

Εφαρμογίδια Μαθηματικών - Στ τάξη

1. Αρνητικοί Αριθμοί

<https://www.arcademics.com/games/orbit-integers>

Τα παιδιά καλούνται να προσθέσουν και να αφαιρέσουν θετικούς και αρνητικούς αριθμούς ώστε να οδηγήσουν το διαστημόπλοίο τους στον τερματισμό. Σημασία στο παιχνίδι έχει η ταχύτητα με την οποία τα παιδιά απαντούν στις ερωτήσεις.

2. Προτεραιότητα Πράξεων

http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/makex/makeXAS2_level2.htm

Τα παιδιά καλούνται να χρησιμοποιήσουν τις κάρτες και τα σύμβολα των πράξεων, για να κατασκευάσουν μια μαθηματική πρόταση που να έχει ως αποτέλεσμα τον αριθμό που αναγράφεται στο πάνω μέρος της οθόνης.

3. Δυνάμεις

<http://mathgames4children.com/fun-board-games/6th-grade/pirate/exponents-pirate-waters-grade-6-game.html>

Το παιχνίδι προσφέρεται για σκοπούς εξάσκησης – εμπέδωσης. Τα παιδιά καλούνται να οδηγήσουν το πειρατικό πλοίο στο θησαυρό, υπολογίζοντας ορθά τις δυνάμεις που τους δίνονται σε κάθε σταθμό.

4. Πρώτοι και Σύνθετοι Αριθμοί

<https://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=carrollv7>

Τα παιδιά καλούνται να ταξινομήσουν τους αριθμούς σε πρώτους και σύνθετους.

5. Παράγοντες

<https://www.nctm.org/Classroom-Resources/Illuminations/Interactives/Factor-Game/>

Το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες. Ο παίκτης 1 επιλέγει από τον πίνακα έναν αριθμό, π.χ. το 12 και παίρνει 12 βαθμούς. Ο παίκτης 2 πρέπει να επιλέξει όλους τους παράγοντες του 12 (1,2,3,4,6) και το άθροισμά τους αποτελεί τους βαθμούς που θα πάρει ($1 + 2 + 3 + 4 + 6 = 16$ βαθμούς). Στη συνέχεια, οι παίκτες ανταλλάζουν ρόλους και επαναλαμβάνουν την πιο πάνω διαδικασία. Αν ένας παίκτης επιλέξει έναν αριθμό για τον οποίο έχουν ήδη χρωματιστεί οι παράγοντές του, τότε ο παίκτης χάνει τη σειρά του και δεν παίρνει βαθμούς. Το παιχνίδι τελειώνει όταν δεν υπάρχουν αριθμοί με παράγοντες που να μην έχουν χρωματιστεί. Νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς.

6. Κλάσματα

<http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fractions/FruitShootFractionsAddition.htm>

Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα για εξάσκηση σε προσθέσεις κλασμάτων. Υπάρχουν διαφορετικές περιπτώσεις και αντίστοιχα επίπεδα δυσκολίας (π.χ. πρόσθεση ομώνυμων κλασμάτων με ή χωρίς απλοποίηση, πρόσθεση ετερόνυμων κλασμάτων με ή χωρίς απλοποίηση).