



PRESIDENZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI
Dipartimento Politiche Antidroga

Progetto

LIM EDU-DRUGS

Formazione, informazione e prevenzione dell'uso di sostanze stupefacenti rivolto agli studenti delle scuole secondarie di I e II grado, specialistiche per studenti non udenti, presenti sul territorio nazionale

Centro Collaborativo DPA



Istituto Statale di Istruzione Specializzata per Sordi Antonio Magarotto

In collaborazione con

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE,
DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

Durata:

2 anni

Oneri:

€ 150.000,00

Capitolo di Spesa

786



Indice

- 1 Titolo del progetto
- 2 Riassunto – Sintesi
- 3 Referenti amministrativi
- 4 Problem analysis and setting
 - 4.1 Problema che si vuole risolvere e/o motivazione per la proposta di progetto
 - 4.2 Dimensionamento e rilevanza del problema
- 5 Obiettivo generale dell'intervento proposto e risultati attesi
- 6 Sotto obiettivi specifici
- 7 Premesse tecnico scientifiche (Il Razionale) dell'intervento proposto
- 8 Target (Destinatari)
- 9 Territorio ed ambienti di intervento
- 10 Valore aggiunto atteso dell'intervento proposto
- 11 Sotto obiettivi e indicatori
- 12 Sotto obiettivi, Work Package e Metodi
- 13 Risk Assessment e Risk Management
- 14 Organigramma generale del progetto
- 15 Governance – suddivisione dei compiti di concerto tra le parti
- 16 Percorso operativo
 - 16.1 Articolazione in macro fasi e attività
 - 16.2 Gantt Preventivo
 - 16.3 Agenda Reporting
- 17 Oneri e Piano Finanziario



1

Titolo Progetto

Acronimo o sigla	LIM EDU-DRUGS
Titolo per esteso	LIM EDU-DRUGS – Formazione, informazione e prevenzione dell'uso di sostanze stupefacenti rivolto agli studenti delle scuole secondarie di I e II grado, specialistiche per studenti non udenti, presenti sul territorio nazionale
Attivato da:	Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento Politiche Antidroga Capo del Dipartimento: Dott. Giovanni Serpelloni
Gruppo di coordinamento tecnico-scientifico	Direzione tecnico-scientifica: Presidenza del Consiglio dei Ministri Dipartimento Politiche Antidroga Istituto Statale di Istruzione Specializzata per Sordi Antonio Magarotto
Centro Collaborativo	Istituto Statale di Istruzione Specializzata per Sordi Antonio Magarotto
Responsabile per il Centro Collaborativo	Prof. Paolo Maria Reale
Responsabile Operativo del progetto per il Centro Collaborativo	Prof. Paolo Maria Reale
Collaborazioni previste	Da definire in base alle esigenze progettuali
Gruppo di lavoro interdisciplinare previsto	Da definire in base alle esigenze progettuali

2 Riassunto – Sintesi

2.0 Titolo del Progetto

LIM EDU-DRUGS – Formazione, informazione e prevenzione dell'uso di sostanze stupefacenti rivolto agli studenti delle scuole secondarie di I e II grado, specialistiche per studenti non udenti, presenti sul territorio nazionale

2.1 Premesse

La prevenzione dell'uso di sostanze stupefacenti necessita di una serie di strategie ed azioni, alcune delle quali dirette all'ambiente e alla popolazione studentesca particolarmente vulnerabile. L'assunzione di sostanze stupefacenti e l'abuso di alcol costituiscono per i giovani, specialmente nei weekend, un problema gravissimo per la salute e per quella altrui, poiché rendono gli stessi incapaci di controllare le proprie azioni.

Secondo quanto riportato dalla Relazione al Parlamento 2013 i consumi di droghe, a livello nazionale, risultano in calo, nonostante ciò risulta comunque indispensabile continuare ad investire in attività preventive che possano confermare i risultati che si sono raggiunti e, anzi, che li possano ulteriormente ampliare. Le attività di prevenzione devono essere particolarmente sostenute e strutturate nel tempo al fine di responsabilizzare sia i giovani sia gli adulti che l'uso di tutte le droghe è dannoso per la salute. Per raggiungere i giovani si ritiene fondamentale avvicinarsi al loro universo comunicativo e per far ciò è necessario renderli partecipi del messaggio che si vuole diffondere ed utilizzare i loro stessi canali comunicativi. Per poter raggiungere anche i giovani non udenti e coinvolgerli nelle attività di informazione e formazione per la prevenzione dell'uso di sostanze stupefacenti si rende necessario l'utilizzo di forme di comunicazione multimediali, innovative e interattive.

Le strategie didattiche di trasmissione delle conoscenze, delle informazioni e della promozione della capacità di analisi, critica e sintesi agli studenti, si sono andate, nel tempo, modificando e adeguando alle nuove tecnologie di comunicazione. Anche gli strumenti a disposizione dei docenti hanno avuto una evoluzione tecnologica e, dalle classiche lavagne in ardesia si è passati alla Lavagne Interattive Multimediali. Le lavagne LIM sono molte possono essere validamente utilizzate per trasmettere ai ragazzi informazioni utili per la prevenzione dell'uso di sostanze stupefacenti attraverso giochi interattivi, presentazioni in powerpoint, file di testo o di calcolo, filmati, alla costruzione collaborativa di filmati, testi e di quant'altro si voglia.

Pertanto, risulta uno strumento molto gradito ai ragazzi e attraverso il quale si possono comunicare messaggi e realizzare attività interattive con gli studenti.

2.2 Obiettivo

Il presente progetto si pone l'obiettivo di attivare un percorso formativo e informativo all'interno di un network selezionato di Scuole secondarie di I e II grado presenti specialistiche per studenti non udenti sul territorio nazionale, in grado di essere alimentato, aggiornato e curato nel tempo, nel contesto ambientale educativo specifico, coinvolgendo insegnanti ed esperti. Il progetto produrrà anche un educational game sugli effetti negativi derivanti dall'utilizzo di tutte le droghe ed in particolare sugli effetti neuropsichici delle sostanze sul cervello. L'educational game sarà sperimentato sul network di scuole opportunamente selezionate specialistiche per studenti non udenti.

2.3 Metodo

Il progetto intende realizzare un'iniziativa pilota che coinvolge un campione di scuole secondarie di I e II grado opportunamente selezionate specialistiche per studenti non udenti.

La realizzazione delle varie fasi del progetto prevedono un'attenta ed approfondita attività preliminare di progettazione finalizzata alla realizzazione di un educational game che verrà poi diffuso nelle scuole campione specialistiche per studenti non udenti per realizzare un percorso formativo ed informativo sulla prevenzione dell'uso di sostanze stupefacenti tra i giovani. Dal punto di vista dei contenuti, tutti gli output previsti dal progetto saranno sottoposti ad una fase di consultazione e di analisi da parte di un gruppo di esperti rappresentato dai referenti indicati dal Centro Collaborativo del progetto, dal MIUR e dal DPA. Alle scuole che aderiranno al progetto sarà consegnata una LIM – Lavagna Interattiva Multimediale. La LIM è un supporto interattivo tramite il quale i docenti ed i ragazzi potranno confrontarsi con l'educational game e sviluppare percorsi di informazione interattiva sugli effetti negativi derivanti dall'utilizzo di tutte le droghe ed in particolare sugli effetti neuropsichici delle sostanze sul cervello.

A conclusione delle attività di attivazione dell'educational game, seguirà un percorso formativo per i docenti delle scuole coinvolte nel network, sui criteri metodologici di trasmissione delle informazioni e sulle problematiche connesse alle dipendenze. Sarà dunque svolta una giornata di formazione rivolta ai docenti in ciascuna delle scuole campione. In questa giornata saranno esposte le possibilità di utilizzo della LIM e il funzionamento dell'educational game. A tutte le scuole selezionate per il progetto oltre alla LIM, sarà fornita una guida al suo utilizzo contenente il materiale informativo relativamente alle conseguenze dell'utilizzo dall'utilizzo di tutte le droghe ed in particolare sugli effetti neuropsichici delle sostanze sul cervello che potranno essere impiegate durante la fase di formazione, informazione e sensibilizzazione degli



studenti. La formazione sarà effettuata da un team di esperti che sarà a disposizione per tutta la durata del progetto per fornire supporto ai docenti.

A seguito della formazione docenti, ciascuna scuola dovrà organizzare delle giornate informative e di sensibilizzazione per i propri studenti che prevedranno l'utilizzo interattivo della LIM integrato con le metodologie tradizionali di insegnamento ed apprendimento. Ciascuna scuola potrà scegliere autonomamente il numero di giornate di formazione da realizzare.

Tutti i materiali che saranno prodotti (Educational Game, guida per la formazione e informazione sugli effetti negativi derivanti dall'utilizzo di tutte le droghe ed in particolare sugli effetti neuropsichici delle sostanze sul cervello, documentazione inserita nel sito web di progetto, ecc.) sarà studiata e concordata da un team di esperti del DPA, del Centro Collaborativo di progetto e del MIUR.

2.4 Risultato atteso

Lo svolgimento delle attività progettuali consentirà da un lato la diffusione di informazioni corrette relativamente effetti negativi derivanti dall'utilizzo di tutte le droghe ed in particolare sugli effetti neuropsichici delle sostanze sul cervello, dall'altro la partecipazione attiva ed interattiva degli studenti delle scuole specialistiche per non udenti coinvolte attraverso uno strumento multimediale, che può coinvolgere tutti: i docenti e gruppi di studenti o anche intere classi.

3

Referenti amministrativi

Referenti	Coordinate
Per il DPA:	Tel: 06.67796350
Ufficio Amministrativo Contabile	Fax: 06.67796843
	Email: ufficiocontabledpa@governo.it
Per l'Istituto Statale di Istruzione Specializzata per Sordi Antonio Magarotto	Tel: 06.121127720/1
Prof. Paolo Maria Reale	Fax: 06.66180818
	Email: rmis092007@istruzione.it

4.1 Problema che si vuole risolvere e/o motivazione per la proposta di progetto

1. Scarsità nelle scuole di materiali di prevenzione e informazioni tecnico-scientifiche sulle droghe e i danni ad esse correlati, che riescano a sensibilizzare e responsabilizzare realmente i ragazzi dedicate in modo specifico a studenti non udenti.
2. Necessità di continuare ad investire in attività che possano mantenere i risultati che si sono raggiunti e, anzi, che li possano ulteriormente potenziare. E' necessario, infatti, continuare, a lavorare su interventi mirati volti, soprattutto, ad evitare la sperimentazione di sostanze stupefacenti da parte dei giovani.
3. Presenza di un gap tra informazione scientifica accreditata in merito all'uso di sostanze e ai loro effetti sull'uomo, e quella effettivamente diffusa e facilmente fruibile tra i giovani, mediante canali di diffusione per loro facilmente raggiungibili quali sono Internet, i social network, youtube, ecc.
4. Adeguamento della comunicazione Istituzionale a quella utilizzata dai giovani tra loro, affinché la campagna parli ai giovani con il loro stesso linguaggio e mezzi di comunicazione a loro graditi.
5. Necessità di mantenere per gli educatori la possibilità di accedere ad informazioni e materiali educativi accreditati, aggiornati e facilmente recuperabili.
6. Necessità di coinvolgere i giovani in attività loro congeniali e ludico-apprenditive.

4.2 Dimensionamento e rilevanza del problema (frequenza, grado di gravità, misure epidemiologiche ecc.)

Secondo la Relazione Annuale al Parlamento 2013 del Dipartimento Politiche Antidroga, l'analisi complessiva dell'andamento dei consumi di sostanze stupefacenti riferiti a studenti di età 15-19 anni nel 2012 conferma la tendenza alla contrazione generale dei consumi già osservata nel 2011 per tutte le sostanze illecite. Il confronto dei consumi di stupefacenti negli ultimi 12 anni evidenzia una progressiva contrazione dei consumi di eroina e cannabis, a fronte di un lieve aumento dei consumi di cocaina e stimolanti in controtendenza dal 2007. L'assunzione di sostanze allucinogene è cresciuta dal 2005 al 2008, in controtendenza dal 2010.

Nello specifico, la percentuale di studenti che hanno assunto eroina una o più volte negli ultimi 12 mesi sembra in continua diminuzione per le femmine dal 2004, rispetto al trend maschile più accentuato. Nel 2012, si osserva un ulteriore decremento della prevalenza nei maschi, mentre nelle femmine i consumi risultano sostanzialmente stabili sul valore del 2010. L'eroina è stata consumata almeno una volta nella vita dall'1,0% degli studenti italiani intervistati, mentre lo 0,6% riferisce di averne consumata nel corso dell'anno antecedente l'intervista. Lo 0,5% degli studenti italiani sostiene di aver assunto eroina almeno una volta nei 30 giorni antecedenti la compilazione del questionario. Rispetto alla rilevazione del 2010, tutti i valori relativi al consumo di eroina da parte degli studenti italiani, risultano in diminuzione. Il consumo di eroina almeno una volta nella vita da parte dei quindicenni e sedicenni risulta in diminuzione rispetto ai consumi medi europei osservati nell'ultima edizione dell'indagine ESPAD (2007), con particolare riferimento ai soggetti di genere maschile (1,0% vs 2,0%), e meno evidente rispetto alle coetanee europee (0,7% vs 1,0%).

Il trend del consumo di cocaina evidenzia un andamento al ribasso dal 2007, dopo una tendenza all'aumento nel triennio 2005-2007, ed un andamento stabile, sebbene con una certa variabilità nel periodo precedente al 2005. Nel 2011, il 3,0% degli studenti italiani riferisce di aver assunto cocaina almeno una volta nella vita ed il 2,1% dichiara di aver consumato la sostanza nel corso dell'ultimo anno. Il consumo recente di cocaina, riferito ai 30 giorni antecedenti la somministrazione del questionario è stato dichiarato dall'1,3% degli studenti. Il confronto con gli ultimi dati disponibili a livello europeo (ESPAD 2007) evidenzia che i valori relativi al consumo di cocaina da parte degli studenti italiani risultano in diminuzione. Il consumo di cocaina almeno una volta nella vita da parte dei quindicenni e sedicenni risulta in diminuzione rispetto ai consumi medi europei osservati nell'ultima edizione dell'indagine ESPAD (2007), sia nei maschi (3,0% vs 1,6%) che nelle femmine (2,0% vs 0,8%). Tra gli studenti consumatori di cocaina durante l'ultimo anno, il 12,4% dei maschi ed il 9,6% delle femmine ha utilizzato la sostanza 20 o più volte, mentre per il 74,2% degli adolescenti maschi e per l'86,5% delle femmine si è trattato di un consumo occasionale (da 1 a 5 volte). Come per l'eroina, nel 2011 anche la frequenza del consumo di cocaina si è notevolmente ridotta.

Il trend del consumo di cannabis negli ultimi 12 mesi evidenzia un andamento stabile nell'ultimo biennio. Considerando la differenza per genere, rispetto al 2010 nel 2011 si osserva un leggero aumento dei consumi nella popolazione studentesca maschile ed una lieve diminuzione in quella femminile. Il consumo di cannabis è stato sperimentato dal 22,1% degli studenti intervistati, quota che raggiunge il 18,2% se si considera il consumo annuale ed il 12,9% quando si fa riferimento agli ultimi 30 giorni (una o più volte). Il consumo di cannabis almeno una volta nella vita da parte dei quindicenni e sedicenni italiani, intervistati nel 2011 risulta inferiore rispetto ai coetanei europei intervistati nel 2007, per entrambi i generi (12,9% vs 22,0% per i maschi e 7,8% vs 16,0% per le femmine).

Il trend del consumo di stimolanti negli ultimi 12 indica un'ulteriore contrazione dei consumi per entrambi i generi, sebbene più marcata nei maschi, iniziata nel 2009 per i maschi e nel 2007 nelle femmine (dal 2,4% all'1,7% nei maschi e

dall'1,0% allo 0,9% nelle femmine). Il 2,1% della popolazione studentesca nazionale riferisce di aver provato sostanze stimolanti (amfetamine, ecstasy, ecc.) almeno una volta nella vita, mentre l'1,3% le ha utilizzate nel corso dell'ultimo anno. Il consumo recente di stimolanti nei 30 giorni antecedenti la compilazione del questionario è stato riferito dallo 0,8% della popolazione studentesca nazionale.

Secondo le indicazioni rilevate dagli studenti intervistati dal 2003 al 2011, sembra delinearsi un andamento crescente dal 2005 al 2008, in seguito al quale si assiste ad una contrazione dei consumi di allucinogeni per entrambi i generi della popolazione scolarizzata, in percentuale più elevata tra i maschi (-13,3%). Tra gli studenti italiani, il 3,4% ed il 2,3% ha riferito di aver usato sostanze allucinogene rispettivamente almeno una volta nella vita ed almeno una volta nell'ultimo anno, mentre l'1,4% ha riportato di averne consumato recentemente (nel corso degli ultimi 30 giorni). Sensibili differenze rispetto alla rilevazione del 2010, si osservano nel consumo di allucinogeni almeno una volta nella vita (-19,0%); stabile il consumo negli ultimi 30 giorni.

Nonostante i trend in diminuzione, dalla Relazione al Parlamento 2011 appare che la poliassunzione di sostanze psicoattive, legali ed illegali, caratterizza e definisce lo stile di consumo prevalente sempre più diffuso tra soggetti più giovani. Il 18,2% degli studenti riferisce di aver consumato cannabis nell'ultimo anno, tra questi, il 76,3% ha fumato almeno una sigaretta al giorno, il 10,5% ha usato cocaina e il 2,8% eroina. Il 2,1% degli studenti intervistati ha riferito l'uso di cocaina negli ultimi dodici mesi. Tra i consumatori di cocaina, l'86,8% riferisce di fumare quotidianamente sigarette, il 90% ha fatto uso anche di cannabis e il 22,4% di eroina. Lo 0,6% ha riferito di aver fatto uso almeno una volta negli ultimi dodici mesi di eroina. Il 76,5% dei consumatori della sostanza ha fumato quotidianamente, l'81,3% ha usato cannabis e il 75,4% cocaina. Questi risultati evidenziano che tra i consumatori di eroina si osservano percentuali maggiori di uso associato a cocaina, rispetto ai consumatori di cocaina, che ricorrono al consumo congiunto di eroina in percentuale inferiore.

Inoltre, l'84,2% della popolazione studentesca nazionale riferisce di aver consumato una bevanda alcolica almeno una volta nella vita, mentre il 77,7% le ha consumato nel corso dell'ultimo anno. Il consumo recente di alcol nei 30 giorni antecedenti la compilazione del questionario è stato riferito dallo 62,7% degli studenti intervistati. Per quanto riguarda la frequenza di assunzione, per i maschi si osservano percentuali simili in tutte e tre le classi di frequenza considerate; nelle femmine, invece, prevale il consumo di bevande alcoliche occasionale (50,9%). Il 46,1% della popolazione studentesca nazionale riferisce di essersi ubriacato almeno una volta nella vita, mentre il 35,2% lo ha fatto nel corso dell'ultimo anno. Il 16,6% della popolazione studentesca nazionale ha dichiarato di essersi ubriacato nei 30 giorni antecedenti la compilazione del questionario.

5 Obiettivo generale dell'intervento proposto e risultati attesi

Il presente progetto si pone l'obiettivo di attivare un percorso formativo e informativo all'interno di un network selezionato di Scuole secondarie di I e II grado presenti specialistiche per studenti non udenti sul territorio nazionale, in grado di essere alimentato, aggiornato e curato nel tempo, nel contesto ambientale educativo specifico, coinvolgendo insegnanti ed esperti. Il progetto produrrà anche un educational game sugli effetti negativi derivanti dall'utilizzo di tutte le droghe ed in particolare sugli effetti neuropsichici delle sostanze sul cervello. L'educational game sarà sperimentato sul network di scuole opportunamente selezionate specialistiche per studenti non udenti.

Lo svolgimento delle attività progettuali consentirà da un lato la diffusione di informazioni corrette relativamente effetti negativi derivanti dall'utilizzo di tutte le droghe ed in particolare sugli effetti neuropsichici delle sostanze sul cervello, dall'altro la partecipazione attiva ed interattiva degli studenti delle scuole specialistiche per non udenti coinvolte attraverso uno strumento multimediale, che può coinvolgere tutti: i docenti e gruppi di studenti o anche intere classi.

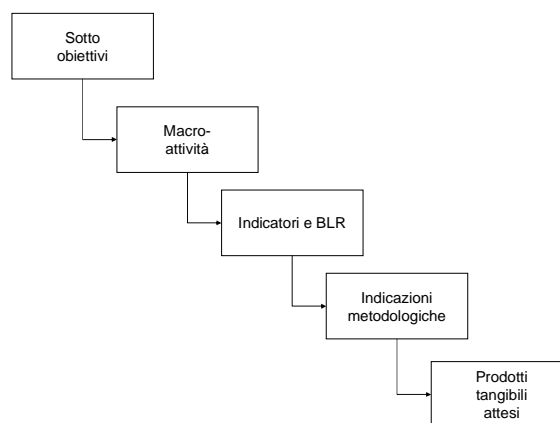
6

Sotto obiettivi specifici

Vengono di seguito elencati i sotto obiettivi specifici, cioè i risultati attesi del progetto; in altre parole ciò che è necessario fare per realizzare l'obiettivo generale del progetto, scomponendo tale obiettivo in sotto obiettivi da raggiungere:

1. Progettare ed attivare un Educational game fruibile con LIM
2. Selezionare la rete di scuole nelle quali svolgere il progetto
3. Realizzare attività di formazione e informazione dei docenti
4. Realizzare attività di formazione e informazione degli studenti
5. Realizzare un sito web di progetto
6. Monitorare i piani informativi e formativi

In seguito, questi sotto obiettivi vengono ulteriormente definiti nella componente operativa e chiariti, elencando una serie di specifiche e ulteriori informazioni necessarie per la loro realizzazione, utilizzando il framework logico sotto riportato.



Premesse tecnico scientifiche (“il razionale”) dell’intervento proposto

Il sistema delle campagne formative e di prevenzione al consumo di sostanze stupefacenti, ivi comprese le attività di spaccio di stupefacenti, è caratterizzato da una molteplicità di azioni provenienti da altrettanta molteplicità di fonti. La raccolta e l'analisi costante e periodica di tutte queste azioni, hanno la finalità di monitorare l'evoluzione del fenomeno, e per taluni aspetti relativi al consumo di stupefacenti nella popolazione delle fasce di età più giovani, la struttura organizzativa del sistema informativo attuale consente il monitoraggio in tempo reale con la pubblicazione della reportistica istituzionale e l'implementazione di specifiche azioni didattico formative.

A livello centrale, inoltre, si intende garantire un'efficiente, efficace ed economica gestione delle campagne formative, informative e di prevenzione. Il Dipartimento Politiche Antidroga avvia questo nuovo progetto per creare rete tra le scuole per poterle connettere, al fine di migliorare l'integrazione e l'inclusione informativa.

Inoltre, l'utilizzo della LIM rappresenta un elemento di assoluta innovazione nelle attività di prevenzione rivolte in modo particolare agli studenti delle scuole specialistiche per non udenti. La LIM infatti è uno strumento interattivo, che coniuga tutte le caratteristiche della lavagna tradizionale con le opportunità del digitale e della multimedialità delle nuove generazioni. La principale potenzialità è proprio l'interattività, poter partecipare direttamente all'educational game da parte dei ragazzi, quindi apprendere e divertirsi utilizzando i mezzi di comunicazione a loro graditi. Infine, la LIM permette di realizzare dei percorsi di studio di gruppo pertanto risulta ancor più efficace nella formazione, informazione e sensibilizzazione dei ragazzi..



8

Target (destinatari)

8.1 Target principale

Docenti e studenti del network di scuole secondarie di I e II grado specialistiche per non udenti, pubbliche e private, aderenti al progetto

9

Territorio ed ambienti di intervento

9.1 Aree geografiche coinvolte

Il progetto riguarda l'intero territorio nazionale.

10

Valore aggiunto atteso nell'intervento proposto

Mediante il prodotto realizzato con il presente progetto, il Dipartimento Politiche Antidroga metterà a disposizione degli Istituti scolastici partecipanti un moderno strumento di diffusione di una corretta e necessaria informazione finalizzata alla prevenzione all'uso di sostanze stupefacenti da parte degli studenti.

Ulteriore valore aggiunto del progetto è la scelta della scuola I.P.S.I.A. Magarotto, come capofila del network di scuole specializzate pubbliche e private, in quanto scuola specialistica in cui già si utilizza una didattica mirata alle difficoltà individuali ed alle potenzialità degli alunni, sia sordi che udenti. L'attività didattica infatti viene svolta con l'utilizzo di moderne tecnologie e l'uso del bilinguismo (LIS - italiano), pertanto, già orientati ad un tipo di intervento formativo ed informativo basato sull'innovazione, l'interattività e che coinvolga attivamente gli studenti, anche in gruppi. L'Istituto A. Magarotto di Roma è un ente altamente qualificato per la realizzazione di progetti dell'uso di sostanze stupefacenti per gli studenti anche perché in passato ha già collaborato in attività e progetti di educazione alla salute con la Direzione Generale dello Studente del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.

**11 Sotto obiettivi e indicatori**

N°	Sotto obiettivi	Indicatori	Base line result	Prodotto tangibile atteso	Note
1	Progettare ed attivare un Educational game fruibile con LIM	Funzionalità del prodotto	100%	Educational Web Drug Game Materiale didattico e di formazione	
2	Selezionare la rete di scuole nelle quali svolgere il progetto	N. scuole contattate / N. scuole partecipanti	Almeno 20	Elenco scuole partecipanti	
3	Realizzare attività di formazione e informazione dei docenti	N. docenti formati	Almeno il 30% dei docenti di ciascuna scuola aderente	Elenco docenti formati per scuola	
		N. giornate di formazione	Almeno n. 1 giornata per scuola aderente	Report della formazione docenti	
4	Realizzare attività di formazione e informazione degli studenti	N. studenti formati	Almeno il 30% degli studenti di ciascuna scuola aderente	Elenco studenti formati per scuola	
		N. giornate di formazione	Almeno n. 1 giornata per scuola aderente	Report della formazione studenti	
5	Realizzare un sito web di progetto	N. accessi al portale / anno	Almeno 100	Il sito web Report accessi al sito	
		N. contatti / anno	Almeno 100		
6	Monitorare i piani informativi e formativi	N. attività realizzate / N. attività monitorate on-site	Almeno il 30%	Report di monitoraggio Materiale didattico per percorsi formativi	

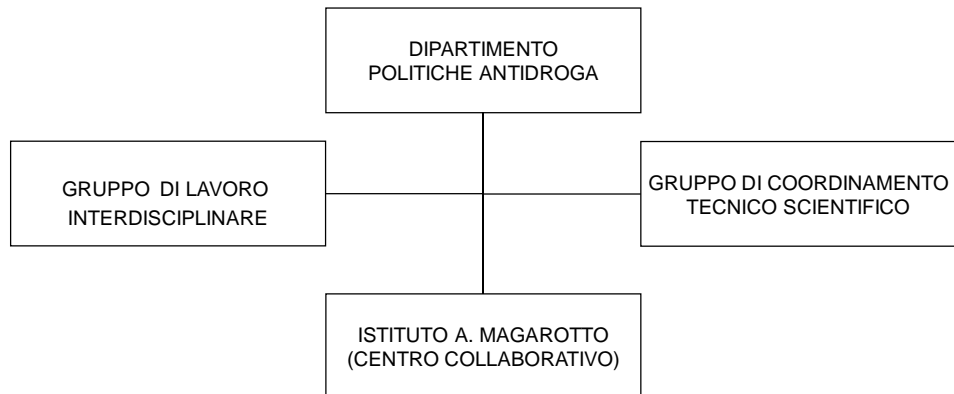
12 Sotto obiettivi, Work package e metodi

N	Sotto obiettivi	Work Package (pacchetti di attività)	Metodi
1	Progettare ed attivare un Educational game fruibile con LIM	WP 1.1 Definire e realizzare l'educational game	1.1 Creazione del team di esperti (DPA, Centro collaborativo e MIUR) che produrranno l'educational game ed i contenuti da inserire nelle LIM che saranno consegnate nelle scuole del network
		WP 1.2 Selezionare i materiali da inserire nell'educational game	1.2 Produzione e consegna n. 20 LIM al network di scuole aderenti al progetto
		WP 1.3 Produrre e consegnare le LIM da distribuire nelle scuole	1.3 Stesura della guida all'utilizzo della LIM e dei materiali informativi utili alla formazione e informazione di docenti ed insegnanti
		WP 1.4 Selezionare i materiali informativi da inserire nella guida formativa e informativa	1.4 Sarà inviata una manifestazione di interesse a partecipare al progetto a tutte le scuole secondarie di I e II grado specialistiche per non udenti, pubbliche e private, a livello nazionale. Potranno prendere parte al progetto le prime 20 scuole che si trasmetteranno la propria manifestazione di interesse.
2	Selezionare la rete di scuole nelle quali svolgere il progetto	WP 2.1 Invio manifestazione di interesse a tutte scuole secondarie di I e II grado specialistiche per non udenti, pubbliche e private, presenti sul territorio nazionale	2.1 Stesura elenco delle manifestazioni di interesse a partecipare al progetto ed un indirizzario completo di tali scuole.
		WP 2.2 Raccolta delle manifestazioni di interesse da parte delle scuole	2.2 Selezione del team di esperti che dovrà realizzare le giornate di formazione e informazione dei docenti nelle scuole aderenti al network. Saranno realizzate n. 1 giornata di formazione per ciascuna scuola aderente (n. 20 giornate in totale).
3	Realizzare attività di formazione e informazione dei docenti	WP 3.1 Selezione del team group di progetto per la formazione	3.1 Calendarizzazione delle giornate di formazione e organizzazione logistica della stessa e stesura dei report (anche fotografico) di attività
		WP 3.2 Organizzare e realizzare la formazione	3.2 Calendarizzazione delle giornate di formazione e organizzazione logistica della formazione e stesura dei report (anche fotografico) di attività
4	Realizzare attività di formazione e informazione degli studenti	WP 4.1 Organizzazione delle giornate di formazione per gli studenti	4.1 Definizione del design concettuale, del framework logico, del design strutturale; caricamento dei contenuti, messa online del sito web. Aggiornamento e monitoraggio del sito.
5	Realizzare un sito web specifico di progetto	WP 5.1 Costruzione del sito web	5.1 Selezione dei materiali da inserire nel sito in funzione del target e degli obiettivi di progetto
		WP 5.2 Selezione dei materiali da inserire nel sito	5.2 Calendarizzare ed organizzare le visite on-site
6	Monitorare i piani informativi e formativi	WP 6.1 Organizzare visite on-site per la verifica della realizzazione delle attività	6.1 Realizzare un report di monitoraggio, anche fotografico.
		WP 6.2 Stesura report di monitoraggio	



13 Organigramma generale del progetto

Viene di seguito rappresentato l'organigramma generale del progetto LIM EDU DRUGS



**15 Governance – suddivisione dei compiti di concerto tra le parti**

Dipartimento Politiche Antidroga	Centro Collaborativo
Attività generali <ul style="list-style-type: none">▪ Coordinamento tecnico-scientifico generale del Progetto▪ Partecipazione al Gruppo di Coordinamento tecnico-scientifico per indirizzamento generale del Progetto▪ Mantenimento dei rapporti istituzionali con enti esterni ed internazionali▪ Analisi valutativa dei risultati raggiunti e della reportistica finanziaria▪ Supervisione e tutoring scientifico sulle attività di progetto (compresa l'analisi statistica dei dati)▪ Gestione operativa della comunicazione e dei media	Attività generali <ul style="list-style-type: none">▪ Coordinamento operativo del Progetto▪ Partecipazione al Gruppo di Coordinamento tecnico-scientifico per indirizzamento generale del Progetto▪ Mantenimento dei rapporti con le unità operative▪ Organizzazione degli incontri di coordinamento▪ Gestione delle collaborazioni tecnico-scientifiche finalizzate▪ Gestione amministrativa del Progetto
Attività specifiche di Progetto <ul style="list-style-type: none">▪ Progettazione e realizzazione delle pubblicazioni▪ Supervisione del corretto utilizzo del data-base e del flusso dati▪ Divulgazione dei risultati alle unità operative (ritorno informativo)	Attività specifiche di Progetto <ul style="list-style-type: none">▪ Esplicazione delle attività del Progetto per il raggiungimento degli obiettivi secondo i WP definiti▪ Gestione del data-base e del flusso dati▪ Stesura della reportistica tecnico-scientifica e finanziaria

16 Percorso Operativo**16.1 Articolazione in macro fasi e attività**

Data di inizio prevista: 03/01/2014

Durata totale prevista: 1 anno
 2 anni
 3 anni

Fine prevista delle attività: 03/01/2016 (e comunque dopo 24 mesi dall'avvio delle attività)

Macro Fasi**Descrizione**

	Macro Fasi	Descrizione
Studio	WP1 Progettare un Educational game fruibile con LIM	Definizione del prodotto Educational Game. Selezione materiali da inserire nel game da parte di un gruppo di esperti del centro collaborativo, del DPA e del MIUR.
	WP2	
	WP3	
	WP4	
	WP5	
Realizzazione	WP1 Attivare e distribuire un Educational game fruibile con LIM	Selezione delle Scuole che entreranno a far parte del network di sperimentazione del prodotto e distribuzione delle LIM. Progettazione e messa on line del sito web di progetto. Per attivare le LIM è previsto attivare un percorso formativo rivolto a docenti e studenti.
	WP2 Realizzare una rete di scuole nelle quali svolgere le azioni di formazione	
	WP3 Realizzare un sito web specifico di progetto	
	WP4 Realizzare le attività formative di docenti e studenti	
	WP5	
Verifica	WP1 Monitorare i piani informativi e formativi	Monitoraggio dell'efficacia e della realizzazione delle attività progettuali.
	WP2	
	WP3	
	WP4	
	WP5	

15.6 GANTT preventivo

N	Attività	Mesi																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Studio	WP1	Progettare un Educational game fruibile con LIM	■	■	■	■	■	■																	
	WP2																								
Realizzazione	WP1	Attivare e distribuire un Educational game fruibile con LIM							■	■	■	■	■	■											
	WP2	Realizzare una rete di scuole nelle quali svolgere le azioni di formazione								■	■	■	■												
	WP3	Realizzare un sito web specifico di progetto												■	■	■									
	WP4	Realizzare le attività formative di docenti e studenti													■	■	■	■	■	■	■				
Verifica	WP1	Monitorare i piani informativi e formativi																							
	WP2																								
	ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE (MILESTONES)	R= Report																							
	REPORT DI RISULTATO													RR1											RR3
	RENDICONTAZIONE FINANZIARIA													RF1											RF3

16.3 Agenda Reporting

Sigla Report	Data prevista	Tipo di rapporto
RR1	Al completo utilizzo del 50% dell'importo	Report in progress, dettagliato, sulla base degli obiettivi e degli indicatori pre-dichiarati riguardante i risultati tecnici ottenuti
RF1	Al completo utilizzo del 50% dell'importo	Rendicontazione finanziaria in progress
RR2	Al completo utilizzo del 40% dell'importo	Report in progress, dettagliato, sulla base degli obiettivi e degli indicatori pre-dichiarati, riguardante i risultati tecnici ottenuti
RF2	Al completo utilizzo del 40% dell'importo	Rendicontazione finanziaria in progress
RR3	A fine progetto	Report finale, dettagliato, sulla base degli obiettivi e degli indicatori pre-dichiarati, riguardante i risultati tecnici ottenuti
RF3	A fine progetto	Rendicontazione finanziaria finale

17 Oneri e piano finanziario

Gli oneri finanziari previsti a carico della Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento Politiche Antidroga per sostenere le spese di realizzazione delle attività progettuali sono pari ad € 150.000,00 e vengono così ripartiti:

BENI E SERVIZI	€ 70.000,00
FORMAZIONE	€ 15.000,00
PERSONALE A CONTRATTO	€ 30.000,00
PUBBLICAZIONI E MATERIALI INFORMATIVI	€ 15.000,00
MISSIONI E RIMBORSI	€ 8.000,00
CONVEGNI	€ 1.500,00
SPESE DI SEGRETERIA e GESTIONE AMMINISTRATIVA FORFETTARIE (7% del finanziamento complessivo)	€ 10.500,00
TOTALE	€ 150.000,00

I riparti tra le singole voci sono indicativi