

AZIONI EFFICACI per riflettere in classe e prevenire il G.A.P.

1. Favorire la conoscenza del fenomeno

- questionario introduttivo (ALLEGATO 1)
- Vero o falso sul gioco d'azzardo: quanto conosci?

2. Promuovere autoconsapevolezza

- Quale è più probabile?
- Diario di gioco

3. Promuovere senso critico

- I superErrori (ALLEGATO 2)
- Quasi vincita (ALLEGATO 3)
- Laboratorio di analisi sulle pubblicità ambigue

4. Promuovere locus of control attraverso gioco sano

- Sport VS Gioco d'azzardo, Videogames VS azzardo

5. Strumenti utili: bibliografia e filmografia



Vero o falso: quanto conosci il gioco d'azzardo?



- | | |
|--|---|
| 1. <i>I giovani non possono sviluppare problemi col gioco d'azzardo.</i> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 2. <i>I giochi d'azzardo non sono privi di rischi.</i> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3. <i>Se sei abile a giocare con i videogiochi, sarai bravo anche alle video-lotterie e alle slot machine.</i> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 4. <i>Non è importante se perdi: se insisti a giocare recupererai i tuoi soldi.</i> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 5. <i>È inutile tenere annotati i risultati precedenti, per fare previsioni sui prossimi risultati.</i> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 6. <i>Quando scommetti su un evento sportivo, conoscere bene i giocatori e le squadre aumenterà le tue probabilità di vincere.</i> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 7. <i>Il gioco d'azzardo è sempre illegale.</i> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 8. <i>Il gioco d'azzardo legale è completamente sicuro.</i> | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |



Quale dei due è più probabile?

Attività: vincere il Jackpot al Superenalotto significa indovinare 6 numeri su 90. Dal punto di vista statistico è molto difficile. Le **possibilità di indovinare la sestina vincente sono quasi nulle: 1 SU 622.614.630.**

→ Osserva ogni situazione proposta e valuta se è più probabile fare 6 al superenalotto o altro.



SOLUZIONI



A1
un asteroide colpisca la Terra
1 su 40.000



A2
Ricevere soldi ad un Bancomat
digitando un numero a caso
1 su 90.000



B
Indovinare il 6 al Superenalotto
1 SU 622 MILIONI



A3
Telefonare ad una cantante americana
componendo un numero a caso
1 su 300 MILIONI



A4
Essere colpiti da un fulmine
1 su 350.000

Diario di gioco			
Data	Cifra Giocata EURO	Guadagno EURO	Perdita EURO
12.1.2019	10	1	9
TOTALE MENSILE			

COSA AVREI POTUTO FARE CON I SOLDI PERSI, INVECE CHE GIOCARLI?

.....



I SUPERERRORI: quando la mente ci inganna!

Attività utile a **riflettere sulle possibili distorsioni cognitive** che la nostra mente compie durante i giochi d'azzardo. Vedi **ALLEGATO 3** e poi concretizza con i SuperErrori.

1. L'UOMO SAGGIO

conoscere le regole in parte aiuta, ma impossibile controllare distribuzione carte quindi probabilità sempre sfavorevoli.



4. L'INCREDIBILE W

Se sto perdendo non fa nulla, se insisto prima o poi recupererò i miei soldi → occasionalmente puoi fare vincite, ma più tempo e denaro giochi e più finirai col perdere soldi



2. STRONG MAN

Bravo nei videogames/pc allora bravo nei giochi d'azzardo: NO! Videogioco dipende da abilità allenabili, gioco d'azzardo no



5. LUCKY WOMAN

Avere un rito, frequentare un luogo fortunato o pregare non può influenzare in alcun modo il risultato del gioco



3. WRITEMAN

Annotare risultati precedenti non permette di prevedere risultati futuri. Ogni evento indipendente dal precedente e successivo, tutto dipende dal caso



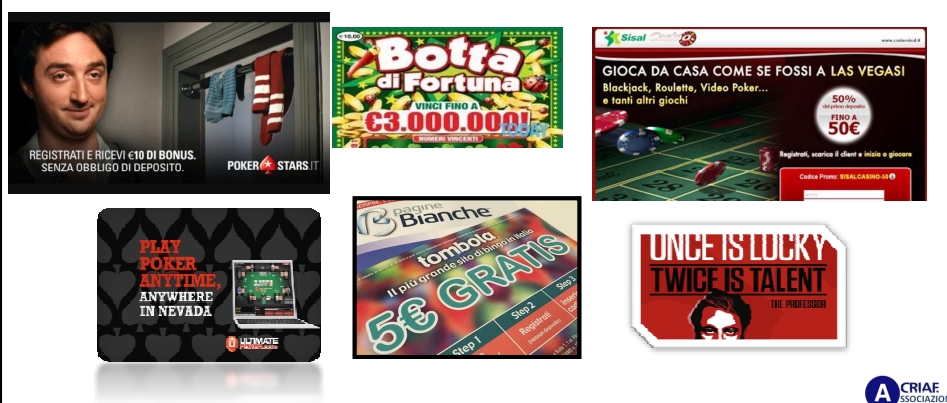
6. MEMORY MAN

Ricordarsi esclusivamente esperienze di gioco positive rispetto alle negative che sono totalmente dimenticate.

Laboratorio analisi di pubblicità ambigue

Attività : fare un confronto tra le pubblicità quotidiane (colori, suoni, grafica, significati) e quelle sui giochi d'azzardo (es. quelle proposte).

Discussione: similitudini/differenze? Le pubblicità del gioco d'azzardo sono neutrali o passa qualche messaggio o rischio? È un bene o vanno eliminate in quanto incentivo al gioco d'azzardo?



Gioco d'azzardo VS Videogames & Sport

Attività: trova 3 differenze e 3 similitudini tra videogiochi e giochi d'azzardo.

Pensa ad un videogioco (es. Fortnite, Fifa, PES, Clash Royale, PacMan) e pensa ad un gioco d'azzardo (poker online, roulette, bingo, scommesse sportive, gratta e vinci). In seguito lo stesso fallo tra sport e gioco d'azzardo. Pensa quindi ad uno sport (es. basket, tennis, calcio, nuoto) e pensa ad un gioco d'azzardo (poker online, roulette, bingo, scommesse sportive, gratta e vinci).

Discussione: confronti utili a riflettere sulla convinzione fasulla che le nostre capacità/abilità possano influenzare il risultato ed avvicinarci alla vincita nel gioco d'azzardo. Le capacità negli Sport e Videogiochi sono migliorabili, nel Gioco d'azzardo invece tutto dipende solo dal caso.

INTERNO

successo o insuccesso dovuto a volontà/abilità/capacità. Qualcosa di allenabile e migliorabile.

LOCUS OF CONTROL nel GIOCO D'AZZARDO

ESTERNO

successo o insuccesso non dipende da proprie capacità o abilità. Qualcosa di non allenabile ma che dipende solo dalla fortuna o caso.



5. Bibliografia su gioco d'azzardo e nuove dipendenze

- **LO STATO BISCA:** *gratta e vinci, win for life, superenalotto, slot machine, poker online, casinò: la nazione è malata di gioco. Italiani vittime o complici? Il ruolo della politica e della malavita in un mercato che non conosce crisi* . Carlotta Zavattiero
- **SCHIAVO DELLE MIE BRAME** *storie di dipendenza da droghe, gioco d'azzardo, ossessioni di potere*. Luigi Cancrini
- **LE NUOVE DIPENDENZE:** *diagnosi e clinica* .Vincenzo Caretti, Dianele La Barbera
- **GIOCHI D'AZZARDO:** *un manuale per capire, un saggio per riflettere* .Paolo Garbolino
- **GIOCO D'AZZARDO E MORALE.** Dionigi Tettamanzi
- **IL GIOCATORE.** Dostoevskij
- **UNA TOSSICOMANIA SENZA FARMACI** .Luigi Cancrini
- **IL GIOCATORE** (ogni scommessa è un debito). Marco Baldini
- **AMMALARSI PER GIOCO:** *socialità e patologia nelle sale scommesse*. Castorina, Mendorla



Filmografia e video sul gioco d'azzardo

Attività e Obiettivi: Durante lo svolgimento, i partecipanti trascrivono parole o termini rilevanti per la loro esperienza. A conclusione del filmato vengono elaborate libere associazioni (eventualmente in gruppo). Discussione con finalità educativa riguardo rischi e ai danni del gioco d'azzardo.

VIDEO
Rai 3: «i Biscazzieri»
Le iene: «Slot machine vincenti»

«Tris di donne e abiti nuziali»
«Il giocatore»
«La stangata»
«Le intermittenti luci di Franco»
«Zeroper: rimettersi in gioco»
«Makinette»
«Poker generation»
«21»
«La tueuse»
«Le regole del gioco»
«Rischio a due»
«La rivincita di Natale»
«La doppia vita di Mahowny»
«Going for broke: tratto da una storia vera»

