



Bando
Oscar della Salute 2017
Premio Nazionale Rete Città Sane – OMS
MODULO PRESENTAZIONE PROGETTO

Titolo del progetto	"A che gioco giochiamo"
Ente proponente	Comune di Ancona
Referente del progetto	Nome: Laura Felice Indirizzo: Viale della Vittoria, 39 telefono: 071.2226115 e-mail: laura.felice@comune.ancona.it
Città in cui ha avuto luogo il progetto	Ancona
Popolazione del Comune	Ancona: 100.696 abitanti
Durata del progetto:	Progetto avviato nel 2014 e tuttora in corso
Descrizione di sintesi del progetto:	<p>Il progetto "A che gioco giochiamo" nasce nel 2014 con l'intento di sensibilizzare la popolazione sul tema del gioco d'azzardo patologico. Il progetto è promosso dalla Regione Marche e realizzato dagli Ambiti Territoriali Sociali della Provincia di Ancona in collaborazione con il Dipartimento delle Dipendenze dell'Asur Area Vasta 2.</p> <p>Ogni anno vengono realizzate iniziative con obiettivi specifici coinvolgendo tutte le fasce della popolazione. L'anno 2016 ha visto più azioni sul territorio.</p> <ul style="list-style-type: none">- Coinvolgimento delle scuole del territorio provinciale per sensibilizzare gli studenti sul tema del gioco d'azzardo patologico. Incontri nelle classi con gli operatori dell'Asur per fornire ai ragazzi le informazioni utili e gli spunti per una riflessione sul tema. Incontri programmati e sostenuti dai dirigenti e professori.- Bando per la creazione di uno spot di 30" sulla tematica del gioco d'azzardo rivolto agli Istituti d'Istruzione superiore della provincia di Ancona. Il progetto è nato dalla volontà di stimolare gli adolescenti ad una riflessione sulle varie condotte di gioco d'azzardo, patologico e non, per sensibilizzare i giovani rispetto ad un fenomeno di strettissima attualità che li riguarda da vicino.- Organizzazione di un convegno ad Ancona, presso il Ridotto del Teatro delle Muse, sul tema del gioco d'azzardo patologico. Con questo convegno si è cercato di fare il punto sulle tematiche del gioco d'azzardo patologico partendo dai dati del fenomeno a livello nazionale, facendo una panoramica degli interventi messi in campo dai diversi attori e mettendo a confronto diverse posizioni per capire infine a che punto è la

	<p>nostra Regione nella predisposizione di una legge di tutela dai rischi del gioco d'azzardo patologico.</p> <p>Al convegno hanno partecipato come relatori diverse figure molto attive in campo nazionale e locale: Roberta Pacifici, direttore del Reparto farmacodipendenza, tossicodipendenza e doping dell' Istituto Superiore di Sanità; Angela Fioroni segretaria regione Lombardia Legautonomie; Riccardo De Facci vice presidente CNCA; Raimondo Maria Pavarin responsabile Osservatorio epidemiologico dipendenze patologiche dell'Ausl di Bologna; Marco Nocchi responsabile dell'area prevenzione e contrasto, disagio sociale e dipendenze patologiche della Regione Marche; Nicola Matteucci docente di Economia applicata alla Facoltà di Economia dell'Università Politecnica delle Marche; Luca Marconi Consigliere regionale componente della IV commissione consiliare permanente relatore della proposta di legge regionale; Paolo Nanni referente regionale del movimento Slotmob; Paolo Gioacchini comitato di presidenza Astro-Confindustria S.I.T.</p>
<p>Obiettivi del progetto</p>	<p>-Sensibilizzare sulla problematica del gioco d'azzardo patologico la popolazione generale del territorio provinciale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Considerare l'importanza del fatto ludico come momento formativo e ricreativo dell'individuo; prendere consapevolezza dell'attrazione che le varie occasioni di gioco d'azzardo esercitano sulla persona, lontano da allarmismo e disinformazione; sviluppare un contesto di gruppo in cui porre all'attenzione l'importanza di darsi regole e limiti per un divertimento sano. -Rendere i giovani protagonisti attivi nella prevenzione del GAP e nella promozione del divertimento -Fornire informazioni utili sui servizi presenti nel territorio che si occupano di GAP - Creare una collaborazione tra i vari enti che operano nel settore, una rete capace di ottimizzare le risorse realizzando anche progetti più complessi e duraturi nel tempo -Trovare le possibili soluzioni per tutelare la salute dei cittadini diffondendo consapevolezza ed autotutela.
<p>Dimensione tematica a cui il progetto fa riferimento</p>	<p>Investire nella salute lungo tutto il corso della vita e favorire l'empowerment delle persone.</p>
<p>Azioni realizzate</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Incontri con i ragazzi degli istituti superiori della provincia di Ancona per la presentazione del progetto. - Partecipazione alle assemblee organizzate dagli studenti - Progettazione e realizzazione del bando in collaborazione con

	<p>gli operatori dell'Asur Area Vasta 2 (area gioco).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione del bando agli istituti d'istruzione superiore della provincia di Ancona - Incontri con i ragazzi per fornire loro spunti per la realizzazione dello spot - Creazione di una giuria specifica: 2 operatori dell'asur, 2 degli ambiti, un tecnico video-maker - Assegnazione dei premi in denaro e dei diplomi in una mattinata organizzata presso l'aula consigliare del Comune di Ancona dove erano presenti le rappresentanze degli studenti degli Istituti Superiori, i dirigenti, i professori, le autorità del comune di Ancona e quelle dell'Asur Area Vasta 2 - Proiezione degli spot realizzati nei punti multimediali del corso principale di Ancona <p>Per il convegno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promozione dell'evento attraverso i canali internet (e-mail, social) - Realizzazione di una brochure e di manifesti - Comunicati stampa - Interviste con i vari relatori a fine convegno
<p>Beneficiari finali del progetto e numero</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La popolazione generale - Gli studenti degli istituti d'istruzione superiore della provincia di Ancona - Gli operatori socio-sanitari del territorio Regionale - Gli esercenti del settore
<p>Risultati attesi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Maggiore informazione sul tema del gioco d'azzardo patologico - Coinvolgimento di tutti gli operatori del settore socio-sanitario - Collaborazione tra gli enti che lavorano sul territorio e che entrano in contatto con questa problematica
<p>Risultati raggiunti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 11 istituti coinvolti - 23 video realizzati - 350 ragazzi coinvolti - 3 video vincitori - proiezione dei video nei punti multimediali del corso principale di Ancona nelle ore centrali del passeggio. - numerosi partecipanti al convegno tra cui i ragazzi degli istituti superiori
<p>Apprendimenti nella realizzazione del progetto</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rappartarsi con le scuole è di per sé già un grosso lavoro. E' necessario spendere molto tempo ed energia per collaborare con i dirigenti al fine di poter realizzare progetti che coinvolgano gli istituti e che rendano i ragazzi protagonisti e attori delle iniziative proposte. Il coinvolgimento degli operatori del settore è molto legato alla possibilità di avere i crediti formativi
<p>Costo totale del progetto (euro)</p>	<p>27.000 Euro</p>

Finanziamenti ottenuti	27.000 Euro
Sostenibilità del progetto	Il progetto prosegue grazie ai finanziamenti statali
Strumenti di comunicazione utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> - Posta elettronica, social network, incontri diretti, comunicati stampa - Manifesti, locandine, brochure, posta elettronica, social network, comunicati stampa
Punti di forza del progetto	<ul style="list-style-type: none"> - Collaborazione tra gli enti - coinvolgimento della popolazione in maniera diretta (bando rivolto ai giovani) - operatori motivati - riconoscimento generale di un tema molto attuale
Problematicità sorte durante l'attuazione del progetto	<ul style="list-style-type: none"> - Il coinvolgimento delle scuole è sempre molto complesso - Difficoltà a parlare con i dirigenti e i responsabili dei progetti - Nel bando era previsto che il video vincitore sarebbe stato proiettato nei cinema ma alcuni multisala hanno negato la loro disponibilità a proiettare il video perché non in sintonia con la loro "etica" .
Il progetto è stato oggetto di valutazione? Se sì di che tipo?	No
Parole Chiave per descrivere il progetto (massimo 5)	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizzazione - Prevenzione - Giovani - Creatività - Protagonismo - Collaborazione
Allegati (da inviare sempre in formato elettronico alla mail indicata)	<ul style="list-style-type: none"> - Spot - Brochure