

Proposta Progettuale	
<i>Avviso di istruttoria pubblica per l'individuazione di Enti del Terzo Settore come partner per la co-progettazione di un percorso innovativo sperimentale, finalizzato alla realizzazione di interventi di prevenzione sui rischi correlati al gioco d'azzardo nella popolazione studentesca degli istituti scolastici secondari di secondo grado della toscana</i>	
PRIZE 2 - PREVENZIONE SUI RISCHI CORRELATI AL GIOCO D'AZZARDO NEGLI ADOLESCENTI	
Soggetto proponente	CEART – Coordinamento Enti Accreditati Regione Toscana
Partner Progetto	Associazione Ce.i.S-Gruppo Giovani e Comunità , Associazione Ce.i.S. Livorno, Associazione Genitori e Volontari contro le Tossicodipendenze , Associazione Progetto Arcobaleno , Associazione Progetto Villa Lorenzi , Associazione Nuovi Orizzonti ,., Associazione Centro di Solidarietà di Firenze, Centro di Solidarietà Pratese Soc. Coop. Soc. Co.M.E.S. Soc. Coop. Soc., COMETA Consorzio di Soc. Coop. Soc., Comunità Monte Brugiana Soc. Coop. Soc. , Gruppo Incontro Soc. Coop. Soc. , Gruppo Valdinevole Soc. Coop. Soc. , Pane Rose Soc. Coop. Soc. , C.A.T. Cooperativa Sociale Onlus , Il Cammino Soc. Coop.Soc. Cometa Consorzio di Cooperative Sociali, Fondazione Sant'Atto , San Benedetto Soc. Coop. Soc. , Università di Firenze – Dipartimento NEUROFARBA , Azienda USL Toscana Centro, Azienda USL Toscana Nord Ovest, Azienda USL Toscana Sud Est
1. Analisi dei bisogni, delle condizioni dei destinatari, del contesto sociale di riferimento	<p>Con la crescente proliferazione di nuove e variegate forme di <i>gambling</i> (gioco d'azzardo) <i>land-based</i> e <i>online</i> ed il rapido incremento della loro accessibilità, giocare scommettendo soldi è divenuto un comportamento molto diffuso tra i giovani e le giovani in Italia, come risulta dall'ultima indagine epidemiologica ESPAD (<i>European School Survey Project on Alcohol and other Drugs</i>). Nell'ambito di tale indagine, l'Italia si è collocata al terzo posto per partecipazione degli/delle adolescenti al gioco d'azzardo, con il 32% di giovani che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nell'ultimo anno. Tale andamento è stato confermato nel report ESPAD 2020, nel quale è emerso che, su 6027 adolescenti italiani/e tra 15 e 19 anni, il 44% ha giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi. Sebbene quindi, il gioco d'azzardo sia vietato ai minori di 18 anni in Italia (Decreto-Legge 6 Luglio 2011, n. 98, comma 20), una quota consistente di studenti e di studentesse minorenni gioca d'azzardo.</p> <p>Per quanto riguarda la Toscana, il progetto regionale PRIZE, condotto dal CEART in collaborazione con l'Università di Firenze ed in sinergia con le tre Aziende USL negli anni scolastici 2019-2020 e 2020-2021 con 1894 partecipanti di scuola secondaria di secondo grado, ha evidenziato che il 75% ($n = 1421$) aveva giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi. Tra coloro che dichiaravano di aver giocato d'azzardo, il 49% ($n = 697$) lo faceva in modo regolare, ovvero con frequenza settimanale o quotidiana. I giochi d'azzardo più diffusi sono risultati essere Gratta & Vinci (48%), Tombola/Bingo (47%) e scommesse private su previsioni e sfide (37%). La modalità di gioco prevalente è risultata essere quella <i>land-based</i>, anche se il gioco d'azzardo <i>online</i> era ingente per scommesse sportive (40%), corse di cavalli (37%) e <i>slot-machines</i> (21%). In media, risultavano essere praticati circa due giochi d'azzardo a testa. Si gioca soprattutto con i propri familiari (78%) ed amici/amiche (75%) e l'età media alla quale si dichiara di aver avuto la prima esperienza con il gioco d'azzardo è circa 12 anni (Donati, et al., in stampa). Nell'ambito del progetto PRIZE, è inoltre emerso, in linea con i dati internazionali (Calado et al., 2017) e nazionali (Donati et al., 2021), che il 12% ha un comportamento a rischio di gioco problematico ed il 6% ha già un profilo di severità inquadabile come comportamento problematico. Infatti, nonostante venga spesso considerato un innocuo passatempo, giocare d'azzardo in modo consistente può portare all'insorgenza di una serie di conseguenze negative di tipo fisico, psicologico, economico e sociale, ovvero può delinearsi una situazione di gioco d'azzardo problematico (Ferris et al., 1998). Nell'insieme quindi, gli studi citati testimoniano come la situazione in Italia, e nello specifico</p>

	<p>in Toscana, presenti un profilo di rischio attuale per le giovani generazioni. Si tratta di un rischio anche prospettico, considerato che il comportamento problematico di gioco d'azzardo in età giovanile costituisce anche un fattore di rischio per l'evolversi di un vero e proprio disturbo in età adulta (tra gli altri, Nower, et al., 2004).</p> <p>Da tali considerazioni deriva la prioritaria necessità di indirizzare gli sforzi di prevenzione sullo specifico target degli adolescenti delle varie aree territoriali della Toscana coinvolgendo anche in prima persona insegnanti, genitori e personale scolastico in un'ottica ecologica di intervento (Sapthiang et al., 2020). L'obiettivo generale del progetto è lavorare in termini di protezione della salute dei/delle giovani del territorio toscano attraverso la realizzazione di attività di monitoraggio e prevenzione del gioco d'azzardo problematico e di sensibilizzazione/formazione delle figure adulte di riferimento degli adolescenti stessi, ovvero genitori e insegnanti, e, più in generale, la comunità di appartenenza. Il modello di prevenzione che verrà implementato è quello del sopraccitato modello di prevenzione PRIZE. Nell'ambito di tale progetto, infatti, frutto di precedenti verifiche di efficacia (Donati et al., 2014; Donati et al., 2018), è emerso che l'intervento condotto in classe da operatori ed operatrici appositamente formati/e è stato efficace nell'incrementare specifici fattori di protezione di tipo cognitivo e nel ridurre una serie di fattori rischio di tipo affettivo. Sono anche diminuite le distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo. Inoltre, nel lungo termine, si è verificata una riduzione del comportamento di gioco d'azzardo e delle conseguenze negative ad esso relate (Donati et al., in stampa).</p>
<p>2. Attività, metodi e strumenti innovativi previsti per la realizzazione delle attività proposte</p>	<p>Il progetto prevede l'implementazione su scala regionale del modello di prevenzione PRIZE da effettuarsi in almeno 40 scuole secondarie di secondo grado ed il coinvolgimento di almeno 120 classi tra I, II, III, IV e V, e i centri di formazione professionale della Toscana.</p> <p>Le attività che si svilupperanno consisteranno in:</p> <p>Formazione degli operatori</p> <p>Per lo svolgimento del progetto sarà necessario prioritariamente reclutare e formare operatori ed operatrici attraverso un'intensa attività di formazione focalizzata sulle conoscenze e competenze necessarie sia per l'implementazione dell'intervento di prevenzione nelle scuole che per la realizzazione delle azioni di sensibilizzazione ambientale e territoriale. Sarà inoltre prevista una costante attività di feedback e <i>coaching</i> durante tutta la durata del progetto. Sebbene trascurato nella pratica, tale step è ritenuto fondamentale nella letteratura scientifica sulla prevenzione dei comportamenti a rischio adolescenziali, tant'è che la qualità con cui viene svolta la formazione a coloro che implementeranno i programmi viene considerata un fattore cruciale da cui dipende l'efficacia degli interventi di prevenzione stessi (Nation et al., 2003). Più nello specifico, negli interventi di prevenzione con target giovanili è necessario che il personale che svolge l'intervento sia selezionato in base alle competenze necessarie per svolgere l'intervento, che sia formato con specifico riferimento alla conoscenza teorica necessaria per la realizzazione dell'intervento, agli obiettivi che si intende raggiungere con il progetto, alla pratica ed all'esercizio necessari per una corretta realizzazione delle attività, e che sia anche supportato nel corso dell'implementazione dell'intervento attraverso un coaching regolare e l'erogazione di feedback costruttivi (Hall & Hord, 2001). Nonostante tali linee guida, scarsa importanza viene attualmente data a tale formazione, che, anche quando viene praticata, generalmente non viene descritta in dettaglio né valutata l'efficacia negli interventi di prevenzione del gioco d'azzardo in età giovanile (Calado et al., 2019; Walther et al., 2013).</p> <p>Il carattere innovativo consiste quindi proprio nella priorità attribuita alla formazione nell'ambito di questo progetto ed all'elevata qualità tecnico-scientifica della stessa, la quale sarà realizzata da professionisti e professioniste con esperienza in pianificazione e valutazione della prevenzione in materia di gioco d'azzardo giovanile. La formazione inoltre verrà messa in atto attraverso l'utilizzo di materiali e tecniche di insegnamento che si sono dimostrati essere utili nell'ambito dell'intervento PRIZE (Donati et al., in stampa) in quanto hanno portato ad un incremento di una serie di conoscenze e competenze pratiche fondamentali per l'implementazione del progetto nelle operatrici e negli operatori che hanno frequentato il corso di formazione.</p> <p>Rilevazione con studenti/studentesse e genitori</p> <p>Sulla base del modello teorico <i>evidence-based</i> di riferimento del presente progetto (Donati et al., 2018), le attività di prevenzione che verranno</p>

svolte utilizzeranno metodologie di lavoro precedentemente verificate empiricamente in modo sperimentale (ovvero con attribuzione casuale dei partecipanti a gruppo sperimentale e gruppo di controllo e verifica dell'efficacia attraverso differenze pre-test/post-test e pre-test/follow-up e verifica della stabilità temporale degli effetti ottenuti a breve termine) e legate ad un approccio di prevenzione di tipo universale del comportamento problematico di gioco d'azzardo. Il modello di riferimento mira, nel breve termine, a potenziare una serie di fattori protettivi (come conoscenze corrette sul gioco d'azzardo, comprensione del concetto di caso, capacità di ragionamento probabilistico) ed a ridurre una serie di fattori di rischio delle distorsioni cognitive legate al gioco d'azzardo (come pensiero superstizioso ed aspettativa economica positiva rispetto al gioco d'azzardo). Nel lungo termine, si prevede di ridurre il comportamento di gioco d'azzardo. Prioritario a tutto ciò sarà quindi rilevare il comportamento di gioco d'azzardo ed i relativi fattori correlati oggetto di interesse. L'attività di rilevazione coinvolgerà anche il contesto familiare, prevedendo un'attiva partecipazione delle figure parentali attraverso un'intervista fatta a casa dal figlio/dalla figlia proprio rispetto al comportamento di gioco d'azzardo. Attraverso tale intervista, date le evidenze secondo le quali il comportamento di gioco d'azzardo parentale è un fattore di rischio per il comportamento di *gambling* dei figli/delle figlie (Donati et al., 2013), si intende non solo monitorare il comportamento di gioco d'azzardo degli adulti di riferimento del target dell'intervento di prevenzione, ma anche analizzare la relazione tra il comportamento di gioco dei genitori e quello dei figli/delle figlie adolescenti.

La rilevazione sarà preceduta da una attività di sensibilizzazione ambientale e territoriale sul tema del gioco d'azzardo giovanile. In dettaglio saranno coinvolti e sensibilizzati i genitori degli studenti e delle studentesse delle scuole che parteciperanno al progetto, attraverso la lettera di comunicazione e presentazione del progetto PRIZE. I genitori di studenti minorenni dovranno sottoscrivere il consenso informato per la partecipazione del figlio/della figlia. Al fine di rilevare la prevalenza del comportamento di gioco d'azzardo e relativa severità nella popolazione studentesca ed i relativi fattori di protezione e di rischio, verranno utilizzati strumenti di misura specifici per adolescenti italiani e dotati di buone proprietà psicometriche. I dati verranno raccolti secondo le norme europee vigenti in materia di privacy (General Data Protection Regulation) ed analizzati attraverso procedure di analisi statistica finalizzate a: a) definire la prevalenza e le caratteristiche del comportamento di gioco d'azzardo e relativa severità; b) identificare specifici gruppi di adolescenti con particolare profilo di rischio; c) evidenziare cluster della popolazione target dell'intervento caratterizzati da bassi livelli dei fattori di protezione ed alti livello dei fattori di rischio presi in esame. La rilevazione verrà condotta per ogni anno scolastico coinvolto nella durata del progetto e con le classi che per quell'anno scolastico parteciperanno al progetto.

Intervento nelle classi

Le indicazioni che emergono dalla letteratura scientifica per la messa a punto di azioni di prevenzione efficaci, sono quelle che individuano il contesto scolastico come particolarmente idoneo per la prevenzione e che la figura professionale più efficace per la buona riuscita degli interventi sia quella dell'operatore/operatrice esperto/a che conduce le attività educative in classe (Keen et al., 2017), piuttosto che l'adozione della *peer education*. Come risulta infatti da una recente rassegna sistematica sugli effetti della *peer education* per la prevenzione dei comportamenti di *addiction* in adolescenti (Donati, Mazzaresse, et al., 2021), le evidenze di efficacia a tal proposito sono molto carenti.

L'intervento in classe si basa sul modello del doppio processo applicato al gioco d'azzardo problematico nella popolazione adulta (Toplak et al., 2007), secondo il quale alla base delle distorsioni cognitive tipiche del comportamento di *gambling* problematico vi è sia una mancanza di conoscenze ed abilità di ragionamento (*mindware gap*) che disposizioni contaminate che inficiano un ragionamento corretto (*contaminated mindware*). Sulla base di ciò, Donati e colleghi (2018) hanno ipotizzato e verificato un modello che prevede al centro del meccanismo che spiega il comportamento patologico 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 al gioco. Un esempio di distorsione cognitiva sul gioco d'azzardo è la cosiddetta Illusione di controllo, che consiste nel credere di poter determinare l'esito del gioco sia attivamente, ad esempio con la conoscenza e l'abilità personale, che passivamente, come quando si interpretano buoni risultati in altre aree della

vita come segni premonitori di successo imminente al gioco (Raylu & Oei, 2004). Sebbene esista un'ampia gamma di distorsioni, tutte sono accomunate dall'errore di pensare di poter controllare l'esito del gioco, quando questo è invece determinato dal caso (Raylu & Oei, 2004). Alla base delle distorsioni, secondo il modello, vi sono specifici fattori protettivi di tipo cognitivo e fattori di rischio di tipo affettivo, tra loro correlati in maniera negativa. Fattori protettivi di tipo cognitivo sono rappresentati dall'aver corrette conoscenze sul significato di gioco d'azzardo (Donati et al., 2019; Ladouceur et al., 2005), possedere una comprensione adeguata del concetto di caso (*randomness*) (Delfabbro et al., 2009; Turner et al., 2008) e ragionare correttamente con la probabilità (Delfabbro et al., 2009; Donati et al., 2013; Donati, Chiesi, et al., 2018). Fattori di rischio di tipo affettivo riguardano avere un'aspettativa positiva rispetto alla possibilità di guadagno economico attraverso il gioco d'azzardo (Delfabbro & Thrupp, 2003; Donati, Derevensky, et al., 2021; Gillespie et al., 2007). Secondo il modello di Donati e colleghi/e, 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, a loro volta, 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 poi più probabile anche la comparsa di sintomi di gioco problematico. Sulla base di tale modello, è stato messo a punto un *training*, ovvero una serie di attività educative da svolgere in classe, a scuola. Il *training* è stato verificato sperimentalmente. In dettaglio, secondo un criterio di assegnazione casuale, i partecipanti sono stati assegnati al gruppo sperimentale, che ha svolto il *training*, ed al gruppo di controllo, che invece ha proseguito l'attività scolastica curriculare. Per verificare gli effetti delle attività educative, i fattori cognitivi ed affettivi e le distorsioni cognitive sono stati oggetto di misurazione una settimana prima dell'inizio delle attività educative (pre-test) ed una settimana dopo le stesse attività (post-test), mentre il comportamento di *gambling* e relativa severità sono stati valutati al pre-test e ad un follow-up a sei mesi di distanza dalla conclusione del *training*. Dalle verifiche dell'efficacia svolte con adolescenti di varie aree della Regione Toscana, è emerso che tali attività sono efficaci nell'aumentare i fattori di protezione (conoscenze corrette sul significato di gioco d'azzardo, comprensione del concetto di caso e ragionamento probabilistico corretto) e nel ridurre specifici fattori di rischio (pensiero superstizioso, percezione dei vantaggi economici del gioco d'azzardo). Inoltre si registra una riduzione delle distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo e, nel lungo termine, è stata verificata una riduzione della frequenza del comportamento di *gambling* e del numero di sintomi di gioco problematico (Donati et al., 2014). L'efficacia a largo spettro dell'intervento è stata poi ulteriormente verificata nell'ambito del progetto PRIZE sopra menzionato.

Il *training* è costituito da due unità didattiche, ciascuna della durata di due ore e da svolgere a distanza di una settimana l'una dall'altra. Le attività sono quattro per unità, una per ogni specifico obiettivo di apprendimento, e si articolano secondo un criterio di propedeuticità. Sono condotte da una coppia di operatori/operatrici adeguatamente formati/e e vedono un ruolo attivo e proattivo degli studenti e delle studentesse, che sono chiamati/e a svolgere attività individuali (giochi, esercitazioni e riflessioni) e collettive (discussioni, approfondimenti). Le attività sono coordinate da un quaderno di lavoro per gli studenti/le studentesse e da *slides* in Power Point che vengono proiettate dal *trainer*. Infatti, al fine di favorire l'attenzione e l'interesse della classe, le attività vengono condotte attraverso l'utilizzo di strumenti didattici diversi e multimediali (Keen et al., 2017). La prima unità didattica è incentrata sui fattori cognitivi mentre la seconda si focalizza su quelli affettivi. Dal punto di vista educativo, le attività sono state messe a punto sulla base del *modello del cambiamento concettuale* (Kuhn, 1962; Posner et al., 1982), secondo cui, al fine di favorire l'apprendimento di nuove conoscenze, è necessario promuovere un cambiamento concettuale, cioè il passaggio da una pre-concezione alla concezione corretta. Per favorire tale processo, il modello pedagogico previsto consiste in una precisa sequenza di step: analisi delle pre-concezioni esistenti, presentazione di evidenze che dimostrino la totale o parziale erroneità di tali pre-concezioni, spiegazione della concezione corretta. Il cambiamento concettuale sarà reso più probabile tanto più la nuova concezione verrà considerata come più intellegibile, plausibile, e credibile della precedente. Lo step finale consiste poi nel consolidamento e nel rinforzo della nuova concezione. L'intervento verrà condotto per ogni anno scolastico coinvolto nella durata del progetto e con le classi che per quell'anno scolastico parteciperanno al progetto.

Gli obiettivi dell'intervento di prevenzione consistono in: a) modificare specifici fattori di protezione cognitivi e fattori di rischio affettivi legati alle distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo. In particolare, si intende potenziare le conoscenze corrette sul gioco d'azzardo, la comprensione del concetto di caso e la capacità di ragionare correttamente in termini probabilistici. Si intende invece ridurre il pensiero superstizioso e l'aspettativa economica positiva verso il gioco d'azzardo; b) ridurre le distorsioni cognitive sul *gambling*; c) modificare il comportamento di gioco d'azzardo degli/delle adolescenti. In particolare si intende ridurre la frequenza di *gambling* e la versatilità (numero di giochi diversi fatti). Al fine di monitorare gli effetti dell'intervento, si prevede di realizzare un monitoraggio al termine dell'intervento ed una misurazione follow-up a 3 mesi dalla fine dell'intervento.

Formazione insegnanti

Tra gli adulti di riferimento della popolazione giovanile in età adolescenziale, gli/le insegnanti rappresentano una risorsa di fondamentale impatto. In uno studio comparativo, ad esempio, è stato infatti riscontrato che gli insegnanti erano più a conoscenza dell'uso di alcolici fatto dagli studenti e dalle studentesse della propria classe piuttosto che i loro genitori o i loro pari (DeHaan & Boljevac, 2009). Inoltre queste figure sono risultate maggiormente in grado di individuare i fattori che più impattano sulla salute mentale degli studenti, rispetto ad altre figure adulte (Graham et al., 2011). Nonostante ciò, finora sono pochi gli studi che abbiano indagato gli atteggiamenti e le conoscenze dei docenti rispetto al tema del gioco d'azzardo giovanile. Ciò che sappiamo è che generalmente gli insegnanti tendono a sottostimare i rischi associati al *gambling* giovanile (Graham et al., 2011; Ladouceur et al., 2004), anche perché, rispetto ad altri comportamenti a rischio, quello del gioco d'azzardo, viene in misura minore affrontato nella formazione dei docenti (Derevensky et al., 2004).

Carattere innovativo del presente progetto consiste nel far leva sul forte impatto che i docenti possono avere sullo sviluppo degli adolescenti attraverso una formazione specifica sul tema del gioco d'azzardo giovanile. Per permettere la partecipazione più ampia possibile da parte dei/delle docenti, si prevede di progettare e realizzare un corso di formazione di 6 incontri della durata di circa un'ora e da svolgersi online. La formazione sarà indirizzata a favorire: a) la conoscenza corretta del significato di gioco d'azzardo; b) le distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo; c) la consapevolezza della normativa sul gioco d'azzardo minorile e dei rischi associati al comportamento eccessivo in questa fascia d'età; d) videogiochi, Internet e gioco d'azzardo; e) il tema del gioco d'azzardo come argomento trasversale alle discipline scolastiche.

Al fine di monitorare l'efficacia della formazione dei docenti, verranno predisposti questionari ad-hoc al fine di evidenziare maggiore conoscenza e consapevolezza del gioco d'azzardo negli/nelle adolescenti – con particolare riferimento alle connessioni con l'uso dei videogiochi e di Internet - ed una maggiore padronanza nel collegare le proprie discipline scolastiche al tema del gioco d'azzardo.

Parental training

Molteplici studi mostrano chiaramente che esiste una forte relazione tra le credenze, gli atteggiamenti ed i comportamenti dei genitori rispetto al gioco d'azzardo ed i corrispettivi aspetti nei figli e nelle figlie (Delfabbro & Thrupp, 2003; Vachon et al., 2004; Wickwire et al., 2007). Inoltre la frequente indifferenza riscontrata dai genitori sul coinvolgimento dei figli/delle figlie nel gioco d'azzardo, spesso accompagnata dallo scarso monitoraggio delle abitudini di gioco, sembra associarsi all'insorgenza di problemi dovuti al gioco d'azzardo negli adolescenti stessi (Vachon et al., 2004). C'è poi da aggiungere il fatto che, rispetto ad altri comportamenti a rischio adolescenziali, tendenzialmente i genitori sottovalutano la diffusione e la rischiosità del gioco d'azzardo nei loro figli e nelle loro figlie adolescenti (Derevensky et al., 2004). Alla luce di tali premesse e considerata la necessità di insistere sulla dimensione ecologica degli interventi (Sapthiang et al., 2020), un'azione prevista dal progetto è la formazione con i genitori degli studenti e delle studentesse partecipanti all'intervento, ovvero un *parental training*. Tale aspetto costituisce un ingrediente innovativo in quanto, nonostante le indicazioni esistenti, non sono presenti ad oggi studi di prevenzione che abbiano condotto e valutato interventi di formazione parentale in materia di *gambling*.

Per permettere la partecipazione più ampia possibile da parte dei genitori, si prevede di progettare e realizzare un breve corso di formazione (massimo 4 incontri) della durata di circa un'ora e da svolgersi online, in un arco di tempo parallelo a quello in cui verrà fatto l'intervento in

classe. La formazione dei genitori sarà indirizzata a favorire: a) la conoscenza corretta del significato di gioco d'azzardo; b) le distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo; c) la consapevolezza della normativa sul gioco d'azzardo minorile e dei rischi associati al comportamento eccessivo in questa fascia d'età; d) l'apprendimento di strategie protettive di monitoraggio dell'uso del denaro e di Internet dei figli/delle figlie. Al fine di monitorare l'efficacia della formazione parentale, verranno predisposti questionari ad-hoc al fine di evidenziare maggiore conoscenza e consapevolezza del gioco d'azzardo negli/nelle adolescenti ed un più elevato uso di strategie di monitoraggio protettive dei rischi del gioco d'azzardo nei figli/nelle figlie.

Restituzione dei risultati

A conclusione degli interventi fatti nelle scuole, particolare importanza assumerà la restituzione dei risultati che verrà effettuata con ogni scuola coinvolta e, se richiesto, anche individualmente da studenti/esse che parteciperanno al progetto, previo consenso dei genitori in caso si tratti di soggetti minorenni e in accordo con il SerD competente territorialmente. Nell'ottica dell'integrazione con i servizi territoriali, la restituzione sarà fatta congiuntamente con gli operatori e le operatrici dei SerD delle tre ASL, il Dirigente Scolastico/a e le/gli Insegnanti delle scuole. Per ogni scuola verrà predisposto e consegnato un report dei risultati emersi. Questa restituzione sarà condivisa in prima battuta con gli operatori dei SerD delle tre ASL, al fine di far conoscere i risultati emersi ed individuare percorsi e modalità specifiche di restituzione per ogni scuola. In base ai risultati emersi e alle risorse territoriali presenti, si concorderanno con gli operatori modalità per eventuali invii di quelle situazioni che già presentano un comportamento di gioco d'azzardo problematico. Per ogni ASL verrà predisposto un report e consegnato agli operatori dei servizi, al fine disseminare i risultati a livello territoriale.

Per quanto riguarda le restituzioni individuali alle studentesse e studenti, ipotizziamo che ne faranno richiesta 5 studenti per classe. Qualora le richieste fossero superiori a quanto programmato, il CEART con i partner del progetto si farà carico di effettuare tale restituzione fino ad un massimo di 8 per classe.

Concorso

In collaborazione con Lucca Crea verrà indetto 1 concorso "*PRIZE: vincere con la creatività e non con l'azzardo!*" per gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado delle varie aree territoriali della Toscana. Il concorso è finalizzato alla produzione di materiale audiovisivo (spot di 1 minuto, canzoni/poesie, poster/disegni e fumetti) sul tema del gioco d'azzardo, con scadenza e premiazione fissata al termine di ogni anno scolastico della durata del progetto. I partecipanti invieranno il materiale ad un'apposita giuria composta, oltre che da alcuni componenti del comitato tecnico-scientifico, da personaggi delle arti, dello spettacolo e del giornalismo, individuati in collaborazione con Lucca Crea. Questa giuria stabilirà criteri di selezione e valutazione attraverso uno specifico regolamento. Alle migliori produzioni di ogni categoria sarà assegnato un premio in buoni acquisto per un valore cadauno di Euro 300 al vincitore, Euro 200 al secondo posto e Euro 100 per il terzo posto. Le premiazioni avverranno all'interno di un evento pubblico che si svolgerà a conclusione di ogni anno scolastico. Tale attività contribuisce a rendere innovativo l'intervento in quanto, oltre che ad una elaborazione cognitiva, consente una rielaborazione individuale e collettiva dei temi trattati nelle unità didattiche, di associare un vissuto emotivo al tema trattato attraverso la creazione di un'opera. Inoltre produrre delle opere collegate ai temi trattati contribuisce a massimizzare l'efficacia dell'intervento in quanto il materiale prodotto potrà essere poi a sua volta utilizzato per future azioni di prevenzione destinate ad adolescenti. Tale azione permette inoltre una sensibilizzazione sul tema per coloro che anche non prenderanno parte all'intervento in classe, essendo il concorso aperto a tutta la popolazione studentesca di scuola secondaria di secondo grado della Toscana, indipendentemente dalla partecipazione alla rilevazione ed all'intervento.

Formazione operatori SerD Regione Toscana e attività di integrazione

Dalla precedente esperienza del progetto Prize una delle necessità emerse è stata quella di favorire processi di integrazione tra gli interventi di prevenzione nelle classi e gli interventi che i SerD propongono nei diversi territori. Al fine di dare una risposta a questa necessità, saranno

effettuati interventi formativi rivolti agli/alle Operatori/Operatrici dei SerD della Regione Toscana. A tal fine si prevede un modulo formativo di 16 ore che si svolgerà in due giornate e che sarà finalizzato all'incrementare le conoscenze che gli operatori hanno degli interventi di prevenzione per il DGA e all'acquisizione di competenze specifiche per fare prevenzione in ambito scolastico, basate sull'approccio utilizzato dal Progetto Prize.

Il carattere innovativo consiste quindi proprio nella priorità attribuita alla formazione nell'ambito di questo progetto ed all'elevata qualità tecnico-scientifica della stessa che sarà realizzata da professionisti e professioniste con esperienza in pianificazione e valutazione della prevenzione in materia di gioco d'azzardo giovanile. La formazione inoltre verrà messa in atto attraverso l'utilizzo di materiali e tecniche di insegnamento che si sono dimostrati essere utili nell'ambito dell'intervento PRIZE (Donati et al., in stampa) in quanto hanno portato all'incremento di una serie di conoscenze e competenze pratiche, fondamentali per l'implementazione del progetto nelle operatrici e negli operatori che hanno frequentato il corso di formazione.

Creazioni di Canali di comunicazione e disseminazione

Le attività di comunicazione e disseminazione messe in atto saranno rivolte alla diffusione del Progetto all'interno del territorio regionale, al fine di raggiungere la popolazione target e i beneficiari indiretti del Progetto. Le informazioni riguardo al Progetto, agli obiettivi, ai risultati e alle iniziative verranno diffuse tramite un sito Internet predisposto *ad hoc*, accessibile all'indirizzo www.progettoprize.it. Al fine di sensibilizzare sulla tematica del gioco d'azzardo e la sua diffusione nella popolazione giovanile, sul sito verrà inoltre predisposta una sezione dedicata a queste informazioni. Si farà anche uso dei *Social Media*, in particolare Instagram e Facebook. L'obiettivo principale dell'utilizzo dei *Social Media* sarà quello di promuovere la seconda edizione del concorso artistico "Vincere con la creatività e non con l'azzardo!". Infine, verrà predisposta una casella mail con la quale diffondere fra coloro che si occupano a vario titolo di prevenzione e di gambling le iniziative legate al Progetto, come webinar o giornate studio.

3. Descrizione della rete territoriale attraverso l'elencazione di protocolli d'intesa, lettere d'intenti o progetti di partenariato

La realizzazione del progetto si basa su un'ampia rete territoriale che copre tutte le province della Regione Toscana in quanto sono presenti 19 Enti soci del CEART dei 19 totali. Tali Enti sono Cooperative ed Associazioni presenti sul territorio toscano da oltre un trentennio, che operano nella prevenzione, cura e riabilitazione delle dipendenze patologiche, la cui attività prevalente, oltre alla prevenzione primaria, secondaria e terziaria, è gestire comunità terapeutiche residenziali e programmi semiresidenziali per la cura e riabilitazione di persone con problemi di dipendenze patologiche. Tutti gli Enti del CEART sono Autorizzati e Accreditati come previsto dalla *Legge Regionale 51/2009 e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20*. I diciannove Enti CEART parteciperanno direttamente al progetto con diversi livelli di impegno e responsabilità. La Regione Toscana riconosce il CEART e la sua rete territoriale come interlocutore privilegiato con il quale collaborare in modo strutturato per definire strategie d'intervento di contrasto alle dipendenze. A tal fine, dal 1998 è stato sottoscritto un Patto di Collaborazione (rinnovato con delibera Giunta Regione Toscana n° 513 del 16-04-2019), con il quale entrambe le parti si sono impegnate a: garantire una continua condivisione ed integrazione tra i vari servizi pubblici e privati presenti sul territorio toscano; sviluppare, consolidando le azioni positive esistenti, una costante attività di ricerca e sperimentazione di nuovi percorsi, in relazione al mutevole fenomeno delle dipendenze.

Come indicato sopra, la partecipazione degli Enti del CEART prevede diversi livelli di partecipazione al progetto come indicato anche nei protocolli d'intesa sottoscritti ed allegati a questo progetto.

I livelli di partecipazione sono sostanzialmente quattro, così suddivisi: 1) livello base territoriale, 2) livello tecnico operativo, 3) livello tecnico operativo CTS, 4) livello coordinamento. Di seguito l'elenco degli Enti e livello di partecipazione all'interno del progetto e ambito territoriale di azione.

- I. Livello base: garantisce un presidio sul territorio dove insiste l'Ente, facilita il raccordo con i SerD e gli altri servizi del territorio, mette a disposizione il proprio know-how, risorse logistiche, umane, conoscenze del territorio e le proprie reti territoriali attivate in questi anni.

1. Associazione **Genitori e Volontari contro le Tossicodipendenze** – Sede operativa Accreditata *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Grosseto. Ambito territoriale Grosseto e Provincia.
- II. Livello tecnico operativo: oltre a garantire il Livello di Base, gli Enti che partecipano a questo livello metteranno a disposizione il proprio personale (Psicologi ed Educatori) per le azioni previste dal progetto all'interno delle scuole, che si sostanzierà nell'individuazione delle scuole che parteciperanno al progetto, nella presentazione del progetto alle scuole selezionate, nell'effettuare nelle classi gli interventi di rilevazione e di monitoraggio, nell'effettuare interventi di prevenzione del gioco d'azzardo sui fattori cognitivi ed affettivi con le due unità didattiche, nella restituzione finale dei risultati alle singole scuole, al livello di area vasta. Svolgeranno inoltre azioni di: formazione del personale docente delle scuole coinvolte; incontri con i familiari laddove la scuola riuscirà ad organizzare detti momenti; restituzioni individuali se richiesto. Il personale (Psicologi ed Educatori) che l'Ente mette a disposizione dovrà effettuare la formazione specifica obbligatoria per l'acquisizione delle necessarie competenze relative a questo modello di intervento preventivo. Gli Enti che partecipano a questo livello sono:
 2. Associazione **Progetto Arcobaleno** – Sedi operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Borgo San Lorenzo (FI) Ambito territoriale coperto per il Progetto Prize: Firenze e provincia;
 3. Associazione **Ce.I.S. di Livorno** Sedi operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Livorno e Calambrone (Pisa); Ambito territoriale coperto per il Progetto Prize: Livorno e Pisa;
 4. Associazione **Centro di Solidarietà di Arezzo** Sedi Operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Arezzo, Grosseto e Abbadia San Salvatore (Siena). Ambito territoriale Arezzo e Provincia, Siena e Provincia e Grosseto e Provincia;
 5. Associazione **Centro di Solidarietà di Firenze** - Sedi Operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Scandicci e Firenze Ambito territoriale per il Progetto Prize: Firenze e provincia;
 6. Associazione **Gruppo Valdinevole** – Sede Operativa Accreditata *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Montecatini Terme (Pistoia) Ambito territoriale per il Progetto Prize: Pistoia e Provincia
 7. **C.A.T. Soc. Coop. Soc.** - Sedi Operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Borgo S. Lorenzo e Vicchio (Firenze) Ambito territoriale per il Progetto Prize: Firenze e provincia
 8. **Centro di Solidarietà Pratese** Soc. Coop. Soc. - Sede Operativa Accreditata *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Prato. Ambito territoriale per il Progetto Prize: Prato e provincia
 9. **Comunità Monte Brugiana** Soc. Coop. Soc. – Sede Operativa Accreditata *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Massa. Ambito territoriale per il Progetto Prize: Massa Carrara e provincia
 10. **Co.M.E.S.** Soc. Coop. Soc.- Sedi Operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Marradi (Firenze). Ambito territoriale per il Progetto Prize: Firenze e Provincia
 11. **COMETA** – Consorzio di Soc. Coop. Soc. – Sede operativa Accreditata *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Fivizzano (MS) Ambito territoriale Progetto Prize: Massa Carrara e Provincia
 12. **Fondazione Sant'Atto** ONLUS - Sedi Operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/2 Pistoia e Larciano (PT)) Ambito territoriale coperto per il Progetto Prize: Pistoia e Provincia
 13. **Il Cammino** Soc. Coop. Soc. – Sede Operativa Accreditata *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Lari (Pisa). Ambito territoriale per il Progetto Prize: Pisa e Provincia
 14. **Pane & Rose** Soc. Coop. Soc. – Sede Operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Prato Ambito territoriale per il Progetto Prize: Prato e Provincia.
 15. **San Benedetto** Soc. Coop. Soc. – Sede Operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Livorno.

Ambito territoriale coperto per il Progetto Prize: Livorno e Provincia

- III.** Livello tecnico operativo e CTS (Comitato Tecnico Scientifico) . Gli Enti che partecipano a questo livello, oltre a garantire il Livello di Base e il Livello tecnico operativo, dovranno garantire la partecipazione al CTS con il compito di monitorare le azioni progettuali, elaborare strategie e strumenti con il criterio dell'evidenza scientifica e monitorare la tutela dei minori coinvolti, delle loro famiglie e del personale scolastico; elaborare strumenti e metodologie di intervento che possano costituire elementi utili per la programmazione degli interventi di prevenzione al gioco d'azzardo in Toscana. Altre funzioni di chi partecipa a questo livello saranno quella di definire linee d'indirizzo, modalità operative e organizzative, necessarie per la realizzazione del progetto; coordinare gli Enti della propria area e facilitare i processi di integrazione territoriale tra Enti CEART, SerD, Ufficio Educazione alla Salute, Ufficio scolastico zonale e reti territoriale.
16. Associazione **Progetto Villa Lorenzi** - Sede operativa Accreditata *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Firenze - Ambito territoriale per il progetto Prize: Firenze e provincia per il Livello tecnico operativo e Area Toscana Centro per il livello del CTS
17. Associazione **Ce.I.S. - Gruppo "Giovani e Comunità"** Sedi operative Accreditata *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Lucca e Versilia. Ambito territoriale per il progetto Prize: Lucca e provincia per il Livello tecnico operativo e Area Toscana Nord Ovest per il livello CTS
18. Associazione **Nuovi Orizzonti** – Sedi Operative Accreditata *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Montecatini (Arezzo) e Marliana (Pistoia) Ambito territoriale per il progetto Prize: Arezzo e provincia per il Livello tecnico operativo e Area Toscana Sud Est per il livello CTS
- IV.** Livello coordinamento. L'ente che partecipa a questo livello, oltre a garantire quanto indicato nei livelli precedenti, dovrà garantire il coordinamento generale del progetto, la partecipazione alla co-progettazione con ANCI, la pianificazione e il monitoraggio delle azioni progettuali, il supporto alla rendicontazione amministrativa, il collegamento con i competenti livelli tecnici della Regione Toscana, con particolare riguardo alla Cabina di Regia Regionale e all'Osservatorio Regionale sul GAP, ANCI Toscana (azioni di coordinamento della rete degli interventi), alla Scuola Superiore S. Anna (azioni di monitoraggio e valutazione e produzione di specifici indicatori di processo e di risultato) IFC – CNR Pisa (raccolta dati di carattere epidemiologico).
19. **Gruppo Incontro** Soc. Coop. Soc. - Sedi Operative Accreditate *L.R. 51/2009* e Regolamento attuativo 90/R del 16/09/20 Pistoia e provincia. Ambito territoriale coperto per il Progetto Prize: Pistoia Provincia per il Livello tecnico operativo e Regione Toscana per il livello CTS e Livello Coordinamento

Partner scientifico del progetto è Università di Firenze - Dipartimento NEUROFARBA che, attraverso il Laboratorio di Psicometria, di cui è responsabile la Prof.ssa Caterina Primi, Professoressa Ordinario nell'ambito disciplinare M-PSI/03 (Psicometria), si impegna a garantire le adeguate competenze tecniche/scientifiche per le azioni di "Pianificazione e programmazione degli Interventi", "Formazione degli operatori" e "Attività di ricerca per il monitoraggio degli interventi di prevenzione". Il contributo che fornirà il Dipartimento NEUROFARBA avverrà anche attraverso la messa a disposizione di due ricercatori/ricercatrici a contratto per ogni anno di attività del progetto, che l'Università di Firenze selezionerà con apposito bando pubblico. Inoltre la referente dell'Università, Prof.ssa Caterina Primi, parteciperà al Comitato Tecnico Scientifico in qualità di responsabile scientifica del Progetto.

Partner Istituzionali: A questo progetto hanno aderito in qualità di partner anche le tre ASL della Toscana al fine di consolidare ed implementare la rete territoriale che il CEART e gli Enti del Coordinamento hanno sviluppato negli anni con i SerD delle tre ASL. L'implementazione delle sinergie con i SerD avverrà attraverso incontri preparatori, già in fase di co-progettazione, tra il Coordinatore del

Progetto, i componenti del CTS, il referente ANCI e gli Operatori/Operatrici dei SerD. Detti incontri saranno effettuati per zone cercando di raggruppare 3/4 SerD/UOC alla volta. Il primo di tali incontri sarà effettuato nella fase preliminare e gli altri a cadenza semestrale e ogni qualvolta ci sarà la necessità di concordare e definire modalità d'intervento nelle scuole dei vari territori. L'obiettivo degli incontri è quello di coinvolgere gli operatori dei SerD sin dall'inizio del progetto per creare canali di comunicazione ad un livello operativo, che possano sostenere una reale integrazione tra servizi. Ulteriore coinvolgimento dovrà essere fatto con gli operatori degli Uffici di Promozione della Salute delle tre Aziende USL Toscane. Tali sinergie sono finalizzate alla creazione/consolidamento di reti territoriali, utili a rinforzare gli esiti desiderati degli interventi di prevenzione e ad accogliere tempestivamente eventuali invii di situazioni problematiche emerse durante il lavoro nelle classi. A tale scopo si prevede di favorire un raccordo tra i referenti scolastici, gli operatori coinvolti nell'intervento, i Ser.D. territoriali ed il Comitato Tecnico scientifico, al fine di gestire le criticità emergenti ed attivare canali di prevenzione secondaria o di trattamento clinico di giovani con problematiche di DGA.

L'aspetto innovativo del progetto consiste proprio nella creazione e consolidamento di reti con enti pubblici territoriali adibiti alla prevenzione e al trattamento del gioco d'azzardo. Un limite di molti interventi, infatti, è proprio quello di non creare continuità col territorio e di non favorire una precoce presa in carico clinica di eventuali casi problematici intercettati nel lavoro in classe. In sintesi, le tre ASL affiancheranno il CEART in questo progetto attraverso la partecipazione al comitato tecnico scientifico del progetto; la condivisione di metodologie nella messa a punto degli interventi di prevenzione del Gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio dei giovani della Regione Toscana; la diffusione, tramite propri canali di comunicazione interna ed esterna, delle possibilità offerte dal progetto e dei risultati raggiunti; la messa a disposizione di know-how specifico e di opportunità, attinenti il nostro campo di attività, a favore degli studenti coinvolti nel progetto; le attività di promozione, disseminazione dei risultati e diffusione delle buone pratiche relative al tipo di intervento

Altro Partner del progetto è **Lucca Crea** che sosterrà il CEART nello sviluppo di azioni di animazione territoriale e di comunicazione. Nello specifico accompagnerà e sosterrà le azioni necessarie per il Concorso "*PRIZE: vincere con la creatività e non con l'azzardo!*" attraverso: il supporto nella stesura del regolamento del concorso, il supporto per la promozione del progetto ad eventi pubblici dando visibilità al progetto e il concorso come il festival Lucca Comics & Games e tramite i canali Social di Lucca Comics & Games ed il proprio ufficio stampa; individuazione di talent (autori, fumettistici, sceneggiatori...) che possano fare da cassa di risonanza per il concorso, che siano membri attivi della giuria del concorso; realizzazione di un videospot educativo da utilizzare per la promozione del concorso. Supporto alla creazione, sviluppo e mantenimento del sito internet e dei canali social dove saranno pubblicati materiali, informazioni ed esperienze utili per la platea dei soggetti regionali interessati, compresi i cittadini e le cittadine toscane.

Sarà necessario un concreto raccordo e integrazione con le istituzioni scolastiche, sia a livello Regionale, con l'Ufficio Scolastico Regionale, sia con gli Uffici di Ambito Territoriale delle 10 Province Toscane. Questo raccordo, al fine di sensibilizzare anche i livelli istituzionali scolastici sul fenomeno del gioco d'azzardo.

Il coinvolgimento di enti scolastici territoriali e regionali rappresenta un ulteriore aspetto innovativo del progetto in quanto finora gli interventi di prevenzione sul gioco d'azzardo con adolescenti, hanno riguardato singole realtà scolastiche, senza coinvolgere l'istituzione scolastica territoriale/regionale. Il coinvolgimento di tali istituzioni è funzionale al riconoscimento ufficiale del problema del gioco d'azzardo negli adolescenti da parte del "sistema scuola" e favorisce una seria e continua considerazione del problema anche in anni successivi alla realizzazione di questo progetto. Non è stato possibile formalizzare questa sinergia in quanto il periodo di progettazione dell'Avviso non ha reso possibile interloquire e formalizzare con i Dirigenti dell'Ufficio Scolastico Regionale e provinciale.

**4.
Assetto di
governance e di**

Per una gestione condivisa e partecipata sarà costituito un Comitato Tecnico Scientifico (CTS-PRIZE) che avrà la funzione di: monitorare le azioni progettuali, elaborare strategie e strumenti con il criterio dell'evidenza scientifica e della tutela dei minori coinvolti, delle loro famiglie e del personale scolastico; elaborare strumenti e metodologie di intervento che possano costituire elementi utili per la programmazione degli

integrazione tra il partner pubblico e i partner progettuali nella gestione dei servizi e degli interventi

interventi di prevenzione al gioco d'azzardo in Toscana; collegarsi con i competenti livelli tecnici della Regione Toscana con particolare riguardo alla Cabina di Regia Regionale e l'Osservatorio Regionale sul GAP, ANCI Toscana (azioni di coordinamento della rete degli interventi), Scuola Superiore S. Anna (azioni di monitoraggio e valutazione e produzione di specifici indicatori di processo e di risultato), IFC – CNR Pisa (raccolta dati di carattere epidemiologico). In intesi avrà la funzione di governance complessiva delle azioni progettuali ed opererà allo scopo di rispondere in modo efficace ed efficiente ai bisogni gestionali, organizzativi, tecnici e metodologici. Al fine di rispondere in modo efficace ai bisogni di integrazione tra Servizio Pubblico e Terzo Settore operante nel settore della prevenzione, cura e riabilitazione delle dipendenze il Comitato Tecnico Scientifico sarà costituito da rappresentanti delle tre ASL Toscane, degli Enti associati al CEART, dalla rappresentante dell'Università di Firenze per garantire il necessario supporto scientifico e da un rappresentante di ANCI. Nello specifico il CTS-PRIZE sarà costituito dal Coordinatore Tecnico del Progetto (Dr. Giuseppe Iraci Sareri Direttore Tecnico Sanitario Gruppo Incontro Pistoia), dalla Responsabile scientifica del progetto (Prof.ssa Caterina Primi, Responsabile del Laboratorio di Psicometria del Dipartimento NEUROFARBA dell'Università degli Studi di Firenze), dalle referenti per il CEART Dr.ssa Sonia Ridolfi (Presidente del CEART e Presidente del Ce.I.S.- Gruppo "Giovani e Comunità" Lucca e), Dr.ssa Cinzia Celletti (Vicepresidente CEART e Direttore Tecnico Sanitario Nuovi Orizzonti Montevarchi -AR), Dr.ssa Lucetta Tre Re (Vicepresidente CEART e Vicepresidente Villa Lorenzi Firenze) dalla Referente tecnica della ASL Toscana Centro (Dr.ssa Adriana Iozzi, Direttore UFC SerD Zona di Firenze), dalla Referente della ASL Sud Est (Dr. Marco Becattini Dirigente Responsabile Area Dipendenze ASL Toscana Sud Est), dal Referente per la ASL Nord Ovest (Dr. Alfiero Arena Dirigente Medico Psichiatra del Ser.D della Garfagnana) e Referente ANCI.

La governance del Progetto è direttamente collegata al Comitato Tecnico Scientifico in quanto al suo interno sono presenti l'intero ufficio di presidenza del CEART: Presidente e Legale Rappresentate del CEART e le due Vice Presidenti che unitamente al Coordinatore Tecnico del Progetto e Referente Scientifica gestiranno la complessità di questa progettualità.

5. Monitoraggio, indicatori e risultati attesi e verifica

Azione	Risultato atteso	Strumento di monitoraggio	Indicatore di efficacia
Formazione operatori/operatrici	Team di operatori ed operatrici esperto e competente su obiettivi, contenuti e tecniche dell' intervento	Questionari di verifica dell'apprendimento; test psicologici; prove di role-playing	Superamento delle soglie criteriali negli strumenti di monitoraggio
Incontri preparatori e di monitoraggio con operatori SerD	Operatori dei SerD coinvolti nelle diverse fasi del progetto	Partecipazione degli operatori agli incontri preparatori e di monitoraggio	Partecipazione di almeno il 40% dei SerD della Regione toscana
Rilevazione nelle classi	a) Definire la prevalenza e le caratteristiche del comportamento di gioco d'azzardo e relativa severità nelle classi; b) identificare specifici gruppi di adolescenti con particolare profilo di rischio; c) evidenziare cluster della popolazione target dell'interventocaratterizzati da bassi	Test psicologici specifici ed adattati per adolescenti italiani/e	Risposte ai test raccolte e poi analizzate con adeguate procedure di analisi statistica

	livelli dei fattori di protezione ed alti livelli dei fattori di rischio presi in esame.		
Rilevazione con i genitori da parte dei figli/delle figlie	a) Definire la prevalenza e le caratteristiche del comportamento di gioco d'azzardo e relativa severità nei genitori delle classi coinvolte; b) rilevare la relazione tra comportamento parentale ed adolescenziale rispetto al gioco d'azzardo.	Test psicologici specifici ed adattati per adulti italiani/e	Risposte ai test raccolte e poi analizzate con adeguate procedure di analisi statistica
Intervento nelle classi	A) incrementare fattori di protezione delle distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo; b) ridurre fattori di rischio delle distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo; c) ridurre il comportamento di gioco d'azzardo (frequenza e versatilità); ridurre la problematicità associata al comportamento di gioco d'azzardo.	Schede individuali di attività da svolgere in classe individualmente; test psicologici specifici ed adattati per adolescenti italiani/e somministrati nel follow-up	Risposte nelle schede individuali; Diari dell'intervento in classe; Risposte ai test raccolte e poi analizzate con adeguate procedure di analisi statistica
Monitoraggio alla fine dell'intervento	Verificare i cambiamenti attesi sui fattori di protezione e di rischio oggetto dell'intervento	Test psicologici specifici ed adattati per adolescenti italiani/e	Cambiamenti nel tempo caratterizzati da una buona dimensione dell'effetto dal punto di vista statistico e nella direzione attesa
Follow-up a tre mesi dalla fine dell'intervento	Verificare i cambiamenti attesi sul comportamento di gioco d'azzardo	Test psicologici specifici ed adattati per adolescenti italiani/e	Cambiamenti nel tempo caratterizzati da una buona dimensione dell'effetto dal punto di vista statistico e nella direzione attesa
Parental training	Genitori consapevoli della natura e della rischiosità del gioco d'azzardo adolescenziale ed a conoscenza di strategie parentali di monitoraggio efficaci	Questionari di verifica dell'apprendimento	Superamento delle soglie criteriali negli strumenti di monitoraggio
Formazione insegnanti	Insegnanti consapevoli della natura e della rischiosità del gioco d'azzardo adolescenziale e della possibilità di integrare il tema del gioco d'azzardo negli insegnamenti disciplinari	Questionari di verifica dell'apprendimento	Superamento delle soglie criteriali negli strumenti di monitoraggio

Formazione operatori SerD	Operatori ed operatrici dei SerD formati sui temi della prevenzione del DGA e competente su obiettivi, contenuti e tecniche dell' intervento di prevenzione con particolare riferimento al modello Prize	Questionari di verifica dell'apprendimento	Superamento delle soglie criteriali negli strumenti di monitoraggio
Restituzione risultati	Comunità scolastica e territoriale sensibile sul tema del gioco d'azzardo adolescenziale	Numero di presenze/collegamenti agli incontri organizzati	Almeno il 60% delle scuole Almeno 40 operatori dei SerD coinvolti nella restituzione alle scuole Almeno 200 partecipanti all'evento finale
Restituzione dei risultati individuale	Studenti e studentesse consapevoli della natura e della rischiosità del gioco d'azzardo e delle relative distorsioni cognitive ad esso collegato	Numero di studenti e studentesse che richiedono la restituzione	Almeno 300 restituzioni individuali
Concorso	Comunità scolastica studentesca allargata sensibile sul tema del gioco d'azzardo adolescenziale	Numero di opere pervenute	Almeno 30 opere.
Costruzione di canali social	Disseminazione e comunicazione	Numero di canali creati Numero di contatti/follower Numero di visualizzazione dei post Numero di interazione con i post Numero di visite e di visitatori sul sito	Almeno 3 canali Almeno 300 Almeno 1000 Almeno 3000 Almeno 1000