

Activitat de creació de pictogrames que defineixin jocs esportius i tradicionals.

Algunes persones necessiten l'ús de pictogrames per potenciar la seva autonomia en el dia a dia: comunicar-se, aprendre, situar-se en espais i davant d'una rutina, etc.

Els *pictogrames* són símbols gràfics que expressen una idea molt concreta mitjançant imatges esquemàtiques d'objectes. Els pictogrames són molt utilitzats per a la senyalització. Per al seu disseny es sintetitzen les formes més característiques dels referents que es representen perquè siguin visualment clares i el missatge sigui entenedor i ràpid de comprendre. Normalment, es prescindeix de text o d'altres caràcters i s'utilitza la combinació de dos colors, un que fa de fons i l'altra de figura. Els pictogrames no es solen dissenyar individualment sinó que es dissenyen diferents pictogrames que conformaran un sistema de senyalització. Aquests pictogrames tindran unes mateixes característiques formals i els traçats gràfics s'hauran realitzat seguint els mateixos paràmetres#.

Objectiu

- Empatitzar amb aquells alumnes que poden tenir problemes per entendre les normes d'un joc.
- Conèixer el funcionament dels pictogrames.
- Explicar les pautes d'un joc a través del treball amb pictogrames conformant un sistema de senyalització i/o comunicació.

Desenvolupament de l'activitat

1era sessió

Si ja han treballat anteriorment activitats proposades a la Carpeta d'en Santi, es pot començar recordant què són els pictogrames i perquè serveixen. A les activitats de Cicle Inicial, varen ser usats com a mitjà per a ajudar a establir rutines i també com a mitjà de comunicació a Cicle Mitjà. Si és la primera vegada que es fa aquest treball, s'ha d'explicar als alumnes què són i perquè serveixen els pictogrames. Poden ser útils les fitxes de l'activitat "Un dia de cada dia amb pictogrames" o les del "Joc dels suports"

Després de presentar què són els pictogrames, es pregunta al grup classe si troben alguns pictogrames al seu dia a dia (emoticones, lavabos, senyals de trànsit, signes matemàtics, etc.) Aquests exemples poden visualitzar-se a les fitxes de "Un dia de cada dia amb pictogrames" (Cicle Inicial). Després, es farà el paral·lelisme amb el món de l'esport. Com representarien ells un esport com l'atletisme amb un pictograma? Ho parlen i algú pot sortir a fer-ho a la pissarra.

Els esports olímpics, solen ser representats amb pictogrames de diferents estils. En aquesta activitat es presenten els 32 pictogrames que es van fer pels Jocs Olímpics de Barcelona 92. S'ensenyen o es projecten les imatges i es comenta a quin esport es deu referir cadascuna i què tenen en comú: un estil basat en el dibuix del cos humà a partir de tres parts úniques diferenciades: cap, braços i cames.

Després, es fa una ullada i comparativa amb els altres pictogrames esportius adjunts. S'explica als alumnes que ells hauran de crear una sèrie de pictogrames per explicar-li un joc a en Joan, un nen amic d'en Santi que té síndrome d'Asperger. Es llegeix la història adjunta d'en Joan.

Per acabar la primera sessió, tot el grup classe ha de consensuar l'estil dels pictogrames que faran a la següent sessió, tant si es volen servir dels exemples vistos, com si tenen idees noves.

2ona sessió:

Es recorda l'estil que es va acordar per a fer els pictogrames.

Es fan sis grups i a cada grup se li adjudica un esport o un joc que ja coneixen. Jocs proposats: futbol, basquet, voleibol, matar, bitlles i el mocador. El/la mestre/a pot triar altres jocs que cregui adients. Cada grup haurà de dibuixar els pictogrames necessaris per explicar el joc o esport atenent el tipus de vestimenta (botes, cascs, guants...), materials (pilota, mocador), elements del camp (porteria, xarxa, cistella, paret, etc) número de jugadors (individual, dobles, equips), etc.

Per finalitzar la sessió, cada grup presenta les normes del joc amb els seus pictogrames. Es pot acabar fent un mural d'aula amb tots els jocs dibuixats.

Aquesta activitat pot ser duta a terme de manera transversal entre Plàstica i Educació Física.

Durada de l'activitat

Dues sessions d'1 hora.

Material que necessitem

Un cop acabada l'activitat, cada grup presentarà el seu joc i es posarà en comú el procés de realització:

- Com s'han organitzat?
- Ha estat fàcil sintetitzar les normes d'un joc?
- Quins pictogrames creuen més adients i perquè?
- Suggestiments i recomanacions entre diferents grups.
- Coneixen a alguna persona que pogués necessitar aquestes estratègies?

Activitats relacionades

Hi ha activitats amb pictogrames als tres cicles.



En Joan i els jocs

En Joan, l'amic d'en Santi, és un nen de 8 anys amb Síndrome d'Aspeger. A simple vista, és un nen com tots els altres, però aquest síndrome es caracteritza per afectar, directament, a com ens relacionem, com fem amics, com juguem, com ens organitzem o, fins i tot, com ens emocionem. Els nens com en Joan ens semblen estranys, diferents.

En Joan sovint juga sol al pati. De vegades, simplement vol estar sol. Altres vegades no juga amb els seus companys perquè li costa fer-ho, no entén bé les normes dels jocs més senzills i la resta de nens pensen que fa trampes i el deixen de banda. A més, en Joan és una mica patós. Al final, quan a escola fan equips per jugar, ningú el vol.

D'altra banda, en Joan és un nen molt noble, molt sincer i molt bon amic dels seus amics i, a més, és un crac amb matèries com les ciències naturals o les matemàtiques i té una memòria d'elefant.

A en Joan li ajuda l'ordre i la rutina. El fan sentir segur. Necessita que se li expliquin algunes coses varies vegades i l'ajuda especialment que, en explicar un nou joc, es faci de manera senzilla i acompanyada.

Avui, ens proposem explicar a en Joan un joc conegut a partir de dibuixos, de pictogrames. Intentarem dibuixar, **de la manera més senzilla possible**, les normes d'un joc que tots coneixem.

Amb la vostra ajuda, en Joan potser entendrà una mica millor els jocs que sovint podeu fer al pati de l'escola.

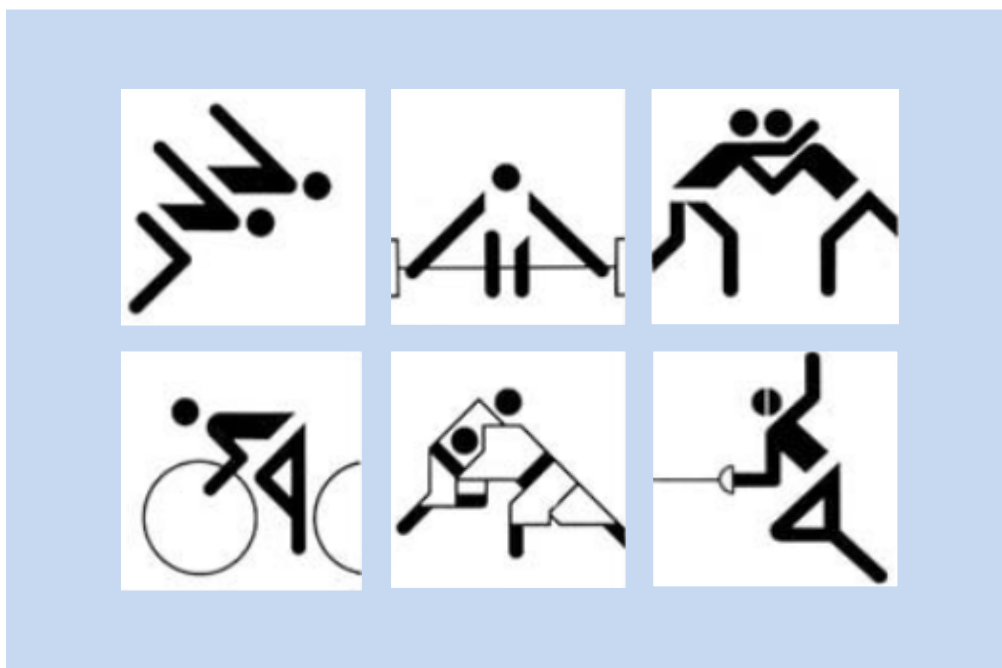
PICTOGRAMES OLÍMPICS DE BARCELONA 92



El conjunt de pictogrames utilitzats en els Jocs de Barcelona'92 van significar una evolució qualitativa respecte els que es van fer servir en les Olimpíades anteriors. En el cas de Barcelona, els pictogrames van ser elaborats a partir del logotip creat per Josep Maria Trias, la qual cosa va significar un canvi substancial respecte els pictogrames anteriors ja que s'imposava un **estil basat en el dibuix del cos humà a partir de tres parts úniques diferenciades: cap, braços i cames.**



ALTRES EXEMPLES DE PICTOGRAMES ESPORTIUS



 马术 Equestrian	 铁人三项 Triathlon	 篮球 Basketball	 赛艇 Rowing	 田径 Athletics	 现代五项 Modern Pentathlon	 棒球 Baseball
 手球 Handball	 摔跤 Wrestling	 游泳 Swimming	 射箭 Archery	 皮划艇静水 Canoe/Kayak Flatwater	 跳水 Diving	 拳击 Boxing
 乒乓球 Table Tennis	 跆拳道 Taekwondo	 网球 Tennis	 体操 Artistic Gymnastics	 沙滩排球 Beach Volleyball	 足球 Football	 帆船 Sailing
 垒球 Softball	 举重 Weightlifting	 羽毛球 Badminton	 皮划艇激流回旋 Canoe/Kayak Slalom	 曲棍球 Hockey	 蹦床 Trampoline	 花样游泳 Synchronized Swimming
 排球 Volleyball	 艺术体操 Rhythmic Gymnastics	 柔道 Judo	 水球 Water Polo	 自行车 Cycling	 射击 Shooting	 击剑 Fencing

