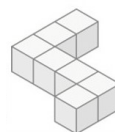


De la creatorii programului inovator de matematică Zorbit's

MATHISTORIA

O nouă experiență matematică pentru clasele 4-6



■ REZUMAT ■

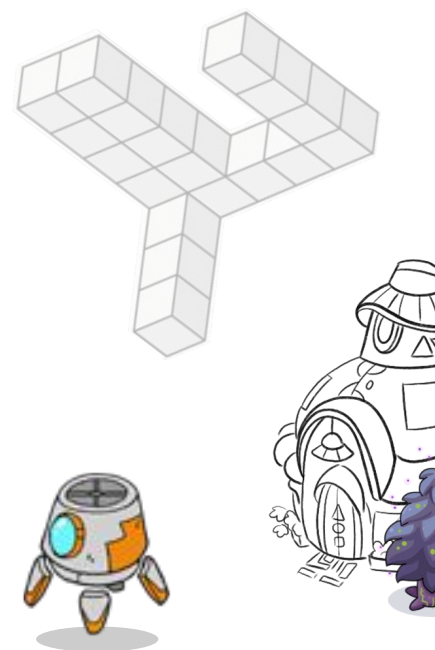
Mathstoria este un joc de învățare aliniat curriculumului, pentru elevii din clasele 4-6, de la creatorii Zorbi's Math Adventure. **Mathstoria** îi duce pe elevi într-o călătorie matematică bazată pe narațiune, care îi va ajuta să-și construiască înțelegerea conceptuală, să-și exerseze abilitățile, și să sărbătorească frumusețea matematicii în lumea interactivă a jocurilor.

Mathstoria folosește același tablou de bord ca a lui Zorbi's, oferind acces profesorilor și tutorilor la toate caracteristicile care fac ca învățarea mixtă din Zorbi's să fie atât de puternică, inclusiv evaluarea formativă în timp real, o bibliotecă robustă de activități practice la clasă și discuții matematice, capacitatea de a crea sarcini digitale și lecții ușor de utilizat, instrumente de planificare, toate susținute de formarea puternică a profesorilor și rapoarte pentru părinți.

■ JOFUL ■

Mathstoria a fost cândva o lume utopică care a îmbinat un bogat ecosistem natural și o arhitectură inovatoare în moduri inedite și frumoase. Era locuită de Pitagorani - o societate avansată tehnologic care crede în frumusețea matematicii, și vede matematica în tot ceea ce fac.

Astăzi, însă, Mathstoria este o pustietate stearpă. Elevii trebuie să aplice cunoștințele lor de matematică pentru a transforma această lume post-apocaliptică invadată de mașini misterioase, într-o civilizație și un ecosistem bogat. De-a lungul drumului, ei vor exploata și recolta culturi, își vor proiecta orașul, vor lupta cu roboții, își vor face prieteni fascinanți, și încet, încet, vor descoperi misterele Mathstoriei și ale Pitagoranilor, cu matematica ca aliat al lor la fiecare pas.



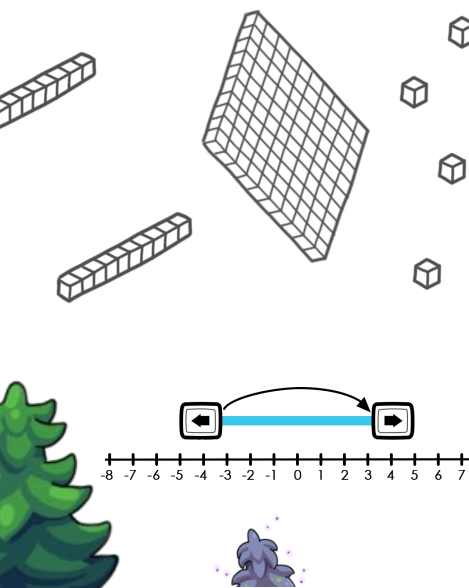
■ MATEMATICĂ ■

Rezolvarea problemelor matematice este nucleul experienței elevului în Mathstoria.

■ Ea stă la baza fiecărei acțiuni pe care elevii trebuie să o întreprindă.

■ Mathstoria urmează aceleași principii de design educațional care au făcut Zorbi's Math Adventure, atât de popular printre profesioniștii din matematică - cu accent pe a oferi elevilor modele interactive de lucru spre deosebire de problemele clasice cu variante multiple de răspuns sau de completare a spațiilor lipsă.

■ De exemplu, în Mathstoria, elevii au acces la **nenumărate modele și reprezentări pentru rezolvarea problemelor**. Ei sunt încurajați să răspundă la întrebări, într-o varietate de moduri, folosind propriile strategii. Această abordare cu final deschis în rezolvarea problemelor, va spori profunzimea gândirii elevilor, înțelegerea, prin realizarea de conexiuni între diferite modele. Un sistem de învățare mereu adaptat, care sprijină elevii să treacă ușor de la concret la abstract, ține în permanență cont de nevoile lor și oferă feedback constant. Rezultatul final permite elevilor să exploreze matematica într-un mod distractiv, interactiv și individualizat.



■ TEME CRITICE - CONȚINUT INTERDISCIPLINAR ■

Mathstoria construiește într-o gamă largă de subiecte și teme pentru a sprijini învățarea inter-curriculară a elevilor și starea lor de bine.

- **Diversitate, echitate și incluziune (DEI).** DEI este un principiu de proiectare de bază al Mathstoria. Fiecare elev se regăsește într-o gamă largă de personaje pe care ei le întâlnesc în călătoria lor. Identitatea culturală este adusă în prim-planul narațiunilor, spunând chiar poveștile unor vechi matematicieni cunoscuți, din lumea reală.
- **STEAM.** Elevii sunt expuși principiilor de coding și gândire computațională, pe măsură ce călătoresc prin Mathstoria, într-un efort de a reconstrui ecosistemul, roboții de luptă și de a descoperi misterele pitagoranilor.
- **Trans-curricular.** Temele biodiversității, ecologiei și schimbărilor sociologice sunt încorporate în întregul joc, pe măsură ce studenții reconstruiesc ecosistemul terenului după prăbușirea devastatoare. Acest lucru prezintă profesorilor oportunități importante de a utiliza Mathstoria ca o provocare în lecții și discuții în domeniul științei, studiilor sociale și artelor lingvistice.
- **Învățarea socio-emoțională (SEL).** Elevii vor fi trimiși în sarcini de joc care se leagă direct cu subiecte SEL, precum: conștientizarea socială, luarea deciziilor responsabile, conștientizarea de sine și abilităților de relaționare.
- **Frumusețea matematicii** - Mathstoria este o adevărată sărbătoare a bucuriei și frumuseții matematicii. Matematica nu este niciodată obstacolul elevului în joc - este întotdeauna un aliat. Mai mult decât atât, personajul studentului și nenumăratele personaje pe care le va întâlni de-a lungul drumului toate vad matematica ca pe ceva de care să se bucure și care le îmbogățește viața.



■ ÎNVĂȚARE MIXTĂ ■

Mathstoria este o experiență orientată către elevi care se leagă direct de întregul ecosistem al lui Zorbit's, de resursele pentru profesori, instrumente și suporturi. Caracteristicile cheie ale sistemului includ:

- **Evaluarea formativă** în timp real a performanței și progresului fiecărui elev pe baza activității jocului și obiectivului de învățare;
- Alinierea cu principalele concepte din **programele de învățământ**;
- Sarcinile permit profesorilor să-și țină pe elevi concentrați asupra obiectivelor specifice ale curriculumului, la alegere;
- **O bibliotecă solidă de lecții**, cu o gamă largă de activități individuale și de grup, discuții de matematică, planuri de lecție și activități extra-curriculare, pentru a sprijini profesorii în planificarea lecțiilor de zi cu zi;
- Training initial și dezvoltare profesională pentru profesori