



## PROGETTO DEL SERVIZIO

(Decreto legislativo 50/2016- art. 23 c.15)

**AVVISO PUBBLICO PER L'ACQUISIZIONE DI MANIFESTAZIONE DI INTERESSE FINALIZZATA ALL'AFFIDAMENTO DIRETTO, MEDIANTE TRATTATIVA DIRETTA MEPA, DELLA GESTIONE DELLE ATTIVITA' FINALIZZATE ALLA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO INTEGRATO PER IL CONTRASTO, LA PREVENZIONE E LA RIDUZIONE DEL RISCHIO DA GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO E LE NUOVE TECNOLOGIE E SOCIAL NETWORK. ANNUALITA' 2019-2021. FINANZIATO DALLA REGIONE MARCHE CON DDSPSS 289 del 29.11.19.**

**CIG: Z1C31B90A2**



## 1. Premessa

Dal 7 Marzo 2012 l'Azienda pubblica servizi alla persona -"ASP Ambito 9" ha iniziato la sua attività per conto dei 21 comuni che sono soci dell'Ambito 9: Apiro, Belvedere Ostrense, Castelbellino, Castelplanio, Cingoli, Cupramontana, Filottrano, Jesi, Maiolati Spontini, Mergo, Monsano, Montecarotto, Monteroberto, Morro d'Alba, Poggio San Marcello, Poggio San Vicino, Rosora, San Marcello, San Paolo di Jesi, Santa Maria Nuova, Staffolo e l'Unione dei Comuni di Belvedere Ostrense, Morro d'Alba, San Marcello.

Scopo dell'ASP Ambito 9 è l'esercizio di funzioni socio-assistenziali, socio-sanitarie e, più in generale, la gestione dei servizi alla persona a prevalente carattere sociale, ivi compresi interventi di formazione e orientamento aventi finalità di promozione sociale dei cittadini del territorio.

I servizi istituzionali dell'ASP Ambito 9 sono diffusi ed erogati nei confronti di tutta la popolazione residente nei 21 comuni soci che ammonta a circa 107.994 abitanti (ISTAT 01/01/2016) e sono prevalentemente orientati alle fasce deboli della cittadinanza nelle seguenti aree d'intervento:

1. Anziani;
2. Disagio e povertà;
3. Disabili;
4. Immigrazione;
5. Minori e famiglia;
6. Strutture residenziali per anziani;
7. Servizio sociale professionale e Uffici di Promozione Sociale (UPS).

L'Azienda Servizi alla Persona Ambito 9, in conformità alle norme vigenti, in particolare al combinato dell'art. 1, comma 2, lett. a) DL 76/2020 convertito in Legge 120/2020, aventi ad oggetto le procedure per l'affidamento dei contratti pubblici di importo inferiore alle soglie di rilevanza comunitaria, intende, con il presente avviso, espletare un'indagine di mercato con richiesta di manifestazione di interesse che selezioni tra gli operatori interessati l'operatore economico cui affidare la realizzazione del progetto per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio da gioco d'azzardo patologico (GAP) e le nuove tecnologie e social network (Dipendenze Digitali-DT) - Annualità 2019-2021 – finanziato dalla Regione Marche con DDSPSS 289 del 29.11.19.

L'affidamento del servizio avverrà mediante trattativa diretta su piattaforma MEPA.

L'Appalto non è suddiviso in lotti in quanto trattasi di un unico servizio non suddivisibile.

## 2. Oggetto

Il programma integrato prevede l'attivazione di una serie di interventi finalizzati all'informazione, educazione e sensibilizzazione della popolazione ad un sano e proficuo uso delle nuove tecnologie attraverso il coinvolgimento delle scuole (alunni, scolari, docenti e genitori) con la chiara volontà di non demonizzare gli strumenti tecnologici ma conoscerne gli usi (appropriati e inappropriati) al fine di ridurre i pericoli e le trappole in cui la rete può far cadere sia giovani che adulti.

L'ASP Ambito 9, intende, attraverso l'adesione al programma integrato, aumentare il livello di conoscenza dei linguaggi e degli strumenti digitali al fine di ridurre l'isolamento (soprattutto delle giovani generazioni) favorendo e implementando la capacità di instaurare legami stretti e duraturi nella vita reale. Il programma integrato rivolge la sua azione di sensibilizzazione anche ai soggetti non più in età lavorativa al fine di arricchire la loro quotidianità con una serie di stimoli diversificati (sociali, ricreativi, culturali, ludici), evitando di incorrere in forme di gioco d'azzardo.

Due sono le aree di intervento:

### **AREA DI INTERVENTO N.1 - CONTRASTO, PREVENZIONE, RIDUZIONE DEL RISCHIO DA GIOCO DI AZZARDO PATOLOGICO (GAP).**

**Obiettivo generale 1: INFORMAZIONE, EDUCAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE.**

***Obiettivo specifico A: stimolare le persone alla ricerca di condizioni di benessere fisico, alla conduzione di pratiche sane di gioco, alla gestione proficua del tempo libero.***



**Attività proposte:** interventi comunicativi ed informativi immediatamente operativi (informativa sul tema) rivolti alle famiglie e ai singoli al fine di sensibilizzare l'intera cittadinanza.

**Indicatori:** almeno due eventi all'anno divulgativi sul tema della ludopatia.

**Personale che si intende impiegare:** esperto della comunicazione digitale, esperto in statistiche del gioco, liberi professionisti esperti in materia.

Potranno essere coinvolti anche i referenti del dipartimento delle dipendenze patologiche nella figura dell'assistente sociale e della psicologa.

**Strumenti, attrezzature e altri materiali necessari alla realizzazione delle attività:**

- webinar in piattaforme digitali (es.. zoom, teams e google meet...);
- cancelleria, attrezzature hardware e software.

**Obiettivo specifico B:** *informare e sensibilizzare con gli strumenti ed i linguaggi più idonei.*

Si prevede il coinvolgimento di:

- studenti di tutto il percorso scolastico (dalla scuola Materna agli Istituti Secondari di secondo grado);
- docenti (di tutto il percorso scolastico);
- genitori (di tutto il percorso scolastico).

**Attività proposte:**

Alla base del progetto vi è il presupposto che il gioco può essere un semplice, più che legittimo e divertente svago, ma può anche diventare un'idea fissa, distruttiva, una patologia.

1. Realizzazione di laboratori in ambito extrascolastico e per l'attivazione di *peer educator* per le scuole superiori e nella scuola primaria per agire sui fattori di protezione attraverso la valorizzazione del gioco sano e della socializzazione;

2. partendo dall'errata convinzione dei giocatori d'azzardo di poter influenzare positivamente l'esito della giocata e dal fatto che i giochi di fortuna siano costruiti in modo tale da promuovere queste distorsioni cognitive, il progetto consiste nel formare i docenti di matematica per metterli in condizione di sviluppare azioni didattiche che aiutino gli studenti a osservare come i giochi d'azzardo siano costruiti così da instillare la convinzione che la vincita sia a portata di mano mentre, di fatto, il giocatore è destinato, sul lungo periodo, ad avere un bilancio negativo e a perdere i propri soldi;

3. sensibilizzare i ragazzi sui rischi del GAP, progettando e realizzando un vero e proprio gioco d'azzardo. Vengono analizzati in classe tutti gli elementi che spingono a continuare a giocare poi, con l'aiuto di un esperto, i ragazzi realizzeranno una slot machine. Successivamente gli stessi ragazzi modificheranno la slot introducendo una componente di abilità del giocatore, la quale trasforma l'azzardo in un gioco vero. Così facendo, la persona diventa protagonista del gioco, ha controllo sul risultato e può mettere in campo le proprie capacità;

4. attivazione di percorsi di supporto alla genitorialità e di educazione alla gestione del denaro in relazione alle richieste dei propri figli.

**Indicatori:**

- almeno 5 istituti scolastici;
- almeno 1000 beneficiari tra insegnanti/educatori studenti e genitori;
- almeno di 4 incontri per ogni istituto coinvolto.

**Personale che si intende impiegare:** esperto/i della comunicazione digitale, animatore di comunità, liberi professionisti esperti in materia.

Potranno essere coinvolti anche i referenti del dipartimento delle dipendenze patologiche.

**Strumenti, attrezzature e altri materiali necessari alla realizzazione delle attività:**

- webinar in piattaforme digitali (es.. zoom, teams e google meet...);
- seminari e laboratori in presenza nelle scuole dove le condizioni permettano il rispetto delle normative vigenti in materia di prevenzione del virus Sars-Covid 19;
- cancelleria, attrezzature hardware e software.

**Obiettivo specifico D:** *sensibilizzare i soggetti non più in età lavorativa ad arricchire la loro quotidianità con una serie di stimoli diversificati (sociali, ricreativi, culturali, ludici), evitando di incorrere in forme di gioco d'azzardo.*

**Attività proposte:**

- incontri di educazione alla gestione del denaro presso i sindacati dei pensionati, università della terza età, associazione bocciolina;



- collaborazione con i medici di medicina generale e con l'UVI per divulgare l'informazione alla prevenzione dal gioco d'azzardo patologico presso gli studi medici e formazione agli stessi sugli indici di rischio e rilevazione della ludopatia.
- distribuzione di materiale informativo e questionario gambling attraverso modalità on line/video negli studi medici associati.

**Indicatori:**

- almeno un incontro informativo rivolto alla cittadinanza adulta/over 65 per ogni luogo d'interesse indicato (n.3);
- almeno un incontro formativo rivolto ai medici di medicina generale e all'equipe dell'UVI;
- almeno un video informativo ed un questionario on line da distribuire presso gli studi medici associati.

**Personale che si intende impiegare:** esperto/i della comunicazione digitale, esperti del dipartimento delle dipendenze patologiche nella figura dell'assistente sociale e della psicologa, animatore di comunità, esperto in statistiche del gioco.

**Strumenti, attrezzature e altri materiali necessari alla realizzazione delle attività:**

- webinar in piattaforme digitali (es.. zoom, teams e google meet...);
- cancelleria, attrezzature hardware e software;
- video camera e materiale per la produzione del video.

**Spesa totale prevista € 15.900 così ripartita:**

Obiettivo specifico A € 6.900

Obiettivo Specifico B € 4.500

Obiettivo Specifico C € 4.500

**AREA DI INTERVENTO N.2 -CONTRASTO, PREVENZIONE, RIDUZIONE DEL RISCHIO DA NUOVE TECNOLOGIE E SOCIAL NETWORK (DIPENDENZE DIGITALI).**

**Obiettivo generale 1: INFORMAZIONE, EDUCAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE.**

***Obiettivo specifico A: Stimolare ed educare la popolazione ad un sano e proficuo uso delle nuove tecnologie.***

**Attività proposte:**

Ampia trattazione riguardo i rischi dell'Era Digitale, così da permettere ai ragazzi delle classi selezionate di toccare diversi aspetti (cyberbullismo, gogna mediatica, dipendenze digitali, fake news, video-games, fenomenologia youtube), e poterne approfondire alcuni nella fase laboratoriale.

Un incontro per ogni scuola dedicato ai genitori coinvolgendo anche quelli delle scuole d'infanzia e primarie dato l'emergente bisogno riscontrato nel territorio.

Al termine degli incontri, per elaborare le informazioni apprese, verrà organizzata una challenge (sfida) sul tema dell'era digitale. Una challenge come quelle che si trovano in tanti social ed app ma diversa perché tratterà proprio il tema dell'uso e dell'abuso del web. La sfida vedrà incoronare la classe che si dimostrerà una "VERA GURU" dell'era digitale (verranno coinvolti sia gli studenti che il personale in servizio presso l'istituzione scolastica).

**Indicatori:**

- coinvolgimento di un numero non inferiore a 5 istituti scolastici;
- minimo n. 1000 beneficiari tra studenti, insegnanti, genitori/educatori;
- non meno di n. 4 incontri per ogni istituto coinvolto.

**Personale che si intende impiegare:** esperto/i della comunicazione digitale, polizia postale, liberi professionisti esperti nel settore. Potranno essere coinvolti anche i referenti del dipartimento delle dipendenze patologiche nella figura dell'assistente sociale e della psicologa.

**Strumenti, attrezzature e altri materiali necessari alla realizzazione delle attività:**

- weebinar in piattaforme digitali (es.. zoom, teams e google meet...);
- seminari e laboratori in presenza nelle scuole dove le condizioni permettano il rispetto delle normative vigenti in materia di prevenzione del virus Sars-Covid 19;
- cancelleria, attrezzature hardware e software.

**Spesa totale prevista € 2.100 così ripartita:**

Esperto/i della comunicazione digitale: € 1.500



Creazione di video, conferenze on line e divulgazione di materiale prodotto anche all'interno del percorso formativo dagli stessi protagonisti delle attività: € 600

### 3. Normativa di riferimento

Attualmente la disciplina della gestione dei servizi oggetto di gara è demandata alle Regioni.

#### INDICAZIONI E DISPOSIZIONI PER LA STESURA DEI DOCUMENTI INERENTI LA SICUREZZA

Non sussiste l'obbligo di redigere il DUVRI, in quanto non ricorrono i presupposti previsti dal D.Lgs 81/2008.

#### CALCOLO DEGLI IMPORTI PER L'ACQUISIZIONE DEI SERVIZI

##### 1 Durata

Il contratto avrà durata presuntivamente dal 01.06.2021 al 30.12.2022 o comunque a decorrere dalla data di stipula del contratto o della data di effettivo se differente.

##### 2 Importo

L'importo dell'appalto per la realizzazione del programma integrato prevede un budget finanziato interamente dalla Regione Marche di 18.000,00 euro complessivi secondo il seguente schema di ripartizione dei fondi:

- **progetto GAP:** "contrasto, prevenzione, riduzione del rischio da gioco d'azzardo patologico (gioco d'azzardo patologico-GAP)" - Totale € 15.900,00;
- **progetto DT:** "contrasto, prevenzione, riduzione del rischio da nuove tecnologie e social network (Dipendenze Digitali-DT)". Totale € 2.100,00.

#### VALORE DELL'APPALTO

Il valore dell'appalto per l'intera durata contrattuale è pari a euro € 18.000,00 + IVA se ed in quanto dovuta. Contributo a base di gara: 0,00 €.

Non ci sono costi di pubblicazione trattandosi di una procedura che si svolge sul ME.PA.

#### CAPITOLATO SPECIALE DESCRITTIVO E PRESTAZIONALE CRITERI PREMIALI

Trattandosi di acquisto mediante il sistema ME.PA. si è fatto riferimento alla documentazione di cui al Bando Mepa "Servizi Sociali" in particolare l'allegato 27 – Capitolato tecnico e Allegato 1 – Condizioni Generali di Contratto. Al fine di adeguare il servizio alle specifiche esigenze dell'ASP Ambito 9, è stato predisposto, ad integrazione della suddetta documentazione, l'allegato 2 "Condizioni particolari di contratto".

#### CRITERI PREMIALI

Le proposte progettuali presentate verranno valutate sulla base dei criteri di selezione ed elementi di valutazione di cui all'allegato 3 con assegnazione discrezionale dei punteggi come indicati e conseguente scelta dell'operatore economico il cui progetto sarà ritenuto migliore.

Jesi, 13/05/2021

Il Responsabile Unico del Procedimento (RUP)

Dott.ssa Maria Pina Masella



