

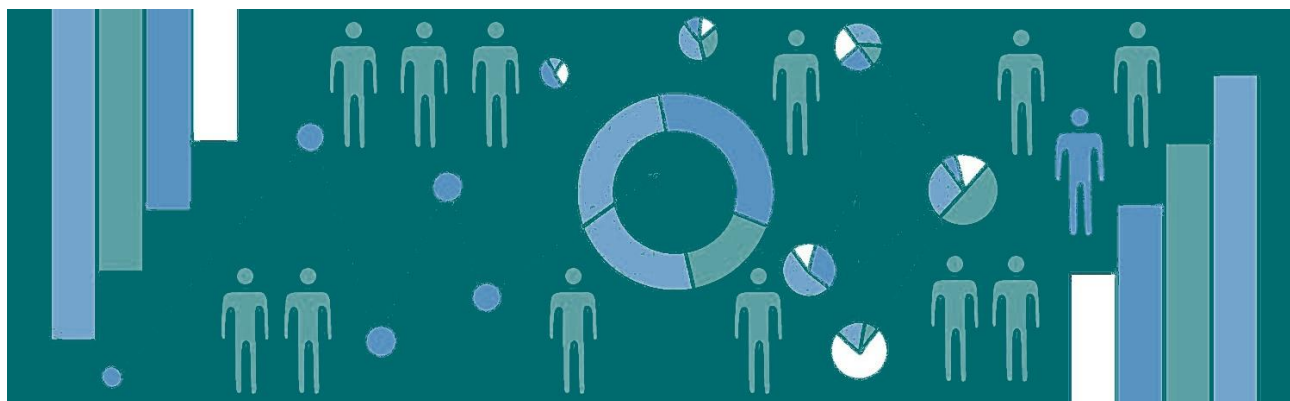


CENTRO NAZIONALE
DIPENDENZE E DOPING

INDAGINE SCOLASTICA

Risultati nazionali – studenti e studentesse 14-17 anni

Rilevazione febbraio–aprile 2026



Introduzione

Il Centro Nazionale Dipendenze e Doping (CNDD) dell'Istituto Superiore di Sanità realizza attività di monitoraggio sui comportamenti di dipendenza e sui fattori a essi associati nella popolazione studentesca. Tra febbraio e aprile 2026 è stata condotta un'indagine scolastica nazionale dedicata a prodotti contenenti tabacco o nicotina e al gioco d'azzardo. Sono stati raccolti 5.270 questionari da studenti e studentesse delle scuole secondarie di primo grado e 6.882 questionari da studenti e studentesse delle scuole secondarie di secondo grado. Il presente report riporta esclusivamente i risultati riferiti agli studenti e alle studentesse delle scuole secondarie di secondo grado di età compresa tra 14 e 17 anni.

La rilevazione è stata realizzata mediante un questionario anonimo. Per il tabacco e la nicotina sono stati analizzati, in particolare, la diffusione dei consumi, le differenze per genere ed età, la frequenza e l'intensità d'uso, il policonsumo, i canali di approvvigionamento e alcuni fattori associati. Per il gioco d'azzardo l'attenzione è stata rivolta soprattutto a come gli studenti lo rappresentano e lo percepiscono, al grado di normalizzazione del comportamento, alle conoscenze e alle credenze, al riconoscimento dei danni e dei segnali precoci e ai fattori che si osservano più frequentemente nei diversi profili di coinvolgimento nel gioco d'azzardo.

Il report è articolato in due sezioni: la prima, dedicata a tabacco e nicotina e la seconda dedicata al gioco d'azzardo. In entrambe le sezioni, le associazioni osservate descrivono condizioni che ricorrono insieme ma non consentono di stabilire rapporti di causa-effetto; inoltre, i risultati degli strumenti di screening, come il SOGS-Ra utilizzato nel caso del gioco d'azzardo, non equivalgono a diagnosi cliniche.

Il consumo di tabacco e nicotina e il gioco d'azzardo in adolescenza richiedono attenzione perché possono inserirsi precocemente nei comportamenti quotidiani, essere favoriti dalla pressione dei pari, dalla facile accessibilità dei prodotti e dalla loro integrazione negli ambienti digitali e accompagnarsi ad altri indicatori di vulnerabilità. La scuola rappresenta un contesto privilegiato per la promozione della salute, lo sviluppo di competenze critiche, l'identificazione precoce dei segnali di rischio e la costruzione di interventi condivisi con famiglie e servizi.

I risultati relativi alla singola scuola, confrontati con il dato nazionale, possono offrire a dirigenti scolastici, docenti, famiglie e studenti un quadro di riferimento per individuare le priorità e progettare attività coerenti con i bisogni di ciascuna popolazione scolastica.

Si ringraziano le scuole, i referenti, le famiglie e tutti gli studenti e le studentesse che hanno partecipato alla rilevazione.

Progetto realizzato con il supporto tecnico e finanziario del Ministero della Salute –CCM.

TABACCO E NICOTINA

Diffusione del consumo di nicotina

Nel 2026, il 37,1% degli studenti di 14-17 anni ha dichiarato di aver utilizzato negli ultimi 30 giorni almeno un prodotto tra sigarette tradizionali, prodotti a tabacco riscaldato (HTP) e sigarette elettroniche (e-cig). La stima corrisponde a circa 851.400 studenti in Italia.

Il consumo di nicotina è più frequente tra le ragazze: 44,2%, pari a una stima di circa 490.100 studentesse, rispetto al 30,3% dei ragazzi, pari a circa 358.400 studenti (Fig. 1).

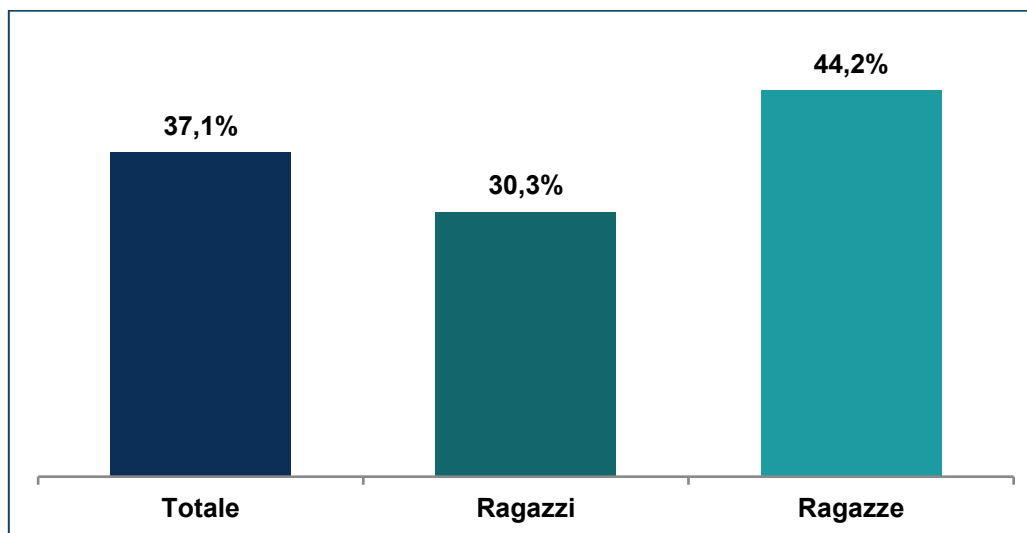


Figura 1. Consumo ultimi 30 giorni di almeno un prodotto contenente nicotina e differenze di genere.

Analizzando i singoli prodotti, la sigaretta elettronica risulta la più utilizzata (30,8%). Seguono il tabacco riscaldato (22,8%) e le sigarette tradizionali (22,3%) (Fig. 2). Le categorie non sono mutuamente esclusive: uno stesso studente può utilizzare più prodotti.

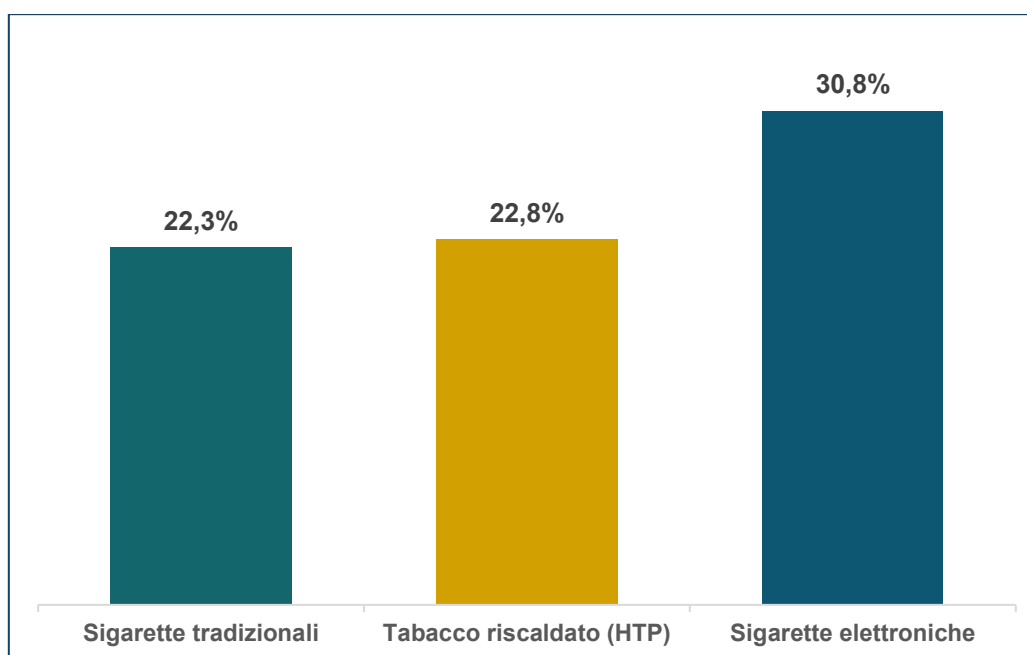


Figura 2. Prevalenza dei consumi per prodotto negli ultimi 30 giorni.

Confronto con la rilevazione 2025

Rispetto al 2025, il consumo di sigarette tradizionali diminuisce dal 24,5% al 22,3%. Il consumo di HTP rimane sostanzialmente stabile (22,4% nel 2025 e 22,8% nel 2026), mentre quello di e-cig aumenta lievemente, dal 29,9% al 30,8% (Fig 3).

Le differenze di genere restano marcate. Nel 2026 le ragazze presentano prevalenze più elevate per tutti e tre i prodotti: 25,0% per le sigarette tradizionali, 29,4% per gli HTP e 36,3% per le e-cig. Tra i ragazzi le rispettive prevalenze sono 19,5%, 16,2% e 25,3%.

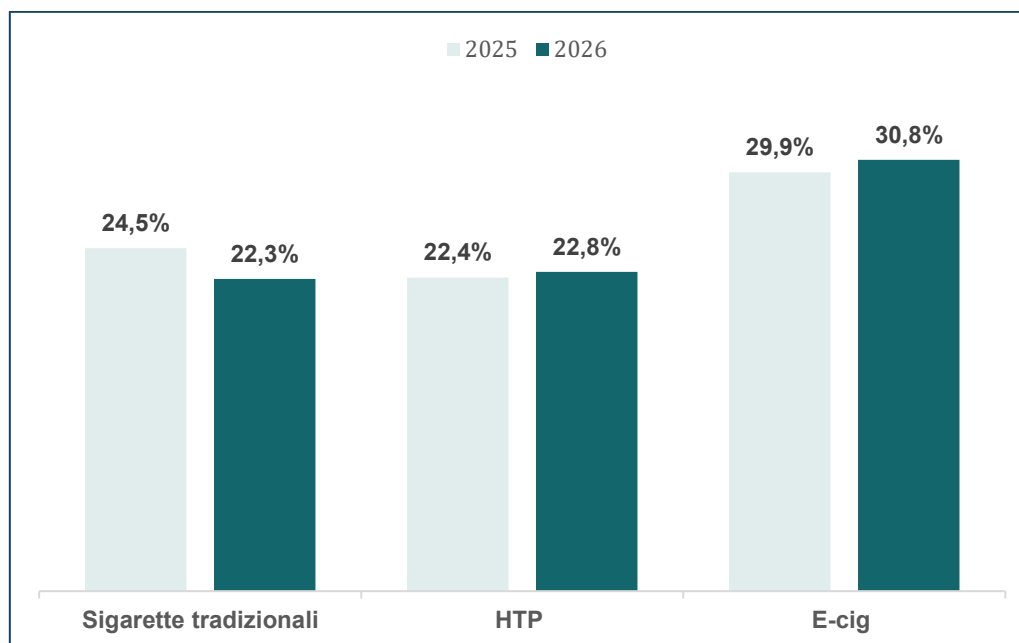


Figura 3. Confronto 2025-2026 delle prevalenze di consumo per prodotto.

Differenze per età

La diffusione dei consumi aumenta progressivamente con l'età. Tra i 14 e i 17 anni la prevalenza delle sigarette tradizionali passa dal 12,7% al 32,0%; quella degli HTP dal 13,7% al 33,1%; quella delle e-cig dal 22,8% al 36,6% (Fig. 4). Le e-cig sono il prodotto più utilizzato in tutte le età considerate.

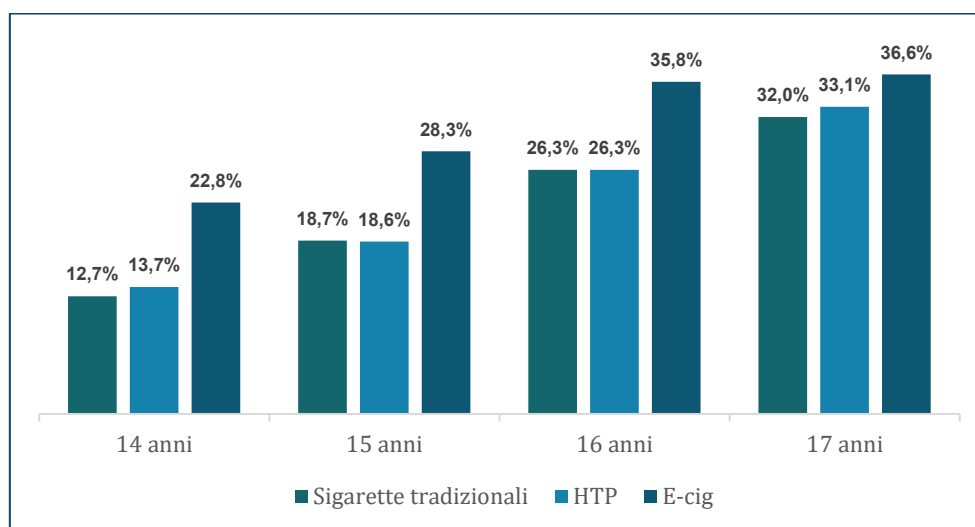


Figura 4. Prevalenze di consumo per età e prodotto.

Frequenza e intensità del consumo

La prevalenza nell'ultimo mese comprende sia consumi occasionali sia consumi frequenti. Per distinguere questi profili sono stati analizzati il numero di giorni di utilizzo e la quantità consumata nei giorni d'uso.

Tra i fumatori di sigarette tradizionali, complessivamente, il 34,0% ha fumato almeno 20 giorni nel mese, di cui il 24,4% tutti i giorni; il 62,6% riferisce un consumo concentrato soprattutto nel fine settimana o nei giorni festivi; nei giorni di consumo, il 7,8% fuma almeno undici sigarette al giorno.

Tra i consumatori di HTP, il 37,8% utilizza questi prodotti almeno 20 giorni al mese e di questi il 29,2% dichiara un uso quotidiano; il 63,9% concentra il consumo prevalentemente nel fine settimana o nei giorni festivi; nei giorni d'uso, il 12,9% consuma almeno undici stick al giorno.

Tra i consumatori di e-cig, il 31,8% le utilizza almeno 20 giorni al mese e di questi il 25,4% riferisce un uso quotidiano; il 44,6% dichiara un consumo concentrato soprattutto nel fine settimana o nei giorni festivi; quanto al numero di tiri o puff nei giorni d'uso, il 19,4% ne dichiara più di 200 al giorno (Fig 5).

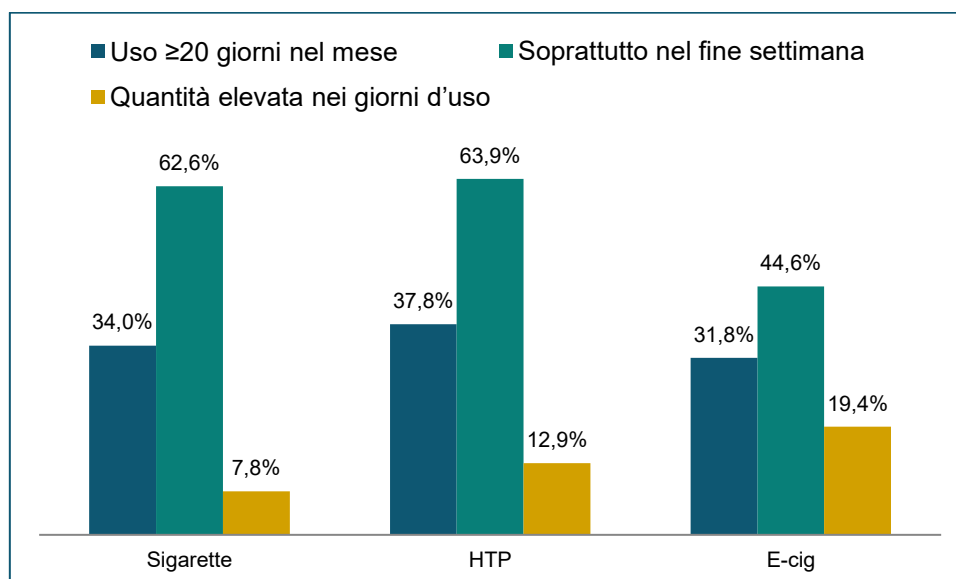


Figura 5. Indicatori sintetici di frequenza e intensità tra i consumatori dei singoli prodotti.

Nicotina, aromi e CBD nelle e-cig

Il 61,6% dei consumatori di e-cig le utilizza con nicotina e il 24,7% utilizza sia prodotti con nicotina sia prodotti senza nicotina. Complessivamente, l'86,3% dei consumatori di e-cig è quindi esposto alla nicotina. Il 6,4% non sa se il prodotto utilizzato contiene nicotina (Fig 6).

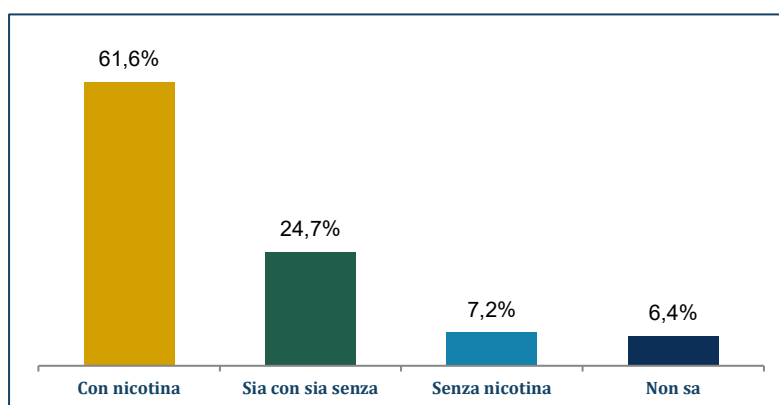


Figura 6. Tipologia di e-cig utilizzata.

Gli aromi fruttati sono indicati dall'80,8% dei consumatori. Seguono gli aromi freschi o mentolati (30,0%), dolci o cremosi (25,4%) e al gusto di drink o bevande (24,6%) (Fig 7). L'11,2% dichiara inoltre di inserire liquidi contenenti cannabidiolo (CBD).

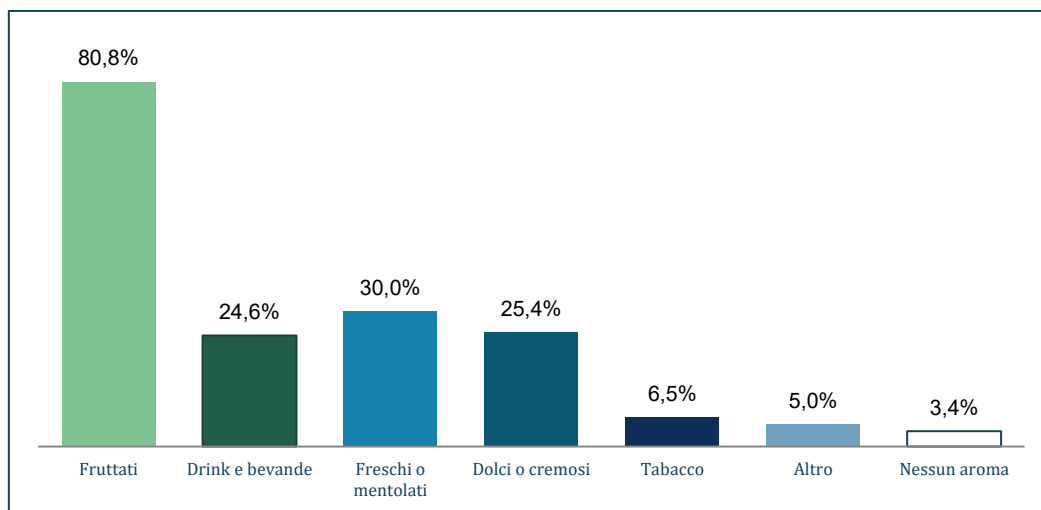


Figura 7. Aromi utilizzati nelle e-cig.

Policonsumo

Tra gli studenti che hanno utilizzato almeno un prodotto tra sigarette tradizionali, HTP ed e-cig, il 69,5% è policonsumatore, cioè usa due o più prodotti (Fig 8).

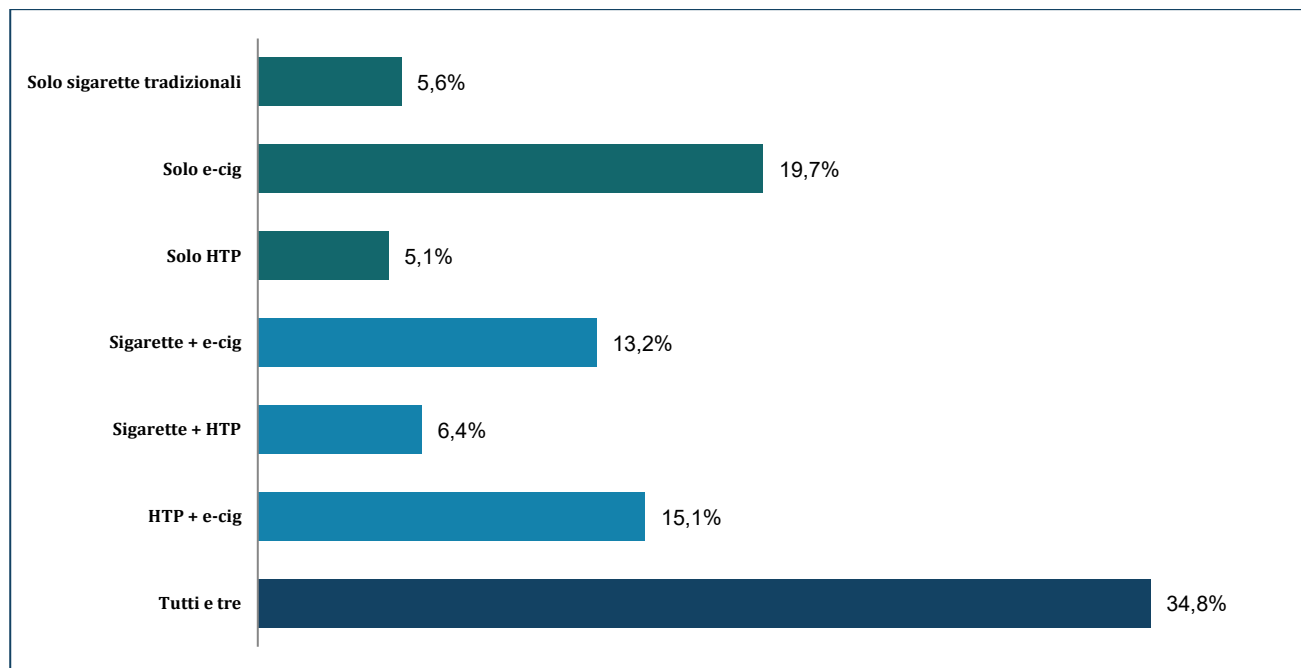


Figura 8. Uso esclusivo e combinato dei tre principali prodotti.

Fattori associati al consumo

Gli studenti che hanno utilizzato almeno uno tra sigarette tradizionali, HTP ed e-cig presentano più frequentemente alcuni indicatori di vulnerabilità e altri comportamenti a rischio rispetto ai non consumatori.

Tra i consumatori, il 43,0% presenta punteggi più alti allo screening per ansia generalizzata, rispetto al 26,7% dei non consumatori; per la depressione le percentuali sono 38,3% e 26,1%. Di contro, il benessere psicologico positivo è meno frequente tra i consumatori (50,5% contro 63,4%).

Le differenze più ampie riguardano il consumo di alcol nell'ultimo mese (78,3% tra i consumatori di tabacco o nicotina contro 28,1% tra i non consumatori) e le ubriacature nell'ultimo mese (54,8% contro 4,4%) (Fig 9).

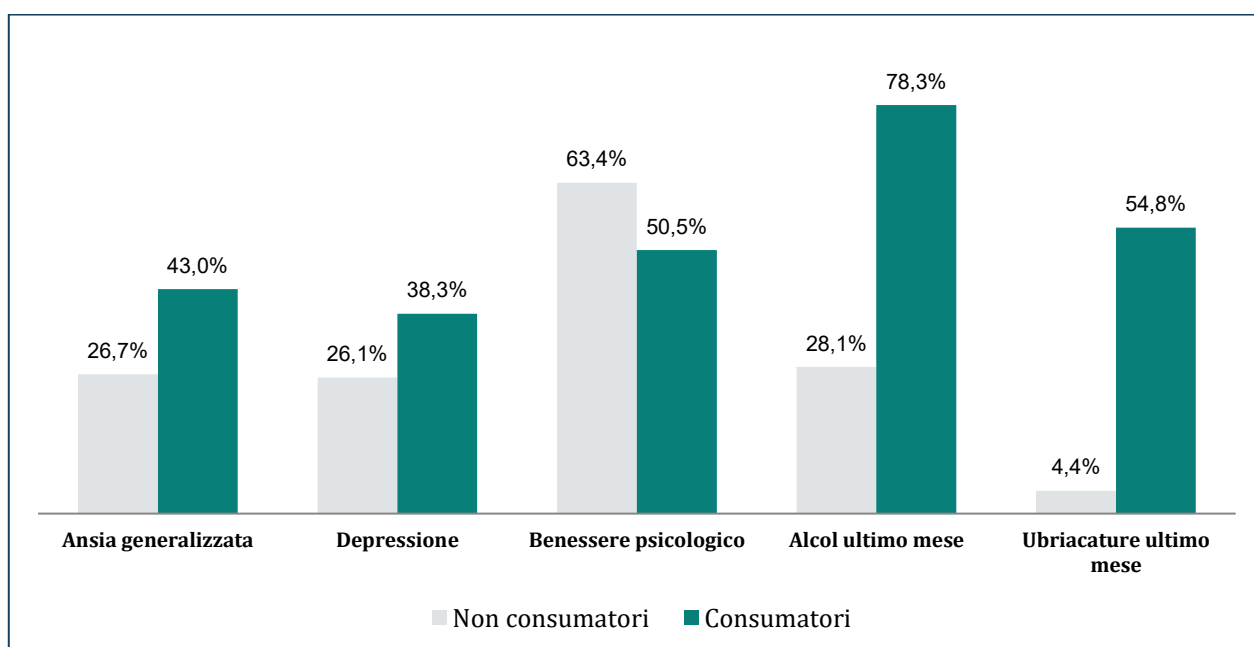


Figura 9. Confronto tra consumatori e non consumatori su alcuni indicatori.

Accesso ai prodotti, famiglia e ambiente scolastico

Canali di approvvigionamento e luoghi di consumo

Nonostante la vendita di prodotti contenenti tabacco o nicotina sia vietata ai minori, una quota rilevante degli studenti dichiara di acquistarli personalmente. Il bar o tabaccaio è il principale canale di acquisto: 39,4% per le sigarette tradizionali, 38,7% per gli HTP e 39,0% per le e-cig. Il distributore automatico è indicato dal 15,2% dei fumatori di sigarette, dall'11,7% dei consumatori di HTP e dall'8,6% dei consumatori di e-cig.

Per le e-cig sono segnalati anche store dedicati (5,9%) e acquisti online (1,5%). Tra chi non acquista personalmente, il prodotto viene soprattutto offerto o procurato da amici.

Alla domanda se un rivenditore si fosse rifiutato di vendere il prodotto a causa dell'età, il 44,2% dei consumatori di sigarette tradizionali, il 47,3% dei consumatori di HTP e il 57,9% dei consumatori di e-cig ha risposto che il rivenditore non si era rifiutato.

Consumo in casa e a scuola

La quota di consumatori i cui genitori sanno che fumano o svapano è pari al 40,7% per le sigarette tradizionali, al 39,2% per gli HTP e al 37,1% per le e-cig.

Il consumo in casa è riferito dal 33,7% dei fumatori di sigarette, dal 44,4% dei consumatori di HTP e dal 52,0% dei consumatori di e-cig. Il consumo a scuola, dove è vietato, è dichiarato rispettivamente dal 25,2%, 31,9% e 35,3% dei consumatori.

Esposizione al consumo nell'ambiente scolastico

Tra tutti gli studenti intervistati, oltre l'80% dichiara di aver visto, negli ultimi 30 giorni, studenti consumare prodotti contenenti nicotina a scuola.

Gli studenti dichiarano, inoltre, di aver visto professori o altro personale scolastico consumare nicotina a scuola (56,1% le sigarette tradizionali; 42,8% gli HTP; 40,1% le e-cig) (Fig 10).

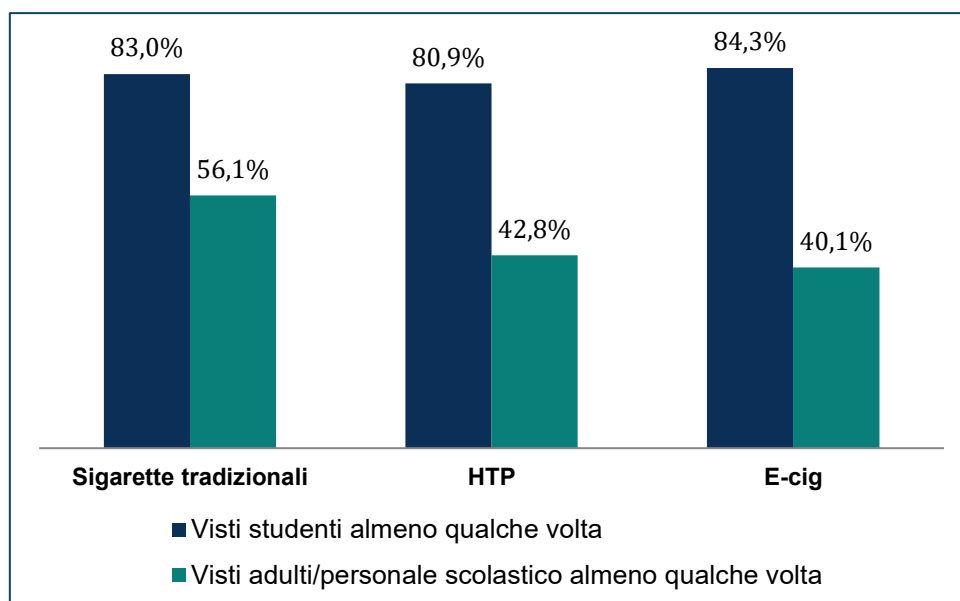


Figura 10. Percezione del consumo a scuola di nicotina da parte di studenti e personale scolastico.

Focus: Bustine con nicotina

Le bustine con nicotina sono piccoli sacchetti contenenti sali di nicotina, aromi e altre sostanze. Vengono posizionate tra gengiva e labbro e rilasciano nicotina direttamente nella bocca.

Nel 2026 il 9,1% degli studenti di 14-17 anni (circa 208.800 studenti) dichiara di averle provate almeno una volta nella vita. La sperimentazione è più frequente tra i ragazzi (11,5%) che tra le ragazze (6,6%). Il consumo negli ultimi 30 giorni riguarda il 3,3% degli studenti, pari a una stima di circa 75.300 persone; la prevalenza è 4,5% tra i ragazzi e 2,1% tra le ragazze (Fig. 11).

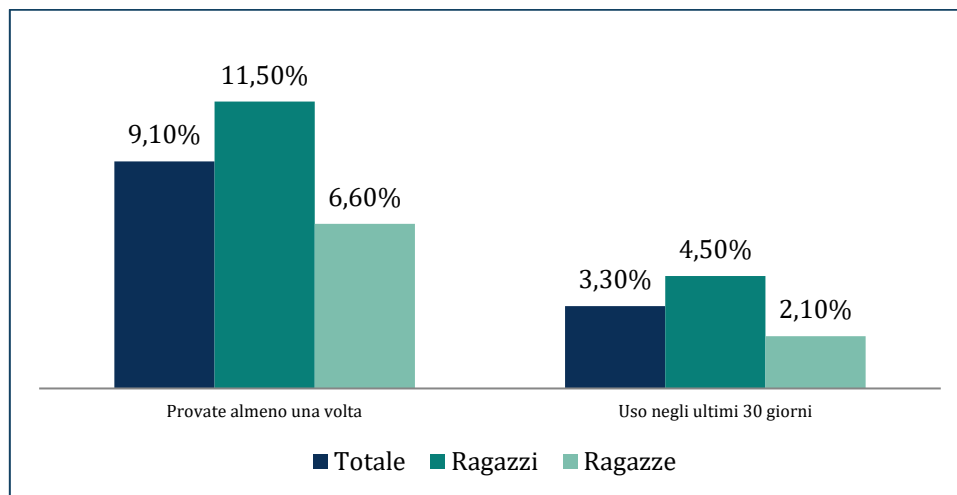


Figura 11. Sperimentazione e consumo delle bustine con nicotina negli ultimi 30 giorni.

Il consumo recente aumenta con l'età: 2,5% a 14 anni, 2,6% a 15 anni, 3,5% a 16 anni e 4,5% a 17 anni.

Primo accesso e acquisto

Tra i consumatori, il primo accesso è avvenuto perché la bustina è stata offerta da altre persone nel 35,1% dei casi, ricevuta in eventi promozionali nel 27,7%, acquistata personalmente nel 26,6%, ricevuta da familiari nel 6,1% e offerta da amici nel 4,7%.

Per l'acquisto abituale sono indicati soprattutto bar o tabaccai (26,8%), distributori automatici (6,1%), punti vendita specializzati (5,2%) e canali online (2,3%). Il 31,3% riferisce che il rivenditore non si è rifiutato di venderle il prodotto a causa dell'età.

Modalità di consumo

Il 13,3% dei consumatori ha utilizzato bustine almeno 20 giorni nell'ultimo mese, e di questi l'8,1% le ha utilizzate tutti i giorni. Il 44,8% concentra il consumo soprattutto nel fine settimana o nei giorni festivi. Nei giorni d'uso, il 6,9% ha dichiarato di consumare più di cinque bustine al giorno.

Gli aromi più indicati sono quelli freschi o mentolati (48,2%) e fruttati (45,7%). Il 38,8% dichiara di non utilizzare bustine aromatizzate.

Il 94,5% dei consumatori di bustine alla nicotina usa anche almeno un altro prodotto contenente tabacco o nicotina. Solo il 5,5% utilizza esclusivamente le bustine; il 51,7% usa contemporaneamente tutti e quattro i prodotti considerati: sigarette tradizionali, HTP, e-cig e bustine con nicotina.

GIOCO D'AZZARDO ONLINE

Gli studenti sono stati divisi in quattro profili rispetto al loro rapporto con il gioco d'azzardo.

Tra chi ha giocato almeno una volta al mese negli ultimi 12 mesi, la scala di screening SOGS-RA utilizzata distingue i 'giocatori senza problemi di gioco' che non mostrano segnali rilevanti di difficoltà; i 'giocatori a rischio' nei quali sono già presenti alcuni comportamenti o conseguenze che possono indicare una maggiore vulnerabilità; e i 'giocatori problematici' che presentano un numero maggiore di

segnali di perdita di controllo o di conseguenze negative legate al gioco. Questi profili non rappresentano una diagnosi clinica, ma uno screening per individuare livelli crescenti di rischio e, in questa survey, per comprendere quali percezioni, convinzioni e contesti possano accompagnare un rapporto più problematico con il gioco d'azzardo online.



I 4 profili rispetto al gioco d'azzardo

Classificazione basata su esperienza di gioco negli ultimi 12 mesi e punteggio SOGS-RA



Cosa ci dicono gli studenti e come orientare la prevenzione

In questa sezione della ricerca è stato approfondito come il gioco d'azzardo online viene percepito, quali idee lo rendono più "normale" e quali aspetti possono diventare obiettivi concreti di prevenzione. I confronti tra non giocatori, giocatori senza problemi, profili a rischio e profili problematici servono a mettere in evidenza tendenze e associazioni: non indicano rapporti di causa-effetto. Gli argomenti che verranno affrontati riguardano:

1. Normalizzazione	Il gioco d'azzardo viene percepito come una pratica comune e come parte della vita ordinaria dei ragazzi. Quando un comportamento appare "normale", può essere più difficile riconoscerne i rischi e metterlo in discussione.
2. Vincita e percezione del rischio	Il gioco può essere associato soprattutto alla possibilità di vincere o guadagnare, mentre il rischio di perdere denaro e di sviluppare difficoltà diventa meno immediato e visibile.
3. Falsi miti	Alcune convinzioni fanno sembrare la vincita più probabile o il gioco d'azzardo più controllabile di quanto sia realmente, attribuendo un peso eccessivo all'abilità, alle strategie o alle giocate precedenti.
4. Accesso e riconoscimento dei segnali di rischio	La facilità di accesso al gioco online può avvicinare i minorenni all'azzardo. Allo stesso tempo, il mancato riconoscimento dei primi segnali di difficoltà può ritardare la richiesta di aiuto.
5. Altri indicatori di vulnerabilità	Nei profili maggiormente coinvolti nel gioco d'azzardo si osservano più frequentemente anche bocciature a scuola, consumo frequente di alcol e ubriacature ripetute.

1. Quando l'azzardo diventa "normale"

"Quanto pensi che il gioco d'azzardo online faccia parte della vita normale dei ragazzi di oggi?"

La percezione di normalità cresce nettamente con il coinvolgimento nel gioco: la considera parte della vita normale dei ragazzi il 43,0% di chi non gioca, il 65,5% dei giocatori senza problemi, il 73,2% del gruppo a rischio e il 75,0% del profilo problematico.

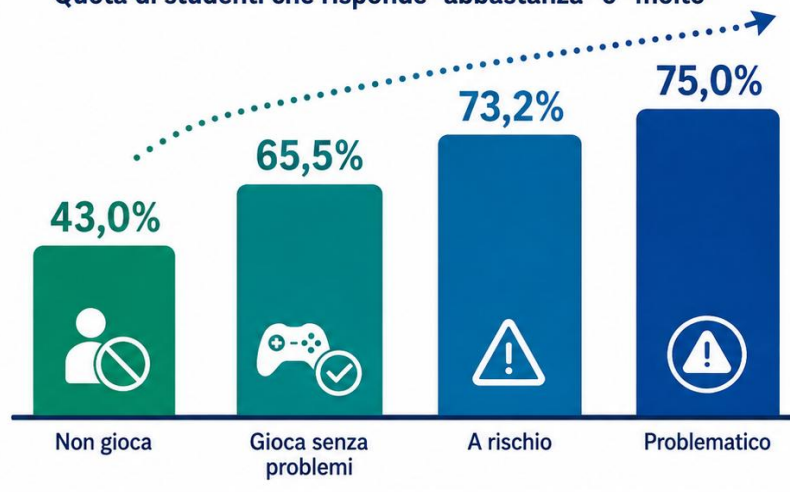
Il punto non è solo che il gioco viene conosciuto o visto: per molti studenti entra nel paesaggio ordinario dell'adolescenza, come qualcosa che "fanno i ragazzi". Quando una pratica appare normale, può diventare più difficile interrogarsi sui suoi rischi o mettere in discussione il comportamento del gruppo.

Lavorare sulle norme sociali: "molti ne parlano" o "sembra diffuso" non significa che sia una pratica innocua, inevitabile o accettabile.



"Quanto pensi che il gioco d'azzardo online faccia parte della vita normale dei ragazzi di oggi?"

Quota di studenti che risponde "abbastanza" o "molto"



Che cosa ci dice questo risultato?

Più il gioco entra nell'esperienza dei ragazzi, più tende a essere percepito come qualcosa di normale.

La normalizzazione può ridurre l'attenzione ai rischi.



Indicazione per la prevenzione

A scuola è utile lavorare sulle norme sociali: una pratica può sembrare diffusa, ma non per questo è innocua o accettabile.

2. Che cosa rappresenta il gioco d'azzardo online?

“Quando senti parlare di gioco d'azzardo online, a cosa pensi per prima cosa?”

Tra chi non gioca, la risposta più caratteristica è il rischio: il 34,1% pensa per prima cosa a un'attività rischiosa e il 23,7% a un modo per vincere soldi. Tra chi gioca, l'ordine si ribalta: il 42,6% pensa prima di tutto alla possibilità di vincere denaro, mentre solo il 14,7% pensa al rischio.

Questo suggerisce una diversa “cornice mentale”: con l'esperienza di gioco diventano più salienti la vincita e il divertimento e meno immediata la rappresentazione del pericolo.

Non limitarsi a dire che “l'azzardo fa male”. È utile lavorare sulla promessa del denaro facile e mostrare perché il gioco non è un modo realistico per guadagnare.



Quando senti parlare di gioco d'azzardo online, a cosa pensi per prima cosa?

Chi non gioca



34,1%

lo collega prima di tutto a un'attività rischiosa



23,7%

lo collega a un modo per vincere soldi

Chi gioca



42,6%

lo collega prima di tutto a un modo per vincere soldi



14,7%

lo collega a un'attività rischiosa



Che cosa ci dice questo risultato?

Tra chi gioca, il gioco d'azzardo online appare meno come un rischio e più come una possibilità di guadagno.



Indicazione per la prevenzione

La prevenzione deve lavorare sull'attrattiva del denaro facile e aiutare i ragazzi a riconoscere il gioco per ciò che è: un'attività rischiosa, non un modo realistico per fare soldi.

Nota: nella figura “chi gioca” riunisce i tre profili che hanno esperienza di gioco: senza problemi, a rischio e problematico.

3. Falsi miti che possono ridurre la percezione del rischio

“Quanto sei d’accordo con queste affermazioni? “Nel gioco online l’abilità conta più della fortuna”; “Usare piccole somme rende il gioco poco rischioso”; “Il gioco può essere un modo realistico per guadagnare soldi”; “Dopo molte perdite è più probabile vincere”. ”

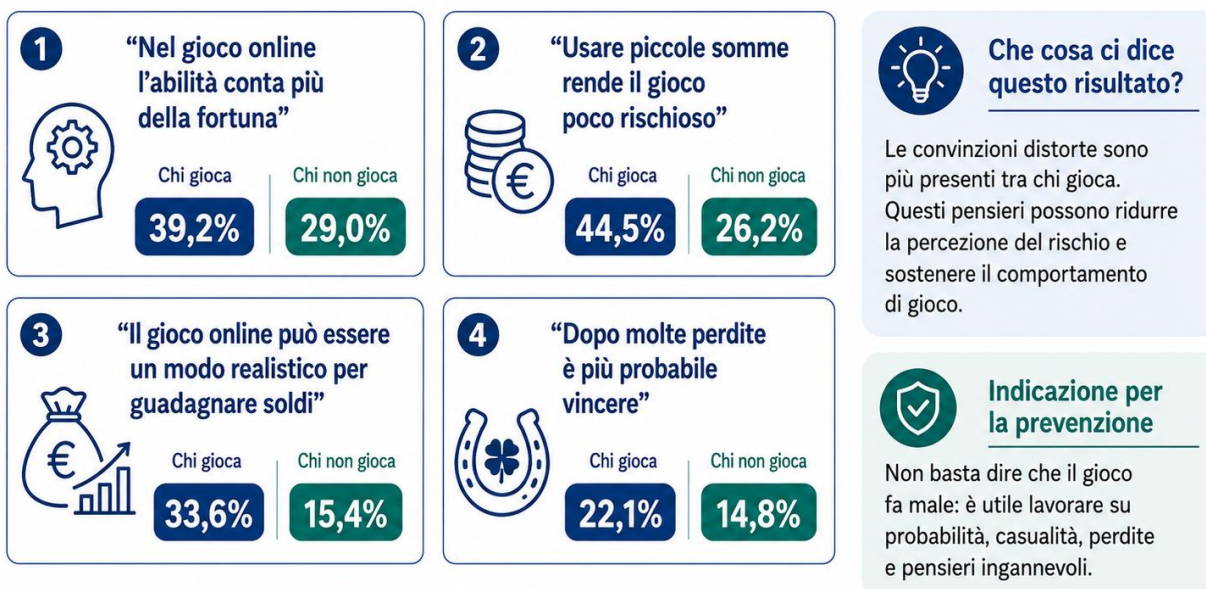
Le convinzioni che attribuiscono più controllo al giocatore o fanno sembrare la vincita più probabile sono più diffuse tra chi gioca. Le differenze più evidenti riguardano l’idea che piccole somme rendano il gioco poco rischioso e che l’azzardo possa essere un modo realistico per guadagnare.

Nel profilo problematico diventano inoltre più frequenti convinzioni come “l’abilità conta più della fortuna” o “dopo molte perdite è più probabile vincere”. Sono idee importanti perché possono rendere il comportamento più giustificabile e meno rischioso agli occhi del ragazzo.

Fare educazione alle probabilità e al funzionamento del gioco: casualità degli esiti, indipendenza delle giocate, illusione di controllo e differenza tra vincita occasionale e guadagno reale.

Alcune convinzioni possono far sembrare il gioco meno rischioso di quanto sia davvero.

Quota di studenti che risponde “abbastanza” o “molto”.



Nota: nella figura “chi gioca” riunisce i tre profili che hanno esperienza di gioco. Le percentuali sommano le risposte “abbastanza” e “molto”.

4. Accesso facile e segnali da riconoscere presto

“Secondo te, quanto è facile per un minorenne accedere al gioco d’azzardo online?”

La facilità di accesso è percepita come elevata in tutti i gruppi: circa tre studenti su quattro o più ritengono che per un minorenne sia facile accedere al gioco d’azzardo online. Tra gli elementi che possono favorire l’accesso compaiono soprattutto l’uso di account di adulti e la disponibilità continua dello smartphone.

Gli studenti riconoscono anche molti segnali di difficoltà — giocare più del previsto, nascondere quanto si gioca, usare soldi destinati ad altro, innervosirsi quando non si può giocare. Nel dato descrittivo, però, alcuni di questi segnali sono riconosciuti meno spesso proprio nel profilo problematico: un elemento che rende importante intervenire precocemente e con messaggi concreti.

Prevenzione significa anche contesto: regole chiare, attenzione ai canali di accesso, dialogo con le famiglie e capacità di intercettare segnali precoci senza colpevolizzare.



Quanto è facile per un minorenne accedere al gioco d’azzardo online?

Quota di studenti che risponde “abbastanza” o “molto”

78,7%



Non gioca

82,2%



Gioca senza problemi

88,2%



A rischio

75,0%



Problematico



In tutti i gruppi, la grande maggioranza degli studenti percepisce l’accesso come facile.



Per gli studenti, uso di account di adulti e smartphone sempre disponibile facilitano l’accesso al gioco d’azzardo online.

Campanelli d’allarme da non sottovalutare



Gioca più del previsto



Nasconde quanto gioca



Usa soldi destinati ad altro



Si innervolisce se non può giocare



Che cosa ci dice questo risultato?

Per gli studenti, il problema non riguarda solo il comportamento di gioco, ma anche la facilità di accesso e alcuni segnali concreti di perdita di controllo.



Indicazione per la prevenzione

Per scuola e famiglia è utile agire presto: parlare delle regole, rendere meno facile l’accesso e riconoscere i segnali di difficoltà.

Per la domanda sull’accesso, nel questionario le risposte sono “molto difficile”, “difficile”, “facile”, “molto facile”; il testo interpreta come accesso facile le ultime due categorie.

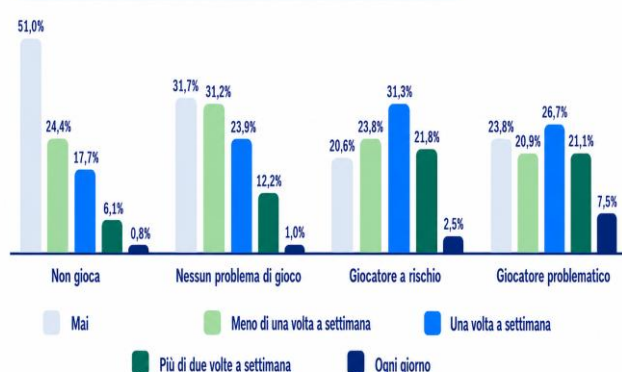
5. Alcuni indicatori di vulnerabilità: rendimento scolastico e consumo di alcol

I dati sul rendimento scolastico e sul consumo di alcol mostrano una maggiore concentrazione di alcuni indicatori di vulnerabilità soprattutto nei gruppi a rischio e problematico.

Le difficoltà scolastiche risultano più frequenti nei profili maggiormente coinvolti nel gioco. La quota di studenti che dichiara un rendimento inferiore alla media della classe passa dal 5,6% tra i non giocatori e dal 6,2% tra i giocatori senza problemi al 12,6% nel gruppo a rischio e al 13,3% nel profilo problematico. La bocciatura riguarda rispettivamente il 3,8%, il 2,7%, il 4,1% e il 7,2% dei quattro gruppi, raggiungendo quindi il valore più elevato tra i giocatori problematici.



Negli ultimi 30 giorni hai bevuto alcolici?



Anche il rapporto con l'alcol cambia nei diversi profili. La quota di chi non ha bevuto nell'ultimo mese diminuisce dal 51,0% tra i non giocatori al 31,7% tra i giocatori senza problemi, al 20,6% nel gruppo a rischio e al 23,8% nel profilo problematico. Parallelamente, il consumo quotidiano aumenta dallo 0,8% e dall'1,0% dei primi due gruppi al 2,5% dei giocatori a rischio e al 7,5% dei giocatori problematici.

Tra gli studenti che hanno bevuto alcolici nell'ultimo mese, le ubriacature diventano più frequenti con l'aumentare della problematicità del gioco.

Non riferisce alcun episodio il 63,0% dei non giocatori, il 62,5% dei giocatori senza problemi, il 55,9% del gruppo a rischio e soltanto il 41,1% del profilo problematico. Di conseguenza, almeno un'ubriacatura riguarda il 37,0%, il 37,5%, il 44,1% e il 58,9% dei quattro gruppi.

Gli episodi ripetuti mostrano differenze ancora più nette: quattro o più ubriacature sono riferite dal 5,8% dei non giocatori, dal 7,9% dei giocatori senza problemi, dal 14,1% dei profili a rischio e dal 20,0% dei profili problematici.



Dalla lettura dei risultati alla prevenzione

I risultati suggeriscono di affrontare la prevenzione dei comportamenti a rischio lavorando sui fattori comuni che possono favorire l'iniziazione a questi comportamenti e la sottovalutazione dei rischi da parte di studenti e studentesse.

- Rafforzare le competenze critiche degli studenti rispetto alle strategie che rendono questi comportamenti attraenti e familiari: aromi, design dei prodotti, pubblicità, promesse di vincita, presenza sui social, associazione con lo sport e modelli proposti dal gruppo dei pari.
- Contrastare la normalizzazione, aiutando gli studenti a comprendere che un comportamento può essere diffuso, visibile o praticato nel proprio gruppo senza essere per questo innocuo, inevitabile o socialmente accettabile.
- Correggere credenze e falsi miti attraverso attività concrete: chiarire gli effetti e il potenziale di dipendenza della nicotina; spiegare il funzionamento delle probabilità, la casualità degli esiti e l'illusione di controllo nel gioco d'azzardo; mostrare perché l'azzardo non rappresenta un modo realistico per guadagnare.
- Rendere effettive e condivise le regole scolastiche, sia rispetto al consumo di prodotti contenenti tabacco o nicotina, riducendo l'esposizione degli studenti a comportamenti incoerenti da parte dei coetanei e degli adulti.
- Aiutare studenti, docenti e famiglie a riconoscere precocemente i segnali di difficoltà, come perdita di controllo, comportamento nascosto, uso di denaro destinato ad altro, peggioramento del rendimento, consumo frequente di alcol o compresenza di più comportamenti a rischio.
- Coinvolgere studenti, famiglie, docenti e personale scolastico nella definizione delle regole e delle attività preventive, utilizzando un approccio non giudicante, capace di favorire il dialogo e la richiesta di aiuto.
- Integrare la prevenzione del consumo di nicotina e gioco d'azzardo con progettualità dedicate a benessere psicologico, competenze emotive, socio-relazionali, di autoregolazione e prevenzione del consumo di alcolici, prevedendo un raccordo chiaro con le figure scolastiche di riferimento e con i servizi territoriali.
- Intervenire precocemente, poiché tra i 14 e i 17 anni aumentano sia il consumo di prodotti contenenti nicotina sia il coinvolgimento nel gioco d'azzardo. È importante prestare attenzione anche alle differenze di genere e alle modalità emergenti di consumo e accesso.

Glossario essenziale

Termine	Definizione
Screening	Valutazione iniziale utile a individuare possibili condizioni di rischio; non equivale a una diagnosi clinica.
Prevalenza	Percentuale di persone che presenta un comportamento o una condizione in una popolazione e in un determinato periodo.
Policonsumo	Uso contemporaneo o nello stesso periodo di due o più prodotti contenenti tabacco o nicotina.
HTP	Heated Tobacco Products: prodotti che riscaldano tabacco senza combustione completa.
E-cig	Sigarette elettroniche che producono un aerosol da inalare; possono contenere nicotina e aromi.
Bustine con nicotina	Dette anche nicotine pouches, sono piccoli sacchetti contenenti sali di nicotina; possono contenere aromi e altre sostanze.
Gioco d'azzardo	Attività in cui si punta denaro o un bene di valore su un esito incerto, determinato in tutto o in parte dal caso.
SOGS-RA	South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents: strumento di screening che distingue livelli crescenti di rischio legati al gioco d'azzardo negli adolescenti.
Profili di coinvolgimento nel gioco del SOGS-RA	Gruppi descrittivi utilizzati nel report: non giocatori, giocatori senza problemi, giocatori a rischio e giocatori problematici.