
















ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 6 VULCAN  
CERCUL PEDAGOGIC NR. 29 – CLS. I  
25 OCTOMBRIE 2023

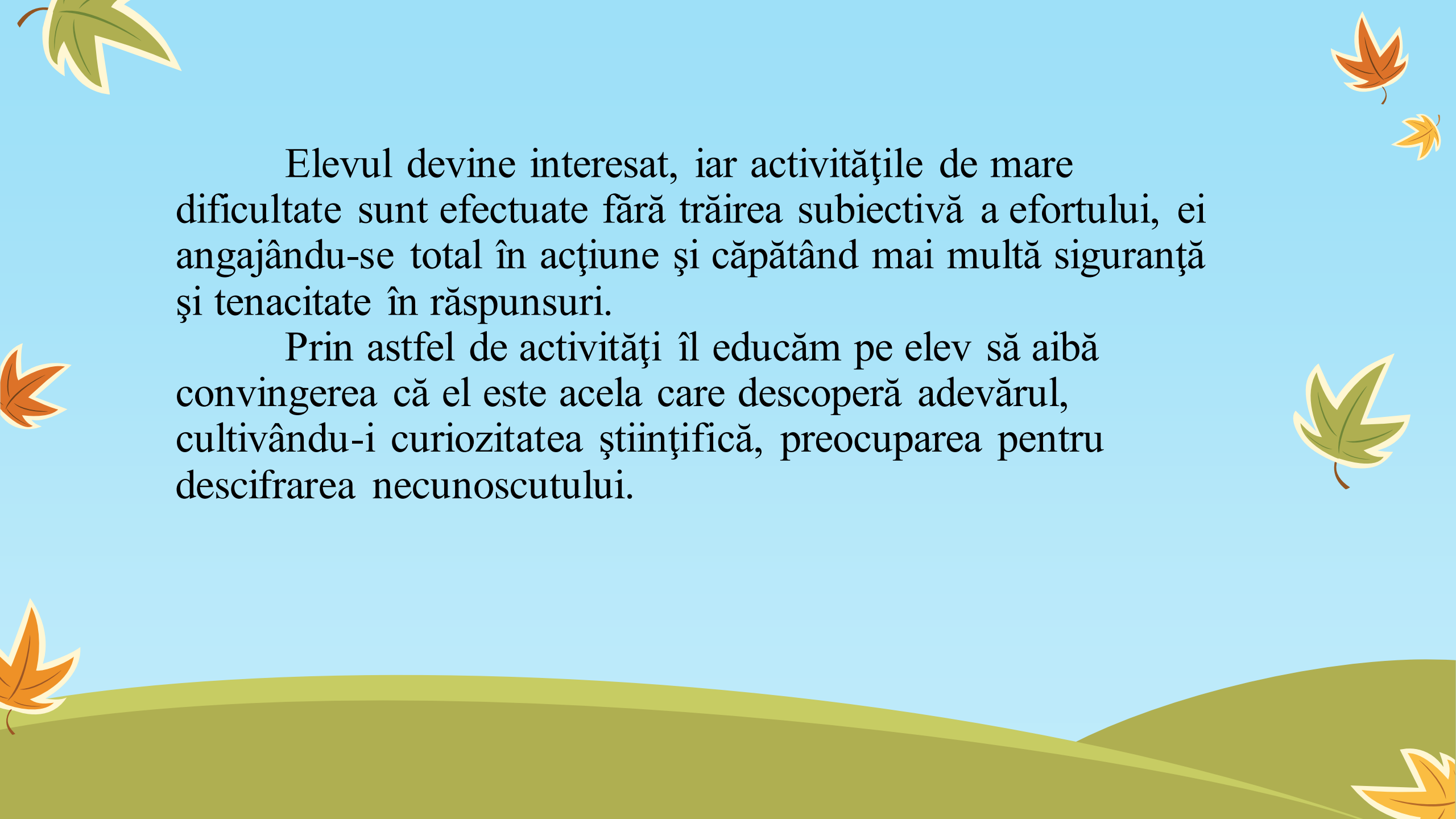
Formarea unei atitudini pozitive față de învățare  
la disciplinele Matematică și explorarea mediului /  
Matematică – în învățământul primar



Un învățământ matematic bine conceput oferă atât o cunoaștere activă a noțiunilor de bază ale matematicii necesare dezvoltării altor concepte matematice, cât și practica aplicării ei în activitatea ulterioară în școală dar și în viața cotidiană. În clasa pregătitoare, I și a II-a se formează algoritmul de calcul al sumei și diferenței, iar în clasa a III-a și a IV-a algoritmul de calcul al produsului și câtului, se trece la exersarea acestora în contexte diferite: *exerciții, jocuri matematice, situații-problemă*. Acestea au la început un caracter concret, apoi se trece treptat la un nivel de abstractizare accesibil vârstei pentru dezvoltarea flexibilității gândirii și creativității.



Elevii privesc de multe ori cu teamă exercițiile și, mai ales, problemele. Punerea unor exerciții și probleme într-o formă distractivă, prezentarea lor într-o manieră nostimă, veselă îi va face pe elevi să abordeze matematica cu zâmbetul pe buze, fără crispări, ajutându-i astfel să asimileze numeroase noțiuni matematice și să înlăture barierele care făceau din matematică o disciplină greu accesibilă. Văzută astfel, matematica devine o „*matematică distractivă*”, în care totul este o invitație la *joc, distracție, amuzament*, învățându-i pe elevi să caute mereu soluții, să-și pună întrebări, să-și imagineze căi diverse de rezolvare a exercițiilor și problemelor.

The slide features a light blue background with stylized autumn leaves in green and orange at the corners. The text is centered in a black serif font. The first paragraph describes how a student becomes interested and performs difficult tasks without feeling the effort, becoming fully engaged and gaining confidence and persistence. The second paragraph explains that through such activities, the student is educated to have faith in their ability to discover the truth, cultivate scientific curiosity, and be concerned with uncovering the unknown.

Elevul devine interesat, iar activitățile de mare dificultate sunt efectuate fără trăirea subiectivă a efortului, ei angajându-se total în acțiune și căpătând mai multă siguranță și tenacitate în răspunsuri.

Prin astfel de activități îl educăm pe elev să aibă convingerea că el este acela care descoperă adevărul, cultivându-i curiozitatea științifică, preocuparea pentru descifrarea necunoscutului.



## Exemple de jocuri didactice matematice:

### 1. *Găsește numărul cu 1 mai mare decât sunetele auzite!*

**Scopul:** formarea deprinderilor de calcul rapid și corect;  
dezvoltarea gândirii și a spiritului competitiv.

**Sarcina didactică:** să efectueze operații de adunare și scădere cu numere naturale de la 0 la 10.

**Elemente de joc:** întrecerea individuală, aprecieri, aplauze, recompense.

**Material didactic:** planșe cu nr. 1-10, pahare din plastic.

**Metode:** explicația, exercițiul, problematizarea, conversația.

**Organizarea jocului:** individual





## Desfășurare:

Elevii sunt anunțați că vor juca jocul „*Găsește numărul cu 1 mai mare decât sunetele auzite!*”. Se anunță scopul jocului, se prezintă planșa, se distribuie fișele și paharele și se explică regulile jocului.

Învățătorul folosește o tamburină pentru a produce un anumit număr de sunete. Elevii trebuie să numere în gând, apoi să poziționeze paharul pe numărul care exprimă rezultatul adunării cu 1 a numărului de sunete. Se numește un elev care comunică rezultatul, explicând cum a ajuns la acel rezultat, apoi învățătorul verifică dacă și ceilalți elevi au găsit rezultatul corect.

Elevii sunt recompensați prin aprecieri verbale, aplauze etc.





## 2. „*Câte animale sunt la Grădina Zoologică?*”

Identificarea numărului de elemente. Corespondența dintre cifră și numărul de elemente

**Scopul:** formarea conceptului de număr natural.

**Sarcina didactică:** să realizeze corespondența dintre cifră și numărul de elemente.

**Elemente de joc:** cooperarea între participanți, recompense, aplauze.

**Material didactic:** planșe cu nr. 1-10 și planșe cu mulțimi de animale.

**Metode:** explicația, demonstrația, exercițiul, problematizarea.


**Organizarea jocului:** în perechi.






## Desfășurare:

Elevii sunt anunțați că vor juca jocul „*Câte animale sunt la Grădina Zoologică?*”. Se anunță scopul jocului, se prezintă planșele, care sunt poziționate pe podea: pe un rând cele cu numere, iar pe celălalt cele cu animale și se explică regulile jocului.



Elevii sunt așezați în perechi, fiecare în dreptul unui șir de planșe. La semnalul învățătorului, primul elev se așază în dreptul unei cifre, iar celălalt elev trebuie să se așeze în dreptul planșei care are un număr de elemente egal cu numărul ales de celălalt copil. Învățătorul verifică dacă au găsit rezultatul corect, apoi se face schimb între elevi. Se continuă jocul până ce participă toți elevii din clasă.



Elevii sunt recompensați prin aprecieri verbale, aplauze etc.











**Vă mulțumim pentru  
atenție!**

