



smartTales

Fall in love with **Math & Reading**



SMART TALES PRIMARIA: Panoramica

Target: 6-10 anni



10.000+ Giochi di matematica e STEM



Esercitazioni in aula e a casa



Report in tempo reale



Attività stampabili

Disponibile in 5 lingue



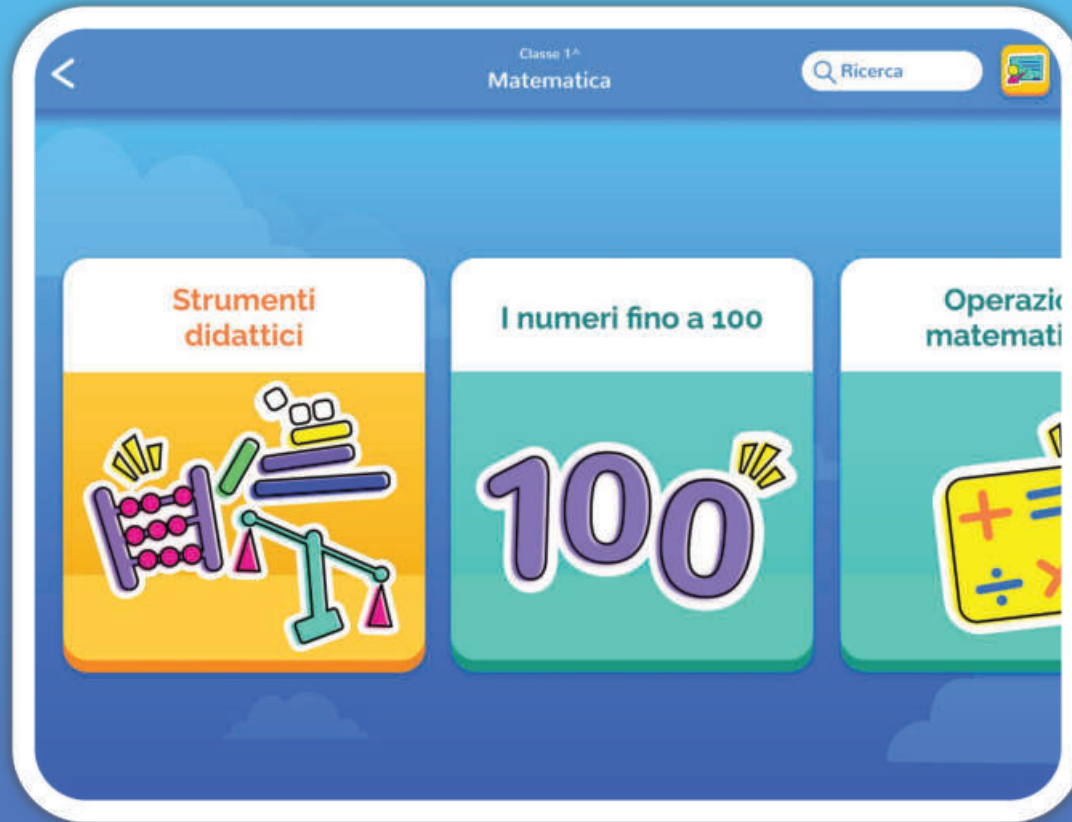
Giochi di matematica e STEM: Matematica, scienze e tecnologia



Scelta tra:

- Matematica
- Scienze e tecnologia

Giochi di matematica e STEM: Ambito didattico



Scelta tra:

- Strumenti didattici
- Ambito didattico della materia selezionata (anche con ricerca testuale)

Giochi di matematica e STEM: Scelta argomento e gioco



Selezionato l'argomento didattico, l'insegnante può scegliere tra i numerosi giochi disponibili.

10.000+ attività

Giochi di matematica e STEM: Esempi



Tocca tutti i numeri più grandi di 0.4

0.1 0.3 0.2 0.5

Componi il numero 39 con i regoli

36

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Trova le associazioni tra le carte

186	cento quaranta sette	?	147
cento trenta quattro	129	cento ottanta sei	?
?	cento venti nove	134	?

Tocca la risposta corretta

Le scimmie si nutrono di semi, frutti, insetti e piccole lucertole. A quale categoria di animali appartengono?

Carnivoro Erbivoro

Onnivoro Oviparo

Giochi di matematica e STEM: Dettaglio



Ripeti l'istruzione di gioco



Ogni attività può essere ripetuta diverse volte e per ogni ripetizione sono indicate le risposte giuste e quelle sbagliate

Inoltre sotto l'istruzione di gioco c'è una barra che indica il tempo a disposizione

Strumenti didattici



Si tratta di giochi open-ended che l'insegnante può utilizzare da ausilio per la lezione, per trasferire un concetto o rafforzarlo

Esercitazioni in aula e a casa - Creazione classe



Crea classe Salva

Anno scolastico* ✓

Nome classe* ✓

*Campo obbligatorio

Seleziona classe* ✓

Gestisci studenti
Ti suggeriamo di usare la notazione "Nome, C. iniziale cognome!"

Massimo M. <input type="text"/> -	mail genitore (facoltativo) <input type="text"/> ✓
Mimmo M. <input type="text"/> -	mail genitore (facoltativo) <input type="text"/> ✓
Caterina B. <input type="text"/> -	mail genitore (facoltativo) <input type="text"/> ✓
Nome studente <input type="text"/> ✓	mail genitore (facoltativo) <input type="text"/> ✓

Dopo aver aperto il proprio account, l'insegnante può creare la classe o le classi inserendo:

- Anno scolastico
- Nome classe
- Grado della classe
- Nomi studenti

Esercitazioni in aula e a casa - Gestione classe



Gestione classi
a.s. 2022/2023

Le mie classi


- 1^A
- 3^B
- laboratorio
- 5^F
- 5^C

1^A

Elenco studenti

- Daniele M.
- Mimmo M.
- Vanessa C.
- Caterina B.
- Franco C.
- Giorgia L.
- Gaia M.

Ogni studente viene identificato univocamente come componente di quella classe con la propria password personale

Daniele M. 

1^A

Istruzioni login


- 1 - Apri l'app
- 2 - Inserisci il tuo **codice classe**
- 3 - **Seleziona il tuo nome**
- 4 - Inserisci la tua **password studente**

CODICE CLASSE

ECERAW

PASSWORD STUDENTE

smart18



Esercitazioni in aula e a casa - Assegnazione attività



< CREA ASSEGNAZIONE

Nome assegnazione
Come si scrive il numero? ✓

Data inizio
03/04/2023 ✓

Data consegna
04/04/2023 ✓

Attività:



Grande e piccolo



Memory parola/cifra



Gioca con i regoli



Conto alla rovescia



Crea assegnazione

L'insegnante può creare l'assegnazione come compito in classe o come esercitazione a casa:

- Nome assegnazione
- Data inizio
- Data consegna
- Le attività selezionate

Report in tempo reale - Classe



L'insegnante può visionare in tempo reale le seguenti informazioni sull'assegnazione:

- Numero partecipanti
- Numero studenti che hanno completato
- Andamento della classe
- Media delle risposte
- Classifica (è possibile scegliere se mostrarla)

Report in tempo reale - Studente



L'insegnante può accedere al report di ogni singolo alunno per ottenere le seguenti informazioni:

- Numero risposte esatte
- Tempo medio e tempo impiegato per attività
- Dettaglio attività con accuratezza delle risposte

Profilo insegnante o profilo studente?



Lo **studente** accede inquadrando il suo **QR code univoco** o inserendo codice classe e password.

Sono così disponibili le attività scelte dall'insegnante (da eseguire a casa o in classe)



L'**insegnante** accede con le proprie credenziali e può:

- **Assegnare compiti** in classe e a casa
- **Vedere i report** in real time
- **Utilizzare gli strumenti didattici** per la lezione



Utilizzo Smart Tales a casa

L'utilizzo di Smart Tales a casa è semplicissimo. Basterà seguire 2 semplici passaggi:

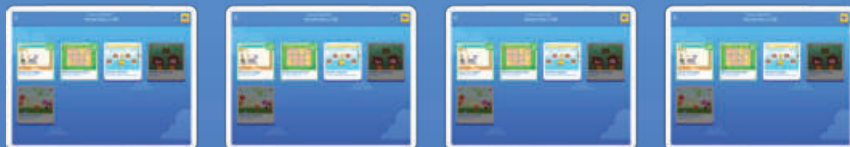
- 1. Scaricare sullo smartphone o sul tablet l'app Smart Tales da Google Play o App Store**
- 2. Effettuare l'accesso con il suo QR code**

A questo punto lo studente potrà completare le attività che l'insegnante avrà assegnato come compiti a casa

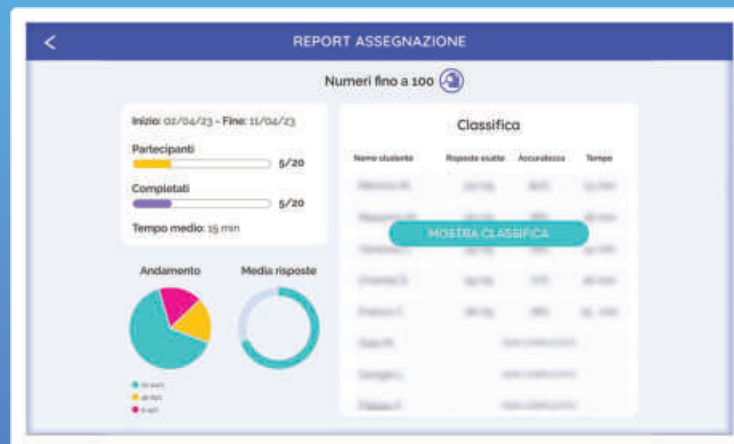
Utilizzo di Smart Tales in classe



Smart Tales può essere utilizzata in entrambe le configurazioni



1 accesso insegnante + vari accessi studente



1 accesso insegnante

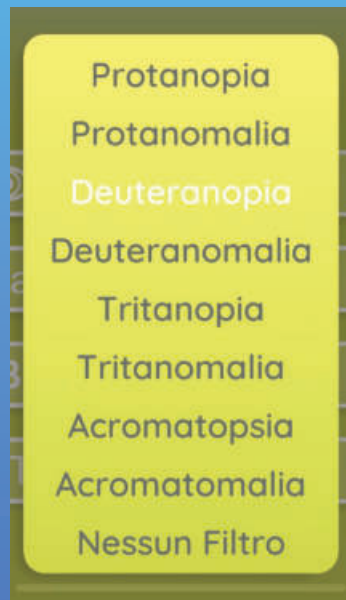
Smart Tales e accessibilità



Font speciali



Filtri per daltonismo



Piano didattico per classe



Scegli la Classe ×

1[^] 2[^] 3[^]

4[^] 5[^]

PIANO DIDATTICO



[Clicca qui per vedere il piano didattico](#)

Disponibilità su Hardware



Monitor o tavoli
interattivi



Laptop



Tablet





Come Smart Tales sposa le linee del PNRR

Il piano scuola 4.0 vuole accompagnare la transizione digitale della scuola italiana, trasformando le aule scolastiche precedentemente dedicate ai processi di didattica frontale in ambienti di apprendimento innovativi, connessi e digitali.

Smart Tales, in linea con il piano scuola 4.0 stimola:

- l'apprendimento attivo e collaborativo di studenti e studentesse
- la collaborazione e l'interazione fra studenti e docenti
- la motivazione ad apprendere
- il benessere emotivo
- lo sviluppo di problem solving
- l'inclusione e la personalizzazione della didattica