PROPOSTA DI PROGETTO

per la richiesta di contributi economici ai Comuni toscani in attuazione della Legge regionale del 4 febbraio 2025 n. 10 *“Interventi del Consiglio regionale per la realizzazione delle finalità statutarie in materia di diritti della persona e di promozione dell’identità territoriale”*

1. Soggetto: richiedente: Unione dei Comuni Montani del Casentino

2. Titolo: Oltre il gioco, scommetto su di te!

Un percorso creativo per liberarsi dall’azzardo e ritrovare valori umani e relazioni per un presente migliore.

3. Periodo di svolgimento

Inizio 01/09/2025 termine 31/12/2026

4. Luogo di svolgimento

Sede: Poppi - Indirizzo: Piazza Francesco Folli - Comune di Poppi, Provincia di Arezzo CAP 52013

5. Descrizione dell’iniziativa: “Oltre il gioco, scommetto su di te!” è un progetto integrato volto a prevenire e contrastare la dipendenza dal gioco d’azzardo e ogni genere di ludopatie, attraverso un insieme di azioni coordinate che uniscono linguaggi artistici, partecipazione giovanile, formazione e comunicazione istituzionale.

Il progetto intende promuovere nei territori dei Comuni appartenenti all'area socio sanitaria dell'Unione dei Comuni Montani del Casentino, una cultura alternativa all’azzardo, fondata sulla consapevolezza critica, sulle relazioni sane e sull’attivazione delle risorse individuali e collettive. Il progetto si caratterizza per la forte dimensione pratica e partecipativa, con l’utilizzo di linguaggi contemporanei, per la costruzione di una rete tra istituzioni, scuole, associazioni e cittadini. Vuole essere uno spazio di consapevolezza e prevenzione ma anche di attivazione creativa e collettiva, in grado di lasciare tracce durature in Casentino dove non sono mai state realizzate iniziative rivolte alla problematica delle dipendenze dal gioco d'azzardo. La metodologia collaborativa si avvale della rete dei servizi territoriali preposti come il SerD, adottando una strategia partecipativa allargata e centrata sull’attivazione delle risorse locali del terzo settore, con il coinvolgimento diretto dei giovani, delle famiglie, delle scuole, delle realtà associative e dei servizi pubblici.

L’iniziativa si articola in sei azioni di intervento, ognuna delle quali sarà sempre aperta e presentata con una modalità articolata, rivolta alla comprensione complessiva del progetto e sostenuta da testimonianze reali e dirette di persone che stanno facendo un percorso di *rieducazione*, che aderiscono all'associazione “Mi rimetto in gioco” di Arezzo e sempre in collaborazione con il SerD.

- Formazione per Adulti che fanno la differenza

Saranno attivati due moduli formativi rivolti a insegnanti, educatori, operatori sociali, genitori e amministratori locali, con l'obiettivo di offrire strumenti concreti di prevenzione e intervento precoce. I temi affrontati includeranno: il riconoscimento dei segnali di dipendenza, il ruolo dell'ambiente educativo, le dinamiche familiari legate all'azzardo, le politiche locali e sanitarie di contrasto. Gli incontri saranno tenuti da psicologi, sociologi, formatori ed esperti legali, con la presenza di testimoni di percorsi di *disintossicazione*, in collaborazione con il SerD e dell'Associazione "Mi rimetto in gioco" di Arezzo.

- Escape Room Itinerante – "Offside"

Una struttura modulare e trasportabile verrà progettata con scenografie, indizi e dinamiche narrative che simulano situazioni reali legate all'azzardo (es. debiti, isolamento, inganni) evocando nella messa in scena, il gioco del calcio con la regola del fuorigioco. I partecipanti divisi in piccoli gruppi, dovranno collaborare per uscire dalla stanza, risolvendo enigmi e prendendo decisioni etiche ed economiche. L'esperienza sarà mediata con l'ausilio di un professore di matematica esperto in calcolo delle probabilità e accompagnata da un momento di restituzione con educatori e psicologi, volto a favorire la rielaborazione dell'esperienza. L'escape room sarà proposta nelle due scuole superiori del Casentino, in due centri culturali e nelle tre piazze dei paesi più popolati e frequentati (Stia, Poppi, Bibbiena).

- Laboratorio di Web-serie partecipata – "Zero Fiction "

Ragazze e ragazzi saranno coinvolti in un percorso di video narrazione in più fasi: analisi di testimonianze reali, scrittura di brevi sceneggiature, esercitazioni di ripresa e montaggio, affiancati da esperti del linguaggio audiovisivo. Il laboratorio produrrà 5 episodi originali da 3-5 minuti che raccontano situazioni di vita segnate dall'azzardo, dal punto di vista di diversi soggetti (giocatori, familiari, amici, comunità). I video saranno diffusi sui canali social (sul canale YouTube Banca della Memoria con 7630 iscritti, le pagine del servizio CRED e attraverso le mail list che contano quasi 9000 utenti univoci), proiettati in eventi pubblici e utilizzati in contesti educativi come materiali didattici. L'attività verrà proposta all'interno dei percorsi di PCTO delle scuole.

- Laboratori "Scommetti su di te" – Percorsi creativi e relazionali

Verranno attivati due laboratori nelle scuole secondarie e uno per gli adulti nello spazio di rigenerazione urbana Cu.Ra di Poppi, per stimolare nei partecipanti la riflessione su temi come il rischio, la casistica e le probabilità, la scelta, l'identità e la costruzione del futuro. Le attività previste includono: scrittura autobiografica, giochi matematici, teatro di improvvisazione, podcasting, arte visiva e fotografia basata sul Photovoice. I laboratori saranno condotti da una équipe multidisciplinare composta da educatori, professori di matematica, artisti e psicologi. I prodotti realizzati saranno esposti e presentati pubblicamente come restituzione creativa del percorso.

- Campagna social "Il Vero Jackpot se tu!"

La campagna digitale sarà sviluppata su due livelli: uno verso i social utilizzati dai meno giovani come Facebook, l'altro pensata per i più giovani come Instagram e Tik Tok, in collaborazione con esperti comunicatori, social media manager e grafici, attraverso workshop creativi per costruire una comunicazione diretta, ironica e virale. I contenuti (meme, reel, micro-storie, infografiche) smonteranno i falsi miti dell'azzardo e valorizzeranno le "vittorie autentiche" nella vita reale: una relazione sana, un obiettivo raggiunto, una passione coltivata. La diffusione avverrà tramite i canali social dell'Ente proponente, con l'eventuale supporto di testimonial e influencer locali.

-Spettacolo teatrale interattivo – "Giocati"

Un gruppo teatrale professionista, in sinergia con i partecipanti ai laboratori creativi descritti in precedenza, costruirà una pièce interattiva in cui il pubblico potrà intervenire sulle scelte dei personaggi. Lo spettacolo esplorerà le dinamiche psicologiche e relazionali della dipendenza da gioco, proponendo diverse alternative di sviluppo della trama. Le rappresentazioni saranno ospitate nei teatri di Bibbiena o di Pratovecchio Stia, in una scuola seguite da momenti di confronto moderati da esperti.

6. Finalità: L'iniziativa intende affrontare il fenomeno della dipendenza da gioco d'azzardo attraverso un approccio culturale, educativo e sociale, che metta al centro le persone, le relazioni e le comunità locali. Ripetiamo che in Casentino il tema non è mai stato affrontato in modo specifico e non è al momento attenzionato nelle iniziative istituzionali del territorio (è comunque attivo uno sportello di ascolto all'interno del SerD).

La prima finalità è aumentare la consapevolezza collettiva sui rischi, spesso sottovalutati, legati al gioco d'azzardo, promuovendo una comprensione critica delle sue dinamiche psicologiche, economiche e relazionali. In particolare si intende contrastare la diffusione dell'azzardo tra le giovani generazioni, oggi esposte a forme sempre più accessibili e digitali di gioco patologico.

La seconda finalità è rafforzare le competenze personali, relazionali e decisionali dei cittadini, offrendo alternative concrete e coinvolgenti che valorizzino la creatività, l'autonomia e la capacità di costruire un progetto di vita fondato su esperienze sane, su legami autentici e su forme positive di protagonismo.

La terza finalità è costruire alleanze educative e reti territoriali tra scuole, famiglie, enti locali, operatori e cittadini, per sviluppare una prevenzione efficace e condivisa, basata non solo sull'informazione ma su una cultura del benessere, della partecipazione e della responsabilità collettiva.

Infine il progetto mira a contrastare la solitudine e la frammentazione che spesso alimentano le dipendenze, creando spazi e occasioni in cui le persone possano sentirsi parte attiva di una comunità, in grado di riconoscere i segnali del disagio e di intervenire in modo tempestivo e solidale.

7. Modalità realizzative: Il progetto si sviluppa attraverso un piano operativo articolato in sei azioni principali, attuate in sinergia nei territori dei Comuni

dell'area socio sanitaria del Casentino. La metodologia adottata è partecipativa, esperienziale e centrata sull'attivazione delle risorse umane locali, con il coinvolgimento diretto dei giovani, delle famiglie, delle scuole, delle realtà associative e degli Enti pubblici.

Un'equipe di progetto coordinata dai Servizi Sociale dell'Ente si occuperà dell'organizzazione generale, nonché degli obiettivi e delle strategie, della comunicazione, della rendicontazione e del monitoraggio delle attività. Saranno utilizzati strumenti di valutazione qualitativa (interviste, focus group) e quantitativa (questionari pre/post) per misurare l'efficacia delle azioni e l'impatto sui destinatari. Saranno coinvolti esperti in comunicazione, psicologi, animatori e professori di matematica, oltreché la compagnia locale di teatro, i servizi Asl del SerD, i dirigenti scolastici e il volontariato del terzo settore e i soci del gruppo di mutuo aiuto, costituiti in Associazione dal nome "Mi rimetto in gioco", non iscritta al Registro Unico Nazionale del Terzo Settore (RUNTS), ma operante da oltre 15 anni in tutta la provincia di Arezzo e attualmente soggetto cooperante con il SerD e ARCI per iniziative di sensibilizzazione sul tema.

8. Ambito territoriale di riferimento dell'iniziativa:

Intercomunale area socio sanitaria Casentino

9. Attività di comunicazione dell'iniziativa

Indicare i canali informativi attraverso i quali sono realizzate le attività di comunicazione:

prodotti editoriali cartacei (inviti, depliant, manifesti)

prodotti editoriali informatici (pagina web, newsletter, social network)

eventi di lancio:

conferenza stampa: *Poppi 17 luglio 2025*

inaugurazione (*indicare data e luogo*)

10. In caso di progetto in corso, si richiede l'indicazione della **Delibera di Giunta di approvazione:**

11. Altre informazioni che il richiedente ritiene utile fornire:

A dimostrazione della rilevanza del fenomeno anche nel territorio casentinese, si ritiene utile riportare alcuni dati tratti da un documento ufficiale dell'Agazia delle Dogane e dei Monopoli, riferito all'anno 2018 e pubblicato nel 2019, che analizza in dettaglio la ripartizione delle somme giocate per tipologia di gioco e per area geografica. Secondo questo report, nel solo Comune di Bibbiena sono stati spesi oltre 6 milioni di euro in giochi d'azzardo, con le lotterie istantanee in testa per volume di spesa (oltre 1,5 milioni). Poppi ha registrato una cifra ancora più alta, pari a 7.053.230 euro, a fronte di una popolazione significativamente più contenuta. Cifre molto elevate emergono anche per Capolona (5,6 milioni), Subbiano (2,4 milioni) e Pratovecchio Stia (1,7 milioni), fino a comprendere anche i Comuni più piccoli come Talla (335 mila euro) o Chiusi della Verna (300 mila euro).

Nel complesso, nel solo anno 2018, nel Casentino sono stati spesi 27.550.712 euro in gioco d'azzardo. Questi numeri restituiscono la fotografia di un fenomeno penetrante, che ha superato i confini urbani estendendosi anche nelle aree più periferiche e montane.

Un'ulteriore conferma viene dall'esperienza diretta degli operatori del SerD di Bibbiena, che riportano una crescente presenza di uomini adulti con problematiche legate al gioco d'azzardo, mentre rimane sommersa la componente femminile e pressoché assente quella giovanile, probabilmente per ragioni legate alla difficoltà a chiedere aiuto. Questo sottolinea l'urgenza di un intervento specifico anche verso le nuove forme di dipendenza, come il gaming e il gioco online, che coinvolgono le fasce più giovani della popolazione ma che, al momento, faticano a emergere nei contesti di cura.

Alla luce di questi elementi, il progetto si colloca come risposta concreta a un bisogno reale e documentato, con l'obiettivo di contribuire a rompere il silenzio, costruire consapevolezza e rafforzare la rete educativa e sociale del territorio.

12. Nel caso di presentazione della proposta progettuale in collaborazione con associazioni:

Il richiedente dichiara di presentare una **proposta progettuale che prevede la collaborazione con uno o più associazioni** costituite da almeno un anno con sede legale o con una stabile organizzazione operativa in Toscana, che abbiano previsto, nello Statuto o nell'atto costitutivo, la finalità cui si riferisce il progetto presentato e fornisce i dati richiesti:

Denominazione associazione **"Mi rimetto in gioco"** stabile organizzazione operativa in Toscana, nel Comune di Arezzo con stabile organizzazione operativa presso il domicilio del Presidente Gianni Bacci e non iscritta al RUNTS