

Ügyesedni

MATEMATIKA

ÜGYESEDNI ONLINE DIGITÁLIS TANANYAGTÁR

Óraolvasó

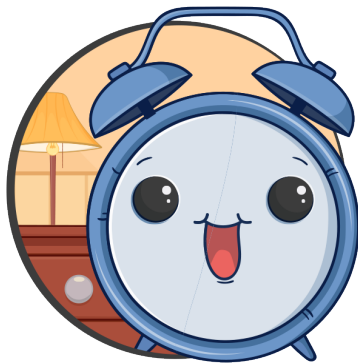
5:00



KEDVES FELHASZNÁLÓNK!

Szeretnénk segítséget adni ahhoz, hogy a legjobban használd a szoftverekben rejlő lehetőséget.

Matematikához kapcsolódó szoftvereink számtalan fejlesztési területen használhatók, ezek közül mutatunk néhányat.



internetes böngészőből elérhető:

<https://jatekter.ugyessedni.hu>

Ügyesedni

Nem vagy bejelentkezve!

Napi vagy promóciós kód

Promóciós kód

Aktiválás



Bejelentkezés

Az intézményi adatok megadásával lehetséges bejelentkezni.

Felhasználónév

Jelszó

Bejelentkezés

*** KÉPESSÉGFEJLESZTÉS ***



BAL-JOBB



DOMINÓ



DOMINÓ 2



ÉRZELMEK



GALAMBPOSTA



GYÖNGÉGYÁR



INDÍTÁS

Az **Ügyesedni, online, fejlesztőszoftverek** a www.ugyessedni.hu weboldalon érhetőek el.

Az oldalon található játéktér menüpont alatt érhetőek el játékaink.

- Tanári felhasználónév és jelszó beírás után egy napi kódot generál a rendszer a diákok részére.
- A kódnak a kiadásával a diákok bárholnan elérhetik a fejlesztőjátékokat, akár mobil eszközökről is.
- A belépést követően, minden előfizetett játékot, teljes beállítási lehetőséggel, korlátlanul használhatnak az iskola pedagógusai és diákjai.

Műveletalkotás

Műveletalkotás



EGYSÉGES KERETRENDSZER

A szoftverek egységes felépítésű keretrendszerben készültek.

A játékok fő oldalán a beállítások ikonra kattintva a kérdőjel fül alatt érhető el a játékhoz tartozó metodikai leírás. Ajánlott az első használat előtt elolvasni, hiszen ebben meghatároztuk a fejlesztési területeket is.



? METODOLÓGIA

Műveletalkotás

A játék a műveletalkotás megsegítésére jött létre, fejleszti a két vagy több dolog különbözőségének és azonosságának felismerését és a meg- és leszámítások cselekvését.

Otthoni gyakorlásra, a tanórák, fejlesztő foglalkozások során a tanulók motiválására és fejlesztésére alkalmas applikáció.

A játék beállításai lehetőséget adnak a differenciálásra. Választható műveletek mellett kiválaszthatjuk a számköröket és azt, hogy hány elemű műveletet szeretnénk alkotni.

Játékmódok és beállítási lehetőségeik:

1. Játékmódok:

- Alkoss műveletet
- Erődtített műveletalkotás

Lépcsőjáró



BEÁLLÍTÁSOK

A játékok beállításai lehetővé teszik, hogy különböző nehézségi szinteket, játék módokat állítsunk be.

A rengeteg beállítási lehetőség támogatja a differenciálást.



Places



FELADAT

A játék indítását követően megjelenik a feladat leírása, amely később a beállítások ikonra kattintva az izzó ikon alatt tekinthető meg.



Leltározás

1. Pótold a bontásból hiányzó számokat!
2. Kattints a zöld pipára!
3. Jelöld meg azokat a számokat, amelyek összege a festékes vödörön van!
4. Kattints a vödörre!



SZÁMLÁLÁS

A Számláló játék alkalmas a számolási készség fejlesztésére és a megfigyelőképesség fejlesztésére konkrét tevékenység útján. Leszámolás közben az applikáció grafikája közelebb hozza a gyerekekhez a természetet, a megjelenő élőlényekhez információk is tartoznak, megismerkedhetünk a játékban szereplő állatokkal és növényekkel.



Nyuszibuli



$$3 + 27 = ?$$

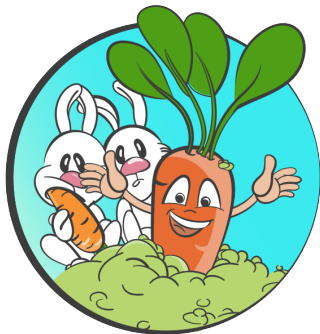


1000	100	10	1
0	0	3	0

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0		

10-ES SZÁMRENDSZER

A Nyuszibuli és a Varázstojás játékok hiánypótlónak számítanak a helyiértékes-rendszer felépítésének szemléltetésében és gyakoroltatásában. A feladatok közé tartozik a mennyiségek leolvasása "leltározás", valamint a mennyiségek létrehozása "fordított leltár".



Hőléggallon 1.

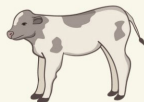
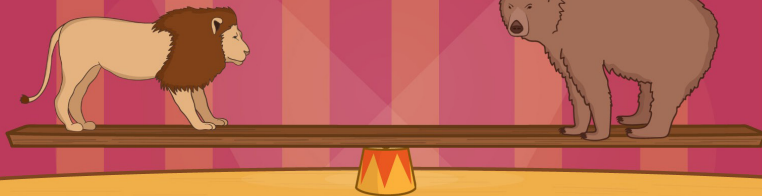


SZÁMOLÁS 1000-IG

A Hőlégballon 1. és 2. játékok az alpműveletek gyakorlását, a számok, mennyiségek összehasonlítását teszik játékosá és szemléltetik a hőlégballonokon megjelenő műveletek, mértékegységek segítségével.



Mértékegység



MÉRTÉKEGYSÉG

Az applikáció a mértékegységek közti összefüggések megértésének segítésére jött létre.

A mértékegységek átváltását, viszonyítását szemléltető és gyakorló játék látványos egyszerűséggel mutatja be az összefüggéseket.



Matematika 2. osztály

3/20

Összesítő



-	60	30	50	40	20
70	10	40	20	30	50
90	30				
80					
100					



GYAKORLÓ FELADATOK

A Matematika 1-4. osztályos gyakorló feladatok a számfogalom megerősítését, a számolási készség fejlesztését szolgálják. Minden feladat a fokozatosság elve alapján épül fel.



Matematika
1. osztály

Matematika
2. osztály

Matematika
3. osztály

Matematika
4. osztály

Hőlégballon 1.

Hőlégballon 2.

Kis kukta

Lépcsőjáró

Mérőszám

Mértékegység

Műveletalkotás

Művelettábla

Nyuszibuli

Óraolvasó

Placcs

Számláló

Számszafari

Számtalálat

Számtömb

Tükrözés

Varázstojás

JELENTKEZZ REFERENCIA PEDAGÓGUSNAK!

Nekünk fontos a visszajelzés. Küldd be véleményedet a kipróbált játékainkról, és garantált ajándékokkal köszönjük meg!

A felhívás részletei: ugyessedni.hu/pedagogus



ugyessedni.hu

Ügyesedni



BALÁZS-DIÁK

Cím: 1138 Budapest, Szekszárdi u. 12/A

Tel.: +36 1/266-5140, +36 1/486-1971

Mobil: +36 20/366-5657

E-mail: info@balazs-diak.hu