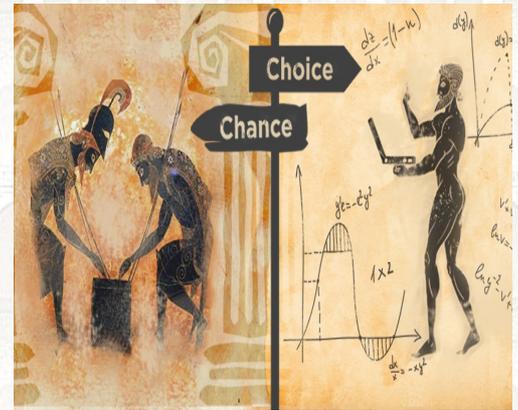


Probabilità e gioco d'azzardo: conoscere per non "farsi giocare" A. S. 2019-2020

Il Dipartimento di Matematica dell'Università di Pavia, nell'ottica della divulgazione e dell'insegnamento della matematica, propone un **corso/laboratorio rivolto agli insegnanti di matematica** delle scuole secondarie (di I e II grado) del Comune di Pavia e dintorni.

Il corso sarà incentrato sugli **strumenti matematici che consentono di valutare i rischi effettivi** insiti nel gioco d'azzardo e di **confutare le false credenze** più diffuse.



Incontri tra ottobre e dicembre e così suddivisi:

- ambito **matematico**
- ambito **psicopedagogico**

Durante gli incontri (presumibilmente 6) verranno organizzati momenti di lavoro a gruppi, di tipo laboratoriale, su attività proponibili in classe.

Il percorso è gratuito e aperto a tutti i docenti interessati*

Le lezioni si terranno dalle 15.00 alle 17.00 circa, il lunedì presso il Dipartimento di Matematica (via Ferrata, 5).

Il corso inizierà lunedì 14 ottobre 2019.

***La frequenza è gratuita previa iscrizione tramite mail alle referenti:**

Raffaella Carbone: raffaella.carbone@unipv.it

Raffaella Guglielmann: raffaella.guglielmann@unipv.it

Dipartimento di Matematica "F. Casorati" - Dipartimento di Eccellenza del Programma MIUR 2018-2022

Università degli Studi di Pavia

AMBITO MATEMATICO

Lezioni incentrate sulla preparazione di materiale didattico relativo a probabilità e gioco d'azzardo, tenute da docenti del Dipartimento

- **introduzione al concetto di probabilità:** spazio probabilizzato, eventi, misura di probabilità
- **calcolo della probabilità**, con particolare riferimento alla probabilità di vincita
- **probabilità condizionata**, formula di Bayes
- **eventi indipendenti**
- variabili aleatorie discrete, densità di probabilità, misura di probabilità, speranza (o media) matematica e varianza
- **strategie di gioco:** strategia martingala...

Si insisterà in particolare sui concetti di *gioco equo*, *variazione di capitale*, *indipendenza tra eventi*, *strategie di gioco*.

I concetti matematici saranno sempre accompagnati da esempi relativi ai giochi d'azzardo più conosciuti come slot machine, *gratta e vinci*, lotto, superenalotto, lotterie, roulette, poker...



AMBITO PSICOPEDAGOGICO

Lezioni tenute da uno psicologo esperto in formazione per docenti sui temi della prevenzione e della cura del disagio giovanile

- definizione di gioco d'azzardo ed esempi di giochi
- probabilità di vincita
- **fattori contestuali:** pubblicità, caratteristiche giochi, ambiente, suoni e luci
- **caratteristiche individuali:** aspetti cognitivi (distorsioni cognitive), aspetti emotivi, aspetti neurologici
- **dipendenza:** comportamenti di gioco, aspetti cognitivo-emotivo-comportamentali della dipendenza, persone vulnerabili, perché i minori non devono giocare

L'obiettivo delle lezioni sarà fornire agli insegnanti i contenuti e gli strumenti metodologici affinché possano elaborare percorsi didattici utili a fornire una base razionale per la valutazione dei rischi insiti nel gioco d'azzardo.

Il percorso è stato condiviso nelle impostazioni dall'Assessore Alessandro Cantoni (**Istruzione, Formazione Professionale, Mense Scolastiche, Politiche Giovanili e Politiche della Famiglia**, Comune di Pavia) nell'ambito dello sviluppo di azioni di contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo patologico basate sulla sensibilizzazione di insegnanti e studenti.

Si inserisce quindi anche nelle attività di **promozione dei rapporti di collaborazione tra Università ed Enti Locali** proprie del Dipartimento di Matematica "F. Casorati" che volentieri mette a disposizione spazi, risorse umane e in questo contesto i fondi di finanziamento del **Piano Nazionale Lauree Scientifiche**.