

JOC DIDACTIC
DISCIPLINA MATEMATICĂ
Clasa a 6-a
OPERAȚII CU NUMERE ÎNTREGI
LECȚIE DE VERIFICARE A ÎNSUȘIRII CUNOȘTINȚELOR MINIMALE

Profesor Cristina ANTON
Școala Gimnazială "Ion Ghica" Iași

Obiectivul de referință/competență : verificarea abilităților de calcul matematic cu numere întregi, în vederea evaluării scrise (verificarea competențelor minimale, pentru nota 5)

Obiectivele prioritare/competență: cunoașterea regulilor elementare de calcul cu numere întregi; realizarea unor calcule elementare cu numere întregi, folosind regulile de bază; dezvoltarea abilităților de calcul cu numere întregi; dezvoltarea abilităților de comunicare și de interrelaționare; dezvoltarea abilităților de comunicare

Forma de exprimare: scrisă, prin calcul matematic

Competențe psihologice stimulate: comunicare, lucru în echipă, evaluare a activității de grup, autoevaluare, implicare activă, cooperare

Resursele folosite: foi colorate, panouri pentru afișaj, carioci, scotch

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Denumirea jocului: COMPETIȚIA NUMERELOR ÎNTREGI/ CINE CALCULEAZĂ CÂȘTIGĂ!

Conținutul jocului: jocul urmărește verificarea/fixarea regulilor elementare de calcul cu numere întregi

Regulile jocului:

- clasa este împărțită în echipe de câte 5 elevi (numărul de elevi dintr-o grupă va fi egal cu numărul de exerciții propuse pe fișa grupei. Pentru exemplificare, aici vom considera grupe de câte 5 elevi);
- fiecare echipă își alege un lider și o culoare, dintre cele propuse de către profesor;
- fiecare membru al unei echipe alege culori din spectrul culorii grupei;
- pentru fiecare sarcină de lucru, fiecare membru al echipei are câte 1 minut să o îndeplinească, iar fiecare rundă are câte 5 minute (profesorul va cronometra fiecare rundă; și aici, numărul de minute pentru o rundă este egal cu numărul de elevi din grupă);
- la finalul fiecărei runde, liderul grupei afișează foaia grupei pe tablă;
- jocul are 7 runde, iar la fiecare rundă grupa primește o nouă foaie cu sarcini de lucru;
- fiecare echipă primește o foaie de culoarea aleasă, la fiecare rundă;

- **Runda 1** – pe prima foaie, fiecare membru al echipei își scrie numele și ce simte el cu privire la culoarea grupei/ce sentimente îi induce acea culoare/semnificația acelei culori, pentru el/ea; se afișează foaia, după 5 minute;
- **Runda 2** – fiecare membru al grupei scrie câte o regulă de calcul cu numere întregi, cea pe care crede că o știe cel mai bine; foaia nu stă mai mult de 1 minut la un elev; foaia se rotește, trecând pe la fiecare elev; atunci când primește foaia, un elev poate completa/corecta ceea ce au scris colegii săi; se afișează foaia, după 5 minute;
- **Runda 3** – fiecare membru al unei echipe rezolvă câte o adunare cu numere întregi, dintre cele 5 propuse pe fișa grupei; foaia nu stă mai mult de 1 minut la un elev; foaia se rotește, trecând pe la fiecare elev; atunci când primește foaia, un elev poate completa/corecta ceea ce au scris colegii săi înaintea sa, însă nu poate rezolva exercițiile care urmează celui pe care îl are el de rezolvat; se afișează foaia, după 5 minute;
- **Runda 4** – fiecare membru al unei echipe rezolvă câte o scădere cu numere întregi, dintre cele 5 propuse pe fișa grupei; foaia nu stă mai mult de 1 minut la un elev; foaia se rotește, trecând pe la fiecare elev; atunci când primește foaia, un elev poate completa/corecta ceea ce au scris colegii săi înaintea sa, însă nu poate rezolva exercițiile care urmează celui pe care îl are el de rezolvat; se afișează foaia, după 5 minute;
- **Runda 5** – fiecare membru al unei echipe rezolvă câte o înmulțire cu numere întregi, dintre cele 5 propuse pe fișa grupei; foaia nu stă mai mult de 1 minut la un elev; foaia se rotește, trecând pe la fiecare elev; atunci când primește foaia, un elev poate completa/corecta ceea ce au scris colegii săi înaintea sa, însă nu poate rezolva exercițiile care urmează celui pe care îl are el de rezolvat; se afișează foaia, după 5 minute;
- **Runda 6** – fiecare membru al unei echipe rezolvă câte o ridicare la putere cu numere întregi, dintre cele 5 propuse pe fișa grupei; foaia nu stă mai mult de 1 minut la un elev; foaia se rotește, trecând pe la fiecare elev; atunci când primește foaia, un elev poate completa/corecta ceea ce au scris colegii săi înaintea sa, însă nu poate rezolva exercițiile care urmează celui pe care îl are el de rezolvat; se afișează foaia, după 5 minute;
- **Runda 7** – fiecare membru al unei grupe scrie cum s-a simțit la activitate/oferă un feedback pentru activitate; foaia nu stă mai mult de 1 minut la un elev; foaia se rotește, trecând pe la fiecare elev; se afișează foaia după 5 minute.

Evaluarea jocului

- Profesorul evaluează, frontal, fiecare foaie a grupei, care e afișată pe tablă;
- Se adună punctele fiecărei grupe;
- Se realizează un clasament al grupelor;
- Se oferă recompense membrilor grupei de pe primul loc;

- Dacă implicarea elevilor a fost impresionantă, atunci fiecare elev va primi 1p în plus la evaluarea scrisă a "Operațiilor cu numere întregi";
- Prin autoevaluare, elevii sunt avizați asupra aspectelor legate de operații elementare cu numere întregi pe care ar mai trebui să le regleze, în vederea evaluării sumative.

