



RELAZIONE CONCLUSIVA

PROGETTO id: 418549

**“AVOLTE CAPITA CHE IL GIOCO PRENDA UNA
BRUTTA PIEGA”**

1.Descrizione attuazione del progetto e del piano di sostenibilità economica e organizzativa: con previsione di azioni future sul contrasto al gioco d'azzardo da attuare senza contributi regionali

Le Azioni del progetto del distretto cremasco, che vede impiegata in sinergia una cordata di più Enti pubblici e del terzo settore Locale, sono state realizzate tra il Luglio 2017 e il Luglio 2018.

Buona parte del lavoro concreto si è svolto quasi interamente a partire dal Gennaio 2018, mentre si è reso necessario investire le prime mensilità in attività di coordinamento, accordi tra gli Enti, e attività di back-office. Tale criticità, condivisa da tutti gli altri partner, mette in luce la fatica di realizzare progetti così articolati e complessi in una tempistica così breve, soprattutto se si considera l'ancor meno ampia durata dell'anno scolastico (Azione 2) e la resistenza che si incontra nella realizzazione di eventi aperti al pubblico (Azioni 3 e 4).

Le attività sono state realizzate da personale specializzato nell'ambito delle dipendenze e del gioco d'azzardo, competenze necessarie al fine di rendere efficaci le azioni di Informazione e Formazione; fondamentale però il raccordo con le realtà del territorio che da anni gestiscono le attività con gli istituti scolastici e con la comunità, perno per raccordarsi con il territori.

Al tempo stesso l'azione di Governance realizzata dal Comune di Pandino ha permesso ai partner di coordinarsi in maniera efficace ed efficiente.

All'interno di questo tavolo di regia, ci si è confrontati rispetto a quali possano essere le strategie di sostenibilità delle azioni progettuali al termine del finanziamento in atto. Senza dubbio sarà cura della Rete garantire la continuità della diffusione del materiale di marketing prodotto durante il progetto (Volantino, Video...), tali azioni trovano anche riferimento all'Interno del Piano di Zona del distretto 2018/2020.

Tutti i partner concordano inoltre sull'esigenza di realizzare in Autunno un evento conclusivo ove non solo tirare le somme rispetto ai risultati ottenuti ma anche confrontarsi rispetto alle strategie comuni da mettere in campo in futuro.

Tra queste è fondamentale compiere azioni in cordata e sinergia non solo tra i partner di Progetto ma anche tra territori limitrofi, sicché ne sia ottimizzata la cost-effectiveness. Primo tra tutti è cruciale che l'intervento legato alle ordinanze d'indirizzo per la disciplina degli orari per l'esercizio delle attività di gioco lecito sul territorio dei comuni venga realizzato in un'ottica di collaborazione tra i diversi territori, cremaschi e non, così da garantirne un'efficacia maggiore.

2. Descrizione sintetica di ciascun ambito di attuazione

AMBITO INFORMAZIONE E COMUNICAZIONE

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:

Le azioni progettuali previste nell'ambito INFORMAZIONE/COMUNICAZIONE erano composte da:

Azione 2: incontri di informazione alle classi 3° Secondarie di Primo Grado degli Istituti Comprensivi con l'ausilio dei Peer Educators (Azione1), al fine di avvicinare i minori alla tematica del GAP;

Azione 3 incontri di sensibilizzazione per giovani ed adulti presso i punti di incontro comunitari, approfondire conoscenza del fenomeno, sue dinamiche di diffusione, significati sociali sottesi, consapevolezza sociale e culturale sul GAP

Azione 4: Incontri di informazione e sensibilizzazione rivolti alla cittadinanza dei Comuni Capofila di sub ambito Pandino -Soncino – Castelleone- Sergnano- Bagnolo. Le serate sono state gestite sia dal Responsabile dell'U.O. delle Dipendenze ASST Crema con la presenza di testimonial che da personale della Coop. Bessimo e Krikos.

Azione 5: Serata di sensibilizzazione nel territorio Rivoltano, gestita dal Responsabile dell'U.O. delle Dipendenze ASST Crema, come evento riflessivo che ha raggiunto soggetti nell'area della scuola primaria (personale docente e non, almeno un insegnante per consiglio di classe), giovani adulti e anziani richiamati dall'invito dei nipoti già precedentemente contattati in altre azioni (Az. 6 ambito formazione).

A tutti i momenti di informazione/comunicazione sono stati distribuiti materiale informativi. Gli incontri sono stati gestiti con dei testimonial, in modo da suscitare maggior "coinvolgimento" sul tema.

RISULTATI OTTENUTI:

Per quanto concerne i dati quantitativi sono già stati inseriti nel sistema di rendicontazione. In questa sezione ci sembra interessare evidenziare i risultati qualitativi ottenuti dall'azione:

Le azioni messe in campo hanno permesso ai partecipanti di assumere una maggior consapevolezza e conoscenza del gioco d'azzardo e dei rischi ad esso correlati ma anche una maggiore conoscenza di cosa significa il gioco sano, non patologico. La crescita di una maggior coscienza critica e dei fattori di protezione legati ad una socialità più sana grazie anche alle testimonianze portate.

IMPATTO SUL TERRITORIO:

L'impatto delle azioni è stato considerevole: sono stati infatti coinvolti tutti i comuni capofila dei distretti di Sub-ambito nonché la maggior parte degli istituti comprensivi del territorio. Notevole anche la partecipazione del target giovanile della Città di Crema, coinvolta sia nell'azione 2 che nell'azione 3.

SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:

L'organizzazione delle azioni è avvenuta in sinergia con tutta la cordata degli enti partner e nello specifico su ogni territorio cercando di coinvolgere le realtà associative più sensibili al tema. Abbiamo anche assistito ad un'interessante avvicinamento al tema da parte dei Giovani, tramite la consulta di Pandino e Crema che hanno scelto di dedicare una serata specifica in collaborazione con Avviso Pubblico.

CRITICITÀ RISCOSE (progettuali o di non rispetto delle spese preventivate):

Come già anticipato in precedenza, in fase progettuale era stato probabilmente sottostimato il carico di lavoro di coordinamento e organizzazione con le realtà coinvolte ma non direttamente partner del progetto: se da un lato infatti le Scuole hanno accolto positivamente la proposta di intervento, tale disponibilità ha dovuto fare i conti con i calendari già incredibilmente fitti degli Istituti, molto impegnati nelle numerose attività previste dal

P.O.F. Tale sovraccarico non ha permesso in talune occasioni di realizzare interventi pre e post laboratori (tra cui anche le importanti restituzioni ai genitori).

Per quanto concerne invece le attività sul territorio, la proposta è stata spesso accolta con diffidenza. Ci si è quindi orientati ad un coinvolgimento di realtà ricreative fortemente strutturate (quali LATE, Gruppi Genitoriali, Gruppi di Cammino, Associazioni di Volontariato, Circoli...) ove i soggetti partecipanti mostravano già una forte sensibilità comunitaria e un maggiore interesse per le tematiche proposte.

AMBITO FORMAZIONE

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:

Le azioni progettuali previste nell'ambito FORMAZIONE erano composte da:

Azione 1: formazione dei Peer Educators, al fine di avvicinare i minori alla tematica del GAP;

Azione 6: Interventi a favore del personale docente e non ed alunni delle classi 4° e delle classi 1° del 2° ciclo della scuola primaria di Rivolta D'Adda. Gli interventi sono stati gestiti dagli Educatori dell'U.O. delle Dipendenze ASST Crema con la presenza dei volontari dell'Associazione l'Approdo e di Ortofficine.

RISULTATI OTTENUTI:

L'Azione di Peer Education si è lievemente discostata da quanto ipotizzato in fase progettuale poiché non è stato possibile, per ragioni logistiche, coinvolgere gli studenti degli Istituti Superiori (che sono stati quindi coinvolti come target nell'azione 2). Si è quindi optato per rivolgersi all'Associazione Culturale Rinascimenti e alla Consulta Giovani di Crema che, insieme, hanno realizzato un solo spot di marketing preventivo ma di maggior durata.

L'azione di formazione per alunni e docenti e non dell'Istituto Comprensivo di Rivolta ha permesso di fare aumentare la consapevolezza da parte del mondo della scuola della valenza protettiva del gioco sano e degli spazi di socializzazione quali deterrenti nei confronti dell'insorgenza del gap.

IMPATTO SUL TERRITORIO:

La formazione del Gruppo Peer, nonostante abbia richiesto numerose mensilità, ha portato alla realizzazione di un video di marketing preventivo e promozione della salute incentrato sul tema del divertimento sano in contrasto con il Gioco d'Azzardo problematico e patologico. La disseminazione di un prodotto semplice e fruibile come il video realizzato dai *peer* ha la grande dote di essere facilmente replicabile. Questo ha permesso e permetterà di amplificare l'impatto sul territorio ed una diffusione capillare attraverso le piattaforme digitali.

L'Azione 6 ha garantito una maggiore conoscenza di cosa significa il gioco sano mediante la sperimentazione, in prima persona nei laboratori, nella costruzione dei giochi in legno. Maggior consapevolezza e conoscenza del gioco d'azzardo e dei rischi ad esso correlati e la crescita di una maggior coscienza critica e dei fattori di protezione legati ad una socialità più sana grazie anche alle testimonianze dei volontari della nostra Associazione.

SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:

Grande collaborazione tra la rete locale per l'individuazione dei Peer, la collaborazione con il Gruppo Rinascimenti e con la Consulta Giovani ha valorizzato ancor di più l'esperienza.

L'organizzazione dell'azione 6 è avvenuta in sinergia con l'Associazione l'Approdo, il Comune di Rivolta d'Adda, Docenti della Scuola Primaria e Medie di Rivolta e con i volontari dell'Associazione Ortofficine.

CRITICITÀ RISCOSE (progettuali o di non rispetto delle spese preventivate):

L'Azione Peer si è rivelata non di semplice attuazione: proporre un simile impegno durante l'anno scolastico in corso e cercare di incastrarlo tra le attività già avviate non è risultato fattibile. Per preparare studenti e corpo insegnante sarebbe stato necessario un lavoro preliminare intensivo e condiviso. Questo ci lascia supporre che, gettate le basi durante questa annualità, si potrebbe trovare un riscontro maggiore nei prossimi anni scolastici all'interno degli Istituti già coinvolti dal progetto.

Vincente invece la strategia di coinvolgere un gruppo di giovani (poco più grandi rispetto agli Studenti delle Scuole Superiori) già impegnati nel sociale; lavorare con il Gruppo Rinascimenti e con la Consulta Giovani è stata un'esperienza appassionante e gratificante sia per gli Operatori che per i ragazzi stessi. Di contro, trattandosi di attività di mero volontariato, non è sempre semplice agire in tempi rapidi poiché i ragazzi sono

stati spesso impegnati da sessioni d'esame e impegni lavorativi. Questo ha costretto i Peer a focalizzarsi sulla realizzazione di un solo video (e non due come previsto) anche se di durata più significativa. Infine la fatica riscontrata nell'avvio di questa azione si è per forza di cose riflessa in una poco tempestiva realizzazione dei materiali video che, qualora fossero stati realizzati nelle prime mensilità, avrebbero potuto essere diffusi in maniera più capillare.

AMBITO MAPPATURA E AZIONE CONTROLLO

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:

La mappatura sul territorio è stata condotta n. 45 esercizi: n. 17 esercizi presenti sul territorio di Pandino, n. 9 sul territorio di Rivolta d'Adda, n. 9 in Spino d'Adda, n. 3 in Palazzo Pignano, n. 7 a Dovera, per ogni mappatura ci si è posti diversi obiettivi specifici:

1. fotografare il fenomeno, n. macchinette-disposizioni-contratti- distanza dai luoghi sensibili;
2. determinare indicatori di prossimità e rischio per la popolazione
3. determinare indicatori di rischio per il contesto (potenziale additivo per i giocatori)

RISULTATI OTTENUTI:

Considerando una popolazione di 31.655 abitanti, risultano 1 esercizio ogni 703 abitanti. Il territorio del sub-distretto ha una densità di 1,42 esercizi ogni 1000 abitanti, uguale alla media regionale (valore di riferimento di Regione Lombardia è di 1,4 esercizi ogni 1000 abitanti (fonte: Espresso, Datanimja, 2015).

Le macchinette mappate sul territorio al marzo 2018 sono n. 189. Tutti i dispositivi rilevati New Slot e risultano assenti le VLT. La densità delle macchinette è di 1 ogni 167 abitanti. Considerato che il valore di riferimento di Regione Lombardia è di 1 macchinetta ogni 127 abitanti (fonte: Libro Blu, AAMS, 2015), la densità di macchinette nel territorio è minore rispetto alla media regionale.

La diffusione degli esercizi sul territorio si attesta sempre nelle zone centrali dei Comuni, dove la presenza di luoghi sensibili è capillare e diffusa. In particolare il 68% degli esercizi mappati è stato osservato vicino a luoghi sensibili. Il 54,5% dei luoghi sensibili osservati sono costituiti da luoghi di culto, seguiti da luoghi di aggregazione e oratori.

Gli esercizi che sul territorio hanno installato più di 3 macchinette sono la percentuale più alta (86%) e molti ne hanno 5 o più (39,5%). Inoltre gli esercizi che hanno le slot nella saletta principale sono numerosi (46%). Questo implica che la visibilità delle macchinette nella maggior parte dei locali sia significativa, ovvero molto elevata e senza alcun filtro.

A questa criticità se ne aggiunge una seconda: la maggior parte dei locali osservati che hanno installato slot machines, sono prevalentemente bar, e hanno quindi un'alta accessibilità (tutti aprono dal mattino presto fino al tardo pomeriggio, 8 aperti anche alla sera).

Quindi la scelta dei bar è di fatto una scelta che comporta un rischio legato alla estrema facilità di contatto, sia per la sua capillare diffusione, sia per la garanzia di accessibilità praticamente continua.

IMPATTO SUL TERRITORIO:

Dall'analisi della presentazione dei dati di mappatura quantitativa emergono in merito all'obiettivo i seguenti indicatori:

La presenza di fattori isolanti (sala appartata, qualità dell'illuminazione)

Nel territorio considerato abbiamo il 67% degli esercizi con saletta separata. In questi esercizi è stato rilevato che il 43,5% ha caratteristiche di illuminazione nulle o scarse, aumentando il potenziale additivo.

La presenza di fattori preventivi (esposizione comunicato ATS o di altre brochure)

Dall'osservazione sul territorio emerge che nel 91% del campione (41 esercizi su 45) sono stati rilevati materiali specifici di prevenzione. La presenza dei fattori preventivi è dunque ad un livello discreto

Il numero delle macchine presenti e la tipologia di giochi

Sul territorio la maggioranza degli esercizi mappati detiene più di 3 macchine (84%), di questi una buona parte 5 o più (39,5%).

Quindi i bar mediamente hanno dalle 3 alle 5 macchinette e in più la metà ha introiti provenienti dal gioco d'azzardo legato ad altre tipologie di giochi. E' evidente che il contatto con il gioco d'azzardo per questi gestori è qualcosa di non secondario e che il potenziale additivo è considerevole e importante.

i giocatori osservati

Durante le azioni di mappatura è stato possibile osservare la presenza di giocatori agli apparecchi da gioco. L'osservazione è stata strutturata attraverso l'individuazione di alcuni indicatori utili a definire i profili di rischio individuali. Questa non è una ricerca sulla popolazione dato che l'osservazione è occasionale e non ripetuta, per cui non si può affermare se i dati osservati siano indice di una tendenza generalizzata o meno. Ma

emergono dati confermati da ricerche precedenti, quali la presenza marginale di clienti over 65 e la preferenza per altre tipologie di giochi da parte dei soggetti più anziani (in primis lotto e lotterie istantanee)1.

Gli indicatori osservati:

- Caratteristiche anagrafiche
- Durata del gioco
- Interazione con altri giocatori e/o clienti
- Presenza di minori che accompagnano i giocatori
- Consumi di alcol

Dalle azioni di mappatura emergono le seguenti indicazioni: sono stati osservati 65 giocatori, di cui 22 di sesso femminile; il dato sul genere è alto, se confrontato con quello rilevato da altri territori; l'età dei giocatori più rappresentativa è quella della fascia 30-59, pari al 58,5% del campione; i giocatori giocano da soli e interagiscono poco con il gestore, altri giocatori o clienti; in due locali si sono osservati minori che accompagnavano i giocatori, modalità di gioco vietata dalla normativa; in 12 locali i giocatori bevevano bevande alcoliche durante il gioco.

SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:

La mappatura si è resa possibile grazie un'ottima sinergia della cooperativa incaricata e delle forze di polizia locale dei comuni afferenti al sub ambito di Pandino.

CRITICITÀ RISCONTRATE (progettuali o di non rispetto delle spese preventivate):

Fatica ad effettuare i controlli a causa di utilizzo delle macchinette in modo significativo.

Scarsa conoscenza delle norme e delle regole da parte dei detentori di macchinette

AMBITO AZIONI NO SLOT

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:

Azione 8: La progettualità ha previsto la realizzazione, in forma laboratoriale, di giochi in legno che avevano la caratteristica di far sperimentare, riflettere e sensibilizzare mediante il gioco. I volontari di Approdo hanno aiutato i ragazzi nella realizzazione dei giochi lavorando portando la filosofia di Ortofficine di “mettere le mani in pasta”, sperimentando la costruzione in prima persona.

Azione 9: Attività di educazione alla gestione del denaro a favore dei genitori attraverso questionari somministrati e una serata a supporto della genitorialità alla quale ha partecipato anche il personale docente della scuola primaria di Rivolta. L'azione è stata gestita dall'Educatrice Ranalletti dell'U.O. delle Dipendenze di Rivolta d'Adda con la presenza dei nostri volontari.

Azione 10: sono stati svolti laboratori occupazionali di comunità a cura della Coop. Krikos nei centri sociali dei comuni di Pandino, Sergnano., Spino d'Adda e Vaiano, proponendo agli anziani. Quali soggetti potenzialmente fragili e a rischio, proponendo attività ludico/creative, itinerari di recupero della memoria e degli usi di un tempo.

Azione 11: La progettualità prevedeva l'organizzazione di momenti di gioco sano durante le manifestazioni del Comune di Rivolta d'Adda. Sono stati organizzati quindi i “giochi di una volta”, in collaborazione con altre associazioni locali e le Rivoltiadi, organizzate dall'Amministrazione Comunale e le associazioni locali. In entrambe le occasioni, cui ha collaborato Ortofficine Creative, persone di tutte le età sono state coinvolte in giochi sportivi o giochi in legno che invitano alla socialità e al sano confronto e divertimento.

RISULTATI OTTENUTI:

Azione 8: Maggior consapevolezza e conoscenza del gioco sano attraverso la costruzione, cooperazione e sperimentazione di giochi in legno che hanno permesso di offrire spunti concreti e utili ad una riflessione sulle componenti del gioco sano e di quando, invece, si comincia a parlare di gioco d'azzardo. Il consolidamento della frequentazione degli spazi ludici quale luogo di frequentazione no slot è stato riscontrato grazie all'alta partecipazione di genitori, alunni e minori che avevano già incontrato gli spazi ludici “sani” nell'ambito dell'azione 6. Ai laboratori (composti da 3 giornate) hanno partecipato 50 bambini. All'inaugurazione dei giochi hanno partecipato circa 250 persone. I giochi verranno, da settembre 2018, resi accessibili a tutto.

Azione 9: La serata ha permesso una maggiore consapevolezza, proprio a partire dalla rilettura dei questionari, rispetto alla funzione educativa delle azioni di controllo e verifica nella gestione del denaro come deterrente preventivo del gioco d'azzardo.

Azione 10: I laboratori hanno permesso di coinvolgere gli anziani in attività che hanno permesso di comprendere l'importanza di un tempo liberante a discapito di un “tempo a volte troppo vuoto” occupato dall'utilizzo delle slot.

Azione 11: L'iniziativa ha permesso di coinvolgere nella promozione del gioco sano tutta la comunità invitando a giocare insieme e sperimentare o riscoprire nuove modalità di divertimento sano. Ai “giochi di una volta” hanno partecipato 100 persone. Alle Rivoltiadi si sono iscritte 165 persone.

IMPATTO SUL TERRITORIO:

Azione 8: La sperimentazione, attraverso un laboratorio esperienziale, ha portato un coinvolgimento di parenti e genitori alla serata in piazza, del 28/06, attraverso il racconto di ciò che è stata l'esperienza dei ragazzi.

Azione 9: Maggior consapevolezza che il gioco d'azzardo trova linfa anche dalla presenza del denaro e ciò impone una cura nell'educazione dei più piccoli al valore e al giusto utilizzo del denaro. Maggior coscienza critica e spunti di riflessione su come agire la propria genitorialità.

Azione 10: Intreccio delle attività dei centri anziani con altre esperienze in essere che coinvolgono anche il target dei giovani, valorizzando lo scambio generazionale e coltivando anche la cultura della solidarietà

Azione 11: L'apertura delle iniziative a tutte le fasce di età e il coinvolgimento non solo nel gioco, ma anche nell'organizzazione delle manifestazioni, ha portato la comunità ad essere attrice dell'iniziativa e, quindi, più consapevole circa l'importanza del gioco sano.

SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:

Azione 8: L'organizzazione dell'azione è avvenuta in sinergia con gli operatori dell'U.O. Riabilitazione delle Dipendenze ASST Crema, Docenti della Scuola Primaria di Rivolta e con i volontari dell'Associazione Ortofficine.

Azione 9: L'organizzazione dell'azione è avvenuta in sinergia con gli operatori dell'U.O. Riabilitazione delle Dipendenze ASST Crema.

Azione 10: L'organizzazione dell'azione ha coinvolto le amministrazioni comunali sede dei laboratori occupazionali nonché le associazioni locali che partecipano alle attività dei centri sociali.

Azione 11: L'organizzazione delle Rivoltiadi è avvenuta con la collaborazione dell'Amministrazione Comunale di Rivolta d'Adda e 15 associazioni del territorio. Per quanto riguarda i Giochi in Piazza Ortofficine Creative ha collaborato con l'Associazione Culturale Ildebranda.

CRITICITÀ RISCONTRATE (progettuali o di non rispetto delle spese preventivate):

Poche le criticità incontrate per le azioni no slot che hanno visto grande partecipazione e coinvolgimento, tra le criticità forse trasversale alle diverse azioni è parsa quella relativa al target di partecipanti, sia giovani che famiglie, ma tutte già molto sensibili al tema.

AMBITO AZIONI RICERCA

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ SVOLTE:

L'azione di ricerca ha permesso di raccogliere, mediante i questionari autosomministrati ai ragazzi frequentanti due istituti scolastici di secondo grado, gli stili di vita, le abitudini e i comportamenti a rischio che caratterizzano questa fascia della popolazione adolescente del territorio cremasco

RISULTATI OTTENUTI:

La ricerca ha permesso di fotografare gli stili di vita di 170 alunni delle scuole superiori nei diversi ambiti di vita quotidiana: attività preferite nel tempo libero / relazioni amicali/attività tecnomediate e social network / utilizzo della paghetta settimanale/azzardo/comportamenti a rischio/coping e figure di riferimento/immagine corporea/realizzazione personale.

Tra i dati più significativi emerge che:

La volontà di arricchirsi è considerata dai giovani come principale motivazione a giocare d'azzardo.

- Il 60.39 % del campione ha giocato d'azzardo almeno una volta.
- La tipologia d'azzardo più utilizzata è il gratta e vinci.
- La maggior parte ha giocato d'azzardo la prima volta tra i 10 e i 15 anni.
- Solitamente, d'azzardo si inizia a giocare con gli amici
- Chi gioca d'azzardo spende settimanalmente mediamente meno di 10 euro
- I giocatori che spendono di più sono quelli che giocano al gratta e vinci.
- I giocatori che giocano d'azzardo più frequentemente sono quelli che giocano alle scommesse.
- Solitamente si gioca d'azzardo in tabaccheria.
- C'è un 7.5% di soggetti che ha parenti stretti che giocano d'azzardo.

Rispetto alla spesa settimanale per abitudini disfunzionali, si evince che:

- Il 10.94% del campione spende in gratta e vinci
- Il 5.24% del campione spende in slot machine
- Il 31.63% del campione spende in sigarette
- Il 50.20% del campione spende in alcol
- Il 9.53% del campione spende in cannabinoidi
- Il 2.59% del campione spende in cocaina
- Il 1.8% del campione spende in eroina
- Il 3.04% del campione spende in altre sostanze sintetiche

La ricerca mette in evidenza anche molti altri elementi che conducono al condizionamento dei giovani rispetto le reti amicali così come nell'affrontare i problemi della vita quotidiana.

IMPATTO SUL TERRITORIO:

L'azione ha permesso di porre le basi di un lavoro di continuità con le Scuole del territorio a partire dalle informazioni raccolte e da condividere e ampliare con altre realtà scolastiche : un progetto pilota

SINERGIE/COLLABORAZIONI CON ALTRI PROGETTI DEL BANDO:

-

CRITICITÀ RISCONTRATE (progettuali o di non rispetto delle spese preventivate):

La variabile temporale appare anche per quest'azione elemento di criticità, che limita la possibilità di una fase preparatoria e di una coinvolgimento, nell'elaborazione dei dati presentati agli studenti e docenti, contestualizzato nel piano formativo scolastico. Come già evidenziato per altre azioni i tempi della programmazione scolastica e didattica rischiano di penalizzare uno sguardo più ampio sulla tematica.