



Lecții de matematică realizate în anul școlar 2019-2020

în cadrul proiectului ERASMUS +KA229 „STEAM Time – Solve UNESCO Crime”

1. Matematică la muzeu

Vârsta: 11– 13 ani

Elevii au avut ca obiectiv să se orienteze spațial, să calculeze distanțe între diferite puncte și să localizeze în spațiu diferite exponate.

2. Ghiduri turistice ale orașului nostru

Vârsta : 14 – 15 ani

Elevii au fost invitați să-și prezinte orașul într-o manieră captivantă, cu scopul de a atrage cât mai mulți turiști. Fiecare elev a elaborat o listă cu lucruri pe care vor să le includă în ghid : situri arheologice, muzee, festivaluri culturale, preparate tradiționale, etc, precum și informații despre prețuri, transport și cazare. Elevii au creat un ghid turistic on-line.

3 – 4. Să construim monumente

În cadrul lecției s-a discutat despre diverse monumente din patrimoniul UNESCO.

3. Vârsta : 10 – 12 ani

Elevii au trebuit să construiască o machetă a unui monument celebru din țara folosind figuri sau corpuri geometrice. Obiectivul urmărit este de a construi o machetă cât mai realistă și de a învăța, în paralel, despre scară, proporții și raporturi. Elevii si-au putut alege materialele pe care le-au folosit și au putut cere ajutorul părinților. S-a organizat o expoziție în lădă în care s-au prezentat monumentele.

4. Vârsta : 12 – 14 ani

Elevii au apelat la Minecraft (<https://minecraft.net/en-us/>), pentru a recrea, în colaborare, un monument sau să creeze o nouă dimensiune a unui monument existent. Astfel, au trebuit să proiecteze structura la scară, să aleagă materialele și să măsoare diametrul și înălțimea, folosind noțiuni importante de matematică. Minecraft le-a oferit totodată ocazia de a lucra în colaborare, în echipe.

5. Statele uniunii europene

Vârsta: 11 – 14 ani

Statele uniunii europene sunt state care cultivă relații de colaborare, de sprijin reciproc, etc. Elevii au avut ca obiectiv să lucreze o lecție interactivă cu noțiuni despre divizibilitate, cu numere care se formează unele din altele, se sprijină între ele (divizorii unui număr) sau că au urmași (multiplii unui număr), cu baghete magice care reprezintă criteriile de divizibilitate, etc.



6. În parc

Vârsta: 11-14 ani

Elevii au avut ca obiectiv să creeze harta obiectivelor turistice dintr-un parc natural cuprins în patrimoniul Unesco. Apoi au avut de calculat, de comparat distanțe între diferite obiective din parc, de transformat distanțele utilizând diferite unități de măsură sau de estimat timpul parcurs între anumite puncte utilizând diverse mijloace de transport.

7. Harta Europei

Vârsta : 11-14 ani

Elevii au avut de descoperit capitale ale Europei, embleme și drapeluri parcurgând diferite jocuri logice cu labirinturi cu ecuații, unghiuri, fracții, etc.

8. Patrimoniul imaterial UNESCO

Vârsta : 11 – 14 ani

Elevii au avut de rezolvat diferite jocuri logice cu scopul de a descoperi obiceiuri și manifestări ale tradiției românești înscrise în lista patrimoniului Cultural Imaterial al UNESCO. Au avut de rezolvat rebusuri găsind definițiile prin rezolvarea de exerciții matematice sau jocuri logice de cuvinte și cifre.

9. În vizită la muzeu

Vârsta : 10 – 12 ani

O lecție-joc de colaborare. Elevii au avut de descoperit parola de acces în muzeu, prin intermediul unor jocuri de logică și subiecte de matematică privind utilizarea literelor în calcule.

10. Coșul de cumpărături

Vârsta : 13 – 14 ani

Elevii au căutat rețete tradiționale vechi și au realizat un coș de cumpărături ce cuprinde produsele necesare realizării rețetei, costurile produselor necesare realizării acesteia, diferențele de preț ale coșurilor achiziționate de la minim 3 magazine.

prof. Florescu Aurelia