



**DELIBERAZIONE N.21 DEL 17/04/2025
DELLA CONFERENZA DEI SINDACI INTEGRATA DEL VALDARNO**

OGGETTO: SOSTEGNO ALLA CANDIDATURA DEL PROGETTO “GIOCO SCACCIA GIOCO - ALLENARE LA MENTE PER SCONFIGGERE IL GIOCO D’AZZARDO” ELABORATO DA CONKARMA A.P.S. PER LA PARTECIPAZIONE ALL’AVVISO PUBBLICO PER L’ASSEGNAZIONE DI CONTRIBUTI ECONOMICI AI COMUNI TOSCANI PER L’ANNO SCOLASTICO 2025/26

L’anno duemilaventicinque e questo di diciassette (17) del mese di aprile (04), alle ore 16:30 si è riunita la Conferenza Zonale dei Sindaci Integrata della Zona Sociosanitaria del Valdarno presso la ex-Sala Giunta del Comune di San Giovanni Valdarno.

Invitati con lettera di Convocazione ns. prot. n. 0008203 del 14/04/2025, risultano presenti i componenti come dettagliato nella tabella sottostante:

COMPONENTI	PRESENTE	ABITANTI 2024	QUOTE	
Sindaco Comune di BUCINE	Sì	9.931	6,96%	X
Sindaco Comune CASTELFRANCO PIANDISCO'	Presente Ass. Orietta Gagliardi	9.767	6,84%	X
Sindaco Comune di CAVRIGLIA	Presente Ass. Thomas Stagi	9.492	6,65%	X
Sindaco Comune di LATERINA PERGINE V.NO	Sì	6.338	4,44%	X
Sindaco Comune di LORO CIUFFENNA	Presente Ass. Michela Bazzini	5.867	4,11%	X
Sindaco Comune di MONTEVARCHI	Presente Ass. Lorenzo Allegrucci	24.250	17%	X
Sindaco Comune di SAN GIOVANNI V.NO	Sì	16.469	11,54%	X
Sindaco Comune di TERRANUOVA BRACCIOLINI	Presente Ass. Giulia Bigiarini	12.011	8,42%	X
TOTALE COMUNI			66%	8/8
Direttore Generale Azienda UsI Toscana sud est	Delegata Dott.ssa Marisa Vannocchi – Direttrice dell’Area Dipartimentale Governo processi amministrativi dei dipartimenti, della medicina legale e dei servizi sociali dell’Azienda USL Toscana Sud Est		34,00%	X
TOTALE			100%	8/8



Presiede l'adunanza la Presidente della Conferenza dei Sindaci Valentina Vadi – Sindaco di San Giovanni Valdarno.

Constatata la presenza della maggioranza dei membri e la rappresentanza delle quote di partecipazione prevista ai fini della validità della seduta:

LA CONFERENZA ZONALE DEI SINDACI INTEGRATA DEL VALDARNO

VISTA la Legge n.328 del 8/11/2000: “Legge Quadro per la realizzazione del sistema integrato di interventi e servizi sociali” e s.m.i.

VISTA la Legge Regionale n. 40 del 24/02/2005: “Disciplina del servizio sanitario regionale” e s.m.i.;

VISTA la Legge Regionale n. 41 del 24/02/2005: “Sistema integrato di interventi e servizi per la tutela dei diritti di cittadinanza sociale” e s.m.i.

PREMESSO che con Delibera di questa Conferenza n. 29 del 13/06/2023: “*Presidente della Conferenza Zonale dei Sindaci del Valdarno NOMINA*”, viene nominato Presidente della Conferenza dei Sindaci Valentina Vadi, Sindaco di San Giovanni Valdarno e il Comune di San Giovanni Valdarno a partire dal 13/06/2023;

PREMESSO inoltre che il progetto “Gioco Scaccia Gioco – Allenare la mente per sconfiggere il gioco d’azzardo”, allegato alla presente Deliberazione per farne parte integrante e sostanziale (All. A), è un’iniziativa promossa dall’Associazione Conkarma A.P.S. e si propone di rafforzare e dare continuità alle azioni di prevenzione del gioco d’azzardo tra i giovani del Valdarno Aretino;

VISTO che:

- il progetto ha già riscosso il consenso di numerosi istituti scolastici del territorio, riconoscendo la sua efficacia e valore come buona pratica nella prevenzione delle dipendenze da gioco d’azzardo;
- l’obiettivo principale è sensibilizzare e coinvolgere studenti, docenti, famiglie e comunità locali in un percorso educativo che agisca su diversi piani: cognitivo, relazionale e culturale, stimolando la consapevolezza critica sul tema del gioco d’azzardo e lo sviluppo di competenze decisionali e autonomie di giudizio tra i giovani;
- la metodologia del progetto si fonda su un approccio scientifico solido (Teoria dell’Azione Ragionata) e su metodologie di apprendimento esperienziale, con l’obiettivo di modificare atteggiamenti, norme sociali e la percezione del controllo individuale rispetto ai rischi legati al gioco d’azzardo;



CONSIDERATO che il progetto è volto a coinvolgere un numero maggiore di istituti e classi, con l'obiettivo di ampliare l'offerta educativa e raggiungere un pubblico sempre più ampio di giovani, operatori e famiglie;

CONSIDERATO inoltre che, il progetto si basa sull'utilizzo del gioco degli scacchi come strumento educativo e preventivo, capace di stimolare il pensiero logico, la pianificazione strategica, la gestione del rischio e il problem solving, oltre a promuovere valori di inclusione sociale, dialogo interculturale e coesione tra generazioni

RILEVATO che:

- un elevato numero di destinatari è stato coinvolto nel progetto, con una significativa partecipazione da parte degli studenti;
- i docenti e i dirigenti scolastici degli istituti coinvolti hanno richiesto di dare continuità all'intervento, esprimendo la volontà di integrarlo nella didattica di ogni anno scolastico;

PRESO ATTO che la progettualità in questione prevede un cofinanziamento sia da parte dell'Associazione Conkarma A.P.S. sia da parte del partner pubblico del progetto;

ATTESO che in base al progetto e al quadro economico, che vengono allegati alla presente Deliberazione per farne parte integrante e sostanziale, in caso di vincita del bando regionale, la Conferenza darà un contributo pari a € 3.990,00 per il finanziamento del progetto

RILEVATA l'importanza sociale del progetto;

VALUTATO che l'iniziativa in oggetto è interesse e opportunità per i cittadini della Zona Valdarno;

Con votazione palese e unanime dei presenti, constatata la presenza dei membri e la rappresentanza delle quote di partecipazione previste ai fini della validità delle deliberazioni;

DELIBERA

per le motivazioni espresse in narrativa e che qui si intendono integralmente riportate,

1. **Di aderire** alla partecipazione al Bando per l'assegnazione di contributi economici ai Comuni toscani, come capofila, presentando il progetto "Gioco Scaccia Gioco - Allenare la mente per sconfiggere il gioco d'azzardo" per l'anno scolastico 2025/26;
2. **Di approvare** la partecipazione al bando con un contributo economico di 3.990€, in caso di vincita del bando regionale;
3. **Di dare mandato** al Comune di San Giovanni Valdarno quale Ente capofila della Conferenza Zonale dei Sindaci del Valdarno, di provvedere agli adempimenti successivi;
4. **Di trasmettere** il presente atto per opportuna competenza e/o informazione:



- ai Sindaci dei Comuni del Valdarno;
- al Direttore Generale Azienda Usl Toscana sud est,
- alla Direttrice Servizi Sociali Azienda Usl Toscana sud est,
- alla Direttrice Azienda Usl Toscana sud est Zona Distretto Valdarno F.F.,
- ai referenti di Conkarma A.P.S.

La Presidente della Conferenza Zonale dei Sindaci del Valdarno
Valentina Vadi





**associazione di
promozione sociale**
via burzagli snc
52022 cavriglia (ar)
cf 90014670518

+39 331 1380711
conkarma@conkarma.it
www.conkarma.it

Spettabili
Sindaci del Valdarno Aretino

Oggetto: Richiesta di partecipazione all' "Avviso pubblico per l'assegnazione di contributi economici ai Comuni toscani" con progetto "Gioco Scaccia Gioco - Allenare la mente per sconfiggere il gioco d'azzardo" elaborato da Conkarma A.P.S. per l'anno scolastico 2025/26

I sottoscritti **Alberti Valeria**, in qualità di Presidente - legale rappresentante, e **Eterno Andrea** in qualità di Responsabile ufficio progetti nonché coordinatore del progetto in oggetto, per conto dell'ente del terzo settore Conkarma A.P.S..

CONSIDERATA

- La necessità di avviare una progettazione per l'anno scolastico a venire 2025/26;
- L'importanza della continuità nelle azioni di prevenzione rivolte alla preadolescenza;
- Il successo riscontrato nello svolgimento dell'edizione attuale del progetto "*Gioco Scaccia Gioco 3 - Allenare la mente per sconfiggere il gioco d'azzardo*";
- L'alto numero di destinatari coinvolti;
- L'alto numero di studenti che hanno partecipato volontariamente ai tornei interni agli istituti: IC Petrarca n.18, IC Don Milani n.34, IC Magiotti n.46, IC Marconi n.50;
- La richiesta da parte dei docenti degli istituti coinvolti e degli stessi dirigenti scolastici di dare continuità all'intervento, nello specifico la volontà di questi di integrarlo alla didattica ogni anno scolastico;
- La comunicazione informale da parte del Ser.D zona Valdarno di non poter dare certezze riguardo la richiesta di continuità fatta da Conkarma A.P.S.;
- Il fondamentale supporto dato dalla Conferenza dei Sindaci alla seconda edizione del progetto in oggetto;
- La volontà di ampliare l'offerta, aumentando il numero di istituti e classi coinvolte.

CHIEDE CHE LA CONFERENZA

- Che partecipi come capofila al Bando in oggetto presentando il progetto in allegato scritto secondo le regole dettate dal bando stesso;
- Che partecipi, come regolamentato dal Bando, con un contributo economico pari a minimo il 20% del costo totale di progetto;



CONCLUDE

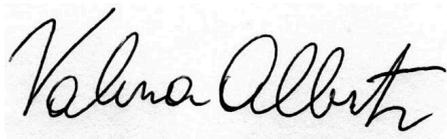
Gioco Scaccia Gioco è ormai un marchio di qualità riconosciuto dagli Istituti Scolastici. L'intervento ha dei benefici importanti non solo in termini di prevenzione dei rischi legati ai DGA ma anche benefici legati al rendimento scolastico, alle dinamiche familiari e comunitarie e fornisce un importante canale di soddisfazione personale agli studenti che partecipano con successo ai tornei organizzati.

Conkarma A.P.S. è fortemente intenzionata a dare al progetto la continuità che non è stata presente in passato, chiedendo il vostro prezioso supporto alla prevenzione dei rischi patologici del gioco d'azzardo.

Ringraziandovi, cordialmente

Cavriglia 16/04/2025

La Presidente - Legale rappresentante


CONKARMA APS
VIA F BURZAGLI SNC
CAVRIGLIA

Il responsabile di progetto



PIANO PREVISIONALE DI SPESA

Risorse economiche disponibili	Importo
1. risorse economiche stanziare dal richiedente	€ 3.990,00
2. contributo economico richiesto al Consiglio regionale	€ 23.960,00
3. Altri contributi economici ricevuti da soggetti pubblici	€ 0
4. Altri contributi economici ricevuti da privati (Conkarma A.P.S.)	€ 2.000,00
Totale	€ 29.950,00
Tipologie delle voci di spesa (N.B. le voci di spesa in elenco costituiscono una traccia da modificare in base al progetto che si intende presentare)	
1. Personale Conkarma A.P.S. - Coordinamento	€ 3.600,00
2. Personale Conkarma A.P.S. - Formazione scacchi	€ 750,00
3. Personale Conkarma A.P.S. - Psicologi	€ 500,00
4. Personale Conkarma A.P.S. - Ufficio Risorse Umane	€ 540,00
5. Personale Conkarma A.P.S. - Project Manager	€ 400,00
6. Personale Conkarma A.P.S. - Ufficio Comunicazione	€ 1.280,00
7. Personale Conkarma A.P.S. - Ufficio Amministrazione	€ 2.000,00
8. Personale Amministrativo - Gestione Economico/Finanziaria	€ 1.200,00
9. Personale Conkarma A.P.S. - Educatori DGA	€ 4.000,00
10. Personale Conkarma A.P.S. - Formatori Scacchi	€ 9.360,00
11. Personale Conkarma A.P.S. - Educatori campagna informativa	€ 840,00
12. Personale Conkarma A.P.S. - Arbitro Tornei	€ 1.140,00
13. Volontari Conkarma A.P.S. - Rimborso Spese	€ 340,00
14. Acquisto Materiale Didattico	€ 200,00
15. Acquisto Materiale Scacchistico (scacchiere, orologi)	€ 500,00
16. Acquisto Premi Torneo	€ 300,00
17. Spese di Comunicazione	€ 700,00

18.	Licenze Software - Conkarma A.P.S.	€ 400,00
19.	Acquisto Cordialità Evento Finale	€ 700,00
20.	Spese Indirette - Conkarma A.P.S.	€ 1.200,00
	Totale	€ 29.950,00

_____ ò _____

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 (Comune/Unione di Comuni) Comune di San Giovanni Valdarno in qualità di capofila dell’ambito territoriale Valdarno composto da 8 Comuni e l’azienda A.S.L.

2. Titolo Gioco Scaccia Gioco 4 - Allenare la mente per sconfiggere il gioco d’azzardo

3. Periodo di svolgimento

Inizio 15/09/2025 (gg/mm/aa) termine 30/06/2026 (gg/mm/aa)

4. Luogo di svolgimento

Sede Istituti Comprensivi e luoghi pubblici del Valdarno Aretino

Indirizzo _____

Comune _____ Provincia Arezzo CAP _____

(nel caso in cui l’iniziativa sia ripetuta più volte, devono essere indicate le date e i luoghi di svolgimento relativi a ciascuna edizione)

5. Descrizione dell’iniziativa:

Il progetto “Gioco Scaccia Gioco 4: Allenare la mente per sconfiggere il gioco d’azzardo” rappresenta la quarta edizione di un’iniziativa promossa dall’Associazione Conkarma, già realizzata con successo nelle tre edizioni precedenti. L’obiettivo principale del progetto è contrastare la dipendenza da gioco d’azzardo (DGA) nel territorio del Valdarno Superiore, attraverso l’incremento dei fattori protettivi e la riduzione dei fattori di rischio ad essa correlati, con un focus specifico sulla popolazione giovanile.

Negli ultimi anni, il fenomeno del gioco d’azzardo in Italia ha assunto proporzioni allarmanti: nel 2023, gli italiani hanno speso complessivamente 150 miliardi di euro, una cifra in costante crescita. Oltre alle problematiche legate alla dipendenza, il gioco d’azzardo genera conseguenze negative anche sul piano sociale, culturale e della legalità.

Un dato particolarmente preoccupante riguarda le giovani generazioni: nel 2023, il 37% dei ragazzi tra i 14 e i 19 anni ha dichiarato di aver praticato giochi d’azzardo o di fortuna nell’ultimo anno. Inoltre, il 39% ritiene che la bravura possa condurre ad

arricchirsi tramite il gioco, segnale evidente di una percezione distorta del rischio e delle dinamiche del gioco d'azzardo.

Il progetto propone un approccio educativo e preventivo innovativo, basato sull'utilizzo del gioco degli scacchi come strumento formativo. Gli scacchi, essendo privi di qualsiasi componente legata al caso o alla fortuna, permettono di allenare competenze cognitive cruciali come la concentrazione, la pianificazione strategica e la gestione del rischio. Tali abilità rappresentano strumenti fondamentali nella prevenzione di comportamenti a rischio, in quanto promuovono il pensiero critico, la consapevolezza e l'autoregolazione.

Inoltre, il gioco degli scacchi favorisce l'interazione sociale, incoraggia a considerare il punto di vista dell'altro e si rivela un potente mezzo di inclusione: è accessibile a persone di tutte le età e provenienze culturali e linguistiche. Questo aspetto risulta particolarmente rilevante in un contesto territoriale, come quello del Valdarno, caratterizzato da una significativa presenza di cittadini stranieri. Non a caso, il Parlamento Europeo, con una dichiarazione del 15 marzo 2012, ha riconosciuto il valore educativo e sociale degli scacchi, invitando gli Stati membri a promuoverne l'inserimento nei programmi scolastici per favorire coesione sociale, inclusione, contrasto alle discriminazioni, riduzione del tasso di criminalità e lotta contro diverse forme di dipendenza.

L'iniziativa prevede l'attivazione di interventi di prevenzione primaria e sensibilizzazione rivolti agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado, attraverso laboratori di educazione non formale. Questi percorsi saranno centrati sul ragionamento probabilistico, l'analisi dei bias cognitivi e la consapevolezza dei rischi legati al gioco d'azzardo. In continuità con le edizioni precedenti, si utilizzerà il gioco degli scacchi come strumento educativo per promuovere lo sviluppo del pensiero logico-matematico e delle life skills.

Il progetto si fonda sulla Teoria dell'Azione Ragionata, che prevede di agire sull'intenzione comportamentale attraverso tre leve fondamentali:

- la modifica degli atteggiamenti nei confronti del gioco (in particolare credenze e valutazione delle conseguenze);
- l'influenza delle norme soggettive (cioè la percezione di ciò che è socialmente approvato o disapprovato);
- il rafforzamento della percezione di controllo sul proprio comportamento.

L'iniziativa si propone, inoltre, di promuovere la cultura del gioco sano attraverso un'attività ludico-sportiva come gli scacchi, capace di sviluppare competenze trasversali, personali e relazionali, stimolando la socializzazione e il dialogo tra generazioni.

La metodologia adottata segue un approccio globale, che integra apprendimento esperienziale, sviluppo di abilità e riflessione critica. L'intervento punta così a incidere su motivazioni, credenze e conoscenze, in una logica di prevenzione attiva e partecipata.

“Gioco Scaccia Gioco” è ormai un marchio di qualità riconosciuto dagli Istituti scolastici del Valdarno Aretino, che hanno aderito con convinzione alle precedenti edizioni e continuano a partecipare con entusiasmo a ogni nuova proposta.

6. Finalità:

Il progetto si propone di:

1. Incrementare i fattori protettivi e ridurre i fattori di rischio legati al gioco d'azzardo nella popolazione generale, con particolare attenzione a minori, famiglie e docenti, attraverso interventi condotti all'interno degli Istituti Scolastici finalizzati a rafforzare la capacità di riconoscimento precoce e di risposta da parte dei diversi attori coinvolti.
2. Promuovere forme di gioco attivo, consapevole e non aleatorio, valorizzando i benefici che tali pratiche possono generare nel contrasto al gioco d'azzardo.
3. Diffondere una maggiore consapevolezza culturale sul tema del gioco e del gioco d'azzardo, sia tra la popolazione destinataria degli interventi sia all'interno del più ampio contesto territoriale di riferimento.
4. Favorire lo sviluppo delle life skills nei giovani attraverso l'uso del gioco degli scacchi come strumento educativo, in grado di potenziare abilità cognitive, relazionali ed emotive.
5. Contribuire all'aumento del benessere individuale e collettivo, rafforzando la coesione sociale e le reti educative sul territorio.

Attraverso gli obiettivi specifici:

1. Realizzare interventi di prevenzione primaria sul gioco d'azzardo rivolti agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado del Valdarno Superiore, attraverso percorsi di educazione non formale che stimolino la riflessione critica, il pensiero logico e la consapevolezza dei meccanismi alla base della dipendenza da gioco.
2. Potenziare la capacità di riconoscimento precoce dei segnali di rischio legati al gioco d'azzardo da parte di famiglie, docenti ed educatori, fornendo strumenti teorici e pratici attraverso attività di sensibilizzazione e formazione.
3. Promuovere la cultura del gioco sano e non aleatorio, diffondendo conoscenze e riflessioni sull'impatto sociale, culturale e psicologico del gioco d'azzardo, con particolare attenzione alla fascia giovanile.
4. Sviluppare le life skills (competenze cognitive, emotive e relazionali) degli adolescenti attraverso l'utilizzo del gioco degli scacchi, inteso come pratica educativa e inclusiva in grado di stimolare capacità di concentrazione, gestione del rischio, pianificazione strategica e rispetto delle regole.
5. Favorire l'inclusione sociale e l'incontro tra pari e tra generazioni, utilizzando il gioco degli scacchi come strumento per superare barriere linguistiche, culturali e sociali all'interno della comunità scolastica e del territorio.
6. Rafforzare il benessere comunitario, attraverso un intervento educativo sistemico e replicabile, in grado di coinvolgere scuola, famiglie, studenti e

istituzioni locali in un'azione condivisa e partecipata di contrasto al gioco d'azzardo.

7. Modalità realizzative:

Il progetto si articola in sette macro-azioni operative che si sviluppano nell'arco di circa un anno, secondo una logica sequenziale e integrata. Le attività si svilupperanno attraverso una metodologia partecipativa, flessibile e modulare, capace di adattarsi ai contesti scolastici coinvolti e di valorizzare le esperienze pregresse maturate nelle precedenti edizioni del progetto. Ogni fase prevede il coinvolgimento attivo dei diversi attori del territorio (scuole, educatori, famiglie, studenti) e sarà accompagnata da un'attenta azione di coordinamento, comunicazione e monitoraggio.

Nella prima fase (settembre - novembre 2025) verrà curata la pianificazione operativa delle attività, il coinvolgimento degli Istituti scolastici, la calendarizzazione degli interventi e l'elaborazione dei contenuti formativi, con particolare riferimento ai moduli educativi sul gioco d'azzardo, il ragionamento probabilistico e i bias cognitivi.

Seguirà la formazione degli operatori che condurranno i laboratori, con un focus specifico sull'utilizzo del gioco degli scacchi come strumento educativo e preventivo. Questa fase garantirà l'omogeneità e la qualità dell'intervento nei diversi contesti scolastici.

La fase centrale del progetto (novembre 2025 - aprile 2026) vedrà la realizzazione degli interventi di prevenzione nelle scuole, articolati in due tipologie di laboratorio: uno focalizzato sul gioco d'azzardo e sulle distorsioni cognitive ad esso associate (1 incontro di 2 ore per classe); l'altro incentrato sul gioco degli scacchi come attività educativa (3 incontri di 2 ore per classe). I laboratori si concluderanno con tornei di scacchi organizzati all'interno degli Istituti, per rafforzare la dimensione ludica e collettiva del percorso.

Parallelamente, da settembre 2025 a giugno 2026, sarà attivata una campagna informativa multicanale, con iniziative pubbliche e contenuti digitali, volta a sensibilizzare la cittadinanza sui rischi del gioco d'azzardo e a promuovere il progetto sul territorio.

Tra aprile e maggio 2026 si svolgerà un evento pubblico di restituzione, che includerà un torneo di scacchi aperto alla comunità e momenti di confronto tra studenti, insegnanti, operatori e istituzioni locali.

A partire da maggio 2026 si avvierà l'attività di valutazione dei risultati, che includerà la raccolta e l'analisi di dati qualitativi e quantitativi sugli impatti del progetto. Infine, da giugno a dicembre 2026, si procederà alla redazione della relazione finale e alla rendicontazione amministrativa.

Le macro-azioni saranno supportate da azioni trasversali di coordinamento, comunicazione e amministrazione, che garantiranno il buon andamento del

progetto, il monitoraggio delle attività e la coerenza complessiva tra gli obiettivi previsti e i risultati raggiunti.

Di seguito il programma realizzativo:

1. **Pianificazione delle attività** (*settembre - novembre 2025*)
 - 1.1. Coinvolgimento degli istituti scolastici
 - 1.2. Calendarizzazione delle attività
 - 1.3. Elaborazione di moduli formativi su ragionamento probabilistico, bias cognitivi e aspettative di guadagno legate al GA
2. **Elaborazione e realizzazione di percorsi di formazione sul gioco degli scacchi rivolti agli operatori impiegati nei laboratori sul tema**
3. **Interventi di prevenzione nelle scuole** (*novembre 2025 - aprile 2026*)
 - 3.1. Realizzazione di laboratori di educazione non formale sul GA, probabilità e bias
 - 3.2. Realizzazione di laboratori di educazione non formale sul gioco degli scacchi
 - 3.3. Realizzazione di tornei di scacchi interni agli istituti
4. **Campagna informativa sui rischi del GA** (*settembre 2025 - giugno 2026*)
 - 4.1. Realizzazione di eventi promozionali in luoghi pubblici
 - 4.2. Campagna informativa online
5. **Evento pubblico di restituzione e di confronto dell'esperienza condivisa attraverso un torneo di scacchi** (*aprile - maggio 2026*)
6. **Valutazione dei risultati** (*maggio - giugno 2026*)
7. **Relazione e rendicontazione finale** (*giugno - dicembre 2026*)

Di fianco alle azioni chiave saranno sviluppate azioni trasversali quali **Coordinamento, Comunicazione e Amministrazione**, capaci di monitorare e gestire l'andamento del progetto.

Il progetto prevede un sistema di monitoraggio continuo, volto a verificare l'andamento delle attività e a misurarne l'efficacia in termini di partecipazione, apprendimento e impatto sui destinatari. Gli indicatori saranno raccolti attraverso strumenti diversificati (schede di rilevazione, osservazioni, questionari, restituzioni orali) e saranno analizzati sia in fase intermedia che al termine delle attività.

Indicatori quantitativi

- Numero di Istituti scolastici coinvolti: minimo 6, massimo 15
- Numero di classi coinvolte nei laboratori: minimo 20, massimo 40
- Numero complessivo di studenti partecipanti: minimo 400
- Numero di operatori formati sull'utilizzo educativo degli scacchi: almeno 6
- Numero di eventi pubblici realizzati: almeno 3
- Numero di contenuti informativi pubblicati online (articoli, post, video, ecc.): almeno 20

Indicatori qualitativi

- Livello di soddisfazione dei partecipanti (studenti, docenti, operatori), rilevato tramite questionari di gradimento finali
- Incremento della consapevolezza sui rischi del gioco d'azzardo nei partecipanti, valutato attraverso strumenti pre/post intervento
- Capacità degli operatori di integrare gli strumenti acquisiti nella propria pratica educativa
- Attivazione di pratiche di continuità nelle scuole
- Rafforzamento delle reti tra scuole, famiglie e realtà del territorio impegnate nella prevenzione

N.B.: nel caso non si riesca tramite la partecipazione delle scuole ad attivare i 40 percorsi massimi saranno allora attivati percorsi aperti alla cittadinanza e aumentati gli incontri in classe.

8. Ambito territoriale di riferimento dell'iniziativa:

comunale [] provinciale [] regionale []

9. Attività di comunicazione dell'iniziativa

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

[X] prodotti editoriali cartacei (inviti, depliant, manifesti)

[X] prodotti editoriali informatici (pagina web, newsletter, social network)

[X] eventi di lancio:

[X] conferenza stampa: *(indicare data e luogo)*

[] 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:

Il progetto fa leva su una rete consolidata di relazioni con gli Istituti scolastici del Valdarno Aretino, sviluppata nel corso delle tre edizioni precedenti di "Gioco Scaccia Gioco". La continuità delle collaborazioni e il riconoscimento del progetto

come buona pratica educativa da parte delle scuole del territorio rappresentano un elemento di forte valore aggiunto, che garantisce il coinvolgimento attivo e consapevole dei dirigenti scolastici, dei docenti e degli studenti.

L'ingaggio degli Istituti avverrà nella prima fase di pianificazione, attraverso incontri dedicati e azioni di contatto già avviate informalmente in fase di coprogettazione. Le scuole saranno coinvolte nella definizione del calendario, nella selezione delle classi partecipanti e nella diffusione della campagna informativa. Il radicamento locale dell'Associazione Conkarma e l'approccio partecipativo adottato faciliteranno una rapida adesione da parte degli Istituti e l'integrazione del progetto nella quotidianità scolastica.

Grazie all'esperienza maturata, il progetto è in grado di adattarsi alle specifiche esigenze organizzative e didattiche di ogni scuola, offrendo percorsi flessibili, coerenti con i Piani dell'Offerta Formativa e facilmente integrabili nel contesto curricolare ed extracurricolare.

Allo stesso modo saranno attivate le collaborazioni che hanno distinto le precedenti edizioni di progetto, nello specifico: Ser.D zona Valdarno, Coordinamento Libera Valdarno, Cooperativa Sociale Coop.21, Livorno Scacchi A.S.D., le sezioni soci Coop del Valdarno Aretino e nuovi attori che potranno portare valore aggiunto alla disseminazione dei risultati e alle azioni di progetto.

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 Conkarma A.P.S.

con sede legale in Toscana, nel Comune di Cavriglia (AR) in via Francesco Burzagli snc e con stabile organizzazione operativa in Toscana, nel Comune di Montevarchi (AR) via Amerigo Vespucci n.14 .