

# Math@Players®

## schede didattiche 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<sup>A</sup>

Archivio: [https://www.scuolidea.it/sw/primaria\\_matematica1/](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<sup>A</sup>

Prima parte

Archivio: [https://www.scuolidea.it/sw/primaria\\_matematica2/](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/](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<sup>A</sup>

Prima parte

Archivio: [https://www.scuolidea.it/sw/primaria\\_matematica3/](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<sup>A</sup>

Seconda parte

Archivio: [https://www.scuolidea.it/sw/primaria\\_matematica3a/](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.