

CONSCIOUS YOUTH BEHAVIOURS
IN EMERGING REALITIES

Pratiche di educazione non formale:

Gioco d'azzardo

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	Sala di fuga per il gioco d'azzardo
Minaccia/e	Gioco d'azzardo
	<p>Il gioco d'azzardo, se considerato nel contesto dei rischi online, si riferisce alla partecipazione a giochi d'azzardo virtuali o all'atto di piazzare scommesse su esiti imprevedibili tramite piattaforme basate su Internet. Questa attività emerge come una minaccia informatica sostanziale per diverse ragioni, tra cui la sua natura altamente accessibile, il potenziale di dipendenza e le gravi conseguenze finanziarie e psicologiche che può provocare. Impegnarsi nel gioco d'azzardo online espone gli utenti a rischi che vanno oltre le semplici perdite finanziarie, portando potenzialmente a una spirale di dipendenza, incidendo sulla salute mentale e contribuendo a una serie di problemi sociali e personali associati.</p>
Tipologia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Esercizi di simulazione</i>
Durata	100 minuti
Modalità	<i>In presenza [in aula]</i>
Obiettivo	Lo scopo di questa pratica è quello di coinvolgere i giovani in un ambiente dinamico e interattivo che simuli situazioni di gioco d'azzardo reali. Questo approccio li aiuta a sviluppare capacità di pensiero critico, a valutare i rischi e a comprendere l'importanza di cercare aiuto e di sostenere i coetanei con problemi di gioco.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare il pensiero critico e il processo decisionale per valutare gli scenari di gioco e prendere decisioni informate. ▪ Riconoscere i primi segni di gioco d'azzardo problematico e comprendere le probabilità di esito del gioco d'azzardo. ▪ Comprendere il budgeting e l'impatto finanziario del gioco d'azzardo.
Profilo del tirocinante	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipanti di età compresa tra i 15 e i 18 anni, studenti delle scuole superiori. Non sono richiesti prerequisiti o qualifiche specifiche.
n° partecipanti	Gruppi di 5-6 partecipanti
I materiali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oggetti di scena ed enigmi da escape room (ad esempio, serrature, chiavi, messaggi in codice, indizi) ▪ Denaro o gettoni falsi ▪ Lavagna e pennarelli per le riflessioni finali
Preparazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Progettare e allestire l'escape room con vari enigmi e sfide legate a scenari di gioco. ▪ Preparare le carte dello scenario e gli altri materiali necessari per l'escape room.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assicurarsi che la sala sia allestita in modo sicuro e che tutti i materiali siano pronti. ▪ Istruire i facilitatori sugli obiettivi, sulla struttura dell'escape room e sul loro ruolo nel guidare i partecipanti.
Implementazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione (10 minuti): Introdurre gli obiettivi della sessione e spiegare le regole dell'escape room. 2. Sfida in escape room (da 20 a 50 minuti): I partecipanti vengono divisi in squadre ed entrano nella escape room. Devono lavorare insieme per risolvere gli indizi e superare le sfide che simulano scenari di gioco. 3. Discussioni di gruppo (20 minuti): Dopo l'escape room, i gruppi discutono le loro esperienze, concentrandosi sui rischi incontrati e sulle decisioni prese. 4. Presentazione educativa (10 minuti): Fornire informazioni chiave sui rischi del gioco d'azzardo e sui comportamenti online sicuri. 5. Discussione sui sistemi di supporto (5 minuti): Discutere dell'importanza di cercare aiuto per la dipendenza da gioco d'azzardo e di come sostenere i coetanei. 6. Riflessione e conclusione (5 minuti): Riflettere sulle attività e rafforzare l'importanza del pensiero critico e dell'autostima nella prevenzione della dipendenza dal gioco d'azzardo.
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rendete l'escape room impegnativa ma risolvibile per tenere i partecipanti impegnati. ▪ Incoraggiare i partecipanti a comunicare e collaborare efficacemente all'interno dei loro team. ▪ Utilizzate scenari realistici e relazionabili per rendere l'esperienza più impattante. ▪ Preparatevi a un debriefing approfondito, aiutando i partecipanti a collegare le loro esperienze nella escape room a situazioni di vita reale.
Misure di sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Includere una sessione strutturata di debriefing dopo l'escape room per aiutare i partecipanti a elaborare le loro esperienze e i loro sentimenti. ▪ Ottenere il consenso informato dei partecipanti (e dei loro tutori se sono minorenni), delineando la natura dell'attività e i potenziali fattori emotivi legati al contenuto del gioco d'azzardo. ▪ Assicurarsi che l'escape room e i relativi materiali siano accessibili a tutti i partecipanti, compresi quelli con disabilità fisiche o differenze di apprendimento.
Esterno	<p>Riferimento esterno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stanze di fuga educative: i risultati del progetto Erasmus +

riferimenti e risorse	Risorse: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambling Therapy - fornisce gratuitamente consigli pratici e supporto emotivo a chiunque abbia problemi con il gioco d'azzardo. Offre gruppi di sostegno online e una linea telefonica di assistenza. Sito web:
Partner/ Autore	PRISM Impresa Sociale s.r.l. (Italia)

Allegato. Esempio di scenario: "Il casinò online"

Configurazione della stanza

1. Area d'ingresso: Un cartello dà il benvenuto ai partecipanti al "Casinò online". Un tavolo con soldi finti, un computer portatile con una schermata di accesso (finta) e alcuni oggetti di scena come fiches e carte da casinò finte.
2. Stazioni puzzle:
 - Stazione 1: Il blocco della password: I partecipanti devono trovare e decodificare una password per "accedere" al portatile.
 - Stazione 2: Il finto jackpot: Un display mostra un finto montepremi. I partecipanti devono calcolare le reali probabilità di vincita in base alle statistiche fornite.
 - Stazione 3: La chat room: Un copione o una registrazione di una conversazione in una chat room online in cui un utente incoraggia scommesse rischiose. I partecipanti devono identificare i comportamenti a rischio e i segnali di potenziale manipolazione.
 - Stazione 4: La ripartizione del budget: Un rompicapo che prevede un bilancio mensile in cui i partecipanti devono allocare le spese. Devono identificare l'impatto del gioco d'azzardo sulle finanze personali.

Indizi ed enigmi

Stazione 1: *Il blocco della password*

- Indizio: i partecipanti trovano un biglietto con un messaggio in codice.
- Messaggio in codice: "Le facce dei dadi del caso sono molte, e tutte insieme vi danno la speranza di uscirne *vincitori*".
- Chiave di decodifica:
 - a. "Le facce dei dadi" = Conta il numero totale di punti sulle facce dei dadi.
 - b. "Tutti insieme" = Somma di tutti i punti sulle facce dei dadi.
 - c. "Dare la speranza di uscirne vincitori" = Aggiungere la parola "vincitore".

Stazione 2: *Il finto jackpot*

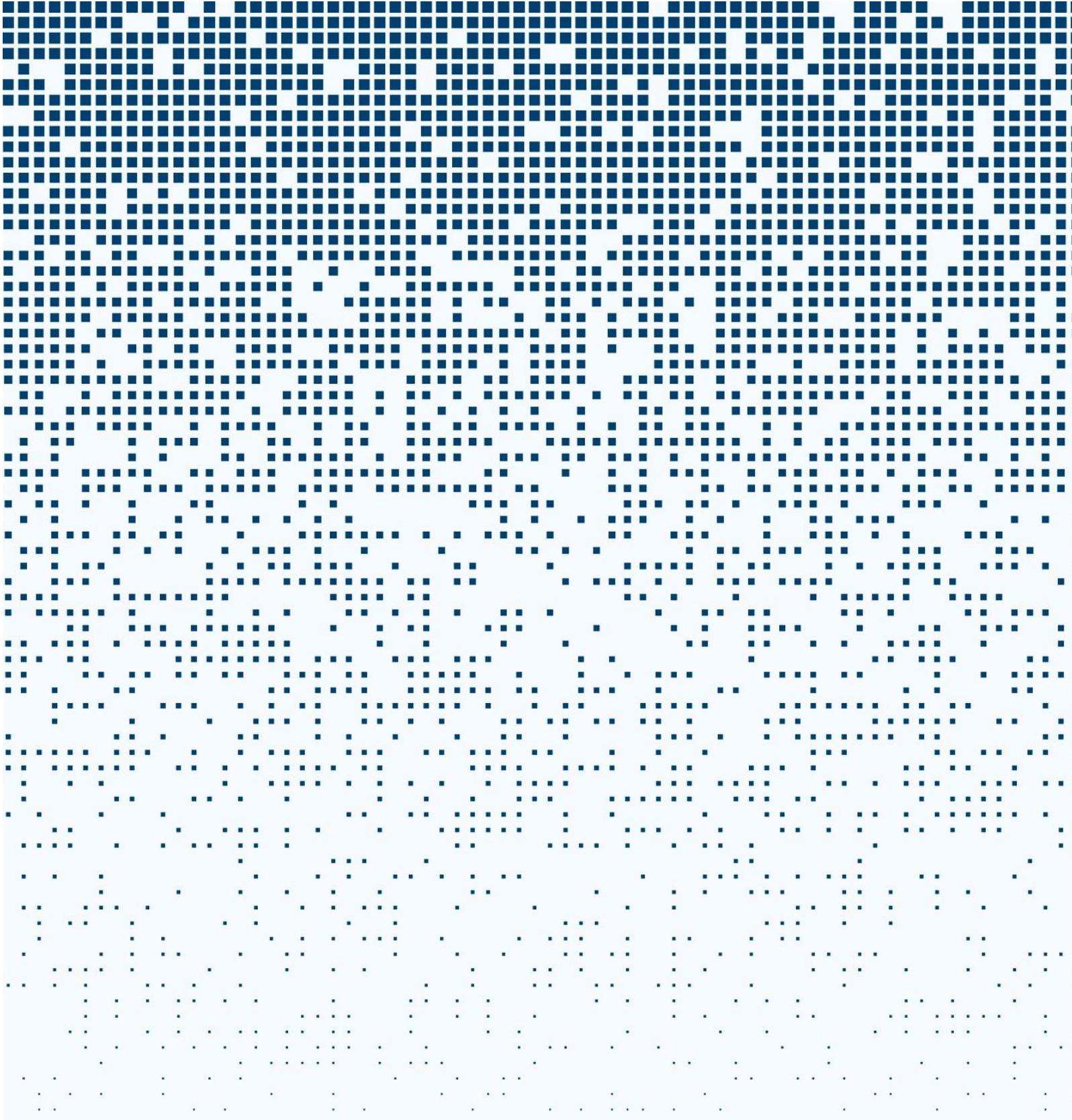
- Indizio: i partecipanti ricevono un biglietto con l'importo del "jackpot" e una piccola nota con le probabilità di vincere diversi premi in una lotteria.
- Compito: Utilizzando le probabilità fornite, calcolate le reali possibilità di vincere il jackpot e confrontatele con i premi minori.
- Esempio di quote:
Jackpot: 1 su 10.000
Premio piccolo: 1 su 50

Stazione 3: La ripartizione del budget

- Indizio: i partecipanti trovano un foglio di bilancio all'interno di varie fatture, ricevute e note relative a spese e entrate.
- Compito: adeguare il budget per includere le perdite di gioco e determinare il codice corretto per la serratura in base al budget rimanente.
- Scenario:
Reddito: € 2.500
Affitto: € 1.000
Generi alimentari: € 300
Utilità: € 150
Trasporto: € 100
Assistenza sanitaria: € 50
Intrattenimento: € 100
Perdite di gioco: 400 euro



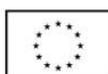
This Document is published under an [Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) International license [CC BY-NC].



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.