

# Liceo Umanistico “A.M.Slomšek”

Viviana Giuliani, Marija Kristina Milič,  
Patrizia Samar e Lorenzo R.  
Scichilone



# SOS gioco d'azzardo

Classe seconda  
liceo umanistico



SuperEnalotto

## PRODOTTI ATTESI

Di gruppo: glossario, dépliant,  
presentazione multimediale

Individuali: relazione strutturata del  
progetto e della conferenza



# COMPETENZE MIRATE

- **Cittadinanza:**

- Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici adeguati per porsi con atteggiamento critico e razionale nei confronti della realtà;
- individuare collegamenti e relazioni;
- risolvere problemi;
- progettare;
- comunicare;
- collaborare e partecipare.

- **Di asse:**

- Asse linguaggi:
- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti;
- leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo;
- produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi;
- utilizzare e produrre testi multimediali.
- -Asse matematico:
- Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica;
- individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
- -Asse storico-sociale:
- Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
- -Asse scientifico-tecnologico:
- Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.

- Abilità (essenziali; elenco completo nell' UDA)

### Asse linguaggi

- Elaborare prodotti multimediali

### Asse matematico

- Risolvere un problema attraverso modelli algebrici e grafici
- Convalidare i risultati empiricamente e mediante argomentazioni
- Utilizzare le diverse notazioni e saper convertire da una all'altra (da frazioni a decimali, da percentuali a frazioni..)

- Conoscenze (essenziali; elenco completo nell' UDA)

### Asse linguaggi

- Modalità e tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni, ecc.

### Asse matematico

- Albero combinatorio che mostra le diverse scelte; permutazioni, disposizioni, combinazioni
- Il valore di una probabilità espresso con frazioni, decimali o percentuali
- Calcolo delle probabilità di eventi non elementari tramite formule
- Fondamenti di teoria dei giochi

- Abilità (essenziali; elenco completo nell' UDA)

### Asse storico-sociale

- Comprendere le caratteristiche fondamentali della Costituzione italiana
- Individuare le caratteristiche essenziali della norma giuridica e comprenderle a partire dalle proprie esperienze e dal contesto scolastico

- Conoscenze (essenziali; elenco completo nell' UDA)

### Asse storico-sociale

- Costituzione italiana
- Conoscenze di base sul concetto di norma giuridica e di gerarchia delle fonti
- Conoscenze essenziali dei servizi sociali
- La professione di psicologo, la/e psicoterapia/e, le dipendenze (caratteristiche delle dipendenze)

- Abilità (essenziali; elenco completo nell' UDA)

### Asse scientifico-tecnologico

- Raccogliere dati su: fattori biologici che predispongono all'abuso ed alla dipendenza al gioco d'azzardo; patologie legate al fenomeno; modificazioni fisiologiche e patologiche dovute alla dipendenza, allo stress ed all'astinenza; possibili trattamenti farmacologici
- Maturare il concetto di sistema e complessità integrata del corpo umano
- Evitare situazioni rischiose per la propria salute

- Conoscenze (essenziali; elenco completo nell' UDA)

### Asse scientifico-tecnologico

- Fondamentali metodi di catalogazione e presentazione dei dati
- Complessità dei meccanismi fisiologici e patologici del sistema nervoso e sua interazione con altri apparati e sistemi del corpo umano (Concetto di sistema e complessità)
- Rischi della dipendenza per la salute

# Prerequisiti

Conoscenza ed utilizzo del linguaggio della comunicazione visiva e multimediale (di base);  
conoscenza della struttura del sistema nervoso centrale;  
regole di calcolo con le frazioni;  
l'importanza delle regole nella società.

## Discipline coinvolte

Matematica

Diritto ed economia

Scienze naturali

Scienze sociali

Sloveno

Italiano

Linguaggi multimediali

# Esperienze attivate nell' introduzione:

- Visione **film** (es. Giocare d'azzardo Italia 1982 – Regia: Cinzia. Th. Torrini) che tratta l'ossessione al gioco d'azzardo e l'inevitabile degradazione a cui esso porta. (1,5h)
- **Dibattito** in cui verrà fatto un elenco e classificazione delle problematiche legate alla pratica del gioco d'azzardo. Gli studenti verranno invitati a trasmettere le proprie **esperienze** e ad esprimere le proprie **opinioni**. (1,5 h)



# *Focus* su alcune problematiche che verranno affrontate

- Il gioco d'azzardo (GdA) e le reali possibilità di vincita (mat. 5h)+ esperto esterno dr. Stefano Polvi (membro Cicap 2h)
- Il GdA tra legalità ed illegalità (diritto 2h)
- Il GdA e la dipendenza (psicologia 2h)
- Modificazioni fisiologiche e patologiche dovute alla dipendenza, allo stress ed all'astinenza da GdA e trattamenti farmacologici (sc.nat. 3h)
- Il giocatore d'azzardo nella letteratura – Dostojevskij –(sloveno 3h) e nella realtà di oggi – lettura di una testimonianza di un ex giocatore d'azzardo – articolo di giornale (italiano 2h)
- La psicoterapia e i centri di recupero per ex giocatori d' azzardo; es: Campoformido e il dr. Rolando de Luca (psicologia 2h)
- Conferenza per studenti del dr. Rolando de Luca (2h)

# Produzione di materiali

- elaborazione dépliant informativo sui reali rischi del gioco d'azzardo e sul pericolo della dipendenza da gioco - lavoro di gruppo (6h)
- elaborazione slogan per il dépliant – lavoro di gruppo (1h)
- elaborazione del ppt sull'argomento gioco d'azzardo – lavoro per piccoli gruppi con assemblaggio finale (3h)
- glossario sloveno/italiano – lavoro di gruppo (4h)
- relazione della conferenza (lavoro individuale/consegna domestica)
- relazione del progetto (lavoro individuale – 2h)

Fase di applicazione: Secondo quadrimestre (febbraio-aprile); durata: 44ore distribuite in 6 settimane

Tempi	Esperienze attivate	Metodi	Risorse interne	Risorse esterne	Strumenti e materiali
1	Presentazine UDA	Attività d'aula, spieg. frontale	Insegnante coordinatore	---	DVD, PC e proiettore, visione film
2	Organizzazione	Attività d'aula	Insegnante coordinatore	---	---
3	REALIZZAZIONE Interventi esterni, docenti interni, ricerca del materiale	Spiegazioni frontali; incontro con esperti	Tutti gli insegnanti coinvolti	Esperti esterni	Portali di ricerca sul web, biblioteca, PC, testiviari

Fase di applicazione: Secondo quadrimestre (febbraio-aprile); durata: 44ore distribuite in 6 settimane

Tempi	Esperienze attivate	Metodi	Risorse interne	Risorse esterne	Strumenti e materiali
4	VERIFICA Esposizione agli studenti	Osservazione dell'esposizione	Tutti gli insegnanti coinvolti	---	PC, proiettore, aula magna
5	VALUTAZIONE	---	Tutti gli insegnanti coinvolti	---	---

# Valutazione dei prodotti di gruppo

Useremo una griglia che tiene conto di:

- utilizzo del linguaggio tecnico specifico;
- efficacia comunicativa rispetto allo scopo e al target di riferimento;
- utilizzo di tipologie testuali specifiche;
- correttezza e completezza;
- precisione, funzionalità, efficacia.

# Valutazione dei prodotti individuali

- **relazioni individuali della conferenza:** saranno valutate sia a livello disciplinare che ai fini della certificazione per le competenze dell'asse dei linguaggi;
- **relazioni individuali del progetto:** (saranno relazioni strutturate che comprenderanno verifiche sulle competenze individuate degli altri assi): oltre alla valutazione pertinente all'asse dei linguaggi, permetteranno la valutazione, sia ai fini disciplinari che della certificazione, delle competenze matematiche, scientifico-tecnologiche e storico-sociali attivate nell'UDA.

# Valutazione del processo

Useremo una griglia che tiene conto di:

- comunicazione e socializzazione di esperienze e conoscenze;
- relazione con i docenti e le altre figure adulte;
- cooperazione e disponibilità ad assumersi incarichi e a portarli a termine;
- comunicazione con i pari e gli adulti;
- utilizzo del linguaggio verbale orale e scritto;
- ricerca e gestione delle informazioni;
- consapevolezza riflessiva e critica;
- pianificazione del lavoro e rispetto dei tempi;
- creatività;
- utilizzo degli strumenti e dei concetti della matematica per la realizzazione del lavoro;
- utilizzo di strumenti digitali per reperire informazioni utili al lavoro;
- utilizzo di strumenti digitali per realizzare il prodotto e comunicare gli esiti.

# Quali aspetti **NON** sono stati presi in considerazione e si potrebbero approfondire?

- **La pubblicità e il gioco d'azzardo:** il linguaggio pubblicitario e la falsa promessa di facili vincite; la riduzione del gioco d'azzardo a gioco, attività ludica; il “giocare consapevole” .
- **La riflessione sul gioco** come fattore di crescita individuale e sociale (intrattenimento, svago, esperienza, apprendimento) e come elemento di degrado (psicologico, economico).
- **La riflessione e analisi del fattore economico** del gioco d'azzardo legalizzato (quanto guadagna lo Stato, quanto perdono i cittadini). Collegata a questa:
- **Una riflessione sull' etica:** nel nostro paese il consumo di alcol e droghe è visto come un problema sociale e di salute, mentre la dipendenza da gioco non viene riconosciuta dallo Stato).
- **Il gioco d'azzardo on line e i giocatori minorenni** (in aumento).



## Sarebbe opportuno aggiungere una griglia di autovalutazione per gli studenti, dalla quale emergerebbe, se:

- lavorare/studiare/apprendere per Uda aiuta ad approfondire un problema e a collegarlo con i problemi reali, quotidiani;
- il lavoro di gruppo è efficace, insegna a collaborare, a vivere;
- gli studenti che solitamente non raggiungono risultati molto buoni e non sono molto attivi e motivati hanno avuto più soddisfazioni e buoni risultati - quando;
- gli studenti che solitamente raggiungono buoni risultati si sono trovati in difficoltà e quando;
- hanno percepito il diverso ruolo dell'insegnante, non più solo come colui che trasmette informazioni, ma come colui che organizza, partecipa alla pari, si lascia sorprendere dagli studenti (in positivo), ascolta.

Non sappiamo se siano previste griglie di autovalutazione per gli insegnanti e per il lavoro svolto. Forse dovrebbe emergere:

- se sono riusciti a sviluppare con l'Uda un “rapporto personale” - se la cosa non mi entusiasma, non riesco a trasmettere l'interesse ai colleghi e agli studenti;
- se hanno “curato” la comunicazione con i colleghi e gli studenti/come hanno superato/ risolto/evitato crisi/conflitti;
- come hanno gestito l'organizzazione - problemi/soluzioni;
- che il ruolo di organizzatore di conoscenze ed esperienze comporta nuovi compiti e quali sono;
- quali sono stati i punti forti e quelli deboli dell'Uda - cause.