

Math@Players®

schede didattiche multicanale multi device

Risorse preziose per alunni, genitori, educatori e insegnanti.



Schede didattiche multicanale, multidevice, per Smartphone e iPhone, Tablet e iPad, PC fisso o portatile. Giochi di Matematica interattive anche sulla LIM.

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^A

Archivio: https://www.scuolidea.it/sw/primaria_matematica1/

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
VERIFICA FINALE
CON GLI INSIEMI

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^A

Prima parte

Archivio: https://www.scuolidea.it/sw/primaria_matematica2/

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
VERIFICA
CON LA LINEA
COMPORRE IL 100
SCOMPORRE IL 100

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



PRIMARIA: CLASSE 2^

Seconda parte

Archivio: https://www.scuolidea.it/sw/primaria_matematica2a/

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[^]

Prima parte

Archivio: https://www.scuolidea.it/sw/primaria_matematica3/

LOGICA: I BLOCCHI LOGICI

GIOCHI
CLASSIFICAZIONI
TABULAZIONI
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

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

NUMERAZIONI

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

LOGICA: MINICOMPUTER PAPPY

CHE NUMERO E' ?
COMPONI
VERIFICA

IL MIGLIAIO

CON I BAM
VERIFICA
COMPORRE IL 1000
SCOMPORRE IL 1000

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

PRIMARIA: CLASSE 3^A

Seconda parte

Archivio: https://www.scuolidea.it/sw/primaria_matematica3a/

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

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

DIVISIONI 1000

SENZA RESTO
CON RESTO
VERIFICA 1
VERIFICA 2

IL DOPPIO E LA META'

LA META'-PARI DISPARI
VERIFICA

GEOMETRIA: FIGURE

POLIGONI
CLASSIFICAZIONE
PROPRIETA'
VERIFICA FINALE

GEOMETRIA: MISURE

LUNGHEZZA
VERIFICA



IN PROGRESS...

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