

PROGETTO **ARP**

QUANDO LA VITA È UN GIOCO
È IN GIOCO LA VITA

REPORT FINALE

1 SETTEMBRE 2019 - 31 MARZO 2021



INDICE

03 PRESENTAZIONE

07 INTRODUZIONE

10 GLI ENTI ED I COMUNI COINVOLTI DAL PROGETTO ARP 9



OBIETTIVO 1A 11

13 ATTIVITÀ I

azione a

21 ATTIVITÀ II

azione a

azione b



OBIETTIVO 1B 27

29 ATTIVITÀ I

azione a

azione b



OBIETTIVO 2 37

39 ATTIVITÀ I

azione a

azione b

azione c

45 ATTIVITÀ II

azione a

48 ATTIVITÀ II

azione b

azione c

53 ATTIVITÀ III

azione a

azione b

azione c

57 ATTIVITÀ IV

azione a

azione b

66 ATTIVITÀ V

azione a



OBIETTIVO 3 67

68 ATTIVITÀ I

azione a

azione b

71 APPENDICE

72 CREDITI

GUIDA ALL'UTILIZZO DEI QR CODE



SE STAI SFOGLIANDO IL FORMATO CARTACEO E VUOI APPROFONDIRE ...

Per poter leggere il QR CODE sarà sufficiente inquadrare il codice con la fotocamera del proprio smartphone o tablet o con una apposita APP. In pochi secondi verrai reindirizzato alla pagina di informazione desiderata.



SE INVECE STAI VISIONANDO IL PDF ONLINE E VUOI APPROFONDIRE ...

Basta cliccare con il mouse sopra il QR CODE. In pochi secondi verrai reindirizzato alla pagina di informazione desiderata.

OPPORTUNITÀ

Il presente report nasce con l'obiettivo di fornire il dettaglio di tutte le azioni, iniziative ed incontri svolti nell'ambito del progetto di prevenzione Arp9, che fa parte del Piano di Contrasto della Regione Toscana contro i rischi dell'Azzardo.

Tali azioni sono state necessariamente rimodulate nel periodo di attuazione del progetto a causa degli effetti della pandemia Covid19: ciononostante il lavoro della cabina di regia del Progetto non ha mai perso di vista i punti di riferimento del Piano stesso.

Concorrere a rimuovere le cause socio-culturali favorenti la dipendenza da azzardo è un obiettivo importante, per certi versi improbo, soprattutto alla luce di un momento storico particolarmente fragile dal punto di vista sociale. Sappiamo infatti che, storicamente, i periodi con maggiore incertezza economica vedono incrementarsi gli importi in denaro destinati all'azzardo, che spesso si rivela come una illusoria speranza per raggiungere il tenore di vita sperato.

Da anni assistiamo, e le periodiche ricerche degli organi competenti ne danno testimonianza, ad un incremento delle occasioni di gioco, che trovano come diretta conseguenza un graduale e continuo impoverimento delle famiglie e degli individui che compongono le nostre comunità locali.

È stato dunque assai importante assumere come punto di riferimento per le azioni del progetto Arp9 le strategie di base del Piano Regionale di Contrasto, che, con lungimiranza, la Regione Toscana ha strutturato considerando non soltanto i fattori sanitari, ma – appunto – la questione Culturale del problema.

Se, come ci ricorda la Campagna "Mettiamoci in Gioco", in Toscana ci sono più slot machines che posti letto in ospedale, l'obiettivo non può essere solo quello di limitare il numero di apparecchi da gioco d'azzardo: il progetto Arp9 ha cercato di fare proprio l'obiettivo di informare, integrarsi con altre azioni e fare rete con i vari soggetti istituzionali e non che sui territori possono e vogliono farsi cassa di risonanza di messaggi di consapevolezza e sensibilizzazione dei rischi correlati ad una così capillare diffusione degli accessi all'azzardo, con la dovuta attenzione a come la tecnologia favorisca ulteriormente tale aspetto.

Fare rete, utilizzare un linguaggio comune e condividere i principi generali del Piano di Contrasto non sono stati certamente obiettivi di facile raggiungimento, soprattutto nella modalità comunicativa a distanza che il Covid ha imposto: tuttavia, come abbiamo cercato di riportare nel presente report, sono state impostate le basi per uno sviluppo delle reti territoriali che si facciano soggetti attivi di concrete azioni di prevenzione e sensibilizzazione delle comunità locali.

Nessuno strumento del Piano di Contrasto funziona come azione a sé stante, ma solo se integrato con le altre azioni ed i servizi coinvolti.

Emiliano Contini - Coop.va San Benedetto Onlus Livorno

Piano regionale di Attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo

REGIONE TOSCANA



Regione Toscana



Servizio
Sanitario
della
Toscana

OBIETTIVI e FINALITÀ:

"Il Piano, condiviso con tutti i Soggetti Istituzionali e non, si propone di concorrere alla rimozione delle cause sociali e culturali che possono favorire le forme di dipendenza da gioco e di promuovere una risposta coordinata e continuativa alle persone che manifestano un problema di gioco d'azzardo patologico."

STRATEGIA:

"La strategia adottata è quella della CONDIVISIONE, della COLLABORAZIONE tra i Soggetti Istituzionali e non Istituzionali dell'intero territorio regionale ai fini di contrastare e prevenire i rischi derivanti da un uso problematico dei giochi d'azzardo."

METODOLOGIA PROGETTO ARP9:

- ✓ **Utilizzare materiale comunicativo della campagna regionale:** usare materiale e messaggi comunicativi comuni per evitare interventi frammentati;
- ✓ **Condivisione delle azioni del progetto con gli altri interventi regionali di prevenzione (A.R.P.):** non è stato volutamente scelto un nome da dare al progetto, per favorirne il collegamento concettuale al Piano di Contrasto. Abbiamo preferito indicarlo in ogni sua attività come l'azione n° 9 dell'insieme di azioni previste dal Piano Regionale;
- ✓ **I SerD come elemento centrale di informazione e riferimento:** nel materiale informativo e nell'attuazione delle attività previste dal progetto, dare centralità al ruolo dei SerD come elemento nodale delle reti territoriali;
- ✓ **Creazione di un gruppo di lavoro collaborante:** alla fase di formazione iniziale degli operatori delle unità di strada, è seguito un continuo scambio ed aggiornamento dei vari step progettuali, al fine di creare informazione a partire dagli stessi enti attuatori del progetto;

- ✓ **Risposta coordinata e condivisa coi Soggetti Istituzionali e non:** il progetto Arp9 ha tentato di perseguire una coordinata collaborazione ed interazione con ogni soggetto con il quale è venuto a contatto:
 - **Regione Toscana e centro Ascolto Regionale:** utilizzo iniziale del materiale comunicativo della campagna regionale, poi personalizzato con l'approvazione dell'ufficio competente;
 - **Anci Toscana:** l'interazione con l'ente gestore è stata continua (vedi report - ob. 3);
 - **Dipartimenti Asl:** iniziativa di lancio del progetto svolta in data 18/11/2019;
 - **SerD territoriali:** promozione del ruolo di centralità del SerD all'interno del materiale informativo e negli incontri tematici svolti;
 - **Comuni;**
 - **Centri di Prevenzione Usura;**
 - **Altre Azioni di Prevenzione Regionale (ARP);**
 - **Interazione e integrazione con altre Azioni di Prevenzione Locale (ALP);**
 - **Interazione e integrazione con altri progetti di prevenzione attivi sui territori;**
 - **Volontari del Servizio Civile Regionale;**
 - **Associazioni culturali;**
 - **Sindacati;**
 - **Esercizi commerciali;**
 - **Associazioni di volontariato;**
 - **Associazioni di auto-mutuo aiuto;**
 - **Parrocchie;**
 - **Organi sportivi dilettantistici;**

- ✓ **Cogliere suggerimenti e disponibilità di collaborazione per iniziative future:** aspetto molto curato soprattutto alla luce delle limitazioni pandemia-correlate occorse.



Regione Toscana

Toscana *Notizie*

Gioco d'azzardo patologico

Secondo i dati del 2017/2018, il 42,8% della popolazione tra i 15 e i 64 anni (17 milioni di persone) ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi. Quasi il 16% in più rispetto al 2013/2014

in Italia

101,7 mld
400.000
12.500

gli euro giocati nel 2017
giocatori patologici nel 2017
persone in carico ai servizi per le dipendenze

in Toscana

4,8 mld
30.000
1.500

gli euro giocati nel 2017
giocatori patologici nel 2017
persone in carico ai servizi per le dipendenze

scarsa consapevolezza del rischio reale



il gioco è socialmente accettato rispetto ad alcol e droga
l'accesso è sempre più semplice anche da casa
oltre la metà del fatturato proviene da slot e videolottery
è percepito come un normale passatempo



Nel 2018 - 4 studenti su 10 riferiscono di aver giocato

studio EDIT sugli adolescenti toscani

13,5% dei giocatori è a rischio dipendenza
7,1% dei giocatori risulta problematico
10,7% dei giocatori maschi è a rischio
2,6% delle giocatrici femmine è a rischio

*dati Agenzia regionale di Sanità della Toscana

Seguici su



Infografica a cura di Stefano Tanini - Redazione web
Toscana Notizie Agenzia di informazione della Giunta
regionale toscana www.toscana-notizie.it



Regione Toscana

IL PIANO DELLA REGIONE TOSCANA PER IL CONTRASTO DEI RISCHI CORRELATI AL GIOCO D'AZZARDO

FINALITÀ

Concorrere alla rimozione delle cause socio/culturali che possono favorire le forme di dipendenza da gioco d'azzardo e promuovere una risposta coordinata e continuativa alle persone che manifestano un problema di gioco d'azzardo patologico

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE AZIONI DEL PIANO:

41 Azioni di cui:

19 AZIONI REGIONALI (AR):

22 AZIONI LOCALI (AL):

9 Azioni Regionali Prevenzione (P)

22 Azioni Locali Prevenzione (P)

2 Azioni Regionali Formazione (F)

4 Azioni Regionali Cura

4 Azioni Regionali Ricerca (R)

41
AZIONI



QUANDO LA VITA È UN GIOCO È IN GIOCO LA VITA

Nel **gioco d'azzardo** si rischia di **perdere soldi, lavoro e famiglia**. Quando diventa un problema chiama il numero verde.

regione.toscana.it/giocodazzardo

Numero Verde
800 88 15 15

Numero Verde
800 88 15 15

PROGETTO ARP 9

È una delle linee di intervento del Piano di Contrasto della Regione Toscana, il cui soggetto titolare è ANCI Toscana e che ha come soggetto attuatore una RTI composta da 9 enti appartenenti al CNCA, distribuiti sui 5 comuni interessati dalle azioni previste. Il soggetto capofila di questa RTI è la Coop.va San Benedetto di Livorno.

GLI "ATTORI" DEL PROGETTO ARP 9



ANCI Toscana lavora a un insieme di progetti a favore dei comuni e del sistema delle Autonomie locali. I progetti, costruiti su obiettivi e risultati specifici e di durata limitata nel tempo sono pensati per creare un collegamento "assistito e facilitato" tra i comuni soci e opportunità di sviluppo.

FEDERSANITÀ ANCI TOSCANA agisce come strumento sul piano della rappresentanza per i Comuni assicurando i percorsi di integrazione sociosanitaria e socioassistenziale ed è per ANCI Toscana il soggetto istituzionale che organizza Aziende Sanitarie Locali e Ospedaliere e Conferenze dei Sindaci.



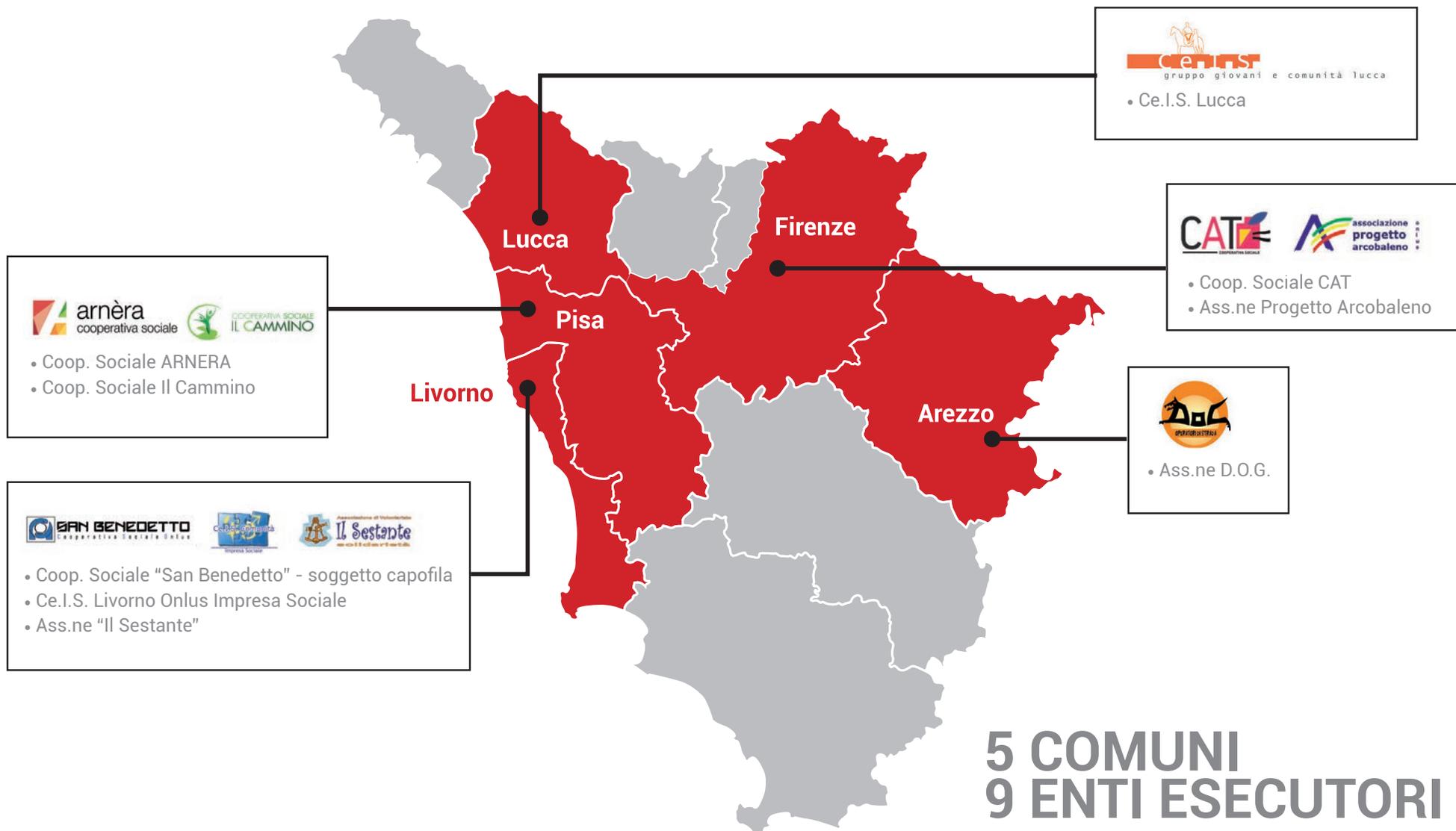
CNCA Il Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza è una Associazione di Promozione Sociale organizzata in 16 federazioni regionali a cui aderiscono circa 260 organizzazioni presenti in quasi tutte le regioni d'Italia. È presente in tutti i settori del disagio e dell'emarginazione, con l'intento di promuovere diritti di cittadinanza e benessere sociale.



Il CNCA è tra i soggetti promotori della campagna Nazionale "Mettiamoci in Gioco": un'iniziativa nata nel 2012 per sensibilizzare l'opinione pubblica e le istituzioni sulle reali caratteristiche del gioco d'azzardo nel nostro paese e sulle sue conseguenze sociali, sanitarie ed economiche, avanzare proposte di regolamentazione del fenomeno, fornire dati e informazioni, catalizzare l'impegno di tanti soggetti che – a livello nazionale e locale – si mobilitano per gli stessi fini.

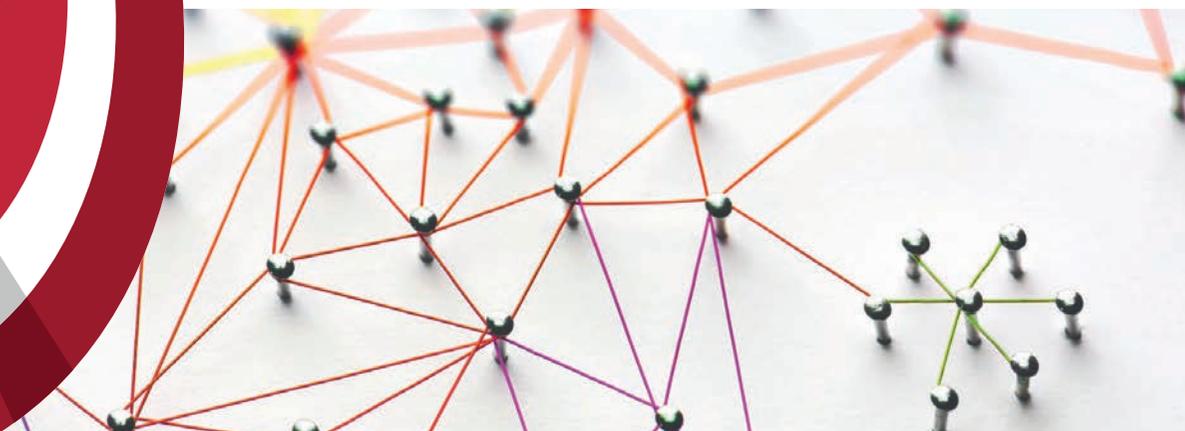
GLI ENTI ED I COMUNI COINVOLTI DAL PROGETTO ARP 9

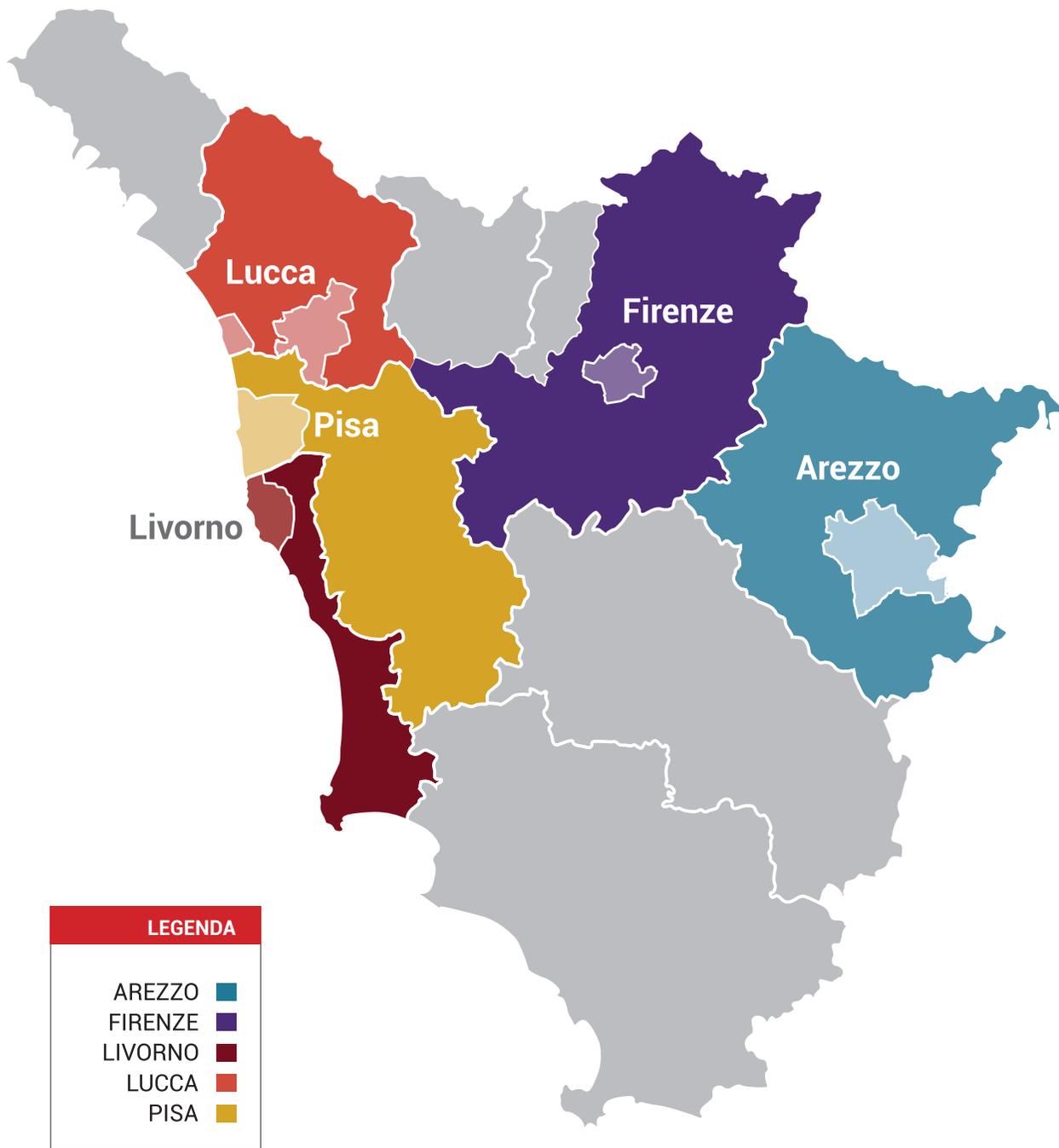
L'Azione Regionale di Prevenzione n° 9, nella sua prima progettualità, si sviluppa su 5 Comuni, attraverso il coinvolgimento di 9 enti esecutori, così ripartiti:



OBIETTIVO 1A**MIGLIORARE LE CAPACITÀ DELLE RETI
TERRITORIALI COINVOLTE NEL PROGETTO**

al fine di favorire l'emersione del sommerso
attraverso l'attivazione di 5 UNITÀ TERRITORIALI
(Unità di strada e Sportelli Ascolto)





LEGENDA	
AREZZO	■
FIRENZE	■
LIVORNO	■
LUCCA	■
PISA	■



ATTIVITÀ I

Mappatura dei luoghi di gioco nei territori coinvolti dall'azione progettuale: per ogni zona di intervento, gli enti individueranno una o più aree oggetto di mappatura, in base alle caratteristiche socio/economiche; mappatura dei luoghi "sensibili": le realtà presenti all'interno delle aree oggetto di mappatura, possibili stakeholders di azioni di informazione/prevenzione

AZIONE a

Scelta dell'area territoriale da mappare, preparazione dello schema di mappatura (documentazione/modulistica), ed effettuazione della mappatura

- AREZZO
- FIRENZE
- LIVORNO
- LUCCA
- PISA



Realizzazione mappature sotto la supervisione dell'architetto dott.ssa **Agnese Turchi**

GUIDA ALLA MAPPATURA

Con questa azione di mappatura interattiva si è inteso creare uno strumento innovativo che, basandosi sulle esperienze maturate negli anni dagli operatori di strada che operano nel settore della prevenzione e della riduzione del danno, offra la possibilità di ottenere una visione generale ed immediata relativamente alla presenza sul territorio da una parte di esercizi che, a vari livelli, offrano 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.

Le icone presenti nelle mappature sono state condivise da tutti gli enti coinvolti nel progetto Arp9 e quelle relative ai luoghi di gioco assumono una colorazione per descrivere la disponibilità fornita dai gestori nel collaborare con il progetto, esponendo il materiale informativo sui rischi dell'azzardo.

*Il **colore verde** è riservato a tutti quegli esercizi commerciali che si mostrano disponibili a collaborare e accettano ed espongono il materiale informativo del progetto Arp9.*

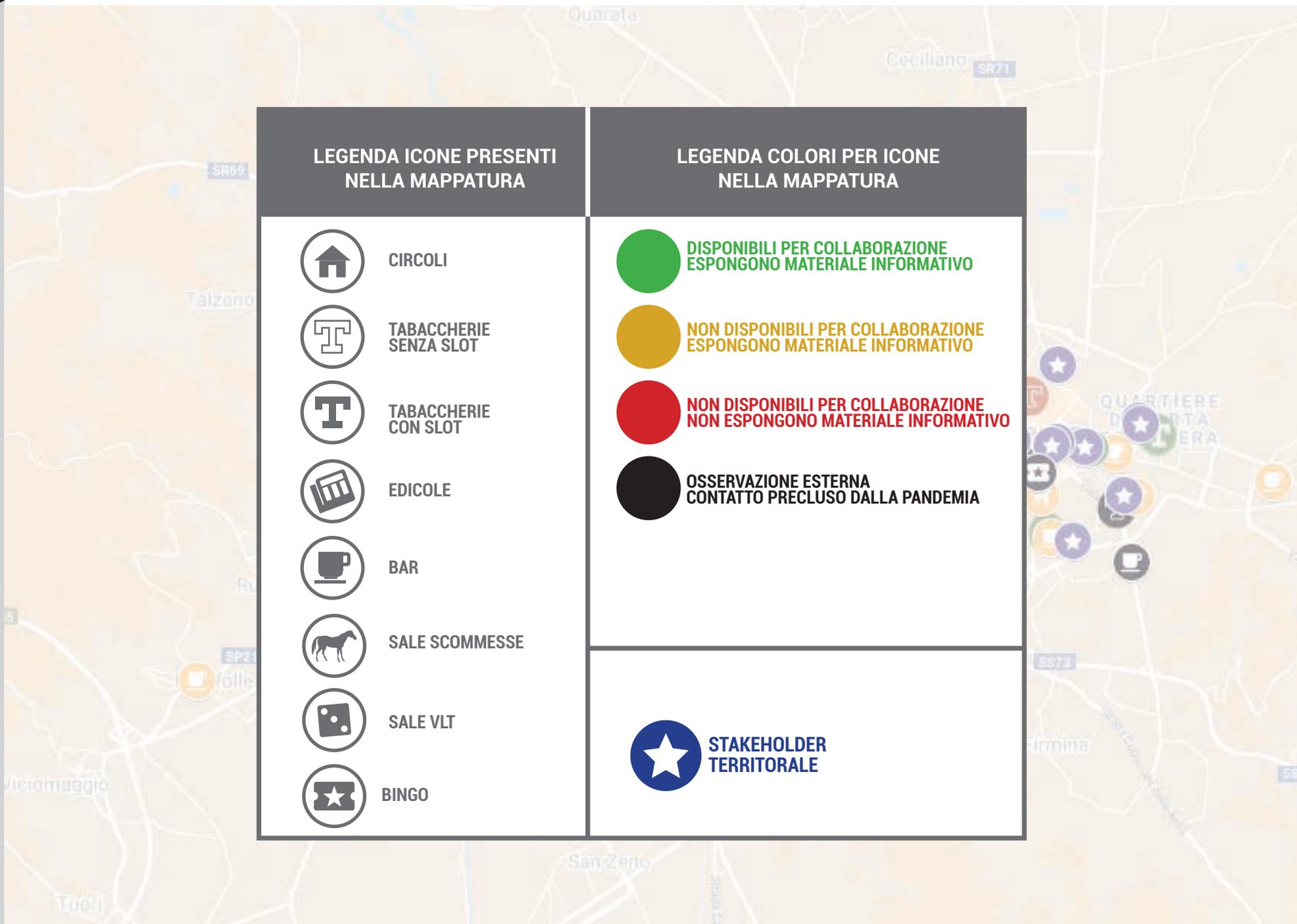
*Il **colore giallo** è riservato agli esercizi che si mostrano reticenti ad una possibile collaborazione, ma comunque accettano il materiale informativo.*

*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, 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 questione.*

A
T
O
N

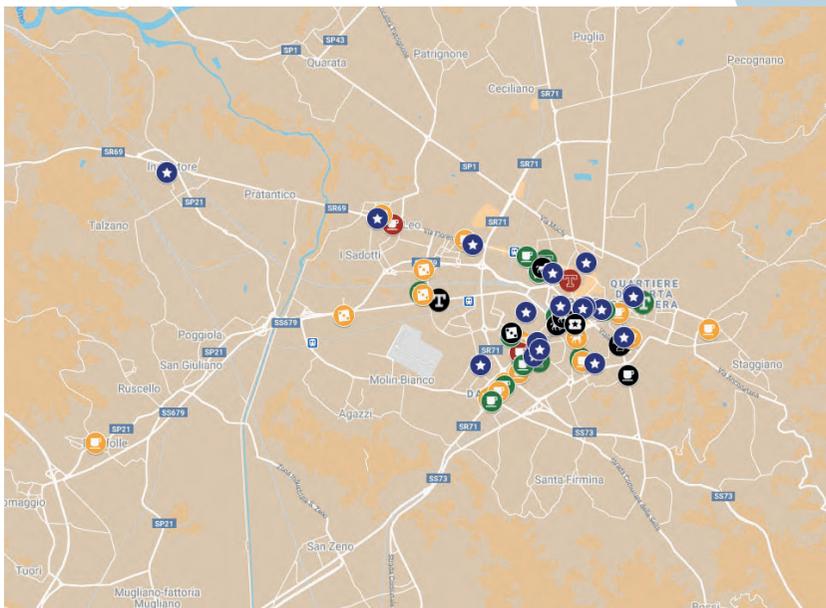


LEGENDA ICONE PRESENTI NELLA MAPPATURA	LEGENDA COLORI PER ICONE NELLA MAPPATURA
 CIRCOLI	 DISPONIBILI PER COLLABORAZIONE ESPONGONO MATERIALE INFORMATIVO
 TABACCHERIE SENZA SLOT	 NON DISPONIBILI PER COLLABORAZIONE ESPONGONO MATERIALE INFORMATIVO
 TABACCHERIE CON SLOT	 NON DISPONIBILI PER COLLABORAZIONE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

AREZZO

ATTIVITÀ DI MAPPATURA:

è stata realizzata sulla base della mappa concettuale dei luoghi del Gioco d'Az-zardo nella Provincia di Arezzo (36 Comuni), ottenuta dai dati estrapolati dal sito dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. La motivazione della scelta della zona oggetto di mappatura (Città di Arezzo, con particolare riferimento al quartiere di Saione e della prima periferia) è avvenuta sulla base dell'esistenza di un'attività già avviata e grazie ad una progettualità sviluppata in sinergia con il SerD della zona Aretina, che ha mostrato un forte interesse a integrare le azioni delle varie linee progettuali (Arp9 e ALP 21), al fine di implementare l'efficacia degli interventi promossi sul territorio. In linea con tale indirizzo operativo si è ritenuta strategica la collocazione dello sportello di ascolto proprio nel suddetto quartiere, in modo da agevolare gli accessi al servizio anche sulla base dell'attività di mappatura.



**ASSOCIAZIONE
DONNE INSIEME**
Via Curtatone, 18/A

Scan me or click



PER VEDERE
LA MAPPATURA COMPLETA

FIRENZE

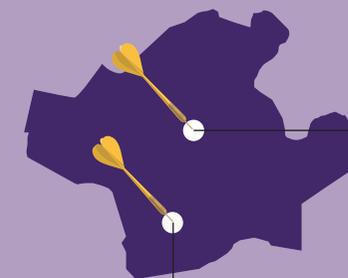
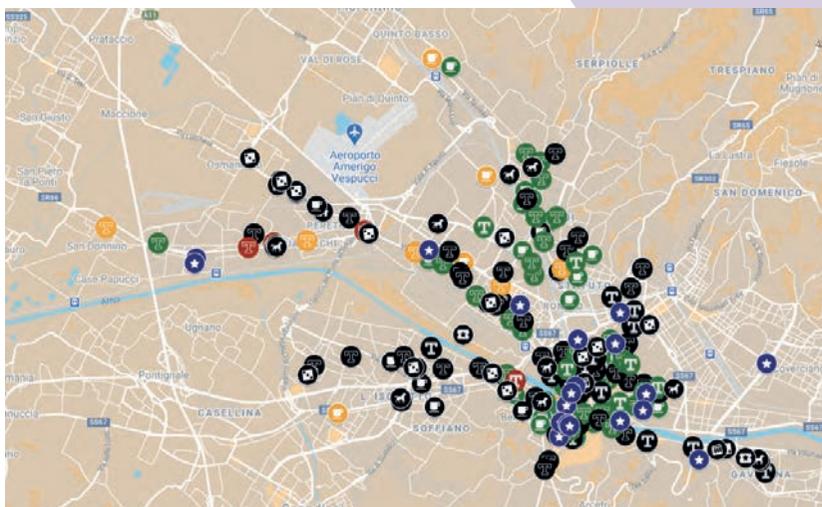
ATTIVITÀ DI MAPPATURA:

la mappatura degli esercizi che offrono a vario titolo la possibilità di giocare d'azzardo sul territorio fiorentino ha fatto emergere, vista la vastità dell'area, la necessità di individuare delle zone specifiche su cui concentrarsi. Per questo motivo, durante la fase di avvio del progetto, sono stati scelti i 2 quartieri sui quali sarebbero stati aperti gli sportelli d'ascolto, ovvero il Q1 ed il Q5.

Il Q5 è il quartiere più vasto di Firenze ed è caratterizzato da una estensione territoriale ed una densità abitativa molto elevata. La presenza di una consolidata rete di supporto al giocatore, coordinata dal SerD territoriale di riferimento, ha sicuramente influito nella scelta del territorio.

Il percorso formativo intrapreso con il SerD L. Il Magnifico, servizio centrale per quanto riguarda il trattamento del disturbo da gioco d'azzardo sul territorio, ha permesso di individuare e concordare una modalità che facilitasse al massimo la procedura di invio diretto del giocatore laddove questa si rendesse necessaria.

La scelta del Q1 come primo step di analisi è dovuta alla territorialità: Associazione Progetto Arcobaleno APS è infatti storicamente radicata nel quartiere. La fitta rete associativa e relazionale ci ha permesso di mappare il quartiere e le zone immediatamente adiacenti e di stabilire alleanze informali nel contrasto al fenomeno del gioco d'azzardo. Il Q1 è un quartiere storico ed importante di Firenze, ricco di tradizioni e ancora portatore di una tradizione orale non indifferente (ancora è vivo il ricordo di come nel passato certi luoghi siano stati, anche a livello nazionale, punti di massimo ritrovo per le attività legate al gioco d'azzardo). Inoltre il Q1 raccoglie una moltitudine di realtà sociali di marginalità e bisogno, di punti di ritrovo di persone in difficoltà e in povertà: queste rappresentano problematiche direttamente visibili.



**ASSOCIAZIONE
PROGETTO ARCOBALENO
sul Q1**

Via del Leone, 9

**CAT COOP. SOC. ONLUS
presso
RETE DI SOLIDARIETÀ
sul Q5**

Via Reginaldo Giuliani, 115/n

Scan me or click

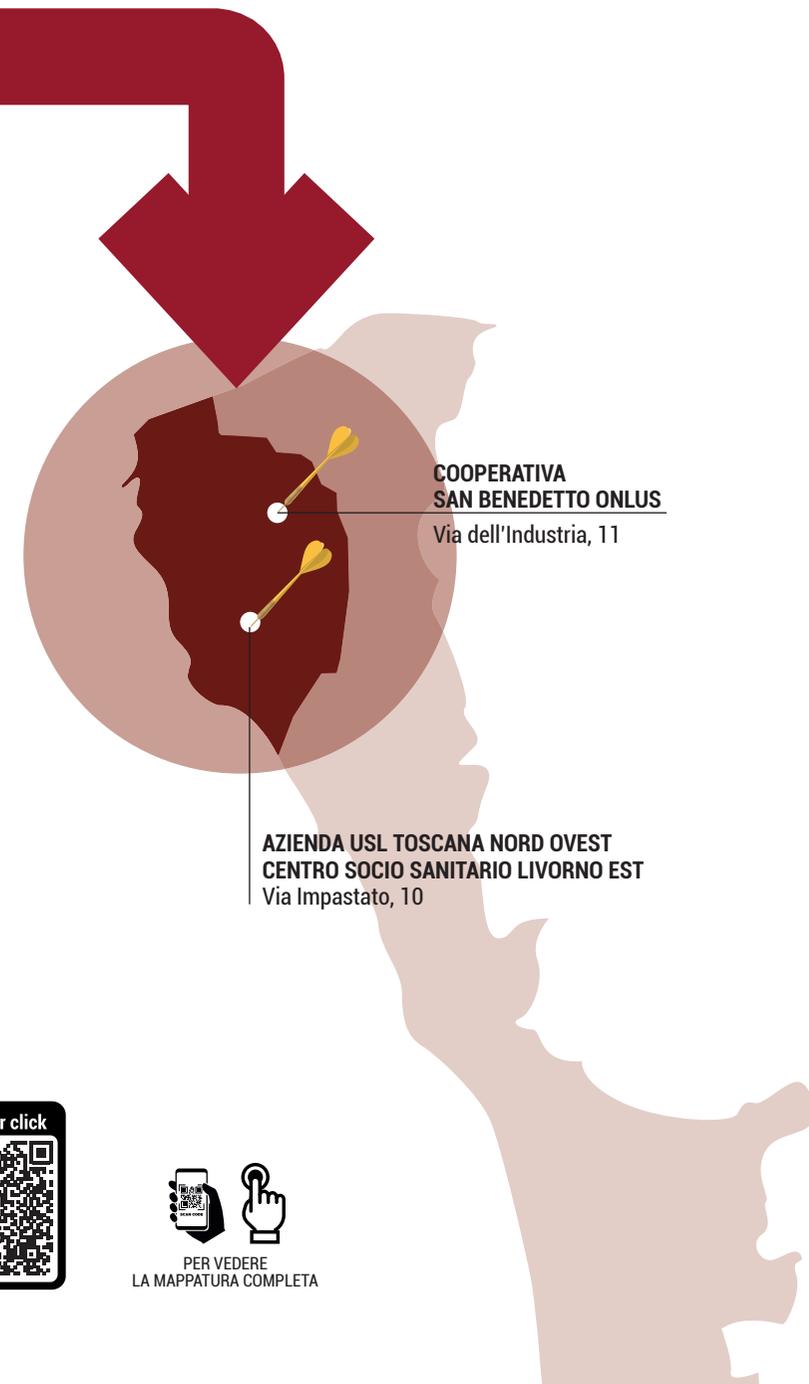
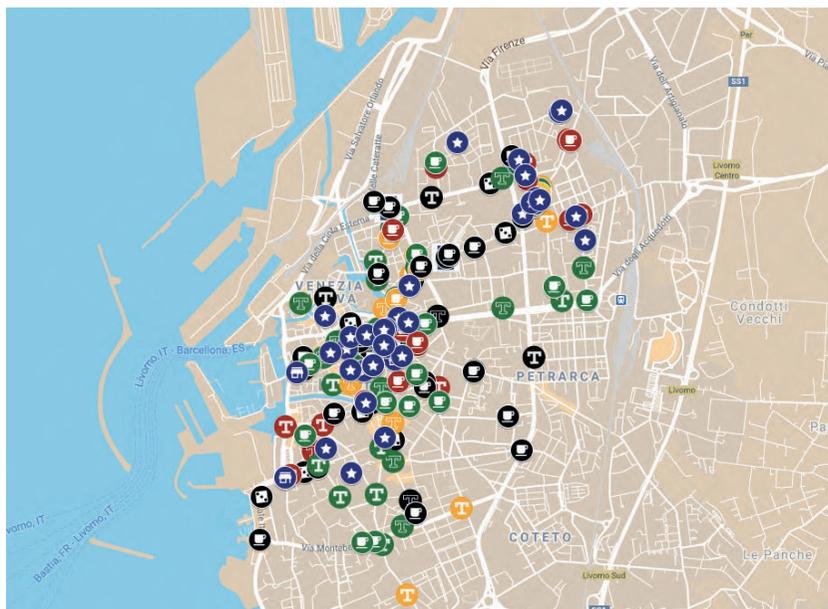


LIVORNO

ATTIVITÀ DI MAPPATURA:

all'interno del Comune di Livorno, l'attività di mappatura territoriale ha interessato il centro storico ed i quartieri della zona nord, storicamente socio-economicamente più fragili. L'obiettivo è stato quello di analizzare la struttura territoriale dei luoghi più popolari e maggiormente densi di attività commerciali, coinvolgendo le numerose realtà associative che da anni svolgono un ruolo di riferimento per la popolazione e che spesso riescono a captare ed orientare i bisogni emergenti. Parimenti è stato interessante promuovere uno sportello d'ascolto all'interno di un presidio sanitario, con la massima apertura e disponibilità dei referenti Asl.

La stretta collaborazione con l'amministrazione comunale di sportello d'ascolto ha permesso di individuare in uno dei quartieri popolari mappati una possibile sede degli sportelli d'ascolto, anche se per le implicazioni collegate alla pandemia Covid19, l'accordo risulta ancora in fase di definizione.



**COOPERATIVA
SAN BENEDETTO ONLUS**
Via dell'Industria, 11

**AZIENDA USL TOSCANA NORD OVEST
CENTRO SOCIO SANITARIO LIVORNO EST**
Via Impastato, 10



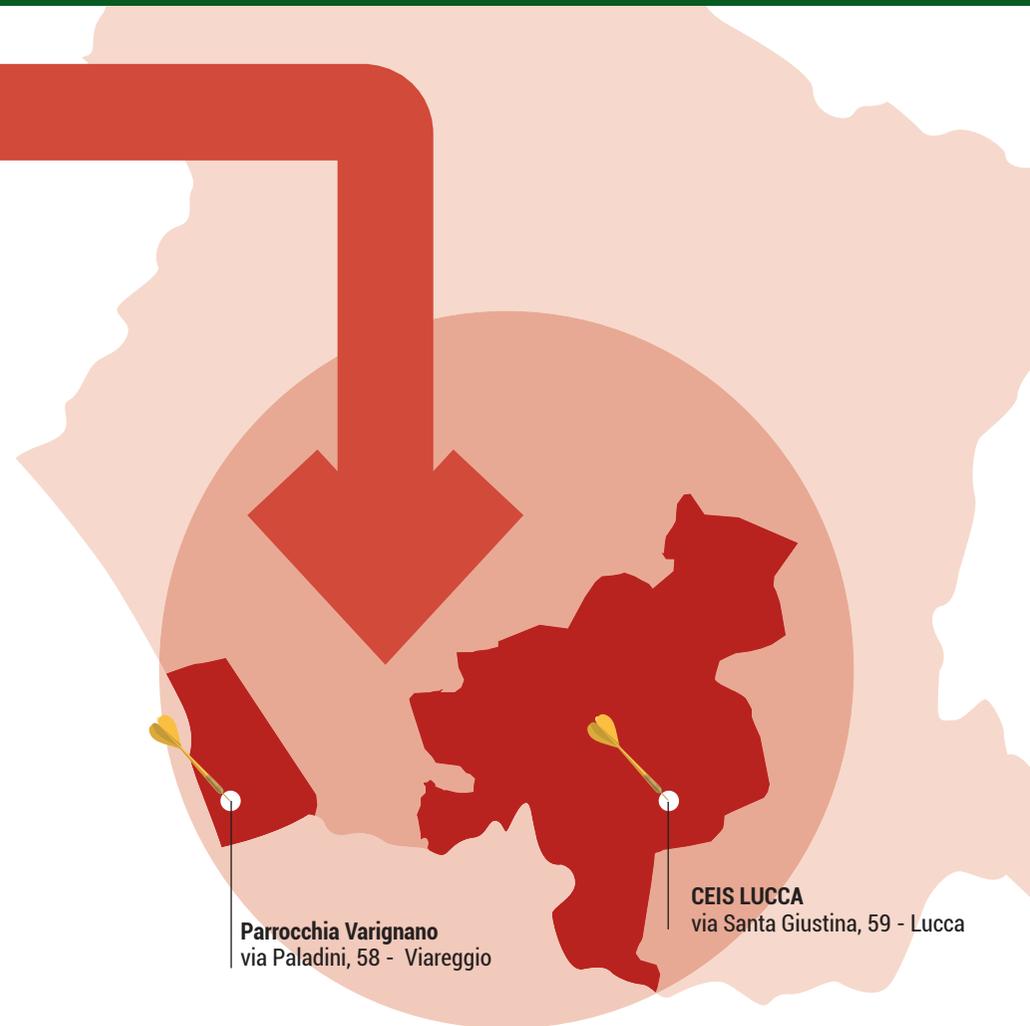
LUCCA e VIAREGGIO

ATTIVITÀ DI MAPPATURA:

l'associazione Ce.I.S di Lucca, vista la presenza sul territorio del Ser.D di Viareggio e di quello della Piana di Lucca, ha deciso di procedere ad una doppia mappatura tenendo conto delle diverse realtà territoriali.

Nel Comune di Viareggio è stato scelto il quartiere Varignano che storicamente presenta una zona densamente popolata con una realtà multiproblematica. In collaborazione con la parrocchia abbiamo deciso di aprire nel centro del quartiere uno sportello d'ascolto e l'attività di mappatura ci ha consentito di conoscere il territorio che ci avrebbe ospitato e su cui abbiamo operato.

Nel Comune di Lucca avevamo deciso, in una prima istanza, di mappare solo il centro storico, in cui avremmo aperto un secondo sportello presso la sede amministrativa del Ce.I.S, ma poi abbiamo esteso l'attività anche alle attività commerciali intorno alle mura.



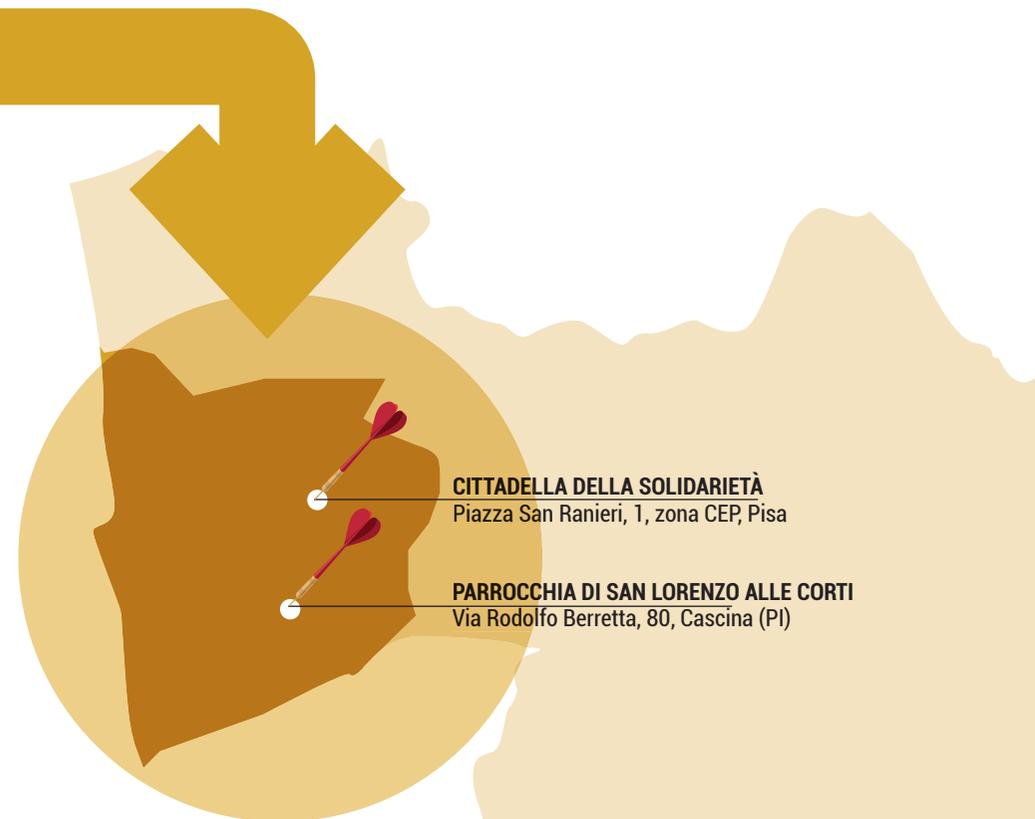
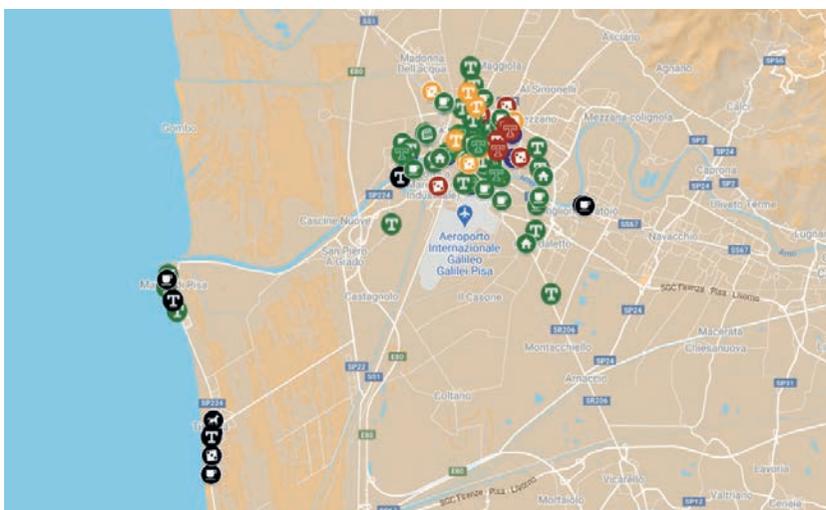
PISA

ATTIVITÀ DI MAPPATURA:

gli operatori dell'equipe ARP9 della zona di Pisa, composta dalla Cooperativa sociale Arnera e la Cooperativa sociale Il Cammino, hanno scelto di organizzare la propria attività di mappatura per tutto il territorio della città andando anche ad osservare luoghi di gioco di Tirrenia e Marina di Pisa.

Gli operatori della Cooperativa Arnera, avendo sul territorio vari servizi di prossimità e di alta marginalità (Unità di strada, progetti per senza fissa dimora, ecc..), hanno subito dimostrato quanto potesse essere interessante mappare la città di Pisa (partendo dal centro storico) anche per poter spiegare alcuni movimenti di utenti che accedono ai loro servizi (rendendo, quindi, il progetto Regionale all'interno di un quadro di rete molto più ampio, senza togliere la sua caratteristica di novità legata al tema affrontato). Questa azione, dunque, ci ha permesso di renderci maggiormente conto della situazione che può rimanere sottotraccia ma che, invece, rappresenta uno dei tanti fili rossi che lega la dipendenza da gioco anche alla marginalità e alle condizioni di estrema povertà.

La mappatura si è spostata, inoltre, anche nelle zone marittime della provincia, ovvero: Marina di Pisa e Tirrenia. Questo perché entrambe le cittadine sono molto frequentate sia nei mesi estivi sia nel restante periodo dell'anno. Molte persone di Pisa, spesso e volentieri, si spostano dalla città per andare verso località di mare.



CITTADELLA DELLA SOLIDARIETÀ
Piazza San Ranieri, 1, zona CEP, Pisa

PARROCCHIA DI SAN LORENZO ALLE CORTI
Via Rodolfo Berretta, 80, Cascina (PI)

Scan me or click



PER VEDERE
LA MAPPATURA COMPLETA

ATTIVITÀ II

Attivazione Unità Territoriali

AZIONE a



Unità di strada: uscite nei luoghi di frequentazione dei giocatori con relative azioni di contatto/sensibilizzazione dei diversi attori (giocatori, familiari, gestori, persone di riferimento ecc.)

AZIONE b



Apertura di punti di accesso territoriali e sportelli d'ascolto: azioni di ascolto, orientamento, consulenza e sostegno ai singoli e alle famiglie a rischio in raccordo con il Centro di Ascolto Regionale.



INDICATORI

		RISULTATI ATTESI
1	N° sportelli attivati	Almeno 5
2	N° Unità di strada attivate	Almeno 5
3	N° accessi alle Unità Territoriali	Almeno 20
4	N° contatti con il target diretto e indiretto	Almeno 50

UNITÀ TERRITORIALI



AREZZO

1

unità territoriale

formata da
Tiziana Camorri, Roberto Norelli,
Elena Cerofolini (DOG)
per la mappatura di Arezzo Centro



FIRENZE

1

unità territoriale

formata da
Marianna Galaverni,
Anna Scherillo (Arcobaleno)
per la mappatura del Quartiere 1
di Firenze



1

unità territoriale

formata da
Giacomo Del Sala, Francesca
Sant'Angelo, Sofia Pinto,
Federico Ortu (CAT)
per la mappatura del Quartiere
5 di Firenze.



LIVORNO

1

unità territoriale

formata da
Emiliano Contini, Eleonora Pera,
Enrico Centi (Coop.va San Benedetto)
per la mappatura di Livorno Centro

1

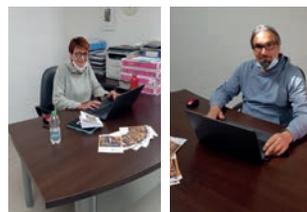
unità territoriale

formata da
Giovanna Panichi, Alessandra Franchini
(Associazione il Sestante)
per la mappatura di Livorno Centro

1

unità territoriale

formata da
Federica Armillotta, Anna Lombardi
(CEIS LI)
per la mappatura dei quartieri Shangay
e Corea di Livorno



LUCCA

1

unità territoriale

formata da
Cristina Malatesta (CEIS LU)
per la mappatura di Lucca Centro.

1

unità territoriale

formata da
Fabrizio Pucci (CEIS LU)
per la mappatura del quartiere
Varignano di Viareggio



PISA

1

unità territoriale

formata da
Alessia Gallerini, Daniele D'Alleo (Arnera)
e Elena Maria Caciagli,
Domenica Scigliano (Cammino)
per la mappatura della zona di Pisa Centro.



SPORTELLI ATTIVI



AREZZO

ASSOCIAZIONE DONNE INSIEME

Via Curtatone, 18/A
Lunedì dalle ore 14 alle ore 19



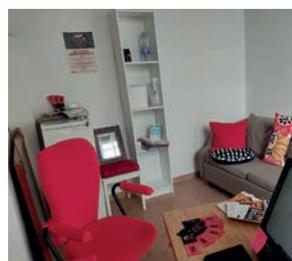
FIRENZE

ASSOCIAZIONE PROGETTO ARCOBALENO sul Q1

Via del Leone, 9
Martedì dalle ore 14 alle ore 16
Giovedì dalle ore 10 alle ore 12

CAT COOP. SOC. ONLUS presso RETE DI SOLIDARIETÀ sul Q5

Via Reginaldo Giuliani, 115/n, Firenze
Lunedì dalle ore 11 alle ore 13
Mercoledì dalle ore 9:30 alle ore 11:30



LIVORNO

AZIENDA USL TOSCANA NORD OVEST CENTRO SOCIO SANITARIO LIVORNO EST

Via Impastato, 10
Lunedì dalle ore 9 alle ore 13
Giovedì dalle ore 14 alle ore 18

COOPERATIVA SAN BENEDETTO ONLUS

Via dell'Industria, 11
Mercoledì dalle ore 17 alle ore 21
Venerdì dalle ore 17 alle ore 20



LUCCA

CEIS LUCCA

via Santa Giustina, 59 - Lucca
Lunedì e Giovedì
dalle ore 9 alle ore 13

PARROCCHIA VARIGNANO

via Paladini, 58 - Viareggio
Martedì e Venerdì
dalle ore 9 alle ore 12



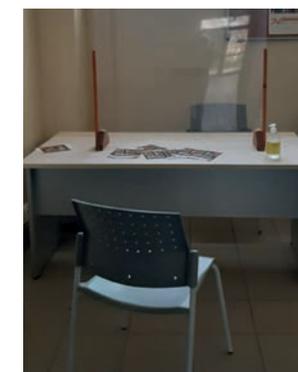
PISA

PARROCCHIA DI SAN LORENZO ALLE CORTI

Via Rodolfo Berretta, 80, Cascina (PI)
Lunedì dalle ore 14 alle ore 18

CITTADELLA DELLA SOLIDARIETÀ

Piazza San Ranieri, 1, zona CEP, Pisa
Martedì e Venerdì dalle ore 9 alle ore 14
Mercoledì dalle ore 14 alle ore 18.00



PIANO DI CONTRASTO-CITTADINO: ANDATA E RITORNO
LE RIFLESSIONI DI DANIELE, UNO DEI 59 ACCESSI AGLI SPORTELLI ARP9

1

<Pensi sia importante avere punti di ascolto diversi, presenti sul territorio?>

Daniele:<Credo sia la prima cosa e indispensabile, perchè spesso - se non sempre - il giocatore d'azzardo si nasconde anche da se stesso e, specialmente se recidivo, non trova la forza di parlare con gli amici, tanto meno con i familiari; è solo con il suo problema e fino al momento del danno cerca di non farsi sorprendere sperando nel miracolo, che non avviene mai. Invece, in un luogo dove conoscono il problema può trovare aiuto e conforto morale>

2

<Cosa vuol dire avere una dipendenza da gioco d'azzardo e non avere informazioni su dove rivolgersi o chiamare?>

Daniele:<diciamo che non sapere dove sbattere la testa e con chi confidarsi è estremamente deleterio per un giocatore d'azzardo: si fanno tutti i pensieri più inimmaginabili, gli stati d'animo sono sempre negativi e purtroppo qualcuno arriva a gesti estremi perchè non sa neanche pensare a qualche rimedio possibile. Non voglio tralasciare cosa vuol dire dipendere dal gioco d'azzardo, cioè credere di saper gestire un'attività e piano piano venirne catturati fino al punto che è lei che gestisce te>



3

<Daniele, hai dei suggerimenti che vorresti dare a Regione Regione, Comuni e ASL per combattere meglio la piaga dell'azzardo?>

Daniele:<Per prima cosa aprire centri dove poter essere aiutati e dove si possa andare senza essere incappucciati per la paura che qualcuno possa vederti entrare; seconda cosa il materiale informativo: i volantini spesso restano nei negozi per un po' e poi vengono tolti e comunque nessun giocatore d'azzardo prenderebbe un volantino davanti ad altre persone! Una buona cosa sarebbe installare cartelloni pubblicitari in zone ad alto traffico, in modo che li puoi vedere oggi, domani, dopodomani... un giorno potrai anche decidere di chiedere aiuto, facendolo in prima persona, senza aspettare il "botto" ed essere portato da un familiare>

4

<Come va la tua storia, oggi?>

Daniele:<La mia storia di dipendenza da azzardo è lunghissima, circa 26 anni dal primo danno, ma considerando anche le fasi di "alti e bassi" sicuramente ancora più lunga. Non mi sono goduto la vita come avrei dovuto, soltanto a sprazzi e sempre con il pensiero rivolto al gioco d'azzardo. Non so bene cosa mi sia scattato, ma non gioco da 45 giorni senza sentirne la mancanza e sapendo che il rischio è dietro l'angolo. Però posso dire che ora sto vivendo la vita>



		RISULTATI ATTESI	RISULTATI RAGGIUNTI	
1	N° sportelli attivati	Almeno 5	9	✓
2	N° Unità di strada attivate	Almeno 5	9	✓
*3	N° accessi alle Unità Territoriali	Almeno 20	59	✓
4	N° contatti con il target diretto e indiretto	Almeno 50	3009	✓

* Numeri e caratteristiche degli accessi agli sportelli d'ascolto



OBIETTIVO 1A



PER VEDERE
IL REPORT COMPLETO



OBIETTIVO
RAGGIUNTO!



MANCA POCO!



OBIETTIVO
MANCATO!



OBBIETTIVO 1B

INDAGINE NEI TERRITORI COINVOLTI DALL'AZIONE PROGETTUALE

su un campione di persone di età compresa tra i 15 e i 74 anni per rilevare i comportamenti direttamente e indirettamente legati al gioco d'azzardo (con metodo QRcode).



PER VEDERE
IL TEST COMPLETO



Questionario d'indagine sui comportamenti legati al gioco d'azzardo (Livorno)

Progetto Arp9 - Piano di contrasto della Regione Toscana

*Campo obbligatorio

Scheda socio-demografica

A1. Genere *

M

F

Altro: _____

A2. Età *

15-17

18-25

26-35

36-45

46-55

56-65

66-75

over 75

A3. Provincia di residenza *

Scegli _____

A4. Stato civile



PER VEDERE IL TEST COMPLETO



ATTIVITÀ I

Indagine nei territori coinvolti dall'azione progettuale su un campione di persone di età compresa tra i 15 e i 74 anni per rilevare i comportamenti direttamente e indirettamente legati al gioco d'azzardo (con metodo QRcode)

AZIONE a

Preparazione schema di raccolta dati/questionario

AZIONE b

Consegna e compilazione questionari da parte dei soggetti con i quali gli operatori sono entrati in contatto nel corso delle azioni previste dal progetto



INDICATORI

		RISULTATI ATTESI
1	Realizzazione strumento rilevazione	Almeno 1
2	N° questionari compilati	Almeno 1500
3	Analisi dati e stesura report finale	Report finale

L'obiettivo 1B avrebbe dovuto prevedere una stretta collaborazione tra soggetti attuatori e CNR, per l'elaborazione e somministrazione di uno strumento di indagine ad hoc, che gli operatori avrebbero utilizzato con destinatari diretti ed indiretti del progetto e con i vari stakeholders individuati.

Una disattenzione formale verificatasi in fase di scrittura del progetto ha impedito di strutturare ed avviare la prevista collaborazione con il CNR di Pisa nei tempi e nelle modalità ipotizzate.

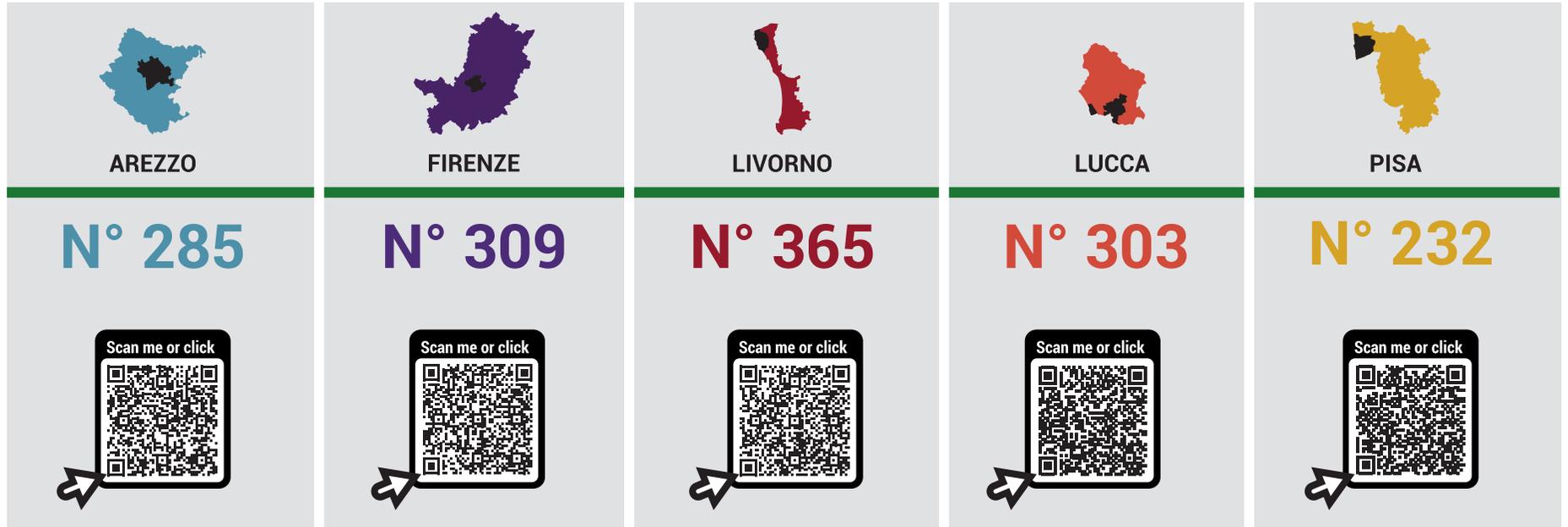
La collaborazione con il CNR è comunque rimasta attiva sia nelle attività di formazione degli operatori sia nell'attuazione degli eventi di sensibilizzazione previsti nei territori. Per quanto concerne lo strumento di indagine quindi è stato necessario rimodularne l'elaborazione.

È stato quindi deciso come cabina di regia di adattare allo scopo uno strumento elaborato dal dottor Pini, consulente della cooperativa San Benedetto, ed ottenuto dall'unione del test CPGI con i due item del questionario Lie Bet usati nelle indagini compiute da Ars Toscana. Il tutto preceduto da una parte anagrafica, ovviamente anonima. A seguito dell'incombenza della pandemia Covid19, è stato poi necessario rimodulare gli indicatori iniziali relativi ai questionari: abbiamo condiviso, con una buona dose di ottimismo malgrado la lunga impossibilità di lavorare in presenza sui territori, di ipotizzare che su ogni comune gli operatori potessero venire a contatto con almeno 1000 persone: mantenendo l'iniziale percentuale del 30% come risultato atteso rispetto ai questionari in entrata, abbiamo dunque fissato a 300 la media di ogni comune, per un totale di almeno 1500 questionari raccolti, utilizzando anche la metodologia QR-Code.

A
T
O
N

QUESTIONARIO D'INDAGINE SUI COMPORTAMENTI LEGATI AL GIOCO D'AZZARDO

N° QUESTIONARI SOMMINISTRATI:



PER VEDERE I RISULTATI
PER OGNI SINGOLO COMUNE

SOMMA DI TUTTE LE ZONE:

TOT. 1496



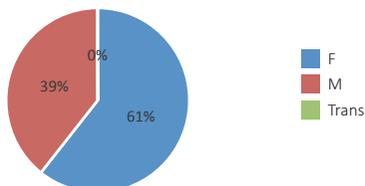
**LO SAI
CHE?**

- 1** A **Lucca** c'è la maggior % di soggetti intervistati che hanno giocato o conoscono persone che hanno fatto uso dell'azzardo (circa 75%)
- 2** Ad **Arezzo** 3 intervistati su 4 ammettono di aver giocato più di quanto avrebbero potuto permettersi
- 3** **Arezzo** e **Pisa** sono i due comuni dove nell'ultimo anno gli intervistati sono più frequentemente tornati a giocare per rifarsi delle perdite
- 4** Ad **Arezzo**, **Livorno** e **Pisa** 1 persona su 10 ha ammesso senso di colpa collegato al proprio modo di giocare d'azzardo
- 5** **Arezzo** ha il doppio degli intervistati di **Firenze** e **Lucca** che dichiarano di aver sentito l'impulso a giocare nel tempo somme sempre più alte di denaro

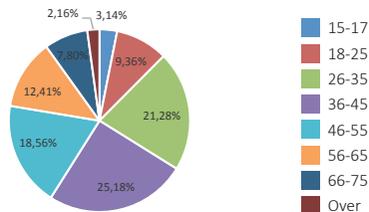


MEDIA TOTALE 1496

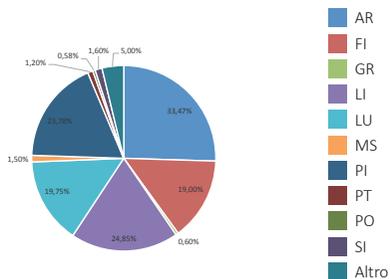
A1. Genere



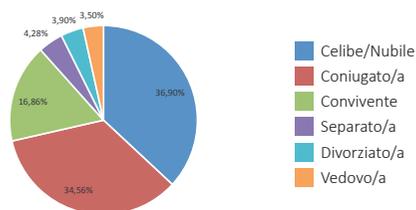
A2. Età



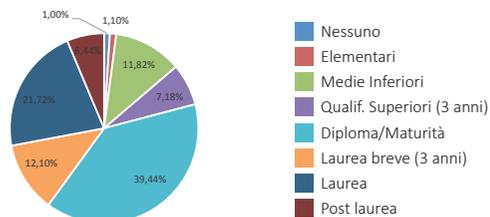
A3. Provincia di residenza



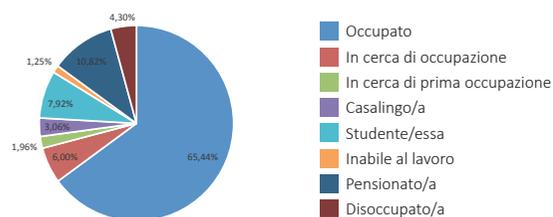
A4. Stato civile



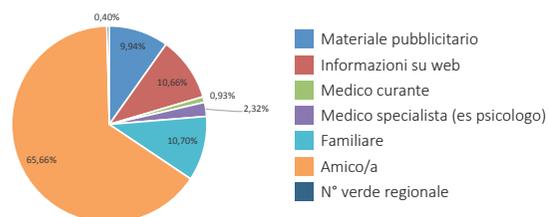
A5. Titolo di studio



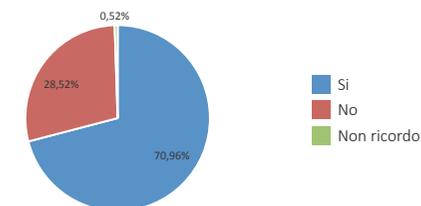
A6. Condizione lavorativa



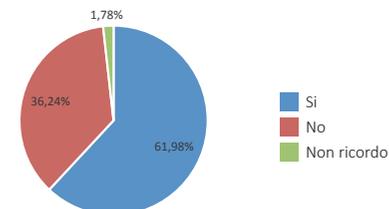
A7. Come è venuto/a a conoscenza delle attività previste dal progetto Arp9?



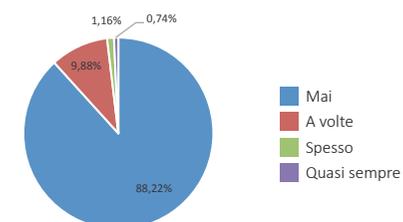
B1. Nel corso della sua VITA, ha mai giocato o scommesso per soldi?



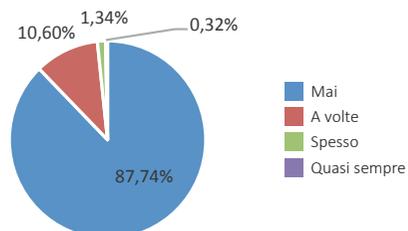
B2. Conosce qualcuno (un familiare, un amico/a) che nel corso della sua VITA ha mai giocato o scommesso per soldi?



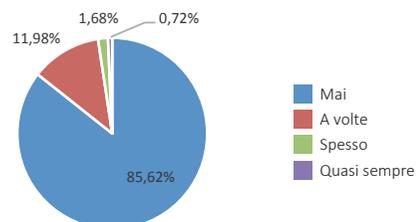
C1. Negli ultimi 12 mesi, ha giocato più denaro di quanto potesse effettivamente permettere di perdere?



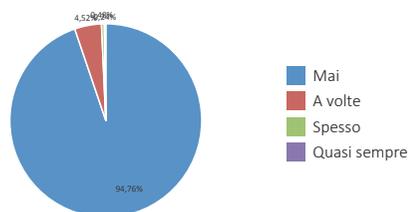
C2. Negli ultimi 12 mesi, ha sentito il bisogno di giocare quantitativi sempre più grandi di denaro per sentire la stessa sensazione di eccitamento?



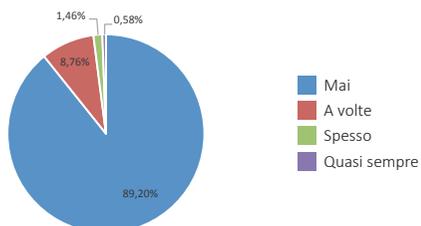
C3. Negli ultimi 12 mesi, quando ha giocato, è tornato di nuovo un altro giorno per rifarsi del denaro perso?



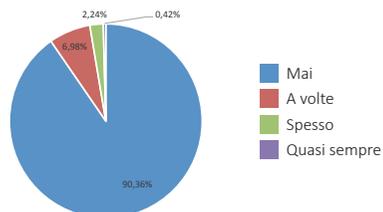
C4. Negli ultimi 12 mesi, ha mai preso in prestito denaro o venduto qualcosa per realizzare denaro destinato al gioco?



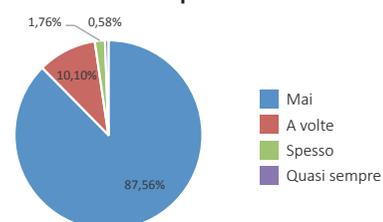
C5. Negli ultimi 12 mesi, ha mai avuto la sensazione di poter avere un problema con il gioco?



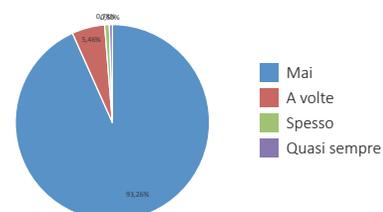
C6. Negli ultimi 12 mesi, il gioco le ha causato problemi di salute di qualsiasi tipo, incluso lo stress e l'ansia?



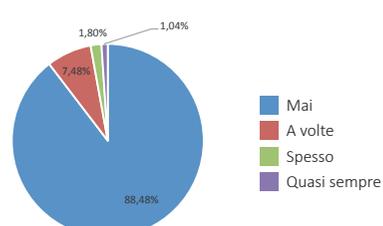
C7. Negli ultimi 12 mesi, ci sono persone che l'hanno criticata perché gioca o che le hanno detto che ha un problema con il gioco, indipendentemente dal fatto che pensasse che ciò fosse vero o meno?



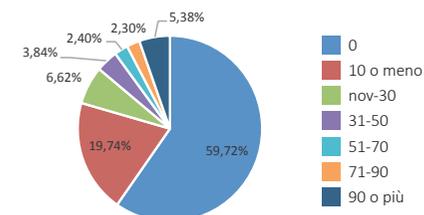
C8. Negli ultimi 12 mesi, il fatto che giocasse ha mai causato problemi finanziari a lei o alla sua famiglia?



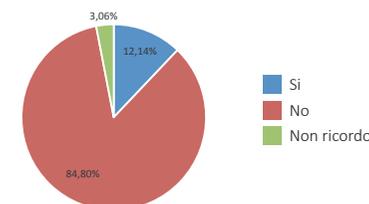
C9. Negli ultimi 12 mesi, si è mai sentito in colpa per il suo modo di giocare o per le conseguenze del suo gioco?



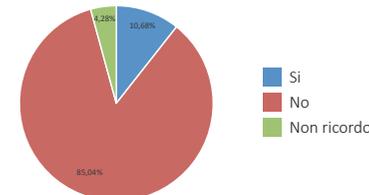
C10. Nell'ultimo mese, quanto ha speso per fare giochi in cui si vincono/perdono soldi (in €)?



D1. Le è mai capitato di dover tenere nascosta l'entità di denaro che spende per il gioco alle persone che le stanno più vicine (familiari, amici ecc...)?



D2. Ha mai sentito l'impulso di giocare somme sempre maggiori di denaro?



TUTTE LE ZONE

		RISULTATI ATTESI	RISULTATI RAGGIUNTI
1	<i>Realizzazione strumento rilevazione</i>	Almeno 1	Un questionario realizzato ✓
2	<i>N° questionari compilati</i>	Almeno 1500	1496 questionari compilati ✗
3	<i>Analisi dati e stesura report finale</i>	Report finale	Infografica e dati aggregati ✓



OBIETTIVO
1B



OBIETTIVO
RAGGIUNTO!



MANCA POCO!



OBIETTIVO
MANCATO!



OBIETTIVO 2

POTENZIAMENTO DEGLI STRUMENTI E DELLE COMPETENZE DELLE COMUNITÀ LOCALI SUI TEMI LEGATI AL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

attraverso percorsi informativi e promozionali rivolti alla popolazione dei territori interessati, con il target previsto di soggetti in età compresa tra i 15 e i 74 anni



Nel gioco d'azzardo si rischia di perdere soldi, lavoro e famiglia.



Regione Toscana



Servizio Sanitario della Toscana



anci toscana



Regione Toscana

Servizio
Sanitario
della
Toscanaanci
toscana

Il gioco d'azzardo patologico è un disturbo del comportamento che rientra nell'area delle cosiddette **dipendenze senza sostanze**. I giochi d'azzardo sono quei giochi nei quali vengono investiti dei soldi e il cui risultato dipende dal caso e non dall'abilità del giocatore. Possono sembrare innocui, ma in realtà non lo sono perché possono provocare una pericolosa dipendenza in tutte le fasce d'età.

I giochi d'azzardo più diffusi

Slot machine, lotterie, gratta e vinci, poker on line, scommesse sportive, bingo, giochi da casinò e casinò on line.

Come il gioco si trasforma in dipendenza

- Il giocatore patologico sviluppa un legame sempre più forte con il gioco, trascura la famiglia, gli impegni lavorativi e la vita sociale. Aumenta progressivamente la frequenza delle giocate, il tempo passato a giocare e la somma spesa nel tentativo di recuperare le perdite, nella speranza di rifarsi. Il gioco d'azzardo diventa un problema quando ad esempio:
 - si spende sempre più denaro e si trascorre sempre più tempo a giocare
 - si pensa di controllare il gioco senza riuscirci
 - si diventa irritabili quando non si gioca
 - si torna a giocare per recuperare le perdite dopo aver perso al gioco
 - si mente a familiari e amici
 - si possono commettere atti illeciti per procurarsi denaro

Rispondi e scopri se hai problemi con il gioco d'azzardo

- Hai mai sentito l'impulso a giocare somme di denaro sempre più elevate?

SI

NO

- Hai mai voluto tenere nascosta l'entità del tuo giocare alle persone che ti stanno più vicino?

SI

NO

Se hai risposto positivamente ad almeno una di queste domande, stai rischiando di avere problemi con il gioco.

Se il gioco d'azzardo diventa un problema chiama il numero verde

Numero Verde
800 88 15 15

oppure visita il sito

regione.toscana/giocodazzardo

Se hai bisogno di aiuto per te, per un familiare o per un amico puoi chiamare il numero verde del sistema sanitario regionale. Il numero verde è gratuito e attivo per tutta la Toscana dal lunedì al venerdì dalle 9 alle 18. Potrai ricevere assistenza gratuita e in completo anonimato da parte di professionisti esperti che ti forniranno informazioni utili sul percorso di supporto e di cura per questo problema, sui servizi attivi nell'ambito del territorio regionale e sulle iniziative di sensibilizzazione e prevenzione.

Regione Toscana

Servizio
Sanitario
della
Toscana

**QUANDO
LA VITA È UN GIOCO
E IN GIOCO LA VITA**

**Nel gioco d'azzardo si rischia di perdere soldi,
lavoro e famiglia.**

ATTIVITÀ I

Realizzazione e distribuzione materiale informativo, utilizzando e personalizzando i contenuti della campagna Regionale sul DGA

AZIONE a

Preparazione materiale informativo recuperando e studiando la campagna regionale sul DGA

AZIONE b

Preparazione e stampa materiale informativo (brochure e cards)

AZIONE c

Distribuzione materiale informativo (brochure e cards)



INDICATORI

RISULTATI ATTESI

		RISULTATI ATTESI
1	Realizzazione materiale informativo	Almeno 5 diverse brochure / Almeno 2500 stampe
		Almeno 5 diverse cards / Almeno 1500 stampe

REALIZZAZIONE MATERIALE INFORMATIVO - BROCHURE



*Tutte le brochure elaborate all'interno del progetto Arp9 sono state condivise ed approvate dall'ufficio preposto della Regione Toscana (Dott.ssa Serena Consigli)

REALIZZAZIONE MATERIALE INFORMATIVO - BROCHURE



AREZZO



500
(stampe brochure)



FIRENZE



500
(stampe brochure)



LIVORNO



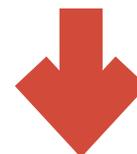
500 + 500
(stampe brochure)



LUCCA



500
(stampe brochure)



PISA



500 + 500
(stampe brochure)



3500 BROCHURE STAMPATE

REALIZZAZIONE MATERIALE INFORMATIVO - CARD

**AZIENDA USL TOSCANA NORD OVEST
CENTRO SOCIO SANITARIO LIVORNO EST**
Via Impastato, 10
Lunedì dalle ore 9 alle ore 13
Giovedì dalle ore 14 alle ore 18

COOPERATIVA SAN BENEDETTO ONLUS
Via dell'Industria, 11
Mercoledì dalle ore 17 alle ore 21
Venerdì dalle ore 17 alle ore 20


GAME-L-OVER LIVORNO



GIOCARE SENZA FARSI GIOCARE

WE ARE OPEN LIVORNO

COSA POSSIAMO FARE PER TE?

*Operatori qualificati
potranno essere di supporto
per questioni relative
al gioco d'azzardo*



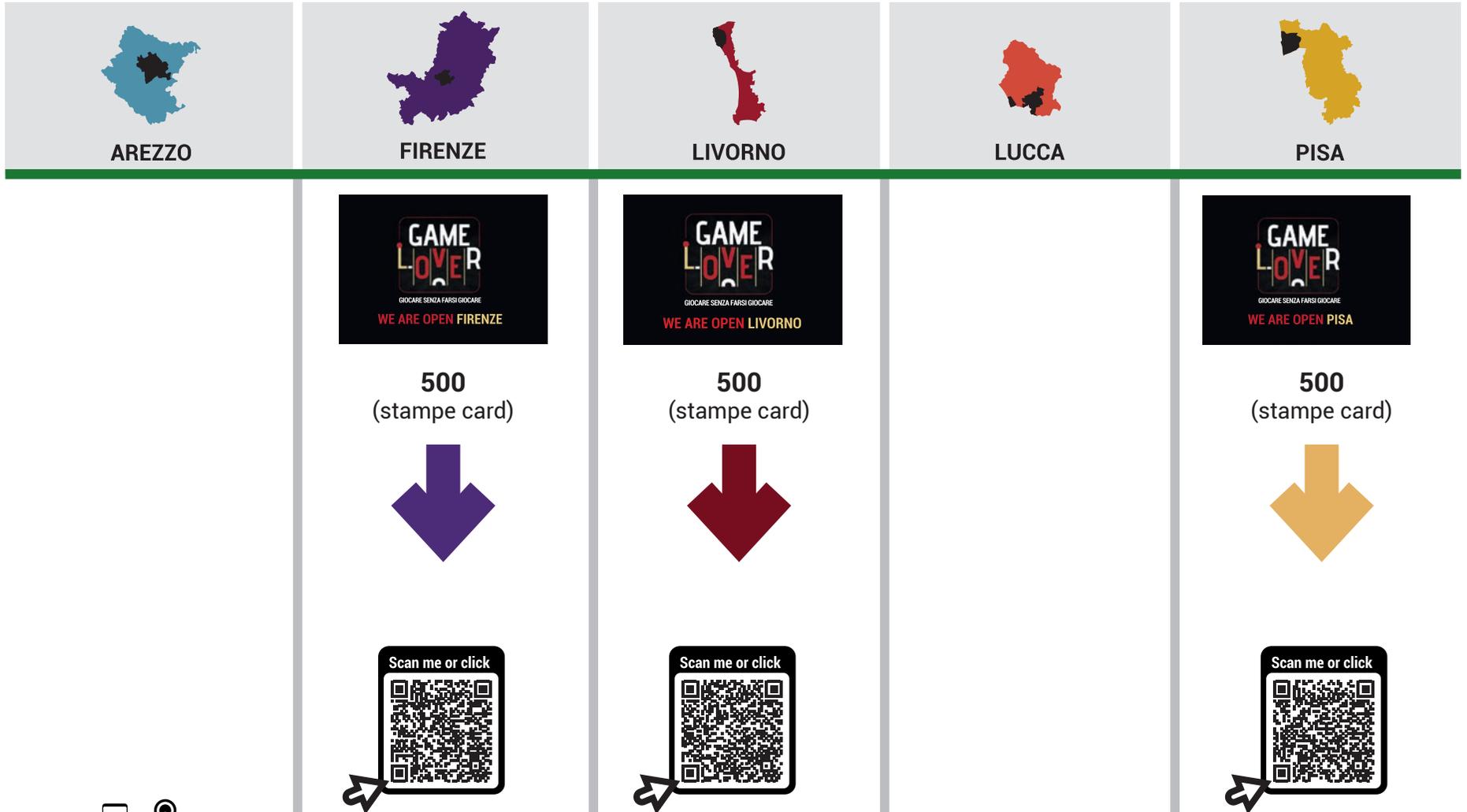
- Ascolto ed orientamento ai servizi
- Accompagnamento ai servizi territoriali
- Consulenza psicologica
- Consulenza legale
- Consulenza economica e debitoria





Piano regionale di contrasto - integrazione progetto Arp9/Alp9

REALIZZAZIONE MATERIALE INFORMATIVO - CARD



1500 CARD STAMPATE

		RISULTATI ATTESI	RISULTATI RAGGIUNTI
1	Realizzazione materiale informativo	Almeno 5 diverse brochure Almeno 2500 stampe	3500 brochure stampate ✓
		Almeno 5 diverse card Almeno 1500 stampe	1500 card stampate ✓



OBIETTIVO
2



OBIETTIVO
RAGGIUNTO!



MANCA POCO!



OBIETTIVO
MANCATO!

ATTIVITÀ II

Informazione e formazione tramite corsi d'aula od a distanza del personale delle 5 unità territoriali e del Servizio Civile Regionale presente negli sportelli delle Botteghe della Salute coinvolte nelle attività di progetto



AZIONE a

Materiale didattico e output mediale per formazione volontari servizio civile regionale con formazione a distanza



INDICATORI

		RISULTATI ATTESI
1	Realizzazione corso FAD per volontari del Servizio Civile Regionale	Almeno 1 corso realizzato
2	N° partecipanti corso FAD	Almeno 50 partecipanti

IN COLLABORAZIONE CON LA REFERENTE ANCI TOSCANA PER LA FORMAZIONE
DOTT.SSA HILDE MARCH E LA **DOTT.SSA CHIARA INNOCENTI**,
 SONO STATE ORGANIZZATE DUE GIORNATE FORMATIVE
 RIVOLTE AI VOLONTARI DEL SERVIZIO CIVILE REGIONALE.



Questo il programma delle due giornate, svoltesi online

29 OTTOBRE 2020

“DGA: la campagna regionale, le azioni di Federsanità Toscana, il progetto ARP9”

Relatori: Elena Dolfi (Federsanità Toscana),
 Emiliano Contini - Eleonora Pera
 (coop. San Benedetto)



16 NOVEMBRE 2020:

“Il DGA ed i servizi per le dipendenze”

Relatrice: dott.ssa Simona Bianchi
 (referente DGA SerD di Livorno)



PER SCARICARE
 IL PROGRAMMA COMPLETO

		RISULTATI ATTESI	RISULTATI RAGGIUNTI
1	Realizzazione corso FAD per volontari del Servizio Civile Regionale	Almeno 1 corso realizzato	2 corsi realizzati ✓
2	N° partecipanti corso FAD	Almeno 50	Media di 132 volontari del Servizio Civile per ciascun incontro ✓



OBIETTIVO 2



OBIETTIVO RAGGIUNTO!



MANCA POCO!



OBIETTIVO MANCATO!

ATTIVITÀ II

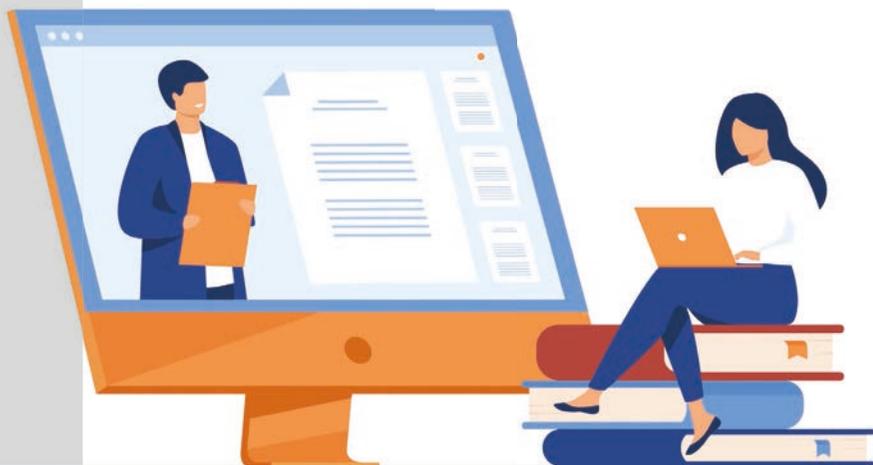
Informazione e formazione tramite corsi d'aula od a distanza del personale del Servizio Civile Regionale presente negli sportelli delle Botteghe della Salute coinvolte nelle attività di progetto e del personale delle 5 unità territoriali

AZIONE b

Preparazione corso di formazione per gli operatori dei soggetti attuatori del progetto

AZIONE c

Svolgimento corso di formazione per gli operatori dei soggetti attuatori del progetto



INDICATORI

		RISULTATI ATTESI
1	<i>Percorsi formativi realizzati per operatori delle unità di strada</i>	Almeno 1 percorso realizzato
2	<i>N° operatori unità di strada partecipanti ai percorsi formativi realizzati</i>	Almeno 20 partecipanti

PROGRAMMA FORMAZIONE DEL CORSO DI FORMAZIONE PER OPERATORI DEI SOGGETTI ATTUATORI DEL PROGETTO ARP9

PARTECIPANTI: 23 OPERATORI

In riferimento alla strategia di base del Piano Regionale di Contrasto e al fine di favorire un canale comunicativo privilegiato con i SerD fin dalla prima fase operativa del progetto Arp9, il programma delle docenze ha chiesto la disponibilità e coinvolto direttori, medici e psicologi di vari SerD dei territori coinvolti nel progetto.

MODULO 1: ASPETTI SOCIO- ECONOMICI e LEGISLATIVI DEL GIOCO D'AZZARDO (8h) Mercoledì 30 Ottobre 2019 – Firenze (sede CAT)			
ORARIO	ARGOMENTO		DOCENTE/I
09-11	<i>Epidemiologia del gioco d'azzardo in Italia e in Toscana</i>	2h	<i>Dott.ssa S. Molinaro (CNR-IFC, responsabile Lab Epidemiologia e Ricerca sui servizi sanitari, coordinatrice studio ESPAD EU)</i>
11-15	<i>Il gioco nel mito e il mito del gioco. Dall'antichità classica alla realtà italiana dei primi anni duemila: il convegno di Forte dei Marmi (Il gioco&l'azzardo, 2001). Tipologia dei giochi d'azzardo e relativo potenziale additivo.</i>	4h	<i>Prof. R. Zerbetto (psicoterapeuta, direttore del CSTG, Co-fondatore di Alea per lo studio del gambling, coordinatore del programma terapeutico residenziale intensivo per giocatori d'azzardo "progetto Orthos")</i>
15.30 - 17.30	<i>GIOCO SPORCO, SPORCO GIOCO: il rapporto tra Gioco d'Azzardo e criminalità</i>	2h	<i>Sen. Dott. S. Vaccari (membro della Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno delle mafie e sulle altre associazioni criminali, anche straniere dal 11/10/2013 al 22/03/2018)</i>
MODULO 2: EVOLUZIONE DELL'OFFERTA, POLITICHE ISTITUZIONALI E ASPETTI SANITARI DEL GIOCO D'AZZARDO (8h) Giovedì 14 Novembre 2019 - Firenze (sede CAT)			
ORARIO	ARGOMENTO		DOCENTE/I
09-13	<i>Politiche istituzionali, regolazione pubblica e nuovo inquadramento scientifico della dipendenza da gioco d'azzardo</i>	4h	<i>Prof. M. Fiasco (presidente dell'Osservatorio sul gioco d'azzardo della Regione Lazio; consulente scientifico a tempo pieno della Commissione parlamentare Antimafia, per la redazione della bozza di relazione tecnica sulla questione criminale mafiosa e l'economia del gioco d'azzardo; presidente di ALEA)</i>
14-16	<i>Neurobiologia dell'addiction: aspetti medici e nosografici del gioco d'azzardo patologico (GAP)</i>	2h	<i>Dott. F. Lamanna (Direttore SerD Pisa, Asl NordOvest)</i>
16-18	<i>Modulistica e metodologia di intervento: la documentazione da usare nel progetto Arp9</i>	2h	<i>Confronto in aula con facilitatore</i>

PROGRAMMA FORMAZIONE DEL CORSO DI FORMAZIONE PER OPERATORI DEI SOGGETTI ATTUATORI DEL PROGETTO ARP9
PARTECIPANTI: 23 OPERATORI

MODULO 3: IL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO (DGA): CARATTERISTICHE PSICO(PATO)LOGICHE (8h) Mercoledì 27 Novembre 2019 - sede Livorno (Coop. S. Benedetto)			
ORARIO	ARGOMENTO		DOCENTE/I
09-13	Le teorie esplicative del GAP ed il quadro Clinico; il trattamento del DGA: terapie farmacologiche e psicologiche; il tutoraggio economico; la rete territoriale	4h	Dott. A. Puleggio e dott.ssa S. Bianchi (SerD Asl N.O. Livorno)
			Dott.ssa Della Vista (Coop. San Benedetto) + esponenti rete territoriale livornese (Comune - Uepe - Centro prev.ne usura - G.A. - Auser)
14-18	Elementi di psicologia della comunicazione e del counselling. Esercitazioni in aula	4h	Dott. R. Piz (Università di Pisa), M. Pini (Coop. San Benedetto Livorno)

MODULO 4: VERSO UNA POSSIBILE RETE DEGLI INTERVENTI: IL PDTA DELLA REGIONE TOSCANA E LE ESPERIENZE DI INTEGRAZIONE (8h) Mercoledì 11 Dicembre 2019 - sede Firenze (Associazione Progetto Arcobaleno)			
ORARIO	ARGOMENTO		DOCENTE/I
09-11	Area dipendenze: punti di forza e criticità degli interventi in materia di gioco d'azzardo patologico. Focus sulla situazione toscana	2h	Dott.ssa M. Gonnelli (Regione Toscana)
11-13	Il ruolo del Servizio pubblico. Il DGA dai Ser.T ai Ser.D	2h	Dott.ssa A. Iozzi (SerD Firenze)
14-16	L'equipe multi-professionale. Reti formali e informali. Verso una possibile integrazione	2h	Dott. A. Alfano (Consulente Ceart);
16-18	Tavola rotonda e aspetti tecnici del progetto	2h	Don Armando Zappolini (Portavoce Nazionale campagna "Mettiamoci in gioco") Dott.ssa Simona Neri (Responsabile Anci Toscana per il Progetto Ludopatie e Bullismo)

CORSO DI FORMAZIONE DI 4 GIORNATE SULLA MAPPATURA INTERATTIVA PER OPERATORI DEI SOGGETTI ATTUATORI DEL PROGETTO ARP9 DOCENTE DOTT.SSA AGNESE TURCHI

PARTECIPANTI: 21 OPERATORI



INDICE

1. RAPPRESENTAZIONE CARTOGRAFICA

2. FINALITÀ E FRUITORI

2.1 Prodotto digitale e/o cartaceo
2.2 Prodotto digitale georeferito e/o cartaceo, archiviazione della banca dati
2.3 Prodotto digitale georeferito interattivo
2.4 Fruitori del prodotto

3. STRUMENTI

3.1 Adobe Creative Cloud: Illustrator, Photoshop, Lightroom
3.2 Inkscape (free)
3.3 ArcGIS
3.4 QGIS (free)
3.5 Google My Maps, Google Earth Pro, uMap (free)

4. Google My Maps

4.1 Generalità
4.2 Creazione dell'account google, limitazioni di editing
4.3 Tools per la creazione di una mappa interattiva

5. PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZA DELLA MAPPATURA

5.1 Punti di forza e di debolezza
5.2 Problematiche riscontrate
5.3 Questi!



INDICE

1. Google My Maps

1.1 Generalità
1.2 Creazione dell'account google, limitazioni di editing
1.3 Tools per la creazione di una mappa interattiva
1.4 Viste/layer complessi di simboli puntuali

2. THE NOUN PROJECT

2.1 Generalità
2.2 Scaricare simboli

3. INKSCAPE

3.1 Generalità
3.2 Importare e trasformare simboli in formato vettoriale

4. WORK IN PROGRESS

4.1 Simbologia: categorie principali e categorie secondarie



INDICE

1. SIMBOLI IN USO

1.1 Firenze
1.2 Pisa
1.3 Lucca - Viareggio
1.4 Arezzo
1.5 Livorno

2. POSSIBILI SVILUPPI DELLA MAPPA

2.1 Obiettivi
2.2 Organizzazione del lavoro
2.3 Ipotesi di riclassificazione delle funzioni

OBIETTIVO DELLA FORMAZIONE:

- mappatura interattiva su due livelli;
- base comune su cui impostare elaborazioni successive;
- possibile integrazione con altre progettualità.



		RISULTATI ATTESI	RISULTATI RAGGIUNTI
1	<i>Percorsi formativi realizzati per operatori delle unità di strada</i>	Almeno 1 corso realizzato	2 percorsi formativi realizzati ✓
2	<i>N° operatori unità di strada partecipanti ai percorsi formativi realizzati</i>	Almeno 20 partecipanti	Media di 22 partecipanti per corso formativo ✓



OBIETTIVO 2



OBIETTIVO RAGGIUNTO!



MANCA POCO!



OBIETTIVO MANCATO!

ATTIVITÀ III

Organizzazione di percorsi informativi/formativi rivolti a popolazione target e stakeholders (Amministratori Locali, gestori di esercizi, di sale gioco e di luoghi di associazionismo...), utilizzando metodologie comunicative innovative, incontri e riflessioni sulla matematica del gioco d'azzardo

AZIONE a

"Organizzazione e realizzazione iniziativa di lancio progetto"
(18 Novembre 2019)

AZIONE b

Attività di informazione sulla matematica del gioco d'azzardo e percorsi informativi per stakeholders quali Amministratori Locali, gestori di esercizi, di sale gioco e di luoghi di associazionismo

AZIONE c

Comunicazione sociale su media-education ed esperti, coinvolgendo società sportive ed altri centri di aggregazione nei diversi territori

**INIZIATIVA DI LANCIO CONFERENZA STAMPA - LUNEDÌ 18 NOVEMBRE 2019 ALLE ORE 12.00,
presso la sala delle Vetrate – Le Murate, in piazza Madonna della Neve 6, a Firenze**

COMUNICATO STAMPA per INIZIATIVA DI LANCIO DEL PROGETTO ARP9

ANCI e CTCA INSIEME CONTRO I RISCHI DELL'AZZARDO: SOSTENERE LE
COMUNITA' PER INFORMARE E PREVENIRE

E' iniziato con il percorso formativo degli operatori coinvolti, il progetto Arp9 della Regione Toscana, che ha per referente ANCI TOSCANA e che coinvolgerà 5 comuni con azioni di mappatura, informazione, prevenzione ed orientamento ai servizi, per combattere il fenomeno dilagante del gioco d'azzardo patologico.

Coivolgendo nove enti appartenenti al coordinamento regionale del CNCA, distribuiti sui comuni di Firenze, Arezzo, Livorno, Lucca e Pisa, il progetto Arp 9 avrà come obiettivo l'individuazione di aree di intervento nelle quali osservare la presenza del fenomeno del gioco d'azzardo e creare le reti necessarie con tutti quei soggetti che possono diventare luogo di sensibilizzazione e prevenzione rispetto ai rischi correlati all'azzardo.

In una regione – la Toscana – che nell'anno 2018 ha sfiorato la quota di 5 miliardi di Euro di denaro giocato nell'azzardo (al netto del gioco online – fonte: sito dell'agenzia delle dogane e dei monopoli), il progetto Arp9, in stretta collaborazione con ARS Toscana e con il CNR di Pisa, vuole intessere un tessuto di relazioni e comunicazioni partendo dalle realtà quotidiane delle persone, favorendo la creazione di momenti di sensibilizzazione e una rapida risposta di orientamento ed accompagnamento ai servizi, in quelle situazioni che presentano i segnali di devastazione economica e sociale che la dipendenza da azzardo provoca, e che necessitano del circuito di trattamento già in essere.

In particolare, saranno aperti 5 sportelli di ascolto (1 per ogni Comune), dove chiunque possa presentarsi per avere informazioni relative ai rischi correlati all'azzardo. Tale esperienza pilota raccoglierà dati e questionari che con l'elaborazione da parte del CNR e la collaborazione con le Asl locali, permetteranno di capire l'entità e la diffusione del fenomeno, per concertare e mettere in atto gli interventi più utili, calibrati sulle peculiarità territoriali.

Per presentare le linee di intervento e gli obiettivi del progetto, è indetta per il giorno

LUNEDÌ 18 NOVEMBRE 2019 alle ore 12.00, una conferenza stampa presso la sala delle Vetrate –

Le Murate, in piazza Madonna della Neve 6, a Firenze.

Interrverranno il presidente di Anci Toscana, dott. Matteo Biffoni con i referenti del progetto dott. Andrea de Conno e dott. Mauro Soli, ed i referenti dei dipartimenti delle Dipendenze, dott.ssa Manfredi e dott.ssa Iozzi (AUSL Centro), dott. Becattini (AUSL Sud-Est) e dott. Intaschi (AUSL Nord-Ovest), oltre al coordinamento regionale del Progetto (Emiliano Contini – Coop. San Benedetto Livorno; Alessia Gallerini - Coop. Arnera Pontedera; Stefano Bertoletti – Coop. C.A.T. Firenze).

Moderatore della conferenza stampa sarà il giornalista Domenico Guarino di Contro Radio.

EVENTO TAXI 1729 - LIVORNO
9 OTTOBRE PALAZZO PANCALDI - LIVORNO

FATE il NOSTRO GIOCO™

“
La fortuna.
Chi di noi, almeno una volta non ha creduto al sogno di incontrarla per caso e cambiare vita? Quanto è davvero a portata di mano, questo sogno? Come veniamo ingannati dalla nostra stessa mente?”

”
talk

Il rigore e la meraviglia della scienza in una performance dal vivo più **pop** di una conferenza, più **seria** di uno show, più **divertente** di quanto credi.

un progetto di
TAXI
ON business per innovazioni

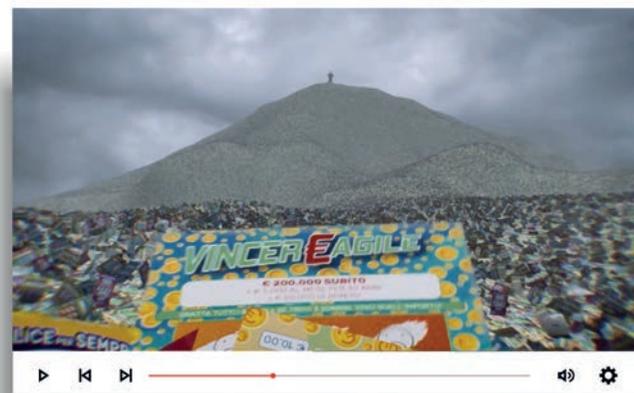
con il patrocinio di
CIVILTÀ
CIVILTÀ
CIVILTÀ

INGRESSO GRATUITO
È necessaria la prenotazione
Segreteria: dott.ssa E. Pera
progettoarp9@gmail.com
Tel 370 3477943

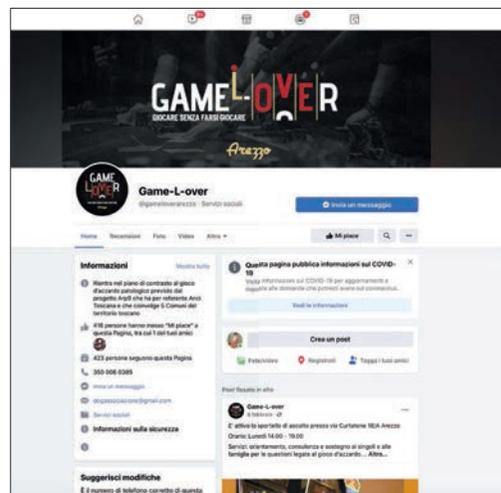
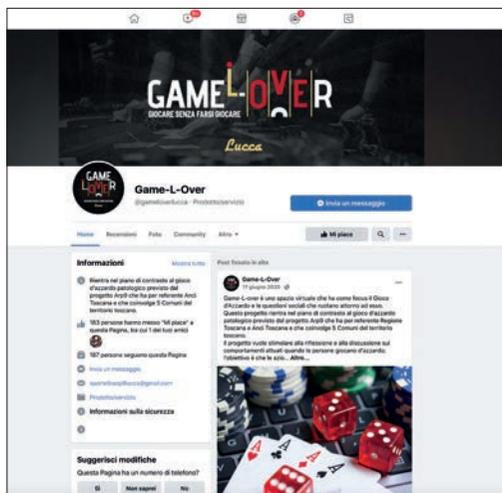
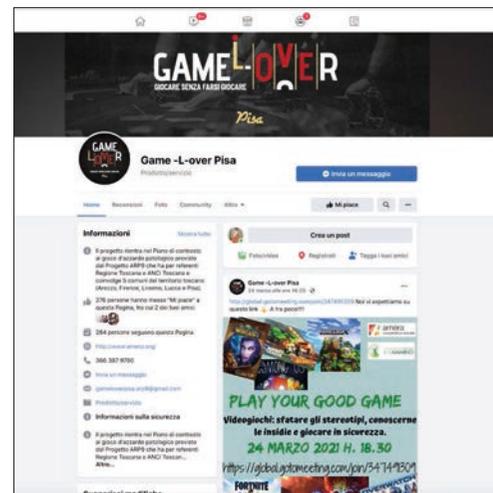
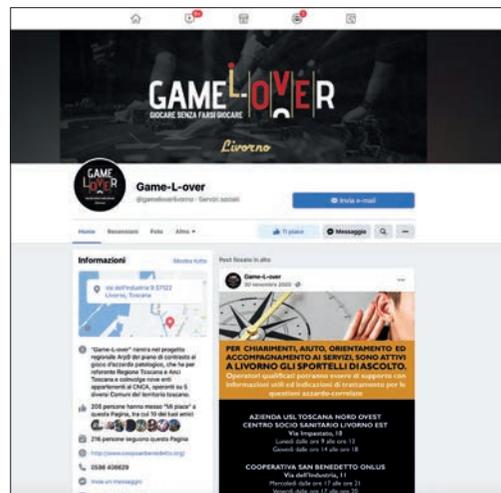
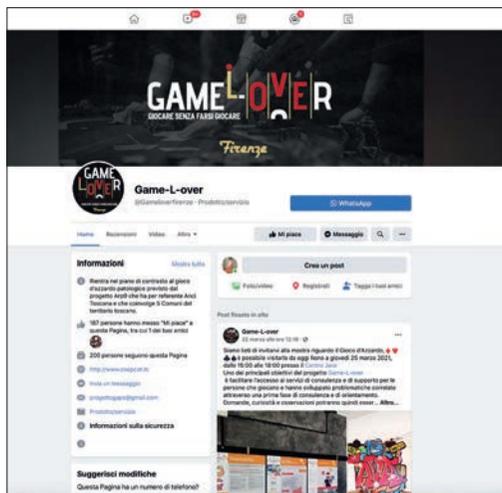
INTEGRAZIONE LINEE PROGETTUALI ARP9 e ALP9
PIANO DI CONTRASTO DELLA REGIONE TOSCANA AL GIOCO DI AZZARDO PATOLOGICO

YouTube, Facebook, Instagram icons
fateilnostrogiochi.it

SPOT DI SENSIBILIZZAZIONE E PREVENZIONE AI RISCHI DELL'AZZARDO
DIFFUSI ANCHE SULLE RETI TELEVISIVE LOCALI (GRANDUCATO)



PER VEDERE LO SPOT



Con la concomitanza della pandemia Covid19, le attività di informazione verso gli stakeholders sono state spostate sulle pagine Facebook Game-L-over create da ogni comune interessato dal progetto



numero "mi piace" al 31/03/2021
1156

ATTIVITÀ IV

Organizzazione di iniziative di sensibilizzazione



AZIONE a

Organizzazione di un'iniziativa comune itinerante nelle cinque città di realizzazione dell'intervento.

AZIONE b

Un'iniziativa per ogni città di realizzazione dell'intervento tagliata sulle necessità e peculiarità della città ospitante

INDICATORI

		RISULTATI ATTESI
1	N° iniziative di sensibilizzazione per la popolazione target realizzate	Almeno 5 eventi realizzati



AREZZO



FIRENZE



LIVORNO



LUCCA



PISA

ORGANIZZAZIONE DI UN'INIZIATIVA COMUNE ITINERANTE NELLE CINQUE CITTÀ DI REALIZZAZIONE DELL'INTERVENTO

PRESENTAZIONE DELL'INIZIATIVA: INAUGURAZIONE DELLA MOSTRA: PANNELLI ED INSTALLAZIONI A TEMA GIOCO D'AZZARDO

UNA MOSTRA PER INFORMARE:

"Non c'è dubbio che il gioco debba essere definito come un'attività libera e volontaria, fonte di gioia e divertimento. Un gioco cui si fosse costretti a partecipare cesserebbe subito d'essere un gioco: diventerebbe una costrizione da cui non si vedrebbe l'ora di liberarsi!"
Roger Gallucci

"PIANO REGIONALE DI CONTRASTO AI RISCHI DELL'AZZARDO"

PROGETTO ARP 9

La mostra qui esposta è uno strumento nato all'interno del progetto Arpi del Piano di Contrasto della Regione Toscana, il cui soggetto titolare è ANCI Toscana e che ha come soggetto attuatore una terna composta da 5 enti appartenenti al CNCA. Il soggetto organizzatore di questa RTA è la città di Livorno.

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

- Mappatura delle aree territoriali designate e coinvolgimento degli stakeholders
- Apertura di spazi di ascolto, in stretta collaborazione con i Servizi territoriali
- Creazione di eventi di promozione e sensibilizzazione verso la cittadinanza
- Creazione di eventi di informazione per vari target di stakeholders interessati

Nel periodo di lockdown creato Covid19, gli enti hanno lavorato sui canali di azioni di servizio non realizzabili "dal vivo": sono state attivate campagne Facebook destinate a GAME-L-1069

PERCHÉ UNA MOSTRA:

Uno strumento che informa aperto a tutti e pensato per le comunità locali. Flessibile e personalizzabile per qualsiasi target e territorio locale. Modificabile ed integrabile, per restare al passo con la realtà mutevole del territorio itinerante, per raggiungere - anche in tempo di Covid19 - i cittadini e le varie realtà potenzialmente interessate. Aperto alle dimensioni multimediali ed all'interazione con i testi.

STAND-UP COMEDY "LIKE"

di Stefano Santomauro

(gioco d'azzardo e tecnologia, usi ed eccessi)
già sperimentato all'interno di istituti scolastici e
inserito nei programmi di molti teatri su panorama
nazionale



SPETTACOLO TEATRALE CARONTE

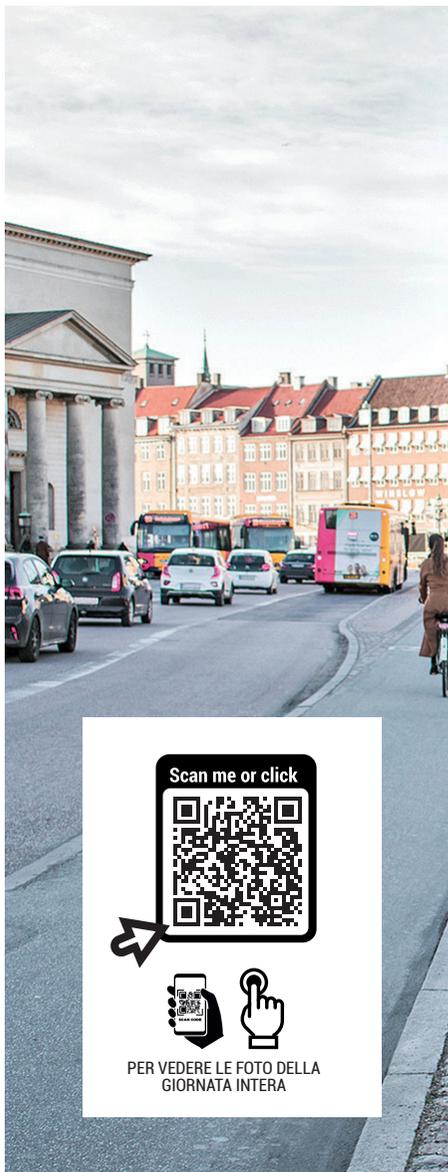
prima del nuovo spettacolo
(voce-sax-commediante) di e con **Fabio Granchi**,
con la partecipazione di **Elena Peebes**
e **Fiorenza Messicani**:

4 personaggi raccontano le loro
storie di giocatori d'azzardo accompagnati
da cammei musicali live



LIVORNO

Iniziativa svolta Giovedì 24 Settembre 2020 presso Villa Trossi



Scan me or click

PER VEDERE LE FOTO DELLA GIORNATA INTERA

AZZARDO? ABBIAMO UN PIANO

EVENTO DI PREVENZIONE

GIOVEDÌ 24 SETTEMBRE 2020
Villa Trossi - Livorno - Via Ravizza, 76

Ore 16: Presentazione della giornata
Saluti istituzionali da parte di rappresentanti della Regione Toscana, di Anzi-Federamità Toscana, di ARS Toscana, dei dipartimenti delle dipendenze delle Asl regionali, del SerD di Livorno, dell'IFC-CNR, del comune di Livorno, del Coordinamento Toscano delle Comunità di Accoglienza

Inaugurazione della mostra: pannelli ed installazioni

Ore 18: Spettacolo teatrale "CARONTE" prima del nuovo spettacolo (voce-sax-commedicante) di e con **Fabio Granchi**, con la partecipazione di Elena Peebes e Fiorenza Messicani: 4 personaggi raccontano le loro storie di giocatori d'azzardo accompagnati da cammei musicali live

Ore 20: Cena con catering a cura della mensa della coop. va San Benedetto - Livorno

Ore 21: Stand-up Comedy "LIKE" di **Stefano Santomauro** (gioco d'azzardo e tecnologia, usi ed eccessi), già sperimentato all'interno di istituti scolastici e inserito nei programmi di molti teatri su panorama nazionale

INGRESSO GRATUITO
È consigliata la prenotazione

Segreteria: dott.ssa E. Pera - progettoarp@gmail.com - tel. 370 3477943
La manifestazione osserverà le disposizioni vigenti in materia di Covid-19

PROGETTO ARP 9
Piano Regionale di Contrasto ai rischi dell'Azzardo

FIRENZE

Iniziativa svolta Giovedì 22 Marzo 2021 presso Centro Java



LUCCA

video realizzato in integrazione con la progettazione Alp4



PER VEDERE IL VIDEO COMPLETO

PISA

incontro online 24 marzo 2021



Iniziativa nata sulla richiesta di un padre, presentatosi allo sportello Arp9 aperto presso la parrocchia di Cascina, preoccupato per la modalità di utilizzo dei videogiochi da parte del figlio.

		RISULTATI ATTESI	RISULTATI RAGGIUNTI
1	<i>N° iniziative di sensibilizzazione per la popolazione target realizzate</i>	Almeno 5 eventi realizzati	5 eventi realizzati 



OBBIETTIVO 2



OBBIETTIVO RAGGIUNTO!



MANCA POCO!



OBBIETTIVO MANCATO!

ATTIVITÀ V

Somministrazione questionari di valutazione e loro elaborazione

AZIONE a

Somministrazione questionari nei territori coinvolti dall'azione progettuale su un campione di persone di età compresa tra i 15 e i 74 anni per rilevare i comportamenti direttamente e indirettamente legati al gioco d'azzardo (con metodo QRcode)



Per approfondimenti
si rimanda all'obiettivo 1B
pag. 27



OBIETTIVO 3

CONCORRERE AL MIGLIORAMENTO DELLA GOVERNANCE DEL PIANO REGIONALE SUL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

garantendo il coinvolgimento degli stakeholders dei territori, il corretto funzionamento delle diverse azioni ed una valutazione di progetto che aiuti la definizione di prassi metodologicamente corrette e appropriate

ATTIVITÀ I

Costituzione di un comitato tecnico (cabina di regia) composto dai 3 referenti del coordinamento regionale, ANCI Toscana e consulenti esterni con il compito di pianificazione, monitoraggio, valutazione del progetto e definizione di buone prassi

AZIONE a

Partecipazione alle riunioni

AZIONE b

Allineamento con attività e date decise da cronoprogramma durante le riunioni



INDICATORI

		RISULTATI ATTESI
1	Costituzione di un comitato tecnico (Cabina di regia)	1 comitato tecnico costituito
2	N° incontri comitato tecnico	Almeno 5 incontri

COMPOSIZIONE COMITATO TECNICO



CONSULENTI



INCONTRI SVOLTI

INCONTRI COMITATO TECNICO

11 incontri dal 07/08/2019 al 23/02/2021

INCONTRI CON I REFERENTI DEGLI ENTI ATTUATORI

17 incontri dal 10/07/2019 al 30/03/2021

INCONTRI CON REFERENTI TERRITORIALI E STAKEHOLDERS DEL PROGETTO

30 incontri dal 03/07/2019 al 18/02/2021



PER VEDERE L'ELENCO
DETTAGLIATO DEGLI INCONTRI



		RISULTATI ATTESI	RISULTATI RAGGIUNTI
1	<i>Costituzione di un comitato tecnico (Cabina di regia)</i>	1 comitato tecnico costituito	1 comitato tecnico costituito ✓
2	<i>N° incontri comitato tecnico</i>	Almeno 5 incontri	12 incontri comitato tecnico ✓



OBIETTIVO
3



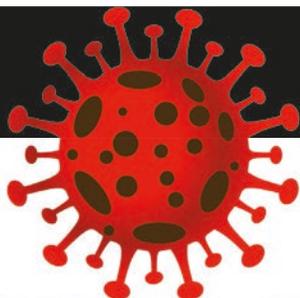
OBIETTIVO
RAGGIUNTO!



MANCA POCO!



OBIETTIVO
MANCATO!



COVID-19 CORONAVIRUS PERMETTENDO...

**ACCORDI ED INIZIATIVE COL COINVOLGIMENTO DI STAKEHOLDERS,
LE CUI ATTUAZIONI LA PANDEMIA COVID19 HA BLOCCATO.**

LUCCA

Mostra di Taxi1729 prevista per il mese di maggio 2020.

FIRENZE

Organizzazione evento di sensibilizzazione - spettacolo teatrale comico "LIKE" al teatro di Cestello del Q1 Firenze previsto per il 22 Aprile 2020.

All'interno del progetto Notti di Qualità, in collaborazione tra CTCA e ANCI Toscana, Iniziativa di informazione e sensibilizzazione presso piazza Santo Spirito con installazione di uno stand prevista per il 31 Ottobre 2020.

Azioni ed eventi programmati, sospesi causa emergenza sanitaria e di prossima attuazione:

- Richiesta patrocinio al Quartiere 1 per ospitare eventi e la mostra di progetto Arp9.
- Collaborazione con i centri di ascolto Acli per campagna di sensibilizzazione e condivisione tra operatori.
- Campagna di sensibilizzazione con la rete informale di Quartiere San Frediano (teatro Cestello) ed eventi all'interno del loro spazio.
- Attivazione collaborazione con associazione Amici dei Nidiaci (associazione composta da famiglie che operano a sostegno dei più fragili del quartiere).
- Proposta di ospitare la mostra con materiale espositivo inerente alla problematica del gioco d'azzardo (DGA) presso associazioni/enti /locali di quartiere.

PISA

Corso di formazione assistenti sociale territoriali, personale UEPE e personale SerD Pisa.

Incontro informativo con la Chiesa Valdese.

Evento territoriale previsto per il mese di Ottobre 2020 con proposta di presenziare con uno stand informativo all'interno della Fiera dell'Elettronica.

AREZZO

Accordo per l'apertura dello sportello informativo Arp9 presso coop. Saione

LIVORNO

Accordo per l'apertura dello sportello informativo Arp9 zona Shangay. Due incontri per la sottoscrizione del protocollo ufficiale svolti con Comune di Livorno, CASALP e altre organizzazione del terzo settore.

Iniziative di sensibilizzazione con target giovanile all'interno di esercizi commerciali nei luoghi della movida livornese.

Proposta di rendere itinerante lo sportello informativo Arp9 organizzando presenza degli operatori con cadenza mensile o bisettimanale presso parrocchie e associazioni del territorio che si occupano di attività di doposcuola e coinvolgimento del Servizio Civile.

Accordo per presentare report dell'integrazione tra progetto Arp9 e progetto Alp9 durante un incontro del Consiglio Comunale.

Incontro con presidente della sezione CONI di Livorno per coinvolgimento di associazioni sportive dilettantistiche in iniziative di prevenzione ai rischi dell'azzardo.

Collaborazione con la rivista mensile della diocesi di Livorno con redazione di un articolo sul tema dei rischi dell'azzardo con riferimento alle azioni del progetto Arp9.

Report elaborato per il soggetto attuatore capofila coop.va San Benedetto Onlus
dal Referente Unico del Progetto Arp9, Emiliano Contini e dalla dott.ssa Eleonora Pera



Grafica e impaginazione: Francesca Giari

Stampa: Stampissime - Livorno



La certificazione FSC® attesta che usiamo carta proveniente da foreste dove sono rispettati rigorosi standard ambientali, sociali ed economici.

