

<b>TITOLO PROGETTO</b>
<b>Gioco Sapiens 6 - 2024</b>

## 1. Soggetto Proponente

<b>Ente Capofila:</b>
Cooperativa Sociale di Bessimo Via Casello n.11 25062 Concesio (BS)
<b>Codice Fiscale - Partita IVA</b>
01091620177
<b>Telefono:</b>
030/2751455
<b>e-mail:</b>
<a href="mailto:info@bessimo.it">info@bessimo.it</a>
<b>PEC</b>
<a href="mailto:bessimo.progetti@legalmail.it">bessimo.progetti@legalmail.it</a>
<b>Responsabile dell'attuazione del Progetto</b>
<b>Cognome:</b> Lomini
<b>Nome:</b> Alessandra
<b>Qualifica:</b> Responsabile Inclusione Sociale
<b>Recapito telefonico</b> 392 330 3295
<b>e-mail:</b> <a href="mailto:inclusione@bessimo.it">inclusione@bessimo.it</a>
<b>Referente tecnico per l'attuazione del Progetto</b>
<b>Cognome:</b> Mazza
<b>Nome:</b> Elisabetta
<b>Qualifica:</b> Coordinatrice Area Prevenzione - Cooperativa di Bessimo
<b>Ruolo nel Progetto:</b> Coordinatore
<b>Recapito telefonico:</b> 335 623 2519
<b>e-mail:</b> <a href="mailto:e.mazza@bessimo.it">e.mazza@bessimo.it</a>
<b>Referente tecnico per l'attuazione del Progetto</b>
<b>Cognome:</b> Licci
<b>Nome:</b> Sara
<b>Qualifica:</b> Responsabile Area abitare sociale e di comunità
<b>Ruolo nel Progetto:</b> Referente tecnico 2
<b>Recapito telefonico:</b> 327 211 2093
<b>e-mail:</b> <a href="mailto:sara.licci@cosper.coop">sara.licci@cosper.coop</a>

## 2. Dimensione territoriale (barrare con una X)

- Distretto
- Ambiti Territoriali Associati
- Ambito Territoriale Sociale

Ambito	N. tot. Dei comuni dell'Ambito	N. dei comuni aderenti alla proposta	Continuità con le annualità precedenti (si/no)
CREMONA	48	48	Sì

## 3. Composizione della rete dei soggetti coinvolti nell'attuazione del progetto

Elenco soggetti della rete	Tipologia	Ruolo nel progetto
COOPERATIVA DI BESSIMO	ETS - COOPERATIVA SOCIALE	CAPOFILA
COOPERATIVA COSPER	ETS - COOPERATIVA SOCIALE	PARTNER EFFETTIVO
AZIENDA SOCIALE CREMONESE	AMBITO TERRITORIALE	PARTNER EFFETTIVO
COMUNE DI CREMONA	EELL	PARTNER EFFETTIVO
SERVIZI PER L'ACCOGLIENZA CARITAS CREMONA	ETS - COOPERATIVA SOCIALE	PARTNER EFFETTIVO
ASST CREMONA	AZIENDA SOCIO SANITARIA TERRITORIALE	PARTNER DI RETE
COMUNE DI CREMA - CAPOFILA AMBITO SOCIALE TERRITORIALE	ENTE PUBBLICO	PARTNER DI RETE

GIOCO SAPIENS VI – Cooperativa di Bessimo

### Descrizione modalità di raccordo tra i soggetti della rete

Il raccordo tra i soggetti del partenariato sarà definito e sottoscritto – all'avvio delle attività progettuali – da uno specifico "Accordo di partenariato" che fungerà da Linee Guida per la realizzazione e rendicontazione delle attività.

Lo Staff di Progetto vedrà coinvolte almeno n.9 figure professionali

- N.1 Responsabile di Progetto (Coop. Bessimo)
- N. 5 Rappresentanti degli Enti Partner (Coop. Cospes - Azienda Sociale Cremonese, Comune di Cremona - Caritas - ASST)
- N. 1 Coordinatore Operativo (Coop. Bessimo)
- N. 2 Operatori Sociali part-time (Coop. Bessimo - Coop Cospes)

Sono previsti n.3 livelli di regia

- Incontri Equipe Operativa (a cadenza Quindicinale)
- Incontri di Regia Progettuale (a cadenza Bimestrale, circa. **Rientrano in questi incontri n.3 tavoli di coordinamento con ASST Cremona**)
- Tavolo Referenti Territoriali (Su convocazione di ATS VALPADANA)

Segnaliamo infine uno specifico raccordo di sostegno e confronto con l'Ambito Cremasco (COMUNE DI CREMA - CAPOFILA AMBITO SOCIALE TERRITORIALE) anche alla luce della pluriennale partecipazione degli Enti Partner alle azioni messe in atto sinora anche in quel territorio.

#### 4. Analisi del contesto riferito al territorio in cui si realizzeranno le azioni

##### Descrizione del contesto locale rispetto al tema del gioco d'azzardo

La comunità territoriale, è costituita da **48 comuni**, che si configurano in modo molto diverso tra loro per dimensione (dai 284 abitanti di Derovere ai 70.845 abitanti di Cremona) e per superficie. La comunità territoriale conta un totale di **155.786 abitanti** distribuiti nei diversi comuni (dato aggiornato al 01.01.2023 secondo i dati ISTAT).

La zona a cui fa riferimento la comunità territoriale è pianeggiante e al centro della Pianura Padana. L'intera comunità territoriale è legata prevalentemente al sistema produttivo agricolo oltre che ad industrie alimentari (salumi, dolciumi, oli vegetali e formaggi), metalmeccaniche, energetiche e legate alle telecomunicazioni.

Cremona è il comune con la maggior densità di popolazione, essendo anche capoluogo della provincia omonima in Lombardia.

Le Aggregazioni Territoriali, a cui il presente progetto fa riferimento, si estendono per una superficie totale di 866.52kmq.

Il territorio, preso in considerazione, fa riferimento all'ATS Val Padana e alla ASST di Cremona.



Il territorio è suddiviso in Aggregazioni Territoriali (AT):

- At 1: Bordolano, Casalbuttano, Castelverde, Corte de' Cortesi con Cignone, Pozzaglio ed Uniti, Robecco d'Oglio;
- At 2: Azzanello, Castelvicosi, Casalmorano, Sesto Ed Uniti, Soresina, Paderno Ponchielli;
- At 3: Corte de' Frati, Gadesco Pieve Delmona, Grontardo, Olmeneta, Persico Dosimo, Scandolara Ripa D'Oglio;
- At 4: Gabbioneta Binanuova, Isola Dovarese, Ostiano, Pescarolo ed Uniti, Pessina Cremonese, Torre de' Picenardi Vescovato, Volongo;
- At 5: Bonemerse, Cella Dati, Cappella de' Picenardi, Cicognolo, Derovere, Gerre de' Caprioli, Malagnino, Pieve d'Olmi, Pieve San Giacomo, San Daniele Po, Sospiro, Stagno Lombardo;
- At 6: Acquanegra Cremonese, Annicco, Cappella Cantone, Crotta D'Adda, Formigara, Grumello Cremonese ed Uniti, Pizzighettone, San Bassano, Spinadesco;
- At 7: Città di Cremona

**Realtà sanitarie presenti sul territorio:**

- ASST Cremona
- Ospedale di Cremona
- Casa di comunità Cremona
- Casa di comunità Nuovo Robbiani (Soresina)
- Ospedale di comunità
- 1 Servizio Dipendenze
- 1 Servizio prevenzione Malattie Sessualmente Trasmissibili
- 1 Servizio Psichiatrico di Diagnosi e Cura (SPDC)
- 1 Dipartimento di Salute Mentale- Centro Psico Sociale (CPS)
- n. 20 assistenti sociali del Comune di Cremona
- n. 17 assistenti sociali dell'Azienda Sociale Cremonese

**Scuole presenti sul territorio:**

- n.42 Scuole dell'Infanzia
- n.38 Scuole Primarie
- n.20 Scuole Secondarie di 1 grado
- n.15 Scuole Secondarie di 2 grado

Ad oggi, la Rete WHP cremonese riconosce 62 luoghi di lavoro che promuovono salute, mentre aderiscono alla rete SPS (Scuole che Promuovono Salute) n.7 istituti scolastici presenti nelle diverse Aggregazioni Territoriali.

GIOCO SAPIENS VI – Cooperativa di Bessimo

Tabella riassuntiva: numero residenti nelle singole Aggregazioni Territoriali e relativa superficie in kmq

	Paesi	Superficie kmq	Residenti	0-3	4-14	15-18	19-36	37-65	Over 65
AT1	Bordolano	8	551	11	50	31	81	231	147
	Casalbuttano	23.16	3.626	73	285	104	675	1447	1042
	Castelverde	30.94	5.567	162	532	194	1021	2495	1163
	Corte dei Cortesi	12	1.057	30	103	42	229	460	193
	Pozzaglio e Uniti	20.34	1.433	35	148	63	278	636	273
	Robecco D'Oglio	18	2.247	65	220	74	372	884	632
AT2	Azzanello	11.15	617	14	40	23	98	273	169
	Castelvisconti	9.70	295	11	21	7	48	135	73
	Casalmorano	12.15	1.653	64	166	55	291	657	420
	Sesto ed Uniti	26.24	3.234	124	310	135	566	1399	700
	Soresina	28.56	8.847	287	1030	377	1481	3553	2119
	Paderno Ponchielli	24	1.320	36	119	36	213	546	370
AT3	Corte dei Frati	20.41	1.306	28	138	43	197	560	340
	Gadesco Pieve Delmona	17.1	1.896	49	184	81	382	834	366
	Grontardo	12.26	1.489	45	165	59	248	609	363
	Olmeneta	9.2	907	16	77	41	156	415	202
	Persico Dosimo	20.61	3.270	77	329	126	627	1434	677
	Scandolara Ripa D'Oglio	5.72	511	5	41	15	80	211	159
AT4	Gabbioneta Binanuova	15.75	842	25	74	21	145	334	243
	Isola Dovarese	9.44	1.070	18	86	44	163	447	312
	Ostiano	19.49	2.715	74	265	84	470	1121	701
	Pescarolo ed Uniti	16.54	1.523	52	137	56	278	659	341
	Pessina Cremonese	22.10	565	12	34	13	96	245	165
	Torre de'Picenardi	34.23	2.121	70	206	62	346	891	546
	Vescovato	17.44	3.864	110	403	160	717	1588	886
	Volongo	8.12	468	10	34	11	65	209	139
	Bonemerse	5.9	1.456	35	152	69	227	641	332
	Cella Dati	19.13	493	12	35	10	83	205	148

## GIOCO SAPIENS VI – Cooperativa di Bessimo

AT5	Cappella de' Picenardi	14.2	426	22	45	17	79	163	100
	Cicognolo	6.96	920	22	94	26	161	421	196
	Derovere	7.72	284	3	22	5	45	126	83
	Gerre de' Caprioli	9.99	1.313	37	127	52	239	620	238
	Malagnino	10.84	1.744	54	250	52	291	796	301
	Pieve d'Olmi	19.44	1.237	35	118	56	222	519	287
	Pieve San Giacomo	14.90	1.604	43	176	64	300	678	343
	San Daniele Po	22.68	1.252	23	102	35	199	521	372
	Sospiro	18.96	3.036	75	243	83	500	1278	857
	Stagno Lombardo	40.2	1.415	38	145	38	231	593	370
AT6	Acquanegra Cremonese	9.22	1.123	27	99	51	201	458	287
	Annicco	19	1.974	47	180	69	349	852	477
	Cappella Cantone	13.17	556	21	56	14	102	236	127
	Crotta d'Adda	12.94	611	13	65	27	104	270	132
	Formigara	12.64	1.004	30	80	29	186	397	282
	Grumello Cremonese ed Uniti	22.29	1.682	42	130	55	318	701	436
	Pizzighettone	32.06	6.262	167	525	225	1046	2568	1731
	San Bassano	13.93	2.099	60	201	82	342	870	544
Spinadesco	17.21	1.456	34	107	60	276	643	336	
A7	Città di Cremona	70.49	70.845	1.891	6.267	2.394	13.419	28.869	18.005
		<b>866.52</b>	<b>155.786</b>	4.234	14.416	5.470	28.243	64.698	38.725

Tabella riassuntiva relativa alla presenza totale di maschi e femmine nelle diverse Aggregazioni Territoriali:

Numero totale	Maschi	Femmine
	76.869,00	78.917,00

## GIOCO SAPIENS VI – Cooperativa di Bessimo

## Analisi della Spesa relativa all'Azzardo nell'Ambito

	Paesi	Giocato fisico 2019	Dato pro capite	Residenti
	Bordolano	461.750,21 €	838,02 €	551
	Casalbuttano	2.900.617,90 €	799,95 €	3.626
AT1	Castelverde	7.740.003,79 €	1.390,34 €	5.567
	Corte dei Cortesi	310.949,42 €	294,18 €	1.057
	Pozzaglio e Uniti	572.034,75 €	399,19 €	1.433
	Robecco D'Oglio	4.215.989,62 €	1.876,27 €	2.247
	Azzanello	118.843,00 €	192,61 €	617
AT2	Casalmorano	1.643.947,44 €	994,52 €	1.653
	Sesto ed Uniti	1.459.271,13 €	451,23 €	3.234
	Soresina	10.113.384,14 €	1.143,14 €	8.847
	Paderno Ponchielli	870.865,65 €	659,75 €	1.320
	Corte dei Frati	152.221,42 €	116,56 €	1.306
	Gadesco Pieve Delmona	7.801.254,06 €	4.114,59 €	1.896
	Grontardo	1.289.264,37 €	865,86 €	1.489
	Olmeneta	690.530,94 €	761,34 €	907
AT3	Persico Dosimo	2.667.858,96 €	815,86 €	3.270
	Scandolara Ripa D'Oglio	384.520,64 €	752,49 €	511
	Isola Dovarese	477.857,00 €	446,60 €	1.070
	Ostiano	2.306.191,80 €	849,43 €	2.715
	Pescarolo ed Uniti	314.036,71 €	206,20 €	1.523
AT4	Pessina Cremonese	1.423.238,96 €	2.519,01 €	565
	Torre de'Picenardi	577.517,28 €	272,29 €	2.121
	Vescovato	2.096.186,65 €	542,49 €	3.864
	Volongo	445.819,27 €	952,61 €	468
	Bonemerse	1.128.865,31 €	775,32 €	1.456
	Cicognolo	442.846,18 €	481,35 €	920
AT5	Gerre de' Caprioli	28.472,50 €	21,69 €	1.313
	Malagnino	882.353,40 €	505,94 €	1.744
	Pieve d'Olmi	959.599,54 €	775,75 €	1.237
	Pieve San Giacomo	1.657.369,23 €	1.033,27 €	1.604
	San Daniele Po	473.656,80 €	378,32 €	1.252
	Sospiro	2.145.416,17 €	706,66 €	3.036
	Stagno Lombardo	413.050,20 €	291,91 €	1.415
	Acquanegra Cremonese	1.118.951,56 €	996,39 €	1.123
	Annicco	1.902.186,53 €	963,62 €	1.974
	Cappella Cantone	586.490,99 €	1.054,84 €	556
	Crotta d'Adda	205.814,31 €	336,85 €	611
AT6	Formigara	1.116.367,48 €	1.111,92 €	1.004
	Grumello Cremonese ed Uniti	1.657.185,32 €	985,25 €	1.682
	Pizzighettone	4.760.773,03 €	760,26 €	6.262
	San Bassano	1.307.465,45 €	622,90 €	2.099
	Spinadesco	1.283.933,30 €	881,82 €	1.456
A7	Città di Cremona	93.943.690,31 €	1.326,05 €	70.845
<b>giocato tot. 2019</b>		<b>167.048.642,72 €</b>		
<b>valore medio pro capite</b>		<b>755,51 €</b>		
Tabella dei dati spesa erario suddivise per comuni relativi al giocato fisico del 2019 secondo i dati dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato (AWP, Betting exchange, Big Bingo, Comma7, Concorsi pronostici sportivi, Eurojackpot, Giochi di Abilità, Ippica Internazionale, Ippica Nazionale, Lotterie Istantanee, Scommesse Virtuali, Superenalotto, V7, VLT, Winforlife)				

Il volume di giocato in Italia nel 2022 si è attestato su un valore di 136 miliardi di euro, superando il valore record del 2021. La raccolta pro-capite è stata pari a circa 2.730 euro. Il totale della raccolta su rete fisica ha raggiunto una cifra pari a 63 miliardi di euro. I miliardi diventano 73 se ci spostiamo sul mercato dell'Azzardo Online. La Lombardia si colloca al primo posto per la voce "spesa nel settore giochi", con 3,1 miliardi di euro rispetto ai 2,3 miliardi del 2021. (Dati presenti nel Libro Blu dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli)

Negli ultimi anni la diffusione del gioco d'azzardo fra adolescenti è stata riconosciuta come un'importante tematica di salute pubblica. L'indagine condotta dall'Istituto Superiore della Sanità ha evidenziato che la percentuale di quindicenni che ha dichiarato di aver scommesso o giocato del denaro almeno una volta nella vita è pari al 47.2% dei ragazzi e 21.5% delle ragazze. (Dati raccolti dallo studio multicentrico Health Behaviour in School Aged Children HBSC aggiornati a febbraio 2023)

Gli interventi descritti in questo progetto sono costruiti in coerenza con l'*OBIETTIVO 14 del Piano di Zona che prevede di "Rilanciare il tema dell'educazione alla salute sviluppando interventi in grado di promuovere percorsi di informazione e formazione anche in contesti non strutturati"*

## 5. Analisi SWOT

PUNTI DI FORZA (interni)	OPPORTUNITÀ (esterne)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rete progettuale del privato sociale con elevato ingaggio e competenza sul tema</li> <li>- Presenza di competenze specifiche tra gli operatori della rete progettuale</li> <li>- Esperienze pregresse della rete progettuale in Ambito Distrettuale</li> <li>- Esperienza dei soggetti della rete in progettazioni multisettoriali e multi-territoriali (in più Distretti del territorio)</li> <li>- Sperimentazione di nuove attività sul territorio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilità di connessione e collaborazione con altre progettualità territoriali e con i Servizi sociali e socio-sanitari</li> <li>- Possibilità di dare una stabilizzazione ad azioni di prevenzione GAP nella pianificazione locale del prossimo triennio (PdZ)</li> <li>- Rete di servizi e di operatori di prossimità già attive che collaborano in rete (tutor, drop-in , progettualità temporanee)</li> <li>- Collaborazione con comitati di quartiere (ove presenti)</li> </ul>
PUNTI DI DEBOLEZZA (interni)	MINACCE (esterne)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Efficacia ed impatto delle azioni messe in campo sinora</li> <li>- Solidità del partenariato altalenante</li> <li>- Elevato turn-over degli operatori coinvolti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Territorio molto ampio e composto da numerosi e piccoli comuni</li> <li>- Scarso interesse sul tema da parte dei potenziali target (tema specifico ancora molto tabù e poco socialmente riconosciuto)</li> <li>- Tempistiche di progetto molto ristrette</li> <li>- Mancata esistenza di Linee Guida di intervento per attività evidence-based in campo di prevenzione nel setting Comunità</li> <li>- Ridotte opportunità per incrementare le risorse economiche sul tema (bandi pubblici e/o privati, etc.)</li> <li>- Attivazione di comunità e degli stakeholders del territorio ancora molto legato ad eventi spot una tantum e con scarso ingaggio</li> </ul>

## 6. Obiettivi generali del progetto

Finalità ed Obiettivi del Progetto Gioco Sapiens VI coincidono con quanto indicato nel Piano GAP di ATS Valpadana nonché con la Deliberazione Regionale n.XII/80

Questa scelta verte a massimizzare la coerenza con le indicazioni fornite da Regione ed ATS relativamente ai bisogni territoriali nonché delle strategie di intervento efficaci, validate ed equity-oriented, come avviene anche per gli obiettivi 2.1 e 2.2 della stessa d.g.r. e della d.g.r. 585/2019 prima di essa.

**Finalità:**

Aumentare la Copertura generale delle iniziative di Prevenzione del Gioco d’Azzardo patologico

**Obiettivi Generali:**

**Obiettivo 0:** Supportare la messa a sistema di policy e azioni locali integrate fra ambito sociosanitario e sociale per la prevenzione ed il contrasto al gioco d’azzardo patologico che vedano attivamente coinvolti gli Enti Locali (EE.LL.) ed il Terzo Settore (Prevenzione Ambientale).

**Obiettivo 2:** Potenziare l’attività di prevenzione e contrasto al GAP nei setting Scuola, Luoghi di lavoro Comunità locali

**Obiettivi Specifici:**

Tra gli indirizzi indicati dal bando, sono quindi stati individuati n.3 obiettivi specifici prioritari che consistono in

0.1 - Promuovere la condivisione e/o l’estensione su territori omogenei di dispositivi di intervento integrati fra EELL e SSR e/o Buone pratiche

0.3 - Promuovere l’ingaggio dei Gestori di punti vendita con offerta di gioco legale

2.3 Aumentare la copertura territoriale delle iniziative attivate dagli Enti Locali in partnership con Terzo Settore, Scuole, SSR -Enti Accreditati

## 7. Declinazione proposta progettuale: azioni e attività

<b>Finalità:</b>	Aumentare la Copertura generale delle iniziative di Prevenzione del Gioco d'Azzardo patologico			
<b>Obiettivi Generali</b>	Obiettivo 0: Supportare la messa a sistema di policy e azioni locali integrate fra ambito sociosanitario e sociale per la prevenzione ed il contrasto al gioco d'azzardo patologico che vedano attivamente coinvolti gli Enti Locali (EE.LL.) ed il Terzo Settore (Prevenzione Ambientale).		Obiettivo 2: Potenziare l'attività di prevenzione e contrasto al GAP nei setting Scuola, Luoghi di lavoro Comunità locali	
<b>Obiettivi Specifici</b>	0.1 - Promuovere la condivisione e/o l'estensione su territori omogenei di dispositivi di intervento integrati fra EELL e SSR e/o Buone pratiche	0.3 - Promuovere l'ingaggio dei Gestori di punti vendita con offerta di gioco legale	2.3 Aumentare la copertura territoriale delle iniziative attivate dagli Enti Locali in partnership con Terzo Settore, Scuole, SSR -Enti Accreditati	
<b>Azioni</b>	0.1.1 Integrare la tematica del contrasto al GAP (integrazione sociale - sociosanitario) nei Piani di Zona	0.3.1. Realizzare Attività di informazione e comunicazione con il coinvolgimento dei gestori	2.3.1 Informazione e comunicazione	2.3.2 Azioni no slot
<b>Attività</b>	A - Capacity Building EELL (Amministratori, Polizia Locali ecc)	B - Questionario di Ricerca Esercenti	D - Capacity Building Associazionismo e realtà locali	G - Flash Mob
		C - Mappatura Luoghi di gioco fisico	E - Promozione Gioco Sano	H - Promozione locali virtuosi
			F - Promozione Eventi Artistici e ricreativi di interesse sociale	

## 8. Elementi di continuità o di novità rispetto precedenti annualità

## AZIONI IN CONTINUITÀ

Gioco Sapiens giunge alla sua sesta annualità. Prima ancora, è stato preceduto dal Progetto "Illusioni". In questi anni numerose sono state le sperimentazioni attivate; tra queste, si ritiene maggiormente efficace investire ulteriori risorse in

- Capacity Building ovvero lavorare sul "rafforzamento delle capacità" (degli amministratori locali, degli agenti della Polizia Locale, degli esercenti, delle Associazioni del territorio ecc.) con l'obiettivo non solo di aumentare conoscenze e competenze sul fenomeno ma anche di rafforzare i fattori protettivi e limitare i fattori di rischio
- Lavoro con i gestori (approfondendo il loro punto di vista tramite raccolta dati attraverso la somministrazione di un Questionario)
- Proponendo attività di Gioco Sano

L'elemento comune è la Promozione della Salute estesa al setting comunitario, ovvero il focus sull'empowerment delle risorse presenti fornendo alternative possibili e realistiche ai comportamenti a rischio.

## NUOVE AZIONI

Il primo elemento di novità rispetto alle sette edizioni precedenti è la rappresentanza in qualità di Capofila di un Ente del terzo settore accreditato quale Unità di Offerta Socio-Sanitaria per la gestione delle dipendenze; Cooperativa di Bessimo infatti, benchè presente in tutte le scorse annualità, ha sinora sempre figurato come Partner effettivo.

Per tale ragione, si ritiene opportuno provare a realizzare azioni che -in stretta continuità con quanto implementato finora - provino ad esportare le buone pratiche sperimentate come efficaci in altri territori, anche limitrofi, quali

- Crema (Progetto "A volte capita che... il gioco prenda una brutta piega")
- Orzinuovi (ATS Brescia Ambito 8 - Progetto "Fuorigioco")
- Gussago (ATS Brescia Ambito 2 - Progetto "Carte Vincenti")
- Valle Camonica (ATS Montagna - Progetto "Game Over")
- Alto Sebino (ATS Bergamo - Progetto "Mind The GAP")

Dopo un'attenta analisi del contesto, da tale esperienza si propone dunque di esportare:

- Mappatura degli esercizi di gioco d'azzardo fisico, fondamentale come base di partenza per la sensibilizzazione dei decisori politici relativamente all'adozione di un regolamento condiviso
- Azioni No-Slot ad alto impatto, al fine di aumentare l'attenzione pubblica sul fenomeno
- Allargare il campo di attenzione relativa ai gestori, coinvolgendo anche i gestori di locali che hanno scelto di essere NOSLOT

La sperimentazione dell'efficacia delle azioni sul *Setting Comunità* è particolarmente sfidante poiché - a differenza degli altri Setting dell'obiettivo 2 (*Luoghi di Lavoro e Scuola*) - non vi sono ancora interventi validati e formazioni specifiche sul tema (si pensi a Life Skills ed Unplugged) o contesti che fungano da Rete per l'esportazione di buone pratiche come ad esempio avviene per la *Rete WHP* e *Rete SPS*. **Anche per tale ragione sarà premura della Rete di lavoro approfittare degli interventi comunitari per promuovere l'adesione alle reti stesse sia per quanto riguarda i luoghi di lavoro (partner compresi) che la rete scolastica.**

In fase di valutazione finale sarà importante concentrarsi sulla verifica degli indicatori specifici nonché su un'analisi SWOT precisa e puntuale.

## 9. Strumenti per la rilevazione dei risultati e degli indicatori di esito e di valutazione del progetto

Specifica attenzione verrà riposta nell'aggiornamento periodico delle informazioni sullo stato di avanzamento del progetto che permettano una valutazione

- di processo (Andamento del cronoprogramma delle azioni, raccolta dati, valutazioni periodiche)
- di risultato (Analisi ed interpretazione dei dati, valutazione conclusiva)

Le azioni di monitoraggio e valutazione restano in capo all'Ente Capofila ed al Coordinatore ma tutti gli enti partner coinvolti si impegnano a garantirne una fluida ed efficace realizzazione.

Il Monitoraggio avverrà attraverso indicatori specifici, qualitativi e quantitativi

*Monitoraggio Diretto* (indicatori di risultato e di impatto)

- Raccolta Presenze
- Customer Satisfaction Survey
- Valutazione degli elementi equity-oriented
- Feedback dalle Istituzioni coinvolte

*Monitoraggio Indiretto* (indicatori di efficacia e di efficienza)

- % di realizzazione delle azioni
- Cronoprogramma (monitoraggio tempistiche)
- Time Sheet (monitoraggio risorse umane)
- Rendicontazione (monitoraggio risorse economiche)
- Verificare le proprie scelte operative in modo da rimodulare, se necessario, il lavoro per obiettivi che hanno motivato le singole azioni previste (valutazione di efficacia);
- Verificare la fattibilità delle azioni intraprese sia a livello economico/finanziario sia a livello di sostenibilità sociale (valutazione di efficienza);

L'efficacia delle azioni progettuali sarà quindi valutata in fase rendicontativa, confrontandola con gli obiettivi di progetto, i Risultati Attesi dichiarati attraverso gli specifici indicatori di esito individuati in fase progettuale ed in fase di avvio lavori nonché equilibrati, ove necessario, durante la realizzazione delle azioni (*vedi tabella riepilogativa a seguire nel paragrafo 13*)

Infine, per quanto concerne la raccolta dei dati, i Partner si impegnano ad assolvere agli obblighi sul trattamento dei dati personali, sulle modalità di utilizzo dei dati e sull'acquisizione del consenso al trattamento dei medesimi reso dai destinatari in attuazione del Codice in materia di protezione dei dati personali (D. Lgs. n. 196/2003)

## 10. Elementi di esportabilità e sostenibilità nel tempo

Il lungo lavoro di Gioco Sapiens negli ultimi cinque anni ha mostrato quanto difficile fosse individuare azioni efficaci a livello preventivo da un lato ed ingaggianti per la popolazione dall'altro: non dimentichiamo infine lo sforzo spesso caduto nel vuoto per il coinvolgimento degli Amministratori. Abbiamo cercato dunque di proporre delle Attività- Format che possano essere facilmente replicabili soprattutto in considerazione dell'ampiezza del territorio dell'Ambito.

Flash Mob, Arene Digitali, Workshop, sono già state sperimentate in territori limitrofi e la loro applicazione in Gioco Sapiens è essa stessa risultato di una replicabilità.

Per quanto concerne le strategie di sostenibilità è necessario sottolineare che le azioni rientrano nella strategia della prevenzione universale del setting comunitario: la sostenibilità è alla base della promozione della salute e dell'approccio salutogenico permettendo di avviare processi virtuosi di empowerment evidence-based incentrato sulla promozione delle competenze, delle diseguaglianze di salute e del minimal advice e non più sulla sola informazione mirata concentrata sul disagio e sui rischi

Le attività previste dal Progetto sono state declinate a partire da un'ampia condivisione da parte dei soggetti del territorio che a vario titolo sono portatori di interesse e di competenze nell'ambito del GAP. Questo al fine di legare le finalità poste dal progetto al piano di Sostenibilità dello stesso. L'ipotesi infatti è quella di creare un sistema che possa dare continuità alle diverse azioni ed essere promotore di cambiamento anche nelle annualità a venire, a progetto concluso.

Il materiale prodotto (deliverable), infine, garantirà la disseminazione delle informazioni fondamentali anche successivamente alla chiusura dei lavori.

Giocare è lecito, è divertente, è culturalmente radicato e accettato. Quello che in questi anni nella costruzione del Piano GAP si è sempre sottolineato è che "nessuno ha voglia di sentirsi dire di non giocare" né tanto meno questo approccio è efficace.

È di fondamentale importanza invece rendere il cittadino, i Servizi, gli Enti Locali e le realtà del territorio consapevoli attori di processi salutogenici.

Il partenariato di ASST infine rappresenta lo sforzo sinergico di tutta la rete nel potenziare l'aggancio precoce e l'invio ai servizi delle situazioni di potenziale Disturbo da Gioco d'Azzardo, sia presso la Sede del SerD che alle attività di Auto Mutuo Aiuto: favorire l'arrivo dei pazienti ai Servizi del Territorio è un'ulteriore forma di sostenibilità delle azioni. **Verranno realizzate n.3 coordinamenti presso la sede del SerD di Cremona tra le figure operative di Gioco Sapiens 6 e i professionisti del Servizio Dipendenze (Dr. Poli, Dr.ssa Bassini, Dr.ssa Manigrasso)**

Il cambiamento generato dal progetto è una diversa e condivisa concezione del tema, che diventa un tema di "benessere" e di "salute" non solo per gli specialisti del settore. Impatto di progetto è quello di dare informazioni e strumenti per far fronte al problema, quando esso emerge nei diversi contesti, che sia in famiglia, tra conoscenti, nei servizi. La costruzione di un sistema di conoscenza che possa consentire di saper leggere il bisogno legatregiao al GAP renderà i diversi partner e target più capaci di mettere in campo azioni preventive o di presa in carico.

GIOCO SAPIENS VI – Cooperativa di Bessimo

## SINTESI PROPOSTA PROGETTUALE EX DGR 80/2023 (indicare con una X)

**X OBIETTIVO GENERALE 0** - Supportare la messa a sistema di policy e azioni locali integrate fra ambito sociosanitario e sociale per la prevenzione e contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico che vedano attivamente coinvolti gli Enti Locali e il Terzo settore (Prevenzione Ambientale).

**X OBIETTIVO SPECIFICO 0.1** - *Promuovere la condivisione e/o l'estensione su territori omogenei di dispositivi di intervento integrati fra EELL e SSR e/o Buone pratiche esito dell'attuazione della DGR 2609/19*

- **AZIONI SPECIFICHE**

- 0.1.1 Integrare la tematica del contrasto al GAP (integrazione sociale - sociosanitario) nei Piani di Zona
- 0.1.2 Definire Schematipo di provvedimenti regolamentativi comunali

~~○ **OBIETTIVO SPECIFICO 0.2** - *Potenziare l'attività di controllo e vigilanza sull'attuazione della normativa e dei regolamenti da parte della Polizia Locale (in aggiunta ad azioni FFOO)*~~

- ~~**AZIONI SPECIFICHE**~~

- ~~0.2.1 Definire e formalizzare check list per l'attività di controllo esercitata dai Comandi Polizia Locale e di un modello di verbale~~
- ~~0.2.2 Mappare e implementare le attività di controllo svolte da parte della Polizia Locale e da parte delle FFOO~~
- ~~0.2.3 Promuovere utilizzo applicativo SMART Obiettivo Specifico~~

~~○ **OBIETTIVO SPECIFICO 0.3** - *Promuovere l'ingaggio dei Gestori di punti vendita con offerta di gioco legale anche in collaborazione con Associazioni Tutela Consumatori per l'incremento di Esercizi "No Slot"*~~

- ~~**AZIONI SPECIFICHE**~~

- ~~0.3.1 Realizzare Attività di informazione e comunicazione con il coinvolgimento dei gestori~~
- ~~0.3.2 Realizzare Attività di informazione e comunicazione con il coinvolgimento di Associazioni Tutela i consumatori~~

**X OBIETTIVO GENERALE 2** - Potenziare l'attività di prevenzione e contrasto al GAP nei setting Scuola, Luoghi di lavoro, Comunità locale.

**X OBIETTIVO SPECIFICO 2.3**

*Aumentare la copertura territoriale delle iniziative attivate dagli Enti Locali in partnership con Terzo Settore, Scuole, SSR -Enti Accreditati*

**AZIONI SPECIFICHE**

1. Informazione e comunicazione
2. Azioni no slot
- ~~3. Ascolto e orientamento~~
- ~~4. Formazione~~
5. Integrazione tra tematiche/policy differenti

## 11. Scheda Azione

Il Progetto si compone di N.4 Azioni e N.8 relative Attività.

Si è deciso di ridurre il numero delle azioni al fine di ridurre la dispersione di risorse e potenziarne l'efficacia e l'efficienza.

Ognuna delle azioni sarà realizzata con la collaborazione degli Enti partner di progetto effettivi e non con il supporto della rete sociale costruita in questi anni sia dalla Rete del Piano GAP che dai Servizi Territoriali (Comunali, Sanitari, Socio-sanitari e assistenziali, Bassa Soglia ecc.).

Cod. Obiettivo specifico	0.1 - Promuovere la condivisione e/o l'estensione su territori omogenei di dispositivi di intervento integrati fra EELL e SSR e/o Buone pratiche
Codice Azione Specifica	0.1.1 Integrare la tematica del contrasto al GAP (integrazione sociale - sociosanitario) nei Piani di Zona
Descrizione sintetica dell'azione	Al fine di divulgare informazioni precise e puntuali sul tema dell'azzardo e sulle possibili azioni di prevenzione ambientale percorribili, si prevede di implementare attività di <b>A - Capacity Building Enti Locali (Amministratori, Polizia Locale ecc.)</b> Organizzando workshop laboratoriali e formativi su temi quali <ul style="list-style-type: none"> <li>- I regolamenti, le loro applicazioni e gli eventuali ricorsi</li> <li>- L'applicativo SMART</li> <li>- Check list per l'attività di controllo esercitata dai Comandi Polizia Locale e di un modello di verbale</li> </ul> Tale laboratorio sarà condotto da formatori esterni esperti sul tema
Target destinatario dell'azione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Amministratori Enti Locali (Tecnici e Politici)</li> <li>- Agenti Polizia Locale</li> <li>- Professioni Sociali e Sanitarie</li> </ul>
Costo previsto per la realizzazione dell'azione	4.975,00 €
Risultato atteso	Aumento del livello di consapevolezza sul tema del Disturbo da Gioco d'azzardo e degli interventi di sistema applicabili per prevenire il fenomeno (prevenzione ambientale) Realizzazione di almeno N.1 iniziativa dedicata alla PL N. 1 iniziativa dedicata agli amministratori
Cod. Obiettivo specifico	0.3 - Promuovere l'ingaggio dei Gestori di punti vendita con offerta di gioco legale anche in collaborazione con Associazione Tutela consumatori per l'incremento di Esercizi No Slot
Codice Azione Specifica	0.3.1. Realizzare Attività di informazione e comunicazione con il coinvolgimento dei gestori
Descrizione sintetica dell'azione	Al fine di ampliare la prospettiva di lavoro considerando anche il punto di vista dei gestori dei luoghi di gioco, si realizzeranno due attività <b>B - Questionario di Ricerca Esercenti</b> Sperimentato nella scorsa annualità. Prevede di raccogliere informazioni quali-quantitative rispetto al punto di vista dei gestori rispetto al fenomeno del gioco d'azzardo, patologico e non. <b>C - Mappatura Luoghi di gioco</b> La raccolta di tutti i luoghi di gioco d'azzardo fisico presenti nell'ambito e la loro geolocalizzazione
Target destinatario dell'azione	Diretto: Gestori di luoghi di gioco fisico legale Indiretto: Decisori politici
Costo previsto per la realizzazione dell'azione	9.100,00 €
Risultato atteso	Aumento del coinvolgimento dei Gestori con offerta di gioco legale Potenziamento dell'analisi del contesto e del bisogno Raccolta di almeno N.50 questionari Realizzazione di N.2 Mappe digitali geolocalizzate

## GIOCO SAPIENS VI – Cooperativa di Bessimo

Cod. Obiettivo specifico	2.3 Aumentare la copertura territoriale delle iniziative attivate dagli Enti Locali in partnership con Terzo Settore, Scuole, SSR -Enti Accreditati
Codice Azione Specifica	2.3.1 Informazione e comunicazione
Descrizione sintetica dell'azione	<p>L'Azione specifica 2.3.1 ha come fine la diffusione su larga scala di informazioni relative al fenomeno del Gioco d'Azzardo Patologico attraverso n.3 attività</p> <p><b>D - Capacity Building Associazionismo e realtà locali</b>  Ovvero la valorizzazione delle realtà associative già presenti sul territorio che svolgono ruoli virtuosi nell'aggregazione cittadina (volontariato, realtà culturali, sportive ecc.).  Si vuole con questa attività agganciarsi a realtà già per loro natura sensibili al benessere comunitario affinché diventino cassa di risonanza per le informazioni da divulgare, con particolare attenzione al tema dello Sport (e, di conseguenza, delle scommesse in ambito sportivo).</p> <p><b>E - Promozione Gioco Sano</b>  Concentrarsi sui fattori protettivi e non sui fattori di rischio significa anche promuovere esperienze alternative. Ecco perché verranno realizzate delle vere e proprie "Arene Digitali" dove genitori e figli possano sfidarsi nei video-games. Quale momento migliore se non il gioco insieme per poter sottolineare quali siano gli elementi distintivi di un gioco sano da un gioco problematico?  Importante focus anche sul tema del gioco online che possiede in sé alcuni elementi di rischio quali la <i>smaterializzazione del denaro</i><sup>1</sup> e l'utilizzo delle <i>loot-box</i>.<sup>2</sup>  L'attività sarà condotta dai professionisti di "Spazio OFF" (Cooperativa Comunità Fraternità).</p> <p><b>F - Promozione Eventi Artistici e ricreativi di interesse sociale</b>  Allo stesso modo, offrire alla Comunità attività ricreative salutari significa investire risorse sulle realtà virtuose. Si vuole dunque proporre un evento di teatro sociale de "Il Carrozone degli Artisti", tanto amato da grandi e piccini.</p>
Target destinatario dell'azione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- D: popolazione generale appartenente a realtà associative ed aggregative</li> <li>- E: coppie genitori-figli/e</li> <li>- F: popolazione generale</li> </ul>
Costo previsto per la realizzazione dell'azione	9.000,00 €
Risultato atteso	<p>Aumento della conoscenza del fenomeno da parte della popolazione generale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- D - Realizzazione di N.3 iniziative territoriali di informazione e comunicazione (50 persone)</li> <li>- E - Realizzazione di N.2 iniziative di Arena Digitale genitori-figli (30 genitori 30 figli)</li> <li>- F - Realizzazione di almeno N.1 Spettacolo di teatro sociale gratuito dedicato alla popolazione generale (200 spettatori)</li> </ul>
Codice Azione Specifica	2.3.2 Azioni no slot
Descrizione sintetica dell'azione	<p>L'Azione specifica 2.3.2 ha la finalità di aumentare la visibilità del fenomeno attraverso azioni NO SLOT, ovvero</p> <p><b>G - Flash Mob</b>  Attraverso la collaborazione con la Società BeNow e del premiato regista teatrale Pietro Arrigoni, saranno realizzati dei momenti di Teatro di Strada durante il Mercato Rionale. Questo permetterà di attirare significativamente l'attenzione sul fenomeno e massimizzare la divulgazione delle informazioni. <b>Per ragioni di budget non è ovviamente possibile realizzare - in questa annualità - un numero di flash mob tali da coprire ottimamente il territorio. Come per altri progetti però (come ad esempio nelle precedenti edizioni di "A volte capita che... il gioco prenda una brutta piega" nel cremasco) saranno scelti dalla cabina di regia i Comuni ove l'azione possa avere un impatto maggiormente significativo e sarà poi premura dello staff nelle prossime eventuali annualità estendere l'azione ai comuni ancora coinvolti.</b>  <b>Non è possibile definire con certezza quali comuni saranno coinvolti perché non è possibile procedere senza la previa autorizzazione dell'Amministrazione Comunale ma le ipotesi di realizzazione ricadono su una rosa di 5 Comuni (Pizzighettone, Soresina, Casalbuttano ed Uniti, Torre de' Picenardi, Castelveverde). Tali comuni sono considerati maggiormente significativi sia perché il mercato rionale in essi realizzato attira la popolazione di molti dei piccoli comuni adiacenti (realizzare un flash mob in un mercato rionale troppo piccolo rischierebbe di non essere efficiente in termini di ottimizzazione dei costi) sia perché geograficamente localizzati ai poli estremi dell'Ambito.</b></p>

<sup>1</sup> Principio secondo il quale si tende ad avere una minore percezione di spesa durante l'utilizzo della moneta non contante (carta di credito, bancomat ecc). Nell'Azzardo questa strategia è particolarmente applicata nell'acquisto di beni digitali o utilizzando terminologie fuorvianti (crediti, points, stelline ecc...)

<sup>2</sup> "Scatole premio" a pagamento disponibili nei videogames. Contengono oggetti virtuali scelti da un generatore casuale che procurano vantaggi per proseguire il gioco, ad esempio un'armatura, armi, medicine o la materia prima.

## GIOCO SAPIENS VI – Cooperativa di Bessimo

	<p>Tra questi ne verranno individuati due sui quali concretizzare l'azione, sia in base alla disponibilità che verrà raccolta sia cercando di evitare l'accavallamento di eventi programmati da ASST Cremona.</p> <p><b>H - Promozione locali virtuosi</b></p> <p>Ancora una volta, segnaliamo l'importanza di focalizzarsi sugli aspetti positivi e propositivi e non sulle fragilità. Per questa ragione riteniamo opportuno individuare i locali NOSLOT e aumentarne la visibilità. Tale attività potrà essere meglio declinata una volta che sarà individuato il numero dei locali coinvolgibili sull'ambito</p>
Target destinatario dell'azione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Popolazione generale</li> <li>- Gestori NOSLOT</li> </ul>
Costo previsto per la realizzazione dell'azione	12.925,00 €
Risultato atteso	<p>Aumento della visibilità del fenomeno</p> <p>Realizzazione di N.2 Flash Mob di sensibilizzazione</p> <p>Aumento della visibilità dei locali NOSLOT</p> <p>Realizzazione di almeno N.1 iniziativa con il coinvolgimento di almeno N.3 locali</p>

## 12. Comunicazione *(Declinare azioni di comunicazione che si intendono adottare e individuare specifico operatore di riferimento):*

L'apparato comunicativo del Progetto resterà in capo alla Cooperativa di Bessimo e all'Ufficio Comunicazione della stessa. Si ritiene importante investire in attività complementari comunicative per massimizzare il coinvolgimento del target definito ma al tempo stesso per dare al Progetto una specifica *Brand Identity*: ad esempio si recupererà il Logo di Progetto, costruito anni or sono e caduto in disuso



Questo sforzo è fondamentale per non disperdere le energie nonché a massimizzare la continuità dell'intervento.

Al tempo stesso però sarà premura dello Staff seguire le *Linee Guida per l'applicazione del marchio No Slot di identificazione delle azioni di contrasto al gioco d'azzardo patologico (d.g.r. n. 2589 del 2014)*<sup>3</sup>

Il marchio "No Slot" di Regione Lombardia consente di unire e rafforzare le azioni messe in campo da Regione Lombardia e le iniziative di contrasto che sorgono e sono condotte sul territorio regionale.

In qualità di Enti del terzo settore che operano negli ambiti e per le finalità previsti dall'art. 2, comma 1, della l.r. n. 8 del 2013 per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico (GAP) ci sarà possibile utilizzarlo previa specifica richiesta.

Verrà realizzato materiale formativo informativo e di marketing preventivo specifico per le attività previste (slides, volantini ecc.)

Le iniziative saranno pubblicizzate su tutti i canali web e social degli Enti partner e si chiederà un supporto alla diffusione alla rete territoriale.

Infine sarà importante pianificare coinvolgimento della stampa locale.

<sup>3</sup> <https://www.noslot.regione.lombardia.it/wps/portal/site/noslot/DettaglioRedazionale/azioni-di-prevenzione-e-contrasto/come-utilizzare-il-marchio-no-slot>

## 13. Risultati complessivi attesi

OBIETTIVO GENERALE	OBIETTIVO SPECIFICO	AZIONI	RISULTATI ATTESI (Outcome)	ATTIVITA'/ REALIZZAZIONI (Output)	INDICATORI	PRODOTTI (Deliverable)	
Obiettivo 0	0.1 - Promuovere la condivisione e/o l'estensione su territori omogenei di dispositivi di intervento integrati fra EELL e SSR e/o Buone pratiche:	0.1.1 Integrare la tematica del contrasto al GAP (integrazione sociale - sociosanitario) nei Piani di Zona	Aumento del livello di consapevolezza sul tema del Disturbo da Gioco d'azzardo e degli interventi di sistema applicabili per prevenire il fenomeno (prevenzione ambientale)	<p><i>A - Capacity Building EELL (Amministratori, Polizia Locali ecc)</i></p> <p>Realizzazione di almeno N.1 iniziativa dedicata alla PL (10 agenti) N. 1 iniziativa dedicata agli amministratori (10 amministratori)</p>	N. iniziative N. presenti/categorie N. Comuni coinvolti N. Tematiche approfondite (Regolamenti, Applicativo SMART, Check -List...)	<p>Questionario ex ante- ex post</p> <p>Materiale di diffusione (Report, slide ecc,)</p>	
	0.3 - Promuovere l'ingaggio dei Gestori di punti vendita con offerta di gioco legale anche in collaborazione con Associazione Tutela consumatori per l'incremento di Esercizi No Slot	0.3.1. Realizzare Attività di informazione e comunicazione con il coinvolgimento dei gestori	Aumento del coinvolgimento dei Gestori con offerta di gioco legale	Potenziamento dell'analisi del contesto e del bisogno	<p><i>B - Questionario di Ricerca Esercenti</i></p> <p>Raccolta di almeno N.50 questionari</p>	N. Esercenti Raggiunti	Esiti Ricerca (qualitativi e quantitativi)
					<p><i>C - Mappatura Luoghi di gioco</i></p> <p>Realizzazione di N.2 Mappe digitali geolocalizzate</p>	N. Comuni Mappati	Mappe digitali geolocalizzate (link)
Obiettivo 2	2.3 Aumentare la copertura territoriale delle iniziative attivate dagli Enti Locali in partnership con Terzo Settore, Scuole, SSR -Enti Accreditati	2.3.1 Informazione e comunicazione	Aumento della conoscenza del fenomeno da parte della popolazione generale	<p><i>D - Capacity Building Associazionismo e realtà locali</i></p> <p>Realizzazione di N.3 iniziative territoriali di informazione e comunicazione (50 persone)</p>	N. Realtà Agganciate N. Tipologie di Realtà diverse N. Iniziative realizzate	<p>Slide</p> <p>Materiale informativo</p> <p>Materiale di marketing preventivo</p> <p>Questionari Customer Satisfaction</p>	

## GIOCO SAPIENS VI – Cooperativa di Bessimo

				<i>E - Promozione Gioco Sano</i>  Realizzazione di N.2 iniziative di Arena Digitale genitori-figli (25 genitori 25 figli)	N. Beneficiari Raggiunti	Locandine Foglio presenze
				<i>F - Promozione Eventi Artistici e ricreativi di interesse sociale</i>  Realizzazione di almeno N.1 Spettacolo di teatro sociale gratuito dedicato alla popolazione generale (200 spettatori)	N. Beneficiari Raggiunti	Locandine
		2.3.2 Azioni no slot	Aumento della visibilità del fenomeno  Aumento della visibilità dei locali NOSLOT	<i>G - Flash Mob presso mercati rionali</i>  Realizzazione di N.2 Flash Mob di sensibilizzazione (350 contatti)	N. Interazioni con gli avventori del mercato	Materiale informativo Materiale di Marketing preventivo
				<i>H - Promozione locali virtuosi</i>  Realizzazione di almeno N.1 iniziativa con il coinvolgimento di almeno N.3 locali	N. Locali NoSlot presenti sul territorio N. Locali contattati N. Locali effettivamente coinvolti N. Collaborazioni avviate con Locali Gambling-Free	Materiale di Marketing preventivo
<b>OBIETTIVO GENERALE</b>	<b>OBIETTIVO SPECIFICO</b>			<b>AZIONI</b>	<b>RISULTATI ATTESI (Outcome)</b>	<b>ATTIVITA'/ REALIZZAZIONI (Output)</b>

GIOCO SAPIENS VI – Cooperativa di Bessimo

## 14. Cronoprogramma di realizzazione del progetto

Cod. Az. Specifica	Azione Specifica	Mese 1 Giugno 24	Mese 2	Mese 3	Mese 4	Mese 5	Mese 6	Mese 7	Mese 8	Mese 9	Mese 10 Marzo 25
<b>OBIETTIVO 0</b>											
0.1.1	<i>Integrare la tematica del contrasto al GAP (integrazione sociale – sociosanitario) nei Piani di Zona</i>										
A	<i>A - Capacity Building EELL (Amministratori, Polizia Locali ecc)</i>										
0.3.1	<i>Realizzare Attività di informazione e comunicazione con il coinvolgimento dei gestori</i>										
B	<i>B - Questionario di Ricerca Esercenti</i>										
C	<i>C - Mappatura Luoghi di gioco</i>										
<b>OBIETTIVO 2.3</b>											
2.3.1	<i>Informazione e comunicazione</i>										
D	<i>D - Capacity Building Associazionismo e realtà locali</i>										
E	<i>E - Promozione Gioco Sano</i>										
F	<i>F - Promozione Eventi Artistici e ricreativi di interesse sociale</i>										
2.3.2	<i>Azioni no slot</i>										
G	<i>G - Flash Mob presso mercati rionali</i>										
H	<i>H - Promozione locali virtuosi</i>										
<i>Coordinamento e Regia della partnership</i>											
	<i>Incontri Equipe Operativa</i>	Quindicinale									
	<i>Incontri di Regia Progettuale</i>										
	<i>Tavoli di Coordinamento specifici con ASST Cremona (presso sede SerD)</i>										
	<i>Tavolo Referenti Territoriali</i>	Su convocazione di ATS VALPADANA									

## 15. Costi e contributo richiesto

Costo complessivo del progetto

€ 36.000

Contributo regionale richiesto

Cofinanziamento

€ 30.000	€ 6.000
83 %	17 %

Si conferma la presa visione dello schema di convenzione operativa allegato al Bando di Manifestazione di interesse e si dichiara l'impegno alla sua sottoscrizione nel caso di ammissione al finanziamento.

Firma del Legale Rappresentante e

timbro dell'Ente capofila

ELENA CIUSANI - PRESIDENTE



**COOPERATIVA DI BESSIMO**  
**Coop. Sociale a R.L. ONLUS**  
 Sede legale: 25062 CONCESIO (BS)  
 Via Casello n. 11 - Tel. 030.2751455  
 P. I.V.A.: 01091620177

---

ATS della Val Padana  
 Il Direttore del Dipartimento PIPSS