentuale di operatori che hanno ritenuto positiva l'esperienza formativa
- percentuale di operatori che hanno mostrato miglioramenti in merito ai temi trattati dalla formazione

In merito **all'attività di supporto legale-economico e psicologico** si utilizzerà il seguente elenco non esaustivo di indicatori quali-quantitativi

- numero di consulenze richieste
- numero di consulenze effettuate
- test di autovalutazione del DGA somministrati
- numero di utenti che partecipano ai percorsi di supporto psicoterapeutico sperimentale
- numero di utenti che si rivolgono ai servizi preposti al contrasto del DGA e dell'usura
- percentuale di utenti che mostrano miglioramenti 2 mesi dopo il termine del percorso di supporto psicologico
- percentuale di utenti che riduce il tempo speso per giocare d'azzardo
- percentuale di utenti soddisfatti del percorso psicoterapeutico sperimentale testato

In merito all'attività di **ricerca** si utilizzerà il seguente elenco non esaustivo di indicatori.

- analisi bibliometrica e bibliografica
- peer review

In merito alla **Valutazione**, in aggiunta alla **valutazione in itinere** e alla **valutazione finale**, si procederà a realizzare una **valutazione d'impatto** dell'intervento, che verrà portata avanti da PROGEU. Verrà chiesto a tutti gli operatori e i professionisti coinvolti nelle attività del progetto di compilare un questionario online, che rispetterà le prescrizioni del Regolamento EU 2016/679 (GDPR), in modo da far rilevare quali sono stati i punti di forza e i punti di debolezza dell'intera iniziativa. Si procederà, inoltre, alla realizzazione di un incontro partecipativo, durante il quale si valuteranno l'efficienza, l'efficacia, l'impatto, la trasferibilità e la riproducibilità del progetto. Verrà infine valutata l'efficacia dei 4 progetti pilota previsti in ambito terapeutico.

Passando alla fase operativa del progetto, il primo intervento sarà relativo alla **Formazione degli operatori e dei volontari (A3)**, effettuata tramite la realizzazione di **6 seminari online** realizzati da 9 formatori selezionati da CODACONS, MDC e SOS IMPRESA. La scelta di realizzare l'attività di formazione tramite piattaforma telematica è motivata dall'incertezza sanitaria dettata dalla pandemia del COVID-19 che potrebbe impedire la realizzazione di una formazione in presenza e per ottimizzare i costi, per il raggiungimento di un ottimo rapporto costi sostenuti-benefici ottenuti. La formazione ruoterà attorno agli aspetti antropologici, sociali del gioco e delle dipendenze patologiche. Verranno, inoltre, analizzati gli aspetti giuridici e penali relativi alla ludopatia e al fenomeno dell'usura, sottolineando l'importanza del ruolo ricoperto dal volontariato e delle associazioni di supporto. Il target dei seminari sono volontari e operatori degli sportelli informativi, ma sarà aperta anche ad operatori sociali, psicologi, psicoterapeuti, medici e legali che verranno invitati tramite l'attività di comunicazione.

Al termine del Periodo di Formazione, si procederà all'**Attivazione di sportelli regionali (A4)**. Si procederà ad attivare n.30 sportelli informativi e di primo ascolto in tutto il territorio italiano, al fine di orientare e mettere in contatto le persone con DGA problematico o patologico, le vittime di indebitamento e usura o le loro famiglie con i servizi territoriali più vicini, in modo da intervenire tempestivamente per provare a risolvere in maniera adeguata le singole situazioni, studiando dei percorsi personalizzati a seconda del beneficiario, prevedendo una fase di supporto individuale e una di aiuto collettivo. Gli sportelli locali saranno dotati di piena autonomia, ma saranno coordinati a livello nazionali, al fine di assicurare uno standard operativo, che richiami le linee guida stabilite dal gruppo di lavoro, costituitosi ad inizio progetto. Gli sportelli saranno attivi **2 giorni a settimana per 3 ore al giorno**. Sarà possibile consultare gli indirizzi e gli orari degli sportelli sul sito di progetto.

Gli sportelli saranno presenti nei seguenti comuni:

Valle d'Aosta, Aosta, Aosta - **Piemonte**, Verbania-Cusio-Ossola, Verbania, - **Piemonte**, Torino, Torino - **Lombardia**, Milano, Milano - **Lombardia**, Cremona, Cremona - **Trentino-Alto Adige**, Trento, Trento - **Friuli-Venezia Giulia**, Udine, Udine - **Veneto**, Venezia, Marghera - **Veneto**, Verona, Verona - **Emilia-Romagna**, Bologna, Bologna - **Emilia-Romagna**, Parma, Parma - **Liguria**, Genova, Genova - **Toscana**, Firenze, Firenze - **Marche**, Ancona, Ancona - **Umbria**, Perugia, Perugia - **Abruzzo**, Pescara, Pescara - **Lazio**, Roma, Roma - **Molise**, Campobasso, Campobasso - **Campania**, Napoli, S. Giorgio a Cremano - **Campania**, Napoli, Napoli - **Puglia**, Bari, Bari - **Puglia**, Foggia, Foggia - **Basilicata**, Matera, Matera - **Calabria**, Cosenza, Cosenza - **Calabria**, Catanzaro, Catanzaro - **Sicilia**, Catania, Catania - **Sicilia**, Palermo, Palermo - **Sicilia**, Messina, Messina - **Sardegna**, Cagliari, Cagliari.

Una fase del progetto riguarda la realizzazione di una **ricerca sociale (A5)** che mira a mostrare la correlazione tra DGA ed usura e che verrà condotta da un team di ricerca composto da esperti in materia di DGA e/o usura e/o competenze in ambito di ricerca sociale. Verrà, in particolar modo, effettuata un'analisi del rapporto di correlazione tra DGA e usura, così come il monitoraggio del funzionamento dei servizi territoriali, oltre che un'indagine sulle "buone prassi" italiane e estere per il contrasto di DGA e usura. Al termine del periodo di ricerca, si procederà alla stesura di un report che sarà disponibile sul sito dei partner e che verrà inviato ai principali stakeholders del Terzo Settore e agli enti istituzionali volti al contrasto di tali fenomeni.

Parallelamente all'attivazione degli sportelli regionali, si procederà a fornire **Supporto legale per problemi di indebitamento e usura (A6)** e **Supporto psicologico per problema di dipendenza da gioco d'azzardo (A7)**, cui si potrà accedere tramite gli sportelli territoriali o tramite **specifico sportello telematico**, che forniranno i contatti utili a seconda del problema in questione, per affrontarlo in maniera adeguata e intraprendere così un percorso di riabilitazione in caso di DGA o ricevere l'assistenza legale necessaria per poter uscire dalla morsa dell'usura. Tale attività sarà portata avanti da consulenti legali e psicologi di CODACONS, MDC e SOS IMPRESA. Si procederà nell'implementazione di **4 progetti pilota**, in merito al supporto psicoterapeutico, in diverse aree geografiche (Nord Italia, Centro Italia, Sud Italia, Isole) dove verranno sperimentate nuove tecniche per accompagnare verso un percorso di cura i soggetti affetti da Disturbo da Gioco d'Azzardo. **Tale attività pilota verrà delegata a soggetto terzo** che verrà individuato ad inizio progetto, seguendo procedura indicata da Circolare 2/2009. **Il progetto pilota si struttura in tre fasi diverse:**

- **l'assessment**, ovvero un incontro valutativo per indagare la presenza e la gravità del disturbo da gioco d'azzardo, le caratteristiche di personalità e gli indicatori della presenza un disturbo dell'umore, attraverso un colloquio clinico individuale e la somministrazione dei test scritti: **SOGS, GRCS, MMPI-2, II BDI-II, STAI**.

L'assessment completo permetterà all'operatore di definire, in maniera specifica, la gravità del gioco d'azzardo in riferimento alla frequenza e all'intensità, tenendo in considerazione anche le caratteristiche della persona e proponendo un trattamento più in linea con le peculiarità del dipendente.

- Il secondo step della prima fase è l'**intervento cognitivo-comportamentale**, strutturato in tre incontri, volti ad identificare i bisogni psicologici ed emotivi che sottendono il desiderio di giocare, i fattori innescanti e le false illusioni; si ipotizzeranno le possibilità di cambiamento e si forniranno degli strumenti per il controllo del comportamento patologico attraverso il colloquio clinico e alcune tecniche specifiche di stampo cognitivo-comportamentale (Psicoeducazione, Diario di Automonitoraggio, La bilancia decisionale, Schema di gestione del Tempo). In base ai risultati della fase valutativa, composta dai quattro incontri menzionati, gli psicologi decideranno quale tipologia di terapia applicare ai vari pazienti: la terapia individuale o la terapia di gruppo. La terapia di gruppo prevede l'organizzazione di uno, o più gruppi (in base ai partecipanti) di terapia rivolti ai giocatori affetti da dipendenza dal gioco, che saranno seguiti da psicologi esperti in materia. Questa terapia è un intervento a breve-termine che ha l'obiettivo di agevolare nei pazienti un cambiamento delle abitudini mentali, emotive e comportamentali: il paziente può, in tal modo, indagare le proprie dinamiche motivazionali, sviluppare l'autocontrollo e individuare i fattori endogeni ed esogeni che lo predispongono a giocare, elaborando, insieme alle psicologhe le proprie strategie per la risoluzione del problema.

- La terza fase, con durata di 1 mese, è quella della **restituzione**, si struttura in un incontro individuale conclusivo per ogni singolo paziente, come momento di riflessione e di valutazione finale. Attraverso una nuova somministrazione dei test previsti dalla prima fase, si otterrà un quadro esemplificativo degli effetti che l'intervento terapeutico ha apportato sul giocatore d'azzardo, evidenziando i cambiamenti comportamentali e caratteriali avvenuti.

Per poter raggiungere il maggior numero possibile di individui si avvierà una **Campagna di sensibilizzazione e comunicazione sui rischi connessi al gioco d'azzardo patologico e all'usura (A8)**. La campagna informativa guidata da PROGEU con il supporto dell'intero partenariato verrà curata da professionisti del settore, affiancati da personale qualificato nella cura del Disturbo da Gioco d'Azzardo e da legali formati e attivi nel contrasto al fenomeno dell'usura. Il target di riferimento sarà la totalità della popolazione con attenzione alle fasce maggiormente a rischio, ovvero adolescenti, anziani e disoccupati. Si procederà a:

-realizzare il **sito internet e il logo dedicato** alle attività del progetto;

-realizzare e diffondere **newsletter bimensili** che diano aggiornamenti sul progetto. Tale attività verrà realizzata con il supporto di **Help Consumatori**, Agenzia di informazione specializzata sui consumi e i diritti dei cittadini;

-realizzare e divulgazione di **materiale informativo destinato a canali off line e on line**, da distribuire presso i luoghi ad alta frequentazione;

-realizzare una **campagna sui principali social media (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube)**, che intercetti in maniera rapida i target individuati;

-aggiornamento dell'**App per smartphone "Attenti al Gioco"**, realizzata nel 2016 da CODACONS con i fondi del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali per renderla compatibile anche con il sistema operativo iOS. L'app oltre a permettere agli utenti la possibilità di autovalutazione del rischio da DGA, servirà per l'attività di monitoraggio e valutazione d'impatto, per promuovere i contenuti multimediali realizzati nel corso dell'iniziativa, per informare i beneficiari della rete di sportelli informativi sul territorio e dei servizi messi a disposizione dalle regioni per contrastare il fenomeno della ludopatia e dell'usura e per portare a conoscenza dei beneficiari le buone prassi in ambito nazionale ed europeo individuate per mezzo della ricerca per il contrasto del DGA e la tutela di coloro che sono vittima di usura e sovraindebitamento

-realizzare **1 Test di autovalutazione del rischio DGA** da promuovere sul sito web e sull'app mobile.

-realizzare n.**20 flashmobs** nelle piazze italiane, una per ogni regione italiana

-realizzare n.**10 spot video**, da diffondere sui social media, siti web e canali tv

-realizzare n. **20 workshops informativi** nelle principali città italiane

-realizzare n. **1 intervento di sensibilizzazione itinerante** per le 20 regioni italiane che diffonderà messaggi positivi nelle principali piazze italiane, nei principali luoghi ad alta frequentazione, fornendo inoltre informazioni sul progetto e sulle modalità a disposizione di cittadini e MPMI risolvere i problemi dell'usura e del DGA.

6 - Cronogramma delle attività, redatto conformemente al modello seguente:

| Attività | Mesi (colorare le celle interessate) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| A1 Coordinamento | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A2 Monitoraggio e Valutazione | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A3) Formazione degli operatori dei volontari | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A4) Attivazione di sportelli regionali | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A5) Ricerca sociale | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A6) Supporto legale per problemi di indebitamento e usura | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A7) Supporto psicologico per problemi di dipendenza dal gioco d'azzardo | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A8) Campagna di sensibilizzazione e comunicazione sui rischi connessi al gioco d'azzardo patologico e all'usura | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

7a - Risorse umane

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di risorse umane impiegate – esclusi i volontari - per la realizzazione del progetto

| | Numero | Tipo attività che verrà svolta ⁵ | Ente di appartenenza | Livello di Inquadramento professionale ⁶ | Forma contrattuale ⁷ | Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D) |
|---|--------|---|--------------------------------|---|---------------------------------|---|
| 1 | 2 | A | PROGEU | Consulente | Collaboratore esterno | 37.500€ - A1 |
| 2 | 24 | B | CODACONS | Consulente | Collaboratore esterno | 42.000€ - B1 |
| 3 | 24 | B | MOVIMENTO DIFESA DEL CITTADINO | Consulente | Collaboratore esterno | 42.000€ - B1 |

⁵ Attività svolta: indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

⁶ Livello di inquadramento professionale: specificare per gruppi uniformi le fasce di livello professionale così come previsto nella "Sez. B – Spese relative alle risorse umane" della Circ. 2/2009, applicandole per analogia anche riguardo al personale dipendente

⁷ "Forma contrattuale": specificare "Dipendente" se assunto a tempo indeterminato o determinato; "Collaboratore esterno" nel caso di contratti professionali, contratto occasionale ecc.

| | | | | | | |
|----|----|---|--------------------------------|-------------------------|-----------------------|--------------|
| 4 | 8 | B | SOS IMPRESA | Consulente | Collaboratore esterno | 27.000€ - B1 |
| 5 | 3 | B | PROGEU | Consulente | Collaboratore esterno | 31.000€ - B1 |
| 6 | 2 | C | CODACONS | Figura di coordinamento | Collaboratore esterno | 18.000€ - C1 |
| 7 | 2 | C | MOVIMENTO DIFESA DEL CITTADINO | Figura di coordinamento | Collaboratore esterno | 14.000€ - C1 |
| 8 | 2 | C | SOS IMPRESA | Figura di coordinamento | Collaboratore esterno | 10.000€ - C1 |
| 9 | 2 | C | PROGEU | Figura di coordinamento | Collaboratore esterno | 10.000€ - C1 |
| 10 | 37 | D | CODACONS | Consulente | Collaboratore esterno | 95.00€ - D1 |
| 11 | 25 | D | MOVIMENTO DIFESA DEL CITTADINO | Consulente | Collaboratore esterno | 63.00€ - D1 |
| 12 | 10 | D | SOS IMPRESA | Consulente | Collaboratore esterno | 27.500€ - D1 |
| 13 | 2 | D | PROGEU | Consulente | Collaboratore esterno | 37.500€ - D1 |

7b. Volontari

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di volontari coinvolti nella realizzazione del progetto

| | Numero | Tipo attività che verrà svolta ⁸ | Ente di appartenenza | Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D) |
|---|--------|---|--------------------------------|---|
| 1 | 200 | B | CODACONS | 2200€ - D8 |
| 2 | 200 | B | MOVIMENTO DIFESA DEL CITTADINO | 2200€ - D8 |
| 3 | 40 | B | SOS IMPRESA | 450€ - D8 |
| 4 | 200 | D | CODACONS | 2200€ - D8 |
| 5 | 200 | D | MOVIMENTO DIFESA DEL CITTADINO | 2200€ - D8 |
| 6 | 40 | D | SOS IMPRESA | 450€ - D8 |

⁸ **Attività svolta**: indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

| | | | | |
|---|---|---|--------------------------------|-----------|
| 7 | 6 | C | CODACONS | 100€ - D8 |
| 8 | 6 | C | MOVIMENTO DIFESA DEL CITTADINO | 100€ - D8 |
| 9 | 6 | C | SOS IMPRESA | 100€ - D8 |

8 – Collaborazioni

Descrivere eventuali collaborazioni con soggetti pubblici o privati operanti, le modalità di collaborazione e le attività che verranno svolte in collaborazione nonché le finalità delle collaborazioni stesse. In caso di collaborazioni, dovrà essere allegata al presente modello la documentazione prevista al paragrafo 6 dell'Avviso.

| | Ente collaboratore | Tipologia di attività che verrà svolta in collaborazione |
|---|------------------------|---|
| 1 | EBIT SRL | L'ente di formazione per la Pubblica Amministrazione EBIT SRL verrà coinvolto nell'attività di comunicazione, informazione e sensibilizzazione. L'ente contribuirà tramite il proprio network professionale a raggiungere le Pubbliche Amministrazioni italiane, considerate essenziali per portare avanti la lotta all'usura e promuovere iniziative di supporto sociopsicologico per i soggetti affetti da DGA patologico |
| 2 | PA360 | L'ente di formazione PA360 verrà coinvolto nell'attività di comunicazione, informazione e sensibilizzazione. L'ente contribuirà tramite il proprio network professionale a raggiungere le Pubbliche Amministrazioni italiane, considerate essenziali per portare avanti la lotta all'usura e promuovere iniziative di supporto sociopsicologico per i soggetti affetti da DGA patologico |
| 3 | APS FIORI GIOIOSI | L'associazione Fiori Gioiosi sarà coinvolta nell'attività di comunicazione, informazione e sensibilizzazione. L'associazione metterà a disposizione del proponente il proprio network per ampliare la portata e l'impatto della campagna di comunicazione. L'associazione mira al raggiungimento di una società inclusiva e equa che metta in primo piano il benessere della persona e il rispetto della dignità dell'essere umano. |
| 4 | A.P.S. LOCAL EVOLUTION | L'Associazione Local Evolution sarà coinvolta nella realizzazione del flashmob all'interno della Regione Abruzzo. L'associazione è specializzata nella realizzazione di eventi culturali. |
| 5 | COMUNE DI SAPRI | Il Comune di Sapri promuoverà le attività informative dell'iniziativa progettuale all'interno del proprio territorio di competenza e trasmettendole alle amministrazioni insistenti alla provincia e alla regione di riferimento. |
| 6 | FONDAZIONE S. MARTA | La Fondazione S. Marta sarà coinvolta nell'attività di comunicazione, informazione e sensibilizzazione. La fondazione opera per rimuovere le cause di emarginazione sociale, situazione in cui molti delle persone affette da DGA rischiano di trovarsi. |

| | | |
|----|--|---|
| 7 | S.C.S. ADELANTE ONLUS | La Cooperativa sociale ADELANTE sarà coinvolta nell'attività di comunicazione, informazione e sensibilizzazione, nonché sarà uno dei centri che metterà a disposizione le proprie competenze socio-assistenziali per i giovani e le famiglie insistenti sul territorio che dovessero manifestare sintomi da DGA patologico. |
| 8 | SIIPAC | SIIPAC è stato il primo soggetto in Italia a porsi l'obiettivo di studiare ed approfondire il fenomeno del disturbo da gioco d'azzardo ed è specializzata nella cura delle nuove dipendenze e sarà uno dei centri che metterà a disposizione le proprie competenze socio-assistenziali per i giovani e le famiglie insistenti sul territorio che dovessero manifestare sintomi da DGA patologico. |
| 9 | ASSOCIAZIONE CULTURALE "BLUMAGMA" | L'Associazione sarà coinvolta nella realizzazione del flashmob all'interno della Regione Abruzzo. L'associazione è specializzata nella realizzazione di eventi culturali. |
| 10 | UISP COMITATO TERRITORIALE DI PALERMO | Il comitato di UISP sarà coinvolto nelle attività di informazione alla cittadinanza, in particolare i giovani e le loro famiglie. |
| 11 | INTERMEDI@JOB | L'Agenzia di Intermediazione Lavoro autorizzata dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali L'agenzia si avvale di professionisti psicologi del lavoro (abilitati e iscritti all'ordine degli Psicologi) e altri professionisti di formazione diversa che metterà a disposizione per il supporto di giovani e famiglie insistenti sul territorio che dovessero manifestare sintomi da DGA patologico. |
| 12 | ASSOCIAZIONE TERRITORIALE UNSIC DI PALERMO PA/627 | L'UNSI, Unione Nazionale Sindacale Imprenditori e Coltivatori, informerà il proprio network degli strumenti a supporto degli imprenditori che dovessero manifestare problemi legati all'usura e al sovraindebitamento. |
| 13 | COMUNE DI MARINA DI GIOIOSA IONICA | Il Comune di Marina di Gioiosa Ionica promuoverà le attività informative dell'iniziativa progettuale all'interno del proprio territorio di competenza e trasmettendole alle amministrazioni insistenti alla provincia e alla regione di riferimento. |
| 14 | GAIA SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE ONLUS | La Cooperativa Sociale GAIA opera da oltre 20 anni nel settore delle dipendenze, fornendo servizi pedagogici-riabilitativi e favorendo il reinserimento socio-lavorativo della persona. Operano, inoltre, nell'area dell'educazione e della prevenzione. Sarà uno dei centri che metterà a disposizione le proprie competenze socio-assistenziali per i giovani e le famiglie insistenti sul territorio che dovessero manifestare sintomi da DGA. |
| 15 | COORDINAMENTO REGIONALE VOLONTARIATO E SOLIDARIETA "LUCIANO LAMA" ONG ONLUS | L'associazione Luciano Lama opera per diffondere la cultura della legalità nel territorio di riferimento e per prevenire le devianze e il disagio dei giovani. Parteciperà alle attività di comunicazione, informazione e sensibilizzazione del progetto. |
| 16 | ASSOCIAZIONE ARTIGIANI PICCOLE E MEDIE IMPRESE DELLA PROVINCIA DI ENNA – CONFARTIGIANATO IMPRESE | La CONFARTIGIANATO IMPRESE di Enna conta oggi più di 1.000 soci ed opera per il supporto alle imprese per far fronte ai cambiamenti del sistema economico. L'associazione metterà a disposizione dei propri soci le informazioni relative al contrasto dell'usura e tramite il network in cui è inserito (Federazione Regionale Artigiani Piccole e Medie Imprese della Sicilia e Confartigianato) supporterà le attività progettuali per impattare sull'intero territorio nazionale. |

| | | |
|----|---|--|
| 17 | UISP COMITATO REGIONALE SICILIA APS | Il comitato regionale siciliano dell'UISP diffonderà tramite i vari comitati territoriali della Regione informazioni alla cittadinanza, con particolare interesse per le fasce di popolazione a rischio di emarginazione sociale. |
| 18 | ASS.CULTURALE BIRIBILLIE | L'associazione culturale BIRIBILLIE specializzata in attività per i bambini contribuirà alla realizzazione dei flashmob in Sicilia e fornirà informazioni alle famiglie del territorio |
| 19 | AVIS MODICA | L'AVIS di Modica contribuirà alla realizzazione di eventi sul territorio siciliano, sensibilizzando in particolar modo i giovani sulla tematica del DGA. |
| 20 | BUILDING EUROPE SRL | Building Europe tramite il suo network internazionale permetterà di ampliare la portata delle attività di comunicazione |
| 21 | COMUNE DI GIOIOSA IONICA | Il Comune Gioiosa Ionica promuoverà le attività informative dell'iniziativa progettuale all'interno del proprio territorio di competenza e trasmettendole alle amministrazioni insistenti alla provincia e alla regione di riferimento. |
| 22 | FORUM PROVINCIALE DEL TERZO SETTORE DI RAGUSA | La rappresentazione provinciale di Ragusa del Forum del Terzo Settore sarà impegnata nell'attività di informazione e sensibilizzazione sui temi, operando come organizzazione ombrello per le realtà presenti sul territorio di Ragusa. |
| 23 | IPSO FACTO | L'associazione IPSO FACTO opera per il contrasto ad ogni forma di violenza ed operare per informare le donne che vivono condizioni di disagio diretto e/o indiretto a causa del DGA e dell'usura. |
| 24 | CONFRATERNITA MISERICORDIA DI MODICA | La confraternita Misericordia di Modica opera a sostegno delle fasce sociali più deboli. Permetterà a coloro che dovessero manifestare esigenza di supporto di essere indirizzati allo sportello informativo più vicino. Inoltre, si occuperà della salvaguardia dei partecipanti ai vari eventi con la cittadinanza organizzati nel territorio |
| 25 | IL SIGARO DI FREUD | L'A.P.S. "IL SIGARO DI FREUD A.P.S." opera con lo scopo di favorire la promozione e la prevenzione del benessere psicologico, fisico e sociale, la diffusione della cultura psicologica, la sensibilizzazione verso problematiche sociali, psicologiche, antropologiche e sanitarie contrastando ogni forma di discriminazione diretta e indiretta. Parteciperà alle fasi di informazione e sensibilizzazione della cittadinanza tramite la propria ordinaria attività comunicativa. |

9 - Affidamento di specifiche attività a soggetti terzi (delegati).

Specificare quali attività come descritte al punto 5 devono essere affidate in tutto o in parte a soggetti terzi delegati (definiti come al punto 4.2 della citata Circ. 2/2009), evidenziando le caratteristiche del delegato. Non sono affidabili a delegati le attività di direzione, coordinamento e gestione, segreteria organizzativa. E' necessario esplicitare adeguatamente i contenuti delle deleghe con riferimento alle specifiche attività o fasi.

Attività oggetto di affidamento a soggetti terzi nel rispetto dei criteri indicati dalla circolare 2 del 2009 al paragrafo 4 e s.s. richiamata in via analogica dall'avviso 2/2020.

Non sono previste deleghe a terzi di attività progettuali

10. Sistemi di valutazione

(Indicare, se previsti, gli strumenti di valutazione eventualmente applicati con riferimento a ciascuna attività/risultato/obiettivo del progetto)

| Obiettivo specifico | Attività | Tipologia strumenti |
|--|--|--|
| Aggiornamento professionale del personale addetto agli sportelli informativi | Formazione degli operatori tramite 6 seminari online | Test di valutazione sul grado di apprendimento e aggiornamento raggiunti |
| Fornire supporto psicologico e legale alle vittime di indebitamento e usura | Consulenza legale e psicologica | Test di valutazione da parte dei beneficiari |
| Fornire supporto psicologico e legale alle vittime di DGA | Consulenza legale e psicologica | Test di valutazione da parte dei beneficiari |
| Evidenziare la correlazione tra DGA e usura | Ricerca finalizzata a far emergere il rapporto tra DGA e usura | Situatività dei risultati e validazione da parte dei membri |
| Valutare impatto socioeconomico dell'iniziativa | Valutazione d'impatto | Test e questionari di valutazione. Analisi dei risultati di progetto |

11. Attività di comunicazione

(Indicare, se previste, le attività di comunicazione del progetto)

| Descrizione dell'attività | Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti | Risultati attesi | Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia |
|---|---|---|--|
| Campagna di sensibilizzazione e informazione offline e online | Social media (Facebook, Instagram, Twitter, YouTube), sito web, App, materiale infografico, tour di sensibilizzazione, newsletter, spot video | maggior consapevolezza della popolazione circa i rischi del gioco d'azzardo, i fenomeni ad esso collegati e della dipendenza che esso può generare; maggior conoscenza da parte delle persone affette da ludopatia e delle vittime a rischio di indebitamento e usura delle soluzioni presenti sul territorio; | numero di visualizzazioni del sito web - numero brochure distribuite/scaricate dal sito - post coverage sui social network del progetto; - numero cittadini complessivamente raggiunti; |

| | | | |
|--------------------------|--|--|--|
| | | sensibilizzare e informare almeno 300.000 persone | - numero di spot video realizzati; - numero di utenti raggiunti dagli spot video; - numero di utenti raggiunti dalle newsletter; - numero di cittadini indirizzati ai servizi preposti sul territorio; numero di download dell'Applicazione; numero di Test di Autovalutazione del rischio DGA effettuati |
| 20 workshops informativi | Social media (Facebook, Instagram, Twitter, YouTube), sito web, materiale infografico, newsletter | maggior consapevolezza della popolazione circa i rischi del gioco d'azzardo, i fenomeni ad esso collegati e della dipendenza che esso può generare; maggior conoscenza da parte delle persone affette da ludopatia e delle vittime a rischio di indebitamento e usura delle soluzioni presenti sul territorio | - numero di workshop informativi realizzati nelle città; - numero di cittadini partecipanti ai workshop |
| 20 flashmob | Social media (Facebook, Instagram, Twitter, YouTube), sito web, materiale infografico, tour di sensibilizzazione, spot video | Migliorare l'informazione dei cittadini Promozione del ruolo dei volontari e delle associazioni nella prevenzione del DGA | - numero di flashmob organizzati - numero di cittadini e volontari partecipanti al flashmob |

Allegati: n° ...25.. relativi alle collaborazioni (punto 8).

Roma 8.09.2020

(Luogo e data)

CODACONS
Viale Italia Mazzini, 73
00145 ROMA
C.F. 97102780588
Il Legale Rappresentante

