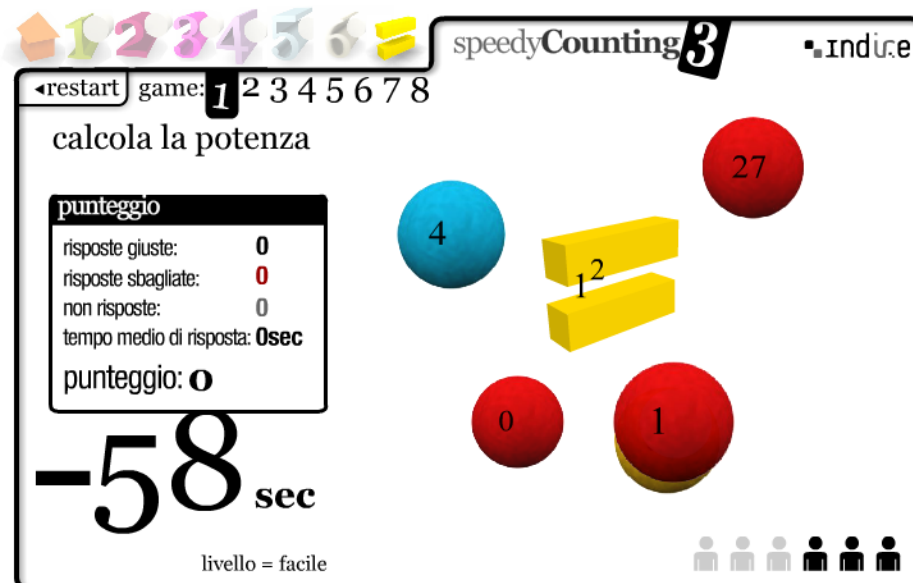


Titolo risorsa Speedy Counting 1, 2 e 3



Autore Giuseppina Grandini
Punto Edu Studenti
Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica

Descrizione Questi tre materiali didattici digitali hanno come obiettivo il ripasso delle 4 operazioni, delle loro proprietà e delle potenze attraverso una serie di giochi/esercitazioni di calcolo rapido.

Le tre risorse prevedono una parte iniziale dedicata al ripasso delle definizioni e un set di esercizi per sviluppare le capacità di calcolo.

Idee e suggerimenti per l'uso sulla LIM

L'utilizzo con la LIM dei tre *learning object* della serie *Speedy Counting* permette al docente di trattare la parte di ripasso come una lezione strutturata, fermandosi sulle definizioni e rielaborandole con gli strumenti del software autore.

Ad esempio, si può utilizzare *Speedy Counting 1* per un'attività di ripasso sulle proprietà dell'addizione: si possono invitare gli alunni a "catturare" le schermate del *learning object* con il software autore della lavagna e si può chiedere loro di annotare sulle immagini ciò che ricordano sull'operazione. Con la stessa modalità di lavoro, si possono "catturare" e annotare anche le definizioni delle proprietà.

La parte di esercitazione presente nei tre *learning object* può essere usata per proporre giochi collaborativi. Ad esempio, si può dividere la

classe in squadre, ognuna con un rappresentante: ciascun rappresentante a turno esegue l'esercizio alla lavagna e i compagni di squadra sono autorizzati a dare un numero definito di suggerimenti. Alla fine di ogni esercizio, si annotano i punteggi ottenuti e la squadra che ha fatto più punti vince. Una volta finito il gioco il docente si sofferma sugli errori commessi dai giocatori e li discute con la classe.

I *learning object* possono essere utilizzati individualmente in autoapprendimento.

