



PIKTOGRAFIA - Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem symbolicznym w edukacji z zakresu nauk matematycznych z zastosowaniem piktogramów Asylco

Scenariusz warsztatu 2 GRAMY W PIKTOGRAMY CZYLI O BADANIU ZASOBÓW

Cele:

- wzbogacenie warsztatu zawodowego uczestników w obszarze posługiwania się pomocami dydaktycznymi, w tym grami dydaktycznymi
- ukazanie możliwości dydaktycznych wynikających z zastosowania piktogramów w różnych sytuacjach dydaktycznych
- zapoznanie uczestników ze sposobem pracy z pakietem *Gramy w piktogram*.

Pomoce:

- zestawy pomocy z e-pakietu - wydruki
- kartki papieru A4, pisaki
- podstawa programowa kształcenia ogólnego



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Człowiek - najlepsza inwestycja

Przebieg warsztatu

1. Grupę dzielimy na 4-5 osobowe zespoły Po krótkim wprowadzeniu na temat znaczenia pomocy dydaktycznych w pracy z uczniami (m.in. potrzeba wizualizacji problemu, łączenie gier, działań zespołowych z tworzeniem teorii, koncepcji rozwiązań, zapisu działania, dyskusowania rozwiązań, tworzenia własnych gier, negocjowania rozwiązań, prowadzenia badań), zachęcamy uczestników zajęć, żeby zagraли w wybraną grę planszową, która znajdują się w zestawie. Grupa, która skończy wcześniej rozgrywkę, może zagrać w kolejną grę.
2. Rozmawiamy o pojawiających się problemach podczas rozgrywki. Podajemy kilka zasad wykorzystywania gier, np.:
 - a. należy rozegrać partię próbną - w grupach lub nauczyciel kontra klasa (wykorzystując zamieszczone w prezentacjach plansze gier) – podczas której zostaną wyjaśnione wszystkie wątpliwości, doprecyzowane zasady itp.;
 - b. nie wolno zmieniać ustalonych zasad w trakcie rozgrywki;
 - c. należy rozegrać kilka partii gry, m.in. aby dać różnym graczom odniesienie sukcesu;
 - d. po rozegraniu gry wskazane jest wykorzystanie jej do rozwiązywania zadań opartych na doświadczeniach z rozgrywek – wtedy uczniowie mają szansę budować swoją wiedzę matematyczną.Zwracamy uwagę na możliwość zmiany poziomu trudności, zakresu liczbowego wykonywanych działań itp. poprzez modyfikowanie zasad poszczególnych gier.
3. Prosimy grupy o zapisanie na kartkach umiejętności, które nabywają i rozwijają uczniowie podczas grania w gry planszowe. Tworzymy ich zestawienie, np. z podziałem na umiejętności matematyczne, społeczne. Porównujemy wyniki prac z zapisami w Podstawie Programowej.
4. Zapraszamy uczestników zajęć do tworzenia własnych gier, instrukcji, strategii. Zespoły mogą stworzyć grę do istniejącej planszy lub przygotować własną na papierze pakowym i wykorzystać do jej przygotowania dowolne elementy z pakietu.
5. Uczestnicy zajęć pracują w zespołach sprawdzając zakres zestawów piktogramów, pieczętek, budują różne sytuacje dydaktyczne z ich zastosowaniem. Po 20 minutach następuje prezentacja na forum.
6. Grupy wymieniają się planszami gier, rozgrywają partię nowej gry i przygotowują informacje zwrotną dla jej twórców – co było ciekawego w grze, co można zmodyfikować, żeby gra był jeszcze lepsza, ciekawsza.
7. Wspólnie zastanawiamy się, jakie umiejętności zdobywają uczniowie projektując nowe gry.