

Matematica Superpiatta

*Imparare giocando, mentre si
risolvono situazioni e problemi
all'interno di un videogioco, è il
principio ispiratore di Matematica
Superpiatta.*



Perché un videogioco per fare matematica?

Matematica Superpiatta è un videogioco innovativo ed educativo nato per l'apprendimento della Matematica, estendibile in futuro a tutte le discipline STEM, ideato e realizzato dal prof. Leonardo Guidoni dell'Università de L'Aquila.

Avvalendosi di un proprio personaggio virtuale il giocatore si immerge in un mondo 3D, con il quale interagisce attraverso una serie di strumenti, per riuscire a superare difficoltà e ad affrontare situazioni e problemi la cui risoluzione richiede il rafforzamento e l'interiorizzazione dei concetti base di matematica.

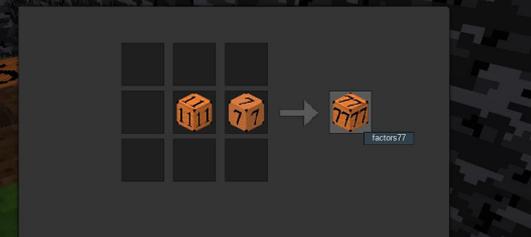


Matematica Superpiatta è pensata sia per l'utilizzo individuale che all'interno di attività scolastiche (in presenza o a distanza).

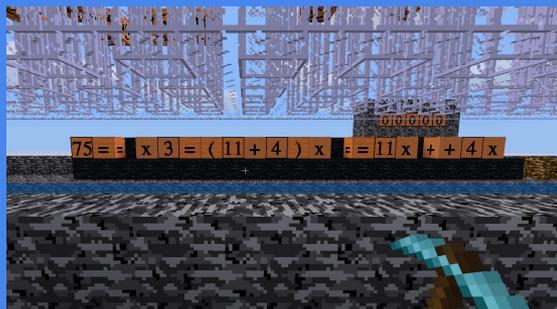
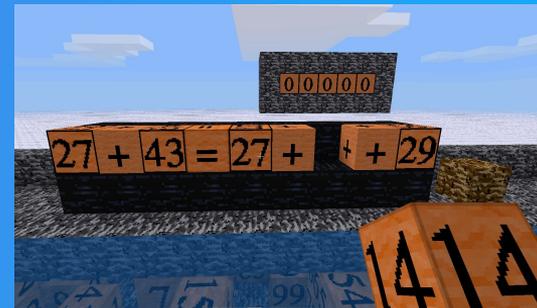
Grazie al forte coinvolgimento, stimola e veicola l'apprendimento dei concetti matematici curricolari utilizzando un linguaggio molto vicino a quello dei ragazzi.

Il gioco si integra perfettamente con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado.

La sperimentazione a scuola



Il gioco è stato già utilizzato con successo in varie sperimentazioni scientifiche condotte dall'Università dell'Aquila e dall'Università La Sapienza di Roma, coinvolgendo più di 1000 alunni e decine di insegnanti di Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado.



Le classi 1°C, 2°A, 2°C e 2°D della Scuola Secondaria del nostro Istituto sono le **prime** in Umbria a partecipare alla sperimentazione.