

## TABLA ÎNMULȚIRII – JOC INTERACTIV

profesor pentru învățământ primar Picovici Mariana

Școala Gimnazială „Teodor Murășanu”, Turda

Domeniul în care se încadrează: Matematică

Scopul activității/ jocului interactiv:

Însușirea și consolidarea Tablei Înmulțirii într-un mod atractiv prin jocuri interactive

Obiectivele educaționale ale activității/ competențe de dezvoltat la elevi:

Competențe-cheie vizate: competența digitală, competențe matematice și competențe de bază în tehnologii, comunicare în limba română și în limba engleză

Competențe generale: Utilizarea numerelor în calcule elementare

Obiective educaționale:

- să rezolve corect exercițiile propuse în joc
- să aplice rapid noțiunile matematice elementare de calcul
- să își dezvolte simțul competitiv și interesul pentru calcule matematice și pentru munca în echipă.

Acest joc a fost creat inițial din necesitatea asimilării și consolidării Tablei Înmulțirii la clasa pe care o coordonam, deoarece am observat o anumită reticență și atitudine rezervată când predam aceste noțiuni.

Astfel, la fiecare lecție de Matematică, la unitățile de învățare destinate acestei teme, am folosit jocul interactiv ca material didactic pentru elevi. Impactul asupra acestora a fost deosebit deoarece le-a plăcut foarte mult interfața jocului, modul în care se derulau cerințele, faptul că trebuiau să fie competitivi atât cu ei înșiși, cât și cu ceilalți colegi, iar acest fapt mi-a ușurat mie activitatea și pentru ei a devenit un punct forte în dezvoltarea competențelor-cheie.

În derularea lecțiilor, respectiv a jocului, organizam adeseori colectivul de elevi în perechi și copiii rezolvau cerințele alternativ, câte doi. O dată rezolva o înmulțire un elev, apoi celălalt din pereche și tot așa, într-un ritm din ce în ce mai alert. Având o tablă interactivă la clasă, cu laptop, jocul era foarte antrenant și capta întreaga clasă.

Jocul l-am utilizat și în programul de pregătiri suplimentare pentru elevii cu rezultate mai scăzute la învățătură, apoi în sistem online, mai ales pentru reîmprospătarea calculelor

elementare, fiindcă am observat o diminuare a capacității de calcul matematic, dar și la orele remediale din Programul „Școală după școală”. Copiii l-au perceput ca fiind folositor, atractiv, antrenant și de multe ori îmi cereau ei să ne jucăm, combinând astfel utilul cu plăcutul.

*Originalitatea și creativitatea jocului interactiv din perspectiva contextelor semnificative de învățare și al elementelor de inovare didactică:*

La început de clasa a doua, am căutat diverse materiale și resurse didactice deschise care să îmi faciliteze asimilarea Tablei Înmulțirii la clasă, dar ceea ce am găsit nu era exact ce îmi doream și m-am gândit atunci să creez ceva care să îmi ușureze activitatea didactică, să fie un joc cu mai puține elemente care să le distragă atenția, să se parcurgă rezolvarea integrală într-un timp propriu pentru fiecare elev, să nu fie condiționat de timp, astfel încât chiar și copiii cu nevoi speciale să reușească parcurgerea acestuia, să le ofere participanților un feedback rapid, respectiv dacă au rezolvat corect o înmulțire să apese butonul „Mai departe”, iar dacă au greșit să revină apăsând butonul „Mai încearcă” și rezultatul greșit să intre într-un coș de gunoi. Ceea ce a rezultat reprezintă un joc interactiv original ca formă, pornind de la o prezentare Power Point interactivă.

*Rezultatele/impactul activității la nivelul elevilor:*

Elevii întotdeauna percep cu rețineră asimilarea Tablei Înmulțirii. Puțini sunt cei care așteaptă cu nerăbdarea predarea acestor noțiuni. Acest aspect l-am sesizat și la această serie de elevi și m-am gândit să vin cu o modificare, să schimb abordarea clasică, mai ales că avem în sala de clasă o tablă interactivă.

După aplicarea jocului, am observat o nouă atitudine față de orele de Matematică, elevii îmi cereau ei să ne jucăm, ritmul de calcul s-a accelerat, intervenea feedback-ul rapid din joc. Copiii care nu aveau acasă aparatură electronică performantă și-au dezvoltat abilitățile digitale, am format deseori grupuri de lucru, de întrajutorare, și elevii erau întotdeauna dispuși să-și ajute colegii care aveau nevoie, diminuând astfel chiar și fenomenul Bullying și dezvoltând încrederea în sine a fiecărui elev.

*Relevanța activității/proiectului/bunei practici pentru nevoile categoriilor de elevi aflați în risc:*

Grupul țintă a fost reprezentat în primul rând de elevii clasei mele, în număr de 28. Efectivul era eterogen și printre aceștia se regăseau și copii aflați în situații de risc, cum ar fi copii adoptați care necesită o abordare afectivă deosebită, reușind cu greu să le dezvolt încrederea în ei, elevi din familii monoparentale sau cu părinți plecați în străinătate care simt

lipsa ajutorului din partea părinților, elevi care se întorc în țară de la școli frecventate în străinătate sau alți elevi care au probleme de asimilare a cunoștințelor.

Pentru toți aceștia am lucrat suplimentar și am observat acea doză de mulțumire și încredere pe care o au în urma aplicării jocului, s-a redus numărul de greșeli la calcule simple matematice, iar rezultatele lor la Matematică s-au îmbunătățit, fapt ce rezultă din aplicarea testelor inițiale, sumative și finale.

*Implicarea altor actori din școală sau din comunitate în proiectarea/ derularea/ evaluarea activității/ proiectului/bunei practice:*

Acest material nu a necesitat o implicare deosebită din partea comunității în partea de concepere. Însă, în ceea ce privește implementarea lui, am avut nevoie de aparatură electronică performantă și aici am avut susținerea instituției noastre școlare ce ne-a pus la dispoziție laptop, iar din partea comunității am beneficiat de sponsorizări și donații financiare, reușind să achiziționăm tabla interactivă și videoproiector.

*Posibilitatea de a transfera jocul interactiv în alte contexte în care întâlnim aceleași categorii de nevoi:*

Jocul este foarte util pentru elevii de ciclul primar și nu numai, putând fi aplicat și de către cadrele didactice la elevi care au nevoi speciale sau dificultăți la învățatură. Eu l-am folosit la orele de Matematică, la pregătiri suplimentare, la copiii de la After-school, în Programul Național "Școală după școală" sau oricând observam că vreun elev a uitat câteva elemente din Tabla Înmulțirii. Astfel, există posibilitatea ca acest joc să fie publicat și să fie accesat și de către alte cadre didactice.

Prezentarea doamnei învățătoare m-a ajutat să înțeleg și să învăț mai ușor tabla înmulțirii.  
Mi-a plăcut acel cor de gânci care înghitea greșelile noastre.  
M-a impresionat faptul că învățăm și reținem tabla înmulțirii într-un timp foarte scurt.  
Mulțumesc, doamna învățătoare!

1) PPT-ul pe care l-ați făcut dumneavoastră mi-a plăcut foarte mult deoarece cu ajutorul lui am învățat mai repede tabla înmulțirii, a fost și distractiv în timp ce ne jucăm pe el.  
2) Eu ajutorul PPT-ului, elevii au putut învăța foarte bine, au avut păreri bune despre el și nu le-a fost groasă să-l folosească.

Deoarece era tehnologiei este extrem de avansată, școala tradițională e într-o continuă schimbare. Pe acest lucru s-a bazat și doamna noastră învățătoare când a creat această metodă inedită de învățare a tablei înmulțirii. Astfel, am reușit să îndrăgim matematica, jucându-ne.

Așadar, în cadrul unei prezentări PowerPoint, a fost creată această metodă interactivă de învățare a tablei înmulțirii. Spre exemplu, alegem înmulțirea cu 5 și avem de rezolvat următorul calcul:  $4 \times 5 = ?$  Dacă rezultatul pe care îl scriem noi nu este 20, pe ecran va apărea o săgeată spre stânga, care te va întoarce la pagina inițială, pentru a-ți remedia greșeala. Dacă rezultatul scris este cel corect, adică 20, pe ecran va apărea doar săgeata spre dreapta, care te va trimite la următoarea pagină, pentru a putea să rezolvi un alt calcul. De câte ori vei introduce rezultatul greșit, singura variantă va fi să te reîntorci la pagina inițială și să refaci calculul. În momentul în care vei alege înmulțirea cu un anumit număr, cuprins între 0 și 10, fiecare pagină va conține o altă înmulțire, în ordine aleatorie. Scopul acestei metode inovative este de a ne ajuta pe noi elevii să reținem mai simplu, prin joacă, matematica. Totodată, folosind alte metode, diferite decât cele tradiționale, vom aprecia mai mult tainele acestei științe, vom ajunge să îndrăgim matematica, ba chiar ne vom aminti cu drag de orele în care am învățat astfel de lucruri, dar și de doamna învățătoare care ne-a îndrumat!

Pentru mine, această metodă de învățare a fost una deosebită, nemaîntâlnită. Mi-ar plăcea ca și la alte materii să folosim tehnologia, pentru ca învățarea să fie mai distractivă. Memorarea "mecanică" a anumitor formule și teoreme poate fi extrem de plictisitoare. Dar în momentul în care o formulă este asociată unei imagini diferite de cea tradițională, noi avem un entuziasm mai mare de a memora. Iar astfel de momente, în care vizionăm aceste lecții, ne rămân întipărite în minte și vom putea să le folosim în orice clipă, fără teama de a greși. Ideea doamnei noastre învățătoare de a introduce prezentările PowerPoint în procesul de învățare a tablei înmulțirii este una foarte apreciată de întreaga clasă și sunt convins că și elevii ce vor urma, vor fi la fel de entuziasmați!



Alegeți răspunsul corect:

$8 \times 2 = 16$  ✓

36	16	14
10	12	21
6	4	24

Mai încercă Corect!

Alegeți răspunsul corect:

$4 \times 0 =$  \_\_\_\_\_ ✗

1	3	8
100	0	10
6	4	2

Mai încercă

Alegeți răspunsul corect:

$4 \times 0 =$  \_\_\_\_\_

1	3	8
100	0	10
6	4	2

Mai încercă


