



Projekt edukacyjny „Gramy w piktogramy” to zestaw pomocy, których celem jest rozwijanie umiejętności matematycznych uczniów.

Celem ogólnym projektu jest podwyższenie u uczniów rozumienia matematyki i posługiwania się nią w praktyce.

Praca z pakietem „Gramy w piktogramy” stawia na rozwój dzieci, ich aktywność oraz twórczość. Dzieci uczą się analizowania, wyciągania wniosków, opracowywania strategii. Pakiet ten zwraca szczególną uwagę na indywidualizację procesu kształcenia- każdy uczeń ma prawo wyboru, w jaki sposób rozwiąże dane zadanie.

Pakiet „Gramy w piktogramy” powstał w ramach projektu „Piktografia – Rozwijanie umiejętności posługiwania się językiem symbolicznym w edukacji z zakresu nauk matematycznych z zastosowaniem piktogramów Asylco” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Priorytet III.

Został on opracowany dla trzech poziomów edukacyjnych: klasy I-III i IV-VI szkoły podstawowej oraz gimnazjum.

W naszej szkole, w roku szkolnym 2014/2015, do realizacji tego projektu przystąpiła klasa II a.

PROJEKT  
PIKTOGRAFIA



**Zestaw uczniowski:**

- piktogramy,
- gry planszowe,
- tabliczki suchościeralne,
- stemple,
- domino,
- gry i programy komputerowe.