

MAGGIE PREMIATA COME MIGLIORE VIDEOGIOCO, TRA DIVERTIMENTO E MATEMATICA

Vince il Best Applied Game l'applicazione che aiuta i bambini e le bambine a sviluppare il pensiero logico-matematico



Il videogioco **Maggie - Il tesoro di Seshat** di Soroptimist Club Firenze e STUDIO EVIL ha conquistato la statuetta di **Best Applied Game del 2018!** Il premio, che unisce Italian Video Game Awards e Rome VideoGame Lab, ha eletto il miglior titolo italiano capace di andare oltre gioco e intrattenimento.

La cerimonia di premiazione si è svolta il 10 maggio presso la Sala Cavalli degli studi di Cinecittà a Roma durante Rome Video Game Lab. La statuetta è stata assegnata dall'Assessore allo Sport Politiche Giovanili e Grandi Eventi del Comune di Roma, Daniele Frongia.

“[Maggie e il Tesoro di Seshat](#)” è un videogioco che aiuta i bambini a esercitarsi con la logica matematica e, al contempo, superare gli stereotipi di genere. È un'applicazione promossa dal **Soroptimist Club Firenze** e realizzata con il matematico [Pietro di Martino](#).

Nei sussidiari Giunti Scuola [Terramare](#), l'area di matematica propone attività giocose che hanno Maggie come protagonista e che sono collegate al videogioco, utili per sviluppare nei bambini e nelle bambine il pensiero logico-matematico divertendosi.

Scaricabile gratuitamente sia da [Apple Store](#) che da [Play Store](#) dal 29 settembre 2018, il gioco ha come protagonista una ragazza di nome Maggie. Soroptimist International d'Italia, associazione di donne impegnate nello sviluppo del potenziale femminile, spiega che l'obiettivo è superare quello stereotipo che vede il sesso femminile meno portato per le discipline scientifiche. Chi gioca potrà

familiarizzare con argomenti didattici quali competenze aritmetiche di base, massimo comune divisore e minimo comune multiplo, isometrie e similitudini, teoria dei grafi e calcolo delle probabilità in modo ludico. Se si sbaglia, nessun problema: il gioco dà l'opportunità di ritentare fin quando non si giungerà a una soluzione.

Con Di Martino, membro della Commissione Italiana per l'insegnamento della matematica, hanno lavorato alla realizzazione di “Maggie” le due ideatrici del progetto Enrica Fikai Veltroni e Caterina Primi, entrambe “soroptimiste”, e lo Studio Evil di Bologna.

Nella foto: un'immagine di Maggie, il personaggio protagonista del videogioco; a fianco, Domiziana Suprani di Studio Evil e Anna Archi di Soroptimist Club Firenze (foto da [pagina Facebook AESVI](#)).



Terramare Giunti Scuola

about a month ago



GIUNTI Scuola
star bene a scuola.

Tra le risorse digitali di Terramare, sia gli alunni che i docenti troveranno la guida <<Come e perché portare Maggie in classe>>, con spunti e approfondimenti utili per “giocare” a scuola con l’app Maggie-Il Tesoro di Seshat.

Gli enigmi dell’app e le attività proposte nei volumi di Matematica di Terramare hanno l’obiettivo di allenare le bambine e i bambini al problem solving e al pensiero logico.

Tutti i diritti di utilizzo del personaggio Maggie e dell’app sono del Soroptimist International d’Italia

(www.soroptimist.it<<http://www.soroptimist.it>/...>).

👍 31 💬 3 ➦ 18

15 Maggio 2019

Giunti Scuola

Commenti

Solo gli utenti registrati possono scrivere commenti.

[Entra in Giunti Scuola](#)
