

## Εφαρμογίδια Μαθηματικών - Α τάξη

### 1. Ten Frame

<https://www.nctm.org/Classroom-Resources/Illuminations/Interactives/Ten-Frame/>

Ιστοσελίδα <http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=75> Τα παιδιά απαριθμούν αντικείμενα (How many), αναπαράσταν αριθμούς, χρησιμοποιώντας αντικείμενα (Build) και υπολογίζουν τον αριθμό των αντικειμένων που χρειάζονται για τη συμπλήρωση ενός αριθμού (Fill).

### 2. The Gingerbread Man Game

<https://www.topmarks.co.uk/learning-to-count/gingerbread-man-game>

Ιστοσελίδα <https://www.topmarks.co.uk/learning-to-count/gingerbread-man-game> Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα για αναπαράσταση, αντιστοίχιση και σειροθέτηση αριθμών. Από την αρχική οθόνη επιλέγουμε είδος δραστηριότητας και τους αριθμούς «1 to 5».

### 3. Caterpillar Ordering

<http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=caterpillarorderingv3>

Τα παιδιά βάζουν τους αριθμούς σε σειρά αρχίζοντας από τον μικρότερο.

### 4. How Many Under the Shell?

<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.

### 5. Save the Whale

<http://www.ictgames.com/saveTheWhale/index.html>

Οι μαθητές επιλέγουν το κομμάτι του σωλήνα με το κατάλληλο μήκος έτσι ώστε μαζί με το αρχικό κομμάτι σωλήνα να έχουν άθροισμα 10

### 6. Number Balance

<http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html>

Οι μαθητές επιλέγουν 4 αριθμούς για να κατασκευάσουν δύο μαθηματικές προτάσεις έτσι ώστε να ισορροπήσει η ζυγαριά. Πατώντας στα κόκκινα κουμπιά μπορούν να αλλάξουν τις πράξεις των αριθμών. Πατώντας στα λουλούδια μπορούν να κρύψουν αριθμούς.

### 7. Εφαρμογίδιο αναγνώρισης σχημάτων

<http://www.ictgames.com/YRshape.html>

## 8. Doodle Dots

<https://tvokids.com/school-age/games/bruce-mcbruce-doodle-dots>

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

## 9. Lifeguard

<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.

## 10. Number Grid Fireworks

[https://www.abcya.com/games/100\\_number\\_grid](https://www.abcya.com/games/100_number_grid)

Τα παιδιά καλούνται να βρουν τον κάθε αριθμό στο πλέγμα.

## 11. Place Value Charts

<https://www.topmarks.co.uk/place-value/place-value-charts>

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).

## 12. Jet Ski Addition

<https://www.arcademics.com/games/jet-ski>

Τα παιδιά επιλέγουν την ορθή απάντηση έτσι ώστε να κινηθεί η βάρκα. Όσο πιο γρήγορα απαντήσουν τόσο πιο γρήγορα κινείται και η βάρκα.

## 13. Εφαρμογίδιο αναγνώρισης στερεών

<http://www.ictgames.com/Y2shape.html>

Τα παιδιά κινούν το ποντίκι και έτσι αποκαλύπτεται μέρος ενός κρυμμένου στερεού. Τα παιδιά κάνουν υποθέσεις για το κρυμμένο στερεό. Στη συνέχεια, ελέγχουν την υπόθεσή τους, βλέποντας ποιο στερεό ήταν κρυμμένο, πατώντας το εικονίδιο με το μάτι.

## 14. Fruit Splat Addition

[http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fruitshoot/fruitshoot\\_addition.htm](http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fruitshoot/fruitshoot_addition.htm)

Τα παιδιά εξασκούνται σε προσθέσεις αριθμών σε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Για παράδειγμα: Επίπεδο 1: Πρόσθεση με αριθμούς μέχρι το 10. Επίπεδο 2: Πρόσθεση μονοψήφιου

με μονοψήφιο αριθμό  $(M1+M2)>10$  μέχρι το 20. Επίπεδο 3: Πρόσθεση με πολλαπλάσια του 10.  
Επίπεδο 4: Πρόσθεση μονοψήφιου με διψήφιο αριθμό χωρίς συμπλήρωση δεκάδας.