

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:

Papier – czym jest? Po co jest?

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
Do zabawy potrzebny jest dla każdego uczestnika rulon szarego papieru. Należy się starać, aby jeden rulon/arkusz papieru służył przez wszystkie zabawy. Po przeprowadzeniu każdego ćwiczenia należy omówić z grupą czynności, jakie wykonywali, co sprawiło im radość, co stanowiło trudność, skąd wiedzieli, jak mają się zachować, dlaczego podejmowali takie, a nie inne działania.			
1.	„Papier – podpora”	<p>1. Nauczyciel rozkłada rulony w dowolnym miejscu i w dowolny sposób w sali. Uczniowie w rytm marszowej muzyki poruszają się w dowolnym kierunku. Gdy milknie melodia każdy z papieru tworzy swoją podporę, np. laskę do podpierania się; wałek pod głowę. Po kilku sekundach muzyka zaprasza do rozluźnienia mięśni i dalszej wędrówki (papier zostaje na swoim miejscu). Zabawę powtarzamy kilkakrotnie, sugerując, aby za każdym razem tworzyć inną podporę.</p> <p>2. Zajmując dowolne miejsce wokół rulonu papieru (może być też arkusz rozwinięty) dziecko rysuje go ze swojego punktu widzenia (ze swojej perspektywy).</p>	<p>1. Ćwiczenie wykonujemy w parach, a następne w trójkach i czwórkach. Rulon/rulony służy/-ą jako podpora dla dwóch/trzech/czterech osób.</p> <p>2. Każdy ogląda uważnie swój rulon papieru z różnych stron, pozycji, kątów, np. leżąc na plecach, skacząc na jednej nodze wokół papieru. Dziecko analizuje formę (linię, kształt), a następnie przedstawia swój rulon w przestrzeni dowolnym ruchem, np. ręką, łokciem, nogą lub całym ciałem – całym sobą.</p>
2.	„Papier schronieniem”	<p>Uczniowie w rytm muzyki spacerują w różnych kierunkach po sali. Gdy charakter muzyki przedstawia odgłosy deszczu i burzy:</p> <p>Każde dziecko używa swojego papieru (złożonego, rozłożonego, zrulowanego) jako miejsca schronienia (np. grotę, szalę, namiot, dom itp.), którego staje się mieszkańcem i w którym czuje się bezpiecznie (naśladuje zamknięcie okien, drzwi, sprawdza trwałość swojego schronienia). Zamyka oczy i wyobraża sobie, że na zewnątrz zerwała się wichura. Nauczyciel może animować zabawę czytając/opowiadając tekst, np. nagle zerwał się wiatr, słońce zostało przysłonięte dużą chmurą...</p>	<p>Ćwiczenie uczniowie wykonują w parach/trójkach/czwórkach. Mają wówczas do dyspozycji dwa/trzy/cztery rulony (lub rozłożone arkusze) papieru.</p>
3.	„Papier pojazdem wodnym”	<p>Dzieci używają rolki papieru (lub rozłożonego papieru) jako np. łódki, tratwy, statku. Zamykają oczy i wyobrażają sobie, jak statek płynie po spokojnym morzu. Pomocna jest muzyka z nagraniem wolnej muzyki imitującej plusk wody. Po kilku sekundach muzyka zapowiada burzę; zrywa się wiatr. Zadaniem dzieci jest wejście w rolę żeglarzy na niebezpiecznym morzu.</p>	<p>Wykonują ćwiczenie w parach/trójkach/czwórkach, łącząc tym samym ilość rulonów (lub rozłożonych arkuszy) papieru.</p>

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
4.	Papier – statek kosmiczny”	Uczniowie z papieru (w dowolnej formie) budują swój pojazd kosmiczny. Następnie prezentują swój statek – opowiadając o jego wyposażeniu i trasie, jaką będzie pokonywał. Po zaprezentowaniu uczniowie w rytm muzyki (jeśli jest możliwość muzyka powinna swoją barwą, brzmieniem, dynamiką inscenizować podróż na obcą planetę) poruszają się w swoim/ na swoim/ ze swoim pojazdem w dowolnych kierunkach w sali.	Uczniowie w grupach 3-osobowych przygotowują z papieru (mają do dyspozycji od 1 do 3 rolek/arkuszy papieru) swój statek kosmiczny. Następnie próbują ułożyć hasło czy zawołanie charakterystyczne dla swojej załogi. Prezentują swój pojazd na forum grupy opowiadając o ich wynalazku. Należy pamiętać, aby każdy mógł mieć możliwość wypowiedzenia się.
5	„ Papier – wygodne łóżko”	W parach uczestnicy podejmują próbę wykonania „łóżka” z dostępnego papieru (1-2 rolki papieru). Następnie prezentują, jak wygląda ich „mebel”.	Uczestnicy w grupach 3-osobowych budują swój mebel do spania. Następnie podejmują próbę użycia tego zbudowanego łóżka. Zamykają oczy – słuchają odgłosów przyrody. Kolejny etap to opowiadanie o tym, co zbudowali, jak budowali, dlaczego takie działania wykonywali, co sprawiło im radość, a co stanowiło trudność.
6.	„ Papier – instrument muzyczny”	Każdy otrzymuje ilustrację jednego instrumentu. Przygląda się i go nazywa. Uczniowie zajmują wygodne miejsce – zamykają oczy i wsłuchują się w muzykę. Wsłuchują się, czy gra „ich” instrument. Po prezentacji muzyki, podejmują próbę wykonania z papieru swojego instrumentu. Po wykonaniu pracy uczniowie poruszają się po sali ze swoimi papierowymi instrumentami naśladując słyszane w tym czasie aranżacje muzyczne.	Dzieci zajmują wygodne miejsce. W ciszy słuchają nagrania orkiestry symfonicznej. Po wysłuchaniu muzyki każdy uczeń przygotowuje z papieru swój, wybrany instrument. Następnie uczniowie prezentują, jaki instrument wykonali, ustawiając się równocześnie w odpowiednie sekcje instrumentalne. Uczniowie w tych sekcjach wykonują wspólnie słyszany utwór (nauczyciel jest dyrygentem – wskazuje, która grupa teraz naśladuje grę na instrumentach). Po zakończeniu zabawy uczniowie powinni mieć możliwość opowiedzenia o swoich odczuciach, przemyśleniach, pomysłach, radościach i obawach związanych z wykonywaniem tego ćwiczenia.