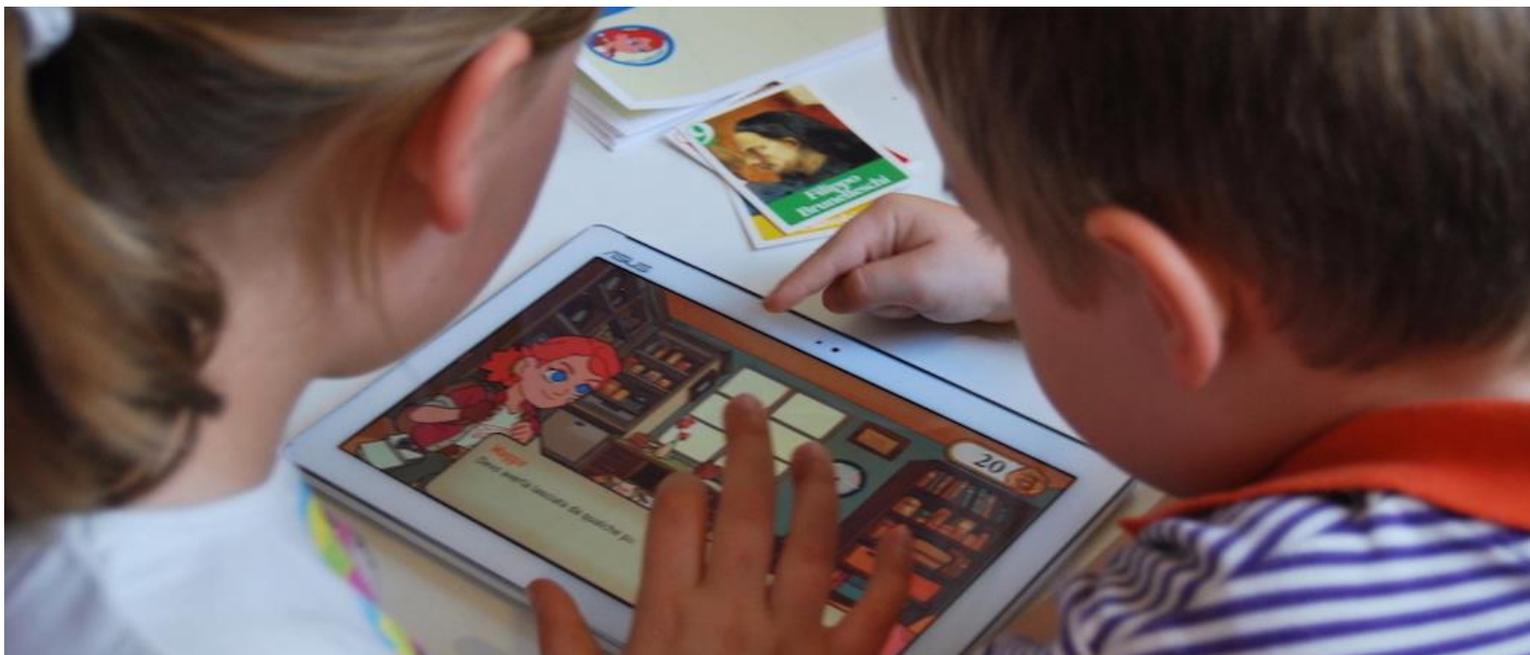


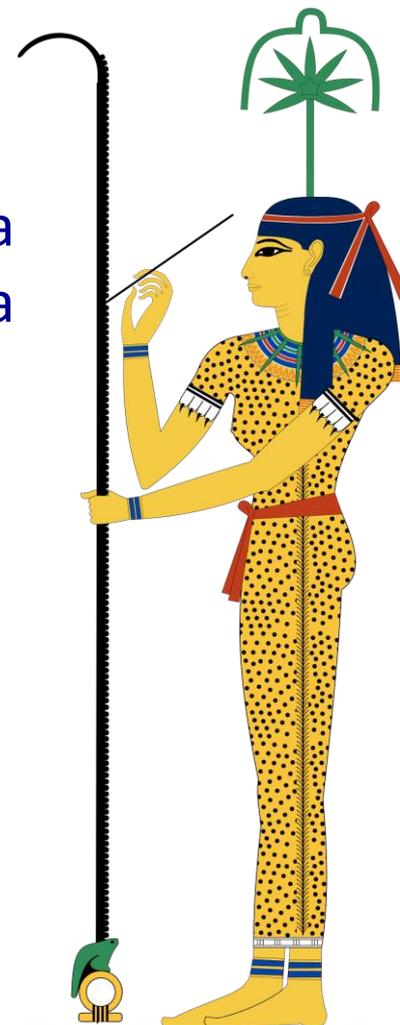
# Contro gli stereotipi di genere l'App Maggie allena il problem solving



Enrica Fikai Veltroni  
Bologna, 22 gennaio 2020



L'educational app gratuita  
del Soroptimist International d'Italia  
**Maggie –Il Tesoro di Seshat**  
nasce sotto la buona stella dell'antica  
dea egizia del calcolo e della scrittura  
e, forse, anche da una strizzatina  
d'occhio di una più moderna signora  
delle stelle



# Uno straordinario lavoro di gruppo

Da un'idea  
del Soroptimist Club Firenze



Enrica Fikai Veltroni e Caterina Primi

Sostenuta e promossa  
dal **Soroptimist International d'Italia**  
e da altri 48 Soroptimist Club italiani:

Agrigento, Alessandria, Ancona, Arezzo, Asti, Alto Novarese, Bari, Belluno, Feltre, Bolzano, Brescia, Brindisi, Busto Arsizio, Cagliari, Casale Monferrato, Caserta, Castiglione Stiviere, Como, Cortina D'Ampezzo, Firenze Due, Foggia, Follonica - Colline Metallifere, Garda Sud, Iseo, Ivrea, Lecce, Livorno, Lomellina, Martina Franca, Merate, Mantova, Modena, Monza, Novara, Palermo, Perugia, Pisa, Pistoia - Montecatini Terme, Prato, Sansepolcro, Salerno, Siena, Valchiavenna, Valle d'Aosta, Valsesia, Verbano, Vercelli, Viareggio Versilia, Vicenza

Contenuti matematici a cura di:



Pietro di Martino e  
Gemma Catotenuto  
(per L'Albero Ished)

Realizzata da





**Con l'obiettivo di**  
allenare  
il pensiero logico matematico  
delle bambine e dei bambini  
della scuola primaria,  
promuovendo la parità di genere  
e contrastando l'ansia  
per la matematica

# Caratteristiche

- Adventure game per dispositivi mobili
- Scaricabile gratuitamente da Applestore e Playstore
- In italiano e inglese
- Per bambine e bambini 7-12 anni



# 20 enigmi a difficoltà crescente basati su 5 temi matematici:



competenze aritmetiche di base



isometrie e similitudini



massimo comune divisore  
minimo comune multiplo



calcolo delle probabilità



teoria dei grafi



5-6 maggio 2018:

# Test delle prime sequenze di gioco





127 questionari riempiti

66% maschi

34% femmine

Età media: 8, 75 su un range 5-13 anni

### Il questionario che i bambini hanno riempito

Preparazione e analisi del questionario a cura di Caterina Primi  
Prof ordinario di Psicometria all'UniFi

**HAI GIOCATO CON MAGGIE?**

Sei maschio o femmina?   Quanti anni hai?

Ti piace giocare ai videogiochi?

Cosa usi per giocare?

Telefonino Tablet Computer

Quanto ti sei divertito a giocare con Maggie?

Ti piacerebbe giocare ancora?

Come definiresti Maggie?

Simpatica  Antipatica  
 Troppo saputella  Avventurosa  
 Furba  Noiosa  
 Brava con i numeri  Coraggiosa

Vorresti avere un'amica come Maggie?

# Risultati del test

Differenze statisticamente significative:

- Ai maschi piace giocare ai videogiochi più delle femmine
- Le femmine si divertono a giocare con Maggie più dei maschi
- Ma alla domanda "ti piacerebbe giocare ancora" rispondono positivamente sia i maschi che le femmine
- Maggie è scelta come amica soprattutto dalle femmine

# Risultati del test

Risultano le seguenti correlazioni positive:

- tanto più ci si è divertiti tanto più si desidera giocare ancora
- Tanto più si vuole giocare ancora, tanto più si desidera avere Maggie come amica

# L'app viene rilasciata sugli store il 29 settembre 2018

Firenze presenta l'app con un workshop dedicato ai docenti  
della scuola primaria: *Imparare la matematica giocando*



Contemporaneamente  
e nei mesi a seguire l'app  
viene presentata  
dai Club che l'hanno sostenuta  
a scuole e istituzioni  
in tutta Italia



<https://vimeopro.com/giuntiscuola/maggie-il-tesoro-di-seshat>



“...parliamo di carriere STEM, perché sono considerate le professioni del futuro.

...Centro Studi Assolombarda, dati 2015-2016: le ragazze iscritte ai corsi di laurea in ambiti scientifici sono 1/3 del totale”



<https://vimeopro.com/giuntiscuola/maggie-il-tesoro-di-seshat>

## ▪ Effetto dello stereotipo

- Le ragazze si considerano come meno dotate dei ragazzi.
  - provoca insicurezza e ansia



- nelle situazioni di valutazione influisce sulla percezione della difficoltà del compito e porta a un aumento di tensione e alla diminuzione delle prestazioni

## STEREOTIPO DI GENERE:

Matematica come  
disciplina da  
maschi





<https://vimeopro.com/giuntiscuola/maggie-il-tesoro-di-seshat>

**PIETRO DI MARTINO**  
UNIVERSITÀ DI PISA  
DIPARTIMENTO DI MATEMATICA



Gli obiettivi che hanno guidato lo sviluppo della APP

MOTIVARE alla sfida intellettuale, ad affrontare enigmi anche difficili

Mettere in DISCUSSIONE alcuni tipici stereotipi di genere attraverso la scelta della protagonista

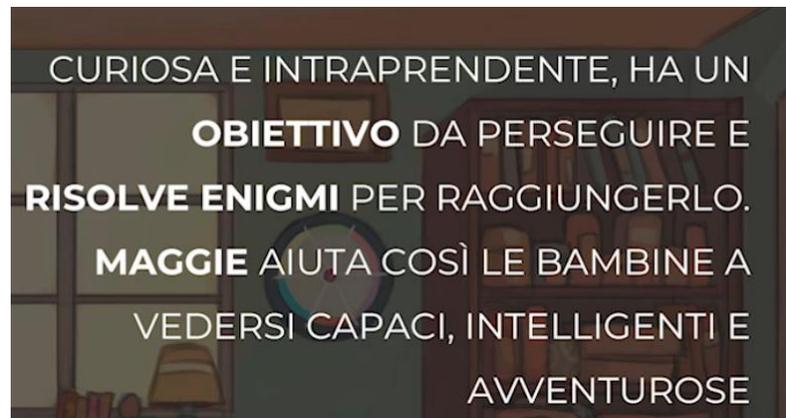


Far DIVERTIRE nell'affrontare gli enigmi

Mettere in gioco ASPETTI SIGNIFICATIVI dell'educazione matematica a livello di scuola primaria da poter eventualmente sviluppare in classe



<https://vimeopro.com/giuntiscuola/maggie-il-tesoro-di-seshat>



I videogiochi possono creare nuovi mondi, socialmente e culturalmente diversi da quello in cui viviamo

Poiché sperimenta nuovi mondi, il giocatore è incoraggiato a pensare, parlare e agire in modi diversi dal solito

Il giocatore veste quindi i panni di un personaggio in un ruolo che gli sarebbe altrimenti inaccessibile, in un ambiente protetto e sicuro



# Ad oggi, ecco i risultati

**Più di 15.000 download**

**Valutazione Playstore 4,6 e  
Applestore 4.1**

**Alcuni docenti stanno già  
utilizzando gli enigmi in classe**

## Applicazione Maggie

stimolare gli studenti al ragionamento e al Problem solving attraverso il gioco matematico

Autore: MIUR



In ottemperanza al Protocollo d'Intesa n. 2180 del 10/05/2018 siglato con il MIUR si informano le SS.LL. che l'Associazione Soroptimist International d'Italia ha realizzato l'applicazione Maggie, pensata per stimolare gli studenti al ragionamento e al Problem solving attraverso il gioco matematico.

L'applicazione si sviluppa attorno alla protagonista Maggie, una giovane esploratrice che, con i suoi amici, è alla ricerca del tesoro appartenuto a Seshat, Dea egizia del calcolo e della scrittura.

Gli studenti saranno coinvolti in enigmi matematici, dalla difficoltà crescente, la cui soluzione li porterà al livello successivo e quindi alla scoperta del tesoro. I rebus sono regolati sulle competenze scolastiche delle classi 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> della scuola primaria. Si precisa

che l'applicazione è disponibile in italiano e in inglese. A breve sarà disponibile anche un "quaderno guida" rivolto agli insegnanti per aiutarli a riportare l'esperienza di gioco in classe e impostare una coinvolgente attività di problem solving e di argomentazione nell'usuale attività matematica.

[m\\_pi.AOODGSIP.REGISTRO UFFICIALE.U.0000326.24-01-2019](#)



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*

*Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione*

*Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione*

Ai Dirigenti Scolastici  
delle scuole primarie  
e secondarie di I grado

# Nota ministeriale ai dirigenti scolastici e docenti delle scuole primaria e secondaria

**Oggetto:** Applicazione Maggie: stimolare gli studenti al ragionamento e al Problem solving attraverso il gioco matematico

In ottemperanza al Protocollo d'Intesa n. 2180 del 10/05/2018 siglato con il MIUR si informano le SS.LL. che l'Associazione Soroptimist International d'Italia ha realizzato l'applicazione Maggie, pensata per stimolare gli studenti al ragionamento e al Problem solving attraverso il gioco



## 30 gennaio 2019 Conferenza stampa alla camera dei Deputati





# TERRAMARE

MATEMATICA  
con **TUTTO ESERCIZI DOC**  
con il CODING  
di Alessandro Bogliolo

## 4

gioca con l'APP **MAGGIE**

PROGETTO *star bene a scuola* seguici

- Imparare giocando
- Imparare a pensare
- Imparare... tutti

**GIUNTI Scuola**  
*star bene a scuola*

### giocosa MENTE

## Le avventure di MAGGIE

#### Alla grotta incantata

Oggi devo recuperare un oggetto prezioso nascosto in una grotta incantata. Solo che davanti all'entrata c'è una pietra pesantissima... io so come fare, e tu?

**MAGGIE**  
IL TESORO DI SESHAT

App gratuita scaricabile da [appmaggie.com](http://appmaggie.com) e da

**Consulenza scientifica e didattica** Martha Isabel Fandiño Pinilla (Matematica); Alessandro Bogliolo (Coding); Sergio Vastarella (Compiti di realtà)

**Testi** Ines Marazzani (Numeri e Compito di realtà); Maria Elena Cazzetta (Geometria, Misura, Relazioni, dati e previsioni); Alessandro Bogliolo, Giovanna Landi e Adriana Cosentino (Coding); Marco Gianolio (C.III)

**Tutto esercizi** a cura di Gianna Soldaini

**Illustrazioni** Giovanni Giorgi Pierfranceschi, Paolo Zambelloni, Archivio Giunti

L'App **Maggie-Il Tesoro di Seshat** è nata da un'idea di Enrica Ficali Veltroni e Caterina Primi (Soroptimist International Club Firenze); consulenza per i contenuti scientifici di Pietro Di Martino (Università di Pisa - Dipartimento di Matematica); sviluppata da Studio Evli S.r.l.

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

App gratuita scaricabile da [appmaggie.com](http://appmaggie.com) e da Appstore e Google play

**Referenze iconografiche**

Soroptimist International d'Italia  
[www.soroptimist.it](http://www.soroptimist.it)

Sui sussidiari di 3<sup>^</sup>, 4<sup>^</sup> e 5<sup>^</sup> dell'anno scolastico 2019-2020

Proclamata a maggio miglior app italiana con finalità che vanno oltre l'intrattenimento

# Maggie vince il Best Applied Game 2019

agli Italian Video Games Award, evento promosso da Rome Video Game Lab e AESVI



# Ottobre 2019: l'app Maggie si amplia



**Nuovo episodio per giocare con la geometria**

8 nuovi enigmi pensati per sviluppare le abilità di visualizzazione spaziale  
in due e tre dimensioni

# Aggiornamento gratuito



Aggiornamento per chi ha già Maggie – Il Tesoro di Seshat  
Scaricato insieme a Maggie – Il Tesoro di Seshat per chi scarica l'app per la prima volta  
Avventura giocabile una volta trovato il Tesoro di Seshat



EDUCATIONAL APP

 **MAGGIE**  
IL TESORO DI SESHAT

**COME E PERCHÉ  
PORTARE  
MAGGIE IN CLASSE**

IL SOROPTIMIST TRASFORMA LA MATEMATICA IN UN'AVVENTURA di Enrica Fical Veltroni	p. 3
UN'APP CONTRO L'ANSIA PER LA MATEMATICA di Caterina Primi	p. 4
GUIDA AGLI ENIGMI DELL'APP di Gemma Carotenuto e Pietro Di Martino	p. 9

  
Soroptimist International d'Italia  
[www.soroptimist.it](http://www.soroptimist.it)

# La pratica guida digitale gratuita per i docenti

Per supportare in classe un apprendimento significativo valorizzando i diversi processi risolutivi messi in atto dagli allievi con gli enigmi di Maggie e stimolare i processi argomentativi

**Redatta da:**

**Caterina Primi** *Università di Firenze*

**Pietro di Martino** *Università di Pisa*

**Gemma Carotenuto** *Università Suor Orsola  
Benincasa di Napoli*

Scaricabile gratuitamente da: [appmaggie.com](http://appmaggie.com); [soroptimist.it](http://soroptimist.it); [noisiamopari.it](http://noisiamopari.it)

# Il Soroptimist e Maggie vi ringraziano per l'attenzione

