

**PERCORSI DI BASE: SOFTWARE DIDATTICI  
PENTO PUZZLE**

**AREA Logico-Matematica** - Attività di recupero: abilità cognitive, abilità motorie.

**REQUISITI DI SISTEMA** il programma è prelevabile in [www.conquistaweb.it/software](http://www.conquistaweb.it/software) e in **Percorsi di Base** di Didacta [www.retecivica.mi.it/didacta.htm](http://www.retecivica.mi.it/didacta.htm); non richiede installazione ed è adatto a qualsiasi sistema Windows, anche datato: per avviarlo è sufficiente lanciare il file **Pento Puzzle.exe** contenuto nel file compresso **Pento\_puzzle.zip**. Nella posizione in cui salvate il programma, potrete decomprimere il file zippato **pento\_puzzle\_sol.zip** per avere a disposizione alcuni puzzle parzialmente risolti.

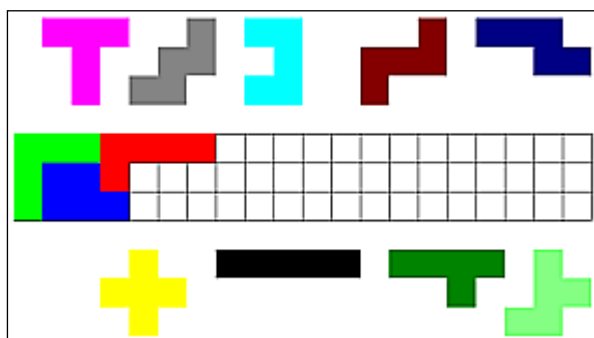
**SCHEDA**

**PentoPuzzle v1.0** è un piccolo software didattico per bambini dai 5 anni in poi, utilizzabile per affinare il coordinamento oculo-manuale attraverso l'utilizzo del mouse e le capacità di organizzazione spaziale.

Può essere utilizzato per attività curricolari e di recupero, anche con bambini portatori di handicap.

Inoltre è efficace per sviluppare le capacità di riconoscimento di forme geometriche irregolari, di discriminazione dei colori e l'acquisizione delle tecniche del 'problem poser – problem solving', potenziando abilità di osservazione, previsione e di elaborare strategie risolutive nei problemi pratici.

**UTILIZZO**



E' necessario collocare 12 forme colorate in una griglia rettangolare, di dimensioni variabili a scelta tra: 6 x 10, 5 x 12, 4 x 15 e 3 x 20 (utilizzando il comando **Type**).

Per risolvere il puzzle, le forme dovranno ricoprire tutte le caselle della griglia, combaciando perfettamente.

Cliccando il tasto sinistro del mouse, è possibile spostare le forme; con un doppio clic del tasto sinistro si può ribaltare ogni pezzo, mentre per ruotarlo si preme il tasto destro.

Per i bambini più piccoli è opportuno ingrandire al massimo la finestra, premendo l'apposita casella 'ingrandisci' nella finestra di Windows.

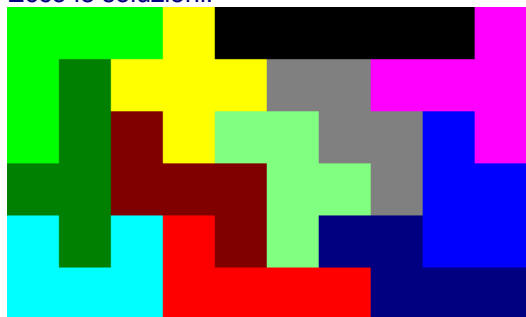


Una volta collocato almeno un pezzo nella griglia in posizione corretta, dal menu **File** è disponibile **Solve** che permette di visualizzare il puzzle risolto; premendo **File** → **New** si riavvia il gioco.



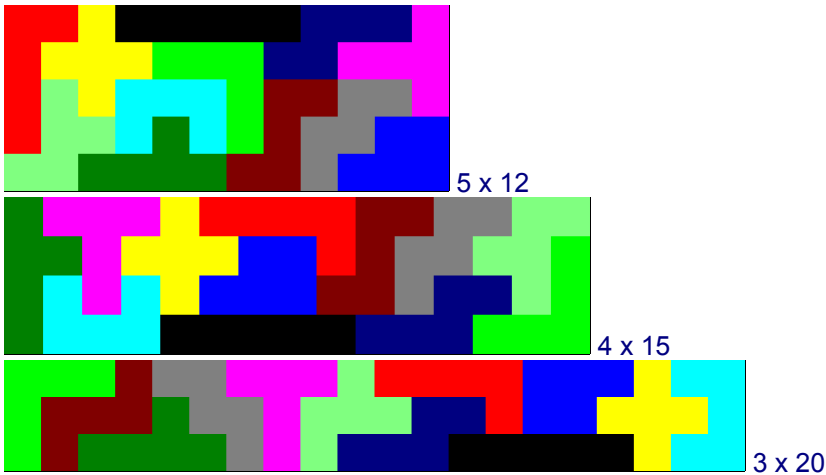
Per facilitare il gioco nelle fasi iniziali, possiamo salvare alcuni schemi completati in modo parziale, E' anche possibile salvare le soluzioni per stamparle, mentre in questa versione non è disponibile la funzione Help.

Ecco le soluzioni:



6 x 10

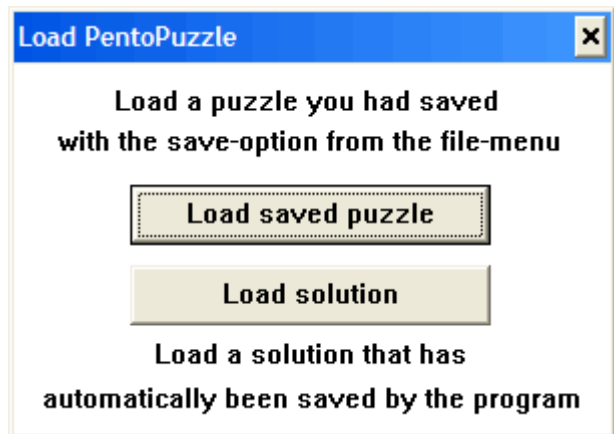




Per facilitare il lavoro con i bambini più piccoli, è utile presentare la soluzione del puzzle, che possiamo preparare preventivamente e salvare con il comando **File → Save**. Una volta predisposte, si possono caricare con il comando **File → Load**: nella finestra che appare, premere **Load saved puzzle** per caricare ogni file di soluzione.

È disponibile una raccolta di puzzle parzialmente risolti nel file zippato **pento\_puzzle\_sol.zip**:

1. decomprimere il file nella posizione in cui avete salvato il programma PentoPuzzle.exe,
2. esso contiene 4 file con le soluzioni parziali dei quattro tipi di griglia,
3. per aprirli, utilizzare il comando **File → Load**, nella finestra premere **Load saved puzzle** e caricare il file 6x10.pnt oppure uno degli altri, 5x12.pnt - 4x15.pnt o 3x20.pnt.



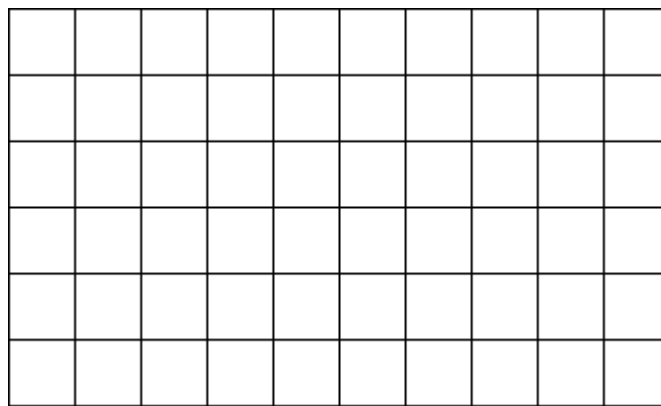
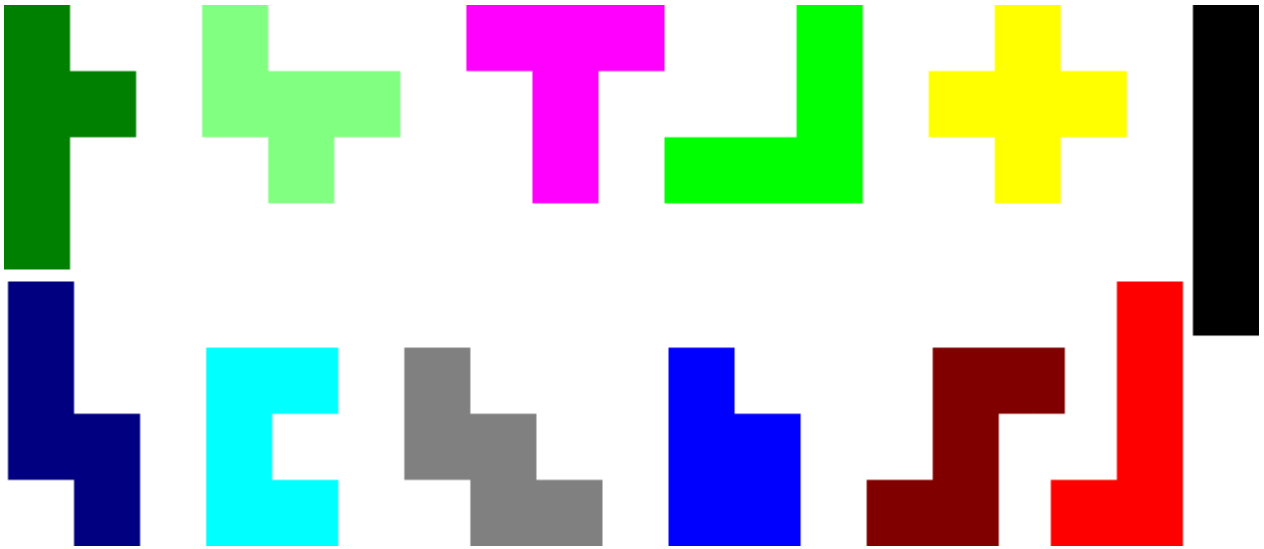
Per completare le attività con esercitazioni su materiali concreti, fotocopiare la scheda successiva su cartoncino, ritagliare le forme ed invitare i bambini a collocarle su una griglia ritagliata da un foglio a quadretti di 1 cm di lato.

Le forme possono essere poi realizzate direttamente dai bambini, sul quaderno o su cartoncino, prima ricalcando le sagome e successivamente sotto dettatura, partendo da un punto sull'incrocio dei quadretti per esempio: 2 quadretti a destra, 3 quadretti verso il basso, 2 quadretti a sinistra, 1 quadretto verso l'alto, 1 quadretto verso l'alto, 1 quadretto a destra, 1 quadretto verso l'alto, 1 quadretto a sinistra, 1 quadretto verso l'alto, per comporre la figura turchese).

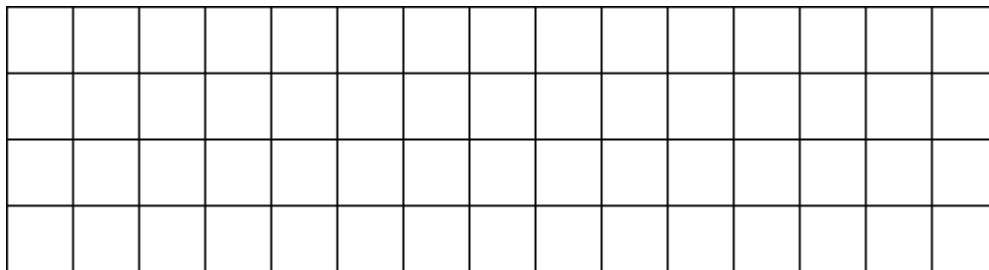
Collocando i numeri e le lettere delle coordinate su ogni griglia, le esercitazioni possono proseguire sistemando le figure seguendo i comandi indicati da un compagno a turno.



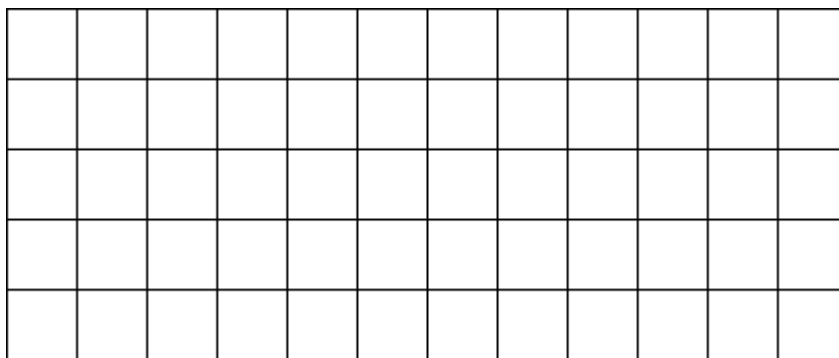
Incolla la scheda su cartoncino, ritaglia le forme e gioca a collocarle nel modo giusto sulle griglie!



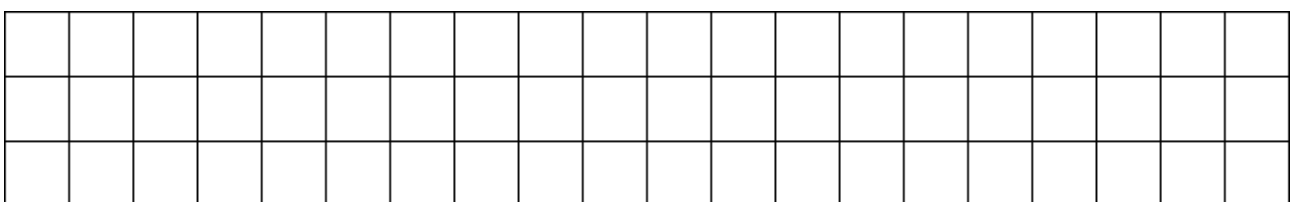
6 x 10



4 x 15



5 x 12



3 x 20