

CONSCIOUS YOUTH BEHAVIOURS.
IN EMERGING REALITIES

Non-formal education practices:

Gambling

R2 CYBER TOOLKIT



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

#5	Jocuri de noroc. Camera de evadare
Amenințare	Jocuri de noroc
	Jocurile de noroc, atunci când sunt considerate în contextul riscurilor online, se referă la participarea la jocuri de noroc virtuale sau la acțiunea de a paria pe rezultate imprevizibile prin intermediul platformelor bazate pe internet. Această activitate apare ca o amenințare cibernetică substanțială din mai multe motive convingătoare, printre care natura sa extrem de accesibilă, potențialul de dependență și consecințele financiare și psihologice grave pe care le poate induce. Implicarea în jocurile de noroc online expune utilizatorii la riscuri care depășesc simplele pierderi financiare, putând duce la o spirală a dependenței, afectând sănătatea mintală și contribuind la o serie de probleme sociale și personale asociate.
Tipologie	Exerciții de simulare
Durată	100 de minute
Modalitate	Prezență fizică
Scop	Scopul acestei activități este de a implica tinerii într-un mediu dinamic și interactiv care simulează situații reale de joc. Această abordare îi ajută să-și dezvolte gândirea critică, să evalueze riscurile și să înțeleagă importanța solicitării ajutorului și a sprijinirii colegilor cu probleme legate de jocurile de noroc.
Obiective de învățare	<p>Să dezvolte gândirea critică și procesul de luare a deciziilor pentru a evalua scenariile jocurilor de noroc și a lua decizii în cunoștință de cauză.</p> <p>Să recunoască semnele timpurii ale jocurilor de noroc problematice și să înțeleagă șansele rezultatelor jocurilor de noroc.</p> <p>Să înțeleagă bugetul și a impactul financiar al jocurilor de noroc.</p>
Profilul cursanților	Participanți în vârstă de 15-18 ani, elevi de liceu. Nu sunt necesare cerințe prealabile sau calificări specifice.
Nr. de participanți	Grupuri de 5-6 participanți
Materiale	<p>Accesorii și puzzle-uri pentru camera de evadare (de exemplu, încuietori, chei, mesaje codate, indicii)</p> <p>Bani falși sau jetoane</p> <p>Tablă albă și marcaje pentru informare</p>
Pregătire	<p>Proiectați și aranjați camera de evadare cu diverse puzzle-uri și provocări legate de scenariile jocurilor de noroc.</p> <p>Pregătiți cardurile cu scenarii și alte materiale necesare pentru camera de evadare.</p>

	<p>Asigurați-vă că încăperea este amenajată în siguranță și că toate materialele sunt pregătite.</p> <p>Informați facilitatorii cu privire la obiectivele, structura camerei de evadare și rolul lor în îndrumarea participanților.</p>
Implementare	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducere (10 minute): Prezentați obiectivele sesiunii și explicați regulile camerei de evadare. 2. Provocarea Camerei de evadare (de la 20 la 50 de minute): Participanții sunt împărțiți în echipe și intră în camera de evadare. Ei trebuie să lucreze împreună pentru a rezolva indicii și a depăși provocările care simulează scenarii de jocuri de noroc. 3. Discuții de grup (20 de minute): După camera de evadare, echipele își discută experiențele, concentrându-se pe riscurile pe care le-au întâlnit și pe deciziile pe care le-au luat. 4. Prezentare educațională (10 minute): Oferiți informații cheie privind riscurile jocurilor de noroc și comportamentele online sigure. 5. Discuție despre sistemele de sprijin (5 minute): Discutați despre importanța căutării ajutorului pentru dependența de jocurile de noroc și despre modul de sprijinire a colegilor. 6. Reflecție și încheiere (5 minute): Reflectați asupra activităților și întăriți importanța gândirii critice și a stimei de sine în prevenirea dependenței de jocurile de noroc.
Sfaturi și sugestii	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faceți camera de evadare provocatoare, dar sarcinile de lucru să fie accesibile/ rezolvabile pentru a menține participanții în joc. ▪ Încurajați participanții să comunice și să colaboreze eficient în cadrul echipelor lor. ▪ Utilizați scenarii realiste și ușor de identificat pentru a face experiența mai de impact. ▪ Fiți pregătiți să dezbateți cu atenție, ajutând participanții să facă legătura între experiențele din camera de evadare și situațiile din viața reală.
Precauții	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Includeți o sesiune structurată de discuții după camera de evadare pentru a ajuta participanții să își proceseze experiențele și sentimentele. ▪ Obțineți consimțământul informat al participanților (și al tutorilor acestora, dacă sunt minori), subliniind natura activității și potențialele declanșatoare emoționale legate de conținutul jocurilor de noroc. ▪ Asigurați-vă că sala de evadare și materialele aferente sunt accesibile tuturor participanților, inclusiv celor cu dizabilități fizice sau dificultăți de învățare.
Referințe și resurse externe	<p>Referință externă:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escape Rooms educaționale - rezultate ale proiectului Erasmus+

	<p>Resurse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambling Therapy - oferă sfaturi practice gratuite și sprijin emoțional oricărei persoane afectate de jocuri de noroc problematice. Oferă grupuri de sprijin online și o linie de asistență.
Partener/ Autor	PRISM Impresa Sociale s.r.l. (Italia)

Anexă. Exemplu de scenariu: "Cazinoul online"

Amenajarea camerei

1. Zona de intrare: Un panou urează bun venit participanților la "Cazinoul online". O masă cu bani falși, un laptop cu un ecran de conectare (simulat) și câteva elemente de recuzită, cum ar fi jetoane și cărți de cazino false.
2. Stații puzzle:
 - Stația 1: Ghicirea parolei: Participanții trebuie să găsească și să decodeze o parolă pentru a se "conecta" la laptop.
 - Stația 2: Jackpotul (premiul cel mare) fals: Un ecran afișează un premiu jackpot fals. Participanții trebuie să calculeze șansele reale de câștig pe baza statisticilor furnizate.
 - Stația 3: Camera de chat: Un scenariu sau o înregistrare a unei conversații într-o cameră de chat online în care un utilizator încurajează pariurile riscante. Participanții trebuie să identifice comportamentele riscante și semnele unei potențiale manipulări.
 - Stația 4: Defalcarea bugetului: Un puzzle care implică un buget lunar în care participanții trebuie să aloce cheltuielile. Ei trebuie să identifice impactul jocurilor de noroc asupra finanțelor personale.

Indicii și puzzle-uri

Stația 1: Ghicirea parolei

- Indiciu: participanții găsesc un bilet cu un mesaj codat.
- Mesaj codat: " "Fețele zarurilor din joc sunt multe, toate acestea împreună vă dau speranța de a ieși un câștigător."
- Cheie de decodare:
 - a. "Fețele zarurilor" = Numărați numărul total de pete (puncte) de pe fețele zarurilor.
 - b. "Toate acestea împreună" = însumează toate punctele de pe fețele zarurilor.
 - c. "Vă dau speranța de a ieși învingător" = Adăugați cuvântul "învingător"

Stația 2: Jackpotul fals

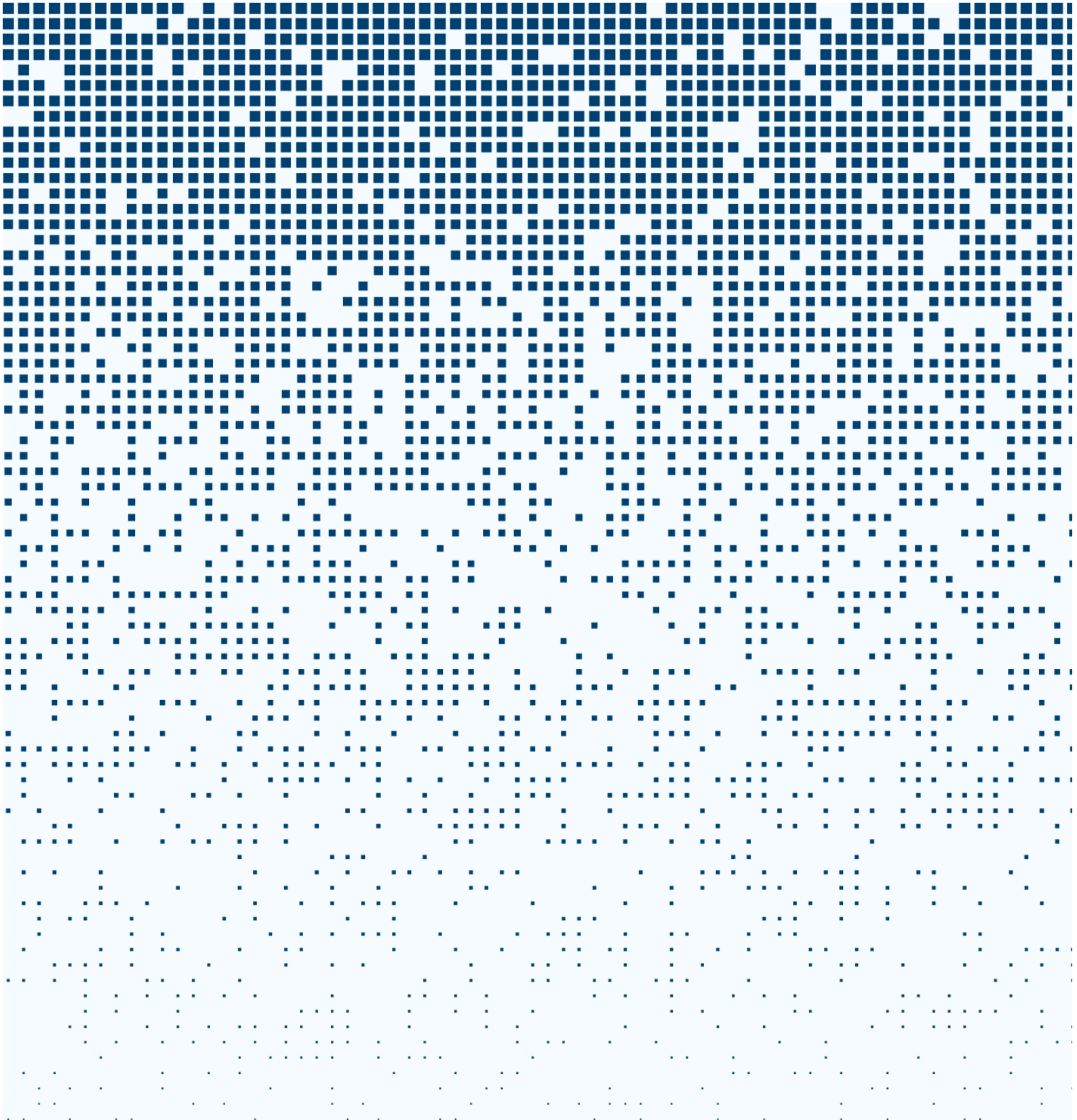
- Indiciu: participanții primesc un cartonaș cu valoarea "jackpot-ului" și un bilețel cu șansele de a câștiga diferite premii la o loterie.

- Sarcină: Folosind cotele furnizate, calculați șansele reale de a câștiga premiul cel mare și comparați-le cu premiile mici.
- Exemplu de cote:
Jackpot: 1 la 10,000
Premiu mic: 1 la 50

Stația 3: Defalcarea bugetului

- Indiciu: participanții găsesc o foaie de calcul a bugetului printre diverse facturi, chitanțe și note referitoare la cheltuieli și venituri.
- Sarcină: ajustați bugetul pentru a include pierderile din jocurile de noroc și determinați codul corect pentru încuietoare pe baza bugetului rămas.
- Scenariu:
Venit: 2.500 EUR
Chirie: 1.000 €
Cumpărături: 300 €
Utilități: 150 €
Transport: 100 €
Asistență medicală: 50 €
Divertisment: 100 €
Pierderi din jocuri de noroc: 400 €





Conscious Youth Behaviours in Emerging Realities

Erasmus+ KA2 Cooperation Partnerships in School Education

[Reference n. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000156982]



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.