

MATHS

“PROVOCAREA INTELIȚENȚELOR MULTIPLE”

Ref. 20005



PROVOCAREA INTELIGENȚELOR MULTIPLE

Ref. 20005

1. CONȚINUT
2. VÂRSTĂ RECOMANDATĂ
3. OBIECTIVE DIDACTICE
4. DESCRIEREA PROVOCĂRILOR FIECĂREI INTELIGENȚE
5. SISTEM DE JOC
6. REZOLVAREA PROVOCĂRILOR

1. CONȚINUT

Jocul se compune din 64 de jetoane octogonale (9,2 x 9,2 cm) și 64 de piese puzzle care formează 8 octogoane (9,2 x 9,2 cm). Cele 64 de jetoane octogonale conțin provocări diferite pentru fiecare dintre cele 8 inteligențe:

	Inteligență Verbală-Lingvistică		Inteligență Corporală-chinestează
	Inteligență Logică-Matematică		Inteligență Intrapersonală
	Inteligență Vizuală-spațială		Inteligență Interpersonală
	Inteligență Muzicală		Inteligență Naturalistă

2. VÂRSTĂ RECOMANDATĂ

De la 5 până la 10 ani.

3. OBIECTIVE DIDACTICE

- Se descoperă că nu există o singură inteligență.
- Se cunosc cele 8 inteligențe potrivit Teoriei Inteligențelor Multiple (Howard Gardner).
- Crește interesul pentru învățarea diferitelor inteligențe.
- Se identifică inteligențele predominante în cazul fiecărei persoane și se dezvoltă autocunoașterea persoanei însăși.
- Se încurajează colaborarea, cooperarea și munca în echipă.
- Se învață avantajele echipelor interdisciplinare.
- Se stimulează creativitatea și imaginația.

4. DESCRIEREA PROVOCĂRILOR FIECĂREI INTELIGENȚE

Înainte de începerea jocului se recomandă efectuarea unei scurte explicații cu privire la cele 8 inteligențe și tipul provocării propuse pentru fiecare inteligență.

ABC

Inteligență Verbală-Lingvistică

- **Constă din:** A fi capabil să exprime și să înțeleagă idei în mod efectiv prin intermediul limbajului. A avea abilitatea de a folosi cuvinte atât în limbaj oral, cât și scris.
- **Provocare tip 1 (jetoanele 1 - 4):** Inventează o poveste originală cu elementele care apar pe jeton.
- **Provocare tip 2 (jetoanele 5 - 8):** Observați imaginile și indicați care dintre opțiuni este diferită de celelalte. Argumentați-vă răspunsul. (Ex. morcovii, pentru că ei cresc sub pământ).



Ex. provocare tip 1



provocare tip 2

123

Inteligență Logică-Matematică

- **Constă din:** A fi capabil să efectueze calcule mentale într-un mod rapid, să rezolve probleme matematice, să utilizeze metoda științifică, să exprime raționamente inductive și deductive și să identifice modele numerice sau logice.
- **Provocare tip 1 (jetoanele 9 - 12):** Obțineți numărul sau suma care apare la baza jetonului pornind de la numerele sau sumele afișate în partea superioară a jetonului. Puteți folosi orice operație doriți.
- **Provocare tip 2 (jetoanele 13 - 16):** Alegeți o opțiune pentru a continua seria și argumentați-vă răspunsul.



Ex. provocare tip 1



provocare tip 2

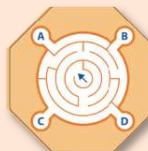


Inteligență Vizuală-spațială

- **Constă din:** A fi capabil să rezolve probleme spațiale, să recunoască diferite perspective ale aceleiași imagini sau aceluiasi obiect și să învârtă obiecte cu ușurință din punct de vedere mental. Să aibă capacitatea de a vizualiza idei, de a le crea și desena în trei dimensiuni.
- **Provocare tip 1 (jetoanele 17 - 20):** Ce piesă se încadrează în orificiul din figură? Argumentați-vă răspunsul. (Ex. Figura C, rotind-o spre stânga)
- **Provocare tip 2 (jetoanele 21 - 14):** Situați-vă în dreptul săgeții și descoperiți spre ce literă vă conduce labirintul. (Ex. conduce spre litera B).



Ex. provocare tip 1

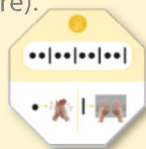


provocare tip 2



Inteligență Muzicală

- **Constă din:** A fi capabil să perceapă, să facă diferența și să se exprime prin muzică, să cânte, să cânte la instrumente, să citească și să compună piese muzicale cu ușurință. Abilitate pentru a face diferența între diverse note, tonuri; să învețe cântece și să urmeze ritmul unui cântec.
- **Provocare tip 1 (jetoanele 25 - 28):** Reproduceți ritmul reprezentat. Fiecare punct reprezintă o aplaudare și fiecare rând reprezintă o lovitură în masă cu ambele mâini.
- **Provocare tip 2 (jetoanele 29 - 32):** Cântați un cântec referitor la imagine (Ex. cântec pentru zi de naștere).



Ex. provocare tip 1



provocare tip 2



Inteligență Corporală- kinestezică

- **Constă din:** A fi capabil să utilizeze corpul pentru a realiza mișcări și activități exacte cu scopul de a atinge un obiectiv. Sunt implicate abilitățile corporale precum forța, rapiditatea, flexibilitatea, coordonarea și echilibrul.
- **Provocare tip 1 (jetoanele 33 - 36):** Realizați mișcarea reprezentată pe jeton și repetați-o de câte ori se indică (Ex. „x3” = trebuie repetată de 3 ori).
- **Provocare tip 2 (jetoanele 37 - 40):** Imitați poziția personajului și încercați să vă mențineți acea poziție timp de 5 secunde.



Ex. provocare tip 1



provocare tip 2



Inteligență Intrapersonală

- **Constă din:** A fi capabil să cunoască toate acele aspecte legate de propria persoană și de felul nostru de a gândi, de a simți și de a acționa. Este autocunoașterea pe care o avem despre noi înșine.
- **Provocare (jetoanele 41 - 48):** Cu care dintre cele două imagini vă identificați mai mult? Încercați să explicați asemănarea sau ce vă place din opțiunea aleasă. Puteți începe spunând: „mă identific mai mult cu...”, sau „îmi place mai mult...”
Ex.: Mă identific mai mult cu câinele pentru că, la fel ca și el, îmi place să fiu înconjurat/ă de oameni, mereu am chef de joacă și sunt destul de ascultător/ascultătoare.



Exemplu de provocare



Inteligență Interpersonală

- **Constă din:** A fi capabil să interacționeze cu ceilalți într-un mod optim ținând cont de felul cum se simt și să fie liderul unei echipe și să răspundă nevoilor acestora.
- **Provocare (jetoanele 49 - 56):** Reprezentați cu ajutorul mai multor jucători (între 2 și 8): litera, numărul și semnul indicate de săgeată. Va trebui să fiți capabil să coordonați toți jucătorii alesi pentru a reprezenta obiectivul.



Exemplu de provocare



Inteligență Naturalistă

- **Constă din:** A fi capabil să perceapă, să diferențieze și să categorisească relațiile existente între diferite ființe vii, fenomene ale naturii sau caracteristici ale diferitelor medii și habitate. Să aibă cunoștință de mediul înconjurător și de mediu.
- **Provocare (jetoanele 57 - 64):** Aflați ce au în comun diferitele elemente de pe jeton (Ex.: sunt animale care trăiesc în zone cu climă rece)



Exemplu de provocare

5. SISTEM DE JOC

Modalitatea de joc 1 - Mod Interdisciplinar

Obiectivul este de a reuși să se completeze puzzle-ul octogonal de inteligențe cu o piesă de fiecare culoare (o piesă pentru fiecare inteligență). Se poate juca individual sau în echipe de 2 până la 5 jucători.

1. Se explică diferitele inteligențe și pictogramele sau culorile jetoanelor asociate cu fiecare inteligență.
2. Jetoanele se vor așeza cu fața în jos în 8 grămezi diferite, câte una pentru fiecare inteligență.
3. Se decide când le vine rândul jucătorilor sau echipelor.
4. Primul jucător sau prima echipă trebuie să tragă o carte dintr-o grămadă la alegere și să spună cu voce tare cărei inteligențe îi corespunde provocarea pe care o va realiza. În continuare, va întoarce jetonul și va încerca să rezolve provocarea. Dacă joacă în echipă, jucătorii vor decide dacă o vor rezolva împreună sau numai un membru al echipei.
5. Dacă aceștia fac față provocării vor obține o piesă de puzzle cu inteligența cu care au lucrat, dacă nu, vor încerca să răspundă cu succes provocării în tura următoare.
6. Îi vine rândul următorului jucător sau următoarei echipe.
7. Jucătorul sau echipa care va reuși primul/prima să completeze puzzle-ul cu o piesă pentru fiecare inteligență va fi câștigătorul.

Modalitatea de joc 2 – Expert într-o Inteligență

Obiectivul va fi ca fiecare jucător sau echipă să lucreze cu o singură inteligență la fiecare partidă de joc.

1. Jetoanele se vor așeza cu fața în jos în 8 grămezi, câte una pentru fiecare inteligență.
2. Pe rând fiecare echipă va trage o carte din grămada corespunzătoare inteligenței sale și va încerca să răspundă cu succes provocării. Dacă reușește, va obține o piesă de puzzle de culoarea inteligenței sale.
3. În continuare, va veni rândul următoarei echipe și așa mai departe.
4. Va câștiga echipa care va reuși să strângă cele 8 piese corespunzătoare inteligenței sale și va completa puzzle-ul său octogonal.

*Observații: Inteligența alocată fiecărei echipe poate fi liber aleasă sau decizia poate fi luată de persoana care conduce activitatea. Obiectivul este de a schimba inteligența la fiecare partidă de joc și de a lucra cu diferite inteligențe.

De asemenea, se poate lucra în mod individual pentru a cunoaște punctele forte sau inteligențele predominante ale fiecărei persoane, precum și pentru a le maximiza și practica pe cele mai puțin evidențiate.

6. REZOLVAREA PROVOCĂRILOR

Multe provocări au răspunsuri deschise, indicate în mod expres pentru a permite dezvoltarea creativității și raționamentului copiilor. Atâta timp cât un răspuns se va argumenta într-un mod coerent, acesta va fi corect. Există provocări care au atâtea răspunsuri câte sunt capabili să creeze și să argumenteze. Jucătorii vor fi cei care vor decide dacă s-a răspuns cu succes provocării. Dezacordurile vor fi supuse votului democratic între jucători.

Pe de altă parte, unele provocări au un singur răspuns posibil.

În continuare, se detaliază posibilele răspunsuri:

Provocarea 1 - 4: poveștile vor fi corecte dacă includ toate elementele.

Provocarea 5: **bicicletă** pentru că este singurul mijloc de transport care nu are motor sau **elicopter** pentru că este singurul care se deplasează prin aer sau **mașină** pentru că este singurul care are patru roți, etc.

Provocarea 6: **găină** pentru că este animal ovipar și depune ouă sau pentru că este singurul care are două picioare sau pentru că are pene. Sau **oaie** pentru că produce lână, etc.

Provocarea 7: **morcov** deoarece crește sub pământ sau **nuci** pentru că este singurul fruct cu coajă, etc.

Provocarea 8: **caiac canoe** pentru că este singurul sport care se practică în apă sau pentru că este singurul sport care nu necesită minge sau **baseball** pentru că este singurul sport care se joacă cu o bătă, etc.

Provocarea 9: 5+3, 2x4, 5+6-3, etc. (operații al căror rezultat să fie 8)

Provocarea 10: 2+1, 5-2, etc. (operații al căror rezultat să fie 3)

Provocarea 11: 4+1, 6-2+1, etc. (operații al căror rezultat să fie 5)

Provocarea 12: 5-1, 2x3, etc. (operații al căror rezultat să fie 6)

* Răspunsurile la provocările 9 - 12 sunt doar exemple, există mult mai multe operații prin care se obține numărul indicat pe jeton.

Provocarea 13: A, Provocarea 14: B, Provocarea 15: B, Provocarea 16: C

* Răspunsurile la provocările 13 - 16 nu sunt singurele posibile, dar sunt cele mai frecvente. Dacă răspunsul este argumentat și coerent, acesta va fi valabil. Dezacordurile se vor supune votului democratic între jucători.

Provocarea 17: C, Provocarea 18: B, Provocarea 19: C, Provocarea 20: B

* Răspunsurile la provocările 17 - 20 nu sunt singurele posibile, deși sunt cele mai frecvente. Dacă răspunsul este argumentat și coerent, acesta va fi valabil. Dezacordurile se vor supune votului democratic între jucători.

Provocarea 21: D, Provocarea 22: B, Provocarea 23: C, Provocarea 24: B

* Răspunsurile la provocările 21 - 24 sunt singurele răspunsuri posibile.

Provocarea 25 - 32: Jucătorii vor fi cei care vor decide dacă s-a răspuns cu succes la provocare. Dezacordurile se vor supune votului democratic între jucători.

Provocarea 33 - 40: Jucătorii vor fi cei care vor decide dacă s-a răspuns cu succes la provocare. Dezacordurile se vor supune votului democratic între jucători.

Provocarea 41 - 48: Toate răspunsurile vor fi valide dacă se explică opțiunea aleasă.

Provocarea 49 - 56: Jucătorii vor fi cei care vor decide dacă s-a răspuns cu succes la provocare. Dezacordurile se vor supune votului democratic între jucători.

Provocarea 57: au formă rotundă, **Provocarea 58:** trăiesc în zone cu climă rece, **Provocarea 59:** folosesc drept alimente pentru alte ființe vii, **Provocarea 60:** sunt roșii, **Provocarea 61:** sunt energii naturale, **Provocarea 62:** sunt ființe vii, **Provocarea 63:** au sistem de apărare, **Provocarea 64:** pot provoca sunet.

* Răspunsurile la provocările 57 - 64 nu sunt singurele posibile, deși sunt cele mai frecvente. Dacă răspunsul este argumentat și coerent, acesta va fi valabil. Dezacordurile se vor supune votului democratic între jucători.