



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 zabawkach*, 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:

- utrwała 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:

Gdzie jestem? Dokąd zmierzam?

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
<p>Zabawa odbywa się parach. Jedna osoba w roli osoby „niedowidzącej”, druga w roli „przewodnika”. Uczestnicy starają się mówić tylko niezbędne słowa. Po wykonaniu każdego ćwiczenia następuje zamiana ról, a następnie każde dziecko powinno mieć możliwość opowiedzenia swoich wrażeń i odczuć. Do wykonania tego ćwiczenia potrzebne są ciemne okulary, z naklejonymi „utrudnieniami”, np. paskami. Jedna osoba nakłada okulary, których szkła są kolorowe i dodatkowo mają cienkie paski. Wielkość i częstotliwość tych pasków można zmienić w zależności od możliwości grupy i potrzeby ćwiczenia. Należy jednak pamiętać o zasadzie stopniowania trudności i dopasowywania do możliwości danego ucznia (6-, 7-latek). Zadaniem ucznia w roli przewodnika jest:</p>			
1.	„Chore oczy”	<p>Trzymając swojego rówieśnika za rękę pomóc mu w pokonaniu wyznaczonej, krótkiej trasy:</p> <p>a) Od drzwi sali do swojego miejsca przy stoliku, b) Od jego stolika do tablicy, c) Od okna do drzwi.</p>	<p>Zadaniem ucznia w roli przewodnika jest poprowadzić swojego rówieśnika długą, krętą, z przeszkodami trasą za pomocą dotyku (trzymając za rękę) na wyznaczone przez nauczyciela miejsce (osoba prowadzona nie zna celu przejścia) np.:</p> <p>a) Od biurka nauczyciela do tablicy, potem do drzwi, a następnie do swojego stolika, b) Od półek z książkami do tablicy, następnie do okna i do drzwi, c) Od swojego miejsca w sali do tablicy, a następnie do dowolnego okna.</p>
2.	„Nie widzę, ale słyszę”	<p>Wszystkie osoby w roli niewidomego stoją obok siebie. Natomiast osoby w roli przewodników stoją przed nimi twarzą. Każda para otrzymuje od nauczyciela słowne hasło (np. las), za pomocą którego przewodnik może się kontaktować ze swoim podopiecznym. Prowadzący „niewidomego” używając tego słowa (ciągle go powtarzając) prowadzi „niewidomego” do wyznaczonego miejsca. Prowadzący idąc obok lub przed osobą „niewidomą” nie mówi w jakim kierunku należy się poruszać lecz posługuje się tylko ustalonym sygnałem. Ta forma wymaga dużej koncentracji uwagi nadawcy i adresata, a także wzajemnego zaufania. Należy pamiętać, aby trasa była krótka i bez przeszkód.</p>	<p>Zadaniem osoby w roli przewodnika jest oprowadzić po wyznaczonym terenie zapoznając osobę „niewidomą” (w okularach z paskami/ kropkami/ kratką) z jak największą ilością materiałów o różnej fakturze. Prowadzący „niewidomego” posługuje się pewnymi zwrotami, np. „dotknij, jakie to jest?”, „szorstkie?”, „miękkie?”, „twarde?”, „ciepłe?”, „zimne?”, „drewniane?”. używając tylko głosu, np. „sylaby” (lub słowa), która została wspólnie wybrana, jako sygnał do porozumiewania się.</p>