

smartTales

Fall in love with **Math** & Reading

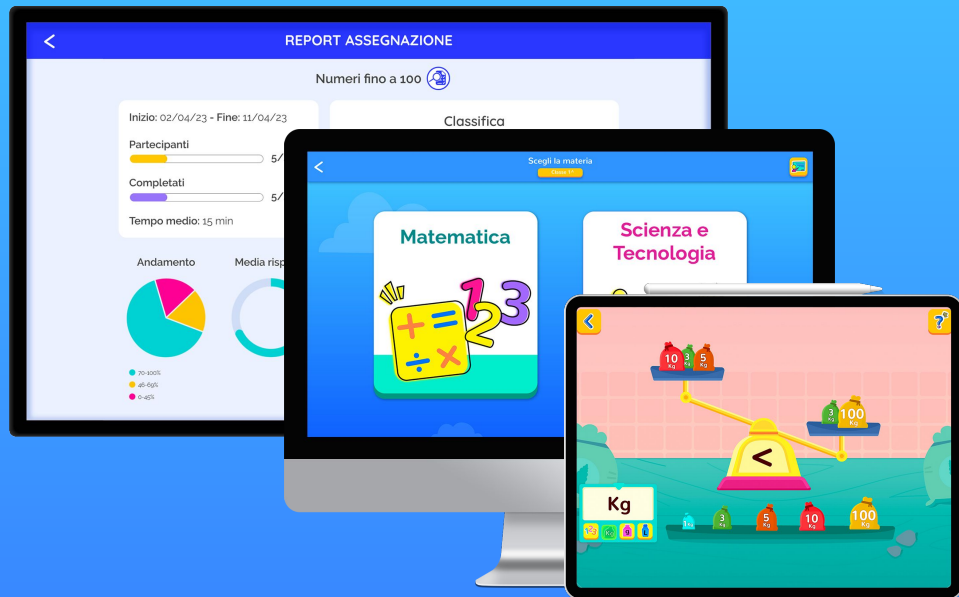
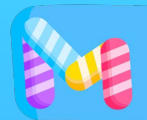


SMART TALES PRIMARIA: Video preview



SMART TALES PRIMARIA: Panoramica

Target: 6-10 anni



Migliaia di giochi su ogni
disciplina STEM



Esercitazioni in aula e a casa



Report in tempo reale

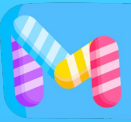


Schede stampabili

Disponibile in 5 lingue



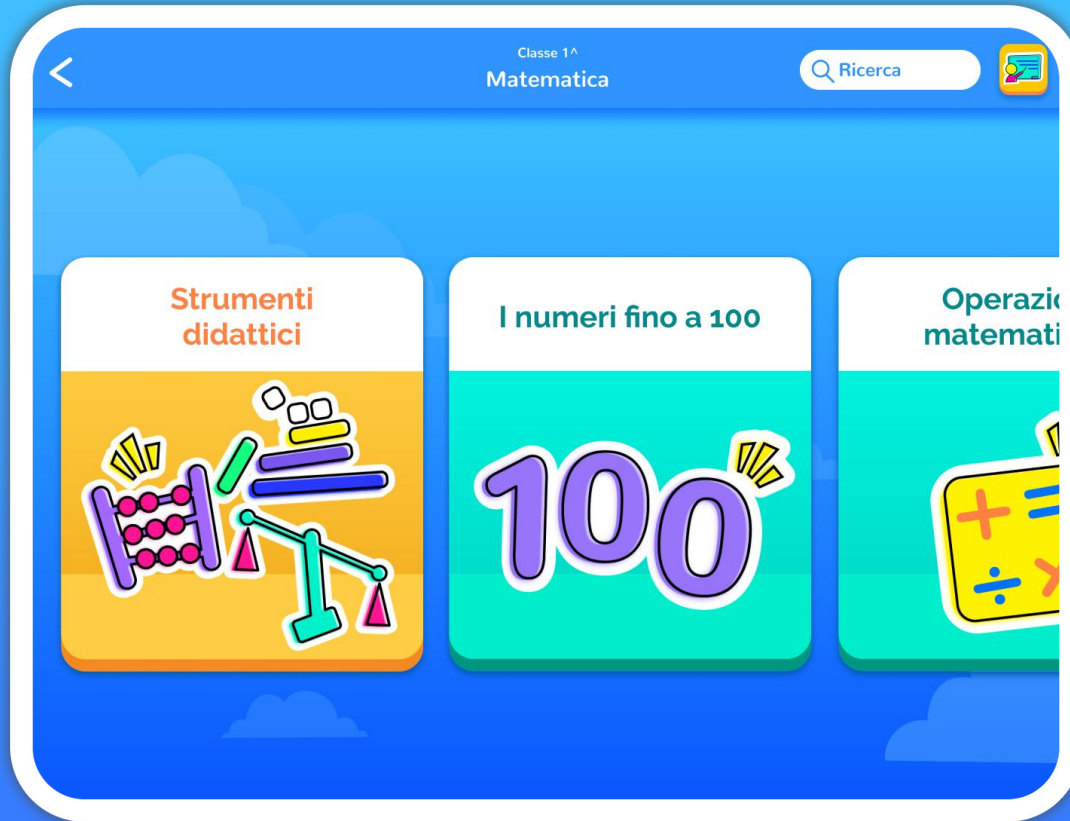
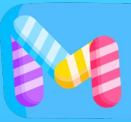
Giochi di STEM: Matematica, Scienze e Tecnologia



Scelta tra:

- Matematica
- Scienze e Tecnologia

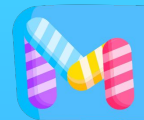
Giochi di STEM: Ambito didattico



Scelta tra:

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

Giochi di matematica e STEM: Scelta argomento e gioco



Classe 4A

Operazioni matematiche

5/5

Divisioni Tabelline Espressioni Moltiplicazioni

Divisioni in colonna

Divisore 3 cifre:
Dividendo 100-199

Divisore 3 cifre:
Dividendo 100-500

Divisore 3 cifre:
Dividendo 500-999

Divisore 3 cifre:
Dividendo 100-999

Dividi multipli di 10

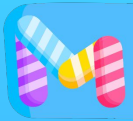
Multipli di 10: 10.000-100.000

Multipli di 10: 100-100.000

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

Migliaia di attività con infinite varianti di gioco!

Giochi di STEM: Esempi



Risolvi il problema

Sara ha 137 bambole e riceve in regalo altre 111.

Domanda:
Quante bambole ha Sara in tutto?

Risposta:
261

Soluzione:

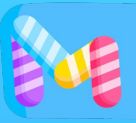
ONNIVORI

CINGHIALE

Trascina le etichette sui pianeti corretti

Trascina piante e animali nel punto corretto della catena alimentare

Giochi di matematica e STEM: Dettaglio

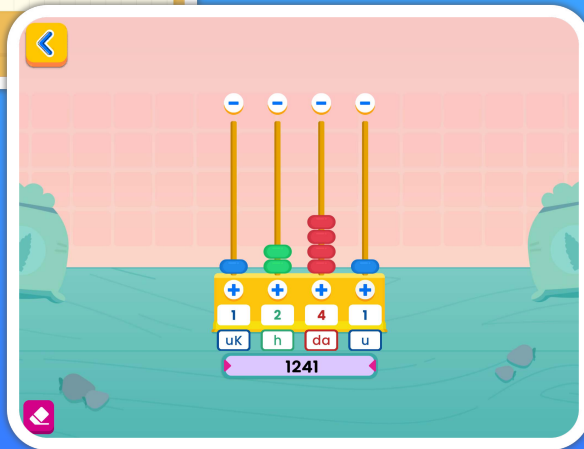
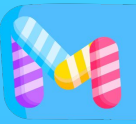


Ripeti l'istruzione di gioco



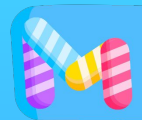
Ogni attività può essere ripetuta diverse volte e per ogni ripetizione sono indicate le risposte giuste e quelle sbagliate.

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

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

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

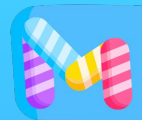
Seleziona classe* ▼

Visualizzazione:

Dopo aver aperto il proprio account, l'insegnante può creare 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

smartTales

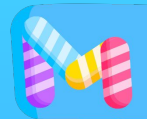
Istruzioni login

- 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 Salva

Nome Assegnazione
Compito in classe

Classe
Seconda F

Data Inizio
08/08/2023

Data Consegna
08/08/2023

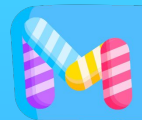
Attività:

- Conoscenza dei frutti
- Gli organi di senso: livello 2
- Linee aperte e chiuse
- Proprietà commutativa: 10-50
- Sequenze logiche

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

- Nome assegnazione
- Data inizio
- Data consegna
- Attività selezionate

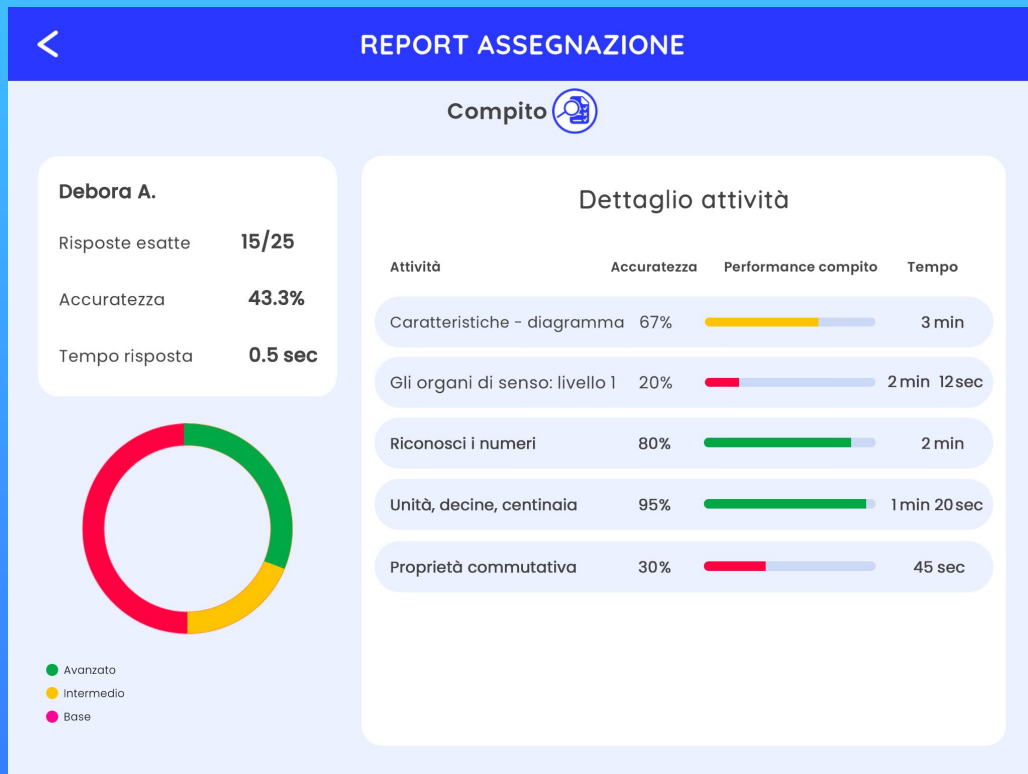
Report in tempo reale - Classe



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 (si può scegliere se mostrarla o meno)

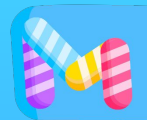
Report in tempo reale - Studente



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?



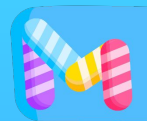
Lo **studente** accede inquadrando il suo **QR code univoco** o inserendo codice classe e password.

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

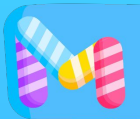


Utilizzo Smart Tales a casa

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

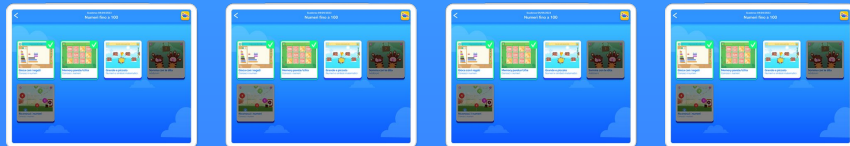
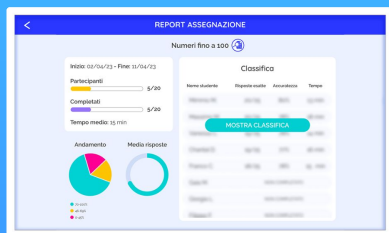
- 1. Scaricare sullo smartphone o sul tablet l'app Smart Tales Primaria da Google Play o App Store**
- 2. Effettuare l'accesso con il suo QR code**

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

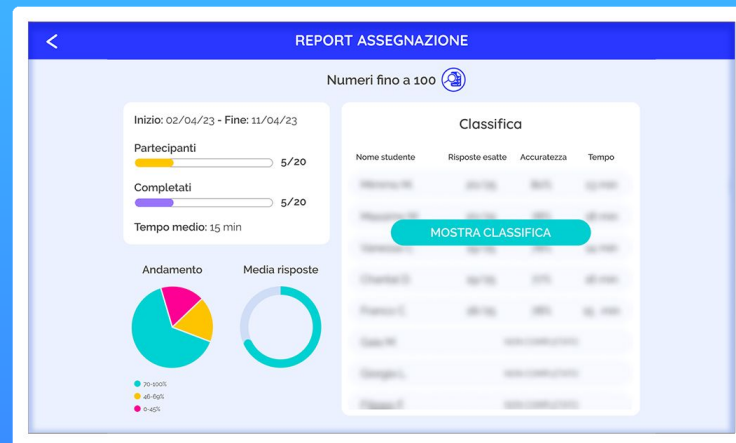


Utilizzo di Smart Tales in classe

Smart Tales può essere utilizzata in entrambe le configurazioni

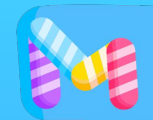


1 accesso insegnante + vari accessi studente



1 accesso insegnante

Smart Tales e accessibilità



Font speciali

A vertical list of three font options, each in a rounded rectangular button with a white border. The first button contains 'Aa' and 'Font per dislessici'. The second button contains 'B' and 'Font in grassetto'. The third button contains 'TT' and 'Font in maiuscolo'. The background is a solid orange color.

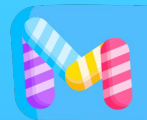
- Aa Font per dislessici
- B Font in grassetto
- TT Font in maiuscolo

Filtri per daltonismo

A vertical list of nine color blindness filter options, each in a rounded rectangular button with a white border. The background is a solid yellow color.

- Protanopia
- Protanomalia
- Deuteranopia
- Deuteranomalia
- Tritanopia
- Tritanomalia
- Acromatopsia
- Acromatomalia
- Nessun Filtro

Piano didattico per classe

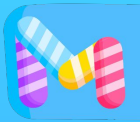


Scegli la Classe ×

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

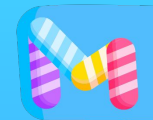
4[^] 5[^]

PIANO DIDATTICO



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

Disponibilità su vari tipi di Hardware



Monitor o tavoli interattivi

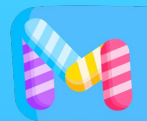


Laptop



Tablet



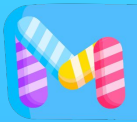


Come Smart Tales sposa le linee del PNRR

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

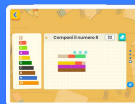
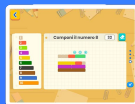
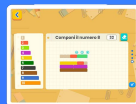
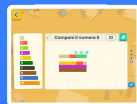
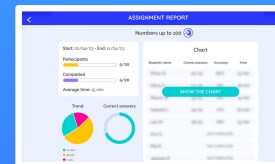
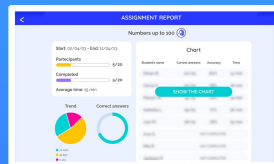


Licenza di Smart Tales

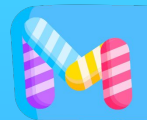
Con una sola **licenza scuola** è possibile installare l'app su tutto l'hardware della scuola (indipendentemente dal numero e dal tipo di device)

Licenza scuola può avere durata:

- 1 anno
- 3 anni
- 5 anni



Formazione



Agli insegnanti sarà fornito **supporto formativo** con l'ausilio di:



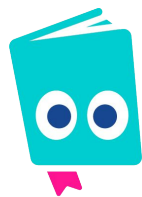
Video tutorial



Guide d'utilizzo



Webinar bisettimanali



smartTales

Fall in love with **Math & Reading**

smarTTales.app/primary
info@marshmallow-games.com