

ΕΦΑΡΜΟΓΙΔΙΑ ΓΙΑ ΑΡΙΘΜΟΥΣ ΜΕΧΡΙ ΤΟ 20

(α) <https://www.topmarks.co.uk/learning-to-count/place-value-basketball>

Φιλικό προς
οθόνες αφής

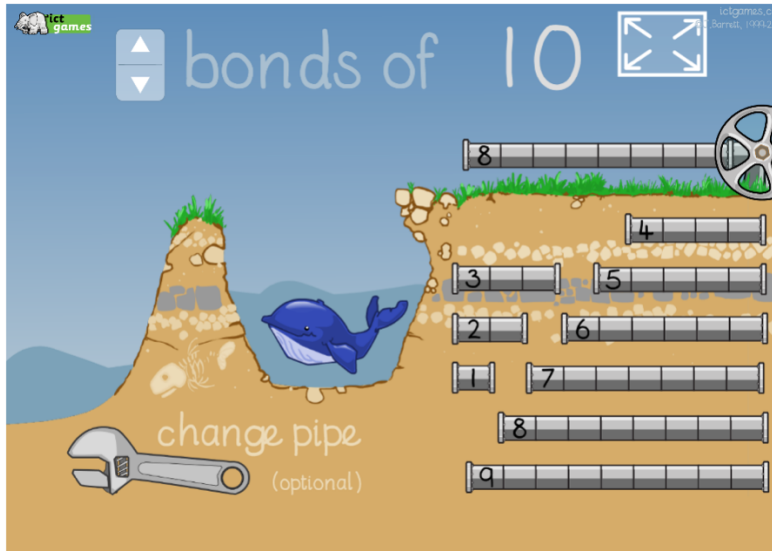


ΟΔΗΓΙΕΣ:

1. Από την αρχική οθόνη, επιλέγουμε την πρώτη επιλογή (αριθμοί μέχρι το 19).
2. Επιλέγουμε την μπάλα που δείχνει τον αριθμό που απεικονίζεται με τους κύβους.
3. Αν η επιλογή μας είναι ορθή, τότε μπαίνει καλάθι. Αν η επιλογή μας είναι λανθασμένη, η μπάλα δεν μπαίνει στο καλάθι και μπορούμε να ξαναδοκιμάσουμε, ώστε να βρούμε τον αριθμό που παρουσιάζεται.

ΕΦΑΡΜΟΓΙΔΙΑ ΓΙΑ ΠΡΟΣΘΕΣΗ ΚΑΙ ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΜΕΧΡΙ ΤΟ 10

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



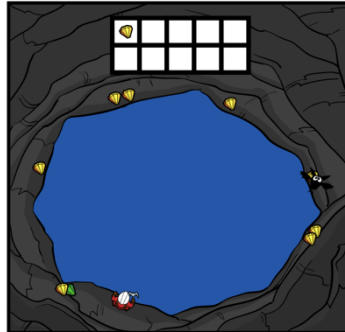
ΟΔΗΓΙΕΣ:

1. Εμφανίζεται μια σωλήνα με έναν αριθμό στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης η οποία είναι συνδεδεμένη με ένα κοχλία.
2. Επιλέγουμε και μεταφέρουμε δίπλα της την κατάλληλη σωλήνα ώστε το άθροισμα των αριθμών να είναι ίσο με 10 (για παράδειγμα, στην εικόνα του εφαρμογιδίου πρέπει να επιλεγεί η σωλήνα με τον αριθμό 2, αφού υπάρχει πάνω η σωλήνα με τον αριθμό 8).
3. Πατούμε στον κοχλία. Αν η σωλήνα που επιλέξαμε είναι η ορθή, ο κοχλίας γυρίζει, τρέχει νερό από τους σωλήνες και ελευθερώνεται η φάλαινα. Αν η επιλογή μας είναι λανθασμένη ο κοχλίας γυρίζει αλλά δεν τρέχει νερό. Για να αλλάξουμε τη σωλήνα, τραβάμε τη σωλήνα που μεταφέραμε προς τα κάτω και σύρουμε μια άλλη σωλήνα.
4. Αν επιθυμούμε να αλλάξουμε τη σωλήνα, πατάμε στο κατσαβίδι δίπλα από την επιλογή "Change pipe".

(β) <https://toytheater.com/cavern/>

ΟΔΗΓΙΕΣ:

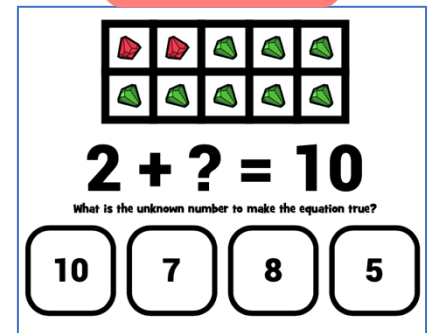
1. Κτυπούμε στα διαμάντια, για να τα μαζέψουμε στο πλέγμα.



2. Μόλις τα μαζέψουμε όλα, παρουσιάζεται

μια μαθηματική πρόταση πρόσθεσης και πρέπει να επιλέξουμε την αριθμό που λείπει.

Φιλικό προς
οθόνες αφής

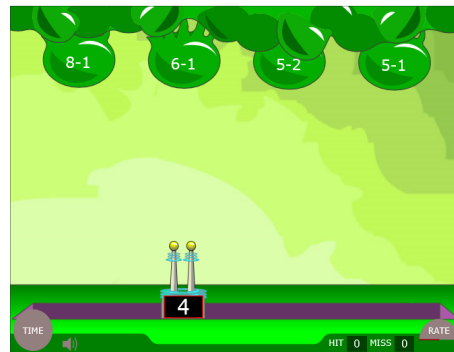
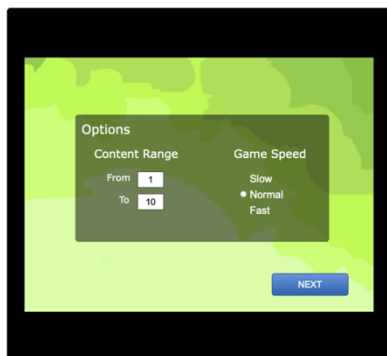


2 + ? = 10

What is the unknown number to make the equation true?

10 7 8 5

(γ) https://www.mathplayground.com/ASB_AlienAddition.html
https://www.mathplayground.com/ASB_MinusMission.html



Φιλικό προς
οθόνες αφής

ΟΔΗΓΙΕΣ:

1. Το πρώτο εφαρμογίδιο αφορά την πρόσθεση και το δεύτερο την αφαίρεση.
2. Από την αρχική οθόνη, επιλέγουμε οι αριθμοί μας να είναι από το 1 μέχρι το 10, όπως φαίνεται στην αριστερή εικόνα και ρυθμίζουμε την ταχύτητα του παιχνιδιού.
3. Επιλέγουμε τη μαθηματική πρόταση που έχει αποτέλεσμα τον αριθμό που παρουσιάζεται στο κάτω μέρος της οθόνης.
4. Αν η επιλογή μας είναι λανθασμένη, τότε παρουσιάζεται η ορθή μαθηματική πρόταση. Το παιχνίδι έχει 6 επίπεδα.

(δ)

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



ΟΔΗΓΙΕΣ:

1. Από την αρχική οθόνη, επιλέγουμε "Facts to make ten" (ζευγαράκια του 10), "Facts within 10" (πρόσθεση μέχρι το 10) ή "Subtraction facts for 10" (αφαίρεση με αριθμούς μέχρι το 10)
2. Βρίσκουμε την απάντηση στη μαθηματική πρόταση, επιλέγουμε τον κατάλληλο αριθμό και πατάμε το πράσινο κουμπί. Συνεχίζουμε μέχρι να λήξει ο χρόνος του παιχνιδιού.
3. Αν η απάντησή μας είναι λανθασμένη, μας δίνεται η ευκαιρία να δοκιμάσουμε ξανά.

Φιλικό προς
οθόνες αφής