

Archimedes



Normal 0 14 false false false IT X-NONE X-NONE
MicrosoftInternetExplorer4

/*

Style Definitions */ table.MsoNormalTable {mso-style-name:"Tabella normale"; mso-tstyle-rowband-size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-noshow:yes; mso-style-priority:99; mso-style-qformat:yes; mso-style-parent:""; mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin:0cm; mso-para-margin-bottom:.0001pt; mso-pagination:widow-orphan; font-size:11.0pt; font-family:"Calibri","sans-serif"; mso-ascii-font-family:Calibri; mso-ascii-theme-font:minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times New Roman"; mso-fareast-theme-font:minor-fareast; mso-hansi-font-family:Calibri; mso-hansi-theme-font:minor-latin; mso-bidi-font-family:"Times New Roman"; mso-bidi-theme-font:minor-bidi;} Il programma è strutturato, in base alle conoscenze psicologiche, per l'insegnamento calcolo, secondo Jean Piaget. Si è tenuto particolarmente conto del campo pre-numerico. Questo costituisce la base per una sicura padronanza del concetto di calcolo. Nell'ambito dell'esercitazione "fino a 10" vengono ripetute le esercitazioni di base con i numeri, si hanno ulteriori possibilità come l'addizione e la sottrazione, selezionare il numero dei "giocatori", oppure l'esercitazione con le decine. Nell'ambito dell'esercitazione "oltre 10", vengono effettuati calcoli fino a 100. I progressi nell'apprendimento possono essere valutati graficamente e stampati.