

# **ITIS “A.Volta” Frosinone**

## **LE DIPENDENZE DA GIOCO**

Accanto alle tradizionali forme di dipendenza da sostanze (droghe e alcol) è oggi in costante aumento il fenomeno delle nuove dipendenze o new addictions.

Le new addictions comprendono la dipendenza dalle nuove tecnologie (l'internet addiction disorder, la dipendenza dai videogames, dalle chat, dal cellulare), la dipendenza dal gioco d'azzardo (video poker, aste online).

Tanti sono i giovani che senza accorgersi cadono in queste forme di dipendenza.

### **OBIETTIVI**

Questa unità didattica si propone di creare conoscenza e consapevolezza del gioco per arginare il fenomeno, favorendo una capacità critica comprendendo che la misura è il miglior segreto per giocare divertendosi e prevenendo la dipendenza.

Si interverrà tenendo conto di tre aspetti:

- aspetto cognitivo
- aspetto emozionale
- aspetto esperienziale

E' fondamentale che tutte le attività si svolgano in un contesto non giudicante facendo sentire i ragazzi a loro agio.

Solamente sentendosi liberi di esprimere pareri, dubbi, considerazioni gli studenti potranno dare il loro contributo, rendendo l'apprendimento proficuo e non sterile.

Materiale: pre- test , una scatola, foglietti colorati.

### **Apertura( 25 minuti)**

### **ASPETTO ESPERIENZIALE**

#### **Pre-test**

Si introdurrà l'argomento somministrando un test a scelta multipla per verificare le conoscenze riguardo il gioco.

Distribuire una copia del test ad ogni ragazzo sottolineando che questo sarà svolto in forma anonima.

Al termine di questa attività si raccoglieranno i fogli e si riporteranno i risultati su di una copia ingrandita del test che verrà posizionata sulla lavagna.

Seguirà la riflessione e discussione sulle risposte date.

## **ASPETTO COGNITIVO (5 minuti)**

### **Il gioco nell'antica Roma**

Già in epoca romana si può iniziare a parlare di gioco d'azzardo: Testa o croce, Morra, le corse, i dadi, sono solo alcuni dei giochi allora praticati, essi erano sì fonte di divertimento, ma anche causa di enormi fortune dilapidate.

Famoso il caso di Augusto, capace di perdere addirittura 200.000 sesterzi (400.000 euro) in una sola giornata! La sua era una vera malattia: quando invitava ospiti a casa, consegnava a ognuno un sacchetto contenente 25 denari in argento per poter giocare, ridistribuendo spesso le sue vincite per poter continuare.

## **ASPETTO EMOZIONALE (20 minuti)**

### **Intervista simulata ad un giocatore abituale**

Dividere la classe in tre/quattro gruppi, ogni gruppo formulerà due domande da porre ad un componente di un altro gruppo che simulerà essere un giocatore abituale.

## **ASPETTO ESPERIENZIALE(10 minuti)**

### **Mescoliamo le idee**

Utilizzare dei foglietti colorati ed una scatola. Si distribuiranno dei foglietti ai ragazzi sui quali in modo anonimo possano esprimere, alla luce di quanto appreso, la loro idea relativa al gioco.

Tale attività intende stimolare la sensibilità e facilitare i ragazzi ad esternare il loro punto di vista.

L'insegnante potrà utilizzare quest'attività come verifica dell'unità.

Alessandra Iannarilli

# TEST

## 1. QUANTE ORE AL GIORNO USI IL COMPUTER?

- 2
- 3
- Più di 4

## 2. PER QUALE ATTIVITA'?

- social network
- cercare informazioni
- scaricare musica e film
- giocare

## 3. QUANTO E' IMPORTANTE INTERNET PER TE?

- poco
- molto
- moltissimo

## 4. TI CAPITA DI INNERVOSIRTI O RISPONDERE MALE SE TI DISTURBANO MENTRE SEI COLLEGATO?

- sempre o spesso
- raramente o ogni tanto;
- mai

## 5. TI CAPITA DI PENSARE AD INTERNET QUANDO SEI A SCUOLA?

- sempre o spesso;
- raramente o ogni tanto;
- mai

## 6. TI CAPITA DI SCEGLIERE DI STARE PIÙ TEMPO ON-LINE ANZICHÉ USCIRE?

- mai
- raramente
- ogni tanto
- spesso/sempre

## 7. QUALI GIOCHI HAI PROVATO?

- Bingo
- Gratta e Vinci
- Poker on line
- Lotto
- Win for life
- Lotterie
- SuperEnalotto
- Biliardo
- Dieci e lotto
- Carte e dadi
- Videogiocare
- Casinò
- Slotmachine
- Scommesse sportive/cavalli
- Winforlife

**8. SE HAI GIOCATO, QUANTO SPESSO SEI RITORNATO A GIOCARE PER VINCERE I SOLDI PERSI, OSSIA PER RIFARTI?**

- mai
- ogni tanto
- la maggior parte delle volte/ogni volta che ho perso

**9. SE HAI GIOCATO, QUANTO HAI SPESO IN MEDIA ALLA SETTIMANA?**

- Da 0 a 5 Euro
- Tra 5 e 15 Euro
- Tra 15 e 30 Euro
- Oltre 30 Euro

**10. SE HAI GIOCATO, HAI MAI SENTITO L'IMPULSO DI GIOCARE PIU' SOLDI?**

- SI
- NO

**11. SE HAI GIOCATO HAI MAI PARLATO DI CIO' CON I TUOI GENITORI?**

- SI
- NO

**12.IL GIOCO PUO' DIVENTARE UNA MALATTIA?**

- Si
- No

**13.COME SI PUO' GUARIRE DALLA DIPENDENZA DA GIOCO?**

- Leggendo un libro sulle dipendenze
- Rivolgendosi a degli specialisti

