

Εφαρμογίδια για αισθητοποίηση των αριθμών

1.1 Ιστοσελίδα: <http://www.ictgames.com/abacusInteger.html>

Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να κατασκευάσουν τετραψήφιους αριθμούς στο αριθμητήριο, προσθέτοντας ή αφαιρώντας χάντρες.

1.2 Λογισμικό: «Παίζω με τους αριθμούς» - Αξία θέσης ψηφίου

Τα παιδιά κατασκευάζουν και συγκρίνουν τετραψήφιους αριθμούς, λαμβάνοντας υπόψη την αξία θέσης ψηφίου. Υπάρχει δυνατότητα εμφάνισης δύο αριθμών, για σκοπούς σύγκρισης.

1.3. Ιστοσελίδα:

http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/placevalue/fruit_shoot_place_value.htm

Στο εφαρμογίδιο αυτό τα παιδιά καλούνται να αντιστοιχίσουν τον αριθμό που τους παρουσιάζεται με το υλικό Dienes με τη συμβολική του μορφή. Το εφαρμογίδιο προσφέρεται, ώστε να γίνει επανάληψη σε μονοψήφιους, διψήφιους και τριψήφιους αριθμούς.

1.4. Ιστοσελίδα:

http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_152_g_2_t_1.html?from=category_g_2_t_1.html

Τα παιδιά μπορούν να αναπαραστήσουν τον ίδιο αριθμό με διαφορετικούς τρόπους, χρησιμοποιώντας το υλικό Dienes σε ψηφιακή μορφή.

2. Εφαρμογίδια για σύγκριση και σειροθέτηση αριθμών μέχρι το 1000

2.1. Ιστοσελίδα:

<http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/placevalue/FSCCompareNumbers.htm>

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε το επίπεδο 3, ώστε να παρουσιάζονται τετραψήφιοι αριθμοί. Στο παιχνίδι αυτό, τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν τα φρούτα με το σύμβολο της ισότητας ή ανισότητας που ταιριάζει κάθε φορά.

<http://www.ictgames.com/mobilePage/countingCaterpillar/index.html>

Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν τους αριθμούς με τη σειρά, αρχίζοντας από τον

μικρότερο.

2.3. Ιστοσελίδα:

<https://mathsframe.co.uk/en/resources/resource/266>

Από την αρχική σελίδα, γίνεται επιλογή ως προς το μέγεθος των αριθμών που θα συγκριθούν.

Οι μαθητές καλούνται να συγκρίνουν αριθμούς με βάση τη θέση τους στην αριθμητική γραμμή. Πατώντας την επιλογή «Show divisions» παρουσιάζονται υποδιαστήματα πάνω στην αριθμητική γραμμή.

2.4. Ιστοσελίδα

https://mathsframe.co.uk/en/resources/resource/37/placing_numbers_on_a_number_line

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε «Between multiples of 1000».

Παρουσιάζεται ένας τετραψήφιος αριθμός και οι μαθητές καλούνται να

δείξουν τη θέση του στην αριθμητική γραμμή, μετακινώντας τη σημαία. Πατώντας την επιλογή «Show divisions» παρουσιάζονται υποδιαστήματα πάνω στην αριθμητική γραμμή.

2.5. Ιστοσελίδα

http://www.learnalberta.ca/content/me3us/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/05/m3_05_00_x.swf

Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν ψηφία στην κατάλληλη θέση, ώστε να σχηματίσουν έναν αριθμό μεγαλύτερο από αυτόν που σχηματίζει ο υπολογιστής. Το εφαρμογίδιο περιλαμβάνει μόνο τριψήφιους αριθμούς.

3. Εφαρμογίδια για εκτίμηση αθροίσματος ή διαφοράς

3.1. Ιστοσελίδα:

<http://pbskids.org/cyberchase/math-games/glowlas-estimation-contraption/>

Στο πρώτο επίπεδο τα παιδιά καλούνται να εκτιμήσουν το άθροισμα 3 διψήφιων αριθμών, στρογγυλοποιώντας τους αριθμούς στην πλησιέστερη δεκάδα.

3.2. Ιστοσελίδα:

<http://www.mathsisfun.com/numbers/estimation-game.php>

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε «Add 100s» για εκτίμηση αθροίσματος ή «Subtract 100s» για εκτίμηση διαφοράς. Τα παιδιά καλούνται, με βάση την εκτίμησή

τους, να τοποθετήσουν το βέλος στο κατάλληλο σημείο της αριθμητικής γραμμής.

4. Εφαρμογίδια για υπολογισμό αθροίσματος ή διαφοράς

4.1. Ιστοσελίδα:

<https://www.topmarks.co.uk/number-facts/number-fact-families>

Τα παιδιά τοποθετούν τους αριθμούς που παρουσιάζονται στην κατάλληλη θέση, ώστε να σχηματιστούν 4 μαθηματικές προτάσεις πρόσθεσης και αφαίρεση

4.2. Ιστοσελίδα:

http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_154_g_1_t_1.html?from=category_g_1_t_1.html

Τα παιδιά αναπαριστούν μαθηματικές προτάσεις πρόσθεσης με κύβους Dienes. Για τριψήφιους αριθμούς ρυθμίζουμε τον αριθμό των στηλών.

4.3. Λογισμικό: Παίζω με τους αριθμούς – Αφαίρεση

Τα παιδιά εξασκούνται σε αφαιρέσεις, οι οποίες αναπαριστούνται στην αριθμητική γραμμή.

4.4. Ιστοσελίδα

http://www.learnalberta.ca/content/me3us/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/07/m3_07_00_x.swf

Τα παιδιά εξασκούνται σε αφαιρέσεις με διψήφιους και τριψήφιους αριθμούς.

4.5. Ιστοσελίδα

<http://flash.topmarks.co.uk/4021> Οι μαθητές επιλέγουν ζευγάρια αριθμών που έχουν άθροισμα 10 (1ο στάδιο) και άθροισμα 100 (2ο στάδιο), ώστε να συμπληρωθεί η σωλήνα με τα κομμάτια που λείπουν.

4.6. Ιστοσελίδα

<http://flash.topmarks.co.uk/3721> Τα παιδιά έχουν στη διάθεσή τους κομμάτια μήκους 20 μονάδων (1ο στάδιο) και 100 μονάδων (2ο στάδιο) και καλούνται να τα κόψουν, ώστε να έχουν το κατάλληλο μήκος για να συμπληρώσουν τη μεγαλύτερη σωλήνα.

4.7. Ιστοσελίδα

<https://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?a=activity11>

Τα παιδιά καλούνται να υπολογίσουν ορθά τα αθροίσματα και τις διαφορές, εφαρμόζοντας

τον κατακόρυφο αλγόριθμο, ώστε να βοηθήσουν τον Hexafield να ολοκληρώσει την αποστολή του.

4.8. Ιστοσελίδα

<https://www.topmarks.co.uk/maths-games/7-11-years/addition-and-subtraction>

Τα παιδιά εξασκούνται στην αφαίρεση με αριθμούς μέχρι το 100 και μέχρι το 1000.

5. Εφαρμογίδα για μοτίβα πολλαπλασιασμού

5.1. Ιστοσελίδα:

<http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy.html>

Το εφαρμογίδιο παρουσιάζει διαδραστικό πίνακα πολλαπλασιασμού 12 X 12, στον οποίο μπορούν να διαφοροποιηθούν οι παράγοντες και να κρυφτούν τα πολλαπλάσια.

5.2. Ιστοσελίδα

<http://www.shodor.org/interactivate/activities/WholeNumberCruncher/>

Τα παιδιά καλούνται να γράψουν αριθμούς στην είσοδο της μηχανής και να παρατηρήσουν τον αριθμό στην έξοδο, ώστε να βρουν τον κανόνα με τον οποίο λειτουργεί η μηχανή.

5.3. Ιστοσελίδα:

<http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy.html>

Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν αριθμούς στην είσοδο της μηχανής και να παρατηρήσουν τους αριθμούς στην έξοδο, ώστε να βρουν τον κανόνα με τον οποίο λειτουργεί η μηχανή.

5.4. Ιστοσελίδα

<http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy.html>

Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν δύο αριθμούς, ώστε να προκύψει το πολλαπλάσιο που παρουσιάζεται.

5.5. Ιστοσελίδα:

http://www.smarttutor.com/wp-content/uploads/games/sleeboz_game3%20%20Stampede.swf

Τα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν τα πολλαπλάσια συγκεκριμένου αριθμού. Από την επιλογή “Options”, επιλέγουμε τον αριθμό με τον οποίο θα εργαστούμε (π.χ. πολλαπλάσια του 5).

5.6. Ιστοσελίδα

<https://www.topmarks.co.uk/maths-games/hit-the-button>

Τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν το γινόμενο μαθηματικών προτάσεων πολλαπλασιασμού. Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε το μοτίβο με το οποίο θα εργαστούμε.

5.7. Ιστοσελίδα

<https://www.topmarks.co.uk/times-tables/coconut-multiples>

Τα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν τα πολλαπλάσια ενός συγκεκριμένου αριθμού. Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε το μοτίβο με το οποίο θα εργαστούμε.

5.7. Ιστοσελίδα

https://phet.colorado.edu/sims/html/arithmetric/latest/arithmetric_en.html

Τα παιδιά υπολογίζουν το γινόμενο μαθηματικών προτάσεων πολλαπλασιασμού και συμπληρώνουν τον πίνακα πολλαπλασιασμού.