



## PROGRAM WARSZTATU

### **nt. Matematyka interaktywna – gry i zabawy dla najmłodszych**

Odczarować matematykę, czyli jak uczyć małe dzieci matematyki w prosty, ale niebanalny sposób

<b>Warsztat dla nauczycieli powiatów</b>	polickiego, gryfińskiego, kamieńskiego, goleniowskiego, stargardzkiego, pyrzyckiego, myśliborskiego, gryfickiego, łobeskiego, choszczeńskiego, m. Szczecin, m. Świnoujście
<b>Miejsce warsztatu</b>	Szczecin, ul. Monte Cassino 15 - budynek Wyższej Szkoły Humanistycznej TWP w Szczecinie
<b>Liczba godzin warsztatu</b>	10
<b>Cel ogólny warsztatu</b>	1. Poznanie interaktywnych metod wprowadzania pojęć matematycznych. 2. Rozwijanie zdolności matematycznych uczniów.
<b>Cele szczegółowe</b>	1. Umiejętność konstruowania sytuacji problemowych wspierających aktywność matematyczną dzieci. 2. Tworzenie interaktywnych gier i zabaw rozwijających myślenie matematyczne.
<b>Program warsztatu</b>	<p><b>Moduł I: Przegląd zasobów cyfrowych aplikacji matematycznych przeznaczonych dla małych dzieci</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Labmat - rozwiązywanie zadań poprzez uwalnianie małych Labmaków zamkniętych w magicznych klatkach,</li><li>• Kujon Junior – zadania działania pisemne, ułamki zwykłe,</li><li>• Znaki rzymskie – doskonalenie znajomości zapisywania i odczytywania znaków rzymskich,</li><li>• KidsMath – kształtowanie umiejętności sprawnego liczenia,</li><li>• Tangram Master – chińska łamigłówka składająca się z siedmiu elementów.</li></ul> <p><b>Moduł II: Kształtowanie pojęć matematycznych z wykorzystaniem cyfrowych aplikacji edukacyjnych</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Rozumowania matematyczne i liczby: zbieranie, kodowanie, analizowanie danych na przykładzie: - Lightbot Hour – programowej gry logicznej, - ScratchJr – wizualnym kodowaniu oraz - kolorowym kodowaniu robota OzoBot’a,</li><li>• podstawowe rozumowania matematyczne: rytmy, algorytmy i analogie, seriacje, matematyczne klasyfikowanie w ćwiczeniach interaktywnych.</li></ul> <p><b>Moduł III: Zastosowanie poznanych wiadomości umiejętności w praktyce</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• tworzenie interaktywnych gier i zabaw matematycznych,</li><li>• projektowanie scenariusza zajęć interaktywnej matematyki dla małych dzieci.</li></ul>
<b>Prowadząca warsztat</b>	<p><b>dr Dorota Zbislawska</b> - doktor nauk społecznych w dyscyplinie Pedagogika. Nauczyciel dyplomowany edukacji wczesnoszkolnej SP 45 z O.I. w Szczecinie. Od 2010 pracownik dydaktyczny Wyższej Szkoły Humanistycznej TWP w Szczecinie.</p> <p>Ukończone Studia Podyplomowe: Organizacja i Zarządzanie Oświatą oraz Technologie Informacyjne we Współczesnej Edukacji, Norweski kurs e-learning pt. ICT in society and work life.</p> <p>Autorka książki pt. <i>Tablica interaktywna w edukacji wczesnoszkolnej. Zbiór ćwiczeń</i>, wydany przez Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe w 2010 r. Dorobek naukowo-badawczy obejmuje wiele artykułów publikowanych w krajowych czasopismach odnośnie stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji</p>



**Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli**  
**Wyższej Szkoły Humanistycznej**  
**Towarzystwa Wiedzy Powszechnej w Szczecinie**

wczesnoszkolnej.

Organizatorka otwartych lekcji dla nauczycieli z zastosowania tablicy interaktywnej i konstruowania ćwiczeń. W 2016 -2017 roku prowadziła warsztaty kodowania dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej organizowane przez Kuratorium Oświaty w Szczecinie i TWP w Szczecinie oraz warsztaty kodowania dla uczniów i nauczycieli organizowane przez Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli WSH TWP w Szczecinie.