

Progetto esecutivo “Gioco Scaccia Gioco 2 – Allenare la mente per sconfiggere il gioco d’azzardo”

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

Il Gioco d’Azzardo Patologico è una dipendenza che incide sulla salute, le relazioni e il benessere economico dell’individuo. Secondo l’ottica bio-psico sociale il GAP dipende dall’interazione di fattori genetici, biologici, psicologico-motivazionali e ambientali. In particolare, distorsioni cognitive, giocatori in famiglia, abitudine al gioco tra i pari, contesto sociale e punti vendita diffusi, possono contribuire in modo determinante al suo sviluppo. Risulta fondamentale intervenire precocemente attraverso azioni di prevenzione primaria, al fine di arginare e contrastare il fenomeno. I dati a livello regionale sono allarmanti (Il gioco d’azzardo nella Regione Toscana, 2019-2020): il 36% della popolazione adulta ha giocato nel 2019, di questi il 14,6% rientra nella categoria dei giocatori a rischio tra minimo e severo; inoltre, la raccolta per residente da gioco onsite (2018) ha raggiunto i 1327 euro (contro la media nazionale di 1236 euro).

Dati specifici del Valdarno aretino indicano che si tratta di una zona particolarmente fragile: tra i 1238 e i 2268 euro l’ammontare delle puntate (contro i 1300 della media toscana e i 1243 di quella italiana); tra il 5,7% e il 6,2% il numero di giocatori online nel 2019 (contro il 5,5% della Toscana); tra il 3,9% e il 4,5% quello dei giocatori a rischio moderato severo (contro il 3,8% della Toscana).

A questi numeri, relativi alla popolazione adulta, si aggiungono le rilevazioni che riguardano i giovani. Lo studio ESPAD Italia 2019 riporta dati regionali in crescita per la fascia 15-19 anni: il 42,9% ha giocato d’azzardo nel 2019, di questi il 12,5% rientra nella categoria dei giocatori a rischio e il 6,2% in quella dei giocatori problematici. Lo studio EDIT (2018), condotto da ARS Toscana sugli studenti tra i 14 e i 19 anni, rileva, inoltre, che la percentuale di giocatori a rischio nel Valdarno aretino è del 13,8%, collocandolo come il sesto territorio della regione più colpito dal fenomeno. Vi sono numerose possibili cause a monte di tale problema nel contesto toscano: solo il 25% dei ragazzi ha partecipato ad iniziative di prevenzione per il gioco d’azzardo, oltre il 35% ha facile accesso ai luoghi di gioco fisici, il 9% ignora del tutto la normativa in materia. In questo contesto, i bias cognitivi relativi al GA e la scarsa consapevolezza dei concetti di probabilità e caso rappresentano un fattore particolarmente rilevante, in quanto incidono sulla percezione del rischio tra gli studenti.



Dall'analisi EDIT, il Valdarno aretino risulta un territorio particolarmente vulnerabile, ottenendo percentuali al di sopra della media regionale per molti dei comportamenti tipici dei giovani giocatori a rischio: ricorso al binge drinking (45,5%), fumare regolarmente (22,4%), consumare alcol (73,6%) e sostanze psicotrope (38,4%) e avere rapporti sessuali non protetti (50%). Il gruppo dei pari rappresenta il luogo in cui si sperimenta precocemente il gioco, soprattutto in assenza di un tempo libero strutturato e sane alternative di socializzazione per colmare il senso di noia, particolarmente significativo in seguito all'emergenza sanitaria.

Allargando l'orizzonte di analisi alla dimensione socio-educativa e al contesto di vita dei giovani del Valdarno, si delinea uno scenario molto fragile: la provincia di Arezzo presenta un tasso di abbandoni precoci pari al 22%, facendo scivolare, secondo Save the Children Italia, l'intero territorio nella fascia a rischio educativo medio, con una delle peggiori performance di tutto il Centro-Nord. Una tendenza ribadita dall'andamento provinciale dei NEETs, con il 16,56% dei ragazzi tra i 15 ed i 24 anni che non studia né lavora. Il rischio di povertà educativa risulta rafforzato dalla scarsa partecipazione ad attività ricreative, culturali e sportive: quasi 1 giovane su 2 non è mai andato a uno spettacolo teatrale, un parco di divertimento, un evento sportivo nell'ultimo anno; il 46% dei rispondenti non ha mai svolto attività di volontariato, il 56% non ha mai frequentato un centro di aggregazione giovanile ed oltre il 76% non è mai stato coinvolto in attività politiche. Nel contesto del Valdarno, le esperienze di prevenzione e sensibilizzazione al GAP sono state portate avanti attraverso diverse linee di azione. Dai primi anni 2000 diversi comitati di Arci hanno intrapreso percorsi di lotta al GAP, attraverso promozione di campagne di sensibilizzazione e percorsi volti alla dismissione delle slot. A livello amministrativo, il comitato Valdarno No Slot dal 2016 porta avanti un fronte unito contro il gioco d'azzardo, con azioni di contrasto. A livello sanitario, i Ser.D. della provincia di Arezzo hanno strutturato una rete di istituzioni che lavora per promuovere azioni di studio sul tema. In questo quadro si inserisce, nel 2019, il progetto Gioco scaccia Gioco, curato da Conkarma con Livorno Scacchi, per promuovere l'insegnamento degli scacchi e contrastare il GA in oltre 60 classi delle Scuole del Valdarno aretino.

2. Attività, metodi e strumenti innovativi previsti per la realizzazione delle proposte

Il progetto "Gioco Scaccia Gioco 2 - Allenare la mente per sconfiggere il Gioco d'Azzardo" ha l'obiettivo specifico di migliorare la strategia di prevenzione dei rischi connessi al GA nelle classi III della scuola secondaria di primo grado e nelle classi II della scuola secondaria di secondo grado degli Istituti Scolastici aderenti.



La scelta di tale target trova ragione nella necessità di intervenire precocemente sui più giovani, in modo complementare rispetto ai progetti di prevenzione dei servizi pubblici attivi, quali quelli promossi dal Ser.D. Zona Distretto Valdarno. Si propone, inoltre, di informare sulla cultura del gioco la popolazione generale nel territorio del Valdarno Superiore, assicurando l'uniformità di azione nel contesto di riferimento e la costruzione di una comune base di conoscenze sul tema. Il progetto si struttura sulla Teoria dell'azione ragionata che mira a comprendere come si concretizza il comportamento dell'individuo. In particolare, in linea con il modello, si prevede di intervenire sui tre fattori predittivi di un dato comportamento, giocare d'azzardo, agendo su:

- gli atteggiamenti nei confronti del gioco: ovvero le credenze circa il rischio e la valutazione delle conseguenze; a tale scopo sono previsti i laboratori nelle scuole sul GAP, la campagna social e la diffusione dei contenuti attraverso le azioni territoriali;
- le norme soggettive nei confronti del gioco, ovvero le credenze normative e la motivazione ad accondiscendere; a tale scopo sono previste azioni che coinvolgono le figure educative di riferimento (genitori e insegnanti) della popolazione oggetto di intervento e si prevede di allargare le azioni di sensibilizzazione e informazione al territorio del Valdarno, mediante la campagna social e le azioni territoriali, al territorio regionale, attraverso la diffusione dell'iniziativa;
- l'intenzione a intraprendere o meno il comportamento oggetto della prevenzione, fornendo attraverso tutte le azioni allargate al Valdarno, informazioni circa i rischi, i servizi dedicati e un'alternativa al GA stimolante e socializzante, il gioco degli scacchi.

La metodologia adottata delinea anche un approccio globale, associando apprendimento e sviluppo di abilità ed incidendo su motivazione, credenze e conoscenze. Allargando l'intervento a docenti, genitori e alla comunità, si intende generare un impatto non soltanto a livello cognitivo e motivazionale sugli studenti, ma anche sulla dimensione sociale. In particolare, saranno:

Incrementati i fattori protettivi e ridotti i fattori di rischio nelle classi oggetto dell'intervento (R.1.) attraverso:

1. Realizzazione di un percorso di formazione volto a rafforzare le competenze sul GAP degli operatori impiegati nei laboratori (A. 1.1); la formazione, erogata da TAXI 1729, prevede un approfondimento sugli aspetti matematici che governano l'azzardo, le fallacie cognitive legate al gioco, le dimensioni di rischio, analogie tra gaming e gambling. Tempi previsti: 12 ore nel mese di dicembre in locali forniti dall'associazione Conkarma.

2. Elaborazione di moduli formativi su ragionamento probabilistico, bias cognitivi e aspettative di guadagno legate al GA (A. 1.2); le unità didattiche saranno elaborate con lo scopo di creare moduli sugli argomenti in oggetto fruibili da altri docenti ed Istituti interessati ad approfondire l'argomento nei curricula scolastici. Si prevede di estendere le unità didattiche ad altre scuole del territorio toscano attraverso l'inserimento delle stesse nel toolkit del progetto. Tempi previsti: 20 ore tra dicembre e gennaio.
3. Introduzione nei curricula scolastici dei moduli formativi predisposti, anche attraverso il coinvolgimento degli insegnanti (A. 1.3); le unità didattiche verranno condivise con un docente delle materie scientifiche di ogni scuola partecipante, con lo scopo di diffondere l'iniziativa tra il corpo docente e gli alunni delle scuole coinvolte. Tempi: un incontro di 1 ora per ogni scuola tra dicembre e gennaio.
4. Realizzazione nelle classi di laboratori di educazione non formale sul GA, probabilità e bias, anche attraverso la creazione di contenuti digitali ('meme', gif, video) da parte degli studenti. I laboratori, gestiti dagli operatori formati e coinvolti nelle azioni precedenti, avranno lo scopo di fornire informazioni, porsi come momenti di riflessione collettiva sul tema attraverso il coinvolgimento in attività ludiche e non formali e saranno finalizzati alla creazione di contenuti digitali sul GAP per la campagna social (A. 1.4). Tempi: elaborazione a dicembre, realizzazione in 2 incontri da 2 ore in ogni classe tra gennaio e febbraio.

Mediante il coinvolgimento del personale docente si strutturerà un percorso di formazione sui contenuti predisposti, supportando gli stessi nell'integrazione del tema del gioco nella didattica, per incidere sulla capacità di ragionamento probabilistico e limitare false credenze e distorsioni cognitive. Si armonizza così l'intento informativo dell'azione preventiva e quello partecipativo, favorendo una comune base di conoscenze che sarà applicata nella costruzione del materiale di comunicazione, rendendo il target dell'intervento attore del processo di prevenzione. Si prevede la diffusione del materiale di progetto a livello regionale, grazie al coinvolgimento dei partner.

Informata sulla cultura del gioco la popolazione oggetto dell'intervento ed il contesto territoriale di riferimento (R.2.) attraverso:

1. Realizzazione di una campagna di sensibilizzazione sul GAP e di informazione sulle attività della rete dei servizi socio-sanitari, utilizzando i prodotti realizzati dagli studenti ed il materiale del Ser.D. Tempi: da gennaio a novembre;

2. Realizzazione di azioni di animazione territoriale e comunicazione attraverso punti informativi, in occasione di eventi locali ed in luoghi di comunità (come mercati cittadini, biblioteche, spazi Soci Coop), in collaborazione con le amministrazioni locali, gli enti no profit, ANCI Toscana e Regione Toscana (A. 2.2); nello specifico si prevede di istituire 4 punti informativi ai mercati di San Giovanni V.no, Figline V.no, Montevarchi e Terranuova Bracciolini; 4 punti informativi presso le biblioteche di Reggello, Cauriglia, Pergine Laterina e Bucine; 3 punti informativi agli Spazi Soci COOP di Montevarchi, San Giovanni V.no e Figline V.no. Tempi: 3 ore a punto informativo si prevede l'elaborazione dei punti informativi nel mese di maggio e la realizzazione tra giugno e agosto.
3. Promozione di un contest giovanile per la realizzazione del miglior prodotto artistico-espressivo che abbia come soggetto la promozione del gioco sano ed il contrasto al GAP (A. 2.3). Tempi: si prevede l'elaborazione del contest nel mese di maggio e la promozione, realizzazione e premiazione tra giugno e settembre.

Allargando le azioni al territorio del Valdarno Superiore, l'intervento veicolerà una cultura sul fenomeno e rafforzerà l'informazione sui servizi nella popolazione. La collaborazione con gli enti del territorio nella promozione delle iniziative, la partecipazione dei giovani al contest e la prossimità dei punti informativi coinvolgeranno così differenti generazioni.

Rafforzata la capacità di riconoscimento precoce e di intervento da parte dei soggetti scolastici e delle famiglie nel contrasto al gioco d'azzardo (R.3.) attraverso:

1. Realizzazione di incontri informativi e di sensibilizzazione rivolti alle famiglie degli studenti degli Istituti scolastici coinvolti relativamente alla tematica delle dipendenze e del GAP, condotti con metodologia esperienziale, al fine di individuare precocemente i segnali di evoluzione delle dipendenze e i possibili fattori di rischio (A. 3.1); L'azione di sensibilizzazione prevede di fornire informazioni sulle dipendenze in adolescenza per incontrare l'interesse delle famiglie e allargare l'informazione anche ai fattori di rischio e/o in comorbidità al GAP (dipendenza da alcol, sostanze e gaming). I genitori saranno coinvolti attraverso i canali della scuola, la collaborazione con il rappresentante dei genitori e dei gruppi di genitori, laddove esistenti. Tempi: 2 incontri da 1,5 ore per ogni istituto si prevede l'elaborazione nel mese di febbraio e la realizzazione degli incontri tra marzo e maggio.

2. Realizzazione di incontri informativi e di sensibilizzazione rivolti ai docenti degli Istituti scolastici coinvolti relativamente alla tematica delle dipendenze e del GAP, condotti con metodologia esperienziale, al fine di individuare precocemente i segnali di evoluzione delle dipendenze e i possibili fattori di rischio (A. 3.2). Tempi: 3 incontri da 1,5 ore per gruppi di circa 20 insegnanti; si prevede l'elaborazione nel mese di febbraio e la realizzazione tra marzo e maggio.

Al fine di creare una cultura condivisa con gli adulti di riferimento, il progetto si propone di rendere anche le figure educative significative dei ragazzi oggetto della prevenzione, ampliando la conoscenza sul GAP. Per diffondere l'iniziativa tra le famiglie delle classi partecipanti è richiesta la collaborazione degli Istituti coinvolti. La metodologia non formale avrà la funzione di veicolare le informazioni attraverso la costruzione di significati condivisi, utili a sedimentare i contenuti nella popolazione target dell'azione.

Promosse forme di gioco attivo e libero, focalizzando l'attenzione sui loro effetti benefici nel contrasto al GA (R.4.) attraverso:

1. Realizzazione di percorsi di formazione sul gioco degli scacchi rivolti agli operatori impiegati nei laboratori di educazione non formale sul tema, in collaborazione con ASD Livorno Scacchi (A. 4.1); Tempi: 4 incontri da 4 ore nei locali dell'associazione Conkarma, tra gennaio e febbraio.
2. Realizzazione di percorsi di formazione sul gioco degli scacchi rivolti agli insegnanti degli Istituti Scolastici coinvolti nelle attività, in collaborazione con ASD Livorno Scacchi, con lo scopo di diffondere le basi del gioco anche nel corpo docente, fornendolo di uno strumento ulteriore per entrare in contatto con gli alunni e sedimentare l'interesse per la pratica degli scacchi nell'Istituto (A. 4.2); Tempi: 2 incontri da 4 ore - 2 cicli per un totale di 8 incontri, nei locali dell'associazione Conkarma, tra dicembre e febbraio.
3. Realizzazione nelle classi di laboratori di educazione non formale sul gioco degli scacchi. I laboratori, gestiti dagli operatori formati e coinvolti nelle azioni precedenti, avranno lo scopo di insegnare le principali regole del gioco degli scacchi, rafforzare il ragionamento logico-matematico e le life skills (A. 4.3); Tempi: 4 incontri da 2 ore per ogni classe elaborati a febbraio e da svolgersi tra marzo e maggio.

4. Realizzazione di un evento di confronto dell'esperienza condivisa attraverso un torneo di scacchi con gli Istituti Scolastici coinvolti. Il torneo prevedrà due momenti: un torneo interno ad ogni istituto tra gli alunni delle classi coinvolte e un torneo tra istituti, con premiazione finale e momento di confronto sull'esperienza (A. 4.4); Tempi: 4 ore circa per ogni torneo interno e 4 ore per il torneo tra istituti, si prevede di strutturare gli eventi nel mese di aprile e realizzarli tra maggio e giugno.
5. Realizzazione di percorsi di animazione territoriale volti a mettere in contatto diverse generazioni e diretti all'insegnamento e alla pratica degli scacchi in luoghi di comunità (parchi, circoli, spazi pubblici), in continuità con altre esperienze già svolte dall'associazione nell'ambito dello sviluppo di competenze e incontro tra generazioni attraverso la pratica degli scacchi; i percorsi verranno realizzati nei 4 comuni urbani del Valdarno: Figline V.no, San Giovanni V.no, Montevarchi e Terranuova (A. 4.5) Tempi: 4 laboratori (da 4 incontri di 2 ore ciascuno) elaborati nel mese di maggio e realizzati tra giugno e ottobre;
6. Realizzazione e installazione di scacchiere in luoghi di comunità, con il coinvolgimento di enti impegnati nel contrasto alle dipendenze (A. 4.6); Tempi: tra giugno e ottobre.
7. Definizione e avvio del "Tavolo tecnico per la promozione degli scacchi nel contrasto al gioco d'azzardo", per la realizzazione di un frame teorico divulgativo sulla pratica degli scacchi e i benefici pedagogico-educativi (A. 4.7); Tempi: 4 incontri da realizzare lungo tutto l'arco del progetto.

Sostenendo l'insegnamento e la diffusione del gioco degli scacchi, il progetto intende affiancare agli interventi specifici di prevenzione un percorso ludico e socializzante che, attraverso l'apprendimento cooperativo in classe, possa valorizzare il gruppo e l'esperienza educativa. Mediante un modello di gioco sano e competitivo, gli scacchi consentono di sperimentare dimensioni naturali della vita psichica come l'agonismo, la risoluzione del conflitto, il problem solving e la mentalizzazione. La pratica degli scacchi fornisce un'esperienza stimolante anche da un punto di vista cognitivo, sviluppando differenti abilità, quali memoria, concentrazione, attenzione e capacità di previsione. La dimensione del gioco offre, inoltre, la possibilità di superare le barriere culturali e linguistiche, coinvolgendo alunni di ogni provenienza, un aspetto particolarmente importante e da valorizzare in un territorio multiculturale come quello del Valdarno. Il progetto mira, attraverso i percorsi di animazione territoriale, a favorire il confronto intergenerazionale e a promuovere forme di gioco, fornendo un'occasione di incontro e ampliando l'offerta di servizi.

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

Nell'ottica di strutturare un progetto che intervenga a livello di sistema, la rete di partenariato coinvolge soggetti istituzionali appartenenti alle amministrazioni, servizi sanitari e rappresentanti del Terzo Settore. Nello specifico, sono stati sottoscritti:

- progetti di partenariato tra Conkarma A.P.S. e Conferenza dei Sindaci del Valdarno, Conferenza Zonale per l'Educazione e l'Istruzione area Valdarno, Rete degli Istituti Scolastici del Valdarno, A.S.D. Livorno Scacchi A.P.S, Comune di Figline e Incisa Valdarno, Comune di Terranuova Bracciolini, Azienda USL Toscana Sud-Est (Ser.D. Zona Distretto Valdarno);
- protocolli di intesa con Libera Coordinamento Valdarno e Comitato Valdarno NoSlot, in qualità di sostenitori.

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

Il modello di governance della rete partenariale prevede l'istituzione del "Gruppo di coordinamento di progetto", incaricato specificamente di:

1. analizzare e revisionare i rapporti periodici di monitoraggio e valutazione, elaborati durante il periodo di svolgimento del progetto;
2. armonizzare e sovrintendere il processo di elaborazione del frame teorico divulgativo sul gioco degli scacchi;
3. collegarsi con i livelli tecnici individuati da Regione Toscana, con particolare riferimento alle azioni di coordinamento della rete degli interventi, alle azioni di monitoraggio e valutazione e alla raccolta dati di carattere epidemiologico.

Il modello previsto sarà informato ai principi di inclusione, trasparenza e partecipazione e garantirà un'ottimale gestione operativa delle attività, il perseguimento degli obiettivi individuati e di una ordinata ed efficace appropriazione degli interventi, con il coinvolgimento del coordinatore di progetto, del referente tematico per il gioco degli scacchi, del referente tematico per la prevenzione ed il contrasto al GAP, del delegato delle scuole partecipanti, del delegato degli enti locali coinvolti nelle iniziative e del rappresentante dei beneficiari.



Le modalità di lavoro previste per tale modello di concertazione sono: gli eventi di sensibilizzazione e disseminazione del percorso, supportati con la predisposizione, l'armonizzazione e la diffusione del materiale informativo e della reportistica progettuale; gli incontri quadrimestrali di analisi, monitoraggio e valutazione delle azioni progettuali; il collegamento, il coordinamento e la comunicazione con i competenti livelli tecnici di Regione Toscana.

5. Monitoraggio, indicatori e risultati attesi e verifica

La strategia di monitoraggio e valutazione ruota attorno a due “dimensioni” fondamentali: il monitoraggio di efficienza, basato sulle attività e sulle risorse umane e finanziarie, e il monitoraggio di efficacia, fondato prevalentemente sui risultati raggiunti.

Dal punto di vista metodologico, si prevede:

- il coinvolgimento dello staff esecutivo di progetto e dei professionisti impiegati, adeguatamente formati a strumenti di raccolta e di valutazione espliciti, formalizzati e trasparenti, in una prospettiva autentica e creativa; la più ampia partecipazione dei beneficiari, che diventano non soltanto destinatari dell'intervento, ma attori centrali del cambiamento, portati a soffermarsi in una prospettiva metacognitiva sul percorso svolto, anche attraverso strumenti inclusivi, collaborativi e autovalutativi;
- una raccolta dati durante tutto il periodo di svolgimento delle attività, con indicatori e fonti di verifica prevalentemente interne e report di analisi trimestrali.

Analizzando nel dettaglio le due “dimensioni” della strategia prevista, il monitoraggio di efficienza include in questo caso 3 diversi strati informativi:

1. le “milestones”, ovvero realizzazioni intermedie strumentali alla realizzazione dell'attività pianificata;
2. gli indicatori esecutivi di attività, i cosiddetti indicatori di prodotto;
3. gli indicatori finanziari, che esprimono il valore monetario del precedente parametro.

Per quanto riguarda il monitoraggio di efficacia, questo si basa sui risultati e intende misurare l'impatto del progetto in termini di benefici apportati, attraverso indicatori empiricamente osservabili, raccolti con fonti dirette e fonti indirette in base alle indicazioni fornite dalla Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa. In particolare, i risultati individuati ed i relativi indicatori oggettivamente verificabili sono:

- R. 1 → incrementati i fattori protettivi e ridotti i fattori di rischio nella popolazione 13-20 anni.

IOV 1.1: almeno il 25% degli studenti partecipanti ai laboratori di educazione non formale conosce le principali credenze irrazionali e le distorsioni cognitive relative al gioco d'azzardo; tale dato verrà raccolto quantitativamente attraverso brevi questionari sulle tematiche oggetto del laboratorio e qualitativamente attraverso una metodologia non formale, allineata all'esperienza del laboratorio;

IOV 1.2: almeno il 25% degli studenti partecipanti ai laboratori di educazione non formale conosce la rete territoriale dei servizi socio-sanitari impegnati nel contrasto al GAP e le relative modalità di accesso; tale dato verrà raccolto attraverso brevi questionari sulle tematiche oggetto del laboratorio e attraverso una metodologia non formale, allineata all'esperienza del laboratorio.

- R. 2 → informata sulla cultura del gioco la popolazione oggetto dell'intervento ed il contesto territoriale di riferimento.

IOV 2.1: 6.000 visite nella landing page dedicata del progetto, contenente informazioni e materiali sul GAP e sulle modalità di accesso alla rete dei servizi socio-sanitari specifici, entro la conclusione delle attività progettuali; tale dato verrà raccolto attraverso gli strumenti di monitoraggio di traffico al sito (Google Analytics);

IOV 2.2: almeno il 25% dei ragazzi nella fascia d'età 13-20 anni raggiunti dalla campagna di sensibilizzazione ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana sia abbastanza o molto pericoloso; tale dato verrà raccolto attraverso un sondaggio campione tra i ragazzi della fascia d'età 13-20 anni che sono stati raggiunti dalla campagna di sensibilizzazione;

IOV 2.3: almeno il 30% dei ragazzi partecipanti al contest giovanile per la promozione del gioco sano ed il contrasto al GAP ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana sia abbastanza o molto pericoloso tale dato verrà raccolto attraverso un breve questionario rivolto agli iscritti al contest.

- R. 3 → rafforzata la capacità di riconoscimento precoce e di intervento da parte dei soggetti scolastici e delle famiglie nel contrasto al gioco d'azzardo.

IOV 3.1: almeno il 30% dei genitori partecipanti ai percorsi di informazione e sensibilizzazione sulle dipendenze conosce il decorso comportamentale dal gioco ricreativo al gioco problematico; tale dato verrà raccolto attraverso brevi questionari sulle tematiche oggetto del laboratorio e attraverso una metodologia non formale, allineata all'esperienza degli incontri;



IOV 3.2: almeno il 30% dei docenti partecipanti agli incontri informativi e di sensibilizzazione sul GAP ritiene che giocare d'azzardo meno di una volta alla settimana sia abbastanza o molto pericoloso; tale dato verrà raccolto attraverso brevi questionari sulle tematiche oggetto del laboratorio e attraverso una metodologia non formale, allineata all'esperienza degli incontri.

- R. 4 → promosse forme di gioco attivo e libero, focalizzando l'attenzione sui loro effetti benefici nel contrasto al GAP.

IOV 4.1: almeno il 30% degli studenti partecipanti alle attività di educazione non formale sul gioco degli scacchi dichiara la propria intenzione di continuare la pratica scacchistica dopo la conclusione del progetto; tale dato verrà raccolto attraverso brevi questionari sulle tematiche oggetto del laboratorio e attraverso una metodologia non formale, allineata all'esperienza laboratoriale;

IOV 4.2: almeno il 30% degli studenti partecipanti alle attività di educazione non formale sul gioco degli scacchi ha rafforzato le proprie life skills; tale dato verrà raccolto attraverso brevi questionari sulle tematiche oggetto del laboratorio e attraverso una metodologia non formale, allineata all'esperienza del laboratorio;

IOV 4.3: almeno il 50% dei cittadini partecipanti ai laboratori di animazione territoriale sugli scacchi ritiene l'iniziativa interessante e coinvolgente, rafforzando l'offerta dei servizi locali e riducendo il senso di noia; tale dato verrà raccolto tramite sondaggi di rilevazione della qualità percepita, costruiti con applicativi digitali e/o supporti cartacei;

IOV 4.4: almeno il 30% dei cittadini partecipanti ai laboratori di animazione territoriale sul gioco degli scacchi dichiara la propria intenzione di continuare la pratica scacchistica dopo la conclusione del progetto; tale dato verrà raccolto tramite sondaggi di rilevazione della qualità percepita, costruiti con applicativi digitali e/o supporti cartacei.

La strategia di monitoraggio e valutazione prevede anche una serie di attività di misurazione dell'impatto sociale complessivo dell'intervento, stimando il raggiungimento dell'obiettivo specifico ed il livello del cambiamento prodotto nei beneficiari e nel contesto di riferimento.

Seguendo l'approccio metodologico tracciato nel "Documento di descrizione dell'impatto sociale del Ministero dello Sviluppo Economico", si prevede:

- la creazione di un inter-gruppo di valutazione, composto dallo staff esecutivo di progetto e dai rappresentanti degli stakeholders, capace di garantire un percorso partecipato, con la spinta alla valutazione che non deriva solo da un ente esterno, ma è condivisa da tutti i soggetti attuatori;



- l'adozione della metodologia contro-fattuale, ritenuta ottimale per il contesto circoscritto delle azioni previste.

Infine, gli strumenti operativi individuati nella presente strategia di monitoraggio e valutazione consistono nell'elaborazione di:

- un piano trimestrale di efficienza in grado di rilevare in maniera razionale, ma anche economicamente sostenibile, poche e significative realizzazioni intermedie, funzionali alla corretta gestione delle attività;
- un rapporto trimestrale di efficienza, in forma narrativa;
- una pianificazione trimestrale sulle azioni sviluppate dalle Risorse Umane in relazione ai risultati di progetto ed una pianificazione più dettagliata su azioni specifiche da svolgere mensilmente;
- una tavola quadrimestrale di monitoraggio di efficacia contenente indicatori pianificati e rilevati, fonti di verifica, cause di scostamento e possibili azioni correttive.

Cavriglia, 25/11/2021

Alessia Spedicato Barboni


CONKARMA APS
VIA F BURZAGLI SNC
CAVRIGLIA