

Math@Players©

Didactic Games multicanale multi device

Risorse preziose per alunni, genitori, educatori e insegnanti.



Math@Players è un programma innovativo di apprendimento per la matematica che utilizza schede didattiche multicanale e multi-dispositivo per coinvolgere gli studenti in un'esperienza di apprendimento interattiva e coinvolgente. La piattaforma offre una vasta gamma di attività e giochi matematici, suddivisi per argomento e livello di difficoltà, per coprire tutti gli aspetti del curriculum scolastico. L'app è usufruibile su diverse piattaforme e dispositivi, come tablet, smartphone e PC, rendendola facile da utilizzare ovunque ci si trovi.

La cosa che colpisce di Math@Players è la sua grande varietà di attività e giochi, che sono progettati per essere divertenti e coinvolgenti per gli studenti. Le schede didattiche multicanale e multi-dispositivo permettono agli studenti di accedere al contenuto su diversi dispositivi, come tablet, smartphone e computer, per garantire un'esperienza di apprendimento flessibile e adatta alle loro esigenze.

L'interfaccia è intuitiva e facile da usare, con istruzioni chiare e precise per ogni attività. Le schede didattiche sono progettate per insegnare ai bambini concetti matematici complessi in modo semplice e divertente.

Le attività proposte sono molto varie e coinvolgono il bambino in modo attivo, grazie all'utilizzo di giochi e attività interattive. Questo approccio aiuta i bambini a comprendere meglio i concetti matematici, mantenendoli motivati e impegnati nell'apprendimento

Inoltre, la piattaforma offre una serie di strumenti per gli insegnanti, tra cui reportistica per monitorare i progressi degli studenti, personalizzazione dell'apprendimento e supporto per la creazione di attività personalizzate. Ciò rende Math@Players uno strumento molto utile per gli insegnanti che desiderano adattare l'insegnamento alla specificità di ogni studente.

L'applicazione è stata progettata per favorire l'apprendimento collaborativo, incoraggiando la partecipazione attiva dei bambini e la collaborazione tra di loro. In questo modo, i bambini non solo imparano la matematica, ma sviluppano anche importanti competenze sociali.

In generale, Math@Players è una piattaforma molto utile per gli studenti che desiderano migliorare le proprie competenze matematiche in modo divertente e coinvolgente. Grazie alla vasta gamma di attività e giochi, alla flessibilità dell'accesso ai contenuti e ai numerosi strumenti per gli insegnanti, questa piattaforma rappresenta una risorsa di grande valore per la didattica della matematica.



Math@Players

Schede didattiche multicanale, multi device, usufruibili tramite Smart Phone e iPhone, Tablet e iPad, PC fisso o portatile. Giochi di Matematica interattive anche sulla LIM. Indicate lo studio dell'argomento, gli esercizi e la verifica. Idonee per il recupero o l'approfondimento. Stimolano l'interesse e la motivazione, l'autoapprendimento, l'autocorrezione e l'inclusione.



PREREQUISITI

Programma di Matematica Scuola Primaria. Ogni Ipermedia interattivo è composto da animazioni, audio e video. È formato dalla lezione-studio, dallo spazio per il training e dalla verifica. Per le modalità di utilizzo, il funzionamento e le caratteristiche, consulta le informazioni presenti in ogni scheda.

Se utilizzi devices fissi come PC, Mac, notebook, non hai bisogno di scaricare l'App. Se invece vuoi navigare con un Tablet, un cellulare e altri devices mobili, è consigliabile farlo con l'App. Scegli qui sotto il tuo Sistema Operativo: Android o iOS.

- Con Tablet e Smartphone, Sistema Operativo Android
- Con iPad e iPhone, Sistema Operativo iOS

CONTENUTI

MATEMATICA

PRIMARIA: CLASSE 1[^]

Archivio: <https://www.scuolidea.it/>

PREREQUISITI SPAZIO-TEMPO

SOTTO – SOPRA
GRANDE – PICCOLO
VICINO – LONTANO
DAVANTI – DIETRO
APERTO – CHIUSO
DESTRA – SINISTRA
DENTRO – FUORI
MAGGIORE – MINORE
PRECEDENTE – SUCCESSIVO
VERIFICA FINALE

I NUMERI DA 0 A 10

CON LE DITA
CON GLI OGGETTI
CON LA LINEA
CON I REGOLI
CON L'ABACO
CON GLI INSIEMI
VERIFICA FINALE

LA DECINA

PRECEDENTE- SUCCESSIVO
MAGGIORE – MINORE
VERIFICA

GLI INSIEMI

DEFINIRE UN INSIEME
EQUIPOTENTI – UGUALI
ELEMENTI INTRUSI
MAGGIORE – MINORE
FORMARE UN INSIEME
RAGGRUPPARE INSIEMI
CONTARE GLI ELEMENTI
VERIFICA

SOTTRAZIONI DA 0 A 20

CON GLI OGGETTI
CON GLI INSIEMI
SULLA LINEA

CON I REGOLI
VERIFICA

I NUMERI DA 0 A 20

CON LE DITA
CON GLI OGGETTI
CON LA LINEA
CON I REGOLI
CON L'ABACO
VERIFICA

DECINE-UNITA' DA 0 A 20

CON GLI INSIEMI
PRECEDENTE- SUCCESSIVO
MAGGIORE – MINORE
VERIFICA

ADDIZIONI DA 0 A 10

CON L'ABACO
CON GLI OGGETTI
CON GLI INSIEMI
CON I REGOLI
SULLA LINEA
CON LE MANI
VERIFICA

ADDIZIONI DA 0 A 20

CON L'ABACO
CON I REGOLI
CON GLI INSIEMI
SULLA LINEA
CON GLI OGGETTI
VERIFICA

SOTTRAZIONI DA 0 A 10

CON GLI OGGETTI
CON GLI INSIEMI
SULLA LINEA
CON I REGOLI
VERIFICA

PROBLEMI DA 0 A 10 e DA 0-20

PROBLEMI 1
VERIFICA FINALE 1
PROBLEMI 2
VERIFICA FINALE 2

PRIMARIA: CLASSE 2^

Archivio: <https://www.scuolidea.it/>

LOGICA: I BLOCCHI LOGICI

FIGURE E GRANDEZZE
SPESSORE – COLORE
TABULAZIONE
VERIFICA

LOGICA: MINICOMPUTER PAPPY

MINICOMPUTER2
VERIFICA

I NUMERI DA 0 A 100

CON I REGOLI
SCHIERAMENTI
CON L'ABACO
SULLA LINEA
CON I BAM
VERIFICA

IL CENTINAIO

CON I REGOLI
CON LA LINEA
COMPORRE IL 100
SCOMPORRE IL 100
VERIFICA

COMPORRE – SCOMPORRE

DECINE UNITA'
VERIFICA

LETTERE – CIFRE

CIFRE LETTERE
VERIFICA

MAGGIORE – MINORE

MAGGIORE MINORE
VERIFICA
NUMERI ORDINALI
NUMERI ORDINALI
VERIFICA

ADDIZIONI DA 0 A 100

CON I REGOLI
IN COLONNA SENZA CAMBIO

IN COLONNA CON IL CAMBIO
VERIFICA SENZA CAMBIO
VERIFICA CON IL CAMBIO

SOTTRAZIONI DA 0 A 100

CON I REGOLI
CON LA LINEA
SENZA CAMBIO
CON CAMBIO
VERIFICA SENZA CAMBIO
VERIFICA CON CAMBIO

MOLTIPLICAZIONI DA 0 A 20

SULLA LINEA
CON I RETICOLI
VERIFICA

MOLTIPLICAZIONI DA 0 A 100

CON I RETICOLI
IN COLONNA SENZA CAMBIO
CON IL CAMBIO
VERIFICA SENZA CAMBIO
VERIFICA CON IL CAMBIO

LE TABELLINE

con mappa, ruota e filastrocca

TABELLINA DELL'1
VERIFICA DEL 2
TABELLINA DEL 3
TABELLINA DEL 4
VERIFICA DEL 5
VERIFICA DEL 6
TABELLINA DEL 7
TABELLINA DELL'8
TABELLINA DEL 9
TABELLINA DEL 10
VERIFICA DEL 2
VERIFICA DEL 3
VERIFICA DEL 4
VERIFICA DEL 5
VERIFICA DEL 6
VERIFICA DEL 7
VERIFICA DELL'8
VERIFICA DEL 9
VERIFICA DEL 10

NUMERAZIONI

NUMERAZIONE DEL 2
NUMERAZIONE DEL 3
NUMERAZIONE DEL 4
NUMERAZIONE DEL 5
NUMERAZIONE DEL 6
NUMERAZIONE DEL 7
NUMERAZIONE DEL 8
NUMERAZIONE DEL 9
NUMERAZIONE DEL 10
VERIFICA

DIVISIONI DA 0 A 20

LA DIVISIONE
DIVISIONI IN COLONNA
VERIFICA 1
VERIFICA COLONNA

IL DOPPIO E LA META'

LA META'-PARI DISPARI
VERIFICA

PROBLEMI

x: da 0 a 20
Verifica x: 0 20
+ - da 20 a 100
x: da 0 a 100
Verifica + - 20 100
Verifica x: 0 100

GEOMETRIA: LE LINEE

LA LINEA
VERIFICA

GEOMETRIA: FIGURE

ANGOLI E LATI
TANGRAM
VERIFICA FINALE

GEOMETRIA: LA SIMMETRIA

LA SIMMETRIA
VERIFICA FINALE

GEOMETRIA: MISURE

COSA SONO?
VERIFICA

L'EURO

MONETE BANCONOTE
PROBLEMI
VERIFICA

DIVISIONI DA 0 A 20

LA DIVISIONE
DIVISIONI IN COLONNA
VERIFICA 1
VERIFICA COLONNA

IL DOPPIO E LA META'

LA META'-PARI DISPARI
VERIFICA

PROBLEMI

x: da 0 a 20
Verifica x: 0 20
+ - da 20 a 100
x: da 0 a 100
Verifica + - 20 100
Verifica x: 0 100

GEOMETRIA: LE LINEE

LA LINEA
VERIFICA

GEOMETRIA: FIGURE

ANGOLI E LATI
TANGRAM
VERIFICA FINALE

GEOMETRIA: LA SIMMETRIA

LA SIMMETRIA
VERIFICA FINALE

GEOMETRIA: MISURE

COSA SONO?
VERIFICA

L'EURO

MONETE BANCONOTE
PROBLEMI
VERIFICA



PRIMARIA: CLASSE 3^A

Archivio: <https://www.scuolidea.it/>

LOGICA: I BLOCCHI LOGICI

GIOCHI
CLASSIFICAZIONI
TABULAZIONI
VERIFICA

LOGICA: MINICOMPUTER PAPPY

CHE NUMERO E' ?
COMPONI
VERIFICA

I NUMERI DA 0 A 1000

CON L'ABACO
VERIFICA ABACO
CON I BAM
CON LA LINEA
COMPONI IL 1000
SCOMPONI IL 1000
VERIFICA

IL MIGLIAIO

CON I BAM
VERIFICA
COMPORRE IL 1000
SCOMPORRE IL 1000

LETTERE-CIFRE

CIFRE LETTERE
VERIFICA

ADDIZIONI DA 0 A 1000

CON L'ABACO
CON I BAM
IN COLONNA SENZA CAMBIO
IN COLONNA CON IL CAMBIO
VERIFICA SENZA CAMBIO
VERIFICA CON IL CAMBIO

MAGGIORE – MINORE

MAGGIORE
MINORE
PRECEDENTE
SUCCESSIVO
VERIFICA

SOTTRAZIONI DA 0 A 100

CON I BAM
SENZA CAMBIO
CON CAMBIO
VERIFICA SENZA CAMBIO
VERIFICA CON CAMBIO

NUMERAZIONI

NUMERAZIONE DEL 50
NUMERAZIONE DEL 100
NUMERAZIONE DEL 200
NUMERAZIONE DEL 300
NUMERAZIONE DEL 400
NUMERAZIONE DEL 500
VERIFICA

MOLTIPLICAZIONI DA 0 A 1000

CON I BAM
SENZA CAMBIO
CON IL CAMBIO
VERIFICA SENZA CAMBIO
VERIFICA CON IL CAMBIO

LE PROVE

ADDIZIONE
SOTTRAZIONE
MOLTIPLICAZIONE
DIVISIONE
VERIFICA

DIVISIONI 1000

SENZA RESTO
CON RESTO
VERIFICA 1
VERIFICA 2

IL DOPPIO E LA META'

LA META'-PARI DISPARI
VERIFICA

LE FRAZIONI

FRAZIONARE
LE FRAZIONI INTRODUZIONE
PROPRIE IMPROPRIE, APPARENTI
VERIFICA

MISURE

INTRODUZIONE
LUNGHEZZA 1
LUNGHEZZA 2: EQUIVALENZE
VERIFICA

GEOMETRIA: FIGURE

POLIGONI
CLASSIFICAZIONE
PROPRIETA'
VERIFICA FINALE

L'EURO

MONETE BANCONOTE
PROBLEMI
VERIFICA

PROBLEMI

x: da 0 a 1000
Verifica x: 0 1000
+ - da 20 a 100
x: da 0 a 1000
Verifica + - da 0 a 1000
Verifica x: da 0 a 1000

GEOMETRIA: LA SIMMETRIA

LA SIMMETRIA
VERIFICA FINALE

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

CLASSIFICAZIONI
RELAZIONI
L'INDAGINE STATISTICA
CERTO, POSSIBILE E IMPOSSIBILE
LA PROBABILITÀ
VERIFICA



PRIMARIA: CLASSE 4[^]

Archivio: <https://www.scuolidea.it/>

I NUMERI

I NUMERI OLTRE IL 1000
I GRANDI NUMERI
CON L'ABACO
VERIFICA ABACO
CON I BAM
CON LA LINEA
COMPONI IL 10 000
SCOMPONI IL 10 000
VERIFICA
PROBLEMI CON I GRANDI NUMERI
VERIFICA

DECINE DI MIGLIAIA

CON I BAM
CON L'ABACO
CON IL MINICOMPUTER DEL PAPPY
VERIFICA

COMPORRE-SCOMPORRE

COMPORRE IL 10 000
SCOMPORRE IL 10 000
VERIFICA

I NUMERI IN LETTERE

CIFRE LETTERE
VERIFICA

MAGGIORE – MINORE

MAGGIORE
MINORE
PRECEDENTE
SUCCESSIVO
VERIFICA

NUMERAZIONI

NUMERAZIONE DEL 1000
NUMERAZIONE DEL 2000
NUMERAZIONE DEL 3000
NUMERAZIONE DEL 4000
NUMERAZIONE DEL 5000
NUMERAZIONE DEL 6000
ECC.
VERIFICA

LE QUATTRO OPERAZIONI

ADDIZIONI DA 0 A 10 000

CON L'ABACO
CON I BAM
IN COLONNA SENZA CAMBIO
IN COLONNA CON IL CAMBIO
VERIFICA SENZA CAMBIO
VERIFICA CON IL CAMBIO

SOTTRAZIONI DA 0 A 10 000

CON 3 O PIU' CIFRE AL SOTTRAENDO
CON L'ABACO
CON I BAM
IN COLONNA SENZA CAMBIO
IN COLONNA CON IL CAMBIO
VERIFICA SENZA CAMBIO
VERIFICA CON IL CAMBIO

MOLTIPLICAZIONI DA 0 A 10 000

CON 3 E 4 CIFRE AL MOLTIPLICATORE
CON I BAM
SENZA CAMBIO
CON IL CAMBIO
VERIFICA SENZA CAMBIO
VERIFICA CON IL CAMBIO

DIVISIONI 10 000

CON 2 E 3 CIFRE AL DIVISORE
SENZA RESTO
CON RESTO
VERIFICA 1
VERIFICA 2

PROPRIETA'

LE PROPRIETÀ DELL'ADDIZIONE
LA PROPRIETÀ DELLA SOTTRAZIONE
LE PROPRIETÀ DELLA MOLTIPLICAZIONE
LA PROPRIETÀ DELLA DIVISIONE
VERIFICA

LE PROVE

ADDIZIONE
SOTTRAZIONE
MOLTIPLICAZIONE
DIVISIONE
VERIFICA

PROBLEMI

PROBLEMI CON ADDIZIONI E SOTTRAZIONI
VERIFICA
PROBLEMI CON MOLTIPLICAZIONI E DIVISIONI

VERIFICA

MULTIPLI E DIVISORI

LEZIONE

ESERCIZI

VERIFICA

I NUMERI PRIMI

LEZIONE

ESERCIZI

VERIFICA

SCOMPOSIZIONE IN FATTORI

LEZIONE

ESERCIZI

VERIFICA

FRAZIONI

LE FRAZIONI

VERIFICA

LE FRAZIONI COMPLEMENTARI

LE FRAZIONI EQUIVALENTI

VERIFICA

CONFRONTO TRA FRAZIONI

LA FRAZIONE DI UN NUMERO

VERIFICA

LE FRAZIONI DECIMALI

DALLE FRAZIONI AI NUMERI DECIMALI

VERIFICA

PROBLEMI CON LE FRAZIONI

VERIFICA

NUMERI DECIMALI

LEZIONE

ESERCIZI

VERIFICA

OPERAZIONI CON NUMERI DECIMALI

ADDIZIONI CON I NUMERI DECIMALI

SOTTRAZIONI CON I NUMERI DECIMALI

VERIFICA

MOLTIPLICAZIONI CON I NUMERI DECIMALI

MOLTIPLICAZIONI PER 10, 100, 1000

DIVISIONI CON I NUMERI DECIMALI

DIVISIONI PER 10, 100, 1000

VERIFICA

PROBLEMI

VERIFICA

MISURE

LE MISURE DI LUNGHEZZA

VERIFICA

LE MISURE DI MASSA
VERIFICA
LE MISURE DI CAPACITÀ
VERIFICA
LE EQUIVALENZE
TABELLE DELLE EQUIVALENZE
VERIFICA
PROBLEMI CON LE MISURE
VERIFICA

PESO LORDO, PESO NETTO E TARA

LEZIONE
ESERCIZI
VERIFICA

LE MISURE DI VALORE

LEZIONE
ESERCIZI
VERIFICA

LE MISURE DI TEMPO

LEZIONE
ESERCIZI
VERIFICA

LA COMPRAVENDITA

COSTO UNITARIO E COSTO TOTALE
LEZIONE
ESERCIZI
VERIFICA
PROBLEMI CON LA COMPRAVENDITA
VERIFICA

SPAZIO E FIGURE

LE LINEE
LE RETTE
GLI ANGOLI
LA TRASLAZIONE
LA ROTAZIONE
LA SIMMETRIA
VERIFICA

FIGURE GEOMETRICHE

I TRIANGOLI
I QUADRILATERI
I TRAPEZI
I PARALLELOGRAMMI
I POLIGONI
VERIFICA
IL PERIMETRO
L'AREA
PROBLEMI DI GEOMETRIA

VERIFICA

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

L'INDAGINE STATISTICA
MODA, MEDIA E MEDIANA
LA PROBABILITÀ
IL DIAGRAMMA CARTESIANO
L'ISTOGRAMMA
L'IDEOGRAMMA
LEZIONE
ESERCIZI
VERIFICA



PROGRAMMA CLASSE 5^A

Da perfezionare. Ogni argomento prevede
lezione
esercizi
verifica

I NUMERI
I GRANDI NUMERI
I NUMERI ROMANI
LE POTENZE
I NUMERI RELATIVI
L'ARROTONDAMENTO
LE QUATTRO OPERAZIONI
ADDIZIONI CON I NUMERI DECIMALI
SOTTRAZIONI CON I NUMERI DECIMALI
MOLTIPLICAZIONI CON I NUMERI DECIMALI
DIVISIONI CON I NUMERI DECIMALI
DIVISIONI A TRE CIFRE
MULTIPLI E DIVISORI
CRITERI DI DIVISIBILITÀ
NUMERI PRIMI
LA SCOMPOSIZIONE IN FATTORI PRIMI
LE ESPRESSIONI
PROBLEMI CON LE ESPRESSIONI
PROBLEMI CON LE QUATTRO OPERAZIONI
FRAZIONI E NUMERI DECIMALI
LE FRAZIONI COMPLEMENTARI
LE FRAZIONI EQUIVALENTI

LE FRAZIONI PROPRIE, IMPROPRIE E APPARENTI
CONFRONTO TRA FRAZIONI
LA FRAZIONE DI UN NUMERO
ADDIZIONI TRA FRAZIONI
SOTTRAZIONI TRA FRAZIONI
MOLTIPLICAZIONI TRA FRAZIONI
DIVISIONI TRA FRAZIONI
PROBLEMI CON LE FRAZIONI
DALLE FRAZIONI AI NUMERI DECIMALI
I NUMERI DECIMALI
LA PERCENTUALE
PROBLEMI CON LE PERCENTUALI
MISURE
LE MISURE DI LUNGHEZZA
LE MISURE DI MASSA
LE MISURE DI CAPACITÀ
PESO LORDO, PESO NETTO E TARA
PROBLEMI CON LE MISURE
LE MISURE DI VALORE
LE MISURE DI TEMPO
COSTO UNITARIO E COSTO TOTALE
LA COMPRAVENDITA
PROBLEMI CON LA COMPRAVENDITA
SPAZIO E FIGURE
LA TRASLAZIONE
LA ROTAZIONE
LA SIMMETRIA
LA SIMILITUDINE
IL PIANO CARTESIANO
GLI ANGOLI
I TRIANGOLI
PROBLEMI SUI TRIANGOLI
I QUADRILATERI
PROBLEMI SUI RETTANGOLI
I TRAPEZI
I PARALLELOGRAMMI
I POLIGONI
L'APOTEMA
IL PERIMETRO
L'AREA
CIRCONFERENZA E CERCHIO
CARATTERISTICHE DEI SOLIDI
LO SVILUPPO DEI SOLIDI
ESERCIZI SUI SOLIDI
IL VOLUME
PROBLEMI DI GEOMETRIA
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI
L'INDAGINE STATISTICA
MODA, MEDIA E MEDIANA
LA PROBABILITÀ
IL DIAGRAMMA CARTESIANO
L'ISTOGRAMMA

L'IDEOGRAMMA
L'AEROGRAMMA

IN PROGRESS...

i programmi di matematica delle classi Quarta e Quinta Primaria saranno implementati al più presto.