

## PROGETTO UNPLUGGED

**Titolo:** L' Azzardone

**Finalità:** sensibilizzazione riguardo il gioco d' azzardo, ampliare le conoscenze che ogni individuo possiede, rendere chiaro il margine in cui un giocatore abituale diventa patologico.

**Obiettivi:** riuscire a far si che il gioco d' azzardo rimanga un piacere e non diventi malattia.

**Competenze:** capacità di essere responsabili nel gioco e di determinare il sorgere dell' eccesso e della smoderatezza.

**Metodologia:** ricerca in internet sull' argomento, comprensione dell' argomento, abbiamo stilato una lista di domande per i nostri compagni, per verificare le loro conoscenze, ideazione e realizzazione di carte sottoforma di gioco con i nostri quesiti.

**Strumenti:** computer, Microsoft Publisher.

**Spazio:** aula informatica del Liceo, studio casa.

**Contenuti:** tipologie di giocatore, effetti che evidenziano la dipendenza, centri di cura per il giocatore, aspetti biologici della patologia e fasi della dipendenza.

**Prodotto Realizzato:** carte da gioco con i nostri quesiti.

**Valutazione:** progetto coinvolgente ed educativo, con situazioni creative che stimolano gli studenti con insegnamenti sottoforma di giochi.