

WSTĘP

W nowej podstawie programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych [rozporządzenie MEN z dnia 27 sierpnia 2012 r. (Dz. U. z 2012 r., poz. 977) w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół], przywiązuje się szczególną uwagę do kształcenia najmłodszych uczniów.

Nikogo nie trzeba przekonywać, że pierwsze lata pobytu dziecka w szkole w dużej mierze decydują o przebiegu jego dalszej kariery edukacyjnej, tworzą fundament kształcenia na dalszych etapach edukacji. Wtedy właśnie jest najlepszy czas na rozwijanie u dzieci zainteresowania nauką, ciekawości poznawczej, motywacji do uczenia się. Jest to także najlepszy okres na wyrównywanie szans edukacyjnych poprzez dobrze zaprojektowaną i systematycznie realizowaną pracę indywidualną z uczniami.

Głównym celem reformy programowej jest poprawa efektów kształcenia. Pilną potrzebę w tym zakresie potwierdzają wyniki kilkuletnich badań umiejętności uczniów kończących I etap edukacji¹. W sposób szczególny dotyczy to edukacji matematycznej, gdzie stwierdzono bardzo niski poziom umiejętności podstawowych, a nawet swoistą bezradność wobec prostych problemów praktycznych, znanych dzieciom z codziennego doświadczenia. Bardzo niepokojące jest także zjawisko posługiwania się przez uczniów symbolami bez zrozumienia ich sensu i celu użycia.

Prezentowany pakiet edukacyjny *Gramy w piktogramy* adresowany jest do nauczycieli I etapu edukacji, a jego bezpośrednimi odbiorcami są uczniowie z klas I-III szkoły podstawowej. Jego głównym celem jest rozwijanie u uczniów umiejętności rozumienia matematyki i posługiwania się nią w sytuacjach o charakterze praktycznym.

Pakiet przygotowany został zgodnie z wiedzą psychologiczną i pedagogiczną na temat prawidłowości uczenia się i konstruowania wiedzy przez dzieci najmłodsze. Pozwala na organizowanie w sposób atrakcyjny i skuteczny sytuacji edukacyjnych, których istota polega na:

- uwzględnianiu dotychczas zdobytej przez dzieci wiedzy, tak, aby proponowane zajęcia zaspakajały ich autentyczne poznawcze potrzeby, a nie powielały tego, co jest już im znane;
- doborze treści bliskich doświadczeniom uczniów, tak, aby nabywali umiejętności ułatwiające im sprawne funkcjonowanie w otaczającym świecie;
- wyzwaniu aktywności poznawczej i działania uczniów;
- tworzeniu warunków do samodzielnego poszukiwania strategii rozwiązywania problemu;
- zachęcaniu uczniów do aktywności badawczej, a także działalności i ekspresji twórczej;
- wykorzystaniu tzw. peertutoringu – wzajemnego uczenia się, dzielenia się wiedzą i doświadczeniami przez rówieśników podczas pracy zespołowej.

Zatem pakiet *Gramy w piktogramy* przygotowany został przede wszystkim w celu wspomaganie uczniów wczesnej edukacji w samodzielnym konstruowaniu wiedzy, ale także z myślą o rozwijaniu procesów poznawczych, które są niezbędne do uczenia się na wyższych etapach kształcenia. Oprócz stymulowania dziecięcej ciekawości poznawczej i rozbudzania zainteresowania nauką,

¹ Por. M. Dąbrowski (red.), *Badanie umiejętności podstawowych uczniów trzecich klas szkoły podstawowej. Trzecioklasiści 2010. Raport z badań ilościowych*. CKE 2011
A. Kalinowska, *Pozwólmy dzieciom działać. Mity i fakty o rozwijaniu myślenia matematycznego*. CKE, Warszawa 2010
A. Pregler, E. Wiatrak (red.), *Ogólnopolskie Badanie Umiejętności Trzecioklasistów* Raport OBUT 2011. CKE, Warszawa 2011

podstawowym założeniem prezentowanego pakietu jest dostarczenie nauczycielom inspiracji do projektowania i realizacji własnych pomysłów zajęć. Dlatego też w przewodniku do pakietu *Gramy w piktogramy* zamieszczony został zarówno opis podstaw teoretycznych, które stanowią uzasadnienie obecnej w nim filozofii edukacyjnej, jak też różne propozycje wykorzystania scenariuszy, kart pracy i bogatego zestawu różnych pomocy dydaktycznych w codziennej praktyce szkolnej. Mamy nadzieję, że zawarte tu propozycje pomogą nauczycielom w organizowaniu sytuacji dydaktycznych, które staną się istotne dla rozwoju i procesu uczenia się uczestników zajęć.

Rezultatem pracy z pakietem *Gramy w piktogramy* będzie na pewno podwyższenie poziomu kreatywności i kompetencji zawodowych nauczycieli. Zależy nam bardzo, aby zmiana organizacji i przebiegu realizowanych zajęć umożliwiła nauczycielom poznanie autentycznych potrzeb edukacyjnych uczniów. Zachęcamy wszystkich nauczycieli do wnikliwego obserwowania i analizowania prezentowanych przez uczniów strategii działania i aktywności poznawczej podczas rozwiązywania zaproponowanych w pakiecie zadań. Pedagogiczna refleksja na temat uczniowskich osiągnięć, trudności i popełnianych błędów stanowi przecież podstawę projektowania następnych lekcji, a także organizowania w klasie pracy indywidualnej. Nawet najbardziej perfekcyjnie przygotowany pakiet edukacyjny nie zastąpi nauczyciela, który doskonale zna swoich wychowanków i elastycznie dostosowuje materiały do ich potrzeb. Życzymy, aby praca z pakietem *Gramy w piktogramy* była dla Państwa przyjemnością, a osiągnięte efekty przyniosły zadowolenie i satysfakcję!

Autorzy