

POURQUOI JOUER À QUICKCHECK MATHS EN CLASSE?



L'objectif

- éveiller le goût des mathématiques chez les apprenants du préscolaire, 1^{re} année, 2^e année et 3^e année

L'essentiel

- un outil d'apprentissage stimulant qui permet l'autocorrection
- comprend 5 domaines de mathématiques; 1 livre par domaine
- comprend 24 activités par livre, sous forme de casse-tête visuel
- un boîtier de 6 jetons est nécessaire pour jouer et pour se corriger
- des livres avec reliure robuste, réutilisables à l'infini; entièrement réalisés et imprimés ICI

À usage multiple

- permet l'apprentissage, la pratique et l'approfondissement des concepts clés
- adapté aux activités en centre d'apprentissage et en atelier autonome
- adapté aux apprenants atteints d'autisme et de troubles d'apprentissage

Pour l'apprenant inlassable

- ludique, facile à utiliser; évite la fatigue oculaire
- permet l'autoévaluation et l'autocorrection
- développe la capacité d'observation, de raisonnement et de logique
- développe aussi la compétence langagière, l'autonomie, favorise l'estime de soi: 3 éléments essentiels à la réussite scolaire
- permet d'apprendre à son rythme

Pour l'enseignant

- nécessite peu de supervision et de planification; exige peu d'espace de rangement
- mise en place rapide; sert de complément au programme de mathématiques en vigueur
- guides d'évaluation formative et diagnostique disponibles pour chacun des niveaux scolaires – préscolaire à 1^{re} année du 2^e cycle primaire
- Tableau marché scolaire: ensembles et trousse pour les écoles

Pour une démonstration:
cliquez sur le boîtier



6 jetons sont
nécessaires pour jouer

Pour une vue d'ensemble:
cliquez sur les livres



SANS
ÉCRAN

