



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

Нека направим забавна математика - аз имам... ти имаш... кой има...

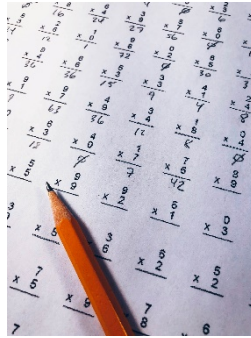


Описание

Казват, че творчеството понякога ни отличава от машините или роботите. Това е вярно! Математическата креативност може да бъде предизвикателна, защото не прилича на традиционната креативност. Вероятно няма формула за творчество, така че дори в математиката



въображението може да поеме контрол. Дадената дейност е бърз и лесен начин да помогнете на учениците да видят връзката между различните математически операции и потенциала им да им се наслаждават.



Free image on Unsplash



Цели

1. *Повишаване на интереса към математиката*
2. *Подобряване на творческите умения и въображението*
3. *Изследване на математиката по творчески и приятен начин*



Инструкции

- 1) Създайте набор от карти, всяка от които съдържа едно число (може да е между 10 и 100), а някои от тях съдържат сумата (прави се сборът от всички дадени числа).
- 2) Всяко дете избира карта (без да вижда числото или сумата).
- 3) Учителят избира една карта и започва да чете пред класа "Аз имам 86", след което учителят поглежда към класа и казва "Ти имаш..." и на случаен принцип избира дете, което казва числото, което има.
- 4) За да направи играта още по-предизвикателна, учителят пита "Кой има сбора на двете числа?" и оставя детето, което има правилната карта, да направи изчислението и да покаже картата.



Например: Имам 86.... Ти имаш 73... Кой има сбора от тях? (159)



Необходими материали

- ✓ Карти с числа
- ✓ Карти със сумата на числата



Съвети

Учителите могат да адаптират трудността на играта в зависимост от математическото ниво на учениците. Учителят може да премине от събиране към умножение, за да направи дейността по-трудна. Ако е необходимо, ще се използват по-малки числа, за да може да се умножават по-лесно.