

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 poznawcze¹ 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 uczuć². 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 konstruowanie³ – dziecko postawione w roli badacza⁴ 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 mentalną⁵ i zabawy z wykorzystaniem dramy⁶.

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-wychowawczym⁷.

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

Moduł: Zabawy z wykorzystaniem dramy

Cele ogólne:

- rozwijanie procesów poznawczych, m.in. percepcji, uwagi, myślenia i pamięci
- doskonalenie operacji logicznych i myślenia uwzględniającego zależności i przyczyny między elementami i sytuacjami
- zdobywanie nowych wiadomości z zakresu poszczególnych edukacji (polonistycznej, matematycznej, przyrodniczej, społecznej, artystycznej) i zajęć ruchowych
- nabywanie umiejętności podejmowania różnorodnej aktywności
- poznawanie różnych form porozumiewania się (komunikacja słowna, wzrokowa, wzrokowo-słuchowa, wzrokowo-ruchowa i ruchowa)
- nabywanie umiejętności interpersonalnych i intrapersonalnych
- rozwijanie umiejętności wyrażania własnych myśli i uczuć (bez skrępowania i ograniczeń)
- rozwijanie kreatywności werbalnej i niewerbalnej
- doskonalenie zdolności artystycznych i zainteresowań poznawczych
- doskonalenie i pobudzanie dynamiki pracy grupy oraz zgodnej współpracy w grupie
- podejmowanie prób ekspresji w realizacji siebie w konkretnych rolach społecznych
- dostrzeganie oraz nazywanie pozytywnych i negatywnych zachowań społecznych
- kształtowanie cech osobowości sprzyjających dobremu funkcjonowaniu w grupach społecznych
- rozwijanie postaw wrażliwości wobec osób niepełnosprawnych („innych”)
- kształtowanie postaw proedukacyjnych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- utrzuca wiadomości o głoskach, sylabach, wyrazach
- doskonali procesy analizy słuchowej i wzrokowej
- podejmuje wyzwania grupowe związane ze świadomością przestrzeni, odległości i rytmu
- w sposób kreatywny używa wyobraźni w sytuacjach zadaniowych
- uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką, gestem, ruchem zachowania różne zachowania
- rozumie umowne znaczenie rekwizytu i umie posłużyć się nim w konkretnej scenie
- przedstawia na forum grupy swoje myśli, odczucia i pomysły
- prezentuje w sposób kreatywny nabytą wiedzę z różnych edukacji
- dzieli się swobodnie swoimi wiadomościami, umiejętnościami i pomysłami wykorzystując predyspozycje i zdolności artystyczne
- używa w sytuacjach zadaniowych różnych form komunikowania się
- rozumie komunikuje się werbalnie i niewerbalnie w mniejszych i większych grupach rówieśniczych
- zachowuje prawidłowe relacje indywidualne z dorosłym
- jest zmotywowany do samodzielnego poszukiwania wiedzy i nabywania umiejętności
- kreuje swoją postać, indywidualnie przygotowuje się do danej roli (prowadzący jedynie stymuluje, nie daje gotowych rozwiązań)
- w miarę trafnie ocenia własne działania
- rozwija wiarę we własne możliwości
- rozwija swoją dojrzałość emocjonalną i społeczną
- uwrażliwia się na kontakty z osobami „innymi” (np. niepełnosprawnymi)

Temat:

„Ja i moje odbicie” – jaki/jaka jestem?

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
Wszystkie zabawy odbywają się bez słów. Uczestnicy stoją w dowolnym miejscu sali przodem do osoby prowadzącej (nauczyciela). Nauczyciel rozpoczyna animację zabawy bez słów. Treści zabawy: wchodzi do sali, gdzie jest dużo luster (uczniowie w roli luster). Staje naprzeciw grupy. Pokazuje daną minę, gest, pozę, scenkę, słowo, a zadaniem uczniów – „luster” jest m.in. naśladować zaobserwowane czynności.			
1.	„Sala luster – patrz i naśladuj”	Nauczyciel w ciszy pokazuje: a) Dowolną minę za pomocą: ust (uśmiech, smutek, zaskoczenie, itp.), b) Brwi (zdziwienie, zadowolenie, złość, itp.), c) Oczu (radość, strach, smutek, itp.) d) Ruchów nosa naśladowujące różne uczucia i odczucia, e) Gest za pomocą prawej ręki (ułożenie ręki: wyprostowana uniesiona pod różnymi kątami; na różnych wysokościach ruch ręką w stawie barkowym, łokciowym, nadgarstkowym; ułożenie dłoni: otwarta z różnym ułożeniem palców, półotwarta z różnym ułożeniem palców; zamknięta w pięść), f) Ruch ręką lewą; ruch łączony prawą i lewą ręką wykonujące te same lub inne ruchy, g) Ruch: noga prawa, następnie ruch noga lewa (uwzględnia ruchy poszczególnych stawów kończyn), h) Wprawia w ruch całe ciało w pozycji stojącej, np. poprzez podskok obunóż, podskok na prawej, lewej nodze, skłony w różnych kierunkach czy w pozycji siedzącej.	Nauczyciele w ciszy pokazuje sekwencję mimiczną używając: a) Ruchów gałek ocznych np. trzy razy mrugnięcie prawy okiem, dwa razy lewym, b) Tylko ruchów brwi i czoła, np. uniesienie obu brwi, zmarszczenie czoła, c) Ust, np. trzykrotne uśmiechnięcie się, skrzywienie ust w prawą stronę, skrzywienie ust w lewą stronę, d) Ruchów gałek ocznych; nosa, czoła, brwi, odgrywa scenkę, np. uśmiecha się, nagle coś zobaczył, przerażenie, strach, zdziwienie. Nauczyciel w ciszy pokazuje scenkę (łącząc zarówno mimikę twarzy z ruchem ciała): a) Zabawa z piłką (biegnie, uśmiecha się, rzuca piłkę do góry, odbija od podłogi, rzuca.... i piłka „nie wraca”, zastanawia się, co się stało, patrzy w górę, po chwili piłka spada, b) Zabawa z psem (głaska go, zawiązuje smycz, idzie na spacer, itd.), c) Obowiązki domowe (odkurza dywan, podlewa kwiaty, ściera kurze).
2.	„Sala liter – patrz, powtórz i narysuj”	Nauczyciel stając naprzeciwko grupy wskazuje za pomocą gestów i min, aby dzieci uważnie patrzyły jakie głoski, słowa, bądź zdania wypowiada. Zadaniem uczniów jest powtórzyć daną głoskę (bez głosu), a następnie narysować jej symbol, rzecz, których nazwa rozpoczyna się na tę literę. Ilustracje powinny być rysowane jedna obok drugiej lub jedna pod drugą tak, aby później było łatwo sprawić poprawność zrozumienia wypowiedzianych liter, wyrazów czy zdań. Nauczyciel dla ułatwienia może pokazać gestem podpowiedź. Mówi wolno i bezdźwięcznie np.: a) samogłoski (a, o, u, i, e), b) spółgłoski (m, k, p, t, l), c) krótkie wyrazy (3 literowe): kot, las, sok, d) nazwy rzeczy zgromadzonych na ławce, e) nazwy zwierząt (kot, pies, lis).	Nauczyciel mówi wolno i bezdźwięcznie poszczególne głoski, wyrazy czy zdania: a) samogłoski i spółgłoski, b) sylaby (np. la) dziecko rysuje rzecz rozpoczynając się na taką sylabę, np. latar-ka, lala, c) kolory, d) imiona dziewczynek, e) imiona chłopców.

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
3.	„Sala cyfr – patrz, licz”	Zabawa odbywa się w parach naprzeciwko siebie. Jedno dziecko pokazuje daną ilość przez np. podskok (3 podskoki na jednej nodze), a osoba w roli „lustra”: a) Wykonuje o jeden podskok więcej ($3+1=4$), b) Przedstawia o dwa mniej ($3-2=1$), c) O tyle samo więcej ($3+3=6$).	Zabawa odbywa się w parach. Uczniowie stoją naprzeciwko siebie. Jedna osoba ruchem pokazuje zadanie matematyczne z wykorzystaniem znaków: a) Dodawania: 3 podskoki, 2 przysiady, a osoba w roli „lustra” powtarza to samo i podaje wynik za pomocą kłaśnięcia w dłoń, b) Odejmowania: 8 podskoków, 2 przysiady, a druga w parze powtarza, dodając odpowiedź w formie w ruchu, np. tupiąc prawą nogą.
4.	„Sala uśmiechów – patrz i żartuj”	Zabawa odbywa się w parach dzieci stoją naprzeciwko siebie. Jedna osoba pokazuje minę, gest, czynność, a zadaniem drugiej jest pokazać zaobserwowaną sytuację, ale o treści przeciwnej: a) Emocje : osoba widzi np. uśmiech, radość na twarzy, a pokazuje minę smutną, b) Gest : osoba pokazuje ruchem ręki np. chodź tutaj; osoba w roli „odbicia” przedstawia – idź, odejdź stąd, c) Czynności : jeśli jedno dziecko np. podskakuje, to drugie kuca; jedno podnosi ręce, drugie opuszcza itd. dziecko np. podskakuje na prawej nodze, dziecko „lustro” wykonuje ten ruch na nodze lewej.	a) Litery : (dziecko kreśli w powietrzu kształt litery małej, pisanej, np. „a”, a drugie odtwarza kształt litery dużej, pisanej „A”), b) Sylaby : (pierwsza osoba kreśli przed sobą sylabę, np. „la”, natomiast zadaniem „odbicia” jest pokazać sylabę wspak, czyli „al”), c) Kierunki : osoba w roli „lustra” zauważone czynności wykonuje w przeciwnym kierunku (np. widzi ręce wzdłuż ciała – to swoje podnosi).
5.	„Salon fotograficzny”	Zabawa w parach. Jedna osoba w roli fotografa ustawia wg wzoru (na ilustracji, która jest do wglądu tylko dla niego) swojego rówieśnika do „zdjęcia”: podczas zabawy z piłką; pisanie w zeszycie; wykonywania przysiadów.	Zabawa w grupach 3 osobowych. Jedna osoba w roli fotografa ustawia w pozie lub sytuacji swoich dwóch rówieśników z klasy. Ustawia ich nie zdradzając tematu ustawienia. Zdjęcie może przedstawiać dzieci, np.: podczas przerwy w szkole; w czasie lekcji.