

Cercul de matematica - informatica

ORAR



LUNI	MARTI	VINERI	SAMBATA	DUMI
11.30-13.30	12-14	11.30-13.30		10-
13.30-15.30		13.30-15.30		12-
		15.30-16.30	15-17	15-

Cercul de matematica – informatica s-a infiintat in anul 2005 si este coordonat de prof. Tonita Aurelia.

Cercul este dotat cu 10 calculatoare conectate la internet, o imprimanta color cu jet de cerneala si una cu laser, o imprimanta A3, scanner, tableta digitala, toate fiind la dispozitia elevilor.

La cercul de matematica –informatica ne dorim sa facem din matematica un prieten al elevilor prin prezentarea conținutului matematic cât mai clar, atrăgător, variat și la nivelul posibilităților de înțelegere al școlărilor, stimuland interesul pentru această disciplină, plăcerea de a căuta și satisfacția de a descoperi lucruri noi. Datorită conținutului și modului de organizare, jocurile matematice sunt mijloace eficiente de formare și dezvoltare a gândirii logice care permit elevilor să se orienteze în problemele realității înconjurătoare, să exprime judecăți și raționamente variate într-un limbaj simplu. Această formă de activitate oferă un cadru prielnic pentru învățarea activă, participativă, stimulând inițiativa și creativitatea elevilor.

La cercul de matematica – informatica elevii se pot juca cu diferite probleme de logica matematica, cu probleme de matematica distractiva ca: labirintul, sudoku, tangram, patratul magic, probleme cu chibrituri. Dar veti invata si cum sa utilizati calculatorul intr-un mod placut si

util, veti invata sa desenati utilizand aplicatia Paint, sa realizati felicitari, tabele, afise, invitatii, utilizand aplicatia Microsoft Office Word, sa utilizati internetul, posta electronica.

2. GHICITOARE (1 punct)

Mama pune mere in coș. Numărul merelor din coș se dublează la fiecare minut. După o oră coșul este plin. In cât timp a umplut mama a doua jumătate din coș ?



Folosind calculatorul vom accesa diferite site-uri unde vom putea juca diferite jocuri logice, de memorie, de concentrare, vom face diferite teste logice, teste IQ.

Activitatile sunt organizate pe nivele de pregatire a elevilor si anume elevi incepatori (clasa I, clasa II) avansati (clasa III, clasa IV) si performanta (clasele V –VIII).



Matematica

Scris de Administrator

Marti, 28 Decembrie 2010 15:21 - Ultima actualizare Vineri, 10 Octombrie 2014 16:15

Elevii pot participa la toate concursurile de logica matematica, sau matematica distractiva si de informatica aplicata organizate atat la Palatul Copiilor Vaslui cat si in tara.

In acest an scolar, ca si in anii scolari anteriori, elevii participa la un concurs international online de logica « Geniuslogicus » organizat in Slovacia.

