

eDigital box - Abilità di calcolo - Primaria

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI210

Galleria Immagini



Il percorso *eDigital Box - Abilità di calcolo - Primaria* propone **5 software**:

Memocalcolo

Programma per l'apprendimento delle tabelline e altri fatti numerici

SILVANA POLI, ADRIANA MOLIN, DANIELA LUCANGELI, CESARE CORNOLDI

Questo software propone moltissimi esercizi, rivolti a **bambini dagli 8 anni**, che aiutano a **sviluppare le capacità di ragionamento aritmetico** e ad **automatizzarle**. Con la guida del saggio grillo Cosimo, l'alunno può svolgere **attività sui fatti additivi e sottrattivi**, operazioni a 1 e a 2 cifre, **sui fatti pitagorici**, tabelline, e le **numerazioni**, sui **fatti moltiplicativi e sul calcolo mentale strategico**, acquisendo così in modo graduale e motivante i fatti numerici e le abilità di calcolo mentale, fondamentali per **l'apprendimento della matematica**.

Oltre a numerose attività di consolidamento, sono presenti anche **giochi con i numeri**, domino, memory, labirinto, ecc., che impegnano il bambino in calcoli mentali in maniera indiretta e in un clima di svago.

Adatto a partire dalla classe terza della scuola primaria.

Potenziare le abilità numeriche e di calcolo

Attività per il recupero delle difficoltà aritmetiche e della discalculia evolutiva

ANDREA BIANCARDI, SVANO PULGA, ENRICO SAVELLI

Progettato per aiutare i **bambini con difficoltà numeriche e di calcolo** per mezzo di **attività didattiche divertenti e interattive**, il software propone **12 attività** in cui ogni riferimento ai numeri è mediato dalla verifica del significato cognitivo del compito che viene eseguito. L'allenamento alle **procedure di conteggio, transcodifica numerica e di calcolo** non si limita così alla sola automatizzazione delle procedure ma è costantemente orientato al miglioramento delle componenti semantiche del numero e del calcolo: stima, codice grandezza, inferenze numeriche, ragionamento aritmetico.

Questo orientamento di lavoro risulta particolarmente interessante sia **per i bambini con discalculia evolutiva**, perché permette di appoggiarsi ad aspetti inferenziali e di controllo (solitamente indenni) per rinforzare le loro carenti abilità nel processamento numerico e nel calcolo, sia **per i bambini senza disturbi**, i quali sono aiutati a integrare le loro abilità di calcolo o di transcodifica con il controllo di quanto elaborato.

All'interno del software didattico, ogni singola attività è preceduta da una videata introduttiva con le **istruzioni e con i parametri di esercitazione da impostare in base alle difficoltà dell'alunno**.

Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Tabelline e difficoltà aritmetiche

Attività per la prevenzione e il trattamento

ITALA RICCARDI RIPAMONTI

Destinato sia ai **bambini della scuola primaria** sia a **coloro che hanno difficoltà nell'apprendere e memorizzare a lungo termine le tabelline**, il software riprende le proposte operative del testo *Tabelline e difficoltà aritmetiche*.

Il percorso si articola su **11 sezioni suddivise in quattro aree principali**: Apprendimento, Numerazioni, Tabelline, Giochi conclusivi.

Attraverso numerose sfide da svolgere come solitario, contro il computer o un compagno, il bambino riuscirà ad acquisire e **automatizzare i processi di apprendimento** a lui più congeniali.

Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Sviluppare l'intelligenza numerica 2

Attività e giochi su conteggio, quantità e calcolo

DANIELA LUCANGELI, SILVANA POLI, ADRIANA MOLIN

Il programma è stato pensato per consentire ai bambini di **conoscere i numeri da un punto di vista aritmetico e di usarli per calcolare** e non semplicemente come etichette verbali da utilizzare in diverse occasioni.

Dopo un'introduzione sullo sviluppo dell'intelligenza numerica e sulle principali teorie di riferimento, il volume analizza le quattro aree che si riferiscono ai processi cognitivi principali implicati nel calcolo:

- conteggio
- processi di base della cognizione numerica
- strategie di calcolo a mente
- procedure di calcolo scritto

Sviluppando conoscenza numerica e **strategie del calcolo a mente**, il percorso costruisce le **basi per l'apprendimento del calcolo scritto**.

Adatto per le classi prima e seconda della scuola primaria.

Sviluppare l'intelligenza numerica 3

Attività e giochi sui numeri e sulle 4 operazioni

DANIELA LUCANGELI, CHIARA DE CANDIA, SILVANA POLI

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**: numeri e cifre, numeri e quantità, il valore delle cifre, calcolo a mente, calcolo scritto.

A queste unità si aggiunge un'area di giochi, volti a sperimentare e consolidare, attraverso accattivanti sfide al computer, le competenze acquisite nel calcolo a mente.

Adatto a partire dalla classe terza della scuola primaria.

Requisiti di sistema:

- Windows 10, Windows 8.1 con Processore 1 GHz o sup. e min. 1 GB di RAM
- Risoluzione minima schermo 1024x768 a 65.000 colori (16 bit)
- Microsoft .NET Framework 4.6
- Il software deve essere attivato con una procedura on line

Destinatari:

Insegnante Curricolare

Insegnante di sostegno

Pedagogista

Psicologo / Psicoterapeuta

Tecnico Riabilitazione Psichiatrica

Classificazione ISO 9999:

05.15.03 - Ausili per l'esercizio di abilità di conteggio