

## **OBIECTIVELE PROIECTULUI ERASMUS+ „MATH GAMES”,**

**Nr de referință: 2017-1-TR01-KA219-046232\_5**

Matematica a fost identificată, la nivel european, ca una din competențele cheie ale secolului nostru, care va facilita cetățenia activă, dezvoltarea personală și incluziunea socială.

Majoritatea țărilor europene au revizuit programele de matematică în ultimii ani, concentrându-se pe competențe, abilități și în sublinierea aplicării matematicii în viața cotidiană. Aprecierea matematicii de către elevi este un element important al procesului educațional în care profesorii au un rol cheie.

Uniți de intenția de a deschide noi orizonturi inovației educaționale, practicând matematica în afara clasei și perfecționând metodele de predare, profesori din 5 țări (Turcia, România, Bulgaria, Lituania și Italia) au decis inițierea acestui proiect.

Rezultatele analizei SWOT ale fiecărei țări partenere au arătat că există o lipsă de motivare, printre elevi, în studierea matematicii. Numărul celor care au cunoștințe scăzute în acest domeniu a crescut comparativ cu ultimii ani (cu 35% în România, 33% în Turcia, 34% în Bulgaria și 31% în Italia).

În conformitate cu observațiile profesorilor, elevii nu se simt atrași de orele de matematică și cred că acest obiect este o știință abstractă, neesențială în viața modernă. Profesorii au organizat dezbateri cu elevii pentru a ști ce simt ei pentru matematică și pentru a înțelege cum să procedeze mai departe.

Concluziile au fost că matematica este cumulativă și elevii trebuie să își amintească ce au învățat mai demult, altfel se vor simți pierduți, iar greșelile făcute îi vor face să se simtă neconfortabil. Aproximativ 73% dintre elevii școlilor partenere cred că matematica este plictisitoare și imposibil de înțeles și de învățat.

Pentru implicarea elevilor într-un proces interactiv de descoperire a frumuseții matematicii va fi folosită o abordare cros-curriculară- învățarea matematicii prin joc.

## **OBIECTIVUL GENERAL**

**Dezvoltarea unui interes comun pentru sprijinirea implicării elevilor în învățarea matematicii.**

Prin acest proiect intenționăm să încurajăm elevii să raționeze matematic, să aplice gândirea matematică în găsirea soluțiilor la probleme reale din viața de zi cu zi.

## **OBIECTIVE SPECIFICE**

- sprijină direct 68 de elevi și 32 de profesori pentru dezvoltarea unor materiale cross-curriculare inovative în timpul celor 4 mobilități până la 1.09.2019;
- dezvoltă competențele matematice pentru viitor la 80% elevi din 5 țări membre UE până la 1.09.2019;
- stimulează curiozitatea și creativitatea în rândul elevilor din 5 țări UE prin conectarea matematicii la viața reală;
- crește nivelul competenței de comunicare interpersonală și interculturală în rândul a 80% din elevii participanți până la 1.09.2019;
- îmbunătățește aprecierea matematicii și învățarea folosind metode bazate pe cercetare.

## **ALTE OBIECTIVE**

- creșterea interesului, curiozității și cunoștințele de matematică;
- îmbunătățirea abilităților matematice a celor cu potențial scăzut;
- creare de noi materiale pentru predarea matematicii.