



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

REZULTAT INTELECTUAL 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

Battleship



Descriere

Această activitate este o versiune mai matematică a binecunoscutului joc Battleship. 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 posibilitate pentru studenți de a învăța despre geometria coordonată într-un mod distractiv și inovator, iar elementul competitiv menține interesul și dorința acestora de a învăța lucruri noi.



Obiective

1. Elevii vor dezvolta o înțelegere a planului coordonat.
2. Elevii vor dobândi experiență în aplicarea logicii.
3. Elevii vor încuraja abilitățile de rezolvare a problemelor.
4. Elevii vor practica gândirea rapidă și precisă.
5. Elevii vor practica comunicarea matematică verbală.



Pași pe care trebuie să-i urmăm

1. Elevii vor fi împărțiți în perechi, fiecare elev primind o fișă de informații pentru jocul Battleship.
2. Elevii trebuie să completeze mai întâi grila Battleship cu propriile lor Nave - orizontal, vertical (sau în diagonală pentru o dificultate crescută) - fără a lăsa adversarul să vadă.
3. Elevul A spune un număr din grilă (de exemplu, H, 4). Adversarul spune "Lovit" sau "Ratat" în funcție dacă au avut sau nu o navă în acea căsuță de pe grilă. Pe tot parcursul jocului, elevii nu ar trebui să poată vedea grila Battleship a adversarilor, dar pot ține evidența loviturilor și a ratărilor pe "grila lor ofensivă".
4. Dacă elevul A obține răspunsul "Lovit", poate juca din nou - în caz contrar, este rândul elevului B.
5. După ce elevul A a înscris "Lovit" pe toate părțile navei adversarului, jucătorul B strigă "Lovit, mi-ai scufundat Vasul de război".
6. Când un jucător scufundă toate navele adversarilor, acesta este câștigătorul.



Materiale (dacă este cazul)

- Grila Battleship predată cu grilă ofensivă.
- "Perete" separator între jucători, astfel încât să nu-și poată vedea reciproc grilele.
- Pixuri/markere

Place the following ships on your defensive grid by placing each boat's letters horizontally, vertically or diagonally.

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1 - Aircraft Carrier
A A A A A

1 - Battleship
B B B B

1 - Cruiser
C C C

2 - Destroyers
D D D D

Plasați următoarele nave pe grila dvs. defensivă prin poziționarea literelor fiecărei nave orizontal, vertical sau pe diagonală.

1 – Portavion

A A A A A

1 - Vas de război

B B B B

1 – Vapor

C C C

2 – Distrugătoare

D D D D

Offensive Grid

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Sfaturi

Acest joc merge bine cu clasele a 5-a și a 6-a. Acest exemplu este jocul cel mai de bază, dar ar putea fi jucat în grupuri de 4 cu 2 pe echipă dacă grupul ar fi deosebit de slab. Poate fi făcut din ce în ce mai dificil, adică ambele axe să aibă numere în loc de literă și număr; 4 cadrane ar putea fi introduse pentru a face jocul mai complex; la un nivel superior, elevii ar putea începe să se concentreze asupra locației exacte a coordonatelor, mai degrabă decât asupra întregii casete.