
1 2 3... Cabri Licenza Site - 1°, 2°, 3°, 4°, 5° elementare



Codice: 279276

Prezzo: € 599,00

Descrizione

Quaderni interattivi di matematica per la scuola primaria!

Le ricerche in ambito didattico hanno dimostrato che gli allievi apprendono in modo diverso e migliore se manipolano gli oggetti di cui si discute.

Manipolare oggetti matematici significa manipolare modelli degli oggetti di cui si parla, dal momento che questi non sono fisicamente esistenti.

La collezione "1 2 3... Cabri" propone agli allievi dei modelli da manipolare: supporti interattivi che costituiscono un ponte fra il mondo reale degli allievi e il mondo astratto della matematica.

Ogni quaderno contiene diverse attività che si sviluppano secondo una progressione volta a favorire o consolidare gli apprendimenti. Stimolato alla riflessione dalle questioni proposte e dagli strumenti disponibili, l'allievo apprende la matematica manipolando rappresentazioni di oggetti reali e di oggetti numerici o geometrici (2D e 3D) che si comportano in modo matematico. L'allievo risolve problemi e apprende grazie all'ambiente che reagisce alle sue azioni o alle sue risposte.

La collezione abbraccia le nozioni chiave dei programmi di matematica dalla Prima alla Quinta Elementare secondo quattro grandi temi:

- numeri

- spazio e figure

1 2 3... Cabri Licenza Site - 1°, 2°, 3°, 4°, 5° elementare

- misure

- relazioni e dati

Questa collezione di attività è stata concepita sia per dare modo all'allievo di lavorare in completa autonomia, sia per poter lavorare con i suoi compagni di classe e con la supervisione dell'insegnante.

I quaderni di attività interattiva permettono tre tipi di uso:

- scoperta e esplorazione: qui le attività sono aperte e le soluzioni sono da costruire. Possono essere proposte a tutta la classe usando, ad esempio, la lavagna interattiva multimediale CampusBoard;

- formazione e stimolo: le attività o esercizi sono volti a consolidare le conoscenze e le tecniche già introdotte. Si possono usare individualmente o in coppia;

- valutazione delle conoscenze dell'allievo: i quaderni di valutazione forniscono un prospetto finale stampabile con l'indicazione del tempo totale impiegato per svolgere le attività proposte. Pertanto sono utili se usati con i singoli allievi per una valutazione personalizzata.

Nella collezione completa il 40% circa delle attività sono di scoperta e necessitano di una supervisione puntuale dell'insegnante; il 60% delle attività sono di stimolo o di valutazione e possono essere svolte in autonomia. L'autonomia degli allievi è supportata da due tipi di feedback:

I feedback che sono resi possibili dall'ambiente di apprendimento Cabri e che permettono di applicare due funzioni didattiche:

1 2 3... Cabri Licenza Site - 1°, 2°, 3°, 4°, 5° elementare

- proporre problemi nei quali le procedure di risoluzione già a disposizione degli allievi non funzionano in modo da spingerli a svilupparne delle nuove. Per esempio nel quaderno "Coccinella", gli allievi non possono mettere direttamente i gommini sulle macchie della coccinella (questi vengono rigettati dalla coccinella), così mettono in azione una strategia di conteggio delle macchie della coccinella.

- dare feedback alle risposte dell'allievo: per esempio, nel quaderno "La ruota del 10", basato sul completamento a 10, la ruota inizia a girare quando contiene un insieme di carte cifrate la cui somma è dieci. Finché la ruota non si muove, l'allievo sa che la sua risposta non è corretta.

I feedback pedagogici che giocano il ruolo della "voce dell'insegnante": per esempio, il quaderno indica all'allievo se la sua risposta è corretta oppure no e fornisce, in alcuni casi, un aiuto per la soluzione dell'errore commesso.

Per ogni livello, la collezione presenta un CD contenente più quaderni, che propongono numerosi problemi o esercizi da risolvere.

Scheda Tecnica:

Software per disabili	Logica e matematica
-----------------------	---------------------