PROPOSTA DI PROGETTO

per la richiesta di contributi economici ai Comuni toscani in attuazione della Legge regionale del 4 febbraio 2025 n. 10 *"Interventi del Consiglio regionale per la realizzazione delle finalità statutarie in materia di diritti della persona e di promozione dell'identità territoriale"*

1. Soggetto richiedente COMUNE DI BUCINE

2. Titolo BEYOND THE GAP

3. Periodo di svolgimento

Inizio 01/11/2025 (gg/mm/aa) termine 31/12/2026(gg/mm/aa)

4. Luogo di svolgimento

INTERO TERRITORIO COMUNALE Comune BUCINE Provincia AREZZO CAP 52021

La mappatura, gli eventi, i laboratori previsti nel progetto si svolgeranno nei luoghi di aggregazione giovanili del territorio comunale siano essi bar, piazze, palestre, campi sportivi oppure in occasione di sagre o feste a tema organizzate dalle Proloco e/o dalle associazioni,)

(nel caso in cui l'iniziativa sia ripetuta più volte, devono essere indicate le date e i luoghi di svolgimento relativi a ciascuna edizione)

5. Descrizione dell'iniziativa:

Il comune di Bucine intende ampliare e dare continuità alle azioni portate avanti come ATS Valdarno in tema di prevenzione e contrasto al Disturbo da Gioco d'Azzardo.

Grazie ai progetti "I Cantieri del gioco e della Creatività (2023-2024)" e "I Cantieri del Gioco" (2024-2025), finanziati entrambi dall'Azienda Usl Toscana Sud Est, sono stati avviati nell'ATS Valdarno e quindi anche nel Comune di Bucine, azioni preliminari di mappatura e di indagine sui comportamenti a rischio legati al target di adolescenti e giovani in merito al gioco d'azzardo. La ricerca effettuata da educatori di strada nell'anno 2023-2024 nell'ATS Valdarno, ha coinvolto 130 ragazzi di età compresa tra i 14 ed i 25 anni (58,5% maschi e 41,5% femmine).

Dalla ricerca sono emersi i seguenti aspetti:

- La possibilità di giocare d'azzardo è presente o comunque vicina ai luoghi di aggregazione informale frequentate dai giovani del territorio.
- Il rapporto tra videogiochi e gioco d'azzardo: più di un terzo del campione afferma di spendere soldi all'interno dei videogiochi, con meccanismi simili a quelli del gioco d'azzardo.
- Il gioco d'azzardo è stato provato almeno una volta dal 50% del campione: Il 36,6% ha giocato nell'ultimo anno; il 32,5% ha giocato nell'ultimo mese. Le spese settimanali in generale arrivano fino a 10 euro; alcuni ragazzi hanno affermato di spendere fino a 50 euro a settimana.
- Scarsa conoscenza del SerD in riferimento alla problematica del gioco d'azzardo e ai relativi servizi che offre.

Tali dati rappresentano il punto di partenza per lavorare in ottica informativa, preventiva e di promozione di alternative ludiche e sane con il target di adolescenti e giovani di età 13-25 anni.

Si prevede anche il coinvolgimento dell'intera collettività e del tessuto associativo attraverso la creazione di momenti di sensibilizzazione specifici sul Disturbo da Gioco d'Azzardo.

6. Finalità:

- Fornire una fotografia aggiornata e contestualizzata a livello locale rispetto alla diffusione e alle caratteristiche dei fenomeni del gaming e del gioco d'azzardo tra la popolazione giovanile grazie alla presenza di educatori di strada nei luoghi di aggregazione frequentanti da adolescenti e giovani nel tempo libero.
- Sviluppare azioni di sensibilizzazione dal basso sui rischi del gioco d'azzardo e del gaming attraverso il lavoro sociale di strada con i giovani del territorio.
- Realizzare spazi di aggregazione dove i giovani possano sviluppare relazioni sociali significative e acquisire competenze pratiche, psico-sociali ed affettive (Life Skills). La finalità è quella di prevenire l'insorgere di situazioni di rischio/devianza con particolare attenzione al tema del gioco d'azzardo, stimolando il divertimento positivo generato da occasioni di gioco sociale.
- Sensibilizzare e informare tutta la cittadinanza sui rischi legati al gioco d'azzardo.
- Garantire un'azione di mediazione, conoscenza e facilitazione all'accesso al Servizio Dipendenze.

7. Modalità realizzative:

Il progetto vuole raggiungere i suoi obiettivi tramite le seguenti macro azioni:

a) COSTRUZIONE DELLA RETE TERRITORIALE ED INDIVIDUAZIONE DEGLI STAKEHOLDER

- mappatura di stakeholder impegnati in attività con adolescenti e giovani (società sportive, Proloco, associazioni di volontariato) ;
- incontri conoscitivi con tali realtà e definizione di modalità di coinvolgimento nel progetto;
- definizione delle modalità di coinvolgimento di adolescenti e giovani in carico al servizio sociale;
- incontri con il Servizio Dipendenze: condivisione azioni progettuali e definizione modalità coinvolgimento di adolescenti e giovani in carico al servizio.

b) PARTECIPAZIONE A INIZIATIVE NEL TERRITORIO COMUNALE

Il progetto prevede l'attivazione di una stretta collaborazione con le associazioni e le istituzioni culturali locali. L'obiettivo primario è quello di costruire una rete di supporto per adolescenti e giovani, intercettandoli nei luoghi e negli eventi di maggiore aggregazione.

Si prevede in particolare la presa di contatto e la collaborazione con le Proloco maggiormente rappresentative e profondamente radicate nel territorio comunale e organizzatrici di una vasta gamma di eventi ed iniziative: le Proloco rappresentano un punto di riferimento fondamentale per la comunità, in particolare per i giovani. Il progetto intende, tramite l'attivazione di educatori di strada, partecipare alle iniziative poste in essere dalle varie Proloco, in tali occasioni si programma di creare una postazione fissa con materiale di prevenzione funzionale a trasmettere messaggi e informazioni su comportamenti a rischio (giochi in scatola che informano sui comportamenti a rischio legati alle dipendenze, in particolare sulla dipendenza da gioco d'azzardo; occhiali di simulazione del tasso alcolemico con percorso a ostacoli; infogame e materiale informativo su alcol e guida, sessualità ed altri comportamenti a rischio.

La presenza degli educatori di strada in un contesto informale e di divertimento intende far conoscere il progetto alla cittadinanza, avvicinare il target giovanile, individuarne le necessità le esigenze e le proposte.

c) REALIZZAZIONE LABORATORI E WORKSHOP RIVOLTI AD ADOLESCENTI E GIOVANI

Si prevede la realizzazione di almeno 2 laboratori/eventi. Questi, saranno individuati e costruiti insieme ai ragazzi, sulla base dei loro interessi, potenzialità e bisogni emersi, in un'ottica di reale protagonismo giovanile nella propria comunità di riferimento.

Per questo motivo si prevede un momento iniziale di ingaggio del target, di raccolta di proposte per la realizzazione dei laboratori, e di coinvolgimento attivo dei ragazzi nella realizzazione degli stessi.

Il principio che sta alla base degli eventi è quello di creare occasioni ludiche e aggregative positive, dove, attraverso la forma laboratoriale, i ragazzi siano in grado di sperimentare forme di gioco e di relazione sane. I laboratori saranno anche occasione per sensibilizzare i ragazzi sui diversi comportamenti a rischio e far conoscere il Servizio Dipendenze.

d) INCONTRI/EVENTI DI SENSIBILIZZAZIONE RIVOLTO ALLA COMUNITA'

Le realtà associative presenti nel Comune di Bucine (associazioni sportive, oratori, associazioni culturali e di volontariato) rappresentano un'importante risorsa per poter veicolare messaggi di prevenzione e di informazione rispetto al Disturbo da Gioco d'Azzardo.

Per questo motivo, si prevede la realizzazione di incontri e/o eventi di sensibilizzazione rivolti a tali realtà ed in generale alla cittadinanza.

Obiettivo generale di questi incontri è informare in cosa consiste il Disturbo da Gioco d'Azzardo e le modalità di accesso per una presa in carico del Ser.D.

In tali incontri si vogliono altresì dare strumenti utili alla cittadinanza per fungere da "antenna" rispetto all'intercettazione di situazioni a rischio, in un'ottica di responsabilizzazione collettiva per la promozione del benessere di comunità.

8. Ambito territoriale di riferimento dell'iniziativa:

comunale [] provinciale [] regionale []

9. Attività di comunicazione dell'iniziativa

Indicare i canali informativi attraverso i quali sono realizzate le attività di comunicazione:

[] prodotti editoriali cartacei (inviti, depliant, manifesti)

[] prodotti editoriali informatici (pagina web, newsletter, social network)

[] eventi di lancio:

[] conferenza stampa: (01/10/2025 SALA CONSILIARE COMUNE DI BUCINE)

[] inaugurazione (indicare data e luogo)

10. In caso di progetto in corso, si richiede l'indicazione della **Delibera di Giunta di approvazione:** _____

11. Altre informazioni che il richiedente ritiene utile fornire:

12. Nel caso di presentazione della proposta progettuale in collaborazione con associazioni:

Il richiedente dichiara di presentare una **proposta progettuale che prevede la collaborazione con uno o più associazioni** costituite da almeno un anno con sede legale o

con una stabile organizzazione operativa in Toscana, che abbiano previsto, nello Statuto o nell'atto costitutivo, la finalità cui si riferisce il progetto presentato e fornisce i dati richiesti:

Denominazione associazione _____
con sede legale o stabile organizzazione operativa in Toscana, nel Comune di
_____ con sede legale o stabile organizzazione operativa in via
_____ .