

eDigital Box - matematica e scienze primaria



Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI200

Galleria Immagini



Il percorso eDigital Box matematica e scienze primaria propone 5 Software:

Nel mondo dei numeri e delle operazioni con la LIM

CARLA ALBERTI, MARIA ELISABETTA BRACCHI, STEFANIA PORTIERI

Il Software contiene otto strumenti per l'insegnamento-apprendimento della matematica utilizzabili in duplice modalità: «completa» e «libera». Nella prima modalità lo strumento consente di condurre con la classe osservazioni, confronti, formulazione di ipotesi e congetture, rilevare regolarità. Nella seconda modalità lo strumento supporta lo svolgimento di attività di completamento, deduzione, applicazione, risoluzione di problemi, ricerca di strategie, svolte sia a livello collettivo – gruppo classe o piccoli gruppi – sia a livello individuale. Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Prime competenze logiche



Questo Software vuole introdurre in modo semplice e divertente gli alunni della scuola primaria alla scoperta dei processi di pensiero che stanno alla base della logica matematica. Gli esercizi proposti mirano a sviluppare processi indispensabili per il raggiungimento di una competenza cognitiva, oltre che di prestazione scolastica. All'interno di ogni attività è indicato il grado di difficoltà dell'esercizio, in modo che l'insegnante possa costruire un percorso personalizzato in base alle esigenze di ogni singolo alunno. Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Geometria facile 1

FRANCESCA POTENZA, LAURA BERTOLO

Divertente Software per introdurre e consolidare i concetti geometrici di base e le abilità matematiche ad essi riferite. Con l'aiuto di un simpatico ragazzino e del suo fido compasso, questo software propone un programma originale e divertente, strutturato in 5 sezioni liberamente navigabili, con oltre 200 attività diverse.

Giochi... amo con le scienze

CLAUDIO RIPAMONTI (CRIP)

Il Software aiuta i bambini nel ripasso semplice, veloce e accattivante dei contenuti studiati a scuola, attraverso proposte di gioco-approfondimento e un approccio logico-divertente per favorire la partecipazione attiva di chi impara. In particolare, sono presentate attività su: i cinque sensi, il mondo animale e vegetale, l'identificazione e la trasformazione dei materiali, gli strumenti di misurazione, i diversi tipi di energia, l'anatomia dell'uomo, la Terra, gli ecosistemi e i cicli vitali.

Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Tabelline che passione

BARBARA GRECO

Il Software inserisce i numeri all'interno di divertenti **filastrocche**, cantate sulle note di melodie conosciute dalla maggior parte dei bambini, per cui lo **sforzo necessario alla memorizzazione viene notevolmente ridotto**, anche grazie all'effetto di richiamo esercitato dalle rime.

Le sezioni del software sono tre:

- filastrocche: permette di ascoltare e vedere le animazioni delle tabelline dall'1 al 10;
- **prepariamoci:** in cui il bambino assume un ruolo attivo, esplorando l'andamento regolare delle tabelline:
- giochi: un eserciziario in cui i controlli e le verifiche sono fatti sotto forma di domino, labirinto, battaglia navale, memory.



Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Classificazione ISO 9999:

05.18 - Ausili per l'apprendimento di discipline scolastiche

05.15.03 - Ausili per l'esercizio di abilità di conteggio