



**DZIAŁAJ MATEMATYCZNIE** to inicjatywa, której uczestnicy zaplanują i zrealizują przedsięwzięcia, polegające na zaprojektowaniu, wytworzeniu i przetestowaniu prototypów własnych gier planszowych. Uczestnicy wezmą udział w warsztatach z zarządzania projektami i warsztatach tworzenia gier planszowych.

**DZIAŁAJ MATEMATYCZNIE** to projekt, który zakłada powstanie prototypów gier planszowych, stanowiących pomoc dydaktyczną przeznaczoną do rozwoju miękkich kompetencji i umiejętności matematycznych uczniów klas IV-VI szkół podstawowych oraz przeprowadzenie zajęć z wykorzystaniem gier z uczniami szkół z Trójmiasta i okolic.

Uczestnicy zdobędą wiedzę i doświadczenie z zakresu:

- zarządzania projektami i ryzykiem w projekcie, tworzenia harmonogramu i budżetu projektu, zarządzania zmianą;
- konstruowania gier planszowych od koncepcji do testów;
- szkolnej podstawy programowej oraz potrzeb i możliwości uczniów;
- prowadzenia zajęć z uczniami w ramach testowania gier.

**DZIAŁAJ MATEMATYCZNIE** kierujemy do:

- studentów i absolwentów kierunków matematycznych (matematyka, statystyka, ekonometria itp.);
- osób zainteresowanych innowacyjnymi metodami edukacji szkolnej i pozaszkolnej;
- osób zainteresowanych projektowaniem gier planszowych.

**UDZIAŁ W PROJEKCIE JEST BEZPŁATNY!**

**DZIAŁAJ MATEMATYCZNIE** to:

- 32 uczestników podzielonych na 8 zespołów;
- 8 prototypów gier;
- 5 trenerów;
- 3 dni warsztatów;
- 160 testerów, wolontariuszy i opiekunów;
- 6 miesięcy współpracy i dobrej zabawy.

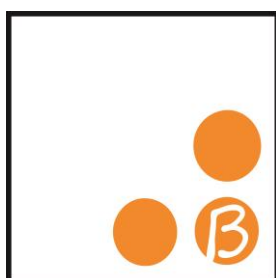
**MIEJSCE REALIZACJI:** Trójmiasto.

**HARMONOGRAM PROJEKTU:**

Projekt realizujemy w okresie **październik 2016 – kwiecień 2017.**

	<b>Działanie</b>	<b>Termin</b>
1	Rekrutacja uczestników.	3-18 października 2016
2	Warsztaty z zarządzania projektami.	22-23 października 2016
3	Planowanie projektów wytworzenia gier przez zespoły uczestników według własnych pomysłów.	listopad 2016
4	Warsztaty z tworzenia gier.	3 grudnia 2016
5	Warsztaty ze szkolnej podstawy programowej i pracy z uczniami.	3 grudnia 2016
6	Tworzenie prototypów gier przez poszczególne zespoły uczestników.	grudzień 2016 – luty 2017
7	Testy wewnętrzne.	luty 2017
8	Zajęcia z uczniami w wybranych szkołach.	marzec – kwiecień 2016
9	Zakończenie projektu.	kwiecień 2017
10	Wsparcie organizacyjne i merytoryczne ekspertów.	cały czas trwania projektu

**ORGANIZATORZY:**



**Fundacja Rozwoju Bombonierka.**

Fundacja, której celem jest między innymi zwiększanie poziomu wykorzystania potencjału, talentów i możliwości jednostek oraz grup społecznych dla dobra wspólnego.

[www.facebook.com/FundacjaBombonierka](http://www.facebook.com/FundacjaBombonierka)



**REBELatorium.**

Dział wydawnictwa Rebel koncentrujący się na nowych projektach gier, prototypach i wydarzeniach edukacyjnych związanych z grami "bez prądu".

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

<https://www.facebook.com/rebelatorium>

## TRENERZY:

### Maciej Jesionowski



Event manager w REBEL.pl, który, poza organizowaniem Festiwalu GRAMY, uczestniczy w akcjach promocyjnych oraz koordynuje akcję Laboratorium Gier. Prelegent i trener prowadzący zajęcia rozwoju osobistego z wykorzystaniem gier (także o ich projektowaniu). Specjalizuje się w warsztatach z zakresu wykorzystywania gier w edukacji, biznesie i rozwoju. Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, Gdańskiego Stowarzyszenia Fantastyki ALKOR, psycholog Polskiej Akademii Dzieci i założyciel Koła Naukowego Integra Uniwersytetu SWPS w Sopocie. Współzałożyciel bloga Ja Ty Gry. Fan Gry o Tron, The Walking Dead, gier fabularnych (larp, rpg), impro i gier z mechaniką ukrytej tożsamości.

### Krzysztof Szafranski



Szef biura projektowego wydawnictwa Rebel. Wcześniej: dyrektor handlowy wydawnictwa Kuźnia Gier i marketingowiec w firmach Granna i Goliath Games. Od lat zajmuje się popularyzowaniem gier planszowych, karcianych i fabularnych. Organizator Drużynowych Mistrzostw Europy i turniejów Warhammera Fantasy Battle. Współorganizator ogólnopolskich konwentów. Prowadzi szkolenia z wykorzystania gier w edukacji i biznesie oraz doradza nowym, wchodzącym do branży firmom. Fan form postteatralnych. W wolnych chwilach grywa turniejowo w Magic: the Gathering.

### Katarzyna Cioch



Wiceprezes Zarządu Fundacji Rozwoju Bombonierka oraz koordynator ds. zarządzania ryzykiem w instytucji finansowej. Posiada doświadczenie trenerskie z zakresu zarządzania projektami i zarządzania ryzykiem. Kierownik i uczestnik wielu projektów biznesowych w branży finansowej. Absolwentka matematyki na UG z dodatkowym wykształceniem w zakresie zarządzania ryzykiem (SGH), bankowości i finansów (WSB) oraz zarządzania projektami (WSB).

## **WARSZTATY:**

### 1. Zarządzanie projektami

Podczas warsztatu uczestnicy dowiedzą się jak tworzyć plan projektu, jak definiować cel, zakres i rezultaty projektu. Na praktycznych przykładach uczestnicy nauczą się tworzyć harmonogram i budżet projektu oraz zapoznają się z podstawami zarządzania ryzykiem w projekcie.

Podczas tego spotkania poświęcimy też dużo czasu na wzajemne poznanie się uczestników, ćwiczenia z komunikacji i podział na zespoły.

Prowadzenie: Katarzyna Cioch.

### 2. Tworzenie gier

Prowadzący warsztat podzielią się z uczestnikami swoim doświadczeniem w zakresie tworzenia gier planszowych, w szczególności w zakresie kreatywnego projektowania gier i ich testowania.

Prowadzenie: Maciej Jesionowski, Krzysztof Szafrąński.

### 3. Praca z uczniami

Uczestnicy warsztatu zapoznają się z podstawą programową nauczania matematyki w klasach IV-VI, specyfiką pracy z uczniami oraz przykładami typowych trudności i ograniczeń w pojmowaniu matematyki.

Prowadzenie: Małgorzata Masłowska, Alicja Bajduszevska.

## **ZAPISY:**

<https://goo.gl/forms/LbGilwDyKO1YhK572>

## **OPIS PROJEKTU I WYDARZENIA:**

<https://www.facebook.com/events/1696517040675168/>