



Tema, 1ª parte	1ª lezione: attività interattiva con il documentario «Glück.Spiel.Sucht»
Tema, 2ª parte	2ª lezione: percorso verso la dipendenza – modello in tre fasi
Tempo necessario	2 lezioni
Materie	<ul style="list-style-type: none">> Media e informatica> Etica, religioni e comunità
Metodi	<ul style="list-style-type: none">> Attività con il gruppo classe (prima e seconda lezione)> Attività d'apprendimento durante giornate a progetto
Impiego	<ul style="list-style-type: none">> Insegnamento in una materia specifica> Attività d'apprendimento durante giornate a progetto
Materiale	<ul style="list-style-type: none">> Introduzione, pianificazione 2, 3, 81ª lezione:<ul style="list-style-type: none">> Documentario «Glück. Spiel.Sucht»> Beamer, computer portatile> Sacchetto e post-it per annotare domande e risposte 5, 6, 72ª lezione:<ul style="list-style-type: none">> Esempi concreti, scheda da proiettare e promemoria 9–14

Fonte: Unità di apprendimento elaborata sulla base del libro
«Ihr Einsatz bitte – Prävention von Glücksspielsucht» Aktion Jugendschutz,
Daniel Ensslen, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Monaco 2011, Art.Nr. 14681



Introduzione

I giochi d'azzardo online sono sempre più in voga tra i minori, anche se le piattaforme indicano che l'età minima per giocare è 18 anni. I giovani hanno libero accesso ai giochi d'azzardo in internet tramite i loro telefonini e le reti sociali come Facebook. Per ora sono pochi gli allievi e le allieve di livello secondario I (scuola secondaria o di avviamento pratico) che giocano d'azzardo online. Tuttavia, le possibilità di vincere somme ingenti, le partite di poker gratuite o i tornei (soprattutto di poker online o con le slot-machine) possono invogliare sempre più giovani a giocare, visto che molto spesso non conoscono a fondo i rischi a cui vanno incontro. A 18 anni i giovani ricevono il primo salario e posseggono una carta di credito che spalanca loro le porte di innumerevoli casinò online, sale per giocare a poker o piattaforme per scommettere. Basta un solo click.

In queste due lezioni vengono presentati i pericoli del gioco d'azzardo online. Le allieve e gli allievi vengono inoltre sensibilizzati tempestivamente su un approccio critico ai giochi d'azzardo online.

Competenze

- > Le scolare e gli scolari conoscono le conseguenze di una dipendenza per le persone interessate, per i familiari e gli amici.
- > Hanno un'opinione sulla tematica e sono consapevoli che alla fine vince sempre la macchina o il programma.
- > Conoscono il percorso che porta alla dipendenza.
- > Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERC.5.1.d.

Informazioni supplementari

- > www.safer-gambling.ch
Giochi d'azzardo, debiti, problemi, solitudine. Questo strumento aiuta a comprendere meglio il comportamento con i giochi d'azzardo e presenta alcune strategie per cambiarlo.

Per approfondire l'argomento raccomandiamo anche i seguenti link o libri.

Link

- > www.sos-spielsucht.ch
Piattaforma di 16 cantoni con informazioni specialistiche e con una consulenza telefonica e online
- > 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 von Glücksspielsucht»**, Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e. V., München 2011, Art.Nr. 14681



Tempo	Svolgimento	Materiale
10'	<p>1. Sacchetto delle domande: introduzione al tema</p> <p>Compito: annota una domanda sui giochi d'azzardo e sulla dipendenza dai giochi d'azzardo</p> <p>Raccogliere le domande e metterle nel sacchetto</p>	Sacchetto e biglietti per le domande
15'	<p>2. Guardare il film</p> <p>Link: www.youtube.com/watch?v=b0QpmhSc5f4 (in tedesco, 14.26 minuti)</p>	Beamer o televisione con collegamento a internet
5'	<p>3. Momenti chiave del film</p> <p>a) Da una prospettiva PERSONALE</p> <p>Compito: Secondo te, quali sono i momenti/le scene/le frasi chiave del film? Annota due momenti/scene su un post-it.</p>	Post-it di grande formato
5'	<p>b) Da una prospettiva ESTERNA</p> <p>Compito: Discutete con un/a compagno/a il vostro momento chiave. Alla fine attaccate un momento chiave per persona alla lavagna.</p>	
10'	<p>4. Discussione nel gruppo classe</p> <p>L'insegnante raggruppa i post-it per tematiche.</p> <p>Possibili tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> > sviluppo delle dipendenze > caratteristiche della dipendenza dai giochi d'azzardo, perdita di denaro, indebitamento > crisi d'astinenza > conseguenze per il giocatore > conseguenze per i familiari, gli amici ecc. <p>Alcune tematiche sono ricordate con maggiore frequenza, altre una volta sola, altre non vengono mai nominate. Commenti? Domande?</p>	
5'	<p>5. Sintesi e prossime sequenze didattiche</p>	



Informazioni d'approfondimento per l'insegnante

Cortometraggio: Glück.Spiel.Sucht. (in tedesco e svizzero tedesco)

Durata: 14,26 minuti

Link: www.youtube.com/watch?v=b0QpmhSc5f4 (www.sos-spielsucht.ch > Fachpersonen > Fach-literatur & Arbeitsmaterialien > Unterrichtsmaterialien)
 Alternativo in italiano: https://www.youtube.com/watch?time_continue=367&v=DJ_Kjzn6LVI
 Sul sito <https://giocoresponsabile.com> ce ne sono altri.

Genere: Documentario con informazioni d'approfondimento

Struttura narrativa: Nel film, i due filoni narrativi si intrecciano con le storie personali dei due protagonisti: Ismail (44 anni, ex giocatore con le slot-machine) e André (37 anni, ex giocatore di scommesse sportive). Durante il documentario vengono forniti le cifre e i fatti principali sulla dipendenza dal gioco d'azzardo.

Svolgimento	Contenuto/protagonisti	Temi affrontati e informazioni d'approfondimento
00.00–00.40	1ª informazione	<p>Introduzione al tema della dipendenza dai giochi d'azzardo</p> <p>Fortuna, gioco e dipendenza. Tre termini che non vanno d'accordo. L'uomo aspira per tutta la vita alla felicità. Anche il gioco è uno dei nostri bisogni fondamentali. I bambini giocano tutto il giorno; sono dei veri professionisti del gioco. Per loro giocare significa imparare. Gli adulti giocano per divertirsi. I giochi d'azzardo hanno una tradizione millenaria e al mondo si conoscono innumerevoli forme e pratiche. Dove ha origine la dipendenza? Tutto inizia con il brivido. «Rien ne va plus» – la tensione aumenta, il cuore batte sempre più velocemente. Tutti conoscono questa sensazione di ebbrezza. All'inizio della dipendenza c'è la costante ricerca di questa piacevole sensazione. Una sorta di ebbrezza che ti fa dimenticare tutto il resto. Dalla prima scarica di felicità alla dipendenza passano spesso anni.</p>
00.40–01.35	Ismail	Racconta com'è nata la sua dipendenza.
01.35–02.04	2ª informazione	<p>Cosa sono i giochi d'azzardo? Problemi in Svizzera</p> <p>Gioco d'azzardo = gioco di denaro. Il risultato dipende dalla fortuna e per giocare bisogna fare una puntata. A volte si vince del denaro.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Circa il 50% della popolazione svizzera dai 15 anni in su ha giocato una partita d'azzardo negli ultimi 12 mesi. – Più di 75 000 persone giocano in modo eccessivo. (28 000 di questi sono dipendenti dal gioco d'azzardo e 47 000 sono considerati giocatori problematici). – Dalle 5 alle 10 persone vicine al giocatore dipendente soffrono a causa di questa patologia.
02.04–03.51	André	Parla di quando è iniziata la sua dipendenza dal gioco.

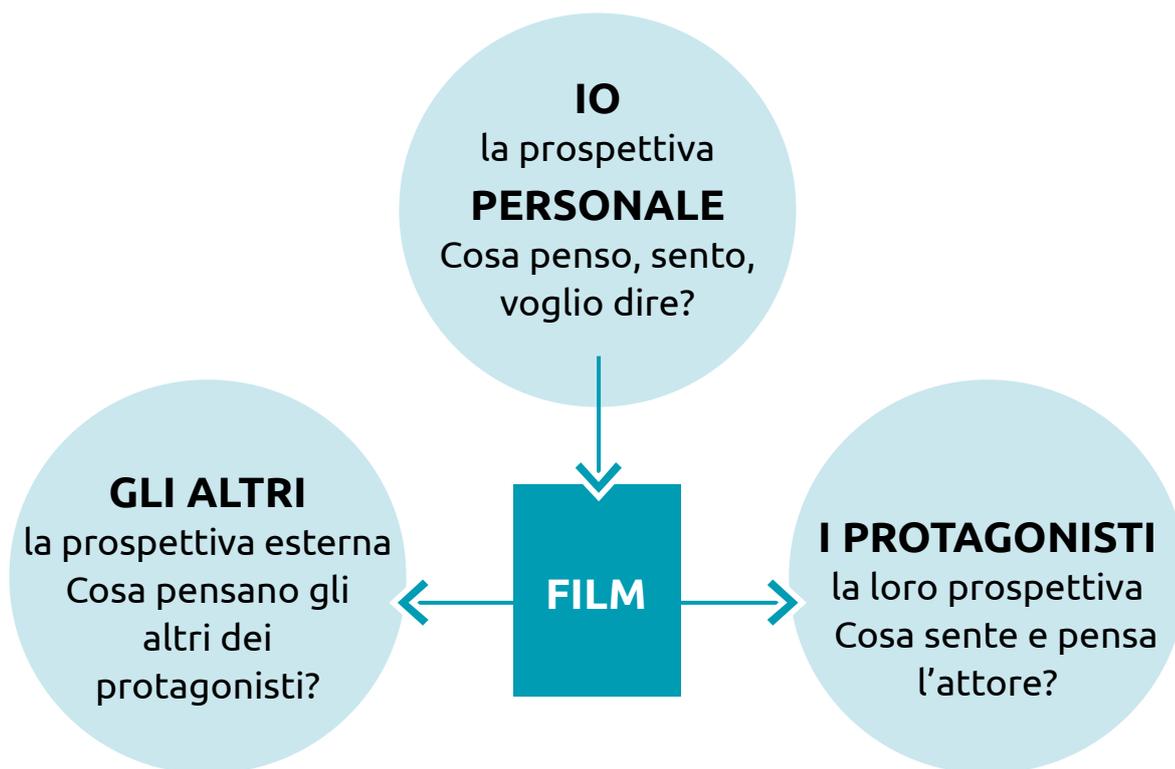


Tempo	Contenuto/protagonisti	Temi affrontati e informazioni d'approfondimento
03.51–04.26	3ª informazione	<p>Dipendenza dal gioco d'azzardo</p> <p>Chi è dipendente dal gioco d'azzardo non si interessa quasi più delle altre cose della vita: carriera, famiglia, amicizie e hobby. Il gioco d'azzardo diventa parte della sua vita. Ci si indebita e si contraggono prestiti. Il giocatore d'azzardo mente per nascondere la sua dipendenza. Giocare non diverte più. La voglia di giocare diventa ossessiva e patologica. Il gioco d'azzardo è accettato nella società, ma la dipendenza dal gioco d'azzardo è ancora tabù.</p>
04.26–06.41	Ismail	Dal gioco alla dipendenza
06.41–08.26	André	Dal gioco alla dipendenza
08.26–08.57	4ª informazione	<p>Gioco d'azzardo online</p> <p>Cosa rende il gioco d'azzardo online particolarmente pericoloso? Perché è facile diventare dipendenti? Motivi: si può giocare 24 ore su 24, 7 giorni su 7. Puoi accedere a un casinò tramite il tuo cellulare e quindi puoi giocare sempre e ovunque – il denaro è virtuale, si perde la relazione con il valore reale dei soldi – non c'è alcun controllo sociale – nessuno sa quanto una persona gioca – online si può provare di tutto – la tentazione è quindi enorme.</p>
08.57–09.38	Ismail	Conseguenze della dipendenza dal gioco d'azzardo sulla sua vita, su familiari e amici
09.38–10.49	André	Conseguenze della dipendenza dal gioco d'azzardo sulla sua vita, su familiari e amici
10.49–11.37	Ismail	Perdita di denaro
11.37–12.46	André	Racconta del momento in cui familiari e amici hanno scoperto la sua dipendenza e quando la situazione è diventata insostenibile
12.46–13.10	Ismail	Consigli per i giocatori d'azzardo problematici e patologici
13.10–13.33	5ª informazione	A chi rivolgersi? Anche familiari e amici soffrono! La dipendenza dal gioco patologico mette sul lastrico l'intera famiglia. È una situazione che può portare familiari e amici al burnout. Anche loro hanno bisogno di aiuto e sostegno. In Svizzera ci sono dei professionisti che aiutano i giocatori e i loro familiari: www.sos-spielsucht.ch , oppure https://giocoresponsabile.com . Consulenza anonima e gratuita.
13.33–14.26	André	Il suo desiderio per il futuro.



Pedagogia dei media, alcune indicazioni

I film danno la possibilità di osservare un tema da vari punti di vista.



Il cambiamento tra prospettiva PERSONALE, quella degli ALTRI e dei PROTAGONISTI dà la possibilità di:

- > Indossare i panni dell'altro: vedere con occhi diversi.
- > Paragonare il proprio comportamento con quello degli altri: rispecchiare sé stessi negli altri.
- > Individuare ciò che è importante o meno importante per sé stessi e quali sono le proprie debolezze e le proprie risorse: mettere in discussione i propri valori e prendere coscienza delle proprie debolezze e dei propri punti di forza.



Percorso verso la dipendenza – modello in tre fasi

- Introduzione** Un giocatore diventa dipendente quasi senza accorgersene. Durante questa lezione le allieve e gli allievi conoscono alcune situazioni che evidenziano il percorso verso la dipendenza.
- Incarico**
- > Formare gruppi di 2–3 allieve/allievi (9 esempi concreti)
 - > Ogni gruppo si occupa di un caso concreto che associa a uno dei seguenti criteri: «gioco responsabile», «gioco problematico» o «gioco patologico/dipendenza dal gioco».
 - > Il gruppo spiega brevemente perché ha associato il suo esempio a quel determinato criterio.
- Trasmissione di conoscenze** Con l'ausilio delle schede da proiettare, l'insegnante spiega le varie fasi del percorso che porta alla dipendenza. Le schede da proiettare possono anche essere distribuite come schede promemoria per gli allievi.
- Consolidamento delle competenze** «Che cosa ho imparato?» Le allieve e gli allievi hanno il compito di riflettere su quanto hanno imparato e di prendere appunti. Infine presentano le loro considerazioni al gruppo classe. Variante: quest'attività può essere svolta anche in gruppo. I gruppi annotano gli aspetti principali della discussione su un foglio di flip chart e in seguito li presentano alla classe.
- Preparazione**
- > Per la suddivisione dei casi concreti, l'insegnante traccia un vaso di fiori con del nastro adesivo per mascheratura sul pavimento. Il vaso è diviso in orizzontale in tre settori che corrispondono ai tre criteri: «gioco responsabile», «gioco problematico» e «gioco patologico/dipendenza dal gioco».
 - > Fotocopiare i nove esempi concreti (pagina da 8 a 10), ritagliare i fogli e distribuirli attorno al vaso di fiori.
 - > Preparare le schede da proiettare, pagine 11, 12 e 14 (oppure come schede promemoria da distribuire agli allievi)

Svolgimento/ Moduli

Input
 Attività di gruppo
 Gruppo classe

Tempo	Tem/Compiti	Metodi/Forma	Materiale/Suggerimenti
15'	Associare gli esempi ai vari criteri	Suddivisione da parte del gruppo classe	> Schede da fotocopiare p. 8-10
15'	Informazioni sul tema da parte dell'insegnante	Trasmissione di conoscenze	> Schede da proiettare p.11-13
10'	«Che cosa ho imparato?»	Consolidamento delle competenze (individualmente o in piccoli gruppi)	> Materiale per prendere appunti > ev. fogli della 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.



Problematisches Spielen



Paolo (15enne) ha caricato le applicazioni di Facebook sul suo smartphone. 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



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