

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.

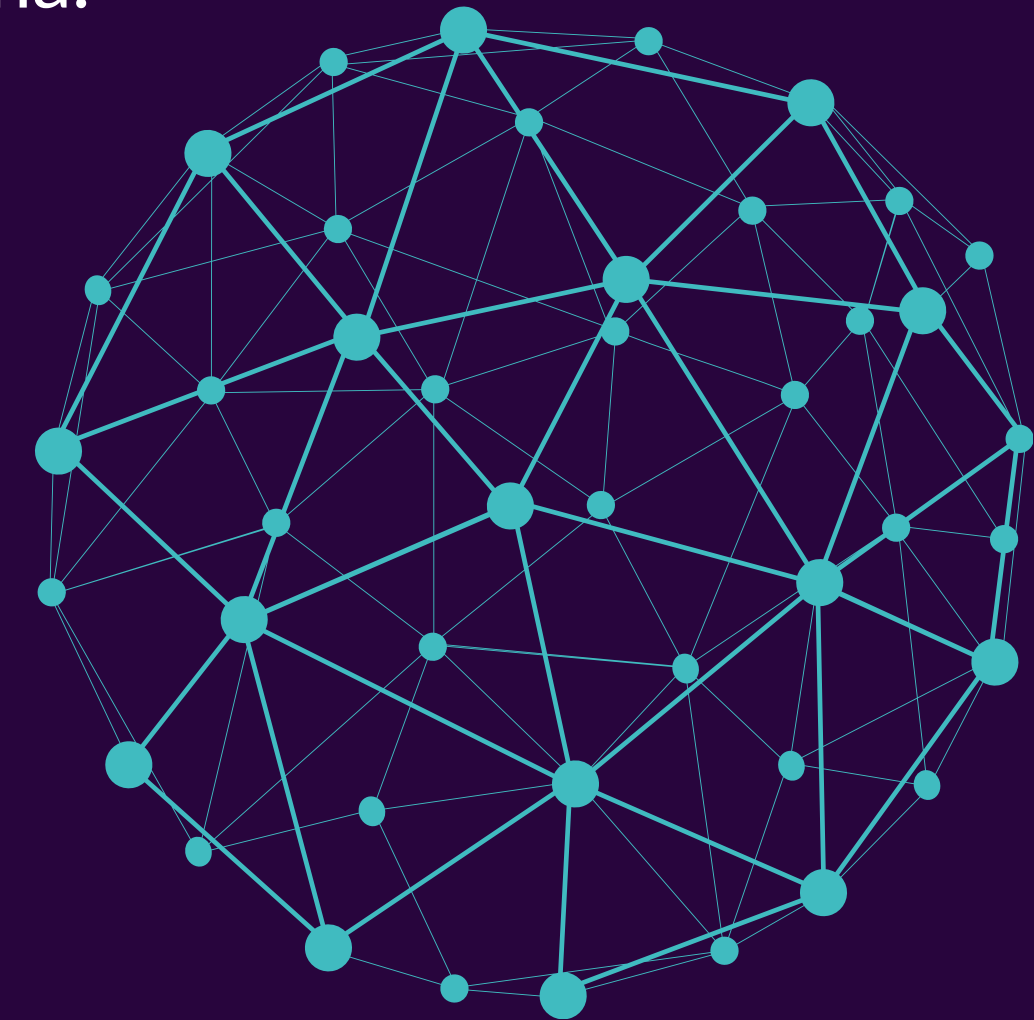
TRIANGOLO ISOSCELE ACUTANGOLO
TRIANGOLO ISOSCELE OTTUSANGOLO
TRIANGOLO SCALENO
TRIANGOLO RETTANGOLO
TRIANGOLO RETTANGOLO ISOSCELE
TRIANGOLO EQUILATERO
QUADRATO
RETTANGOLO
ROMBO
PARALLELOGRAMMA

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



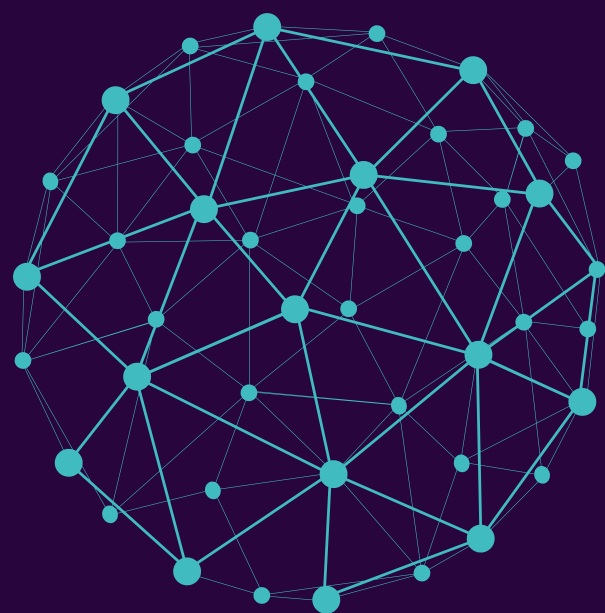
H A B L E

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.



H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva



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

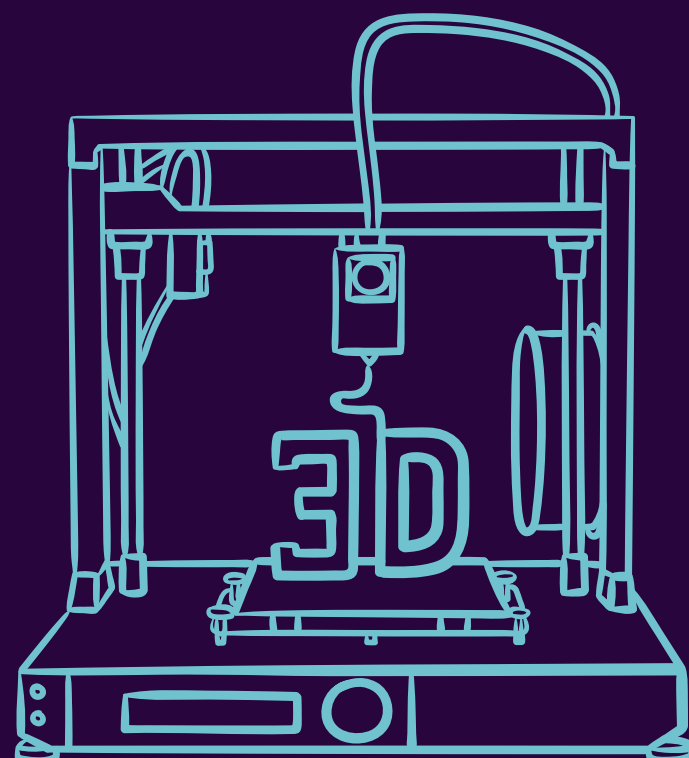
MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

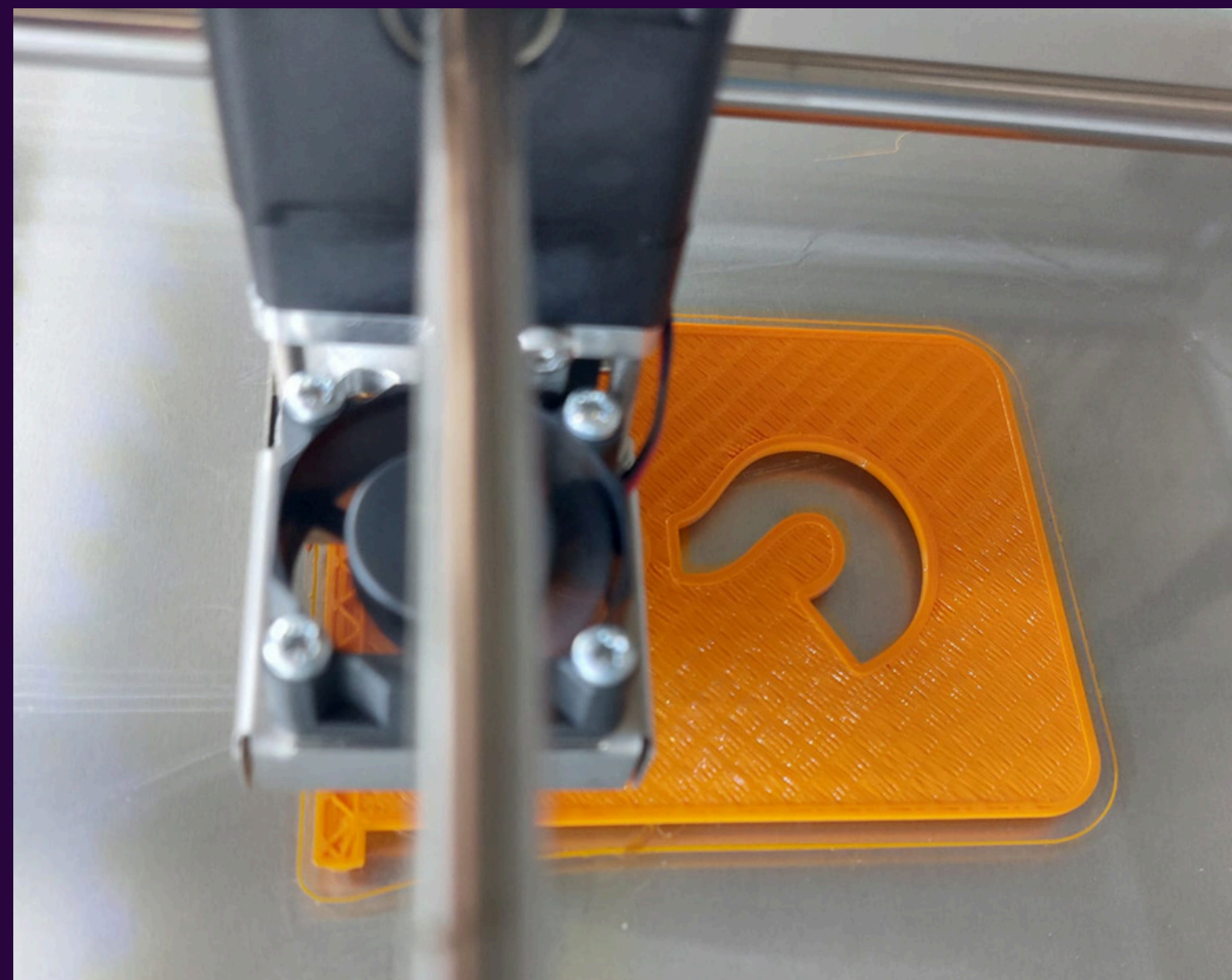
STRUMENTAZIONI



TAGLIO LASER



STAMPANTE 3D



H A B L E

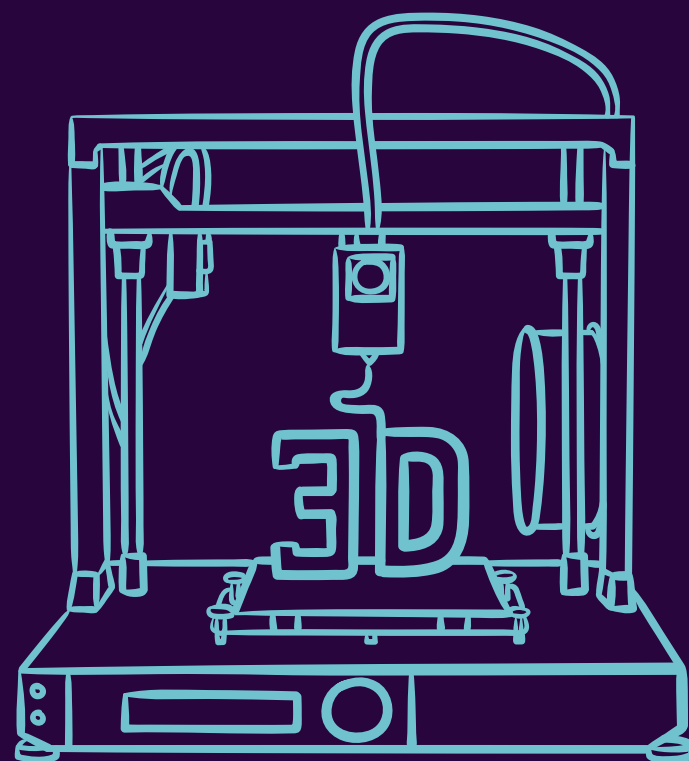
MAKERforDISABILITY

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

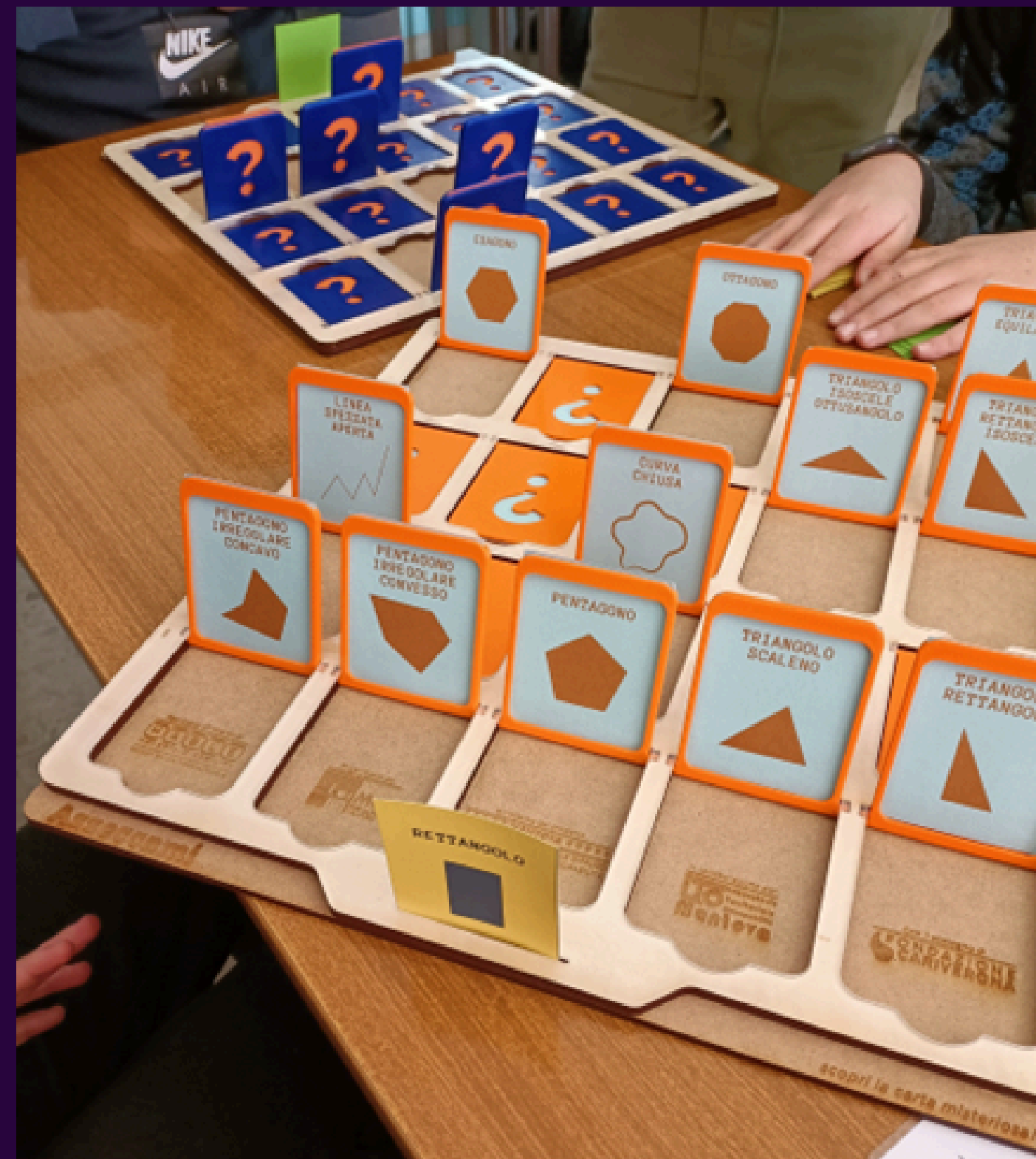
MAKERforDISABILITY

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



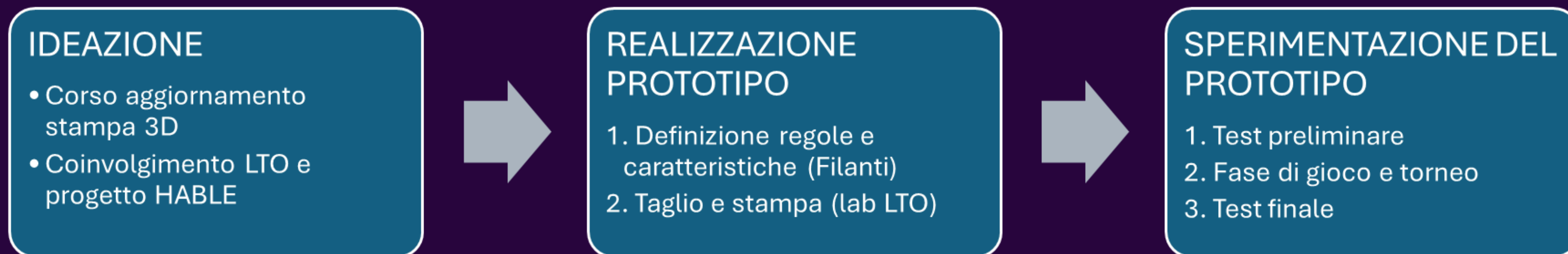
H A B L E

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:.....

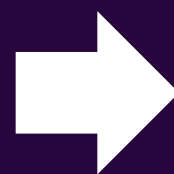
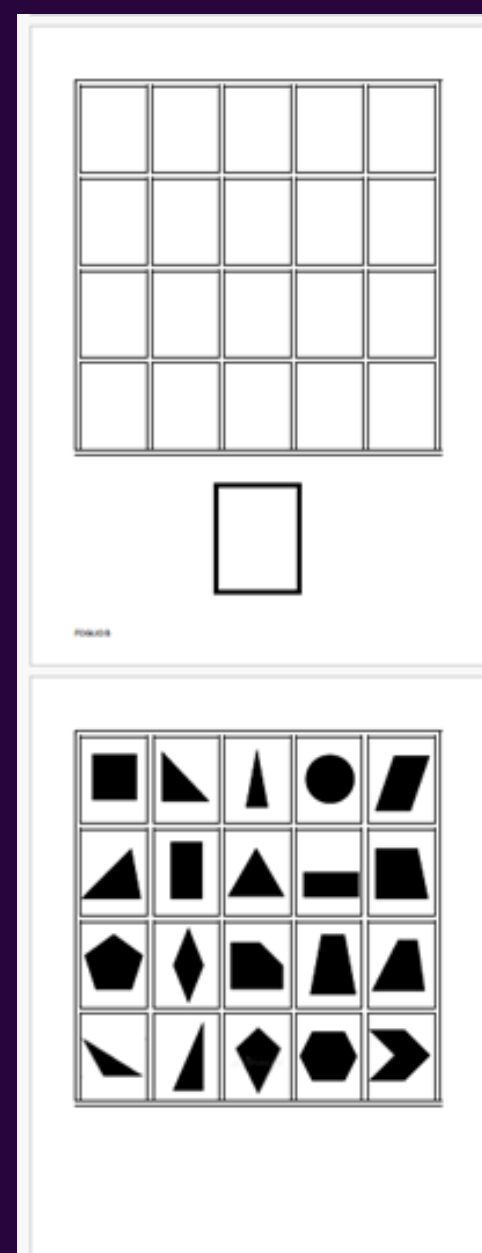


MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

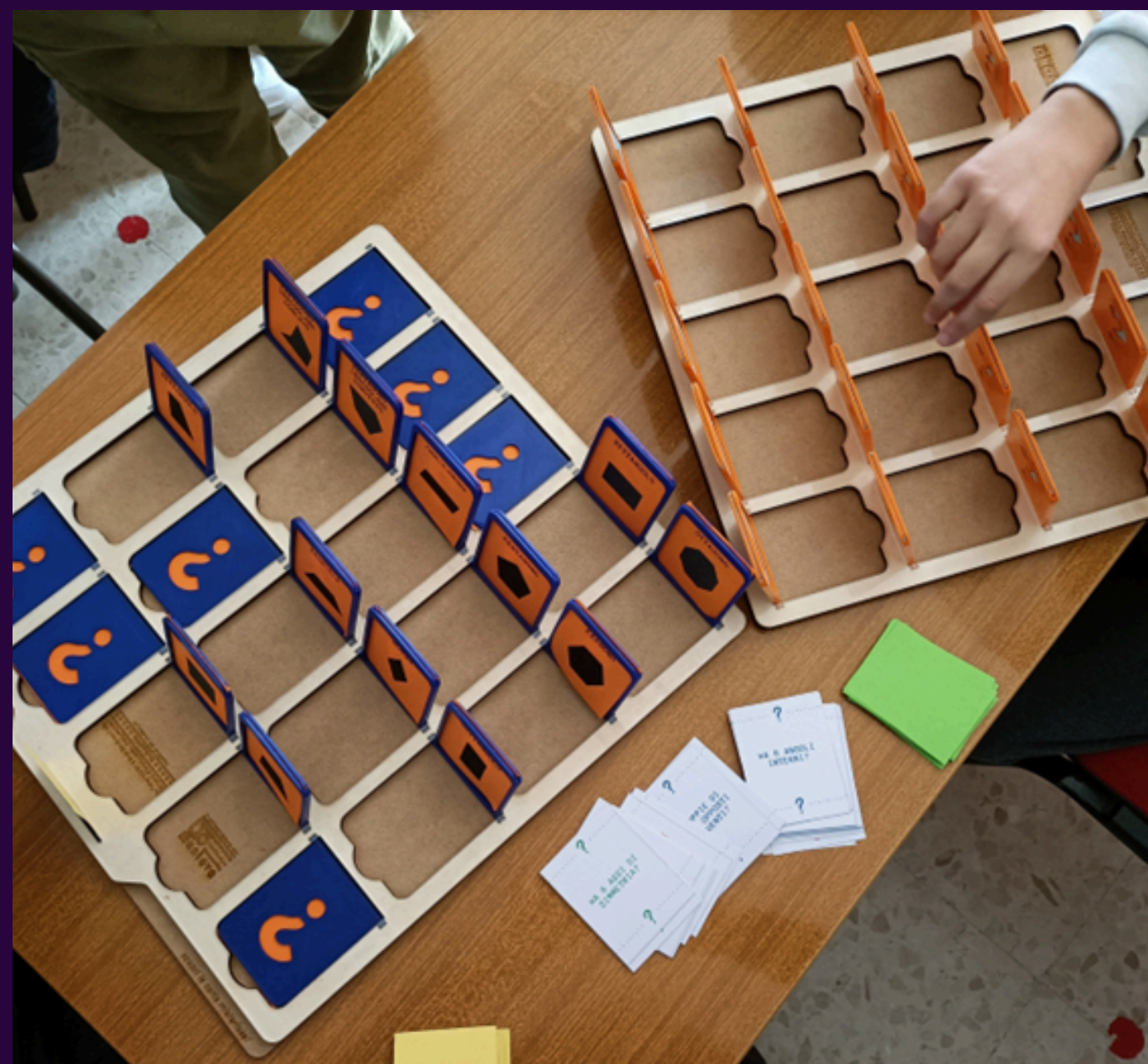
SPERIMENTAZIONE

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

