Il Comune di Gussola in collaborazione con

PROGETTO: S-LEGAMI DAL GIOCO
RELAZIONE FINALE

Il progetto ha avuto effettivo avvio nel mese di ottobre 2015 e si è concluso ad Agosto 2016.

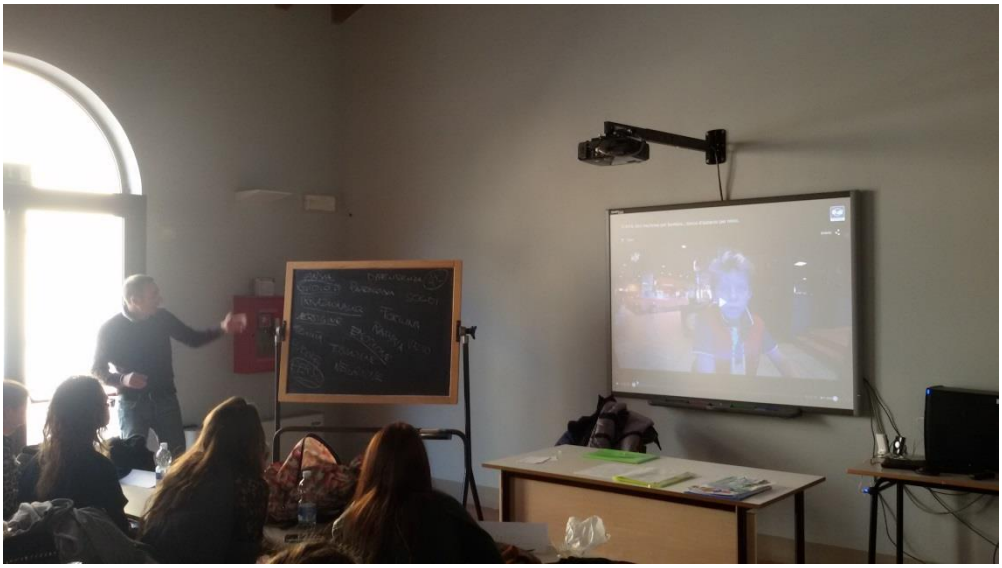
E' stato attivato attraverso la stipula di una convenzione tra il Comune di Gussola (comune capofila) e il Consorzio Casalasco Servizi sociali (CONCASS) attraverso cui si è affidata al Consorzio, ente strumentale dei venti Comuni dell'abito distrettuale casalasco, l'organizzazione complessiva del progetto e la realizzazione delle diverse azioni. Ciò ha permesso di lavorare in sinergia e in collaborazione con le diverse realtà – pubbliche e private - attive su tutto il territorio distrettuale.

AZIONI REALIZZATE ED ESITI RAGGIUNTI

1 .Ambito di intervento: Formazione

Formazione docenti: sono state realizzate due giornate di formazione rivolte ai docenti nei giorni 21 e 28 ottobre propedeutiche alla formazione con gli alunni in classe.
Alla formazione hanno partecipato complessivamente 41 docenti provenienti dai 4 istituti comprensivi e dai due istituti di istruzione secondaria di secondo grado presenti a livello distrettuale. I contenuti della formazione hanno riguardato il tema della fortuna e della probabilità con un approccio teorico-matematico critico, in grado di smascherare le false credenze; sui meccanismi politici del gioco d'azzardo legalizzato, sull'informazione relativa al fenomeno con dati anche storici sull'approccio educativo e di prevenzione attraverso lo sviluppo di competenze personali, sociali e relazionali, e sugli aspetti della dipendenza. Gli incontri sono stati tenuti da Diego Rizzuto e Paolo Canova (agenzia Taxi 1739) e dal dott. Valter Drusetta, consulente scientifico del progetto. Alla formazione hanno partecipato anche i due educatori che hanno seguito poi gli interventi rivolti alle classi e gli operatori sociali del CON.CA.S.S.
Da incontri successivi con i docenti si è potuto verificare che ognuno ha cercato di introdurre nelle proprie materie di studio le nozioni acquisite, avviando con gli alunni e i colleghi momenti di confronto e scambio.
(documentazione: registri presenza)

Formazione Studenti: nel mese di novembre 2015, attraverso un assiduo confronto con le scuole, sono state individuate **n.31 classi** in cui realizzare gli interventi; nello specifico n.16 classi terze degli istituti comprensivi del territorio (scuola secondaria di primo grado), e n.6 classi della fondazione Santa Chiara e n.9 classi dell'istituto superiore Romani (scuole secondarie di secondo grado).
L'azione è stata quindi condotta in sinergia con tutti gli istituti scolastici del territorio coinvolgendo complessivamente **600 alunni**. La formazione in classe si è realizzata attraverso moduli di 3 incontri da 2 ore ciascuno sul tema del gioco d'azzardo, gestiti dai due educatori incaricati della **Cooperativa di Bessimo** Alessandra Lomini e Lucio Amadasi).



<u>Punto di forza</u>:

-I moduli attivati sono stati progettati con modalità di comunicazione differente per il target Superiori e per il Target medie.

-I tre incontri per classe hanno seguito una programmazione precisa delle attività svolte e dei contenuti affrontati.

-I contenuti principali sono stati ridefinire le false credenze, comprendere la percezione del fenomeno da parte dei ragazzi, l'uso della critica logica per comprenderne i meccanismi, il potenziamento delle life skills. (vedi allegati tracce moduli)

-La presenza in classe del docente, formato in precedenza, ha permesso di dare continuità agli interventi nel corso dell'intero anno scolastico.

- La co-conduzione (due operatori contemporaneamente nella stessa classe dove prevista dal progetto – Scuole Superiori) ha permesso un'osservazione immediata dell'attenzione, della efficacia dell'intervento e immediata rimodulazione dell'intervento stesso in caso di necessità; ha permesso anche una migliore gestione della classe nei lavori di gruppo proposti.

- La presenza di diversi operatori - 1 maschio ed 1 femmina – ha agevolato la comunicazione nei gruppi classe

- Utilizzo di pre-test e post-test per gli studenti; somministrazione di questionari di gradimento agli insegnanti presenti in classe durante gli interventi

- La somministrazione del pre-test e la elaborazione dei dati raccolti è avvenuta prima del 2 incontro in ogni classe; questo ha permesso di mirare il lavoro successivo sulla base delle conoscenze e delle false credenze di ogni singolo gruppo classe.

- Durante il 3 incontro , dopo la somministrazione del post test, veniva effettuata una condivisione immediata con il Gruppo classe degli esiti raggiunti e veniva eventualmente ripresa l'informazione non correttamente appresa.

- Utilizzo di strumenti didattici quali la LIM e l'accesso a materiali in internet (es:video) ha permesso un maggiore coinvolgimento degli studenti

L'azione si è conclusa nel mese di maggio 2016.

I questionari pre e post intervento (allegato 1-2), utilizzati per la valutazione degli apprendimenti, hanno avuto come esito positivo:

- l'aumento di conoscenza sul tema e sui rischi connessi al gioco d'azzardo,

- l'alto gradimento degli modalità di intervento, sia rispetto agli strumenti utilizzati che alle modalità comunicative effettuate dagli operatori.

Nell'elaborazione dei questionari si è evidenziato inoltre come molti ragazzi hanno riportato i contenuti nella formazione del dialogo con i propri familiari a casa e con i pari. **I questionari somministrati ai Professori (allegato 3)** hanno evidenziato la richiesta di aumentare il monte ore dedicato a questi interventi.

Allegato 1 – Pretest Studenti

PROGETTO S-LEGAMI DAL GIOCO
PRE-TEST

DATA: _____

ETA': _____

SESSO: MASCHIO FEMMINA

CLASSE _____ ISTITUTO _____

Rispondi alle seguenti domande barrando con una crocetta la risposta che ritieni corretta:

1. SECONDO TE QUANTO SONO DIFFUSE LE SCOMMESSE E IL GIOCARE A SOLDI TRA I TUOI COETANEI:

A. DIFFUSISSIMO ☐
B. MOLTO DIFFUSO ☐
C.POCO DIFFUSO ☐
D.PER NULLA DIFFUSO ☐

2. QUALI TRA QUESTI GIOCHI SONO SECONDO TE GIOCHI D'AZZARDO? (BARRARE Più CASELLE)

A. BINGO ☐
B. ROULETTE ☐
C. SCOMMESSE SPORTIVE ☐
D. GRATTA E VINCI ☐
E. LOTTO E SUPERENALOTTO ☐
F. SLOT MACHINE ☐
G. BILIARDINO ☐
H. LOTTERIE ☐
I. POKER (ANCHE TEXAS HOLD'EM) E BLACK JACK ☐
L. SCOMMESSE SUL BILIARDO E GIOCHI DI ABILITA' ☐
M. VIDEOGAMES (PLAYSTATION E NINTENDO) ☐
N. SCACCHI ☐
O. DADI ☐
P. SCOMMESSE CAVALLI ☐
Q. WIN FOR LIFE ☐
R. GIOCHI ONLINE ☐
S. CARTE ☐

3. NELL'ULTIMO ANNO QUANTE VOLTE HAI PRATICATO I SEGUENTI GIOCHI?

	MAI	QUALCHE VOLTA ALL'ANNO	Più VOLTE AL MESE
A. BINGO			
B. ROULETTE			
C. SCOMMESSE SPORTIVE			
D. GRATTA E VINCI			
E. LOTTO E SUPERENALOTTO			
F. SLOT MACHINE			
G. BILIARDINO			
H. LOTTERIE			
I. POKER (ANCHE TEXAS HOLD'EM) E BLACK JACK			
L. SCOMMESSE SUL BILIARDO E GIOCHI DI ABILITA'			
M. VIDEOGAMES (PLAYSTATION E NINTENDO)			
N. SCACCHI			
O. DADI			
P. SCOMMESSE CAVALLI			
Q. WIN FOR LIFE			
R. GIOCHI ONLINE			
S. CARTE			

4. NEL GIOCO D'AZZARDO CI SONO MOLTI ELEMENTI DI ABILITA', SE UNO SI ESERCITA IL RISULTATO MIGLIORA

VERO | FALSO

5. ESITONO DELLE LEGGI STATISTICHE CHE CI DANNO LA POSSIBILITA' DI PREVEDERE IL CASO

VERO | FALSO

6. UN GIOCATORE ESPERTO, SE NON SI AFFIDA AL CASO, MA SCEGLIE LUI I NUMERI HA PiU' PROBABILITA' DI VINCERE

VERO | FALSO

7. GIOCARE D'AZZARDO PORTA SEMPRE A CREARE UNA DIPENDENZA PATOLOGICA

VERO | FALSO

8. LA PUBBLICITA' DA' INFORMAZIONI SUFFICIENTI PER COMPRENDERE CIO' CHE CI VIENE OFFERTO

VERO	FALSO

9. ESISTONO CONDIZIONI PSICOLOGICHE, ECONOMICHE E SOCIALI CHE PREDISPONGONO LE PERSONE A GIOCARE IN MODO PATOLOGICO

VERO	FALSO

10. ESISTONO SERVIZI SUL TERRITORIO CHE AIUTANO I GIOCATORI PATOLOGICI

VERO	FALSO

Allegato 2 – Post-test Studenti

PROGETTO S-LEGAMI DAL GIOCO

post-incontri **DATA:** _____

CLASSE _____ ISTITUTO _____

Rispondi alle seguenti domande barrando con una crocetta la risposta che ritieni corretta:

1. QUALI SONO LE CARATTERISTICHE DEL GIOCO D'AZZARDO?

A. PREVISTA SCOMMESSA DENARO O OGGETTI+SOMMA NON RITIRABILE+ RISULTATO DIPENDE DALLA FORTUNA ☐

B. PREVISTA SCOMMESSA DENARO O OGGETTI+POSSO RIAVERE I SOLDI +RISULTATO DIPENDE DALL'ABILITA' ☐

2. QUALI TRA QUESTI GIOCHI SONO GIOCHI D'AZZARDO? (BARRARE PIU' CASELLE)

A. BINGO	☐	L. SCOMMESSE SUL BILIARDO	☐
B. ROULETTE	☐	M. VIDEOGAMES	☐
C. SCOMMESSE SPORTIVE	☐	N. SCACCHI	☐
D. GRATTA E VINCI	☐	O. DADI	☐
E. LOTTO E SUPERENALOTTO	☐	P. SCOMMESSE CAVALLI	☐
F. SLOT MACHINE	☐	Q. WIN FOR LIFE	☐
G. BILIARDINO	☐	R. GIOCHI ONLINE	☐
H. LOTTERIE	☐	S. CARTE	☐
I. POKER E BLACK JACK	☐		

3. NEL GIOCO D'AZZARDO:

A. E' MATEMATICO VINCERE ☐
B. SI VINCE E SI PERDE IN UGUALE MISURA ☐
C. PIU' GIOCHI PIU' HAI PROBABILITA' DI PERDERE ☐

4. NEL GIOCO D'AZZARDO CI SONO MOLTI ELEMENTI DI ABILITA', SE UNO SI ESERCITA IL RISULTATO MIGLIORA

VERO FALSO

5. ESITONO DELLE LEGGI STATISTICHE CHE CI DANNO LA POSSIBILITA' DI **PREVEDERE IL**

CASO?

VERO	FALSO

6. UN GIOCATORE ESPERTO, SE NON SI AFFIDA AL CASO, MA SCEGLIE LUI I NUMERI
HA PiU' PROBABILITA' DI VINCERE

VERO	FALSO

7. GIOCARE D'AZZARDO PORTA SEMPRE A CREARE UNA DIPENDENZA PATOLOGICA

VERO	FALSO

8. LA PUBBLICITA' DA' INFORMAZIONI SUFFICIENTI PER COMPRENDERE
CIO' CHE CI VIENE OFFERTO

VERO	FALSO

9. ESISTONO CONDIZIONI PSICOLOGICHE, ECONOMICHE E SOCIALI
CHE PREDISPONGONO LE PERSONE A GIOCARE IN MODO PATOLOGICO

VERO	FALSO

10. ESISTONO SERVIZI SUL TERRITORIO CHE AIUTANO I GIOCATORI PATOLOGICI

VERO	FALSO

11. GLI ARGOMENTI TRATTATI NEGLI INCONTRI TI SONO PIACIUTI?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PER NIENTE MOLTO

12. LE MODALITA' E IL MATERIALE UTILIZZATO TI SONO PIACIUTI?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PER NIENTE MOLTO

13. SE VUOI AGGIUNGI SUGGERIMENTI

Allegato 3 – Test Finale per Docenti

PROGETTO S-LEGAMI DAL GIOCO
test professori

DATA: _____

CLASSE _____ ISTITUTO _____

1. HA AVUTO LA PERCEZIONE CHE LA CLASSE ABBIA SEGUITO CON INTERESSE GLI INCONTRI?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PER NIENTE MOLTO

2. GLI ARGOMENTI TRATTATI NEGLI INCONTRI LE SONO PIACIUTI?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PER NIENTE MOLTO

3. LE MODALITA' E IL MATERIALE UTILIZZATO LE SONO PIACIUTI?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PER NIENTE MOLTO

4. IL NUMERO DI INCONTRI DEFINITO LE E' PARSO ADEGUATO?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PER NIENTE MOLTO

5. SE VUOLE AGGIUNGA SUGGERIMENTI

.....

.....

.....

Grazie per la collaborazione.

Una proposta per future progettazioni è di valutare interventi di 1 ora alla settimana per classe (non 2 ore come attuato con Slegami dal Gioco) permettendo una maggiore dilatazione nel tempo (6 incontri invece che 3) e la conseguente possibilità di costruire una relazione maggiore tra operatori e studenti e docenti, ipoteticamente più efficace.

La formazione si è conclusa il 5 maggio 2016, con lo spettacolo Conferenza **dell'agenzia Taxi 1927** tenutasi presso il Teatro Comunale di Casalmaggiore, dove le classi coinvolte (alunni e insegnanti) hanno potuto ascoltare e rinforzare gli apprendimenti avvenuti durante l'anno sul tema. Nella mattina del 5 maggio 2016 si sono tenute, anche per ragioni logistiche e di organizzazione degli spazi, due conferenze separate: una per le medie inferiori, e una per le superiori.
(documentazione: questionari, fotografie, calendario incontri)

Formazione Popolazione anziana: In cabina di regia del progetto, insieme con i partner si è ritenuto di ridefinire in termini quantitativi l'azione così come era stata pensata in fase progettuale: si è dato molto più spazio alla **costruzione di una rete** e alla **preparazione degli interventi direttamente con i fruitori finali**, sacrificando per motivi di tempo il numero degli interventi stessi (ne erano previsti 20).
Attraverso un lavoro con amministrazioni comunali, assistenti sociali, cittadini "referenti " per le diverse realtà, sono stati creati momenti di confronto nei luoghi di incontro con gli anziani (principalmente Centri Anziani) e non solo.
Si è cercato quindi di promuovere un lavoro di connessione e di rete per raggiungere e sensibilizzare realtà di aggregazione e di volontariato già attive sul territorio.

L'educatore incaricato della Coop.di Bessimo ha realizzato interventi specifici a:

- Scandolara Ravara con l'associazione il Sorriso che gestisce il locale centro Anziani,
- Casalmaggiore con l'associazione Primavera che gestisce il centro Anziani
- Piadena con i comitati anziani di Piadena e Drizzona
- Rivarolo del Re presso il teatro cittadino in collaborazione con l'amministrazione comunale e l'associazione di promozione sociale La rondine;

- A Torre de Picenardi si sono svolti due incontri, uno in collaborazione con le associazioni di volontariato cittadine prevalentemente composte da persone anziani e uno con l'associazione Amici di Emmaus attiva da diversi anni sul territorio attraverso una comunità e un mercato solidale.
- Gussola insieme con le diverse associazioni presenti nel comune capofila del progetto e il supporto del CISVOL (Centro Servizi per il Volontariato) si sono realizzati diversi incontri di scambio e confronto sul tema che hanno portato anche all'organizzazione di uno spettacolo teatrale e una mostra durante la fiera cittadina.
- Cingia de Botti è stato allestito punti informativo l'8 luglio 2016 . Durante la serata si è coinvolto un attore per introdurre il tema del gioco attraverso un monologo ed eravamo presenti con uno stand organizzato con materiale informativo e documentale;

Complessivamente sono stati raggiunti circa 200 persone anziane.

La realizzazione di tali interventi ha tenuto in massima considerazione come elemento prioritario le diverse caratteristiche di ogni singolo contesto in cui si è operato.
Il confronto con i referenti dei vari Centri Anziani ha cosi permesso di organizzare incontri mirati adatti allo specifico target di quel contesto; valutando le caratteristiche per esempio di genere e di età .
Dalla durata dell'intervento, ai materiali utilizzati e le modalità di comunicazione nonché al momento (ovvero la scelta di inserirsi in attività già esistenti all'interno di quel contesto) sono stati elementi valutati e realizzati con estrema cura.
Tale aspetto rappresenta un punto di forza importante dell'azione.
Questo ha avuto come esito positivo la possibilità di affrontare il tema in modo aperto e permettendo uno scambio di informazioni ed un confronto efficace ed efficiente.
Il target raggiunto ha raccolto gli spunti offerti dall'operatore e ha riformulato le informazioni arricchendolo attraverso le esperienze individuali.
Attraverso l'uso di cartelloni con cenni storici relativi all'evoluzione del Gioco d'Azzardo in Italia, i partecipanti agli incontri hanno recuperato una loro parte esperienziale che ha favorito l'aumento della propria consapevolezza del rischio legato al Gioco rispetto al passato.
Hanno evidenziato la perdita attuale della caratteristica in passato del Gioco come parziale esperienza socializzante (la schedina con gli amici, la Lotteria di Capodanno in famiglia)
Uno degli obiettivi era riconoscere in loro, popolazione anziana, un'opportunità di essere portatori di esperienze e informazioni alle nuove generazione; si è evidenziata una difficoltà a riconoscersi tale ruolo.

Dagli incontri è emersa una riflessione in merito ad una serie di attività proposte da agenzie Private soprattutto alla popolazione Anziana; tali attività prevedono un'offerta che include trasporto, pasti e visite e giochi (es:tombola) che prevedono somme di denaro per partecipare e reversibilità di premi in somme di denaro.
Es: Gita in altra città con pullman organizzato; durante l'evento viene organizzata una tombolata. Vengono vendute cartelle; i premi sono oggetti ma in realtà tali premi possono essere riconvertiti in somme di denaro.
Sarebbe interessante utile approfondire il tema attraverso una ricerca/studio mirata e progettare interventi protettivi, anche attraverso segnalazioni alle Autorità preposte al controllo della legalità.
(documentazione: materiale, cartelloni, fotografie)

Formazione associazionismo e volontari: Nel mese di febbraio 2016si è avviato il corso di formazione rivolto ai volontari e alle associazioni, dal titolo "Il gioco d'azzardo patologico, aspetti emotivi, operativi e legali". La formazione è stata costruita in tre moduli con la possibilità di scegliere se frequentarli tutti o solo una parte.

La programmazione del percorso formativo è stata la seguente:

Primo modulo: Gioco d'azzardo patologico: di cosa parliamo? a cura della dott.ssa Roberta Iannone

- Martedì 16 febbraio - "A che gioco giochiamo?": Il concetto di gioco nel contesto culturale, Divertimento o patologia, Le possibilità del gioco legale
- Martedì 23 febbraio -"Il Giocatore compulsivo?": Dipendenza da gioco, Inquadramento teorico e diagnostico- epidemiologico
- Martedì 1 marzo - "Gli aspetti emotivi del gioco": La solitudine, I meccanismi e i pensieri ingannevoli, Quali ripercussioni individuali, familiari e sociali

Secondo modulo: La dimensione dell'ascolto a cura della dott.ssa Claudia Rivetti

- Mercoledì 9 marzo -"Il volontario in ascolto": La relazione d'aiuto: inquadramento teorico, Le competenze necessarie per porsi in ascolto dell'altro
- Sabato 12 marzo-"La comunicazione nella relazione d'aiuto"Gli assiomi della comunicazione,Le competenze comunicative del volontario
- Mercoledì 16 marzo -"Accoglienza e ascolto": Cosa significa ascoltare, I filtri dell'ascolto, Ascolto attivo e empatia;
- Sabato 19 marzo - "Il cerchio si chiude: la restituzione": Come si restituisce all'altro, Parafrasi, verbalizzazione e restituzione

Terzo Modulo: "Dall'ascolto alla valutazione del problema: quali strumenti" A cura di Cooperativa Sociale di Bessimo:

- Martedì 22 marzo "Gli spazi di ascolto"Spazi liberi per l'ascolto e rete dei servizi: quali connessioni? Gestione di uno sportello d'ascolto
- Giovedì 31 marzo "Quali possibili strumenti per gestire il problema"Piccoli suggerimenti per gestire la problematica: gestione denaro, tempo e relazioni – incontro gestito in collaborazione con il dott. A. Medagliani **Anfass Cremona Amministratori di Sostegno**
- Mercoledì 6 aprile "Le dimensioni per valutare i problema della dipendenza da GAP"
- Le ripercussioni del GAP: individuo, famiglia, società. Quali servizi per una valutazione approfondita della problematica,Come accompagnare la persona.

La formazione ha visto la partecipazione stabile a tutti e tre i moduli formativi di **28 volontari provenienti da associazioni e enti diversi del territorio**. Circa la metà dei frequentanti sono volontari appartenenti alla Croce Rossa Italia sezione locale di Casalmaggiore, in quanto la stessa associazione –partner del progetto- ha voluto fortemente investire sull'aumento delle competenze dei propri volontari su questo tema in modo da poter acquisire competenze specifiche per l'avvio di spazi d'ascolto sul territorio.
Alla formazione hanno partecipato anche gli operatori del territorio, la presenza dei quali ha permesso il rafforzamento di legami e sinergie fra pubblico e privato sociale.
(*documentazione: vedi locandine e registri, materiale di lavoro, stampa locale, slide formatori)*

Formazione amministratori e cittadinanza: **L**'azione ha visto la realizzazione di una conferenza nella giornata del 29 aprile 2016. La conferenza è stata coordinata dal Direttore del consorzio, dott.ssa Avanzini e dal referente scientifico del progetto dott. Valter Drusetta e dal Sindaco di Gussola.
I relatori coordinati da avviso Pubblico hanno relazionato sul tema della lotta al gioco d'azzardo e sulla condivisione delle buone esperienze fatte in altri territori.

Le relazioni programmate sono state condotte da:

- Giulio Marrotta – esperto di Avviso Pubblico sul fenomeno del gioco d'azzardo in Italia e sulla legislazione ad oggi vigente sul tema;
- Sara Paladini- Assessore Al commercio comune di Novara,
- Rosita Viola-Assessore alla trasparenza e vivibilità comune di Cremona,
- Angela Gregorini- Assessore al commercio ed attività Produttive, comune di Pavia

A seguire il dibattito e il confronto con gli intervenuti.
Alla giornata di lavoro vi è stata una buona partecipazione da parte di operatori, volontari e partner del progetto. La partecipazione della parte politica invece non ha raggiunto l'indicatore indicato in fase di progettazione (era previsto l'80% invece è stato raggiunto il 50% degli amministratori locali) . Vi è stata inoltre una scarsa partecipazione dei singoli cittadini, nel dibattito finale, si è comunque avuto un buono scambio e confronto.
L'esperienze condivise hanno posto le basi per gli amministratori locali di intraprendere una maggiore attenzione al tema, prevedendo una valutazione sui regolamenti comunali e sulla diffusione di controlli e prassi per arginare la problematica.
(documentazione: locandina del convegno, registro, attestati di partecipazione, materiale fotografico)

2 .Ambito di intervento: azioni no slot

Pubblici esercizi: il coinvolgimenti dei pubblici esercizi è risultato più difficile di quanto ipotizzato in fase di progettazione. Da una parte è stata incontrata un po' di diffidenza, dall'altra, e questo si è rilevato il problema maggiore, vi è la presenza di forme di giochi d'azzardo in una altissima percentuali di locali (si è evidenziato un notevole aumento di locali con la presenza di forme di gioco d'azzardo – in primis slot machine- che nel 2005, anno in cui avevamo svolto una prima mappatura, non erano così diffuse). Quindi in alcuni comuni è stato impossibile reperire luoghi per promuovere azioni no slot in quanto una condizione che abbiamo posto era che il locale fosse no-slot. L'organizzazione dei tornei è stata affidata ad una agenzia privata locale che ha mappato i diversi esercizi presenti nei diversi Comuni e preso contatti con quelli aderenti alle indicazioni e disponibili a organizzare, a proprie spese, eventi e tornei di gioco sano come modalità di contrasto e prevenzione al gioco d'azzardo.
Complessivamente sono stati promossi tornei di gioco in 8 esercizi sul territorio casalasco, nello specifico si sono realizzati tornei di carte, beach volley,freccette, biliardino, beach soccer, ecc…).
A questi tornei poi è seguito un torneo finale di green volley (il 2 luglio 2016) che ha visto la partecipazione di squadre costituitesi attorno ai tornei locali. La festa si è conclusa con un concerto presso il locale la Baia a Casalmaggiore. Con i locali coinvolti, che si sono quindi attivati per promuover una cultura libera dall'azzardo, sono stati progettati spazi di incontri e di aggregazione attraverso attività ludiche; in tal senso sono stati acquistate attrezzature e materiale per sostenere appunto il gioco sano: librerie per angoli letture e scambio, giochi da tavolo, ping pong, decorazioni e giochi per spazi bimbi nei locali, ecc.
Complessivamente con questa azioni si sono raggiunte circa 500 persone, per lo più giovani del territorio.
Agli esercenti è stato consegnato un attestato di partecipazione.
(documentazione: volantini eventi copie attestati)

Cittadinanza: sono stati realizzati due spettacoli teatrali rivolti alla cittadinanza:

- il 4 maggio sera presso il teatro comunale è stata realizzata una conferenza spettacolo di due ore circa con l'agenzia taxi 1927; presenti una centinaio di persone. Alla realizzazione hanno collaborato i ragazzi del Rotaract distretto Casalmaggiore –Viadana
- il 26 maggio presso il comune di Gussola è stato realizzato lo spettacolo "Il giocatore" con l'associazione culturale "i Demoni" di Milano: circa 70 persone allo spettacolo.

Nel mese di luglio sono state allestiti punti informativi durante due manifestazioni locali: uno a Cingia de' botti, l'8 luglio 2016 e a Gussola. Durante la serata di Cingia de' Botti si è incaricato un attore per introdurre il tema del gioco attraverso un monologo ed eravamo presenti con uno stand organizzato con materiale informativo e documentale; la settimana successiva vi è stata la presenza per tre serate nella festa locale nel comune di Gussola dell'educatore professionale che ha condotto il tema attraverso momenti di confronto con i cittadini e con il supporto sia della mostra fotografica, delle vignette di Exodus e della documentazione progettuale utilizzate anche negli incontri formativi con gli anziani.
(*documentazione: locandine e fotografie)*

Concorso fotografico: Con la collaborazione del circolo fotografico locale e di fotografi professionisti è stato indetto un concorso dal titolo "Concorso nazionale S-legami dal gioco" al quale hanno partecipato una trentina di autori con immagini legate al tema del gioco patologico vs sano.
E' stato così possibile, con la premiazione avvenuta il 29 aprile (a conclusione della conferenza) inaugurare la mostra che successivamente è stata allestita in altri contesti del territorio casalasco. Ad oggi la mostra è stata allestita presso:

- la galleria Dondolandoarte di Martignana;
- il ridotto del teatro a Casalmaggiore durante gli spettacoli teatrali del 4 e 5 maggio;
- la Proloco di Casalmaggiore per circa un mese in concomitanza di una serie di eventi cittadini;
- Gussola durante lo spettacolo teatrale del 26 maggio e durante la fiera di Luglio (15, 16 e 17);
- La festa di Cingia de' Botti l'8 luglio;
- Nel locale "Fuori porta" a Cappella di Casalmaggiore durante il torneo di biliardino a giugno;

A settembre sarà inoltre allestita durante la fiera settembrina nel Comune di Rivarolo del Re (16-17-18 settembre).
Le fotografie sono state inoltre esposte durante i diversi incontri realizzati con gli anziani e la cittadinanza.
(documentazione: materiale fotografico, fotografie)

Mostra Exodus: Non prevista in fase di progettazione, ma grazie alle indicazioni del dott. Drusetta, si è avviata la collaborazione con Exodus per la promozione della mostra itinerante" Azzardo: non chiamiamolo gioco" formata da vignette sul tema. La mostra a costo zero, ha dato l'avvio "visibile all'intero progetto: dal 30/10 al 12/11 le vignette sono state esposte nei negozi del centro di Casalmaggiore in occasione della fiera cittadina (in media passano 1500 persone al giorno). E' stata l'occasione per avviare un percorso di "aggancio" con gli esercenti e sondare la loro percezione sul tema. L'iniziativa è risultata molto apprezzata e hanno aderito complessivamente 45 esercenti. La mostra è stata allestita insieme alla mostra fotografica in diversi contesti (si veda il dettaglio alla voce mostra fotografica), diventando quindi un buon strumento comunicativo nei confronti della cittadinanza.
(documentazione: fotografie, attestati di ringraziamento agli esercenti)

3. Ambito di intervento: ascolto e orientamento

Con la conclusione del percorso formativo si è **avviato uno sportello d'ascolto presso i locali della Croce Rossa a Casalmaggiore** aperto una volta a mese e gestito dai volontari, in stretta connessione con i servizi territoriali in primis con i Comuni e il Concass..

Tale avvio di attività è stato curato dalla Educatrice della Cooperativa di Bessimo , che vanta una esperienza pluriennale sul tema.

La formazione aperta a tutti le realtà del volontariato ha comunque consentito che da un lato si potesse costituire uno "sportello fisico" all'interno della Croce Rossa aperto inizialmente un giorno al mese e con un numero dedicato, dall'altro invece ha permesso di creare punti di ascolto diffusi all'interno delle associazioni presenti sul territorio.

Questo ha permesso di raggiungere un obiettivo importante: una maggiore integrazione sul territorio con tutti i soggetti che intercettano situazioni critiche legate alla patologia del gioco d'azzardo.

Con l'avvio dello sportello si è attivata al contempo la funzione di **Supervisione** da parte della **Cooperativa Sociale di Bessimo**, al fine di supportare l'avvio pratico dei volontari.

Durante gli incontri di Supervisione le coppie di Volontari presenti durante le prime aperture dello Sportello sono stati affiancati e seguiti nella:

- Programmazione delle attività di pubblicizzazione
- Progettazione della scheda di raccolta dati fruitori sportello
- Organizzazione dello Spazio di Ascolto
- Simulazioni di colloqui
- Rafforzamento delle competenze rispetto alla conoscenza dei servizi di supporto della rete

Si stanno inoltre reperendo altri locali per consentire l'apertura di ulteriori spazi di ascolto diffusi sul territorio. (*documentazione: vedi locandine e registri, materiale di lavoro, stampa locale, slide formatori)*

Alcune considerazioni complessive

- Il progetto è risultato subito di interesse generale per il territorio casalasco che ha manifestato molta attenzione al tema.
- L'utilizzo di modalità innovative per il sociale sia di interazione (il rapporto diretto con i cittadini, gli esercenti, i locali, i luoghi di aggregazione) che di proposte e strumenti (mostre, concorsi, tornei, ecc.) ci ha fatto comprendere che sulla tematica è necessario alimentare una conoscenza tecnica e normativa approfondita (da parte anche degli amministratori), ma soprattutto fare in modo i cittadini ne parlino. Il rapporto diretto ha creato relazioni che hanno consentito di creare un'immagine diversa dei servizi sociali, maggiormente connessa alla promozione di stili di vita sani.
- Se dalla rete si è ritirato un partner per difficoltà interne alla cooperativa (Ethica di Mantova), durante la realizzazione del progetto si sono consolidate relazioni importanti: la cooperativa Bessimo, soggetto con una ampia esperienza nella realizzazione di servizio per le ludopatie conosciuta sul territorio da progetti passati (ex l. 45/99), ai singoli operatori, al responsabile scientifico. Con altre realtà si è avviato una collaborazione importante: con il Rotaract, Associazione Amici di Emmaus, Exodus, diverse Proloco, oratori e locali pubblici, agenzie per gli eventi, che hanno deciso di aderire alla rete no-slot. Più abbiamo parlato direttamente con le persone e più ci siamo resi conto della loro volontà e disponibilità nel collaborare per contrastare la patologia dell'azzardo, visto come un problema che "sentito e vicino" ai contesti di vita.
- Sicuramente alcune azioni non hanno raggiunto i numeri che sono stati individuati nel piano della valutazione in termini quantitativi, ma la conoscenza che ne è derivata ha permesso di buttare le basi per altri interventi che non si concluderanno con il progetto: le mostre faranno il giro ancora del territorio, faremo interventi con gli amministratori, il tema diventerà un punto da sviluppare nella programmazione zonale, si troveranno altre forme di integrazione con i servizi storici.
- Il carico di lavoro per gli operatori coinvolti è andato ben al di là della programmazione iniziale: il progetto, ampio e complesso, ha visto la partecipazione del comune, degli operatori sociali e del Concass più di quanto preventivato in fase di progettazione. Anche i partner hanno seguito tutto il processo e le diverse azioni (Croce rossa, Cisvol e altre realtà hanno partecipato a tutte le iniziative promosse).
- Rispetto ai tempi progettuali emerge una considerazione finale, se la tempistica proposta da Regione Lombardia per la realizzazione del progetto è stata percepita come molto stringente e ha comportato alcune difficoltà organizzative, ciò ha consentito un "battage" sul tema del gioco d'azzardo a livello territoriale molto capillare con eventi anche di qualità che hanno sicuramente consentito di creare maggiore consapevolezza sui rischi del gioco d'azzardo. Da qui si apre per il nostro territorio la sfida di non "retrocedere" su questo tema proseguendo il lavoro iniziato con questo progetto.

Relazione a cura di

Concass Casalmaggiore – Dottssa Cristina Cozzini
Cooperativa di Bessimo- Ed.Prof. Amadasi Luciano e Ed.Prof. Lomini Alessandra

Gussola, agosto 2016