

Ιστοσελίδες στα μαθηματικά:

A. Ώρα -ρολόι

(α) Ιστοσελίδα: <http://www.teachingtime.co.uk/clock/clockres.html>

Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα για ανάγνωση της ώρας σε αναλογικό και ψηφιακό ρολόι.

(β) Ιστοσελίδα <http://www.abc.net.au/countusin/games/game10.htm>

Το εφαρμογίδιο περιλαμβάνει ένα παιχνίδι μνήμης για την ανάγνωση της ώρας σε αναλογικό και ψηφιακό ρολόι.

B. Πρόσθεση αφαίρεση ως το 10

(α) Ιστοσελίδα <http://www.softschools.com/countaddg.jsp>

Τα παιδιά υπολογίζουν το άθροισμα που παρουσιάζεται εικονικά και συμβολικά.

(β) Ιστοσελίδα: http://www.kidsnumbers.com/adding_foundations.php

Τα παιδιά υπολογίζουν το άθροισμα που παρουσιάζεται εικονικά και συμβολικά.

(γ) Ιστοσελίδα: http://www.kidsnumbers.com/subtracting_foundations.php

Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα εποπτικοποίησης της αφαίρεσης. Τα παιδιά υπολογίζουν τη διαφορά που παρουσιάζεται στην εικόνα.

(δ) Ιστοσελίδα: <http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=74>

Τα παιδιά αναπαριστούν στο πρώτο πλαίσιο τον ένα προσθετέο και στο δεύτερο πλαίσιο τον άλλο προσθετέο. Στη συνέχεια χρησιμοποιώντας ένα ή δύο πλαίσια του 5 παρουσιάζουν την πρόσθεση των δύο αριθμών και υπολογίζουν το άθροισμα

(ε) Ιστοσελίδα: <http://illuminations.nctm.org/Activity.aspx?id=3566>

Τα παιδιά υπολογίζουν το άθροισμα ή τη διαφορά σε κάθε εξίσωση και πατούν το αντίστοιχο πλήκτρο στην υπολογιστική μηχανή.

(στ) Ιστοσελίδα: <http://nrich.maths.org/4725>

Τα παιδιά, χρησιμοποιώντας δύο ράβδους, επιλέγουν δύο αριθμούς στο ένα σκέλος του μαθηματικού ζυγού και τοποθετούν μια τρίτη ράβδο στο άλλο σκέλος του ζυγού που παρουσιάζει το άθροισμα των δύο αριθμών.

(ζ) Ιστοσελίδα: http://www.softschools.com/math/games/fishing_add.jsp :

Τα παιδιά υπολογίζουν το άθροισμα και επιλέγουν το αντίστοιχο ψαράκι.

(η) Ιστοσελίδα: <http://nrich.maths.org/4725>

Τα παιδιά, χρησιμοποιώντας δύο ράβδους, επιλέγουν δύο αριθμούς στο ένα σκέλος του μαθηματικού ζυγού και τοποθετούν μια τρίτη ράβδο στο άλλο σκέλος του ζυγού που παρουσιάζει το άθροισμα των δύο αριθμών.

Γ. Σχήματα

(α) Ιστοσελίδα: <http://nrich.maths.org/content/id/5997/SortShapes.swf>

(β) Ιστοσελίδα: <http://www.akidsheart.com/threer/lvl1/circount.htm>

(γ) Ιστοσελίδα: <http://www.ictgames.com/YRshape.html>

Δ. Αριθμοί μέχρι το 100.

(Α) Εφαρμογίδιο σειροθέτησης αριθμών μέχρι το 20

(α) Ιστοσελίδα: <http://tvokids.com/school-age/games/bruce-mcbruce-doodle-dots>

Τα παιδιά ενώνουν με γραμμές τους αριθμούς με βάση την οδηγία για τη δημιουργία εικόνων.

(β) Ιστοσελίδα: <http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy-properties-andordering.html#ntrack>

Τα παιδιά σύρουν και τοποθετούν τους αριθμούς στις κάρτες, οι οποίες βρίσκονται έξω από την αριθμητική γραμμή, στην ορθή θέση.

(Β) Εφαρμογίδια για αισθητοποίηση διψήφιων αριθμών

(α) Ιστοσελίδα: http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/placevalue/fruit_shoot_place_value.htm

Για διψήφιους αριθμούς επιλέγουμε τα επίπεδα “Easy 1-19” ή “Medium 1-99”. Τα παιδιά επιλέγουν τον αριθμό που αναπαρίσταται κάθε φορά με κύβους Dienes.

(β) Ιστοσελίδα <http://www.ictgames.com/LIFEGUARDS.html>

Στόχος του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να οδηγήσουν τη βάρκα στο σημείο όπου βρίσκεται ο κολυμβητής για να τον σώσουν. Για να σχηματίσουν το ζητούμενο διψήφιο αριθμό, πατούν όσες φορές χρειάζεται το μοχλό των δεκάδων και των μονάδων (10 και 1, αντίστοιχα). Όταν η βάρκα φτάσει στον κολυμβητή, πατούν πάνω στο σωσίβιο.

(Γ) Εφαρμογίδια για τον πίνακα των αριθμών μέχρι το 100

(α) Ιστοσελίδα http://www.abcya.com/100_number_grid.htm

Τα παιδιά καλούνται να βρουν τον κάθε αριθμό στο πλέγμα.

(β) Ιστοσελίδα <http://www.bbc.co.uk/schools/numbertime/games/mend.shtml>

Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν τα τετράγωνα με τους διψήφιους αριθμούς που βρίσκονται έξω από τον πίνακα των αριθμών μέχρι το 100 στην ορθή θέση.

(Δ) Εφαρμογίδιο για σύνθεση και ανάλυση διψήφιων αριθμών

Ιστοσελίδα <http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=PVChartv8>

Στη στήλη ‘Numbers’ επιλέγουμε ‘TU’ (Tens and Units) για διψήφιους αριθμούς. Τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν έναν αριθμό από κάθε γραμμή, για να σχηματίσουν το διψήφιο αριθμό που εμφανίζεται (π.χ. 60 και 4, για τον αριθμό 64).

(Ε) Εφαρμογίδιο για το ημερολόγιο

Ιστοσελίδα <http://mrnussbaum.com/calendarclowns/calendar-play/>

Τα παιδιά ακολουθούν οδηγίες που εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης και τοποθετούν τον παλιάτσο στη ορθή ημερομηνία.

(ΣΤ) Εφαρμογίδια για σειροθέτηση διψήφιων αριθμών

(α) Ιστοσελίδα <http://www.topmarks.co.uk/PlayPop.aspx?f=CaterpillarOrderingv41>

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε «0 to 100 in tens», για να εμφανιστούν διψήφιοι αριθμοί που είναι πολλαπλάσια του 10. Τα παιδιά καλούνται να βάλουν τους αριθμούς στη σειρά αρχίζοντας από τον μικρότερο. 2. Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε «1 to 100», για να εμφανιστούν διψήφιοι αριθμοί. Τα παιδιά καλούνται να βάλουν τους αριθμούς στη σειρά αρχίζοντας από τον μικρότερο. ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Α΄ ΤΑΞΗΣ 17 17

(β) Ιστοσελίδα <http://www.topmarks.co.uk/PlayPop.aspx?f=SpringNumber1>

Από την πρώτη ομάδα δραστηριοτήτων επιλέγουμε «Order numbers within 100», για να εμφανιστούν διψήφιοι αριθμοί. Τα παιδιά καλούνται να βάλουν τους αριθμούς στη σειρά αρχίζοντας από τον μικρότερο. ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Α΄ ΤΑΞΗΣ 18 18 2. Από την πρώτη ομάδα δραστηριοτήτων επιλέγουμε «Sequence numbers within 100», για να εμφανιστούν διψήφιοι αριθμοί που έχουν το ίδιο ψηφίο στις δεκάδες. Τα παιδιά καλούνται να βάλουν τους αριθμούς στη σειρά αρχίζοντας από το μικρότερο. 3. Από την πρώτη ομάδα δραστηριοτήτων επιλέγουμε «Sequence numbers tens», για να εμφανιστούν διψήφιοι αριθμοί με μηδέν στο ψηφίο των μονάδων. Τα παιδιά καλούνται να βάλουν τους αριθμούς στη σειρά αρχίζοντας από τον μικρότερο.

(Ζ) Εφαρμογίδια πρόσθεσης και αφαίρεσης αριθμών μέχρι το 20 χωρίς υπερπήδηση

(α) Ιστοσελίδα: <http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=218>

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε την πράξη που επιθυμούμε (πρόσθεση ή αφαίρεση) με τις επιλογές “ADD” και “SUBTRACT”. Στη συνέχεια, με την επιλογή “My numbers” καθορίζονται οι αριθμοί.