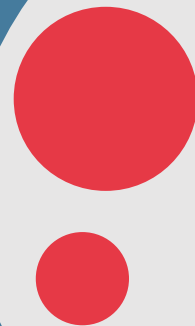




equal



Uguali
opportunità per
studenti diversi.

Soluzioni di apprendimento
individualizzato tra
tecnologia e neuroscienze.

Problema



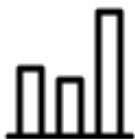
Nelle scuole secondarie italiane, il **35% degli studenti non riesce a raggiungere la sufficienza in matematica*** nonostante gli sforzi e gli investimenti di insegnanti e famiglie.



La **discalculia** è il terzo disturbo specifico dell'apprendimento più diffuso per occorrenza, e come gli altri DSA risulta in crescita nell'ultimo decennio: in Italia ne soffrono 86'645 studenti divisi in circa 80'000 classi*.



Il rapporto insegnante studente nella scuola italiana è di 1/25**, il che rende impossibile seguire individualmente gli studenti e le loro esigenze nell'esecuzione degli esercizi.



L'Italia è indietro nell'insegnamento della matematica. Gli iscritti italiani a università di materie STEM sono sotto la media OCSE, dietro a Turchia, Messico e Slovenia. C'è inoltre nel nostro paese forte **disparità di genere** per quanto riguarda la scelta di studio di queste materie***.



Questo succede nonostante ogni anno vengano **spesi circa 750 milioni di euro** in ripetizioni di matematica dalle famiglie italiane.****

* Fonte dati: INVALSI

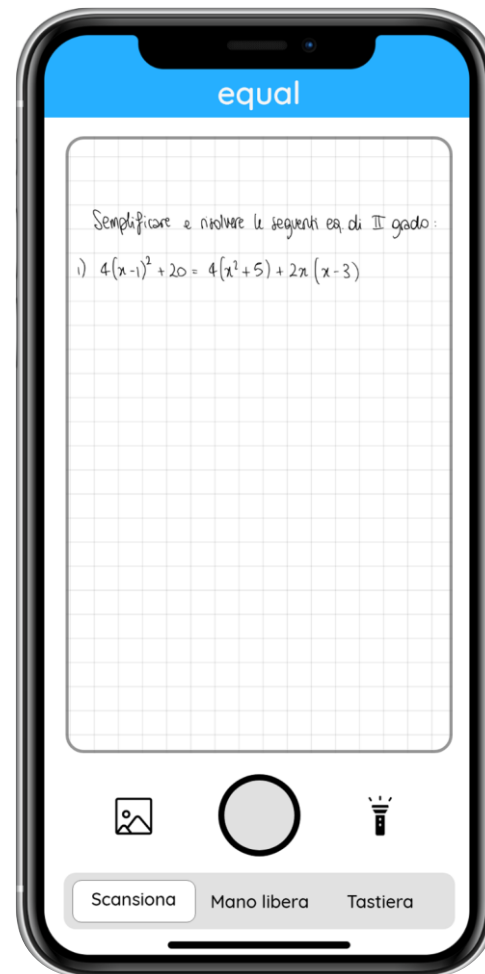
**Fonte dati: ISTAT

***Fonte dati: OCSE

****Fonte dati: CODACONS

equal

Lo strumento di realtà aumentata con approccio *challenge based* per l'apprendimento della **matematica**.



1

Lo studente scatta una foto dell'equazione da risolvere o la scrive utilizzando la tastiera scientifica



2

L'app registra l'equazione e permette di svolgerne la risoluzione digitalmente



3

Se in un passaggio ci sono degli errori, lo studente può ricevere **feedback** per procedere immediatamente all'analisi e **correggere in autonomia**.



4

Se lo studente non è in grado di trovare in autonomia l'errore, gli è possibile ricevere un **aiuto** nell'**identificazione del problema**.



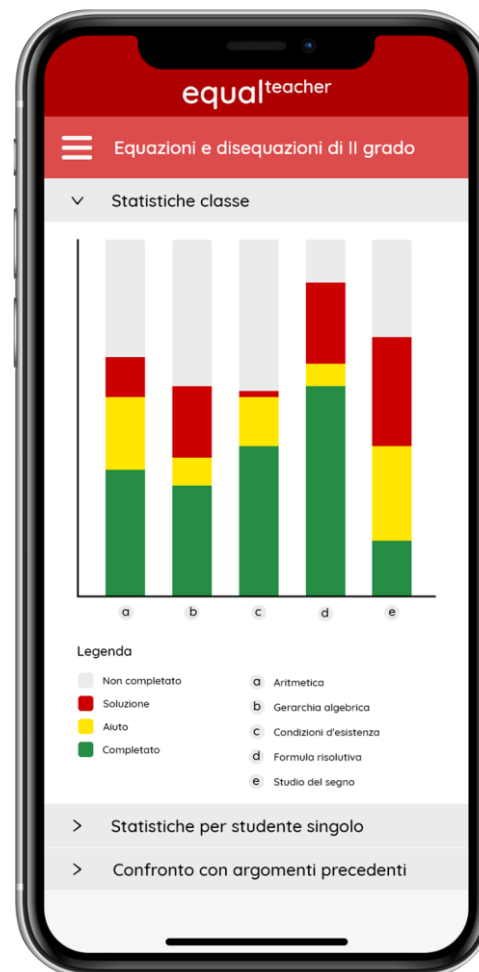
5

Se lo studente non è ancora in grado di **superare l'ostacolo**, gli viene fornita la soluzione del passaggio (e lo strumento **ricorda la lacuna** dello studente).



6

Sulla base degli **errori commessi**, lo studente riceve successivamente esercizi di rinforzo mirato.



7

Il docente può avere accesso alle **statistiche** dei singoli studenti e dell'intera classe, con l'opportunità di approfondire in classe i temi più problematici.

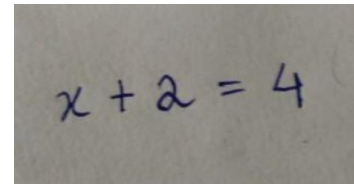
equal

Assiste simultaneamente gli studenti e gli insegnanti, trasformando gli errori in sfide di apprendimento **alla portata di tutti.**

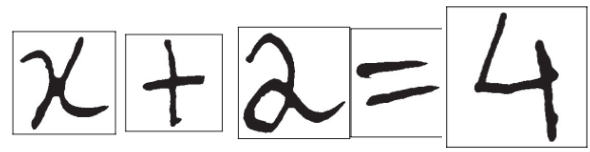
Tecnologie all'avanguardia

Augmented Reality

Riconoscimento della scrittura manuale di numeri, lettere e simboli matematici



→



→

$$x + 2 = 4$$

Machine Learning

Motore avanzato di analisi simbolica matematica

Riconosce la sezione contenente l'errore e fornisce un feedback all'utente

$$4(x - 1)^2 + 20 = 4(x^2 + 5) + 2x(x - 3)$$
$$4(x^2 - 2x + 1) + 20 = 4x^2 + 4 + 2x^2 - 6x$$

Step dell'utente (errato)

Algoritmo di classificazione per la gestione dei feedback

Genera esercizi di rinforzo mirati sulla base delle tipologie di errori commessi dall'utente

Espandi le seguenti espressioni con parentesi

- $2(x + 3)$
- $(1 - 4x)(2 + x)$
- $-3(x + 1)(x - 1)$



Trasforma l'esercizio in una serie di sfide a portata dell'apprendente



Traccia a ritroso il percorso che può permettere di imparare l'esercizio, divertendosi.



Fornisce un assistente virtuale ad ogni studente (siano questi studenti DSA, con necessità di recupero, studenti eccellenti per approfondimento, ecc..), facilitando il processo di esecuzione degli esercizi matematici.

Assiste lo studente

equal

Assiste l'insegnante

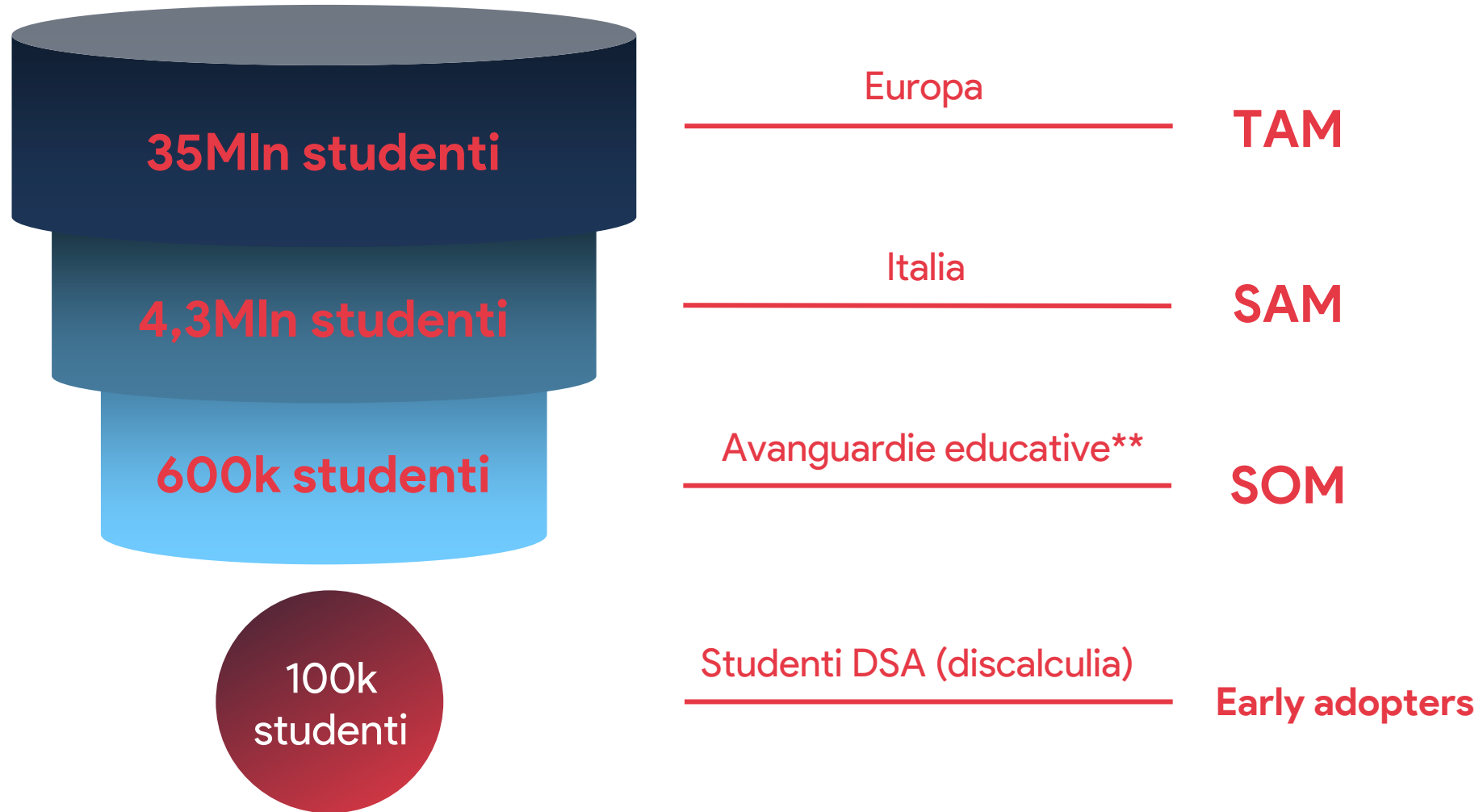
Integra il libro di testo, fornendo all'insegnante dati a cui lui non potrebbe avere accesso altrimenti.

Permette una verifica costante dell'andamento della classe senza la pressione dei temuti test, in maniera continuativa e costante.

Evita il problema della copiatura degli esercizi, creando esperienze personalizzate per ogni studente.



Mercato*








*Fonte dati: Ministero Istruzione Università e Ricerca

**Community di scuole nata da iniziativa dell'Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca Educativa con l'obiettivo di investigare le possibili strategie di propagazione e messa a sistema dell'innovazione nella didattica

Vantaggi competitivi

equal si differenzia dai migliori strumenti digitali di apprendimento perché digitalizza gli esercizi del libro di testo, fornendo assistenza e learning analytics integrando il lavoro dell'insegnante.

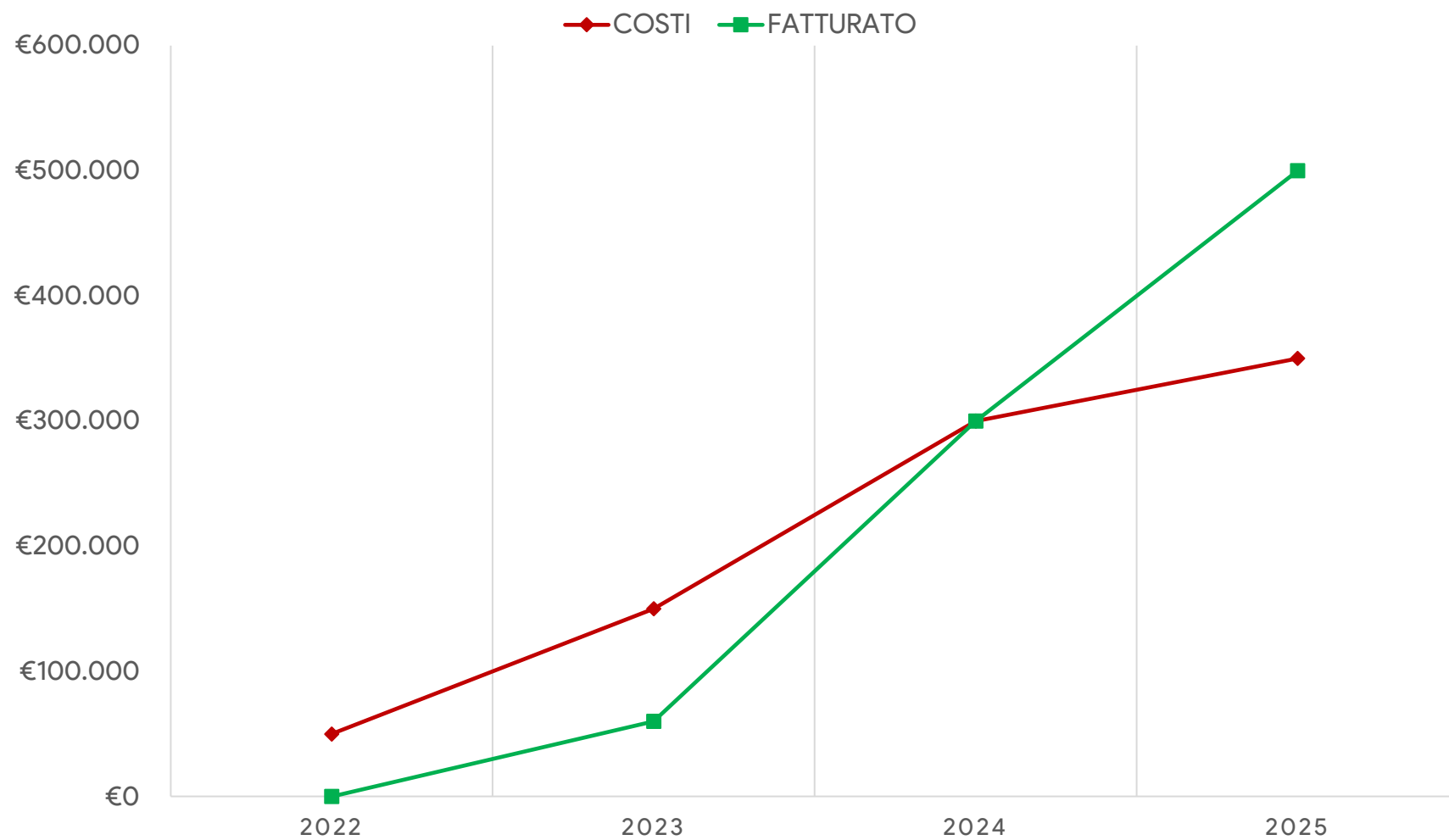


PRODOTTI	REALTA' AUMENTATA	DIDATTICA INDIVIDUALIZZATA	PRODUZIONE ANALYTICS	CHALLENGE BASED	UNIVERSALMENTE INTEGRABILE
	✓	✓	✓	✓	✓
 MATHX	✗	✓	✓	✓	✗
 REDOOC	✗	✗	✓	✓	✗
 PHOTOMAT	✓	✗	✗	✗	✓
 MATEMATICA BLU 2.0*	✗	✗	✗	✓	✗

Roadmap



BREAK EVEN



Team

MATTEO GALA (CEO)



Lifelong learner laureato in cinese mandarino e culture asiatiche, figlio e nipote di insegnanti, nel 2018 lavora come consulente presso ITCILO (ONU) sulla piattaforma interna di alta formazione on-line. Dal 2020 insegna cinese con strumenti digitali alle aziende e segue la formazione in una comunità terapeutica minori analizzando le sfide cognitive in apprendenti con disturbi psichici e della personalità, affiancando team di neuropsichiatri e psicoterapeuti.

NICOLÒ TOSCANO (CTO)



Laureato in Fisica dei sistemi complessi, ex insegnante di matematica presso la scuola d'eccellenza internazionale WINS, durante il 2020 è tutor di matematica e logica presso Alpha Test per la preparazione degli studenti ai test universitari, dal 2021 lavora per NTT DATA come data scientist ed esperto di AI e deep learning, e si occupa di R&D nel campo del Quantum computing.

Contatti:

played.srl@gmail.com
+39 3202884632



Il team di



equal

vi ringrazia per
l'attenzione.