


ESEMPI DI RISORSE DIGITALI DEL CORSO

	CHE COS'È	DOVE SI TROVA	A CHE COSA SERVE	PAROLE CHIAVE	ESEMPIO
VIDEO <i>Per iniziare</i>	Video introduttivo	<ul style="list-style-type: none"> • Libro digitale • Libro digitale liquido • MyApp 	Per introdurre l'argomento, per motivare la classe, per stimolare la discussione	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica inclusiva • Motivazione • Classe capovolta 	 Vai all'esempio
SINTESI <i>Audio</i>	Sintesi di ogni unità	<ul style="list-style-type: none"> • Libro digitale • Libro digitale liquido • MyApp 	Per aiutare nell'apprendimento dei concetti più importanti	<ul style="list-style-type: none"> • Studio e ripasso • Inclusione 	 Vai all'esempio
VIDEOTUTORIAL	Svolgimento guidato dei più significativi esercizi guida	<ul style="list-style-type: none"> • Libro digitale • Libro digitale liquido • MyApp 	Per aiutare nell'apprendimento dei concetti più importanti	<ul style="list-style-type: none"> • Classe capovolta • Studio e ripasso • Motivazione • Inclusione 	 Vai all'esempio

IN PIÙ

ESERCIZI INTERATTIVI • SCHEDE DI LABORATORIO • IN PIÙ Approfondimenti tematici
Riservati al docente: **LEZIONI IN POWERPOINT • VERIFICHE e PROGRAMMAZIONE** in Word
• Guida per l'insegnante in PDF

MATHX

CHE COS'È

MathX è un corso di **matematica per competenze**, pensato per il terzo anno della scuola secondaria di primo grado. La piattaforma è ispirata al *Mastery Learning*, o apprendimento “per padronanza”: lo studente aumenta e consolida la sua padronanza su un argomento svolgendo una serie graduale di esercizi di difficoltà crescente. La piattaforma risulta efficace anche per gli studenti con BES e DSA che, con un semplice click, possono visualizzare un font ad alta leggibilità.

A CHE COSA SERVE

Calcolare un risultato, tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio matematico, stabilire la verità di un'affermazione, rintracciare un'informazione o richiamare una definizione: in MathX nella stessa lezione si attivano più competenze attraverso frequenti variazioni delle modalità cognitive. Per trovare la risposta a un esercizio occorre organizzare una **strategia risolutiva**, richiamare le conoscenze pertinenti e applicare correttamente i procedimenti necessari.

COM'È STRUTTURATO

La programmazione scolastica è scandita in **livelli progressivi**. Ogni livello corrisponde a un macroargomento ed è articolato in **missioni**: ciascuna missione è un **obiettivo di competenza**, da raggiungere con l'esercizio. Si passa all'argomento successivo solo se si supera quello precedente. Il raggiungimento della padronanza è facilitato da **algoritmi adattivi**, che diversificano gli esercizi somministrati all'utente sulla base delle sue risposte.

Nel caso in cui si sbaglia un esercizio, si può consultare la **risoluzione guidata passo per passo**, che espone tutti i ragionamenti e invoglia lo sviluppo di strategie.

DOVE SI TROVA

MathX è accessibile per il docente e per studentesse e studenti direttamente dalla pagina prodotti di **MyPlace**.