

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: „Gładkie i ostre”

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
1.	„Bąbelki”	<p>Uczniowie na podstawie ilustracji, ruchem przedstawiają jej treść. Ilustracja przedstawia historię bąbelków:</p> <p>a) Mydlanych – przygotowanie, wykonanie, zabawę, b) Wodnych – gaz w napojach, c) Folię bąbelkową.</p>	<p>Zadaniem uczestników jest w grupach 4–5-osobowych zaprezentować opowiadanie:</p> <p>a) „Bąbelki w podróży”, b) „Taniec bąbelków”, c) „Bąbelkowa rodzina”.</p>
2.	„Igły”	<p>Każdy uczestnik przypomina sobie, jakie widział, jakie zna rodzaje igieł. Próbuje wejść w rolę wybranej przez siebie igły, np. igła z drzewa; igła do szycia. Przyjmując na siebie taką rolę porusza się zgodnie z własnym pomysłem i wyobraźnią w dowolnym kierunku w sali.</p>	<p>Zabawa w grupach np. 5–6-osobowych. Zadaniem uczestników jest stworzyć dowolny ułożony „zbiór” igieł, np. igły do szycia w pudełku; drzewo iglaste; kaktus z igiełkami. Następnie poszczególne grupy prezentują swój zbiór – próba odgadnięcia przez pozostałych uczestników, jaki zbiór przedstawia dana grupa. Podpowiedzi można dokonywać jedynie ruchem, np. „pudełko z igłami do szycia” pokazuje czynności związane ze szyciem.</p>
3.	„Bąbelki i igły razem”	<p>Uczestnicy stoją w dwóch rzędach naprzeciw siebie. Jeden rząd to osoby w roli „bąbelków” a drugi w roli „igieł”. Na wyznaczony znak osoby w rzędach próbują zamienić się miejscami.</p>	<p>Uczestnicy stoją w parach naprzeciw siebie. Jedna osoba w roli „igielki”, druga w roli „bańki” – ich zadaniem, jest np. przywitać się, pójść na spacer, opowiedzieć sobie tajemnicę na ucho, zatańczyć.</p>