



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## ИНТЕЛЕКТУАЛЕН ПРОДУКТ 2

---

# Математическа креативност

---

Проект 4 Креативности  
№2019-1-BG01-KA201-062354





## ВЪВЕДЕНИЕ

Целта на проект „4 креативности“ е да подобри уменията на преподавателите да създават творческа обучителна среда, в която учениците да придобият способности да мислят рационално, както и да анализират и решават ежедневни проблеми и ситуации. Резултатите от проекта са предназначени да бъдат използвани от учители, работещи с **ученици от 10 до 12 години**, като стимулират тяхната мотивация и креативност.

В рамките на модул „**Математическа креативност**“ са включени разнообразни дейности, целящи развитието и усъвършенстването на мотивацията, логическото мислене и математическите умения на учениците чрез иновативни подходи.

Самата природа на математиката предоставя подходяща база за развитие на креативност. Математическата креативност може да се определи като процес, който води до необичайни, находчиви и проникателни решения на даден проблем, независимо от неговата сложност. Математическа креативност се наблюдава, когато човек генерира нестандартно решение за проблем, който може да не бъде разрешен толкова лесно с помощта на конвенционалните методи.



### Име на дейността

### **Войната на числата**



### Описание

Тази дейност е математическа версия на добре познатата ни от деца игра с карти, наречена „Война“! Правилата са прости и лесни за следване, а най-големият ѝ плюс е, че може да бъде адаптирана според възрастта, учебната тема и математическите познания на учениците. Играта предоставя възможност на учениците да практикуват своите познания по един забавен



и иновативен начин, а състезателният елемент поддържа техния интерес и стремеж да научават нови неща.

## Цели

1. Практикуване на теоретични знания в различни тематични области от математиката (събиране и изваждане; умножение и деление; римски цифри; таблица за умножение и др.)
2. Разпознаване на половина, трета, четвърт и десета като части от едно цяло
3. Развиване на умения за решаване на проблеми
4. Развиване на бързо и прецизно мислене
5. Подобряване на математическите умения

## Инструкции

1. Разделете учениците на групи от 2-4 играчи и дайте на всеки отбор тесте флаш карти. Можете да прецените колко броя карти да има във всяко тесте, но е препоръчително всеки ученик да разполага с поне 10-15 карти.
2. За да започнат играта, учениците трябва да разделят равномерно всички флаш карти между всички играчи в отбора. Играчите нямат право да виждат какво е изобразено на картите.
3. След това, всички ученици едновременно избират най-горната карта от тестето си и я поставят на земята / масата. Картата с най-висока сума или резултат печели и взема всички карти в раздаването. *Това може да бъде променено до най-ниска разлика или коефициент.* За по-сложните задачи е позволено да се използват хартия и химикал за извършване на изчисления. Ако двама или повече ученици имат един и същ отговор, те играят отново помежду си, като победителят взема всички карти в раздаването.



4. Препоръчително е учителят да наблюдава различните отбори и да проверява дали играчите извършват правилните изчисления.
5. Играта продължава до приключване на картите в тестето. Победител е играчът, събрал най-много карти.



### Необходими материали

- Flash карти в зависимост от темата (събиране и изваждане; умножение и деление; римски цифри; таблица за умножение; и т.н.)
- Хартия; химикалки; моливи



### Съвети

Тази игра е много подходяща за ученици от 1-ви до 5-и клас и се играе най-добре в групи от 2-4 играчи. Всичко, което е необходимо, са математически флаш карти (примерни карти можете да намерите като приложения към този документ). Можете да използвате карти за упражняване на основните действия - събиране, изваждане, умножение или деление. Можете също да създадете свои собствени карти в зависимост от това кои конкретни теоретични познания на вашите ученици искате да тествате.

Тази дейност може да се възприема като „Война за класната стая“, защото правилата на традиционната игра с карти, любима на всички деца, са напълно приложими и в тази математическа версия. По този начин, неусетно и забавно, учениците упражняват и затвърждават основните математически знания и операции, които ще са им необходими в бъдеще.