

## PROGETTO VALDELSA IN GIOCO 2.0

**Titolo del progetto: Valdelsa in gioco 2.0. Intervento di prevenzione sui rischi di dipendenza per giovani e comunità locale.**

Ente proponente: **Coop.21 cooperativa sociale**

Inizio e fine del progetto: **Maggio 2026 - Dicembre 2026**

### DESCRIZIONE DELL'ENTE PROPONENTE E DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

Esperienza maturata dal proponente sulla tematica e nella realizzazione degli interventi oggetto dell'Avviso

Coop.21 è una Cooperativa di tipo A con sede a Firenze, attiva nella Città Metropolitana di Firenze, nell'Empolese Valdelsa, nel Valdarno Aretino e nella Provincia di Siena. Realizza servizi per adolescenti e giovani (educativa di strada, centri giovani, sportello di orientamento e informativi, progetti su contrasto al fenomeno Neet e gioco d'azzardo), servizi per il lavoro, servizi educativi 0-6 anni e per minori (pre-scuola, doposcuola, centri estivi, sostegno scolastico, interventi DSA/BES, laboratori). Gestisce biblioteche, servizi socio-assistenziali per anziani, disabili e persone svantaggiate, attività di inclusione sociale e inserimento lavorativo, iniziative culturali a finalità educativa, ricerca sociale, coordinamento e consulenza in ambito educativo e sociale, accoglienza migranti, agricoltura sociale, formazione professionale e percorsi per giovani fino a 18 anni, inclusa la prevenzione della dispersione scolastica e del bullismo. Nell'Alta Valdelsa la cooperativa gestisce l'educativa di strada, i laboratori nell'ambito del PEZ scolare, i Punti Facile Digitale.

L'esperienza di Coop.21 nella gestione del fenomeno DGA si è consolidata attraverso una fitta rete di interventi territoriali realizzati in collaborazione con enti pubblici.

Tra il 2019 e il 2020, per la SDS Zona Fiorentina Sud Est, sono state avviate le prime azioni di mappatura e ricerca, proseguite poi nel biennio 2021-2022 con il progetto "Catturare il GAP Alp 20" per l'Azienda Usl Toscana Sud Est nelle zone della Valdelsa senese, Chiusi e Amiata. Il radicamento territoriale è proseguito con il progetto "I Cantieri del gioco e della creatività" (2023/2025) e le "Azioni di prevenzione e sensibilizzazione" per la SdS Zona Fiorentina Sud Est (2023-2024), focalizzati su ricerca, formazione nelle scuole ed incontri rivolti alla comunità.

Attualmente, l'impegno prosegue con progettualità estese al 2026: nel Valdarno aretino, con la seconda edizione de "I Cantieri del Gioco" finanziato dall'Azienda Usl Toscana Sud Est; con le ultime azioni di "Valdelsa in Gioco" per la SDS zona Alta Valdelsa, di "Play 4 Fun" per la Sds Valdarno Valdelsa Empolese, e di "Zero Azzardo" per la SDS Zona Fiorentina Sud Est. Tali progetti prevedono azioni di prevenzione rivolte al target giovanile (educativa di strada, workshop e laboratori), alla comunità (incontri di sensibilizzazione, attivazione sportelli di ascolto), ai luoghi di lavoro, alle scuole, nonché attivazione di percorsi di consulenza psicologica presso i Ser.D.

*Proposta progettuale e coerenza con le finalità della co-progettazione e della programmazione regionale*

### **1. Educativa di strada**

Realizzazione di una mappatura dinamica del territorio e l'intercettazione precoce di disagio, marginalità e rischi di dipendenza (con e senza sostanze). L'attività, si concentrerà nei principali luoghi di aggregazione della SdS Alta Val d'Elsa:

- Colle di Val d'Elsa: focus sulla zona di Colle Bassa, caratterizzata da un'alta densità di adolescenti nelle ore pomeridiane.
- Poggibonsi: presidio del centro storico, dove la carenza di spazi aggregativi strutturati aumenta il rischio di comportamenti disfunzionali.

In entrambe le aree si rileva una forte presenza di esercizi legati al gioco d'azzardo (bar, sale scommesse). La mappatura è strategica per:

- monitorare abitudini e dinamiche relazionali dei gruppi;
- individuare vulnerabilità emergenti;
- orientare interventi mirati di prevenzione e aggancio;
- facilitare la presa in carico precoce in raccordo con i servizi territoriali.

### **2. Attività positive con il target**

Realizzare attività educative e laboratoriali nei luoghi di ritrovo giovanile, con focus sui minori più vulnerabili. Gli interventi saranno sviluppati con:

- Mixed Media APS
- Oratorio dei Salesiani
- Agorà APS, Mosaico e La Scossa.

Il progetto offrirà ai giovani molteplici attività basate sui loro interessi, come:

- Corsi di disegno, fumetto, graffiti e skate;
- Produzione musicale e DJing;
- Tornei di calcio balilla, carte collezionabili e giochi da tavolo.

L'obiettivo è favorire un'aggregazione sana e inclusiva, stimolare lo sviluppo di competenze creative e rafforzare l'autostima e la partecipazione attiva dei ragazzi.

### **3. Attività sensibilizzazione sui rischi gioco d'azzardo e gaming**

Sviluppare azioni di sensibilizzazione dal basso sui rischi legati al gioco d'azzardo, al gaming problematico e nuove dipendenze, attraverso:

- presidi di sensibilizzazione
- punti informativi nei contesti di aggregazione

- campagne di comunicazione: **organizzazione di una conferenza stampa per lancio campagna di social e pubbliche affissioni**

Durante tali occasioni saranno utilizzati materiali dedicati e strumenti interattivi per facilitare la comprensione dei rischi, coinvolgendo associazioni ed enti sportivi per promuovere una cultura diffusa della prevenzione.

#### **4. Sviluppo Life Skills e conoscenze legate al mondo del lavoro**

Promuovere nei giovani le life skills e conoscenze sul mondo del lavoro tramite interventi nelle scuole, integrati al Programma Educativo Zonale (PEZ) e alla Fondazione Territori Sociali, coinvolgendo:

- IIS Roncalli;
- IIS San Giovanni Bosco – Cennini ;
- Istituto B. Ricasoli;
- IC 1 e 2 di Poggibonsi e Colle (classi terze).

Gli interventi mirano a potenziare il pensiero critico e la gestione delle emozioni, prevenire comportamenti a rischio e supportare i giovani nella costruzione di un progetto di vita consapevole.

#### **5. Lavoro di rete per supporto minori o famiglie**

Rafforzare il lavoro di rete territoriale per sostenere minori e famiglie che manifestano bisogni legati a comportamenti a rischio e dipendenze.

Particolare attenzione sarà rivolta ai fenomeni di ritiro sociale, che sempre più frequentemente portano adolescenti ad abbandonare la scuola e a sviluppare condizioni di iperconnessione, spesso correlate a meccanismi di dipendenza.

Gli interventi saranno realizzati in collaborazione con SERD, Servizio sociale territoriale e Neuropsichiatria infantile, al fine di:

- condividere e analizzare i casi
- strutturare progetti educativi personalizzati
- attivare interventi mirati rivolti sia ai minori che ai genitori

Grazie a psicologi ed educatori formati, il progetto garantisce una presa in carico integrata ed efficace per gestire le situazioni più complesse.

*Piano economico e delle risorse (materiali, umane e finanziarie) previste dal progetto per la realizzazione del programma di interventi con riferimento al budget disponibile. Sarà tenuto conto del valore del cofinanziamento proposto in proporzione al valore del progetto presentato*

Il progetto prevede:

- **2 operatori di educativa di strada** (Niccolò Tonini e Chiara Pettinelli) impiegati nelle diverse azioni progettuali per un totale di 624 ore.
- **1 Coordinatore** (Matteo Ceccherini), psicologo specialista in psicologia della salute, figura senior con esperienza nella supervisione di progettualità sul gioco d'azzardo. Avrà il compito di curare il monitoraggio, la documentazione delle attività e la supervisione metodologica dell'équipe; il monte ore previsto per il coordinatore è di 4 ore settimanali, per un totale di 104 ore.
- **1 personale amministrativo**, per un monte ore complessivo di 20 ore.
- **3000€** per l'attivazione di **consulenze specialistiche**: psicologo psicoterapeuta con esperienza nell'età evolutiva.
- **4877,40€** per la voce **prestazioni di servizio esterne** da realizzare con associazioni, cooperative, professionisti delle arti visive e artisti.

Il soggetto proponente intende mettere a disposizione, senza oneri e valorizzabili a titolo di **cofinanziamento**:

- 60 ore aggiuntive realizzate dal personale amministrativo di Coop.21 per la raccolta e la predisposizione del materiale di documentazione e rendicontazioni delle attività progettuali, attivazione e al monitoraggio delle consulenze specialistiche e delle prestazioni di servizio esterne.

Per la realizzazione delle attività progettuali si prevede un costo complessivo di 26.255,00 €, comprensive della quota di cofinanziamento di Coop.21 di 1506,00 €, con richiesta di finanziamento alla SDS Alta Valdelsa dell'importo di **24.749,00 €**.

*Eventuali risorse aggiuntive, intese come beni immobili, attrezzature/strumentazioni, automezzi o beni immateriali che il soggetto proponente mette a disposizione per la realizzazione del programma di interventi*

Per la presente progettualità Coop.21 mette a disposizione le seguenti risorse aggiuntive.

Sul piano logistico, la cooperativa garantisce il pieno accesso ai propri spazi di sede per le attività di back-office, le riunioni di coordinamento e l'archiviazione della documentazione. Il personale impiegato potrà contare su una dotazione tecnologica completa, inclusi PC portatili, smartphone aziendali e connessione dati dedicata.

Per le azioni sul campo, Coop.21 mette a disposizione un kit Silent Disco con 40 cuffie wireless, una Party Bag attrezzata per eventi itineranti, postazioni PlayStation e una selezione di giochi da tavolo finalizzati all'aggancio dei giovani. Per le attività di riduzione del rischio è inoltre disponibile un etilometro professionale.

A queste risorse fisiche si aggiunge il know-how maturato da Coop.21 nella gestione pluriennale di progetti sul Disturbo da Gioco d'Azzardo rivolti al target giovanile. Questa esperienza permette di attivare uno scambio costante di buone pratiche e metodologie consolidate, assicurando un approccio d'intervento già testato e

capace di adattarsi alle dinamiche del territorio, trasformando le attività ludiche in occasioni concrete di sensibilizzazione e prevenzione precoce.

*Articolazione del cronoprogramma e suo coerente sviluppo nell'arco del periodo di riferimento*

Di seguito il cronoprogramma delle azioni previste, per il periodo maggio-dicembre 2026.

	AZIONI	mag	giu	lug	ago	set	ott	nov	dic
	A. Educativa di strada	x	x	x		x	x	x	x
	B. Attività positive con il target		x			x	x	x	x
	C. Attività sensibilizzazione sui rischi gioco d'azzardo e gaming						x	x	x
	D. Sviluppo Life Skills e conoscenze legate al mondo del lavoro	x	x				x	x	
	E. Lavoro di rete per supporto minori o famiglie		x	x		x	x	x	x

*Elementi di integrazione e raccordo con il territorio (networking)*

Coop.21 collabora stabilmente con la **Misericordia di Staggia Senese**, che offre spazi attrezzati per la registrazione audio, e la **Pubblica Assistenza di Poggibonsi**, partner attivo nelle iniziative di comunità.

Va avanti la collaborazione con **Mixed Media APS** e **Cooperativa Culture Attive** per la **co-progettazione di micro-eventi**, interventi di animazione territoriale e azioni di **rigenerazione urbana** nel Comune di Poggibonsi.

Nel Comune di Colle di Val d'Elsa, Coop.21 opera collabora con **Lagorà APS**, **Associazione Mosaico** e **La Scossa**, già partner nell'ambito del progetto COLLE X. In questo contesto:

- gli spazi associativi (in particolare Lagorà) vengono utilizzati come **luoghi di aggregazione giovanile**;
- con Mosaico vengono sviluppati **laboratori musicali inclusivi**;
- collabora con l'**oratorio dei Salesiani**, presidio educativo e spazio strutturato di incontro.

La partnership con **Virtus** e **UPP** di Poggibonsi ha consentito la realizzazione di **laboratori di skate e murali**, promuovendo il protagonismo giovanile e la **cura dei beni comuni** negli spazi degli impianti sportivi del Bernino.

Centrale è il legame con il **Ser.D di Colle di Val d'Elsa** sulla prevenzione del gioco d'azzardo, con circa 200 questionari somministrati in istituti strategici quali **IIS Roncalli**, **CPIA**, **IC1**, **Eurobic**, **IIS San Giovanni Bosco** e **IC2** di Colle Val d'Elsa.

Nell'edizione precedente di *Valdelsa in Gioco* è stato attivato un **sistema di presa in carico integrata** rivolto a minori e famiglie, in collaborazione con i **servizi sociali territoriali** e la **neuropsichiatria infantile**.

Tali esperienze si inseriscono all'interno di una **filiera strutturata di servizi**, in cui la Fondazione Territori Sociali Altavaldelsa ha recentemente affidato a Coop.21 la gestione di un **progetto di educativa di strada per il 2026**.

Coop.21 valorizza il ruolo delle **reti informali giovanili** nell'attivazione di interventi efficaci per il target giovanile, mantenendo rapporti con:

- il collettivo rap **Orange Budd** di Poggibonsi
- il gruppo degli **skaters del Bernino**
- i gruppi legati alla scena **trap e rap** di Colle di Val d'Elsa

*Attività innovative, sperimentali, integrative e migliorative della qualità degli interventi oggetto del presente Avviso*

Il progetto punta sui **linguaggi espressivi contemporanei come leva di aggancio e prevenzione**. Attività quali laboratori di registrazione audio, produzione musicale trap/hip-hop e rigenerazione urbana sono strumenti educativi per:

- Sviluppare life skills (competenze relazionali ed emotive);
- Favorire il protagonismo giovanile;
- Intercettare precocemente disagio, rischi e ritiro sociale.

E' prevista inoltre una **campagna informativa multicanale** (affissioni e stampa locale) per sensibilizzare la comunità adulta sui rischi del DGA (Disturbo da Gioco d'Azzardo).

**La qualità degli interventi è garantita dall'integrazione tra reti formali e informali.** La relazione con gruppi spontanei (es. collettivo *Orange Budd* e skaters) permette di:

- veicolare messaggi preventivi su azzardo e gaming;
- operare in contesti solitamente difficili da raggiungere per i servizi tradizionali.

L'approccio promuove il **coinvolgimento attivo anziché la semplice informazione**. Il tema dell'azzardo viene affrontato con modalità non convenzionali:

- giochi educativi e cooperativi (analogici o di movimento) che rielaborano criticamente il concetto di azzardo;
- decostruzione del gaming: analisi delle dinamiche assimilabili all'azzardo nei videogiochi (loot box, reward casuali).

Nelle scuole, gli interventi restituiranno dati locali sul fenomeno e favoriranno una lettura critica dei comportamenti quotidiani legati al rischio.

Si **potenzia il modello di presa in carico integrata per minori in ritiro sociale**, consolidando il ruolo di Coop.21 come "ponte" strategico tra contesti informali (strada) e servizi specialistici (Ser.D, UFSMIA, FTSA).

Infine, il progetto propone l'**integrazione stabile delle azioni nella Conferenza Educativa Zonale** per:

- rafforzare il coordinamento istituzionale;
- coinvolgere attivamente i dirigenti scolastici;
- garantire sistematicità e continuità degli interventi nelle classi.

Sono infine previsti incontri periodici di monitoraggio con cadenza trimestrale a partire dall'avvio del progetto da parte della "Cabina di regia" composta da SDS, SerD e Coop 21 Cooperativa Sociale.

## PIANO ECONOMICO

<b>azione A</b>		<b>€ 5.012,40</b>
interventi di educativa di strada, finalizzati alla mappatura del territorio e all'intercettazione di situazioni di disagio, marginalità e alto rischio per lo sviluppo di patologie da addiction	costi personale coordinamento	€ 602,40
	costi personale operatori	€ 4.410,00
	costi personale amministrativo	€ 0,00
	cofinanziamento costi personale amministrativo	€ 0,00
	costi consulenze	€ 0,00
	prestazione di servizio	€ 0,00
<b>azione B</b>		<b>€ 10.193,40</b>
realizzazione di attività positive nei principali luoghi di aggregazione con minori che presentano maggiori elementi di vulnerabilità	costi personale coordinamento	€ 753,00
	costi personale operatori	€ 4.410,00
	costi personale amministrativo	€ 251,00
	cofinanziamento costi personale amministrativo	€ 502,00
	costi consulenze	€ 1.000
	prestazione di servizio	€ 3.277,40
<b>azione C</b>		<b>€ 3.889,70</b>
azioni dal basso di sensibilizzazione sui rischi del gioco d'azzardo e del gaming attraverso iniziative e eventi, punti informativi e campagne di sensibilizzazione sui media.	costi personale coordinamento	€ 251,00
	costi personale operatori	€ 1.411,20
	costi personale amministrativo	€ 251,00



	cofinanziamento costi personale amministrativo	€ 376,50
	costi consulenze	€ 0,00
	prestazione di servizio	€ 1.600,00
<b>azione D</b>		<b>€ 2.642,50</b>
Sviluppare relazioni di fiducia significative e promuovere l'acquisizione di specifiche competenze pratiche, psico-sociali ed affettive (Life Skill) e conoscenze legate al mondo del lavoro	costi personale coordinamento	€ 502,00
	costi personale operatori	€ 1.764,00
	costi personale amministrativo	€ 0,00
	cofinanziamento costi personale amministrativo	€ 376,50
	costi consulenze	€ 0,00
	prestazione di servizio	€ 0,00
<b>azione E</b>		<b>€ 4.517,00</b>
Sviluppare il lavoro di rete per supportare individualmente o in gruppo minori o famiglie che manifestano un bisogno relativo ai comportamenti a rischio che si vuole contrastare legati alle dipendenze con e senza sostanze, che hanno chiesto aiuto ai servizi o vengono inviati da referenti delle unità operative del territorio.	costi personale coordinamento	€ 502,00
	costi personale operatori	€ 1.764,00
	costi personale amministrativo	€ 0,00
	cofinanziamento costi personale amministrativo	€ 251,00
	costi consulenze	€ 2.000,00
	prestazione di servizio	€ 0,00

*Eventuali osservazioni circa il piano economico delineato (max. 1.000 caratteri):*

La struttura dei costi preventivata per le singole azioni è stata definita con l'obiettivo di garantire la massima coerenza tra risorse impiegate e obiettivi attesi. Tuttavia, le voci di spesa potranno essere oggetto di rimodulazioni in corso d'opera. Tali eventuali variazioni, che saranno preventivamente condivise e concordate con l'Ente di committenza, saranno necessarie per calibrare le risorse in base all'evoluzione dei bisogni rilevati direttamente sul target di riferimento e alla specifica tipologia di percorsi che verranno attivati, al fine di garantire la qualità ed efficacia degli interventi.

Firenze, 29/04/2026

Firma del Legale Rappresentante