

DOSTOSOWANIE WYMAGAŃ I INDYWIDUALIZACJA NAUCZANIA

Maria Biernat

doradca metodyczny edukacji wczesnoszkolnej



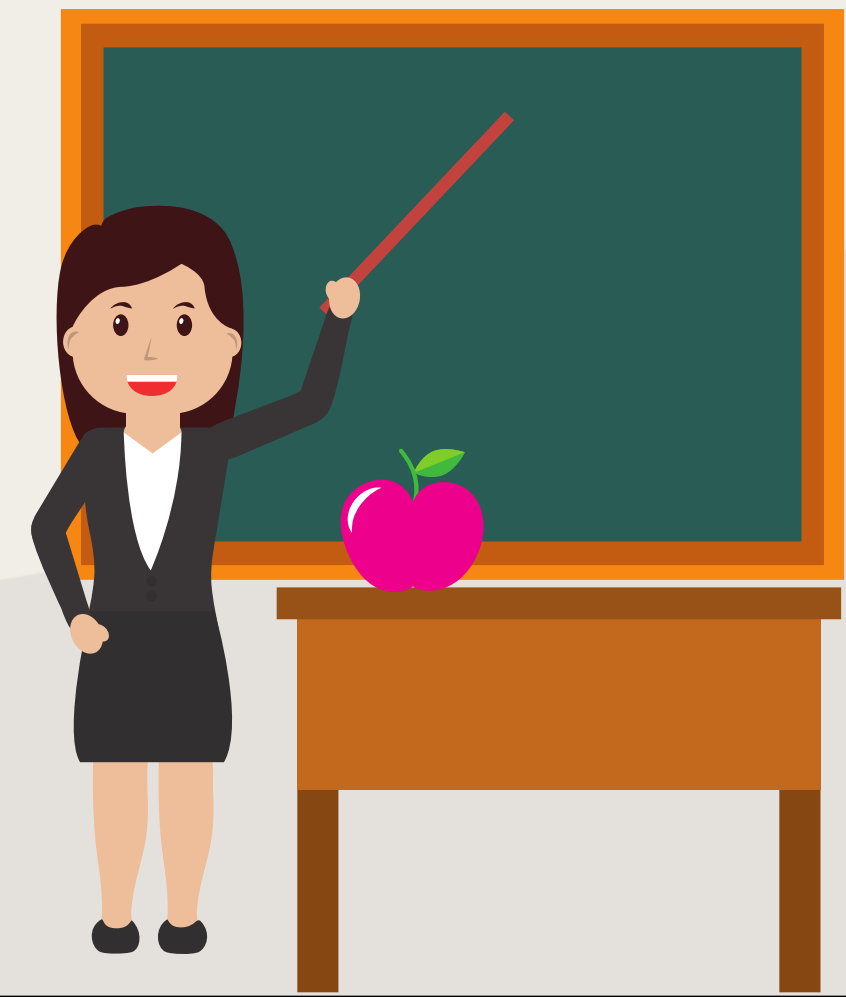
OGRANICZENIA

INDYWIDUALIZACJI WYNIKAJĄ Z:



- masowości szkolnictwa
 - powodów administracyjnych
-
- powodów ekonomicznych
 - ograniczeń pedagogicznych

INDYWIDUALIZACJA ZE WZGLĘDU NA NAUCZYCIELA



Problem: nie wszyscy nauczyciele są w jednakowym stopniu przygotowani do opracowania danego tematu lub stosowania określonych metod nauczania.

Nauczyciele różnią się między sobą wiedzą (jej głębokością i rozległością) w przedmiocie nauczania oraz stopniem biegłości w poszczególnych tematach.

Im gorzej nauczyciel zna swój przedmiot/ temat lekcji tym mniejsze ma możliwości zastosowania różnych rozwiązań metodycznych, korzystania z metod aktywizujących.

INDYWIDUALIZACJA ZE WZGLĘDU NA NAUCZYCIELA



Im lepiej nauczyciel zna swój przedmiot, tym łatwiej mu pobudzać aktywność uczniów, rozbudzać zainteresowania przedmiotem itp.

Każdy nauczyciel prezentuje na lekcji własny styl zachowania oraz ma osobiste upodobania do stosowania określonych metod nauczania.

INDYWIDUALIZACJA ZE WZGLĘDU NA UCZNIA

Indywidualizacja polega na tym, by
uczenie się:



**było dostosowane do
możliwości ucznia**

**wykorzystywało te
możliwości w największym
stopniu**

rozwijało je



Nauczycieli pragnących indywidualizować nauczanie interesują właściwości różnicujące uczniów między sobą, bo wyznaczają one:

możliwości uczniów

sposób uczenia się.

MOŻLIWOŚCI UCZENIA SIĘ

to właściwości psychofizyczne
określające granice efektów
uczenia się w danym momencie.

1) możliwości merytoryczne

2) możliwości intelektualne

3) możliwości emocjonalne

4) możliwości fizyczne

1. MOŻLIWOŚCI MERYTORYCZNE



Do opanowania danej partii materiału uczeń powinien już posiadać określony zasób wiedzy i umiejętności.

Przykład: można nauczyć się czytać opowiadania jeśli np. zna się litery i potrafi się dokonywać syntezy.

Jeśli uczniowie nie mają potrzebnej wiedzy, to trzeba im ją uzupełnić albo pogodzić się z faktem, że naucza się pewnych partii materiału jako oderwanych części, a nie logicznej całości.

1. MOŻLIWOŚCI MERYTORYCZNE



Podstawowym kryterium indywidualizacji nauczania jest skuteczność oddziaływań. Ważne więc staje się uzupełnianie luk utrudniających opanowanie nowych partii materiału. Istotne staje się też ustalenie jaką wiedzę dziecko już posiada i w jakim czasie uczeń osiągnie założone wyniki oraz organizowanie nauczania w taki sposób, by wykorzystał on indywidualny przydział czasu.

2) MOŻLIWOŚCI INTELEKTUALNE

Są to zdolności ogólne i uzdolnienia specjalne oraz takie zdolności jak pamięć, wyobraźnia.



Wskazówka: rozwijanie zdolności i uzdolnień powinno następować w powiązaniu z materiałem nauczania.



3) MOŻLIWOŚCI EMOCJONALNE

Środowisko, szkoła, wcześniejsze doświadczenia w kontaktach z nauczycielami i uczniami wpływają na to jak kształtuje się motywacja, zainteresowania, postawy, aspiracje uczniów.



Zadaniem nauczyciela jest pobudzać motywację, aspiracje, zainteresowania.
Rozpoznać je i na nich bazować.



4) MOŻLIWOŚCI FIZYCZNE

Stan zdrowia, warunki fizyczne wpływają na możliwości uczenia się, m. in. czas koncentracji i jej intensywność.



SPOSÓB UCZENIA SIĘ



Styl pracy, sposób uczenia się jest w dużej mierze wyznaczony przez indywidualne właściwości ucznia.

Ucząc uczniów o zbliżonych możliwościach intelektualnych określonym sposobem można osiągnąć zróżnicowane rezultaty.

Wpływ na sposób uczenia się mają cechy psychologiczne i społeczne.

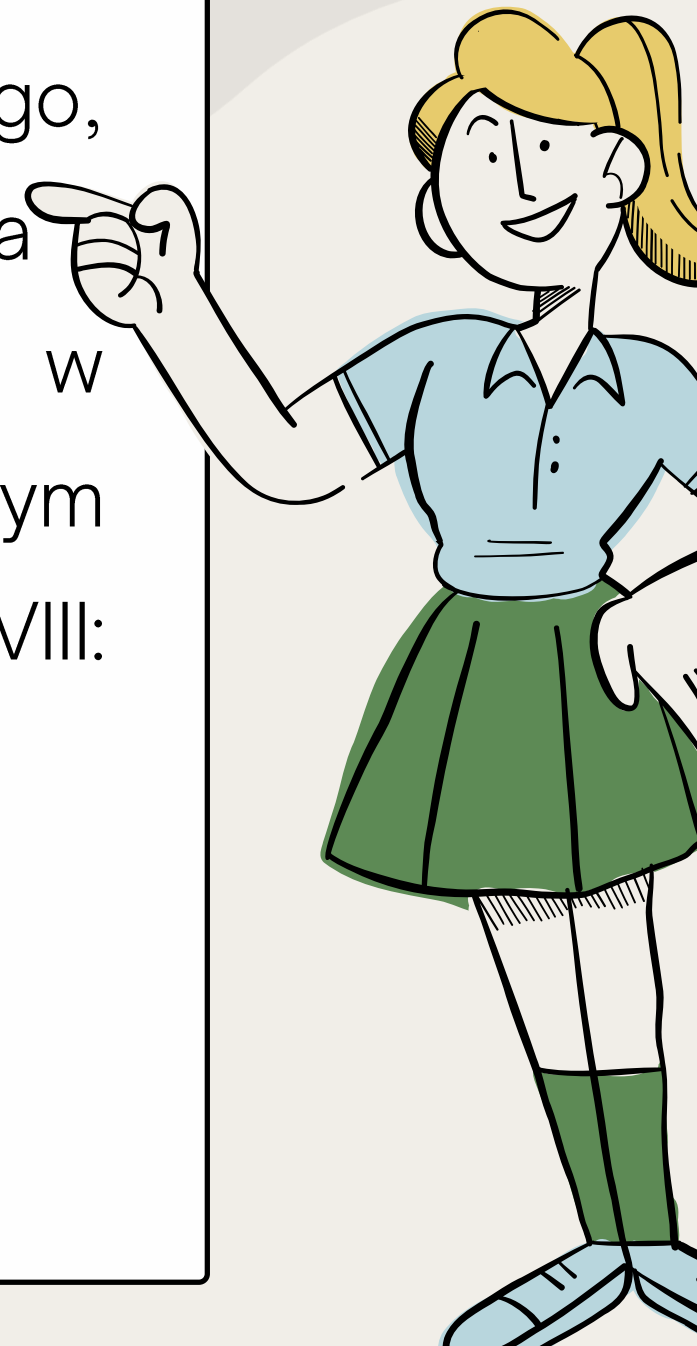
Cechy psychologiczne: bezpieczeństwo, samodzielność, giętkość i płynność myślenia itp..

Cechy społeczne: środowisko pozaszkolne, przede wszystkim – rodzina, sąsiedztwo, rówieśnicy itp. Uczeń przechodzi trening społeczny jako członek określonej grupy i to ma na niego wpływ.

Podstawa programowa - punkt wyjścia do formułowania wymagań

Podstawa programowa formułuje ogólne treści i cele nauczania, określa pożądane osiągnięcia uczniów po zakończeniu kolejnego etapu edukacyjnego.

Cele kształcenia – wymagania ogólne edukacji wczesnoszkolnej zostały opisane w odniesieniu do czterech obszarów rozwojowych dziecka: fizycznego, emocjonalnego, społecznego i poznawczego. Cele te uczeń osiąga w procesie wychowania i kształcenia przez rozwój prostych czynności praktycznych i intelektualnych w czynności bardziej złożone. Zbiór celów ogólnych przedstawia fundament, na którym oparta będzie początkowa praca na II etapie edukacyjnym w klasach IV–VIII: zachowania, sprawności, umiejętności i wiedzę początkową.





Ogólne cele rozwoju ucznia, osiągnięte na zakończenie edukacji wczesnoszkolnej, są źródłem celów szczegółowych, opisanych w formie efektów. Uczeń ma je osiągać, realizując zadania, wymagające wielokierunkowej aktywności. Zakres tej aktywności wytyczają, wymienione w podstawie programowej, efekty kształcenia, przyporządkowane poszczególnym dyscyplinom naukowym.

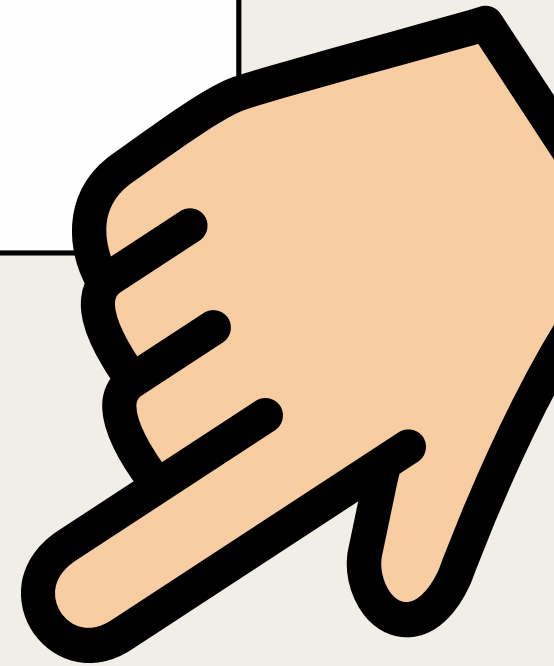
Punktem wyjścia do formułowania wymagań jest podstawa programowa wyznaczająca cele kształcenia, osiągnięcia uczniów oraz zakres treści, których realizacja pozwoli je osiągnąć. Określa ona precyzyjnie, czego szkoła jest zobowiązana nauczyć ucznia o przeciętnych uzdolnieniach na każdym etapie kształcenia.

Podstawa programowa jest punktem odniesienia do konstruowania programów nauczania (muszą one zawierać rozwinięcie ogólnych celów i treści składających się na podstawę programową).

Czym są wymagania edukacyjne ?

Wymagania edukacyjne są formułowane w oparciu o realizowany program nauczania, oznaczają oczekiwane przez nauczyciela osiągnięcia ucznia.

Wymagania muszą zapewniać realizację celów edukacyjnych wynikających z podstawy programowej w takim stopniu, w jakim jest to możliwe z uwagi na występujące u ucznia trudności w uczeniu się.



Podstawowym celem dostosowania wymagań jest wyrównanie szans edukacyjnych uczniów oraz zapobieganie wtórnym zaburzeniom sfery emocjonalno-motywacyjnej. Poziom wymagań musi być adekwatny do możliwości dziecka, by mogło one mu sprostać.



Wymagania edukacyjne są to zamierzone osiągnięcia i kompetencje uczniów na poszczególnych etapach kształcenia w zakresie wiadomości, umiejętności i postaw uczniów. Określają co uczeń powinien wiedzieć, rozumieć i umieć po zakończeniu procesu nauczania.



Wymagania edukacyjne wynikają z przyjętego programu nauczania. Stanowią one istotny element oceniania wewnątrzszkolnego określonego w statucie szkoły. Mogą być w nim przyjęte ogólnoszkolne zasady formułowania wymagań, które każdy nauczyciel powinien uwzględnić przy opracowywaniu wymagań przedmiotowych.



W szkole przyjmuje się następujący sposób klasyfikacji treści nauczania na poszczególne poziomy wymagań.

POZIOM	KATEGORIA	STOPIEŃ WYMAGAŃ
WIADOMOŚCI	ZAPAMIĘTANIE WIADOMOŚCI <small>Zrozumienie wiadomości</small>	Wymagania konieczne (K) Wymagania podstawowe (P)
UMIEJĘTNOŚCI	STOSOWANIE WIADOMOŚCI W SYTUACJACH TYPOWYCH <small>Stosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych</small>	Wymagania rozszerzające (R) Wymagania dopełniające (D)

Treści wykraczające poza wymagania programowe stanowią odrębną kategorię, są to wymagania wykraczające (W).

Przy ustalaniu poszczególnych stopni wymagań edukacyjnych obowiązują następujące kryteria:

Stopień wymagań	Zakres celów	Konkretne określenia (czasowniki operacyjne)
K	<p>Znajomość: pojęć, terminów, faktów, prawd, zasad, reguł, treści naukowych, zasad działania.</p> <p>Elementarny poziom rozumienia tych wiadomości.</p> <p>Uczeń nie powinien ich mylić między sobą.</p>	<p>Nazwać, zdefiniować, wymienić, zidentyfikować, wyliczyć, wskazać.</p>
P	<p>Uczeń potrafi przedstawić wiadomości w innej formie niż je zapamiętał, potrafi wytłumaczyć wiadomości, zinterpretować je, streścić i uporządkować, uczynić podstawą prostego wnioskowania.</p>	<p>Wyjaśnić, streścić, rozróżnić, zilustrować.</p>

R

Opanowanie przez ucznia umiejętności praktycznego posługiwania się wiadomościami według podanych mu wzorów. Uczeń umie stosować wiadomości w sytuacjach podobnych do ćwiczeń szkolnych.

Rozwiązać, zastosować, porównać, sklasyfikować, określić, obniżyć, skonstruować, narysować, scharakteryzować, zmierzyć, wybrać sposób, zaprojektować, wykreślić.

D

Opanowanie przez ucznia umiejętności formułowania problemów, dokonywania analizy i syntezy nowych zjawisk. Uczeń umie formułować plan działania, tworzyć oryginalne rozwiązania.

Udowodnić, przewidzieć, ocenić, wykryć, zanalizować, zaproponować, wykryć, zaplanować.

Różne modele budowania wymagań edukacyjnych

Budowanie wymagań edukacyjnych może odbywać się według różnych

modeli, np.:

wielopoziomowego, obejmującego wymagania

- konieczne,
- podstawowe,
- rozszerzające,
- dopełniające,
- wykraczające.

Konsekwencją wyboru modelu wielopoziomowego jest budowanie obszernego rejestru szczegółowych wiadomości i umiejętności przypisanym ocenom szkolnym.



trzy poziomowe, obejmujące wymagania:

- podstawowe,
- rozszerzające,
- dopełniające ,

dwupoziomowe, obejmujące wymagania:

- podstawowe,
- ponadpodstawowe.



To nauczyciel jest odpowiedzialny za dobór programu i podręcznika oraz zgodność ich z podstawą programową.

Podstawa programowa

- określa, co uczeń o przeciętnych uzdolnieniach ma umieć po zakończeniu każdego etapu kształcenia.

Program nauczania

- jest narzędziem do realizacji podstawy programowej.

Podręcznik

- jest narzędziem realizacji programu nauczania

W klasie są uczniowie:

posiadający różną
wiedzę

nie tak samo
zdolni

różnie
zmotywowani

Nauczyciel musi zaplanować lekcje w taki sposób, aby zaradzić tym nierównościami między uczniami i doprowadzić wszystkich do założonych osiągnięć.

INDYWIDUALIZOWAĆ MOŻNA

- czas, przedziały czasowe
- materiały dydaktyczne
- czynności uczniów
- w niektórych przypadkach – to czego uczniowie mają się nauczyć

RÓŻNICOWANIE CZASU

Dzieci uczą się w zróżnicowanym tempie. Opanowanie pewnej części materiału zajmuje niektórym uczniom więcej czasu niż innym.

Nauczyciele planując zadanie pozostawiają niektórym uczniom więcej czasu na ich wykonanie. Udaje się to tylko wtedy, kiedy nauczyciel ma przemyślane zadania również dla tych, którzy wcześniej skończą pracę.

Uczeń otrzymuje tyle czasu na opanowanie danego materiału, ile potrzebuje biorąc pod uwagę jego zdolności, styl pracy i inne ważne czynniki wpływające na uczenie.

Nauczyciel powinien zagwarantować taką organizację pracy, by uczeń mógł przejść do pracy na następnym poziomie, po uprzednim opanowaniu na zadowalającym poziomie wcześniejszej partii materiału.

PRZYSTOSOWANIE MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

Można różnicować stopień trudności tych materiałów.

Przykładem różnicowania materiałów mogą być podręczniki zaadoptowane dla uczniów niepełnosprawnych, indywidualne pakiety materiałów, odpowiednio dla nich dobrane. Mogą to być materiały drukowane, filmy, ilustracje, programy komputerowe itp.

RÓŻNICOWANIE CZYNNOŚCI UCZNIÓW

Uczniowie różnią się preferowanymi sposobami uczenia się.

Jedni lepiej zapamiętują słuchając słów nauczyciela, inni czytając tekst z podręcznika.

Jedni wolą uczyć się samodzielnie, inni lepiej uczą się w grupie.

Skuteczni nauczyciele różnicują strategie nauczania tak, by uczniowie mogli wybrać czynności najlepiej odpowiadające ich preferencjom i najlepiej służące osiągnięciu sukcesów.

LITERATURA:

- ARENDSR.I. (2000), UCZYMY SIĘ NAUCZAĆ. WARSZAWA.WSIP.
 - BRZEZIŃSKA A. I. (RED.) (2015), PSYCHOLOGICZNE PORTRETY CZŁOWIEKA.
PRAKTYCZNA PSYCHOLOGIA ROZWOJOWA. GDAŃSK. GWP.
 - GRABOWSKA A. (RED.) (2015). DZIECKO Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ W PRZEDSZKOLU I
SZKOLE OGÓLNODOSTĘPNEJ –WYZWANIE DLA JST. WARSZAWA. ORE.
 - KRUSZEWSKI K. (RED.) (2004). SZTUKA NAUCZANIA. CZYNNOŚCI NAUCZYCIELA.
WARSZAWA. WYDAWNICTWO NAUKOWE PWN.
- Machul W.: Specjalistyczne Centrum Edukacji EDU- MACH Sp. z o. o.

Dokument normujący:

- Ustawa z 7 IX 1991 o systemie oświaty (Dz.U. 2017 poz. 2198, tekst jednolity) - rozdział 3a <http://isap.sejm.gov.pl/Download?id=WDU19910950425&type=3>
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z 10 czerwca 2015 r. w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy (Dz.U. 2015 poz. 843) <http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU20150000843>
- Akty zmieniające rozporządzenie 10 czerwca 2015 r.:
- Dz.U. 2019 poz.372 Dz.U. 2017 poz. 1651 Dz.U. 2016 poz. 1278
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 3 sierpnia 2017 r. w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (Dz.U. 2017 poz. 1534) <http://prawo.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20170001534>

Dziękuję!



Dziecko z Zespołem Aspergera

Rozwój społeczny dziecka z zespołem Aspergera

Jednym z najbardziej zauważalnych trudności u dzieci z zespołem Aspergera są deficyty w funkcjonowaniu społecznym. W młodszym wieku szkolnym dziecko może unikać kontaktów z rówieśnikami, z innymi dziećmi lub będąc zainteresowanym kontaktami z nimi, przejawia to w sposób nieudolny. Często dziecko chciałoby pobawić się z kolegą, lecz nie potrafi zainicjować kontaktu. Z czasem w zachowaniu dziecka wyraźnie zaznacza się brak znajomości konwenansów społecznych, nieprawidłowe interpretowanie sygnałów społecznych, brak wycucia odpowiedniego dystansu od rozmówcy. Dziecko nie umie odczytywać emocji innych ludzi, z kolei własne uczucia okazuje w nadmiarze. Dzieci z tym zespołem nie uczą się zasad funkcjonowania społecznego poprzez obserwację, spontanicznie, ale muszą być ich nauczone. Problem także stwarza im nadmierna bezpośredniość, prawdomówność, nieuwzględnianie uczuć innych. Często wypowiadają niestosowne komentarze, nie licząc się z tym, że mogą innym sprawiać przykrość. Zazwyczaj są niezwykle prawdomówne i sztywno przestrzegają regulaminów i przepisów.

Z powodu swojej prostoduszności mogą stać się ofiarami manipulacji ze strony rówieśników. Stąd też etykietuje się ich jako „dziwaki” lub „źle wychowani”. Z powodu problemów w rozumieniu sytuacji społecznych, trudności w adaptacji do nowych sytuacji, braku elastyczności w postępowaniu dziecko z zespołem Aspergera bardzo często przeżywa frustrację, z którą na ogół nie potrafi sobie radzić. Wówczas łatwo wpada w gniew, może pojawić się też agresja spowodowana poprzez zaczepki, prowokacje i agresję innych osób.

Kontakty społeczne to w dużej mierze prowadzenie konwersacji. Pomimo tego, że mowa dziecka jest rozwinięta prawidłowo, słownictwo bogate i obfitujące w dorosłe i naukowe sformułowania, to umiejętność prowadzenia rozmowy jest mocno zaburzona. Dzieci te mają trudności z użyciem mowy w celu komunikacji. Dominującą formą rozmowy jest monolog. Mają kłopoty w wysłuchaniu wypowiedzi innych, bardziej skupiają się na opowiadaniu o własnych zainteresowaniach. Występują u nich

zaburzenia w postaci nieprawidłowej wysokości głosu i intonacji, niewłaściwego akcentu i rytmu wypowiedzi. Ponadto mają trudności w rozumieniu słów wieloznacznych w zależności od kontekstu oraz w nadawaniu właściwego znaczenia usłyszonym słowom.

Zaburzenia komunikacyjne dziecka z zespołem Aspergera

Duży problem stanowi dla dziecka z zespołem Aspergera odróżnienie fikcji od rzeczywistości, co przekłada się również na problemy w komunikacji. Dziecko nie pojmuje powiedzeń potocznych, przenośni, bowiem to, co do niego mówimy, rozumie wprost. Przejawia trudności w naprzemiennej komunikacji, nie potrafi rozpoznać, kiedy powinno się odezwać, może mówić w trakcie wypowiedzi innych osób, przerywa rozmowę w czasie jej trwania. Często może poprawiać innych, gdy popełniają błędy gramatyczne. Problemy w komunikacji pogłębia zaburzone rozumienie komunikacji niewerbalnej, czyli brak umiejętności odczytywania postawy ciała, gestów, mimiki twarzy, wyrazu oczu oraz niedostosowana komunikacja niewerbalna z ich strony. Dziecko może nie posługiwać się gestem, mimika może być sztywna, niedostosowana do sytuacji, np. dziecko cały czas może mieć „twarz pokerzysty” lub uśmiechać się nieadekwatnie.

Stereotypowe zachowania i specyficzne zainteresowania

Jednym z typowych objawów dziecka z zespołem Aspergera są również specyficzne zainteresowania dziecka. Czynności rutynowe i specyficzne zainteresowania dziecka są dużym problemem, który może zakłócać pracę w każdym elemencie życia szkolnego.

Często zdarza się, że dzieci z zespołem Aspergera szczególnie interesują się matematyką, przyrodą czy astronomią. Zakres ich wiedzy z danej dziedziny jest tak olbrzymi, że wydają się być ekspertami. Niestety, może to powodować problemy na tych przedmiotach, gdyż niejednokrotnie potrafią poprawiać nauczyciela na lekcjach, wchodzić w słowa, a takie zachowanie prowadzi do konfliktów. Dziecko jest przekonane o tym, że skoro dużo wie na ten temat, to może tak postępować, a nawet że

powinno sprostować czy uzupełnić wypowiedź. Zainteresowania ucznia można umiejętnie wykorzystać na lekcjach, pozwoli to uniknąć wymądrzania się, a równocześnie wzrośnie poczucie własnej wartości dziecka. Nauczyciel może zminimalizować nieodpowiednie zachowania dziecka, poprzez wskazanie, aby dziecko przygotowało np. referat, prezentację z tematu, które świetnie zna, niezwykle interesuje się nim.

Fiksacja u dziecka z zespołem Aspergera różni się od zainteresowań, które można zaobserwować u zdrowych dzieci. Dla niego nie liczą się aktualne zainteresowania rówieśników, aktualna moda. Całe funkcjonowanie młodego człowieka jest podporządkowane fiksacji i z czasem ta nadmierna pasja bardzo utrudnia życie. Dziecko czyta jedynie książki związane z tematem swojej fiksacji, studiuje encyklopedie, a podczas spotkań z rówieśnikami, opowiada im tylko o tym, co go interesuje.

U osób ze spektrum autyzmu również często występują stereotypie, czyli ciągłe wykonywanie, powtarzanie bezsensownych ruchów. Są to na przykład machanie rękami, kręcenie palcami przed oczami, chodzenie w kółko lub od ściany do ściany. Stereotypie odizolowują dziecko ze świata pełnego bodźców, pomagają mu zmienić typ działania, dają chwilowy odpoczynek. Są one dla młodego człowieka niezwykle ważne, pomagają mu nabrać sił do kontrolowania czynności i pełnią pozytywną funkcję. Niestety są one źle odbierane przez otoczenie, wyglądają dziwnie i w związku z tym utrudniają codzienne życie.

Niektóre stereotypie nie wymagają eliminowania, są nieszkodliwe, czasami nawet zabawne, ale uciążliwe. Przykładem takiego rytuału/stereotypu jest specyficzny sposób chodzenia:

- stąpanie tylko po wybranych kafelkach w kuchni,
- stawianie stóp tylko na krawędziach płyt chodnikowych lub przeciwnie, czyli unikanie ich,
- poruszanie się po chodniku ruchem konika szachowego, czyli tzw. „geometria” chodzenia.

Czynności rutynowe są dla dziecka sposobem na uczynienie życia bardziej przewidywalnym. Próbuje ono narzucić swój porządek, kiedy nowe sytuacje, chaos lub niepewność są nie do zniesienia. Nie lubi niezapowiedzianych zmian, często nie dopuszcza do zmiany reguł zabaw, gier. Woli sam kontrolować różne sytuacje, zabawy

i gry zespołowe, czuje się wtedy bezpiecznie. Jeśli grupa nie podporządkowuje się, złości się, wycofuje. Każda wprowadzana zmiana zaburza funkcjonowanie. Rytuály mogą doprowadzić do nadmiernego kontrolowania otoczenia czy nawet jego tyranizowania i często wynikają z lęku. Wówczas mogą się przerodzić w zaburzenia obsesyjno-kompulsywne, które utrudniają życie zarówno samemu dziecku, jak i jego otoczeniu. Rodzaje zachowań kompulsywnych mogą być bardzo różne. Niektórzy czują przymus mycia rąk, sprząwania, zamykania otwartych drzwi, ciągłego noszenia przy sobie jakiegoś przedmiotu i dotykania go w trudnych momentach. „Każda, absolutnie każda czynność może stać się kompulsywna, jeżeli człowiek czuje przymus jej wykonywania i narastającą frustrację, gdy staje się to niemożliwe”.

Bywa, że szczególne pasje, skrupulatność, wytrwałość i determinacja powodują, że osoba z zespołem Aspergera osiągnie olbrzymi sukces. Przykładem jest T. Grandin, doktor zootechnologii ze Stanów Zjednoczonych, u której zdiagnozowano autyzm. „Niemal wszyscy sądzili, że jest niepełnosprawna intelektualnie. Dzięki uporowi matki oraz wsparciu kilku wyjątkowych osób, które miała szczęście spotkać na swojej drodze, otrzymała szansę na ukończenie pełnego cyklu edukacji oraz nauczenie się tego, co jest ważne w życiu zwykłych ludzi. Dzięki temu mogła poznać świat cudzych emocji, myśli i zachowań. Obudziła się też w niej ciekawość wobec otoczenia, a to z kolei pozwoliło rozwinąć się jej pasji – zgłębianiu wiedzy o zwierzętach, które pokochała nade wszystko”.

U. Frith napisała, że „dobre przystosowanie osób z zespołem Aspergera w wieku dorosłym jest możliwe, przynajmniej powierzchownie, a niektóre z nich odnoszą wyjątkowe sukcesy”.

Za A. Rynkiewicz przytoczę niektóre nazwiska wybitnych osób, u których występował zespół Aspergera lub wysokofunkcjonujący autyzm:

- pisarze: Hans Christian Andersen, Herman Melville, Lewis Carroll,
- muzycy: Wolfgang Amadeusz Mozart, Ludwig van Beethoven,
- filozofowie: Immanuel Kant, Spinoza,
- malarze: Vincent van Gogh, Andy Warhol.

Rozwój funkcji poznawczych dziecka z zespołem Aspergera

Kolejną zaburzoną sferą u dzieci z zespołem Aspergera są funkcje poznawcze. Funkcje poznawcze to pamięć, myślenie, uczenie się i wyobraźnia. Występuje u nich zaburzona teoria umysłu, czyli zaburzona zdolność odczytywania intencji i zamierzeń, wyobrażenia co do wiedzy innych ludzi oraz słaba centralna koherencja. Dzieci te wykazują brak zdolności do łączenia różnych informacji w jedną całość w taki sposób, by utworzyć pojęcie wyższego rzędu, uchwycić meritum zagadnienia. Dzieci ze spektrum autyzmu nie rozumieją, że inni ludzie mają swoje myśli, intencje, zamierzenia. Sądzą, że wszyscy myślą tak samo. Często nie mówią o swoich potrzebach, ponieważ wydaje im się, że inni powinni je znać, wiedzieć, czego oni chcą. Stosunkowo słaby mają poziom rozumienia, myślenia abstrakcyjnego, wnioskowania, wydawania sądów oraz rozumienia sytuacji społecznych.

Iloraz inteligencji u dzieci z ZA mieści się w granicach normy lub jest wyższy. Wyróżniają się dobrą pamięcią mechaniczną, dotyczącą faktów, rozległą wiedzą, szczególnie jeśli dotyczy ona zainteresowanej dziedziny, zdolności do nauk ścisłych. Wiele dzieci jest zafascynowanych liczbami, szybko opanowały umiejętność liczenia.

Dziecko z zespołem Aspergera może przejawiać różne talenty, np. muzyczny, plastyczny. Często charakteryzuje je brak motywacji do uczenia się, zajmowania się tym, co nie jest w kręgu ich zainteresowań. Uważane mogą też być za egocentryków, osoby myślące tylko o sobie. Jednak tak funkcjonuje ich mózg, myślą mało elastycznie, jednotorowo, nie potrafią zmienić metody postępowania, nawet wtedy, gdy popełniają kolejne błędy. Jednostki z zespołem Aspergera zazwyczaj źle znoszą porażki. Nie potrafią one inaczej postępować i myśleć, nie uczą się na własnych błędach, dlatego też często popadają w złość. W przeważającym stopniu mają wizualny typ myślenia, myślą obrazami.

T. Grandin tak opisuje te cechy: „Moje myśli biegną od realistycznych, jak na filmie, bardzo konkretnych obrazów do uogólnień i pojęć. Na przykład pojęcie psa jest w moim umyśle nierozzerwalnie związane z każdym psem, jakiego w życiu spotkałam. To tak, jakbym miała w głowie ich ilustrowany katalog, który wciąż się rozrasta w miarę jak wzbogacam moją myślową wideotekę o nowe przykłady”.

Sprawność ruchowa dziecka

Większość dzieci z zespołem Aspergera ma problemy związane ze sprawnością ruchową. Do nich zaliczamy:

- zaburzenia równowagi,
- obniżoną sprawność manualną,
- trudności w pisaniu,
- sztywny sposób poruszania się,
- zaburzenia rytmu i naśladowania ruchów podczas gier, zabaw,
- występowanie współruchów,
- trudności we współpracy podczas zabaw, gier zespołowych.

Niezgrabność ruchowa związana jest z obniżonym lub wzmożonym napięciem mięśniowym, ruchy są nieprecyzyjne i nieprzewidywalne. Dziecko często nie zauważa różnych przeszkód, potyka się, przewraca. Poza tym może nie odczuwać zagrożenia, nie potrafi ocenić odległości od lub do przedmiotu czy przeszkody. Mogą występować u niego zaburzenia w odbiorze odległościowym i wysokościowym. Olbrzymie kłopoty sprawia mu także nauka czynności samoobsługowych, ponieważ nie rozumie potrzeby ich wykonywania. Obserwuje się między innymi brak umiejętności ścielenia łóżka, sprzątania, wiązania sznurowadeł, estetycznego spożywania posiłków, rzucania i chwytania piłki. Charakterystyczny jest chód, brak ruchów naprzemiennych przy chodzeniu.

Dzieci ze spektrum autyzmu zazwyczaj nie przejawiają zainteresowań sportowych. T. Attwod wymienia jeszcze jedną cechę osób z zespołem Aspergera, a mianowicie trudności w synchronizowaniu własnych rytmicznych ruchów z rytmem innych.

Zaburzenia sensoryczne dziecka z zespołem Aspergera

Podobnie jak większość dzieci autystycznych, dziecko z zespołem Aspergera, cierpi na wiele zaburzeń sensorycznych. „Integracja sensoryczna to przetwarzanie przez układ nerwowy człowieka bodźców z otoczenia. Jeśli jest ona zaburzona, wówczas nasz układ nerwowy źle przetwarza te bodźce i pojawiają się trudności w funkcjonowaniu”.

Dzieci mogą być nadwrażliwe na niektóre dźwięki, bodźce smakowe, dotyk, zapachy, kolory, światło. U osób z zespołem Aspergera przeszkadzają bodźce dźwiękowe, takie jak:

- nieoczekiwane, nagłe dźwięki,
- dźwięki o wysokiej częstotliwości,
- niejednorodne, powodujące dezorientację odgłosy.

Nadwrażliwość na dźwięki może wywoływać u dziecka lęk, czasami sprawiać wręcz fizyczny ból. „Osoba z zespołem Aspergera najczęściej chce zareagować spontanicznie – zatkać uszy, zasłonić oczy, odsunąć rękę lub zastosować jeszcze bardziej radykalny sposób ochrony”. Również w przypadku, gdy do układu nerwowego z otoczenia dociera zbyt mało informacji, jednostka odczuwa dyskomfort i potrzebuje silnych wrażeń zmysłowych.

Przy nadwrażliwości obserwujemy na przykład:

- gwałtowną reakcję nawet na ciche dźwięki,
- zatykanie uszu, krzyk, płacz, często histerię, lęk jako reakcje na nieprzyjemne dla dziecka odgłosy,
- zmęczenie, rozdrażnienie,
- problemy ze snem,
- stymulowanie się przez wydawanie różnych dźwięków.

Natomiast przy niedowrażliwości zauważamy:

- wielokrotne wykonywanie pewnych czynności,
- fascynację różnymi urządzeniami, które wydają dźwięki,
- powodowanie hałasów,
- krzyk lub inne wydawane przez dziecko dźwięki o różnym natężeniu.

U dzieci z ZA występować może nadwrażliwość lub niedowrażliwość dotykowa. Mogą one unikać pewnych doznań i sytuacji uznawanych przez innych za całkiem normalne. Źle znoszą nawet delikatny dotyk innych osób, unikają głaskania, przytulania, całowania, obejmowania. Również mogą wystąpić wielkie problemy przy zmianie temperatury otoczenia, przy ubieraniu się. Guziki, suwaki w ubraniach, metki będą drapały, przeszkadzały. Nawet w zimny dzień uczeń może przyjść do szkoły lekko ubrany, a upał może powodować rozdrażnienie. „W przypadku nadwrażliwych dłoni

może wystąpić niechęć do dotykania niektórych faktur, na przykład mas plastycznych, żelu, zwierząt. Może pojawić się obawa przed zabrudzeniem rąk”.

Olbrzymim problemem jest także nadwrażliwość wzrokowa i węchowa. Niektóre dzieci nie znoszą mocnego światła, unikają jasnych miejsc, drażni je zapach. „Może się zdarzyć, że w otoczeniu, gdzie większość ludzi nie będzie odczuwała żadnego dyskomfortu, tobie będzie trudno wytrzymać z powodu otaczających cię zapachów. Przecież dookoła krąży woń szamponów, proszków do prania, dezodorantów, perfum, kawy, papierosów, ludzkich oddechów (...) To bywa trudne do zniesienia”. Często mają bardzo ograniczony repertuar żywieniowy, jedzą wybiórczo, tylko kilka potraw, tylko w konkretnym kolorze lub o określonej konsystencji.

Do zaburzeń sensorycznych zaliczamy także trudności z koordynacją ruchową. Dzieci te słabo grają w piłkę czy wykonują ćwiczenia gimnastyczne. Często to powoduje wycofanie się z czynności ruchowych, co nie sprzyja socjalizacji tych dzieci. Trudniej im rysować i opanować umiejętność pisania. Są znacznie słabsze manualnie również przy czynnościach samoobsługowych. We wszystkich zaburzeniach natury sensorycznej niezbędna jest terapia integracji sensorycznej.

Maria Biernat
doradca metodyczny
edukacji wczesnoszkolnej

Literatura:

Atwood T., *Zespół Aspergera*, Harmonia, Gdańsk 2006.

Borkowska A., *Zrozumieć świat ucznia z zespołem Aspergera*, Wydawnictwo Harmonia, Gdańsk 2016.

Borkowska A., Grotowska B., *Codziennosc dziecka z zespołem Aspergera*, Wydawnictwo Harmonia, Gdańsk 2015.

Frith U., *Autyzm i zespół Aspergera*, PZWL, Warszawa 2005.

Jagielska G., *One są wśród nas. Dziecko z autyzmem i zespołem Aspergera w szkole i przedszkolu*, ORE, Warszawa 2010.

Święcicka J., *Uczeń z zespołem Aspergera. Praktyczne wskazówki dla nauczyciela*, Impuls, Kraków 2010.

Rynkiewicz A., *Zespół Aspergera. Inny mózg, inny umysł*, Harmonia 2009.

*„Zabawa w życiu dziecka
nie spełnia jakiejś jednej określonej,
zamkniętej izolowanej funkcji...
Zabawa jest dla dziecka i myśleniem,
twórczością i realizmem,
fantazją i odpoczynkiem,
źródłem radości.
Zabawa daje dziecku tę pełnię życia,
której ono potrzebuje.” (E. A. Arkin)*

Gry i zabawy – skuteczne formy aktywizacji dzieci

W literaturze pedagogicznej często spotyka się terminy „zabawy i gry” w procesie nauczania. Zabawa jest podstawową formą aktywności małego dziecka. Jest działalnością wykonywaną dla przyjemności, którą ona sprawia. Zabawa jest to działalność spontaniczna i dobrowolna, której nie towarzyszą inne cele niż zadowolenie. Obok pracy i nauki jest podstawowym rodzajem działalności ludzkiej. Jednakże gdy psychologowie próbują zdefiniować, co rozumieją przez zabawę, pojawia się wiele problemów. Istnieje wiele rozbieżności co do tego, jakie czynności należy zaliczyć do kategorii zabawy. W związku z tym nie ma prostej definicji tego zjawiska. Pojawiło się wiele teorii gier i zabaw, które w rozmaity sposób ujmują zakres, istotę oraz ich znaczenie dla rozwoju dziecka.

„Zabawa jest nie tylko zjawiskiem psychologicznym, lecz także zjawiskiem kulturowym i znajduje różne odbicie w językach narodowych”.¹ Język grecki miał aż trzy odrębne wyrazy na określenie zabawy. Jeden odnosił się do zabawy dziecięcej, drugi określał wesołość i beztroskę, a trzeci obejmował zabawy w walkę, których przykładem były igrzyska olimpijskie. Łacina wyraz „ludus” używa dla określenia zabawy. Termin ten oznacza grę, zabawę, żartowanie, widowiska i igrzyska olimpijskie. W języku polskim wyraz „zabawa” pochodzi od słowa „bawa”, a ten z kolei od „być”.

Prekursorem teorii zabaw był Fryderyk Schiller, z końcem XVIII wieku słynny poeta i filozof niemiecki. Zauważył on, że „zwierzęta i ludzie dają w zabawie upust nadmiarowi sił życiowych, niezużytych dla zaspokojenia bezpośrednich potrzeb

¹ W. Okoń, Zabawa a rzeczywistość. Warszawa 1987; 11.

biologicznych. (...) Ukazał również związek zabawy człowieka z jego przeżyciami estetycznymi, które – podobnie jak zabawa – realizują dążenie do wewnętrznej swobody i wolności w postaci bezinteresownych przeżyć i działań”.²

Według J. Huizinga zabawa jest „dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zas uczucie napięcia i radości, i świadomość odmienności od zwyczajnego życia.”³

Czym jest zabawa i gra dla dziecka, starano się naświetlić już od dawna, a stanowiska w tej sprawie znacznie różniły się między sobą. H. Spencer uważał „grę jako zbędne i niepotrzebne ćwiczenie, podczas gdy F. Frobel utrzymywał, że wnosi ona do przeżyć dziecka wysoką powagę i głębokie znaczenie”.⁴

Tematyką zabaw zajmowało się wielu polskich psychologów i pedagogów. Jeden z nich A. Kamiński określa zabawę jako „jedną z głównych form wyrażania się zainteresowań dziecka i dorosłego człowieka, jest podświadomym ćwiczeniem, wprowadzającym w życie biologiczne, społeczne i kulturalne. Towarzyszy człowiekowi od kolebki do śmierci, przybierając w biegu jej życia coraz inne formy, zawsze nacechowane uciechą. Jest elementarną potrzebą zdrowia psychofizycznego”.⁵ Zabawa, jak już zostało wspomniane, jest poza pracą i uczeniem się, formą działalności ludzkiej. Od innych form działania różni się tym, że praca i nauka służą realizacji celów rzeczywistych, natomiast w zabawie są realizowane najczęściej cele fikcyjne. Cechą charakterystyczną zabawy jest naśladowanie przez dzieci różnorodnych sytuacji realnych i tworzenie sytuacji fikcyjnych. Zależnie od sytuacji odtwarzanej czy kreowanej rozróżnia się zabawy, które mają wszechstronne zastosowanie w nauczaniu zintegrowanym i nie tylko.

Niektórzy teoretycy starali się opisać główne cechy i funkcje zabawy. Na przykład Garvey (1977) podaje następującą listę właściwości zabaw:

² M. Żebrowska (red.), Psychologia rozwojowa dzieci i młodzieży. Warszawa 1982; 355.

³ J. Haizinga, Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury. Warszawa 1985;48.

⁴ J. Brzeziński, Nauczanie języków obcych. Warszawa 1987;117.

⁵ A. Kamiński, Aktywizacja i uspołecznianie uczniów, Warszawa 1990.

- Zabawa jest zasadniczo źródłem przyjemności i związana jest pozytywnymi emocjami (dobrym samopoczuciem).
- Jest to aktywność wykonywana na własny użytek, ma sama w sobie nagradzającą wartość dla przejawiającego ją podmiotu i nie zależy od osiągnięcia celów nienależących do sytuacji zabawy.
- Jest spontaniczna i wykonywana z własnej woli, nie jest narzucona lub kontrolowana przez kogoś innego.
- Bawiący się musi być aktywnie zaangażowany w zabawę.
- Nie jest tym samym co „realne życie” i nie powinna być przyjmowana dosłownie.⁶

Zabawa i gra to pojęcia, które w praktyce występują prawie jednocześnie i dlatego są często ze sobą utożsamiane. Nie można jednak tych pojęć używać zamiennie. Każda gra jest swego rodzaju zabawą, ale nie każda zabawa jest grą. Zabawę możemy nazwać grą wtedy, gdy spełnia warunki: sprawia uczestnikowi przyjemność, ma określone reguły, stwarza szansę wygranej.

J. Grzesiak uważa, że „gra jest wyższą formą zabawy, polegającą na respektowaniu ściśle ustalonych reguł przez co najmniej dwóch uczniów”.⁷

Zdaniem W. Okonia gra to „odmiana zabawy, polegająca na respektowaniu ustalonych reguł i na osiągnięciu ściśle określonego wyniku, przyzwyczajająca do przestrzegania reguł, gra spełnia ważne funkcje wychowawcze: uczy poszanowania przyjętych norm, umożliwia współdziałanie, sprzyja uspołecznianiu, uczy zarówno wygrywania jak i przegrywania”.

Zakres pojęciowy zabawy jest szerszy od zakresu pojęciowego gry. Do czynników różnicujących zabawę i grę Okoń zalicza:

- a) znaczenie wyniku, znacznie większe w grze niż w zabawie,
- b) charakter i znaczenie reguł – ukrytych w zabawie i zależnych od jej treści, a jawnych i sformalizowanych w grze,

⁶ B. Harwas-Napierała, J. Trempała (red.), Psychologia rozwoju człowieka. Warszawa 2000.

⁷ J. Grzesiak, Gry i zabawy matematyczne – zadania dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. „Życie Szkoły” 1994.

- c) brak walki, współzawodnictwa i hazardu w zabawie i z reguły ich obecność w grze,
- d) spotęgowanie iluzji w zabawie i jej ograniczoność w grze.

Rodzaje gier i zabaw

W psychologii rozwojowej istnieją rozmaite klasyfikacje zabaw, oparte na różnych kryteriach podziału. Jedni psychologowie przeprowadzają klasyfikację zabaw według zdolności i funkcji psychicznych, jakie rozwijają się i kształtują podczas zabawy, inni dzielą zabawy ze względu na rodzaj towarzyszących im przeżyć, jeszcze inni biorą pod uwagę wpływ czynników społeczno-kulturowych na zabawę. Wyodrębnia się też rodzaje zabaw według innych kryteriów, otóż bierze się pod uwagę to, czy zabawa jest indywidualna, zbiorowa, spontaniczna, podjęta i prowadzona przez dziecko samotnie i z jego własnej inicjatywy, czy też kierowana, chaotyczna albo zaplanowana.

W pedagogice bardzo często używa się klasyfikacji zabaw i gier, którą opracował W. Okoń. Wyróżnia on zabawy:

- funkcjonalne,
- tematyczne,
- ruchowe,
- konstrukcyjne,
- dydaktyczne.

Spośród wielu podziałów zabaw najbardziej znany jest podział na:

- manipulacyjne,
- tematyczne,
- konstrukcyjne,
- zabawy i gry dydaktyczne,
- zabawy i gry ruchowe.

Zabawy manipulacyjne są najprostszą formą zabawy dziecięcej i występują przede wszystkim w okresie poniemowlęcym. Pojawiają się wówczas, gdy dziecko wyszło z bezradności ruchowej i nabyło już trochę doświadczeń w zakresie zachowania się ruchowego. Zabawy manipulacyjne głównie polegają na chwytaniu różnych przedmiotów i manipulowaniu nimi. Początkowo czynność manipulowania nie ma

określonego celu, ale dostarcza dziecku wielu wrażeń i zadowolenia z możliwości oddziaływania na przedmioty oraz ruchowego działania. Zabawy manipulacyjne powodują rozwój mowy i myślenia dzieci, wyobraźni i ich twórczości, a także sfery emocjonalno- społecznej. Dostarczają dzieciom wiele radości i zadowolenia z uzyskanych wyników i sukcesów. Są to zabawy charakterystyczne dla dzieci do drugiego roku życia.

Zabawa tematyczna inaczej jest zwana zabawą twórczą. Jak wskazuje jej nazwa, dzieci bawią się w coś lub kogoś. Określony temat wyznacza jej charakter i przebieg. Źródłem zabaw tematycznych jest rzeczywistość, czyli zdarzenia zaobserwowane i przeżyte przez dziecko, a odtwarzanie ich dokonuje się poprzez naśladowanie przez dziecko czynności dorosłych i przybieranie ich roli.

Zabawy tematyczne charakteryzują się tym, że odbywają się w różnych grupach rówieśniczych. Uczestnicy przydzielają sobie role, zmieniają je, mogą zabawę rozpocząć i zakończyć w dowolnym momencie. Również sami określają reguły zabawy, zmieniają jej tematykę. W trakcie zabawy uczestnicy muszą być aktywni ruchowo. Bogactwo zabaw tematycznych jest ogromne i powiększa się w miarę zdobywanych doświadczeń, wyobraźni i fantazji.

Zabawy konstrukcyjne mają w sobie coś z zabaw naśladowczych, głównie opierają się na obserwacjach dzieci i na ich wyobrażeniach. Dzieci we wczesnej fazie przedszkolnej często zmieniają pomysł w toku zabawy, tak więc ich projekty są zwykle niewykończone. W miarę dorastania dzieci dość szczegółowo wyobrażają sobie to, co mają zamiar zbudować. Od zainteresowania samą czynnością przechodzą do zainteresowania przede wszystkim jej wytworem i wynikiem. Odpowiednio dobierają środki i sposoby realizacji zadania, działają planowo i celowo. Czynnościom konstrukcyjnym zazwyczaj towarzyszy uczucie przyjemności, gdyż zaspokajają potrzebę tworzenia, która jest jedną z wielu potrzeb występujących zarówno u dzieci, jak i dorosłych.

Jedną z najbardziej interesujących i lubianych form zabawowych dzieci i młodzieży są zabawy i gry ruchowe. Opierają się na różnorodnych formach ruchu, który w nich dominuje, a także na tym, iż mają swoje zasady, ustalone reguły. Każda zabawa, a zwłaszcza gra, ma swój początek i zakończenie, a także fabułę, treść ruchową

i odpowiednią organizację. Zabawy i gry ruchowe odgrywają głównie rolę bodźca fizycznego, który oddziałuje na fizyczną stronę osobowości człowieka, sprzyjają odprężeniu i czynnemu wypoczynkowi. Podczas zabaw i gier ruchowych wzrasta wydajność wielu narządów i układów, przede wszystkim układu ruchowego i mięśniowego, oddychania, krążenia, przemiany materii itp.

Rozwijają się także cechy motoryki: zręczność, wytrzymałość, szybkość, siła oraz umiejętności ruchowe, które mają zastosowanie w trakcie codziennej działalności człowieka.

Poprzez uczestnictwo w zabawach i grach ruchowych dzieci nabywają umiejętności działania w zespole, pojmowania swoich obowiązków, rozwijają koleżeństwo, sprawiedliwość, solidarność, uczą się uczciwości, zdyscyplinowania i działania na rzecz zespołu.

Kolejnym rodzajem zabaw są gry i zabawy dydaktyczne. Rodzaje i formy zabaw dydaktycznych są bardzo różnorodne. Podstawową i wspólną ich cechą jest to, że nie są one wynikiem swobodnej twórczości dzieci, ale opracowane na przykład przez nauczyciela do określonych celów kształcących.

Według W. Okonia gra dydaktyczna to „gra podporządkowana jakiemuś celowi dydaktycznemu, a więc będąca narzędziem kształcenia. Walor kształcący każdej gry dydaktycznej zależy od tego, jaki zadaniom kształcącym służy, jak te zadania odbijają się w samym działaniu zabawowym: jakie zasady regulują to działanie oraz od wyniku gry, a przede wszystkim od tego, czy jest to gra o sumie zerowej (gdy jedna strona tyle wygrywa, ile druga przegrywa), czy o sumie niezerowej”.

Znany pedagog K. Kruszewski traktuje gry dydaktyczne jako rodzaj metod kształcenia należących do metod problemowych i organizujących treści kształcenia w modelu rzeczywistych zjawisk, sytuacji lub procesów w celu zbliżenia bezpośredniego, dzięki doświadczeniu osobistemu. Wyróżnia on następujące rodzaje gier dydaktycznych:

- burza mózgu,
- metoda sytuacyjna,
- metoda biograficzna,

- metoda inscenizacji (symulacji).

Większość pedagogów i autorów wielu pozycji zajmujących się rozrywkami umysłowymi oraz ich rolą w kształceniu, uważa że gry i zabawy dydaktyczne odpowiednio i celowo wprowadzone do procesu dydaktyczno-wychowawczego zwiększają jego efektywność. Pobudzają aktywność dzieci, uatrakcyjnają lekcje, dostarczają moc emocji, rozbudzają zainteresowania uczniów, likwidują nudę, szablonowość. Wykorzystywane w procesie dydaktyczno-wychowawczym gry i zabawy dydaktyczne powinny stanowić integralną część tego procesu i powinny być ściśle powiązane z aktualnie realizowaną tematyką. Zastosowanie ich na początku lekcji może być wprowadzeniem, w toku lekcji – elementem odprężającym, a na zakończenie lekcji- atrakcyjną formą rekapitulacji.

Gry i zabawy dydaktyczne zalicza się do najważniejszych i najbardziej skutecznych form aktywizacji dzieci.

W. Puślecki wśród najczęściej stosowanych gier dydaktycznych wyróżnia:

- gry (zabawy) dydaktyczne pojmowane jako środki nauczania i wychowania, czyli klasyczne gry dydaktyczne (krzyżówki, rebusy, zagadki itp.),
- dydaktyczne gry (zabawy) ruchowe, np. zabawa ruchowa ze śpiewem,
- gry dydaktyczne będące formą teatralizacji określonych treści,
- gry dydaktyczne planszowe z czynnikiem losowym,
- gry dydaktyczne rozumiane jako metoda opanowania określonych umiejętności przy wykorzystaniu symulatorów,
- gry dydaktyczne rozumiane jako problemowe,
- gry dydaktyczne pojmowane jako nieklasyczne metody problemowe nawiązujące do dorobku tzw. metod aktywizujących, czyli gry problemowe,
- gry komputerowe,
- zaprogramowane automaty zręcznościowe.⁸

Wśród zabaw organizowanych w młodszym wieku szkolnym dominują zabawy w role tj. tematyczne, twórcze (inscenizacje, widowiska) oraz zabawy i gry

⁸ W. Puślecki, Gry problemowe w nauczaniu początkowym, Warszawa 2005.

dydaktyczne o charakterze zespołowym tj. zabawy opracowywane przez dorosłych, specjalnie dla celów dydaktycznych (dla rozwijania zdolności poznawczych i wielostronnej aktywizacji).

Rogger Caillois znany jest jako autor sześciu fundamentalnych reguł gry, zabawy.

Oto one:

1. gracze spotykają się dobrowolnie;
2. zabawa jest nieproduktywna;
3. jest ona „wydarzeniem” ograniczonym miejscem i czasem;
4. stanowi proces określony regułami;
5. w jej trakcie człowiek żyje w rzeczywistości fikcyjnej;
6. jest to proces otwarty, a jego koniec jest niepewny.

Wprowadził podział zabaw na cztery kategorie:

- agon (współzawodnictwo) – należą tu gry i zabawy oparte na wyłonieniu zwycięzcy. Każdy z uczestników (osób/zespołów) ma identyczne szanse na początku zabawy i jest zobowiązany do przestrzegania określonych reguł. W dążeniu do wygranej bardzo liczą się umiejętności zawodników. Przykładem są: rozmaite wyścigi, mocowanie się, lekkoatletyka, szermierka, piłka nożna, bilard, warcaby, szachy, w ogóle wszelkie zawody sportowe.
- alea (los) – to kategoria zabaw związanych z przypadkiem. Bawiący się mają takie same szanse na początku, jednak w czasie zabawy (gry) nie tyle zdają się na swoje umiejętności, co na zrządzenie losu.
- mimiery (naśladowanie) – należą tu zabawy oparte o granie jakiejś roli, odgrywanie, udawanie kogoś innego. Podporządkowanie się ścisłym regułom nie jest tak istotne; ważniejsza jest wyobraźnia i wczucie się w inną osobę. Do dziecięcych zabaw w naśladowanie należą: zabawy „w dom, w lekarza”. Elementami związanymi z naśladownictwem w przypadku zabaw mogą być: iluzjonizm, bawienie się różnymi zabawkami, przebieranie, przedstawianie sztuk widowiskowych.
- ilinx (oszołomienie) – to kategoria skupiająca wszelkie zabawy oparte o doznania transowe, upojenie i panowanie nad adrenaliną. Do tej kategorii

możemy zaliczyć: kręcenie się, karuzela, huśtawka, chodzenie po linie, narty, alpinizm, ćwiczenia na trapezie.⁹

Jednym ze sposobów uatrakcyjnienia zajęć z dziećmi jest wprowadzenie elementów nauki przez zabawę poprzez zastosowanie zabaw interakcyjnych. Zabawę interakcyjną można traktować jako ustrukturyzowaną sytuację nauczania, pozwalającą uczestnikom rozwinąć nowe sposoby myślenia i postępowania. W odróżnieniu od konwencjonalnych metod nauczania, zabawy interakcyjne wyzwalają uczucia, myśli, ciekawość, wiadomości, a w szczególności „pęd ku zabawie”.

K. W. Vopel mówi, że „zabawa interakcyjna jest interwencją prowadzącego lub jednego z uczestników w aktualną sytuację grupową, która nadaje aktywności członków grupy pewną strukturę dzięki specyficznym regułom gry i na określony czas, aby osiągnięty został cel nauczania”.¹⁰ Inicjowanie interakcji przez dzieci przede wszystkim odbywa się na płaszczyznach: aktywności własnej inicjatora, aktywności partnera lub nowej aktywności. Gry towarzyskie, ekonomiczne, wojenne oraz terapeutyczne są źródłem zabaw interakcyjnych. Gry towarzyskie bazują na kombinacji świata rzeczywistego. Gracze wprowadzają w życie nowe pomysły, podejmują decyzje, bez obawy o konsekwencje. Wszystko jest bezpieczne. Gry wojenne kształtują zdolności taktyczne, w sposób modelowy przedstawiają rozwiązania sytuacji militarnych, nie naruszając poczucia bezpieczeństwa. Gry ekonomiczne bez narażania się na porażki, rozwijają zdolności podejmowania właściwych decyzji i analizowania ich konsekwencji. Zadaniem zabaw terapeutycznych jest ćwiczenie różnych sytuacji życiowych w bezpiecznym środowisku. Istotnym ich celem jest pogłębianie zdolności samoakceptacji, wspieranie w wyrażaniu uczuć, ułatwianie zdobycia zaufania i pomoc w zrozumieniu innych ludzi. Większość zabaw interakcyjnych wywodzi się właśnie z zabaw terapeutycznych.

Funkcje gier i zabaw w młodszym wieku szkolnym

W tradycyjnym systemie nauczania zabawa była traktowana jako zaprzeczenie pracy i nauki, czynnością całkowicie zbędną, która dezorganizuje pracę szkolną. Dopiero, jak zauważa R. Więckowski, pedagogika oparta na oczekiwaniach, „w której

⁹ <http://wikipedia.org/wiki/Zabawa>, data dostępu: 05.02.2021 r.

¹⁰ K.W. Vopel, Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży, Kielce 2002.

dziecko jest podmiotem procesu nauczania, wykorzystująca metody aktywizowania, stymulacji i wspierania uczniów, przyniosła inną postawę pedagogów wobec zabawy i jej funkcji”.

Zabawa nie jest już dominującą formą działalności dziecka w młodszym wieku szkolnym, jaką była w przedszkolu. Oczywiście nie zanika, ale zmienia się jej forma, treść, charakter i funkcja. Dzieci w okresie przedszkolnym głównie pochłaniał sam proces zabawy, natomiast dzieci szkolne coraz bardziej zaczyna interesować jej wynik, rezultat. Dlatego zabawa dzieci w szkole wymaga, jeszcze w większym stopniu, niż w poprzednim okresie, ukierunkowania na jakiś wyznaczony cel, napięcia woli i takiej organizacji zachowania się, aby cel ten udało się osiągnąć. Gry i zabawy stosowane na lekcjach posiadają wiele walorów dydaktycznych. Służą lepszemu zapamiętaniu i opanowaniu opracowanego materiału, zmuszają ucznia do koncentracji uwagi na wykonywanych zadaniach, zachęcają do dokładniejszego i pełniejszego opanowania realizowanych treści nauczania. Gry spełniają ważną rolę uspołeczniającą dzieci, wdrażają do tworzenia i przestrzegania reguł oraz uczą umiejętności wygrywania i przegrywania. Zabawy i gry dydaktyczne odgrywają istotną rolę w utrwalaniu zdobytej wiedzy i kształtowaniu pojęć. Różnorodność ćwiczeń daje dziecku przyjemność, zadowolenie i satysfakcję z wykonywania różnych czynności. Jednocześnie zdobywa ono nowe umiejętności i wiadomości oraz ma okazję utrwalać je. Zarówno zabawy jak i gry prowadzone w szkole są bardzo związane z treściami poznawczymi.

Gry dydaktyczne pobudzają do pracy dzieci nieśmiałe, niezbyt chętne do działania. Głównie gra kojarzy się dzieciom z zabawą, a zaangażowanie emocjonalne pozwala przezwyciężyć lęk przed włączaniem się do wspólnego działania. Istotny jest także fakt, że gry są prowadzone między uczniami, a nie w relacji uczeń – nauczyciel. Dziecko rozmawia z partnerem równorzędnym, swoim kolegą. Wprowadzenie pewnych pojęć za pomocą gier może dać lepsze wyniki niż stosowanie metod tradycyjnych.

W literaturze pedagogicznej przede wszystkim wyróżnia się następujące funkcje gier i zabaw dydaktycznych:

- motywacyjne – pozwalają na okazjonalne nauczanie. Gdy uczeń bawi się, to nie odczuwa nudy, poznaje pojęcia i struktury logiczne, ćwiczy poszczególne swoje

umiejętności, które powstają w wyniku indywidualnych doświadczeń. Motywacją do maksymalnego wysiłku intelektualnego jest chęć wygranej.

- poznawcze – ułatwiają poznanie i zrozumienie pewnych pojęć, uczą formułowania i weryfikowania hipotez, kształtują umiejętność mowy. W grze motorem rozwoju myślenia jest dążenie do sukcesu, ponieważ szansę na zwycięstwo ma ten zawodnik, który w większym stopniu potrafi przewidywać sposób dojścia do prawidłowego wyniku, a mniej posługuje się metodą prób i błędów.
- dydaktyczne – aktywizują procesy poznawcze, rozwijają mowę dziecka, które w grze musi jasno precyzować informacje. Także zwiększają u dzieci zainteresowanie pewną dziedziną wiedzy, wzmacniają wiarę we własne możliwości oraz są środkiem na wyrównywanie braków w rozwoju intelektualnym uczniów.
- wychowawcze – wdrażają do przestrzegania dyscypliny, uczą opanowania i cierpliwości, przybliżają dzieciom potrzebę podporządkowania się regułom współdziałania w zespole, kształtują postawę koleżeńską.

Ważność gier i zabaw procesie nauczania podkreślają słowa G. Kapicy: „Zabawy i gry dydaktyczne to skuteczny czynnik kształtujący sferę emocjonalną i motywacyjną ucznia. Rozwijają wytrwałość, siłę woli, chęć pokonania trudności. Rodzą sukcesy, które budzą optymizm i wiarę we własne siły. Ponadto przyczyniają się do intensyfikacji i uatrakcyjnienia procesu kształcenia, a także przeciwdziałają bezmyślnemu reprodukowaniu wiedzy i mechanicznemu jej utrwalaniu”.¹¹

Ogromną popularnością wśród dzieci, jak i dorosłych cieszą się rozrywki umysłowe – gry i zabawy dydaktyczne. Nauczyciel poprzez wprowadzenie gier i zabaw dydaktycznych do procesu dydaktyczno-wychowawczego w sposób zaplanowany i świadomy, czyni pracę ucznia atrakcyjną i przyjemną. Dzięki temu często zmniejsza niechęć dziecka do podjęcia wysiłku, a tym samym rozbudza motywację do uczenia się.

Maria Biernat
doradca metodyczny
ds. edukacji wczesnoszkolnej

¹¹ G. Kapica, *Rozrywki umysłowe w nauczaniu początkowym*. Warszawa 1991.

Opracowała:

Maria Biernat

doradca metodyczny

edukacji wczesnoszkolnej

w CRE WŁ w Skierniewicach

Scenariusz zajęć z edukacji matematycznej kl. I

Temat: Zabawy matematyczne doskonalące dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 bez przekraczania progu dziesiętkowego.

Czas trwania: 1 godzina lekcyjna

Cel główny:

- doskonalenie umiejętności obliczania sum i różnic w zakresie 20 bez przekraczania progu dziesiętkowego;
- rozwijanie logicznego myślenia.

Cele operacyjne

Uczeń:

- liczy w zakresie 20 bez przekraczania progu dziesiętkowego;
- porównuje liczebność zbiorów;
- odczytuje wskazania zegara;
- respektuje przyjęte zasady;
- współpracuje w grupie podczas realizacji wspólnego celu;
- zapisuje i odczytuje kod;
- doskonalą swoją spostrzegawczość;
- rozpoznaje i nazywa zwierzęta leśne;
- prawidłowo rozróżnia kierunki (prawa, lewa strona);
- zna zasady gier i zabaw matematycznych: Matematyczny wąż, Sokole oko.

Metody:

- praktyczne: praktycznego działania, ćwiczeniowa;
- podające: objaśnienie, instrukcja;
- aktywizujące – gry i zabawy matematyczne.

Formy:

- grupowa, zbiorowa;
- indywidualna jednolita.

Środki dydaktyczne:

- fiszki: biedronka, żuk, ślimak, kwiaty, rewersy fiszek w dwóch kolorach;
- maty do kodowania, kartoniki z liczbami, obrazki ze zwierzętami leśnymi;
- zegary demonstracyjne;
- tablica multimedialna.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie do zajęć

Czynności organizacyjno-porządkowe

- nacobezu - podanie celów zajęć;
- sformułowanie tematu zajęć.

2. Urodziny Maćka

Przedstawienie krótkiego opowiadania przez nauczyciela, przypomnienie postaci – mieszkańców Lasu nad Rzeką, ich imion. Biedronka – Ola, żuk – Adaś, ślimak – Maciek. Odczytanie przez wybranego ucznia tekstu zaproszenia.

Opowiadanie:

„Z samego rana do drzwi domu Oli zapukał listonosz Pan Sójka.

- Oto list dla ciebie, Olu. Miłego dnia – powiedział szybko i już go nie było, pewnie spieszył się, by roznieść dziś jak najwięcej listów.

Ola otworzyła kopertę i wyjęła z niej zaproszenie na urodziny Maćka (ślimaka).

Uczeń wyjmując z koperty zaproszenie i czyta na głos jego treść.

Zapraszam na swoje urodziny, które odbędą się we wtorek 11 maja o godzinie czwartej po południu w moim domu przy ulicy Dębowej nr 20.

Maciek

Kilka minut później Pan Sójka dostarczył zaproszenie również do Adasia i wielu innych mieszkańców Lasu nad Rzeką, których Maciek zaprosił. Kogo jeszcze zaprosił ślimak dowiecie się niebawem”.

N. prosi wskazanych uczniów o ustawienie wskazanej godziny w zaproszeniu na zegarach ustawionych na stoliku (5 zegarów).

3. Kodowanie

Zadanie 1.

Bukiety dla Maćka - kodowanie

N. przygotowuje maty, dzieli uczniów na grupy: dwie drużyny Oli i dwie drużyny Adasia. Każda grupa otrzymuje 20 fiszek.

N. wyjaśnia zadanie.

Drużyna Oli układa drogę od pola z Olą do pola z Maćkiem w taki sposób, by po drodze zebrać 6 kwiatów. Drogę układajcie z fiszek, które otrzymaliście – serduszkami do góry.

Drużyna Adasia układa drogę od pola z Adasiem do pola z Maćkiem w taki sposób, by po drodze zebrać 7 kwiatów. Drogę układajcie z fiszek, które otrzymaliście – serduszkami do góry.

Po ułożeniu ścieżek N. prosi, by drużyny opisały kody ułożonych dróg.

Zadanie 2.

Zabawa „Sokole Oko” – dzieci losują kartoniki, na których są zapisane działania. Karteczki z wynikami (kontury zwierząt leśnych) są rozmieszczone w widocznych różnych miejscach klasy. W ciszy „wędrują po lesie”, (by nie spłoszyć zwierząt) mają dobrać wyniki do działania. Po wykonaniu tego zadania dowiadują się kto został zaproszony na przyjęcie urodzinowe. Po odnalezieniu siadają do stolików i kolorują obrazek – zwierzątko.

4. Ćwiczenie interaktywne - dodawanie i odejmowanie w zakresie 20

Zadanie 3.

Uczniowie wykonują ćwiczenia interaktywne z zasobów Wordwall, doskonalące umiejętność dodawania i odejmowania w zakresie 20.

<https://wordwall.net/pl/resource/1333256/dodawanie-w-zakresie-20>

<https://wordwall.net/pl/resource/1250124/dodawanie-i-odejmowanie-w-zakresie-20>

Ćwiczenia prowadzimy do momentu, aż wszystkie dzieci wezmą w niej udział.

Zadanie 4.

„Matematyczny wąż”

Uczniowie (każdy z planszą/kartonikiem swojej ulubionej liczby) siadają w kręgu. Na środku układają węża ze swoich liczb np. 10, 20, 16, 17 itd.

N. prosi uczniów o podawanie działań umożliwiających przejście z jednej liczby do drugiej, np. $10 + 10 = 20$, $20 - 4 = 16$, $16 + 1 = 17$.

5. Ewaluacja zajęć

Na koniec lekcji, w ramach rundki podsumowującej, każdy uczeń rzuca kostką ewaluacyjną, losując zdanie, które ma dokończyć. Zdania niedokończone na ściankach kostki pozwolą im na swobodne wypowiedzi, dotyczące najistotniejszych dla podsumowania lekcji zagadnień.

Ja na tej lekcji...

Najtrudniejsze dziś było dla mnie...

Najbardziej zapamiętam z lekcji..

Mam pytanie...

Kiedy wrócę do domu...

Dziękuję...

Opracowała:
Maria Biernat
doradca metodyczny
ds. edukacji wczesnoszkolnej
w CRE WŁ w Skierniewicach

Scenariusz zajęć z edukacji wczesnoszkolnej kl. II

Temat dnia: Jak się rozmnażają rośliny?

Temat zajęć: Rozmowa o cyklu rozwojowym rośliny inspirowana opowiadaniem Laury Łącz *Udany spacer*. Rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem. Poznanie cyklu rozwojowego mniszka lekarskiego. Poznanie budowy kwiatu.

(edukacja przyrodnicza, polonistyczna)

Czas trwania : 2 godziny lekcyjne

Cel główny: Poznanie cyklu rozwojowego mniszka lekarskiego i budowy tulipana.

Cele operacyjne

Uczeń potrafi:

- współpracować w grupie;
- aktywnie uczestniczyć w zajęciach;
- słuchać ze zrozumieniem;
- wypowiadać się na podany temat;
- czytać ze zrozumieniem;
- wyszukać w tekście potrzebnych informacji;
- wymienić czynniki niezbędne roślinom do życia;
- prowadzić obserwacje przyrodnicze;
- przedstawić cykl rozwojowy mniszka lekarskiego;
- wymienić, z czego zbudowany jest kwiat;
- podać różne sposoby rozsiewania roślin;
- rozróżnić i nazwać poznane rośliny.

Metody nauczania wg F. Szloska:

- podające: pogadanka, objaśnianie;
- problemowe: klasyczna metoda problemowa, aktywizujące: ćwiczenia z elementami dramy;

- programowane: z użyciem komputera;
- praktyczne: pokaz, ćwiczenia.

Formy:

- grupowa, zbiorowa;
- indywidualna jednolita.

Środki dydaktyczne:

- techniczne: laptop, tablica interaktywna;
- materiały dydaktyczne: tulipany, mniszki lekarskie, CD2, zagadki, krzyżówka, zdjęcia roślin, film.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie do zajęć

Czynności organizacyjno-porządkowe

- nacobezu - podanie celów zajęć;
- sformułowanie tematu zajęć;
- zapisanie tematu na tablicy interaktywnej.

Ustalenie motywu przewodniego zajęć – interesuję się otaczającą przyrodą.

1.1. Rozwiązywanie zagadek na tablicy interaktywnej

Zagadki dla dzieci o kwiatach – czytanie przez uczniów i podawanie rozwiązań, sprawdzanie, czy prawidłowe podane są odpowiedzi poprzez wyświetlanie nazw i zdjęć na tablicy interaktywnej.

<https://miastodzieci.pl/zagadki/zagadki-dla-dzieci-o-kwiatach/>

[dostęp: 01.03.2022 r.]

Przykłady zagadek:

Kiedyś często był wręczany, dzisiaj nieco zapomniany. Choć z gwoździkiem to nie rodzina, podobnie kończy się i zaczyna.	Spotykasz te kwiaty na łąkach rozwinięte i w czerwonych pąkach. A kiedy płatki z nich opadają, czarne nasionka ich grzechotają.
Kwiatek mały, kwiatek biały, pośród trawy rośnie cały. Jaki kwiatek będzie to, co ma w nazwie liczbę sto?	Na wysokiej łądzyce, z buzią okrągłą jak słońce, dokoła żółte płatki, w środku nasion tysiące.
Żółte jak kaczuszki, a zielone mają nóżki. Na niejednej łące rosną, szukaj ich tam późną wiosną	Na polach rosną ich żółte dywany, potem z tych kwiatów olej w kuchni mamy.

Piękny kwiat królową zwany i choć kłuje - jest kochany.	Na trawnikach i rabatach rosną ozdobne o żółtych kwiatach. Przystań czasem przy nich chwile, te piękne kwiaty to...
Romantyczny biały kwiat obok liścia spoczywa, i z tym liściem wielkim tak po stawie leniwie pływa.	Kwiatka tego nazwa jest znana, bo kto nie widział pana?

2. Rozmowa o cyklu rozwojowym rośliny inspirowana opowiadaniem

Laury Łącz *Udany spacer*

2.1. Ciche czytanie tekstu

Ciche czytanie tekstu *Udany spacer* Laury Łącz.

2.2. Rozmowa na temat przeczytanego tekstu

- Jak nazywał się kwiat przedstawiony w tekście?
- Jak wygląda dmuchawiec?
- Co przydarzyło się dmuchawcowi?

W trakcie zajęć wszystkie prezentowane treści przedstawiane są na tablicy interaktywnej.

W celu zwiększenia uwagi dzieci wykorzystywane są narzędzia tablicy: m.in. kurtyna, zakreślacz i pisak, które uatrakcyjnijają odbiór materiału.

2.3. Wielozmysłowe poznanie naturalnych okazów – mniszków lekarskich

Uczniowie oglądają mniszka lekarskiego przez lupę, określają wrażenia dotykowe, kolor, zapach, dmuchają w nie.

2.4. Oglądanie krótkiego filmiku - Jak się rozsiewa mniszek lekarski?

<https://www.youtube.com/watch?v=JCh6j0fXWzU&t=12s>

[dostęp: 01.03.2022 r.]

Kto lub co może przyczynić się do rozsiewania nasion mniszka lekarskiego?

Nauczyciel wyjaśnia uczniom:

Dmuchańcem nazywamy puszysta kulę zawierającą owoce mniszka lekarskiego (pamiętajcie, że owoc, to część rośliny, zawierająca w swoim wnętrzu nasiona, ułatwiająca ich rozsiewanie?). Gdy już przekwitną żółte kwiaty mniszka, powstają nasionka, które przyczepione do puszystych spadochroników są rozsiewane przez wiatr. Więc gdy zdmuchniecie kolejnego dmuchawca, możecie być pewni, że właśnie wysłaliście w podróż nowe nasiona tej rośliny. Z jednego kwiatostanu może powstać aż 150 nowych owoców!

2.5. Przykłady kwiatów owadopylnych i wiatropylnych – rozpoznawanie na zdjęciach na tablicy interaktywnej z wykorzystaniem narzędzia lupa, zakresłacz.

3. Powtórzenie i utrwalenie wiadomości o cyklu rozwojowym mniszka lekarskiego

Uczniowie wykonują ćwiczenia na tablicy interaktywnej.

Ćwiczenie nr 1.

Sposoby rozsiewania nasion. Ćwiczenie polega na użyciu przez uczniów narzędzia do przesuwania we właściwe miejsca elementów rozsypki.

Zabawa Rośniemy jak roślinki, przy piosence Czarodziejskie nasionko

Dzieci kucają i kładą głowy na kolanach. W rytm melodii piosenki i według jej słów powoli podnoszą się, prostują i wyciągają ręce do góry.

Ćwiczenie nr 2.

Cykl rozwojowy mniszka lekarskiego – nauczyciel otwiera stronę internetową i na tablicy interaktywnej prosi uczniów o połączenie w pary. Chętne dzieci podchodzą do tablicy – przeciągają i upuszczają słowo kluczowe obok jego opisu.

<https://wordwall.net/pl/resource/13890614/cykl-rozwojowy-mniszka-lekarskiego>

Ćwiczenie nr 3.

Ćwiczenie polega na użyciu przez uczniów narzędzia - pisaka w celu wypełnienia krzyżówki.

Odczytanie hasła: tulipan.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															

F1) Kolorowe owady

E2) Stare gazety, papier, tektura, to oczywiście jest ...

H3) Zielona część rośliny

E4) Kotki na wierzbie

H5) Żywiol zagrażający lasom

F6) Wsuszona trawa

H7) Wiosenny kwiat wyrasta z cebuli

4. Oglądanie przyniesionych przez dzieci tulipanów – doświadczenia

- Wskazywanie części w kwiecie tulipana i nazywanie ich.
- Ustalanie do czego służą płatki i co się dzieje z nimi, kiedy spełnią swoje zadania?
- Gdzie znajduje się słupek kwiatu tulipana?
- Co się znajduje wokół słupka?

Zabawa Latające owady

Nauczyciel zachęca dzieci do zabawy, aby „zamieniły się” w owady i zachowywały się jak owady. Poruszają się po klasie według opowiadania nauczyciela:

Owady fruwać i trącają pręciki tak, aby pyłek spadł na czubek słupka. Płatki kwiatów są kolorowe i pachnące, dlatego przywabiają ich jak najczęściej. Owady: pszczoły i trzmiele siadają na kwiatach, piją nektar i zbierają pyłek, ich kosmate ciała oblepiają się pyłkiem z pręcików. Lecą na następne kwiatki, rozsypują pyłek na ich słupki. W ten sposób zapylają wiele kwiatów tego samego gatunku.

Zabawa Owady zapylające kwiaty

Dzieci dzielą się na dwie grupy. Jedna grupa staje w rozsypce – to kwiaty. Druga grupa dzieci to owady. Owady poruszają się między kwiatami, starając się dotknąć ich jak najczęściej. Każdy kwiat może być dotykany wiele razy. Po skończeniu zabawy dzieci-owady mówią, ile kwiatów zapylili.

Ćwiczenie nr 4.

Budowa tulipana. Utrwalenie wiadomości i umiejętności zdobytych podczas zajęć. Ćwiczenie na tablicy interaktywnej polega na dobieraniu podpisów – nazw części tulipana, wykorzystując narzędzia do przenoszenia elementów.

5. Ewaluacja zajęć.

Tarcza strzelnicza – uczniowie przyklejają kartki samoprzylepne w wybranym miejscu oceniając: atmosferę na lekcji, swoje zaangażowanie, atrakcyjność lekcji, nową wiedzę.