

ALLEGATO 2

DESCRIZIONE PROGETTI

NOME DEL PROGETTO: 1. A TUTTI I COSTI - INCOMINCIO DA... 3.

Referente progettuale dott.ssa C. Busso Sert. Distretto 13

Budget: 20000 Euro

Progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

- **Prevenzione, Informazione e Formazione**

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

In questi dieci anni di lavoro in prevenzione del Sert Distretto 13 in collaborazione con enti accreditati e del privato sociale (*"Incomincio da... 3"* e *"Tecnologia: le 3 T"*) è stato evidenziato come determinati stili educativi siano fattori di rischio per futuri comportamenti di dipendenza dal gioco d'azzardo patologico.

Tale correlazione riguarda l'eccessiva amplificazione dei vissuti dei bambini legati al vincere, al perdere e all'essere fortunati. Ci sono pressioni sociali e famigliari che incidono sull'infanzia e danno troppo risalto a *"essere primi"*, *"essere vincenti"*.

Inoltre, il mondo dei videogiochi, presente nelle esperienze dei bambini fin dalla primissima infanzia, si avvicina sempre di più alle modalità e al funzionamento che caratterizza il gioco d'azzardo.

Obiettivi Generali

Il progetto che si rivolge ai genitori e ai docenti di bambini delle scuole d'infanzia e primarie del territorio di competenza del Sert Distretto 13, sostiene i destinatari affinché possano costruire un loro personale stile relazionale improntato a riconoscere i reali bisogni di crescita dei bambini, con particolare attenzione ad un modello educativo non centrato sulle prestazioni e sui risultati da ottenere *"a tutti i costi"*.

Obiettivi specifici

Il progetto si sviluppa su più livelli (informativo, formativo ed educativo) e prevede pertanto obiettivi distinti rispetto al tipo di coinvolgimento dei destinatari.

Livello informativo. Informare sulla natura dell'azzardo e sui rischi. Sensibilizzare verso i messaggi pubblicitari che propongono *"il vincere come consuetudine"*. Favorire il cambiamento a seguito delle informazioni apprese.

Livello formativo ed educativo. Nei Percorsi di gruppo, attivati con format e metodologia già sperimentati, i partecipanti sono stimolati a condividere le proprie esperienze sui temi progettuali (vincere, perdere, primeggiare, essere fortunati...) e ad adottare i cambiamenti necessari.

Azioni Previste

Le azioni progettuali si sviluppano nell'arco dell'anno scolastico; richiedono il coinvolgimento degli I.C.S., delle scuole e realtà del territorio. Le tre fasi: preparatoria, operativa e valutativa sono affiancate da una attività di tutoraggio e di documentazione. Il progetto si avvale dell'autoproduzione di materiali cartacei e mediali (videoclip) da utilizzarsi nelle diverse azioni.

La realizzazione dei percorsi formativi inizia con un Seminario introduttivo, prosegue con l'attivazione di quattro Percorsi di gruppo (Ogni percorso prevede 4 incontri di 2 ore svolti nel gruppo e una serie di attività da svolgersi tra un incontro e l'altro) e si conclude con un Convegno per la restituzione del lavoro svolto e dei risultati raggiunti. Sono previsti spazi informativi/seminariali su specifiche tematiche.

Rientrano tra le azioni di progetto:

- il coinvolgimento dell'associazione "Timiotera", realtà che riunisce i genitori che hanno partecipato ad *"Incomincio da... 3"*. Gli associati si fanno carico della promozione delle attività e partecipano per sostenere le fasi progettuali;
- la condivisione dell'esperienza e della metodologia con gli altri distretti sanitari.

Risorse

- A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 20.000
- B. compartecipazione ASL 3
 - ore dirigenti 150
 - ore comparto 100

NOME DEL PROGETTO: 2. SCUOLA VIVA E... ATTIVA: LA RISORSA SIAMO NOI

Referenti progettuali: dott.ssa Arnuzzo e dott.ssa Abamo

Budget € 20.000

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

I messaggi dei media che veicolano contenuti di incoraggiamento all'azzardo sono molteplici e la popolazione esposta a tali messaggi è trans-generazionale. La possibilità di incidere con messaggi in senso preventivo utilizzando gli stessi mezzi di comunicazione è quindi potenzialmente alta.

Obiettivi Generali

Sensibilizzazione della popolazione del territorio al problema dell'Azzardo

Obiettivi specifici

Realizzazione di un prodotto di marketing sociale al fine di sensibilizzare al problema del GAP

Sensibilizzare allo stesso tempo studenti degli ultimi anni delle scuole superiori che realizzano il prodotto e popolazione adulta locale che ne fruisce

Azioni Previste

- Prendere contatti coi dirigenti scolastici degli istituti individuati; sensibilizzare i docenti alla realizzazione del progetto; rilevare gli atteggiamenti nei confronti del GAP all'interno delle classi individuate prima e dopo la realizzazione del prodotto.
- Realizzare un concorso nelle ultime classi superiori dei licei artistici e/o istituti grafici per la produzione di un prodotto di marketing sociale sul problema del GAP.
- Selezionare il prodotto giudicato migliore dal punto di vista tecnico e contenutistico. Diffonderlo tramite i mezzi di comunicazione di massa locali (televisione, radio, social)
- Costituire una giuria formata da esperti della salute, esperti tecnici, adulti comuni e adolescenti comuni per la valutazione dei prodotti (individuare criteri).
- Dare una veste commerciale al prodotto.
- Prendere contatti con i mezzi di comunicazione di massa locali più opportuni e diffondere il prodotto.
- Diffondere il prodotto tramite i mezzi di comunicazione di massa locali (televisione, radio, social)

Risorse

- A. competenze per enti accreditati e del privato sociale per interventi nelle scuole: € 9000 (300 ore a 30€/h)
- B. compartecipazione ASL 3 (tempo progettazione, selezione del prodotto e sua realizzazione definitiva): ore dirigenti 60 ore
- C. pubblicazione del prodotto su stampa e network radiotelevisivi € 10000; materiale di cancelleria varia € 1000

NOME DEL PROGETTO: 3. MEDIA EDUCATION

Referenti progettuali: dr Drocchi e dott.ssa Priano

Budget € 20.000

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

In una società che propone modelli di vita spesso incentrati sul piacere e sul rischio, il tema dell'azzardo si inserisce con estrema facilità, promosso attraverso vari canali mediatici, fino a normalizzarne il rischio

Obiettivi Generali

Promuovere il benessere tra i ragazzi di 11-13 anni potenziando le abilità emotive e sociali e proponendo sani stili di vita, attraverso la formazione degli insegnanti di scuole medie di primo grado al fine di sviluppare il progetto nelle classi.

Obiettivi specifici

Prevenire comportamenti a rischio legati all'Azzardo attraverso una metodologia didattica basata sulla "Media Education", dando continuità e sviluppo alla precedente esperienza con il centro di documentazione SteadyCam.

Azioni Previste

- Coinvolgimento delle scuole
- Organizzazione del ciclo di incontri formativi con gli insegnanti
- Monitoraggio del progetto realizzato nelle classi ad opera degli insegnanti
- Collaborazione per la realizzazione di un prodotto mediatico ad opera degli studenti
- Consulenza di professionisti di comprovata esperienza nel campo della Media Education.

Risorse

A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: 300 ore a 30 euro/h € 9000

B. compartecipazione ASL 3

ore dirigenti 50

ore comparto 100

consulenza, realizzazione di prodotto mediatico e sua divulgazione € 9750

Materiali e varie euro 1250

NOME DEL PROGETTO: 4. LA CREATIVITA' COME PREVENZIONE E CURA

Referenti del Progetto: Dr.ssa Stefanini. Dott.ssa Dolcino

Budget: 20.000

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

La promozione pubblicitaria del Gioco d'Azzardo, utilizza modalità estremamente invasive ed efficaci, accattivanti e persuasive.

L'utilizzo di canali comunicativi simili per impatto emotivo, cinema e teatro, può rappresentare un'occasione di analisi critica dei messaggi

Obiettivi Generali

Utilizzando le modalità comunicative del teatro e del cinema, che hanno un impatto immediato e prevalentemente emotivo, si vuole promuovere la riflessione sul tema dell'Azzardo, ottenendo, nel più breve tempo possibile, il massimo effetto comunicativo.

Obiettivi specifici

Produzione di un elaborato teatrale con il coinvolgimento degli utenti di My Sspace

Realizzazione di almeno un cortometraggio da diffondere nelle sale cinematografiche

Azioni Previste

- conduzione dell'attività/incontri/laboratori/ a cura di operatori tecnici professionisti nell'ambito della scena teatrale genovese con comprovata esperienza e sensibilità al tema del GAP
- definizione di una restituzione / documento/ rappresentazione finale
- laboratorio teatrale a cura di operatori teatrali esperti, da svolgersi con utenti del MySpace ai fini di una rappresentazione teatrale (evento)
- Scrittura e sceneggiatura di un cortometraggio sul tema dell'Azzardo ad opera di un attore con conoscenza della problematica e pregresse esperienze di spettacolo sull'argomento
- Ideazione e realizzazione di una **giornata tematica** di sensibilizzazione aperta al pubblico con performance/spettacolo teatrale e dibattiti sul tema dell'Azzardo
- Disseminazione del cortometraggio nel Circuito Cinema Regionale come prodotto spot di Prevenzione

risorse

A competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 20000

B compartecipazione ASL 3

- ore dirigenti 50
- ore comparto 80

NOME DEL PROGETTO: 5. UNITÀ MOBILE: “NOI CI SIAMO”

Referenti progettuale Dott. Cosentino – Educatore Professionale – Dott.ssa Margherita Spina
Responsabile Infermieristico S.C. Ser.T

Budget 20000 Euro

Progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d’Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

• **Prevenzione, Informazione e Formazione**

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

Incidere sul fenomeno del Gioco d’azzardo problematico nel territorio della ASL 3 Genovese tramite:

- Sensibilizzazione della popolazione generale sui rischi connessi all’azzardo,
- Attivazione di percorsi di prevenzione specifici,

Obiettivi Generali

Sensibilizzazione della popolazione generale sui rischi connessi all’azzardo,
- Attivazione di percorsi di prevenzione specifici,

Obiettivi specifici

. Garantire la presenza e l’azione di un’unità di strada, in termini di bassa soglia e peer education in momenti e in orari significativi durante eventi cittadini sul territorio per sensibilizzare la popolazione ai rischi azzardo-correlati con particolare attenzione alle zone della città maggiormente a rischio facendo conoscere i rischi possibili e le possibilità di “cura” che esistono.

Azioni Previste

Intervento Unità di Strada per la prevenzione al gioco d’azzardo patologico

Gli operatori dell’Unità di strada, dovrebbero prendere contatto con i Municipi e i Comuni dell’area metropolitana per proporre loro l’attività di sensibilizzazione. La rete che i municipi hanno può permetterci diversi contatti, e grazie alle loro informazioni focalizzare i luoghi più adatti al nostro intervento. Lo svolgimento dell’attività avverrà in un pomeriggio la settimana, con la presenza di almeno tre operatori, in strada usufruendo del servizio mobile, per intercettare la cittadinanza nei luoghi di vita sociale, per proporre test rapidi, giochi, volantini informativi accattivanti, cartelloni che attirino l’attenzione e richiamino il gioco d’azzardo nelle sue diverse espressioni: dalle macchinette alla schedina; forme di comunicazione per indurre una prima riflessione sul comportamento ed eventualmente riscontri esperienziali personali, suscitare curiosità e introspezione. Pur riconoscendo la necessità di altra formazione in materia, gli interventi sono stati pensati mutuando e adattando format già standardizzati e utilizzati per altre attività di prevenzione, lavorando sui meccanismi tipici della dipendenza.

Risorse

A) competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 18750 (625 ore di cui 400 h sul territorio a 30€/h)

B) compartecipazione ASL 3
ore dirigenti 25

ore comparto 300 di cui 200 h sul territorio

C) materiale e varie euro 1250

NOME DEL PROGETTO: 6. AZZARDO: ALLA RISCOPERTA DEL TERRITORIO

Referenti progettuali dott. Federico Bruno, Massone Maurizio Educatore Professionale Sert. Distretto 9

Budget: 15000

Progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE: Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

Negli ultimi vent'anni il territorio del distretto 9, in particolare la zona di Sampierdarena, è stato attraversato da profonde trasformazioni economiche e sociali. A fronte della progressiva chiusura della maggior parte delle industrie del territorio, si è assistito all'apertura, per certi versi incontrollata, di sale scommesse e sale slot. Intere porzioni del territorio hanno il gioco d'azzardo come principale offerta commerciale che, unita alla presenza di numerosi bar con slot-machine e tabaccherie fornite di video-lottery, gratta e vinci ecc, hanno di fatto trasformato il quartiere in una piccola Las Vegas.

Obiettivi Generali

Il progetto, che si rivolge a tutta la cittadinanza del territorio di competenza del Ser.T. distretto 9, vuole aumentare la consapevolezza della cittadinanza rispetto alla dimensione che il gioco d'azzardo ha assunto in questi ultimi anni, stimolando al contempo la coscienza dei rischi azzardo-correlati, per facilitare la crescita di stili di vita maggiormente sani, che nello specifico comprendano l'utilizzo nel tempo libero di giochi di società, alternativi all'azzardo.

Obiettivi specifici

Eseguire una mappatura dettagliata (strada per strada) del quartiere di Sampierdarena, in collaborazione con il privato sociale, da anni presente sul territorio, evidenziando bar, tabaccai, edicole e naturalmente sale scommesse con offerta di prodotti per il gioco d'azzardo e i locali privi di slot-machine.

Azioni Previste

- Mappatura dettagliata dell'offerta gioco d'azzardo nel quartiere ed elaborazione dei dati emersi, in relazione alla popolazione.
- Realizzazione di una mappa interattiva, che evidenzi sia le vie con maggior concentrazione di luoghi-scommesse che locali privi di slot machine o altro.
- Ricerca storica sulla destinazione d'uso commerciale dei locali attualmente ospitanti sale slot e sale scommesse nei vent'anni precedenti.
- Restituzione della ricerca effettuata alle Istituzioni del Municipio Centro Ovest.
- Restituzione del lavoro svolto alla cittadinanza, attraverso un momento pubblico, che preveda la rappresentazione di un evento teatrale avente come oggetto il gioco d'azzardo.
- Promozione di un "concorso di idee" per la valorizzazione degli spazi pubblici e dei locali aperti al pubblico liberi da giochi d'azzardo.

Risorse

- A. competenze per il privato sociale: ore 400 x 30,00 € 12.000
- B. compartecipazione ASL 3
 - ore dirigenti 100
 - ore comparto 300
- C. spese per organizzazione evento pubblico euro 2.500
- D. acquisto materiali di consumo euro 500

NOME DEL PROGETTO: 7. AZZARDO E DONNE

Referenti: Dott.ssa Giovanna Trompetto; **Budget:** 20.000 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

La ricerca epidemiologica indica come la prevalenza di Disturbo da Gioco d'Azzardo sia decisamente superiore nei maschi. Tuttavia tale differenza si riduce considerevolmente prendendo in considerazione l'azzardo patologico "sotto soglia", o gioco d'azzardo problematico, comportamento che può preludere ad una patologia conclamata e che comunque rappresenta un primo livello di perdita di controllo. Sono anche state evidenziate differenze rispetto ai luoghi di gioco preferiti e alle tipologie di gioco praticato dalle donne rispetto agli uomini. Le donne rispetto agli uomini sviluppano più precocemente dipendenza, presentano maggiore comorbidità con disturbi dell'umore e tendenza al suicidio. Si tratta quindi di una popolazione che richiede attività preventive specifiche che aiutino ad evitare il passaggio da gioco a rischio e gioco problematico a una dipendenza conclamata.

Obiettivi Generali

Aumentare la conoscenza del fenomeno del disturbo da azzardo nella popolazione femminile residente sul territorio della ASL 3, con particolare riferimento alla popolazione generale, quella afferente ai Ser.T. Genovesi, quella carceraria, anche in rapporto alla comorbidità con altre dipendenze, con disturbi psicopatologici rilevanti

Obiettivi specifici

- Attivare una linea di ricerca su azzardo sottosoglia e disturbo da gioco d'azzardo conclamato nella popolazione femminile residente nel territorio della ASL 3, con attenzione specifica all'utenza femminile già afferente per altre dipendenze alla SC Ser.T. e in particolare alla SS Ser.T. Distretto 10.
- Attivare una campagna di sensibilizzazione sul problema dell'azzardo al femminile volta a ridurre il passaggio da azzardo sotto soglia ad azzardo patologico; facilitare l'accesso precoce delle donne alle risorse di aiuto presenti sul territorio del distretto 10
- Diffondere i risultati del progetto

Azioni Previste

- 1) Consultazione di database; ricerca di bibliografia scientifica accreditata; somministrazione di questionari specifici a campioni di popolazione; analisi dei risultati
- 2) Produzione di materiale informativo; organizzazione di incontri informativi sul territorio; promozione delle attività terapeutiche e di consultazione presenti sul territorio presso "punti di osservazione privilegiati" del fenomeno (centri di ascolto, MMG, ATS, associazioni...)
- 3) Organizzazione di un evento ECM con partecipazione di esperti nel campo delle neuroscienze, della medicina di genere, del gioco d'azzardo patologico; pubblicazione dei risultati della ricerca.

risorse

- A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 12000
- B. spese per materiali e organizzazione evento € 8000
- C. compartecipazione ASL 3: ore dirigenti 250

NOME DEL PROGETTO: 8. IL WEB CONTRASTA L'AZZARDO

Referenti: dott. Fiscella e dott. Lanza.

Budget: 10.000 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

La comunicazione tramite WEB facilita l'accesso alle informazioni da parte di ampie fasce di popolazione, soprattutto i più giovani. Questi ultimi possono cogliere queste occasioni per sensibilizzarsi sul problema e per diventare veicolo dell'informazione per i pari e per i propri familiari.

L'anonimato del WEB può consentire l'accesso ad informazioni anche da parte di persone che abbiano bisogno di conoscenza e di capire meglio il problema ed eventualmente quali opportunità di trattamento esistono.

Tuttavia il proliferare di informazioni superficiali, false e che tendono a incrementare il fenomeno dell'azzardo richiede un'azione di chiarimento, correzione e contrasto.

Obiettivi Generali

Diffondere tramite WEB i contenuti gli obiettivi e le attività dell'intero progetto "Game Over"
Raggiungere ampie fasce di popolazione con contenuti validi, tramite i canali comunicativi più diffusi e facilmente fruibili.

Ottenere un ritorno dell'interesse presente sul fenomeno.

Obiettivi specifici

Costruire una campagna di informazione – comunicazione tramite blog o tramite profili sulle principali piattaforme di social networking

Monitorare la qualità delle informazioni presenti nel WEB e darne notizia

Azioni Previste

Creazione del Blog e/o di profili su Social Networks reciprocamente connessi

Verifica, aggiornamento e manutenzione dei contenuti proposti e del prodotto complessivo.

Interazione con l'utenza

risorse

A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 10000

B. compartecipazione ASL 3

- ore dirigenti 100
- ore comparto 100

NOME DEL PROGETTO: 9. AZZARDO E CARCERE

Referente progettuale Dr. Antonio Floriani A.S. Roberto D'Alessandro

Budget: 15000

Progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'azzardo patologico , istituito presso il Ministero della Salute (L.208/2015)

AREA PROGETTUALE

Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del fenomeno sul quale si intende incidere

Il Disturbo da Gioco d'Azzardo è presente all'interno della popolazione detenuta negli istituti penitenziari, anche in comorbilità con altre dipendenze.

Il gioco d'azzardo all'interno delle carceri è un fenomeno poco conosciuto e trattato, e potrebbe essere un fenomeno sommerso: i detenuti già affetti da DGA potrebbero trovare modo per mantenere la dipendenza mentre altri potrebbero essere esposti al rischio di svilupparla.

Si deve rilevare come l'ambiente carcerario sia un contesto critico in relazione al possibile sviluppo di fattori di rischio. Nel contempo, può anche essere un luogo dove molti detenuti riescono ad attivarsi sul piano socio-riabilitativo con il supporto delle risorse presenti. Tra queste la più rilevante è la sezione a custodia attenuata, con la quale il Sert Penitenziario collabora attivamente.

Obiettivi Generali

- Aumentare la consapevolezza delle problematiche legate al gioco d'azzardo anche in correlazione ad altri comportamenti d'abuso, attraverso interventi formativi e informativi che concorrano a rinforzare la prevenzione e i fattori protettivi
- Favorire nei detenuti il riconoscimento della problematica e l'attivazione di opportuni percorsi di sostegno e recupero

Obiettivi specifici

- aumento di conoscenza della relazione debito di gioco-reato con somministrazione di questionari anonimi e auto-compilati;
- aumento della consapevolezza nella popolazione carceraria di cosa sia il gioco d'azzardo, anche in relazione alle diverse strutture di personalità e la correlazione con altri tipi di dipendenze
- diffusione della conoscenza della rete dei servizi di aiuto e di contrasto al DGA.

Azioni previste

1. cineforum sul tema del gioco d'azzardo con proiezione di film e discussione;
2. seminario per tutti i detenuti interessati, con restituzione dei dati del questionario;
3. incontri di approfondimento in piccoli gruppi (8 detenuti) sulle seguenti tematiche: il significato della scommessa; i diversi tipi di rinforzo; problem solving; come accorgersi di avere un problema; a chi chiedere aiuto.
4. Consulenza individuale per detenuti, con problematica specifica e invio da parte del Ser.T. interno.

Risorse

- A.** competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 14000
- B.** compartecipazione ASL3
 - a. ore dirigenti 20
 - b. ore comparto 120
- C.** spese per materiali e varie € 1000

NOME DEL PROGETTO: 10. IL TERRITORIO PROTAGONISTA

Referenti: i Responsabili di Struttura Semplice e Coordinatori infermieristici

Budget: 24000 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

La diffusione dei messaggi sull'Azzardo nella società e l'offerta capillare di "gioco" sul territorio determina una notevole esposizione della popolazione ai rischi legati all'Azzardo. L'intervento di informazione nei sei distretti dell'Asl3 ligure mira alla prevenzione dell'Azzardo tenendo conto delle specificità dei singoli territori.

Obiettivi Generali

Incrementare la consapevolezza sui rischi dell'Azzardo nella popolazione

Obiettivi specifici

Coinvolgimento delle risorse territoriali (Associazioni di volontariato, Associazioni culturali, AUSER, Pubbliche Assistenze, Centri di Ascolto Vicariali, altro) in percorsi di prevenzione dell'Azzardo.

Azioni Previste

In ogni Distretto saranno realizzati incontri informativi volti alla conoscenza della problematica e ai possibili percorsi di trattamento.

Risorse

A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 24000 (Euro 4000 per Distretto)

B. compartecipazione ASL 3

- ore dirigenti 50
- ore comparto 50

NOME DEL PROGETTO: 11. FORMARSI INSIEME CONTRO L'AZZARDO

Referenti: dott. Alessandro Lanza; dott. Graziano Fiscella

Budget: 20.000 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

. Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

Il tema dell'azzardo rappresenta un fenomeno in continua evoluzione coinvolge aspetti sociali familiari economici psicofisici e legali. Ciò rende necessario un costante aggiornamento professionale.

Obiettivi Generali

Attraverso la collaborazione con formatori, esperti e di provata esperienza sui temi dell'azzardo, facilitare l'approfondimento di modelli di intervento multi dimensionali validati scientificamente fra gli operatori coinvolti nel progetto "Game Over"

Obiettivi specifici

Incrementare le competenze degli operatori in funzione della realizzazione dei seguenti progetti previsti da "Game Over":

- "8. il web contrasta l'azzardo"
- "14. percorsi terapeutici brevi residenziali"
- "15. percorsi terapeutici ambulatoriali"

Azioni Previste

Realizzazione di eventi formativi con le seguenti tecniche d'aula:

- lezione frontale
- discussione in aula
- esercitazioni addestrative
- roleplay

risorse

A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 20000

B. compartecipazione ASL 3

- ore dirigenti 100
- ore comparto 100

NOME DEL PROGETTO: 12. PROGETTI PER L'INFORMAZIONE E LA COMUNICAZIONE

Referenti: Direttore f. f. S C Ser T Dr Drocchi, Responsabili Strutture Semplici Ser T., Responsabile Infermieristico Dott.ssa Spina, Coordinatori Infermieristici Ser.T.

Budget: 91.418 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Prevenzione, Informazione e Formazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

La pubblicità che spinge al consumo di gioco d'azzardo è capillare, invasiva e presente su tutti i media. È quindi necessario incrementare la cultura sui rischi correlati all'azzardo e sui meccanismi di carattere manipolativo delle campagne pubblicitarie.

Obiettivi Generali

Incidere sul fenomeno del gioco d'azzardo problematico nel territorio dell'ASL 3 Sistema Sanitario Regione Liguria tramite interventi di informazione, sensibilizzazione, comunicazione sui rischi azzardo correlati

Valutare l'impatto e l'efficacia delle azioni messe in atto

Obiettivi specifici

Rivedere ed aggiornare materiale informativo sull'Azzardo

Diffondere sul territorio ASL3 Sistema Sanitario Regione Liguria del materiale prodotto attraverso mezzi di comunicazione di massa, eventi pubblici, manifesti, volantini.

Azioni Previste

Progettazione e produzione nuovo materiale sui rischi Azzardo correlato

Predisposizione materiale mirato per le sale d'Attesa di Medici di Medicina Generale, per quelle aziendali, per i Centri d'Ascolto, per i Comuni, ecc. con le informazioni di base per orientare l'utenza

Creazione, organizzazione e gestione di eventi televisivi e radiofonici, nonché divulgazione a mezzo stampa

Costruzione e realizzazione di un disegno di ricerca – in collaborazione con Centri di Ricerca istituzionali presenti sul territorio - per la valutazione dell'impatto del progetto Game-Over sulla cittadinanza.

risorse

A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 91.418 (?)

B. compartecipazione ASL 3

- ore dirigenti 210
- ore comparto 120

NOME DEL PROGETTO: 13. SPORTELLI DI PRIMO CONTATTO

Referenti: Direttore S C Ser t f. f. Dr Drocchi Responsabili Strutture Semplici Ser T.

Budget: 40.000 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Trattamento

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

Il gioco d'azzardo patologico, come il consumo problematico di alcol e sostanze psicotrope, è influenzato dal contesto, dall'economia, dalla cultura, dalla moda, dai cambiamenti sociali, dall'offerta e dai tentativi di contrasto. Il fenomeno è relativamente recente, ma si sta diffondendo rapidamente nella popolazione.

Indagarne le caratteristiche nella popolazione è necessario per poterlo affrontare e gestire con gli strumenti più adeguati.

La S.C. Ser.T., deputata alla prevenzione, cura e riabilitazione delle patologie da dipendenza, da circa 10 anni ha attivato la presa in carico dei soggetti con disturbo da gioco d'azzardo.

Considerato che, ad oggi, si ipotizza una dispersione della domanda di cura da parte dei soggetti che ne necessitano, ascrivibile anche alla presenza presso i Sert di altre tipologie di pazienti, si pensa con il seguente progetto di individuare le misure più idonee per contrastare il gioco patologico e favorire l'accesso all'utenza potenziale.

Obiettivi Generali

Intercettare il prima possibile il "disagio" presente nei territori per i problemi azzardo-correlati. Orientare utenti e famigliari verso corretti modi di affrontare i problemi presenti. Aumentare la presenza sul territorio area metropolitana asl 3. Facilitare l'accesso a fasce di utenza che non si rivolgono direttamente ai Ser.T.

Obiettivi specifici

Attivazione e valorizzazione di **Sportelli di primo contatto** con spazi e tempi specifici in cooperazione tra Ser.T., privato sociale ed enti accreditati con sostegno alle prime fasi del trattamento sia al paziente che ai famigliari.

Azioni Previste

Attivare o potenziare sportelli di primo contatto.

Formazione ai counselor dedicati allo sportello.

Monitoraggio e invio ai Servizi Specialistici e alle risorse del territorio

Risorse

A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 40.000

B. compartecipazione ASL 3

ore dirigenti 100

ore comparto 100

NOME DEL PROGETTO: 14. PERCORSI TERAPEUTICI BREVI RESIDENZIALI

Referenti: Direttore S C Ser T f. f. Dr Drocchi, Responsabili Strutture Semplici Ser T

Budget: 50.000 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE: Trattamento

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

L'impatto del Disturbo da Gioco d'Azzardo sulla vita delle persone talvolta è così pervasivo da richiedere un intervento intensivo con separazione dal mondo esterno e lavoro specialistico individuale e di gruppo in un ambiente protetto. Contemporaneamente, la necessità di riparare i danni economici derivanti dall'azzardo, costituisce spesso per i pazienti una priorità che rende impraticabile un percorso di trattamento di lungo termine in abito residenziale. Pertanto si sono diffusi moduli di intervento residenziale breve, ispirati ai più efficaci modelli di trattamento. Contemporaneamente si osserva la difficoltà del paziente ad indentificarsi in percorsi nati per persone con dipendenza da sostanze stupefacenti, costituendo un possibile ostacolo al trattamento.

Obiettivi Generali

Offrire alle persone affette da DGA in cura presso la ASL3 ligure uno strumento di rinforzo ai percorsi ambulatoriali in atto, con particolare attenzione agli aspetti motivazionali, alle dinamiche emotive, allo sviluppo di consapevolezza sui propri errori cognitivi, all'attivazione di strategie comportamentali protettive, agli aspetti psico-educazionali e neurobiologici del gioco d'azzardo, alle conseguenze economiche e sociali delle perdite al gioco, all'istituto dell'AdS, alla conoscenza della risorse territoriali.

Obiettivi specifici

Offrire un periodo di distacco dalle opportunità di azzardo, congruo con le necessità dei pazienti.

Consentire un lavoro intensivo sulle diverse dimensioni colpite dall'azzardo.

Offrire momenti di lavoro individuale e di gruppo.

Dare un'opportunità di cura che minimizzi la percezione di stigma e di contaminazione con altre dipendenze.

Mettere in connessione il paziente con altri progetti del presente bando e altre risorse del territorio.

Azioni Previste

Individuazione e progettazione di un percorso di cura breve residenziale, ripetibile a cicli, che affronti gli aspetti motivazionali, emotivi, cognitivi e di prevenzione delle ricadute, che permetta la possibilità di mantenere il proprio lavoro nella settimana e offra contenimento nelle ore extra lavorative.

Individuazione di uno spazio ad hoc che risponda agli obiettivi prefissati di assenza di stigma e di contaminazione con altre dipendenze.

Istituzione di un gruppo di lavoro misto, pubblico privato, che individui i criteri di ammissione al percorso, costituisca il gruppo di pazienti da inserire ad ogni ciclo e valuti il raggiungimento degli obiettivi per ciascun ciclo.

risorse

A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 50.000

B. compartecipazione ASL 3:

- ore dirigenti 400
- ore comparto 200

NOME DEL PROGETTO: 15. PERCORSI TERAPEUTICI AMBULATORIALI

Referenti: Direttore S C Ser T f. f. Dr Drocchi, Responsabili Strutture Semplici Ser T

Budget: 30.000 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Trattamento

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

Il Ser.T. si occupa di gioco d'azzardo patologico da oltre 10 anni. In questo arco di tempo è stata data una risposta di presa in carico a chi ha sviluppato una patologia e si sono sviluppate riflessioni e metodologie di intervento che consentono di affrontare in modo efficace il problema, per chi ne è direttamente coinvolto e per i famigliari che lo sono indirettamente.

Nel territorio sono inoltre presenti competenze ed esperienze di trattamento con pazienti affetti da DGA

Si sottolinea, poi, come la dipendenza da gioco d'azzardo presenti la necessità di una prospettiva terapeutica diversa da quella abituale per i pazienti del Sert.

Allo stesso tempo, le risorse disponibili nei Ser.T. sono prevalentemente allocate ed orientate al trattamento delle dipendenze più consolidate dal mandato iniziale, alcool e sostanze stupefacenti.

Si ritiene utile e necessaria la strutturazione di vere equipe di lavoro specializzate ed integrate con il Privato Sociale ed Enti Accreditati per aumentare l'offerta di trattamenti specialistici multiprofessionali ambulatoriali.

Obiettivi Generali

Progettazione ed attivazione di percorsi ambulatoriali terapeutici brevi, da proporre in alternanza o completamento dell' Attività ambulatoriale del Ser.T.

Obiettivi specifici

Individuazione luoghi e sedi adeguate per i trattamenti previsti

Strutturazione di azioni finalizzate al raggiungimento e mantenimento degli obiettivi terapeutici e di trattamento definiti nella fase di diagnosi

Azioni Previste

Somministrare test diagnostici

Avviare percorsi terapeutici ambulatoriali di gruppo nelle sedi ritenute più opportune da ciascun Ser.T. distrettuale

Effettuare colloqui individuali di sostegno psicoeducativo

Restituire al soggetto le risultanze diagnostiche emerse

Monitorare il percorso individuale

Individuare momenti di consulenza legale e finanziaria

Programmare eventuale inserimento residenziale di contenimento o per workshop

Ripetere i test diagnostici

risorse

- A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 30.000
- B. compartecipazione ASL 3
 - ore dirigenti 50
 - ore comparto: 50

NOME DEL PROGETTO: 16. VALORIZZAZIONE DELL'AUTO MUTUO AIUTO IN TEMA DI AZZARDO

Referenti: dott.ssa Cinzia Colombani; dott.ssa Francesca Cagnana.

Budget € 10000

Progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE:

Trattamento

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

Data la vastità del fenomeno e la sua incidenza nel tessuto sociale, il trattamento del Gioco d'Azzardo Patologico si completa attraverso la collaborazione con le Associazioni di Auto Mutuo Aiuto.

Il progetto viene inserito all'interno delle attività del costituendo Centro Studi sull'Auto Mutuo Aiuto di ASL 3.

Obiettivi Generali:

Diffondere la conoscenza delle attività svolte dal SERT in collaborazione con le realtà di auto mutuo aiuto, risorse già presenti sul territorio della ASL 3, e renderle il più possibile accessibili alla popolazione colpita dal fenomeno.

Obiettivi Specifici:

Integrazione e collaborazione tra il servizio sanitario e le realtà dell'auto mutuo aiuto che si occupano dell'area dipendenze.

Sensibilizzazione sulla problematica GAP indirizzata a settori di intervento specifici. Individuazione di operatori socio-sanitari di ASL 3 e di altri Enti facenti parte delle reti formali e informali coinvolti.

Azioni previste:

Produzione e divulgazione di materiale informativo in collaborazione con le Associazioni di Auto Mutuo Aiuto coinvolte.

Incontri di confronto e collaborazione con le diverse realtà territoriali e associative.

Inserimento all'interno dei progetti afferenti al *Workplace Health Promotion* di eventi specifici azzardo e auto aiuto rivolti agli operatori di ASL 3.

Risorse

- A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: per progettazione: € 2000; Realizzazione e pubblicazione del materiale divulgativo euro 8000
- B. compartecipazione ASL 3
 - ore comparto 250

NOME DEL PROGETTO: 17. LINK ALCOL-AZZARDO

Referente: Direttore f.f. SC Ser.T. Dr. Drocchi, referente degli Psicologi Ser.T.

Budget: 12.000 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Trattamento

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere

I dati della letteratura scientifica indicano che l'Azzardo patologico è variamente associato a Disturbi psichici e Disturbi da uso di sostanze. In particolare il Disturbo da uso di alcol risulta essere presente nel 28,1 % dei "Giocatori patologici". E' evidente una comorbilità dei due disturbi che rende necessaria un'assistenza integrata e personalizzata.

Obiettivi Generali

Ampliare la possibilità di individuazione di Disturbi azzardo-correlati in pazienti con Disturbo da uso di alcol.

Obiettivi specifici

Introduzione nei percorsi di cura realizzati nel Centro Alcolologico Regionale di un'attenzione specifica ai problemi combinati Azzardo/Alcol

Azioni Previste

Presenza di uno Psicologo all'interno del CAR per un minimo di sei ore settimanali con compiti:

- diagnostici rispetto alle Dipendenze in comorbilità con i Disturbi da alcol, con particolare riguardo ai Disturbi Azzardo-correlati
- di collegamento e invio dei pazienti individuati a percorsi di trattamento nei SerT competenti per territorio.

Risorse

A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: Psicologo € 12.000

B. compartecipazione ASL 3:

- ore dirigenti 60 per attività di coordinamento

NOME DEL PROGETTO: 18. INTERVENTI DI RIABILITAZIONE SOCIALE

Referenti: Dott.ssa Penco, Dott.ssa Cagnana, Dott.ssa Patito

Budget: 66.000 Euro

progetto finanziato con il Fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico, istituito presso il Ministero della Salute (L. 208/2015)

AREA PROGETTUALE

Riabilitazione

Breve descrizione del Fenomeno sul quale si intende incidere:

Una quota significativa di persone affette da DGA giunge a perdere risorse economiche, lavorative familiari e sociali. Si tratta di soggetti sempre più emarginati che necessitano di interventi di sostegno al fine di recuperare le proprie competenze lavorative e sociali.

Obiettivi Generali:

Ampliare e migliorare i trattamenti riabilitativi (Centri diurni specializzati, Percorsi come da DGR 283/2017) a favore di persone dipendenti da GAP attraverso l'agire cooperativo e l'integrazione pubblico /privato

Obiettivi specifici:

- Attivare Percorsi previsti dall'art 3 DGR 283/2017, attraverso l'implementazione della metodologia già sperimentata e seguita nel Tavolo TIR (Deliberazione ASL 3 Genovese n. 399/2014)
- Ampliare la rete a favore di Percorsi di riabilitazione e re-inserimento sociale già presente nel Tavolo Tir al fine di
 - ridurre i tempi di esposizione ai rischi correlati al GAP stesso,
 - favorire le conclusioni dei percorsi terapeutici,
 - ridurre i rischi di ricadute nel GAP,
 - preparare a successivi percorsi di reinserimento.

Azioni Previste:

- Percorsi di riabilitazione sociale attraverso l'avvio da almeno 10 attivazioni di Percorsi come da art. 3 DGR 283/2017, della durata di 6 mesi
- Interventi di rete con le Associazioni e gli Amministratori di Sostegno iscritti nell'Elenco regionale degli Amministratori di Sostegno
- Collaborazioni con Fondazioni Antiusura, Caritas Diocesana e Auxilium sia per l'attivazione di Percorsi come da art 3 DGR 283/2017, sia per interventi a tutela della persona e dei familiari
- Azioni finalizzate all'Emersione del sommerso anche con interventi di accompagnamento finalizzati all'accesso precoce alla cura presso i Ser. T.

Risorse:

Budget da progetto: € 66.000

- A. competenze per enti accreditati e del privato sociale: € 24.000
- B. compartecipazione ASL 3
 - ore comparto 300
 - attivazioni e gestione di Percorsi come da art 3 DGR 283/2017 per gli utenti: € 42.000