



Pochi giorni fa ho pubblicato una ricerca sul preoccupante fenomeno delle ludopatie.

Oggi torno sull'argomento per segnalare un percorso didattico di matematica proposto in una classe quinta primaria, in cui i bambini hanno lavorato sui concetti di statistica e probabilità per comprendere come possano essere previsti gli esiti dei vari giochi d'azzardo (dal comunissimo gratta e vinci ad attività che possono creare una vera e propria dipendenza), ragionando su calcoli probabilistici.

{loadposition user7}

Il percorso, non a caso, ha come titolo "Non t'azzardare" e si prefigge gli obiettivi di "migliorare la capacità di analisi di un evento ed essere in grado di esprimere la probabilità che accada, operare con sistematicità, raccogliere e confrontare dati, argomentare e, non ultimo, sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica";

Trovate l'esperienza didattica all'interno del portale [Schoolmate](#)

{jcomments on}

{loadposition user6}