

**TITOLO PROGETTO:****GIOCO SAPIENS 7 2025****1. Soggetto Proponente****Ente Capofila:**

Cooperativa Sociale di Bessimo  
Via Casello n.11  
25062 Concesio (BS)

Codice Fiscale - P. IVA 01091620177

Telefono: 030 2751455

e-mail: [info@bessimo.it](mailto:info@bessimo.it)

PEC [bessimo.progetti@legalmail.it](mailto:bessimo.progetti@legalmail.it)

**Responsabile dell'attuazione del Progetto**

Cognome: Lomini

Nome: Alessandra

Qualifica: Responsabile Inclusione Sociale

Recapito telefonico: 392 330 295

e-mail: [inclusione@bessimo.it](mailto:inclusione@bessimo.it)

**Referente tecnico per l'attuazione del Progetto**

Cognome: Mazza

Nome: Elisabetta

Qualifica: Coordinatrice Servizio Prevenzione

Recapito telefonico: 335 6232519

e-mail: [e.mazza@bessimo.it](mailto:e.mazza@bessimo.it)

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

- Distretto  
 Ambiti Territoriali Associati  
 X 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 CEMONA	ETS-Cooperativa Sociale	Partner Effettivo
ASST CREMONA	Azienda Socio Sanitaria Territoriale	Partner di Rete
S.O.M.S. 1908 Società Operaia Mutuo Soccorso	APS	Partner di Rete - Sostenitore
COMUNE DI CREMA-CAPOFILA AMBITO SOCIALE TERRITORIALE	Ente Pubblico	Partner di Rete - Sostenitore
<b>AUSER</b> Comprensorio di Cremona	<b>ODV-ETS</b>	<b>Partner di Rete - Sostenitore</b>
<b>ARCI Provinciale Cremona</b>	<b>APS</b>	<b>Partner di Rete - Sostenitore</b>

## 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. Cosper - Azienda Sociale Cremonese, Comune di Cremona, Caritas, ASST)
- N. 1 Coordinatore Operativo (Coop. Bessimo)
- N. 3 Operatori Sociali (Coop. Bessimo - Coop. Cosper - Coop. Casa dell'Accoglienza)

Sono previsti n.3 livelli di regia

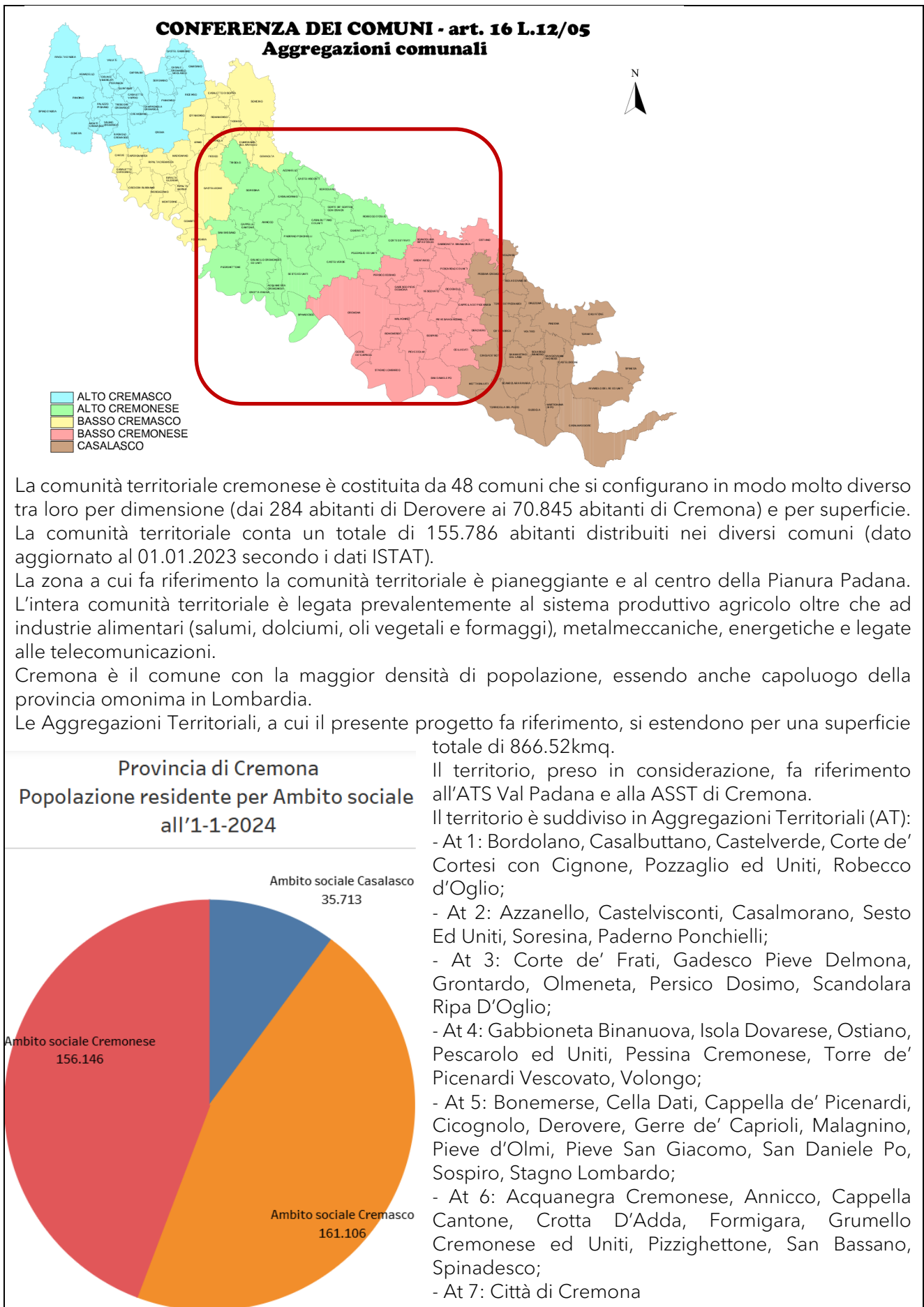
1°Livello: Incontri Equipe Operativa - a cadenza Quindicinale.

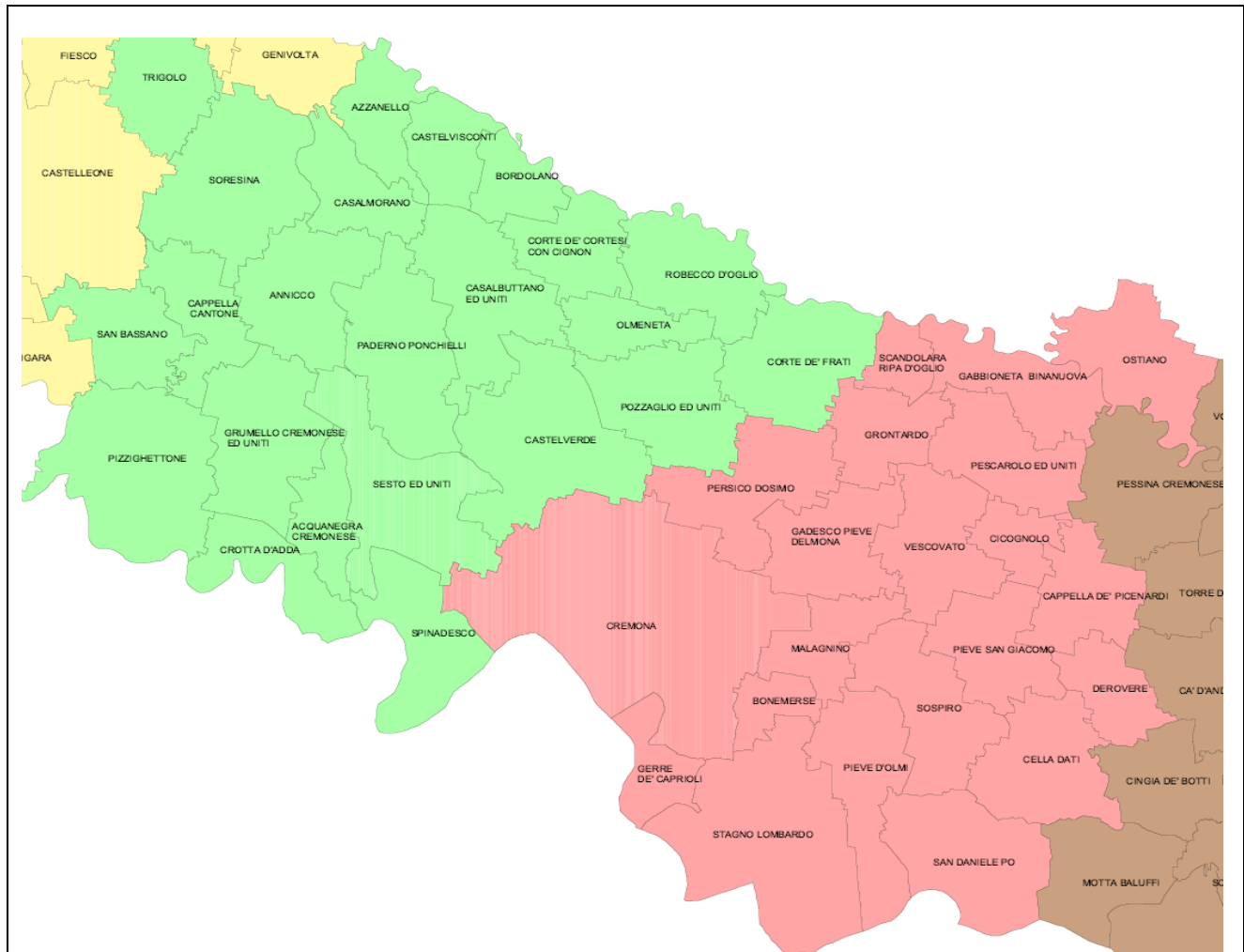
2°Livello: Incontri di Regia Progettuale - a cadenza Trimestrale (Rientrano in questi incontri n.4 tavoli di coordinamento con ASST Cremona).

3°Livello: Tavolo Referenti Territoriali/ Gruppo Guida Interdipartimentale - 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 con riferimento ai Piani di Zona





*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.

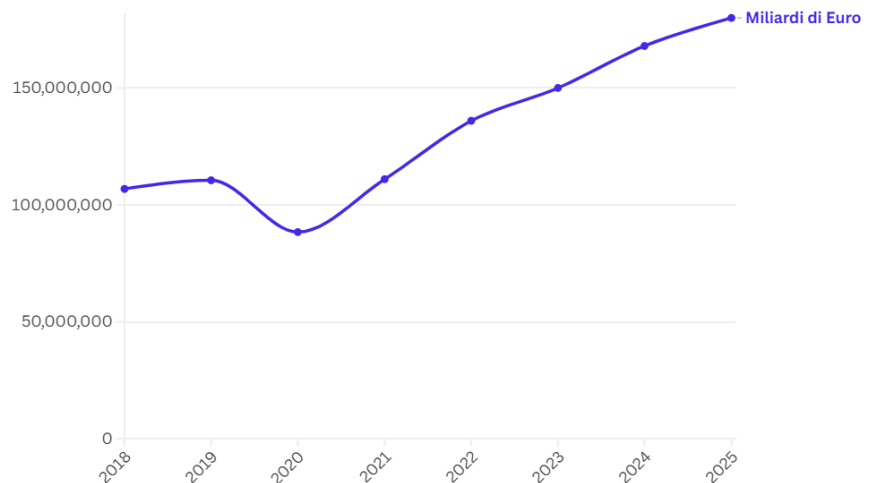
La situazione del Gioco d'azzardo nel contesto italiano è in continuo aumento nel corso degli anni. Il volume lordo degli importi giocati in Italia nel 2023 è aumentato del 10,2% rispetto al 2022, arrivando a quota 150 miliardi di euro e segnando un nuovo record dopo i 136 miliardi dell'annualità precedente, un importo che ha superato le spese per la sanità (128 miliardi), per l'istruzione (52 miliardi) e il totale dei bilanci di tutti i comuni italiani (77 miliardi). Inoltre, il gioco d'azzardo ha rappresentato il 36,20% del gettito erariale dello Stato, superando il 7% del PIL nazionale.

La quota pro capite raccolta nel 2023 per gioco fisico e gioco da remoto - calcolata sulla popolazione maggiorenne residente in Italia censita dall'ISTAT - è pari a 2.996 euro (2.731,68 euro nel 2022 e 2.229 euro nel 2021). Il totale del gioco su rete fisica è stato pari a 67,9 miliardi di euro (+ 7,8% rispetto al 2022).

La Raccolta online tocca quota 82,08 miliardi di euro (+12,3% rispetto al 2022, in particolare giochi di carte, giochi di sorte a quota fissa e giochi a base sportiva).

### Miliardi di Euro giocati dagli italiani

(Stimati quelli del 2024 e 2025)



**37%**

Generazione Z

**60%**

Adulti

**26%**

Silver Age

**Generazioni e generi a confronto** - Nel 2023, l'accesso al gioco d'azzardo è in forte crescita soprattutto tra i giovani appartenenti alla Generazione

Zeta e gli over 65. Le statistiche riportano che le scommesse sono aumentate del 21% e che la fascia di età che gioca con maggior frequenza sono gli adulti.

Il 5% dei ragazzi si considera inoltre un *frequent player*, cioè un giocatore che scommette almeno una volta alla settimana, mentre solo l'1% gioca con una frequenza giornaliera. 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 uomini scommettono di più rispetto alle donne. L'approccio al gioco dei due generi è però differente: le donne preferiscono forme di gioco come gratta e vinci, le *slot machine*, le sale bingo e la lotteria; gli uomini, invece, si dedicano per la gran parte alle scommesse sportive e ai giochi di carte come il *blackjack* e il *poker*.

Il gioco online ha superato quello fisico, raggiungendo 82,08 miliardi di euro, con un aumento del 12,3% rispetto al 2022.

Per il 2024, si prevede una spesa di oltre 160 miliardi di euro, continuando la tendenza al rialzo. Infine, per il 2025, si stima un ulteriore incremento, con una spesa che potrebbe raggiungere i 150 miliardi di euro. Questo andamento evidenzia una crescente incidenza del gioco d'azzardo sulle finanze pubbliche e sulle spese sociali.<sup>1</sup>

La **Lombardia** nel 2023 si è piazzata al secondo posto in Italia per giocate raccolte: circa 10 miliardi e 430 milioni. A precederla è solo la Campania con quasi 12 miliardi. Le **giocate pro capite**

<sup>1</sup> <https://giocoresponsabile.info/statistiche-del-gioco/>

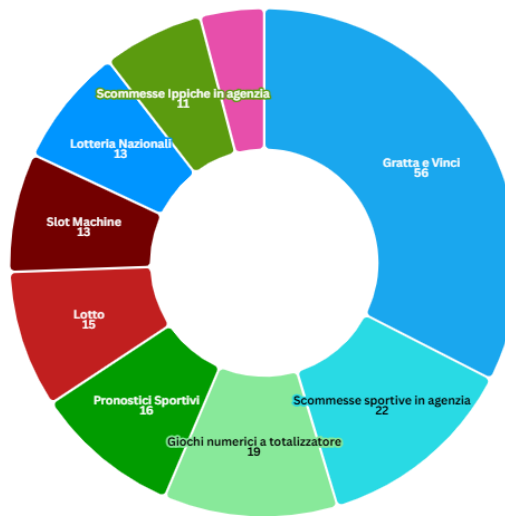
## GIOCHI PIÙ FREQUENTI DIVISI PER CANALE

(Valori espressi in %)

### ONLINE



### OFFLINE

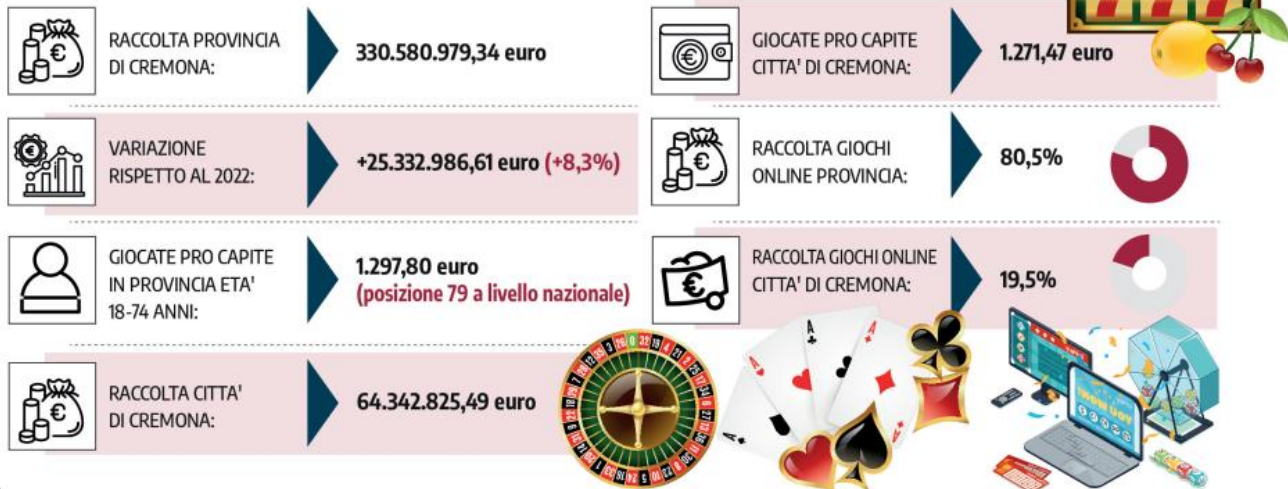


lombarde, però, sono inferiori di oltre 250 euro a quelle registrate a **Cremona: 1.041 euro**. Dato calcolato su tutti i residenti. Inferiori alle giocate pro capite della nostra provincia pure i dati del Bresciano (1.288 euro pro capite), del Pavese (1.293), di Bergamo (1.193), di Lecco (1.134) e di

Mantova (1.067).

Interessanti i dati relativi a Cremona, che va controcorrente: si registra infatti una leggera flessione delle 'puntate' online. La raccolta nel 2023 è stata pari a 64 milioni e 342mila euro, quella pro capite a 1.271,47 euro annui, quando l'anno precedente era stata invece 1.301,29. Dunque un calo del 2,35% circa. Resta il fatto che l'80,5% del gioco d'azzardo online cremonese viene collocato in provincia. Ed escludendo dal dato medio la città di Cremona, le giocate pro capite salirebbero a 1.304,33 euro all'anno<sup>2</sup>.

### GIOCO D'AZZARDO ONLINE DATI 2023



<sup>D</sup> 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"

<sup>2</sup> [https://www.laprovinciacr.it/userUpload/giochiazzardo\\_cremona.pdf](https://www.laprovinciacr.it/userUpload/giochiazzardo_cremona.pdf)

## 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>- integrare la tematica con le progettualità dei "Piano invecchiamento Attivo"</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)	CRITICITÀ (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>
<p>L'analisi SWOT è frutto delle analisi compiute a conclusione del progetto Gioco Sapiens 6: Si faccia riferimento alla "Scheda Relazione e Rendicontazione Finale"</p>	

## 6. Obiettivi generali del progetto

Le azioni progettuali perseguono quanto declinato nel Piano Locale di prevenzione e contrasto al Disturbo da Gioco d'Azzardo Patologico di ATS Valpadana nonché della DGR n.XII/80.

### Finalità:

Potenziare l'attività di Prevenzione e contrasto al Gioco d'Azzardo patologico nel Setting Comunità Locale

**Obiettivo Generale 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).

### Obiettivi Specifici 0

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:

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

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

### Obiettivi Specifici 2

Obiettivo Specifico 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, modalità di integrazione con altre reti progettuali

OBIETTIVO GENERALE	OBIETTIVO SPECIFICO	AZIONI	ATTIVITA'	REALIZZAZIONI	INTEGRAZIONE CON ALTRE RETI PROGETTUALI	SEDI DI ATTIVITA'	
			Strategia	(Output)			
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	A - Capacity Building EELL	Cabina di Regia	Si lavorerà per l'integrazione con tutti i Progetti che vedono coinvolti i partner di Gioco Sapiens 7	Intero Ambito	
				Supervisione ACB		Intero Ambito	
	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	B - Ingaggio Gestori	Questionario di Ricerca Esercenti	"A volte capita che...il gioco prende una brutta piega" (CREMA)	Casalbuttano ed Uniti Castelverde Olmeneta Pozzaglio ed Uniti Gabbioneta Ostiano Sospiro San Bassano	
Mappatura Luoghi di gioco	Casalbuttano ed Uniti Castelverde Olmeneta Pozzaglio ed Uniti Gabbioneta Ostiano Sospiro San Bassano						
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	C - Interventi di Sensibilizzazione	Partecipazione Assemblee Sindaci	Si lavorerà per l'integrazione con tutti i Progetti che vedono coinvolti i territori	Intero Ambito	
				Flash Mob presso mercati rionali		HUG - Centro per le Famiglie ambito territoriale di Cremona	Cremona Pizzighettone/Ostiano
				Partecipazione ad eventi territoriali			Intero Ambito (in contesti opportunistici)
		2.3.2 Azioni no slot	D - Promozione Gioco Sano (NO SLOT)	Arena Digitale genitori-figli	Progetto "Giovani dentro ovvero invecchiare con stile"	Cremona + n1 Comune da definire	
				Dallo Schermo al Campo		"Ciclofficina ed educativa territoriale"	Cremona
		2.3.4 Formazione	E - Capacity Building Territorio	Interventi c/o Centri Estivi	Dare to Care	Cremona Soresina	
				Formazione Volontari Centri Anziani	Outsiders 8	Olmeneta Cremona Vescovato	
Formazione Allenatori	CAG Iride	Casalbuttano ed Uniti Sesto ed Uniti					
				Cremona Soresina			

**Integrazioni con altre progettualità**

Il confronto con le azioni portate avanti negli altri ambiti è costante grazie all'approfondita collaborazione reciproca di durata decennale. I Gruppi Guida Interdipartimentali GAP sono luogo fondamentale di coordinamento e confronto rispetto all'efficacia delle azioni e alla diffusione di buone pratiche. I partner coinvolti sono largamente impegnati nella realizzazione di interventi di prevenzione, sostegno e tutela delle persone in condizioni di fragilità (si pensi all'esperienza di "Tutor di Condominio" o del Drop-In di Cremona "TORRAZZO 2024") e questo facilita indubbiamente l'individuazione e l'aggancio precoce di situazioni di rischio e criticità.

Comune di Cremona e Azienda Sociale Cremonese e Cooperativa Cospes, enti Partner di Gioco Sapiens 7, risultano essere Enti Capofila o Partner di numerosi Progetti previsti dal Piano di Zona, permettendo così di essere interlocutori efficaci con l'Ufficio di Piano Integrato e l'Assemblea Sindaci.

Tra questi progetti sono previste integrazioni con

**PIANO INVECCHIAMENTO ATTIVO:**

Progetto "Giovani dentro ovvero invecchiare con stile" \_

Ente Capofila AUSER Comprensorio di Cremona

**Integrazioni con Azione**

E - Capacity Building Territorio

**CENTRI PER LE FAMIGLIE / DISAGIO GIOVANILE:**

- Progetto "HUG - Centro per le Famiglie ambito territoriale di Cremona" Ente Capofila Comune di Cremona

Sedi:

HUB Piazza Giovanni XXIII, 1 - Cremona

SPOKE Polo per l'Infanzia Hack/Montalcini - Via S. Antonio del Fuoco, 8/10 - Cremona

SPOKE Azienda Sociale Cremonese - Via S. Antonio del Fuoco - Cremona

Integrazioni con Azione:

C - Interventi di Sensibilizzazione

D - Promozione Gioco Sano (NO SLOT)

**DISAGIO GIOVANILE:**

- Progetto "Dare to Care" Ente Capofila Comune di Cremona finanziato DGR /7499, partner ASC Cospes, Nazareth.  
Intervento di Educativa territoriale e di Strada  
Sede di intervento: Comune di Soresina
- Progetto "Outsiders 8" Ente Capofila Comune di Cremona altri partner ASC, Cospes - progettualità di presa in carico educativa minori autori di reato  
Sedi di intervento:
- Progetto "Ciclofficina ed educativa territoriale" Ente Capofila Cospes - Educativa territoriale e di Strada  
Sedi di intervento: presso la stazione dei pullman, Cremona
- **Centro Ragazzi Iride** Ente Capofila Cospes, accreditato da Regione Lombardia CAG PROVIDENZA  
Sedi di intervento:

Integrazioni con Azione:

C - Interventi di Sensibilizzazione

D - Promozione Gioco Sano (NO SLOT)

E - Capacity Building Territorio

## 8. Elementi di continuità o di novità rispetto precedenti annualità (per gli Ambiti che hanno partecipato)

**AZIONI DI CONTINUITA'**

Gioco Sapiens giunge alla sua settima edizione ma è di fatto erede di altre progettualità (e.g. Progetto "Illusioni"). Riepiloghiamo tutte le azioni messe in campo negli ultimi dieci anni dal partenariato:

**L.r. 8/2013 "Bando per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di prevenzione e contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito"**

□ D.d.u.o. n. 1934 del 13 marzo 2015

- Cremona: Progetto "Illusioni"
- Casalmaggiore: Progetto "S-Legami"

□ D.d.u.o. n. 2379 del 7 marzo 2017

- Cremona: Progetto "Gioco Sapiens"
- Pandino: Progetto "A volte capita che... il gioco prenda una brutta Piegia"

**DGR n°XI/585/2018**

□ Obiettivo 3:

o Dal Dicembre 2018 gestisce un Centro Specialistico Residenziale accreditato per disturbi da gioco d'azzardo patologico presso il Comune di Cellatica (BS) accreditamento n°27 31/01/2019

□ Obiettivo 2:

- Crema: Progetto "A Volte capita che... il gioco prenda una brutta piega" in qualità di Ente Partner per tre edizioni
- Ha co-gestito con ASST Casalmaggiore la formazione del Primo Livello Life Skills Training Program dei docenti dell'I.C. di Sospiro e dell'I.C. Cremona 1
- Ha co-gestito con ATS VALPADANA la formazione del Primo Livello Life Skills Training Program PRIMARIA presso l'I.C. di Sospiro.

**DGR XII/80 del 03 aprile 2023**

Obiettivo 2.2 Affidamento del servizio del servizio di erogazione di corsi di formazione per l'implementazione in ambito scolastico: programmi lifeskills training (primaria e secondaria di primo grado), unplugged, peer education e progetti in co-progettazione

Le caratteristiche comuni a questi progetti sono la Promozione della Salute attraverso programmi evidence based

- nei luoghi di Lavoro (Promozione della Rete WHP)
- nei Setting Scolastici (Promozione Rete SPS e programmi LST, UNPLUGGED, PEER EDUCATION)
- nel Setting Comunità (capacity building di decisori/reti locali dei diversi setting e la diffusione di Buone Pratiche, attraverso iniziative finalizzate alla conoscenza, condivisione e diffusione di azioni validate da evidenze e/o raccomandati)

In questi anni numerose sono state le sperimentazioni attivate; tra queste, si ritiene maggiormente efficace investire ulteriori risorse in:

- Lavoro con i gestori (approfondendo il loro punto di vista tramite raccolta dati attraverso la somministrazione di un Questionario ma anche attraverso una approfondita Mappatura dei luoghi di gioco e di cura) - (Azione B)
- Attività di sensibilizzazione/informazione sul tema (in contesti opportunistici) - (Azione C)
- Proposte di Attività di "Gioco Sano" (Azione D)
- In continuità con gli anni precedenti si investirà su azioni di Capacity Building ovvero sul "rafforzamento di competenze" (degli amministratori locali, degli agenti della Polizia Locale, degli esercenti, delle Associazioni del territorio ecc.) con l'obiettivo non solo di aumentare conoscenze sul fenomeno ma anche di rafforzare i fattori protettivi e limitare i fattori di rischio. Al fine però di un raggiungimento più efficace degli obiettivi, tale strategia di intervento verrà declinata con nuove azioni (Azioni A ed E), come descritto nel paragrafo successivo e nella sezione "Schede Azioni".

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.

Le azioni proposte nella precedente edizione e riproposte in Gioco Sapiens 7 derivano non solo da un'analisi del bisogno affrontata con ATS Valpadana ma anche dall'acquisizione di pratiche sperimentate come efficaci in altri territori di ATS Brescia, ATS Bergamo e ATS Montagna

**NUOVE AZIONI**

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.

Alla luce dell'analisi del contesto e del bisogno si proporranno nuove azioni dedicate a

- Supervisione/Formazione agli EELL relativamente al tema Regolamenti e Buone Pratiche (Azione A)
- Estensione delle attività di Capacity Building anche ad altri target, in particolare a coloro che si interfacciano con fasce della popolazione particolarmente a rischio (giovani/anziani) - (Azione E)

**Le azioni selezionate per Gioco Sapiens 7 sono frutto delle analisi compiute a conclusione del progetto Gioco Sapiens 6: Si faccia riferimento alla "Scheda Relazione e Rendicontazione Finale" Sez. 2 pag. 5**

## 9. Strumenti per la rilevazione dei risultati, degli indicatori di esito e di valutazione del progetto, modalità di report del numero dei destinatari raggiunti

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
- 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 sei 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 disuguaglianze 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.

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. 4 coordinamenti presso la sede del SerD di Cremona tra le figure operative di Gioco Sapiens 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.

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

- **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 Schema tipo 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

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

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

## 1 Scheda Azione (da compilare per ogni azione prevista).

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	L'azione sarà perseguita nella Macro-Azione <b>A - Capacity Building EELL</b> attraverso <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cabina di Regia:</b> ovvero la governance progettuale su tre livelli 1°Livello: Incontri Equipe Operativa - a cadenza Quindicinale. 2°Livello: Incontri di Regia Progettuale - a cadenza trimestrale 3°Livello: Tavolo Referenti Territoriali/ Gruppo Guida Interdipartimentale - Su convocazione di ATS VALPADANA</li> <li>• <b>Supervisione ACB</b> Si farà tesoro dell'esperienza virtuosa di Associazione Comuni Bresciani e fornendo un supporto al gruppo di lavoro "Contrasto alla Povertà e all'emarginazione sociale e promozione dell'inclusione in modo da integrare la tematica GAP all' interno del piano di Zona 2025-2027.</li> </ul>
Target destinatario dell'azione	Operatori di progetto Amministratori Enti Locali ASST Altri Soggetti Capofila dei Progetti Piano GAP
Costo previsto per la realizzazione dell'azione	€ 26.125,00 Euro
Risultato atteso	Aumento dell'efficacia degli interventi di sistema applicati per prevenire il fenomeno Realizzazione di almeno: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ N. 45 Riunioni d'equipe</li> <li>➢ N.8 Cabine di Regia</li> <li>➢ N. 4 Tavoli di confronto con ASST SerD Cremona</li> <li>➢ N. 2 Tavoli di Confronto con Altri Soggetti Capofila</li> <li>➢ Almeno N.2 Iniziative di Supervisione/ Formazione realizzate da ACB Servizi</li> </ul>
	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	L'azione sarà perseguita nella Macro-Azione <b>B - Ingaggio Gestori</b> attraverso <ul style="list-style-type: none"> <li>• <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.</li> <li>• <b>Mappatura Luoghi di gioco</b> La raccolta di tutti i luoghi di gioco d'azzardo fisico presenti nell'ambito e la loro geolocalizzazione</li> </ul>
Target destinatario dell'azione	Diretto: Gestori di luoghi di gioco fisico legale Indiretto: Decisori politici
Costo previsto per la realizzazione dell'azione	€ 17.100,00 Euro
Risultato atteso	Aumento del coinvolgimento dei Gestori con offerta di gioco legale Realizzazione di almeno: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Raccolta di almeno N.50 questionari</li> <li>➢ Realizzazione di Mappe digitali geolocalizzate di almeno N.2</li> </ul>

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 sarà perseguita nella Macro-Azione <b>C - Interventi di Sensibilizzazione</b> Attraverso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Partecipazione Assemblee Sindaci (Nuova Azione)</b></li> </ul> <p>La partecipazione periodica alle Assemblee dei Sindaci fungerà da sostegno al lavoro previsto dalle azioni dell'Obiettivo 0 e permetterà di aumentare la visibilità del fenomeno</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Flash Mob presso mercati rionali</b></li> </ul> <p>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.</p> <p>Questo permetterà di attirare significativamente l'attenzione sul fenomeno e massimizzare la divulgazione delle informazioni. Per ragioni di budget non è ovviamente possibile realizzare un numero di flash mob tali da coprire ottimamente il territorio: saranno scelti dalla cabina di regia i Comuni ove l'azione possa avere un impatto maggiormente significativo e rispetto all' annualità precedente sarà premura estendere l'azione ai comuni non ancora coinvolti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Partecipazione ad eventi territoriali (Nuova Azione)</b></li> </ul> <p>Si tenterà di ingaggiare la popolazione generale all'interno di eventi territoriali che fungano da contesti opportunistici, in stretta sinergia con le realtà locali che li organizzano (Associazioni, Singoli comuni ecc.).</p>
Target destinatario dell'azione	Amministratori Enti Locali Popolazione Generale
Costo previsto per la realizzazione dell'azione	€ 16.600,00 Euro
Risultato atteso	<p>Aumento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- della visibilità del fenomeno</li> <li>- del livello di consapevolezza sul tema del Disturbo da Gioco d'azzardo (Assemblea dei Sindaci + Popolazione Generale)</li> <li>- dell'ingaggio degli stakeholder coinvolti nella gestione di target a rischio (giovani e anziani)</li> </ul> <p>Realizzazione di almeno</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ N.4 partecipazioni ad Assemblee dei Sindaci</li> <li>➤ N.2 Flash Mob c/o Mercati Rionali</li> <li>➤ N. 6 partecipazioni ad eventi territoriali</li> </ul>

Codice Azione Specifica	2.3.2 Azioni no slot
Descrizione sintetica dell'azione	<p>L'azione sarà perseguita nella Macro-Azione <b>D - Promozione Gioco Sano</b></p> <p>Concentrarsi sui fattori protettivi e non sui fattori di rischio significa anche promuovere esperienze alternative. Quale momento migliore se non il gioco insieme per poter sottolineare quali siano gli elementi distintivi di un gioco sano da un gioco problematico?</p> <p>Importante focus anche sul tema del gioco online che possiede in sé alcuni elementi di rischio quali la <i>smaterializzazione del denaro</i><sup>3</sup> e l'utilizzo delle <i>loot-box</i>.<sup>4</sup> La promozione gioco sano sarà perseguita attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Arena Digitale genitori-figli</b></li> </ul> <p>Attraverso la collaborazione con gli Esperti di Spazio OFF, si organizzeranno delle serate di sfida/riflessione tra mondo adulto e mondo giovanile sul tema dei videogames.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>"Dallo Schermo al Campo" (Nuova Azione)</b></li> </ul> <p>Attraverso la collaborazione con gli Esperti di Spazio OFF, si realizzerà un percorso dedicato ad un'associazione sportiva che permetta ai ragazzi e alle ragazze fruitrici di questa attività di sperimentare ed approfondire le differenze che caratterizzano il gioco digitale paragonandole con il gioco reale. Questo non al fine di demonizzare il primo a favore del secondo bensì di stimolare lo spirito critico e le riflessioni da parte dei ragazzi/e e degli allenatori.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Partecipazione attività c/o Centri Estivi</b></li> </ul> <p>All'interno di un contesto fortemente significativo per i ragazzi e le ragazze qual è il Centro Estivo, si porterà la tematica del GAP lavorando sui fattori protettivi e sullo sviluppo delle Life Skills quali lo Spirito Critico.</p>
Target destinatario dell'azione	Ragazze e ragazzi under 18 coppie genitori-figli/e Comunità Educante (Allenatori/trici, Animatori, Clero)
Costo previsto per la realizzazione dell'azione	€ 16.275,00
Risultato atteso	<p>Aumento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- della visibilità del fenomeno</li> <li>- del livello di consapevolezza sul tema del Disturbo da Gioco d'azzardo (Assemblea dei Sindaci + Popolazione Generale)</li> <li>- dell'ingaggio degli stakeholder coinvolti nella gestione di target a rischio (giovani e anziani)</li> </ul> <p>Realizzazione di almeno</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ N. 2 percorsi di Arena Digitale</li> <li>➤ N. 1 Percorso "Dallo Schermo al Campo"</li> <li>➤ N. 6 iniziative di collaborazione con i Centri Estivi</li> </ul>

<sup>3</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>4</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.

Codice Azione Specifica	2.3.4 Formazione
Descrizione sintetica dell'azione	<p>L'azione sarà perseguita nella Macro-Azione <b>E- Capacity Building Territorio</b> Attraverso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Formazione Volontari Centri Anziani (Nuova Azione)</b></li> <li>• <b>Formazione Allenatori (Nuova Azione)</b></li> </ul> <p>Si intende innanzitutto valorizzare le realtà associative già presenti e radicate 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>Nello specifico, si andranno ad organizzare momenti informativi sul tema dell'Azzardo e dei suoi rischi, non al fine di demonizzarne l'utilizzo bensì per sensibilizzare la Comunità Educante e creare un'alleanza nell'allerta precoce di situazioni di fragilità.</p>
Target destinatario dell'azione	<p>Diretto: Allenatori, Volontari Centri Anziani Indiretto: ragazze/i Under 18 Popolazione over 65 Popolazione generale appartenente a realtà associative ed aggregative</p>
Costo previsto per la realizzazione dell'azione	€ 5.900,00
Risultato atteso	<p>Aumento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- della visibilità del fenomeno</li> <li>- del livello di consapevolezza sul tema del Disturbo da Gioco d'azzardo (Assemblea dei Sindaci + Popolazione Generale)</li> <li>- dell'ingaggio degli stakeholder coinvolti nella gestione di target a rischio (giovani e anziani)</li> </ul> <p>Realizzazione di almeno</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ N. 4 iniziative con i Centri Anziani</li> <li>➤ N. Iniziative con realtà sportive giovanili</li> </ul>

## 2 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 sfruttando il **logo di Progetto**.



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>5</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>5</sup> <https://www.noslot.regione.lombardia.it/wps/portal/site/noslot/DettaglioRedazionale/azioni-di-prevenzione-e-contrasto/come-utilizzare-il-marchio-no-slot>

### 3 Risultati complessivi attesi: declinare i risultati in termini specifici e misurabili.

OBIETTIVO GENERALE	OBIETTIVO SPECIFICO	AZIONI	RISULTATI ATTESI	ATTIVITA'	REALIZZAZIONI	PRODOTTI	INDICATORI
			(Outcome)	Strategia	(Output)	(Deliverable)	(Misurazione)
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 dell'efficacia degli interventi di sistema applicati per prevenire il fenomeno	<b>A - Capacity Building EELL</b>	Cabina di Regia	Verbali GGI Verbali CdR Verbali Equipe	N. Incontri N. presenze
					Supervisione ACB	Materiale Formazione/Supervisione (Report, Slide, vademecum, brochure) Foglio Presenze Questionario ex ante- ex post	N. Iniziative realizzate N. Friutori Supervisione/Formazione N. Comuni coinvolti
	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	<b>B - Ingaggio Gestori</b>	Questionario di Ricerca Esercenti	Materiale Risultato di Ricerca	N. Esercenti Raggiunti Ampiezza geografica raggiunta
					Mappatura Luoghi di gioco	Mappe Digitali (geolocalizzate - link)	N. Comuni mappati

OBIETTIVO GENERALE	OBIETTIVO SPECIFICO	AZIONI	RISULTATI ATTESI	ATTIVITA'	REALIZZAZIONI	PRODOTTI	INDICATORI
			(Outcome)	Strategia	(Output)	(Deliverable)	(Misurazione)
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 visibilità del fenomeno - del livello di consapevolezza sul tema del Disturbo da Gioco d'azzardo (Assemblea dei Sindaci + Popolazione Generale) - dell'ingaggio degli stakeholder coinvolti nella gestione di target a rischio (giovani e anziani)	<b>C - Interventi di Sensibilizzazione</b>	Partecipazione Assemblee Sindaci	Materiale Informativo (slide, brochure ecc) Materiale di Marketing Preventivo	N. Assemblee
					Flash Mob presso mercati rionali		N. Avventori del Mercato raggiunti
					Partecipazione ad eventi territoriali		N. Eventi N. Avventori raggiunti N. Realtà Coinvolte
		2.3.2 Azioni no slot		<b>D - Promozione Gioco Sano (NO SLOT)</b>	Arena Digitale genitori-figli	Foglio Presenze Customer Satisfaction Survey	N. Eventi realizzati N. Beneficiari
					"Dallo Schermo al Campo"		
					Partecipazione attività c/o Centri Estivi		
		2.3.4 Formazione		<b>E - Capacity Building Territorio</b>	Formazione Volontari Centri Anziani	Slide Materiale informativo Materiale di Marketing preventivo Questionari Customer Satisfaction	N. Realtà coinvolte N. Tipologie Realtà coinvolte N. Iniziative realizzate N. Presente

#### 4 Cronoprogramma di realizzazione del progetto I ANNUALITÀ (cancellare le azioni non previste)

Cod. Az. Specifica	Azione Specifica	Mese 1 MAGGIO 2025	Mese 2	Mese 3	Mese 4	Mese 5	Mese 6	Mese 7	Mese 8	Mese 9	Mese 10	Mese 11	Mese 12 APRILE 2026
<b>OBIETTIVO 0</b>													
0.1.1	<i>Integrare la tematica del contrasto al GAP (integrazione sociale - sociosanitario) nei Piani di Zona</i>												
A	Capacity Building Enti Locali												
0.3.1	<i>Realizzare Attività di informazione e comunicazione con il coinvolgimento dei gestori</i>												
B	Ingaggio Gestori												
<b>OBIETTIVO 2.3</b>													
2.3.1	Informazione e comunicazione												
C	Interventi di Sensibilizzazione												
2.3.2	Azioni no slot												
D	Promozione Gioco Sano (NO SLOT)												
2.3.4	Formazione												
E	Capacity Building Territorio												

## Cronoprogramma di realizzazione del progetto

## II ANNUALITÀ (cancellare le azioni non previste)

Cod. Az. Specifica	Azione Specifica	Mese 1 MAGGIO 2026	Mese 2	Mese 3	Mese 4	Mese 5	Mese 6	Mese 7	Mese 8	Mese 9	Mese 10	Mese 11	Mese 12 APRILE 2027
<b>OBIETTIVO 0</b>													
0.1.1	<i>Integrare la tematica del contrasto al GAP (integrazione sociale - sociosanitario) nei Piani di Zona</i>												
A	Capacity Building Enti Locali												
0.3.1	<i>Realizzare Attività di informazione e comunicazione con il coinvolgimento dei gestori</i>												
B	Ingaggio Gestori												
<b>OBIETTIVO 2.3</b>													
2.3.1	Informazione e comunicazione												
C	Interventi di Sensibilizzazione												
2.3.2	Azioni no slot												
D	Promozione Gioco Sano (NO SLOT)												
2.3.4	Formazione												
E	Capacity Building Territorio												

## 5 Costi e contributo richiesto

Costo complessivo del progetto

82.000 Euro	Contributo regionale richiesto	Cofinanziamento
	56.500 Euro	25.500 Euro

Costo del progetto I annualità

41.000 Euro	Contributo regionale richiesto	Cofinanziamento
	28.250 Euro	12.750 Euro

Costo del progetto II annualità

41.000 Euro	Contributo regionale richiesto	Cofinanziamento
	28.250 Euro	12.750 Euro

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

**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