

AVVISO N. 2/2023

PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA NAZIONALE AI SENSI DELL'ARTICOLO 72 DEL DECRETO LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117 E S.M.I.- ANNO 2023.

MODELLO D

SCHEDA DELLA PROPOSTA (INIZIATIVA O PROGETTO)

1a.- Titolo

WINNER – NON SERVE SCOMMETTERE PER VINCERE

1b - Durata

(Indicare la durata in mesi. Minimo 12 mesi - Massimo 18 mesi, a pena di esclusione)

Il progetto avrà una durata di **18 mesi**.

2 - Obiettivi generali, aree prioritarie di intervento e linee di attività (devono essere indicati rispettivamente massimo n. 3 obiettivi e n. 3 aree prioritarie di intervento, graduandoli in ordine di importanza 1 maggiore – 3 minore)

2a - Obiettivi generali¹

[1] Salute e benessere: assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età (3)

[2] Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti (4)

[3] Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili (11)

2b - Aree prioritarie di intervento²

[1] Prevenzione e contrasto delle dipendenze, ivi inclusa la ludopatia (C)

[2] Promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento (B)

[3] Sviluppo e promozione dello sport come strumento di aggregazione e crescita sociale (F)

2c- Linee di attività³

¹ I i progetti e le iniziative da finanziare con le risorse del Fondo per l'anno 2023 devono concorrere al raggiungimento degli obiettivi generali, così come prescritto nel paragrafo 2 dell'Avviso n. 2/2023. Gli obiettivi indicati dall'atto di indirizzo, D.M. 101 del 20.07.2023, sono integralmente riportati nell'allegato 1 dell'avviso 2/2023.

² Sono integralmente riportate nell'allegato 1 dell'avviso 2/2023.

Linee di attività di interesse generale in coerenza con lo Statuto dell'ente

- d)** educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;
- h)** ricerca scientifica di particolare interesse sociale;
- i)** organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale di cui al presente articolo;
- t)** organizzazione e gestione di attività sportive dilettantistiche

³ Ricomprese tra quelle di cui all'articolo 5 del d.lgs. 117/2017 e s.m.i. integralmente riportate nell'allegato 1 dell'Avviso 2/2023.

3 – Descrizione dell’iniziativa /progetto (Massimo due pagine)

Esporre sinteticamente:

3.1. Ambito territoriale del progetto/iniziativa (indicare le regioni, province e comuni in cui si prevede in concreto la realizzazione delle attività)
Regione Abruzzo – Provincia Chieti; Regione Basilicata – Provincia Potenza; Regione Calabria – Provincia Cosenza; Regione Campania – Provincia Salerno; Regione Emilia Romagna – Provincia Bologna; Regione Friuli Venezia Giulia – Gorizia; Regione Lazio – Province Roma e Latina; Regione Liguria – Provincia Genova; Regione Lombardia – Provincia Milano; Regione Marche – Provincia Ancona; Regione Molise – Provincia Isernia; Regione Piemonte – Provincia Torino; Regione Puglia – Provincia BAT; Regione Sardegna – Provincia Cagliari; Regione Sicilia – Provincia Catania; Regione Toscana – Provincia Firenze; Regione Umbria – Provincia Terni; Regione Valle d’Aosta – Provincia Aosta; Regione Veneto – Provincia Padova.

3.2. Idea a fondamento della proposta

L’idea progettuale nasce dalla valutazione del contesto sociale attuale e dall’osservazione di quelle che sono le problematiche legate alla ludopatia a livello nazionale e in relazione agli obiettivi ONU 2030. Il focus si concentra sulle ludopatie giovanili, in particolare sulle scommesse sportive. Andando ad impattare sull’ambito del betting sportivo, l’idea a fondamento si prefigge di utilizzare proprio lo sport come chiave di lettura per il contrasto alla ludopatia, sviluppando un progetto “riflessivo” che si svolga nei luoghi sportivi. Questo aspetto si riflette sin da subito nella struttura e nell’esperienza dell’ATS. Al fine di intercettare il target di progetto l’idea è quella di strutturare le attività all’interno dei centri sportivi essendo questi tra i maggiori centri di aggregazione giovanile. Il progetto nasce dall’idea di utilizzare un elemento positivo come lo sport, per **inserire nella formazione sportiva il tema del contrasto alla ludopatia**, attraverso anche l’uso di processi educativi non-formali. Affrontare la formazione degli operatori sportivi su queste tematiche permetterà ai giovani di interfacciarsi con figure preparate con le quali sia loro sia le loro famiglie intraprendono un rapporto fiduciario dato dalla natura non formale dell’ambiente sportivo. Proprio sfruttando questo legame saranno sviluppate delle attività definibili come “a cascata”. Il progetto intende mettere a punto un **modello educativo sportivo nuovo per i coach** focalizzandosi sul ruolo delle attività educative complementari all’educazione formale, sottolineando al contempo **l’importanza del ruolo educativo dei coach nello sviluppo dei giovani per generare un impatto positivo a lungo termine**. La formazione dei coach sarà propedeutica ad una sperimentazione per l’inserimento di attività dedicate al contrasto alle ludopatie all’interno dei programmi di allenamento e per lo sviluppo di attività legate alla produzione di materiali multimediali legati al connubio tra sport ed il contrasto alla dipendenza dal gioco.

3.3. Descrizione del contesto

L’educazione ed i processi di apprendimento permanente e le attività formative al di fuori dei contesti scolastici, come ad esempio quelli di tipo sportivo, sono un presupposto fondamentale per politiche che vogliano tenere conto della necessità di **contrastare comportamenti pericolosi per l’individuo e per la società come possono essere tutti quelli legati alle dipendenze**. I dati riguardanti la ludopatia sono decisamente allarmanti ed il 2023 ha visto il tema acquisire notorietà a causa del caso del Calciocommesse. Il gioco d’azzardo sembra essere diffuso in ogni fascia di età, nonostante la legge impedisca ai minorenni di giocare. Le analisi suddividono gli scommettitori in 3 gruppi: i giovani (14-19 anni) detti Gen-Z, gli adulti e gli over 65. Le statistiche sul gioco rivelano che il volume delle puntate nel 2021 è aumentato di circa il 21%. I dati più aggiornati (Osservatorio Nomisma – BPER Banca 2020) mostrano come ad aver giocato almeno una volta all’anno sia il 42% della Gen-Z, il 60% degli adulti ed il 26% degli Over65. Il 9% dei giocatori della Gen-Z ha sviluppato gravi problemi di dipendenza. La maggioranza delle “puntate” avviene attraverso canali virtuali (56%) mentre il 44% è sulla rete fisica. I giochi di carte o abilità rappresentano la principale fonte di introiti da gioco (37,5 miliardi), seguiti da newslot e vlt (18,97), scommesse a base sportiva/ippica (11,34), lotterie e gratta e vinci (8,17), lotto (6,41), scommesse virtuali e betting exchange (3,81), giochi numerici a totalizzatore (1,26) e Bingo (0,92), per un totale di oltre 88 miliardi di euro “bruciati”. Le scommesse a base sportiva risultano essere una delle maggiori fonti di introito classificandosi al 3° posto. Nel segmento degli under 19 la curiosità (39%) e il

divertimento (36%) sono le leve principali che spingono al gioco, mentre il bisogno di denaro e la convinzione di vincere facilmente spingono il 18% e il 12% della Gen-Z. Altri hanno giocato perché il gioco è una pratica presente nella sfera familiare (17%) o amicale (12%), mettendo in luce quanto i contesti di provenienza siano importanti. Il problema è riconosciuto e sono stati approntati strumenti di contrasto, sempre però legati agli istituti scolastici, non coinvolgendo tutta quella comunità educante "esterna" legata invece ai ragazzi e alle loro famiglie. La figura preposta di riferimento **in questi casi diventerà il coach che però necessita per l'appunto di una preparazione specifica sul tema**, al fine di allargare la rete di diffusione delle attività di contrasto alle ludopatie.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

Considerato quanto emerso, il progetto **vuole fornire una risposta non solo ai giovani che si trovano a soffrire di dipendenza dal gioco, ma anche fornire strumenti agli educatori sportivi offrendo conoscenze necessarie a combattere il fenomeno della ludopatia**. I contesti familiari e le condizioni economiche incidono fortemente sul rischio di avviamento al gioco d'azzardo e per questo emerge come bisogno quello di moltiplicare i poli sul territorio che siano in grado di fungere da attori protagonisti per il contrasto alla ludopatia. Agire all'interno dei club sportivi, strutture aggregative ed educative per i giovani, impatterà non solo sui giovani stessi ma **riformerà la formazione dei coach**, rendendola un aspetto fondamentale per la prevenzione dei fenomeni ludopatici. Troppo spesso la mancata formazione fa sì che gli operatori ignorino quelli che possono essere segnali di allarme (come ad esempio "atteggiamenti di grave disattenzione generale", "isolamento sociale", "aumento dell'ansia" nei ragazzi) ed è qui che la poca attenzione e preparazione dei coach rende difficoltoso il riconoscimento del fenomeno.

3.5. Metodologie

Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto

A) Innovative rispetto:

al contesto territoriale: l'innovazione consiste nel trasferimento di best-practices a livello territoriale con l'integrazione a livello nazionale di elementi mutuati tanto da esperienze europee quanto da esperienze locali; alla tipologia dell'intervento: attraverso lo sviluppo del training for trainers ed attraverso la realizzazione di contest legati all'ambito della multimedialità che rappresentino il connubio tra sport e contrasto alla ludopatia; alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste): Tramite l'ATS, rispetto al proprio abituale campo d'azione, CIAOLAB aps, si addentra nell'ambito della realizzazione di un progetto che vede lo sport come strumento di contrasto alla ludopatia.

B) pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali. Il progetto prevede una sperimentazione per l'inserimento di attività legate al contrasto alla ludopatia all'interno degli allenamenti dei giovani atleti da parte dei coach che saranno stati formati in via propedeutica con lo sviluppo di un modello esportabile e replicabile.

C) di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento. Il progetto intende soddisfare il bisogno della complementarità educativa andando ad impattare in maniera positiva sul mondo sportivo, intraprendendo anche lo sviluppo di attività atte a coinvolgere l'intera comunità educante incrementando la collaborazione tra tutte le realtà educative.

Specificare le caratteristiche: Il progetto prevede la messa a punto di un **modello formativo professionale per i coach**, mettendoli nella condizione di essere figure di riferimento per la gestione del fenomeno della ludopatia, andando a potenziare quelle che sono le misure messe in campo contro il GAP (Gioco d'Azzardo Patologico) da parte delle istituzioni come ad esempio il Ministero della Salute o il MIM. Gli interventi saranno volti ad arricchire le loro competenze educative affinché la formazione sportiva da loro erogata includa temi legati al contrasto della dipendenza dal gioco. Le attività educative verranno raccolte all'interno di un Toolkit che ne garantirà la trasferibilità e la replicabilità. Saranno inoltre approntate attività legate al mondo dei media, sviluppando un contest cinematografico attraverso i quali realizzare un prodotto derivante dai contenuti della formazione erogata tanto ai coach quanto in via sperimentale, nel modello "a cascata" ai giovani allievi.

4- Risultati attesi (Massimo due pagine)

Con riferimento agli obiettivi descritti, indicare:

| Destinatari degli interventi (specificare) ⁴ | Numero | Modalità di individuazione |
|---|--------|---|
| Giovani atleti/sportivi di età tra gli 11 e i 19 anni coinvolti nelle attività realizzate dai tecnici formati Tot | 1000 | Club sportivi della rete dell'ATS |
| Giovani di età tra i 11 e i 19 anni, coinvolti nella "Giornata sportiva contro la Ludopatia" | 1000 | Associazioni giovanili e studentesche, parrocchie, scuole secondarie di primo e di secondo grado, enti locali, club sportivi di ogni livello e disciplina della rete dell'ATS |
| Giovani di età tra i 20 e i 24 anni coinvolti nelle attività realizzate dai tecnici formati Tot | 500 | Club sportivi della rete dell'ATS |
| Giovani di età tra i 20 e i 24 anni, coinvolti nella "Giornata sportiva contro la Ludopatia" | 250 | Associazioni giovanili e studentesche, parrocchie, scuole secondarie di primo e di secondo grado, enti locali, club sportivi di ogni livello e disciplina della rete dell'ATS |
| Genitori, coach, educatori e docenti coinvolti nella "Giornata sportiva contro la Ludopatia" | 250 | Associazioni giovanili e studentesche, parrocchie, scuole secondarie di primo e di secondo grado, enti locali, club sportivi di ogni livello e disciplina della rete dell'ATS |
| Genitori, coach, educatori e docenti coinvolti | 500 | Associazioni giovanili e studentesche, parrocchie, scuole secondarie di primo e di secondo grado, enti locali, club sportivi di ogni livello e disciplina della rete dell'ATS |
| Educatori partecipanti al "training for trainers" | 50 | Educatori sportivi e formatori della rete territoriale dell'ATS |
| Ex atleti e sportivi coinvolti come testimonial durante le giornate sportive di prevenzione locali e nazionali | 20 | Rete territoriale dell'ATS |

1. destinatari degli interventi (specificando tipologia, numero e fascia anagrafica, nonché modalità per la loro individuazione): Il progetto prevede una molteplicità di interventi, ciascuno con uno **specifico target group** di riferimento: attività formative per n.50 educatori sportivi e formatori, collaboratori dell'ATS e delle relative territoriali; laboratori educativi nelle "classi" sportive nei club coinvolti per n.1500 giovani complessivi (suddivisi in fascia di età 11-19 e 20- 24); somministrazione a giovani in età compresa tra gli 11 e 24 anni (individuati nelle scuole ed università, nelle organizzazioni giovanili del territorio, nelle parrocchie e con il supporto degli enti locali) di n.1500 questionari elaborati ad hoc volti ad indagare, da un lato, la percezione sul fenomeno della ludopatia, dall'altro, la percezione dei giovani su sport, partecipazione giovanile, volontariato inteso come strumento di crescita personale e di contrasto alle dipendenze; attività di sensibilizzazione e prevenzione per circa n.500 tra genitori e docenti inserita all'interno di 1 grande evento sportivo dove parteciperanno anche n.1250 giovani individuati attraverso il bacino di utenza e le reti dell'ATS. **2. le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione:** Il progetto nasce come risultato di un processo consultivo e di progettazione partecipativa con i referenti delle realtà territoriali coinvolte (intese come enti sportivi, del terzo settore ma anche enti locali), che da anni portano avanti con l'ATS di progetto attività educative, di sensibilizzazione e di prevenzione nelle realtà

⁴ Specificare tipologia, numero e fascia anagrafica, nonché modalità per la loro individuazione. Indicare le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione. Dare evidenza dei risultati concreti da un punto di vista quali-quantitativo. Infine, i possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).

sportive, aggregative e culturali giovanili a livello nazionale. Tale partecipazione da un lato assicura la rilevanza della proposta rispetto a bisogni reali, dall'altro favorisce e assicura l'adeguata penetrazione dell'iniziativa nello specifico tessuto sociale. La gestione delle attività da parte dell'ATS, enti nazionali e regionali con ampie reti sul territorio, con esperienza più che ventennale, garantisce altresì la predisposizione e la **realizzazione di un efficace ed efficiente modello di intervento**, inteso ed ideato come fattore di crescita e sviluppo per la singola persona e per la comunità. La specifica volontà di realizzare attività di formazione per gli operatori, inoltre, risponde all'esigenza di creare degli esperti che possano non solo portare a termine le attività nel modo migliore possibile per il raggiungimento degli obiettivi progettuali ma che possano, poi, avere il **know-how necessario per replicare gli interventi dopo la fine del progetto** e trasferire il proprio sapere ad altri, così da generare un effetto a cascata e moltiplicare il risultato, in tempi e luoghi diversi. Inoltre, lo sviluppo di attività creative coinvolgenti i giovani in prima persona li renderà non solo ricettori di informazioni ma anche ideatori di strumenti per cui potranno dirsi agenti attivi all'interno di processi di cambiamento e di diffusione delle best-practices. **3. risultati concreti (quantificare i dati inerenti a ciascuna azione da un punto di vista quali-quantitativo):** Le azioni strutturate permetteranno di cogliere la multidimensionalità dei fenomeni oggetto del progetto. Le tematiche trattate necessitano di efficaci **azioni di informazione, prevenzione e sensibilizzazione, caratterizzate da una metodologia basata sul coinvolgimento attivo e partecipativo intergenerazionale** sia da parte della popolazione giovanile, sia da quella educatrice così da avviare un vero e proprio cambiamento culturale, inteso in termini di mutazione di un comportamento sempre più teso all'ascolto, alla comprensione e accettazione dell'altro, piuttosto che alla chiusura in se stessi e all'isolamento. Risultati attesi del progetto sono, pertanto: **diminuzione degli episodi critici legati al GAP** nelle realtà coinvolte; miglioramento delle condizioni di vita delle realtà territoriali coinvolte anche in relazione ad una maggiore diffusione delle buone pratiche, con la **costruzione di una società più inclusiva, sostenibile e lontana dalle dipendenze**; realizzazione di n. 1 "training for trainers" per la **formazione specifica dei formatori e coach** coinvolti nel progetto; realizzazione di almeno **n. 5 interventi informativi/formativi** in ogni club sportivo coinvolto attuata dai 50 trainer formati nella formazione centrale; realizzazione di **1 cortometraggio professionale di contrasto alla ludopatia** che partecipi ad uno dei più importanti Festival del cinema a livello nazionale o internazionale (Tab. 9); realizzazione di **n. 1 bando nazionale** tra i club per scegliere il concept del cortometraggio da produrre; realizzazione di **n. 1 indagine nazionale sul fenomeno della ludopatia** in n. 19 regioni; realizzazione di **1 campagna di informazione e sensibilizzazione** sulle tematiche oggetto del progetto, per la promozione degli obiettivi prefissati e per la diffusione dei risultati attesi coinvolgendo atleti ed ex campioni come testimonial; realizzazione di **1 evento sportivo finale** per presentare i risultati di progetto, il cortometraggio, e la pubblicazione del modello formativo utilizzato; realizzazione di **n. 1 toolkit sulle metodologie applicate** e sulle attività realizzate per favorire e facilitare la trasferibilità e la replicabilità. **4. possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso):** Al fine di rendere l'intervento replicabile e trasferibile in altri contesti geografici e sociali, anche dopo la fine del progetto, così da aumentarne l'effetto moltiplicatore ed il possibile impatto a medio e lungo termine, l'ATS ha ideato un piano con diverse azioni coordinate per la sostenibilità. 1) Sarà organizzato un "training for trainers" per tutta l'equipe di lavoro coinvolta. Questo costituirà un know-how non solo per le persone fisiche ma anche per le associazioni territoriali coinvolte, in un'ottica di **capacity building degli enti del Terzo Settore sul territorio nazionale**. 2) Verrà realizzato un toolkit a fine progetto per moltiplicare i contenuti dei modelli educativi e sarà accessibile gratuitamente online per l'intera rete di progetto. Lo stesso verrà anche reso accessibile a reti esterne in modo da garantire l'**utilizzo di modelli educativi di qualità per contrastare la ludopatia e la promozione dello sport**. 3) La presenza delle reti dell'ATS radicate nei diversi territori di origine garantirà, inoltre, un ampio impatto a livello locale, in un'ottica di coinvolgimento attivo fin dalle fasi di progettazione voluto proprio per garantire una soddisfazione di bisogni reali. La co-costruzione e co-gestione del progetto risulta, infatti, fondamentale nel processo di appropriazione dell'iniziativa, e faciliterà la definizione di **best-practice da poter replicare nel tempo**.

5 – Attività (Massimo quattro pagine)

Indicare le attività da realizzare per il raggiungimento dei risultati attesi, specificando per ciascuna i contenuti, l'effettivo ambito territoriale, il collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa. Al fine di compilare il cronoprogramma di progetto/iniziativa è opportuno distinguere con un codice numerico ciascuna attività. In caso di partenariato, descrivere il ruolo di ciascun partner, l'esperienza maturata nel settore di riferimento e la relativa partecipazione alla realizzazione delle azioni programmate. Analogamente descrivere il ruolo di ciascun associato/affiliato

Attività 1: Costituzione del gruppo di lavoro, pianificazione delle attività, linee guida progettuali e coordinamento. Le specifiche attività saranno realizzate a Roma, pur avendo una ricaduta sulle 19 regioni, trattandosi di attività generali di pianificazione e coordinamento. **1.1 Costituzione del gruppo di lavoro, pianificazione e preparazione.** Sarà **composto il gruppo di lavoro, svolta la suddivisione delle competenze e verrà costituito il Comitato Tecnico-Scientifico (CTS)** atto a pianificare le attività, sviluppare uno studio sulla ludopatia tra i più giovani a fine di realizzare le linee guida per la formazione e a fungere da giuria di esperti nel Contest legato allo sviluppo del Cortometraggio. Nei primi mesi si prevede di strutturare un Piano di Lavoro ad hoc da utilizzare come modello di riferimento, si prevede inoltre di lavorare alla **definizione di un plan** per il coordinamento generale (Project Management Plan e Quality Guidelines), pianificando dunque tutte le attività in relazione alle risorse umane coinvolte. Sarà identificato un **Coordinatore Nazionale**, per la gestione dell'intera proposta, ed un **Responsabile Amministrativo Nazionale**, per ottimizzare l'allocazione delle risorse e gestire gli aspetti contabili e finanziari. Output: piano di lavoro, verbali, piano di comunicazione, materiali di progetto, linee guida per la formazione. **1.2 Coordinamento.** Il coordinamento di tutte le attività progettuali **si svolgerà per tutta la durata del progetto**, per garantire il raggiungimento degli obiettivi prefissati, l'allocazione delle risorse, la più proficua promozione dei risultati raggiunti. Verrà utilizzata una piattaforma di gestione online e preparato uno spazio di condivisione su un cloud online. Verrà preparato e condiviso un calendario di coordinamento con i milestones e le informazioni di progetto in modo che tutti possano agire in maniera coordinata. Output: calendari delle attività; strumenti online di coordinamento. **1.3 Redazione di un Piano di Comunicazione progettuale:** Il Piano di Comunicazione viene redatto nei primi mesi di attività con il fine di **creare una strategia di comunicazione ottimizzata** che possa raggiungere la massima diffusione delle informazioni dei risultati ottenuti. Il Piano conterrà indicazioni su tutte le attività di **comunicazione, online e offline**. Il Piano sarà redatto da un professionista esperto, insieme al piano la strategia comunicativa prevede la **creazione di una linea grafica** e la **progettazione dei materiali** per la diffusione territoriale Output: piano di comunicazione, loghi, materiali per la diffusione. **Attività 2. Formazione – Training of Trainers e strumenti di formazione per giovani atleti.** L'attività si svolgerà su un **duplice livello territoriale**, inizialmente a Roma (2.2) per poi proseguire a livello nazionale con la formazione a distanza (2.3) e lo svolgimento delle attività dedicate ai giovani atleti nei club (2.4). **2.1 Realizzazione materiali formativi** Sarà effettuata la **realizzazione dei materiali per la formazione iniziale del progetto** a partire dalle indicazioni delle linee guida dettate dal CTS e per la realizzazione del toolkit finale. Questa attività sarà affidata ai **4 Formatori Esperti**: il primo in attività di contrasto alla ludopatia nonché in cause ed effetti della stessa; il secondo esperto di protagonismo giovanile, advocacy, processi partecipativi, educazione ed apprendimento permanente; il terzo esperto in sport e processi educativi nello sport e il quarto ed ultimo esperto in nuove tecnologie e comunicazione. La formazione sarà erogata una prima parte in aula nel Lazio e in parte in FAD e-learning. Le attività formative nelle loro varie accezioni vedranno la partecipazione di **5 volontari** impegnati nella stesura dei materiali e nelle modalità di erogazione. Output: dispense, video, infografiche, ppt, linee guida, foto, descrizioni che sarà utilizzato anche per realizzare il Toolkit finale. **2.2 Training of Trainers (ToT)** La formazione in aula sarà realizzata da **Formatori Esperti delle tematiche oggetto del progetto e delle metodologie dell'educazione non formale**, nonché di educazione civica digitale, monitoraggio dei social network, **prevenzione dalle dipendenze in particolare da quelle legate al gioco sia in forma fisica che attraverso le piattaforme online**. Essa non sarà solo funzionale all'approfondimento delle tematiche specifiche ma avrà lo scopo di trasferire competenze metodologiche, per **"insegnare ad insegnare"** agli altri utilizzando lo sport, facilitando un **approccio basato sul "learning by doing"** e aiutando a ri-programmare le lezioni sportive inserendo i contenuti educativi del progetto. Il ToT sarà realizzato in modalità residenziale e sarà suddiviso in moduli specifici. Per ciascun modulo, sarà organizzato un **reflection group** nel quale attivare la valutazione delle **competenze acquisite in modalità di self-assessment**, sotto la supervisione dei

Formatori Esperti. Al ToT parteciperanno coach ed educatori provenienti da tutte e 19 le regioni coinvolte (almeno 1 per regione che sarà individuato come responsabile generale delle attività educative sul territorio di riferimento) così da facilitare lo **scambio di buone prassi** e l'acquisizione di know-how anche per rafforzare le capacità delle diverse realtà territoriali coinvolte e per facilitare la replicabilità ed un impatto a lungo termine. Output: adesioni alla formazione. **2.3 FAD e-learning:** Una seconda parte della formazione sarà erogata come **Formazione a Distanza su piattaforma e-learning**. La FAD sarà utile per approfondire alcuni contenuti veri e propri con approfondimenti tematici dal punto di vista sociologico, psicologico e giuridico, dati statistici, ricerche, letteratura internazionale specifica sulle tematiche trattate. Il materiale di studio sarà preparato dai Formatori Esperti in collaborazione con il CTS. Al termine del corso sarà previsto un test per valutare l'apprendimento. La FAD sarà svolta da tutti i coach ed educatori coinvolti nel progetto, di tutte le realtà territoriali. Output: accessi alla FAD e attestati di partecipazione e completamento della formazione online. **2.4 Realizzazione di un percorso educativo all'interno dei programmi sportivi e workshop con le organizzazioni e i club sportivi territoriali:** Il progetto intende **introdurre all'interno dei programmi formativi e di allenamento dei club sportivi attività di formazione da parte dei trainer formati attraverso i contenuti esposti nei punti 2.2 e 2.3 ai fini di informare, formare e sensibilizzare i giovani sui rischi della ludopatia e sulle attività legate a contrasto e prevenzione. I giovani coinvolti parteciperanno attivamente alle attività educative mentre realizzano i loro allenamenti personali e di squadra**, al fine di stimolare il processo di cambiamento, con gli operatori del settore che grazie alla formazione erogata saranno in grado di svolgere interventi di carattere motivazionale **per rendere i ragazzi degli esempi positivi**. Negli interventi in questione, sarà utilizzato un approccio metodologico differenziato in funzione del target di riferimento: uno specifico per i giovani tra gli 11 e i 19 e uno legato ad un approccio ad un'età più adulta come quella tra i 20 e i 24 anni. In generale, saranno usate metodologie di educazione non formale, per facilitare il coinvolgimento, la partecipazione ed il trasferimento di competenze. Inoltre, i coach formati nel corso di formazione iniziale realizzeranno almeno un workshop con gli altri membri dello staff dei club e delle realtà territoriali e le organizzazioni coinvolte nei diversi contesti.". Output: Formazione a cascata per giovani atleti; Materiali Workshop. L'insieme della attività del punto 2 (2.1;2.2;2.3;2.4) afferisce all'obiettivo generale 3 "Salute e benessere: assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età" e all'area prioritaria d'intervento C "Prevenzione e contrasto delle dipendenze, ivi inclusa la ludopatia". **Attività 3: Realizzazione di un cortometraggio sul contrasto alla ludopatia.** Verrà realizzato un cortometraggio atto a mettere in luce la visione dei giovani partecipanti in relazione alle tematiche di progetto, coinvolgendo club ed associazioni. **3.1 Realizzazione di un bando tra club per la realizzazione del cortometraggio:** facendo seguito al corso di formazione sui temi di progetto verrà pubblicato un bando nazionale diretto ai club che realizzano le attività formative per individuare un concept per la realizzazione di un **cortometraggio sul tema del contrasto alla ludopatia attraverso i valori dello sport**. La giuria di valutazione sarà composta dagli elementi del CTS i quali selezioneranno l'idea vincitrice del contest. Output: Pubblicazione del bando, selezione dei club vincitori. **3.2: Riprese del corto e disseminazione:** I vincitori avranno l'opportunità di lavorare per trasformare la loro idea in prodotto reale, ci si avvarrà di un soggetto esterno al fine di realizzare il cortometraggio. **Il cortometraggio sarà poi utilizzato per la campagna di sensibilizzazione nazionale.** Attraverso le competenze apportate dall'Ente Terzo saranno inoltre garantite proiezioni e diffusione. L'attività afferisce all'obiettivo generale 4 "Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti" e all'area prioritaria d'intervento B "Promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento" Output :1 corto cinematografico. **Attività 4 Evento sportivo finale di chiusura progetto:** Verrà realizzato **un evento sportivo e di disseminazione finale** a Roma dove verranno presentati i risultati, realizzata una conferenza finale sul tema dei modelli di educazione di qualità e permanente **per il contrasto alle dipendenze e la ludopatia e il ruolo educativo dello sport**, proiettato il corto o un estratto, raccolte le testimonianze di campioni sulla loro esperienza sociale e di contrasto alle dipendenze ivi cui la ludopatia, svolte attività sportive inclusive e presentato il toolkit educativo risultato del progetto. Verrà realizzata anche una conferenza stampa di chiusura a cui invitare esperti e ospiti per analizzare le tematiche ed i risultati. All'evento parteciperanno circa 1500 tra giovani, coach, atleti, educatori e genitori. L'evento finale vedrà la partecipazione di circa 55 volontari. In relazione agli obiettivi generali e alle aree prioritarie d'intervento si collega all'obiettivo generale 11" Rendere

le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili” e all’area prioritaria d’intervento F “Sviluppo e promozione dello sport come strumento di aggregazione e crescita sociale”. Output: evento sportivo, proiezione cortometraggio o estratto, toolkit.

Attività Trasversali

Attività 5 Comunicazione: Nel rispetto del piano la comunicazione verrà effettuata lungo tutta la durata del progetto nelle **modalità ATL, BTL e TTL**. La realizzazione delle attività progettuali sarà coperta da un calendario editoriale con contenuti adatti ai principali Social Network e saranno inoltre utilizzati i siti web dei componenti dell’ATS al fine di depositarne al suo interno contenuti ed esperienze. Inoltre, in occasione della realizzazione degli eventi territoriali e per la diffusione dei risultati in itinere, saranno lanciati comunicati stampa e saranno contattate le testate giornalistiche nazionali e locali e gli eventi stessi saranno utilizzati per la disseminazione. Sarà svolta una conferenza stampa di apertura ed una di chiusura progetto. Output: Contenuti Web, Conferenze Stampa, Disseminazione territoriale.

Attività 6 Supervisione Progettuale, Monitoraggio, Supervisione del CTS: Le attività di supervisione saranno realizzate nellacittà di Roma, ma avranno una ricaduta sulle 19 regioni coinvolte trattandosi di attività trasversali. **Attività 6.1 Supervisione progettuale e monitoraggio:** Il processo di supervisione progettuale e monitoraggio mira ad **esaminare l’adeguatezza degli obiettivi e la qualità delle azioni compiute**, in relazione ai risultati ottenuti, agli effetti provocati e ai bisogni che si è previsto di soddisfare in un processo che attraversa **ciascuna fase del progetto**. Il monitoraggio sarà svolto da un Supervisore Progettuale esperto. Il monitoraggio avverrà attraverso la realizzazione di call conference trimestrali di aggiornamento lavori; report intermedi e finali redatti dai referenti locali; relazione intermedia e finale di monitoraggio a cura del Supervisore. **Attività 6.2 Supervisione del CTS** La Supervisione Scientifica garantisce alti standard quali-quantitativi dell’intervento, sia dal punto di vista della coerenza metodologica che della omogeneità della ricaduta della stessa in tutto il territorio coinvolto. La Supervisione del CTS, in particolare, riguarda l’elaborazione del metodo educativo per il contrasto del fenomeno della ludopatia nella formazione i coach e degli educatori, la produzione delle linee guida della stessa, la redazione del toolkit, e del bando per la realizzazione del cortometraggio e, infine, del questionario di indagine e la valutazione dei dati raccolti e dell’analisi fatta. **Attività 6.3 Indagine** Nel corso del progetto e delle attività sarà somministrato a **n. 1500 giovani tra gli 11 e i 24 anni** un questionario di indagine conoscitiva sui fenomeni trattati dal progetto; i dati raccolti saranno analizzati e studiati dal CTS che produrrà un Report finale. Output: 1 Indagine, 1 Report.

Attività 7 Valutazione: Sarà realizzata nella città di Roma ma avrà una ricaduta sulle 19 regioni coinvolte, trattandosi di un’attività trasversale. **Attività 7.1 Valutazione intermedia, finale e valutazione d’impatto:** Il sistema di valutazione dell’azione progettuale sarà affidato ad un ente esterno, esperto in processi valutativi di progetti sociali complessi, al fine di assicurare la piena obiettività di tale intervento valutativo. In particolare, l’ente esterno accerterà: la rilevanza, intesa come coerenza degli obiettivi del progetto con i bisogni e le priorità identificate; l’efficacia, intesa come il raggiungimento degli obiettivi previsti; l’efficienza, intesa come il rapporto tra i costi sostenuti per il progetto e i risultati raggiunti dallo stesso. L’ente valutatore elaborerà delle linee guida iniziali che costituiranno la “road map” da tenere in considerazione durante lo svolgimento di tutte le attività progettuali ed elaborerà un Rapporto di Valutazione Intermedia e Finale. La valutazione riguarderà l’impatto sociale del progetto e la sua replicabilità. Output: Valutazione d’impatto.

Partenariato

CIAOLAB APS: in quanto capofila del progetto utilizzerà la propria expertise nell’ambito dell’organizzazione di eventi culturali e formativi dedicati ai giovani. Ha in particolar modo sviluppato un know-how legato all’eventistica collegata ad un impatto sociale e culturale con particolare attenzione ai giovani e al contrasto delle devianze giovanili come appunto quella di natura ludopatica. La natura dell’ente lo ha portato a collegare queste tematiche con gli aspetti artistici del mondo della promozione culturale, utilizzando elementi quali il cinema, la fotografia, il teatro come strumenti per il contrasto alle devianze e alle dipendenze, nell’organizzazione degli eventi dedicati al target di riferimento e per il monitoraggio di progetto, coordinamento e disseminazione delle attività progettuali; **OPES APS** Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI, nonché Associazione di Promozione Sociale iscritta al RUNTS ed Ente di Servizio Civile Universale. Unisce nel proprio know-how l’organizzazione di eventi sportivi ad alto impatto sociale e formativo, al fine di contrastare le devianze giovanili attraverso lo sport, tra cui la ludopatia, con il fine di sviluppare una società più sicura ed inclusiva. OPES oltre ad avere una expertise nell’ambito dell’organizzazione di eventi sportivi dedicati ad un target

giovanile è un esperto nell'ambito dell'erogazione della formazione agli operatori del settore e metterà a disposizione del progetto la propria esperienza nell'ambito per ciò che riguarda la formazione dei coach nell'ambito dell'attività denominata ToT e nell'organizzazione degli eventi dedicati al target di riferimento e per il monitoraggio di progetto, coordinamento e disseminazione delle attività progettuali ; **EUROSPORT APS** opera in ambito sociale e sportivo tenendo saldo il principio educativo che lo sport è in grado di offrire e salvaguardare sia aspetti sociali che umani della persona. In particolare negli ultimi anni la sua opera è stata di notevole supporto per esempio nell'inserimento e integrazione nel "tessuto" sociale di in condizione di svantaggio e di fragilità sociale, utilizzerà la propria expertise mettendola a disposizione del progetto al fine dello sviluppo delle attività in chiave formativa, educativa e inclusiva tanto per lo sviluppo delle attività per educatori quanto per quelle per ragazzi, nell'organizzazione degli eventi dedicati al target di riferimento e per il monitoraggio di progetto, coordinamento e disseminazione delle attività progettuali **OPES COMITATO PROVINCIALE LATINA** unisce nel proprio know-how l'organizzazione di eventi sportivi ad alto impatto sociale e formativo nel territorio di riferimento, al fine di contrastare le devianze giovanili attraverso lo sport e con il fine di sviluppare una società più sicura ed inclusiva. Oltre ad avere una expertise nell'ambito dell'organizzazione di eventi sportivi dedicati ad un target giovanile è un esperto nell'ambito dell'erogazione della formazione agli operatori del settore e metterà a disposizione del progetto la propria esperienza nell'ambito per ciò che riguarda la formazione degli operatori e le attività e di contrasto alla ludopatia e sensibilizzazione e disseminazione delle attività progettuali; **OPES ITALIA ORGANIZZAZIONE PER L'EDUCAZIONE ALLO SPORT COMITATO REGIONALE TOSCANA** unisce nel proprio know-how l'organizzazione di eventi sportivi ad alto impatto sociale e formativo nel territorio di riferimento, al fine di contrastare le devianze giovanili attraverso lo sport e con il fine di sviluppare una società più sicura ed inclusiva. Oltre ad avere una expertise nell'ambito dell'organizzazione di eventi sportivi dedicati ad un target giovanile è un esperto nell'ambito dell'erogazione della formazione agli operatori del settore e metterà a disposizione del progetto la propria esperienza nell'ambito per ciò che riguarda la formazione degli operatori e le attività e di contrasto alla ludopatia e sensibilizzazione e disseminazione delle attività progettuali; **COMITATO REGIONALE OPES ABRUZZO** unisce nel proprio know-how l'organizzazione di eventi sportivi ad alto impatto sociale e formativo nel territorio di riferimento, al fine di contrastare le devianze giovanili attraverso lo sport e con il fine di sviluppare una società più sicura ed inclusiva. Oltre ad avere una expertise nell'ambito dell'organizzazione di eventi sportivi dedicati ad un target giovanile è un esperto nell'ambito dell'erogazione della formazione agli operatori del settore e metterà a disposizione del progetto la propria esperienza nell'ambito per ciò che riguarda la formazione degli operatori e le attività e di contrasto alla ludopatia e sensibilizzazione e disseminazione delle attività progettuali; **COMITATO REGIONALE LOMBARDIA OPES** unisce nel proprio know-how l'organizzazione di eventi sportivi ad alto impatto sociale e formativo nel territorio di riferimento, al fine di contrastare le devianze giovanili attraverso lo sport e con il fine di sviluppare una società più sicura ed inclusiva. Oltre ad avere una expertise nell'ambito dell'organizzazione di eventi sportivi dedicati ad un target giovanile è un esperto nell'ambito dell'erogazione della formazione agli operatori del settore e metterà a disposizione del progetto la propria esperienza nell'ambito per ciò che riguarda la formazione degli operatori e le attività e di contrasto alla ludopatia e sensibilizzazione e disseminazione delle attività progettuali; **OPES COMITATO PROVINCIALE DI PRATO APS** unisce nel proprio know-how l'organizzazione di eventi sportivi ad alto impatto sociale e formativo nel territorio di riferimento, al fine di contrastare le devianze giovanili attraverso lo sport e con il fine di sviluppare una società più sicura ed inclusiva. Oltre ad avere una expertise nell'ambito dell'organizzazione di eventi sportivi dedicati ad un target giovanile è un esperto nell'ambito dell'erogazione della formazione agli operatori del settore e metterà a disposizione del progetto la propria esperienza nell'ambito per ciò che riguarda la formazione degli operatori e le attività e di contrasto alla ludopatia e sensibilizzazione e disseminazione delle attività progettuali.

6 - Cronogramma delle attività, redatto conformemente al modello seguente:

| Attività | Mesi (colorare le celle interessate) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 1.1 Costituzione del gruppo di lavoro, pianificazione e preparazione | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.2 Coordinamento | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.3 Redazione di un piano di comunicazione progettuale | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.1 Realizzazione materiali formativi | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.2 Training for Trainers | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.3 FAD e-learning | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| 2.4 Realizzazione di un percorso educativo all'interno dei programmi sportivi e workshop con le organizzazioni e i club sportivi territoriali | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 3.1 Realizzazione di un bando tra club per la realizzazione del cortometraggio | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 3.2 Riprese del corto e disseminazione | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 4 Evento finale di chiusura progetto | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ |
| 5 Comunicazione | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 6.1 Supervisione progettuale e monitoraggio | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 6.2 Supervisione del CTS | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 6.3 Indagine | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | |

| | Ente collaboratore | Tipologia di attività che verrà svolta in collaborazione |
|---|----------------------------|--|
| 1 | SSD LEGA CALCIO A 8 | Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto |
| 2 | ASD IN CORSA LIBERA | Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto |
| 3 | OPERE SPORTIVE TOSCANA APS | Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto |
| 4 | SIAMO SACROFANO APS | Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto |
| 5 | ASSOCIAZIONE TROUSSE APS | Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto |
| 6 | ASSOCIAZIONE NOVA AMADEUS | Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto |
| 7 | MOIGE | Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto |

9 - Affidamento di specifiche attività a soggetti terzi (delegati).

Specificare quali attività come descritte al punto 5 devono essere affidate in tutto o in parte a soggetti terzi delegati (definiti come al punto 4.2 della citata Circ. 2/2009), evidenziando le caratteristiche del delegato. Non sono affidabili a delegati le attività di direzione, coordinamento e gestione, segreteria organizzativa. E' necessario esplicitare adeguatamente i contenuti delle deleghe con riferimento alle specifiche attività o fasi.

Attività oggetto di affidamento a soggetti terzi nel rispetto dei criteri indicati dalla circolare 2 del 2009 al paragrafo 4 e s.s. richiamata in via analogica dall'avviso 2/2023.

1 - Una società di comprovata esperienza e solido posizionamento nel settore delle certificazioni e valutazioni sarà selezionata per la valutazione d'impatto sociale la quale provvederà a stimare qualitativamente e quantitativamente, sul breve, medio e lungo periodo, gli effetti delle attività svolte sulla comunità di riferimento rispetto agli obiettivi progettuali prefissati, esaminando il processo che partendo dalle risorse disponibili (input) passando per la valutazione dei risultati immediati delle attività svolte dall'organizzazione, (output) per arrivare a valutare gli effetti (cambiamenti comportamentali, istituzionali e sociali) osservabili nel medio-lungo periodo raggiunti o presumibili degli output dell'intervento (azione, progetto, programma).

Quindi vista l'importanza della valutazione di impatto ci si avvarrà di un ente terzo imparziale, il quale esaminerà e valuterà gli indicatori di impatto misurando quindi la qualità e la quantità degli effetti di lungo periodo generati dall'intervento progettuale, descrivendo i cambiamenti a livello regionale e nazionale, tenendo conto delle variabili esogene che lo influenzano.

2 - Si prevede di acquisire il lavoro per la realizzazione professionale del cortometraggio contro la ludopatia da una società di produzione audiovisiva giovane, con sede nel Lazio, che abbia l'obiettivo di realizzare film per la tv e il cinema, video musicali, web serie, documentari, spettacoli teatrali ed eventi culturali caratterizzati da contenuti innovativi e nuove prospettive.

La società inoltre dovrà assicurare l'inserimento del cortometraggio in almeno 3 dei seguenti film festival:

ITALIA

- Mostra del Cinema di Venezia;David di Donatello;Nastri d'Argento;Torino Film Festival;Magna Grecia Film Festival;Festa del Cinema di Roma;Noir in Festival (Como - Milano);Giffoni Film Festival;Amarcort;Ravenna Nightmare Film Fest;Popoli e Religioni Terni Film Festival;Future Film Festival;Lucania Film Festival;BAFF Busto Arsizio Film Festival;Fipili horror Festival;Visioni Corte;Formia Film Festival;Social World Film Festival;Ostia International Film Festival;Movie Club Film Festival;ZeroTrenta Film Festival;SIFF Salento International Film Festival;Trani Film Festival;Artelesia Film Festival;Ischia Global Fest;Corti senza frontiere;Festival Nuovo Cinema Europa (Genova);Pisa Robot Film Festival;Cortinametraggio;Molise Cinema;Videocorto Nettuno;Terra di Siena Film Festival

BULGARIA

- Quarantine Film Festival;Sofia Film Festival;Malter Vàndor Film Festival

POLONIA

- ZubrOFFka Film Festival

UNGHERIA

- Pazmany Film Festival;Istituto di Cultura Italiano a Budapest

IRLANDA

- Cork Film Festival

FRANCIA

- Festival di Cannes;Festival di Annecy;Festival di Clermont – Ferrand;Festival Internazionale di Marsiglia

CINA

- Beijing Film Academy

TURCHIA

- Izmir Kisa Film Festival

USA

- Imagine Science Film Festival

Il soggetto dovrà inoltre garantire la distribuzione attraverso minimo 2 piattaforme streaming tra le seguenti: Amazon Prime Video, Paramount Plus, Disney Plus, Infinity, Now TV, Netflix, Apple Tv, Rai Play, Sky, Chili, Tim Vision, Mediaset Premium, DAZN.

3 - La progettazione è affidata a consulenti esterni con esperienza nell'ambito del Project Management e della progettazione sociale del Terzo Settore, la

comprovata esperienza nell'ambito risulta elemento chiave per la strutturazione del progetto, l'allocazione delle risorse, la congruità degli obiettivi rispetto ai bisogni sociali emersi dal territorio e la pianificazione delle attività rispetto alle scadenze temporali.

10. Sistemi di valutazione

(Indicare, se previsti, gli strumenti di valutazione eventualmente applicati con riferimento a ciascuna attività/risultato/obiettivo del progetto/iniziativa)

| Obiettivo specifico | Attività | Tipologia strumenti |
|---|--|--|
| Mettere a punto un modello educativo sportivo nuovo per i coach per il contrasto e la prevenzione del fenomeno della ludopatia | -preparazione di un modello educativo professionale per coach – attività 2.1 -realizzazione di una formazione per coach ed educatori – attività 2.2;2.3 | -Test di apprendimento, focus group, interviste -numero di partecipanti -numero di accessi ai materiali online |
| Contrastare e prevenire gli aspetti della ludopatia nei gruppi giovanili di età 11-19 e 20-24 anni | -programma sperimentale dedicato all'inserimento di attività legate al contrasto alla ludopatia nei programmi di allenamento dei giovani– attività 2.4 | -Numero presenze -interviste e focus group |
| Promuovere iniziative sportive aperte per la promozione di una cultura dello sport sana, basata sulla Carta Olimpica e in contrasto con ogni forma di dipendenza patologica con particolare attenzione alla ludopatia | realizzazione evento sportivo finale – attività 4 | -Numero presenze registrate -numero di contatti/utenti/condivisioni online |

| | | |
|--|---|--|
| Realizzare tavole rotonde, workshop, conferenze stampa e dibattiti sull'importanza sport come strumento educativo anche nell'ambito del contrasto alla ludopatia | realizzazione evento sportivo finale – attività 4 | -Numero presenze |
| Realizzare un prodotto multimediale tematico sul contrasto e la prevenzione alla ludopatia attraverso i valori positivi dello sport | -realizzazione di cortometraggio sui temi di progetto - attività 3 - realizzazione del contest 3.1 - riprese del corto 3.2 | -numero di contatti/utenti/condivisioni online -numero proiezioni/eventuali citazioni e premi vinti dal cortometraggio realizzato -Numero piattaforme streaming -numero di partecipanti al contest -numero partecipanti alle riprese |
| Realizzare percorso educativo sperimentale all'interno dei programmi sportivi con le organizzazioni e i club sportivi territoriali | - programma sperimentale dedicato all'inserimento di attività legate al contrasto alla ludopatia nei programmi di allenamento dei giovani– attività 2.4 | -Numero di presenze -Focus group, interviste |
| Analizzare l'impatto della ludopatia in relazione al mondo sportivo tra i giovani di 11-24 anni | -raccolta questionari e analisi dati – attività 6.3 | -Numero questionari raccolti -risultati dall'analisi dei dati |

11. Attività di comunicazione

(Indicare, se previste, le attività di comunicazione del progetto/iniziativa)

| Descrizione dell'attività | Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti | Risultati attesi | Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia |
|--|--|--|--|
| Comunicazione iniziale e di avvio progetto. | Materiali di visibilità (roll-up, banner, ADV, cartellonistica ecc.), sito web,email, profili social e piattaforme di comunicazione online, comunicati stampa ecc. | Creazione di sito web, newsletter, profili social, diffusione dell'iniziativa, sensibilizzazione, engagement, coinvolgimento stampa locale, awareness del fenomeno | -Numero di materiali distribuiti, -numero articoli pubblicati -Traffico dei contenuti social -numero condivisioni/like/follow |
| Promozione e comunicazione delle attività durante lo svolgimento del progetto (comunicazione, disseminazione, proiezione e diffusione del cortometraggio). | Materiali di visibilità (locandine, Roll up etc.), gadget, email, pagine social, radio, carta stampata, comunicati | Diffusione dei contenuti del progetto, sensibilizzazione, engagement, raggiungimento di | -Numero di materiali distribuiti -traffico |

| | | | |
|---|--|--|---|
| | stampa ecc. | 1500 utenti tra: giovani 11-24, coach, educatori e genitori a cui aggiungere il target indiretto | dei contenuti social -numero condivisioni/like/follow -numero di persone che partecipano alle attività |
| Campagna di promozione finale per disseminare i risultati della ricerca e i risultati dell'analisi dei dati e del programma di intervento specifico pilota sperimentato nel progetto (evento sportivo finale, pubblicazione toolkit, conferenza stampa) | Materiali cartacei e online (toolkit e analisi raccolta dati), newsletter, pagine facebook, radio, carta stampata, redazioni web, comunicati stampa ecc. | Diffusione dei contenuti del progetto, sensibilizzazione al contrasto alla ludopatia attraverso i valori dello sport, creazione di sinergie per la prosecuzione del programma educativo sul territorio al termine del progetto, raggiungimento di 3000 utenti esterni al progetto. | -Numero di materiali distribuiti -Traffico dei contenuti social -numero condivisioni/like/follow -numero di partecipanti all'evento finale -numero di articoli pubblicati |

Allegati: n° 7 relativi alle collaborazioni (punto 8).