



AMANDOLA - COMUNANZA - FORCE - MONTEDINOVE - MONTEFALCONE APPENNINO - MONTEFORTINO
MONTEPARO - MONTEMONACO - ROTELLA - SANTA VITTORIA IN MATENANO - SMERILLO

AMBITO TERRITORIALE SOCIALE XXIV

Formulario per moduli progettuali

1. Descrizione del contesto di riferimento, delle criticità individuate sulla base di indicatori numerici e dell'obiettivo generale dell'azione:

Nel corso degli ultimi decenni si è assistito al proliferare di nuove forme di dipendenza altrettanto dannose per la salute ed il benessere della persona e della famiglia, come quelle da alcool e droghe. Si sta parlando del fenomeno del gioco d'azzardo, che in Italia sta assumendo dimensioni sempre più ampie, coinvolgendo ogni aspetto della vita dell'individuo, da quello lavorativo a quello affettivo.

Da quando il gioco d'azzardo è diventato "legale", gestito dall'AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato) nell'anno 2002, si è verificato un incremento sostanziale delle offerte di gioco, dalle tipologie del gioco stesso (poker on line, gratta e vinci, superenalotto, ecc....) ai luoghi dove è possibile giocare.

Tuttavia la dimensione del fenomeno in Italia è difficilmente stimabile e i dati sui giocatori non sono facilmente rilevabili; ciò nonostante si può stimare che più della metà della popolazione italiana ha giocato d'azzardo almeno una volta in un anno e i giocatori "problematici" variano dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale, mentre la stima dei giocatori d'azzardo patologici varia dallo 0,5% al 2,2% (Ministero della Salute, 2012).

Si calcola che in media ogni italiano spende circa 1300 euro all'anno per giocare, principalmente nelle slot machine, nel poker online, nelle lotterie, soprattutto quelle istantanee.

Non esiste un'unica tipologia di giocatori: questi sono più spesso maschi che femmine, anche se il gioco d'azzardo nelle donne è in crescita negli ultimi anni; la professione non è rilevante come pure l'età, infatti soprattutto recentemente si sono avvicinati al gioco d'azzardo moltissimi giovani.

Il gioco d'azzardo, nel momento in cui esce dai confini appunto del "gioco" e del divertimento, può provocare una vera e propria dipendenza comportamentale (GAP), un disturbo che può comportare gravi rischi sia per la persona, che diventa incapace di controllare il proprio modo di agire, sia per la famiglia che si trova ad affrontare problematiche sociali, relazionali e finanziarie rilevanti.

Il "giocatore patologico" è una persona che non è in grado di controllarsi, né di smettere di giocare, che scommette più denaro di quanto in realtà possa permettersi, che nega il problema, inizia a fare debiti e nasconde la situazione ai propri familiari. Le conseguenze di questa situazione possono essere moltissime: conflitti relazionali all'interno della famiglia, allontanamento dal contesto familiare, problemi lavorativi e legali, crollo emotivo, ricorso ai prestiti, fino a pensieri o atti di suicidio.

Frequentemente il giocare, le esperienze e le emozioni ad esso correlate, diventano il fulcro della vita di queste persone; così, quella che nasce come "un'innocua passione" si tramuta in una necessità irrefrenabile, incontrollabile. Si denota anche un andamento progressivo dell'impulso a giocare, portando in tal modo la persona ad incentrare tutto il proprio tempo e le proprie energie in tale attività.

La famiglia in cui è presente un compagno o genitore che gioca d'azzardo in modo patologico non è in grado di garantire una base sicura per i propri componenti, né emotiva, né materiale e viene meno la sua funzione protettiva ed affettiva.

Come per altre forme di dipendenza, anche in questo caso, sono fondamentali interventi di prevenzione, contrasto e cura: intercettare quanto prima il problema ed intervenire.

2. Obiettivi specifici e attività previste per la loro realizzazione:

Come si diceva precedentemente, la prevenzione, l'informazione e la diagnosi precoce dei fattori di rischio, soprattutto in giovane età, e più in generale dei comportamenti di gioco problematici possono risultare utili per arginare il problema della dipendenza dal gioco d'azzardo.

L'idea progettuale dell'ATS XXIV nasce dalla consapevolezza che esiste una scarsa informazione sui rischi del gioco d'azzardo da parte del singolo e del nucleo familiare e una scarsa attenzione rispetto ai costi sociali derivanti da questo problema.

Pertanto, per l'ATS XXIV che si pone come obiettivo prioritario la promozione sul territorio del benessere psicologico e relazionale dei cittadini, in particolare, gli obiettivi specifici sono:

- ampliare le conoscenze su un fenomeno così diffuso e sottovalutato, come quello della dipendenza dal gioco d'azzardo;
- favorire il sostegno psicologico per coloro che si trovano in difficoltà;
- migliorare la sinergia tra territorio, Istituzioni e Servizi.

Le azioni previste sono quindi:

1. Incontri informativi nelle scuole, al fine di educare e sensibilizzare i ragazzi sui rischi derivanti dal gioco (n. 7 Classi IV e V delle Scuole Secondarie di II Grado del territorio). I temi che verranno trattati durante gli incontri saranno la salute (la dipendenza dal gioco può portare sensi di colpa, alienazione, depressione e perfino il suicidio), l'indebitamento e il ricorso agli usurai, il rapporto con la famiglia, le problematiche lavorative, ecc.... Gli incontri verranno tenuti da professionisti del settore.
2. Informativa alla cittadinanza, ai medici di base, agli operatori del settore sulla tematica specifica del gioco d'azzardo patologico con la collaborazione del DDP, della questura, di psicologi ecc...
3. Sportello di ascolto sul territorio (servizio itinerante presso i vari plessi scolastici dell'ATS XXIV). Il compito dello sportello sarà quello di fornire una prima risposta alle richieste di aiuto e di informazioni da parte di ragazzi affetti da ludopatia e loro familiari ed eventualmente indirizzarli ai servizi socio-sanitari competenti presenti sul territorio.
4. Attivazione percorso di presa in carico da parte del servizio pubblico.

3. Definizione degli indicatori e dei risultati attesi per ogni attività prevista

Titolo attività	Indicatori di output/outcome	Risultati minimi attesi a 6 mesi	Risultati finali
Incontri informativi nelle scuole	n. incontri effettuati n. partecipanti n. Scuole coinvolte Grado di soddisfazione da parte degli studenti		Maggiore conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo problematico e patologico; Prevenzione dei comportamenti a rischio.
Informativa alla cittadinanza, ai medici di base, agli operatori del settore sulla tematica specifica del gioco d'azzardo patologico	n. incontri effettuati n. partecipanti		Maggiore conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo problematico e patologico da parte dei cittadini; Prevenzione dei comportamenti a rischio; Acquisizione di conoscenze specialistiche da parte degli

			operatori socio-sanitari.
Sportello di ascolto sul territorio	n. ore effettuate n. soggetti fruitori dello sportello		Offrire sostegno ai ragazzi e alle loro famiglie.
Attivazione percorso di presa in carico da parte del servizio pubblico			Migliorare la risposta da parte dei servizi pubblici alle richieste di aiuto; Supportare il singolo individuo e la famiglia nel percorso di cura e trattamento; Integrare i servizi sociali e sanitari nel campo del gioco d'azzardo.

4. Soggetti pubblici/privati coinvolti nella realizzazione delle azioni

Tutti i Comuni della Comunità Montana dei Sibillini, DDP della Area Vasta 4 e 5, Scuole dell'ATS XXIV, Cooperativa Sociale

5. Durata dell'azione: mesi 12 dalla data di avvio.

6. Piano economico

6.a Preventivo costi e costo totale (Inserire una descrizione dettagliata delle voci di spesa dell'intervento)

Descrizione voci di spesa	Voci specifiche	Costo previsto
<i>Psicologi per incontri nelle scuole</i>	<i>28 ore</i>	<i>990,08</i>
<i>Informativa alla cittadinanza, ai medici e agli operatori del settore</i>	<i>Incontri con esperti e materiale divulgativo</i>	<i>1.600,94</i>
<i>Sportello d'Ascolto</i>	<i>60 ore</i>	<i>2.121,6</i>
	TOTALE	4.712,62 *

* Euro 2.623,36 a valere sul finanziamento gestito dall'ATS XIX ed Euro 2.089,26 a valere sul finanziamento gestito dall'ATS XXII

Eventuale compartecipazione economica dei soggetti coinvolti nel progetto		
1) Comunità Montana dei Sibillini – Ente capofila ATS XXIV		€ 942,54
2)		
Investimento totale previsto		€ 942,54

Costo totale del progetto	€4.712,62
di cui contributo richiesto alla Regione	€3.770,08
di cui compartecipazione altri soggetti	€942,54