

# COMMISSIONE CANTONALE PER LA FORMAZIONE NEL COMMERCIO

---

Sessione **ESAMI 2019**

Sezione **ASSISTENTI D'UFFICIO**

Materia **ITALIANO**

Serie **1**

Luogo

data

candidato numero

cognome

nome

tempo accordato per l'esame **60 minuti**  
numero massimo di punti **100 punti**  
mezzi ausiliari **vocabolario**

*valutazione :* *punti*

*nota*

*perito*

*perito*

---

*I Cantoni detengono il diritto d'uso degli esami ai fini scolastici.  
Il testo d'esame non va utilizzato nelle classi fino al 30.06.2020  
© csfo, Berna - 2019*

## **PRIMA PARTE**

### Lettura e resoconto di un articolo di giornale

**totale: 75 punti**

Leggi attentamente l'articolo tratto dal settimanale Ticino7 e rispondi alle domande in modo completo e puntuale.

#### **a. Verifica se le seguenti informazioni sono vere o false**

	<b>Vero</b>	<b>Falso</b>
1. Il fenomeno del gioco d'azzardo non è aumentato negli ultimi decenni.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Gli adulti e gli anziani restano gli utenti più a rischio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Stefano Casarin ha condotto uno studio per capire in che misura la pratica del gioco d'azzardo sia presente tra i minorenni in Ticino.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Anche i gratta e vinci, le scommesse sportive, la tombola e il poker sono considerati gioco d'azzardo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Il gioco d'azzardo è considerato una dipendenza allo stesso modo delle dipendenze da stupefacenti o alcool.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

..... / 20 punti (5X4 punti)

**b. Rispondi alle domande in modo preciso e completo**

<b><u>Esempio:</u></b>	
<b>Quale giornale pubblica l'articolo?</b>	<b>L'articolo è pubblicato dalla rivista Ticino 7.</b>
1 Per la redazione dell'articolo la giornalista Roberta Nicolò ha intervistato una persona. Di chi si tratta?	
2 In che cosa rischiano di cadere i giovani per superare le difficoltà?	
3 Quale tecnologia pone i giovani sempre più a contatto con i prodotti del gioco?	
4 Completa a fianco come da esempio:  <b>Esempio:</b> <b>Sesso dei giocatori:</b> <i>la maggior parte sono maschi</i>	<b>Tipologie di gioco preferite:</b>  <b>Età della prima giocata</b>  <b>Cifra spesa al mese:</b>
5 Quali sono gli elementi che rendono il gioco più attraente?	
6 Perché la pubblicità ha un effetto pericoloso per i più giovani?	

7 Quanti studenti ha osservato Stefano Casarin per la sua ricerca? Di quale scuola?	
8 Quale messaggio viene veicolato dai giocatori professionisti?	
9 Completa le seguenti affermazioni:  <b>Esempio:</b> <b>le ragazze preferiscono...</b> <i>le lotterie, la tombola e il lotto.</i>	<b>Le donne adulte preferiscono. . .</b>  <b>Gli uomini adulti prediligono. . .</b>  <b>Entrambi i sessi sono attirati da. . .</b>

..... / 40 punti (2X6 - 7X4 punti)

**c. Trova il termine del testo corrispondente alle seguenti definizioni (orientati nell'ultima colonna dell'articolo)**

1. Basilare, importantissimo, essenziale, imprescindibile.

.....

2. Comparsa, il primo manifestarsi di sintomi.

.....

3. Attività diretta ad impedire pericoli e mali che potrebbero nascere in futuro.

.....

..... / 15 punti (3X5 punti)

## **SECONDA PARTE**

Redazione di una lettera

**totale: 25 punti**

Scegli una tra le tracce proposte e redigi una lettera.

**a. Preparazione di una circolare riguardante l'invito ad una conferenza di prevenzione al gioco d'azzardo.**

Il Centro Professionale Commerciale di Lugano organizza una conferenza di prevenzione al gioco d'azzardo. Alla serata prenderà parte lo psicologo specializzato in dipendenze Stefano Verga e vi sarà la testimonianza di Leo, un apprendista di commercio che è stato vittima di questa dipendenza. Vista l'eccezionalità dell'evento, la Direzione ha deciso di invitare tutti gli allievi della scuola.

Nella tua qualità di apprendista assistente d'ufficio della scuola, sei stato/a incaricato/a di preparare una lettera circolare quale invito alla conferenza da inviare a tutti gli allievi del CPC di Lugano.

**Il tuo compito consiste nel redigere il testo della circolare, spiegando il programma della conferenza; fai attenzione che tutti i punti concordati elencati sotto, siano inseriti.**

1. Prima di tutto ricordati di inserire la data, l'indirizzo della scuola e quello dei destinatari

CPC Lugano  
Via Gerso 1a  
6900 Lugano

Agli allievi del  
CPC Lugano  
Domicilio

2. Ecco i punti da trattare nella circolare

1	La conferenza è fissata per il 10 settembre 2019 alle ore 17.00 nell'Aula Magna della scuola (via Gerso 1a, 6900 Lugano). La serata seguirà un programma particolare.
2	<b>Ore 17.00 – 17.15</b> Accoglienza dei ragazzi e presentazione della serata
3	<b>Ore 17.15 – 18.30</b> Intervento dello psicologo specializzato in dipendenze Stefano Verga
4	<b>Ore 18.30 – 19.00</b> Testimonianza di Leo
5	Dopo la conferenza vi sarà la possibilità di porre alcune domande ai relatori.
6	Concludi la lettera con i saluti di rito

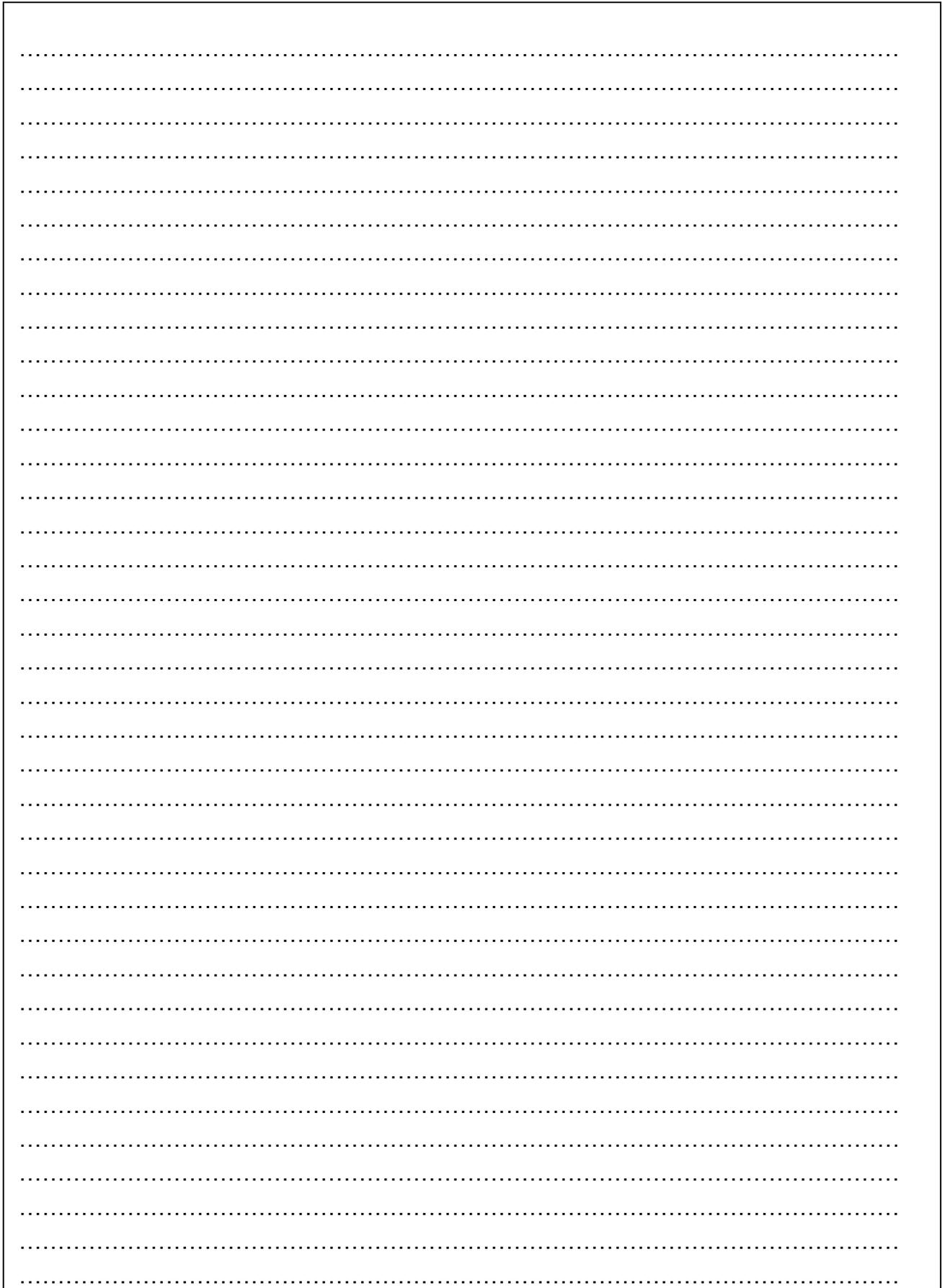
**b. Redazione di una lettera ad un amico**

Prova a scrivere una lettera al tuo amico Luca, che è dipendente dal gioco d'azzardo. Luca ha perso tutti i suoi risparmi giocando online e anche recandosi al casinò.

Il tuo compito consiste nel redigere la lettera ad un amico, cercando di dargli dei consigli per uscire da questa dipendenza ed esprimendo i tuoi pensieri e considerazioni sul tema (150/200 parole).

Ricordati di inserire luogo e data, introduzione, chiusura, saluti e la firma.

Redigi la lettera in questo spazio

A large rectangular box with a solid black border, intended for writing a letter. The interior of the box is filled with horizontal dotted lines, providing a guide for the placement of text. The lines are evenly spaced and extend across the width of the box.



# Apprendisti d'azzardo

## Il lato oscuro del gioco

Una recente ricerca del ticinese Stefano Casarin evidenzia i potenziali pericoli creati da scommesse, lotto e «gratta e vinci» tra studenti e giovani adulti. Il rischio è di sviluppare dipendenze che ripropongono le stesse dinamiche psicologiche scatenate dalle sostanze stupefacenti.

**I**l gioco d'azzardo è ormai a tutti gli effetti considerato potenzialmente problematico. E i costi economici derivati dalle patologie legate al gioco si aggirano tra i 545 e i 658 milioni di franchi all'anno.

Negli ultimi due decenni il fenomeno del gioco si è andato sempre più diffondendosi nei Paesi occidentali, favorito dalle politiche che hanno liberalizzato l'offerta. A questa diffusione hanno senz'ombra di dubbio contribuito lo sviluppo del gioco online e la crescente pubblicizzazione dei giochi d'azzardo. E così le innumerevoli possibilità di giocare hanno fatto aumentare anche il numero dei potenziali giocatori, e quindi anche dei potenziali giocatori problematici. Tra coloro che maggiormente sono a rischio ci sono le giovani generazioni, un bacino d'utenza che si affaccia al mondo del lavoro, più sensibile e sicuramente maggiormente a rischio.

Stefano Casarin, dell'Istituto di Ricerca sul gioco d'Azzardo e del Gruppo Azzardo Ticino - Prevenzione, ha condotto uno studio per capire in che misura la pratica dei giochi d'azzardo sia presente tra gli apprendisti del territorio.

### Signor Casarin, che cos'è il gioco d'azzardo?

«Vengono considerati d'azzardo tutti quei giochi in denaro che prevedono "l'intervento" della fortuna, come il lotto, i gratta e vinci, le scommesse sportive, la tombola, il poker. Ma anche la roulette, le corse dei cavalli o il bingo. Solo per citarne alcuni. Il gioco d'azzardo, dal 1980, è stato inserito nel *Manuale diagnostico e statistico dei problemi mentali* tra i disturbi del comportamento e la dipendenza è considerata al pari delle dipendenze da so-



stanze come gli stupefacenti e l'alcool, con le quali condivide i comportamenti problematici persistenti e ricorrenti che sfociano in importanti difficoltà di ordine clinico».

### Perché nei giovani è maggiore il rischio dello sviluppo di una problematica legata al gioco?

«L'adolescenza è un periodo particolarmente critico per lo sviluppo di comportamenti a rischio perché, come sappiamo, è un momento di passaggio e dunque di crisi. Si vive un'instabilità che può essere gestita in molti modi. Per superare le difficoltà i ragazzi cadono spesso vittime di comportamenti rischiosi, un modo di agire e di porsi che sfida i limiti dello spazio in cui la loro sicurezza è teoricamente assicurata. Paola Carbone (*già autrice del saggio* *Le ali di Icaro*. Capire e preve-

nire gli incidenti dei giovani, *Bollati Boringhieri 2009, ndr*) ipotizza due tipi di comportamento a rischio: il rischio costruttivo, ovvero quello nel quale si cercano le proprie potenzialità e i propri limiti; e quello distruttivo, che esprime il bisogno di fuggire da sé stessi o di colmare un vuoto. Il gioco d'azzardo si inserisce proprio tra quei comportamenti distruttivi ai quali i giovani possono più facilmente tendere. Il mercato, inoltre, soprattutto con l'avvento di internet, li pone sempre più a contatto con prodotti di gioco».

### Quali sono gli atout che i giochi d'azzardo hanno per gli adolescenti?

«I giovani sono attratti da molte tipologie di gioco. Tra le preferite dagli adolescenti ci sono le scommesse sportive, le lotterie e i gratta e vinci. Ma anche giochi di carte come il poker. La maggior parte dei giocatori sono maschi. L'età in cui fanno la prima giocata, secondo la letteratura internazionale, si situa tra i 10 e i 14 anni, mentre la cifra spesa dalla maggior parte dei giocatori in Ticino si attesta tra 0 e 49 franchi al mese (la maggioranza dei miei intervistati dichiara di spendere tra 0 e 19 franchi al mese). Tra gli elementi che concorrono a rendere il gioco attraente per i più giovani ci sono sicuramente la rapidità, per esempio nei gratta e vinci, la sensazione di potere, l'illusione di una ricompensa immediata, tutti fattori che vanno ad aumentare l'illusione di controllo. Nei giochi online, inoltre, concorrono la grafica accattivante e la musica studiata per suscitare una gratificazione anche laddove c'è stata una perdita, parificandola in questo modo a una vincita. Questi elementi hanno un effetto che tende a rafforzare il comportamento di gioco e facilitano inoltre l'insorgere di comportamenti a

**GRANDI AFFARI** / Nel 2016 il fatturato totale (prodotto lordo dei giochi) delle 21 Case da gioco in Svizzera si è attestato a 689,4 milioni di franchi, in crescita dell'1,2% rispetto al 2015. L'incremento maggiore è stato registrato dal Casinò di Mendrisio (+7,5% a 50,0 milioni).

rischio. Anche la pubblicità ha un effetto pericoloso per i più giovani, perché invia messaggi che vogliono il gioco d'azzardo come qualcosa di glamour e sdoganano così l'illusione di un'innocuità del prodotto».

#### Ma nel nostro cantone qual è il rapporto degli adolescenti rispetto al gioco d'azzardo?

«La mia ricerca ha confermato quello che la letteratura già aveva osservato. Dal campione osservato, 341 studenti della SPAI di Locarno, è emerso che la maggior parte di coloro che hanno giocato almeno una volta nella vita ad un gioco d'azzardo o di denaro sono maschi, ma va rimarcato che in proporzione anche il numero di femmine è significativo e merita di essere preso in considerazione. I giovani ticinesi prediligono sicuramente le scommesse sportive e il poker, che ha avuto un boom mediatico importante proprio negli ultimi anni. Spesso i giocatori professionisti sono giovani uomini che



veicolano un messaggio forte: ovvero quello di poter diventare ricchi senza grandi sforzi e soprattutto con un'attività divertente. Anche le scommesse sportive rappresentano un mondo più tipicamente maschile, e sono spesso

legate a partite di calcio che presuppongono una conoscenza del gioco e del mercato calcistico. In entrambi i giochi la componente di sfida riveste un ruolo fondamentale. Per le ragazze, invece, le lotterie, la tombola e il lotto rappresentano la scelta preferita. Sono giochi di puro azzardo. Si potrebbe fare un parallelo con i giocatori adulti: tra essi, le donne scelgono di preferenza giochi di puro azzardo come le slot machine, mentre gli uomini prediligono giochi nei quali la sfida prevale. I gratta e vinci, invece, attirano in maniera trasversale i due sessi. Quello che è importante notare è che nonostante l'insorgenza di comportamenti problematici si attesti in età più avanzata, nei giovani esiste una componente che non è da sottovalutare. Il gioco regolare può infatti generare un potenziale pericolo di insorgenza, un fattore che occorre tenere ben presente soprattutto per lo sviluppo di adeguati programmi di prevenzione e di monitoraggio del fenomeno».

**Giù le mani**  
dall'Officina  
Bellinzona

**Anniversario**

**2008 - 2018**  
Solo grazie a voi l'Officina  
vive e continuerà ad esistere.

**ASSEMBLEA  
E FESTA**

**Sabato 5 maggio 2018**  
**Dalle ore 17:00**  
**Pittureria Officina FFS - Bellinzona**