

Διαδραστικά Λογισμικά Μαθηματικών

<https://www.arcademics.com/games/skateboard-pups>

Οι μαθητές βρίσκουν το αποτέλεσμα των πράξεων που τους δίνονται, το επιλέγουν και οδηγούν το skateboard τους στον τερματισμό!!!

<https://www.arcademics.com/games/tractor-multiplication>

Οι μαθητές υπολογίζουν το γινόμενο και το επιλέγουν για να τραβήξουν τα άλλα τρακτέρ!!!

<https://www.arcademics.com/games/swimming-otters>

Οι μαθητές βρίσκουν τον παράγοντα που λείπει από τη μαθηματική πρόταση που τους δίνεται, τον επιλέγουν και κολυμπούν γρήγορα μέχρι τον τερματισμό!!!

<https://www.arcademics.com/games/canoe-penguins>

Οι μαθητές βρίσκουν το γινόμενο στον κάθετο πολλαπλασιασμό που τους δίνεται και τον επιλέγουν. Οδηγούν το κανό τους στον τερματισμό!!!

<https://www.arcademics.com/games/pony-division>

Οι μαθητές υπολογίζουν το πηλίκο της διαίρεσης που τους δίνεται και το επιλέγουν, για να είναι αυτοί το πιο δυνατό πόνυ!!!

<https://www.arcademics.com/games/division-derby>

Οι μαθητές υπολογίζουν το πηλίκο της διαίρεσης που τους δίνεται, το επιλέγουν και οδηγούν το άλογό τους στη γραμμή τερματισμού!!!

<https://www.arcademics.com/games/giraffe-dash>

Οι μαθητές επιλέγουν τη σωστή ώρα που δείχνουν τα αναλογικά ρολόγια. Οδηγούν την καμηλοπάρδαλή τους στον τερματισμό!!!

<https://www.arcademics.com/games/pizza-pandas>

Τι μέρος της πίτσας υπάρχει στο δίσκο; Επιλέξτε το γρήγορα για να χορτάσει το σκυλάκι σας!!!

<https://www.arcademics.com/games/canoe-puppies>

Οι μαθητές βρίσκουν το σωστό άθροισμα της πρόσθεσης που τους δίνεται και το επιλέγουν με σκοπό να οδηγήσουν το κανό τους στον τερματισμό!!!

<https://www.teacherled.com/iresources/symmetry/symmetryshapes/>

Τα παιδιά χρωματίζουν τετράγωνα, ώστε να σχηματίσουν συμμετρικά σχήματα.

<https://nrich.maths.org/5573>

Τα παιδιά καλούνται να συναρμολογήσουν τον πίνακα πολλαπλασιασμού, χρησιμοποιώντας τα κομμάτια που δίνονται.

https://www.abcya.com/games/fraction_fling

Τα παιδιά επιλέγουν τη συμβολική μορφή του κλάσματος που παρουσιάζει η αναπαράσταση, χτυπώντας την με τη σφεντόνα. Από την αρχική σελίδα επιλέγουμε τα κλάσματα που θα εμφανιστούν να είναι γνήσια κλάσματα και όχι μικτοί αριθμοί.

<http://www.edaskalos.gr/mygames/arrowmath1/arrowmath1.html>

Ο Τοξοβόλος της προπαίδειας . Στόχευσε τον παράγοντα που λείπει. Κινήσου με τα βελάκια του πληκτρολογίου και στόχευσε με το space. Όχι με το ποντίκι.

<https://www.arcademics.com/games/canoe-puppies>

Οι μαθητές βρίσκουν το σωστό άθροισμα της πρόσθεσης που τους δίνεται και το επιλέγουν με σκοπό να οδηγήσουν το κανό τους στον τερματισμό!!!