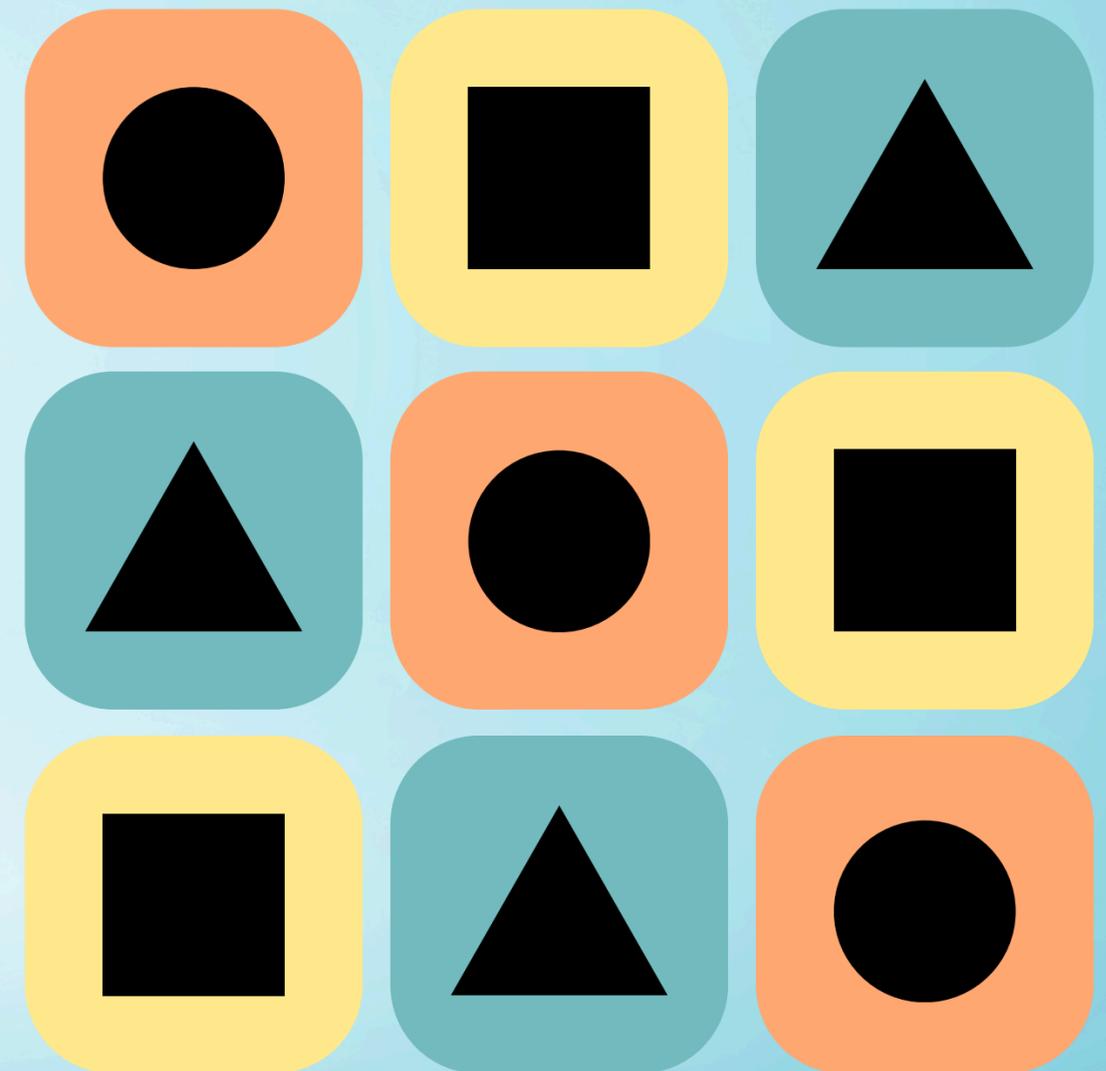
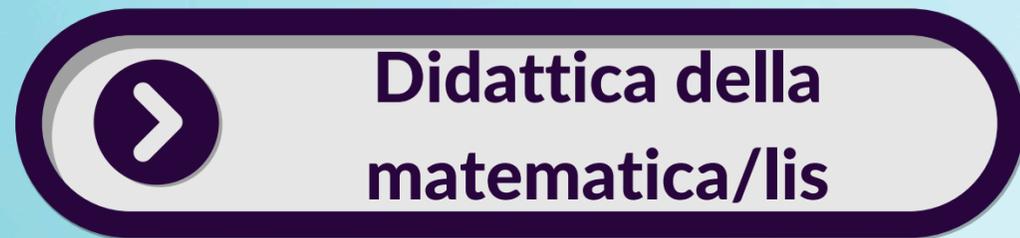


Prototipo 6

SUDOKU DI FORME

Progettare, sviluppare e realizzare un gioco per facilitare il riconoscimento delle figure geometriche



IDEATORE

Giorgia Tosi - Docente

Scuola Infanzia - I.C. Borgovirgilio

REALIZZATORE

LTO Mantova | Progetto H-ABLE

Massimiliano d'Angelo - Cristiana Giordano - Alessandro Salvi

APPLICAZIONE

Pensato per le classi delle scuole dell'infanzia per facilitare l'apprendimento delle figure geometriche.

DESTINATARI

Valido per l'intera classe e per il singolo alunno.



MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

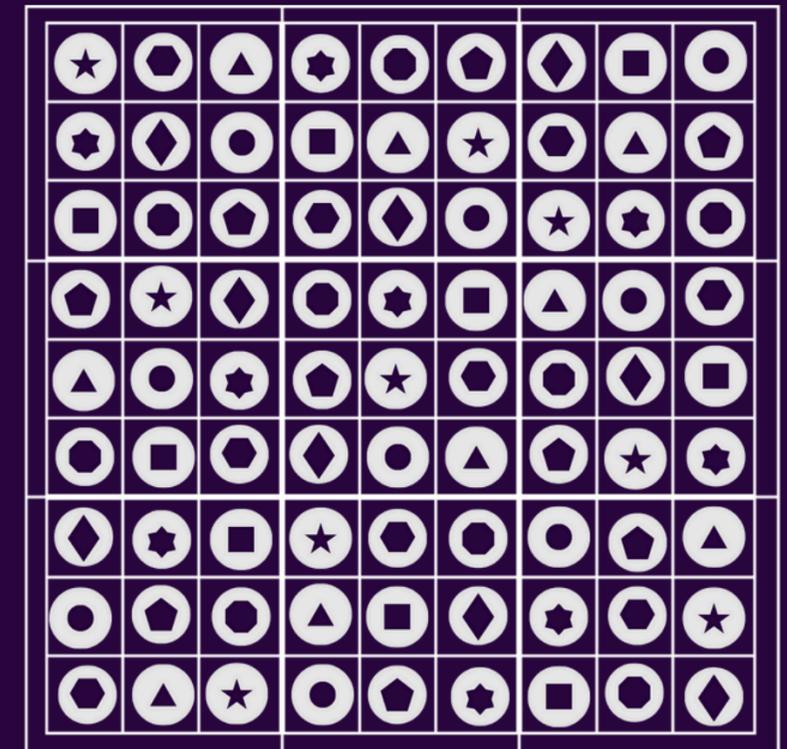
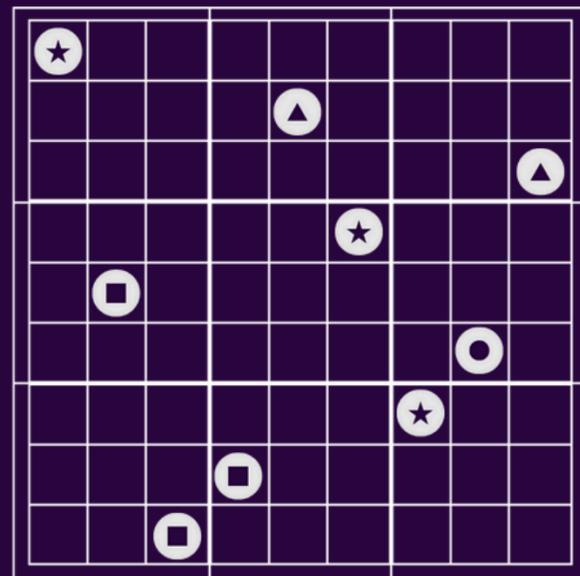
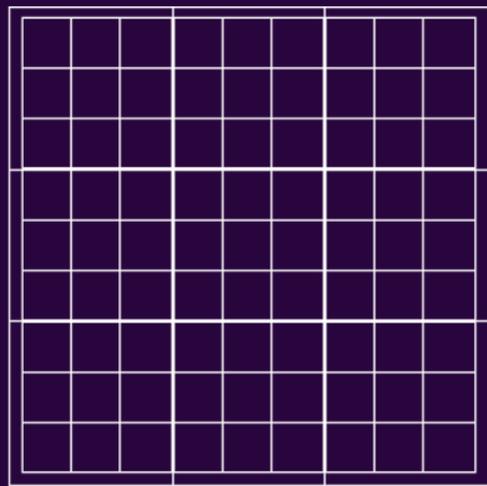
PROTOTIPO

Il gioco didattico “Sudoku” è costituito da un pannello 50x50cm con 9 quadranti disposti 3x3 e con 81 caselle magnetiche da inserire nel pannello.

Lo scopo del gioco è quello di posizionare le caselle magnetiche all'interno degli appositi alloggi, impedendo la ripetizione della stessa forma sia verticalmente, sia orizzontalmente che all'interno del quadrante 9x9.

TEMATICA

Rispetto al gioco originale i numeri dall'1 al 9 vengono sostituiti da figure geometriche elementari e riconoscibili.



H A B L E

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

