



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

Rezultat Intellectual 2

Creativitate matematică

4 Creativities Project
№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

Șotron - creativitate matematică sub interfața unui calculator de bază



Descriere

Această activitate constă în amestecarea matematicii cu activitatea fizică. Elevii vor fi împărțiți în grupuri de 3-4. Jocul se va juca afară, în curtea școlii. Este similar cu jocul foarte cunoscut "Șotron", având un design sub forma unui calculator de bază. Pentru a-l desena va fi necesară o bucată de cretă. Este un joc grozav (metodă) de rezolvat exerciții de matematică de la simple la complexe, și de asemenea, de a face unele activități fizice. Regulile sunt simple și ușor de respectat, iar cel mai mare avantaj este că poate fi adaptat pentru a se potrivi vârstei și cunoștințelor matematice ale elevilor.



Obiective

1. Dezvoltarea calculului mental
2. Dezvoltarea gândirii creative, rapide și precise
3. Dezvoltarea abilităților matematice
4. Dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor
5. Dezvoltarea lucrului în echipă



Pașii pe care trebuie să-i urmăm

1. Desenați cu o cretă afară, în curtea școlii, un șotron având un design ca și al unui calculator după cum urmează

7	8	9	÷
4	5	6	×
1	2	3	-
0	,	=	+

2. Creați grupuri de 3-4 elevi. Elevii mai mari (ar putea avea mai multă experiență) pot lucra în perechi;
3. Fiecare elev va arunca un obiect mic (o pietricică). Primul jucător va arunca pietricica pe numărul 0, apoi va trebui să sară într-o ecuație cu rezultatul 0 (de exemplu, $3-3 = 0$), apoi la numărul 1 și așa mai departe. Dacă jucătorul face o greșeală (în matematică sau a sărit greșit), următorul jucător va continua.
4. Câștigătorul va fi cel care ajunge la 9.



Materiale (dacă este cazul)

- Șotron (design matematic creativ) desenat afară;
- O bucată de cretă;
- O bandă (dacă jucați înăuntru);



Sfaturi

Profesorii pot adapta dificultatea jocului, în funcție de nivelul matematic al elevilor. Dacă elevii joacă în perechi, ei pot forma un număr de două cifre sau zecimale și apoi fiecare elev dintr-o pereche va arunca piatra pe un număr. De asemenea, profesorul poate schimba modul de a sări (de exemplu, pe numerele impare, elevii pot sări pe piciorul drept, iar pe numere pare, elevii pot sări pe piciorul stâng).