

LA DIDATTICA PER COMPETENZE 2.  
PROCESSI E MODELLI PER SVILUPPARE LA PROFESSIONALITÀ DOCENTE E  
PROMUOVERE IL SUCCESSO FORMATIVO

## Unità di Apprendimento

### ASSE STORICO SOCIALE

## UdA: SOS GIOCO D'AZZARDO

### Consegna agli studenti

#### CONSEGNA AGLI STUDENTI

**Titolo UdA:** SOS GIOCO D'AZZARDO

**Cosa si chiede di fare:** affrontare il tema del gioco d'azzardo da diversi punti di vista tramite le seguenti attività:

1. la visione di un **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), a cui seguirà una
2. **discussione** e l'elaborazione di un **elenco** e una **classificazione** delle problematiche legate alla pratica del gioco d'azzardo. Dopo la visione gli studenti verranno inoltre invitati a trasmettere le proprie **esperienze** e ad esprimere le proprie **opinioni** sul tema(1,5 h).

Verranno affrontate le seguenti problematiche dai docenti delle diverse materie e da esperti esterni:

1. Il gioco d'azzardo (GdA) e le reali possibilità di vincita (mat. 5h)+esperto (2h)
2. Il GdA tra legalità ed illegalità (diritto 2h)
3. Il GdA e la dipendenza (psicologia 2h)
4. Modificazioni fisiologiche e patologiche dovute alla dipendenza, allo stress ed all'astinenza da GdA e trattamenti farmacologici (sc.nat. 3h)
5. 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)
6. la psicoterapia e i centri di recupero per ex giocatori d' azzardo) (es: Campofornido e il dr. Rolando de Luca) (psicologia 2h)
7. conferenza dello psicologo Rolando de Luca (2h)

Seguirà inoltre:

- una ricerca di informazioni su diverse fonti (rete, libri) (lavoro individuale, consegna domestica)
- l'elaborazione di un **dépliant informativo** sui reali rischi del gioco d'azzardo e sul pericolo della dipendenza da gioco (lavoro di gruppo 6h)
- l'elaborazione di uno **slogan** per il dépliant (lavoro di gruppo con tecnica brainstorming 1h)
- strutturazione di un **Power point** (lavoro di gruppo 3h)
- la realizzazione di un **glossario sloveno - italiano** (lavoro di gruppo 4h)

A conclusione:

- conferenza per gli studenti dello psicologo Rolando de Luca a cui seguirà una discussione (2h)
- **relazione della conferenza** (lavoro individuale)
- **relazione individuale del progetto** (2h)

*(Nel caso dalla discussione emergessero altre problematiche, verranno approfondite nell'ambito disciplinare.)*

### **In che modo:**

Il lavoro sarà individuale e a gruppi (individuale per quanto riguarda le ricerche attraverso internet, dati glossario) in gruppo per l'elaborazione, la comprensione dei dati e la produzione multimediale

### **Quali prodotti:**

- Dépliant da distribuire agli studenti della propria scuola in occasione dell'assemblea d'istituto
- Presentazione in ppt da presentare agli studenti della scuola
- Relazione individuale strutturata
- Relazione della conferenza
- Glossario sloveno - italiano

### **Che senso ha** (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Serve ad acquisire una maggiore consapevolezza riguardo al gioco d'azzardo, alle sue implicazioni psicologiche e sociali ed eventualmente a modificare il nostro atteggiamento e il nostro comportamento verso il gioco d'azzardo considerandone anche l'aspetto matematico. Serve inoltre ad imparare a lavorare in gruppo, a collaborare per costruire dei prodotti originali ed utili.

### **Tempi:** 44 ore distribuite in 6 settimane

### **Risorse** (strumenti, consulenze, opportunità...)

Conferenza dello psicologo/psicoterapeuta; opportunità di porre ad uno specialista domande specifiche; incontro con lo specialista del calcolo delle probabilità

## Criteri di valutazione

### DEL PROCESSO

Valutazione collegiale con griglia di osservazione in cui si 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.

### DEI PRODOTTI DI GRUPPO

Valutazione collegiale del prodotto in base alla griglia appositamente costruita:

- 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

Ad ogni studente verrà attribuita, ai fini della certificazione, una valutazione pertinente all'asse dei linguaggi (produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi; utilizzare e produrre testi multimediali.) uguale a quella assegnata ai prodotti di gruppo (dépliant, p.p., glossario), che concorrerà con altri elementi alla certificazione finale.

### 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.