Sviluppare l'intelligenza numerica 3 (KIT: CD-ROM + libro)

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI150

Galleria Immagini

IL CD-ROM

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 fotocopiabili) 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

REQUISITI

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