

Κατά τη διάρκεια των ημερών αυτών,

- **μπορείτε να κάνετε επανάληψη τους πίνακες πολλαπλασιασμού, με τη βοήθεια του πίνακα που ήδη κρατάτε.**
- **μπορείτε επίσης να παίξετε με την οικογένειά σας το παιχνίδι ΜΠΟΥΜ...όπως το παίζαμε στην τάξη.**
- **πιο κάτω σας προτείνω και ιστοσελίδες για διαδικτυακό παιχνίδι στα μαθηματικά.**

1. Εφαρμογίδα για αισθητοποίηση των αριθμών 1.1 Ιστοσελίδα:

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

2. Ιστοσελίδα

<https://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?a=activity11>

Τα παιδιά καλούνται να υπολογίσουν ορθά τα αθροίσματα και τις διαφορές, εφαρμόζοντας τον κατακόρυφο αλγόριθμο, ώστε να βοηθήσουν τον Hexafield να ολοκληρώσει την αποστολή του.

3. Εφαρμογίδα για μοτίβα πολλαπλασιασμού 5.1. Ιστοσελίδα:

<http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy.html>

Το εφαρμογίδιο παρουσιάζει διαδραστικό πίνακα πολλαπλασιασμού 12×12 , στον οποίο μπορούν να διαφοροποιηθούν οι παράγοντες και να κρυφτούν τα πολλαπλάσια

4. Ιστοσελίδα

<https://www.topmarks.co.uk/maths-games/hit-the-button>

Τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν το γινόμενο μαθηματικών προτάσεων πολλαπλασιασμού. Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε το μοτίβο με το οποίο θα εργαστούμε.

5. Ιστοσελίδα

<http://www.teacherled.com/resources/vennmultiples/vennmultipleload.swf>

Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν στο διάγραμμα τους αριθμούς που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης με κριτήριο κατά πόσο είναι πολλαπλάσια συγκεκριμένων αριθμών. Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να καθορίσει τα δύο σύνολα του διαγράμματος χρησιμοποιώντας τα βέλη στα σημεία “multiple set 1” και “multiple set 2”.

6. Ιστοσελίδα

<http://www.explorelearning.com/index.cfm?method>

Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα για αναπαράσταση τέλειας ή ατελούς διαίρεσης. Ο χρήστης καθορίζει τον διαιρετέο (“aliens”) και τον διαιρέτη (“bus size”).

7. Ιστοσελίδα

http://wwwk6.thinkcentral.com/content/hsp/math/hspmath/na/common/itools_int_97805475

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε τη Δραστηριότητα 6 (“Divide”). Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα αναπαράστασης τέλειας ή ατελούς διαίρεσης με κύβους. Χρησιμοποιώντας το πλήκτρο “Divide” καθορίζουμε τον διαιρέτη (τον αριθμό των ομάδων ή τον αριθμό των αντικειμένων σε κάθε ομάδα). Χρησιμοποιώντας την επιλογή “Hide / Show” μπορούμε να αποφύγουμε τη συμβολική αναπαράσταση της διαίρεσης.

8. Ιστοσελίδα

<http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=DartboardRoundingv2>

Τα παιδιά καλούνται να στρογγυλοποιήσουν αριθμούς στην πλησιέστερη δεκάδα, εκατοντάδα ή χιλιάδα. Το εφαρμογίδιο δίνει δύο επιλογές. Με την επιλογή «Reveal Answers», τα παιδιά πατούν πάνω σε αριθμούς και τους στρογγυλοποιούν, επαληθεύοντας την απάντησή τους (μπορεί να γίνει και το αντίστροφο: να δουν τον στρογγυλοποιημένο αριθμό και να βρουν ποιος μπορεί να ήταν ο αριθμός πριν από τη στρογγυλοποίηση). Με την επιλογή «Input answers», τα παιδιά μπορούν να γράψουν τον στρογγυλοποιημένο αριθμό με βάση τον αριθμό που τους δίνεται και να ελέγξουν την απάντησή τους.

9. Ιστοσελίδα

<http://www.free-training-tutorial.com/rounding/rounding-spaceships.html>

Τα παιδιά στρογγυλοποιούν τους αριθμούς στην πλησιέστερη δεκάδα πατώντας πάνω στο σωστό διαστημόπλοιο.

10. Ιστοσελίδα

<http://www.free-training-tutorial.com/rounding/sharks.html>

Τα παιδιά στρογγυλοποιούν τους αριθμούς στην πλησιέστερη εκατοντάδα, πατώντας πάνω στο σωστό καρχαρία.

11. Ιστοσελίδα

<http://www.math4children.com/Grade4/games/classgames/bravo/Addition/>

Τα παιδιά καλούνται να βρουν το άθροισμα τετραψηφίων αριθμών.

12. Ιστοσελίδα

http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_155_g_2_t_1.html

Τα παιδιά αναπαριστούν μαθηματικές προτάσεις αφαίρεσης με κύβους Dienes. Για τετραψήφιους αριθμούς ρυθμίζουμε τον αριθμό των στηλών στο 4. Πατούμε στην επιλογή Create Problem ώστε να αναπαραστήσουμε τους αριθμούς με δύο διαφορετικά χρώματα. Για να μπορέσει το εφαρμογίδιο να δείξει την κατακόρυφη συμβολική αναπαράσταση της αφαίρεσης (κατακόρυφος αλγόριθμος), θα πρέπει να επιλέξουμε Begin Problem αμέσως μετά την αναπαράσταση των αριθμών

13. Ιστοσελίδα

http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_152_g_2_t_1.html

?from=category_g_2_t_1.html

Το εφαρμογίδιο μπορεί να αξιοποιηθεί για αφαίρεση αριθμών ως εξής: ο χρήστης αναπαριστά τον μειωτέο και στη συνέχεια αφαιρεί κύβους (ίσους με τον αφαιρετέο) ρίχνοντάς τους στο καλάθι που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Στην περίπτωση όπου, για παράδειγμα, οι μονάδες του μειωτέου είναι λιγότερες από τις μονάδες του αφαιρετέου (π.χ. $3467 - 1635$), το εφαρμογίδιο επιτρέπει το χάλασμα μιας εκατοντάδας σε δέκα δεκάδες. Για να το πετύχει αυτό, ο χρήστης μεταφέρει μια εκατοντάδα στο χώρο των δεκάδων. Με τον ίδιο τρόπο μπορεί να εργαστεί στην περίπτωση όπου απαιτείται χάλασμα χιλιάδας ή δεκάδας.

14. Ιστοσελίδα

<http://www.mathsisfun.com/numbers/estimation-game.php>

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε «Multiply Tens» για εκτίμηση γινομένου με πολλαπλάσια του 10. Τα παιδιά καλούνται, με βάση την εκτίμησή τους, να τοποθετήσουν το βέλος στο κατάλληλο σημείο της αριθμητικής γραμμής.

15. Ιστοσελίδα

<https://www.splashmath.com/multiplication-games>

Τα παιδιά επιλέγουν την απάντηση σε μαθηματικές προτάσεις πολλαπλασιασμού στις οποίες ο ένας ή και οι δύο παράγοντες είναι πολλαπλάσια του 10.

16. Ιστοσελίδα

http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_192_g_2_t_1.htm

Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα αναπαράστασης πολλαπλασιασμού ως εμβαδόν, αξιοποιώντας την επιμεριστική ιδιότητα.

17. Ιστοσελίδα

<https://www.mathplayground.com/multiplication04.html>

Τα παιδιά καλούνται να εκτελέσουν τον κατακόρυφο αλγόριθμο του πολλαπλασιασμού.

18. Ιστοσελίδα

https://www.mathplayground.com/visual_division/index.html

Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα για αναπαράσταση τέλειης ή ατελούς διαίρεσης. Ο χρήστης μπορεί να καθορίσει τον διαιρετέο και τον διαιρέτη (χρησιμοποιώντας την επιλογή “Make your own”). Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα ανταλλαγής εκατοντάδων με δεκάδες ή δεκάδων με μονάδες, χρησιμοποιώντας την εντολή “Place value exchange”.