



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fișă pedagogică

Învățarea tablei înmulțirii prin activitatea fizică,

Trunchiul E de la a Educa

Persoana de contact: Anna Andrzejewska (coordonator PSONI)

Organizație: Școala primară nr. 330 cu clase de educație incluzivă la Varșovia
Asociația poloneză pentru persoanele cu dizabilități intelectuale.

Adresele site-ului <http://www.sp330.waw.pl/>, www.psoni.org.pl



Definiție generală:

1. Înmulțirea și împărțirea până la 15 ani
2. Îmbunătățirea abilităților de ascultare și concentrarea atenției asupra profesorului

Metoda și contextul teoretic

JOCURI DIDACTICE - prezența elementului distractiv și necesitatea de a respecta regulile precis definite ale jocului. Numărul total de puncte sau alte metode de punctare trebuie prezentate în avans. Toți jucătorii au șanse egale.

Sursa: *W. Okoń, Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej, Warsaw, 1998*

Aplicație / Domeniu de aplicare:

Grup țintă: studenți de clasa a II-a a Școlii primare de integrare nr. 330 (cu vârste cuprinse între 7-8 ani).

Cum? Organismul de lucru, de lucru în grup

De ce?: Această activitate va satisface nevoia de exerciții fizice și este o modalitate atractivă de introducere a fundamentelor multiplicării și divizării elevilor; de asemenea, eliberează tensiune și oferă ocazia de a lucra în grup.

Instrumente:

Spațiu spațios fără obstacole fizice, un music player, un cântec pe care copiii îl cunosc și îi place, un fluier.

Referințe:

Muzica / cântecul pe care elevii îl cunosc și îi plac

Prezentarea metodologiei

1. Primirea elevilor, prezentarea scopului clasei elevilor.
2. Explicarea regulilor jocului și reamintind grupului regulile de bază pentru clasă.
3. Includerea piesei selectate de elevi.
4. Libera circulație / circulație în jurul camerei cu muzica în fundal, imitând animalele după comenzile profesorului.
5. Muzica este oprită și studenților li se dă o sarcină, de exemplu: împărțiți clasa în grupuri de câte cinci persoane.
6. Copiii formează grupurile conform cerințelor.
7. Un student selectat de către profesor descrie oral o activitate și o ilustrează cu jocul; apoi elevul scrie ecuația corespunzătoare pe tablă, de ex. $3 \times 5 = 15$.
8. Profesorul șterge numai rezultatul ecuației.
9. Elevii copiază ecuațiile în notebook-uri și lucrează singuri pe rezultate.
10. Fiecare elev obține un punct pentru fiecare calcul corect.

Posibile opțiuni:

În timpul jocului, pot fi introduse unele elemente mai avansate pentru a crește dificultatea; de exemplu, numărul de grupuri poate fi bătut mai degrabă decât este spus de către profesor, iar numărul de elevi per grup poate fi indicat folosind fluierul. Pot fi folosite comenzi suplimentare (de ex. "Acum vă deplasați ca fluturii pe o luncă", "acum sunteți ponei galopanți", "acum sunteți roboți") - pentru a face jocul chiar mai atractiv.

. Competențele dobândite pe parcursul clasei:

- Cooperarea în cadrul unui grup
- Reacționarea la mesaje de la profesor
- Aplicarea abilităților de concentrare și concentrarea atenției asupra profesorului

Criterii de evaluare:

Elevuleste capabil să efectueze multiplicarea și diviziunea până la 15.