

Prototipo 2

VARIAB-ABLE

Progettare, sviluppare e realizzare un gioco per facilitare l'apprendimento del concetto di variabile.



➤ Informatica

H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

IDEATORE

Maurizio Cicola - Docente Centro Formazione Professionale
CFP Forma di Castiglione delle Stiviere

REALIZZATORE

LTO Mantova | Progetto H-ABLE
Massimiliano d'Angelo - Cristiana Giordano - Alessandro Salvi

APPLICAZIONE

Pensato per le classi delle scuole secondarie di II grado per facilitare l'apprendimento delle variabili.

DESTINATARI

Valido per l'intera classe, per un gruppo di studenti e per il singolo alunno.



FUNZIONAMENTO

Il gioco didattico “Variab-Able” è costituito da 4 contenitori parallelepipedi con inserti nei quali verranno inserite le tessere che rappresentano le varie variabili.

Lo scopo del gioco è quello di riconoscere la variabile e inserirla nel contenitore corretto.

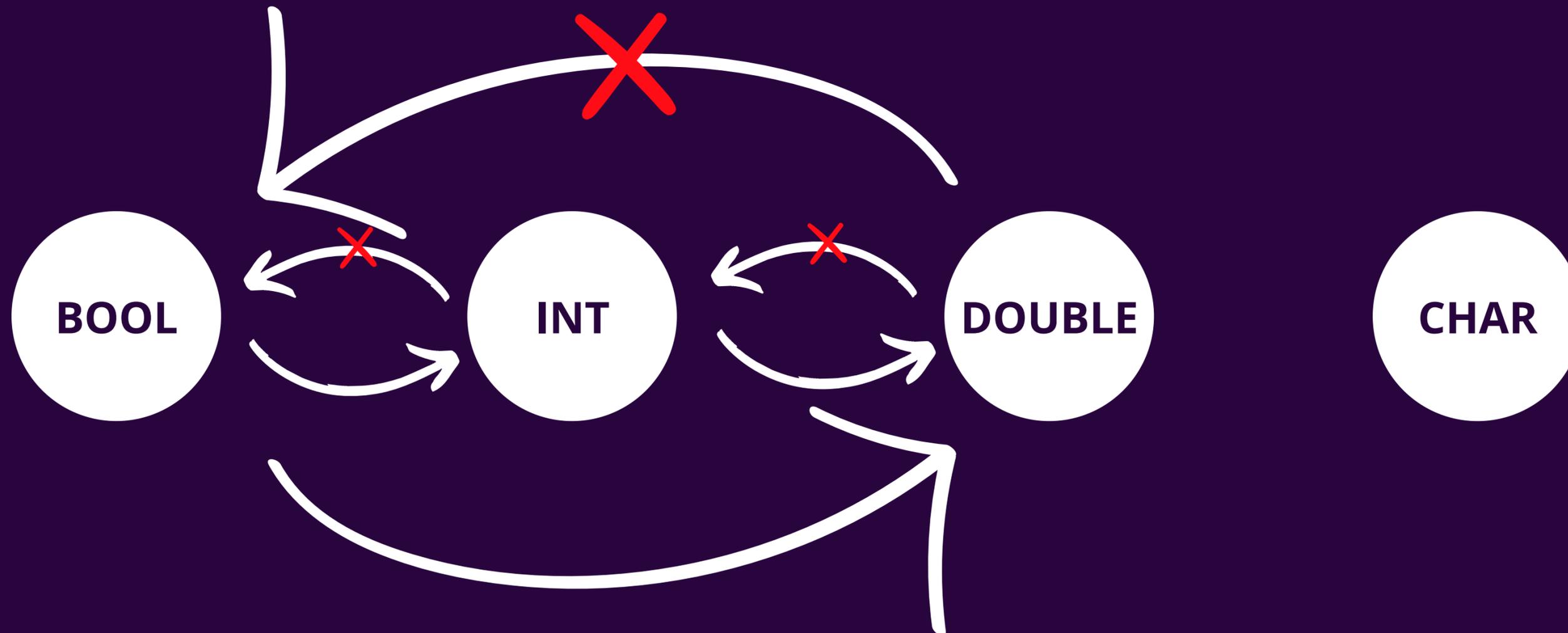
NOME	DESCRIZIONE
BOOL	Valori Booleani - Vero / Falso
CHAR	Caratteri - Lettere alfabeto singole
INT	Numeri - Numeri interi
DOUBLE	Numeri con la virgola



MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

TEMATICA



H A B L E

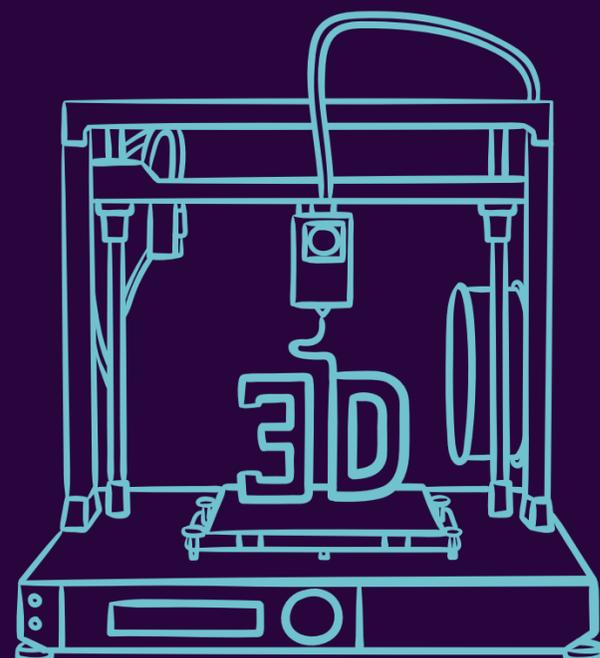
MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

STRUMENTAZIONI



TAGLIO LASER



STAMPANTE 3D

H A B L E

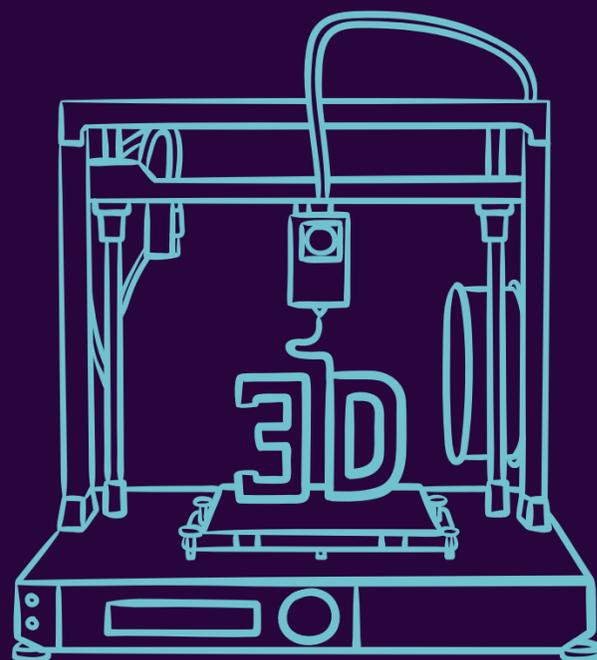
MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

MATERIALI



LEGNO
PLEXIGLASS



PLA

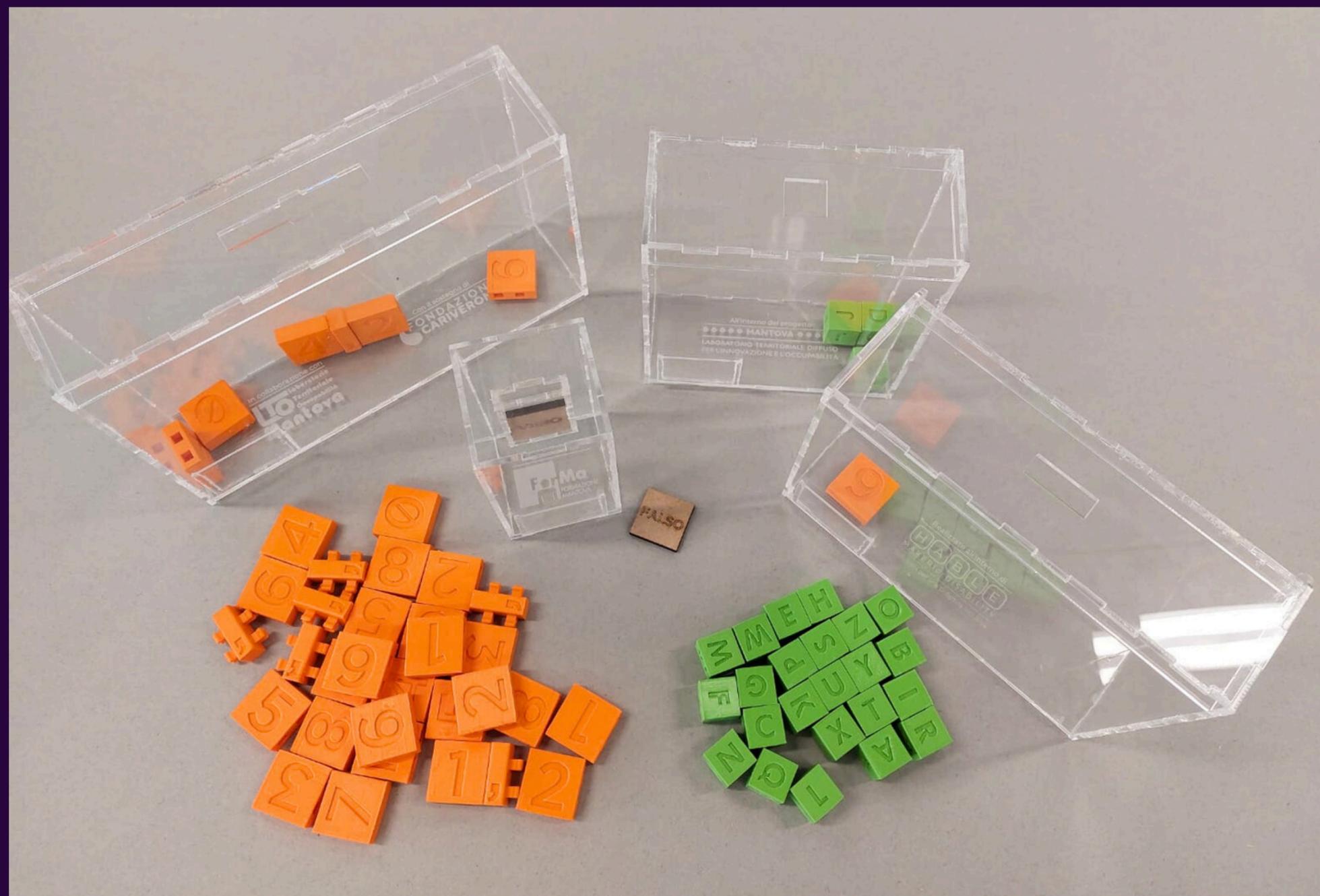


H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

PROTOTIPO



H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

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

