



## ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO

### TITOLO DEL PROGETTO:

Gioco d'azzardo patologico: percorsi, risorse e prospettive di cura

### SETTORE e Area di Intervento:

**A 12 – Disagio adulto**

### OBIETTIVI DEL PROGETTO:

Obiettivo specifico del Progetto sarà:

- Intervenire sulla problematica del gioco d'azzardo ponendo attenzione a percorsi terapeutici, educativi e di reiserimento sociale/relazionale degli utenti. In particolare strutturare percorsi brevi e specialistici che forniscano, oltre all'inquadramento e ad un primo intervento, la base per poter continuare il percorso di cura all'interno dei contesti di provenienza degli utenti. Sospendere nei fatti il ripetersi di pratiche coattive distruttive si pone come base su cui lavorare per modificare la forma mentis della persona affetta da GAP. L'attenzione si volgerà alla attivazione delle capacità relazionali residue.

Per realizzare ciò il progetto prevede due obiettivi sequenziali, il primo riguarda la formazione sul tema del gioco d'azzardo e rischio correlato; il secondo la partecipazione attiva ad interventi psico-educativi.

I VSC affiancano il personale professionale nella vita della struttura e nelle relazioni con l'equipe terapeutica, imparando a gestire la quotidianità e le relazioni con le persone da aiutare e sostenere.

Gli obiettivi della Cooperativa saranno:

- Coinvolgere i volontari nel capire la fenomenologia del gioco d'azzardo
- Approfondire il tema gioco d'azzardo
- Fornire una base teorica e pratica su cosa significa sostegno e cura alle persone dipendenti da gioco d'azzardo patologico
- Fornire strumenti per riattivare le capacità relazionali degli utenti

Gli obiettivi per vsc:

Sotto il profilo professionale i giovani volontari potranno arricchirsi dei seguenti contenuti:

- conoscenza del lavoro d'equipe
- conoscenza degli elementi di progettazione e gestione di attività ludico-educative- ricreative (GIOCO SANO)
- conoscenza dei principi di una gestione consapevole del denaro

Sotto il profilo della crescita personale e civile

- Conoscenza di una realtà di disagio sociale al fine di comprendere l'importanza del servizio agli altri, delle attività di volontariato, della partecipazione attiva alla vita del territorio attraverso modalità di difesa del "bene comune";
- Conoscenza delle risorse territoriali esistenti a contrasto del disagio

Il Progetto di Servizio Civile si pone l'obiettivo di raggiungere i seguenti risultati

- miglioramento delle capacità relazionali degli utenti

Indicatori qualitativi per i volontari del servizio civile VSC

- Positivo inserimento nel lavoro di equipe
- Positiva collaborazione con gli operatori della struttura nella gestione della vita quotidiana all'interno della comunità
- Positiva partecipazione alle attività ludico-ricreative e di socializzazione
- Positiva partecipazione ai percorsi per un uso consapevole del denaro

Indicatori quantitativi per volontari di servizio civile VSC

- numero di utenti e attività programmate
- numero di iniziative ludico-ricreative partecipate e numero utenti coinvolti
- numero uscite realizzate

#### **CRITERI DI SELEZIONE:**

Per la selezione dei Volontari si utilizzano i criteri e le modalità UNSC, così come elaborati dall'Ufficio deputato, definiti ed approvati con la determinazione del Direttore Generale dell'11 giugno 2009, n.173

#### **POSTI DISPONIBILI e SEDI DI SVOLGIMENTO:**

**Numero dei volontari da impiegare nel progetto:**

**Numero posti senza vitto e alloggio:2**

**Pluto Modena – Via per Festa, 1 MANARO SUL PANARO (MO)**

#### **ATTIVITÀ D'IMPIEGO DEI VOLONTARI:**

Di seguito si delineano le principali attività in cui verranno impiegati i volontari in affiancamento all'equipe della struttura ed il ruolo degli stessi nel Progetto.

- 1) Partecipazione alla quotidianità del trattamento residenziale  
Ruolo del volontario:
  - Partecipazione alla vita della struttura residenziale
  - Osservazione diretta delle dinamiche individuali e di gruppo
  - Accompagnamenti mirati
- 2) Attivazione delle capacità relazionali residue tramite  
Ruolo del volontario:

- Interazione con gli utenti attraverso forme di Gioco Sano tra cui Giochi di carte senza denaro, parole, musica (Karaoke)
- Attività volte alla promozione del benessere attraverso attività motorie (sport)
- Partecipazione ad eventi in loco

3) Attivazione di percorsi per una corretta gestione del denaro

Ruolo del volontario:

- Uscite di gruppo e individuali
- Gestione controllata del denaro
- Accompagnamento degli utenti negli acquisti personali per facilitare un corretto apprendimento di un consapevole uso del denaro

#### **EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI:**

#### **SERVIZI OFFERTI (eventuali):**

#### **CONDIZIONI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:**

Monte ore annuo 1400 ore e numero minimo di ore settimanali 12

La flessibilità oraria è importante per poter raggiungere alcuni degli obiettivi di progetto. La scelta del monte ore annuo è funzionale allo svolgimento di attività di ricerca delle attività e della sensibilizzazione, permettendo una agile pianificazione nel breve periodo.

#### **CARATTERISTICHE CONOSCENZE ACQUISIBILI:**

La partecipazione a Corsi di formazione o seminari realizzati da altri enti possono prevedere la certificazione e attestati di frequenza per poter accedere a crediti ECM Durante l'espletamento del servizio, i volontari che parteciperanno alla realizzazione di questo progetto acquisiranno le seguenti competenze utili alla propria crescita professionale:

- competenze tecniche (specifiche dell'esperienza vissuta nel progetto, acquisite in particolare attraverso il learning by doing accanto agli Olp e al personale professionale): accoglienza, assistenza e orientamento agli utenti, capacità di ascolto, capacità di lavorare in gruppo, capacità di problem solving, organizzazione di attività specifiche, conoscenza normativa relativa (nozioni base) agli enti e alle tematiche del progetto;
- competenze cognitive (funzionali ad una maggiore efficienza lavorativa e organizzativa): capacità di analisi, ampliamento delle conoscenze;
- competenze sociali e di sviluppo (utili alla promozione dell'organizzazione che realizza il progetto ma anche di se stessi): capacità nella ricerca di relazioni sinergiche e propositive, lavoro all'interno di un gruppo;
- competenze dinamiche (importanti per muoversi verso il miglioramento e l'accrescimento della propria professionalità): reciprocità come forza di stimolo al saper fare di più e meglio, gestione e valorizzazione del tempo, ottimizzazione delle proprie risorse. Queste competenze saranno autocertificate dall' Ente: attraverso incontri periodici verranno verificate le competenze, che saranno avvalorate dall' OLP e certificate in apposita attestazione scritta utile per il curriculum vitae dei volontari

#### **FORMAZIONE SPECIFICA DEI VOLONTARI:**

I contenuti della formazione riguarderanno i seguenti temi:

##### **MODULO I: L'ACCOGLIENZA**

La Comunità Papa Giovanni e la sua storia

Durata 6 ore Formatore: Marina Abrate

#### MODULO II: DEFINIZIONE DI DIPENDENZA

- Definizione di dipendenza comportamentale, gioco d'azzardo patologico

Durata 2 ore Formatore: Umberto Caroni

#### MODULO III: GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO e il PROGRAMMA TERAPEUTICO DELLA PAPA GIOVANNI

Durata 10 ore Formatore: Umberto Caroni

#### MODULO IV: INDEBITAMENTO

L'indebitamento come limite agli esiti di cura e rischio scivolamento nel sovraindebitamento e nell'usura

Durata: 6 ore Formatore: Umberto Caroni

#### MODULO V: LA RELAZIONE DI AIUTO

Il rapporto educativo

La relazione di aiuto

Durata: 12 ore Formatore: Marina Abrate

#### MODULO VI: GLI INTERVENTI EDUCATIVI-RIABILITATIVI della STRUTTURA RESIDENZIALE PLUTO

- la gestione di gruppi terapeutici
- la gestione delle uscite con giocatori problematici
- funzionamento della struttura residenziale per giocatori

Durata: 22 ore Formatore Marina Abrate

#### MODULO VII: COME FARE RICERCA

Analisi delle ricerche esistenti sul gioco d'azzardo

Modalità di indagine e lettura dei risultati

Durata : 6 ore Formatore Umberto Caroni

Per quanto riguarda la formazione specifica e in particolare il "Modulo di formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari nei progetti di servizio civile" esso sarà realizzato con la metodologia della formazione a distanza, utilizzando l'ambiente on line del sistema SELF della Regione Emilia-Romagna

Contenuti della formazione:

Per quanto riguarda la formazione specifica relativa al "Modulo di formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari nei progetti di servizio civile" sarà realizzato con la metodologia della formazione a distanza, utilizzando l'ambiente on line del sistema SELF della Regione Emilia-Romagna, mediante 4 ore di approfondimento dei concetti generali in tema di prevenzione e sicurezza nei luoghi di servizio

41) Durata:  
72 ore