



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

La grădina zoologică



Descriere

Logica și matematica merg întotdeauna mână în mână. Când elevii sunt instruiți să utilizeze raționamentul logic, li se oferă un instrument foarte puternic care le permite să dezvolte abilități de gândire critică care ar deveni foarte utile în dezvoltarea lor personală și profesională viitoare. În afară de aceasta, aceste abilități le permit să-și antreneze eficient abilitățile matematice și să extindă conceptele și procesele matematice la alte discipline. Nu în ultimul rând, stăpânirea gândirii logice îi ajută să creeze cu ușurință conexiuni între diferite domenii teoretice și să înțeleagă mai rapid conceptele.

Puzzle-ul logic "La grădina zoologică" constă dintr-o diagramă (furnizată ca anexă), un set de "sfaturi" (fapte; enunțuri; descrieri) și un tabel pentru procesarea rezultatelor.



Obiective

1. Dezvoltarea gândirii logice
2. Dezvoltarea capacității de a selecta informații importante
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. Fiecare elev lucrează individual la puzzle.
2. Distribuți copii ale tabelului și diagramei elevilor.
3. Explicați-le scopul sarcinii.
4. Citiți fiecare informație încet și dați-le elevilor un timp să o analizeze și să își scrie concluziile în tabel. Elevii trebuie să introducă "V" în căsuța în care informațiile sunt corecte și "X" în căsuțele în care informațiile nu sunt corecte. Dacă este nevoie, citiți setul de enunțuri de două sau de trei ori.
5. Toți elevii care completează corect tabelul câștigă jocul.



Materiale (dacă este cazul)

- Tabele și diagrame tipărite pentru fiecare elev
- Hârtie; creioane; gume de șters



	8 ani	9 ani	10 ani	11 ani	Maimuță	Girafă	Aligator	Tigru
✓								
IVAN		v						v
EMILY	v				v			
LEYLA				v			v	
THOMAS			v			v		
Maimuță	v							
Girafă			v					
Aligator				v				
Tigru		v						

Nume	Vârsta	Animalul care îi place
IVAN ani	
EMILY ani	
LEYLA ani	
THOMAS ani	

Patru copii în vârstă de 8,9,10 și 11 ani își vizitează animalele preferate de la grădina zoologică - maimuța, tigru, aligatorul și girafa.

1. Emily are 8 ani și nu vizitează girafa și tigru.
2. Cel mai mare copil vizitează aligatorul.
3. Ivan este mai tânăr decât Leyla și Thomas.
4. Cel mai mare copil nu este băiat.
5. Animalul pe care Thomas îl vizitează este mai înalt decât celelalte animale.



Sfaturi

În funcție de vârsta elevilor, puzzle-ul ar putea consta din 3-4 variabile de găsit, dar minimul este 2. Cu cât sunt mai variabile, cu atât puzzle-ul este mai greu.

Toți elevii trebuie să lucreze individual la completarea diagramei și a tabelului în funcție de raționamentul logic și de înțelegerea informațiilor pe care le vor auzi de la profesor.