



OPERA PIA ASILO SAVOIA, PIO ISTITUTO DELLA SS. ANNUNZIATA, LASCITO GIUSEPPE E MARGHERITA ACHILLINI

Raggruppamento Istituzioni Pubbliche di Assistenza e Beneficenza
Legge 6972 del 17 luglio 1890 – D.G.R. 190 del 24 aprile 2018

Avviso di istruttoria pubblica finalizzata all'acquisizione di manifestazioni di interesse da parte di Istituti scolastici secondari di Secondo Grado disponibili alla sperimentazione di interventi innovativi afferenti la prevenzione e il contrasto delle patologie connesse al gioco d'azzardo presso gli istituti scolastici superiori della regione Lazio. azione di sistema realizzata dal Raggruppamento II.PP.A.B. Opera Pia Asilo Savoia, Pio Istituto della SS. Annunziata e Lascito Giuseppe e Margherita Achillini nell'ambito dell'accordo con la regione Lazio, per l'attuazione del piano biennale regionale sul gioco d'azzardo, approvato con D.G.R. n. 904 del 19/12/2017.

VISTA la D.G.R. n. 190 del 24 aprile 2018 che ha istituito il Raggruppamento delle II.PP.A.B. Opera Pia Asilo Savoia, Pio Istituto della SS. Annunziata e Lascito Giuseppe e Margherita Achillini, individuando quale Organo di Amministrazione dello stesso il Consiglio di Amministrazione dell'Opera Pia Asilo Savoia;

PREMESSO che il Raggruppamento II.PP.A.B. interviene con le azioni Game Over sul territorio di Ostia e Fiumicino, utilizzando fondi propri e grazie all'accordo intercorso con la ASL RM3

VISTI:

- la Legge Regionale n° 5/2013, "Disposizioni per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico (GAP)" varata dalla Regione Lazio con la finalità di definire delle regole regionali in materia di gioco d'azzardo nel rispetto delle indicazioni dell'Organizzazione Mondiale della Sanità e di quelle della Commissione Europea ed in armonia con i principi costituzionali in merito alla tutela della salute;
- la Legge Regionale n. 5 del 5 agosto 2013, al comma 1 dell'art. 6, che istituisce l'Osservatorio regionale sul fenomeno del gioco d'azzardo, al fine di monitorare gli effetti in tutte le sue componenti: culturali, legali, di pubblica sicurezza, commerciali, sanitarie ed epidemiologiche, sociali;
- il piano biennale regionale 2017 -2018 gioco d'azzardo patologico, approvato con D.G.R. n. 904 del 19/12/2017 che prevede, in particolare, tra gli obiettivi specifici di informare i giovani dei rischi del gioco d'azzardo con interventi educativi per ottenere l'Accrescimento della consapevolezza dei rischi legati al gioco d'azzardo fra i giovani.
- la nota n° 0648618 del Registro Ufficiale della Regione Lazio, del 6.08.2019 con la quale la Regione Lazio chiede all'IPAB Asilo Savoia uno studio di fattibilità per avvalersi del modello sperimentale di intervento "Game Over" da realizzarsi a livello regionale con le seguenti indicazioni: interventi da realizzarsi potenzialmente in tutti i 550 istituti superiori regionali, nell'arco di due anni; coinvolgere gli studenti frequentanti le seconde classi del ciclo di studi; prevedere un numero di 3 incontri per classe; integrare la realizzazione e il coordinamento delle attività previste, compresa la selezione dei partner attuatori rispettando una ripartizione in lotti coincidenti con le AA.SS.LL. regionali.

per quanto in premesse:

INDICE

una istruttoria pubblica finalizzata all'acquisizione di manifestazioni di interesse da parte di Istituti scolastici Secondari di Secondo Grado disponibili alla sperimentazione di interventi innovativi afferenti la prevenzione e il contrasto delle patologie connesse al gioco d'azzardo presso gli istituti



scolastici superiori della regione Lazio. Azione di sistema realizzata dal Raggruppamento II.PP.A.B. Opera Pia Asilo Savoia, Pio Istituto della SS. Annunziata e Lascito Giuseppe e Margherita Achillini nell'ambito dell'accordo con la regione Lazio, per l'attuazione del piano biennale regionale sul gioco d'azzardo, approvato con D.G.R. n. 904 del 19/12/2017

PREMESSA

Nel panorama nazionale, il Lazio ha una posizione di rilievo per quanto attiene al consumo di gioco d'azzardo e alla presenza di installazioni ad esso deputate: è al primo posto come diffusione delle sale bingo, insieme alla Campania e alla Sicilia e si posiziona al terzo posto come diffusione degli apparecchi di intrattenimento (news slot e VLT) dopo Lombardia e Campania.

Le cinque province del Lazio hanno andamenti diversi per quanto attiene il consumo di gioco da parte dei cittadini: mentre le province di Viterbo e Rieti sembrano essere maggiormente sobrie rispetto a tali consumi, la provincia di Roma e le province di Frosinone e Latina appaiono più coinvolte nella problematica.

La pubblicazione, curata da Maurizio Fiasco per la Camera di Commercio di Roma nel 2014, "L'impatto del gioco d'azzardo sulla domanda di beni e servizi e sulla sicurezza urbana" indica la presenza di 24.931 slot machine nella sola provincia di Roma, ovvero più di 6 macchinette ogni 1000 abitanti: tale rapporto sale a 7,7 slot per 1000 abitanti in provincia di Latina e a quasi 10 nella provincia di Frosinone.

Anche i giovani cittadini del Lazio sono coinvolti nel consumo di gioco d'azzardo: nelle relazioni al Parlamento degli ultimi anni del Dipartimento Politiche Antidroga si stima in circa l'8% la quota di studenti con un approccio problematico, o addirittura patologico, al gioco d'azzardo in Italia e il Lazio, insieme alle altre regioni centrali, presenta valori che vanno dal 6,6 all'8,5%. È significativo che quasi la metà (44%) sono giovani ragazze.

Esistono segmenti di popolazione più vulnerabili, per esempio gli adolescenti, verso i quali avviare azioni di prevenzione attraverso il coinvolgimento delle istituzioni scolastiche.

In particolare, per i giovani si intendono promuovere esperienze di prevenzione nell'ambito della peer education che accrescano life skills nei ragazzi delle scuole superiori.

Secondo i dati 2015, dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, il Lazio è la seconda regione italiana per spesa in gioco (oltre 7 miliardi), per numero di sale gioco (oltre 500) e per macchinette da gioco (quasi 5 mila tra slot e terminali) e se al contempo il Piano varato a dicembre 2017 dalla Regione Lazio, rappresenta sicuramente una risposta istituzionale significativa, ci si accorge che gli strumenti fino ad ora messi in campo, oltre a riguardare principalmente la cura e la riabilitazione, non sembrano in grado di innescare, soprattutto sul fronte della prevenzione rispetto al target giovanile, significativi risultati ed un efficace riscontro, elaborando anche una proposta alternativa in termini culturali e sociali.

Secondo i dati dell'indagine epidemiologica dell'Istituto Superiore di Sanità di ottobre 2018 un minorenni su 3 ha avuto accesso al gioco: 673 mila i minorenni nella fascia 14/17 anni pur non avendone i requisiti per legge. 1 quattordicenne su 4 (il 24%) ha dichiarato di aver giocato almeno una volta. Percentuale che arriva al 35% per i diciassettenni. Come tra gli adulti nei 14/17enni si riscontra una associazione tra azzardo e stili di vita non salutari (fumo, alcol e sostanze).

Tra i giocatori d'azzardo problematici il 40% ha iniziato a giocare tra i 9 e i 12 anni.

A fronte di questo fenomeno complesso, una politica pubblica che voglia contrastare l'insorgere di patologie legate al gioco, deve necessariamente attivare una pluralità di livelli di interventi di comunicazione sociale e di prevenzione, con tutti gli enti presenti nel territorio: la scuola, il mondo dell'associazionismo e del volontariato, la cooperazione.



L'Asilo Savoia a partire dal 2016 ha attuato un programma di sperimentazione nell'ambito dell'Accordo sottoscritto da con il Tribunale di Roma e la Regione Lazio per la realizzazione del Programma di inclusione sociale "Talent & Tenacia – Crescere nella legalità", già oggetto di apposito accordo con la Regione Lazio ai sensi della DGR 22 febbraio 2017 n. 79". In tale programma è stato sviluppato l' intervento "Game Over" per la prevenzione e il contrasto della dipendenza da gioco d'azzardo: un programma legato al sequestro preventivo effettuato nel gennaio 2018 dall'Amministrazione Giudiziaria di una sala slot sita nel Quartiere di Nuova Ostia nell'ambito di una indagine per associazione a delinquere, usura e riciclaggio nei confronti del cosiddetto "clan" degli Spada, che vede per la prima volta l'ambiente di una ex sala slot utilizzato con funzioni di prevenzione rivolta in particolare ai ragazzi.

L'intervento qui proposto in coprogettazione costituisce lo sviluppo e la sistematizzazione a livello regionale della sperimentazione avviata dall'Asilo Savoia a decorrere dal 2018 con il **Programma Game Over**.

Il contesto teorico e metodologico

Il programma fa riferimento a Roger Callois che nella sua teoria dei giochi suddivide i giochi in 4 macro categorie: AGON (giochi caratterizzati dalla competizione) – ALEA (giochi centrati sul caso) – MIMICRY (giochi caratterizzati dalla ricerca della finzione, della simulazione) – ILINX (giochi caratterizzati dalla ricerca del rischio, del brivido).

Durante il percorso i ragazzi potranno sperimentare i diversi tipi di giochi ed osservare e focalizzare, accompagnati dagli operatori, le diverse esperienze suscitate dai giochi. Si promuove inoltre lo sviluppo delle risorse, della resilienza dei giovani a partire da una riflessione sugli ambienti legati al gioco d'azzardo e alla criminalità organizzata, per arrivare alla coprogettazione di proposte e iniziative locali. Questo modello di intervento intende attivare nei diversi territori un laboratorio permanente di gioco e di produzione di idee e strumenti che entrano con forza su due terreni difficili, attraenti e rischiosi: da un lato il gioco patologico, dall'altro il tema della legalità e della criminalità organizzata; ci si propone inoltre di stimolare la partecipazione attiva dei ragazzi alla vita sociale e associativa locale.

Il laboratorio ha il cuore nella sala slot di Via Carlo dal Greco a Ostia, che potrà essere eventualmente utilizzata anche da scuole provenienti da altri territori, ed è contemporaneamente diffuso nei territori, e offre una opportunità concreta di rielaborazione di esperienze e di comprensione di rappresentazioni mentali ed emozionali che emergono dai giovani. Il modello di intervento proposto ha l'ambizione di contrastare il gioco patologico utilizzando il gioco creativo, con lo scopo di sostenere la creazione e la sperimentazione dell'efficacia di nuove competenze cognitive ed emozionali insieme ai ragazzi, coinvolgendo attivamente la scuola, le famiglie, le comunità.

È un modello di ricerca intervento che punta a produrre risultati misurabili in termini di efficacia e di impatto sociale, grazie agli strumenti di rilevazione che sono stati elaborati e che vengono utilizzati nelle diverse fasi dell'intervento. Gli enti e le scuole che rispondono al presente avviso si impegnano a partecipare alla ricerca in corso.

Il modello proposto ha inoltre una potente dimensione di attivazione dei ragazzi nella fase di sensibilizzazione dei loro territori di riferimento dove, supportati dagli esperti, potranno raccontare la loro esperienza con materiali da loro prodotti.

Obiettivi generali

1. Contrastare la diffusione del gioco d'azzardo patologico e le nuove forme di dipendenza
2. Informare circa la distribuzione territoriale di mafie e beni a loro confiscati
3. Incrementare capacità di pensiero critico rispetto alle pressioni del contesto e del gruppo di pari
4. Promuovere stili di vita positivi



5. Favorire l'educazione alla legalità
6. Sensibilizzare insegnanti e dirigenti scolastici sul tema delle dipendenze e della legalità
7. Sensibilizzare e coinvolgere nel percorso le famiglie degli allievi
8. Sensibilizzare le reti associative ed i territori di riferimento delle scuole
9. Favorire la creazione di reti di collaborazione sul tema delle dipendenze e della legalità
10. Sviluppare competenze creative e di attivazione in prima persona nei partecipanti

Azioni previste e destinatari

Con gli alunni delle seconde classi degli istituti superiori della Regione Lazio sono destinatari dell'intervento i docenti, le famiglie, le comunità locali.

La progettualità si rivolge agli studenti delle seconde classi degli Istituti Secondari di Secondo Grado che, in gruppi di max 20/25 unità, beneficiano di un set di incontri, che si svolge nell'arco di circa 3 mesi, così articolato:

con le scuole

- incontro preparatorio scuola: con docenti, dirigenti e personale scolastico disponibile/referente dell'intervento, per sensibilizzare alla materia ed al contempo presentare nel dettaglio il programma di attività Game Over e conoscere la realtà delle classi individuate (*durata 2 ore, a scuola, gestito da un operatore e un coordinatore*).
- 1° incontro allievi: presentazione degli operatori e del progetto, sensibilizzazione, attività di gruppo centrate sulla Mimicry, rilevamento dati, feedback. (*durata 2 ore, a scuola, gestito da due operatori*)
- 2° incontro allievi: accoglienza, testimonianze video, esperienze in piccoli gruppi e individuali, centrate a rotazione su esperienza di Alea, Ilinx, Agon, rilevamento reazioni e dati, condivisione, discussione. Per stimolare l'area legata alla vertigine vengono utilizzati visori di realtà virtuale che consentono l'esperienza emozionale e cognitiva del rischio (montagne russe, rapide, scalate) (*durata 3 ore, a scuola, gestito da due operatori e un coordinatore*). Gli istituti della Regione possono scegliere anche di svolgere questo incontro presso la sala Game Over in Via Carlo Del Greco, Ostia, secondo disponibilità)
- 3° incontro allievi: feedback, discussione guidata, stimoli per attività future (*durata 2 ore, a scuola, gestito da due operatori*)
- follow up: a distanza di un anno è previsto l'invio di un questionario per le classi coinvolte da compilare online

con le famiglie

- incontro con le famiglie: per informare e sensibilizzare sul tema del gioco d'azzardo e presentare GameOver (*durata 2 ore, da svolgersi presso le scuole, anche riunendo più istituti, gestito da un operatore e un coordinatore*)

con gli operatori: formazione e supervisione a cura del Raggruppamento II.PP.A.B. "Opera Pia Asilo Savoia, Pio Istituto della SS. Annunziata, Opera Pia Lascito G. e M. Achillini",

con il territorio

mappatura delle altre realtà che nel territorio si occupano di gioco d'azzardo, legalità; azioni di raccordo con altre realtà territoriali che operano sullo stesso tema; azioni di comunicazione sul territorio; promozione di attività culturali di aggregazione in orario extrascolastico rivolte agli adolescenti.



Durante tutto il percorso vengono raccolti dati per il monitoraggio e la valutazione delle singole attività e dell'intero percorso. Gli enti partecipano alla raccolta dati regionale e svolgono analisi a livello territoriale.

beneficiari dell'intervento

I beneficiari diretti dell'intervento sono ragazze e ragazzi che frequentano le seconde classi degli Istituti superiori regionali.

I beneficiari indiretti sono i docenti, le famiglie, le comunità locali.

ENTE PROMOTORE

Raggruppamento II.PP.A.B. "Opera Pia Asilo Savoia, Pio Istituto della SS. Annunziata, Opera Pia Lascito G. e M. Achillini", Piazza di S. Chiara, 14 – 00186 Roma

Tel. 06.68.40,61

Portale istituzionale www.asilosavoia.it – E – mail info@asilosavoia.it – PEC asilosavoia@pec.it

RUP Dott.ssa Benedetta Bultrini

ART. 1 - OGGETTO E DURATA DELLA SPERIMENTAZIONE

1. La sperimentazione ha per oggetto la definizione della progettualità locale per la prevenzione e il contrasto della dipendenza da gioco d'azzardo, **rivolta a giovani che frequentano le classi seconde degli istituti superiori della Regione Lazio**, da realizzare in termini di partnership tra l'Asilo Savoia per l'attuazione del programma Game Over.

2. Gli interventi di cui al presente avviso avranno durata di 24 mesi.

3. Obiettivi Generali della sperimentazione:

- realizzare la copertura del territorio regionale attraverso la suddivisione delle risorse e degli interventi nei seguenti ambiti di riferimento dedotti sulla base della rilevazione effettuata su dati dell'Ufficio Scolastico Regionale come di seguito indicato :

	scuole	Classi
Frosinone	30	37
Latina	27	33
Rieti	9	11
Roma	173	214
Viterbo	16	20
	255	315



	scuole	Classi
ASL RM1	50	62
ASL RM2	49	60
ASL RM3	16	20
ASL RM4	11	14
ASL RM5	22	27
ASL RM6	25	31
TOT.	173	214

- Il numero delle classi effettive per ogni lotto emergerà con chiarezza a seguito delle candidature espresse dalle scuole stesse e nel caso avanzino posti gli stessi saranno poi redistribuiti su ulteriori scuole/territori a seconda delle richieste pervenute.
- ottenere che vi sia almeno un intervento di prevenzione Game Over ciascuno degli istituti superiori di ogni ASL della Regione Lazio, nell'arco di due anni;
- sostenere la prevenzione primaria della dipendenza da gioco d'azzardo con gli studenti delle seconde classi degli istituti superiori;
- costituire una micro equipe in ognuno dei territori con una figura di coordinamento e un numero di operatori utile alla realizzazione degli interventi negli istituti del territorio individuato;
- incentivare la formazione di risorse umane, sui contenuti propriamente tecnici e scientifici della prevenzione della dipendenza da gioco d'azzardo; sugli approcci educativi e psicologici per lo specifico target individuato e per azioni di sensibilizzazione rivolte alle comunità locali;
- sostenere l'accesso a un percorso di supervisione per il personale che interviene nelle scuole con gli adolescenti sul tema della prevenzione da gioco d'azzardo;
- individuare percorsi e contenuti educativi e psicologici efficaci, anche in termini di replicabilità e di valorizzazione delle competenze e delle passioni e delle potenzialità dei ragazzi;
- facilitare la sensibilizzazione della comunità locale, in particolare giovanile, sui temi del gioco d'azzardo;
- raccordare una rete di realtà attive nelle diverse ASL sul tema del contrasto alle dipendenze da gioco d'azzardo
- contribuire alla ricerca intervento in corso nel programma Game Over;
- contribuire a costituire una rete regionale per la prevenzione e il contrasto della dipendenza da gioco d'azzardo
- promuovere azioni di informazione e sensibilizzazione rivolte alle comunità locali, con particolare attenzione ai giovani.

4. Programma delle Attività a titolo esemplificativo e non esaustivo

- Individuazione delle risorse umane;
- Costruzione di un modello organizzativo per la copertura del territorio;
- Strategie educative per la sperimentazione delle aree cognitive ed emotive attivate dal gioco;



- Utilizzo di tecnologie per la sperimentazione dei giochi da svolgere con i ragazzi;
- Modalità di Raccordo con le scuole superiori del territorio individuato;
- Modalità di raccordo per costituzione rete locale

Art. 4 - SOGGETTI INVITATI A MANIFESTARE DISPONIBILITÀ ALLA SPERIMENTAZIONE

Sono invitati a manifestare la propria disponibilità alla sperimentazione, tutti gli **Istituti scolastici** Secondari di Secondo Grado **pubblici** insistenti nella Regione Lazio, che siano interessati ad operare per lo sviluppo delle finalità e degli obiettivi precedentemente indicati.

La manifestazione di interesse in carta semplice dovrà riportare i seguenti dati minimi:

- nome, ubicazione e riferimenti dell'Istituto scolastico partecipante
- numero massimo di classi con le quali l'Istituto intende partecipare alla sperimentazione (secondo le modalità in premesse delineate)

si specifica che il numero di classi dichiarato dall'Istituto scolastico non vincola l'Ente promotore ad effettuare l'intervento sulla totalità delle classi richieste. Sulla base delle risultanze del presente avviso si procederà a contattare l'istituto scolastico aderente per i seguiti di competenza ivi inclusa l'indicazione del numero di classi effettivo su cui sarà possibile avviare la sperimentazione.

Art. 7 – SCADENZA E MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE MANIFESTAZIONI DI INTERESSE

1. Le istanze dovranno pervenire, secondo le modalità di seguito descritte, entro e non oltre le ore 12:00 del 15 gennaio 2020;

1. Le manifestazioni di interesse dovranno essere trasmesse esclusivamente per posta elettronica certificata, all'indirizzo: pioistitutossannunziata@pec.it, entro la scadenza precedentemente indicata, pena l'esclusione.
2. In caso di consegna a mezzo PEC la stessa deve appartenere al soggetto proponente. Le domande inviate con posta elettronica certificata dovranno indicare come oggetto la dicitura: **AVVISO di istruttoria pubblica finalizzata all'acquisizione di manifestazioni di interesse da parte di Istituti scolastici Secondari di Primo e di Secondo Grado disponibili alla sperimentazione di interventi innovativi afferenti la prevenzione e il contrasto delle patologie connesse al gioco d'azzardo**

Art. 19. CONDIZIONI DI TUTELA DELLA PRIVACY

1. Tutti i dati personali forniti all'Ente Promotore nell'ambito della presente procedura verranno trattati nel rispetto del Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati - Regolamento Europeo UE 2016/679.

Art. 20. FORO COMPETENTE

1. Per tutte le controversie che si dovessero verificare si elegge quale unico foro competente quello di Roma.

Art. 22 - Responsabile del procedimento e assistenza per la predisposizione della domanda.

1. Ai sensi della normativa vigente, il responsabile unico del procedimento è la Dott.ssa Benedetta Bultrini.
2. Per ricevere assistenza nel corso della predisposizione delle proposte è possibile richiedere informazioni esclusivamente mediante PEC all'indirizzo pioistitutossannunziata@pec.it a partire dal secondo giorno dopo la pubblicazione del presente Avviso e non oltre le 48 ore antecedenti alla



scadenza dello stesso, le risposte ai quesiti formulati saranno pubblicati sotto forma di FAQ sul sito web dell'Ente all'Indirizzo www.asilosavoia.it. Si specifica che non verrà data risposta in relazione a quesiti riguardanti specifiche idee progettuali e se le stesse siano o meno ritenute interessanti o conformi all'Avviso stesso, sottolineando che, in ogni caso la valutazione dei progetti sarà di competenza di una apposita Commissione.

Art. 23 - Documentazione della procedura.

1. L'Avviso sarà diffuso sul sito dell'Ente Promotore www.asilosavoia.it e pubblicato per estratto sul Bollettino Ufficiale della Regione Lazio