

ΕΝΟΤΗΤΑ 1

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ

ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΙ

Διερεύνηση αριθμών

Αρ2.1 Απαγγέλλουν, διαβάζουν, γράφουν και αναγνωρίζουν ποσότητες αριθμών μέχρι το 10 000.

Αρ2.2 Συγκρίνουν και διατάσσουν τους φυσικούς αριθμούς μέχρι το 10 000.

Αρ2.3 Αναπαριστούν τους φυσικούς αριθμούς μέχρι το 10 000, χρησιμοποιώντας υλικά, όπως κύβους Dienes, αριθμητήρια, εφαρμογίδια, λέξεις και σύμβολα.

Υπολογισμοί και εκτίμηση

Αρ2.11 Αναπαριστούν καταστάσεις πρόσθεσης, αφαίρεσης, πολλαπλασιασμού, τέλειαι και ατελούς διαίρεσης, χρησιμοποιώντας υλικό όπως κύβους Dienes, εικόνες, εφαρμογίδια και σύμβολα.

Αρ2.12 Κατανοούν την προπαίδεια του πολλαπλασιασμού και τη διαίρεση ως αντίστροφη πράξη του πολλαπλασιασμού.

Αρ2.13 Αναπτύσσουν και εφαρμόζουν αλγόριθμους της πρόσθεσης, της αφαίρεσης, του πολλαπλασιασμού με τριψήφιους αριθμούς και της διαίρεσης με μονοψήφιο διαιρέτη, χρησιμοποιώντας ποικιλία στρατηγικών, μέσων και αναπαραστάσεων.

Αρ2.15 Χρησιμοποιούν και διατυπώνουν στρατηγικές εκτέλεσης νοερών υπολογισμών με αριθμούς μέχρι το 1000.

Αρ2.17 Διατυπώνουν και επιλύουν προβλήματα διαδικασίας και λεκτικά προβλήματα με περισσότερες από μία πράξεις και ελέγχουν τη λογικότητα της απάντησής τους.

ΑΛΓΕΒΡΑ

Διερεύνηση σχέσεων και μοτίβων

Αλ2.1 Αναγνωρίζουν, περιγράφουν και επεκτείνουν μοτίβα.

Διερεύνηση εξισώσεων

Αλ2.5 Χρησιμοποιούν κατάλληλα τα σύμβολα της ισότητας και ανισότητας, συμπληρώνουν, ερμηνεύουν και εκφράζουν ισότητες, για να δείξουν αριθμητικές σχέσεις.

Αλ2.6 Κατασκευάζουν εξισώσεις για την επίλυση προβλημάτων και επιλύουν απλές εξισώσεις στις οποίες η μεταβλητή αναπαρίσταται με διαφορετικούς τρόπους (π.χ. τετράγωνο, κενό).

Αλ2.7 Χρησιμοποιούν τις ιδιότητες των πράξεων (αντιμεταθετική, προσεταιριστική, επιμεριστική), για να απλοποιήσουν νοερούς υπολογισμούς και να ελέγχουν τα αποτελέσματά τους.

ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ-ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ

Διερεύνηση εννοιών στατιστικής

ΣΠ2.4 Απαντούν και θέτουν ερωτήματα σχετικά με ένα σύνολο δεδομένων.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Μαθήματα 1 - 5 (σελίδες 8 - 13): Αισθητοποίηση τετραψήφιων αριθμών

Μαθήματα 6 - 8 (σελίδες 14 - 19): Αριθμοί και Πράξεις 1 (πρόσθεση και αφαίρεση ακέραιων αριθμών μέχρι το 1000)

Μαθήματα 9 - 14 (σελίδες 20 - 26): Αριθμοί και Πράξεις 2 (μοτίβα πολλαπλασιασμού μέχρι το 100 και διαίρεση ως αντίστροφη πράξη του πολλαπλασιασμού)

ΣΗΜΕΙΑ ΠΡΟΣΟΧΗΣ

Στόχος της Ενότητας 1 είναι η επαναφορά βασικών εννοιών των οποίων η διδασκαλία έχει ολοκληρωθεί στη Γ' τάξη. Γίνεται επανάληψη στην αισθητοποίηση των ακέραιων αριθμών μέχρι το 10 000, στην πρόσθεση και αφαίρεση με ακέραιους αριθμούς μέχρι το 1000 και στα μοτίβα πολλαπλασιασμού μέχρι το 100.

Μαθήματα 1 - 5 (σελίδες 8 - 13)**Δραστηριότητα 8 (σελ. 12)**

Τα παιδιά αναμένεται να παρατηρήσουν ότι οριζόντια οι αριθμοί στον πίνακα αυξάνονται κατά μία μονάδα ενώ κατακόρυφα κατά πέντε μονάδες. Οι αριθμοί στην τελευταία στήλη του πίνακα είναι πολλαπλάσια του 5, έχουν στη θέση των μονάδων τους είτε το 0 είτε το 5,

Στο ερώτημα (α) η εικόνα Β θα μπορούσε να αποτελεί μέρος του πίνακα.

B	166	167	168	169	170
	171	172	173	174	175

Στο ερώτημα (β) τα παιδιά αναμένεται να συμπληρώσουν τον πίνακα, όπως φαίνεται πιο κάτω.

	174	175
178	179	180
	184	
188		

Δραστηριότητα 9 (σελ. 13)

Τα παιδιά αναμένεται να χρησιμοποιήσουν τη στρατηγική δοκιμή και έλεγχος, για να βρουν τους αριθμούς. Στο ερώτημα (α) ο τριψήφιος αριθμός που σκέφτεται η Χαρά είναι το 631 και στο ερώτημα (β) ο τετραψήφιος αριθμός που σκέφτεται ο Γιάννης είναι το 4262.

Μαθήματα 6-8 (σελίδες 14 - 19)**Δραστηριότητα 2 (σελ. 14)**

Τα παιδιά μπορούν να εφαρμόσουν διάφορες στρατηγικές νοερών υπολογισμών, όπως πιο κάτω:

$$(α) 40 + 62 = 40 + 60 + 2 = 100 + 2 = 102$$

$$(α) 25 + 27 = 25 + 25 + 2 = 50 + 2 = 52$$

$$(γ) 99 + 99 = 100 + 100 - 2 = 200 - 2 = 198$$

$$(δ) 12 + 15 + 8 = (12 + 8) + 15 = 20 + 15 = 35$$

$$(ε) 14 + 15 + 16 = (14 + 16) + 15 = 30 + 15 = 45$$

$$(στ) 25 + 38 + 15 = (25 + 15) + 38 = 40 + 38 = 78$$

$$(ζ) 65 - 13 = 65 - 15 + 2 = 50 + 2 = 52$$

$$(η) 75 - 26 = 75 - 25 - 1 = 50 - 1 = 49$$

$$(θ) 97 - 19 = 97 - 20 + 1 = 77 + 1 = 71$$

Δραστηριότητα 3 (σελ. 14)

Σε κάθε ερώτημα, τα παιδιά αναμένεται αρχικά να υπολογίσουν το αποτέλεσμα της πρώτης πράξης. Στη συνέχεια, παρατηρούν τη δομή των αριθμών σε κάθε επόμενη πράξη και αξιοποιούν το αρχικό αποτέλεσμα, όπως φαίνεται πιο κάτω:

$$(α) 46 + 32 = 78$$

$$246 + 32 = 278$$

$$246 + 132 = 378$$

$$(β) 25 + 26 = 51$$

$$125 + 26 = 151$$

$$325 + 326 = 651$$

$$(γ) 76 - 25 = 51$$

$$176 - 25 = 151$$

$$376 - 125 = 251$$

$$(δ) 72 - 19 = 53$$

$$272 - 19 = 253$$

$$672 - 19 = 653$$

Δραστηριότητα 8 (σελ. 18)

Στο ερώτημα (α), τα παιδιά αναμένεται να προσθέσουν τον χρόνο των αθλητών στα τρία αθλήματα και να απαντήσουν ότι νικητής ήταν ο Νίκος, αφού είχε τον μικρότερο συνολικό χρόνο (Χάρης – 250 λεπτά, Νίκος - 245 λεπτά, Παναγιώτης – 255 λεπτά).

Στο ερώτημα (β) τα παιδιά αναμένεται να συγκρίνουν τον χρόνο του Παναγιώτη σε κάθε άθλημα με τους αντίστοιχους χρόνους των άλλων αθλητών. Στην κολύμβηση ο χρόνος του Παναγιώτη είναι μεγαλύτερος τόσο από τον χρόνο του Νίκου (κατά 15 λεπτά) όσο και από τον χρόνο του Χάρη (κατά 20 λεπτά). Άρα, ο Παναγιώτης πρέπει να μειώσει τον χρόνο του στην κολύμβηση.

Μαθήματα 9 - 14 (σελίδες 20 - 26)**Δραστηριότητα 10 (σελ. 25)**

Στη δραστηριότητα αυτή, τα παιδιά αναμένεται να αντιληφθούν ότι δεν χρειάζεται να βρουν τον αριθμό που αναπαριστά το αστέρι, για να υπολογίσουν τα γινόμενα, αλλά να παρατηρήσουν τη μεταβολή στον πρώτο παράγοντα. Στο παράδειγμα που δίνεται, ο πρώτος παράγοντας διπλασιάστηκε ενώ ο δεύτερος παρέμεινε ο ίδιος, άρα

θα	διπλασιαστεί	και	το	γινόμενο.
----	--------------	-----	----	-----------

$$\text{Αν } 2 \times \star = 12, \text{ τότε } 4 \times \star = 24$$

Με τον ίδιο τρόπο, αναμένεται να βρουν και τα υπόλοιπα γινόμενα, όπως φαίνεται

(α) Αν $3 \times \star = 15$, τότε $9 \times \star = 45$.

Ο πρώτος παράγοντας τριπλασιάστηκε, άρα θα τριπλασιαστεί και το γινόμενο.

(β) Αν $5 \times \star = 40$, τότε $10 \times \star = 80$.

Ο πρώτος παράγοντας διπλασιάστηκε, άρα θα τριπλασιαστεί και το γινόμενο.

(γ) Αν $8 \times \star = 48$, τότε $4 \times \star = 24$.

Ο πρώτος παράγοντας διαιρέθηκε διά 2, άρα θα διαιρεθεί διά 2 και το γινόμενο.

Δραστηριότητα 11 (σελ. 26)

Στη δραστηριότητα αυτή, τα παιδιά αναμένεται να συγκρίνουν τους δύο τρόπους παρουσίασης των δεδομένων που αφορούν τη Δ΄ τάξη και να παρατηρήσουν ότι ο αριθμός 32 αντιστοιχεί σε 4 φατσούλες. Άρα, 1 φατσούλα αναπαριστά 8 μαθητές, αφού $4 \times 8 = 32$. Οι μαθητές της Ε΄ τάξης είναι 40, άρα στο εικονόγραμμα χρειάζονται 5 φατσούλες, αφού $5 \times 8 = 40$. Οι μαθητές της Στ΄ τάξης είναι 52, άρα χρειάζονται 6 ολόκληρες φατσούλες και μια μισή φατσούλα, αφού $(6 \times 8) + 4 = 48 + 4 = 52$.

Δ΄	
Ε΄	
Στ΄	

Δραστηριότητα 12 (σελ. 26)

Στη δραστηριότητα αυτή, τα παιδιά αναμένεται να παρατηρήσουν την πρώτη σχέση



και να αντιληφθούν ότι το κόκκινο καπέλο αναπαριστά έναν αριθμό, ο οποίος όταν πολλαπλασιαστεί με τον εαυτό του, προκύπτει ένας διψήφιος αριθμός που το ψηφίο των μονάδων του είναι το ίδιο με τον αριθμό που πολλαπλασιάστηκε αρχικά. Άρα, το ψηφίο που αναπαριστά το κόκκινο καπέλο μπορεί να είναι είτε το 5 είτε το 6, αφού $5 \times 5 = 25$ και $6 \times 6 = 36$. Στη συνέχεια, με δοκιμή και έλεγχο, τα παιδιά αναμένεται να βρουν τον αριθμό που αναπαριστά κάθε καπέλο, όπως φαίνεται πιο κάτω:





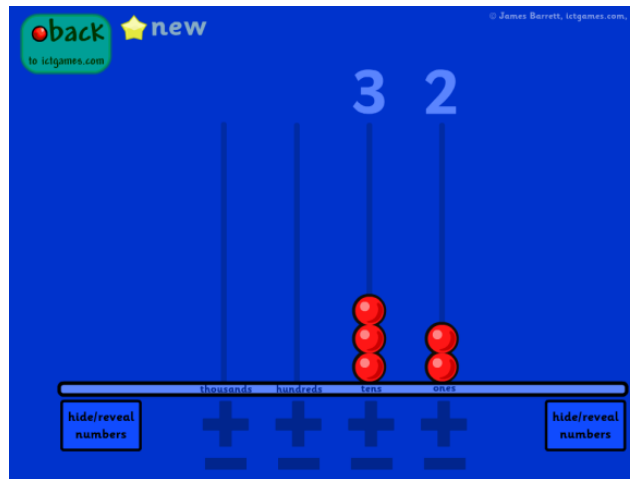
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Γίνεται εισήγηση όπως χρησιμοποιούνται σε διάφορες περιπτώσεις εφαρμογίδια, όπως τα πιο κάτω:

1. Εφαρμογίδια για αισθητοποίηση των αριθμών

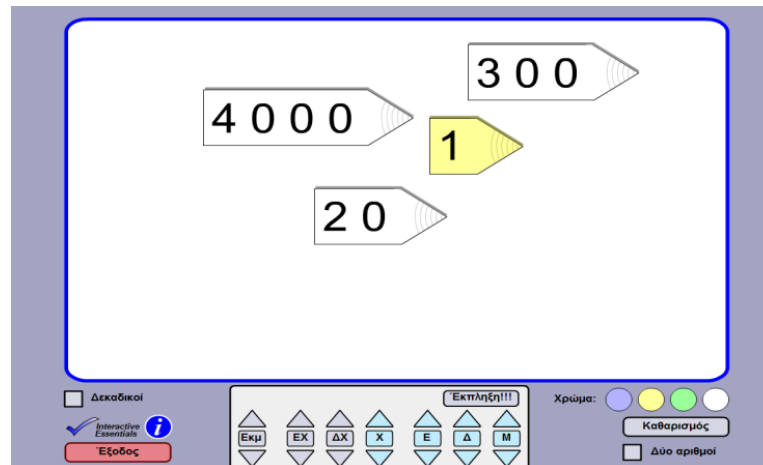
1.1 Ιστοσελίδα: <http://www.ictgames.com/abacusInteger.html>

Το εφαρμογίδιο δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να κατασκευάσουν τετραψήφιους αριθμούς στο αριθμητήριο, προσθέτοντας ή αφαιρώντας χάντρες.



1.2 Λογισμικό: «Παίζω με τους αριθμούς» - Αξία θέσης ψηφίου

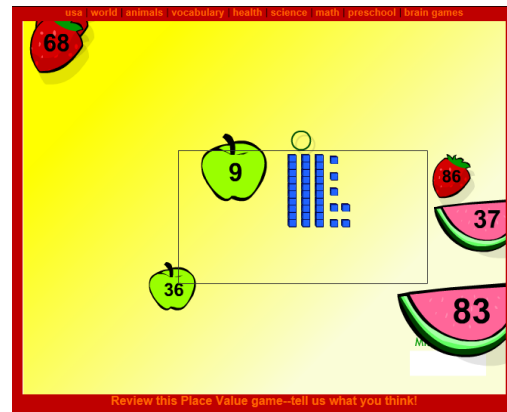
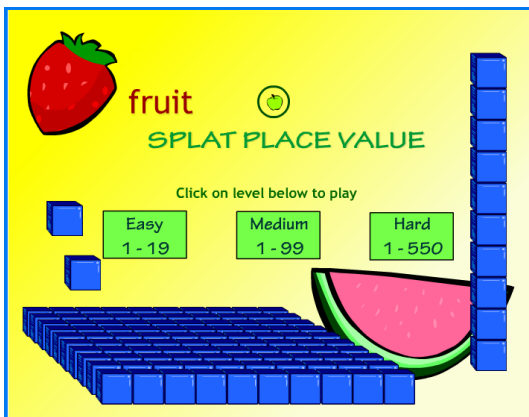
Τα παιδιά κατασκευάζουν και συγκρίνουν τετραψήφιους αριθμούς, λαμβάνοντας υπόψη την αξία θέσης ψηφίου. Υπάρχει δυνατότητα εμφάνισης δύο αριθμών, για σκοπούς σύγκρισης.



1.3. Ιστοσελίδα:

http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/placevalue/fruit_shoot_place_value.htm

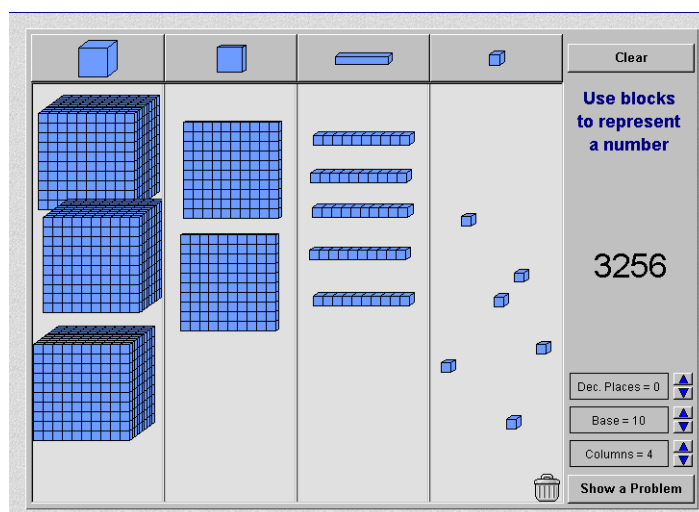
Στο εφαρμογίδιο αυτό τα παιδιά καλούνται να αντιστοιχίσουν τον αριθμό που τους παρουσιάζεται με το υλικό Dienes με τη συμβολική του μορφή. Το εφαρμογίδιο προσφέρεται, ώστε να γίνει επανάληψη σε μονοψήφιους, διψήφιους και τριψήφιους αριθμούς.



1.4. Ιστοσελίδα:

http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_152_g_2_t_1.html?from=category_g_2_t_1.html

Τα παιδιά μπορούν να αναπαραστήσουν τον ίδιο αριθμό με διαφορετικούς τρόπους, χρησιμοποιώντας το υλικό Dienes σε ψηφιακή μορφή.

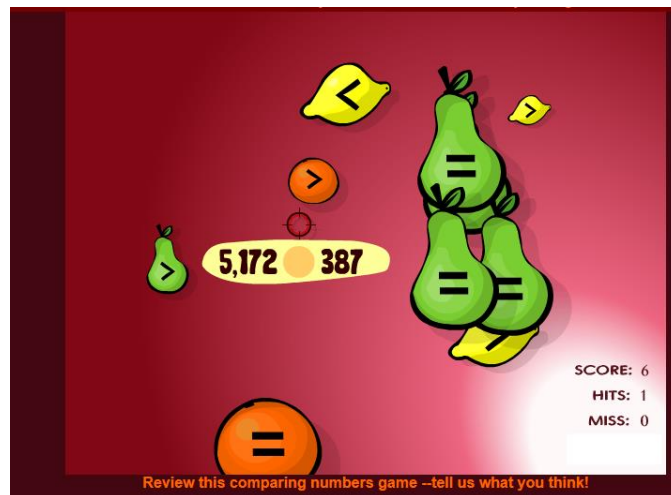


2. Εφαρμογίδα για σύγκριση και σειροθέτηση αριθμών μέχρι το 1000

2.1. Ιστοσελίδα:

<http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/placevalue/FSCompareNumbers.htm>

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε το επίπεδο 3, ώστε να παρουσιάζονται τετραψήφιοι αριθμοί. Στο παιχνίδι αυτό, τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν τα φρούτα με το σύμβολο της ισότητας ή ανισότητας που ταιριάζει κάθε φορά.



2.2. Ιστοσελίδα:

<http://www.ictgames.com/mobilePage/countingCaterpillar/index.html>

Φιλικό προς οθόνες αφής

Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν τους αριθμούς με τη σειρά, αρχίζοντας από τον μικρότερο.

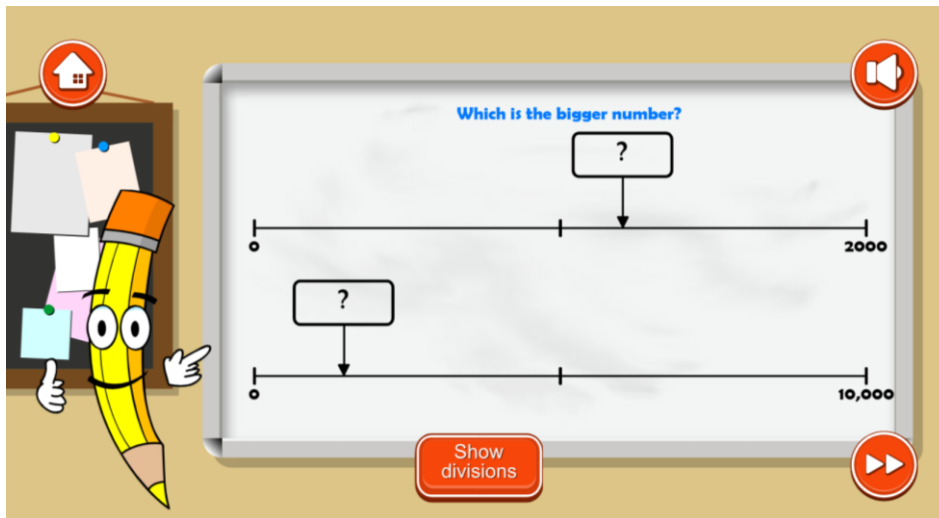


2.3. Ιστοσελίδα:

Φιλικό προς οθόνες αφής

<https://mathsframe.co.uk/en/resources/resource/266>

Από την αρχική σελίδα, γίνεται επιλογή ως προς το μέγεθος των αριθμών που θα συγκριθούν. Οι μαθητές καλούνται να συγκρίνουν αριθμούς με βάση τη θέση τους στην αριθμητική γραμμή. Πατώντας την επιλογή «Show divisions» παρουσιάζονται υποδιαστήματα πάνω στην αριθμητική γραμμή.



2.4. Ιστοσελίδα

https://mathsframe.co.uk/en/resources/resource/37/placing_numbers_on_a_number_line

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε «Between multiples of 1000».

Φιλικό προς οθόνες αφής

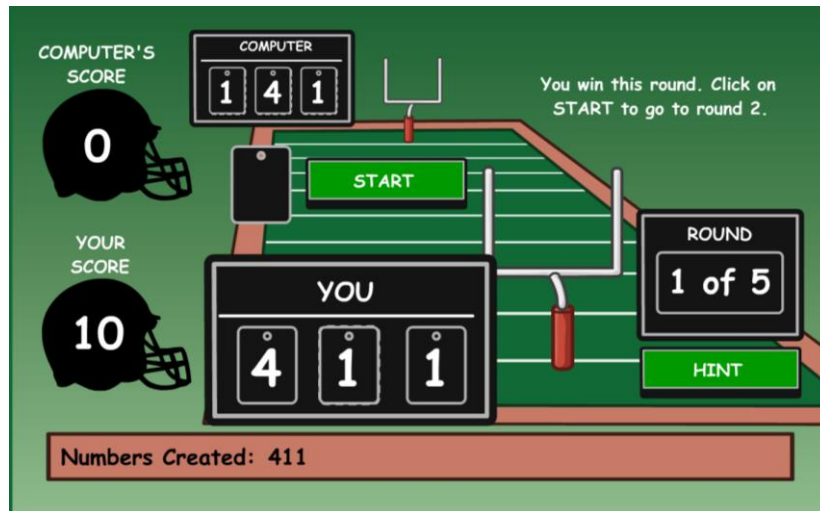
Παρουσιάζεται ένας τετραψήφιος αριθμός και οι μαθητές καλούνται να δείξουν τη θέση του στην αριθμητική γραμμή, μετακινώντας τη σημαία. Πατώντας την επιλογή «Show divisions» παρουσιάζονται υποδιαστήματα πάνω στην αριθμητική γραμμή.



2.5. Ιστοσελίδα

http://www.learnalberta.ca/content/me3us/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/05/m3_05_00_x.swf

Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν ψηφία στην κατάλληλη θέση, ώστε να σχηματίσουν έναν αριθμό μεγαλύτερο από αυτόν που σχηματίζει ο υπολογιστής. Το εφαρμογίδιο περιλαμβάνει μόνο τριψήφιους αριθμούς.



3. Εφαρμογίδια για εκτίμηση αθροίσματος ή διαφοράς

3.1. Ιστοσελίδα:

<http://pbskids.org/cyberchase/math-games/lowlas-estimation-contraption/>

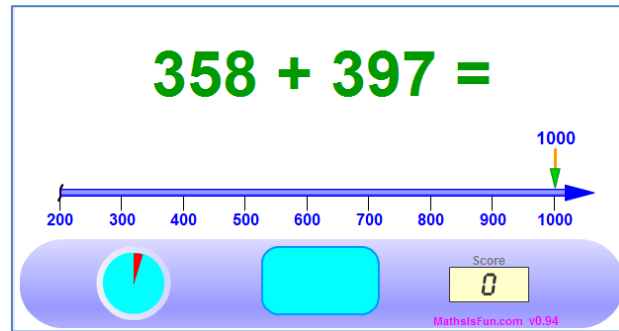
Στο πρώτο επίπεδο τα παιδιά καλούνται να εκτιμήσουν το άθροισμα 3 διψήφιων αριθμών, στρογγυλοποιώντας τους αριθμούς στην πλησιέστερη δεκάδα.



3.2. Ιστοσελίδα:

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

Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε «Add 100s» για εκτίμηση αθροίσματος ή «Subtract 100s» για εκτίμηση διαφοράς. Τα παιδιά καλούνται, με βάση την εκτίμησή τους, να τοποθετήσουν το βέλος στο κατάλληλο σημείο της αριθμητικής γραμμής.



4. Εφαρμογίδα για υπολογισμό αθροίσματος ή διαφοράς

4.1. Ιστοσελίδα:

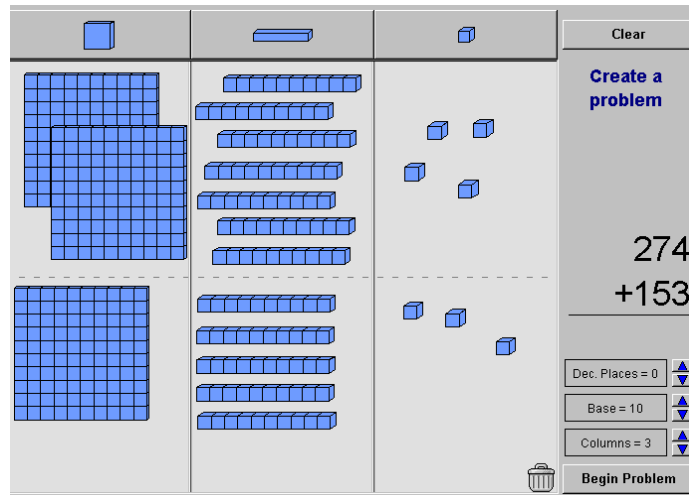
<https://www.topmarks.co.uk/number-facts/number-fact-families>

Τα παιδιά τοποθετούν τους αριθμούς που παρουσιάζονται στην κατάλληλη θέση, ώστε να σχηματιστούν 4 μαθηματικές προτάσεις πρόσθεσης και αφαίρεσης.

4.2. Ιστοσελίδα:

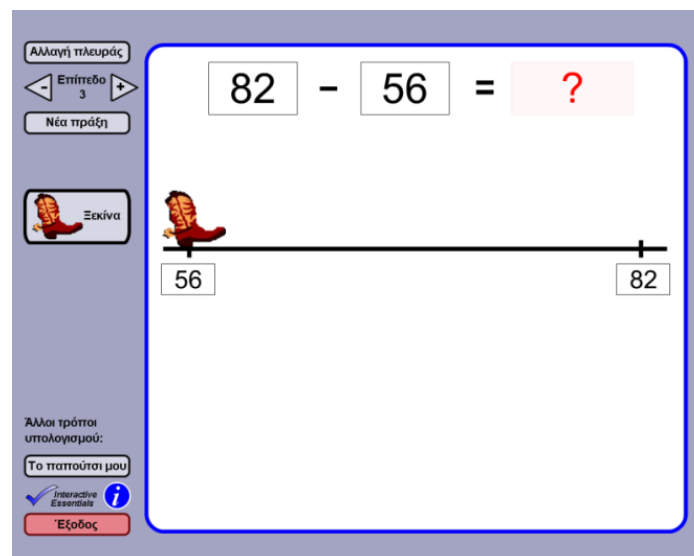
http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_154_g_1_t_1.html?from=category_g_1_t_1.html

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



4.3. Λογισμικό: Παίζω με τους αριθμούς – Αφαίρεση

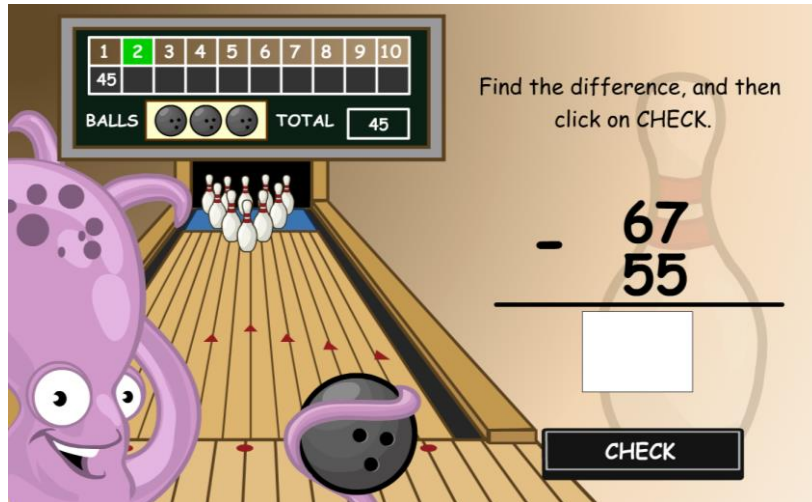
Τα παιδιά εξασκούνται σε αφαιρέσεις, οι οποίες αναπαριστούνται στην αριθμητική γραμμή.



4.4. Ιστοσελίδα

http://www.learnalberta.ca/content/me3us/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/07/m3_07_00_x.swf

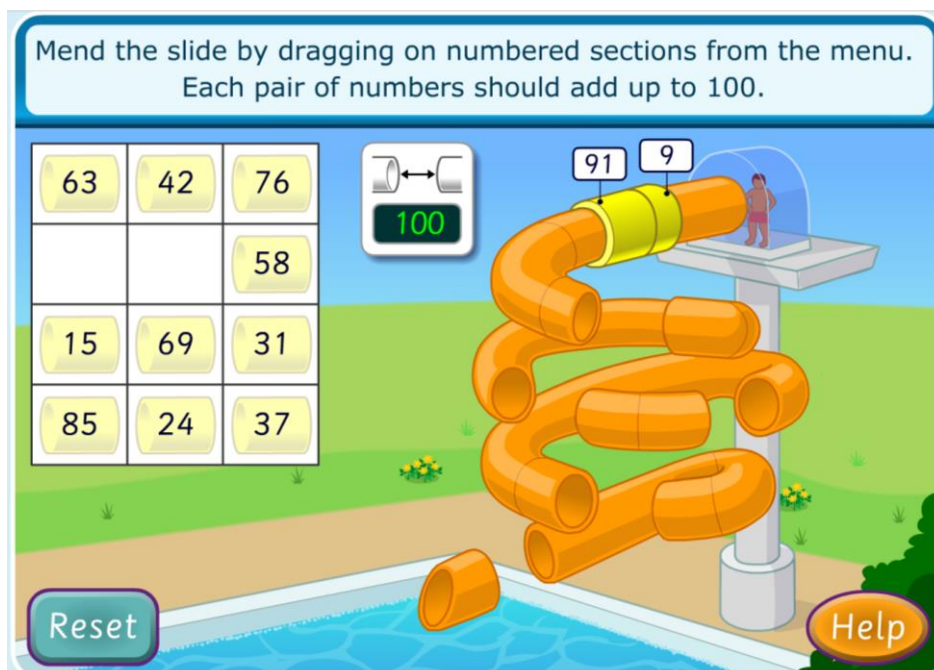
Τα παιδιά εξασκούνται σε αφαιρέσεις με διψήφιους και τριψήφιους αριθμούς.



4.5. Ιστοσελίδα

<http://flash.topmarks.co.uk/4021>

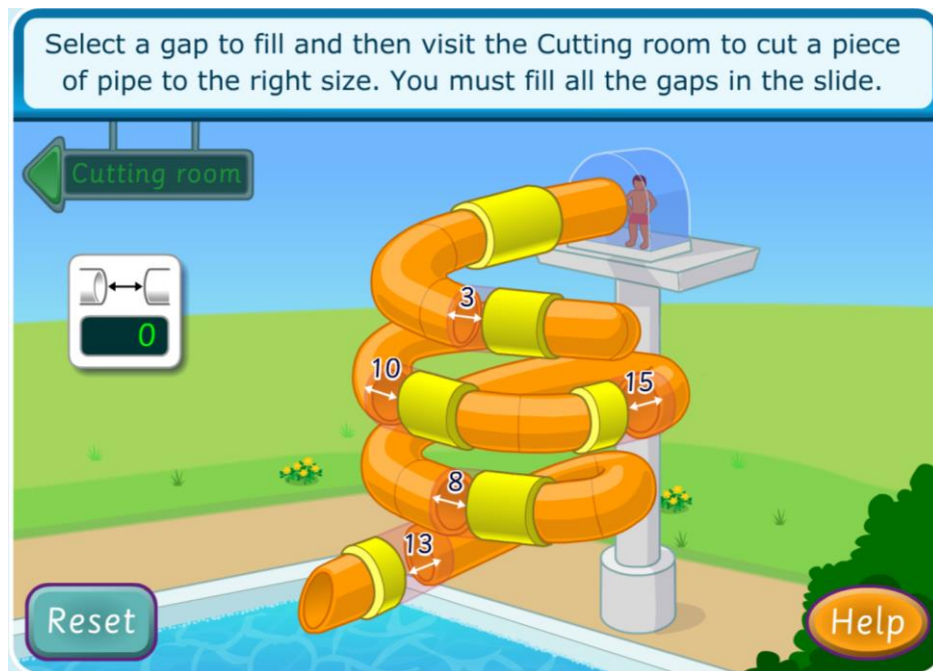
Οι μαθητές επιλέγουν ζευγάρια αριθμών που έχουν άθροισμα 10 (1^ο στάδιο) και άθροισμα 100 (2^ο στάδιο), ώστε να συμπληρωθεί η σωλήνα με τα κομμάτια που λείπουν.



4.6. Ιστοσελίδα

<http://flash.topmarks.co.uk/3721>

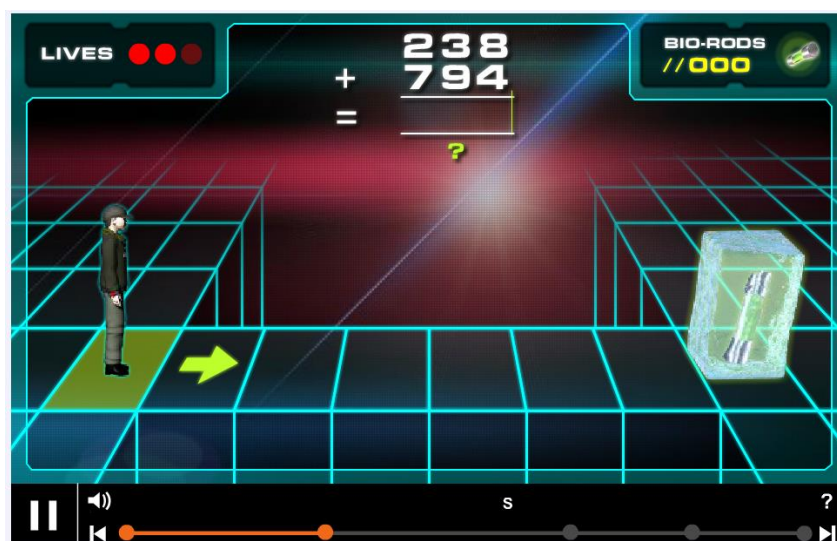
Τα παιδιά έχουν στη διάθεσή τους κομμάτια μήκους 20 μονάδων (1^ο στάδιο) και 100 μονάδων (2^ο στάδιο) και καλούνται να τα κόψουν, ώστε να έχουν το κατάλληλο μήκος για να συμπληρώσουν τη μεγαλύτερη σωλήνα.



4.7. Ιστοσελίδα

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

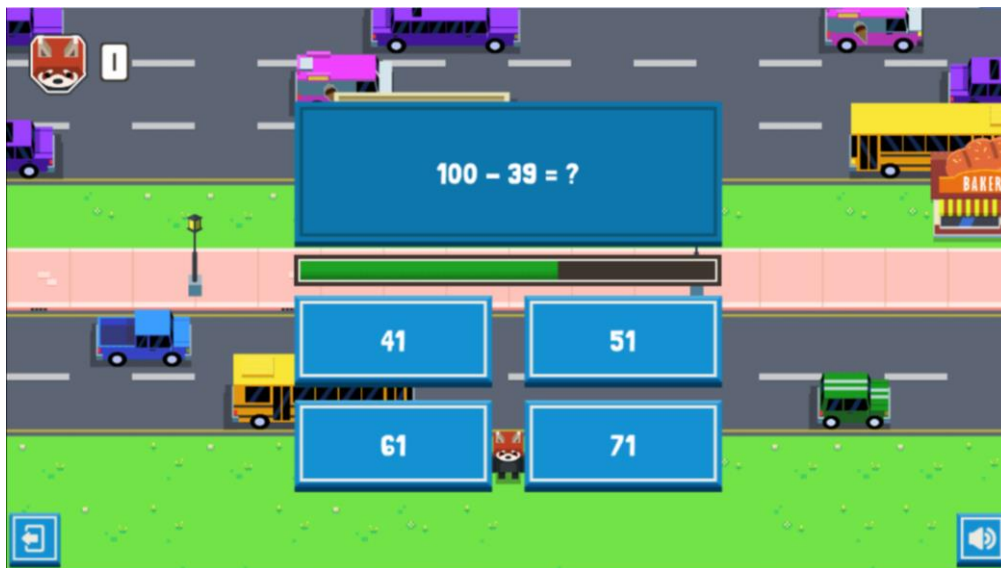
Τα παιδιά καλούνται να υπολογίσουν ορθά τα αθροίσματα και τις διαφορές, εφαρμόζοντας τον κατακόρυφο αλγόριθμο, ώστε να βοηθήσουν τον Hexafield να ολοκληρώσει την αποστολή του.



4.8. Ιστοσελίδα

<https://www.topmarks.co.uk/maths-games/7-11-years/addition-and-subtraction>

Τα παιδιά εξασκούνται στην αφαίρεση με αριθμούς μέχρι το 100 και μέχρι το 1000.



5. Εφαρμογίδα για μοτίβα πολλαπλασιασμού

5.1. Ιστοσελίδα:

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

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

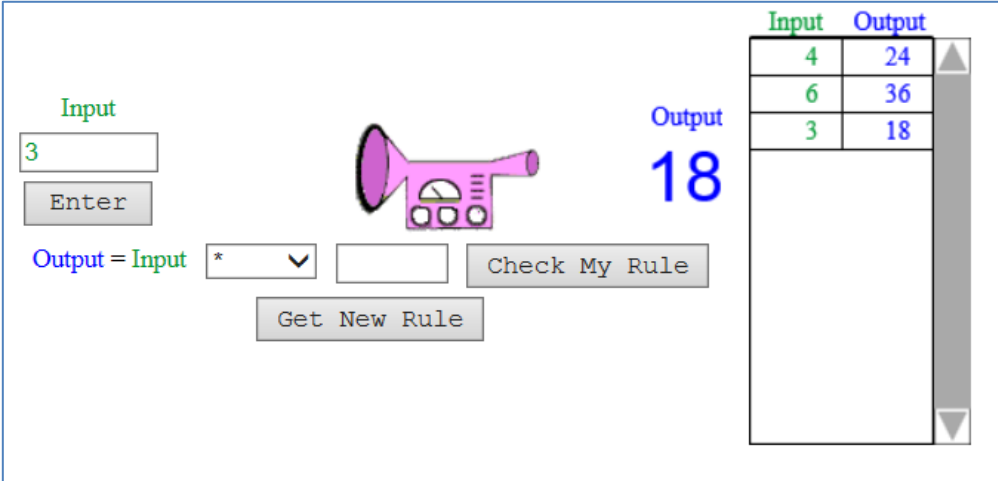
Interactive Multiplication Grid

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33
4	0	4	8		16	20	24	28	32	36		44
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
6	0	6	12	18	24	30	36		48	54	60	66
7	0		14		28	35	42		56	63	70	77
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72		88
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99
10	0	10	20	30		50	60	70	80	90	100	110
11	0	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121
12	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132

5.2. Ιστοσελίδα

<http://www.shodor.org/interactivate/activities/WholeNumberCruncher/>

Τα παιδιά καλούνται να γράψουν αριθμούς στην είσοδο της μηχανής και να παρατηρήσουν τον αριθμό στην έξοδο, ώστε να βρουν τον κανόνα με τον οποίο λειτουργεί η μηχανή.

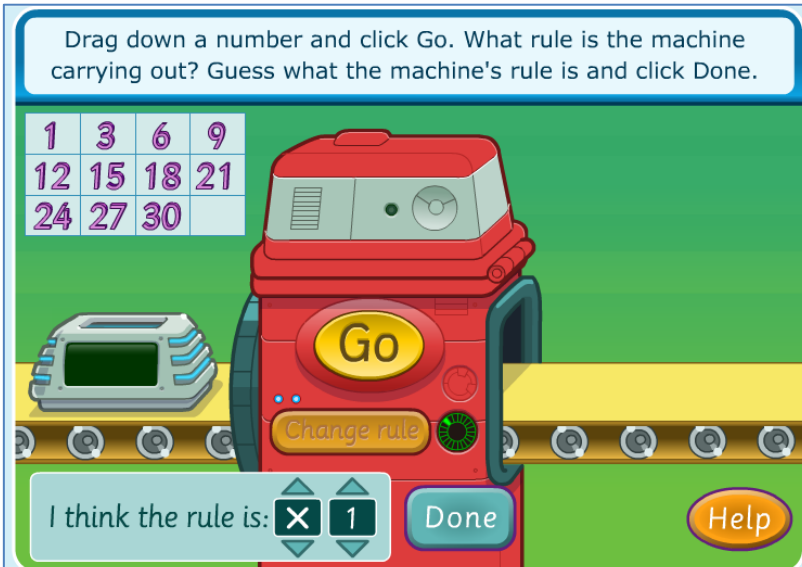


Input	Output
4	24
6	36
3	18

5.3. Ιστοσελίδα:

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

Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν αριθμούς στην είσοδο της μηχανής και να παρατηρήσουν τους αριθμούς στην έξοδο, ώστε να βρουν τον κανόνα με τον οποίο λειτουργεί η μηχανή.



Drag down a number and click Go. What rule is the machine carrying out? Guess what the machine's rule is and click Done.

1	3	6	9
12	15	18	21
24	27	30	

I think the rule is: \times 1

5.4. Ιστοσελίδα

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

Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν δύο αριθμούς, ώστε να προκύψει το πολλαπλάσιο που παρουσιάζεται.

7	9	2	6	5	6	3	6	2	9
4	5	5	7	4	3	1	3	7	2
1	6	8	8	9	2	7	8	2	2
5	1	1	9	2	3	8	4	9	5
9	6	1	2	4	8	4	1	8	7
3	2	2	3	8	4	5	7	4	8
4	9	5	2	2	2	7	4	8	4
8	9	4	3	2	7	8	4	1	1
2	9	7	4	1	6	4	5	4	6
4	9	1	2	1	9	2	4	4	8

Multiplication : ? * ? = 9

MULTIPLICATION STATION

TIME LEFT: 193

Number: 9

Bonus Time: 3

Score: 0

CRAZINESS

Crickweb - Multiplication Station

5.5. Ιστοσελίδα:

http://www.smarttutor.com/wp-content/uploads/games/sleeboz_game3%20-%20Stampede.swf

Τα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν τα πολλαπλάσια συγκεκριμένου αριθμού. Από την επιλογή "Options", επιλέγουμε τον αριθμό με τον οποίο θα εργαστούμε (π.χ. πολλαπλάσια του 5).

click on the multiple of: **5**

Sleeboz Stampede

Score: 6

Time left: 0:24

Numbers on screen: 3, 45, 57, 86, 82, 97, 31

5.6. 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.

Φιλικό προς οθόνες αφής

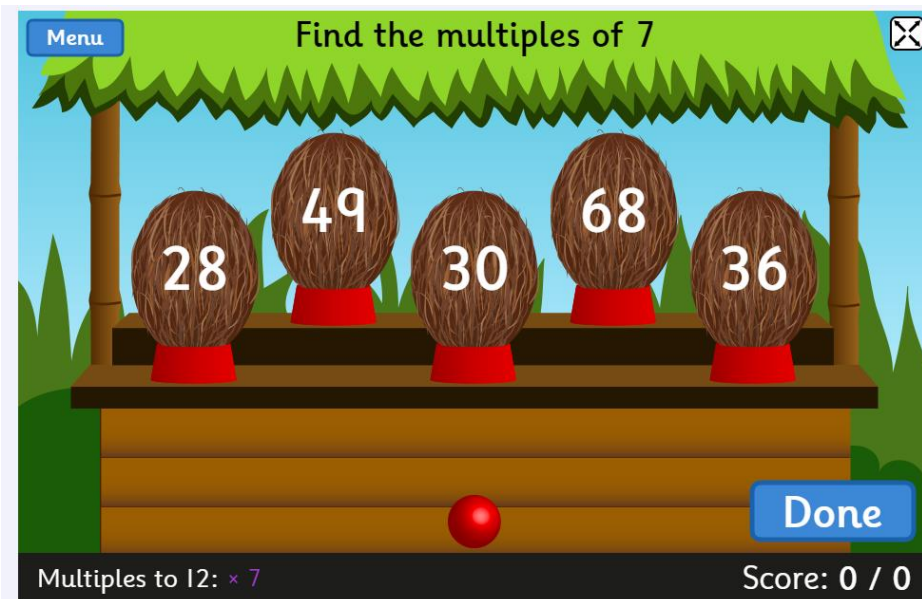


5.7. Ιστοσελίδα

<https://www.topmarks.co.uk/times-tables/coconut-multiples>

Τα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν τα πολλαπλάσια ενός συγκεκριμένου αριθμού. Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε το μοτίβο με το οποίο θα εργαστούμε.

Φιλικό προς οθόνες αφής



5.7. Ιστοσελίδα

https://phet.colorado.edu/sims/html/arithmatic/latest/arithmatic_en.html

Τα παιδιά υπολογίζουν το γινόμενο μαθηματικών προτάσεων πολλαπλασιασμού και συμπληρώνουν τον πίνακα πολλαπλασιασμού.

Φιλικό προς οθόνες αφής

Multiply
Level 1
Score: 1

x	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6			18			

1 × 2 =

7 8 9
4 5 6
1 2 3
0

Check

5.8. Ιστοσελίδα

<http://flash.topmarks.co.uk/4763>

Τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν το πηλίκο μαθηματικών προτάσεων διαίρεσης.

Divide each number by 9 and click on the flashing sign beneath when it's showing the right answer.

Divide by 9

63	9	27	90	18
72	36	81	54	45

Done Help