

Indice

1	BetOnMath: genesi, contenuti e caratteristiche del percorso didattico	1
1.1	Il paradigma: tessere emozioni e conoscenza matematica	2
1.2	La genesi e le tipologie del materiale didattico	6
1.3	La struttura modulare ed i contenuti del percorso	8
1.4	Le caratteristiche fondanti del percorso	12
	Riferimenti bibliografici	19
2	Il lavoro di gruppo	21
2.1	Interazione tra studenti ed interazione con oggetti	23
2.2	Interazione con i diversi livelli di generalizzazione matematica	32
2.3	Interazione con realtà extra-matematiche: studenti con esperienze di gioco d'azzardo	38
2.4	Interazione con l'errore	43
2.5	Interazione con l'intuizione	50
2.6	Interazioni di diversa natura: alcuni commenti conclusivi	54
	Riferimenti bibliografici	57
3	Simulatori e apprendimento	59
3.1	Tecnologie in classe	60
3.2	Una volta si lanciava una moneta...	62
3.3	Le app Gratta&Perdi e OpenSlot	63
3.4	Un esempio: Claudio e Luigi	66
3.5	Ruolo delle emozioni nell'apprendimento della matematica	70
	Riferimenti bibliografici	77
4	La voce degli insegnanti	79
4.1	“Non conosco i giochi d'azzardo”	80
4.2	“Temo di non saper gestire i lavori a gruppi”	84
4.3	Il rapporto con le slide e la discussione in classe	87
4.4	La gestione dei tempi	93
4.5	Tempo di verifica	94

4.6	Considerazioni sul linguaggio utilizzato dagli insegnanti	100
4.7	Una breve riflessione conclusiva	108
	Riferimenti bibliografici	108
5	Un fenomeno complesso e multi-facce	111
5.1	Il gioco d'azzardo oggi in Italia e nel mondo	111
5.2	Il gioco d'azzardo nella letteratura, nel cinema e dintorni	116
5.3	Perché il gioco d'azzardo è un'emergenza sociale	120
5.4	La psicologia delle dipendenze e il gioco d'azzardo: definizioni e variabili incidenti	126
5.5	Come prevenire, riconoscere e contrastare la dipendenza da gioco d'azzardo	130
5.6	Considerazioni conclusive	135
	Riferimenti bibliografici	136
6	Gioco d'azzardo e giovani	137
6.1	Un'indagine sul campo: l'assessment nel progetto BetOnMath	137
6.2	Campione di riferimento e metodologia di somministrazione	138
6.3	Descrizione e analisi dei dati generali	139
6.4	Presentazione dei dati raccolti con il questionario Lie-Bet	148
6.5	Indicatori sentinella tra i ragazzi "giocatori"	152
6.6	Indagine sulla presenza di distorsioni cognitive tra i ragazzi che giocano	156
6.7	Considerazioni conclusive	160
	Riferimenti bibliografici	162
7	Epilogo e prospettive	163
7.1	Un'esperienza da coltivare	164
7.2	All'orizzonte.....	165
	Appendice A	167
	Indice analitico	169