

## ΕΦΑΡΜΟΓΙΔΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΥΠΠΑΝ

Για τα εφαρμογίδια μαθηματικών του ΥΠΠΑΝ προτιμήστε ως πρόγραμμα πλοήγησης στο διαδίκτυο το Internet Explorer. Για το κάθε εφαρμογίδιο υπάρχουν οδηγίες βήμα προς βήμα για τη σωστή χρησιμοποίησή του. Μπορείτε να αντιγράψετε τον σύνδεσμο (link) για το κάθε εφαρμογίδιο και να τον επικολλήσετε στο προτεινόμενο πρόγραμμα πλοήγησης.

Υπάρχει πιθανότητα κάποια εφαρμογίδια να μη λειτουργούν.



## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

### 1. Πρόσθεση και Αφαίρεση Αριθμών

#### 1.1 Ιστοσελίδα:

[http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames\\_asid\\_154\\_g\\_1\\_t\\_1.html?from=category\\_g\\_1\\_t\\_1.html](http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_154_g_1_t_1.html?from=category_g_1_t_1.html)

Τα παιδιά αναπαριστούν μαθηματικές προτάσεις πρόσθεσης με κύβους Dienes. Για διψήφιους αριθμούς ρυθμίζουμε τον αριθμό των στηλών.

10's	1's
20	5
0	+3
-----	
20	8

[http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames\\_asid\\_155\\_g\\_1\\_t\\_1.html?from=category\\_g\\_1\\_t\\_1.html](http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_155_g_1_t_1.html?from=category_g_1_t_1.html)

Τα παιδιά αναπαριστούν μαθηματικές προτάσεις αφαίρεσης με κύβους Dienes. Οι κύβοι με κόκκινο χρώμα αναπαριστούν τον αφαιρετέο.

10's	1's
30	6
-10	-3
-----	
20	3

1.2 Λογισμικό Παίζω με τους αριθμούς – Μηχανές αριθμών

Τα παιδιά καλούνται να επισημάνουν τον άγνωστο αριθμό, ο οποίος μπορεί να είναι ο αρχικός αριθμός, ο τελικός αριθμός ή η πράξη στην αριθμομηχανή.

Διάλεξε αριθμό  
Τυχαίος αριθμός

Διάλεξε μηχανή

Διάλεξε αποτέλεσμα  
Τυχαίο αποτέλεσμα

51 +3 54

51 54

22 25

Διάλεξε αριθμό  
Τυχαίος αριθμός

Διάλεξε μηχανή

Διάλεξε αποτέλεσμα  
Τυχαίο αποτέλεσμα

86 -5 81

86 81

29 24

Διάλεξε αριθμό  
Τυχαίος αριθμός

Διάλεξε μηχανή

Διάλεξε αποτέλεσμα  
Τυχαίο αποτέλεσμα

23 +43 66

23 66

12 55

Διάλεξε αριθμό  
Τυχαίος αριθμός

Διάλεξε μηχανή

Διάλεξε αποτέλεσμα  
Τυχαίο αποτέλεσμα

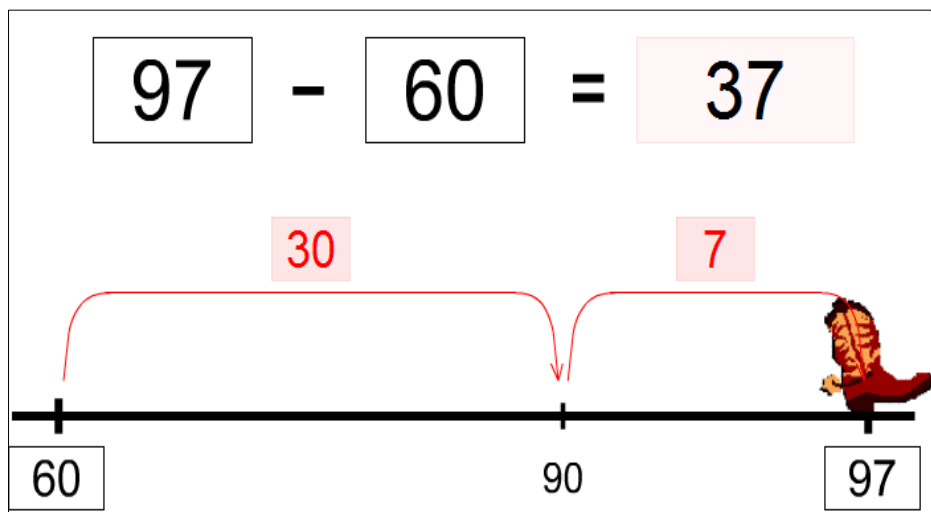
58 -46 12

58 12

87 41

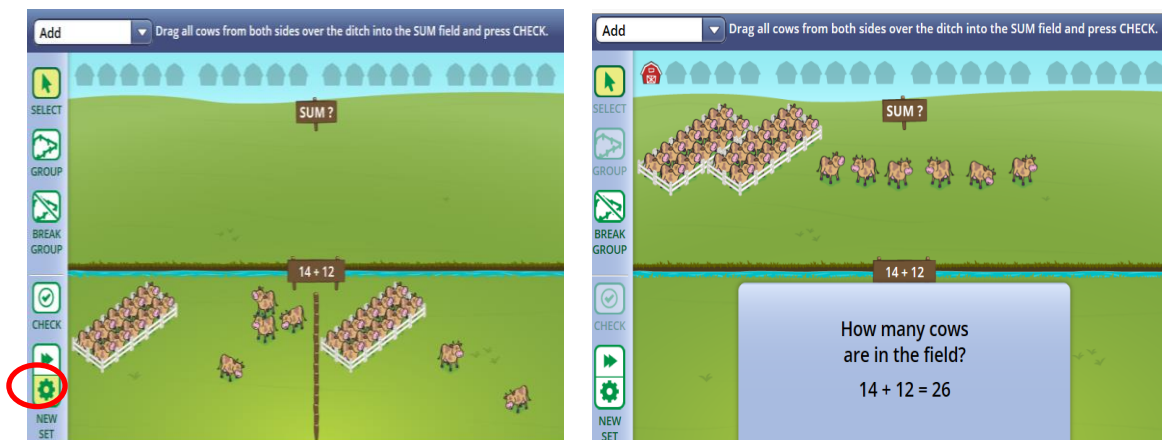
1.3 Λογισμικό Παίζω με τους αριθμούς – Αφαίρεση

Το εφαρμογίδιο υποστηρίζει τη διδασκαλία της αφαίρεσης ως συμπληρωματική πρόσθεση.



1.4 Ιστοσελίδα: <http://illuminations.nctm.org/Activity.aspx?id=3526>

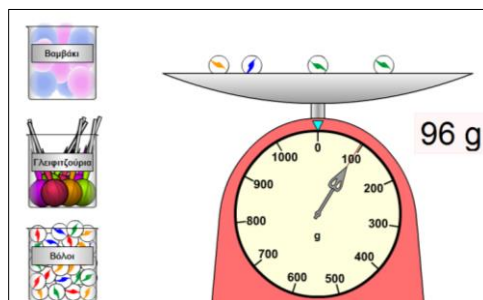
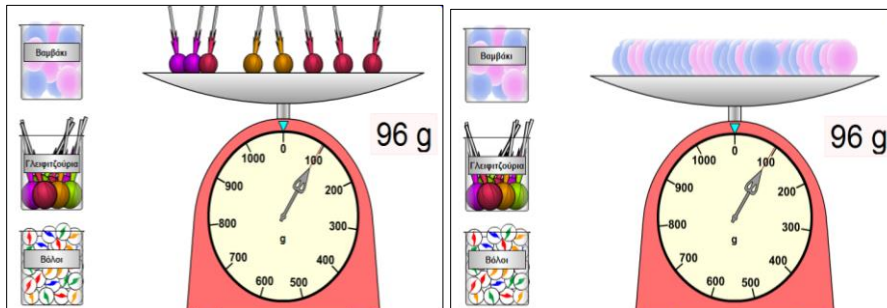
Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα αναπαράστασης της πρόσθεσης και της αφαίρεσης διψήφιων αριθμών της επιλογής των παιδιών ή του εκπαιδευτικού, χρησιμοποιώντας το εικονίδιο “My numbers”.



5

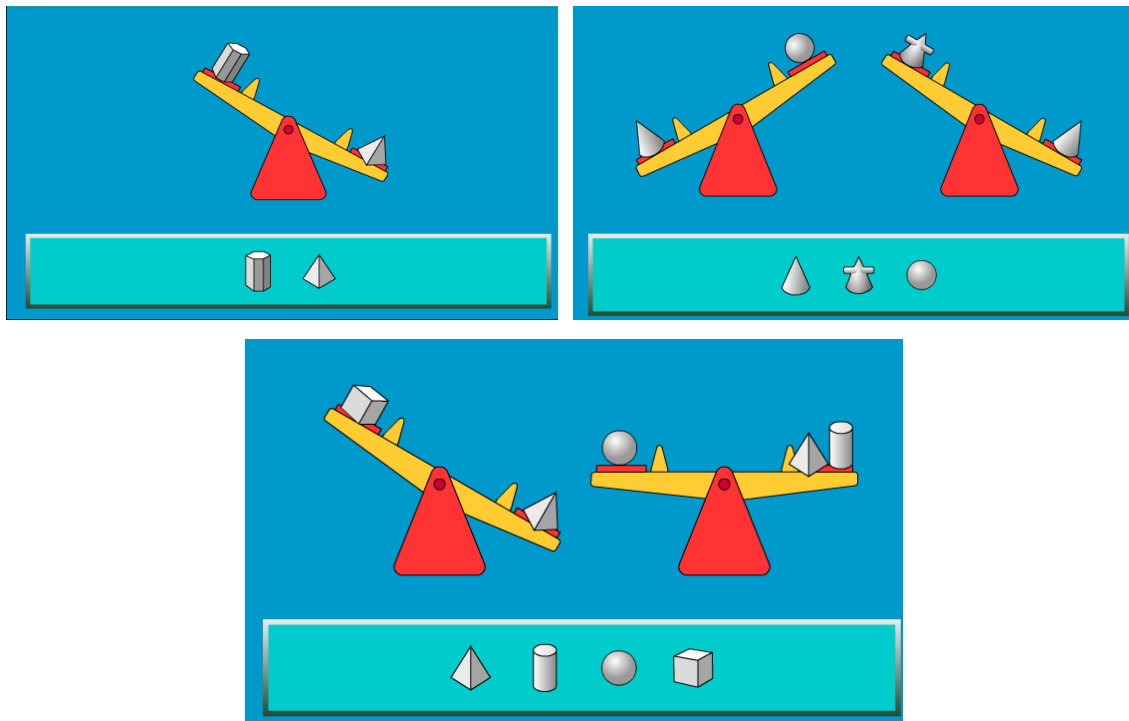
## 2. Μάζα

### 2.1 Λογισμικό Μαθαίνω Γεωμετρία και Μετρώ – Ζυγαριές



2.2 Ιστοσελίδα: [http://www.mathplayground.com/balance\\_scales.html](http://www.mathplayground.com/balance_scales.html)

Τα παιδιά επισημαίνουν το αντικείμενο που ζυγίζει περισσότερο.

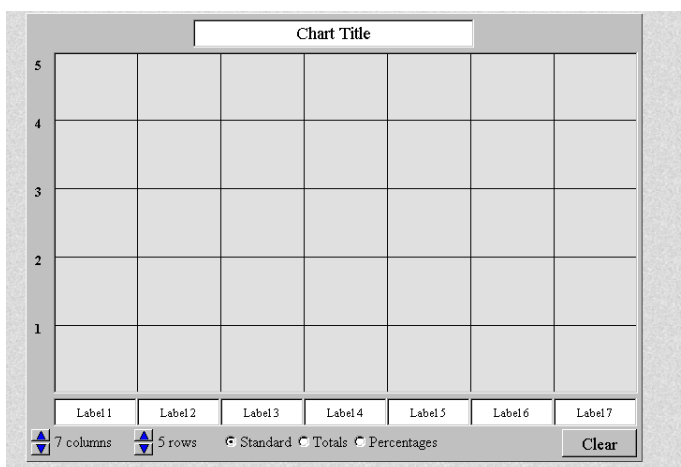


### 3. Οργάνωση και Παρουσίαση Δεδομένων

3.1 Ιστοσελίδα:

[http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames\\_asid\\_190\\_g\\_1\\_t\\_1.html?from=category\\_g\\_1\\_t\\_1.html](http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_190_g_1_t_1.html?from=category_g_1_t_1.html)

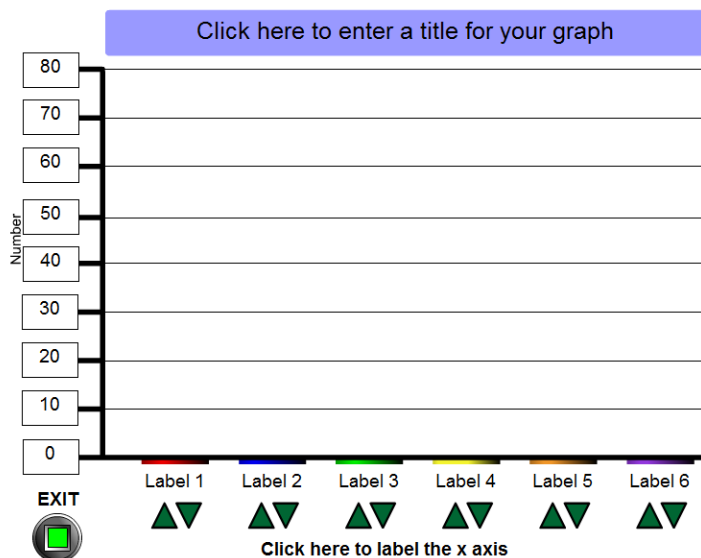
Τα παιδιά διαμορφώνουν ραβδογράμματα με βάση τα δεδομένα τους.



3.2 Ιστοσελίδα:

<http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/grapher.html>

Τα παιδιά διαμορφώνουν ραβδογράμματα με βάση τα δεδομένα τους.



3.3 Ιστοσελίδα:

<http://www.kidsmathgamesonline.com/numbers/mathdata.html>

Τα παιδιά κατασκευάζουν γραφικές παραστάσεις (ραβδόγραμμα, εικονόγραμμα) με βάση τα δεδομένα στον πίνακα συχνότητων.

Click on each child to find out their favourite hobby. Then type in the total for each hobby and click Done.

What is your favourite hobby?

Hobby	Tally	Total
Football		
Dancing		
Reading	###	
Painting		

Reset Done Help