

## 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: 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
<p>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.</p>			
1.	<b>„Komputer”</b>	<p>Wszystkie grupy otrzymują to samo zadanie. Zadaniem każdej grupy jest odpowiedź na pytanie: Co może się stać, jeśli długo będziemy korzystać z komputera/tableta?</p>	<p>Każda grupa analizuje inne zagadnienia. Jednak stanowi ono fragment całości problemu.</p> <p>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?</p>
2.	<b>„Przyroda”</b>	<p>Uczniowie w poszczególnych grupach mają do dyspozycji ilustracje tematyczne. Wszystkie grupy odpowiadają na te same pytania:</p> <p>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?</p>	<p>1. Jakie są zagrożenia w lesie/polu/na łące i jak należy się zachować w czasie przebywania w takich miejscach?  <i>Grupa 1.</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?</p> <p>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.</p> <p>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,</p> <p>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?</p>



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 stanowią będą odpowiedzi 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>