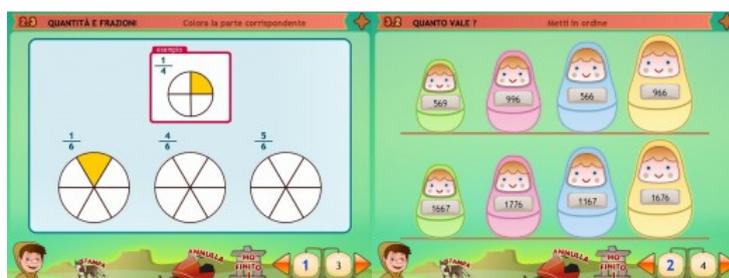


Sviluppare l'intelligenza numerica 3 (KIT: Software + libro)

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI150



Galleria Immagini



Sviluppare l'intelligenza numerica 3 è stato pensato per offrire ai bambini la possibilità di sviluppare, in un **ambiente ludico e divertente**, **maggiore dimestichezza sia con le attività di calcolo, a mente e scritto, sia con la struttura del numero.**

Dopo un'introduzione sullo sviluppo dell'intelligenza numerica e sulle principali teorie di riferimento, il volume fornisce una dettagliata descrizione degli obiettivi e delle strategie adottate dalla **terza tappa** del programma *Sviluppare l'intelligenza numerica*.

Il percorso è utile per vari target, in particolare per:

- i **bambini** che non hanno ancora acquisito una sufficiente **automatizzazione nelle abilità di calcolo delle quattro operazioni**, nell'uso delle strategie e nella costruzione dei fatti numerici;
- per i **ragazzi** le cui abilità specifiche debbano essere ulteriormente consolidate.

IL SOFTWARE

Il Software è ambientato in un piccolo villaggio eschimese, dove un simpatico ragazzino di nome Ukalik guida gli utenti attraverso 5 sezioni di lavoro che consentono di allenare e potenziare le abilità di calcolo nei bambini a partire dagli 8 anni. A queste unità si aggiunge un'area di giochi,

volti a sperimentare e consolidare, attraverso accattivanti sfide, le competenze acquisite nel calcolo a mente. Le numerose attività proposte offrono la possibilità di sviluppare, in un ambiente ludico e divertente, maggiore dimestichezza sia con le attività di calcolo, a mente e scritto, sia con la struttura del numero (processi lessicali, sintattici e semantici).

Il CD-ROM è utile per tutti i bambini, in particolare per quanti non avessero ancora acquisito una sufficiente automatizzazione nelle abilità di calcolo delle quattro operazioni, nell'uso delle strategie e nella costruzione dei fatti numerici. Può inoltre essere utilizzato nei primi anni della scuola secondaria di primo grado come valido aiuto per i ragazzi le cui abilità specifiche debbano essere ulteriormente consolidate.

Una parte gestionale riservata all'adulto consente di verificare i risultati ottenuti in ogni singolo esercizio.

Il CD-ROM contiene inoltre una cartella di materiali (tratti dal software) pensati per essere utilizzati sulla lavagna interattiva multimediale (LIM).

IL LIBRO

La prima parte di questo volume, che accompagna e integra l'omonimo software, presenta una breve introduzione teorica sullo sviluppo dei processi dell'intelligenza numerica e sulle principali teorie di riferimento. In questo contesto viene fornita una dettagliata descrizione degli obiettivi e delle strategie adottate dal programma Sviluppare l'intelligenza numerica, di cui questo kit costituisce la terza tappa. Si illustrano poi nello specifico le finalità e le potenzialità dei singoli giochi-esercizio proposti all'interno del software.

Nella seconda parte vengono suggerite alcune attività (attraverso schede didattiche fotocopiable) che possono essere svolte sia a livello individuale che in gruppo, a partire dalle classi terza e quarta della scuola primaria fino alla prima classe della scuola secondaria di primo grado. La suddivisione delle schede operative riprende la struttura del software: Numeri e cifre, Numeri e quantità, Il valore delle cifre, Calcolo a mente e Calcolo scritto.

Completa il libro una pratica guida operativa all'uso del CD-ROM.

CONTENUTI

- Numeri e cifre (area lessicale)
- Numeri e quantità (area semantica)
- Il valore delle cifre (area sintattica)
- Calcolo a mente
- Calcolo scritto
- Giochi: Quanto fa?, Quadrati magici, Tombola delle tabelline, Tiro al bersaglio

Consigliato per

Pedagogista

Insegnante curricolare primaria

Insegnante di sostegno primaria

Insegnante curricolare secondaria di primo grado

Insegnante di sostegno secondaria di primo grado

Genitore **Tematiche**

Numeri e calcolo

Discalculia

REQUISITI

Windows 11, Windows 10, Windows 8 e Windows 7 con Processore 1 GHz o sup. e min. 1 GB di RAM

Risoluzione minima schermo 1024x768 a 65.000 colori (16 bit)

200 MB di spazio libero su disco fisso

Classificazione ISO 9999:

05.15.03 - Ausili per l'esercizio di abilità di conteggio