



O programie szkolenia dla nauczycieli upowszechniającego e-pakiet edukacyjny *Gramy w piktogramy*

Szkolenie dla nauczycieli ma na celu praktyczne zapoznanie ich z filozofią pakietu oraz z przykładowymi sposobami realizacji sytuacji dydaktycznych z wybranych scenariuszy zajęć. Aby zrealizować ten cel w programie szkolenia, prezentującego pakiet edukacyjny *Gramy w piktogramy* w wersji elektronicznej, powinny obowiązkowo znaleźć się: obie części prezentacji „O pakiecie *Gramy w piktogramy*”, warsztat 1 wg scenariusza „Zróbmy to razem” oraz co najmniej cztery z zaproponowanych poniżej dziesięciu scenariuszy. Sugerujemy, aby wśród nich znalazły się „Ile to kosztuje”, który porusza temat rozwiązywania zadań tekstowych oraz „Czy warto wybierać” pokazujący, jak skutecznie indywidualizować pracę z uczniami z wykorzystaniem kart pracy. Warto sięgnąć po scenariusz „Co jest dalej”, dzięki któremu uczestnicy dowiedzą się, jak rozwijać u uczniów umiejętność dostrzegania i wykorzystywania prawidłowości oraz „Gramy w piktogramy” pokazujący korzyści z wykorzystywania w pracy z uczniami gier planszowych z pakietu oraz tworzenia nowych gier. Czas planowany na każdy z warsztatów to dwie godziny dydaktyczne (90 minut).

Załączone prezentacje:

1. Pakiet edukacyjny *Gramy w piktogramy* – cz. I

Przedstawia filozofię edukacyjną pakietu, podejście autorów do edukacji matematycznej oraz informacje na temat efektów testowania pakietu.

2. Pakiet edukacyjny *Gramy w piktogramy* – cz. II

Pokazuje elementy składowe pakietu oraz przykłady ich zastosowania, ze szczególnym uwzględnieniem jego wersji elektronicznej.

Załączone scenariusze:

1. Warsztat : **Zróbmy to razem – czyli o łączeniu różnych zasobów**

Zajęcia koncentrują się wokół tych pomocy dydaktycznych pakietu *Gramy w piktogramy*, których nie można w ostatecznej formie pobrać ze strony.

2. Warsztat: **Gramy w piktogramy – matematyczne inspiracje**

Umożliwia praktyczne zapoznanie się z grami edukacyjnymi w pakiecie oraz korzyściami dla rozwijania umiejętności matematycznych i społecznych uczniów wynikającymi z wykorzystywania i tworzenia gier planszowych przez uczniów.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

3. Warsztat: Ile to kosztuje – czyli o rozwiązywaniu zadań tekstowych

Zapoznaje uczestników z proponowanym sposobem pracy z uczniami w obszarze rozwijania umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych.

4. Warsztat: Co tu pasuje – czyli o dostrzeganiu związków, podobieństw i różnic

Zwraca uwagę uczestników na znaczenie wykorzystywania w pracy z uczniami zadań otwartych.

5. Warsztat: Co jest dalej – czyli o dostrzeganiu i wykorzystywaniu prawidłowości

Pokazuje, jak wykorzystywać różnego rodzaju sekwencje do rozwijania umiejętności dostrzegania i wykorzystywania prawidłowości.

6. Warsztat: Gdzie co jest – czyli o czytaniu ze zrozumieniem

Prezentuje możliwości wykorzystania różnorodnych zagadek w rozwijaniu umiejętności czytania ze zrozumieniem oraz wielość metod ich rozwiązywania.

7. Warsztat: Co z tego wynika – czyli o pewnych własnościach nierówności

Pokazuje wykorzystanie pomocy pakietu do konstruowania przez uczniów swojej wiedzy matematycznej.

8. Warsztat: Gdzie jest moja para – czyli o klasyfikowaniu i nie tylko

Zwraca uwagę na wartość matematycznych zabaw ruchowych w pracy z uczniami.

9. Warsztat: Czy warto wybierać – czyli o dedukcji i indywidualizacji

Prezentuje wykorzystanie materiałów pakietu i proponowanych metod pracy z nimi do indywidualizowania pracy z uczniami.

10. Warsztat: Detektyw – czyli o tworzeniu sytuacji pytajnych

Pokazuje możliwość zastosowania zagadek detektywistycznych w rozwijaniu umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych.

11. Warsztat: Co jest nam potrzebne w podróży – czyli o klasyfikowaniu obiektów

Skupia się na organizowaniu sytuacji dydaktycznych z wykorzystaniem pomocy pakietu.

Wsparciem w przygotowaniu i przeprowadzeniu szkolenia może być zapoznanie się z:

- Raportami „O matematycznych umiejętnościach uczniów. Cz. I Diagnoza” i „O matematycznych umiejętnościach uczniów. Cz. II Prognoza” autorstwa: M. Dąbrowskiego, A. Dereń, E. Jabłońskiej, A. Pregler, M. Sieńczewskiej oraz M. Żytko – członków Zespołu Badawczego, który opracował pakiet edukacyjny *Gramy w piktogramy*;
- Publikacjami podsumowującymi etap testowania pakietu „Raport z testowania innowacyjnej pomocy dydaktycznej: Pakiet edukacyjny Gramy w piktogramy” oraz „Raport z ewaluacji”;
- wszystkie te publikacje dostępne są na stronie http://projekt-piktografia.pl/?page_id=814
- Przewodnikami do pakietu edukacyjnego oraz kursem e-learningowym zamieszczonymi na stronie <http://www.piktografia.pl/>, gdzie znajduje się także opis e-pakietu.