

Fare prevenzione del gioco d'azzardo a scuola attraverso la sinergia tra enti pubblici e privati in Toscana: il progetto PRIZE 2

Relazione finale
Anni scolastici 2021/2022 – 2022/2023 – 2023/2024



A cura di

Carola Beccari,
Caterina Primi,
Maria Anna Donati,
Giuseppe Iraci Sareri

Enti coinvolti nel progetto



Comitato Tecnico Scientifico

Giuseppe Iraci Sareri – Psicologo/Psicoterapeuta - Responsabile Terapeutico Gruppo Incontro Pistoia. Coordinatore tecnico del Progetto PRIZE 2.

Caterina Primi – Professore Ordinario di Psicometria Università di Firenze. Referente scientifico del Progetto PRIZE 2.

Adriana Iozzi – Medico Psichiatra - Responsabile Ser.D. Zona 1 Firenze – USL Toscana Centro. Componente del Comitato Tecnico Scientifico Progetto PRIZE 2 per i servizi delle dipendenze dell'USL Centro.

Alfiero Arena – Medico Psichiatra- Responsabile Ser.D. Zona Valle del Serchio – USL Toscana Nord-Ovest. Componente del Comitato Tecnico Scientifico Progetto PRIZE 2 per i servizi delle dipendenze dell'USL Nord-Ovest.

Marco Becattini – Medico Psichiatra - Responsabile Ser.D. Zona aretina – USL Sud-Est. Componente del Comitato Tecnico Scientifico Progetto PRIZE 2 per i servizi delle dipendenze dell'USL Sud-Est.

Sonia Ridolfi – Pedagogista - Presidente Ceis Lucca

Cinzia Celletti - Psicologa - Associazione Nuovi Orizzonti, sede di Montevarchi

Alessio Arces - Sociologo - Referente di ANCI Toscana per il Piano Regionale di Contrasto al Gioco d'Azzardo

Laboratorio di Psicometria

Maria Anna Donati - Ricercatore a tempo determinato, Università di Firenze

Carola Beccari - Psicologo/Psicoterapeuta – Borsista di ricerca, Università di Firenze

Francesco Sanson - Psicologo – Borsista di ricerca, Università di Firenze

Premessa	6
Introduzione	7
1. Fare prevenzione del comportamento del gioco d'azzardo in adolescenza	8
- Modello di intervento evidence based - Struttura dell'intervento con gli/le adolescenti <i>Incontri in classe</i> <i>Incontro di restituzione individuale</i> - Adolescenti coinvolti - Monitoraggio del comportamento di gioco d'azzardo - Adolescenti coinvolti/e nella restituzione individuale - Monitoraggio dell'intervento <i>Riduzione delle distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo</i> <i>Diminuzione del comportamento di gioco d'azzardo</i>	
2. Sensibilizzazione dei genitori	25
- Contatto e coinvolgimento nelle attività - Monitoraggio del comportamento di gioco d'azzardo - Formazione	
3. Formazione e sensibilizzazione di operatori/operatrici e docenti	32
- Operatori e operatrici del terzo settore affiliati al C.E.A.R.T. - Operatori e operatrici dei Servizi per le Dipendenze (Ser.D.) - Docenti	

4. Creazione di una rete nel territorio	38
• Restituzione alle scuole • Concorso “Vincere con la creatività e non con l’azzardo” • Giornate di sensibilizzazione	
5. Divulgazione dei risultati	46
• Partecipazione ad eventi e giornate di sensibilizzazione • Contributi scientifici a congressi nazionali e internazionali • Pubblicazioni scientifiche in riviste impattate	
Conclusioni	49
Esperienza degli operatori e delle operatrici del PRIZE 2	51
Il ruolo dei servizi territoriali di riferimento	53
Concorso artistico “Vincere con la creatività e non con l’azzardo”	55
Informazioni utili	75
Ringraziamenti	76
Bibliografia	80

Premessa

Il progetto PRIZE 2 si inserisce nell'ambito del Piano Regionale di Contrasto al Gioco d'Azzardo, che costituisce il "fondale" e, insieme, il contesto di politiche pubbliche all'interno del quale l'azione progettuale si situa. Come in un gioco di scatole cinesi, all'interno del Piano di Contrasto si sviluppano azioni condotte dai Servizi Pubblici, da Enti del Terzo Settore, da Università ed Enti di Ricerca, spesso collegati fra loro fino a costituire una sorta di trama, sorretta da partnership, metodologie comuni, percorsi formativi e azioni contestuali nei diversi territori toscani. Ma non è finita qui, perché PRIZE nasce da un protocollo di lavoro fra Regione Toscana e ANCI Toscana ed è, a sua volta, un progetto costruito attraverso i recentissimi strumenti dell'amministrazione condivisa, la co-progettazione, intesa come partnership tra una rete di Enti del Terzo Settore, Università ed un Ente Procedente, costituito appunto da ANCI Toscana.

Ciò che si vuole sottolineare del modo di operare del progetto PRIZE è la forte attenzione a promuovere azioni metodologicamente sorvegliate, dalle quali nascono non solo azioni efficaci, ma anche metodologie e pratiche da disseminare. Siamo quindi alla radice di una questione importante: il rapporto tra sperimentazione e innovazione. Con sperimentazione sociale si intende un'attività finalizzata ad individuare risposte innovative ai bisogni sociali; essa è sviluppata su piccola scala e in condizioni di misurabilità, prima di riproporla su vasta scala in caso di esiti positivi.

L'innovazione sociale, invece, si riferisce allo sviluppo e all'applicazione di nuovi servizi, pratiche e modelli; essa implica un'attività di incontro dei bisogni sociali, crea nuove relazioni (anche istituzionali) e collaborazioni tra pubblico, società civile, terzo settore, apporta benefici alla società (comunità) e ne rafforza capacità di agire.

Questa è la Mission del Piano di Contrasto e questo l'obiettivo dei progetti che al suo interno si sono sviluppati. È necessario, e non è sempre facile, che nelle diverse azioni questo seme dell'innovazione evidence based sia presente ma, al contempo, che non si sfugga ad una strategia generale, che non si abbandoni la caratteristica essenziale di ogni buona politica pubblica. PRIZE ne è un buon esempio sia dal punto di vista della strategia complessiva che dal punto di vista dell'applicazione ai singoli territori.

Introduzione

Il progetto PRIZE 2 - Prevenzione sui rischi correlati al gioco d'Azzardo negli adolescenti rientrava tra le azioni del Piano di Contrasto al Gioco d'Azzardo della Regione Toscana (*nota: Delibera della Giunta Regionale n. 1489, del 30/11/2020) ed è stato promosso dalla regione in collaborazione con il CEART (Coordinamento Enti Accreditati Regione Toscana), il Dipartimento NEUROFARBA dell'Università di Firenze e le tre Aziende USL della regione (Toscana Centro, Toscana Nord-Ovest e Toscana Sud-Est). Il progetto era rivolto a adolescenti frequentanti scuole secondarie di secondo grado, dalla classe I alla V, allo scopo di promuovere la salute dei giovani attraverso attività di monitoraggio e di prevenzione del gioco d'azzardo problematico. Il nucleo centrale del progetto riguardava, quindi, la prevenzione primaria del gioco d'azzardo negli/nelle adolescenti attraverso la realizzazione di un intervento evidence-based, ovvero basato su un modello teorico ed una precedente verifica sperimentale. Tale intervento, condotto da operatori e operatrici formati/e, si articolava in cinque incontri collettivi ed un incontro individuale, svolti durante l'orario scolastico. L'obiettivo dell'intervento era quello ottenere una riduzione del comportamento di gioco d'azzardo e dei fattori di rischio ad esso legati. Parallelamente al lavoro con gli/le adolescenti, considerando che la presenza del gioco d'azzardo nel contesto familiare risulta essere un fattore di rischio per lo sviluppo di tale comportamento in adolescenza, il progetto ha previsto attività di sensibilizzazione dei genitori degli/delle adolescenti coinvolti, sia attraverso la rilevazione del loro comportamento di gioco d'azzardo che attraverso un ciclo di incontri informativi.

Ulteriore obiettivo del progetto riguardava la formazione e sensibilizzazione degli operatori ed operatrici del territorio, appartenenti agli enti del Terzo settore e ai servizi pubblici per le dipendenze (Ser.D.), e dei docenti della scuola secondaria di II grado. Infine, il progetto prevedeva la creazione di una rete tra enti del terzo settore, servizi pubblici territoriali, istituti scolastici e università, e la diffusione su larga scala dei risultati ottenuti. Le attività di PRIZE 2 sono state implementate nelle scuole per tre anni scolastici consecutivi (2021/2022, 2022/2023 e 2023/2024), e si sono svolte durante tutto il corso dell'anno, tra Ottobre e Giugno (Figura 1).

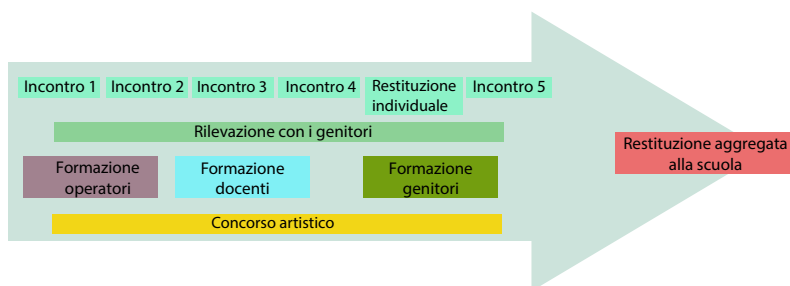


Figura 1. Procedura delle attività svolte all'interno del progetto PRIZE 2.

1 Fare prevenzione del comportamento del gioco d'azzardo in adolescenza

Modello di intervento evidence based

Sulla base delle linee guida per la prevenzione sul gioco d'azzardo (Keen et al., 2017; Price et al., 2021), il progetto PRIZE 2 si è impegnato a proporre ed implementare un modello di intervento con evidenze di efficacy, monitorandone sempre l'effectiveness. Si parla di efficacy in riferimento a quanto l'intervento in oggetto produce i cambiamenti ipotizzati nella popolazione di riferimento; questa valutazione viene effettuata attraverso una verifica degli effetti con disegno sperimentale che prevede un gruppo di controllo e con rilevazioni pre-post-follow up. Si parla di effectiveness quando, invece, l'intervento produce i cambiamenti attesi in una popolazione eterogenea in condizioni reali (Flay et al., 2005). Anche in questo caso è necessario monitorare gli effetti con disegno pre-post-follow up. Il modello di riferimento alla base di PRIZE 2 nasce dal lavoro del gruppo di ricerca del Laboratorio di Psicometria dell'Università di Firenze che, negli anni, ha condotto vari studi al fine di mettere a punto un modello esplicativo del comportamento problematico di gioco d'azzardo negli/nelle adolescenti italiani/e (Donati et al., 2013; 2018; 2020; 2021; 2023; 2023) (Figura 2). Tale modello prevede al centro del meccanismo che spiega il comportamento problematico di gioco d'azzardo negli/nelle adolescenti le distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo, ovvero modi di pensare e ragionare scorretti rispetto sia alla previsione dei possibili esiti al gioco che all'attribuzione di causa dei risultati ottenuti (Raylu & Oei, 2004).

Alla base delle distorsioni, secondo il modello, vi sono specifici fattori protettivi di tipo cognitivo (es. il ragionamento probabilistico, la comprensione concetto di caso) e fattori di rischio di tipo affettivo (es. l'aspettativa positiva rispetto alla possibilità di guadagno economico attraverso il gioco d'azzardo), tra loro correlati in maniera negativa. Elevati livelli dei fattori di rischio e bassi livelli dei fattori di protezione favoriscono negli/nelle adolescenti lo sviluppo di distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo, le quali, se presenti in quantità ed intensità elevate, contribuiscono a far sì che i/le giovani giochino frequentemente ed intensamente d'azzardo. Un'elevata frequenza del comportamento rende più probabile la comparsa di sintomi di gioco d'azzardo problematico. La scelta di questo modello ha permesso di imple-

mentare un intervento di prevenzione universale, ovvero diretto a tutti gli/le studenti/esse presenti in classe, in quanto la letteratura evidenzia che le distorsioni cognitive sono presenti sia in giocatori problematici che in quelli non problematici (Joukhador et al., 2004; Raylu & Oei, 2004). Inoltre, tale modello ha permesso di sviluppare un intervento di prevenzione primaria, ovvero non focalizzato sui danni del comportamento target ma sui fattori responsabili del suo sviluppo (Heddy & Sinatra, 2013; Taylor & Parsons, 2011).

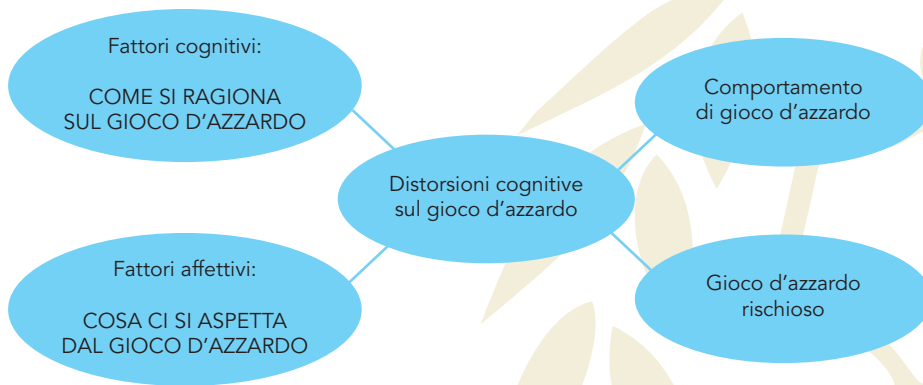


Figura 2. Modello alla base di PRIZE2.

Struttura dell'intervento con gli/le adolescenti

Le attività rivolte agli/alle studenti/esse previste all'interno del progetto PRIZE 2 si articolavano in cinque incontri educativi della durata di due ore ciascuno, da svolgere in aula¹ con il gruppo classe, ed un incontro di restituzione individuale, da svolgere singolarmente, in uno spazio idoneo a garantire la privacy di ciascun studente/essa (Figura 1). Tutte le attività sono state condotte da una coppia di operatori/operatrici esperti/e e precedentemente formati/e per condurre l'intervento.

Incontri di classe

Gli incontri svolti collettivamente in classe prevedevano un primo momento di rilevazione, durante il quale gli/le studenti/esse compilavano un protocollo di rilevazione online tramite lo smartphone, ed un successivo momento di discussione e riflessione, durante il quale gli/le adolescenti erano chiamati/e ad assumere un ruolo attivo e a svolgere attività individuali (giochi, esercitazioni e riflessioni) e di gruppo (discussioni, approfondimenti). Le attività di rilevazione con gli studenti/le studentesse sono state realizzate utilizzando strumenti di misura specifici per questa fascia d'età e dotati di buone proprietà psicometriche. I dati sono stati raccolti in modo anonimo, grazie all'utilizzo di un codice alfanumerico, creato individualmente dai diretti interessati, che veniva inserito per ogni rilevazione. Allo scopo di avere dati aggiornati sulla prevalenza del fenomeno e di monitorare gli effetti dell'intervento, oltre a variabili socio-demografiche quali sesso, età, e status di immigrato, si mirava a rilevare il comportamento di gioco d'azzardo (caratteristiche di gioco, tipologie di giochi praticati, numero di giochi, modalità e partner di gioco) e la relativa severità, ed analizzare fattori di protezione e di rischio associati alle distorsioni cognitive legate al gioco d'azzardo ed al comportamento problematico sulla base del modello sopra descritto (Donati et al., 2018).

Prevenzione del comportamento del gioco d'azzardo

Per la misurazione del comportamento di gioco d'azzardo e la relativa severità è stato utilizzato uno strumento specifico per questa fascia di età, con buone proprietà psicometriche, che consente di rilevare molteplici aspetti comportamentali legati alle proprie abitudini di gioco d'azzardo (es., tipologia di giochi praticati, modalità, partner di gioco) e di identificare eventuali situazioni indicative di comportamento problematico di gioco d'azzardo. Le distorsioni cognitive sono state invece indagate con strumenti che permettano di rilevare i pensieri erranei degli adolescenti sia sotto forma di risposte self-report che come processo decisionale (Tabella 1).

Descrizione degli strumenti utilizzati nel protocollo di rilevazione con gli/le adolescenti

Strumento	Modalità	Variabile misurata	Descrizione
Gambling Behavior Scale for Adolescents (GBS-A) Primi et al., 2015	Self- report	Sezione A: comportamento di gioco d'azzardo.	Nove attività d'azzardo (es. Gratta & Vinci, scommesse sportive): - Frequenza nel mese precedente (mai, una volta al mese, qualche volta al mese, una volta a settimana, tutti i giorni) - Modalità (online, offline, entrambi) - Partner di gioco (solo, amici, partner, genitori, familiari)
		Sezione B: severità del comportamento.	Frequenza (mai, qualche volta, spesso) di 9 sintomi elencati nel DMS-5 (APA, 2013) in riferimento al Disturbo da Gioco d'Azzardo. Es.: "Il gioco d'azzardo ti ha portato a perdere interesse per lo studio o per il lavoro?". Sistema di scoring pesato che permette di classificare adolescenti in tre categorie di severità: non problematico, a rischio, problematico
Gambling Related Cognition Scale – Revised for Adolescents (GRCS – RA) Raylu & Oei, 2004; vers. Italiana: Donati et al., 2022	Self- report	Distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo	Grado di accordo (da 1 = totalmente disaccordo, a 5 = totalmente d'accordo) in relazione a 14 item che riflettono pensieri erranei specifici sul gioco d'azzardo. Tre tipi di distorsione: Illusione di controllo: "Specifici numeri e colori possono aiutare ad aumentare le proprie possibilità di vincita al gioco d'azzardo"); Controllo predittivo: "Nel gioco d'azzardo le perdite sono per forza seguite da una serie di vincite"); Bias di interpretazione: "Nel gioco d'azzardo si continua a giocare perché se si vince è grazie ad abilità e capacità personali"

Gambling Task (GT) Donati et al., 2015	Task comportamentale	Distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo	Sei sequenze di sei lanci della moneta e, per ciascuna di esse, viene richiesto di indicare quanti euro, da 0 a 10, scommetterebbero sull'uscita di Croce se venisse fatto un ulteriore settimo lancio. Si considerano decisioni fallaci quelle nelle quali il/la partecipante non indica un'equa scommessa di denaro per ogni sequenza, indipendentemente dall'alternarsi di Croce e Testa nelle specifiche sequenza - Gambler's fallacy: scommetterebbe più soldi nelle sequenze che terminano con Testa perché ritiene che Croce abbia più probabilità di uscire quando per vari lanci non è uscita - Hot hand: scommetterebbe più soldi nelle scommesse che terminano con Croce perché lo ritiene l'evento più probabile considerando che è uscito frequentemente nei vari lanci
---	----------------------	---	--

Tabella 1. Descrizione degli strumenti utilizzati nel protocollo di rilevazione con gli/le adolescenti

Le attività di discussione e confronto sono state messe a punto sulla base del modello del cambiamento concettuale (Posner et al., 1982), che favorisce l'acquisizione di una conoscenza corretta attraverso una precisa sequenza: analisi delle pre-concezioni esistenti, presentazione di evidenze che dimostrino la totale o parziale erroneità di tali pre-concezioni, spiegazione della concezione corretta, consolidamento e rinforzo della nuova concezione. In base a tale modello, le attività psicoeducative svolte in classe erano strutturate in modo da fare emergere le preconcezioni esistenti negli/nelle adolescenti, evidenziandone l'eventuale erroneità, e, successivamente, spiegare e consolidare la concezione corretta con esempi e attività sia individuali che di gruppo. Queste attività sono state condotte utilizzando strumenti didattici diversi e multimediali, semplici da comprendere e capaci di catturare l'attenzione degli adolescenti. In particolare, sono state utilizzate slide (Figura 3) per le attività collettive, come discussioni e approfondimenti, e quaderni di lavoro online per le attività individuali come giochi ed esercitazioni (Figura 4).

I giochi d'azzardo (Attività 1a)



CASO

- Il risultato del gioco dipende dalla casualità, non dall'abilità di chi gioca.

PUNTATA/ SCOMMESSA

- Per giocare, occorre "puntare", cioè scommettere denaro o beni di valore su uno dei risultati possibili. Una volta "puntato", il denaro o il bene non è più di proprietà di chi gioca.

PREMIO IN PALIO

- Dall'insieme delle "puntate" (denaro o beni) viene definito un premio o dei premi.

Gioco d'azzardo e denaro (Attività 3)

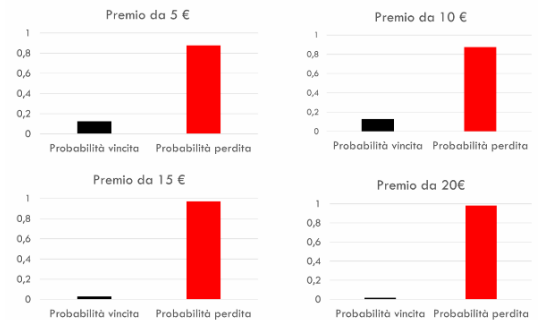


Figura 3. Esempi di slide utilizzate all'interno delle attività educative in classe

1) I GIOCHI D'AZZARDO

Indica quali dei seguenti possono essere definiti giochi d'azzardo.



	NO	SI
Bowling	☐	☐
Slot Machines	☐	☐
Biliardo	☐	☐
Carte	☐	☐
Gratta & Vinci	☐	☐
Carte scommettendo soldi	☐	☐
Videogiochi	☐	☐
Bingo	☐	☐

1) IL RAGIONAMENTO "COLD" E "HOT"

Accanto a ciascuna sequenza di 6 lanci della moneta (T=Testa, C=Croce), indica in frazione e in percentuale quale è la probabilità che esca Croce (C) se venisse fatto un settimo lancio.



T-T-C-T-C-C

La tua risposta

C-T-C-T-T-T

La tua risposta

T-C-T-C-C-C

Figura 4. Esempi di quaderni di lavoro online

Inoltre, al fine di valutare l'apprendimento degli argomenti trattati durante ogni attività, sono stati utilizzati videogiochi creati ad hoc a cui gli/le studenti/esse accedevano con il proprio smartphone (Figura 5).

Primo incontro





<https://wordwall.net/play/37310/584/374>

Istruzioni: Colpisci le talpe che sono giochi d'azzardo. Non colpire le talpe che non sono giochi d'azzardo.

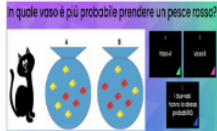




<https://wordwall.net/play/38010/901/570>

Istruzioni: Vola attraverso la nuvola contenente la risposta corretta ed evita le nuvole contenenti la risposta sbagliata! Tieni premuto verso l'alto e verso il basso sullo schermo per muovere l'aeroplano.





<https://wordwall.net/play/38041/227/485>

Istruzioni: Aiuta il gatto a pescare un pesce rosso



Figura 5. Esempi di videogiochi utilizzati per consolidare le conoscenze acquisite durante le attività in classe

Incontro di restituzione individuale

Gli incontri di restituzione individuale sono stati pensati ed organizzati con l'obiettivo di massimizzare la sensibilizzazione degli studenti e delle studentesse partecipanti rispetto al loro comportamento di gioco d'azzardo. Tali incontri sono stati condotti dagli operatori e dalle operatrici che avevano implementato le attività in classe, sempre mantenendo l'anonimato attraverso l'utilizzo del codice alfanumerico, e svolti in luoghi consoni a garantire la privacy degli/delle adolescenti. Gli incontri sono stati organizzati in presenza, durante l'orario scolastico, ad eccezione degli Istituti in cui non è stato possibile trovare un luogo che garantisse la privacy. In questi casi, gli incontri di restituzione sono stati programmati come attività da svolgere in modalità online, in orario pomeridiano. Durante tutti e tre gli anni, numerosi studenti/esse hanno espresso la volontà di partecipare agli incontri di restituzione individuale.

Adolescenti coinvolti

In tutti e tre gli anni scolastici di realizzazione di PRIZE2 (2021/2022, 2022/2023 e 2023/2024) la partecipazione al progetto è stata elevata. Complessivamente, nei tre anni scolastici, sono state coinvolte 100 scuole secondarie di secondo grado della Toscana e oltre 6000 adolescenti, provenienti da tutte le province della regione (Figura 6).



Figura 6. Disposizione territoriale degli istituti partecipanti a PRIZE 2

In particolare, nell’anno scolastico 2021/2022, sono stati coinvolti 2505 studenti (59% maschi; età media = 16.40 anni, DS = 1.22; range: 13.08 – 22.00) frequentanti le classi dalla I alla V di 34 istituti secondari di secondo grado della Toscana (Tabella 2). L’11% dei partecipanti frequentava la classe I, il 39% la II, il 31% la III, il 13% la IV e il 6% la classe V. Il 13% degli studenti ha partecipato all’attività di rilevazione collegandosi in DAD. Il 24% dei partecipanti ha dichiarato di avere origini immigrate. Nell’anno scolastico 2022/2023 hanno partecipato al progetto 2153 studenti (59% maschi; età media = 16.27 anni, DS = 1.26; range: 13.50– 21.50) frequentanti le classi dalla I alla V di 40 istituti secondari di secondo grado della Toscana (Tabella 2). Il 16% dei partecipanti frequentava la classe I, il 42% la II, il 16% la III, il 24% la IV e il 3% la classe V. Il 23% dei partecipanti ha dichiarato di avere origini immigrate. Infine, nell’anno scolastico 2023/2024 hanno partecipato al progetto 1714 studenti di scuola secondaria di secondo grado (54% maschi; età media = 16.43 anni, DS = 1.34; range: 13.67 – 21.83) frequentanti le classi dalla I alla V di 26 istituti secondari di secondo grado della Toscana (Tabella 2). Il 12% dei partecipanti frequentava la classe I, il 41% la II, il 13% la III, il 30% la IV e il 4% la classe V. Il 29% dei partecipanti ha dichiarato di avere origini immigrate.

Anno	Adolescenti	Scuole(classi)	Tipologia	Area USL	Provincia
2021/ 2022	2505 (59% maschi; età media = 16.40, DS = 1.22)	34 (147)	43% liceo, 41% istituto tecnico, 16% istituto professionale	38% Centro, 31% Nord Ovest, 31% Sud Est	Firenze, Prato, Pi- stoia Livorno, Lucca, Massa, Pisa, Arezzo, Grosseto, Siena
2022/ 2023	2153 (59% maschi; età media = 16.27, DS = 1.26)	40 (134)	49% liceo, 21% istituto tec- nico, 30% istituto professionale	43% Centro, 44% Nord Ovest, 13% Sud Est	Firenze, Prato, Pi- stoia Livorno, Lucca, Massa, Pisa Arezzo, Grosseto, Siena
2023/ 2024	1714 (59% maschi; età media = 16.43, DS = 1.34)	26 (103)	57% liceo, 26% istituto tec- nico, 17% istituto professionale	45% Centro, 39% Nord Ovest, 16% Sud Est	Firenze, Prato, Pisto- ia, Livorno, Lucca, Pisa Grosseto

Tabella 2. Adolescenti partecipanti al progetto per anno scolastico

Monitoraggio del comportamento di gioco d'azzardo

Dai risultati ottenuti nel primo anno di realizzazione del progetto è emerso che il 52% degli/le studenti/esse aveva praticato almeno un gioco d'azzardo nel mese precedente. Il 19% è risultato essere un giocatore regolare, ovvero che pratica giochi d'azzardo con una frequenza settimanale o giornaliera. Negli anni scolastici successivi è stata osservata una percentuale più elevata di adolescenti giocatori (Tabella 3). La percentuale di adolescenti con comportamento di gioco regolare è risultata invece simile in tutti e tre gli anni scolastici (Tabella 3).

Anno	Prevalenza (Regolarità)
2021 / 2022	52% (19%)
2022 / 2023	63% (19%)
2023 / 2024	61% (20%)

Tabella 3. Prevalenza e regolarità del comportamento di gioco d'azzardo

I giochi d'azzardo più diffusi sono risultati essere il Gratta&Vinci, le scommesse sportive, le scommesse tra amici e i giochi di carte a soldi. I risultati di tutti e tre gli anni confermano i dati rilevati a livello nazionale ed internazionale nei report ESPAD (IFC-CNR, 2019, 2020), che identificano il Gratta&Vinci come gioco più praticato in questa fascia di età. A seguire, le scommesse sportive e le scommesse su sfide/previsioni/indovinelli, ovvero le scommesse private effettuate tra amici, compagni di scuola. Per ogni tipologia di gioco d'azzardo, dal primo al secondo anno scolastico di realizzazione del progetto, si osserva una percentuale maggiore di adolescenti che dichiarano di averlo praticato nel mese precedente alla rilevazione; le percentuali rimangono invece in linea nel terzo anno scolastico (Tabella 4). Rispetto alle modalità di gioco si conferma il coinvolgimento in entrambe le modalità, anche se con un maggior coinvolgimento nelle attività offline; tuttavia, nel secondo e terzo anno si riscontra una maggiore diffusione delle attività online, rispetto all'anno 2021/2022, soprattutto per quanto riguarda le scommesse sportive e le scommesse tra amici. Nei tre anni si conferma che gli/le studenti/esse praticano in media due attività d'azzardo, con adolescenti che praticano fino a nove giochi (Tabella 4).

Prevenzione del gioco d’azzardo nelle scuole

Anno	Comportamento di gioco		Modalità di gioco		Versatilità	
	Attività	%	% offline	% online	M (DS)	range
2021 / 2022	Gratta & Vinci	44	51	37	1.90 (1.53)	1.00 – 9.00
	Scommesse sportive	33	34	31		
	Scommesse tra amici	29	32	25		
	Giochi di carte a soldi	20	26	15		
	Giochi di abilità	17	19	13		
	Lotto/Superenalotto	10	11	9		
	Bingo	9	9	7		
	Slot Machines	7	7	7		
	Corse di cavalli	4	4	3		
2022 / 2023	Gratta & Vinci	62	91	7	2.56 (1.60)	1.00 – 9.00
	Scommesse sportive	44	48	34		
	Giochi di carte a soldi	37	80	15		
	Scommesse tra amici	34	76	18		
	Giochi di abilità	26	85	11		
	Lotto/Superenalotto	19	87	11		
	Bingo	13	82	15		
	Slot Machines	12	78	16		
	Corse di cavalli	10	74	21		
2023 / 2024	Gratta & Vinci	66	90	6	1.55 (1.81)	1.00 – 9.00
	Scommesse tra amici	41	83	11		
	Scommesse sportive	40	42	34		
	Giochi di carte a soldi	30	78	15		
	Giochi di abilità	22	82	11		
	Lotto/Superenalotto	15	81	15		
	Bingo	15	82	15		
	Slot Machines	14	70	16		
	Corse di cavalli	10	64	24		

Tabella 4. Tipologia di gioco d’azzardo, modalità e versatilità per i tre anni scolastici

Per quanto riguarda i partner di gioco, gli/le studenti/esse riportano di giocare in prevalenza con amici (44%) e con i genitori (32%). I trend si mostrano in linea nei tre anni scolastici; gli/le adolescenti riportano di giocare principalmente con amici, anche se si evidenziano percentuali elevate di gioco con i genitori e altri familiari (Tabella 5).

Anno	Partner di gioco				
	Solo	Amici	Partner	Genitori	Familiari
2021 / 2022	25%	66%	11%	50%	47%
2022 / 2023	31%	71%	16%	52%	47%
2023 / 2024	32%	71%	18%	51%	47%

Tabella 5. Partner di gioco per i tre anni scolastici

Rispetto alla severità del comportamento, le percentuali sono risultate in linea nei tre anni scolastici, con circa l'85% degli/delle adolescenti che presentavano un comportamento non problematico, è un 15% che invece presenta un comportamento a rischio o problematico. Tuttavia, nell'anno scolastico 2023/2024 si è registrata una percentuale maggiore di adolescenti con comportamento di gioco problematico (Tabella 6).

Anno	Severità del comportamento		
	Non a rischio	A rischio	Problematico
2021 / 2022	89%	8%	3%
2022 / 2023	87%	10%	3%
2023 / 2024	83%	11%	6%

Tabella 6. Severità del comportamento per i tre anni scolastici

Adolescenti coinvolti/e nella restituzione individuale

L'incontro di restituzione individuale consisteva in un feedback personalizzato, relativamente a quanto dichiarato rispetto al proprio comportamento di gioco d'azzardo nel protocollo di rilevazione compilato durante il primo incontro. Ad ogni studente/essa sono stati quindi mostrati i dati relativi al proprio comportamento di gioco (frequenza, tipologie di gioco, regolarità, modalità offline/online) e al livello di rischio di tale comportamento (Figura 7). Al termine della presentazione di questi dati, agli adolescenti venivano poste domande aperte su passioni e interessi e veniva richiesto un feedback rispetto al progetto in generale e all'utilità dell'incontro di restituzione individuale.

L'interesse per la restituzione individuale è stato elevato in tutti e tre gli anni. In totale, 1855 adolescenti hanno ricevuto il report di restituzione sul proprio comportamento di gioco d'azzardo.



Progetto PRIZE 2

Restituzione Individuale

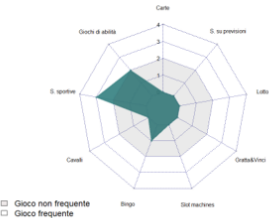
Codice

Istituto: _____ **Classe:** _____ **Sezione:** _____

Comportamento di gioco d'azzardo: giochi praticati

Gioco non praticato	Gioco non frequente	Gioco frequente
Nel mese precedente alla rilevazione non si è giocato	Si gioca con una frequenza bassa ("una volta al mese", "qualche volta al mese")	Si gioca con una frequenza alta ("qualche volta a settimana", "tutti i giorni")

Nel seguente grafico sono riportati i giochi d'azzardo che hai praticato nel mese precedente alla compilazione del questionario.



Comportamento di gioco d'azzardo: modalità di gioco

Di seguito viene riportata la modalità con quale hai giocato ai giochi sopra elencati.

Online	Offline
	
Attività di gioco svolta tramite il proprio telefono o PC connessi ad Internet.	Attività di gioco svolta in luoghi fisici come i tabacchini, le sale slot o i bar.

Dall'analisi del tuo profilo emerge che hai giocato nelle seguenti modalità:

	Online	Offline
Carte		
Giocchi di abilità		X
Scommesse sportive		X
Corse di Cavalli		
Bingo		X
Slot Machines		
Gratta e Vinci		
Lotto/Superenalotto		
Scommesse su previsioni ed indovinelli		

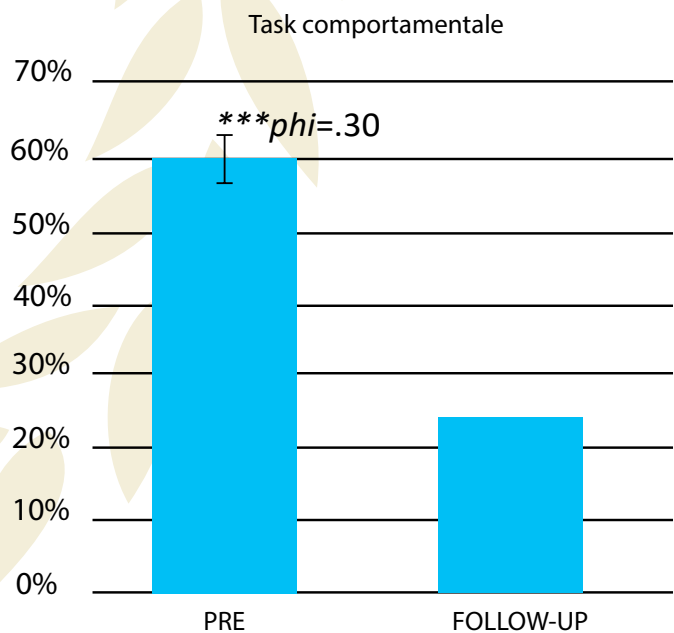
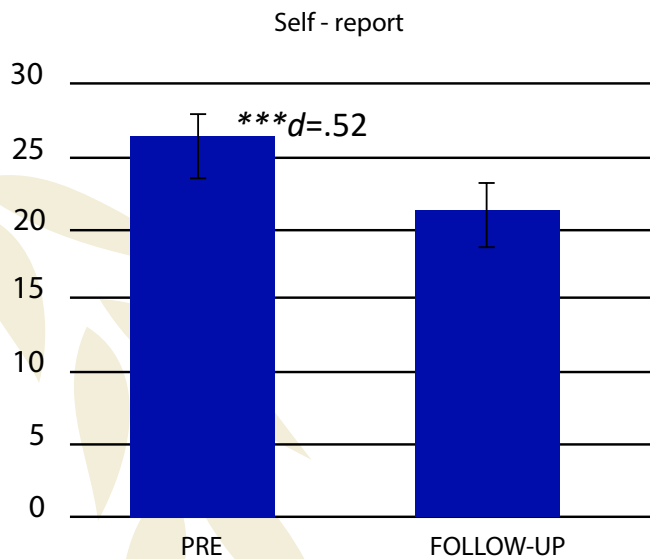
Figura 7. Esempi di materiale utilizzato per la restituzione individuale agli/alle adolescenti

Monitoraggio degli effetti dell'intervento

Allo scopo di monitorare gli effetti dell'intervento, durante l'ultimo incontro in classe, gli studenti e le studentesse coinvolti/e nel progetto compilavano un protocollo di follow-up. All'interno del protocollo, agli/alle adolescenti sono stati nuovamente somministrati i questionari relativi alle distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo e al comportamento di gioco d'azzardo, che avevano compilato prima di prendere parte all'intervento (Tabella 1).

Riduzione delle distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo

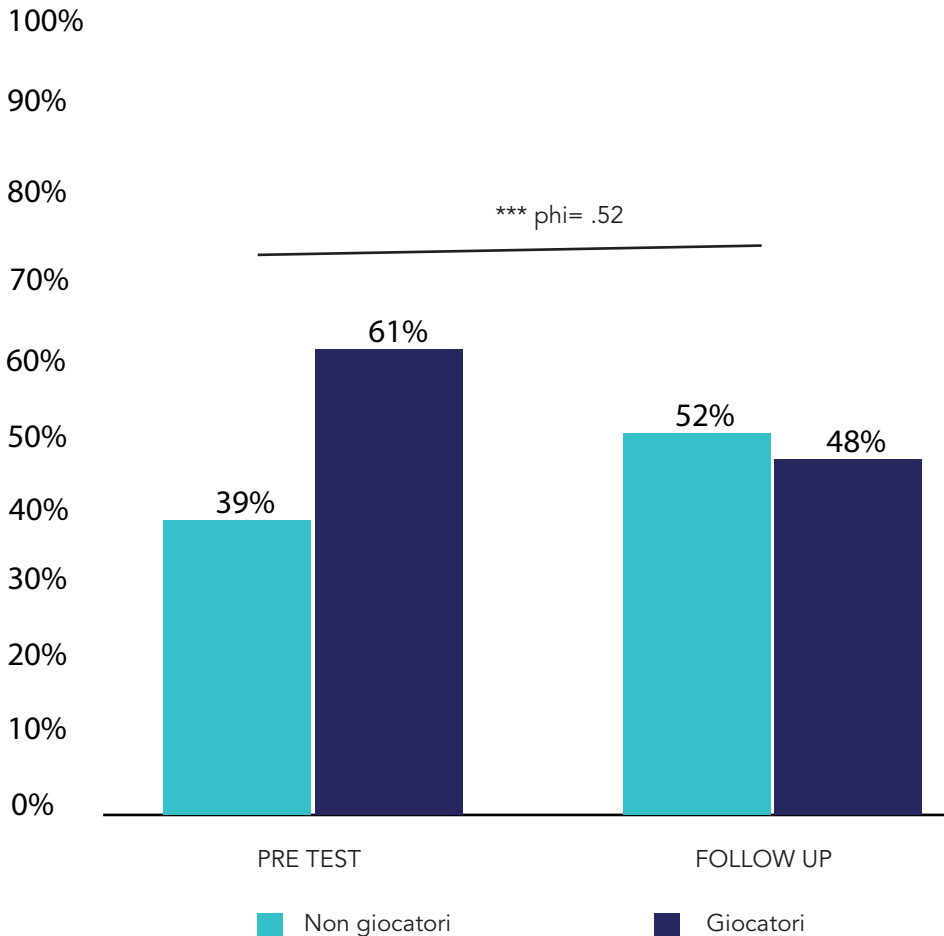
In tutti e tre gli anni scolastici i risultati ottenuti hanno indicato una riduzione significativa delle distorsioni cognitive legate al gioco d'azzardo, sia in termini di risposte self-report (Figura 8a), che in termini di task comportamentale (Figura 8b). Negli strumenti self-report i rispondenti forniscono risposte rispetto ai propri atteggiamenti, convinzioni o sintomi; nei task comportamentali viene, invece, richiesto di eseguire un compito. I risultati indicano che, a seguito dell'intervento, gli/le adolescenti sono meno inclini ad essere d'accordo con le affermazioni legate alle distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo; inoltre, a livello comportamentale, commettono meno errori legati alla decisione di scommettere somme di denaro diverse sulla base della sequenza di presentazione di Testa e Croce (es. fallacia del giocatore e mano calda) e sono maggiormente in grado di riconoscere e rispondere, quindi, che, per ogni sequenza, la probabilità di Croce è la stessa della probabilità di Testa, e quindi anche l'ammontare di denaro scommesso sull'evento croce dovrebbe essere lo stesso per tutte le sequenze proposte, indipendentemente dalla frequenza con cui croce si è verificato.



Note: *** $p < .001$
Figura 8. Riduzione delle distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo negli adolescenti partecipanti al progetto, (a) self-report e (b) task comportamentale

Riduzione del comportamento di gioco d'azzardo

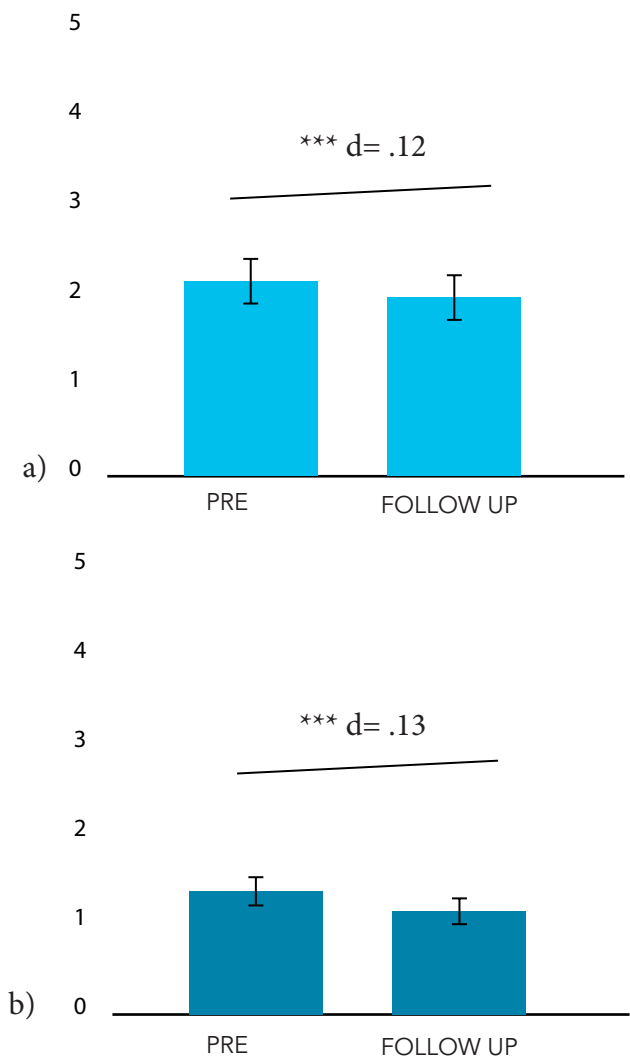
In tutti e tre gli anni scolastici, le analisi condotte hanno confermato una riduzione significativa della percentuale di adolescenti giocatori, come rappresentato in Figura 9, a distanza di tre mesi dall'intervento.



Note: *** $p < .001$

Figura 9. Differenze tra il numero di adolescenti giocatori e non giocatori tra la prima rilevazione e la rilevazione a tre mesi dall'intervento

Inoltre, tra gli/le adolescenti che dichiaravano di giocare, si è verificata una riduzione della frequenza di gioco (Figura 10a) e della versatilità del comportamento di gioco d'azzardo (Figura 10b).



Note: *** $p < .001$

Figura 10. Riduzione della frequenza di gioco (a) e della versatilità (b) a seguito dell'intervento

2 Sensibilizzazione dei genitori

Contatto e coinvolgimento nelle attività

Il primo canale attraverso cui è stata effettuata la sensibilizzazione dei genitori degli studenti ha riguardato la firma del modulo per il consenso alla partecipazione al progetto. Per ogni studente/essa partecipante, è stato ottenuto il consenso informato firmato da entrambi i genitori. Al fine di dare un consenso informato, il modulo era accompagnato da una scheda informativa sul progetto. Considerando ciò, i genitori che sono stati informati e contattati durante questi tre anni sono stati circa 10.000. All'interno del modulo di consenso informato ai genitori veniva richiesto anche il consenso alla partecipazione ad una fase di rilevazione del proprio comportamento di gioco d'azzardo, e la volontà di partecipare ad incontri di formazione sulla tematica del gioco d'azzardo negli adolescenti e altri aspetti ad esso legati.

Monitoraggio del comportamento di gioco d'azzardo dei genitori

Parallelamente alla rilevazione con gli/le adolescenti, il progetto ha previsto una rilevazione con le figure adulte di riferimento, con l'obiettivo di indagare la prevalenza e le caratteristiche del comportamento di gioco d'azzardo nei genitori degli studenti/studentesse coinvolti/e nel progetto, e rilevare la relazione esistente tra il comportamento parentale e adolescenziale rispetto al gioco d'azzardo. Per la valutazione del comportamento di gioco d'azzardo, e relativa severità, sono stati utilizzati strumenti che consentono di rilevare molteplici aspetti comportamentali legati alle proprie abitudini di gioco d'azzardo, tra cui la tipologia di giochi praticati, la modalità e i partner di gioco, e la versatilità, e che consentono di identificare eventuali situazioni indicative di comportamento problematico di gioco d'azzardo (Tabella 7).

Strumento	Modalità	Variabile misurata	Descrizione
Gambling Behavior Scale (GBS) Primi et al., 2015	Self-report	Sezione A: comportamento di gioco d'azzardo	Nove attività d'azzardo (es. Gratta & Vinci, scommesse sportive): - Frequenza nel mese precedente (mai, una volta al mese, qualche volta al mese, una volta a settimana, tutti i giorni) - Modalità (online, offline, entrambi) - Partner di gioco (solo, amici, partner, figli/e, familiari)
Canadian Problematic Gambling Index (CPGI) Ferris & Wynne, 2001; vers. italiana: Colasante et al., 2012	Self-report	Severità del comportamento di gioco d'azzardo	Frequenza (mai, ..., quasi sempre) con cui si sono verificate le situazioni descritte indicative di comportamento problematico di gioco d'azzardo. Alcuni esempi di item sono «Il fatto che tu giochi ha causato problemi finanziari a te o alla tua famiglia?», oppure «Hai mai preso in prestito denaro o venduto qualcosa per realizzare denaro destinato al gioco?». Lo strumento permette di identificare la severità del comportamento e classificare i rispondenti in quattro categorie: comportamento non problematico, comportamento a basso rischio, comportamento a rischio moderato e comportamento a rischio severo.

Tabella 7. Strumenti utilizzati per la valutazione del comportamento di gioco d'azzardo nei genitori

Nel primo anno scolastico (2021/2022) hanno partecipato alla rilevazione 299 genitori (68% femmine; età media = 49.95, DS = 4.77; range: 32.00 – 66.00); il secondo anno sono stati 108 i genitori che hanno risposto al questionario online (61% femmine; età media = 48.84, DS = 5.39; range: 34.00 – 63.00), ed il terzo 151 (71% femmine; età media = 49.42, DS = 4.78; range: 33.00 – 62.00). In tutti e tre gli anni scolastici i genitori che hanno risposto al questionario provenivano da tutte e tre le Aree Usl della regione (Tabella 8).

Anno	Genitori	Area USL	Titolo di studio e occupazione
2021/ 2022	299 (68% femmine; età media= 49.95, DS= 4.77)	40% Centro, 33% Nord Ovest, 27% Sud Est	Diploma di scuola superiore (53%) Occupazione (88%)
2022/ 2023	108 (61% femmine; età media= 48.84, DS=5.39)	39% Centro, 42% Nord Ovest, 19% Sud Est	Diploma di scuola superiore (43%) Occupazione (70%)
2023/ 2024	151 (71% femmine; età media= 49.42, DS=4.78)	35% Centro, 38% Nord Ovest, 27% Sud Est	Diploma di scuola superiore (54%) Occupazione (86%)

Tabella 8. Informazioni socio-demografiche dei genitori che hanno partecipato alla rilevazione

Per quanto riguarda il comportamento di gioco d'azzardo, dai risultati della prima rilevazione è emerso che il 36% dei genitori aveva praticato almeno un gioco d'azzardo nel mese precedente alla rilevazione. Il 9% è risultato essere un giocatore regolare. Risultati simili si sono riscontrati nell'anno scolastico successivo (2022/2023), mentre nell'anno 2023/2024 si evidenzia una percentuale minore di genitori che dichiarano praticare il gioco d'azzardo nel mese precedente alla rilevazione (19%), ma una percentuale maggiore di giocatori regolari (23%) (Tabella 9).

Anno	Prevalenza (Regolarità)
2021/ 2022	36 % (9%)
2022/ 2023	32% (15%)
2023/ 2024	19% (23%)

Tabella 9. Prevalenza e regolarità del comportamento di gioco dei genitori nei tre anni scolastici

Relativamente alle tipologie di giochi praticati, i risultati di tutti e tre gli anni confermano il Gratta&Vinci come gioco più praticato. A seguire, anche se in percentuali diverse nei tre anni di realizzazione del progetto, si ritrovano le scommesse sportive, le lotterie e le slot machines. In media i genitori praticano una/due attività d'azzardo ed il maggior coinvolgimento è nelle attività offline (Tabella 10)

Anno	Comportamento di gioco		Modalità di gioco		Versatilità	
	Attività	%	% offline	% online	M (DS)	range
2021 / 2022	Gratta & Vinci	79	80	79	1.48 (.79)	1.00 – 6.00
	Lotto/Superenalotto	43	38	47		
	Scommesse sportive	12	9	15		
	Giochi di carte a soldi	9	2	0		
	Bingo	8	7	10		
	Slot Machines	6	3	9		
	Corse di cavalli	3	2	2		
	Scommesse tra amici	2	6	9		
	Giochi di abilità	2	1	4		
2022 / 2023	Gratta & Vinci	68	90	10	1.73 (1.08)	1.00-5.00
	Lotto/Superenalotto	44	94	6		
	Scommesse sportive	21	88	12		
	Scommesse tra amici	12	84	16		
	Giochi di carte a soldi	9	78	11		
	Slot Machines	9	84	16		
	Giochi di abilità	6	100	-		
	Bingo	6	100	-		
2023 / 2024	Gratta & Vinci	78	89	67	1.55 (1.81)	1.00 – 9.00
	Scommesse sportive	50	100	-		
	Giochi di carte a soldi	44	88	12		
	Slot Machines	43	78	11		
	Lotto/Superenalotto	36	100	-		
	Giochi di abilità	4	100	-		
	Bingo	4	39	33		
	Corse di cavalli	4	19	67		
	Scommesse tra amici	2	100	-		

Tabella 10. Giochi praticati, modalità di gioco e versatilità nei genitori nei tre anni scolastici

Le percentuali riscontrate risultano simili nei tre anni anche per quanto riguarda i partner di gioco; i genitori riportano di giocare principalmente da soli, con amici e con il partner, ma numerosi genitori dichiarano di giocare anche con i figli/le figlie (Tabella 11).

Anno	Partner di gioco				
	Solo	Amici	Partner	Figli/e	Familiari
2021 / 2022	48%	12%	17%	13%	8%
2022 / 2023	82%	42%	35%	25%	35%
2023 / 2024	94%	36%	57%	22%	29%

Tabella 11. Partner di gioco dei genitori per i tre anni scolastici

Per quanto riguarda la severità del comportamento, le percentuali risultano essere simili nei tre anni di rilevazione, anche se nell'anno scolastico 2023/2024 si registra una percentuale minore di genitori con comportamento non problematico, e percentuali maggiori di genitori con comportamento di gioco a un basso rischio e rischio severo (Tabella 12)

Anno	Severità del comportamento			
	Non problematico	Rischio Basso	Rischio Moderato	Rischio Severo
2021 / 2022	94%	2%	3%	1%
2022 / 2023	91%	3%	3%	3%
2023 / 2024	79%	17%	-	3%

Tabella 12. Severità del comportamento dei genitori per i tre anni scolastici

Per quanto riguarda la relazione con il comportamento di gioco dei figli/delle figlie, sono emerse relazioni lineari positive e significative per diverse tipologie di giochi; in particolare per il G&V ($r = .59$; $p < .001$), le Slot machines ($r = .91$; $p < .001$), e le Scommesse sportive ($r = .48$; $p < .001$). Inoltre, sono emerse relazioni positive e significative tra le distorsioni cognitive legate al gioco d'azzardo dei genitori e le distorsioni cognitive dei figli ($r = .40$; $p < .01$); tra la frequenza del comportamento di gioco dei genitori e quella dei figli ($r = .49$; $p < .001$), e tra la severità del comportamento di gioco dei genitori e quella dei figli ($r = .74$; $p < .001$). Questi risultati risultano in linea con quanto evidenziato in letteratura riguardo al ruolo che i genitori hanno nell'introdurre e coinvolgere i/le figli/e in alcune attività (ad esempio Gratta&Vinci e Scommesse sportive) (Shead et al., 2010; Zhai et al., 2021), veicolando un messaggio di approvazione del comportamento e di riconoscimento del gioco d'azzardo come attività socialmente accettata. Inoltre, in linea con quello che accade per altri tipi di comportamento a rischio (es. fumo di sigarette, uso di alcol), indicano che l'atteggiamento e il coinvolgimento del genitore nel gioco d'azzardo è un fattore predisponente per il coinvolgimento dell'adolescente (Beyers et al., 2004) ma anche un fattore di rischio per lo sviluppo di un comportamento problematico.

Incontri informativi per i genitori

All'interno del modulo di consenso informato per i genitori veniva richiesta anche la volontà di partecipare ad incontri di formazione sulla tematica del gioco d'azzardo negli adolescenti e altri aspetti ad esso legati, come l'utilizzo dei videogiochi e delle nuove tecnologie. Lo scopo degli incontri informativi era aumentare conoscenza e consapevolezza rispetto a queste tematiche e favorire la condivisione rispetto alle attività dei servizi territoriali di riferimento (Ser.D.). Gli incontri sono stati tenuti da operatori e operatrici del progetto e dei servizi territoriali (Ser.D.). Sono stati condotti due cicli di incontri; ogni ciclo ha previsto tre incontri della durata di 1.5 ore ciascuno, svolti in modalità online. Il primo incontro aveva come tematica la diffusione del comportamento di gioco d'azzardo negli adolescenti e i rischi correlati all'aumento del comportamento di gioco tra i giovani. Il secondo incontro era focalizzato sull'utilizzo delle nuove tecnologie in adolescenza, come smartphone e videogiochi, e sulle strategie di monitoraggio che i genitori possono adottare per essere maggiormente coinvolti e consapevoli rispetto al comportamento dei figli. Il terzo incontro, svolto in collaborazione con gli operatori dei servizi territoriali (Ser.D.), verteva sulle attività proposte dal servizio relativamente al gioco d'azzardo nei giovani, e sulle modalità di accesso al servizio di riferimento. Al primo ciclo di incontri (a.s. 2021/2022) hanno partecipato 87 genitori, mentre al secondo ciclo di incontri (a.s. 2022/2023) hanno partecipato 41 genitori.

3 Formazione e sensibilizzazione di operatori/operatrici e docenti

Operatori e operatrici del terzo settore affiliati al C.E.A.R.T.

In linea con le linee guida sulla prevenzione (Keen et al., 2017), il progetto PRIZE 2 ha previsto una fase preliminare di formazione degli operatori e delle operatrici che avrebbero implementato le attività in classe, ed una fase di coaching e monitoraggio degli stessi durante tutta la durata del progetto (Figura 11). Sono stati formati 34 operatori/operatrici (75% femmine; età media = 39.92 anni, DS = 5.44) di enti appartenenti al CEART. Si è trattato di psicologi/he e educatori/trici professionali che hanno effettuato le attività in classe con gli studenti, coordinato la rete con le scuole ed i Ser.D. territoriali e svolto attività di sensibilizzazione con i genitori. La formazione ha previsto incontri in presenza, condotti tramite lezioni frontali e interattive, con particolare attenzione alle attività di role-playing con supervisione. A seguito del corso di formazione, sono state costituite le coppie di lavoro ed assegnate alle varie scuole partecipanti al progetto, secondo un criterio di appartenenza/vicinanza territoriale. In ogni coppia di lavoro era costituita dalla figura di psicologo/psicoterapeuta e di educatore. La valutazione del corso di formazione ha evidenziato che vi è stato un incremento statisticamente significativo sia delle conoscenze corrette sul gioco d'azzardo che della capacità di ragionare correttamente in termini probabilistici. Inoltre, i contenuti e le tecniche di insegnamento di ciascuna attività educativa da implementare nell'intervento di prevenzione sono risultati essere stati adeguatamente appresi e si è verificato anche un incremento statisticamente significativo dell'autoefficacia professionale rispetto alla gestione delle diverse azioni previste dal progetto (Donati et al., 2022). Gli operatori e le operatrici sono stati coinvolti in incontri di coaching e monitoraggio durante tutta la durata del progetto.



Figura 11. Operatori e operatrici afferenti al C.E.A.R.T. durante una giornata di formazione

Operatori e operatrici dei Servizi per le Dipendenze (Ser.D.)

Con l'obiettivo di sensibilizzare e formare anche gli operatori e le operatrici del servizio pubblico, all'interno del progetto sono stati organizzati anche incontri di formazione e monitoraggio per gli operatori e le operatrici dei Ser.D. territoriali. La formazione si è articolata in due incontri di otto ore, effettuati in modalità online. L'obiettivo era sviluppare competenze specifiche per la prevenzione nei contesti scolastici. Agli incontri di formazione hanno partecipato 53 professionisti/e dei servizi territoriali. Successivamente alla formazione, sono stati organizzati incontri di coaching e monitoraggio con l'obiettivo di condividere le azioni previste nel progetto e concordare il coinvolgimento degli/le operatori/rici Ser.D. nelle diverse fasi (es., incontri di follow up e di restituzione alla scuola). Per facilitare la presenza degli operatori dei Servizi, gli incontri sono stati suddivisi per Area USL; in particolare, hanno partecipato 39 operatori dell'Area Centro, 40 dell'Area Nord Ovest e 22 dell'Area Sud Est.

Docenti

Il primo canale attraverso cui è stata effettuata la sensibilizzazione dei docenti e dei Dirigenti Scolastici (DS) ha riguardato la presentazione del progetto alla scuola. I docenti referenti delle scuole partecipanti hanno infatti preso parte alle riunioni organizzative previste prima dell’inizio delle attività con gli adolescenti; durante queste riunioni, gli/le operatori/trici referenti illustravano il progetto al DS e al docente referente e si accordavano per la pianificazione delle attività in classe. I docenti di tutte le scuole partecipanti sono stati, inoltre, direttamente coinvolti nell’intervento di prevenzione, presenziando alle attività in classe durante le ore che ognuno di loro ha messo a disposizione. Complessivamente, i/le docenti che sono stati/e informati/e e raggiunti/e dal progetto durante questi tre anni sono stati circa 1.000.

All’interno delle attività di sensibilizzazione, il progetto ha previsto, inoltre, cicli di incontri informativi per i docenti. L’obiettivo era formare gli/le insegnanti delle scuole coinvolte nel progetto, al fine di aumentare la loro consapevolezza sulla natura e sulla rischiosità del gioco d’azzardo adolescenziale e del comportamento di video-gaming, rendendoli al contempo a conoscenza di efficaci strategie di individuazione dei comportamenti problema. All’interno del progetto sono stati svolti due percorsi di formazione, ciascuno composto da sei incontri della durata di un’ora e mezza ciascuno, svolti in modalità online. Gli incontri sono stati tenuti da membri del comitato tecnico scientifico del progetto e da collaboratori del Laboratorio di Psicometria. Per entrambe le edizioni la partecipazione dei docenti è stata elevata (Tabella 13). Hanno partecipato 149 docenti proveniente da tutto il territorio e rappresentativi delle varie tipologie di istituto coinvolte.

Anno	Docenti coinvolti/e	Area US	Tipo di scuola
2021/ 2022	100 (86% femmine)	43% Centro, 45% Nord Ovest 12% Sud Est	36% liceo, 24% istituto tecnico, 40% istituto professionale
2022/ 2023	49 (74% femmine)	28% Centro, 50% Nord Ovest 22% Sud Est	40% liceo, 28% istituto tecnico, 22% istituto professionale

Tabella 13. Informazioni sociodemografiche dei/delle docenti partecipanti al corso di formazione

Il primo incontro della formazione riguardava i comportamenti a rischio negli adolescenti con riferimento all'uso delle nuove tecnologie. Il secondo incontro era incentrato sulla relazione esistente tra i comportamenti di video-gaming e il gioco d'azzardo negli adolescenti. Il terzo incontro era focalizzato sui fattori di rischio e protezione del comportamento di gioco d'azzardo e i relativi interventi di prevenzione in adolescenza. Il quarto incontro ha riguardato l'orientamento 5.0, nell'ottica di un passaggio dalla prevenzione del rischio alla promozione della salute, mentre il quinto incontro ha trattato gli aspetti normativi, culturali ed economici del gioco d'azzardo. L'ultimo incontro, tenuto dagli operatori dei servizi territoriali (Ser.D.), verteva sulle attività proposte dal servizio relativamente al gioco d'azzardo nei giovani, e sulle modalità di accesso al servizio di riferimento. Al fine di ottenere maggiori informazioni relativamente alle conoscenze e alle competenze dei docenti partecipanti, durante il primo incontro sono stati predisposti e somministrati ai/docenti dei questionari relativi al gioco d'azzardo e ad altri comportamenti a rischio in adolescenza. In particolare, ai docenti veniva chiesto di indicare, per vari comportamenti, quale fosse la loro percezione relativamente al livello di rischio (da 1 = per niente rischioso, a 5 = molto rischioso), alla frequenza con cui riscontrano tali comportamenti nelle classi (da 1 = mai, a 5 = quasi quotidianamente), ed al grado di conoscenza che ritengono di avere su tali comportamenti (da 1 = nessuna conoscenza, a 5 = moltissima conoscenza). Tali comportamenti sono stati classificati in macrocategorie: comportamenti problematici o potenzialmente problematici ascrivibili alle «nuove dipendenze» (gioco d'azzardo, Internet, videogiochi, etc.), problematiche del neurosviluppo (es. Disturbi Specifici dell'Apprendimento) e psicopatologie (es. Disturbo dell'immagine corporea); comportamenti problematici legati all'uso di sostanze (es. alcol e sostanze psicoattive); condotte rischiose (es. comportamento sessuale a rischio, guida in stato di ebbrezza). I risultati hanno mostrato che la maggior parte dei docenti riporta di avere basse conoscenze per trading online e le criptovalute, mentre un livello di conoscenza relativamente alto per il gioco d'azzardo problematico (Figura 12). I risultati hanno mostrato che la maggior parte dei docenti riporta di avere basse conoscenze per trading online e le criptovalute, mentre un livello di conoscenza relativamente alto per il gioco d'azzardo problematico (Figura 12).

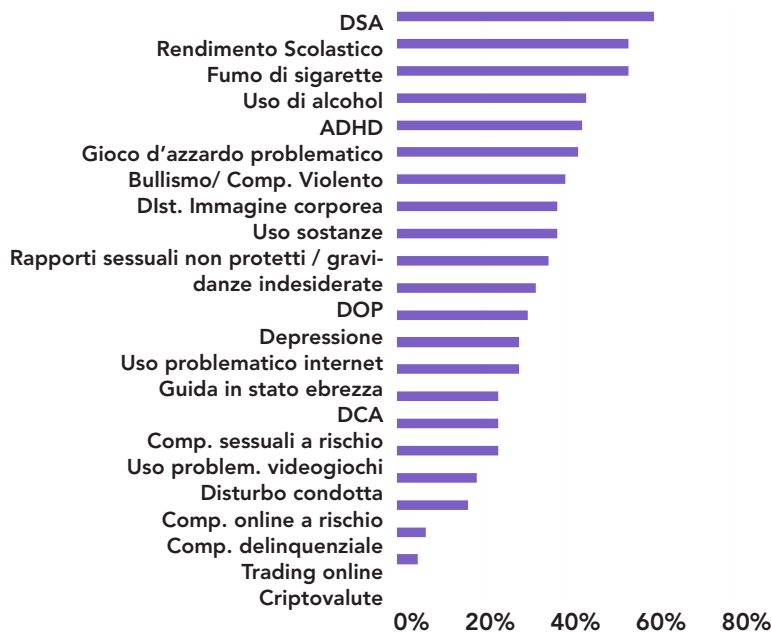


Figura 12. Distribuzione relativa alle conoscenze percepite dai docenti per ogni comportamento

Relativamente al livello di rischio, la maggior parte percepisce basso rischio per gioco d'azzardo problematico, trading online e criptovalute, ed un alto rischio percepito per uso problematico di Internet e dei videogiochi (Figura 13).

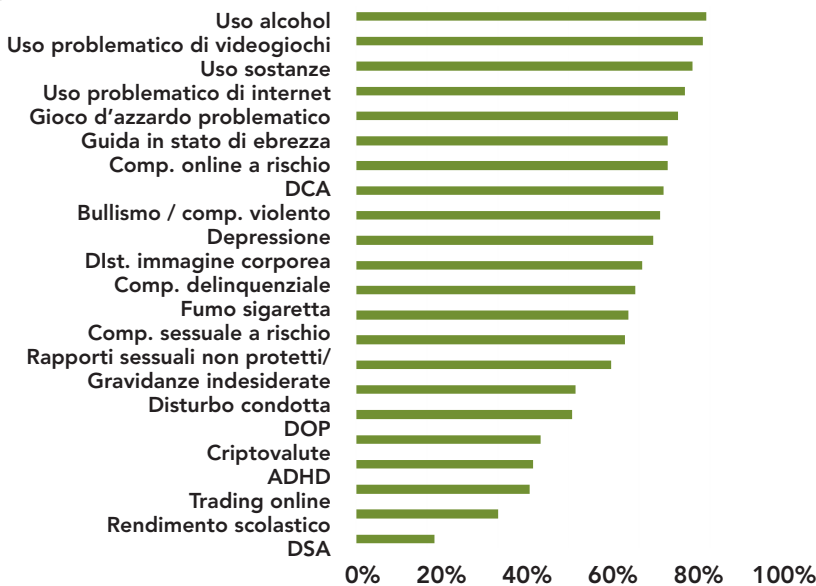


Figura 13. Distribuzione relativa al livello di rischio percepito dai docenti per ogni comportamento.

Infine, relativamente alla frequenza riscontrata nelle proprie classi, la maggior parte percepisce una frequenza molto elevata per uso problematico dei videogiochi e di Internet, ma una bassa frequenza di gioco d'azzardo (Figura 14).



Figura 14. Distribuzione relativa alla frequenza percepita dai docenti per ogni comportamento

4 Creazione di una rete nel territorio

Restituzione alle scuole

Allo scopo di massimizzare la sensibilizzazione degli studenti e delle studentesse partecipanti al progetto ma anche della popolazione Toscana tutta, uno degli obiettivi principali del progetto PRIZE 2 era quello di creare una rete sul territorio, per raggiungere tutti quelli che sono entrati in contatto con il progetto ma anche le scuole e gli/le adolescenti che non ne hanno preso parte. Il raggiungimento di questo obiettivo è stato possibile grazie al lavoro sinergico tra enti afferenti al C.E.A.R.T., Aziende USL, Università e Istituti scolastici. Con l'obiettivo di sensibilizzare ulteriormente le scuole coinvolte, ovvero i contesti specifici in cui l'intervento di prevenzione veniva realizzato, all'interno del progetto sono stati organizzati incontri di restituzione, scuola per scuola, dei risultati emersi relativamente all'intervento di prevenzione. Gli incontri erano rivolti all'intera popolazione studentesca, al personale scolastico tutto (collaboratori scolastici, amministrativi, docenti, dirigente scolastico) e ai genitori. Le restituzioni sono state effettuate dalla coppia di operatori/operatorici che aveva condotto gli interventi nella scuola. Inoltre, al fine di creare rete con i servizi territoriali, gli incontri sono stati organizzati in maniera sinergica con il personale del Ser.D. di zona referente di ogni scuola, che forniva informazioni relativamente al lavoro e ai servizi dei Ser.D. dello specifico territorio. Complessivamente, hanno richiesto la restituzione 82 dei 100 (80%) istituti coinvolti nel progetto durante i tre anni.

All'interno degli incontri, alle scuole venivano presentati i risultati ottenuti nel progetto a livello regionale e quelli ottenuti nello specifico istituto. Nello specifico dei risultati, a livello regionale venivano presentati sia i dati relativi alla diffusione del comportamento di gioco d'azzardo, con specifiche sulle tipologie di giochi praticati (Figura 15), la modalità ed il livello di rischio, che i risultati relativi al monitoraggio dell'intervento (Figura 16). Per quanto riguarda le singole scuole, venivano presentati i dati relativamente alla diffusione e alle caratteristiche del gioco d'azzardo nelle classi partecipanti al progetto.



Tipi di giochi

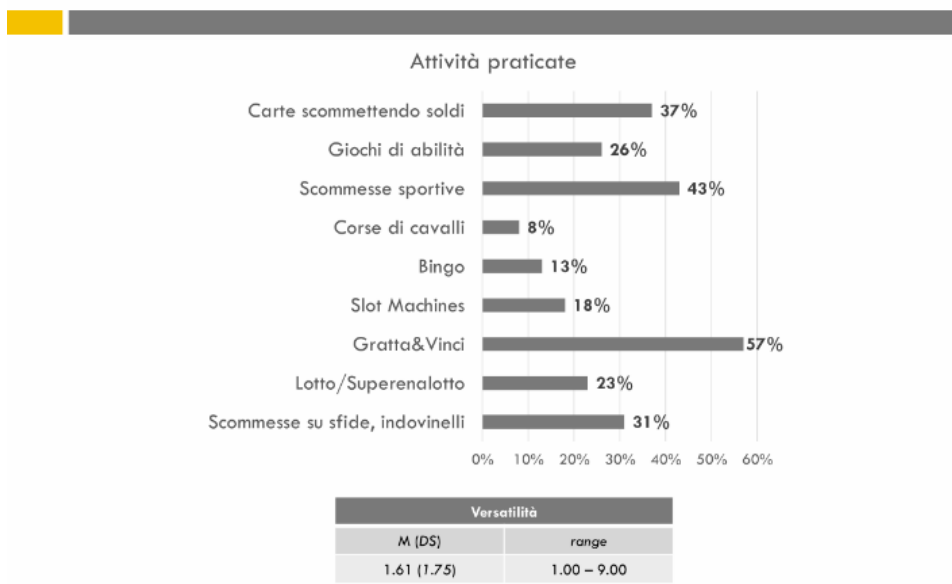


Figura 15. Esempi di slide con risultati relativi alle tipologie di giochi praticati dagli/dalle adolescenti a livello regionale utilizzate durante la restituzione alle scuole



Comportamento di gioco d'azzardo

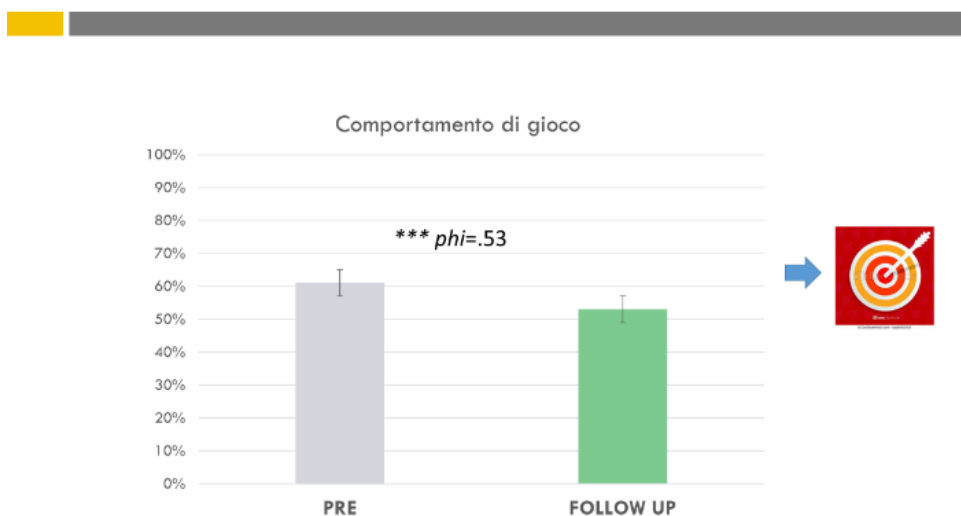


Figura 16. Esempi di slide con risultati relativi al monitoraggio dell'intervento a livello regionale utilizzate durante la restituzione alle scuole

Gli incontri di restituzione sono stati pensati anche come momenti di ulteriore riflessione e approfondimento sulle tematiche del gioco d'azzardo in adolescenza; perciò, ai partecipanti venivano inizialmente fornite informazioni relativamente alle caratteristiche del gioco d'azzardo in adolescenza, con focus specifico sui fattori di rischio e protezione (Figura 17).



Figura 17. Esempi di slide con riferimento a caratteristiche del gioco d'azzardo e spiegazione dei fattori di rischio utilizzate durante le restituzioni.

Inoltre, in conclusione, venivano presentati suggerimenti per le figure adulte di riferimento, da poter mettere in atto a scuola e a casa, per poter facilitare l'individuazione di situazioni a rischio e limitare il coinvolgimento degli adolescenti in attività legate all'azzardo (Figura 18).

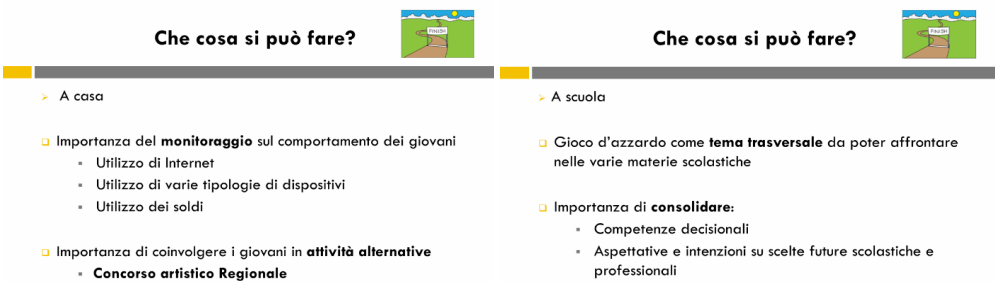


Figura 18. Esempi di slide con riferimento a suggerimenti e osservazioni per figure adulte di riferimento utilizzate durante le restituzioni.

Concorso “Vincere con la creatività e non con l’azzardo”

All'interno del progetto è stato istituito il concorso artistico “Vincere con la creatività e non con l’azzardo!” volto a promuovere la realizzazione da parte degli studenti e delle studentesse frequentanti le scuole secondarie di secondo grado di tutta la regione di opere d’arte aventi come tema il gioco d’azzardo. La partecipazione al Concorso era aperta a tutti gli studenti e le studentesse della regione, indipendentemente dalla loro partecipazione all’intervento di prevenzione. Il concorso prevedeva la realizzazione di opere d’arte aventi come tema il gioco d’azzardo, che potevano essere presentate individualmente oppure come gruppo; le categorie in gara erano: Testo narrativo/Poesia/Canzone,Manifesto/Fotografia/Fumetto/Animazione, Videoclip/Social reel. Per ogni categoria e modalità di presentazione è stato istituito un premio, consistente in un buono da spendere in attività come concerti, cinema, e biblioteche. La diffusione e la sensibilizzazione è stata massimizzata attraverso la collaborazione con Lucca CREA che, coinvolgendo alcuni Influencer del settore, ha realizzato un breve video di presentazione del concorso. Il video è stato diffuso su tutti i canali social del progetto. Le opere presentate sono state 61. La maggior parte (n = 48) erano inserite nella categoria “Manifesto/Fotografia/Fumetto/Animazione”, in misura minore nelle categorie “Testo narrativo/Poesia/Canzone” (n = 6), e Videoclip/Social reel (n = 7). Più della metà delle opere (n = 36) è stata presentata da studenti/studentesse che hanno lavorato individualmente, ma sono state numerose anche le opere prodotte da studenti/studentesse che hanno lavorato in gruppo (n = 27). Le opere sono state visionate e valutate da una giuria, composta da membri dei vari promotori del progetto: rappresentanti delle tre USL della Toscana (Adriana Iozzi, Marco Becattini, Alfiero Arena) e rappresentanti degli Enti afferenti al C.E.A.R.T. (Giuseppe Iraci Sareri, Sonia Ridolfi, Cinzia Celletti), membri del Laboratorio di psicomatria dell’Università di Firenze (Francesco Sanson, Carola Beccari), di Lucca CREA (Emanuele Vietina) e di A.N.C.I. (Alessio Arces), e da influencer del settore (Manlio Castagna, Ckibe, e Licia Troisi). In base ai criteri di valutazione stabiliti dalla giuria, ovvero originalità/creatività, qualità tecnica e aderenza al tema, l’opera risultata vincitrice è stato il poster/manifesto dal titolo “Azzardo rituale” di Francesca Gariboldi dell’ITS Fedi Fermi di Pistoia (Figura 19).

Per ciascuna categoria in concorso, suddivisa in opera “di gruppo” e “individuale”, è stata comunque stilata una classifica e sono stati premiati i primi tre posti.



Figura 19. Opera vincitrice del premio assoluto del concorso "Vincere con la creatività e non con l'azzardo"

Giornate di sensibilizzazione

All'interno del progetto sono state organizzate giornate di sensibilizzazione, con lo scopo di massimizzare la divulgazione dei risultati ottenuti e di aumentare le conoscenze e la consapevolezza rispetto al tema del gioco d'azzardo tra i professionisti del settore e la popolazione tutta (es. studenti, genitori, docenti). Nello specifico del target di professionisti del settore, è stato organizzato un convegno dal titolo "Buone pratiche negli interventi di prevenzione nelle scuole secondarie di secondo grado in Toscana: metodologie, strumenti, attività e messaggi che vogliamo trasmettere nei progetti", in collaborazione con le Aziende USL e con il patrocinio dell'Ordine degli Psicologi della Toscana. L'evento, dedicato interamente al tema della prevenzione a scuola, aveva lo scopo principale di presentare buone pratiche in questo ambito, divulgarle a scopo formativo a professionisti/e sanitari/e e disseminarle alla popolazione generale, con particolare riferimento al mondo della scuola. Partendo dal caso del progetto PRIZE 2, sono stati presentati altri progetti relativi al gioco d'azzardo e ad altri comportamenti a rischio negli adolescenti, con specifico riferimento al tema del bullismo e cyberbullismo. Al convegno hanno partecipato circa 120 persone, tra professionisti/e della salute (psicologi, psichiatri, assistenti sociali, educatori e infermieri) e docenti di scuola superiore (Figura 20).



Figura 20. Convegno Buone pratiche negli interventi di prevenzione nelle scuole secondarie di secondo grado in Toscana dell'11/10/2023, il Fuligno, Firenze.

Relativamente alla sensibilizzazione della popolazione scolastica, alla conclusione del concorso artistico "Vincere con la creatività e non con l'azzardo", è stato organizzato un evento conclusivo con premiazione dei vincitori e delle vincitrici ed esposizione delle opere (Figura 21). L'obiettivo era aumentare consapevolezza e conoscenza rispetto alla tematica del gioco d'azzardo, condividere con la popolazione del territorio le opere prodotte e dare spazio ad ogni artista per dare voce al proprio elaborato. È stata organizzata anche una mostra audio-visiva con l'esposizione di tutte le opere risultate vincitrici. Le restanti opere prodotte, che non hanno ricevuto un premio, sono state inserite all'interno di un opuscolo relativo al progetto, prodotto in occasione della giornata di premiazione e regalato a tutti i/le partecipanti. All'evento conclusivo hanno partecipato circa 80 studenti/esse provenienti da diverse province della regione, accompagnati da genitori e docenti.



Figura 21. Mostra tenutasi in occasione della giornata di premiazione del concorso artistico del 16/12/2023. Il Fuligno, Firenze.

Infine, con l'obiettivo di massimizzare la diffusione delle opere e di raggiungere le varie aree territoriali della regione, successivamente all'incontro di premiazione è stata organizzata una mostra itinerante delle opere vincitrici. Sono state organizzate quattro esposizioni durante la seconda parte dell'anno scolastico 2023/2024, in quattro province: Firenze, Lucca, Prato e Grosseto. Le mostre sono state organizzate all'interno di luoghi frequentati da giovani (Figura 22). All'evento inaugurale di ogni esposizione sono stati presentati i risultati ottenuti all'interno del progetto.

4 – 11 Febbraio 2024, Prato, Officina Giovani

2 – 6 Aprile 2024, Grosseto, Teatro degli Industri

9 – 17 Aprile 2024, Lucca, Cantiere Giovani

13/05/2024, Firenze, Istituto Nicolodi – Morante Ginori Conti

CONCORSO ARTISTICO
Vincere con la creatività e non con l'azzardo!



Mostra delle opere vincitrici
Officina Giovani - Piazza dei Macelli 4, Prato

INAUGURAZIONE 3 febbraio 2024 ore 17:00-19:00

- **Antonia Martelli** - Centro Aree Dipendenti - 181 "Piacere D'arte"
- **Giuseppe Fredi Raveli** - Responsabile Educativo - Gruppo scuole della "Matera"
- **Caterina Primi** - Professoressa di Educazione - Università degli Studi di Firenze
- **Maria Antonietta Gallo** - Presidente della Rete degli "Alumni" della Toscana
- **Guido Morandi** - Presidente del Centro Culturale "Giovani e Arte" di Prato
- **Tommaso Rinaldi** - Presidente "Corporazione Poeta e Riva"
- **Matteo Biffini** - Sindaco di Prato

ESPOSIZIONE OPERE 4-11 febbraio 2024 ore 9:00-19:00

L'ingresso alla mostra è gratuito

Per informazioni: progettoprize@gmail.com

PRIZE 2



CONCORSO ARTISTICO
Vincere con la creatività e non con l'azzardo!



Mostra delle opere vincitrici
Teatro degli Industri

Via Giuseppe Mazzini 101/103 - Grosseto

2-6 aprile 2024 ore 9:30-12:30

L'ingresso alla mostra è gratuito

Per informazioni

Scrivi a: progettoprize@gmail.com

Visita il sito del Progetto

PRIZE 2



CONCORSO ARTISTICO
Vincere con la creatività e non con l'azzardo!



Mostra delle opere vincitrici
Il cantiere giovani

Via del Brennero 673, Lucca

9 - 12 e 15-17 aprile 2024 ore 15:00-18:00

sabato 13 aprile 9:00-12:00

L'ingresso alla mostra è gratuito

Per informazioni

Scrivi a: progettoprize@gmail.com

Visita il sito del Progetto

PRIZE 2



Figura 22. Volantini di presentazione delle mostre itineranti di Prato, Grosseto e Lucca

5 Divulgazione dei risultati

All'interno del progetto sono stati organizzati numerosi incontri di restituzione dei risultati, con lo scopo di massimizzarne la divulgazione e contribuire al confronto tra vari professionisti del settore.

Partecipazione ad eventi e giornate di sensibilizzazione

15/05/2024: Donati, M.A. "Il diritto alla salute psicologica negli adolescenti: costruzione e implementazione di un intervento di prevenzione sul gioco d'azzardo". General Course Diritti Umani e Inclusione, Università di Padova.

25/01/24: Donati, M. A. "Adolescenti e gioco d'azzardo: un focus sulle adolescenti femmine in Toscana". Incontro sul tema ludopatia e gioco d'azzardo. Le nuove frontiere di silenti epidemie. Auditorium Terzani-Biblioteca San Giorgio, Pistoia. Federazione Italiana Donne Arti Professioni Affari – Sezione di Pistoia.

16/01/2024: Primi, C. "Gioco d'azzardo e minori: una dipendenza che cresce e preoccupa". Intervista radiofonica, Controradio. <https://www.controradio.it/podcast/gioco-dazzardo-e-minori-una-dipendenzache-cresce-e-preoccupa/>

04/12/2023: Primi, C. "Prevenzione del gioco d'azzardo negli adolescenti: da uno studio sperimentale alla diffusione in Toscana". Terzo modulo di formazione sulla terza missione organizzato dai Dipartimenti Biomedici Riuniti. Aula ex Biblioteca, CUBO, Firenze.

30/06/2023: Beccari, C.: "Il Progetto PRIZE 2: Prevenzione sui rischi correlati al gioco d'azzardo negli adolescenti". Incontro "Slot Out in circolo, A che gioco giochiamo?". Circolo ARCI Perignano, Pisa.

17/02/2023: Iraci Sareri, G.: "Il Progetto PRIZE 2: Prevenzione sui rischi correlati al gioco d'azzardo negli adolescenti". Incontro del Piano Regionale di contrasto ai rischi dell'azzardo, Esperienze e Riflessioni. Firenze.

Contributi scientifici a congressi nazionali e internazionali

Donati, M.A., Beccari, C., Iraci Sareri, G., Sanson, F., & Primi, C. (2024). Fare prevenzione del gioco d'azzardo a scuola con adolescenti: il progetto PRIZE. Psicologia e Pace, III Convegno delle Psicologhe e degli Psicologi iscritti in Toscana. 11 – 12 Ottobre, 2024, Firenze.

Donati, M.A. (2024). Adolescent gambling prevention: From efficacy to effectiveness with the PRIZE [Prevention of gambling risks among adolescents] project in Italy. European Conference on Gambling Studies and Policy Issue, 10-13 September 2024, Rome.

Primi, C., Beccari, C., & Donati, M.A. (2024). Mothers and daughters: A hidden picture in gambling research. European Conference on Gambling Studies and Policy Issue, 10-13 September 2024, Rome.

Donati, M.A., Beccari, C., & Primi, C. (2024). Which news about gambling in girls? A matched-study with data from the PRIZE [Prevention of gambling risks among adolescents] program to update quantitative and qualitative research. International Conference on Behavioral Addictions, 8-10 July 2024. Gibraltar.

Beccari, C, Iraci Sareri, G., & Sanson, F. (2023). Did distance schooling affect results in gambling prevention with adolescents? Findings from the PRIZE 2 program. Associazione Italiana di Psicologia, XXII Congresso Sezione Clinica e Dinamica, 14 – 17 Settembre 2023, Firenze.

Donati, M. A. (2023). Adolescent gambling prevention in times of pandemics: Findings from the first and second edition of the PRIZE [Prevention of gambling risks among adolescents] project in Italy 10th International Conference: Research in Education and Rehabilitation Sciences. 5-7 May 2023. Zagreb, Croatia.

Pubblicazioni scientifiche in riviste impattate

Beccari, C., Donati, M.A., Iraci Sareri, G., & Primi, C. (2024). The usefulness of a revised version of the Material Values Scale—Short Form in Italian adolescents: Psychometric evidence from two studies. *Children*, 11, 675. (IF = 2.4, Ranking = Q2). <https://doi.org/10.3390/children11060675>

Primi, C., Sanson, F., & Donati, M.A. (2024). Measuring risky loot box use: An item response theory analysis of the Risky Loot Box Index among adolescents. *Psychology of Addictive Behaviors*. (IF = 3.4, Ranking = Q1). <https://dx.doi.org/10.1037/adb0001009>

Donati, M.A., Gori, C., & Primi, C. (2024). How can we measure gambling craving among adolescent gamblers? Psychometric properties of the Gambling Craving Scale, 345, 208 – 215. *Journal of Affective Disorders*. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2023.10.133> (IF = 6.6, Ranking = Q1).



Conclusioni

I risultati ottenuti complessivamente all'interno del progetto PRIZE 2 mettono in evidenza la diffusione del comportamento di gioco d'azzardo negli adolescenti frequentatori della scuola di secondo grado, in linea con quanto evidenziato dai report nazionali ed internazionali (IFC-CNR, 2019, 2020). Nonostante il gioco d'azzardo sia un'attività vietata ai minori di 18 anni, la pubblicizzazione, la facile accessibilità e la sempre maggiore presenza delle attività online, ne hanno facilitato la diffusione anche in questa fascia di età. La rilevazione iniziale di ogni anno ha permesso di conoscere meglio la diffusione del fenomeno e le sue caratteristiche nel corso del tempo, evidenziandone anche i cambiamenti in seguito alla pandemia da Covid-19. Per quanto riguarda il monitoraggio dell'intervento, la riduzione del comportamento di gioco rappresenta il risultato più importante ottenuto, in quanto conferma l'efficacia delle azioni intraprese in termini di prevenzione. La conferma dei risultati nei tre anni di realizzazione del progetto sottolinea l'adeguatezza del modello PRIZE 2. Sempre relativamente agli/alle adolescenti, sia i risultati delle rilevazioni che i feedback di genitori e insegnanti mostrano una sempre maggior diffusione di varie tipologie di addiction, legate all'uso dei videogiochi e delle nuove tecnologie ma anche legate all'abuso di sostanze.

Infine, l'elevata partecipazione agli eventi di restituzione dei risultati, al Concorso e alle mostre è indice di una buona sensibilizzazione della comunità scolastica e familiare degli/delle adolescenti. La partecipazione e l'interesse dei docenti nella formazione è indice di una necessità di essere maggiormente formati e di avere maggiori strumenti per la gestione di questi comportamenti in classe. Inoltre, l'elevata partecipazione alle giornate di sensibilizzazione e alla formazione indica un elevato interesse ed una crescente attenzione sul tema da parte di tutto il mondo degli operatori e delle operatrici sanitari/e. Numerosi sono i fattori che hanno garantito la riuscita e l'ottenimento di tali risultati nel progetto PRIZE 2. In primis, il lavoro di rete creato tra Università, enti del terzo settore e Usl nel pianificare e realizzare le attività del progetto. La possibilità di fare riferimento ad un solido modello teorico e ad un impianto metodologico accurato rappresenta senza dubbio la caratteristica innovativa e centrale di questo progetto. Le solide basi ottenute attraverso ricerche e verifiche di efficacia precedenti hanno permesso di ottenere i risultati previsti durante tutti gli anni di realizzazione. Si auspica che sempre più nell'ambito della prevenzione si ponga attenzione alle verifiche dell'efficacia in modo da garantire la validità delle azioni intraprese e potere considerare raggiunto l'obiettivo della prevenzione.

È necessario quindi porre sempre maggior attenzione a questa fascia di età, investendo sia in progetti di prevenzione che aiutino i/le giovani a comprendere i rischi che incorrono, che nel coinvolgimento delle figure adulte di riferimento. I risultati ottenuti relativamente al comportamento di gioco d'azzardo dei genitori ne evidenziano la diffusione anche nella popolazione adulta; i giochi più diffusi risultano essere il Gratta&Vinci e le Lotterie, in linea con i dati nazionali (IPSAD; IFC-CNR, 2018). La relazione evidenziata con la frequenza e la severità del comportamento di gioco dei/delle figli/e conferma quanto trovato in letteratura rispetto al coinvolgimento dei genitori in tali attività come fattore di rischio per lo sviluppo del comportamento negli/nelle adolescenti. Considerato che spesso sono i genitori stessi ad introdurre e coinvolgere i/le figli/e in alcune attività (ad esempio Gratta&Vinci e Sommesse sportive) (Shead et al., 2010; Zhai et al., 2021), veicolando un messaggio di approvazione del comportamento e di riconoscimento del gioco d'azzardo come attività socialmente accettata, questi risultati evidenziano l'importanza di coinvolgere maggiormente le figure adulte di riferimento nelle azioni di prevenzione, pensando anche ad azioni specifiche rivolte a questo target di popolazione. Ai risultati ottenuti hanno sicuramente contribuito operatori e operatrici del progetto che grazie alla formazione svolta hanno saputo gestire con professionalità le attività in classe. Il lavoro di coaching, effettuato durante tutto il periodo di svolgimento delle attività, ha permesso di supportare e monitorare il lavoro di operatori e operatrici, ma anche permesso di ottenere importanti feedback attraverso i quali le azioni rivolte agli/alle adolescenti sono state modificate e calibrate per renderle maggiormente coinvolgenti e adatte per questa fascia di età. All'interno di progetti di prevenzione è quindi importante porre particolare attenzione alla formazione e alle competenze di chi svolge le attività nelle classi, ma anche garantire uno spazio di confronto e condivisione tra esperti. Infine, per fare fronte in maniera efficace alla riduzione del comportamento di gioco d'azzardo negli adolescenti, è importante creare una rete tra scuola e servizi e tra ricerca e clinica in modo da integrare le diverse competenze e prospettive. In particolare, la creazione di un ponte di collegamento con i servizi territoriali potrebbe favorire l'accesso e la presa in carico degli/delle adolescenti e/o dei genitori che presentano un comportamento di gioco d'azzardo a rischio e problematico. In conclusione, PRIZE 2 può essere considerata una buona pratica per la progettazione, realizzazione e verifica dell'efficacia di un intervento di prevenzione sul gioco d'azzardo nella popolazione adolescente.

Esperienza degli operatori e delle operatrici del PRIZE 2

"Il PRIZE, un'occasione per conoscerci!"

Alessandra Errico e Michele Nesti

“Cari ragazzi e ragazze delle scuole toscane, il progetto PRIZE è iniziato da cinque anni e oggi siamo qui a raccontare a voi, i veri protagonisti di questo lavoro, il punto di vista inedito di noi operatori e operatrici. Quando siamo stati invitati a partecipare alla formazione di questo progetto non avevamo idea di cosa sarebbe stato. Da un lato c’era la grande curiosità e il desiderio di entrare nelle scuole per lavorare insieme a voi su questo argomento, il gioco d’azzardo. Dall’altro lato c’erano i dubbi: si annoieranno? Saremo in grado di lasciare qualcosa?

Oggi a tutti voi, diciamo che per noi è stata una bella occasione e una sfida. Siamo entrati nella vostra realtà e all’inizio è stato molto faticoso ma, nel tempo, si è rivelata una bella, bellissima fatica! Perché bella fatica?! Perché ci siamo resi conto, appena varcate le vostre classi, che quello che ci eravamo immaginati era tutt’altro che la realtà. Noi avevamo l’obiettivo di comunicarvi nozioni, darvi informazioni e farvi riflettere sul tema del gioco d’azzardo, ma ci siamo subito accorti che c’era bisogno di qualcosa di più: avevate bisogno di parlare, di condividere i vostri interessi, di raccontarci le vostre abitudini ed esprimere anche le vostre perplessità rispetto all’argomento: “il gioco d’azzardo?! e che c’entra con noi...noi mica si gioca d’azzardo”.

Ci avete aperto le porte e ci avete fatto entrare nel quotidiano del vostro stare in classe, aprendoci un mondo che ci ha catturato e incuriosito, stimolando la nostra voglia di conoscere e di conoscervi meglio. Ci siamo ritrovati a pensare che i nostri interventi sarebbero stata un’occasione, anche per noi, di arricchirci attraverso lo stare con voi. Nei primi anni abbiamo lavorato con libretti cartacei e penne, voi avete risposto alle nostre domande ed esercizi e ci avete lasciato messaggi vostri. E li abbiamo letti tutti, anche i vostri commenti molto divertenti. Poi ci siamo evoluti usando smartphone e dispositivi vari. Non è stato facile tra i problemi di connessione, di comprensione e mettiamoci pure il lockdown che ci ha costretto a vederci solo tramite le varie piattaforme. Eppure, anche lì, grazie ai vostri professori, alla disponibilità delle scuole e a voi, che eravate sempre presenti e avete partecipato ugualmente con interesse, siamo riusciti a rimanere in contatto. Avete voluto condividere con noi i vostri sogni e le vostre preoccupazioni, ci avete coinvolto nei vostri interessi: c’è chi ci ha scritto e fatto vedere i propri lavori all’uncinetto, chi ci aspettava in classe per farci leggere le proprie canzoni o poesie, chi ci ha proposto di portare un assaggio di delizie culinarie della nonna e chi ci ha parlato delle sue prodezze sportive. È qui che abbiamo avuto la conferma che era giusto stare insieme a voi e

concentrarci ancora di più sulla relazione. Ed è stato bello perché anche noi siamo cresciuti insieme a voi. Ci avete tempestato di domande e curiosità sul futuro quando vi abbiamo parlato delle possibilità lavorative e di potervi formare e specializzare ancora di più rispetto ai vostri interessi, ed è stato bello vedere nei vostri occhi la sorpresa del rendervi conto che anche quello che vi raccontavamo sul gioco d'azzardo era un modo per parlare di quello che pensate e di come ragionate. Per noi è stata un'occasione di creare un contesto familiare a scuola, in classe, permettendo di tornare ad essere un po' adolescenti anche noi! Tutto quello che abbiamo osservato e visto nel lavoro con voi lo abbiamo messo in pratica e lo abbiamo utilizzato per arricchire il progetto e l'intervento. Ad esempio, le restituzioni individuali sono state una conferma di quello che avevamo provato nei primi lavori in classe: quando vi abbiamo incontrato individualmente ci avete dato consigli, ci avete detto la vostra, ci avete raccontato e vi siete aperti ancora di più con noi. Vi ringraziamo per la fiducia e l'apertura che ci avete dimostrato. Questo secondo noi è stato il valore aggiunto di questo intervento: avere la possibilità di darvi informazioni importanti ma anche conoscervi ed entrare in relazione. Per questo vi volevamo ringraziare ufficialmente per averci fatto entrare letteralmente nella vostra classe, nelle vostre dinamiche, nei vostri gruppetti, per averci fermato nei corridoi per raccontarci le vostre esperienze, per salutarci in giro per strada quando ci siamo incontrati! È stato bello lavorare a scuola, lavorare a stretto contatto con voi, discutere, confrontarsi, ascoltare anche quello che non vi tornava. Grazie per la fiducia che ci avete dimostrato e per la vostra spontaneità, vi abbiamo visto crescere e siamo cresciuti insieme a voi, ci tenevamo a dirvelo! ”

Il ruolo dei servizi territoriali di riferimento

*Intervista alla Dott.ssa Adriana Iozzi
Psichiatra, Direttrice dei Ser.D. dell'area fiorentina*

Domanda: "Ci può parlare della nascita e sviluppo dei Servizi?"

Risposta: "I servizi territoriali per la Prevenzione, Cura e Riabilitazione delle Dipendenze hanno i loro predecessori nei Nuclei Operativi Tossicodipendenze (NOT), nati dalla confluenza dei Centri Medici di Assistenza Sociale (CMAS) e dei Presidi di Diagnosi e Cura. Parallelamente ai NOT, già esistevano i Nuclei Operativi di Alcolologia (NOA). I CMAS sono stati istituiti a seguito della Legge 685/75. All'epoca, si assisteva ad una importante diffusione dell'alcolismo e del tabagismo. L'uso di sostanze illegali si stava solamente affacciando al panorama italiano, ed era considerato un fenomeno transitorio. La tossicodipendenza era letta, secondo un approccio psicologico-sociologico, come un surrogato della cultura: chi fa uso di sostanze illegali lo fa per colmare un vuoto incolmabile, è "un colpevole deviante", e come tale deve essere riabilitato. Un primo cambio di rotta si ha nel momento dell'introduzione del metadone, farmaco sostitutivo per l'eroina, di cui si hanno evidenze scientifiche rispetto alla diminuzione del numero di overdosi e alla stabilizzazione dei pazienti. È poi con il Testo Unico 309/90 e con la Legge 162/90, che nascono i servizi specialistici. La tossicodipendenza inizia ad essere letta come malattia bio-psico-sociale. Ai Ser.T. viene conferito il mandato della cura, della riabilitazione ma anche della prevenzione di tali comportamenti. Infine, il passaggio da Ser.T. a Ser.D. avviene a seguito della Legge 79/2014. Il cambiamento culturale legato alle nuove forme di dipendenza, porta ad un aggiornamento nel mandato dei servizi: non più solo attenzione alle dipendenze da sostanze, ma anche a quelle comportamentali. Inizialmente si parlava principalmente di gioco d'azzardo, ad oggi anche di uso problematico dei videogiochi e di Internet, shopping compulsivo, e sex addiction."

Domanda: "Di quali comportamenti a rischio si occupa il Ser.D. con gli adolescenti?"

Risposta: "Il Ser.D. si occupa di tutti i tipi di Disturbi da Uso di Sostanze, e di Dipendenze Comportamentali, riguardanti sia con gli adulti che con gli

adolescenti. Ciò che si riscontra è che i giovani hanno spesso un quadro clinico più complesso, nel 90% dei casi c'è un policonsumo. Accedono al servizio principalmente adolescenti maschi. Il compito dei servizi è quello di effettuare all'inizio/inizialmente una valutazione multidisciplinare, per poi impostare un programma terapeutico-riabilitativo che cerchi, per quanto possibile, di coinvolgere anche la famiglia. I giovani possono essere inviati ai Servizi dalla Prefettura, dalla Ufficio Esecuzione Penale Esterno (UIEPE) per una Messa alla Prova (MAP), o dalla scuola. In questi casi sono spesso arrabbiati, ed è più difficile l'aggancio. Chi si presenta spontaneamente, generalmente non vuole coinvolgere nessuno ed è necessario lavorare sulla necessità di coinvolgere il loro sistema familiare. Gli utenti sono seguiti da un'equipe multidisciplinare, formata in modo specifico per questi disturbi nei minori e giovani. All'interno del percorso di cura, il singolo e la famiglia possono anche partecipare a varie tipologie di gruppi, come quelli psicoeducativi e/o gruppi di auto-aiuto."

Domanda: "Come riconoscere i segnali di allarme?"

Risposta: "Generalmente quando gli adolescenti mostrano un cambiamento del comportamento, sarebbe opportuno chiedersi se tale cambiamento sia espressione di malessere del ragazzo. I cambiamenti principali si riscontrano nel tono dell'umore, nel comportamento, con irrequietezza e irritabilità, nel rendimento scolastico e nella qualità del sonno. Come figure adulte di riferimento quello che possiamo fare è leggere e non sottovalutare questi segnali di malessere, ma soprattutto confrontarci con il personale formato, che ci possa aiutare a capire come contestualizzare il sintomo, come valutare il sistema. C'è ancora timore rispetto ai Ser.D., che sono considerati solo come servizi specialistici per le gravi dipendenze, e non tutti sanno che questi Servizi si occupano anche di prevenzione e di intervento precoce, oltre a offrire attività consulenziale. Perciò, fornire solo i contatti ed i riferimenti non basta, va costruito un lavoro di rete per favorire l'accesso al Servizio.."

Concorso artistico “Vincere con la creatività e non con l’azzardo”

Il Concorso è stato creato ed incentivato all’interno del Progetto PRIZE 2 con un duplice scopo. Il primo obiettivo consisteva nel raccogliere il punto di vista dei/le giovani, in modo che potessero veicolare, attraverso la creatività artistica, la propria prospettiva in merito alla problematica del gioco d’azzardo. Il secondo obiettivo era elicitare una riflessione in merito alle conseguenze negative che il gioco d’azzardo può generare, sia nei partecipanti che nella comunità toscana tutta. Il Concorso, infatti, mira a raggiungere proprio la popolazione generale, tramite mostre itineranti, social network, e la presente pubblicazione.

Numerosi studenti e numerose studentesse hanno partecipato al concorso, trovando in esso uno spazio prezioso per condividere ed esprimere le proprie idee, pensieri ed emozioni attraverso rappresentazione uniche. Ogni opera è una testimonianza del potere della collaborazione e della capacità di raccontare e rappresentare storie in modi sorprendenti. I contributi non sono semplicemente una creazione artistica, ma un paesaggio interno, che rivela la complessità delle relazioni, delle emozioni e delle riflessioni associate al gioco d’azzardo. Attraverso l’uso delle diverse forme d’arte, le studentesse e gli studenti che hanno partecipato al concorso hanno dato vita ad una vasta gamma di interpretazioni delle dimensioni cognitive ed emotive legate al gioco d’azzardo, dalla speranza/eccitazione alla frustrazione, dal desiderio di vincere basato su distorsioni cognitive, al rischio ed alla totale non conoscenza delle reali probabilità di vincere.

Ogni opera è dunque una finestra aperta sulla mente dei partecipanti, un invito a immergersi nei loro pensieri, nelle loro sfide e nelle visioni di un mondo in cui la creatività può rappresentare il miglior antidoto contro il rischio dell’azzardo. Queste opere prodotte da studenti e studentesse rappresentano la sintesi di un lavoro che ha permesso loro di ampliare la conoscenza e di acquisire nuove informazioni sul fenomeno gioco d’azzardo e le opere che essi hanno prodotto rappresentano il frutto di questa elaborazione attraverso un processo creativo. La capacità di trasformare idee in opere significative e suggestive significa “vincere”, non attraverso una scommessa, ma attraverso la propria abilità e la propria capacità di esprimere le proprie idee attraverso l’arte. Vincere con la creatività, a differenza del gioco d’azzardo, implica l’uso delle proprie abilità creative per raggiungere risultati positivi in diversi ambiti della vita. Le opere presentate sono state 61. La maggior parte erano inserite nella categoria “Manifesto/Fotografia/Fumetto/Animazione”, in misura minore nelle categorie “Testo narrativo/Poesia/Canzone”, e Videoclip/Social reel. Più della metà delle opere è stata presentata da studenti/studentesse che hanno lavorato individualmente, ma sono state numerose anche le opere prodotte da studenti/studentesse che hanno lavorato in gruppo. Di seguito la presentazione delle opere vincitrici del concorso, suddivise per tipologia e modalità di esecuzione (individuale o di gruppo).

Categoria "Manifesto/Fotografia/Fumetto/Animazione"

Opere individuali

1° premio: Niccolò dalla Vecchia, *All-In*



2° premio ex aequo: Chiara Bigalli, *The lost mind*



2° premio ex aequo: Emma Dall'Olio, *Giochi i soldi giochi la vita*



4° premio: Gaia Cocciardi, *Affinché il gioco rimanga un gioco*



5° premio: Tommaso dalla Vecchia, *C'è sempre un'altra via*



Categoria "Manifesto/Fotografia/Fumetto/Animazione" Opere di gruppo

1° premio: Hader Ibrahim, Maty Sarr, Camilla Buc-
cianti, *Break what you think can fix you*



2° premio: Andrea Bortolotti, Tommaso Fantechi,
Dicotomia luminosa



3° premio: Rebecca Deiana, Aurora Formigli,
Alice Adami, Sefora Pasquini, Angela Mencattini,
Gioco d'azzardo, gli effetti del Poker



4° premio: Sara Ricceri, Matilde Ricceri, Giulia Cioffi,
Chiara Cioffi, Linda Manetti,
Scommetti su di te, esci dal gioco d'azzardo



5° premio: Elisa Bertini, Alessio Giannessi,
Marco Torre, *Una vita per il gioco*



Categoria "Testo narrativo/Poesia/Canzone"

Opere individuali

1° premio: Christian Chen, *La Gita (Testo narrativo)*

"Mio padre mi prendeva in giro, prima di partire. Diceva che avrei fatto meglio a starmene a casa, nella grotta, come lui definiva la mia stanza. "Se te ne stai qui, non ti accade niente di male. Ti guardi di tutto gente che spara, incidenti stradali, tutto... tutto.. e te stai tranquillo. Poi cambi canale, anzi, dai una ditata, e cambi vita. Diventi un campione di basket, anche se sei alto una pulce e due pidocchi. A che ti serve andare in gita? A vedere che cosa? Il balcone di Giulietta? Ma se lo metti su Google te lo danno in tremila angolazioni diverse. L'arena? Ma dai... su youtube ci sono i più grandi concerti all'arena di Verona... che ci vai a fare, dai, stattenne nella grotta, tranquillo e beato".

Sarcasmo paterno. Era la prima volta che me ne andavo da solo, un viaggio di tre giorni senza genitori. Certo, qualche professore in giro, ma con venti altri ragazzi intorno. Bello no? Bello anche averci una bottiglia di gin in camera, che a casa l'avevo vista, anzi, l'avevo anche versata agli amici dei miei, ma poi era tornata al suo posto, nella dispensa, ancora piena quasi come prima. Invece poi lì, nella stanza d'albergo, della bottiglia era rimasto solo il chiarore azzurrognolo. Ma senza liquido dentro. Con Marco che se l'era scolata quasi tutta lui. E Francesco che aveva già vomitato quel poco che aveva bevuto, con gli interessi.

Poi era arrivato Lorenzo. "Dormono tutti, io e il Panka usciamo, dice che dalla porta di dietro si può uscire, non c'è nessuno che ci vede...".

E quei due rimbambiti sul letto con la bottiglia blu non sarebbero stati in grado di muoversi di un centimetro. Tanto valeva prendere la via di fuga, passare una serata diversa.

Ma dove si va?

Domande inutili. Il mondo è qui. Parla con un accento diverso. O non parla proprio, tanto è lo stesso. Perché quell'euforia di libertà che accarezza la pelle, con le mille luci, di sera, senza genitori... voleva dire solo una cosa, qui si può far tutto. Tutto.

Sì, ma cosa?

"Non lo so. Si può andare dove ci sono gli altri, quelli dell'età nostra."

"Ma è tardi. Stanno tutti a casa."

"E lì? Ma che dici, ci chiederanno la carta di identità?"

"Forse no, che ne so. Se ce la chiedono diciamo che ce la siamo scordati a casa. "

"Ma che diciamo? "

"Parla tu, che c'hai la voce più grossa."
 "Ma che gli dico?"
 "Che ne so, facciamo che salutiamo, e entriamo, senza dire niente. Poi se ci dice qualcosa lui, vediamo."
 "Ma l'hai visto quant'è grosso?"
 "E che importa, scusa? Noi siamo clienti."
 "I clienti che vanno sempre rispettati."
 "Buonasera". E uno sguardo torvo, ma nessuna parola. Noi dritto verso la slot.
 "Metti due euro."
 "Due?"
 "Due euro non sono niente qui."
 "Mettine venti."
 "Io c'ho cinquanta."
 "Ma quello ci guarda. Che cavolo vorrà."
 "Metti 'sta banconota, dai."
 "Ma tutt'e cinquanta? Ma io ho solo quelli."
 "Ma dai, si mette un po' a testa."
 "Ma quello ci guarda. Forse è troppo?"
 "Secondo me è troppo poco."
 "Mettili dai."
 "Ma come si vince?"
 "Non lo so. Si pigia e basta."
 Slooooooooooot.
 "Cavolo. Ma abbiamo perso?"
 "Perso 5 euro... ma non si può puntare meno?"
 "Non lo so... chiediamo a quello?"
 "Eh sì, così poi s'accorge che siamo minorenni."
 Slooooooooooot.
 "Ma hai ripigiato? E siamo a 10."
 "Ancora?"
 "Tanto sai, le macchinette sono settate, prima o poi devono farti vincere."
 Slooooooooooot.
 Vincere. Vincere la foga di giocare per un'ora, e ripulire gli interi tre portafogli, sotto lo sguardo impassabile, o forse divertito, della guardia.
 "E domani che gli diciamo alla prof? Il biglietto per il museo chi ce lo paga?"
 "Io gli dico che ci sono già stato."
 "E il pranzo domani?"
 "Ma perché era pranzo al sacco?"
 "Sì, siamo in hotel solo alla sera."
 "E ora che gli dico ai miei? Mi avevano dato 100 euro."
 "100... a me 150, dicevano che non si sa mai."
 "Ok, ma facciamoci prestare i soldi per il pranzo di domani."
 Sì, il pranzo. I soldi non ce li negò nessuno degli amici. Ma la notte dopo,

quei soldi finirono nella stessa slot, che pure a un certo punto ci aveva dato l'illusione di restituirci 80 euro. Che finirono di nuovo risucchiati. E per fortuna che quella gita durò solo due notti. Perché è vero, in fondo, se non esci dalla grotta, poi non sei più abituato a starne lontano."

2° premio: Sara Mariabelli, *Gioco d'azzardo* (Canzone)

"All'inizio eravamo innamorati ma ora è solo un dovere
Andavamo a spasso mano nella mano adesso sono in catene
Ho scommesso sulla mia felicità
e ho perso, ma non riesco a smettere di pensarti
Non so perché non voglio credere a quello che mi dicono di te
Sei come un gioco d'azzardo, non sai mai come andrà
imprevedibile sbaglio, i soldi ti finirà
sei come un gioco d'azzardo, senza se, senza ma
volevo solo provarlo, mi hai tolto la libertà
tu sei la causa della mia ludopatia
penso solo a giocare e a vincere questa partita
punto sempre più in alto così forse scegli di stare con me
non mi è rimasto più nulla, ho sprecato tutto per te
Non so perché non voglio credere a quello che mi dicono di te
Sei come un gioco d'azzardo, non sai mai come andrà
imprevedibile sbaglio, i soldi ti finirà
sei come un gioco d'azzardo, senza se, senza ma
volevo solo provarlo, mi hai tolto la libertà
Sei come un gioco d'azzardo, non sai mai come andrà
imprevedibile sbaglio, i soldi ti finirà
sei come un gioco d'azzardo, senza se, senza ma
volevo solo provarlo, mi hai tolto la libertà."

Link alla canzone: <https://youtu.be/FvbmHTC6Kfc>

3° premio ex aequo: Carlotta Falsetti, *Dipendenza e rinascita* (Poesia)

"Non chiamatelo gioco, è una dipendenza"
dico così perché non riuscivo a stare senza,
non riuscivo a sopportare l'indifferenza
della gente, che mi guardava con sufficienza.
"Tante volte sono uscita dalle ricevitorie con l'intento di uccidermi"
volevo smettere ma nessuno sembrava credermi.
"Ho giocato soldi con cui avrei dovuto comprare le scarpe a mia figlia"
ma la dipendenza era come una catena alla caviglia,
mi sembrava di non avere possibilità di sopravvivenza
ormai del gioco non potevo sopportare l'assenza.
"Non ho più soldi in mano da gestire"
mi sono trovata senza niente, in qualche modo devo reagire.
"Ho addirittura rubato a mio marito"
sì, perché ormai giocare era di rito,
ricordo lui, che mi guardava allibito
pensavo scherzasse, ma lui non era divertito.
"La mia ossessione deriva dal non sentirmi amata"
e quindi sopprimevo tutto il dolore con una giocata,
a cosa giocavo non importa
e di essermi rovinata la vita non mi ero accorta.
"Non giudicateci, può succedere a chiunque"
ma noi siamo sensibili e ci sentiamo giudicati comunque.
"Il gioco mi ha quasi tolto anche la vita"
e dal gioco d'azzardo sono rimasta atterrita
ma ho trovato la forza di ricominciare
e la vita ho cominciato ad abbracciare.

3° premio ex aequo: Ginevra Marianelli, *Azzardando (Poesia)*

"Gli occhi non mentono il dado è tratto.
La musica si alza e si: si comincia.
Rotola e rimbalza
sbuffa e avanza
quel piccolo grande pezzo di metallo
che gira e si atteggia spavaldo
come un caposaldo che ondeggia
ondeggia felice tra i numeri agognati.
E punto il dito e rimiro quei volti ansiosi
E mangio le mie unghie,
veloci rimorsi, pensieri.
Attese lunghe quanto le grida di un full.
Decine di migliaia di fiche legate alle sinapsi
mi stringono la pelle e stridono.
Mi alzo e grido,
la vittoria è arrivata:
un sette rosso sangue e la fama è mia.
Tintinnano e dondolano
i danari belli, suadenti, unica mia gioia.
Ne farò una collana,
rosea e serena mi adagio sulla sedia
e fumo un po'
sapendo che non è finita ancora.
Fiamme si accendono in me
e ancora e ancora desidero te
gioco mio bello, mio diletto
la mia rovina e la mia bellezza
in mezzo a un mondo inetto."

Categoria "Testo narrativo/Poesia/Canzone"

Opere di gruppo 1° premio: Sofia de Cicco, Aya Alaoui, *Sulle ali del rischio, il prezzo del gioco*

"Ti invita con dolcezza, partecipi alla sua danza,
ma non sai dei rischi che la sua offerta avanza.
Le carte girano e la roulette gira...
Ti rapiscono, ti prendono di mira.
Poi il gioco con il suo inganno,
ti porta all'abisso dove è solo tuo il danno.
La verità prima o poi emerge e con essa il dolore,
ti trovi da solo, senza nulla, con infranto il cuore.
Può essere divertente,
ma porta alla rovina imminente.
Non solo denaro perso, ma anche salute mentale,
compromessa da una dipendenza reale.
Bisogna conoscere i rischi del gioco e quando fermarsi
per non lasciarsi scottare dal fuoco.
La fortuna non è denaro o ricchezza,
che dell'amore non sono all'altezza."

Categoria "Social reel/Videoclip"

Opere individuali

1° premio: Giovanni Guida, *La paura di perdere tutto*



Link: <https://youtu.be/yW6LkmQ7Ocg>

2° premio: Giulia di Chiara,
La vera vincita la ottieni quando smetti



Link: <https://youtu.be/K9FKPNbc-YA>

Categoria "Social reel/Videoclip"
Opere di gruppo 1° premio: Anaïs Puccetti, Matilde Macinai,
Scommetti su di te



Link: <https://youtu.be/Dg8S3QSkA8>

2° premio: Mouhamed Bachir Dieng, Oumy Dieng, *Non sempre si vince*



Link: https://youtu.be/UZK-_0-OLlo

3° premio: Edoardo Mazzoni, Pietro Manetti, *On the line*



Link: <https://youtu.be/5Rqhdr6KzH4>

Opera vincitrice assoluta tra tutte le categorie:
Francesca Gariboldi, *Azzardo rituale*



Informazioni utili

Dove si possono trovare ulteriori informazioni sul Progetto PRIZE 2?

Sito web: www.progettoprize.it

Profilo Instagram: Progetto.PRIZE

Pagina Facebook: Progetto PRIZE

Mail: progettoprize@gmail.com

Dove si possono trovare contatti e informazioni sui Servizi territoriali?

Azienda Usl Toscana Centro (Firenze, Pistoia, Prato)

<https://www.regione.toscana.it/-/servizi-per-le-dipendenze#Toscana%20Centro>

Azienda Usl Toscana Nord Ovest (Livorno, Lucca, Massa-Carrara, Pisa)

<https://www.regione.toscana.it/-/servizi-per-le-dipendenze#Toscana%20Nord%20Ovest>

Azienda Usl Toscana Sud Est (Arezzo, Grosseto, Siena)

<https://www.regione.toscana.it/-/servizi-per-le-dipendenze#Toscana%20Sud%20Est>

Dove si possono trovare contatti e servizi della Regione?

Numero verde regionale: 800 88 15 15 [Attivo da lunedì a venerdì, orario 9.00 –18.00]

ascolto.giocodazzardo@regione.toscana.it

Ringraziamenti

Si ringraziano tutti e tutte le adolescenti che hanno preso parte al progetto per la partecipazione, l'interesse e la fiducia.

Si ringraziano gli istituti scolastici di II grado che hanno preso parte al progetto in questi anni, con il personale scolastico tutto e tutti i/le docenti, per l'accoglienza, la pazienza e l'interesse dimostrato nei confronti del progetto (Tabella 14).

Si ringraziano tutte le famiglie per la fiducia e la partecipazione. Si ringraziano la Regione Toscana, i/le rappresentanti di A.N.C.I. e dei vari Enti afferenti al C.E.A.R.T., per la disponibilità ed il lavoro di co-progettazione effettuato.

Si ringrazia, in particolare, la segreteria organizzativa del C.E.A.R.T. per il coordinamento e la professionalità: Barbara Bertini e Andrea Franchi.

Si ringraziano i/le rappresentanti delle USL Toscana Centro, Nord-Ovest e Sud-Est per il partenariato: Adriana Iozzi, Maurizio Varese, Alfiero Arena, Marco Becattini.

Si ringraziano i membri del Comitato Tecnico Scientifico per il lavoro di supervisione e organizzazione: Giuseppe Iraci Sareri, Caterina Primi, Adriana Iozzi, Alfiero Arena, Marco Becattini, Sonia Ridolfi, Cinzia Celletti, Lucetta Tre Re, Marina Paternò.

Si ringraziano le rappresentanti ed i/le componenti del Laboratorio di Psicometria dell'Università di Firenze per il supporto nella strutturazione ed implementazione dell'intervento: Caterina Primi, Maria Anna Donati, Francesco Sanson, Carola Beccari, Costanza Gori, Laura Di Leonardo, Sofia Santisi, Elisa Borace e Massimiliano Padovani.

Si ringraziano tutti gli operatori e le operatrici dei Ser.D. e degli Enti afferenti al C.E.A.R.T. che hanno preso parte alla realizzazione del progetto, alla formazione specifica e ai vari incontri in classe con gli/le adolescenti.

Un ringraziamento speciale agli operatori e alle operatrici PRIZE che hanno svolto le attività nelle classi in questi tre anni, faticosi ma ricchi di soddisfazioni!

(Tabella 15).

Ballerini Lucrezia	Lorenzoni Sonia
Battellino Lucilla	Malatesta Cristina
Bertola Erica	Manciulli Sara
Biagini Ametista	Mannini Elena
Biliotti Greta	Marchetti Arianna
Boncompagni Jessica	Mastromatteo Annalisa
Bruno Damiana	Masuccio Gianna
Cacciatore Andrea	Nardi Andrea
Caciagli Elena Maria	Nesti Michele
Cappelli Ilana	Occhini Luigi
Castellani Andrea Roberto	Pera Eleonora
Cercaci Gabriele	Polini Silvia
Ciloni Caterina	Pucci Fabrizio
Costa Sara	Romano Laura
Errico Alessandra	Schiavina Lodi Erika
Falchi Sarah	Senneca Giuseppe
Fucelli Enrico	Torre Rossana
Giacchia Marco	Vermigli Davide
Giugni Alessio	

Tabella 15. Operatori e operatrici del progetto PRIZE 2

Provincia	Istituti
Firenze	- IPSSEOA Buontalenti - Liceo Porta Romana - Liceo G. Castelnuovo - IS Nicolodi - Morante Ginori Conti - IS Calamandrei (Sesto Fiorentino) - IS Agnoletti (Sesto Fiorentino) - IS Ferraris-Brunelleschi (Empoli)

Pistoia	- ISS Fedi – Fermi - IS Einaudi - IS Pacinotti - IS Sismondi-Pacinotti (Pescia) - ITIS Marchi – Forti (Pescia) - Liceo Lorenzini (Pescia)
Prato	- IS Gramsci-Keynes - Liceo Livi - Liceo Copernico - IS Cicognini Rodari - IS Da Vinci - IS Tullio Buzzi
Livorno	- Liceo Enriques - IS Galilei - IT Vespucci - Liceo Fermi (Cecina) - Liceo Einaudi - Ceccherelli (Piombino)
Lucca	- IS Pertini - Liceo Vallisneri - Liceo Macchiavelli - ITE Carrara - ISI Barga (Barga) - IS Garfagnana (Castelnuovo G.) - IS Galilei Artiglio (Viareggio) - Liceo Carducci (Viareggio) - Liceo Barsanti (Viareggio) - IS Marconi (Serravezza) - IT Chini Michelangelo (Camaione)
Massa-Carrara	- IS Barsanti - IS Salvetti - IS Einaudi-Fiorillo - IS Meucci - Liceo Fermi

Pisa	- Liceo S. Caterina - IS Marconi (Pontedera) - ITGC Fermi (Pontedera) - IPSIA Pacinotti (Pontedera) - IT Cattaneo (San Miniato)
Arezzo	- IS Marcelli - ISIS Fermi (Bibbiena) - IS Varchi (Montevarchi) - Licei San Giovanni (S. Giovanni Valdarno)
Grosseto	- IS Fossombroni - IS Aldi Marconi - Liceo Rosmini - IT Leopoldo II di Lorena
Siena	- IS Ricasoli - IS Sarrocchi - Liceo A. Volta (Colle Val D'elsa) - IS Artusi (Chianciano T.)

Tabella 14. Istituti scolastici partecipanti a PRIZE 2

Bibliografia

American Psychiatric Association (APA) (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – Fifth Edition (DSM – 5)*. Washington DC: American Psychiatric Press.

Beyers, J. M., Toumbourou, J. W., Catalano, R. F., Arthur, M. W., & Hawkins, J. D. (2004). A cross-national comparison of risk and protective factors for adolescent substance use: The United States and Australia. *Journal of Adolescent Health*, 35, 3 – 16. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2003.08.015>

Donati M.A., Beccari C., Sanson F., Iraci Sareri G., & Primi C. (2023). Parental gambling frequency and adolescent gambling: A cross-sectional path model involving adolescents and parents. *PLoS ONE* 18(2): e0280996. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0280996>

Donati, M.A., Chiesi, F., Iozzi, A., Manfredi, A., Fagni, F., & Primi, C. (2018). Gambling-Related Distortions and Problem Gambling in Adolescents: A Model to Explain Mechanisms and Develop Interventions. *Frontiers in Psychology*, 8: 2243. <https://10.3389/fpsyg.2017.02243>

Donati, M.A., Chiesi, F., & Primi, C. (2013). A model to explain at-risk/problem gambling among male and female adolescents: Gender similarities and differences. *Journal of Adolescence*, 36, 129 – 137. <http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.10.001>

Donati, M. A., Chiesi, F., & Primi, C. (2015). The role of probabilistic reasoning abilities on adolescent risk taking. *The Mathematics Enthusiast*, 12(1), 262-274.

Donati, M.A., Derevensky, J.L., Cipollini, B., Di Leonardo, L., Iraci Sareri, G., & Primi, C. (2021). Measuring Gambling Outcome Expectancies in Adolescents: Testing the Psychometric Properties of a Modified Version of the Gambling Expectancy Questionnaire. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10053-y>

Donati, M. A., Primi, C., Mazzaresse, M., Sanson, F., & Leone, L. (2020). Immigrant status and problem gambling severity in adolescents: Evidence for moderation by sensation seeking. *Addictive Behaviors*, 107, 106395. <https://10.1016/j.addbeh.2020.106395>

Donati, M.A., Vehkalahti, K., Capitanucci, D., & Primi, C. (2023). A Structural Equation Model to Explain Gambling Problem Severity in Adolescents with an Integrated Perspective. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10266-3>

- Flay, B. R., Biglan, A., Boruch, R. F., Castro, F. G., Gottfredson, D., Kellam, S., ... & Ji, P. (2005). Standards of evidence: Criteria for efficacy, effectiveness and dissemination. *Prevention Science*, 6(3), 151-175. <http://dx.doi.org/10.1007/s11121-005-5553-y>
- Heddy, B.C., & Sinatra, G.M. (2013). Transforming Misconceptions: Using Transformative Experience to Promote Positive Affect and Conceptual Change in Students Learning About Biological Evolution. *Science Education*, 97(5), 723 – 744. <https://10.1002/sce.21072>
- IFC – CNR (2019). ESPAD Report 2019. Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. A cura di: The ESPAD Group. Retrieved from: <http://www.espad.org/espad-report-2019>
- IFC – CNR (2020). ESPAD #iorestoacasa 2020. I comportamenti a rischio durante il primo lockdown tra gli studenti dai 15 ai 19 anni. A cura di: Biagioni S., & Molinaro, S. Retrieved from: https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2021/01/ESPADiorestoacasa-2020_ISBN-22.02.2021-LEGGERO.pdf
- Keen, B., Blaszczynski, A., & Anjoul, F. (2017). Systematic Review of Empirically Evaluated School-Based Gambling Education Programs. *Journal of Gambling Studies*, 33, 301 – 325. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9641-7>
- Joukhaider, J., Blaszczynski, A., & MacCallum, F. (2004). Superstitious beliefs in gambling among problem and non-problem gamblers: Preliminary data. *Journal of Gambling Studies*, 20, 171–180. <http://10.1023/B:JOGS.0000022308.27774.2b>
- Posner, G. J., Strike, K. A., Hewson, P. W., & Gertzog, W. A. (1982). Accommodation of a scientific conception: Toward a theory of conceptual change. *Science Education*, 66(2), 211-227. <https://doi:10.1002/sce.3730660207>
- Price, A., Hilbrecht, M., & Billi, R. (2021). Charting a path towards a public health approach for gambling harm prevention. *Journal of Public Health*, 29, 37 – 53. <https://doi.org/10.1007/s10389-020-01437-2>
- Primi, C., Donati, M. A., & Chiesi, F. (2015). Gambling Behavior Scale for Adolescents. Scala per la Misura del Comportamento di Gioco D'azzardo Negli Adolescenti [Gambling Behavior Scale for Adolescents. A Scale to Assess Gambling Behavior among Adolescents]. Florence: Hogrefe Editore.
- Raylu, N., & Oei, T.P. (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS):

Development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99, 757-769.

Shead, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 39-58.

Taylor, L. & Parsons, J. (2011). Improving Student Engagement. *Current Issues in Education*, 14(1), 1 – 33. Retrieved from <http://cie.asu.edu/>

Zhai, Z.W., Hoff, R.A., Howell, J.C., Wampler, J., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M.N. (2021). Lottery purchasing adolescents: Gambling perceptions, problems, and characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 37, 1177 – 1195. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10004-7>





