

Proiectul propus include pentru fiecare din capitolele

Unghiuri și drepte

Triunghiul și determinarea lui

Cercul, proprietăți

Patrulatere, proprietăți

Arie și perimetru

următoarele:

Culegere: *Operațiile gândirii în geometrie, drumul către rezolvarea problemelor*

Joc: *furnizor de încredere*

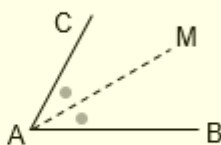
Hartă: *viziunea de ansamblu a fiecărui capitol, esențială în rezolvarea problemelor*

Un minim necesar pentru fiecare noțiune este însușirea „dansului” dintre analiză, sinteză și abstractizare. Pe scurt avem:

Denumire

Bisectoarea unui unghi

Sinteză



Analiză

Abstractizare

$[AM \subset \text{int}(\widehat{BAC})$
 $m(\widehat{BAM}) = m(\widehat{MAC})$

Trecerea cu ușurință de la una la alta este esențială în rezolvarea problemelor. Dacă putem să facem acest lucru pe un *model simplu* atunci vom putea face la fel și pe un *model mai amplu* numit *problemă*.

Fiecare dintre **Culegere**, **Hartă** și **Joc** pun în evidență „straturile” care compun fiecare noțiune: denumire, desen, scriere în limbaj matematic.

Joc este pentru elevi are legătură cu „**a potrivi**”, **Culegere** se referă la „**a scrie**” și este pentru profesor și elev pentru a verifica nivelul pe care se află fiecare elev la un moment dat. Nota nu este dată de profesor ci de elev, prin autocorectare, profesorul doar validează.

Hartă se utilizează pentru „**a aplica**”, este atât pentru profesor cât și pentru elev, fiind esențială în selectarea și lămurirea noțiunilor care intervin într-o problemă.

Dacă pentru a vorbi într-o limbă străină avem nevoie de aproximativ 500 de cuvinte și unele reguli, la fel stăm și cu matematica de gimnaziu. În total la geometrie, plan și spațiu, avem 275 de noțiuni și unele reguli. Nu este cu nimic mai greu a vorbi matematică decât a vorbi o limbă străină.

Am inițiat acest proiect pornind de la faptul că disciplina și unitatea în gândire sunt esențiale pentru a ajunge la funcțiile de bază ale gândirii: *înțelegerea și rezolvare de probleme*.

Vă dorim mult succes!