



COMUNE DI PRIVERNO

Provincia di Latina

COPIA DI DELIBERAZIONE DELLA GIUNTA COMUNALE

N. 145 del 19.07.2011

OGGETTO: approvazione progetto “LA MIA VITA IO NON ME LA GIOCO” Campagna di informazione sugli stili di vita per la prevenzione della criminalità e della dipendenza del bullismo, gioco d’azzardo e dell’alcolismo nei minori - determinazione regionale 20 giugno 2011 n. A6298 – Richiesta di finanziamento anno 2011.

L’anno **duemilaundici**, il giorno **diciannove** del mese di **luglio**, alle ore **16,35**, presso la sede comunale si è riunita, regolarmente convocata, la Giunta comunale con la presenza dei signori:

Nome		presente	assente
Macci Umberto	Sindaco	X	
Giordani Rinaldo	Vicesindaco		X
Graziani Domenico	Assessore	X	
Federico Roberto	Assessore	X	
Silvagni Bruno	Assessore		X
Giorgi Claudio	Assessore	X	
Libertini Camillo	Assessore	X	
Miccinilli Angelo	Assessore	X	

Partecipa con le funzioni consultive, referenti, di assistenza e verbalizzazione (art. 97, comma 4, lett. a), del D.Lgs. 18/8/2000, n.267) il Segretario comunale dott. **Carlo Russo**.

Il **Sindaco**, constatato che gli intervenuti sono in numero legale, dichiara aperta la riunione ed invita i convocati a deliberare sull'oggetto sopra indicato.

Premesso che la Regione Lazio con la determinazione del Direttore 20 giugno 2011 n A6298 – L.R. 15/2001 ha approvato un avviso pubblico contenente i criteri e le modalità per la presentazione delle domande di contributo di cui alle deliberazioni di Giunta Regionale 17 giugno 2011 n. 285 e 6 maggio 2011 n. 193 per la realizzazione di interventi volti a favorire un sistema integrato di sicurezza nell'ambito del territorio regionale, utilizzando le risorse di euro 1.6000,000 imputabili al cap. R45504 (in parte corrente) esercizio finanziario 2011

Atteso che al punto 2) del predetto avviso pubblico si prevede la possibilità di attivare Corsi di educazione alla legalità rivolti ad un target più ristretto in tema di bullismo, gestione non violenta dei conflitti, violenza di genere, sicurezza stradale, tossicodipendenza, pedofilia ecc.

Ritenuto a tal proposito di fornire appositi indirizzi al responsabile del servizio interessato per attivare la procedura di richiesta di finanziamento ammontante a € 45.000,00, ai sensi della determinazione del Direttore 20 giugno 2011 n A629 per la realizzazione di un progetto denominato "LA MIA VITA IO NON ME LA GIOCO", campagna di informazione sugli stili di vita per la prevenzione della criminalità e della dipendenza del bullismo, gioco d'azzardo e dell'alcolismo nei minori, che allegato alla presente deliberazione ne forma parte integrante e sostanziale;

Visto il bilancio esercizio finanziario 2011;

Ad unanimità di voti legalmente espressi;

DELIBERA

1. di voler fornire appositi indirizzi al responsabile del servizio interessato per attivare la procedura di richiesta di finanziamento ammontante a € 45.000,00, ai sensi della determinazione del Direttore 20 giugno 2011 n A629 per la realizzazione di un progetto denominato "LA MIA VITA IO NON ME LA GIOCO", Campagna di informazione sugli stili di vita per la prevenzione della criminalità e della dipendenza del bullismo, gioco d'azzardo e dell'alcolismo nei minori;
2. di approvare il citato progetto denominato "LA MIA VITA IO NON ME LA GIOCO" Campagna di informazione sugli stili di vita per la prevenzione della criminalità e della dipendenza del bullismo, gioco d'azzardo e dell'alcolismo nei minori, che allegato alla presente deliberazione ne forma parte integrante e sostanziale;
3. di dichiarare, con votazione separata ed unanime la presente deliberazione immediatamente esecutiva ai sensi dell'art. 134, 4 comma del dlgs n.267/2000, stante l'urgenza di deliberare in merito.

ALLEGATO ALLA DELIBERAZIONE DI G.C. n.145 del 19.7.2011

COMUNE DI PRIVERNO
(Provincia di Latina)

SCHEDA PROGETTUALE

PREFAZIONE

Analisi sociologica del fenomeno

Il progetto qui proposto prende il via da una serie di considerazioni di carattere teorico-pratico che considerano la difficoltà dei giovani che vivono nella società odierna, di affrontare le problematiche che derivano dalla identificazione sociale, punto cruciale per il giovane che entra a fare parte di una società attiva.

I Valori che vengono presentati nel delicato passaggio dalla fanciullezza all'età adulta hanno un forte riflesso nelle scelte che farà il giovane della sua vita futura.

Non sarà mai sottolineato abbastanza quante e quali siano le pressioni sociali e psichiche che l'adolescente si trova a dovere affrontare, in una società dove i valori predominanti sono tanto diversi da quelli delle generazioni precedenti.

Il ragazzo inserito in un contesto sociale abituale, quale quello scolastico, si sente investito da una serie di considerazioni che rendono frustranti e inutili i suoi tentativi di conciliare le molteplici realtà che si trova a vivere.

L'ambiente scolastico, che pur faticosamente sta cercando di adeguarsi ai tempi e di impiegare più moderni metodi di insegnamento formale e sociale per una nuova cultura civica dello studente, non ha ancora raggiunto degli standard adeguati di compatibilità con quello che è il mondo extra scolastico del ragazzo.

Per cui, in ancora troppi casi, un modello culturale che premia il consumerismo e la prevalenza nei confronti dell'altro, ha un valore predominante rispetto ad una gestione della vita che mette ai primi posti valori diversi da quelli costantemente pubblicizzati e di tipo materiale, proposti dalla società attuale.

I coetanei, la famiglia, l'ambiente frequentato dal giovane molte volte propongono valori diversi dalla cultura, la solidarietà, la partecipazione civica.

Il gioco d'azzardo è un modo per arrivare al successo facile, per sperare di ottenere "soldi facili" e il successo, economico e sociale.

Purtroppo negli ultimi anni quello che era un fenomeno limitato agli adulti è andato via via divenendo prerogativa anche dei giovani, di ogni classe sociale.

Le "macchinette mangiasoldi" che, pur tra le varie norme restrittive, continuano ad essere presenti nei bar e nei locali pubblici sono un modo per entrare nel mondo del gioco d'azzardo.

I giochi, pur legalizzati dallo Stato, come il Bingo o altri, purtroppo sfuggono a norme di controllo e di contenimento per i minori, che ogni sera affollano queste nuove "case da gioco".

I comportamenti legati all'azzardo sono per altro vari, e vanno dalla partita a carte ai nuovi ma già tristemente noti fenomeni delle **"gare di velocità" a bordo di autovetture** sempre più in voga tra i giovani, nelle quali si scommette letteralmente la vita.

Ancora, il gioco d'azzardo su Internet è regolamentato in maniera inadeguata ed è possibile che un ragazzo prenda il vizio facilmente. Sono presenti in rete sia link con casinò dove si "impara a scommettere", che con fotografie di donne. Esistono molti siti di gioco d'azzardo online che non hanno limiti d'età e dove si può giocare per divertimento o per denaro. Alcuni comunque richiedono un indirizzo e-mail e indicazioni su carte di credito prima di accedere all'area di gioco. Una ricerca condotta da Erica e dall'Associazione greca dei consumatori, ha scoperto che ci sono bambini che giocano usando le carte di credito dei genitori (Davison).

I comportamenti legati all'azzardo sviluppano vere e proprie dipendenze nel giovane e nell'adulto, provocando un disagio che spesso sfocia nella devianza ed in comportamenti criminali.

Purtroppo alla dipendenza da gioco d'azzardo si legano spesso altre forme di dipendenza, come quella dell'alcoolismo, problematica molto avvertita, dove i giovani non hanno spesso sbocchi sociali che siano perseguibili, vivono una condizione di isolamento e di emarginazione.

Tutta l'energia viene spesa dai giocatori nel pianificare come, quando e dove giocare, il divertimento svanisce ed è rimpiazzato dall'ansia di far soldi per la successiva avventura di gioco e per pagare i debiti, inevitabilmente presenti. Ciò può determinare la sottrazione di soldi al lavoro, in famiglia, fino alla possibilità di rivolgersi a degli usurai.

La scuola è una tappa fondamentale per la socializzazione e l'autocontrollo ed è il terreno in cui si può svolgere in maniera privilegiata un'azione di informazione e di educazione. E' necessario fornire informazioni scientifiche sui danni che provoca il gioco d'azzardo patologico, magari inserendo l'argomento, insieme alle trattazioni di altre dipendenze più note, nei programmi di biologia. Ma è anche necessaria la sensibilizzazione al problema di tutti coloro che operano nel mondo della scuola.

Poter dare una scelta all'adolescente che non lo faccia sentire escluso, emarginato dalla società, ma che possa trovare condivisione nel gruppo è la base di partenza per rinforzare i comportamenti legati alla scelta attiva dei propri valori e dei propri interessi, sicuro che non si troverà di fronte alla derisione o all'emarginazione del proprio gruppo sociale.

Le azioni previste nel progetto proposto mirano dunque non ad impartire una serie di nozioni, ma a dare un accesso partecipato del giovane alle possibilità che egli ha di attuare strategie di contrasto ai contro la dipendenza del gioco d'azzardo, per un'educazione a stili di vita corretti e la prevenzione di comportamenti devianti e criminali.

Il grave problema delle dipendenze e del gioco d'azzardo, causa predominante del sovraindebitamento delle famiglie e delle piccole e medie imprese, e causa di comportamenti criminali si combatte anche insegnando ai giovani e alle famiglie il buon uso del denaro ed un corretto stile di vita rispetto al consumo.

DESCRIZIONE DELL'AMBITO TERRITORIALE IN CUI SI REALIZZERÀ IL PROGETTO, DELLE PROBLEMATICHE E DELLE PRIORITÀ SPECIFICHE PER RISPONDERE EFFICACEMENTE ALLE RICHIESTE E A I BISOGNI DELLA POPOLAZIONE, CON IL FINE DI CONTRIBUIRE AL MIGLIORAMENTO DELLA "QUALITÀ DELLA VITA" DELLA CITTADINANZA

**DESCRIZIONE DEI FENOMENI IN GENERALE ED INQUADRAMENTO NEL TERRITORIO.
ALCUNE NOTE SUL BULLISMO**

Definizione:

Il "bullo" è *"un più forte, che si avvale della propria superiorità per danneggiare un soggetto più debole"*. In questa definizione viene espressa con chiarezza la **matrice relazionale** (fra coetanei) del fenomeno e sono presenti due dei principali criteri che la comunità scientifica è solita utilizzare per demarcare il fenomeno del bullismo. L'esistenza di uno squilibrio nel rapporto di forza tra due o più persone; l'intenzione di arrecare un danno alla persona più debole sono caratterizzazioni evidenti del fenomeno. Una terza condizione necessaria per definire l'elemento sociale è individuabile proprio nella individuazione progressiva nel tempo di un tale tipo di relazione squilibrata.

Probabile entità del fenomeno in Italia

Il fenomeno del bullismo è parzialmente sotterraneo a causa del fatto che spesso a subirlo sono minori che non dichiarano di essere vittima di abusi aggressivi e prevaricatori. In realtà si calcola che all'incirca il 50% dei minori italiani abbiano subito episodi di bullismo (età intorno ai 14 anni); di questi il 33% sono vittime ricorrenti.

L'11,6% ha dichiarato di aver subito tali episodi qualche volta, mentre l'1,7% tutti i giorni. Il gruppo più numeroso che ha subito prepotenze è quello dei più giovani, sotto i 14 anni. Le prepotenze di natura verbale prevalgono nettamente rispetto a quelle di tipo fisico: il 42% dei ragazzi afferma di essere stato preso in giro; il 30% circa ha subito delle offese mentre il 23,4% dei soggetti ha segnalato di aver subito calunnie; per quanto riguarda le violenze di tipo psicologico, il 3,4% denuncia l'isolamento di cui è stato oggetto, l'11% circa, infine, dichiara di essere stato minacciato. Le prepotenze di natura fisica risultano essere più frequenti tra i ragazzi, mentre tra le ragazze e tra i più giovani prevalgono gli episodi di tipo verbale. Il 22,1% dei ragazzi sotto i 14 anni contro il 16% e il 14% rispettivamente dei ragazzi di 15-16 anni e con oltre 16 anni dichiara di aver "subito colpi".

Questo fenomeno ha andamento crescente

Figure coinvolte:

il bullo;

la vittima (vittima passiva e vittima provocatrice);

amici e sostenitori del bullo (compreso l'ambiente e la mentalità);

i difensori delle vittime;

gli indifferenti.

tecniche:

fisiche dirette contro la vittima: pugni, spinte, calci, lancio di oggetti, ecc. (più o meno palesi)

fisiche verso gli oggetti della vittima: furti, distruzione, alterazione, ecc. psicologiche dirette: insulti, parolacce, ecc.

psicologiche indirette: maldicenze, esclusione, sguardi ecc.

problemi:

fisici: lividi, ferite fino alla morte (una spinta per le scale per es.)

psicologici: ansia, paura, difficoltà a proseguire gli studi ecc.

gli ambienti:

scuola (molto spesso in aula)

famiglia

svago

il perché:

Non sono dimostrati fattori socio-ambientali (classi sovraffollate, povertà, ecc.) né trovate correlazioni direttamente con caratteristiche fisiche (obesità, colore della pelle, ritardo mentale ecc.)

La spinta prevalente verso l'attuazione di comportamenti di tipo aggressivo e socio-patologico sembra che sia a causa di deficit socio-cognitivo e di problemi di coesione familiare

altre considerazioni:

i problemi creati dal bullismo possono persistere per molto tempo nelle vittime; diventando adulti molti "bulli" hanno problemi seri con la legge e molte vittime si trascinano dietro gravi problemi psicologici e sono spesso vittime di disturbi comportamentali.

NEL LAZIO le denunce di atti di bullismo sono superiori alla media nazionale. **Vincenzo Mastronardi**, criminologo clinico presso l'Università [La Sapienza](#) conferma che "Roma e il Lazio sono le città e la regione nella quale si verificano il maggior numero di episodi di azioni aggressive ad opera di bulli e di emarginazione".

Dall'Analisi dei dati del Rapporto nazionale [Eurispes](#) – [Telefono Azzurro](#) sulla **condizione dell'infanzia e dell'adolescenza** è emerso che nel Lazio l'indice di denunce di atti di bullismo è di 24,2 ogni 10.000 minori (la media nazionale è di 19,6 denunce). Più esposti agli atti di bullismo i ragazzi tra i 12 e i 19 anni e nel 55,4% dei casi le aggressioni si verificano nelle scuole. Al Nord sono i bar e i locali i luoghi in cui avvengono fenomeni di questo tipo, al sud invece il bullismo si consuma nelle strade e nelle piazze.

Fenomeni di bullismo si stanno diffondendo anche fra le ragazze, si concretizzano in atti discriminatori e di emarginazione dal gruppo, piuttosto che minacce, percosse o scherzi pesanti.

IL GIOCO D'AZZARDO NEI MINORI

(DATI CNR PISA)

Il gioco d'azzardo è in forte aumento: cresce al ritmo del 13 per cento in un anno, 53 miliardi di euro puntati solo nel 2009, sempre più gli adolescenti coinvolti, come attestano i dati di uno studio su 40.000 studenti condotto dall'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa.

"Dal 2008 al 2009 la percentuale di studenti tra i 15 e i 19 anni che dichiarano di aver giocato in denaro almeno una volta negli ultimi dodici mesi è aumentata dal 40% al 47%", spiega **Sabrina Molinaro, ricercatrice Ifc-Cnr e responsabile Espad (*European school project on alcohol and other drugs*)** per l'Italia, "l'aumento maggiore è fra le ragazze, passate dal 29 al 36%, i maschi passano invece dal 53 al 57%. Tra questi studenti, nonostante il divieto di legge, circa 550.000 sono i minorenni, corrispondenti al 43% dei minori scolarizzati (dati 2009, in crescita rispetto al 38% del 2008)".

Tra i ragazzi che hanno giocato denaro nell'ultimo anno, coloro che presentano un profilo di rischio totalmente assente rilevato mediante il South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (Sogs-Ra) sono in diminuzione del 3% (dal 70 al 67%); in aumento quelli con un rischio basso (dal 19,6 al 22%), mentre rimangono invariati quelli con rischio patologico (11%).

Gratta e vinci e lotterie istantanee (34%, dal 28% del 2008), scommesse sportive (17%), lotto e superenalotto (cresciuti dal 9 al 14%) sono nell'ordine i giochi in denaro maggiormente praticati dagli studenti. Nello specifico, gratta e vinci/lotterie istantanee sono stati giocati dal 36% dei maschi e dal 32% delle ragazze.

In testa alla classifica per Regioni, al primo posto troviamo la Campania con il 57,8% mentre il Lazio si attesta nella top ten, con oltre il 50% di scommettitori.

Per quanto riguarda i contesti di gioco, ai primi tre posti si trovano i locali pubblici non dedicati come bar, tabaccherie, pub (32%), case private (20%) e sale scommesse (12%). Il gioco virtuale (Internet, telefono cellulare) è utilizzato nel 7%, anche se una quota del gioco praticato nelle case private avviene tramite web.

Rispetto alla frequenza aumentano coloro che dichiarano di aver giocato più di 2 volte l'anno, passati dal 43% al 45%; quelli che riferiscono di aver giocato oltre 20 volte passano dal 13 al 14%; diminuiscono quelli che

hanno giocato 1 o 2 volte (dal 44% al 41%). Rimane pressoché stabile, invece, l'importo delle giocate: il 6,5% degli studenti 'giocatori' dichiara di aver speso oltre 50 euro nell'ultimo mese.

ALCOLISMO NEI MINORI

Il consumo abituale di [bevande alcoliche](#) (**alcolismo** o etilismo) è uno dei fattori che influenzano lo stato di salute e di benessere durante il lavoro.

I dati dell'ISTAT indicano che il 75% degli italiani consuma alcool (l'87% degli uomini e il 63% delle donne).

Il primo bicchiere viene consumato a 11-12 anni; l'età più bassa dell'intera Unione Europea (media UE 14,5 anni).

Sono oltre 3 milioni i bevitori a rischio ed 1 milione gli [alcolisti](#); 817.000 giovani di età inferiore ai 17 anni hanno consumato nel 2000 bevande alcoliche e circa 400.000 bevono in modo problematico (**alcolismo**).

Il 7% dei giovani dichiara di ubriacarsi almeno tre volte alla settimana ed è in costante crescita il numero di adolescenti che consuma alcool fuori dai pasti (+ 103% nel periodo 1995-2000 tra le 14-17enni).

Gli astemi, in costante diminuzione, rappresentano il 25% della popolazione.

I [rischi](#) legati alle abitudini al bere e le possibili conseguenze che ne derivano, possono coinvolgere, oltre a chi consuma alcool, i colleghi di lavoro, [la famiglia](#) o altre persone.

Queste conseguenze possono ripercuotersi anche su coloro che, per abitudine o per scelta, non bevono. È il caso degli [incidenti stradali](#), [sul lavoro](#), degli [episodi di violenza o di criminalità](#), che vengono compiuti sotto l'effetto dell'alcool da bevitori che consumano secondo modalità considerate erroneamente normali.

SECONDO IL MOIGE, nel Lazio . - Il 17% dei giovani

laziali fra i 18 e 30 anni afferma di fare abuso di alcol. Per il 4% degli intervistati, inoltre, l'alcol non fa mai male.

Anzi, secondo il 4,9% ha addirittura effetti positivi, contro un 47%

che pensa il contrario. Dati su cui pesa l'immagine che la televisione dà del consumo di alcolici, secondo quanto emerge dall'ultimo rapporto "Osservatorio alcol e pubblicità",

realizzato dal Centro di riferimento alcologico della Regione Lazio in collaborazione con l'Istituto superiore di sanità su un campione di 1.125 persone con più di 18 anni residenti nel Lazio (588 femmine e 537 maschi).

Secondo lo studio, è forte l'esposizione a spot pubblicitari che "fanno leva su sensazioni e valori accattivanti", scrive il rapporto, contribuendo a rendere socialmente accettato il consumo di bevande alcoliche. La quota di mercato pubblicitario dell'alcol è il 3,2% dei 2.055 spot che ogni giorno passano in tv. Un martellamento mediatico che inizia da piccoli: tra i 4 e i 7 anni, infatti, tre bambini su quattro hanno guardato almeno uno spot di prodotti alcolici sulle principali reti tv (Rai, Mediaset e La7). Se si considera la fascia d'età dagli 8 ai 14 anni, il dato sale fino al 90%. I dati dell' "Osservatorio nazionale alcol e pubblicità" sottolineano che l'anno scorso, in 29 occasioni, le tre tv nazionali hanno mandato in onda pubblicità di alcolici nella fascia protetta, tra le 16 e le 19: di questi casi, 9 sono stati registrati dalla Rai.

Il 31,5% di chi abusa di alcol ha tra i 51 e i 60 anni, mentre nel 17% dei casi si tratta di un giovane tra i 18 e i 30 anni.

I PROBLEMI DEI GIOVANI A PRIVERNO.

1. Descrizione del territorio (geografica ,urbanistica, produttiva)

Il Distretto socio-sanitario dei Monti Lepini comprende 8 Comuni: Priverno Comune capofila, Sezze, Bassiano, Roccasecca dei Volsci, Prossedi, Roccasecca dei Volsci e Sonnino i cui territori, con caratteristiche simili, si estendono su una zona morfologicamente collinare e sono costituiti in Comunità Montana, la XIII^a, facente capo al Comune di Priverno.

Tale territorio è attraversato da una linea ferroviaria che collega Roma – Napoli, con le stazioni di Sezze e Priverno Fossanova che fungono da raccordo anche per gli altri Comuni dei Monti Lepini.

Dal un punto di vista viario il territorio è attraversato dalla statale Appia e dalla S.S. 156 dei Monti Lepini, che collegano in modo sufficiente questi Comuni a quelli di pianura.

Tutti i paesi sono dotati di un servizio di trasporto pubblico extraurbano che converge nel Comune capofila, Priverno, che funge da snodo anche per altre località provinciali ed extraprovinciali. Inoltre tutti i centri sono dotati anche di un servizio urbano e laddove questo non è presente, sussiste un servizio di trasporto scolastico.

Dal punto di vista urbanistico nel corso dei decenni si è realizzata un'edificazione generalizzata delle campagne, si tratta per lo più di abitazioni, ciò ha creato notevoli problemi, oltre che d'impatto ambientale, d'infrastrutture e di dotazione di servizi.

I cittadini si sono spostati nell'ambito del proprio comune dai centri storici alla campagna dove hanno costruito nuove abitazioni.

Piccoli e isolati insediamenti sono diventati dei veri e propri quartieri dove occorre realizzare opere pubbliche di urbanizzazione.

Ciò determina per i Comuni notevoli difficoltà nell'offerta e nell'erogazione di servizi soprattutto per le fasce più deboli anziani e minori per i quali si assiste a dei veri e propri fenomeni di isolamento sociale.

Per ciò che concerne l'economia gran parte della popolazione è dedicata all'agricoltura, all'allevamento, all'edilizia e al terziario.

Sono presenti sul territorio insediamenti artigianali e industriali che in passato hanno creato nuove opportunità occupazionali, mentre attualmente, soprattutto i secondi, non riescono a sopperire alla richiesta d'ingresso dei giovani nel mondo del lavoro e alcune di esse stanno cessando la produzione.

Si registrano numerose situazioni di lavoro non in regola e spesso precario che interessa particolarmente le donne e i giovani. Rimangono pertanto irrisolti tanti problemi legati ad un nuovo concetto d'avviamento al lavoro per lo più orientato verso forme di occupazione a tempo determinato con contratti atipici ed interinali.

Nel territorio del Distretto Monte Lepini il disagio e la conseguente esclusione sociale si caratterizzano per la multifattorialità delle cause che lo determinano. La promozione delle politiche attive del lavoro rientra tra le aree prioritarie individuate per la redazione dei Piani di Zona.

Sul nostro territorio, questo significa progettare e realizzare politiche di rete in grado di fornire risposte più efficaci in termini di orientamento, formazione ed accompagnamento al lavoro, finalizzate sia all'inserimento/reinserimento socio-lavorativo delle fasce deboli che all'inserimento/reinserimento nel sistema produttivo di inoccupati e disoccupati di lungo periodo

Il rapporto con il lavoro è problematico, innanzitutto, per l'area dello svantaggio conclamato, (handicap fisico e psichico, ex carcerati, ex tossicodipendenti ecc.): in questo campo, è più che mai necessaria l'integrazione tra servizi per l'impiego, servizi provinciali e regionali per le politiche attive del lavoro, servizi sociali comunali e distrettuali, servizi sanitari territoriali, privato sociale, volontariato e terzo settore, enti e agenzie di formazione a partire, per quanto riguarda la disabilità, dalle nuove opportunità offerte dalla L.68.

Accanto a quest'area, però, si evidenzia sempre più un'area di emarginazione sociale formata da uno zoccolo duro di inoccupati /sottoccupati, non caratterizzati da specifiche problematiche di svantaggio riconosciute, spesso provenienti da percorsi complessi di abbandono scolastico e di precariato, che non riescono ad entrare stabilmente in un circuito lavorativo e produttivo.

Per i giovani si evidenzia un aumento esponenziale dell'area del lavoro atipico, che coinvolge soprattutto le funzioni impiegatizie e le professioni del terziario, anche avanzato, mentre esistono ampie possibilità di collocazione lavorativa più stabile in aree di artigianato e di piccola impresa, che non vengono però adeguatamente sfruttate, per scarsa predisposizione dei giovani a rispondere ad offerte di lavoro manuale, affrontando nel contempo gli opportuni percorsi formativi.

Situazioni di tossicodipendenza associata a piccola delinquenza legata allo spaccio o al reperimento di quanto necessita per procurarsi la dose, situazioni di patologia psichiatrica, che spesso determinano condizioni di emarginazione, la precarietà del lavoro, determinano forme di disagio e di esclusione sociale.

(tratto dal Piano di Zona dei Monti Lepini – Comune Capofila Priverno)

E' con questo progetto che il Comune intende attivarsi sul fronte della prevenzione e del contrasto ai comportamenti criminali e devianti, in modo da poter avviare un circuito virtuoso che porti i ragazzi a parlare con i loro pari e con i propri genitori di nuovi modi di affermare la propria individualità senza tema di cadere in comportamenti aggressivi o devianti.

BENEFICIARI

I corsi di formazione sono rivolti agli studenti delle scuole pubbliche secondarie di primo grado e a quelli del biennio delle scuole pubbliche secondarie di secondo grado del Comune e prevedono lo svolgimento di interventi in almeno 3 istituti di primo grado e 3 istituti di secondo grado con un numero complessivo di almeno 400 ragazzi coinvolti.

Per poter inquadrare il progetto in una logica di risultati attesi e mezzi e risorse per ottenerli sarà importante iniziare il percorso nell'individuazione del target dei beneficiari relativamente alle loro attitudini e capacità di scelta.

I beneficiari individuati si concentrano in una fascia di età ricompresa tra gli undici ed i quindici anni. Questa fascia di età è forse la parte più importante per lo sviluppo di ciascun individuo poiché corrisponde all'età dell'adolescenza in cui importanti cambiamenti fisici e psicologici vengono vissuti in pochi anni. In questo periodo gli adolescenti iniziano a prendere coscienza della propria individualità, dei propri bisogni ed esigenze ed iniziano ad affrontare le scelte in modo sempre più indipendente.

Avviene la trasformazione da semplice consumatore di prodotti e servizi scelti da altri a consumatore cliente ovvero il coinvolgimento diretto nella fase di acquisto. Questa trasformazione, configurandosi come un primo passo per l'indipendenza dell'individuo, è a particolare rischio di devianza, in quanto il minore non si rende conto che la trasgressione, fatta magari per accentuare la propria indipendenza dal gruppo genitoriale e magari la appartenenza al gruppo dei pari, può portare ad assumere comportamenti devianti e che sfociano nelle dipendenze e qualche volta nella violenza.

DETTAGLIO DELLA FORMAZIONE

Ogni giorno ascoltiamo la pubblicità: alla televisione, sui quotidiani, nei negozi, in autobus, in famiglia. Ogni istante del nostro agire si pone sul piano dell'economia, in quanto le nostre scelte su che cosa fare, comprare o consumare si intersecano col sistema generale di produzione e consumo: siamo pesci che nuotano nel mare dei rapporti economici e sociali.

E' importante allora introdursi in alcune coordinate cardine per capire l'abc del linguaggio economico, per i giovani e gli adolescenti.

I principali beni su cui si concentra l'attenzione in questa fascia di età sono i beni "*I MUST HAVE*" ovvero quei beni a cui è attribuita una funzione non solo pratica ma anche sociale. Fanno parte di questi beni principalmente l'abbigliamento e le dotazioni tecnologiche (computer/telefoni cellulari/console portatili). Il fenomeno ha un impatto economico notevole sui bilanci delle famiglie se si pensa che per l'abbigliamento il consumo finale medio annuo si aggira intorno ai 600 euro con un incremento rispetto al 2005 del 7,7% (Fonte SitaRicerca e Istat 2008).

E' quindi fondamentale cercare di portare all'attenzione del ragazzo, prima che l'informazione sulla prevenzione delle devianze, sul cercare di valutare il proprio stile di vita, per poter intervenire in modo consapevole sulle proprie scelte di consumo.

Con questa attività, dunque, intendiamo favorire la consapevolezza su scelte e abitudini di consumo, per indurre:

- sensibilità verso i diversi significati che i singoli atti di consumo implicano;
- azioni quotidiane che possono introdurre elementi di criticità nei confronti del consumismo esasperato;
- attenzione alle ricadute dei comportamenti individuali sulla comunità e, in modo particolare, sull'ambiente.

Il lavoro si articola in un breve percorso di base, a partire dal quale gli insegnanti potranno poi sviluppare piste di lavoro più articolate e approfondite, a seconda dell'età, della materia, dell'interesse manifestato dagli studenti, dei diversi indirizzi e contesti scolastici, utilizzando il materiale e altri supporti didattici messi a disposizione dalle associazioni dei consumatori coinvolte nel progetto.

Lo scopo è anche quello di voler dare senso e prospettiva alla attualità, alla crisi sociale delle famiglie conseguente proprio alla crisi della finanza, perché le gravi carenze etiche e di responsabilità dimostrate dalle istituzioni finanziarie non diventino modelli distruttivi per i giovani, che hanno invece bisogno di solidi esempi di sana amministrazione di sé stessi.

MODALITA'

1. Incontri informativi con i docenti

Preliminarmente sono previsti incontri formativi con i docenti per lo studio delle problematiche connesse alla criminalità giovanile, alla prevenzione delle dipendenze, con particolare riferimento al gioco d'azzardo e per l'individuazione di strategie di comunicazione. L'incontro servirà a realizzare un modello di comunicazione dell'iniziativa che tenga conto della competenza specifica degli insegnanti, che sono a stretto contatto con i ragazzi e conoscono le modalità migliori di trasmettere il messaggio proposto dal progetto. Tra l'altro il percorso previsto ha una durata di molti mesi, nei quali i temi della corretta gestione del denaro e del sovraindebitamento non avranno uno spazio delimitato, ma andranno ad inserirsi in un percorso organico, parallelo e integrato alle nozioni del programma scolastico vero e proprio.

STRUMENTI NECESSARI

I percorsi educativi saranno realizzati con alcune metodologie già largamente sperimentate con i giovani, in ambito sociale e psico-sociale. Le suddette metodologie, non solo permettono di soddisfare gli obiettivi preposti, ma anche di coinvolgere in modo diretto i soggetti target del progetto in tutte le fasi di svolgimento dello stesso.

A) **Distribuzione agli studenti di materiale didattico** (dispense, materiale informativo, slide) sulle varie tematiche del consumerismo.

Questo iter educativo ha la duplice funzione di formare i ragazzi e, allo stesso tempo, di fornire alle famiglie ed ai docenti un indispensabile supporto didattico, che arricchisca e completi la tradizionale offerta formativa.

B) GIOCHI DI RUOLO

Per dare alla classe la possibilità di riflettere in maniera ampia e complessiva sulla tematica oggetto di interesse, si suggerisce un' attività capace di coinvolgere gli studenti, stimolando ulteriormente l'interiorizzazione degli argomenti. La simulazione, infatti, fa in modo che ognuno degli studenti possa vedere contemporaneamente le varie conseguenze dirette dei propri comportamenti e aiuta a proseguire nell'apprendimento, fornendo molte nuove informazioni. Esso è caratterizzato da:

- elevata potenzialità ludica ed educativa;

possibilità di utilizzo in autonomia, senza mediazioni da parte dei docenti

- possibilità di fruizione in contesti diversi (a scuola o a casa).

Si tratta di un gioco, divertente e al contempo di notevole utilità (fornendo ai giovani giocatori una "guida" per muoversi correttamente nella vita quotidiana) che ricrea virtualmente le diverse situazioni mettendo alla prova gli utenti nell'amministrazione delle proprie scelte.

C) **Disclosure session**: Lo strumento *disclosure session* è tipicamente pensato per gli studenti della scuola secondaria. Capace di coinvolgere efficacemente i ragazzi, questa metodologia didattica è contemporaneamente in grado di lasciare loro lo spazio necessario per mettere alla prova le proprie idee. Lo sviluppo delle tematiche è affrontato con linguaggi semplici ed attuali ma, allo stesso tempo, densi di significato. Lo stile linguistico e quello grafico sono caratterizzati da una "studiata" informalità mutuata dalle riviste e dai programmi televisivi.

D) **PEER EDUCATION**: Il termine inglese peer education (lett. Educazione fra pari) è ben noto a livello internazionale nell'ambito dell'educazione, ma è tuttavia di difficile traduzione in altre lingue soprattutto a causa della presenza del termine peer (pari, coetaneo). Questo termine fu coniato in Gran Bretagna per designare l'appartenenza ad uno dei cinque gradi di nobiltà. Nel suo moderno utilizzo, secondo il dizionario Webster, sta ad indicare "persona dello stesso rango; persona della medesima estrazione sociale, in particolare coetanei, dello stesso grado o status". Pertanto il termine peer education indica una forma di educazione tra pari o tra persone che appartengono al medesimo gruppo o che abbiano la stessa estrazione sociale, i quali instaurano un rapporto di educazione reciproca. Volendo utilizzare la più semplice delle definizioni, la peer education è la "comunicazione mirata fra coetaneo e coetaneo". E' un metodo in base al quale un piccolo gruppo di "pari", numericamente inferiore nell'ambito del gruppo d'appartenenza e che fa parte di un determinato contesto ambientale, opera attivamente per informare ed influenzare il resto, numericamente maggioritario, di quel gruppo.

La Peer Education è un metodo formativo che può rendere i ragazzi soggetti attivi della conoscenza e più in generale della propria formazione, perciò individui consapevoli delle scelte e delle azioni. Si rivela particolarmente adatta per trattare argomenti che, vissuti in maniera conflittuale, non potrebbero essere affrontati spontaneamente con adulti o persone significative.

La peer education mette in atto un dialogo che viaggia su due traiettorie differenti ma fortemente legate, unite dagli stessi contenuti e obiettivi, la comunicazione e l'informazione si verificano in una dimensione duplice:

- Comunicazione orizzontale, quella di noi per e dei ragazzi a cui ci rivolgiamo: giovani vicini per età, cultura, interessi ed esperienze, assaliti dagli stessi dubbi, da mille paure adolescenziali e desiderosi di trovare una risposta o anche un aiuto;

- Comunicazione verticale, che si realizza grazie a persone esperte e preparate tecnicamente come sociologi e psicologi, che trasmettano informazioni scientifiche e, soprattutto, diano gli strumenti per gestire un gruppo e comunicare quanto appreso in maniera efficace. Proprio questa duplice dimensione è la chiave del successo della peer education, anello di congiunzione di due mondi spesso lontani: quello dei giovani e quello degli adulti, che non sempre sono in grado di interagire, di dialogare e di comunicare.

Utilizzando il metodo della Peer, sarà possibile diffondere le informazioni ad un gruppo molto ampio di studenti, in quanto sono gli studenti stessi che, acquisiti gli elementi per poter trasmettere le informazioni, si impegnano nell'esecuzione di corsi frontali ai loro colleghi.

MODALITA' DI REALIZZAZIONE

ARTICOLAZIONE DEL LAVORO: Durata del corso : 10 ore

I° incontro: 2 ore.

- Presentazione del progetto ai docenti

II° incontro: 2 ore.

- Presentazione del progetto agli studenti, proposizione del test di ingresso.
- Presentazione del corso e degli ausili didattici, articolazione dei gruppi all'interno della classe, ricerca dei contenuti nel Materiale didattico sugli argomenti assegnati.

III° incontro: 2 ore.

- Percorso di approfondimento nozionistico con l'utilizzazione degli ausili didattici, dei giochi di ruolo e con la comunicazione frontale.

IV° incontro: 2 ore

- Lavoro di gruppo per integrare con le informazioni raccolte a casa quelle precedentemente desunte dal materiale didattico fornito e del lavoro in classe

V° incontro : 2 ore

- Comunicazioni di ciascun gruppo dei contenuti elaborati e commento degli stessi.
- Proposizione del test in uscita e comunicazioni finali dell'operatore.

SUSSIDI DIDATTICI

Per tutti i moduli verranno elaborati e prodotti dei sussidi didattici, diversificandoli a seconda che l'intervento riguardi scuole secondarie di 1° o di 2° grado. I sussidi didattici consisteranno in:

- slide e dispense sui temi trattati
- costruzione di un gioco specifico per il tema trattato: **"Perfect life"** gioco di simulazione sui comportamenti e gli stili di vita.

2. Organizzazione di un evento informativo/formativo con i giovani e i docenti

L'evento finale è finalizzato a dare una visione organica del fenomeno della dipendenza da gioco e di come gli stili di vita possano influire sulle scelte degli adolescenti nella gestione. E' previsto il coinvolgimento delle istituzioni comunali e di tutte le figure del comune impegnate nella lotta alla criminalità'

saluti delle Autorità

MODULO 1 °

GESTIONE DELLE NECESSITÀ E STILI DI VITA

IL BULLISMO

CHI È IL BULLO E CHI È LA VITTIMA

Parlare è sempre una buona idea... con chi?

Il gioco d'azzardo

Giochi sociali e gioco d'azzardo

Il panorama Internet

E se c'è la dipendenza???

MODULO 3

LA DIPENDENZA DA ALCOOL

L'instaurarsi della dipendenza

Come uscirne

il ruolo delle istituzioni

3. redazione e pubblicazione di una guida contro le dipendenze, sul gioco d'azzardo e all'informazione per la prevenzione della criminalità e per un corretto stile di vita;

La realizzazione di una Guida pratica per le informazioni " contro il bullismo, le dipendenze e il Gioco d'azzardo" permetterà di diffondere l'informazione e raggiungere fasce di utenti diversificate per età, sesso, condizioni socio-economiche e culturali.

Pertanto si provvederà alla stampa e diffusione della guida nelle scuole interessate del Comune.

Si prevede di stampare 5.000 copie della guida.

PERSONALE UTILIZZATO

. **Livello di preparazione** personale in possesso di maturità e/o laurea- che opera da un minimo di tre anni ad un massimo di 15 anni nelle attività di volontariato e di promozione sociale.

Attività formativa ricevuta in associazione l'attività formativa ha comportato corsi di formazione residenziale di almeno cinque giornate annuali più gli incontri formativi mensili con la metodologia del Problem Solving applicato alle tematiche sociali

Contenuti dell'attività svolta : coordinamento e pianificazione delle attività di formazione; attività di segreteria e di counseling con le Istituzioni che collaboreranno al progetto. Attività di ufficio stampa. Attività di web master per la realizzazione della pagina e dello sportello telematico.

. Attività di stesura dei testi da utilizzare per le guide al buon uso del denaro e di prevenzione usura. Realizzazione del materiale divulgativo

RISORSE STRUMENTALI

Saranno acquistate strumentazioni per la formazione e saranno stampate slide e materiali di supporto alla stessa.

TEMPI:

Il progetto sarà realizzato nell'anno scolastico 2011/2012, nel periodo di ottobre 2011/ maggio 2012.

FASE 1: DALLA COMUNICAZIONE DELLA REGIONE DI AVVIO PROGETTO AL 10 GENNAIO 2012

Convocazione dell'equipe di progetto

Stipula dei contratti e dei protocolli in partnership con le realtà locali che potranno collaborare alla realizzazione del progetto.

Accordi con gli istituti per la calendarizzazione degli incontri

Acquisizione del materiale didattico necessario

FASE 2: DAL 10 GENNAIO 2012 AL 31 APRILE 2012

Attivazione dei corsi di formazione

Informazione stampa dell'attività effettuata

FASE 3 DAL 1 MAGGIO AL 15 GIUGNO 2012

Verifica dei risultati con test di valutazione in classe

Organizzazione evento finale

Chiusura progetto e valutazione dei risultati ottenuti

OBBIETTIVI ATTESI:

L'obiettivo principale del progetto è l'educazione al buon uso del denaro e la sensibilizzazione al problema delle dipendenze da gioco d'azzardo, con una campagna che investe in primo luogo gli adolescenti, ma che ha un impatto forte anche nel coinvolgimento della istituzione scolastica ed è di supporto all'attività scolastica stessa.

Inoltre si prevede di raggiungere i seguenti obiettivi:

- L'informazione sugli effetti della dipendenza del gioco d'azzardo alla popolazione in generale e alla popolazione a rischio e la promozione dell'iniziativa, per informare la popolazione delle opportunità offerte e dei servizi sul territorio
 - L'educazione ad un corretto stile di vita, contro il sovraindebitamento familiare, è indispensabile per evitare il cadere in tendenze e comportamenti devianti e criminali.
 - la realizzazione di un opuscolo informativo, contenente le informazioni utili e sui servizi esistenti, le leggi in materia, le modalità per affrontare il problema;
 - la realizzazione di incontri con le figure professionali interessate, la polizia
- I risultati attesi sono l'aumento delle capacità di gestione del bilancio familiare e la conoscenza del pericolo insito nella dipendenza da gioco d'azzardo.

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'EFFICACIA DEL PROGETTO

Il team di elaborazione del progetto realizzerà un sistema di monitoraggio e valutazione finalizzato a:
valutazione ex ante

- attivare un canale con gli istituti scolastici e i relativi direttori, al fine di valutare insieme le strategie di comunicazione ai minori e di concentrarsi sulle problematiche che maggiormente colpiscono quella fascia di popolazione;
- valutare le risposte date dagli alunni al test di ingresso in modo da poter tarare argomenti e strumenti al:
 - livello culturale e sociale degli studenti
 - capacità e modalità di apprendimento
 - attenzione verso il/i problemi individuati

valutazione ex post

- rendere conto del conseguimento degli obiettivi di progetto tramite:
 - attenzione e gradimento degli studenti, come valutato dai test finali
 - interesse della popolazione in generale, nel senso della partecipazione all'evento finale e nella distribuzione delle guide-

tale valutazione serve a

- fare emergere gli eventuali scostamenti dei risultati raggiunti rispetto a quelli attesi;
- facilitare l'individuazione e la definizione di buone pratiche, di quelle azioni e di quei processi che, in quanto a modalità, strumenti, tempi, etc. si sono dimostrati migliori e possono essere riprodotti.

Valutazione in itinere

Attraverso la predisposizione di rapporti (report) periodici di monitoraggio del progetto si intenderà valutare:

- qualità ed esaustività della formazione
- Professionalità dei formatori
- Impatto della visibilità del progetto sulla popolazione in generale.

Per tale motivo verranno effettuate riunioni mensili, dall'equipe operativa per monitorare la attività effettuate ed i risultati in itinere raggiunti, nel rispetto dei tempi assegnati per gli obbiettivi previsti.

Le riunioni mensili verranno effettuate con la partecipazione del responsabile della qualità per il progetto, (TUTOR) che, secondo parametri assegnati sarà in grado di verificare la qualità, l'esattezza e l'esautività del lavoro svolto.

VALUTAZIONE ECONOMICITA' DEL PROGETTO

Economia del metodo di prestazione del servizio in quanto il progetto sarà effettuato attraverso un soggetto del terzo settore, ai sensi della 266/91 (volontariato) per cui le spese di gestione, sono in effetti già assorbite nei costi generali di funzionamento delle associazioni.

- a) condizioni favorevoli di cui si dispone per la prestazione di servizi: le associazioni di volontariato dispone di agevolazioni sulle imposte dirette, imposte di bollo, imposte di registro, tributi locali, ecc. ai sensi della [legge 11 agosto 1991, n.266](#),
- b) costo della consulenza professionale determinato in base a specifici protocolli con l'associazione che garantiscono la consulenza e l'attività professionale a costi contenuti.

Luogo, data

Il Rappresentante legale (il Sindaco)

PIANO ANALITICO DEI COSTI

Descrizione degli investimenti	Spese IVA compresa
SPESE DI ORGANIZZAZIONE	
segreteria organizzativa	€ 10.000,00
formatori, consulenti	€ 18.000,00
coordinatore progetto	€ 11.500,00
TOTALE SPESE DI ORGANIZZAZIONE	€ 39.500,00
SPESE DI COMUNICAZIONE	
Redazione, stampa e distribuzione GUIDA	€5.000,00
Evento finale	€2.500,00
TOTALE SPESE DI COMUNICAZIONE	€ 7.500,00
AUSILI STRUMENTALI	
attrezzature e materiali di consumo	€3000,00
TOTALE AUSILI STRUMENTALI	€ 3.000,00
TOTALE GENERALE	€ 50.000,00
TOTALE RICHIESTO (PARI AL 90%)	€45.000,00

Li,.....

Il Rappresentante Legale

**ALLEGATO ALLA DELIBERAZIONE
GIUNTA COMUNALE N. 145 DEL 19.07.2011**

**PARERI AI SENSI DELL'ART. 49 DEL DECRETO Lgs. 18.8.2000 N. 267
SULLA PROPOSTA DI DELIBERAZIONE DI GIUNTA COMUNALE AVENTE PER OGGETTO:**

approvazione progetto "LA MIA VITA IO NON ME LA GIOCO" Campagna di informazione sugli stili di vita per la prevenzione della criminalità e della dipendenza del bullismo, gioco d'azzardo e dell'alcolismo nei minori - determinazione regionale 20 giugno 2011 n. A6298 – Richiesta di finanziamento anno 2011.

=====

DIPARTIMENTO 1

PARERE IN ORDINE ALLA REGOLARITA' TECNICA: **FAVOREVOLE**

**IL RESPONSABILE DEL DIPARTIMENTO
F.to Dott.ssa Carla Carletti**

data
18.07.2011

timbro

=====

Il presente verbale viene sottoscritto come segue:

IL SINDACO
f.to Avv. Umberto MACCI

IL SEGRETARIO COMUNALE
f.to Dott. Carlo RUSSO

REFERTO DI PUBBLICAZIONE (art.124 D. Lgs. 18 agosto 2000 n. 267)

N. **1.180**_ Reg. Pubbl.

Certifico io sottoscritto Segretario comunale su conforme dichiarazione del Messo, che copia del presente verbale è stato pubblicato il giorno **26 LUG. 2011** _____ all'Albo Pretorio ove rimarrà esposto per 15 giorni consecutivi.

IL MESSO NOTIFICATORE

IL SEGRETARIO COMUNALE
f.to Dott. Carlo RUSSO

lì, **26 LUG. 2011** _____

E' copia conforme all'originale da servire per uso amministrativo.

IL SEGRETARIO COMUNALE
Dott. Carlo RUSSO

Dalla Residenza Comunale lì, **26 LUG. 2011** _____

CERTIFICATO DI ESECUTIVITA' (art.134 D. Lgs. 18 agosto 2000 n. 267)

- ☐ Si certifica che la suesesa deliberazione è stata pubblicata nelle forme di legge all'Albo Pretorio del Comune senza riportare nei primi dieci giorni di pubblicazione denunce di vizi di legittimità, per cui la stessa è divenuta esecutiva ai sensi del 3° comma dell'art.134 D. Lgs. 18 agosto 2000 n. 267 in data _____.

lì,

IL SEGRETARIO COMUNALE
f.to Dott. Carlo RUSSO

-
- ☐ La suesesa deliberazione è divenuta esecutiva in data **26 LUG. 2011** ai sensi del 4° comma dell'art.134 D. Lgs. 18 agosto 2000 n. 267.

lì, **26 LUG. 2011**

IL SEGRETARIO COMUNALE
f.to Dott. Carlo RUSSO



COMUNE DI PRIVERNO
(Provincia di Latina)