

## 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 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:

# Co widziałem? Co słyszałem?

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
W zabawie może towarzyszyć muzyka relaksacyjna, zapraszająca do powolnego poruszania się, obserwowania, poznawania. Po wykonaniu każdego ćwiczenia uczniowie opowiadają o swoich wrażeniach.			
1.	„Moja sala widziana oczyma mrówki”	Wszystkie dzieci udają, że są mrówkami. W ciszy chodzą w dowolnym kierunku w sali i zapamiętują jak wyglądają przedmioty, co widzieć może mrówka ze swojej perspektywy. Po 2-3 minutach każde dziecko siedząc w kręgu opowiada o swoich wrażeniach: W jakim miejscu było, w jakim miejscu czuło się dobrze, w jakim źle, czy odkryło, zobaczyło coś nowego.	Zabawa w parach. Jedna osoba wchodzi w rolę mrówki, która w ciszy przemieszcza się i poznaje teren, natomiast druga zajmując dowolne miejsce dokonuje obserwacji trasy, jaką pokonuje „mrówka”. Obserwowaną drogę – notuje w formie rysunku na wcześniej przygotowanej kartce.
2.	„Spacer wzrokiem”	Każdy zajmuje wygodnie miejsce (siedząc, leżące), z którego w ciszy przygląda się uważnie przestrzeni, starając się zapamiętać jak najwięcej szczegółów. Po upływie np. 10 sekund zamyka oczy i próbuje przypomnieć sobie wybrany fragment miejsca. Następnie otwiera oczy i opowiada o tym, co widział i jakie uczucia mu przy tym towarzyszyły.	Zabawa realizowana jest w trzech etapach: Najpierw uczniowie zajmują wygodnie, dowolne miejsce, wybierają sobie wzrokiem jeden przedmiot. Przez około 15 sekund w ciszy dokładanie się mu przyglądają. Zwracają uwagę m.in. na wielkość, kształt, kolor. W drugiej części podchodzą do tego przedmiotu i próbują pokazać go swoim ciałem. Trzecia część to prezentacja obserwowanego przedmiotu. Uczniowie stoją w kole i rozpoczęte zdanie przez nauczyciela kończą opisem swojego przedmiotu: „W naszej sali jest...”.
3.	„Gdybym był ptakiem”	Uczniowie zajmują wygodne dla siebie miejsce w sali. Zamykają oczy i wyobrażają sobie, że są ptakami. Do tej zabawy pomocne jest muzyka relaksacyjna, pomagająca wyobrazić sobie, że jest się w roli ptaka. Po około 1 minucie uczniowie siadają w kręgu i jednym słowem kończą rozpoczęte przez nauczyciela zdanie: „Wyobrażając sobie, że jestem ptakiem, byłem/widziałem...”.	Do zabawy potrzebne są lusterka. Uczniowie stają w pozycji wyprostowanej. Trzymają lusterko skierowane ku dołowi, następnie podnoszą ponad swoje ciało (prostując rękę). Zaglądając w lusterko, starają się zapamiętać, co widzą, a później przenoszą ten obraz na rysunek.
4.	„Zobacz i przekaz dalej”	Zabawa odbywa się w ciszy na wzór „Głuchego telefonu”. Uczestnicy ustawieni się jeden za drugim plecami do siebie (w grupie nie więcej niż 10 osób). Wszyscy uczestnicy zwróceni są w jedną stronę (tak, aby każdy widział plecy swojego partnera przed sobą). Nauczyciel podchodzi do pierwszej osoby, za pomocą dotyku prosi, aby się odwróciła do niego twarzą. Pokazuje jej pewien sygnał ruchowy. Pierwsza osoba obserwuje minę ( lub gest) wykonaną przez nauczyciela, odwraca się w kierunku swoich rówieśników. Dotyka dłonią ramienia osoby przed nią. Ta odwraca się i „odbiera” od niej sygnał. Po przekazaniu znów wraca na „swoje miejsce”, czyli nie podgląda, jak sygnał ruchowy jest przekazywany dalej. Gdy „gest” zostanie przekazywany do ostatniego uczestnika, dokonujemy porównania. Prosimy pierwszą osobę, aby pokazała, jak wyglądał na początku sygnał, a czy i jak uległ przekształceniu. Zwracamy uwagę na dokładność przekazywania danego sygnału.	

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
		Nauczyciel pokazuje: a) Minę, b) Minę i towarzyszący jej jakiś gest np. uśmiech i machanie prawą ręką, c) Minę, gest, ruch głowy np. otwarte usta (zdziwienie), prawa dłoń dotykająca czoła i ruch głową jako zaprzeczenie.	Nauczyciel pokazuje układ: a) Dłoni, np. prawą rękę uniesioną na wysokość twarzy z otwartą dłonią; lewa wzdłuż ciała zaciśnięta w pięść, b) Dłoni i minę, (np. dłonie zaciśnięte przed sobą, mina wyrażająca złość), c) Dłoni, minę i ruch ust (słowo - bez dźwięku), np. dłoń naśladująca ruch węża, minę wyrażając strach i słowo „wąż”.
	Nauczyciel stojąc naprzeciwko grupy wskazuje na daną część ciała lub na daną osobę lub dany przedmiot. Pokazując równocześnie mówi, co to jest lub kto to jest. Opis osoby, czy przedmiotu nie jest zgodny z prawdą. Zadaniem uczniów jest pokazywać, co słyszą, a nie to co widzą. Gdy widzą, kogo wskazuje nauczyciel – mówią prawidłowe imię i pokazują jakąś cechę charakterystyczną dla tej osoby, np. okulary, strój (np. spodnie).		
5.	„Pokazuj i mów co widzisz, a nie co słyszysz”	Nauczyciel pokazuje: a) <b>Części ciała:</b> np. prawą ręką „usta”, a mówi „czoło” wskazuje na „nos”, a mówi „oko”; dotyka „ucho”, a opisuje go jako „usta”, b) <b>Daną osobę:</b> np. dziewczynkę o imieniu Kasia – a mówi „Jola”; chłopca o imieniu Kuba, a mówi Olek, c) <b>Przedmioty:</b> np. ławka – a mówi „krzesło”; tablica – a mówi „ołówek”.	Nauczyciel naśladuje: a) <b>Pojazdy</b> (rower, motor, łódka, samochód, samolot); np. pokazuje sposób poruszania się samolotu, a mówi, „rower”; jazdę na motorze, a mówi „auto”, b) <b>Emocje:</b> np. osobę radosną – a mówi „smutek”, c) <b>Pory roku:</b> np. zimę – a mówi „lato”.
6.	„Pokazuj co słyszysz, a nie co widzisz”	Zadanie przebiega analogicznie ze strony nauczyciela, jednak tym razem uczestnicy mają pokazywać co słyszą, a nie to na co wskazuje nauczyciel.	Zabawę można spróbować przeprowadzić w parach. Jedna osoba pokazuje dany przedmiot nazywając ją błędnie. Natomiast druga osoba z pary pokazuje to co słyszy, a nie to co widzi.
7.	„Co widziałam/-em teraz opowiem ruchem”	Uczestnicy pokazują ruchem treść pokazanej ilustracji, która może przedstawiać: a) Przedmioty z sali: np. stół, krzesło, tablica, obraz, b) Rośliny np. drzewo, trawa, kwiat, c) Budynki np. dom, szkoła, sklep.	Każdy uczeń (lub grupa) otrzymuje ilustrację: a) Przedmiotu, np. kwiatka - zadaniem dziecka jest go odnaleźć i poznać przez dotyk. Po kilku minutach uczestnicy opowiadają ruchem o swoim przedmiocie. Starają się opisać m.in. kształt, wielkość, kolor, materiał, z jakiego został wykonany, jego temperaturę, powierzchnię, b) Sytuacji np. „u fryzjera” – zadaniem grupy 4–5-osobowej jest przedstawić ruchem treść ilustracji. Uczniowie mogą również wzbogacić swoją prezentację własnymi doświadczeniami. Po kilkunastu minutach uczestnicy prezentują swoje opowiadanie.
8.	„Co słyszałam/-em teraz opowiem ruchem”	Zabawa realizowana jest w trzech etapach w grupach 4–5-osobowych: 1. Uczniowie wysłuchują treści opowiadania. 2. W wyznaczonych grupach dzieci przypominają sobie wysłuchaną treść. A następnie dokonują podziału ról do odegrania. 3. Uczniowie na forum grupy pokazują swoją interpretację opowiadania. Starają się wykonać zadanie jedynie za pomocą mimiki, gestu i ruchu.	Zabawa realizowana jest w trzech etapach w grupach 4–5-osobowych: 1. Uczniowie w wyznaczonych grupach słuchają fragmentu opowiadania. 2. Ćwiczenie prezentacji ruchem części wysłuchanego opowiadania, tworzenie także własnego wstępu i zakończenia tekstu. 3. W trzecim etapie przedstawiają na forum całość swojej pracy.