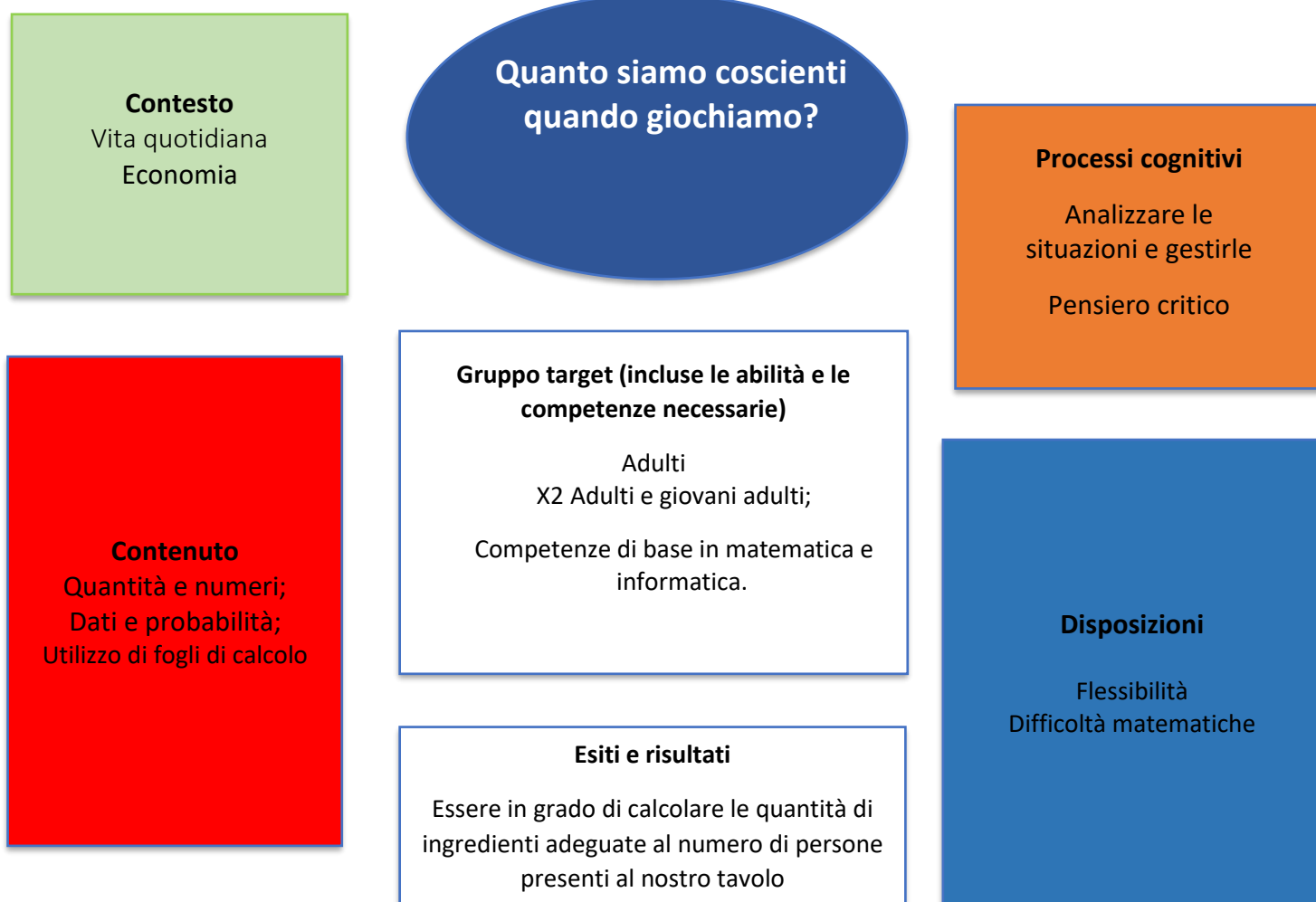


## ROULETTE O SALVADANAIO?

Numerosi film mostrano diverse scene girate nei casinò in cui il protagonista di solito finisce per portare a casa una somma sostanziale. Vedere queste immagini potrebbe far sembrare che è quasi normale vincere a giochi come la roulette, ma è davvero così?

Utilizzando semplici combinazioni di casi favorevoli su casi possibili, è possibile valutare la realtà e la casualità di una possibile, ma improbabile vincita.

### Panoramica: "ROULETTE O SALVADANAIO!"



## Informazioni principali

<b>Contenuto</b>	Numeri interi; percentuali; Utilizzo di fogli di calcolo.
<b>Gruppo target</b>	Adulti e giovani adulti Competenze di base in matematica (in particolare percentuali e proporzioni) e informatica (di base Excel).
<b>Intenzione di apprendimento</b>	Numerazione per scopi personali e privati Numerazione per capire la società
<b>Durata</b>	4 ore
<b>Materiale e risorse</b>	Schede didattiche; schemi; video; cucina e tutto l'occorrente per preparare un pasto
<b>Dimensione del gruppo</b>	Da 6 a 8 studenti/esse
<b>Descrizione del problema</b>	C'è del talento nel gioco della roulette? Qual è la reale probabilità di vincere questo gioco? Spesso, soprattutto guardando alcune scene di film, può sembrare un gioco vincente semplice e sicuro, ma prima di lasciarsi tentare dal tavolo del casinò, è bene sapere che in realtà è possibile prevedere la possibilità di una vera vincita e di conseguenza valutare se ne vale davvero la pena.
<b>Domande su cui lavorare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hai mai giocato alla roulette?</li> <li>- Conosci i meccanismi del gioco?</li> <li>- Quanto vinceresti scommettendo 1 EUR sul 7?</li> <li>- Perché il banco vince sempre?</li> <li>- Come devono essere calcolate le vincite? ...e com'è in realtà?</li> <li>- Proviamo a scommettere su cinque giri? (<i>Utilizzare il simulatore online</i>)</li> <li>- Quali risultati abbiamo raggiunto?</li> <li>- Come fare un modello su Excel?</li> </ul>

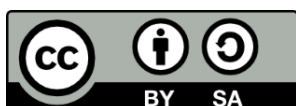


## Piano di lavoro

Tempo (lezioni)	Descrizione dei contenuti/attività	Materiale	Informazioni metodiche e didattiche <sup>1</sup>
30'+	<p><b>1. Scoperta</b> L'insegnante, utilizzando immagini o filmati, introduce il tema dell'attività utilizzando alcune delle domande nella sezione "<i>Domande di lavoro</i>". Questa fase dell'attività può essere svolta attraverso una discussione aperta con gli studenti che si confrontano e interagiscono tra loro.</p> <p>[Nel caso in cui gli studenti non conoscano il gioco e i meccanismi della roulette, l'insegnante svolgerà questa parte della lezione in modo frontale.]</p>	Video o immagini prese dai film.	<p>Lezione frontale;</p> <p>Discussione;</p> <p>Interazione;</p> <p>Interrogazione.</p>
30' + 30'	<p><b>2.1 Simulazione</b> Utilizzando un simulatore online, gli studenti proveranno a giocare e a scrivere i risultati ottenuti.</p> <p><b>2.2 Esercizio guidato</b> L'insegnante sottopone agli studenti un esercizio che sarà svolto sotto la sua guida.</p>	<p>Simulatore online;</p> <p>Connessione a Internet;</p> <p>Proiettore;</p> <p>Esercizi preparati.</p>	<p>Interazione;</p> <p>Apprendimento pratico;</p> <p>Lezione frontale.</p>
45' + 15'	<p><b>3.1 Esercizi in modo indipendente</b> Agli studenti viene offerto un esercizio analogo a quello svolto al punto 2.2; In questa fase, gli studenti lavoreranno in coppia.</p> <p><b>3.2 Correzione e commenti</b> Le esercitazioni di cui al punto 3.1 devono essere corrette. Segue una breve fase in cui vengono discussi congiuntamente i risultati e le domande iniziali poste al punto 1.</p>	Esercizi	<p>Apprendimento pratico;</p> <p>Apprendimento collaborativo;</p> <p>Discussione.</p>

<sup>1</sup> Per la descrizione e la spiegazione dei tipi di compiti, degli HIT e di altre informazioni di base, consultare la guida per gli insegnanti.

<p>30' + 60'</p>	<p><b><u>4.1 Esercizio su Excel</u></b></p> <p>È proposto un esercizio su Excel precedentemente preparato dall'insegnante; L'esercizio in questione sarà simile a quello di cui ai punti 3.</p> <p>Questa parte sarà propedeutica alla costruzione del modello su Excel (cfr. sezione 4.2).</p> <p><b><u>4.2 Modello di costruzione</u></b></p> <p>La costruzione del modello su Excel è guidata dall'insegnante. È necessaria una parte della spiegazione delle funzioni Excel e l'uso successivo.</p> <p>Una volta creato il modello, viene testato utilizzando uno degli esercizi precedentemente eseguiti.</p> <p><b><u>4.3 Discussione</u></b></p> <p>Alla fine dell'attività gli studenti sono esortati a commentare ed esprimere le loro idee.</p> <p>[Le loro convinzioni sono cambiate valutando la questione da un punto di vista matematico?]</p>	<p>Computer;</p> <p>Proiettore;</p> <p>Esercizi.</p>	<p>Brainstorming;</p> <p>Insegnamento esplicito;</p> <p>Apprendimento collaborativo;</p> <p>Apprendimento pratico;</p> <p>Feedback.</p>
------------------	--	--	---

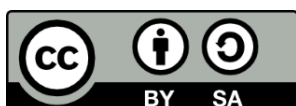


## Appendice

1. SCOPERTA2.1 SIMULAZIONE2.2 ESERCIZIO GUIDATO

Ad esempio:

SCEGLI UN NUMERO DA 0 A 36 PER 5 VOLTE (PUÒ ANCHE ESSERE LO STESSO PER 5 VOLTE), SAPENDO CHE HAI UN BUDGET TOTALE DI 20 EUR, QUANTO TI ASPETTI DI VINCERE?



This material was produced in the Erasmusplus project **Numeracy in Practice**, projectnumber 2021-1-NL01-KA220-ADU-000 026 292. In this project, 11 partners in 11 countries worked together in designing, evaluating and improving the materials. All materials can be found on the website ([www.cenf.eu](http://www.cenf.eu)).



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA



Asturia vzw



D!SORA