

# Prototipo 1

# AZZECCAMI

---

Progettare, sviluppare e realizzare un gioco simile al famoso “Indovina Chi” per facilitare l’apprendimento delle figure geometriche piane.



➤ Geometria +

H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# IDEATORE

Beatrice Filanti - Docente di Matematica e Scienza

Scuola secondaria di I grado Bertazzolo - Istituto Comprensivo Mantova 3

# REALIZZATORE

LTO Mantova | Progetto H-ABLE

Massimiliano d'Angelo - Cristiana Giordano - Alessandro Salvi

# APPLICAZIONE

Pensato per le classi prime e seconde delle scuole secondarie di I grado per facilitare l'apprendimento delle figure geometriche piane, ma adattabile anche ad altri target e discipline.

# DESTINATARI

Valido per l'intera classe, ma con attenzione all'inclusività di studenti BES.



MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# FUNZIONAMENTO

Il gioco didattico “Azzeccami” è costituito da due tabelloni con supporti ribaltabili nei quali sono inserite le tessere che rappresentano le figure geometriche piane semplici e complesse. A supporto del gioco, per facilitare gli utenti con maggiori difficoltà, sono state ideate anche delle carte-domanda e una tabella-risposte.

All’inizio del gioco ogni squadra ha a disposizione un tabellone e deve sollevare tutti i supporti in modo che siano visibili (solo a loro) le tessere con le figure da indovinare. Quindi ciascuna squadra sceglie (guardando solo il retro) la tessera con la figura da indovinare.

I due avversari avranno la possibilità di farsi domande a vicenda, rispondendo unicamente con una risposta affermativa o contraria (SI/NO). Mediante le risposte andranno a restringere il campo di possibilità di soluzione. Il gioco termina nel momento in cui uno dei due partecipanti “azzecca” la scelta del proprio avversario.



MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# TEMATICA

Le tessere sono 20 e hanno su ognuna di esse una figura geometrica piana.

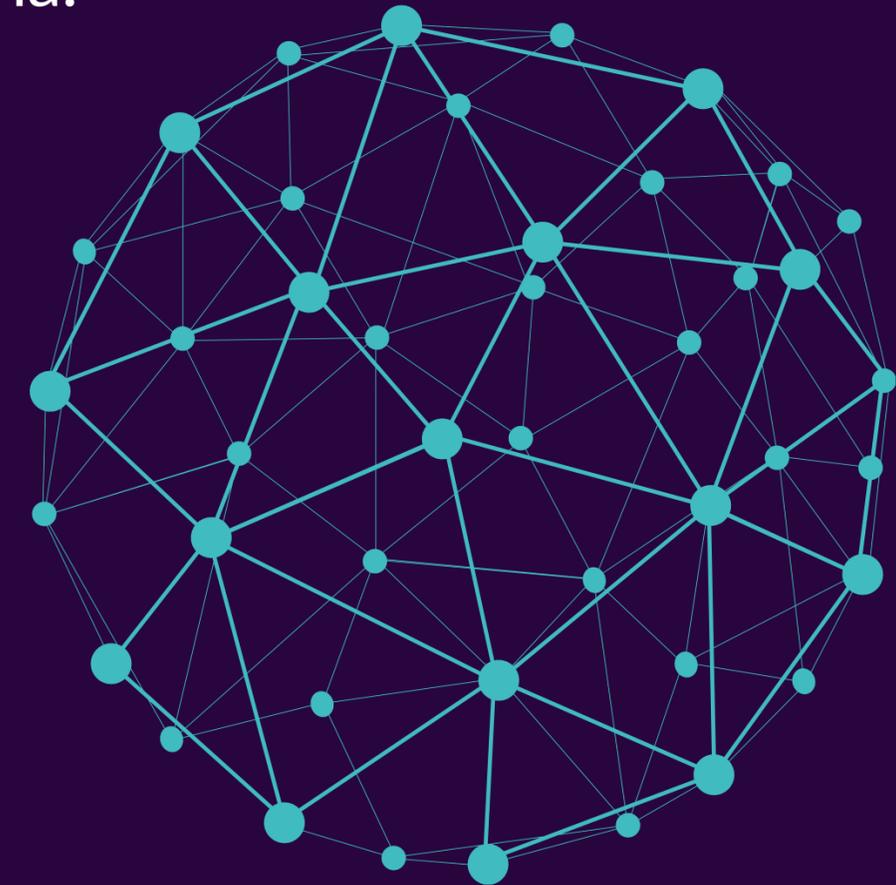
TRIANGOLO ISOSCELE ACUTANGOLO  
TRIANGOLO ISOSCELE OTTUSANGOLO  
TRIANGOLO SCALENO  
TRIANGOLO RETTANGOLO  
TRIANGOLO RETTANGOLO ISOSCELE  
TRIANGOLO EQUILATERO  
QUADRATO  
RETTANGOLO  
ROMBO  
PARALLELOGRAMMA

QUADRILATERO IRREGOLARE CONCAVO  
QUADRILATERO IRREGOLARE CONVESSO  
TRAPEZIO ISOSCELE  
TRAPEZIO SCALENO  
TRAPEZIO RETTANGOLO  
PENTAGONO  
ESAGONO  
ETTAGONO  
OTTAGONO  
DECAGONO

Extra:

RETTANGOLO (2)  
PENTAGONO IRREGOLARE CONCAVO  
PENTAGONO IRREGOLARE CONVESSO  
ESAGONO IRREGOLARE CONCAVO  
ESAGONO IRREGOLARE CONVESSO

CERCHIO  
ELLISSE  
CURVA CHIUSA  
LINEA SPEZZATA APERTA  
LINEA MISTA



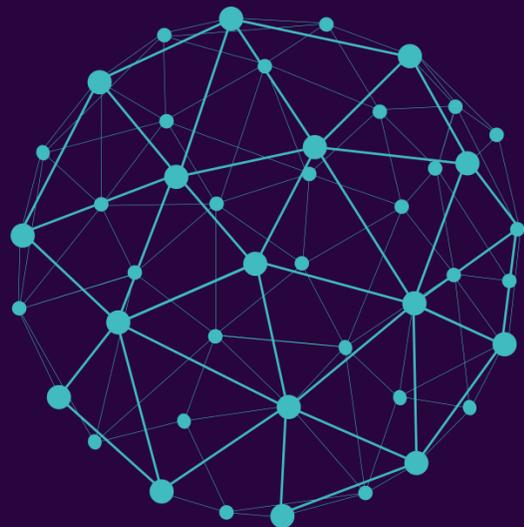
H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# IMPLEMENTAZIONI

“Azzeccami” può essere utilizzato anche per lo studio di altre discipline (Geografia, Italiano, etc.) semplicemente sostituendo le tessere all’interno del tabellone.





CLEOPATRA  
GIULIO CESARE  
FEDERICO BARBAROSSA  
FEDERICO II DI SVEVIA  
CARLO MAGNO  
FRANCESCO SFORZA  
LORENZO DE' MEDICI  
GIOVANNA D'ARCO  
ENRICO VII (TUDOR)  
GUGLIELMO I (IL CONQUISTATORE)  
THOMAS BECKET  
GIOVANNI SENZA TERRA  
PAPA BONIFACIO VIII  
FRANCESCO D'ASSISI  
RUGGERO II  
CRISTOFORO COLOMBO



GIAPPONE  
AUSTRALIA  
INDIA  
RUSSIA  
FRANCIA  
BELGIO  
FINLANDIA  
SERBIA  
PORTOGALLO  
ALBANIA  
ARGENTINA  
MESSICO  
CANADA  
COSTA D'AVORIO  
MAROCCO  
EGITTO



LUIGI PIRANDELLO  
GIOVANNI VERGA  
GABRIELE D'ANNUNZIO  
GIOVANNI PASCOLI  
GIOSUE' CARDUCCI  
EUGENIO MONTALE  
GIUSEPPE UNGARETTI  
DANTE ALIGHIERI  
CESARE BECCARIA  
GIOVANNI BOCCACCIO  
FRANCESCO PETRARCA  
UGO FOSCOLO  
GIACOMO LEOPARDI  
CECCO ANGIOLIERI  
OMERO  
SALVATORE QUASIMODO

H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# SVILUPPO

Inizio dello sviluppo di idee  
sulla realizzazione

Creazione del primo  
prototipo

Arrivo della proposta  
mediante il form

Call con la docente proponente

- Cambiamento da 16 a 20 tessere
- Implementazione di deck domande
- Implementazione di tabellone proprietà figure

Momento aperto di confronto e  
test del prototipo

H A B L E

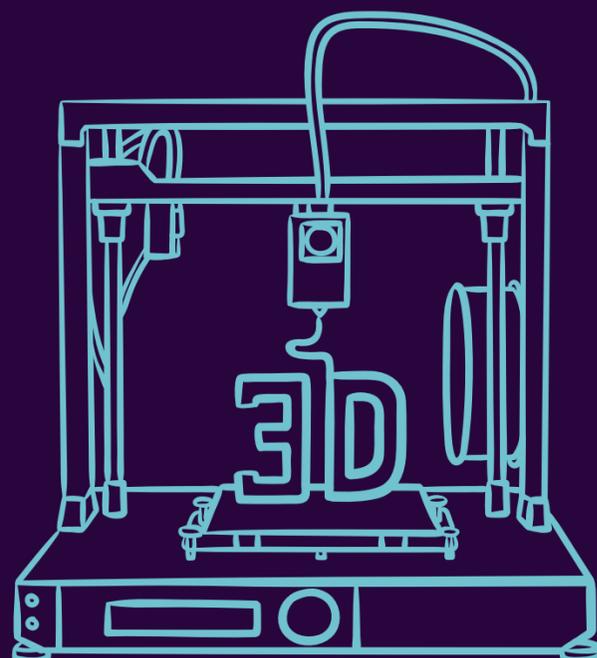
MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

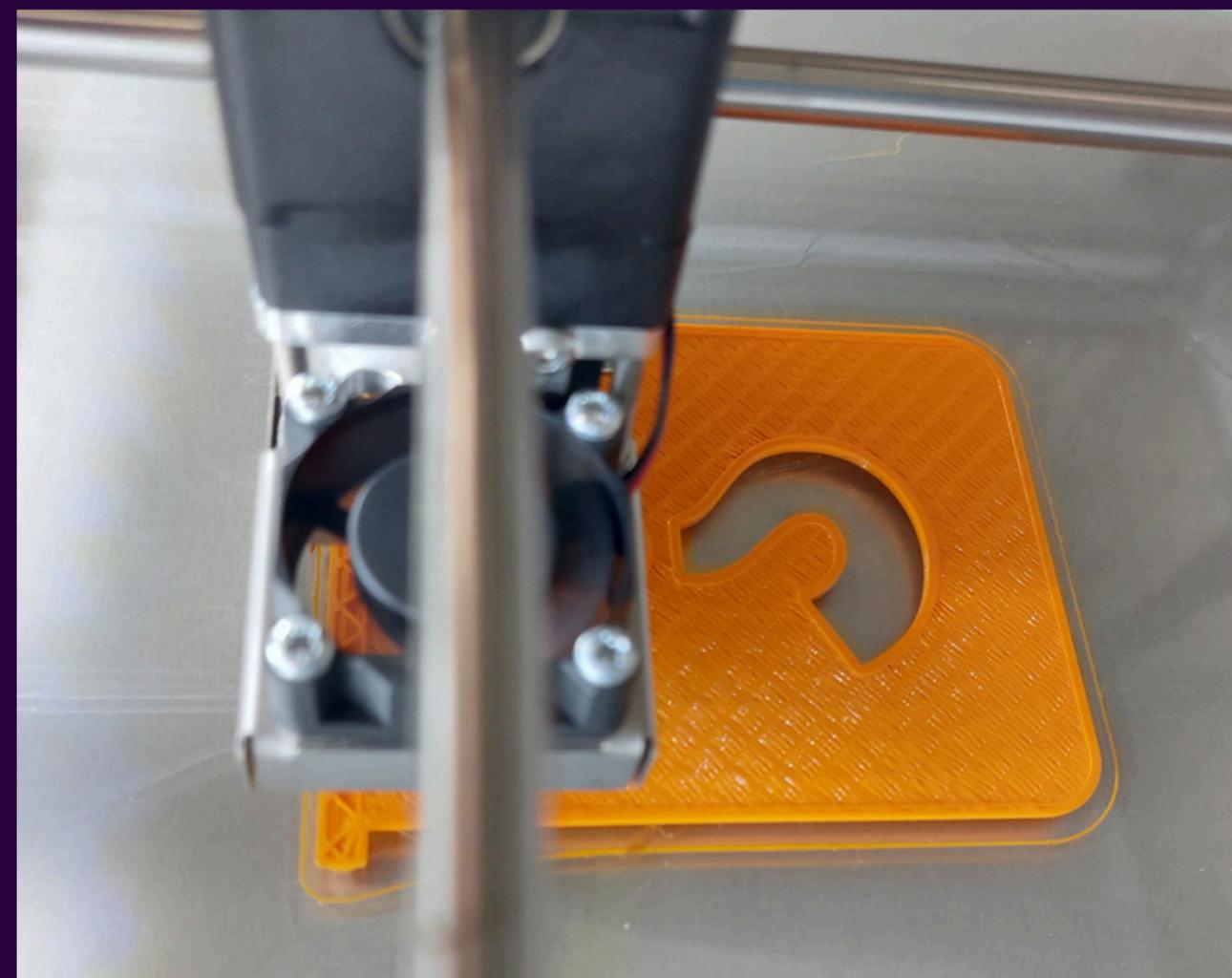
# STRUMENTAZIONI



TAGLIO LASER



STAMPANTE 3D



H A B L E

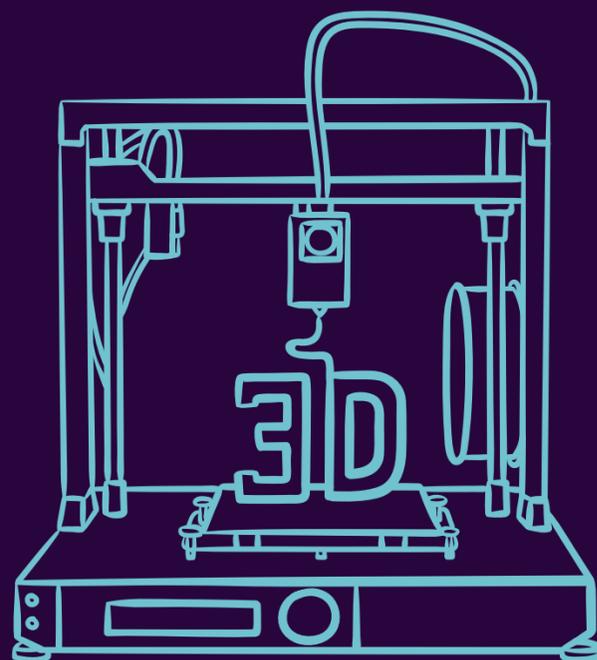
MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# MATERIALI



LEGNO  
PLEXIGLASS



PLA



H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# PROTOTIPO



H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# PROTOTIPO



H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# SPERIMENTAZIONE

Approccio game-based per l'apprendimento delle caratteristiche delle figure geometriche piane.

- Pensato in particolare per studenti BES/H
- Stimolare inclusività
- Divertirsi imparando



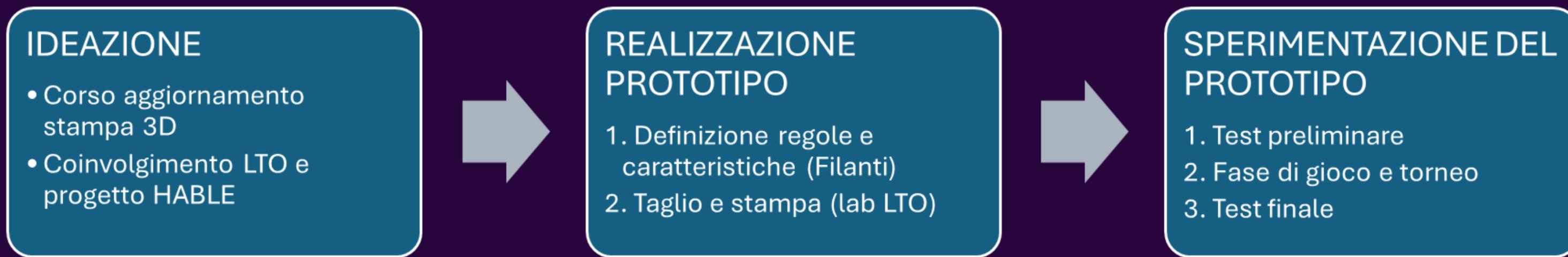
H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# SPERIMENTAZIONE

## Fasi del progetto



MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# SPERIMENTAZIONE

LIVELLO INIZIALE STUDENTI

TEST INIZIALE con 10 domande ➡ voto medio 70%

SOTTOLINEA LA RISPOSTA CORRETTA:

ALUNNO: .....

11. FIGURA CON 3 LATI UGUALI: TRIANGOLO RETTANGOLO / TRIANGOLO EQUILATERO
12. FIGURA CON 4 ANGOLI UGUALI E SOLO LATI OPPOSTI UGUALI: QUADRATO / RETTANGOLO
13. FIGURA CON 2 LATI OPPOSTI UGUALI E NON PARALLELI: TRAPEZIO ISOSCELE / TRAPEZIO SCALENO
14. FIGURA CON DIAGONALI CHE COINCIDONO CON ASSI DI SIMMETRIA: ROMBO / RETTANGOLO
15. FIGURA CON SOLO 2 ANGOLI RETTI: TRAPEZIO RETTANGOLO / QUADRATO
16. FIGURA CON 4 LATI DIVERSI DI CUI 2 LATI OPPOSTI PARALLELI: TRAPEZIO / PARALLELOGRAMMA
17. FIGURA CON DIAGONALI PERPENDICOLARI E UGUALI TRA LORO: QUADRATO / ROMBO
18. FIGURA CON 5 ANGOLI: ESAGONO / PENTAGONO
19. FIGURA CON 3 ANGOLI DI CUI 2 UGUALI: TRIANGOLO OTTUSO / TRIANGOLO ISOSCELE
20. FIGURA CON 3 LATI E UN ANGOLO RETTO: TRAPEZIO RETTANGOLO / TRIANGOLO RETTANGOLO

PUNTEGGIO:.....

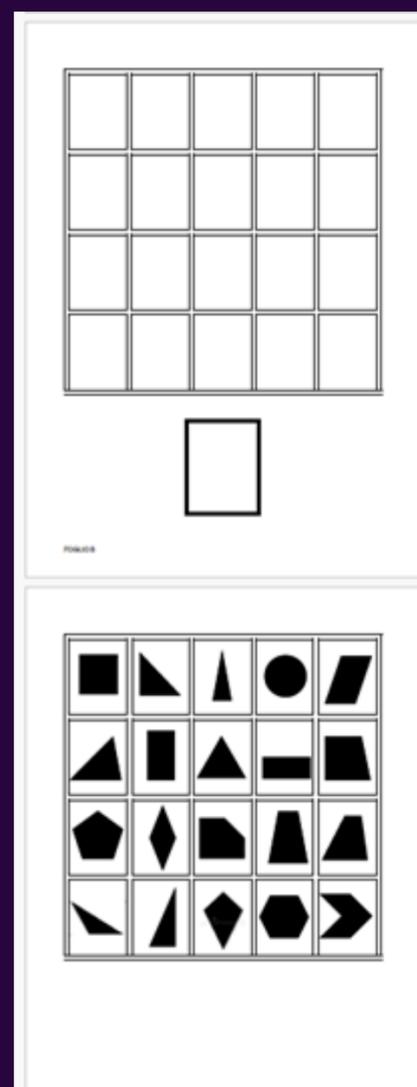


MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# SPERIMENTAZIONE

Dato il numero limitato dei prototipi LTO, è stato necessario che gli studenti si costruissero da soli una tavola da gioco.



# SPERIMENTAZIONE

1. Gioco libero a coppie con supervisione e guida docenti
2. Organizzazione torneo (ha vinto Maria)



# SPERIMENTAZIONE

## STUDENTI BES/H

Docente di sostegno direttamente coinvolta per seguire con attenzione a studente H e BES, in particolare per la guida nella giusta formulazione delle domande

- Molto utili le carte Domanda
- Feedback studente H: “divertente, ma la prossima volta vinco io”
- Negativo: gestione dei conflitti



# SPERIMENTAZIONE

ESITO A FINE PROGETTO

TEST FINALE con 10 domande ➡ Voto medio 75% (Lieve aumento delle conoscenze)

SOTTOLINEA LA RISPOSTA CORRETTA:

ALUNNO: .....

11. FIGURA CON 3 LATI UGUALI: TRIANGOLO RETTANGOLO / TRIANGOLO EQUILATERO
12. FIGURA CON 4 ANGOLI UGUALI E SOLO LATI OPPOSTI UGUALI: QUADRATO / RETTANGOLO
13. FIGURA CON 2 LATI OPPOSTI UGUALI E NON PARALLELI: TRAPEZIO ISOSCELE / TRAPEZIO SCALENO
14. FIGURA CON DIAGONALI CHE COINCIDONO CON ASSI DI SIMMETRIA: ROMBO / RETTANGOLO
15. FIGURA CON SOLO 2 ANGOLI RETTI: TRAPEZIO RETTANGOLO / QUADRATO
16. FIGURA CON 4 LATI DIVERSI DI CUI 2 LATI OPPOSTI PARALLELI: TRAPEZIO / PARALLELOGRAMMA
17. FIGURA CON DIAGONALI PERPENDICOLARI E UGUALI TRA LORO: QUADRATO / ROMBO
18. FIGURA CON 5 ANGOLI: ESAGONO / PENTAGONO
19. FIGURA CON 3 ANGOLI DI CUI 2 UGUALI: TRIANGOLO OTTUSO / TRIANGOLO ISOSCELE
20. FIGURA CON 3 LATI E UN ANGOLO RETTO: TRAPEZIO RETTANGOLO / TRIANGOLO RETTANGOLO

PUNTEGGIO:.....



MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

# HACKATHON H-ABLE | Maker for Disability

All'interno del progetto

---

● ● ● ● ● MANTOVA ● ● ● ● ●

---

LABORATORIO TERRITORIALE DIFFUSO  
PER L'INNOVAZIONE E L'OCCUPABILITÀ

Organizzato da

---



In collaborazione con

---



Con il sostegno di

---



# LTO Mantova

Via Spolverina 11, Mantova

info@edu.ltomantova.it

