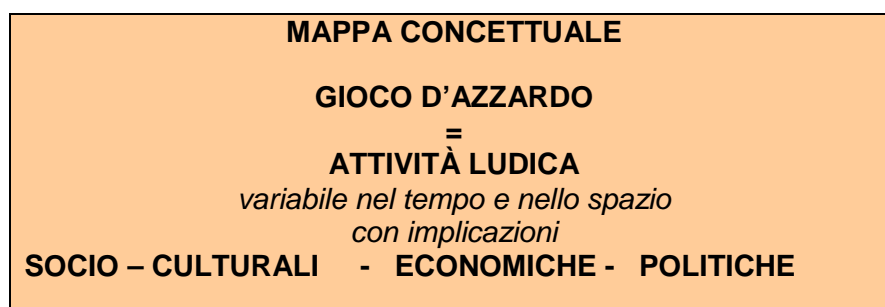


**UDA**  
**Il miraggio di una “facile” vincita. ( fascia 12-15)**

<b>Dati identificativi</b>		2016/17
	<b>SCUOLA</b>	ITI “Angioy” - Sassari
	<b>DISCIPLINE COINVOLTE:</b>	Matematica, Italiano, Diritto, Scienze, (Inglese)
	<b>ORDINE SCUOLA</b>	Secondaria
	<b>DESTINATARI</b>	Classe II



**Obiettivo formativo:** conoscere la ludopatia per prevenire forme di dipendenza dal gioco a garanzia della salute psichica dei giovani e del benessere sociale.

<b>Competenze di global Learning avviate</b>	Sa ascoltare e decentrarsi Sa pensare con mente critica Sa agire in modo autonomo e responsabile
<b>Competenze disciplinari avviate</b>	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 Saper modellizzare problemi probabilistici Saper calcolare la probabilità di un evento Saper analizzare un problema di probabilità e identificare le correlazioni tra gli eventi analizzati Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità. Si orienta nella normativa statale
<b>Competenze trasversali avviate</b>	Impara ad imparare . Ha competenze sociali e civiche.
<b>Soggetti con cui si intende collaborare</b>	ASUR/ Comunità di recupero/Movimento “Noslot”

F	Obiettivo	Disc.	Attività	Organizzazione /metodo	Raggrup.	Media	tempo	I.G.L.
0	Individuare le conoscenze spontanee sul concetto del gioco	italiano	<p>Conversazione e Clinica con domande del tipo:</p> <p><i>Cosa ti fa venire in mente la parola gioco d'azzardo?</i>  <i>Chi gioca d'azzardo?</i>  <i>Come mai si sceglie questo gioco?</i>  <i>Quali scopi ha il giocatore?</i>  <i>Quali fattori favoriscono il gioco d'azzardo?</i>  <i>Quando si smette di giocare d'azzardo?</i></p>	<p>Conversazione clinica.</p> <p>Circle time</p>	<p>Lavoro in gruppo sezione;</p> <p>Individuale</p>	<p>Spazio organizzato</p> <p>Risorse umane</p>	h.0,30	Decentramento

**All. A**

### Protocollo di Conversazione Clinica

F	Obiettivo Cognitivo-affettivo	Disc.	Attività	Organizzazione /metodo	Raggrup.	Media	tempo	I.G.L.
1 TAB. NB2	Analizzare una situazione di caso: il gioco d'azzardo all'Aquila	italiano	<p>Youtube sulla ludopatia  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Q0ggFeTopJY">https://www.youtube.com/watch?v=Q0ggFeTopJY</a></p> <p>Lettura di testo giornalistico</p> <p>Analisi della mappa sulle slot machine.</p> <p>Discussione di classe</p>	<p>Ascolto, visione di video</p> <p>Lettura guidata</p> <p>Costruzione di legenda nazionale sulla diffusione delle slot machine</p> <p>Conversazione orientata</p>	<p>Lavoro individuale</p> <p>Lavoro pre gruppi</p> <p>Lavoro con gruppo classe</p>	<p>Internet</p> <p>Testo</p> <p>Mappa tematica</p>	.2 h	Mns critica/ transcalarità

<https://www.youtube.com/watch?v=Q0ggFeTopJY> LUDOPATIA: LA MALATTIA DEL GIOCO D'AZZARDO

Articolo su [newstown.it](http://newstown.it)

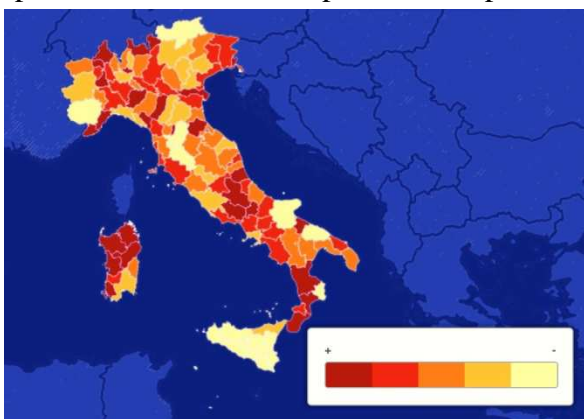
## Gioco d'azzardo. L'Aquila è la provincia in Italia con più slot machine per abitante

di [Mattia Fonzi](#)

Con la media di **una slot machine ogni 83 abitanti**, L'Aquila ha il triste scettro della provincia italiana con più "macchinette" pro capite, unica in tutto il Paese, insieme alla provincia sarda di Olbia - Tempio Pausania, a scendere sotto la quota delle cento unità. A renderlo noto è un approfondimento sul quotidiano torinese *La Stampa* [infografiche a sinistra e in basso].

**Dopo L'Aquila**, le prime posizioni nella speciale classifica sono occupate da province sarde (Olbia - Tempio, Sassari, Oristano e Nuoro) e da Rovigo, in Veneto. Tra le dieci province con le più imponenti presenze di slot machine ci sono anche Vercelli e Verbano Cusio Ossola (Piemonte), Frosinone e Cosenza.

In generale [infografica a sinistra], l'Abruzzo è una delle regioni con più slot machine pro capite, assieme alla Sardegna, al Piemonte e alla Calabria. Dopo il primato dell'Aquila, infatti, anche la provincia di **Teramo** si piazza tra le prime in classifica. Leggermente meglio quella di **Pescara** e, soprattutto, di **Chieti**.



Nell'articolo, **Gabriele Martini** e **Raphael Zanotti** narrano dei clamorosi **vuoti di regolamentazione** intorno al gioco d'azzardo legalizzato. Un mondo senza regole, grazie al quale lo Stato, solo nel 2015, ha incassato **8 miliardi di euro** tra tasse e licenze. Ed è proprio la giungla che ruota attorno alle slot machine - l'ultimo tentativo di legislazione organica in materia fu fatto, senza successo, nel 2012 dall'allora ministro della sanità **Renato Balduzzi** - a favorire una sorta di regolamentazione "fai da te" degli enti locali, che spesso però vengono smentiti dalle decisioni dei

tribunali amministrativi e, talvolta, del Consiglio di Stato.

Poco meno di un mese fa l'*Azienda sanitaria locale* (Asl 1) provinciale aveva denunciato **l'aumento percettibile di casi** di dipendenza patologica dal gioco d'azzardo. Nel 2015, infatti, il numero dei pazienti che si è rivolto al **Sert (Servizio per le tossicodipendenze)** è salito a **36**, dai 26 registrati nel 2014.

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenze disciplinari.

ASSE DEI LINGUAGGI: Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti..

1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B - INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Tot. Punteggio
Decodifica, con difficoltà e in modo lacunoso, brevi testi comunicativi di diversa tipologia ed effettua in modo frammentario comunicazioni in contesti significativi scolastici ed extrascolastici.	Comprende semplici messaggi orali e ne individua il significato principale. Comunica oralmente e per iscritto in modo corretto ma essenziale. Se guidato, effettua semplici argomentazioni	Lo studente comprende messaggi di diverso tipo, individuandone significato, scopo e registro. Comunica oralmente e per iscritto in modo corretto e coerente, in contesti prevedibili, espone in modo lineare ed esauriente. Argomenta sostenendo il proprio punto di vista e rispondendo in modo pertinente alle sollecitazioni degli interlocutori.	Lo studente comprende messaggi articolati di diverso tipo, distinguendone i registri linguistici. Comunica oralmente e per iscritto in modo corretto e coerente in diversi contesti; espone in modo preciso ed esauriente. Argomenta la sua tesi in modo pertinente servendosi e ricerca informazioni da fonti diverse	.../ 4

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenza di GL				
Ha mens critica				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	
Affronta un problema noto eseguendo istruzioni e con il sostegno de'educatore.	Affronta il problema noto in maniera divergente e originale	Coniuga la meta-cognizione e il transfert per affrontare un problema nuovo.	Individua molteplici modalità inedite con cui un problema nuovo può essere affrontato.	Tot. Punteggio .../ 4

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenza di GL				
Sa cogliere la transcalarità				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	
Non riconosce nella realtà locale segni di realtà sempre più ampie come quelle regionali e nazionali.	Individua nella realtà locale segni di realtà sempre più ampie come quelle regionali, nazionali, continentali e mondiali	Coglie i nessi d'interdipendenza tra le varie scale.	Individua ed esprime la mondialità come criterio di lettura della realtà nella risoluzione di situazioni specifiche	Tot. Punteggio .../ 4

F	Obiettivo cognitivo - affettivo	Disc.	Attività	Organizzazione /metodo	Raggrup.	Media	tempo	I.G. L.
2 TAB. N B3	Riflettere sul gioco d'azzardo in ottica diacronica attraverso la letteratura	italiano	Divisione in gruppi e lettura di testo letterario La pelle di zigrino (1831) di Honoré di Balzac Il fu Mattia Pascal (1904) Pirandello Il giocatore (1866) Dostoevskij  Esposizione e dibattito  Prova di verifica	Lettura con peer tutoring   Conversazione orientata  Attività di consolidamento	Lavoro di gruppo   Lavoro con gruppo classe  Lavoro individual e	Testi letterari	4 h	Trasformazione/ mens critica

Gruppo A Il denaro e il gioco d'azzardo.

Torniamo all'Ottocento e ad un connubio perverso, quello fra il denaro ed il gioco d'azzardo, dal quale l'uomo non riesce ad uscire se non con l'annullamento di se stesso.

La pelle di zigrino (1831) di Honoré di Balzac inizia con una magistrale descrizione dell'ambiente e delle persone che popolano una sala da gioco del Palais Royal di Parigi. Gioco d'azzardo, roulette, denaro: un vero e proprio tempio per chi tenta la fortuna e cerca di aumentare la proprie finanze. Che sia il bisogno a spingere a 'giocare' con il denaro, oppure il vizio che penetra nei giocatori incalliti come una febbre dalla quale non possono liberarsi, o la noia per una vita ormai priva di interessi e di stimoli, non fa differenza. Questi uomini si trovano tutti lì, nella sala da gioco.

Balzac è un maestro nel descrivere uno dietro l'altro gli ambienti della sala da gioco, nel ritrarre fisicamente i

personaggi e nel far scaturire la psicologia e tutta la vita di ognuno di questi uomini dal loro volto, dallo sguardo e dal modo in cui stanno intorno al tavolo verde. In fondo tutti sanno che alla fine non saranno i vincitori e che perderanno il denaro insieme alla vita. Fra denaro e morte c'è infatti un'attrazione fatale. Un desiderio di autodistruzione che porta a consumare, a buttare via il denaro, i giorni, la vita. E non importa che si tratti di morte fisica o interiore, dovuta all'abbruttimento provocato dal tavolo da gioco [60].

Il giovane protagonista, non certo un giocatore di professione, dopo aver perso la sua unica moneta d'oro, esce disperato dalla sala del Palais Royal e, dopo aver rimandato il suicidio nella Senna alle ore notturne, entra nel negozio di un antiquario per passare il tempo che lo separa dalla morte. Di sala in sala e da un piano all'altro si trova davanti tesori provenienti dal passato, quadri, sculture, opere di oreficeria, mobili, ogni tipo di meraviglia. Ogni oggetto parla di passato e di morte. Davanti ad una grande cassa quadrata di mogano appesa a un chiodo con una catena d'argento è preso dalla curiosità. Si addormenta mentre il commesso del negozio va a cercare il padrone, che custodisce con grande cura la chiave della cassa, e al risveglio si trova davanti «un vecchio piccolino magro e rinsecchito, in una veste di velluto nero, stretta ai fianchi da un grosso cordone di seta...con due espressioni differenti e con due pennellate, un pittore avrebbe fatto di quel volto una bella immagine del Padre Eterno oppure la maschera beffarda di Mefistofele...» [61]. Raphaël confida all'antiquario la sua triste condizione di miseria e il desiderio di uccidersi [62] ma finisce per fare un vero e proprio patto con il diavolo, quando decide di accettare la pelle di zigrino [63] che quello gli ha proposto, un vero talismano che gli può procurare tutto quanto desidera; ma deve stare attento perché diventerà più piccola via via che lui si procurerà piaceri e soddisfazioni materiali; alla fine non ne resterà niente; e lui morirà. Anche qui un nuovo patto con il diavolo come nel romanzo di Chamisso e anche in questo caso una vita bruciata per il troppo desiderio di possesso e di piacere. Le monete d'oro compaiono spesso nelle pagine del romanzo, come quando Rastignac (un tizio incontrato per caso da Raphaël e diventato suo amico, che lo ha spinto nel vortice della vita mondana parigina e che lo fa precipitare nella dissolutezza, come se fosse l'ulteriore incarnazione mefistofelica) annuncia una vincita al gioco [64], come pure quando sono descritte le angosce suscitate in Raphaël dai debiti insoluti e dal pensiero dei creditori [65]. L'epilogo non può che essere drammatico. La pelle di zigrino che ha salvato tante volte Raphaël è diventata piccolissima e a lui, moribondo, non restano che gli ultimi respiri. Il patto con il diavolo è saldato con la vita. Gruppo B Sempre la roulette! Che ossessione la roulette!

---

Nella parte iniziale de *Il fu Mattia Pascal* (1904) Pirandello descrive l'attrazione esercitata su Mattia da un'insegna, vista in una vetrina di Nizza, "Dépôt de roulettes de précision". Dato che si era allontanato da Miragno e dalla famiglia, con l'intenzione di mettere in mezzo anche l'oceano fra lui e quella realtà che gli era diventata insopportabile, decide non solo di comprare l'opuscolo *Méthode pour gagner à la roulette* visto nella vetrina ma di avventurarsi anche a Montecarlo per tentare la fortuna al gioco. La bisca, come la definisce, gli sembra un tempio di cattivo gusto alla Fortuna, anzi «un mattatoio per le povere bestie», ma, aggiunge «la maggior parte della gente che va lì ha ben altra voglia che quella di badare al gusto della decorazione di quelle cinque sale». Ed il giudizio sui giocatori è dello stesso tono. Resta a guardare prima di tentare anche lui la sorte in un gioco che non gli sembra complicato come invece aveva creduto di capire dalla lettura dell'opuscolo. Ci troviamo ancora una volta davanti alle frasi di rito dei croupiers: *Messieurs, faites vos jeux!* e ai volti ricchi di tensione dei giocatori. Alla fine Mattia si decide a fare una puntata [66] in seguito alla quale scopre a sue spese che c'è anche un metodo differente per guadagnare al gioco, impadronirsi della vincita di un altro, oltre quelli descritti nell'opuscolo. Andato ad un altro tavolo, trova altri giocatori che osserva attentamente nelle loro disparate reazioni, ma alla fine si decide e punta di nuovo anche lui [67]. A questo punto è travolto dalla frenesia inarrestabile del gioco, visto che le vincite si susseguono l'una con l'altra. La coscienza si altera, la realtà perde la sua corporeità e l'unica cosa che il giocatore Mattia percepisce è quell'ineffabile e quasi delirante legame che lo unisce al gioco. Il resto non esiste più. Mattia non è certo l'unico personaggio che sperimenta sia l'abilità di chi si impadronisce della vincita altrui sia l'ebbrezza delirante e sconvolgente del gioco e delle vincite, in quel vortice che lega il giocatore e la roulette.

#### Gruppo C

Anche l'ossessione di Aleksej, protagonista e voce narrante de *Il giocatore di Dovstoevskij* (1821-1881), è la roulette [68], e lo diventa sempre di più dopo aver iniziato a giocare per Polina [69], della quale è l'innamorato precettore, perché la famiglia della ragazza è sull'orlo della rovina per i debiti contratti. Quando poi si trova nella sala da gioco del casino di Ruletenberg dove deve accompagnare la nonna di Polina, «la terribile, ricca settantacinquenne Antonída Vasílevna Taràseviceva proprietaria e signora moscovita» [70], osserva che i ladruncoli hanno buone possibilità in quell'ambiente proprio impossessandosi delle somme vinte da altri [71]. La loro sfrontatezza e risolutezza nel prendere il denaro vinto da altri è tale che il vero vincitore finisce per vergognarsi, non riesce a reagire e, come se fosse lui il ladro e non il derubato, se ne va. La somiglianza fra i passi dei due romanzi di Pirandello e di Dostoevskij ci racconta molte cose di quel sottobosco di piccoli furfanti e di giocatori incalliti che mettono il denaro al centro della loro vita e rischiano tutto quello che possono, e spesso superano anche i limiti. Certo Dostoevskij conosceva bene l'ambiente del gioco e ne era attratto in modo irresistibile, tanto che era oberato dai debiti contratti proprio per poter continuare a giocare. Incalzato dai creditori a tal punto che, mentre scrive *Delitto e castigo* (che ha al centro l'omicidio

di un'usuraia e della sua sorella, capitata per caso sulla scena del delitto perpetrato da Raskol'nikov, uno studente assillato dalla miseria), detta in un mese un altro romanzo, Il giocatore (1866), per far fronte alle incessanti richieste di saldare i propri debiti. Come il Raphaël balzachiano, Dostoevskij vede incarnarsi i debiti nelle misere suppellettili che gli sono rimaste; solo che per lui è realtà e non finzione letteraria. Personaggi letterari e scrittori sono accomunati dalla passione per il gioco, dai debiti e dai creditori. Per questi li descrivono in modo magistrale. Il culmine della frenesia provocata dal gioco, in particolare se vincente, si ha quando Aleksej fa da spalla alle puntate prive di qualsiasi logica della nonna di Polina. Come Mattia aveva cercato di imparare le 'regole del gioco' dall'opuscolo comprato a Nizza, così Aleksej cerca di istruire nei rudimenti della roulette la nonna, che non accetta consigli e con caparbia e fra lo stupore di coloro che assistevano alle sue puntate insiste nelle scelte dei numeri, anzi dello zéro contro ogni logica del calcolo delle probabilità [72]. Sembra che questo forzare i tempi e le combinazioni stravolga le leggi dei numeri e sembra che questo rapporto irrazionale con la pallina che gira sulla roulette lo possano avere solo i neofiti, che seguono un istinto ostinato ma vincente. Come se mettessero in pratica (si passi il paragone) in un campo del tutto estraneo alla politica, ma con lo stesso risultato, l'ammonimento machiavelliano: «che sia meglio essere impetuoso che rispettivo; perché la fortuna è donna, ed è necessario, volendola tenere sotto, batterla e urtarla» [73]. Anche in seguito Aleksej a più riprese si reca a giocare alla roulette, vincendo in meno di un'ora centomila fiorini, preda di una febbre che gli toglie la coscienza delle proprie azioni [74]. Ma il denaro vinto non l'aiuta a conquistare Polina e così si dà ad una vita di dissipazione a Parigi, sperperando tutto il suo denaro. Gioca di nuovo, perde, gioca, vince, gioca, perde; finisce due mesi in prigione per debiti. Fa il servitore. Ma poi si fa prendere ancora dalla febbre del gioco; vince, perde. Quando alla fine gli resta solo un fiorino, esclama: «Ah, dunque, ci sarà di che desinare!», ma subito dopo cambia idea e, tornato indietro, entra di nuovo nel casinò di Homburg [75] e, giocando l'ultimo fiorino, vince.

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenze disciplinari.				
ASSE DEI LINGUAGGI Legge, comprende e interpreta testi scritti di vario tipo.				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Tot. Punteggio
Individua solo parzialmente - sulla base di una griglia di lettura - lo scopo del messaggio, l'idea centrale e le informazioni fondamentali.	Comprende in modo autonomo messaggi semplici e ne individua il significato principale.	Rileva nei testi informazioni esplicite, individuando nessi con informazioni già possedute, in forma autonoma.	Interpreta nei testi informazioni esplicite ed implicite individuando nessi con altri testi per ricavarne idee e informazioni.	.../ 4

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenza di GL				
Sa cogliere la trasformazione				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Tot. Punteggio
Individua con difficoltà e solo se guidato alcune tracce di cambiamento in ciò che vede e/o studia.	Riconosce mutamenti e trasformazioni come costanti della storia.	Acquisisce il valore formativo dei processi storici e li legge criticamente, cogliendone le discontinuità.	Sa orientare le potenzialità positive del processo di trasformazione in un'ottica progettuale	.../ 4

F	Obiettivo cognitivo	Disc.	Attività	Organizzazione /metodo	Raggrup.	Media	tempo	I.G. L.
3 TAB. N B3	Cogliere l'irrazionalità del giocatore attraverso il calcolo delle probabilità	Italiano, matematica	Lettura di articolo-inchiesta  Il calcolo delle probabilità  Discussione	Lettura orientata  Attività di applicazione di schemi operativi  Dibattito	Lavoro individuale  Lavoro con gruppo classe	Testi	.6 h	Mens critica

### Articolo su linkiesta.it

#### La fortuna non esiste: la matematica contro il gioco d'azzardo

**Avviso ai giocatori, nel Paese che spende di più per macchinette e gratta e vinci: l'unica certezza, nel lungo periodo, è la sconfitta. Perché chi gioca non conosce la matematica. Mentre chi ci guadagna, sì. E la sa usare molto bene**  
Di Francesco Cancellato

**11,5 milioni di euro al giorno.** Questo il giro d'affari delle 12mila sale da gioco virtuali e illegali di proprietà di Luigi Tancredi, arrestato il 14 gennaio insieme ad altre dieci persone. Gli inquirenti sostengono che quel denaro servisse a pagare gli stipendi del clan camorrista dei Casalesi. Una piccola parte di quel denaro, ovviamente. **Perché 11,5 milioni di euro al giorno sono più o meno quanto Zlatan Ibrahimovic guadagna in un anno.** E sono pari a circa 4,2 miliardi di euro all'anno, più o meno quanto il governo stanzierà ogni anno, da qui al 2020, per combattere l'inquinamento e i cambiamenti climatici.

La cosa buffa, però, è che queste cifre iperboliche non sono che la punta dell'iceberg del giro d'affari del gioco - "d'azzardo" non si potrebbe dire, teoricamente - in Italia: un settore che **muove un giro d'affari di circa 80 miliardi di euro.** Giro d'affari che più che raddoppia, se ci mettiamo anche i **130 miliardi stimati che muove il gioco illegale e clandestino.**

Se si considerano le sole macchinette, siamo il paese che gioca di più al mondo. E un gratta e vinci ogni cinque stampati nel pianeta viene acquistato in Italia.

**Nessun Paese al mondo gioca quanto l'Italia.** Secondo il Global Gaming and Betting Consultancy, nel 2014 gli italiani hanno perso al gioco 17,8 miliardi di euro. Una cifra che, in valore assoluto, fa di noi il quarto paese più "spennato" al mondo e che dal 2001 è triplicata. Grandi protagonisti della nostra ludopatia sono le slot machine e i gratta e vinci. **Se si considerano le sole macchinette, siamo il paese che gioca di più al mondo. E un gratta e vinci ogni cinque stampati nel pianeta viene acquistato in Italia.**

Insomma: siamo un'anomalia. E secondo Marco Verani, professore di matematica al Politecnico di Milano, la causa è soprattutto una: «**Siamo un Paese di analfabeti matematici** - spiega -, in cui un sacco di gente ammette di non capire nulla di matematica, senza prova il senso di vergogna o disagio che mostrerebbe se dicesse che non sa leggere o scrivere. Il pensiero scientifico, in Italia, non viene visto come uno strumento che serve per navigare la realtà». Tranne, ovviamente, da chi progetta e guadagna con il gioco, che la matematica la conosce eccome.

Così Verani, insieme ad alcuni colleghi professori e ricercatori, ha creato Bet on math, un progetto finanziato dal 5 per mille del Politecnico di Milano che lui stesso definisce di "matematica civile": «Vogliamo fornire ai ragazzi, ma non solo, un percorso di insegnamento della probabilità per dar loro gli **strumenti per interpretare il gioco e l'azzardo da un punto di vista razionale, non magico.** Vogliamo far capire loro quanto sia facile perdere e quali siano gli errori logici attraverso cui si finisce per buttare via un sacco di soldi in macchinette e gratta e vinci, fino a diventarne dipendenti».

Si tratta, soprattutto, di lavorare attorno a tre concetti chiave, il primo dei quali è quello di probabilità. Il motivo è piuttosto semplice: se è relativamente semplice, anche per un bambino, quantificare cosa significhi avere il 50% di probabilità che un determinato evento accada è molto più difficile capirlo quando le cifre diventano infinitamente superiori: «Per un tipo di Gratta e Vinci che si chiama "Il Miliardario" vengono emessi ogni anno 30 milioni di biglietti - spiega Verani -. Cinque tra loro valgono 500mila euro. La probabilità di vincere è una su sei milioni, quindi. È tanto? È poco? Davanti a un numero così piccolo la gente è un po' persa».

«Un gratta e vinci è lungo 15 centimetri: se li mettiamo sei milioni uno accanto all'altro, otteniamo una fila lunga 900 chilometri, la distanza che separa Milano da Monopoli, in Puglia. Una fila in cui c'è solo un biglietto vincente».

Così Verani ricorre a un esempio: «Un gratta e vinci è lungo 15 centimetri - spiega -: se ne mettiamo sei milioni uno accanto all'altro, otteniamo **una fila lunga 900 chilometri, la distanza che separa Milano da Monopoli, in Puglia. Una fila in cui c'è solo un biglietto vincente.** Ecco cosa vuol dire uno su sei milioni».

Non è solo una questione di probabilità, tuttavia. Perché quando non sono gli ordini di grandezza a contare intervengono altri meccanismi psicologici che sospendono la razionalità e convincono il giocatore a tentare la sorte. Con le slot machine, ad esempio, **il diavolo tentatore si chiama “quasi vincita”**: «Accade spesso che, anche in caso di sconfitta, il simbolo immediatamente successivo o precedente a quello che è uscito sia quello che avrebbe garantito una vincita - spiega Verani -. Quando accade il giocatore ha la percezione di aver quasi vinto, di esserci andato vicino e questo lo spinge a giocare di nuovo».

**Peccato che la quasi vincita non esista, è un pensiero irrazionale**, perché ogni giocata è indipendente dalla precedente, in qualunque gioco. E ci caschiamo più spesso di quanto crediamo: «Stiamo giocando a testa e croce e dieci volte di fila viene fuori testa. All'undicesimo lancio ti chiedo di scommettere. Tu cosa scommetteresti?», chiede Verani. Di pancia, la risposta è immediata: croce: «Sbagliato. C'è la stessa probabilità che esca testa o croce. La legge dei grandi numeri non esiste, nel gioco. Non esiste alcun riequilibrio nella matematica, nessuna compensazione».

«Nel lungo periodo la macchinetta, in media, ti restituisce il 75% di quello che giochi. È un gioco iniquo.

Tutti i giochi d'azzardo sono iniqui»

**Una sola cosa è certa, a ben vedere: la sconfitta.** Ed è questo il motivo per cui chi di mestiere fa il “banco” guadagna così tanto: «Nel lungo periodo la macchinetta, in media, ti restituisce il 75% di quello che giochi - racconta ancora Verani -. È un gioco iniquo. Tutti i giochi d'azzardo sono iniqui». Anche i gratta e vinci: «Il costo del biglietto è di 5 euro e il premio medio è 3,5 euro - continua -Se tu continui a giocare tutti i giorni, la sicurezza che hai è che per ogni 5 euro che spendi te ne tornano 3,5».

Per far comprendere questa evidenza, Verani e i suoi colleghi hanno creato un simulatore dei diversi giochi, una app per lo smartphone. Serve a dimostrare, senza perdere soldi, che con un numero alto di giocate si perde sempre: « Perché chi gioca poco, o poco alla volta, non ha la minima percezione di questo. **La fortuna non esiste, nel lungo periodo.** Il gioco è studiato perché alla lunga non puoi che essere sfortunato». Alla faccia del folklore, del pensiero magico e dei quadrifogli nel taschino

Note informative sulle probabilità di vincita

Gioco SuperEnalotto - calcolo delle probabilità

Costo combinazione:1 Euro (giocata minima 1 combinazione )

Matrice: 6 su 90

#### Categoria Punti Probabilità 1 su

1 <sup>^</sup>	6	622.614.630
2 <sup>^</sup>	5+1	103.769.105
3 <sup>^</sup>	5	1.250.230
4 <sup>^</sup>	4	11.907
5 <sup>^</sup>	3	327
6 <sup>^</sup>	2	22

#### Gioco Win For Life Classico - calcolo delle probabilità (giocata da 1 euro)

##### Categoria Punti Probabilità 1 su

Win For Life	10+	3.695.120
1 <sup>^</sup>	10	184.756
2 <sup>^</sup>	9+	36.951
3 <sup>^</sup>	9	1.848
4 <sup>^</sup>	8+	1.825
5 <sup>^</sup>	8°	257



6 <sup>^</sup>	7+	91
7 <sup>^</sup>	7	12.8

### Probabilità di vincita della Lotteria Italia 2016

La probabilità di vincita della lotteria istantanea abbinata alla Lotteria Italia 2016 “I proverbi della fortuna” è così composta:

#### Importo premi Biglietti vincenti su 10.000.000 di biglietti Probabilità di vincita

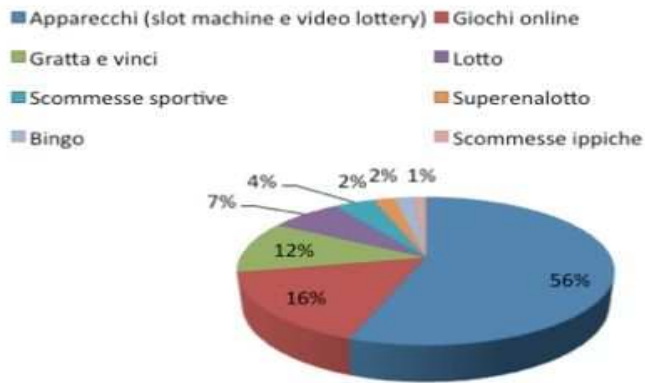
€ 50.000,00	4	1/2.500.000 biglietti
€ 500,00	10.000	1/1.000 biglietti
€ 5,00	1.600.000	1/6,25 biglietti
<b>Totali</b>	1.610.004	1/6,21

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenze disciplinari.				
Conosce ed usa il calcolo delle probabilità				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Tot. Punteggio
Conosce le regole di calcolo probabilistico ma le applica in modo lacunoso.	Conosce le regole di calcolo probabilistico ed è in grado di applicarle	Conosce le regole di calcolo probabilistico ed è in grado di applicarle per fare previsioni.	Conosce le regole di calcolo probabilistico e riconosce coppie di eventi complementari, incompatibili, indipendenti.	.../ 4

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenza di GL				
Ha mens critica				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Tot. Punteggio
Affronta un problema noto eseguendo istruzioni e con il sostegno de'educatore.	Affronta il problema noto in maniera divergente e originale	Coniuga la meta-cognizione e il transfert per affrontare un problema nuovo.	Individua molteplici modalità inedite con cui un problema nuovo può essere affrontato.	.../ 4

F	Obiettivo cognitivo-affettivo	D	Attività	Organizzazione /metodo	Raggrup.	Media	tempo	I.G. L.
4 TAB. N B 6	Comprendere la relazione tra cervello e patologia ludica	Scienze	Analisi dell'attuale situazione patologica legata al gioco d'azzardo.  Riflessione sulla relazione tra cervello e ludopatia  Testimonianza di esperto dell'ASUR  Dibattito	Attività ordinate a classificare dati  Analisi di testo/ metacognizione attraverso strategie argomentative  Ascolto  Discussione orientata	Lavoro per gruppi  Lezione a coppia  Lavoro con gruppo classe	Schemi/ dati  Testo  Risorsa umana	.3 h	Interdipendenza

## Com'è diviso il mercato del gioco d'azzardo



## MALATI DI GIOCO

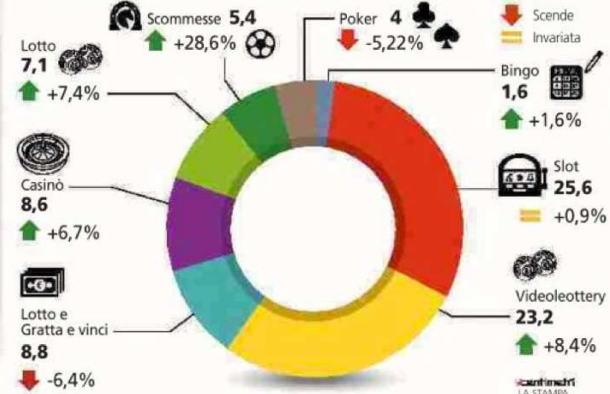
### La classifica dell'azzardo

LE 10 PROVINCE CON PIU' MACCHINETTE DELL'AZZARDO PER ABITANTI

1	L'Aquila	Una slot ogni 83
2	Olbia-Tempio	96
3	Sassari	107
4	Oristano	109
5	Rovigo	109
6	Nuoro	111
7	Vercelli	117
8	Verbano Cusio Ossola	117
9	Frosinone	96 122
10	Cosenza	83 125

### I principali giochi

RACCOLTA IN MILIARDI DI EURO NEL 2015 E VARIAZIONE RISPETTO AL 2014



agenzia

ganemonopoli.gov.it

Gioco d'azzardo, "identificata l'area del cervello che innesca la dipendenza"



SCIENZA

E' l'insula, la struttura della corteccia cerebrale che si trova fra il lobo frontale e quello temporale e che diventa iperattiva nelle persone con questo disturbo. La scoperta, pubblicata sulla rivista dell'Accademia di Scienze degli Stati Uniti (Pnas), si deve al gruppo coordinato Luke Clark dell'università britannica di Cambridge, e potrebbe aprire la strada a nuovi trattamenti per questa dipendenza

Più informazioni su: [Cambridge](#), [Cervello](#), [Gioco d'azzardo](#)

Identificata l'area del cervello che innesca la **dipendenza dal gioco d'azzardo**: è l'insula, la struttura della **corteccia cerebrale** che si trova fra il lobo frontale e quello temporale e che diventa iperattiva nell'ati Uniti (Pnas), si deve al gruppo coordinato Luke Clark dell'università britannica di **Cambridge**, e potrebbe aprire la strada a nuovi trattamenti per questa dipendenza.

L'insula ha un ruolo chiave nelle **emozioni** e la sua attività anomala fa percepire in modo errato le **possibilità di vincere** a causa di una serie di errori, chiamati **distorsioni cognitive**, che portano a valutare male abilità, fortuna e probabilità e che sembrano incoraggiare ulteriormente il gioco. In Italia l'illusione di 'vincere facile' e la convinzione che continuare a giocare, alle fine, farà recuperare le perdite, sono i 'falsi miti' dietro cui si nasconde circa l'1,65% degli italiani, ossia i giocatori 'problematici', che sono a rischio di diventare dipendenti dal gioco d'azzardo.

Per verificare quale è la regione coinvolta in questa dipendenza, i **ricercatori** hanno esaminato volontari sani e persone con lesioni alla corteccia prefrontale ventromediale situata nei lobi frontali, all'amigdala e all'insula. Tutti sono stati sottoposti a due diverse attività di gioco d'azzardo: **slot machine** e **roulette**. Gli errori di valutazione del rischio si sono verificati in tutti i gruppi tranne che nelle persone con lesioni all'insula. "Sulla base di questi risultati – rileva Clark – crediamo che questa regione del cervello potrebbe essere iperattiva nei giocatori dipendenti, che li rende più sensibili a questi errori di pensiero". Futuri trattamenti per la dipendenza dal gioco d'azzardo, prosegue, "potrebbero cercare di **ridurre questa iperattività**, sia con **farmaci** sia con **psicoterapie**".

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenze disciplinari.				
Osserva, descrive ed analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconosce nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Tot. Punteggio
Raccoglie in modo lacunoso i dati sperimentali estratti dall'osservazione dei fenomeni fisici utilizzando corrette unità di misura di uso corrente. Rappresenta graficamente semplici sequenze di dati.	Raccoglie autonomamente e in modo sistematico e ordinato i dati sperimentali attraverso l'utilizzo di strumenti diversi impiegando corrette unità di misura di uso corrente e operando opportune conversioni eventualmente necessarie per esplicitarne le correlazioni.	Rielabora in modo personale i dati raccolti e relaziona in modo documentato, corretto ed esauriente	Interpreta i dati sperimentati estratti dall'osservazione dei fenomeni fisici e argomenta le relazioni che caratterizzano la dimensione complessa del sistema a cui i dati osservati rimandano.	.../ 4

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenza				
SA COGLIERE L'INTERDIPENDENZA				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Tot. Punteggio
Coglie in modo frammentario nella realtà locale segni di realtà sempre più ampie come quelle regionali e nazionali.	Individua nella realtà locale segni di realtà sempre più ampie come quelle regionali e nazionali.	Coglie i nessi di interdipendenza tra le varie scale.	Individua la mondialità come criterio di lettura della realtà nel rispetto delle situazioni specifiche ed esprime, in modo coerente, le relazioni individuate tra fenomeni ed eventi.	.../ 4



realizzate; e, ancora, di prevedere linee telefoniche per fornire assistenza ai giocatori, un'attività formativa anche per i dipendenti delle case da gioco e campagne di informazione sui rischi legati al gioco d'azzardo.

### 3. La legislazione nazionale italiana

Sul fenomeno della ludopatia si registrano ripetuti interventi legislativi da parte del Parlamento, fondati sull'esigenza di tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato ed eventuali frodi e di salvaguardare minori e soggetti più deboli, oltre che per regolare i profili di carattere fiscale. La regolamentazione del gioco distingue i giochi vietati da quelli consentiti; per questi ultimi occorre ottenere un'apposita concessione o autorizzazione. Anche Regioni e Comuni sono intervenute sulla materia dei giochi, dando origine anche ad un complesso contenzioso con gli operatori del settore (*vedi i paragrafi successivi*).

**La normativa generale sulle concessioni.** Le disposizioni del testo unico del 1931 in materia di pubblica sicurezza sono state più volte aggiornate nel corso degli anni: ad esempio la **legge n. 266 del 2005** (legge finanziaria per il 2006, art.1, commi 525 ss), al fine di contrastare i fenomeni di illegalità connessi alla distribuzione on line dei giochi con vincite in denaro, attribuisce in particolare all'Azienda Autonoma Monopoli di Stato la puntuale regolamentazione del settore (*vedi ad esempio il decreto 27 luglio 2011*) e l'inibizione dei siti web privi delle autorizzazioni previste, o che svolgono attività in contrasto con la disciplina vigente. Il **decreto legge n. 98 del 2011** (convertito nella **legge n. 111 del 2011**), nel ribadire il divieto di partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di 18 anni, inasprisce le sanzioni, di natura pecuniaria ovvero di sospensione dell'esercizio o di revoca in caso di commissione di tre violazioni nell'arco di tre anni (I controlli, stando a quanto riferito dal Governo in sede di interrogazione parlamentare, sono stati circa 38.000 nel 2013 e oltre 20.000 nel 2014). Lo stesso provvedimento detta anche norme più severe sui requisiti dei concessionari di giochi pubblici e disposizioni per contrastare l'evasione, l'elusione fiscale e il riciclaggio (commi 20 ss.).

La **legge n. 88 del 2009**, art. 24, commi 12 ss (legge comunitaria per il 2008), oltre a nuovi requisiti dei soggetti che richiedono la concessione ed un inasprimento delle sanzioni, prevede l'adozione di strumenti ed accorgimenti per l'esclusione dall'accesso al gioco on line da parte di minori, nonché l'esposizione del relativo divieto in modo visibile negli ambienti virtuali di gioco gestiti dal concessionario (comma 17, lett. e). Con il c.d. "conto di gioco" di cui al comma 19 (per la cui apertura occorre fornire il codice fiscale) si crea una sorta di autolimitazione obbligatoria per il giocatore, che stabilisce i propri limiti di spesa settimanale o mensile, con conseguente inibizione dell'accesso al sistema in caso di raggiungimento della soglia predefinita. Per i giocatori è prevista anche la facoltà di auto-esclusione dal sito del concessionario, con conseguente impedimento ad un nuovo accesso. L'anagrafe dei conti di gioco consente anche il monitoraggio dell'attività di ciascun giocatore. Con la **legge n. 220 del 2010** (art. 1, commi 78 ss) viene rivisto lo schema di convenzione tipo per le concessioni per l'esercizio e la raccolta dei giochi pubblici, anche al fine di contrastare la diffusione del gioco irregolare o illegale in Italia e le infiltrazioni della criminalità organizzata nel settore, di tutelare la sicurezza, l'ordine pubblico ed i consumatori, specie minori d'età (*sulla legittimità di tali restrizioni all'attività di organizzazione e gestione dei giochi pubblici affidati in concessione vedi anche la sentenza della Corte costituzionale n. 56 del 2015*).

***Il c.d. decreto Balduzzi.*** Un intervento più organico in materia è stato effettuato con il **decreto legge n. 158 del 2012** (convertito nella **legge n. 189 del 2012**) che affronta diverse tematiche.

- Con riguardo ai profili sanitari, si prevede l'aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza (LEA) con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia (art. 5, comma 2). In attuazione di tale disposizione, è stato approvato il **Piano d'azione nazionale**.
- Per contenere i messaggi pubblicitari, si vieta l'inserimento di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche nonché durante le rappresentazioni teatrali o cinematografiche non vietate ai minori. Sono anche proibiti i messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro su giornali, riviste, pubblicazioni, durante trasmissioni televisive e radiofoniche, rappresentazioni cinematografiche e teatrali, nonché via internet, che incitano al gioco ovvero ne esaltano la sua pratica, ovvero che hanno al loro interno dei minori, o che non avvertono del rischio di dipendenza dalla pratica del gioco. La pubblicità deve riportare in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto ha nel singolo gioco. Per i trasgressori (sia il committente del messaggio pubblicitario sia il proprietario del mezzo di comunicazione interessato) vi è una sanzione amministrativa da 100.000 a 500.000 euro (art. 7, commi 4 e 4 bis) (*Su questo argomento vedi anche la **circolare applicativa dell'AAMS del 2012***). (*Sul tema della pubblicità vedi più diffusamente questa **scheda***)
- Avvertimenti sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro e sulle relative probabilità di vincita devono essere riportati su schedine e tagliandi dei giochi; su apparecchi di gioco (c.d. AWP – Amusement with prizes), cioè quegli apparecchi che si attivano con l'introduzione di monete o con strumenti di pagamento elettronico; nelle sale con videoterminali (c.d. VLT – Video lottery terminal); nei punti di vendita di scommesse su eventi sportivi e non; nei siti internet destinati all'offerta di giochi con vincite in denaro. In caso di inosservanza di tali disposizioni è prevista la sanzione amministrativa di 50.000 euro (art. 7, commi 5 e 6).
- Il Ministero dell'Istruzione segnala l'importanza del gioco del responsabile agli istituti primari e secondari ai fini dell'organizzazione di campagne informative ed educative sul tema (art. 7, comma 5 bis).
- Viene ribadito il divieto di ingresso ai minori di anni 18 nelle aree destinate al gioco con vincite in denaro interne alle sale Bingo, nelle aree ovvero nelle sale in cui sono installati apparecchi VLT e nei punti vendita in cui si esercita – quale attività principale – quella di scommesse. Il titolare dell'esercizio è tenuto ad identificare i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta (art. 7, comma 8).
- E' prevista l'intensificazione dei controlli sul rispetto della normativa (art. 7, comma 9) ed una "progressiva ricollocazione" dei punti della rete fisica di raccolta dei punti gioco per tener conto della presenza nel territorio di scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi (art. 7, comma 10). Peraltro non è mai stato emanato il decreto ministeriale che avrebbe dovuto indicare i criteri ed indirizzi e le amministrazioni regionali e locali hanno adottato dei propri regolamenti in materia, dando luogo anche ad un forte contenzioso (vedi infra; leggi anche la **risposta del Governo** ad un'interrogazione parlamentare)

In base al decreto Balduzzi è stato istituito infine un Osservatorio per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave. Tale Osservatorio, inizialmente istituito presso l'Agenzia delle dogane e dei monopoli è stato successivamente trasferito al Ministero della salute ai sensi della **legge n. 190 del 2014** (legge

finanziaria per il 2015), che ne modifica anche la composizione, per assicurare la presenza di esperti e di rappresentanti delle regioni, degli enti locali e delle associazioni operanti in materia (*sui tempi di attivazione del nuovo Osservatorio leggi questa **nota del Governo***). La stessa legge (art. 1, comma 133) destina annualmente, a decorrere dal 2015 una quota di 50 milioni di euro, nell'ambito delle risorse destinate al finanziamento del Servizio Sanitario Nazionale, per la cura delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo (1 milione annuo per la sperimentazione di software per monitorare il comportamento del giocatore e generare messaggi di allerta).

***I progetti di riordino del settore.*** La **legge n. 190 del 2014** contiene anche una disciplina transitoria (in attesa del riordino della normativa con la delega contenuta nella legge n. 23 del 2014, vedi infra), in materia di giochi pubblici. In particolare è prevista la possibilità di regolarizzare la posizione per tutti coloro che offrono scommesse con vincite in denaro (per proprio conto o di terzi, anche esteri) che non sono collegati al totalizzatore nazionale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, pena ulteriori sanzioni e normative restrittive. Tale disposizione è volta a disciplinare una situazione che si è determinata nel corso degli ultimi anni in relazione ad alcune agenzie di scommesse, collegate a bookmakers e casinò off-shore, con sedi all'estero, che ritengono di poter esercitare attività di raccolta di gioco in Italia senza concessione da parte dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli, e conseguentemente non versano alcuna imposta all'erario.

Si segnala che la **legge n. 23 del 2014** *Delega al Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita* conteneva una delega al Governo per il riordino delle disposizioni vigenti in materia di giochi pubblici (art. 14) per la tutela dei minori e per contrastare il gioco d'azzardo patologico, sia per combattere il gioco illegale e le infiltrazioni delle organizzazioni criminali nell'esercizio dei giochi pubblici, attraverso una maggiore trasparenza dei requisiti delle società concessionarie. La delega non è stata però esercitata dal Governo. Per un'analisi dei principi di riordino contenuti nella legge delega leggi questa **scheda**.

***La legge di stabilità per il 2016.*** Nella **legge di stabilità (legge n. 208 del 2015)**, che inizialmente era incentrata solo su una revisione del prelievo fiscale e sulle nuove concessioni per le sale gioco, sono state poi introdotte norme per sanzionare l'impiego dei c.d. totem (apparecchi che permettono di collegarsi con piattaforme per il gioco on line) ed avviare un processo di contenimento del numero delle slot machine. Sono state poi approvate anche disposizioni limitative della pubblicità, con riferimento sia agli orari in cui sono vietati i messaggi pubblicitari nelle tv generaliste (in pratica i canali presenti dai numeri 1 a 9 del telecomando: vedi a tale riguardo il decreto ministeriale pubblicato nella gazzetta ufficiale dell'8 agosto 2016) sia ai contenuti dei messaggi stessi. E' stato infine attribuito alla Conferenza unificata Stato autonomie locali il compito di dettare Linee guida sulle caratteristiche dei punti di vendita ove si svolge il gioco pubblico e la loro collocazione territoriale

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenze disciplinari.				
Si orienta nella normativa statale				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	
Ha una conoscenza frammentaria della normativa statale	Legge e analizza la normativa statale	Interpreta con proprietà ed efficacia la normativa statale	Analizza con giudizio critico la normativa statale ; ne individua i limiti e riflette per trovare alternative da proporre nei contesti legittimi.	Tot. Punteggio .../ 4

F	Obiettivo cognitivo	Disc.	Attività	Organizzazione /metodo	Raggrup.	Media	tempo	I.G.L.
0	Ripercorrere l'itinerario didattico	Italiano, matematica,	Riflessione sull'itinerario didattico  Autovalutazione e del proprio incremento cognitivo	Metacognitive;	lavoro con gruppo classe  individuali	tabella ; quaderno con fogli rotativi.	3 h	Metacognizione/ mens critica

F	Obiettivo	I.G.L.
0	Rilevare le conoscenze spontanee degli alunni sul concetto gioco d'azzardo	Decentramento
1	Analizzare una situazione di caso: il gioco d'azzardo all'Aquila	Transcalarità /Mens critica
2	Riflettere sul gioco d'azzardo in ottica diacronica attraverso la letteratura	Trasformazione/ Mens critica
3	Cogliere l'irrazionalità del giocatore attraverso il calcolo delle probabilità	Mens critica
4	Comprendere la relazione tra cervello e patologia ludica	Interdipendenza./complessità
5	Conoscere la tutela giuridica per contrastare il gioco d'azzardo	Interconnessione /trasformazione
6	Ripercorrere le fasi e i significati dell'itinerario educativo - didattico.	Meta cognizione

### Questionario di autovalutazione

*Il lavoro ti è sembrato interessante? Perché sì / perché no*

*Quale fase ti è sembrata più interessante o meno interessante e perché?*

*Che cosa avresti voluto fare di diverso rispetto alla proposta scolastica?*

*Quale messaggio hai trattenuto?*

*Pensi che possa incidere sulla tua vita?*

*In che modo?*

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenze trasversali				
IMPARARE AD IMPARARE (Sa recuperare i saperi )				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Punteggi
Con il supporto dell'insegnante utilizza conoscenze e esperienze in contesti noti.	Utilizza conoscenze e esperienze in contesti noti	Utilizza conoscenze e abilità per nuovi apprendimenti e li applica in diversi contesti.	Recupera conoscenze e abilità necessarie al raggiungimento dell'obiettivo e le sa utilizzare in contesti diversi in modo efficace e creativo.	Tot.  .../ 4



F	Obiettivo comportamentale	Di s.	Attività	Organizzazione /metodo	Raggrup.	Media	tempo	I.G. L.
7 TAB. N.9	Verifica : compito in situazione	diritto	Elaborazione di una mappatura dei locali della propria città con dispositivi di gioco  Proposta legislativa per limitare e/o abolire i dispositivi di gioco d'azzardo	Attività di ricerca di dati e informazioni  Elaborazione di una proposta di legge insieme al Movimento Noslot	Lavoro per gruppi	Internet  Visite finalizzate nei bar cittadini	8 h	Attivismo responsabile

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenza				
Sa attivarsi responsabilmente				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Tot. Punteggio
Presenta , se stimolato, disponibilità ad agire in modo socialmente responsabili	Agisce autonomamente in modo responsabile a favore del suo territorio .	Interagisce con gli altri a favore della società di riferimento in un'ottica transcalare.	Si pone di fronte alle sue scelte con autonomia, responsabilità e agisce per garantire il Bene Comune a livello globale.	.../ 4

Box per avviare alle abilità che sviluppano traguardi di competenza trasversale				
Possiede competenze sociali e civiche .				
1/D - INIZIALE	2/C - BASE	3/B -INTERMEDIO	4/A - AVANZATO	Tot. Punteggio
Considera in modo positivo i punti di vista dell'altro.	Accetta in modo autonomo i punti di vista dell'altro.	Argomenta e comprende i diversi punti di vista in rapporto ai contesti di riferimento	Gestisce e negozia le diverse posizioni	.../ 4

BOX dei suggerimenti:  
**senzslot.it**  
**manifesto della legalità contro ludopatia**