

La formazione

DESCRIZIONE

Il gambling è un fenomeno complesso che attraversa i confini disciplinari. I nostri corsi analizzano gli aspetti matematici, tecnici, cognitivi e percettivi del gioco d'azzardo al fine di arricchire la comprensione del fenomeno nelle figure professionali a cui si rivolgono: dirigenti e operatori del Servizio Sanitario Nazionale, del terzo settore, del settore bancario, finanziario o assicurativo, docenti delle scuole superiori di primo e secondo grado, studenti (di scuola superiore o università), decisori pubblici in enti istituzionali.

Le formazioni si sviluppano attorno a 6 aree tematiche che insieme forniscono una visione complessiva e dettagliata del mondo del gioco d'azzardo.

1. **Perdere è Matematico** - Se si pensa che la disciplina del calcolo delle probabilità è nata per studiare il gioco d'azzardo, si può capire quanto la matematica interpreti un ruolo cruciale per spiegare questo fenomeno. In ogni gioco è possibile fare previsioni su quello che succederà, ma perché? E quanto sono affidabili queste previsioni? Durante la formazione cerchiamo di capire, attraverso simulazioni ed esempi, dove finisce il dominio del caso e inizia quello della probabilità.

2. **L'estetica del caso** - Su quale colore avreste scommesso lunedì 18 agosto 1913 a Motencarlo, dopo aver visto uscire 25 neri di fila al tavolo della roulette? Quando il croupier lancia la pallina nessuno sa su quale numero finirà, così come nessuno sa quando la slot machine pagherà il jackpot massimo. La matematica permette di fare previsioni sul lungo periodo, ma i singoli risultati sono frutto del caso, e noi abbiamo un'idea molto chiara di come questo debba comportarsi. Il nostro rapporto con il caso e con la fortuna può influenzare la nostra percezione del gioco d'azzardo e determinare le nostre scelte. Analizzare le principali misconcezioni riguardo a questo tema aiuta a fare chiarezza e a gestire quella voce che ci suggerisce di scommettere, ad esempio, sui numeri ritardatari.

3. **Come prendiamo decisioni** - Siamo davvero razionali? Quando ci troviamo davanti a una serie di opzioni sappiamo riconoscere e scegliere la più conveniente? I recenti risultati in economia e psicologia comportamentale ci dicono di no: non solo non siamo razionali, ma spesso la nostra irrazionalità è prevedibile. All'interno della formazione vengono presentati e analizzati i principali bias cognitivi legati al gioco d'azzardo e le "trappole cognitive" ad essi associate. Introduciamo inoltre la Prospect Theory di Kahneman e Tversky: propensione al rischio nelle perdite, avversione al rischio nelle vincite, avversione alle perdite.

4. **Azzardo online** - L'evoluzione dell'offerta di azzardo in Italia negli ultimi anni passa inevitabilmente per il web. La fetta di gioco d'azzardo praticato online è in rapida espansione, forte dell'ampia disponibilità e della possibilità di scommettere in ogni momento: ormai è sufficiente avere un cellulare per poter puntare sul risultato di una partita o giocare alla roulette elettronica. Queste novità hanno conseguenze sul modo in cui l'azzardo viene percepito e praticato, soprattutto tra i più giovani. Oltre ad approfondirne gli aspetti teorici, proponiamo una simulazione su un portale online per capire il funzionamento di questa nuova forma di scommesse e il fascino che può avere questa novità sui giocatori.

5. **Le 10 dimensioni di rischio** - I giochi d'azzardo non sono tutti uguali e presentano diversi profili di rischio per chi partecipa. Una recente indagine, condotta da psicologi e ricercatori di diversi paesi tra cui l'Italia, alla quale hanno preso parte anche esperti di gioco e gruppi di giocatori patologici, ha cercato di individuare quali sono le dimensioni cruciali nel determinare la pericolosità di un gioco d'azzardo con l'obiettivo di creare uno strumento di valutazione dei rischi. All'interno della formazione analizziamo queste dimensioni e proponiamo un'attività, riproponibile anche con gli studenti delle superiori, di creazione di un gratta e vinci in gruppi. Il confronto con i gratta e vinci più venduti oggi e l'individuazione dei punti di forza (dal punto di vista di chi li vende) e di pericolosità (dal punto di vista del giocatore) permettono a chi partecipa di riflettere davvero sui meccanismi alla base dell'azzardo.

6. **Azzardo e investimenti** - Il mondo degli investimenti finanziari e quello dell'azzardo vengono spesso accostati ed hanno effettivamente molti punti in comune, operando entrambi in situazioni di incertezza. Ma quali sono le analogie a quali le differenze? In questa sezione analizziamo vari tipi di investimento per sottolineare le differenze tra un investimento "sano" e alcune forme di trading (come le opzioni binarie a 60 secondi) più simili in molti aspetti all'azzardo.

Scheda tecnica

DURATA La formazione completa che affronta nei dettagli tutte le aree tematiche dura 2 giornate intere, in ogni caso contenuti e durata possono variare in funzione delle esigenze di chi la organizza.

TARGET Il corso può essere rivolto a classi, il più possibile uniformi per composizione, di docenti della scuola secondaria, operatori e dirigenti del Servizio Sanitario, operatori e dirigenti del terzo settore, operatori e funzionari del settore bancario, finanziario e assicurativo, decisori pubblici. I contenuti del corso si adattano alla composizione e alle esigenze della classe.

STRUTTURA DEL CORSO In base alla durata della formazione il corso può affrontare e approfondire temi differenti, sarà nostro compito proporre al cliente possibili percorsi sulla base delle sue richieste.

CAPIENZA Per una buona interazione con la classe, la capienza ottimale è di 30 persone al massimo.

- ESIGENZE TECNICHE**
- N. 1 **proiettore** cui collegare l'uscita video del nostro dispositivo tramite cavo VGA o HDMI;
 - N. 1 **schermo** su cui proiettare grande a sufficienza perché i partecipanti vedano.
 - **Casse** a cui collegare l'audio del nostro dispositivo tramite cavo Mini Jack.



CONTATTI 01119481242
info@taxi1729.it
www.taxi1729.it

**ALTRE
DECLINAZIONI
DEL PROGETTO**



Mostra



Talk



Laboratorio
