

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: Grupy zadaniowe

Cele ogólne:

- wspomaganie rozwoju umysłowego
- rozbudzanie zainteresowania otaczającym światem
- rozwijanie zdolności poznawczych
- doskonalenie procesów poznawczych i operacji logicznych
- wdrażanie do myślenia przyczynowo-skutkowego
- wdrażanie do celowej aktywności edukacyjnej
- rozbudzanie pozytywnej motywacji do uczenia się
- wdrażanie do współpracy w grupie i respektowania norm grupowych
- rozwijanie umiejętności komunikowania się w praktycznych sytuacjach zadaniowych
- poznawanie siebie i wyrabianie świadomości swoich mocnych stron
- kształtowanie postaw społecznych, kreatywnych, moralnych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, jak korzystać z komputera, aby nie szkodzić swojemu zdrowiu
- porządkuje wiadomości na temat zagrożeń dla człowieka ze strony zwierząt i roślin oraz zachowania się w sytuacjach niebezpieczeństwa
- systematyzuje wiadomości o pożytku roślin i zwierząt dla człowieka
- utrwała wiadomości o segregowaniu śmieci
- rozumie, kiedy w sytuacjach życiowych potrzebne są umiejętności obliczeń matematycznych
- korzysta z różnych źródeł informacji i pomocy dydaktycznych
- utrwała wiadomości o książkach
- słucha tego, co mówią rówieśnicy i nauczyciel
- zgodnie współpracuje w grupie
- komunikuje się z innymi w sposób kulturalny
- kształtuje postawę aktywności poznawczej i świadomość przydatności wiedzy szkolnej w sytuacjach praktycznych

Temat:

Uczymy się poprzez celową aktywność poznawczą

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
Przygotowanie na sali 4 stanowisk do pracy w grupach 3–4-osobowych. Uczestnicy w poszczególnych grupach najpierw samodzielnie zastanawiają się, a następnie w swoim zespole mówią o swoich propozycjach, pomysłach. Na arkuszu papieru formatu A3, notują, np. w formie rysunku, symbolu, litery lub cyfry wszystkie swoje pomysły. Po zanotowaniu, przygotowaniu materiału do prezentacji dzielą się swoimi wnioskami na forum całej grupy.			
1.	„Komputer”	Wszystkie grupy otrzymują to samo zadanie. Zadaniem każdej grupy jest odpowiedź na pytanie: Co może się stać, jeśli długo będziemy korzystać z komputera/tableta?	Każda grupa analizuje inne zagadnienia. Jednak stanowi ono fragment całości problemu. 1. Jakie zagrożenia dla nas niesie długie korzystanie z komputera/tableta? <i>Grupa 1.</i> Oczy – mogą uciepnieć? <i>Grupa 2.</i> Kręgosłup – może uciepnieć? <i>Grupa 3.</i> Oceny w szkole – mogą być niższe? <i>Grupa 4.</i> Czas spędzony z rodziną/ rówieśnikami – może go być mniej?
2.	„Przyroda”	Uczniowie w poszczególnych grupach mają do dyspozycji ilustracje tematyczne. Wszystkie grupy odpowiadają na te same pytania: a) Jakie są zagrożenia w lesie? (niebezpieczne i chore zwierzęta) b) Jak należy oszczędzać wodę? c) W jakim celu należy segregować śmieci? d) Do czego potrzebne są człowiekowi zwierzęta? e) Jaki pożytek mają ludzie z roślin?	1. Jakie są zagrożenia w lesie/polu/na łące i jak należy się zachować w czasie przebywania w takich miejscach? <i>Grupa1.</i> Zwierzęta – kiedy i jakie są niebezpieczne? <i>Grupa 2.</i> Owoce – kiedy i jakich nie należy spożywać? <i>Grupa 3.</i> Grzyby – kiedy i jakich nie należy spożywać? <i>Grupa 4.</i> Rośliny – kiedy i jakich nie należy spożywać? 2. W jakim celu segreguje się śmieci? <i>Grupa 1.</i> Papierowe, <i>Grupa 2.</i> Plastikowe, <i>Grupa 3.</i> Metalowe, <i>Grupa 4.</i> Szklane. 3. Jak należy zachować się w czasie niebezpiecznych sytuacji? <i>Grupa 1.</i> Burza, <i>Grupa 2.</i> Powódź, <i>Grupa 3.</i> Pożar, <i>Grupa 4.</i> Trąba powietrzna, 4. W czym przyroda jest nam potrzebna? <i>Grupa 1.</i> Jaki pożytek przynoszą nam leśne/polne zwierzęta? <i>Grupa 2.</i> Jaki pożytek mają dla nas zwierzęta w domu/zagrodzie? <i>Grupa 3.</i> Jaki pożytek przynoszą nam rośliny leśne/polne? <i>Grupa 4.</i> Do czego potrzebne są nam rośliny w ogrodzie, sadzie?

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
3.	„Matematyka”	<p>Uczniowie w poszczególnych grupach zastanawiają się i szukają odpowiedzi na pytania, po co nam umiejętność:</p> <p>a) dodawania i odejmowania, b) ważenia, c) mierzenia, d) odczytywania czasu.</p>	<p>Uczniowie w poszczególnych grupach zastanawiają się, w jakim celu uczymy się matematyki?</p> <p>Po co nam umiejętność:</p> <p><i>Grupa 1.</i> Dodawania i odejmowania, <i>Grupa 2.</i> Mierzenia długości, <i>Grupa 3.</i> Obliczania ciężaru, <i>Grupa 4.</i> Obliczania czasu.</p>
4.	„Książka”	<p>Uczniowie otrzymują zestaw ilustracji, albumów, encyklopedii, słowników. Zadaniem uczestników każdej grupy jest odpowiedzieć na pytanie:</p> <p>a) Co jest potrzebne, aby powstała książka? b) Jakie mamy rodzaje książek? c) Jak należy dbać o książki? d) Gdzie jest dużo książek?</p>	<p>Każda grupa otrzymuje inne zadanie związane z tematyką książki. Wnioski z poszczególnych grup stanowić będą odpowiedź na pytanie: „Co to jest książka?”</p> <p><i>Grupa 1.</i> Jakie są rodzaje książek? <i>Grupa 2.</i> Skąd wiesz, że to książka? <i>Grupa 3.</i> Jak należy dbać o książkę? <i>Grupa 4.</i> Jak wyglądała dawniej, jak teraz, a jak za 100 lat może wyglądać książka?</p>