

**AVVISO DI ISTRUTTORIA PUBBLICA, FINALIZZATA ALL'INDIVIDUAZIONE DI ENTI DEL TERZO SETTORE DISPONIBILI ALLA CO-PROGETTAZIONE DI INTERVENTI DI PREVENZIONE SUI RISCHI CORRELATI AL GIOCO D'AZZARDO NELLA FASCIA DI ETÀ 15-74 ANNI E AZIONI DI COMUNITÀ COLLEGATE AL RAFFORZAMENTO DELLE RETI DEI SERVIZI SUL TERRITORIO DEL COMUNE DI PRATO DELLA ZONA/SDS AREA PRATESE**

## Progetto – “PratoIngioco”

### Sommario

1. Esperienza maturata dal proponente e dal RTI costituendo sulla tematica e nella realizzazione di interventi oggetto del presente avviso.....	1
2. Analisi dei bisogni, delle condizioni dei destinatari, del contesto sociale di riferimento .....	4
3. Attività, metodi e strumenti innovativi previsti per la realizzazione delle attività proposte .....	6
<b>AZIONI OPERATIVE.....</b>	<b>6</b>
A. Ricerca-azione finalizzato alla verifica della validità degli interventi oggetto dell'avviso e alla conoscenza degli specifici fenomeni collegati al gioco d'azzardo.....	6
B. Interventi di prevenzione che prevedano anche l'utilizzo delle metodologie dell'operatività di strada.....	8
C. Lavoro di rete territoriale e facilitazione accesso servizi e attivazione sportello ascolto .....	12
D. Mediazione linguistico-culturale .....	14
E. Formazione operatori .....	14
F. Azioni di formazione e sensibilizzazione stakeholders territoriali .....	15
a. Costruzione di un percorso di qualità con i gestori dei punti di gioco d'azzardo .....	15
b. Formazione gestori.....	16
G. Microeventi cittadinanza, azioni di animazione territoriale e di comunicazione in itinere e a fine progetto .....	17
Metodologia .....	18
Strumenti innovativi .....	19
4. Descrizione della rete territoriale attraverso l'elencazione di protocolli d'intesa, lettere d'intenti o progetti di partenariato .....	19
5. Assetto di governance e di integrazione tra il partner pubblico e i partner progettuali nella gestione dei servizi e degli interventi.....	21
6. Monitoraggio, indicatori e risultati attesi e verifica .....	22

1. Esperienza maturata dal proponente e dal RTI costituendo sulla tematica e nella realizzazione di interventi oggetto del presente avviso

Il RTI costituendo, candidato come partner alla co-progettazione finalizzata alla realizzazione di interventi di informazione, sensibilizzazione e prevenzione nell'ambito del DGA nella zona/SDS pratese è costituito da tre cooperative sociali con pluriennale esperienza in servizi di prevenzione alle dipendenze ed al gioco d'azzardo patologico:

- **C.A.T Società cooperativa sociale** – Firenze in qualità di soggetto capofila e mandataria
- **Pane&Rose Società Cooperativa Sociale** – Prato in qualità di mandante
- **GRUPPO INCONTRO Società Cooperativa Sociale** – Pistoia in qualità di mandante.

CAT sul tema specifico del Gioco d'azzardo patologico, CAT ha la seguente esperienze specifica:

Progetti realizzati e/o in corso	Ente pubblico committente	Durata	Partner
GAME L-OVER	ANCI Toscana	01/01/2022 – in corso	San Benedetto Cooperativa Sociale (LI), Associazione Il Sestante (LI), Arnera Cooperativa sociale (PI), Il Cammino Cooperativa Sociale (PI), Associazione Progetto Arcobaleno (FI), CEIS (LU), CEIS (LI), Associazione DOG (AR) Tutti enti CNCA Toscano
GAMING DISORDER	ANCI Toscana	30/01/2022 – in corso	Diaconia valdese fiorentina, San Benedetto Cooperativa Sociale
PRIZE	ANCI Toscana	2019 - in corso	Enti CEART
GAME OVER	ANCI Toscana	01/09/19 - 30/06/2021	San Benedetto Cooperativa Sociale (LI), Associazione Il Sestante (LI), Arnera Cooperativa sociale (PI), Il Cammino Cooperativa Sociale (PI), Associazione Progetto Arcobaleno (FI), CEIS (LU), CEIS (LI), Associazione DOG (AR) Tutti enti CNCA Toscano
CATTURARE IL GAP-ALP 20	AZIENDA USL TOSCANA SUD EST	01/09/2021 – 31/12/2021	Coop21 - Firenze
INTERVENTI DI PREVENZIONE, FORMAZIONE E DEFINIZIONE	USL CENTRO	01/10/19 - 25/09/2021	Enti CEART

PERCORSO DIAGNOSTICO , TERAPEUTICO E ASSISTENZIALE PER IL GIOCATORE D'AZZARDO PATOLOGICO - PDTA GAP			
Liberarci Dalle Dipendenze	Regione Toscana	2019	Cooperativa Incontro Solidarietà Prato

**Il GRUPPO INCONTRO Società Cooperativa Sociale** ha le seguenti esperienze pregresse sul GAP:

Progetti realizzati e/o in corso	Ente pubblico committente	Durata	Partner
Servizio Riabilitativo Residenziale ai sensi della Delibera G.R.T. n. 513/2019 “Percorso residenziale di media-lunga durata per persone con disturbo da gioco d’azzardo”  Il servizio è erogato in strutture accreditate ai sensi della L.R.T. n. 51/09 in materia di accreditamento sanitario	AZIENDA USL TOSCANA CENTRO	01 Maggio 2019 - 31 Aprile 2022  IN CORSO	Servizio erogato in autonomia a fronte di convenzione con Azienda UsI Toscana Centro ai sensi di accreditamento sanitario di cui alla Legge R.T. n. 51/09 e ss.mm.ii
Progetto ARP 8 PRIZE : Prevenzione Rischi correlati al Gioco d’Azzardo negli adolescenti	ANCI TOSCANA	18 Luglio 2019 - 31 Dicembre 2020	CEART (Coordinamento Enti Accreditati Regione Toscana); Enti aderenti al Ceart; Università degli studi di Firenze – Dipartimento NEUROFARBA
Progetto PDTA –GAP : Interventi di prevenzione, formazione e definizione percorso diagnostico terapeutico e assistenziale	AZIENDA USL TOSCANA CENTRO	26 Settembre 2019 27 Settembre 2021	CEART (Coordinamento Enti Accreditati Regione Toscana); Enti aderenti al Ceart
Progetto PRIZE2 realizzazione di interventi di prevenzione sui rischi correlati al gioco d'azzardo	ANCI TOSCANA	04 Novembre 2021 – 31 Dicembre 2023  IN CORSO	CEART (Coordinamento Enti Accreditati Regione Toscana); Enti aderenti al Ceart;

nella popolazione studentesca degli istituti scolastici secondari di secondo grado della Toscana			Università degli studi di Firenze – Dipartimento NEUROFARBA
--	--	--	--

**Pane&Rose Società Cooperativa Sociale** ha le seguenti esperienze pregresse sul GAP:

Progetti realizzati e/o in corso	Ente pubblico committente	Durata	Partner
Progetto GAP - Interventi di prevenzione, formazione e definizione percorso diagnostico terapeutico e assistenziale per il giocatore d'azzardo patologico- PDTA GA	AUSL Toscana Centro	da dicembre 2019 a febbraio 2020	SERD - CEART
PRIZE - AZIONI LEGATE ALLA PREVENZIONE SUI RISCHI CORRELATI AL GIOCO D'AZZARDO NEGLI ADOLESCENTI	Anci	anno 2019 e 2020	CEART - UNIFI - GRUPPO INCONTRO - CSP - CAT
Progetto Indipendente "Prevenzione e contrasto al disagio giovanile"	Dipartimento Politiche Antidroga Presidenza del Consiglio dei ministri	anno 2019 e 2020	Il Pentolone - CSP

## 2. Analisi dei bisogni, delle condizioni dei destinatari, del contesto sociale di riferimento

Il Gioco d'azzardo è un fenomeno non del tutto emergenziale, "costruito" negli ultimi 25 anni almeno, che si è incastonato in uno scenario sociale complesso di crisi. La percezione di massa è quella di non riuscire a sopravvivere (nel lavoro, nelle relazioni, nello stile di vita), di esser sprofondati in una crisi non controllabile dai nostri schemi mentali, per affrontare la quale manca una cornice di riferimento che orienti l'azione, sociale ed individuale. Anche le tipologie di gioco sono cambiate: si è incrementata la restituzione, la vincita, così da ridurre la frustrazione della perdita e da far vivere al cliente continuamente l'esperienza dello stop and go, cioè stimolo e rinforzo. Quindi aumento di giochi sempre più a bassa soglia, negli uffici postali, nelle mense aziendali, nei supermercati, negli autogrill e i giochi online, proprio per questo meccanismo di stimolo-risposta immediata basato su vincite basse e frequenti. Il Disturbo da Gioco d'Azzardo, così come definito dall'American Psychiatric Association nel 2014, in breve **DGA**, è un fenomeno la cui crescita viaggia di pari passo con la diffusione sul territorio nazionale dell'offerta di gioco legale (con vincita in danaro) e i suoi effetti sono riconducibili non soltanto alla salute del singolo individuo; essi si riflettono e proiettano sulle famiglie, sulle comunità e sulla società tutta, ed è questo ciò che ci preme in questa sede. Uno sguardo al panorama regionale conferma che anche **In Toscana** il gioco d'azzardo è abbastanza diffuso e si stima che le persone con problematiche legate al gioco d'azzardo patologico siano tra lo 0,8 e l'1,5% della popolazione adulta. Tale situazione ha indotto la Regione Toscana, tra le prime in Italia, a prestare particolare attenzione al fenomeno, a partire dagli atti e dalla programmazione socio-sanitaria. La necessità di promuovere tale progettazione nasce dunque dall'emergere di situazioni di particolare disagio vissute dalle comunità locali anche a seguito della difficile congiuntura economica ed alla

conseguente scarsità di risorse. Il manifestarsi di **patologie sociali particolarmente rilevanti come quella del gioco di azzardo ed i problemi ad esso connessi (dipendenza, crisi familiari, indebitamento, usura e coinvolgimento in attività di criminalità)** ha dovuto fare i conti negli anni con un progressivo ridimensionamento dei servizi socio-sanitari. Contrazione che è particolarmente sentita in quelle comunità in cui l'accesso ai Servizi è più complesso, ma essenziale per garantire che le persone possano mantenere standard di vita adeguati in situazioni di marginalità territoriale e sociale. In tali contesti infatti emerge con forza una perversa relazione fra situazione socioeconomica e crescita del gioco d'azzardo. Il gioco d'azzardo può essere infatti considerato come un **"TERMOMETRO" DELLA CRISI ECONOMICA E FINANZIARIA** di un paese: all'aumentare della crisi, reale o percepita, corrisponderebbe un aumento del denaro speso per l'azzardo e un contestuale decremento dei consumi. Inoltre il gioco ha un elevato impatto sul singolo individuo soggetto a stress e depressione, portando talvolta anche a problemi legali e comportamenti suicidi (Hartmann & Blaszczynski, [2018](#)). Non sono trascurabili gli effetti dirimpenti sull'economia dei nuclei familiari e sulle relazioni all'interno del nucleo stesso: con i problemi azzardo-correlati la famiglia tende a disgregarsi, isolando l'individuo e talvolta comportando gravi condizioni di marginalità socio-economica. Effetti di tale portata si ripercuotono sul tessuto produttivo delle comunità, alimentano lo stigma, isolano gli individui e producono disgregazione sociale. In tale contesto si è aggiunta la contingenza collegata all'imprevedibile pandemia Covid-19, con le ripercussioni psico-sociali che sono ancora in divenire e che necessitano, anche e non solo sul piano del DGA, di adeguati punti di rilevazione territoriale in merito agli effetti a medio/lungo termine. Importante dunque è riferirsi a ciò che ci dicono gli studi: secondo i dati diffusi dall'Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli, la raccolta (ossia il quantitativo totale di denaro immesso nel circuito del gioco legale) **nel 2018 in Toscana è stata pari a quasi 5 miliardi di euro, corrispondenti a circa 1.327 euro per residente. Prato si conferma la capitale italiana del gioco d'azzardo: la provincia con 3.707 euro spesi da ciascun residente maggiorenne è in testa alla classifica stilata sulla base dei dati provvisori del 2019, forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.** I dati si riferiscono alla sola rete fisica (in agenzia) e include vari tipi di gioco (sale Slot e VLT, scommesse sportive e virtuali, gratta e vinci, lotto, superenalotto ed altre lotterie, ippica) ma non comprende il gioco on line, che in tutta Italia è in crescita anno dopo anno e che ha raggiunto il 33% del totale della raccolta. Anche i dati pratesi che vi forniamo, dunque, sono per difetto e non comprendono il gioco via Internet. Nella classifica italiana della raccolta pro-capite Prato quasi doppia, per importi, la seconda e la terza province classificate: Teramo e Rovigo si fermano infatti a poco più di 2.000 euro l'anno giocati da ciascun cittadino maggiorenne. Il totale di quanto scommesso nei comuni pratesi è di 793,2 milioni di euro, a fronte di 639 milioni di vincite. **Prato è in clima anche per quanto riguarda le perdite al gioco;** il dato, che rappresenta la differenza tra raccolta e vincite, parla di 720 euro a testa bruciati lo scorso anno nella nostra provincia, per un totale di oltre 154 milioni di euro; molto dietro troviamo Teramo (482 euro) e Como (479).

**Soltanto dalla provincia di Prato lo Stato incassa dal gioco fisico (sempre escludendo l'on line) oltre 89 milioni di euro.** Una goccia nel mare magnum di quanto l'erario ricava a livello nazionale: 10,6 miliardi di euro. In Italia l'ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori, ha sfondato lo scorso anno il tetto dei 110 miliardi di euro: +3,5% in più rispetto all'anno precedente. In poco più di un decennio, il dato è aumentato del 132%. Nel 2019 il giocato pro-

capite, calcolato sulla popolazione maggiorenne residente in Italia, è stato pari a 2180 euro. Il volume di denaro giocato in Italia nel 2019 è aumentato del 3,5%, attestandosi sul valore di 110,5 miliardi di euro. La Raccolta pro-capite (calcolata sulla popolazione maggiorenne residente in Italia) è pari a 2.180 euro. Aumentano anche la Spesa (19,5 miliardi: +3%) e gli incassi erariali (10,6 miliardi: +2%).

Nello specifico questi i dati 2020 della provincia di Prato relativi al giocato e alle vincite:

<b>Giocato** Fisico</b>	<b>Vincita Fisico</b>	<b>Giocato** Telematico</b>	<b>Vincita Telematico</b>	<b>Spesa fisico</b>	<b>Spesa online</b>
<b>290.112.682,89</b>	221.160.849,72	137.655.248,66	130.201.971,53	-68.951.833,17	-7.453.277,13

Fonte: Dati Agenzia Monopoli e Dogane - 2020

A Prato sono 198 le persone seguite dal Ser.d che presentano una patologia connessa al disturbo da gioco d'azzardo (DGA); di queste 13 sono nuovi ingressi registrati nei primi sei mesi del 2020. Dall'inizio dell'emergenza sanitaria (9 marzo 2020) si è verificato un decremento dell'afflusso e si sono registrati solo due nuovi accessi. Anche durante il lockdown il servizio è stato sempre garantito senza alcuna riduzione oraria. Le prestazioni individuali sono state effettuate attraverso la modalità in presenza o a "distanza" nel rispetto delle norme, dei protocolli e delle linee guida nazionali e regionali. Sono state sospese, sempre nel rispetto delle direttive soltanto le attività di gruppo.

SI ALLEGANO BIBLIOGRAFIA e RIFERIMENTI ALLA LETTERATURA

### 3. Attività, metodi e strumenti innovativi previsti per la realizzazione delle attività proposte

#### AZIONI OPERATIVE

#### A. Ricerca-azione finalizzato alla verifica della validità degli interventi oggetto dell'avviso e alla conoscenza degli specifici fenomeni collegati al gioco d'azzardo

Il primo step del progetto sarà quello di ricostruire ed aggiornare la fotografia e la portata del fenomeno gioco d'azzardo oggi sul territorio della provincia di Prato, attraverso interviste/rilevazioni effettuate con persone delle diverse comunità del territorio pratese relativamente alla percezione che hanno del gioco d'azzardo. Saranno altresì indagati i fattori di vulnerabilità e i fattori che possono contribuire al mantenimento del Disturbo da Gioco d'Azzardo, come ad esempio i fattori che spingono all'abitudine e che tendono ad inibire i meccanismi di espressione emotiva (alessitimia), i fattori che spingono all'azione senza considerare le conseguenze (impulsività) e strategie di coping e difensive (dissociazione) per contrastare gli stati emotivi negativi. L'indagine conoscitiva sarà svolta su livelli diversi:

- Interviste/rilevazioni ai gestori dei luoghi da gioco;
- Interviste/rilevazioni agli adulti che gravitano intorno ai luoghi da gioco;
- Interviste/rilevazioni ai giovani che gravitano intorno ai luoghi da gioco;
- Interviste/rilevazioni ai cittadini che gravitano intorno ai luoghi da gioco con l'aiuto di mediatori linguistico culturali.

Le interviste/rilevazioni andranno ad indagare anche fattori sociali:

- l'età, la nazionalità, il sesso, la posizione professionale dei giocatori;
- i giochi d'azzardo praticati, le modalità di gioco d'azzardo ed i comportamenti correlati;
- la spesa settimanale in gioco, le perdite, le vincite, l'eventuale ricorso all'usura;
- le variabili che giocano un ruolo centrale nella determinazione della vulnerabilità e nel mantenimento del disturbo da gioco d'azzardo;
- la conoscenza dei servizi.

Le rilevazioni/interviste saranno precedute da attività di sensibilizzazione ambientale e territoriale sul tema del gioco d'azzardo nel territorio Pratese, attività che verranno effettuate con i vari gruppi delle comunità territoriali che riusciremo a intercettare e coinvolgere, rientranti nella fascia di età indicata dall'Avviso. Al fine di rilevare le informazioni oggetto dell'indagine, saranno utilizzati strumenti di misura specifici. I dati verranno raccolti secondo le norme europee vigenti in materia di privacy (*General Data Protection Regulation*) ed analizzati attraverso procedure di analisi statistica finalizzate a: a) definire la prevalenza e le caratteristiche del comportamento di gioco d'azzardo e relativa severità; b) identificare specifici gruppi con particolare profilo di rischio; c) evidenziare cluster della popolazione target dell'intervento caratterizzati da bassi livelli dei fattori di protezione e alti livelli dei fattori di vulnerabilità e mantenimento presi in esame. La rilevazione verrà condotta dagli operatori del progetto che utilizzeranno varie modalità di rilevazione e tecniche di interviste tipiche dell'operatività di strada e animazione territoriale. Saranno utilizzate modalità tradizionali quali carta e penna con contatto diretto e/o modalità in remoto attraverso canali di comunicazione maggiormente utilizzate. Saranno previsti incentivi per favorire la partecipazione delle persone alla ricerca e al progetto, come gadget o altre tipologie di incentivi. Per la realizzazione di questa azione di ricerca sono state stabilite specifiche sinergie con il Dipartimento di Scienze della Salute dell'Università degli Studi di Firenze, che si impegna a garantire le adeguate competenze tecniche/scientifiche per le azioni di "attività di ricerca" previste in questa azione. Il contributo che fornirà il Dipartimento Scienze della Salute avverrà anche attraverso la messa a disposizione di un ricercatore RTD tipologia b (Prof. Alessio Gori) ed eventualmente un giovane ricercatore, che l'Università di Firenze selezionerà con apposito bando pubblico. IN MERITO ALLA RICERCA INTERVENTO SI PRENDE ATTO si specifica che l'attività di ricerca-azione sarà indirizzata ai luoghi della città dove si presume possa evidenziarsi una maggiore frequenza di gioco d'azzardo. Nella parte di ricerca potranno essere coinvolti vari soggetti, dai familiari di giocatori, ad esercenti fino ad arrivare alla popolazione generale che si incontra nei luoghi di interesse. È un'azione che si integra con quella di mappatura. In questa azione verranno valorizzati anche i partenariati più attivi, ad esempio quello con la rete dei circoli ARCI che sono intenzionati a collaborare sull'area pratese. L'eterogeneità individuata da Federsanità in sede di valutazione non è casuale, ma frutto di una scelta metodologica e deriva dal fatto che il target individuato dall'avviso è proprio la popolazione generale, ovvero la fascia 15-74 anni. Per questo motivo durante questa attività ci si rivolgerà a tutti gli adulti maggiorenni e ai minori accompagnati da entrambi i genitori che gravitano attorno ai centri di gioco, inteso come già detto anche in termini spaziali. Si potrebbe pensare di costruire strumenti agili (strumenti di rilevazione anonima) che ci consentano di raccogliere informazioni senza trattare i dati sensibili (si sottolinea

tuttavia che sarà necessario raccogliere l'informativa e tutelare particolarmente i minori). L'attività di ricerca-azione riguarderà prevalentemente la percezione del gioco nella popolazione. Come concordato in sede di co-progettazione, sarà dedicata comunque un'ulteriore seduta ad hoc su questo argomento nello sviluppo delle azioni progettuali.

## B. Interventi di prevenzione che prevedano anche l'utilizzo delle metodologie dell'operatività di strada

Come noto le attività di mappatura territoriale costituiscono la prima fase attiva di lavoro di strada, la fase di esplorazione territoriale in cui l'equipe individua zone ed aree interessanti per il lavoro successivo di contatto e di costruzione di relazione con la popolazione interessata. È una fase cruciale per lo sviluppo successivo del lavoro perché di fatto costituisce le premesse per un inserimento corretto degli operatori nei luoghi naturali di incontro dei giovani. Generalmente viene realizzata con uscite ripetute che restringono il range territoriale in cui si muovono le unità di strada attorno ai punti focali di maggior interesse per la presenza di target. La registrazione dei punti sulla mappa e la loro definizione qualitativa generalmente viene fatta con mezzi analogici e richiede un tempo piuttosto lungo di registrazione ed elaborazione con un prodotto finale che viene riportato su mappe statiche.

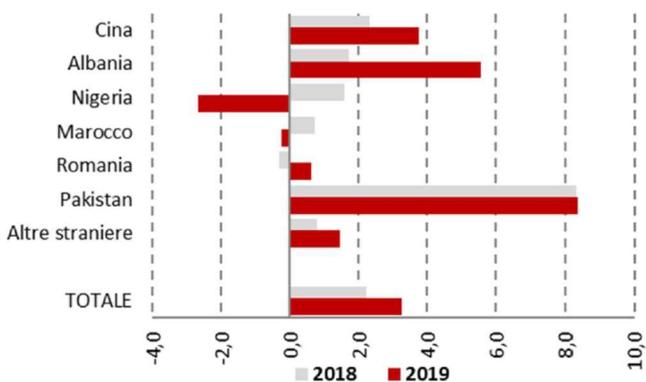
Negli ultimi anni il capofila CAT ha iniziato a sperimentare, in occasione del progetto ex ARP 9 GAME OVER, per conto di ANCI, una metodologia innovativa che utilizza le moderne metodologie di **mapping geolocalizzato** a fini commerciali per scopi legati al lavoro sociale di strada. Riteniamo che tale metodologia sia utile e produttiva e proponiamo la sua utilizzazione nel presente progetto da parte delle unità di strada coinvolte. Con le azioni di mappatura interattiva geolocalizzata, comunemente conosciuto come **"Mapping"** si vuole creare uno strumento innovativo rispetto ai metodi tradizionali usati nella registrazione dei luoghi interessanti durante un'attività di mappatura su strada. Innovativo perchè consente una volta creata una struttura ed una legenda su supporti interattivi e software come MYMAPS, di registrare punti, definirli e aggiornarli velocemente con un prodotto finale che si può prestare ad incroci e sovrapposizioni con altre mappe, create con criteri diversi (es mobilità urbana, mezzi, luoghi di cultura oppure spazi educativi o circoli culturali e in generale spazi di incontro sociale del tessuto urbano). Questo tipo di innovazione tecnica si basa sulle esperienze maturate negli anni dagli operatori di strada che operano nel settore della prevenzione e della riduzione del danno, offre la possibilità di ottenere una visione generale ed immediata relativamente alla presenza sul territorio da una parte di esercizi che, a vari livelli, offrono la possibilità di giocare d'azzardo, dall'altra di tutte quelle realtà che possono essere considerate partner nella diffusione del materiale informativo e di prevenzione.

SI PRECISA CHE l'attività di mappatura di questo progetto sarà dedicata esclusivamente alla città di Prato sulla sua direttrice centrale, dal momento che le zone interessate al gioco d'azzardo sono adiacenti al centro storico. Le attività di mappatura invece del progetto GAME L-OVER saranno concentrate nelle zone periferiche al confine con la provincia di Pistoia. Inoltre le attività del presente progetto presteranno particolare attenzione al fenomeno nella popolazione straniera, anche in fase di mappatura.

Si riporta di seguito una descrizione del contesto più dettagliata.

Dagli ultimi dati distribuiti nel 2020 dalla Camera di Commercio di Prato relativi al 2019, le aziende attive a Prato con titolare (o almeno uno tra gli amministratori e/o soci) nato all'estero erano 9.554 per una crescita complessiva, rispetto al 2018, pari al +3,3%.

**PROVINCIA DI PRATO**  
**Tassi di variazione delle imprese straniere attive**



La comunità cinese si conferma ampiamente preponderante:

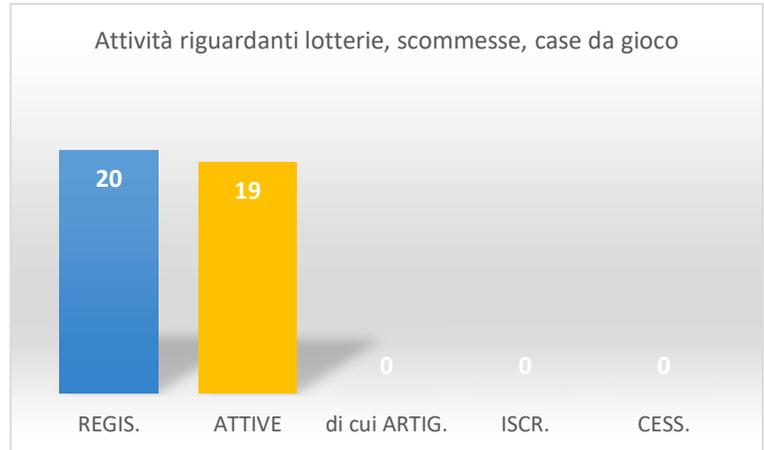
considerando anche le imprese a titolarità mista (all'interno della cui compagine vi sia comunque almeno un cittadino cinese) le aziende cinesi attive al 31/12/2019 risultano essere 6.263 (+3,9%).

La presenza di imprese straniere a Prato rappresenta circa 1/3 del totale delle imprese attive e oltre la metà delle iscrizioni che annualmente si registrano in Camera di Commercio. Si tratta di un

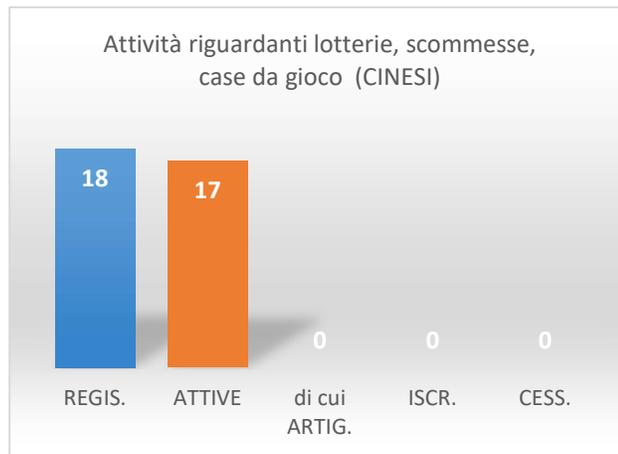
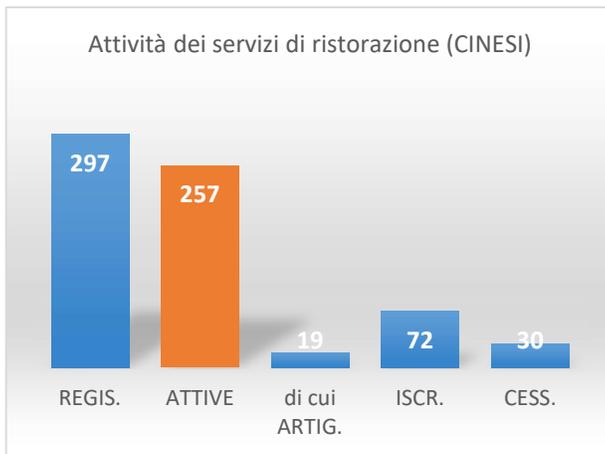
fenomeno che ormai permea l'apparato produttivo praticamente in

tutte le sue componenti. In termini di numero di aziende attive la manifattura cinese rappresenta da sola il 55,4% dell'intero comparto industriale della provincia: le confezioni sono 3.800 (88,4% del totale), ma la presenza è importante anche nel tessile dove le aziende cinesi sono circa 420 e rappresentano oltre il 22% del settore. Pur mantenendo una spiccata vocazione manifatturiera, l'imprenditoria cinese prosegue nel processo di progressivo ampliamento e diversificazione della specializzazione produttiva che è in atto ormai da tempo. Il ruolo e il peso delle aziende a conduzione cinese sono infatti in crescita in tutti i settori dell'economia provinciale. Significativi, al riguardo, sono l'incremento delle imprese cinesi nel settore turistico e ricettivo (269 imprese attive a fine 2019, +17,0% rispetto al 2018), nell'immobiliare (194 imprese, +14,1%) e nelle attività di servizi rivolti alla persona (113 imprese, +16,5%). Considerazioni simili, anche se su un ordine di grandezza minore, possono essere inoltre svolte anche con riferimento ad altre etnie presenti sul territorio. È questo il caso ad esempio dello sviluppo delle imprese albanesi nel commercio all'ingrosso e servizi di autoriparazione (38 aziende attive, +17,8%) così come nei trasporti (36 aziende, +34,8%), oppure della crescita delle imprese pakistane negli esercizi al dettaglio (68 aziende attive, +19,4%).

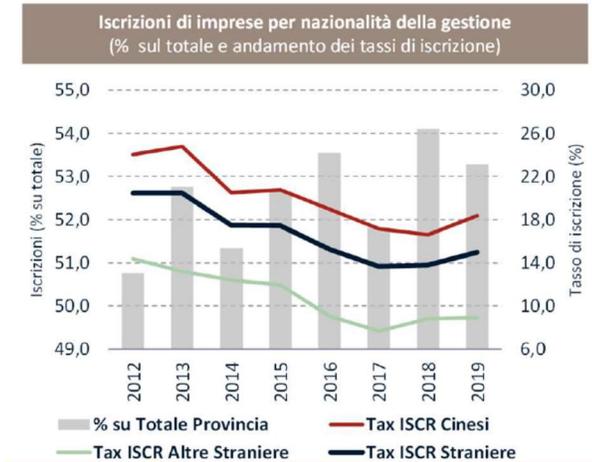
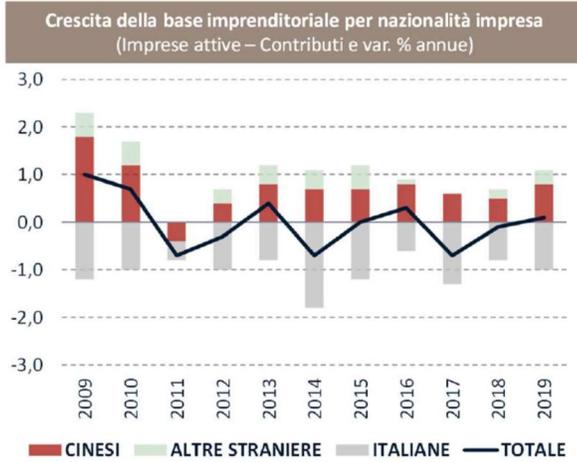
Per quanto riguarda le attività inerenti al bando, sono a conduzione straniera 373 attività afferenti a servizi di ristorazione (ristoranti, tavole calde, bar) e 19 locali in cui si ergano attività riguardanti le lotterie, scommesse e sale gioco.



Di queste sono a conduzione cinese 257 attività afferenti ai servizi di ristorazione (ristoranti, tavole calde, bar) e 17 locali in cui si erogano attività riguardanti lotterie, scommesse e sale gioco.



La distribuzione delle attività si concentra prevalentemente nelle zone adiacenti al centro storico seguendo una direttrice che va dalla Stazione centrale verso il Centro storico e le due diramazioni di via Filzi e Via Pistoiese. Tuttavia, negli ultimi anni, con il differenziarsi delle attività, l'imprenditoria cinese sta progressivamente espandendo il suo raggio d'azione originario attraverso un'azione capillare di rilevamento delle attività commerciali (soprattutto ristoranti e bar) da imprenditori autoctoni.



Le equipe si muoveranno sul territorio andando ad analizzare la diffusione del gioco d'azzardo tra la popolazione sul piano della domanda, dell'offerta, delle tipologie e delle modalità di gioco, dei luoghi e dei contesti. Prima dell'avvio del servizio gli operatori prenderanno in esame dati e ricerche in possesso, anche in collaborazione con il Ser.D e le agenzie del territorio coinvolte (FederConsumatori, Associazione antiusura, comitati di cittadini, professionisti, servizi sociali e sanitari, etc..) sulla diffusione del fenomeno nel territorio di

legenda delle icone presenti nella mappatura mappature verranno condivise tra gli enti che zone della provincia pratese, e quelle relative ai colorazione per descrivere la disponibilità fornita progetto, esponendo il materiale informativo sui Il colore verde è riservato a tutti quegli esercizi disponibili a collaborare e accettano ed informativo del progetto

Il colore giallo è riservato agli esercizi che si possibile collaborazione, ma comunque accettano il materiale informativo.

Il colore rosso rappresenta quegli esercizi commerciali che non accettano di esporre il materiale informativo e si dichiarano non propensi alla collaborazione.

Le icone di colore nero indicano i luoghi con attività di azzardo dove sono state fatte osservazioni esterne, ma i cui gestori, a causa delle chiusure occorse per la situazione sanitaria attuale, non sono stati contattati direttamente dagli operatori.

Nel secondo livello di mappatura sotto, le icone a forma di stella blu indicano tutti quei luoghi di diversa natura che hanno accettato il materiale informativo del progetto e si sono dichiarati propensi a future collaborazioni relative alla tematica in

LEGENDA ICONE PRESENTI NELLA MAPPATURA	LEGENDA COLORI PER ICONE NELLA MAPPATURA
CIRCOLI	DISPONIBILI PER COLLABORAZIONE ESpongONO MATERIALE INFORMATIVO
TABACCHERIE SENZA SLOT	NON DISPONIBILI PER COLLABORAZIONE ESpongONO MATERIALE INFORMATIVO
TABACCHERIE CON SLOT	NON DISPONIBILI PER COLLABORAZIONE NON ESpongONO MATERIALE INFORMATIVO
EDICOLE	OSSERVAZIONE ESTERNA CONTATTO PRECLUSO DALLA PANDEMIA
BAR	
SALE SCOMMESSE	
SALE VLT	
BINGO	STAKEHOLDER TERRITORIALE

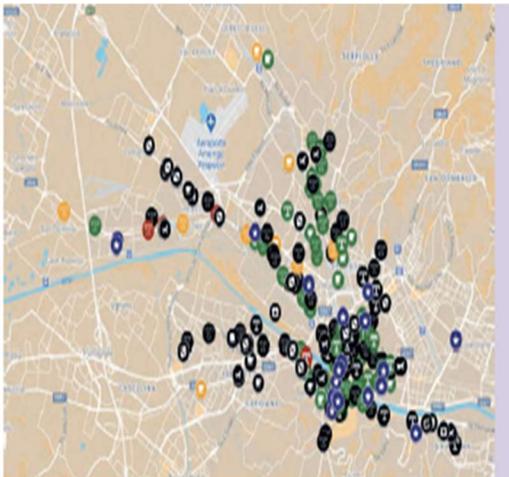
riferimento. Qui un esempio di digitale. Le icone presenti nelle realizzano la mappatura nelle luoghi di gioco assumono una dai gestori nel collaborare con il rischi dell'azzardo.

commerciali che si mostrano espongono il materiale

mostrano reticenti ad una

questione. A titolo esemplificativo riportiamo la mappa realizzata sui due quartieri del comune di Firenze durante il progetto ARP9 nel corso del 2019-2020.

Contemporaneamente le uscite territoriali verranno anche finalizzate al contatto con le persone incontrate e l'approfondimento



della relazione, anche utilizzando mediatori linguistici, nell'ottica di creare una logica di lavoro integrata fra operatori di strada, mediatori linguistici, operatore di rete e ricercatori (VEDI sotto), utilizzando anche i contatti pregressi delle unità di strada già attive.

Durante le attività di contatto gli operatori delle diverse equipe utilizzeranno materiale informativo specifico sulle tematiche del gioco problematico e patologico.

Da considerare che oltre la realizzazione di Flyers specifici e utilizzabili nelle attività in presenza su strada, è opportuno considerare la realizzazione di una pagina FB o su altri social secondo il modello già realizzato dal progetto

Outsiders e le pagine "Game-L-over" realizzate nel progetto ARP 9.

La realizzazione di attività on line di promozione documentazione ed informazione sul progetto consentirà di velocizzare le azioni di contatto e di finalizzare la partecipazione giovanile nelle proposte laboratoriali e negli eventi previsti.

Si propone di organizzare un ciclo di uscite delle unità di strada di 4 ore ciascuna per due operatori, insieme col mediatore linguistico.

### C. Lavoro di rete territoriale e facilitazione accesso servizi e attivazione sportello ascolto

Uno degli strumenti chiave nella prevenzione del gioco d'azzardo patologico è migliorare le capacità delle reti territoriali coinvolte nel progetto al fine di favorire l'emersione del sommerso. Infatti un lavoro di prevenzione per il gioco d'azzardo richiede una messa in rete dei soggetti istituzionali della comunità locale che per motivi diversi sono coinvolti in questa problematica e, più in generale, una promozione di spazi di gruppo di confronto e di riflessione per la popolazione. Per fare ciò prevediamo di impiegare un *operatore di rete/assistente sociale* a questa attività con lo scopo di attivazione e facilitazione all'accesso dei servizi territoriali da parte delle persone contattate dall'Unità di strada, che svolga dunque una funzione di supporto al lavoro dell'équipe integrata, che si interfacci con i servizi del territorio, che effettui accompagnamenti degli utenti e contemporaneamente dunque sviluppi le sinergie territoriali attivabili, che sviluppi un *presidio flessibile ed inserito nel tessuto delle comunità locali*, nel quale favorire l'emersione di un fenomeno che spesso resta nascosto per molto tempo. Tale azione sarà realizzata in stretta connessione e collaborazione con le amministrazioni locali, con i servizi sanitari e i vari soggetti territoriali interessati dal problema, e gli altri progetti finanziati dal Piano Regionale per il contrasto al GAP, di cui i partner sono già coinvolti (GAME L-OVER, PRIZE, GAME DISORDER, etc..). Eventualmente si valuterà la possibilità di attivare

un vero e proprio **SPORTELLO** che offra un'opportunità di confronto alle persone dedite al gioco d'azzardo, ai loro familiari o a quanti semplicemente sentissero il bisogno di fare una chiacchierata con gli operatori sul tema del gioco.

A tale scopo potrà eventualmente essere funzionale la sede del laboratorio adiacente alla struttura del Centro Terapeutico Riabilitativo Residenziale "Il Cerchio di Gesso" in Via Curtatone, 32, 59100 Prato, disponibile sia per la mattina che per il pomeriggio. "Il Cerchio di Gesso" opera in convenzione con il Ser.D. di Prato, ed è gestito dalla Cooperativa Pane&Rose, attivo nel territorio pratese dal 1994, offre servizi residenziali e semi-residenziali a soggetti che necessitano di percorsi di recupero trattati attraverso piani personalizzati ed articolati in interventi individuali e di gruppo finalizzati all'affrancamento dalle sostanze e dal gioco patologico al fine di migliorare la qualità della vita per un pieno reinserimento sociale. L'intervento terapeutico riabilitativo coinvolge un'equipe multidisciplinare costantemente in sinergia con i servizi Pubblici per le Dipendenze, supervisionata ed inserita in percorsi formativi finalizzati ad individuare gli strumenti educativi più adeguati ad accompagnare ciascun utente nel percorso riabilitativo più appropriato alle sue necessità.

All'interno della struttura del "Cerchio di Gesso" è già attivo un servizio dedicato al gioco d'azzardo patologico, collocato in locali "neutrali", che non richiamano l'idea della patologia o della terapia e situato in prossimità del centro cittadino.

Scopo dello sportello sarà quello di stabilire un contatto con persone in difficoltà e i loro familiari, individuare i giocatori con problematiche più gravi e indirizzarli verso i servizi offerti dalla USL Centro.

Scopo ultimo dello sportello è stato quello di stabilire un contatto con persone in difficoltà e i loro familiari, individuare i giocatori con problematiche più gravi e indirizzarli verso i servizi offerti dalla USL Centro.

Onde evitare sovrapposizioni con il progetto GAME L-OVER, che utilizzerà i medesimi locali, si ipotizza una distinzione sulla base delle caratteristiche della popolazione che vi si rivolge, distinguendo negli orari e nei giorni di apertura fra sportello che si rivolge alla popolazione generale (GAME L-OVER), e sportello al quale verrà inviata, in modo un po' più specifico, con l'ausilio di mediatori linguistici, la popolazione straniera. Infatti sempre nella stessa struttura sarà possibile operare questa distinzione, data la collocazione del servizio. L'orario di apertura del presente sportello, maggiormente indicato per la popolazione straniera, senza escludere tuttavia la popolazione in generale, sarà presumibilmente una mattina dalle 11 alle 13 ed un pomeriggio dalle 17-19. Il progetto GAME L-OVER invece opererà in altri giorni ed orari.

A seguito del confronto successivo in sede di co-progettazione con SDS e Serd dell'area pratese, è emerso che lo sportello di consulenza eventualmente potrebbe anche essere localizzato, in caso di disponibilità di spazi idonei compatibile col progetto, all'interno di una sede dei consultori già attivi e conosciuti nella città di Prato. Tale scelta che potrebbe ottimizzare la frequentazione della popolazione interessata, anche per rendere più anonima la frequenza allo sportello, andrà valutata di concerto ai referenti dell'SDS del Sert e del Comune di Prato dopo lo svolgimento della fase di mappatura che il progetto attiverà come prima azione sul territorio. La mappatura infatti, ci permetterà di avere un'idea più precisa delle zone di maggior concentrazione dei punti gioco e le zone di residenza della popolazione potenzialmente interessata e quindi scegliere il punto più adatto con maggiori informazioni. si precisa che la sede dovrà avere accessibilità fluida agli orari previsti dall'apertura dello

sportello, un accesso non filtrato e condizioni che permettano il lavoro di personale appartenente alle cooperative dell'ATI che gestisce il progetto.

#### D. Mediazione linguistico-culturale

Visto l'alto concentrazione sul territorio pratese di cittadini stranieri e la presenza della terza maggiore comunità cinese europea, valutiamo opportuno integrare l'équipe integrata con dei mediatori linguistici. Il servizio di mediazione linguistica e culturale sarà garantito in supporto agli operatori (di strada, ricercatori, di rete, etc..) nelle loro principali funzioni e saranno a disposizione - a chiamata - a supporto delle équipe multidisciplinari operativa nel progetto. Le principali attività del servizio sono:

- Interpretariato linguistico e mediazione culturale a supporto degli operatori dei servizi di inclusione sociale, capace di facilitare all'operatore l'ascolto, la comunicazione e la comprensione della richiesta/bisogno;
- Accoglienza e individuazione delle problematiche emerse fornendo risposte ai bisogni dell'utenza con eventuali rimandi ai soggetti istituzionali e/o privati a seconda delle necessità lavorando nell'ottica dell'empowerment;
- Predisposizione dei materiali informativi, traduzione testi, materiali di comunicazione e contatto con l'utenza;
- Promozione e organizzazione di una rete formale e informale di relazioni con gli utenti delle diverse comunità per la promozione dei servizi e delle opportunità a livello locale;

Il RTI – in particolare le cooperative CAT e Pane&Rose che gestiscono dal 2009 il servizio di mediazione linguistica in sanità nell'area FI-PO-PT per conto della USL Centro – hanno, negli anni, individuato e costruito rapporti con numerosi mediatori linguistico-culturali che garantiscono una vasta gamma di lingue grazie ad altre commesse attive nell'ambito della MLC in sanità e sul sociale. La lingua messa a disposizione del progetto sarà principalmente quella cinese, ma potranno essere attivate, eventuali altre lingue necessarie.

#### E. Formazione operatori

L'ipotesi di supervisione formativa si articola su due prospettive integrate:

- facilitare tra operatori e operatrici lo sviluppo di prassi innovative ed efficaci nei progetti per contrastare l'azzardo patologico, in particolare il cosiddetto "sommerso";
- sviluppare strategie comunicative e di coinvolgimento adeguate alle esigenze socio-culturali del territorio per facilitare l'emersione di comportamenti problematici sull'azzardo e di conoscenza delle possibilità di aiuto per una presa in carico del problema.

Nel primo caso, l'obiettivo principale è di **approfondire e sviluppare la conoscenza delle ultime tendenze dell'azzardo, sia nei luoghi fisici sia negli ambienti digitali, per facilitare la costruzione di una comunità di pratiche che valorizzi gli specifici saperi settoriali e le competenze professionali**, in una logica di costante empowerment e confronto che permetta di sviluppare progetti operativi sempre più efficaci e integrati in relazione alle esigenze dei contesti territoriali.

Nel secondo caso, si intende partire da concrete situazioni operative per **accrescere l'impatto comunicativo non solo su soggetti coinvolti nell'azzardo problematico, ma anche in chi è potenzialmente a rischio** e nella sensibilizzazione dei loro familiari, amici, colleghi e conoscenti. Non si tratta di definire una semplice campagna informativa, ma piuttosto di progettare, attivare e verificare modalità comunicative integrate e modulari, sia negli ambienti fisici sia nei canali digitali, che favoriscano il coinvolgimento attivo di persone coinvolte a vario titolo nell'azzardo in una logica orizzontale che permetta di sviluppare e radicare il senso e l'impatto degli interventi in modo sempre più diffuso e profondo, non solo nei momenti formali, ma anche nella quotidianità informale della vita sociale. Indicativamente, si potrebbero prevedere 24 ore per la prima azione e 40 ore per la seconda, per un totale di 64 ore di supervisione, praticabili in alcuni momenti anche online. Saranno create e utilizzate piattaforme digitali che favoriscano il confronto anche in asincrono, il tutoring su esigenze e aspetti specifici e che permettano la creazione collaborativa di strategie e di prodotti utili per gli obiettivi prefissati.

La supervisione formativa sarà a cura di **MICHELE MARANGI**, Docente a contratto presso Università Cattolica Milano - Media Educator, Formatore - Socio fondatore Steadycam Off. <https://docenti.unicatt.it/ppd2/it/docenti/20868/michele-marangi/profilo>.

## F. Azioni di formazione e sensibilizzazione stakeholders territoriali

### a. Costruzione di un percorso di qualità con i gestori dei punti di gioco d'azzardo

L'obiettivo di questa azione è quello di sensibilizzare e coinvolgere i gestori delle sale gioco – soprattutto i piccoli gestori indipendenti - nell'erogazione di un servizio di qualità, che tuteli la loro attività, ma anche il consumatore di gioco d'azzardo. Questa azione andrà di pari passo con quella della formazione del personale dei locali. Uno dei possibili obiettivi dell'intervento **è creare la base perché possa nascere una rete di solidarietà e consapevolezza che unisca i possibili utenti che i piccoli gestori**, in un'ottica molto simile a quella di **Notti di Qualità** <https://www.nottediquality.it/> . La piccola tabaccheria, il bar con alcune slot possono essere dei **luoghi molto utili per il monitoraggio e la prevenzione del GAP**, soprattutto quei luoghi di quartiere frequentati in maniera abituale dalla stessa utenza. Una relazione positiva tra i vari attori in campo può iniziare a innescare degli interventi mirati anche su segnalazione dei gestori. **Importante quindi prevedere una formazione specifica che miri a sensibilizzare e a rendere consapevoli anche i dipendenti che possono trovarsi di fronte a situazioni critiche.** Intendiamo proporre, seppur in altro contesto, la **metodologia del Labelling**, cioè arrivare alla sottoscrizione di un **Protocollo cittadino per la prevenzione del Gioco d'Azzardo Patologico** che indichi un rapporto virtuoso con un gruppo di esercenti disponibili a adottare un'ottica di lavoro che tenga conto degli aspetti relativi alla salute delle persone quindi disponibili a partecipare a percorsi formativi specifici sulla prevenzione e il supporto a persone in crisi per motivi legati ai comportamenti problematici e patologici di gioco , alla diffusione di materiale informativo e a facilitare i contatti con i punti di consulenza e di aiuto per problemi di gioco patologico. Le autorità cittadine e sanitarie nell'ottica di questo accordo si rendono disponibili a sostenere il circuito virtuoso e l'alleanza con questo tipo di esercenti con misure concrete di riconoscimento del loro diverso impegno ad affrontare il tema. Tale processo potrà divenire possibile coinvolgendo in primis il Comune di Prato e i propri uffici competenti e le rappresentanze delle categorie produttive, le rappresentanze dei consumatori, i comitati di cittadini e altre soggetti pubblici, variamente interessati. Tale proposta si collocherebbe in un percorso già avviato

dal comune di Prato, Assessorato allo sviluppo Economico, e quello alla Sicurezza, in collaborazione con Anci toscana ed il coordinamento di CAT riguardo alle azioni del progetto Notte di Qualità sul territorio pratese. Tale percorso che prevede un accordo con gli esercenti che gestiscono bar, pub e club e una serie di attività formative rivolte al personale dei locali, di fatto va nella stessa direzione del percorso qui proposto per i piccoli gestori di attività di gioco che potrebbe integrarsi su un processo in parte già avviato.

#### b. Sensibilizzazione gestori

Obiettivo di questa azione è quello di favorire percorsi di sensibilizzazione per i gestori e per il personale operante nei centri di scommesse e di spazi per il gioco con vincita in denaro. La Regione Toscana prevede come obbligatorio un percorso di formazione su tematiche analoghe, ma ancora stenta ad essere realizzato in modo diffuso. Le finalità di questa azione di sensibilizzazione sono quelle di:

- informare e sensibilizzare gli esercenti, preposti e personale di giochi d'azzardo leciti, sui rischi che il gioco d'azzardo presenta, al fine di promuovere la prevenzione e riduzione degli eccessi del gioco patologico attraverso il riconoscimento delle situazioni di rischio, nonché l'attivazione della rete di sostegno;
- costruire un dialogo collaborativo tra gli operatori del progetto e gli esercenti, preposti e personale di giochi leciti in modo che si possa interagire per facilitare il riconoscimento delle situazioni di rischio, nonché all'attivazione della rete di sostegno per quelle situazioni che presentano problematiche importanti con il gioco d'azzardo.

Questa azione si propone quindi attivare dei corsi di sensibilizzazione per i gestori e il personale dei centri scommessa e di spazi di gioco con vincita di denaro, strutturati secondo i requisiti previsti dalla Regione Toscana come indicato nella Legge regionale del 18 ottobre 2013, n. 57 e specificate nella D.G.R. n. 344 del 16/03/2020.

I contenuti dei corsi saranno:

- A. Caratteristiche dei giochi d'azzardo che inducono dipendenza e definizione di dipendenza; i meccanismi del Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA);
- B. Individuazione dei segnali di comportamenti a rischio; Modalità di relazione e comunicative con il giocatore d'azzardo a rischio; La rete territoriale dei servizi di sostegno e cura da attivare in caso di necessità;
- C. Normativa vigente in materia di gioco lecito, con particolare riguardo alla disciplina sanzionatoria e alla regolamentazione locale; Normativa in materia di pubblicità del gioco d'azzardo e diritti dei consumatori.

Si prevede di attivare almeno due corsi di sensibilizzazione con una partecipazione di almeno 15 persone ciascuno. La durata dei corsi di formazione sarà di 8 ore e potranno essere articolati in due giornate. Saranno svolti, come prevede la normativa regionale per il punto a) e b) da Psicologi-Psicoterapeuti con esperienza lavorativa di almeno 5 anni nel settore della prevenzione, cura e riabilitazione delle dipendenze patologiche, con particolare riferimento al Disturbo da Gioco d'Azzardo e per il punto c) da operatori con esperienza biennale maturata anche a livello degli enti locali in redazione, gestione e applicazione delle normative e dei regolamenti comunali relativi all'esercizio delle diverse modalità di gioco lecito e di controllo e sanzionamento delle condotte illecite rispetto al gioco d'azzardo. Al fine di favorire il coinvolgimento e la partecipazione dei

gestori e del personale dei centri scommessa e di spazi di gioco con vincita di denaro, si provvederà a specifici incontri con RT e il Comune di Prato per strutturare i percorsi di sensibilizzazione come veri e propri percorsi di formazione come prevede la normativa regionale. Si prevede inoltre un importante lavoro di rete con le associazioni di categoria dei gestori e le reti già attive sul territorio in materia di gioco d'azzardo. Il Comune di Prato ha peraltro riattivato un percorso partecipativo rivolto alla cittadinanza sul tema del gioco d'azzardo.

#### G. Microeventi cittadinanza, azioni di animazione territoriale e di comunicazione in itinere e a fine progetto

La prima criticità che si riscontra nelle forme di intervento e sensibilizzazione per i soggetti a rischio di dipendenza dal gioco d'azzardo è quella di avere una modalità prevalentemente discriminatoria e censorante che non permette un approccio di informazione e riflessione sulle motivazioni per cui il gioco, inteso proprio come **sfidare la sorte**, è qualcosa che esiste da sempre nella storia dell'essere umano. Da questo è importante generare un intervento, sia sul piano della comunicazione che dell'azione in strada, **che abbia un approccio giocoso e accattivante**, che sia **nutrito contemporaneamente da materiale informativo sulla stessa linea e che permetta di entrare in contatto con target di possibili utenti del gioco nella maniera più laica possibile**. A titolo di esempio possiamo immaginare:

- **“La Fiera della Regina di Cuori”**. Una possibile suggestione è **ricreare una sorta di fiera** dove gli operatori e le operatrici abbiano a disposizione dei giochi semplici e comuni (il gioco dei tappi, il tiro a segno con le palline, un canestro...) da proporre all'utenza. L'idea è quindi quella di creare i contatti **proprio tramite il gioco**. I giochi in questione sono però ovviamente truccati: nel Regno della Regina di Cuori è lei che vince sempre. Insieme a questo è immaginabile la presenza di molto materiale informativo, costruito ad hoc che punti proprio sull'idea **dell'illusione di poter gestire e controllare il risultato e che possa prevedere anche formati diversi come video, audio ecc.** L'idea quindi è quella di creare dei contatti in situazione pubbliche e aperte, possibilmente dove sono presenti dei gestori già coinvolti nella campagna di sensibilizzazione, in piazze e parchi frequentati della periferia cittadina. Inoltre la ricerca **sui giochi possibili da fare alla fiera può avvicinare a comunità di migranti presenti sul territorio, costruendo una ricerca ad hoc sui giochi tipici di altre culture**. Il meccanismo così presentato **non avrebbe bisogno di grandi spiegazioni o contatti linguistici**. In casi di interventi specifici dovrebbe essere ovviamente immaginato di avere il **materiale informativo tradotto e la presenza di mediatori linguistici**.
- **Iniziative pubbliche su Sport e azzardo** realizzate in città all'interno dei micro eventi attraverso l'installazione di strutture mobili appositamente create. L'obiettivo è quello di simulare la casualità tipica del gioco d'azzardo utilizzando una chiave sportiva, costruendo un parallelo che funga da stimolo in maniera molto semplice, diretta e facilmente fruibile da tutti. La creazione di piccoli campi da gioco modificati con l'inserimento di elementi fisici d'intralcio che, partendo da sport classici quali il calcio, il basket il ping pong ecc..., che rendano tangibile la totale assenza di controllo tipica dei giochi d'azzardo. Lo

sport da sempre rappresenta un elemento molto attrattivo ed eterogeneo e potrebbe rivelarsi un ottimo elemento di aggancio da cui partire per affrontare il tema della dipendenza da gioco.

- **Iniziative pubbliche su Matematica e gioco d'azzardo** (vedi <https://www.taxi1729.it/>) che si servono delle matematica analizzano gli aspetti matematici, tecnici, cognitivi e percettivi del gioco d'azzardo al fine di arricchire la comprensione del fenomeno. L'obiettivo è quello di svelare le regole, i piccoli segreti e le grandi verità che stanno dietro all'immenso fenomeno del gioco d'azzardo in Italia. La convinzione è che il modo migliore per farlo sia usare la matematica come una specie di antidoto logico, per creare consapevolezza intorno al gioco e svelare i suoi lati nascosti.

### Metodologia

Il progetto intende continuare a sperimentare, interventi comunitari di informazione e di prevenzione verso i cittadini sui rischi correlati al gioco d'azzardo ed alla patologia individuale, ma anche sociale, ad esso potenzialmente correlata.

Le metodologie che dunque verranno utilizzate nel corso dell'intervento sono le seguenti:

- **Lavoro rete a livello regionale e locale** utile a collegare l'insieme di interventi e finalizzato a connettere fra loro persone, gruppi o istituzioni tramite significative relazioni interpersonali e interfunzionali per migliorare la qualità della vita dei singoli e della comunità. Mediante il coinvolgimento territoriale di strutture del Pubblico e del privato sociale, contattandole direttamente ed intervistandole, con l'obiettivo perseguire un intervento omogeneo e di stampo regionale nel più breve tempo possibile con l'attivazione di servizi tesi alla sensibilizzazione ed alla mappatura in tutte le province toscane.
- **Ricerca-intervento.** L'intervento che proponiamo si basa sulla metodologia della ricerca-intervento o ricerca-azione, che mira a dare un contributo sia alle esigenze delle persone che si trovano in situazioni problematiche, sia agli obiettivi della scienza sociale, mediante la collaborazione all'interno di un contesto territoriale condiviso.
- **Lavoro comunità.** La ricerca-azione ha il suo paradigma teorico di riferimento nel concetto di "sviluppo di comunità", che dovrebbe sostanziarsi nel miglioramento della qualità della vita dei soggetti che vivono in un determinato territorio, attraverso una migliore capacità di risoluzione dei problemi e della soddisfazione dei propri bisogni e desideri. La comunità in questo senso rappresenta la struttura aggregante su cui indirizzare tutte le azioni di sviluppo delle competenze sociali e dove strutturare quel lavoro di integrazione tra le varie esperienze, che lo stesso bando in oggetto richiama.
- **Lavoro di strada ed outreach.** Il lavoro di strada in questo senso si rivela l'attività più indicata per promuovere tale processo che renda il progetto di intervento l'inizio di una azione che coinvolge realmente il territorio, promuovendo la partecipazione attiva di tutti i componenti. Il lavoro d outreach rappresenta senza dubbio una risorsa quando il fenomeno sociale oggetto di ricerca e di intervento, è un fenomeno multifattoriale, complesso e non del tutto emerso, come il gambling. In questo scenario, dunque, l'attività di outreach ha tra i principali obiettivi quello di favorire l'emersione delle situazioni soggettive di rischio, con azioni di informazione mirate e counselling; e fornire un primo orientamento ai servizi e alle risorse territoriali, promuovendo la successiva presa in carico.

- **Ascolto e orientamento.** Gli sportelli costituiscono uno spazio di approfondimento in cui l'intervento degli operatori è finalizzato all'attivazione di percorsi di consapevolezza e di cura, fornendo strumenti e conoscenze utili parallelamente a rafforzare la percezione delle proprie capacità e la consapevolezza di sé. L'obiettivo principale riguarda dunque la prevenzione, la consulenza e la facilitazione all'accesso ai percorsi di "cura". Le attività dello sportello vanno dall'offrire alle persone la possibilità di entrare anche solo per prendere un volantino informativo, fino a "prese in carico leggere".

- **Mediazione linguistica culturale**

Il ruolo del mediatore è spesso erroneamente confuso con quello del traduttore. La responsabilità del mediatore non è quella di tradurre, bensì quella di favorire la comunicazione, all'interno di un processo in cui la lingua è una componente fondamentale, ma non sufficiente. L'espressione "mediazione culturale" acquista così un significato più ampio e pregnante, perché si assiste al superamento della semplice dimensione di immediata utilità e strumentalità. Il ruolo del mediatore rappresenta un "ponte" tra utenti e servizi, con molteplici compiti: individuare i bisogni, informare, superare le incomprensioni reciproche, evitare che i malintesi si trasformino in conflitti.

### Strumenti innovativi

Il progetto si avvarrà – come accennato sopra - di sistemi innovativi di mappatura territoriale delle risorse formali ed informali dei territori coinvolti, in particolare del **Mapping territoriale digitale** del territorio con possibili approfondimenti di indagine qualitativa rispetto ad interazioni con luoghi, servizi, spazi pubblici e privati. La mappatura classica è una fase di osservazione che ha l'obiettivo di creare una "fotografia" delle dinamiche esistenti attualmente sul territorio, soprattutto per quanto riguarda la fascia di popolazione giovanile, al fine di strutturare un intervento maggiormente mirato. Il Mapping digitale consiste in una serie di strumenti che possono facilitare questo processo e renderlo più visibile, interattivo e condivisibile. Il prodotto è la costruzione di una **Mappa Territoriale Interattiva delle risorse formali ed informali del territorio e dell'aggregazione giovanile**. Questa mappa una volta creata, diventerà anche uno strumento operativo degli educatori di strada.

Gli strumenti software utilizzati potranno essere ad esempio: **QGIS (free), Google My Maps, Google Earth Pro, uMap, ecc..**

#### 4. Descrizione della rete territoriale attraverso l'elencazione di protocolli d'intesa, lettere d'intenti o progetti di partenariato

C.A.T. opera ed è presente sul territorio pratese dal 2013 collaborando con l'amministrazione comunale con il progetto **Notte Di Qualità** -interventi sui contesti di divertimento giovanile finanziato da ANCI Toscana. Dal 2014 viene attivato a Prato in collaborazione con USL Centro il servizio **OUTSIDERS -Unità di Strada rivolto a persone in condizione di marginalità coinvolte nell'uso/abuso di sostanze stupefacenti**. Inoltre dal 2017 opera sul territorio pratese nell'ambito del Sistema "SATIS sistema antitrattra toscano interventi sociali" attraverso **l'Unità di strada prostituzione e tratta** e l'attivazione di uno **Sportello anti-tratta ad hoc per le persone ipoteticamente vittime di grave sfruttamento lavorativo e coinvolte in circuiti riconducibili al "caporalato"**.

Nell'ambito del gioco d'azzardo nel 2019 e 2020 ha partecipato al Progetto **“Interventi di prevenzione, formazione e definizione percorso diagnostico, terapeutico e assistenziale per il giocatore d'azzardo patologico – PDTA GAP”** per il quale è stato siglato un contratto con l'ASL Centro Toscana e dal 2018 ha una stretta collaborazione con Arci Prato - che ha inoltre coordinato l'adesione dei circoli che non hanno slot alla campagna “NO SLOT” della Regione Toscana - con il contributo della Regione Toscana, nell'ambito del progetto **Liberarci dalle dipendenze**, ha realizzato una formazione dirigenti/banconieri/volontari e un'osservazione/mapptura del contesto del gioco d'azzardo nei circoli ARCI pratesi.

Tutto ciò ha permesso lo sviluppo di collaborazioni e sinergie con:

- Ser.D Prato per cui gestisce i progetti sopraindicati
- C.E.A.R.T.: Coordinamento Enti Accrediti Regione Toscana di cui è parte
- Comune di Prato (Settore immigrazione, attività produttive e sicurezza, Officina Giovani)
- Caritas di Pistoia – collaborazione su diversi progetti di inclusione sociale
- PIN per collaborazioni in ambito di ricerca
- Associazioni di categoria Confartigianato e CNA per quanto riguarda i gestori di sale gioco
- Associazione d'Amicizia dei Cinesi via Filzi.

**Pane&Rose** è una cooperativa di tipo A+B che progetta ed eroga servizi socio-assistenziali prevalentemente nella Provincia di Prato. Dal 2004 ha rilevato dalla Cooperativa Estate la comunità terapeutica riabilitativa per il trattamento delle dipendenze patologiche **“Cerchio di Gesso”** attiva nel territorio pratese dal 1994 che offre servizi residenziali e semi-residenziali a soggetti che necessitano di percorsi di recupero trattati attraverso piani personalizzati ed articolati in interventi individuali e di gruppo finalizzati all'affrancamento dalle sostanze, alla prevenzione del gioco patologico e al miglioramento della qualità della vita e ad un pieno reinserimento sociale.

Negli ultimi anni ha gestito come capofila il progetto “Indipendente” finalizzato a sensibilizzare i giovani rispetto ai danni provocati dall'uso e abuso di sostanze psicoattive negli adolescenti, contrastare gli accessi dei minori ai siti che promuovono il gioco d'azzardo, finanziato con fondi della Presidenza del Consiglio dei Ministri ed è stato partner del progetto **“Prize”** Collabora attivamente con il Ser.D territoriale di Prato sia in merito alle tossicodipendenze che sulla prevenzione e cura di del gioco patologico. Pane&Rose ha instaurato partnership e collaborazioni con enti pubblici e del privato sociale che operano nel campo di interesse del presente avviso; tra le prevalenti:

- C.E.A.R.T.: Coordinamento Enti Accrediti Regione Toscana
- Ser.D Prato: Accredimento per la comunità terapeutica riabilitativa per il trattamento delle dipendenze patologiche “Cerchio di Gesso”
- Inoltre, all'interno dei propri servizi l'equipe multidisciplinare del Cerchio di Gesso opera un'importante azione di informazione differenziata per gruppi target:

- Minori: Pane&Rose gestisce il servizio di mediazione e facilitazione linguistica in tutte le scuole di ogni ordine e grado del Comune di Prato; tra le attività proposte ai minori e alle loro famiglie vi è sempre un modulo in-formativo che mira ad accrescere le conoscenze dei genitori e degli altri adulti di riferimento riguardo alle corrette modalità d'uso della rete da parte dei giovani sia per quanto riguarda il rischio di reperimento di sostanze psicotrope che per il gioco patologico.
- Migranti provenienti da Paesi terzi che richiedono protezione internazionale: la cooperativa propone dia all'interno del servizio SAI che dei CAS attività di prevenzione del gioco d'azzardo.
- Comunità cinese: Attraverso i servizi di mediazione linguistico-culturale impiegati come supporto dei facilitatori nelle scuole, in vari progetti a valere su fondi FAMI o nello sportello Immigrazione del Comune di Prato (sentinelle territoriali)

Il **Gruppo Incontro** è operativo nel settore della prevenzione, cura e riabilitazione delle dipendenze da oltre 40 anni e attualmente gestisce direttamente cinque strutture accreditate dalla Regione Toscana ai sensi delle L.R.T. 51/2009 che accolgono persone con problemi di dipendenza nei programmi terapeutici residenziali e semiresidenziali, tra questi un progetto specifico accreditato (**Progetto Drive - Sede di Serravalle** - 8 posti) per il trattamento residenziale di persone con Disturbo da Gioco d'azzardo (DGA). Dal 2002 gestisce anche un servizio ambulatoriale (**Altroazzardo**) per il trattamento del DGA. La cooperativa ha strutturato una serie di rapporti di rete e partnership anche con enti del privato, operanti nel settore sociale e sociosanitario, nel settore sanitario e in quello della ricerca scientifica, a livello locale, regionale e nazionale. Di seguito le partnership attive:

- ASL Toscana Centro – Convenzioni per servizi sanitari per la cura delle dipendenze e della salute mentale adulti e minori
- Comune di Pistoia – Convenzioni e protocolli d'intesa per servizi di accoglienza e abitare sociale
- Società della Salute Zona Pistoiese e Valdinievole – Convenzioni per centro Antiviolenza e servizi sociosanitari
- C.E.A.R.T.: Coordinamento Enti Accrediti Regione Toscana – Socio sin dalla sua nascita.
- Co.Na.G.Ga: Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo. Socio sin dalla sua nascita
- Associazione di volontariato Synthesis – Protocollo d'Intesa e collaborazione per diversi progetti
- Caritas di Pistoia – collaborazione su diversi progetti di accoglienza.
- Fondazione Iris – Protocollo per attività rivolte al disagio mentale, l'attivazione annuale di borse di studio a favore di giovani e meritevoli laureati in psicologia clinica e di comunità.
- Convenzione per tirocini post laurea con Università di Firenze - Torino, Bologna, Padova.

## 5. Assetto di governance e di integrazione tra il partner pubblico e i partner progettuali nella gestione dei servizi e degli interventi

La governance del progetto sarà finalizzata a garantire la piena collaborazione con i livelli Regionali competenti ed ANCI

TOSCANA, per il corretto funzionamento e coordinamento della rete degli interventi, il suo monitoraggio in itinere e valutazione degli indicatori a livello regionale. Così come richiesto dall'Avviso sarà istituito un **Comitato Tecnico Scientifico (CTS)** – composto da **un referente per ogni partner** - che si riunirà mensilmente per: a)



Monitorare le azioni progettuali, elaborare

strategie e strumenti con il criterio dell'evidenza scientifica allo scopo di massimizzare l'efficacia dell'intervento; b) Elaborare strumenti e metodologie di intervento che possano costituire elementi utili per la programmazione degli interventi di prevenzione al gioco d'azzardo in Toscana; c) Collegarsi con i competenti livelli tecnici della Regione Toscana con particolare riguardo alla Cabina di Regia Regionale e l'Osservatorio Regionale sul GAP, ANCI Toscana (azioni di coordinamento della rete degli interventi), Scuola Superiore S. Anna (azioni di monitoraggio e valutazione e produzione di specifici indicatori di processo e di risultato) IFC – CNR Pisa (raccolta dati di carattere epidemiologico); d) Collegarsi e coordinarsi con la rete dei Servizi della Azienda USL Toscana Centro, della SdS Pratese e dei Comuni della Zona Pratese al fine di integrare le nuove attività progettuali con le azioni progettuali già in essere. ANCI Toscana, per le funzioni assegnategli da Regione Toscana con la citata DGRT 1609/2020, sarà coinvolta al livello del gruppo di coordinamento. Sarà stabilito uno stretto link – attraverso il Coordinatore - con i soggetti referenti (Anci Toscana, Scuola S. Sant'Anna, Osservatorio Regionale sul gioco d'azzardo, e IFC-CNR Pisa). Il lavoro di governance farà riferimento, a partire dal soggetto capofila e dai membri del CTS, alla realizzazione delle azioni proposte attraverso la continua ricerca di integrazione con organi competenti ed altri stakeholders. Infine un **Coordinatore** si occuperà del coordinamento operativo delle azioni progettuali in collaborazione con ANCI e i partner.

## 6. Monitoraggio, indicatori e risultati attesi e verifica

Il lavoro di coordinamento e governance del progetto permetterà di monitorare in itinere le varie azioni previste, così da avere una fotografia in tempo reale dei vari risultati raggiunti e delle reti di intervento strutturate. Inoltre, tale attenzione alla governance permetterà, laddove si rivelasse necessario, un più proficuo intervento di rimodulazione ed adattamento delle azioni previste alle circostanze contingenti che potranno verificarsi. Di seguito il **piano di monitoraggio** previsto:

Obiettivi	Risultati attesi	Indicatori e standard
Costruire ed aggiornare la fotografia e la portata del	Sviluppare un percorso di ricerca-azione	Almeno n. 100 interviste/rilevazioni somministrate

**fenomeno gioco d'azzardo oggi sul territorio della provincia di Prato**

Garantire l'attivazione di unità di strada e la mappatura

Almeno n. 1 report di ricerca  
 Almeno n. 1 presentazione pubblica dei risultati di ricerca  
 Almeno n. 1 mappatura territoriale con tecniche di Mapping digitale  
 Almeno n. 1 presentazione pubblica della mappatura

**Accrescere i fattori protettivi e ridurre i fattori di rischio nella popolazione oggetto dell'intervento**

Garantire l'attivazione di unità di strada

Almeno n. 1200 contatti col target in strada  
 Almeno n. 1000 contatti on line  
 Almeno n. 5000 materiali informativi distribuiti

**Ridurre il comportamento di gioco e ridurre il rischio di comportamento problematico**

Garantire l'attivazione di n. 1 sportello di ascolto o comunque di un presidio flessibile sul territorio

Almeno n.30 invii ai servizi pubblici e/o del privato sociale  
 Almeno n. 50 accessi allo sportello di ascolto

**Strutturare solide collaborazioni con enti locali al fine di stimolare l'attivazione territoriale**

Selezionare attori locali emersi come risposta, anche spontanea, alle esigenze del territorio e dei cittadini ampliando la rete dei servizi dedicati al DGA attraverso l'inserimento delle suddette realtà nel network locale

Almeno n. 50 servizi ed enti locali locali contattati/intervistati durante il lavoro di rete  
 Almeno n. 3 comunità straniere contattate/intervistate e coinvolte durante il lavoro di rete  
 Almeno n. 20 realtà locali contattate/intervistate durante il lavoro di rete (circoli, parrocchie, terzo settore, rappresentanze di categoria, associazione antiusura, comitati di cittadini, etc..)

**Aumentare l'engagement degli utenti e la capacità di auditing dei bisogni del territorio da parte dei servizi**

Promuovere l'attivazione di un Tavolo locale permanente sul GAP con i servizi socio sanitari (in primis Ser.D), l'A.C. di Prato e l'associazionismo

Attivazione del tavolo locale permanente sul GAP  
 Almeno n. 5 incontri del tavolo

**Coinvolgere e fare azione di sensibilizzazione sia nei confronti della cittadinanza in generale e nei confronti delle famiglie**

Azioni di coinvolgimento, partecipazione ed empowerment della comunità locale, prestando attenzione anche alle comunità straniere presenti sul territorio

Azioni di formazione e sensibilizzazione mirata agli operatori e agli stakeholders delle realtà territoriali identificate

Almeno n. 1 materiale informativo cartaceo e n.1 digitale prodotto

Almeno n. 1 materiale informativo cartaceo e n.1 digitale in lingua cinese e/o altre lingue straniere

Almeno n. 2 canali social attivati (Instagram, Telegram, Wechat, il più diffuso social cinese, o altri)

Almeno n. 2 eventi regionali

Almeno n. 2 eventi per provincia

Almeno n. 10 micro-eventi per provincia con il coinvolgimento degli stakeholder

Almeno n. 1 supervisione formativa attivata con n. 2 unità formative per gli operatori per un totale di 64 ore

Almeno n. 2 percorsi formativi di 8 ore per i gestori e per il personale operante nei centri di scommesse con una partecipazione di almeno 15 persone ciascuno

Almeno n. 1 protocollo di collaborazione sottoscritto con i gestori delle sale giochi di un profilo di gestione sensibile e di qualità delle sale per la segnalazione e l'invio di casi problematici alle strutture

Realizzazione di micro-eventi territoriali di sensibilizzazione rivolti alle comunità locali.

Almeno n. 4 micro eventi territoriali

Firenze, 10 febbraio 2022

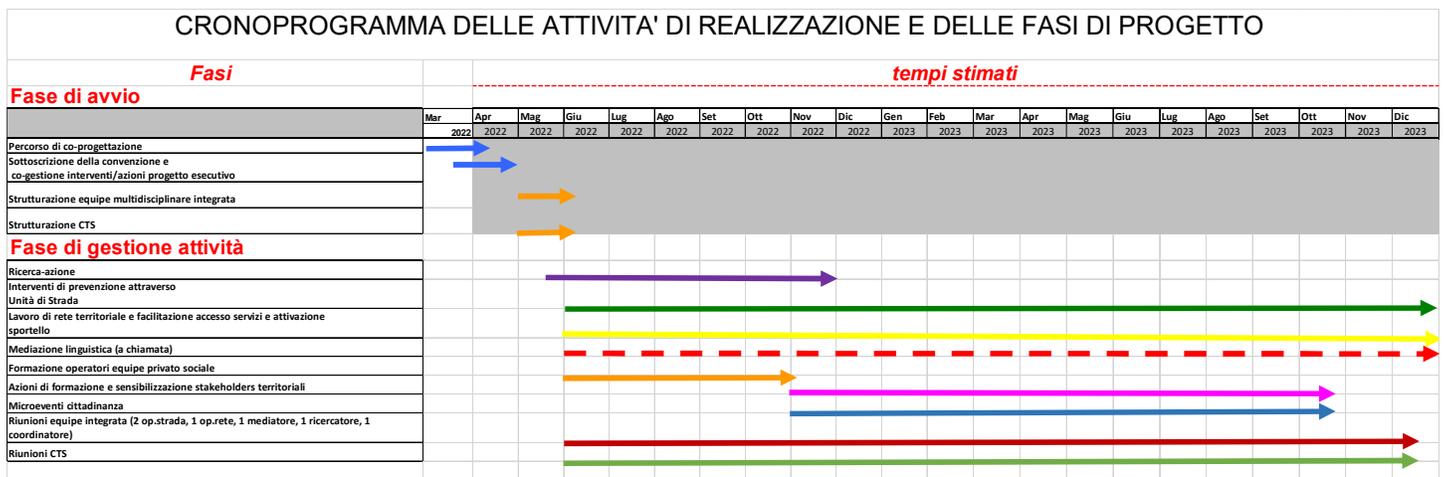
**Il presidente di C.A.T. Società Cooperativa sociale**  
**Il presidente di Pane & Rose Società Cooperativa Sociale**  
**Il presidente di GRUPPO INCONTRO Società Cooperativa Sociale**



## ALLEGATI

- Cronoprogramma
- Tabella personale impiegabile
- Riferimenti bibliografici e di letteratura

## CRONOPROGRAMMA:



## PERSONALE IMPIEGABILE:

NOME e COGNOME	ORGANIZZAZIONE	TITOLO DI STUDIO	ESPERIENZE NEL CAMPO SPECIFICO
<b>Giacomo Del Sala COORDINATORE</b>	C.A.T. Cooperativa sociale	Diploma Istituto Tecnico per il Turismo	Da settembre 2019: Coordinatore zona fiorentina nel progetto Arp9, che fa parte del Piano di Contrasto della Regione Toscana contro il gioco d'azzardo patologico

<b>Francesca Santangelo</b>	C.A.T. sociale	Cooperativa	Laurea triennale in Scienze e Tecniche Psicologiche	Da settembre 2019: Operatrice nel progetto Arp9, che fa parte del Piano di Contrasto della Regione Toscana contro il gioco d'azzardo patologico.
<b>Sofia Pinto</b>	C.A.T. sociale	Cooperativa	Laurea magistrale in Psicologia Clinica e della Salute L/51	Settembre 2019- Giugno 2021: Operatrice nel progetto Arp9, che fa parte del Piano di Contrasto della Regione Toscana contro il gioco d'azzardo patologico Settembre 2019-Aprile 2021: Progetto Prize, Gambling in adolescenza. Il progetto prevedeva interventi di prevenzione nelle scuole e la fase iniziale era riservata alla formazione specifica in quest'ambito.
<b>Moldovan Florin</b>	C.A.T. sociale	Cooperativa	Laurea in Lingue e culture dell' Asia orientale (Laurea in cinese) – Università Ca' Foscari - venzia	Mediatore linguistico culturale di lingua cinese dal 2020.
<b>Giuseppe Iraci Sareri</b>	Gruppo Incontro Coop. Soc.	Soc.	Laurea Magistrale – Specializzazione Post Laurea in Psicologia Clinica e Psicoterapia	Dal 2002 si occupa di prevenzione, cura e riabilitazione di persone con Disturbo da Gioco d'azzardo. Tra le varie attività svolte in questo campo ha svolto diverse ricerche iniziando nel 2002 con Progetto di ricerca epidemiologica del gioco d'azzardo patologico nell'area Firenze-Prato-Pistoia. Dal 2012 componente del Gruppo degli Esperti della Regione

			<p>Toscana che hanno redatto le “Linee di indirizzo su “Interventi di informazione, prevenzione, formazione, e definizione del Percorso Diagnostico Terapeutico Assistenziale per il Giocatore d'Azzardo Patologico (PDTA GAP). E’ Co-Autore dei Test di Assesment Addiction Behavior Questionnaire (ABQ) e Gambling Pathways Questionnaire (GPQ)</p> <p>Dal 2019 Coordinatore del Progetto Prize</p>
<b>Ilaria Pellegrini</b>	Gruppo Incontro Soc. Coop. Soc.	Laurea Magistrale in Psicologia – Specializzazione Post Laurea in Psicologia Clinica e Psicoterapia	<p>Dal 2017 Coordinatore del Centro di Serravalle – Progetto Drive – Programma residenziale che accoglie persone con Disturbo da Gioco d’azzardo</p>
<b>Daniele Borchi</b>	Gruppo Incontro Soc. Coop. Soc.	Laurea Magistrale in Psicologia	<p>Dal 2017 Operatore del Centro di Serravalle – Progetto Drive – Programma residenziale che accoglie persone con Disturbo da Gioco d’azzardo</p>
<b>Alessio Gori</b>	Università di Firenze – Dipartimento di Scienze Sociali	Laurea Magistrale in Psicologia – Specializzazione Post Laurea in Psicologia Clinica e Psicoterapia – Dottorato di Ricerca e Post Dottorato	<p>Nel 2012 ha iniziato ad occuparsi di Gioco d’azzardo conducendo gruppi terapeutici presso il Gruppo Incontro. Ha svolto numerose ricerche sul campo specifico ed ha all’attivo numerose pubblicazioni scientifiche.</p>

			E' membro dell'unità di ricerca interdipartimentale. Istituto di ricerca sulle nuove patologie sociali. Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali e Dipartimento di Scienze della Salute dell'Università di Firenze
<b>NOME e COGNOME</b>	<b>ORGANIZZAZIONE</b>	<b>TITOLO DI STUDIO</b>	<b>ESPERIENZE NEL CAMPO SPECIFICO</b>
<b>Alessio Giugni</b> <b>(Ricercatore)</b>	Pane&Rose	Laurea in Psicologia Clinica e della Salute	<p>Dal 2009 ad oggi - Psicologo all'interno del Progetto Regionale "PRIZE"</p> <p>Il progetto regionale "PRIZE", realizzato in collaborazione con le tre ASL toscane e con l'Università degli Studi di Firenze intende promuovere il benessere dei giovani del territorio toscano attraverso azioni di prevenzione del gioco d'azzardo che coinvolgono gli studenti e le studentesse della scuola secondaria di secondo grado. Il progetto prevede la realizzazione in classe di attività specifiche di educazione su fattori cognitivi e affettivi correlati al gioco d'azzardo</p> <p>2016-2019 - Educatore presso centro terapeutico riabilitativo residenziale di Pane&amp;Rose Cooperativa Sociale Onlus, Prato (Italia)</p> <p>L'educatore di comunità è un operatore che promuove e tutela, attraverso specifici progetti educativi,</p>

			<p>i processi di attivazione del potenziale espressivo, relazionale, ludico e culturale, sia dell'individuo che del gruppo, finalizzando le proprie attività all'inserimento o reinserimento psicosociale dei soggetti in difficoltà.</p>
<p><b>Barbara</b> <b>(Ricercatore)</b></p>	<p><b>Tesi</b></p>	<p>Pane&amp;Rose</p>	<p>Laurea quinquennale in Psicologia (Sperimentazione clinica e di Comunità)</p> <p>Da aprile 2017 ad oggi- Direttore Tecnico e Responsabile di programma, Coordinatore della Comunità terapeutico-riabilitativa per dipendenze patologiche da sostanze psicoattive "Cerchio di Gesso" della cooperativa Pane&amp;Rose</p> <p>Coordinamento e monitoraggio di tutte le attività all'interno del servizio: coordinamento del personale, delle attività terapeutiche degli ospiti, redazione, attuazione e verifica dei progetti individuali degli ospiti, rapporti con i servizi, gestione rifiuti speciali</p> <p>2014-2017- Educatrice presso Comunità terapeutico-riabilitativa per dipendenze patologiche da sostanze psicoattive "Cerchio di Gesso" della cooperativa Pane&amp;Rose</p>
<p><b>Marco</b> <b>(Operatore di strada)</b></p>	<p><b>Giacoia</b></p>	<p>Pane&amp;Rose</p>	<p>Laurea in Scienze e Tecniche psicologiche</p> <p>Dal 2019 ad oggi- - Psicologo all'interno del Progetto Regionale "PRIZE"</p> <p>Il progetto regionale "PRIZE", realizzato in collaborazione con le tre</p>

			<p>ASL toscane e con l'Università degli Studi di Firenze intende promuovere il benessere dei giovani del territorio toscano attraverso azioni di prevenzione del gioco d'azzardo che coinvolgono gli studenti e le studentesse della scuola secondaria di secondo grado. Il progetto prevede la realizzazione in classe di attività specifiche di educazione su fattori cognitivi e affettivi correlati al gioco d'azzardo</p> <p>2019 – Operatore nel progetto Indipendente presso Pane&amp;Rose</p> <p>Dal 2017 ad oggi – Educatore presso la Comunità terapeutico-riabilitativa per dipendenze patologiche da sostanze psicoattive “Cerchio di Gesso” della cooperativa Pane&amp;Rose</p>
<b>Flavia Formichella</b> <b>(Operatore di strada)</b>	Pane&Rose	Diploma di Dirigente di Comunità	<p>Dal 2016 ad oggi – Educatrice di comunità presso Comunità terapeutico-riabilitativa per dipendenze patologiche da sostanze psicoattive “Cerchio di Gesso” della cooperativa Pane&amp;Rose</p>
<b>Carla Maria Areddia</b> <b>(Assistente sociale/Operatore di rete)</b>	Pane&Rose	Laurea in Servizio Sociale L39	<p>Dal 2020 Assistente sociale per Pane&amp;Rose presso Ser.D - Servizio per le dipendenze di Prato Azienda Usl Toscana Centro - Centro Socio Sanitario “R.Giovannini”</p>

				<p>2019-2021 Assistente sociale per Pane&amp;Rose presso Comune di Prato nei servizi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PUA/Segretariato Sociale Professionale</li> <li>• Progetto Familia: Il progetto si configura come un intervento di ricerca/azione per sperimentare nuovi servizi di inclusione sociale dei cittadini di Paesi terzi che permettano l'individuazione e la presa in carico di nuclei familiari "vulnerabili", al cui interno siano presenti bambini e adolescenti in età scolare</li> </ul> <p>2019 – Assistente sociale nell'Area funzionale Anziani e Adulti presso Società della Salute Empolese Valdarno Valdelsa Azienda UsI Toscana Centro</p>
<b>Angelo (Mediatore Cinese)</b>	<b>Buono lingua</b>	Pane&Rose	<p>HSK Proficiency Superato LIVELLO 5 (corrispondente al C1 del CEFR) presso Università di Bologna 'ALMA MATER STUDIORUM'</p> <p>Chinese Test.</p>	<p>Dal 2016 ad oggi - Mediazione linguistico-culturale in lingua Cinese in ambito scolastico, sociale, ufficio immigrazione e ufficio URP a Prato per 'Alice cooperativa sociale onlus' - Via Pistoiese, 245 59100 Prato 'Cooperativa sociale Pane e Rose' - Viale V. Veneto 9 59100 Prato</p>
<b>Lijing HU (Mediatore lingua Cinese)</b>		Pane&Rose	<p>Facoltà di Lingue e Istituzioni economiche e giuridiche dell'Asia</p>	<p>Dal 2018 ad oggi - Mediazione culturale e linguistica per privati, aziende, scuole o enti pubblici</p>

		Orientale presso Ca' Foscari di Venezia	Interprete Cinese – Italiano; Interpretazione consecutiva e di trattativa
--	--	---	---

## LETTERATURA SCIENTIFICA INERENTE, DALLA QUALE ATTINGERE I CONTENUTI PER L'EVIDENZA E LE PROVE DI EFFICACIA:

- Tani, Ilari, 2016. *“La spirale del gioco: il gioco d'azzardo da attività ludica a patologia”*. Firenze, Firenze University Press.
- American Psychiatric Association nel 2014. *DSM – 5, Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*. Milano: Raffaello Cortina
- Agenzia Dogane Monopoli, 2018. *“Libro blu 2018. Organizzazione, statistiche, attività”*, Roma.
- Croce M (2012). *La tripla A dei giochi. Attractiveness, Accessibility, Addictivity. Il diverso potenziale di rischio nei giochi: quali elementi, quali riflessioni, quali politiche*. Personalità Dipendenze. Mucchi Editore, Modena, vol. 18, n. 45 (1-2 2012), pp. 7-23.
- Dow Schüll N. (2015). *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*. Luca Sossella Editore, Bologna.
- Meyer G, Fiebig M, Häfeli J, Mörsen C (2011). *Development of an assessment tool to evaluate the risk potential of different gambling types*. International Gambling Studies, Vol. 11, No. 2.
- Wood R, Griffiths M (2007). *A quantitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy*. Psychology and Psychotherapy: Theory, research and practice, 80:107-125.
- Donati MA, Primi C, Chiesi F (2014). *Prevention of problematic gambling behavior among adolescents: testing the efficacy of an integrative intervention*. J Gambli Stud; 30(4):803-18.
- Gainsbury S, Blaszczynski A (2011). *A systematic review of Internet-based therapy for the treatment of addictions*. Clin Psychol Rev; 31(3):490-8.
- Ladouceur R, Sylvain C, Gosselin P (2007). *Self-exclusion program: a longitudinal evaluation study*. J Gambli Stud; 23(1):85-94.
- Turner NE, Macdonald J, Somerset M (2008). *Life skills, mathematical reasoning and critical thinking: a curriculum for the prevention of problem gambling*. J Gambli Stud; 24(3):367-80.

- Walther B, Hanewinkel R, Morgenstern M (2013). *Short-term effects of a school-based program on gambling prevention in adolescents*. J Adolesc Health; 52(5):599-605.
- Williams RJ, Wood RT, Currie SR (2010). *Stacked Deck: an effective, school-based program for the prevention of problem gambling*. J Prim Prev; 31(3):109-25.
- Winters KC, Stinchfield RD, Fulkerson J (1993). *Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale*. J Gambl Stud; 9, 63–84.
- Wohl MJ, Christie KL, Matheson K, Anisman H (2010). *Animation-based education as a gambling prevention tool: correcting erroneous cognitions and reducing the frequency of exceeding limits among slots players*. J Gambl Stud; 26(3):469-86
- Croce M, Lavanco G, Vassura M (2011). *Prevenzione tra pari. Modelli, pratiche e processi di valutazione*, Franco Angeli.
- Williams RJ, West BL, Simpson RI (October 2012). *Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence, and Identified Best Practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care*.<http://hdl.handle.net/10133/3121><http://hdl.handle.net/10133/3121>
- Who (1997). *Life Skills education, for children and adolescent*, Geneve.
- Caneppele S, Marchiaro M (a cura di). *Gioco d'azzardo patologico: Monitoraggio e prevenzione in Trentino - Rapporto Progetto Pre.Gio. 2013-2014* realizzato da TRANSCRIME, Joint Research Centre on Transnational Crime (Università Cattolica di Milano – Università di Trento).
- Gilbert J Botvin, Elizabeth M Botvin, Hirsch Ruchlin. *School-Based Approaches to Drug Abuse Prevention: Evidence for Effectiveness and Suggestions for Determining Cost-Effectiveness*. Department of Public Health Cornell University Medical College 411 East 69th Street, KB-201 New York, NY 10021.
- Derevensky J (2012). *Teen Gambling: Understanding a Growing Epidemic*. New York, Rowman & Littlefield Publishing.
- Donati MA, Primi C, Chiesi F (published online: 6 July 2013). *Prevention of Problematic Gambling Behavior Among Adolescents: Testing the Efficacy of an Integrative Intervention*. Springer Science+Business Media New York.
- Ladouceur R, Goulet A, & Vitaro F (2013). *Prevention programmes for youth gambling: a review of the empirical evidence*. International Gambling Studies 2013;13(2):141-159.
- Timothy A Steenbergh, Andrew W Meyers, Ryan K May, James P Whelan (2002). *Development and Validation of the Gamblers' Beliefs Questionnaire*. Psychology of Addictive Behaviors Copyright 2002 by the Educational Publishing Foundation 2002, Vol. 16, No. 2, 143–149.
- Robert J William (august 2007). *Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence*. Alberta Gaming Research Institute University of Lethbridge, Lethbridge, Alberta, Canada Beverly L. West Research Associate, School of Health Sciences University of Lethbridge, Lethbridge, Alberta, Canada Robert I. Simpson CEO, Ontario Problem Gambling Research Centre Guelph, Ontario, Canada.

- Birte Walther, Reiner Hanewinkel, Matthis Morgenstern (2013) Short-Term Effects of a School-Based Program on Gambling Prevention in Adolescents, *Journal of Adolescent Health*, 52 (5) 599–605
- Dickson, Derevensky, Gupta (2002) The Prevention of Gambling Problems in Youth: A Conceptual Framework, *Journal of Gambling Studies*, Vol. 18, No. 2
- Dickson-Gillespie, Rugle, Rosenthal, Fong (2008) Preventing the Incidence and Harm of Gambling Problems, *J Primary Prevent*, 55, 29:37
- Jeffrey N. Weatherly Casey L. McDougall Angelique A. Gillis, (2006) Bird in Hand: Discouraging Gambling on a Slot Machine Simulation *The Journal of Psychology*, 140(4), 347–361
- Tobias Hayer & Gerhard Meyer (2010) Internet Self-Exclusion: Characteristics of Self-Excluded Gamblers and Preliminary Evidence for Its Effectiveness, *Int J Ment Health Addiction*. 9, (3), 296–307

Si veda anche Nadia Angelucci Riccardo Poli (a cura di) RISCHI DA GIOCARE CNCA Year Book 2016  
<http://www.cnca.it/attivita/progetti/progetti-in-corso/rischi-da-giocare>.