



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

REZULTAT INTELECTUAL 2

CREATIVITATE MATEMATICĂ

Proiect 4 Creativities
№2019-1-BG01-KA201-062354





INTRODUCERE

Scopul proiectului FCREATIVITIES este de a îmbunătăți capacitățile cadrelor didactice de a genera o educație creativă, ceea ce duce la crearea de studenți capabili să gândească, să analizeze și să rezolve problemele zilnice. Cu următoarele șase activități ne propunem să oferim cadrelor didactice exerciții ușor de implementat, distractiv de organizat care să fie folosite cu **elevi de 10-12 ani**, concentrându-se pe îmbunătățirea motivației, gândirii logice și **creativității matematice** a acestora. Însăși natura matematicii oferă o platformă adecvată pentru dezvoltarea creativității. Creativitatea matematică ar putea fi definită ca procesul care are ca rezultat soluții neobișnuite și perspicace la o problemă dată, indiferent de nivelul de complexitate. Creativitatea matematică este observată atunci când se generează o soluție non-standard la o problemă care nu poate fi rezolvată atât de ușor folosind metodele convenționale.



Titlul activității

Războiul numerelor



Descriere

Această activitate este versiunea matematică a cunoscutului joc de cărți pentru copii numit Război! Regulile sunt simple și ușor de respectat, iar cel mai mare avantaj al său este că poate fi adaptat pentru a se potrivi temei de învățare, vârstei și cunoștințelor matematice ale elevilor. Jocul oferă o oportunitate pentru elevi de a-și exersa cunoștințele într-un mod distractiv și inovator, iar elementul competitiv menține interesul și dorința de a învăța lucruri noi.



Obiective

1. Practicarea cunoștințelor teoretice în diferite domenii tematice (operații de adunare și scădere; înmulțire și împărțire; numere romane; tabla înmulțirii etc.)
2. Recunoașterea unei jumătăți, a unei treimi, a unui sfert și a zecimii ca părți ale unui întreg
3. Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor
4. Dezvoltarea gândirii rapide și precise
5. Îmbunătățirea abilităților matematice



Pașii pe care trebuie să-i urmăm

1. Împărțiți elevii în grupuri de 2-4 jucători și dați fiecărei echipe un pachet de cărți. Puteți decide cu privire la numărul de cărți pe care îl va avea fiecare pachet. Este bine ca fiecare elev să aibă cel puțin 10-15 cărți.
2. Pentru a începe jocul, elevii trebuie să împartă toate cărțile în mod egal între toți jucătorii din echipă. Jucătorii nu au voie să vadă ce este scris pe carte.
3. Apoi, până numărați la trei, toți elevii aleg o carte din partea superioară a pachetului lor și o pun pe jos/masă. Cartea cu cea mai mare sumă sau produs câștigă toate cărțile în joc. *Aceasta poate fi modificată la cea mai mică diferență sau coeficient.* Pentru sarcinile mai complexe este permisă utilizarea unei hârtii și a unui pix pentru a face calcule. Dacă doi sau mai mulți elevi au același răspuns, atunci ei joacă din nou, câștigătorul luând toate cărțile din joc.
4. Este indicat ca profesorul să supravegheze diferitele echipe și să verifice dacă jucătorii dau răspunsurile corecte.
5. Elevii joacă până când toate cărțile sunt câștigate. Câștigătorul este elevul care are cele mai multe cărți la final.



Materiale (dacă este cazul)

- Cartonase de studiu în funcție de temă (operațiuni de adunare și scădere; înmulțire și împărțire; numere romane; tabla înmulțirii etc.)
- Hârtie; pixuri; creioane



Sfaturi

Acest joc funcționează bine cu clasele I până la a 5-a și este cel mai bine jucat în grupuri de 2-4 elevi. Tot ceea ce este necesar pentru a juca sunt cartonase de studiu cu operații matematice care pot fi găsite ca anexă la acest document. Puteți utiliza cartonase de adunare, scădere, înmulțire sau împărțire. De asemenea, vă puteți crea propriile cartonase în funcție de cunoștințele teoretice specifice ale elevilor pe care doriți să-i testați. Depinde doar de nivelul de abilități matematice ale elevilor dvs.. V-ați putea gândi la acest joc ca la jocul "Război pentru clasă", întrucât regulile exacte pentru jocul tradițional de cărți se aplică acestei versiuni matematice.