

## EDUKACJA PRZEZ ZABAWĘ

Analiza zapisów Podstawy Programowej Edukacji Wczesnoszkolnej potwierdza, że nauka przez zabawę ma swoje uzasadnienie w kształceniu dzieci młodszych. W zabawie dziecko może rozwijać predyspozycje i zdolności poznawcze<sup>1</sup> umożliwiające mu rozumienie otaczającego świata, doskonalić procesy wielozmysłowego poznawania, ale także rozwijać takie cechy osobowości, które będą konieczne do aktywnego i etycznego funkcjonowania w życiu społecznym.

Zabawa zapewnia dziecku bezpieczne i przyjazne warunki do uczenia się w trakcie i poprzez zabawę. W zabawach edukacyjnych z powodzeniem można korelować treści nauczania z różnych edukacji, a co najważniejsze w zabawie odzwierciedla się sens kształcenia zintegrowanego, budującego w umyśle dziecka całościowy obraz świata. Zabawy dydaktyczne, które organizuje nauczyciel dostosowując je do możliwości psychofizycznych dzieci, zachęcają dzieci do wysiłku intelektualnego, ćwiczą funkcje umysłowe, rozwijają predyspozycje i uzdolnienia. Równocześnie wyrabiają dyscyplinę i wytrwałość, uczą postępowania zgodnego z przyjętymi zasadami i regułami oraz pobudzają do wyrażania swoich myśli, emocji i uczuć<sup>2</sup>. Poprzez zabawę dziecko przeżywa emocje i uczy się nad nimi panować, zaspokaja ona jego potrzeby i pragnienia w przyjemny sposób. Im zabawy są różnorodniejsze i bogatsze w treść, tym korzystniej oddziałują na całą osobowość dziecka. Zabawa pozwala poznać świat poprzez naśladowanie, próbowanie, eksplorowanie i konstruowanie<sup>3</sup> – dziecko postawione w roli badacza<sup>4</sup> otaczającego świata ma satysfakcję i zadowolenie z obserwowania i eksperymentowania, przez co uczy się przewidywania skutków, kierowania swoimi czynnościami, wykorzystuje rekwizyty, symbole, przedmioty nadając im konkretne funkcje.

W zabawie integrują się procesy kształcenia i wychowania, dlatego pełni ona funkcję stymulującą i wspomagającą aktywność intelektualną, ruchową, emocjonalną, moralną i społeczną. Kontakty interpersonalne w zabawie przyczyniają się do przyswajania norm społeczno-moralnych, uczą zgodnego współdziałania i współpracy w sytuacjach praktycznych i zadaniowych, dlatego walory edukacji z wykorzystaniem pedagogiki zabawy trudno przecenić, szczególnie w klasie I, do której uczęszczają także dzieci 6-letnie.

W przykładowych opisach zabaw dla dzieci z klasy I zaplanowano różne moduły, wśród nich zabawy z chustą animacyjną, linię czasu, wspólne rysowanie, stacje zadaniowe i grupy zadaniowe. Oprócz tego mapę mentalną<sup>5</sup> i zabawy z wykorzystaniem dramy<sup>6</sup>.

Warto także podkreślić, że zabawa może być pomocna nauczycielowi w diagnozowaniu potrzeb dzieci, ich predyspozycji i zdolności. W zabawie bowiem dziecko odzwierciedla swoją wiedzę o świecie, łączy w niej także elementy fantazji, wyobraźni i realizmu, dając tym samym wgląd w procesy poznawcze i myślowe dziecka.

1 I. Czaja-Chudyba, *Jak rozwijać zdolności dziecka?*, WSiP, Warszawa 2009.

2 Z. Bogdanowicz, *Zabawy dydaktyczne dla przedszkoli, materiały dla nauczycieli*, WSiP, Warszawa 2007, s. 14.

3 E. Hurlock, *Rozwój dziecka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1985, s. 10.

4 B. Muchacka, *Zabawy badawcze dzieci w przedszkolu*, Wydawnictwo Naukowe WSP, Kraków 1992.

5 M. Jąder, *Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2009, s. 96-97;

B. Kubiczek, *Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się*, Wydawnictwo NOWIK, Opole 2009, s. 87-88.

6 M. A. Szymańska, *Drama w nauczaniu początkowym*, Wydawnictwo Juka, Łódź 1996.

Zabawa należy do podstawowej aktywności dzieci w wieku przedszkolnym, ale w młodszym wieku szkolnym dzieci nadal lubią się bawić, chociaż z biegiem lat przestaje ona być dominującą formą ich aktywności. Tematyka zabaw i ich charakter zmieniają się – dzieci szkolne ukierunkowują zabawę na cel, interesują się jej rezultatem i wynikiem. Tę zasadniczą zmianę rozwojową z powodzeniem mogą wykorzystywać nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej wprowadzając w toku zajęć zintegrowanych zabawy edukacyjne. Uatrakcyjnią one zajęcia szkolne i rozbudzą zainteresowanie tematyką nauczania. Udział uczniów w zabawach dydaktycznych, ich aktywne zaangażowanie i przeżywanie to nabywanie, pogłębianie i utrwalanie wiedzy oraz umiejętności zgodnie z różnymi drogami i strategiami nauczania, które przekładają się na wyższe osiągnięcia i efekty edukacyjne uczniów, dlatego na I etapie szkoły podstawowej warto wykorzystywać zabawy w procesie dydaktyczno-wychowawczym<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Z. Załona, *Teoretyczne rozważania o zabawie dzieci młodszych*, [w:] Z. Załona (red.), *O dziecięcej zabawie i zabawkach*, Wydawnictwo Naukowe PWSZ, Nowy Sącz 2012, s. 13.

## Moduł: Linia czasu

### Cele ogólne:

- rozwijanie procesów poznawczych
- wspomaganie rozwoju umysłowego, predyspozycji i uzdolnień
- poznawanie treści nauczania z różnych edukacji
- kształtowanie umiejętności rozumienia czasu w chronologii wydarzeń
- kształtowanie umiejętności współpracy w grupie rówieśniczej w sytuacjach zadaniowych
- przestrzeganie zasad i reguł społecznych
- wdrażanie do kulturalnego zachowania się wobec rówieśników i dorosłych
- rozwijanie umiejętności komunikowania się z dziećmi i nauczycielem
- poznawanie siebie (swoich cech)
- wyrażanie własnych myśli i uczuć w różnych formach ekspresji

### Cele operacyjne:

#### Uczeń:

- ćwiczy (przez to doskonali) procesy poznawcze (m.in. percepcję, pamięć, uwagę)
- zdobywa wiadomości z zakresu poszczególnych edukacji, a szczególnie matematycznej, technicznej, społecznej, przyrodniczej
- poznaje, utrwała i poszerza pojęcie czasu (chronologia wydarzeń)
- zdobywa nowe doświadczenia związane z rozumieniem upływającego czasem
- uczy się prawidłowej i zgodnej współpracy w grupie
- doskonali swoje umiejętności interpersonalne w kontaktach z rówieśnikami
- dostrzega swoje mocne i słabe strony
- wyraża siebie, swoje myśli, emocje i uczucia w różnych formach ekspresji
- podejmuje próbę komunikacji niewerbalnej

## Temat:

## Co po czym? Chronologia wydarzeń

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
1.	„Dzień”	<p>1. Nauczyciel rysuje linię przez całą tablicę. Nad linią zaznacza kolorową kredą znak (kreskę) oznaczający początek dnia, południe, wieczór. Zadaniem każdego ucznia jest narysowanie na kartce formatu np. A5, dowolnej czynności, jaką wykonywał lub będzie wykonywał „rano” (przed przyjściem do szkoły), „w południe” (na terenie szkoły), czy „wieczorem” (przed snem). Po wykonaniu pracy uczniowie siadają w kręgu. Każdy uczeń opowiada o swojej linii czasu, korzystając z niedokończonych słów nauczyciela: „Dzisiaj rano...”, „W szkole...”, „Wieczorem...”. Po wykonaniu ćwiczenia uczniowie podchodzą do tablicy i przyczepiają/ przyklejają swoje rysunki w odpowiednim miejscu na linii czasu.</p> <p>2. Nauczyciel rysuje białą kredą linię przez całą tablicę. Na linii zaznacza kolorową kredą znak (kreskę) oznaczający czas: wczoraj, dzisiaj, jutro. Uczniowie analogicznie jak w ćwiczeniu „1” wykonują prace, opowiadają i umieszczają je na „linii czasu”.</p> <p>3. Nauczyciel zaznacza na kolejnej linii czasu symbole słów: dawno temu, czego nie pamiętamy; czas, w którym jesteśmy uczniami tej szkoły; czas, gdy będziemy dorośli. Wspólnie z dziećmi ustalamy, jakim znakiem na linii czasu oznaczmy te słowa. Uczniowie samodzielnie wykonują rysunek np. jednej czynności, wydarzenia, sytuacji, która w ich przekonaniu wydarzyła się bardzo dawno temu, albo sytuacji w „teraz”, albo „coś” co będzie w przyszłości. Uczniowie po wykonaniu pracy, wypowiadają się na temat treści swojego rysunku, a następnie umieszczają go na „linii czasu”.</p> <p>4. Praca w grupach 7-osobowych. Każda grupa otrzymuje zestaw cyfr od 1-7. Zadaniem uczniów jest rozdzielić między sobą cyfry i ustawić się zgodnie z zasadą od najmniejszej wartości do największej.</p>	<p>1. Nauczyciel rysuje linię przez całą tablicę. Nad linią zaznacza kolorową kredą znak (kreskę) oznaczający czas: początek dnia, południe, popołudnie i wieczór. Zadaniem każdego ucznia jest narysowanie na kartce formatu np. A5, dowolnej czynności, jaką wykonywał lub będzie wykonywał „rano” (przed przyjściem do szkoły), „w południe” (na terenie szkoły), „po południu” (po zakończeniu lekcji) czy „wieczorem” (zanim zaśnie). Po wykonaniu pracy uczniowie siadają w kręgu. Każdy uczeń opowiada o swojej linii czasu, korzystając z niedokończonych słów nauczyciela: „Dzisiaj rano...”, „W szkole...”, „Po zajęciach w szkole...”, „Wieczorem...”.</p> <p>2. Uczniowie na kartkach papieru rysują ilustrację pokazując do wyboru: przedwczoraj/ wczoraj/ dzisiaj/ jutro/ pojutrze. Przed dokonaniem wyboru nauczyciel wspólnie z uczniami może dokonać krótkiej rozmowy na temat minionego czasu. Część dalsza ćwiczenia analogicznie jak w zadaniu „1”.</p> <p>3. Praca w grupach 7-osobowych. Każda grupa otrzymuje zestaw napisów określających nazwę dni tygodnia (przy każdym napisie jest narysowana cecha charakterystyczna dla danego dnia pobytu w szkole, np. kredki, które oznaczają, że w tym dniu są zajęcia plastyczne). Zadaniem dzieci jest rozdzielenie między sobą poszczególnych napisów i ustawienie się zgodnie z kolejnością dni tygodnia. O sposobie ustawienia decydują uczniowie, czy w linii obok siebie, czy jedna osoba za drugą.</p>

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
2.	„Miesiące”	<p>1. Każdy uczeń losuje narysowaną cechę charakterystyczną danej pory roku. Ich zadaniem jest ustawić się jedna osoba za drugą lub jedna osoba obok drugiej zachowując zasadę kolejności pór roku. Rozpoczynamy od pory roku, w której przychodzimy do szkoły. Uczniowie, którzy wylosowali cechę tej samej pory roku ustawiają się w miejscu np. zimy, jedna osoba za drugą.</p> <p>2. Uczniowie pracują w zespołach 12-osobowych. Mają po otrzymaniu odpowiedniej (zapisanej) cyfry ustawić się w linii od liczby o najniższej wartości do najwyższej.</p>	<p>1. Uczniowie w grupach np. 10-osobowych tworzą przestrzenną linię czasu ustawiając się zgodnie z miesiącem swojego urodzenia. Rozpoczynamy od miesiąca stycznia. Jeśli są dzieci urodzone w tym samym miesiącu stają np. obok siebie. Uczniowie całej klasy podejmują próbę ustawienia się w linii czasu biorąc pod uwagę kryterium miesiąca swojego urodzenia.</p>
3.	„Posiłek”	<p>1. Każdy uczeń rysuje dowolny etap, produkt, element, czynność określających śniadanie. Może to być np.: chleb, nóż, szklanka, krojenie chleba, sklep. Po wykonaniu pracy w ciszy uczeń podchodzi i umieszcza swoją pracę na narysowanej na tablicy linii czasu. Na linii czasu jest tylko zaznaczone miejsce określające spożywanie śniadania.</p> <p>2. Uczniowie w grupach np. 5-osobowych otrzymują zbiór różnych ilustracji przedstawiających wydarzenia sprzed/w czasie śniadania i po skończonym posiłku. Ich zadaniem jest ułożyć chronologicznie przedstawione wydarzenia.</p> <p>3. Uczniowie w grupach 5-osobowych przedstawiają ruchem i słowem wydarzenia, czynności wykonywane przed rozpoczęciem posiłku w szkole. Dzieci ustalają między sobą czy każdy przedstawia jedną wybraną czynność, czy wszyscy pokazują po kolei poszczególne etapy.</p> <p>Śniadanie (w domu, w przedszkolu, w szkole):</p> <p>1. Każdy uczeń otrzymuje po 4 kartki. Na każdej kartce rysuje jeden etap określający „śniadanie w domu”. Może posłużyć się rysunkiem symboli, np.: siatka, sklep lub rysunkiem sytuacji: mama jest w sklepie i robi zakupy.</p> <p>Po wykonaniu pracy plastycznej i ułożeniu w odpowiedniej kolejności przywieszają swoje prace w wyznaczonym miejscu linii czasu.</p> <p>2. Uczniowie w grupach 5-osobowych zastanawiają się nad czynnościami, jakie wykonywali w przedszkolu przed śniadaniem (np. porządkowanie miejsca zabawy, mycie rąk, porządkowanie stolików); w czasie posiłku i po posiłku. Po ustaleniu poszczególnych czynności, ustawiają się „na linii czasu” i każde dziecko w linii przedstawia ruchem (bez słów) jedną czynność. Należy pamiętać, aby czynności były wykonywane chronologicznie.</p> <p>3. Uczniowie ustawieni są w grupach 5–6-osobowych. Zadaniem każdej grupy jest ilustracja ruchem (bez użycia słów) wskazanej scenki. Jedna grupa przedstawia, co dzieje się w szkole, zanim nastąpi przerwa śniadaniowa; druga sytuację podczas spożywania śniadania; trzecia wydarzenia podczas przerwy; czwarta to, co się dzieje na lekcjach.</p>	

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
4.	„Urządzenia”	<p>Każde dziecko otrzymuje taki sam zestaw ilustracji. Zadaniem dzieci jest ułożenie chronologiczne obrazków przedstawiających różnego rodzaju urządzenia/czynności:</p> <p>a) pralka: tarka, pralka elektryczna, pralka automatyczna</p> <p>b) oświetlenie: pochodnia, świeczka, lampa naftowa, lampa elektryczna</p> <p>c) telefon: stacjonarny z tarczą do wykręcania numerów, telefon stacjonarny z przyciskami do wybierania numerów, telefon komórkowy</p> <p>d) telewizor: z czarno-białym obrazem, z kolorowym obrazem, plazmowy/LCD</p> <p>e) komputery</p>	<p>Uczniowie pracują w grupach 5-osobowych. Każda grupa otrzymuje od prowadzącego „hasło”, do którego ma ułożyć historyjkę obrazkową.</p> <p>Zadaniem pierwszej grupy jest narysowanie na 5 kartkach historii zawartej w zdaniach niedokończonych: „Dawno, dawno temu ludzie prali swoje ubrania..., później..., następnie..., teraz..., a za kilka lat...”</p> <p>Kolejne grupy, analogicznie jak pierwsza, wykonują swoje prace na tematy: oświetlenie, telefon, telewizor, komputer.</p> <p>Każda osoba z grupy przygotowuje fragment opowiadania, a wypowiedzi dzieci składają się na całość tworzącą pełną historię.</p> <p>Po zakończonej pracy uczniowie prezentują swoje pomysły: przypinają kartki tworzące jeden wspólny obraz całej grupy i opowiadają najpierw słowem, a potem ruchem, co się dzieje na ich rysunkach.</p>
5.	„Rośliny”	<p>Nauczyciel rysuje na tablicy, lub zaznacza na podłodze, lub umiejscawia (przykleja np. papierowy pasek na podłodze, czy na ścianie) „linię czasu”. Zaznacza na tej linii „miejsce czasowe”, w którym się właśnie znajdujemy, to co widzimy, czego teraz doświadczamy.</p> <p>Każdy uczeń otrzymuje ilustrację, która przedstawia rośliny (trawa, drzewo, krzew, i in.) w różnych etapach wzrostu. Zadaniem dziecka jest:</p> <p>a) Stanąć w odpowiednim miejscu (dla wzrostu rośliny) na linii/na tle linii,</p> <p>b) Narysować, na jednej kartce życie danej rośliny.</p> <p>c) Przenieść się po linii/na tle linii, pokazać ruchem upływ czasu dla tej swojej rośliny (jak było, jak jest, a jak może być).</p>	<p>Każdy uczeń otrzymuje ilustrację kwiatka w różnym etapie jego wzrostu.</p> <p>Zadaniem dziecka, jest:</p> <p>a) Stanąć w odpowiednim miejscu (zgodnym z ilustracją) na linii/na rysunku linii,</p> <p>b) Narysować na kartce ten etap wzrostu rośliny, którą pokazuje rówieśnik,</p> <p>c) Przenieść się po linii/na linii pokazując mimiką i ruchem ciała kwiat w różnym etapie wzrostu (np. w pąku, w czasie kwitnienia, przekwitły, uschnięty).</p>
6.	„Budynki”	<p>Nauczyciel pokazuje czynność związaną z powstawaniem domu/ mieszkania. Zadaniem uczniów jest umiejscowienie zaobserwowanej czynności na odpowiedniej kartce. Uczniowie mają do dyspozycji 3 kartki ułożone jedna obok drugiej. Kartka po lewej stronie ma zawierać czynności związane z rozpoczęciem budowy domu. Kartka środkowa z budową, a symbole oznaczające mieszkania w tym domu należy narysować na kartce po prawej stronie.</p>	<p>Uczniowie w parach:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotowują 3 kartki, pisząc na każdej z nich jeden numer określający dany etap „budowy” 1 – gromadzenie materiałów, 2 – budowa, 3 – urządzenie pomieszczenia,</li> <li>• Wybierają w parach dowolny budynek (szkoła, dom, sklep, stadion),</li> <li>• Przedstawiają ruchem (bez słów) każdy etap i kilka czynności z nim związanych,</li> <li>• Przedstawiają na forum grupy w ciszy swoje zadanie: pokazują numer etapu; prezentują poszczególne czynności, obserwujących ich rówieśnicy zgadują, co przedstawia dana czynność. Autorzy potwierdzają lub zaprzeczają jedynie przez mimikę i gest, czy została podana prawidłowa odpowiedź.</li> </ul>