

Prevenzione dalle dipendenze dei giochi d'azzardo

ISS – leggere l'ambiente

Prof. Alessandro Iscra

Premessa: questo lavoro si inserisce nel tema "leggere l'ambiente" inteso, in senso lato, come interpretazione scientifica di fenomeni o scenari dell'ambiente che ci circonda.

Obiettivi: sensibilizzare gli studenti ai rischi delle dipendenze dai giochi d'azzardo.

Destinatari: studenti delle classi terze della scuola secondaria di primo grado e studenti delle classi prime della scuola secondaria di secondo grado.

Prerequisiti: elementi di base di probabilità.

Descrizione dell'attività:

Si simula un gioco d'azzardo dalle regole semplici: il gioco consiste nell'indovinare il numero che esce da un dado o da due dadi secondo diverse modalità a cui sono associate diverse probabilità di vincere.

I dadi sono lanciati in sequenza (non insieme), quindi esiste il primo numero estratto e il secondo numero estratto.

Il giocatore può giocare secondo le seguenti opzioni:

1. scommettere sul primo estratto (scelta semplice)
2. scommettere sul primo o sul secondo estratto (si vince se il numero scommesso esce per primo o per secondo) (scelta semplice ad elevata probabilità di vincita)
3. scommettere sulla somma del primo e del secondo estratto (probabilità variabile a seconda del numero scelto)

L'assortimento delle scelte permette di poter variare il rischio durante l'evoluzione del gioco e stimola la curiosità di come si calcolano le probabilità nei vari casi.

Scelta una modalità di gioco, se p è la probabilità di vincita, in caso di vincita effettiva l'importo vinto non è pari a l'importo giocato moltiplicato per $1/p$, ma il prodotto è ridotto del 30%. Ciò fa sì che per la "legge dei grandi numeri" il giocatore abituale è condannato a perdere, l'unica vincitrice è la cassa, gestita da uno studente. Si evidenzia che il vincere il 70% di $1/p$ rappresenta un caso più favorevole del gioco del lotto.

Prima dell'inizio della sessione delle giocate, gli studenti simulano ciascuno un capitale iniziale, da confrontare con quello rimanente dopo il gioco.

Per ottenere risultati statisticamente significativi, è opportuno coinvolgere molti studenti in un elevato numero di giocate. Una sessione spiegazione – giocate – interpretazione ragionata dei risultati dura tre ore. Volendo raggiungere buoni obiettivi educativi, è importante un confronto fra le vincite e perdite dei giocatori: qualcuno avrà vinto ed è opportuno invitarlo a chiedersi se durante le giocate gli è successo di trovarsi il capitale ridotto, nonché gli viene fatto notare quanti altri giocatori hanno ridotto il capitale oppure si sono rovinati (capitale azzerato).

L'importo, le giocate e le vincite sono annotate dai singoli studenti nella scheda allegata. Può essere utile non segnalare l'ultima giocata, onde evitare di sconvolgere le abitudini ed ottenere risultati non più significativi (alcuni giocatori rischiano molto per recuperare quanto perso).

