



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

<b>Titolo del progetto</b>	"A che gioco giochiamo"
<b>Ente proponente</b>	Comune di Ancona
<b>Referente del progetto</b>	Nome: Laura Felice Indirizzo: Viale della Vittoria, 39 telefono: 071.2226115 e-mail: <a href="mailto:laura.felice@comune.ancona.it">laura.felice@comune.ancona.it</a>
<b>Città in cui ha avuto luogo il progetto</b>	Ancona
<b>Popolazione del Comune</b>	Ancona: 100.696 abitanti
<b>Durata del progetto:</b>	Progetto avviato nel 2014 e tuttora in corso
<b>Descrizione di sintesi del progetto:</b>	<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"><li>- Coinvolgimento delle <b>scuole del territorio provinciale</b> 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.</li><li>- Bando per la <b>creazione di uno spot di 30"</b> 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.</li><li>- Organizzazione di un <b>convegno</b> 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</li></ul>

	<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' <b>Istituto Superiore di Sanità</b>; Angela Fioroni segretaria regione Lombardia Legautonomie; Riccardo De Facci vice presidente <b>CNCA</b>; Raimondo Maria Pavarin responsabile <b>Osservatorio epidemiologico</b> dipendenze patologiche dell'Ausl di Bologna; Marco Nocchi responsabile dell'area prevenzione e contrasto, disagio sociale e dipendenze patologiche della <b>Regione Marche</b>; Nicola Matteucci docente di Economia applicata alla Facoltà di Economia dell'<b>Università Politecnica delle Marche</b>; Luca Marconi Consigliere regionale componente della <b>IV commissione consiliare</b> permanente relatore della proposta di legge regionale; Paolo Nanni referente regionale del movimento <b>Slotmob</b>; Paolo Gioacchini comitato di presidenza <b>Astro-Confindustria S.I.T.</b></p>
<p><b>Obiettivi del progetto</b></p>	<p>-<b>Sensibilizzare</b> sulla problematica del gioco d'azzardo patologico la popolazione generale del territorio provinciale.</p> <p>- Considerare <b>l'importanza del fatto ludico come momento formativo e ricreativo dell'individuo</b>; 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.</p> <p>-Rendere i <b>giovani protagonisti</b> attivi nella prevenzione del GAP e nella promozione del divertimento</p> <p>-Fornire informazioni utili <b>sui servizi</b> presenti nel territorio che si occupano di GAP</p> <p>- Creare una collaborazione tra i vari enti che operano nel settore, una <b>rete</b> capace di ottimizzare le risorse realizzando anche progetti più complessi e duraturi nel tempo</p> <p>-Trovare le possibili soluzioni per tutelare la salute dei cittadini diffondendo consapevolezza ed <b>autotutela</b>.</p>
<p><b>Dimensione tematica a cui il progetto fa riferimento</b></p>	<p>Investire nella salute lungo tutto il corso della vita e favorire l'empowerment delle persone.</p>
<p><b>Azioni realizzate</b></p>	<p>- <b>Incontri</b> con i ragazzi degli istituti superiori della provincia di Ancona per la presentazione del progetto.</p> <p>- Partecipazione alle assemblee organizzate dagli studenti</p> <p>- Progettazione e realizzazione del bando in collaborazione con</p>

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

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