



<b>Tema</b>	<b>Giochi d'azzardo on-line</b> <b>1ª lezione: Vero o falso?</b> <b>2ª lezione: processo di dipendenza – modello a tre fasi</b>	
<b>Tempo necessario</b>	2 lezioni	
<b>Materie</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>› Informatica</li><li>› Uomo e ambiente</li></ul>	
<b>Metodi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>› Attività con il gruppo classe (prima e seconda lezione)</li><li>› Attività individuale (consolidamento degli obiettivi)</li></ul>	
<b>Impiego</b>	Ideale per: <ul style="list-style-type: none"><li>› insegnamento in una materia specifica</li><li>› attività di apprendimento durante giornate a progetto</li></ul>	
<b>Materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>› Introduzione, pianificazione</li><li>› 1ª lezione: affermazioni «vere/false» Lucido e schede promemoria</li><li>› 2ª lezione: caso concreto Lucido e schede promemoria</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Scheda <b>NM   GdA   2, 3, 26</b></li><li>Scheda <b>NM   GdA   4-25</b></li><li>Scheda <b>NM   GdA   27-32</b></li></ul>





## Introduzione

I giochi d'azzardo on-line sono sempre più in voga tra i minori, anche se le piattaforme segnalano che l'età minima per giocare è 18 anni. I giovani hanno libero accesso ai giochi d'azzardo in internet, grazie specialmente ai telefonini intelligenti, i cosiddetti smartphone, o alle reti sociali come Facebook. Al momento, sono pochi gli allievi e le allieve di livello secondario I (scuola secondaria o di avviamento pratico) che giocano d'azzardo on-line. Tuttavia, le possibilità di vincere somme ingenti, le partite di poker gratuite o i tornei (soprattutto di poker on-line o con le macchine mangiasoldi) possono invogliare sempre più giovani a partecipare, visto che molto spesso non conoscono a fondo i rischi a cui vanno incontro. Quando iniziano la loro formazione professionale di base e ricevono il primo salario, le porte dei casinò on-line si spalancano davanti a loro. Basta un click con il mouse per accedere a questo mondo pieno di luci e di possibilità per giocare d'azzardo. Di fronte al mare di offerte on-line, il giovane si trova solo, senza una normativa che lo protegga e così corre il pericolo di diventare dipendente, come hanno dimostrato alcuni studi. L'obiettivo delle due lezioni è di sensibilizzare i giovani sui pericoli del gioco d'azzardo on-line e di invitarli a prestare particolare attenzione ai vari specchietti per le allodole presenti in internet.

## Obiettivi

- › Conoscere i metodi e le strategie utilizzati dai gestori delle piattaforme dei giochi d'azzardo
- › Promuovere la consapevolezza che alla fine vince sempre la macchina o il programma
- › Conoscere il processo di dipendenza dal gioco
- › Farsi un'opinione

## Informazioni supplementari

Per gli insegnanti è stato elaborato un dossier tematico dal titolo «Informazioni di approfondimento sui giochi d'azzardo on-line». È disponibile on-line e scaricabile in formato Pdf.

Consigliamo inoltre i seguenti link e libri:

## Link

- › **[www.sos-spielsucht.ch](http://www.sos-spielsucht.ch)**  
Piattaforma di 16 cantoni con informazioni per personale specializzato e con una consulenza on-line e telefonica
- › **[www.dipendenzesvizzera.ch](http://www.dipendenzesvizzera.ch)**  
La piattaforma di Dipendenze Svizzera presenta una ricca documentazione intorno ai temi legati alle dipendenze e una vasta mediateca

## Letteratura

- › Vincenzo Sorce: «**Non giocarti la vita. Esperienza di prevenzione, diagnosi e trattamento del gioco d'azzardo patologico**», Editore Solidarietà, ISBN-10: 8862210116
- › Erich Bucher: «**Sucht und Ausstieg – Wege aus der Glücksspielsucht**», BoD, Norderstedt 2011, ISBN: 978-38391-7475-3
- › Daniel Ensslen: «**Ihr Einsatz bitte! – Prävention Glücksspielsucht**», Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., München 2011, Art.Nr. 14681





## 1ª lezione – Vero o falso?

### Compito

Le scolare e gli scolari imparano a conoscere le strategie e i meccanismi usati dai giochi d'azzardo on-line. A questo proposito, dovranno rispondere a una sessantina di affermazioni con un «vero» o un «falso». A ogni enunciato, scritto su un foglietto, le allieve e gli allievi dovranno assegnare un «vero» o un «falso» oppure contrassegnarlo con una calamita o un bollino. Le affermazioni toccano vari argomenti legati al gioco d'azzardo on-line e sono suddivise per capitoli, da A a F (vedi la scheda di lavoro **NM|GdA|4**).

	Vero o	falso?	
A			A
B			B
C			C
D			D
E			E
F			F

### Approfondimento

Per valutare la correttezza delle risposte delle allieve e degli allievi e per approfondire le loro conoscenze sull'argomento, l'insegnante passa in rassegna le varie affermazioni e cerca di stimolare la discussione in classe. Nel contempo, la docente/ il docente proietta i lucidi con le informazioni d'approfondimento. Il lucido conclusivo si sofferma sulle normative di legge (**vedi NM | GdA | 25**). I lucidi possono essere consegnati come promemoria alle scolare e agli scolari. **Osservazione:** I maschi, sia giovani sia adulti, sono più propensi a giocare d'azzardo e sono toccati più spesso da una dipendenza da gioco rispetto alle femmine. È un aspetto evidenziato nell'attività e che l'insegnante dovrebbe ricordare alla classe.

### Consolidamento degli obiettivi

Le scolare e gli scolari discutono con la compagna/con il compagno di banco su quanto hanno imparato durante l'esercizio. Alla fine, l'insegnante chiede ai singoli gruppi di presentare alla classe gli argomenti centrali della loro discussione.

### Preparazione

- Fotocopiare su cartoncini e ritagliare le schede di lavoro **NM | GdA | 7-18**
- Mettere un titolo sulla doppia lavagna e dividerla secondo lo schema (vedi sopra)
- Fotocopiare i lucidi delle schede **NM | GdA | 19-25** o prepararli per la proiezione con il beamer
- Fotocopiare le schede (**NM | GdA | 19-25**) come promemoria per le allieve e gli allievi

### Attività/Moduli

 Input

 Attività di gruppo

 Gruppo classe

Tempo	Temi/Consegne	Metodo/Forma	Materiale/Suggerimenti
20'	Vero o falso?	Rappresentazione dell'opinione della classe alla lavagna	➤ Scheda da fotocopiare: <b>NM GdA 4-12</b> ➤ Lavagna, 60 calamite
20'	Informazioni di approfondimento da parte dell'insegnante, valutazione con la classe	Trasmissione di sapere, approfondimento	➤ Lucidi: <b>NM   GdA   4-12</b> ➤ Rappresentazione dell'opinione della classe alla lavagna
5'	Discussione e condivisione del sapere a gruppi di due	Consolidamento degli obiettivi	
5'	Feedback sulla discussione e condivisione	Consolidamento degli obiettivi	



## Affermazioni **non vere**

### A. Affermazioni sulle condizioni quadro e sui gestori

# A

- 1 Giovani d'età inferiore ai 18 anni possono giocare ai giochi d'azzardo on-line.
- 2 I giochi d'azzardo on-line possono essere proposti anche da gestori svizzeri.
- 3 I gestori delle piattaforme dei giochi d'azzardo si trovano in Svizzera.
- 4 I gestori sono controllati per evitare che barino.
- 5 I giochi d'azzardo sono proposti per dare la possibilità alle persone di arricchirsi.

### B. Affermazioni sulla pubblicità

# B

- 1 Con ricchi jackpot (posta in gioco che cresce puntata dopo puntata) si vince di più.
- 2 Nei giochi d'azzardo on-line è possibile ritirare subito i bonus iniziali (premi o puntate gratuite).
- 3 Chi gioca d'azzardo on-line è più felice.
- 4 Chi gioca on-line non è solo.

### C. Affermazioni sui giochi

# C

- 1 Nella maggior parte dei casi è possibile giocare gratuitamente ai giochi d'azzardo on-line.
- 2 Giocando spesso e a lungo si aumentano le probabilità di vincere.
- 3 Si vince con più facilità se si conoscono il funzionamento e le caratteristiche di un gioco.
- 4 Con i giochi d'azzardo on-line le vincite sono maggiori delle perdite.
- 5 Se una macchina mangiasoldi on-line non distribuisce da molto tempo una vincita, ciò significa che la vincita del jackpot non è lontana.

### D. Affermazioni sulle vincite

# D

- 1 Se alla roulette per sei volte di seguito esce un numero rosso, ciò significa che la prossima volta uscirà un numero nero.
- 2 Giocando con il sistema giusto è possibile vincere alla roulette.
- 3 Più si gioca, maggiori sono le probabilità di vincita.
- 4 Quando una persona vince, smette di giocare.
- 5 La fortuna arride a chi crede in se stesso e alle proprie possibilità.

### E. Affermazioni sulle perdite

# E

- 1 Se una persona continua a perdere, smette automaticamente di giocare.
- 2 Se una persona perde, la colpa è sua.
- 3 Se una persona gioca imperterrita, nonostante continui a perdere, prima o poi la sorte volgerà a suo favore.
- 4 Si perde di meno puntando forte.

### F. Affermazioni sull'emozione

# F

- 1 Più il gioco è lento, più alta è la tensione.
- 2 Maggiore è la puntata, minore è l'interesse riguardo all'esito della partita.
- 3 Più il gioco è veloce, minore è la voglia di correre dei rischi.
- 4 I giochi d'azzardo on-line sono noiosi visto che non si sa mai come andrà a finire.
- 5 Minore è la puntata, maggiore è l'emozione riguardo all'esito della partita.



## Affermazioni VERE

### A. Affermazioni sulle condizioni quadro e sui gestori

# A

- 1 Di solito è necessario pagare per giocare ai giochi d'azzardo.
- 2 Visto che nel gioco d'azzardo on-line si puntano soldi digitali, si punta più forte che a un vero e proprio tavolo.
- 3 La popolazione svizzera può giocare d'azzardo on-line.
- 4 I giochi d'azzardo on-line sono vietati ai minori di 18 anni.
- 5 I gestori dei giochi d'azzardo on-line hanno la loro sede all'estero, dato che la Svizzera vieta questo genere di piattaforme (eccezion fatta per quelle di Swisslos).
- 6 Il poker è considerato un gioco d'azzardo poiché, tra l'altro, la distribuzione delle carte è legata al caso.

### B. Affermazioni sulla pubblicità

# B

- 1 Jackpot elevati e promesse di bonus inducono a giocare.
- 2 Per ottenere i bonus promessi, di solito, è necessario spendere una certa somma.
- 3 Le promesse di vincite milionarie inviateci tramite e-mail sono false.
- 4 L'obiettivo delle e-mail, in cui si comunica a un utente una vincita milionaria anche senza che quest'ultimo abbia giocato on-line, è di ottenere dati personali sull'internauta.
- 5 La pubblicità con persone felici minimizza il problema della dipendenza dal gioco.

### C. Affermazioni sui giochi

# C

- 1 I giochi d'azzardo on-line possono generare dipendenza.
- 2 Non è possibile influenzare l'esito di una partita d'azzardo on-line nemmeno conoscendone con precisione il funzionamento.
- 3 Anche se si è degli esperti in ambito sportivo, nelle scommesse sportive i veri favoriti sono sempre i gestori e non i giocatori.
- 4 L'esito delle partite nei giochi d'azzardo dipende unicamente dal caso.
- 5 Si gioca d'azzardo per vincere soldi.
- 6 I giochi d'azzardo attirano più i maschi, sia giovani sia adulti, che le adolescenti o le donne.

### D. Affermazioni sulle vincite

# D

- 1 Le vincite mettono appetito e quindi una persona continua a giocare.
- 2 Se una persona vince, crede di poter guadagnare del denaro con il gioco d'azzardo on-line.
- 3 La somma puntata non ha nessun influsso sulle possibilità di vincita.
- 4 Alla fine, nei giochi d'azzardo è sempre il gestore a vincere.
- 5 Le vincite incitano a continuare a giocare.
- 6 Le vincite inducono a correre maggiori rischi.





Affermazioni **VERE** (continuazione)

### E. Affermazioni sulle perdite

**E**

- 1 Se una persona perde, vuole rifarsi giocando.
- 2 Più elevate sono le puntate, maggiori sono le perdite.
- 3 Frequenti perdite fanno diminuire la voglia di giocare d'azzardo.
- 4 Alla fine, i veri vincitori sono sempre i gestori delle piattaforme dei giochi d'azzardo.
- 5 Si perde soltanto perché è il caso a volerlo.

### F. Affermazioni sull'emozione

**F**

- 1 Più il gioco è veloce, maggiori sono la tensione e la voglia di puntare somme elevate di denaro.
- 2 Più il gioco on-line è veloce, maggiori sono i rischi che il giocatore è disposto a correre.
- 3 I giochi d'azzardo sono carichi di tensione perché non si sa mai come andrà a finire.
- 4 Più elevata è la posta in gioco, maggiore è l'emozione.





**A. Affermazioni «non vere»  
sulle condizioni quadro e sui gestori**



**A** Giovani d'età inferiore ai 18 anni possono giocare ai giochi d'azzardo on-line.

**A** I giochi d'azzardo on-line possono essere proposti anche da gestori svizzeri.

**A** I gestori delle piattaforme web dei giochi d'azzardo si trovano in Svizzera.

**A** I gestori sono controllati per evitare che barino.

**A** I giochi d'azzardo sono proposti per dare la possibilità alle persone di arricchirsi.



B. Affermazioni «**non vere**» intorno sulla pubblicità



**B** Con ricchi jackpot (posta in gioco che cresce puntata dopo puntata) si vince di più.

**B** Nei giochi d'azzardo on-line è possibile ritirare subito i bonus iniziali (premi o puntate gratuite).

**B** Chi gioca d'azzardo on-line è più felice.

**B** Chi gioca on-line non è solo.



### C. Affermazioni «**non vere**» sui giochi



- C** Nella maggior parte dei casi è possibile giocare gratuitamente ai giochi d'azzardo on-line.
- C** Giocando spesso e a lungo si aumentano le probabilità di vincere.
- C** Si vince con più facilità se si conoscono il funzionamento e le caratteristiche di un gioco.
- C** Con i giochi d'azzardo on-line le vincite sono maggiori delle perdite.
- C** Se una macchina mangiasoldi on-line non distribuisce da molto tempo una vincita, ciò significa che la vincita del jackpot non è lontana.



D. Affermazioni «**non vere**» sulle vincite



- D** Se alla roulette per sei volte di seguito esce un numero rosso, ciò significa che la prossima volta uscirà un numero nero.
- D** Giocando con il sistema giusto è possibile vincere alla roulette.
- D** Più si gioca, maggiori sono le probabilità di vincita.
- D** Quando una persona vince, smette di giocare.
- D** La fortuna arride a chi crede in se stesso e alle proprie possibilità.



## E. Affermazioni «**non vere**» sulle perdite



**E** Se una persona continua a perdere, smette automaticamente di giocare.

**E** Se una persona perde, la colpa è sua.

**E** Se una persona gioca imperterrita, nonostante continui a perdere, prima o poi la sorte volgerà a suo favore.

**E** Si perde di meno puntando forte.



F. Affermazioni «**non vere**» sull'emozione



**F** Più il gioco è lento, più alta è la tensione.

**F** Maggiore è la puntata, minore è l'interesse riguardo all'esito della partita.

**F** Più il gioco è veloce, minore è la voglia di correre dei rischi.

**F** I giochi d'azzardo on-line sono noiosi visto che non si sa mai come andrà a finire.

**F** Minore è la puntata, maggiore è l'emozione riguardo all'esito della partita.



## A. Affermazioni «vere»

sulle condizioni quadro e sui gestori



**A** Di solito è necessario pagare per giocare ai giochi d'azzardo.

**A** Visto che nel gioco d'azzardo on-line si puntano soldi digitali, si punta più forte che a un vero e proprio tavolo.

**A** La popolazione svizzera può giocare d'azzardo on-line.

**A** I giochi d'azzardo on-line sono vietati ai minori di 18 anni.

**A** I gestori dei giochi d'azzardo on-line hanno la loro sede all'estero, dato che la Svizzera vieta questo genere di piattaforme (eccezion fatta per quelle di Swisslos).

**A** Il poker è considerato un gioco d'azzardo poiché, tra l'altro, la distribuzione delle carte è legata al caso.



## B. Affermazioni «**vere**» sulla pubblicità



**B** Jackpot elevati e promesse di bonus inducono a giocare.

**B** Per ottenere i bonus promessi, di solito, è necessario spendere una certa somma.

**B** Le promesse di vincite milionarie inviateci tramite e-mail sono false.

**B** L'obiettivo delle e-mail, in cui si comunica a un utente una vincita milionaria anche senza che quest'ultimo abbia giocato on-line, è di ottenere dati personali sull'internauta.

**B** La pubblicità con persone felici minimizza il problema della dipendenza dal gioco.



## C. Affermazioni «**vere**» sui giochi



- C** I giochi d'azzardo on-line possono generare dipendenza.
- C** Non è possibile influenzare l'esito di una partita d'azzardo on-line nemmeno conoscendone con precisione il funzionamento.
- C** Anche se si è degli esperti in ambito sportivo, nelle scommesse sportive i veri favoriti sono sempre i gestori e non i giocatori.
- C** L'esito delle partite nei giochi d'azzardo dipende unicamente dal caso.
- C** Si gioca d'azzardo per vincere soldi.
- C** I giochi d'azzardo attirano più i maschi, sia giovani sia adulti, che le adolescenti o le donne.



D. Affermazioni «**vere**» sulle vincite



**D** Le vincite mettono appetito e quindi una persona continua a giocare.

**D** Se una persona vince, crede di poter guadagnare del denaro con il gioco d'azzardo on-line.

**D** La somma puntata non ha nessun influsso sulle possibilità di vincita.

**D** Alla fine, nei giochi d'azzardo è sempre il gestore a vincere.

**D** Le vincite incitano a continuare a giocare.

**D** Le vincite inducono a correre maggiori rischi.



E. Affermazioni «**vere**» sulle perdite



**E** Se una persona perde, vuole rifarsi giocando.

**E** Più elevate sono le puntate, maggiori sono le perdite.

**E** Frequenti perdite fanno diminuire la voglia di giocare d'azzardo.

**E** Alla fine, i veri vincitori sono sempre i gestori delle piattaforme dei giochi d'azzardo.

**E** Si perde soltanto perché è il caso a volerlo.



F. Affermazioni «**vere**» sull'emozione



**F** Più il gioco è veloce, maggiori sono la tensione e la voglia di puntare somme elevate di denaro.

**F** Più il gioco on-line è veloce, maggiori sono i rischi che il giocatore è disposto a correre.

**F** I giochi d'azzardo sono carichi di tensione perché non si sa mai come andrà a finire.

**F** Più elevata è la posta in gioco, maggiore è l'emozione.



## Soluzioni

# A. Condizioni quadro per i gestori

- La base legale dei gestori di piattaforme di giochi d'azzardo non è la Svizzera, bensì l'estero.
- Fanno stato le normative di legge del paese dal quale il gestore ha ottenuto la licenza.
- Non c'è una legge a protezione dei giocatori.
- In caso di problemi di tipo legale (p. es. la mancata distribuzione di una vincita) fa stato la legge del paese in cui risiede il gestore della piattaforma.
- Tutti i rischi legati alla transazione di denaro, al rispetto dell'età minima o al funzionamento di un programma di gioco gravano sul giocatore.
- Molto spesso, i dati personali sono usati dai gestori senza alcun rispetto delle leggi sulla privacy.
- Modalità di pagamento tramite carte di credito o mandati di pagamento.



Soluzioni

## B. Pubblicità

- La presentazione accattivante delle piattaforme invita i giocatori a cercare le migliori possibilità di vincita (p. es. i jackpot o i giochi con sconti o bonus).
- I gestori attirano il giocatore mediante un'ampia offerta di giochi e di jackpot.
- Sconti e bonus sono distribuiti soltanto dopo aver speso o puntato una determinata somma nei giochi d'azzardo on-line.
- I giocatori possono giocare contemporaneamente in più di un casinò on-line.
- Anche se in palio ci sono ricchi jackpot, non si vince di più.

sapere





## Soluzioni

# C. I giochi d'azzardo on-line

- Giochi simili a quelli che si trovano nelle case da gioco
- Tavoli per giocare a poker virtuali
- Scommesse e lotterie
- Nonostante le numerose possibilità di giocare, il vero vincitore è il gestore.
- Non è possibile influenzare l'esito della partita, del gioco.
- Vincite e perdite dipendono dal caso o da un programma.
- Aumentando i rischi e le puntate, non crescono di riflesso le possibilità di vincere.
- Anche se in un gioco vengono distribuite spesso delle vincite, alla fine predominano le perdite.
- Puntate elevate generano elevate perdite.
- Giocare spesso e a lungo causa perdite elevate.

sapere



## Soluzioni

# D. Le vincite...

- ...invitano a continuare a giocare.
- ...danno belle sensazioni.
- ...fanno dimenticare le perdite.
- ...illudono il giocatore sulla possibilità di guadagnare denaro facilmente.
- ...non danno la possibilità di guadagnarsi da vivere.
- ...promuovono la caccia alla vincita e ai bonus più ricchi.
- ...non hanno nulla a che fare con un sistema di gioco o con l'abilità del giocatore.

sapere





Soluzioni

## E. Le perdite...

- ...invitano a continuare a giocare.
- ...non possono essere riguadagnate, nemmeno sul lungo termine.
- ...fanno parte del gioco d'azzardo.
- ...sono dettate dal caso e non hanno nulla a che fare con la poca dimestichezza o l'abilità del giocatore.
- ...possono far perdere il piacere nel gioco d'azzardo.
- ...provocano senso di frustrazione.
- ...sono maggiori se la puntata è elevata.

sapere





Soluzioni

## F. Emozioni

- L'emozione, la carica di adrenalina ha effetti positivi sull'organismo.
- L'emozione aumenta l'attrattiva del gioco d'azzardo.
- Più veloce è il gioco, maggiori sono le emozioni che suscita.
- Giochi d'azzardo sono emozionanti perché non si sa mai come andrà a finire.
- Maggiore è il rischio, maggiore è l'emozione che si prova.
- Sono più i maschi, sia giovani sia adulti, che le femmine a essere attratti dai giochi d'azzardo.

sapere





Informazioni supplementari

# Legislazione

- In Svizzera l'esercizio dei giochi d'azzardo mediante l'impiego di reti elettroniche di telecomunicazioni, segnatamente internet, è vietato (art. 5 della legge sulle case da gioco). Questo divieto interessa anche la gestione di casinò in internet.
- A seconda delle circostanze del caso specifico, la Commissione federale delle case da gioco (CFCG) persegue penalmente – ad esempio – chi gestisce un gaming server, effettua transazioni finanziarie connesse a giochi d'azzardo on-line, fa pubblicità a giochi d'azzardo on-line (ad es. creando collegamenti ipertestuali), amministra e/o finanzia in misura considerevole giochi d'azzardo on-line.
- In sostanza non è punibile il giocatore che partecipa a un gioco d'azzardo on-line a titolo privato. Tuttavia, quest'ultimo rischia la confisca della puntata, della vincita e degli apparecchi elettronici per giocare (computer, cellulare, tablet).
- L'organizzazione e la gestione a titolo professionale di giochi d'azzardo illegali è punita con una multa fino a 500 000 franchi.

sapere



## Processo di dipendenza – Modello a tre fasi

### Introduzione

Un giocatore diventa dipendente quasi senza accorgersene.

Durante questa lezione le allieve e gli allievi si occupano di alcune situazioni nelle quali il percorso verso la dipendenza è messo in evidenza.

### Consegna

- Formare gruppi di 2-3 allieve/allievi (9 casi concreti)
- Ogni gruppo si occupa di un caso concreto che suddivide secondo i tre criteri: «gioco responsabile», «gioco problematico» o «gioco patologico/dipendenza da gioco».
- Il gruppo deve spiegare la propria suddivisione dei casi concreti secondo i tre criteri.

### Approfondimento

Per valutare e approfondire l'argomento, l'insegnante spiega, utilizzando i lucidi, le varie fasi del processo verso la dipendenza. I lucidi possono servire anche come schede promemoria per gli allievi.

### Consolidamento degli obiettivi

«Che cosa ho imparato?» Le allieve e gli allievi hanno il compito di riflettere su quanto hanno imparato e di prendere appunti. Infine, esprimono i loro feedback a tutta la classe.

**Variante:** Questa attività può essere svolta anche in gruppo. Un/a allievo/a annota gli aspetti principali della discussione su un foglio di flip chart, un'/altro/a li presenta alla classe.

### Preparazione

- Per la suddivisione dei casi concreti, l'insegnante traccia sul pavimento un vaso di fiori, suddiviso in orizzontale in tre settori che corrispondono ai tre criteri: «gioco responsabile», «gioco problematico» e «gioco patologico/dipendenza da gioco».
- Fotocopiare i nove casi concreti NM | GdA 1 | 27-29, ritagliare i fogli e distribuirli attorno al vaso di fiori.
- Stampare i lucidi NM | GdA 1 | 30-32 oppure prepararli per la proiezione con il beamer

### Attività/Moduli

■ Input

■ Attività di gruppo

■ Gruppo classe

Tempo	Temi/Consegne	Metodo/Forma	Materiale/Suggerimenti
15'	Suddividere i casi concreti	Suddivisione dei casi concreti da parte del gruppo classe	➤ Schede da fotocopiare: NM   GdA   4-12
15'	Approfondimento da parte dell'insegnante	Trasmissione di sapere	➤ Lucidi/Schede promemoria NM   GdA   4-12
10'	«Che cosa ho imparato?»	Consolidamento degli obiettivi (individualmente o in piccoli gruppi)	➤ Foglio per annotazioni ➤ ev. foglio flip chart
10'	Feedback	Riflessione	



## Gioco responsabile

Giovanni (20enne) e Marco (20enne) giocano saltuariamente alla roulette on-line. Un giorno, Marco vince 450 dollari. I due sono felici. Continuano a giocare fino a quando hanno ancora 80 dollari sul loro conto. A quel punto lasciano il tavolo da gioco digitale.

Ogni tanto, Max (14enne) gioca alla schedina con suo padre (42enne). Padre e figlio seguono con interesse l'esito delle partite di calcio sul teletext. A volte vincono, altre perdono.

Ogni primo sabato del mese, Isabella (16enne) gioca a poker on-line mediante Facebook con la sua amica Arianna (16enne). Si sono promesse che smettono di giocare se perdono complessivamente 50 franchi o se vincono 100 franchi. Le due amiche rispettano sempre tale proposito.



## Gioco problematico

Paolo (15enne) ha caricato le applicazioni di Facebook sul suo iPhone. Visto che è sempre loggato sa sempre se anche i suoi amici sono su Facebook. Paolo intende rimpinguare la sua paghetta giocando a poker on-line, anche durante la ricreazione con i suoi amici. Finora ha già perso 150 franchi, ma non lo ha ancora detto a nessuno.

Nadia (32enne) gioca regolarmente alle macchine mangiasoldi on-line. Molto spesso due rulli su tre hanno lo stesso simbolo, ciò che le fa credere di essere vicina al jackpot. Tuttavia si tratta di un trucco dei casinò on-line per indurre i giocatori a continuare a spendere soldi. Nadia è caduta in questa trappola e così spende buona parte della sua paga in internet, rimanendo spesso al verde.

Luca (18enne) e Giacomo (18enne) sono degli accaniti giocatori di poker. È soprattutto Giacomo a puntare forte, gettando al vento la sua paga mensile. Si è già indebitato per continuare a giocare d'azzardo. Luca gli ha detto di essere più cauto, di darsi una calmata e di non indebitarsi oltre.



## Gioco patologico/Dipendenza da gioco

Da più di sei mesi, Peter (15enne) gioca giornalmente a poker mediante Facebook. Da alcune settimane riceve continuamente messaggi pubblicitari di altri tavoli da poker digitali, di applicazioni, di chat room e di persone che si incontrano per giocare a poker. Prossimamente intende sedersi a uno di questi tavoli da poker. Per farlo gli mancano tuttavia 350 franchi, denaro che si è fatto prestare da alcuni amici e che dovrà restituire la settimana dopo.

Se non può giocare, Carlo (26enne) pensa continuamente alla roulette. Infatti, sta sviluppando un sistema grazie al quale, secondo lui, potrebbe vincere del denaro con questo gioco on-line. Si sente sotto pressione a causa dei suoi 55mila franchi di debiti contratti con gli amici e la banca. Da tempo ha un rapporto distorto con la realtà. Crede che la pallina della roulette sia intelligente e che finisca su un numero piuttosto che su un altro seguendo un sistema.

Miriam ha vinto a 18 anni, quando ha giocato d'azzardo on-line per la prima volta. La giovane donna ha avuto l'impressione che i giochi d'azzardo potessero essere una fonte di guadagno sicura. Da allora gioca regolarmente. A volte vince, ma molto spesso perde. Così, si ritrova a fine mese al verde e senza il denaro necessario per pagare l'affitto. È stata lasciata anche dal ragazzo, visto che trascorrevva tutto il suo tempo davanti al computer giocando d'azzardo.



# Gioco responsabile

- Motivazione**
- Fare qualcosa di particolare che non è strettamente necessario
  - Voglia di rischiare
  - Desideri e sogni (beni di consumo, viaggiare ecc.)
  - Divertimento e intrattenimento
  - Esperienza di gruppo
- Comportamento di gioco**
- Giocare occasionalmente
  - Minimo investimento di tempo
  - Puntate limitate
- Conseguenze**
- Nessun problema

sapere





# Gioco problematico

- Motivazione**
- › Guadagnare da vivere senza sforzo, senza lavorare
  - › Voler riguadagnare le perdite al gioco
  - › Considerare il gioco come un hobby
  - › Cercare considerazione nel gioco
  - › Credere che sia possibile volgere la fortuna a proprio favore

- Comportamento di gioco**
- › Giocare molto e regolarmente
  - › Spendere più denaro di quanto si possieda
  - › Giocare spesso da soli
  - › Escogitare un sistema di gioco grazie al quale si crede di vincere contro la macchina o il programma

- Conseguenze**
- › Trascurare gli amici
  - › Trascurare i compiti e la scuola
  - › Contrarre debiti
  - › Mentire riguardo all'importanza che ha assunto il gioco nella propria quotidianità
  - › Essere di cattivo umore dopo aver perso al gioco d'azzardo
  - › Pensare spesso al gioco
  - › Pensare a come fare a ottenere prestiti per continuare a giocare
  - › Negare l'evidenza, ossia che non è possibile influenzare l'esito del gioco d'azzardo





# Dipendenza dal gioco d'azzardo

- Motivazione**
- › Voler vincere a ogni costo
  - › Credere di riuscire a dominare e influenzare il gioco
  - › Credere di riuscire a risolvere tutti i propri «problemi» con una grossa vincita
  - › Mentire agli altri e a se stessi riguardo alla propria palese dipendenza dal gioco d'azzardo
- Comportamento di gioco**
- › Giocare sempre e ovunque
  - › Spendere tutto il proprio denaro nel gioco d'azzardo
  - › Puntate sempre maggiori
- Conseguenze**
- › Essere succubi del gioco d'azzardo
  - › Indebitamento
  - › Percezione falsata della realtà
  - › Mettere a repentaglio le amicizie
  - › Giocarsi il proprio futuro
  - › Violare le leggi

sapere

