

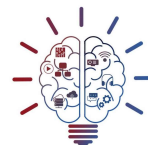
CAMPIONATE

Campionatul de mate
pe echipe



Divizii ★ Provocări ★ Clasament
Trofeu ★ Campioni

Ești pregătit să intri în joc?



1

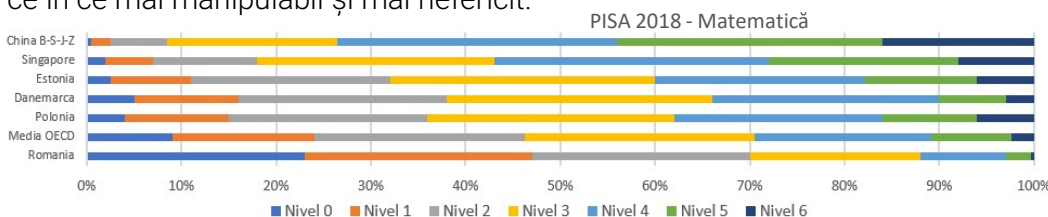
Știi că? a) Matematica (gimnastica minții) antrenează jumătate din competențele viitorului: *Gândire critică, capacitate de analiză, rezolvarea de probleme complexe, raționament, creativitate, planificare și organizare* – toate aceste competențe esențiale pentru viitor sunt modelate încă de la vârste fragede cu ajutorul matematicii.

b) La copii, cel mai puternic predictor al unui viitor strălucit sunt abilitățile matematice.

2

Problema? Toate studiile din ultimii ani arată că nivelul la matematică al copiilor din România este îngrijorător de scăzut și mult în urma altor țări.

Consecința? Risc extrem de exclusiune economică în viitor a celor mai mulți copii din România, în context global. Scăderea potențialului de dezvoltare al României în viitor. Vom avea un popor din ce în ce mai manipulabil și mai nefericit.



3

Cauze? Din perspectiva copilului, cele mai importante cauze sunt:

- **Motivația redusă pentru a progresa la matematică.** La nivelul societății, dar și în familie, educația prin matematică nu este suficient valorizată, iar școala nu reușește să convingă copiii de importanța matematicii pentru viață. Ca urmare, copiii învață matematica “de nevoie”, pentru note și examen.
- **Procesul de învățare este greoi, neplăcut, dominat de frică, neadaptat pt. digital natives.** Mulți profesori se concentrează pe parcurgerea materiei și pe note, mai mult decât pe progresul real al copiilor. Cei mai mulți copii se simt insuficient de buni/ sub așteptări. În plus, copiii sunt asaltați de tentații mult mai plăcute (social media, jocuri video, etc), așa că, în lipsa metodelor atractive de învățare, învață “împinși de la spate” și nu din dorință proprie, sau renunță, se pierd.



Provocarea:

Cum îi atragem pe copii spre matematică pt. un viitor mai bun atât pentru ei cât și pentru noi, cei din jurul lor?

Soluția



Un format educațional complementar, inspirat din sport și jocuri video, care readuce matematica în universul copiilor și pe copii în universul matematicii. Cu bucurie, 6 luni pe an, an după an!

- ★ Calificări
- ★ Divizii de nivel*
- ★ Echipe, identitate
- ★ Profesori = antrenori

**Ca un
joc**

- ★ Etape de concurs
- ★ Antrenamente
- ★ Provocări și puncte
- ★ Clasament live



Trofeu și campioni



Pentru fiecare clasă, competiția CampioMate se desfășoară pe câte 3 divizii de nivel: Alpha (avansat); Beta (mediu); Gamma (remedial). Încadrarea fiecărui copil în divizia potrivită nivelului său se face pe baza unei evaluări inițiale.

4

În ce stadiu este CampioMate?

- Ediția PILOT a fost un succes, s-a desfășurat în ianuarie – iunie 2022 în Județul Iași;
- Faza 1 de scalare, urmează să se desfășoare în perioada ianuarie – iunie 2023.

(vezi detalii pe pagina următoare ->)

Ești pregătit să intri în joc?



5

Care sunt obiectivele?

- **Principal:** Creșterea competenței la matematică pentru copiii participanți cu 1 nivel.
- **Secundare:**
 - Dezvoltarea abilităților de colaborare și de comunicare în mediul digital pentru copii
 - Dezvoltarea abilităților pedagogice adaptate la *digital natives* ale profesorilor antrenori

Acoperirea CampioMate?

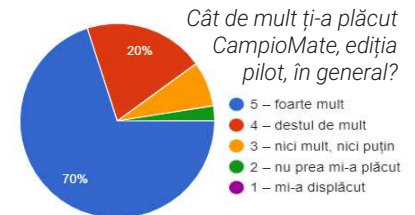
START – Ediția Pilot	Scalare 1, 2023	Scalare 5 2027
<ul style="list-style-type: none"> • Ianuarie – Iunie 2022 • Județul Iași • Clasele V și VIII, Diviziile Beta și Gamma • 900 de copii (50-50 rural – urban), 47 de echipe 	<ul style="list-style-type: none"> • Ianuarie – Iunie 2023 • 5-10 județe • Clasele V, VI, VII și VIII, Diviziile Beta și Gamma • 20000 de copii (50-50 rural – urban), 500 echipe + rezerve 	<ul style="list-style-type: none"> • Ianuarie – Iunie 2027 • Național • Clasele IV, V, VI, VII și VIII, Diviziile Alpha, Beta și Gamma • 100000 de copii (15% din total), 5000 de echipe

6

Pilotul a fost un succes! Ce am învățat din el?

Copiii le-a plăcut foarte mult experiența CampioMate și consideră că i-a ajutat să fie mai buni la matematică:

- **91%** au apreciat colaborarea cu antrenorul și **84%** au apreciat colaborarea cu colegii ca fiind bună și foarte bună
- **70%** -> **90%** le-a plăcut jucătorilor fiecare element din joc (provocări, lockere, teste de etapă, evenimente, gală, etc)
- **80%** au considerat că programul i-a ajutat să fie mai buni la matematică
- **83%** ar dori să participe la următoarea ediție. **94%** ar recomanda CampioMate altor copii

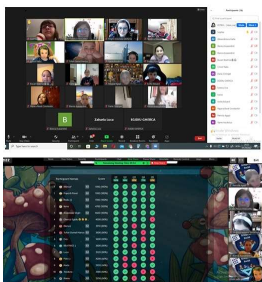


Pentru profesorii antrenori:

- **96%** dintre profesorii respondenți au afirmat că le-a făcut plăcere să fie parte din program
- **91%** consideră că programul i-a ajutat să se dezvolte, ca profesori.
- **83%** ar dori să fie antrenori în următoarea ediție
- **91%** ar recomanda altor profesori să se înscrie ca antrenori și **100%** dintre antrenori ar recomanda altor elevi să participe.

Ca principale oportunități:

- Este necesar un program complet pentru motivarea profesorilor antrenori (70% dintre ei au alocat mai mult de 4 ore pe săptămână în cele 15 săptămâni de program) și dezvoltarea lor
- Dezvoltarea platformei tehnice pentru o experiență mai bună și pentru optimizarea unor pași prin automatizare.



Activități remediale interactive la Matematică, în județul Iași, după testarea standardizată inițială din toamnă. Inspectoratul școlar lansează un campionat pe echipe, pentru elevi și profesori, care împletește jocul cu stilința exactă: "Este foarte clar că, făcând lucrurile la fel, nu vom putea obține rezultate mai bune"

www.campionmate.ro
[CampioMate | Facebook](#)



Inspectoratul Școlar Județean
Iași



7

Parteneri organizatori ai ediției PILOT: Asociația Visuri Îndraznețe, în parteneriat cu Societatea de Științe Matematice din România, Intuitext și Inspectoratul Școlar Județean Iași.

Ești pregătit să intri în joc?



8

Scalare 2023

- 5-10 județe. 50-50 urban – rural.
- Clasele V, VI, VII, VIII. Diviziile Beta (mediu) și Gamma (remedial).
- 20.000 copii – jucători în 500 de echipe cu 500 de antrenori + banca de rezerve.

9

Calendar CampioMate 2023

Septembrie Octombrie Noiembrie Decembrie Ianuarie Februarie Martie Aprilie Mai Iunie Iulie August

PREGĂTIRE (parteneriate și upgrade tehnic)	ÎNSCRIERI, calificări, repartizare pe divizii, formare echipe, EVENT START	COMPETIȚIE (5 etape: antrenamente, provocări zilnice, probe de etapă evenimente de etapă)	GALA de premiere și TABĂRA campionilor
------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------

10

Comunicare program:

- **Social Media:** pe pagina CampioMate și a partenerilor
- **PR:** publicații specializate pe educație on-going, main-stream media news la lansare și Gală; influenceri educație (de exemplu *Profa de mate* pe TikTok).
- **Evenimente:** la Start înscrieri, formare echipe, start competiție, câte un eveniment după fiecare etapă, Gala de premiere
- **Organic, în comunități (grupuri de facebook și de whatsapp):**
 - În grupurile Inspectoratelor, ale profesorilor SSMR și din județele participante;
 - În comunitatea antrenorilor, în grupurile de părinți și de suporteri
 - În interiorul echipelor

It takes a village to grow a child



11

Parteneriate

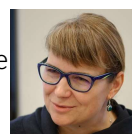
Vizibilitate brand		Gold	Silver	Bronze
Pe paginile publice:	<ul style="list-style-type: none"> • Acasă • Clasament • Suporteri 	+	+	+
Pe paginile de joc:	<ul style="list-style-type: none"> • Arena 	+		
În mecanismul de joc:	<ul style="list-style-type: none"> • Lockere • Provocări • Teste de etapă 	+	+	
Evenimentele de etapă:	<ul style="list-style-type: none"> • Brandul este anunțat • Activare 	+	+	+
În social media:	<ul style="list-style-type: none"> • Articole dedicate • Provocări pentru public 	+	+	+

12

Contacte:



Andrei Rădulescu
Președinte Asoc. Visuri Îndrăznețe
andrei@campiomate.ro
0744.882.156



Maria Predoiu
Vice-Președinte Asoc. Visuri Îndrăznețe
maria@campiomate.ro
0723.938.555