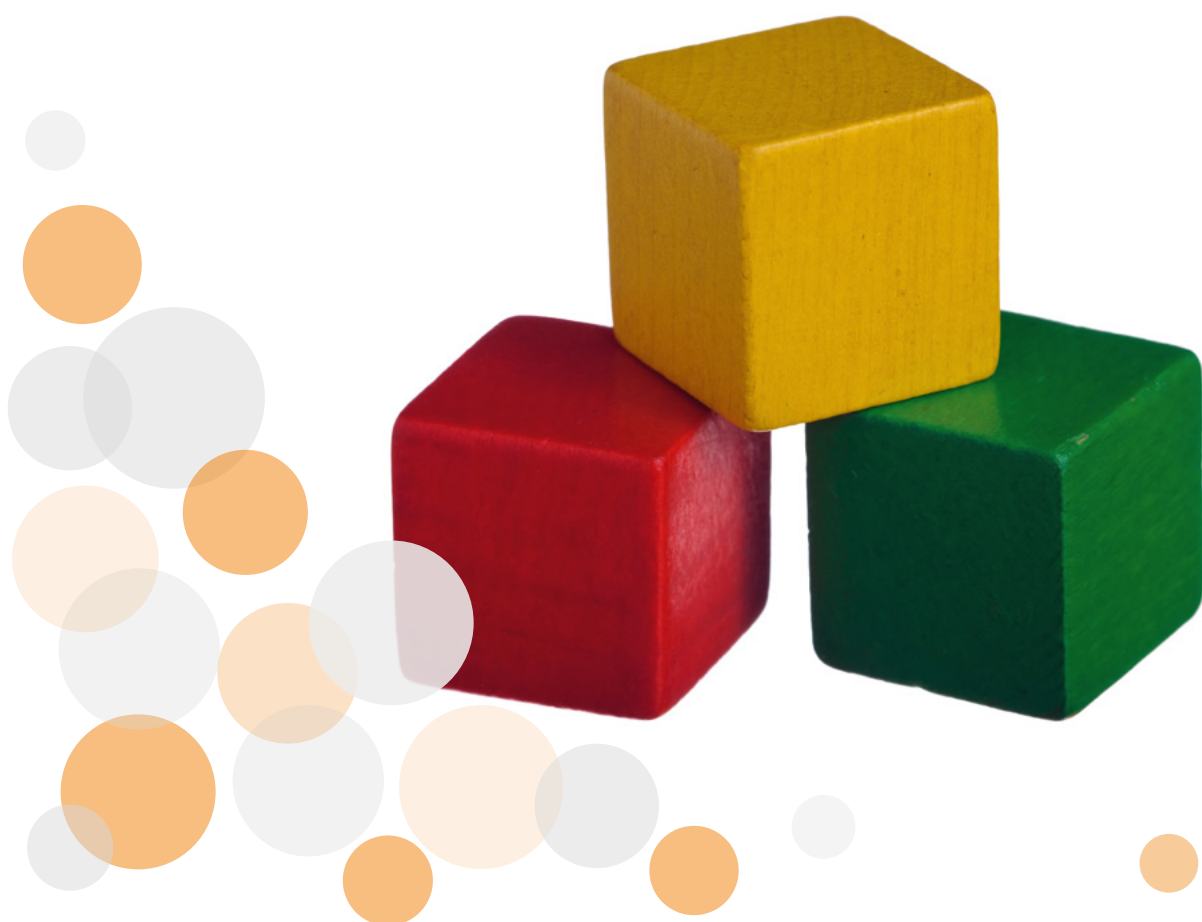


Danuta Sterna

Frajda z nauczania

Nauka przez zabawę



Autorka

Danuta Sterna

Nauczyciele praktycy

Grażyna Bogusławska, Joanna Sułek, Malwina Kielbratowska, Beata Minta, Krystyna Dąbek, Urszula Lach, Barbara Jaworowicz, Jolanta Łosowska, Patrycja Doroszevska, Bożena Rakowska, Magdalena Niedziela, Bernadetta Czerkawska, Jolanta Gęca, Iwona Chrzęściwska, Karina Wójcik, Agnieszka Wenda

Redakcja merytoryczna

Marzena Odzimek-Jarosińska

Wydział Polityki Oświatowej i Współpracy

Redakcja i korekta

Karolina Strugińska

Ilustracje

Danuta Sterna

Projekt okładki

Barbara Jechalska

Redakcja techniczna i skład

Wojciech Romerowicz

Zdjęcie na okładce: © lotosfoto1/Bank zdjęć Photogenica

ISBN 978-83-67366-78-6

© Ośrodek Rozwoju Edukacji

Warszawa 2025

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

tel. 22 345 37 00

www.ore.edu.pl

Spis treści

Nauka przez zabawę – pytania i wątpliwości	4
Czy uczniowie w każdym wieku lubią się bawić?	4
Czy uczniowie naprawdę uczą się podczas zabawy?	4
Czy każdy nauczyciel jest zobowiązany proponować uczniom naukę przez zabawę?	4
Okoliczności sprzyjające uczeniu się	5
Odpoczynek	5
Rozrywka i granie	5
Zabawa słowem	5
Wyobraźnia	6
Zabawa koncepcyjna	6
Gry dydaktyczne	6
Pomysły „Frajdy z nauczania”	7
„Zasada” i „Tabu”	7
Zabawy z liczbami	8
„Budowanie Placu Broni”	9
„Sklep”	10
Zabawy językowe	11
Zabawy matematyczne dla młodszych uczniów	12
„Ja mam – kto ma?”, „Packi” i „Bilet wyjścia”	13
Budowanie dobrych relacji	14
Nauka przez zabawę na niemieckim	15
„Muzeum lektur szkolnych”	16
Zabawy w edukacji wczesnoszkolnej	17
Zabawy z wykorzystaniem klocków	18
Zabawy konstrukcyjne na lekcjach polskiego i historii	19
Zabawy ruchowe	20
„Wagoniki z równaniami”	22
Gry matematyczne	22
„Słowo-klucz”	23
Zabawy lekturowe	24
„Matematyczny <i>escape room</i> ”	25
Informacje o autorce	27



Nauka przez zabawę - pytania i wątpliwości

Można wymienić wiele wątpliwości związanych z nauką przez zabawę. Podstawowe to:

- Czy uczniowie podczas zabawy naprawdę się uczą? Czy nie jest to strata cennego czasu?
- Czy każdy nauczyciel jest zobowiązany proponować uczniom naukę przez zabawę?
- Czy uczniowie w każdym wieku lubią się bawić?

Na te i inne pytania postaram się odpowiedzieć poniżej. Zacznę od ostatniego pytania.

Czy uczniowie w każdym wieku lubią się bawić?

Chociaż uczniowie dorastając, pragną być postrzegani jako starsi i dojrzałsi, to w dalszym ciągu są w dużej mierze dziećmi. Jedną z najważniejszych potrzeb, które przejawiają, pozostaje pragnienie zabawy. Każdy lubi spędzać czas ciekawie, grając i bawiąc się. Psychologowie twierdzą, że należy „odszukać w sobie dziecko” i jego chęć zabawy.

Czy uczniowie naprawdę uczą się podczas zabawy?

Panuje pogląd, że nauka to nie zabawa, ale ciężka praca. Zatem jeśli się dobrze bawimy, nie możemy jednocześnie zbyt wiele się nauczyć. Nauczyciele starają się zrealizować postulaty podstawy programowej, spieszą się z omawianiem materiału i uznają za zabawę za stratę czasu. Zamiast słowa „zabawa” wolą używać pojęcia – zaangażowanie. Wydaje się ono bardziej odpowiednie do opisywania procesu nauczania, nie powoduje u nauczyciela poczucia winy i zmarnowanego czasu. Jednak to właśnie zabawa angażuje uczniów. Zabawa w szerokim sensie – taka, która pobudza zainteresowanie, zachęca do realizacji zadania i przede wszystkim wciąga uczniów w uczenie się. Zabawa może przyspieszyć proces uczenia się.

Czy każdy nauczyciel jest zobowiązany proponować uczniom naukę przez zabawę?

Część nauczycieli twierdzi, że ich rolą jest nauczać, a nie bawić się z uczniami. Jeśli jednak rozszerzymy pojęcie zabawy, to okaże się, że stanowi ona jeden ze sposobów angażowania uczniów, a bez tego nie ma motywacji do nauki. Zdarza się, że gdy lekcja się kończy, uczniowie nie chcą wyjść na korytarz, bo tak ich ona wciągnęła. Takie zajęcia pamięta się latami.





Okoliczności sprzyjające uczeniu się¹

Wyniki badań z zakresu neuronauk potwierdzają, że zabawa i odpoczynek to stany fizyczne, podczas których w mózgu zachodzi faktyczne uczenie się i wzmocnieniu ulegają drogi nerwowe (połączenia określonych neuronów).

Odpoczynek

Nie bez powodu jedne z najlepszych pomysłów przychodzą nam do głowy, gdy bierzemy prysznic lub robimy ćwiczenia fizyczne. Kiedy rutynowo i automatycznie wykonujemy proste czynności, mamy przestrzeń na swobodne myślenie. Dlatego ruch i przerwy w regularnej nauce są tak potrzebne. Warto przypomnieć sobie wprowadzane niegdyś przerwy śródlekcyjne na gimnastykę. Można podczas takich przerw wykorzystać wyobraźnię uczniów i zaproponować im wymyślenie krótkiego ćwiczenia fizycznego. Czasami wystarczy tylko przewietrzyć salę i zachęcić uczniów do wstania z ławek.

Rozrywka i granie

Nie powinno nas dziwić, że także wielu dorosłych lubi grać w gry, dlatego bywają one proponowane jako urozmaicenie spotkań towarzyskich. Popularność gier wynika z naturalnego poszukiwania przez ludzi w każdym wieku okazji do rozrywki. Istnieje wiele rodzajów gier – ruchowe i statyczne... Z szerokiego repertuaru można wybrać takie, które mają szansę zaangażować konkretne grono osób. Poniżej przedstawiam kilka pomysłów na zastosowanie gier i zabaw w klasie szkolnej.

Zabawa słowem

Zabawę słowem można wykorzystać na różne sposoby i nie wymaga ona dodatkowych materiałów. Okazuje się użyteczna zwłaszcza w sytuacji poznawania przez uczniów nowych pojęć lub podczas lekcji skoncentrowanych na nauce słownictwa i gramatyki. Uczniowie otrzymują polecenie użycia danego słowa w zdaniu o określonej konstrukcji. Opracowane przez nich zdania są wyświetlane na ekranie lub zapisywane na tablicy, dzięki czemu wszyscy mogą zobaczyć kreatywne rozwiązania zaproponowane przez kolegów, a jednocześnie nauczyciel jest w stanie ocenić, czy uczniowie właściwie rozumieją dane pojęcie. W tego typu zabawie istotny jest brak krytyki i napięcia: uczeń nie może się obawiać, że źle wykona zadania. Zabawa musi być wspólna, podobnie jak poprawianie ewentualnych pomyłek.

¹ Inspiracje pochodzą z artykułu opublikowanego na stronie www.middleweb.com: Egan Cunningham Ch., K., (2019), *Learning Through Play: Perfect For Middle School*, <https://www.middleweb.com/41935/learning-through-play-perfect-for-middle-school/> [dostęp: 12.02.2025].

Zabawa słowem może także polegać na przedstawianiu graficznym ważnych pojęć związanych z tematem oraz na rysowaniu i wyjaśnianiu własnych map myśli. Zagadki o charakterze kalamburów pomagają w zrozumieniu nowego słownictwa. Słowami można się bawić i dzięki temu uczyć się na wiele sposobów.

Wyobraźnia

Chociaż zabawy z wykorzystaniem wyobraźni uważa się głównie za domenę wczesnego dzieciństwa, starsi uczniowie także mogą na różne sposoby korzystać ze swoich predyspozycji do takiej zabawy. Rozwijaniu wyobraźni sprzyja przede wszystkim samodzielne czytanie, gdyż w umyśle czytającego powstają obrazy ilustrujące tekst. Jej wykorzystaniu służą także wszelkiego rodzaju inscenizacje. Uczniowie mogą przedstawić zachowanie bohatera książki na podstawie jego charakterystyki, odegrać scenę sądu nad nim, przygotować skecz lub scenkę z udziałem kolegów i koleżanek, by zilustrować fragmenty lektury. Niezwykle ważne jest pozwolenie uczniom na samodzielność w zabawie – nie bawią się bowiem w sytuacji, gdy jedynie wykonują czyjąś instrukcję.

Psycholog Peter Gray trafnie wyjaśnił to na swoim blogu (<https://www.petergray.org/>): „Zabawa jest przede wszystkim wyrazem wolności. To jest to, co się chce robić, a nie to, do czego się jest zmuszonym”. Wyobraźnię pobudza odgrywanie ról i przyjmowanie różnych perspektyw. Tego rodzaju aktywności można z powodzeniem wykorzystywać na lekcjach różnych przedmiotów, a szczególnie atrakcyjne są symulacje.

Zabawa koncepcyjna

Zabawy pozwalające uczniom na wyrażanie własnych opinii, na przykład podczas debaty, pomagają im w analizowaniu trudnych tematów i ukazują różne podejścia do danego problemu. Bardzo efektywna jest debata oksfordzka. W tej formie uczniom przydzielane są określone opinie, których mają za zadanie bronić. Uczy to spojrzenia na sprawę z różnych perspektyw. Jeśli uczniowie muszą poprzeć opinie, z którymi w innym przypadku mogliby się nie zgodzić, zwiększa to ich elastyczność poznawczą i ułatwia zrozumienie punktu widzenia innych osób. Debaty można organizować podczas godzin wychowawczych czy spotkań całej szkoły. Mogą one dotyczyć np. kwestii zadawania prac domowych. Debaty uczą argumentowania i wskazują zróżnicowane rozwiązania problemów. To coś więcej niż tylko zabawa.

Gry dydaktyczne

Wszyscy lubią grać w gry. Można posłużyć się w szkole grami dydaktycznymi szeroko dostępnymi, ale także polecić uczniom opracowanie np. gry planszowej podsumowującej realizację danego tematu. Takie zadanie uruchamia wyobraźnię i zmusza do pracy koncepcyjnej, w którą uczniowie chętnie się angażują. Świadome łączenie nauczania

i uczenia się z zabawą, pomaga uczniom w podejmowaniu intelektualnych wyzwań, których często wymaga nauka. Wiemy, że uczenie się czegokolwiek może być frustrujące. Jednak gdy nauka koncentruje się na zabawie, uczniowie chętniej angażują się w ćwiczenia niezbędne do osiągnięcia wyższego poziomu w dowolnej dyscyplinie.

Na koniec zwięźle odwołanie do teorii samostanowienia. Mówi ona o tym, że każdy uczący się przejawia trzy potrzeby: autonomii, kompetencji i więzi. Dlatego zabawa powinna uwzględniać:

- autonomię ucznia – zapewniając dobrowolny udział, możliwość samodzielnego dokonywania decyzji i wyborów;
- kompetencje – będąc odpowiednim wyzwaniem dla uczniów, trafiającym w ich strefę najbliższego rozwoju;
- więź – angażując wszystkich uczniów, zarówno wygrywających, jak i przegrywających, a także eliminując nadmierną rywalizację i budując poczucie wspólnej zabawy.



Pomysły „Frajdy z nauczania”

W kontekście rozważań nad znaczeniem zabawy w nauczaniu dydaktycy skupieni w inicjatywie „Frajda z nauczania” podzielili się przykładami edukacyjnych zabaw, które wykorzystują podczas zajęć z uczniami. Poniżej znajduje się opis tych dobrych praktyk.

„Zasada” i „Tabu”

Grażyna Bogusławska – nauczycielka języka francuskiego

Jestem starym, doświadczonym nauczycielem języka francuskiego i osobą, która od zawsze lubiła sensowne gry: od Taboo, Rummikuba poprzez Scrabble do brydża i szachów – żeby wymienić tylko te najbardziej znane. Doceniam również gry, które sama wymyślam na potrzeby dzieci i wnuków, np. „Zasada” to jedna z ulubionych gier mojej rodziny i klasy.

Moja długoletnia praktyka nauczycielska potwierdza znaną prawdę, że zarówno dzieci, jak i młodzież licealna chętnie i skutecznie uczą się poprzez zabawę. Sytuacja zabawy pozwala im zapomnieć o tym, że muszą poprawnie mówić, pozwala skupić się na rozrywce, która „robi swoje” – czyli uruchamia odpowiednie połączenia w mózgu, kształtując automatyzmy językowe. Sądzę, że niektóre stosowane przeze mnie gry i zabawy mogą być wykorzystywane na zajęciach innych niż lekcje języka obcego.

Poniżej przedstawiam przykłady zabaw przydatnych na lekcjach języka francuskiego:

1. „Zasada” polega na tym, że jedna osoba wychodzi z sali, a pozostałe przyjmują wspólnie jakąś regułę do stosowania w odpowiedziach na pytania, które będą zadawane przez tę osobę po jej powrocie. Celem jest zgadnąć, zgodnie z jaką zasadą udzielane są odpowiedzi. Pytania mogą być dowolne, nawet proste, banalne – np.: Czy lubisz pomidory? Jaki dziś jest dzień? Zasady mogą mieć różny charakter i stopień złożoności – w zależności od grupy, wieku, poziomu znajomości języka itd. Przykładowe zasady: odpowiedzi tylko dwuwyzrazowe; wypowiedzi formułowane w pierwszej osobie; tylko kłamliwe stwierdzenia; odpowiedzi na pytanie zadane poprzedniej osobie; zdania ze słowem oznaczającym kolor lub potrawę itp. Liczba możliwości jest nieskończona! Zabawa ta bardzo „wciąga” i pozwala mówić w języku obcym bez autocenzury, swobodnie – tak, by skoncentrować się na respektowaniu przyjętej zasady. Zgadujący oczywiście może stawiać hipotezy i w ten sposób zbliżać się do jej odkrycia.
2. „Tabu” to przede wszystkim gra do nauki języka, ale można ją przystosować do innych przedmiotów, np. fizyki, chemii, geografii czy historii. Gra składa się z kart, na których zapisany jest wyraz, który ma zostać odgadnięty, a pod nim 5 lub 6 wyrazów najbardziej potrzebnych do wyjaśnienia jego treści, których jednak nie można użyć. Przykładowo wyrazem do odgadnięcia jest słowo „pizza”, a wyrazami zapisanymi poniżej, czyli stanowiącymi tabu: „potrawa, włoska, pomidor, mąka”. Uczniowie dzielą się na dwie grupy albo łączą w pary i na zmianę zgadują oraz podają definicje, nie używając zakazanych słów.

Do zabawy na zajęciach innych niż lekcje języka obcego uczniowie mogą samodzielnie przygotować karty – wówczas uczą się już na tym etapie. Np. na lekcji fizyki hasłem do odgadnięcia może być „atom”, wtedy słowa-tabu to: „cząsteczka, najmniejszy, materia, budowa”.

Zabawy z liczbami

Joanna Sułek – nauczycielka matematyki w SP nr 3 w Mińsku Mazowieckim

1. „Nauczyciel-przecinek”

Ta gra pomaga trenować mnożenie i dzielenie ułamków dziesiętnych przez 10, 100, 1000... Dzieci otrzymują kartki lub tabliczki ścieralne z zapisanymi na nich różnymi liczbami (warto, by miały one wiele zer). Kilkoro uczniów staje na froncie klasy tyłem do tablicy z trzymanymi w ręku kartkami/tabliczkami, tworzącymi w ten sposób jedną liczbę. Nauczyciel „pełni rolę przecinka” – wskazuje, gdzie między uczniami znajduje się przecinek. Pada polecenie mnożenia lub dzielenia przez 10, 100 lub 1000. Uczniowie siedzący w ławkach wskazują, gdzie ma się przesunąć „przecinek” w liczbie. Nauczyciel zadaje dodatkowe pytania, np.:

- Czy wszystkie zera są potrzebne?
- Kto z uczniów może usiąść?
- Czy musimy poprosić do nas dodatkowe zera?

2. „Zapraszam na środek...”

Gra służy wprowadzeniu lub utrwaleniu pojęć dzielnika i wielokrotności liczby. Każdemu dziecku przypisany jest jego numer na liście w dzienniku lekcyjnym. Nauczyciel kolejno zaprasza na środek sali:

- wszystkich, których numery dzielą się bez reszty przez 12;
- wszystkich, których numery dzielą się bez reszty przez 3;
- wszystkich, których numery stanowią iloczyn liczby 5 i dowolnej liczby naturalnej;
- wszystkich, których numery są wielokrotnościami liczby 4.

Po wyjściu uczniów nauczyciel głośno zastanawia się: Czy mamy tu wszystkie wymienione liczby? Wszyscy uczniowie sprawdzają, czy na środek wyszły osoby, które spełniają dany warunek.

3. „Zapraszam... – największy wspólny dzielnik”

Każdemu dziecku przypisany jest jego numer na liście w dzienniku lekcyjnym. Nauczyciel kolejno wydaje polecenia typu:

- na koniec klasy zapraszam wszystkich, których numery to dzielniki liczby 18,
- na początek klasy zapraszam wszystkich, których numery to dzielniki liczby 24.

Jeśli niektóre dzieci nie są pewne, gdzie się ustawić, bo ich numery są dzielnikami obu liczb, nauczyciel prosi je, aby pozostały na środku. Następnie spośród wspólnych dzielników uczniowie wybierają największy.

4. „Zapraszam... – najmniejsza wspólna wielokrotność”

Każdemu dziecku przypisany jest numer na liście z dziennika. Nauczyciel mówi:

- zapraszam na koniec klasy wszystkich, których numery to wielokrotności liczby 4;
- Zapraszam na początek klasy wszystkich, których numery to wielokrotności liczby 3.

Jeśli niektóre dzieci wahają się, gdzie stanąć, bo ich numery są wielokrotnościami obu liczb, nauczyciel prosi je, aby pozostały na środku. Następnie spośród wspólnych wielokrotności uczniowie wybierają najmniejszą (oprócz 1).

„Budowanie Placu Broni”

Malwina Kiełbratowska – nauczycielka języka polskiego w szkole podstawowej

Warto wykorzystać tę zabawę, kończąc omawianie powieści Ferencza Molnára *Chłopcy z Placu Broni*. Punktem wyjścia jest zaproponowanie uczniom zbudowania Placu Broni w wersji 3D z użyciem wszelkich dostępnych metod i materiałów. Dzieci tworzą go np. z kartonów, kartoników, patyczków, mogą też użyć plasteliny, bibuły i krepiny. Wcześniej należy im wskazać fragmenty tekstu, w których znajdują szczegółowy opis

placu. Wskazówki te określają kryteria sukcesu w realizacji zadania. Gdy diorama jest gotowa, kolejny krok do celu to „zrekonstruowanie bitwy” – uczniowie mają za zadanie przygotować także postaci chłopców z Placu Broni oraz grupy Czerwonych Koszul. To zadanie również wymaga dokładnej pracy ze wskazanymi wcześniej fragmentami tekstu.

Realizowałam ten projekt już w trzech klasach, za każdym razem kreatywność dzieci była ogromna. Uczniowie wykazują niesamowite zaangażowanie w tego typu aktywności, są zdziwieni, że lekcja tak szybko mija, i zapamiętują na długi czas wydarzenia oraz bohaterów lektury.

„Sklep”

Beata Minta – nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej, Szkoła Podstawowa nr 3 im. Kornela Makuszyńskiego w Koźminie Wielkopolskim

„Sklep” jest jedną z zabaw uwielbianych przez uczniów. Na samym początku warto określić, jakiego rodzaju sklep uczniowie będą tworzyli. Często zależy to od dostępności zgromadzonych przedmiotów. Następnie trzeba uzgodnić ceny, wykonać etykiety lub przygotować cennik. Należy też przygotować pieniądze lub inny środek płatniczy do symulowania transakcji. Zaplanowanie i przygotowanie miejsca, w którym sklep będzie funkcjonował, sprawia uczniom wiele radości. W naszej klasie doskonale sprawdza się jako przestrzeń sklepowa duży drewniany teatrzyk. Ważne jest też przydzielenie dzieciom lub wybranie przez nie ról sprzedawców i klientów. Można wprowadzić także rolę menedżera sklepu i pomyśleć o reklamie. Sprzedawcy przygotowują swoje stanowiska, układają produkty i otwierają sklep. Klienci wyposażeni w koszyki, wybierają produkty, które chcą kupić. Przy kasie płacą za swoje zakupy, a sprzedawcy wydają resztę, jeśli to konieczne. To świetna okazja do nauki dodawania i odejmowania. Dzieci mogą negocjować ceny lub organizować promocje, co rozwija umiejętności komunikacyjne i społeczne. Po zakończeniu zakupów dzieci pełniące rolę sklepikarzy powinny podsumować dzień, licząc zyski i porządkując stanowiska.

Zabawa w sklep to nie tylko świetna rozrywka, ale także wartościowe doświadczenie edukacyjne, które pomaga dzieciom rozwijać ich kluczowe zasoby, takie jak:

- umiejętności matematyczne – dzieci uczą się liczenia, dodawania, odejmowania oraz rozumienia wartości pieniądza;
- kompetencje społeczne – zabawa wspiera rozwój komunikacji, współpracy i rozwiązywania konfliktów, angażuje wszystkich uczniów;
- kreatywność – dzieci mogą tworzyć własne historie towarzyszące zakupom i scenariusze zabawy, co rozwija ich wyobraźnię;
- planowanie i organizacja – uczestnicy uczą się planować zakupy, dokonywać właściwych wyborów;
- samodzielność w zarządzaniu budżetem i organizowaniu przestrzeni – uczniowie sami aranżują przestrzeń w sali, dokonują zakupów zgodnie z własną wolą.

Zabawa w sklep to doskonały sposób na rozwijanie umiejętności społecznych, matematycznych i kreatywności. Dzięki tej aktywności maluchy uczą się poprzez zabawę, co czyni naukę przyjemną i angażującą.

Zabawy językowe

Krystyna Dąbek – nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej i języka angielskiego w Opolskim Centrum Edukacji

Zabawie w „Autobus” towarzyszy rozgardiasz i wiele śmiechu. Nauczyciel rozmieszcza w sali ilustracje przedstawiające znane dzieciom miejsca (najlepiej, by były to miejsca związane z miejscowością, w której dzieci mieszkają, np.: kino, teatr, katedra, szkoła, park – ilustracje mogą być podpisane). Następnie dzieli klasę na 4–5-osobowe grupy. Dzieci chwytają się za ramiona, tworząc „autobusy”. „Pojazdy” stoją w różnych miejscach sali. Nauczyciel podaje nazwę przystanku, do którego mają dojechać. Dzieci poruszają się po sali tak, aby dotrzeć do wskazanego przystanku. Ich zadanie językowe polega na nazywaniu mijanych miejsc. Jadąc z jednego przystanku do drugiego, „autobus” mija: plac zabaw, park, fontannę, szkołę, aptekę – dzieci „jadące w nim” podają kolejne nazwy. „Kierowca autobusu” wskazuje „pasażera”, który układa zdania na temat mijanych miejsc, np.: Apteka jest obok mostu. Kasia lubi bawić się na placu zabaw. Zabawę można przeprowadzić w języku angielskim.

Zabawa „Czytaj i zrób” jest łatwa do zorganizowania. Przed jej rozpoczęciem należy przygotować kartki z zapisanymi poleceniami (dla dzieci, które jeszcze nie czytają, można przygotować proste piktogramy). Kartki należy umieścić w pudełku. Dzieci siadają w kole, podają sobie pudełko, w tym czasie liczą po angielsku od 1 do 6. Osoba mówiąca: *six* wyjmuje kartkę z pudełka, po cichu czyta polecenie i za pomocą ruchu próbuje jego treść przedstawić grupie, która ma za zadanie odgadnąć, co było napisane na kartce (np. *Jump three times. Draw a circle. Open the book on page 7. Touch the nose...*).

Bawiąc się w „Wędrującą piłkę”, dzieci siedzą w kole na dywanie, na środku którego leżą ilustracje odwrócone lewą stroną do góry (aby nie było widać, co jest na nich narysowane). Nauczyciel włącza muzykę, dzieci podają sobie piłkę w jej rytm. Dziecko, które trzyma piłkę, gdy muzyka milknie, wybiera jedną z ilustracji, nazywa ją i podaje wybranej osobie, która tworzy krótką wypowiedź na temat obrazka, a następnie podaje go kolejnemu dziecku, które dopowiada to, czego nie powiedział kolega – i tak do momentu wyczerpania się pomysłów dzieci. Np.: dziecko wybrało ilustrację przedstawiającą dziewczynkę, kolejne dziecko tworzy krótką wypowiedź, np.: *This girl is tall*, następne dziecko dopowiada: *She has a yellow bag*, a inne: *Her eyes are green* itd.

W grze w „Chodzące kamienie” karty obrazkowe porzucane są losowo na całej powierzchni dywanu – jak „kamienie” na drodze. Uczniowie stoją po jednej stronie dywanu, a ich celem jest przejście na drugą stronę. Po kolei rzucają woreczek na dowolną kartę

obrazkową. Muszą tak przejść przez dywan, żeby ją zebrać po drodze, mogą jednak wykonać tylko 10 kroków.

Wszyscy liczą i nazywają po angielsku mijane obrazki (*a cat, a dog, a frog...*) lub tworzą połączenia rzeczownika z przymiotnikiem (*big cat, bad dog, big green frog*). Mając na względzie rozwijanie sprawności językowych, zabawę można zaplanować w taki sposób, aby dzieci nie tylko nazywały karty obrazkowe, ale również poprzez powtarzanie oswoiły się ze stosowaniem zwrotów typu: *I can..., I go to..., I am ..., I live..., I have got...* W tej wersji należy pomyśleć o odpowiednim doborze kart obrazkowych, aby pozwalały na utrwalenie konkretnego zwrotu. Jeżeli chcemy utrwalic sformułowanie *I can...*, ilustracje zbierane przez dzieci powinny przedstawiać czynności, jeżeli zaś chcemy utrwalic *I go to...* – miejsca.

Zamiast nazywanych w języku angielskim ilustracji „kamieniami” mogą być cyfry lub działania. Przemieszczając się „z kamienia na kamień”, dzieci mają wówczas za zadanie pokonać drogę w taki sposób, aby zbierając je, uzyskać jak największą lub jak najmniejszą liczbę.

Zabawy matematyczne dla młodszych uczniów

Urszula Lach – nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej w ZSP w Międzyrzeczu Górnym
Zabawa w „Sklep” stanowi doskonałą okazję do wszechstronnej nauki. W celu jej przeprowadzenia dzieci mogą robić pieniążki z papieru, ucząc się, czym są monety, a czym banknoty – i jakie są ich nominały. Kolejny krok to szukanie produktów do sprzedaży, określanie ceny, planowanie przestrzeni sklepowej. Zabawa kształtuje też kompetencje społeczne, bo w sklepie trzeba umieć się zachować, a także trenuje wykonywanie czynności związanych z zakupami: płacenie, wydawanie itd. Bawi się cała grupa. Jedni sprzedają, inni kupują, po czym następuje zmiana. Przy okazji uczniowie uczą się cierpliwości.

Do zabawy w matematyczne „Kaboom” potrzeba patyczków, na których zapisane są działania. Dzieci siedzą w kole i każde z nich po kolei losuje patyczek. Jeśli dane dziecko poda prawidłowy wynik wylosowanego działania, to zatrzymuje patyczek. Gdy komuś trafi się patyczek z napisem „Kaboom”, traci on wszystkie zebrane przez siebie patyczki. Kolejka jednak przechodzi parę razy i każdy ma szansę na zdobywanie kolejnych patyczków. Ta gra z pewnością uczy przegrywania i czekania na swoją kolej.

Tworząc „Matematyczną kolorowankę”, dzieci samodzielnie projektują – czyli rysują obrazek, na polach do kolorowania umieszczając działania, których wyniki wskazują konieczny do zastosowania kolor. Z boku ilustracji zapisują kod, zgodnie z którym np. wynik 7 oznacza kolor brązowy. Po przygotowaniu należy zebrać kolorowanki, by uczniowie losowali je jako zadania do rozwiązania (najlepiej, jeśli każdy koloruje obrazek przygotowany przez kogoś innego).

Tworzenie gier planszowych to wspaniała zabawa. Warto jednak na początku ograniczyć liczbę pól i zasad. Ważne, aby dzieci miały czas zagrać w opracowane przez siebie gry. Godną polecenia prostą formę gry mają „Stacje”, pomiędzy którymi poruszają się pociągi lub rowerzyści symbolizowani przez pionki. Na „stacjach” mogą być zapisane działania do wykonania, pojęcia do zdefiniowania lub pytania, na które trzeba odpowiedzieć – wszystko zależy od tego, co chcemy za pomocą danej gry utrwalić.

Zabawa w „Domki” polega na tym, że dzieci otrzymują ilustrację przedstawiającą kilka budynków różniących się szczegółami. Każdy dom jest podpisany imieniem ucznia. Dzieci opisują obrazek, uwzględniając każdy domek – np.: Domek Oli nie ma okna dachowego, ma czerwony dach. Domek Zosi stoi obok domku Kasi i ma cztery okna oraz brązowe drzwi itp. Zabawa uczy spostrzegawczości, porównywania detali i logicznego myślenia, poszerza słownictwo.

Do zabaw edukacyjnych warto wykorzystać przestrzeń sali lekcyjnej lub gimnastycznej i taśmę malarską – np. bawiąc się w „Paski”. Na podłodze należy przykleić przecinające się na środku linie tworzące gwiazdę. Na obu końcach każdego z pasków umieścić identyczne cyfry od 1 do 5. Dzieci skaczą obunożnie tak, aby jedna i druga noga znajdowały się na linii z tym samym numerem. Z pasków taśmy malarskiej można też stworzyć w pionie 4 lub 6 pól. Dzieci skaczą po nich, licząc po 2, 3, 4. Można także ustalić inny sposób skakania po polach – a najlepiej pozostawić to dzieciom. Zabawy tego typu pozwalają na ćwiczenie spostrzegawczości, koordynacji, koncentracji, obliczania wielokrotności itp.

„Ja mam – kto ma?”, „Packi” i „Bilet wyjścia”

Barbara Jaworowicz – nauczycielka fizyki w Szkole Podstawowej w Skulsku

Warto wprowadzać elementy zabawy na lekcjach fizyki w celu uatrakcyjnienia lekcji oraz utrwalania wiadomości teoretycznych, wzorów, jednostek. Jedną z bardzo dobrze przyjętych przez uczniów zabaw jest „Ja mam – kto ma?”. Opiera się ona na zadawaniu pytań i udzielaniu odpowiedzi zgodnie ze schematem: Ja mam woltomierz – kto ma jednostkę mocy? Ja mam wat – kto ma przyrząd do pomiaru natężenia prądu? Ja mam amperomierz – kto ma jednostkę napięcia elektrycznego? Na kartach tworzonych do tej gry można zamieścić stosowne ilustracje, które wspomagają proces zapamiętywania przez uczniów proponowanych treści.

Zabawa w „Packi” angażuje uczniów poprzez ruch. Służy również skuteczniejszemu opanowaniu zagadnień teoretycznych. Na kartkach papieru A4 należy zapisać wzory fizyczne, kartki rozłożyć w różnych miejscach w klasie. Klasa zostaje podzielona na dwie lub trzy grupy. Uczniowie ustawiają się w kolejności, otrzymują packi na muchy (lub analogicznie działające przyrządy), którymi zaznaczają odpowiedni wzór. Na komendę nauczyciela (np.: Wzór na pracę!) uczniowie muszą odnaleźć odpowiedni wzór, dobiec i klepnąć go packą. Grupa zabiera ze sobą kartki z prawidłowo zaznaczonymi wzorami.

Na koniec liczy ilość zdobytych punktów (1 kartka – 1 punkt), wygrywa zespół, który zbierze najwięcej punktów.

Trzecia zabawa to „Bilet wyjścia z lekcji”. Kilka minut przed planowaną przerwą, nauczyciel staje w pobliżu drzwi. W pudełku ma pytania związane z tematem lekcji – krótkie podsumowujące oraz odwołujące się do wymagań przekrojowych – typu: podaj wzór, podaj jednostkę, dopowiedz mnożnik itp. Uczniowie ustawiają się przed nim w kolejce do wyjścia. Uczeń, który prawidłowo odpowie na wylosowane z pudełka pytanie, otrzymuje „bilet wyjścia z lekcji”, natomiast błędna odpowiedź powoduje, że uczeń wraca na koniec kolejki. Pytania, które zostały wcześniej wylosowane, wracają do pudełka – uczniowie muszą więc uważnie słuchać, ponieważ pytania się powtarzają. Uczniom zależy na szybkim wyjściu z klasy, dlatego starają się zapamiętać prawidłowe odpowiedzi na pytania i uniknąć ponownego popełnienia błędu. Gra wywołuje wiele emocji, pobudza uczniów do zaangażowania i śmiechu.

Budowanie dobrych relacji

Jolanta Łosowska – nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej w Szkole Podstawowej nr 2 w Chojnie

Zabawę „Ja mam – kto ma?” można dostosować do każdego etapu edukacyjnego, do każdego tematu. Uczeń losuje kartę podzieloną na dwa pola. Na górnym znajduje się wyraz, zdanie lub rysunek (zależnie od wieku dzieci i potrzeb), na dolnym również. Jedna z osób rozpoczyna grę, opisując pola na swej karcie: Ja mam kota (górne pole) – kto ma psa (dolne pole)? Osoba, która ma kartę z psem (górne pole), mówi: Ja mam psa – kto ma wilka? itd. Karty mogą się odwoływać do konkretnych zagadnień i umiejętności – np.: Ja mam godzinę 12.50 (na górnym polu narysowany jest zegar – uczeń musi odczytać godzinę) – kto ma 16.15? Osoba, której zegar wskazuje 16.15, woła: Ja mam 16.15 – kto ma... (odczytuje godzinę wskazywaną przez zegar na dolnym polu jego karty). Zabawa wymaga uważności, cierpliwości. Powoduje, że każdy jest zaangażowany.

Bawiąc się w „Słuchasz, ale czy słyszysz?”, uczniowie pracują w grupach. Jedna osoba ma przed sobą rysunek i musi naprowadzić pozostałych członków swojej grupy, aby narysowali taki sam rysunek. Nie może jednak udzielać instrukcji wprost, mówiąc np.: Narysuj pięciokąt. Musi precyzyjnie opisywać kolejne czynności – np.: Narysuj odcinki równoległe do dołu kartki. Z jednego końca odcinka poprowadź prostą po skosie w prawo itp. Grupa ma ograniczony czas na wykonanie ilustracji zgodnie z podpowiedziami. Finalnie uczniowie dyskutują, co pomagało im w poprawnym rysowaniu, a co utrudniało wykonanie zadania. Zabawa wzbogaca słownictwo, uczy podawania jasnych komunikatów, uważnego słuchania i skupienia.

Wykonując zadanie „Co nas łączy?”, uczniowie pracują w grupach. Otrzymują dużą kartkę z narysowanym kwiatkiem. Kwiat ma tyle płatków, ile jest osób w grupie. Na każdym

płatków jedna osoba zapisuje coś, co chce przekazać innym na swój temat (zalety, kompetencje itp.). Następnie każdy w grupie odczytuje zapisane przez siebie informacje. Na środku kwiatka (w kółku) zapisujemy to, co łączy wszystkich w grupie (wspólne cechy, umiejętności czy upodobania). Cel zabawy to nauka mówienia o sobie, poznawanie innych osób, poszukiwanie wspólnych cech, integracja środowiska klasowego.

„Jestem jak...” – uczniowie losują kartki z różnymi ilustracjami lub fotografiami i po chwili zastanowienia mają określić, co ten obrazek ma z nimi wspólnego. Zabawa uczy kreatywności, nieszablonowego myślenia, wykorzystuje metaforę, porównanie – np.: Jestem jak gumka – potrafię się dostosować do różnych sytuacji. Jestem jak rolka – stale się rozwijam. Jestem jak radio – lubię rozmawiać, jestem komunikatywny. Bawiąc się w ten sposób, uczniowie poszukują swoich mocnych stron.

Nauka przez zabawę na niemieckim

Patrycja Doroszevska-Olender – nauczycielka języka niemieckiego w Szkole Podstawowej nr 47 w Gdyni, Gdyński Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli

„Bitwa na słowa” to angażująca gra na początek lekcji. Szczegółowy opis tej zabawy znajduje się na mojej stronie internetowej E-deutsch: <https://e-de.pl/pomysly-na-kreatywne-poczatki/>.

„Kartkówka z przesiadką” polega na tym, że nauczyciel przeprowadza próbną kartkówkę, która nie będzie oceniana. Uczniowie w określonym czasie (np. 3 minuty) piszą wszystko, co wiedzą. Następnie nauczyciel wypowiada słowo: „przesiadka” i uczniowie zamieniają się miejscami zgodnie ze wskazówkami zegara. Każdy sprawdza pracę kolegi.

„Sprawdzanie quizu” także może się odbywać w formie zabawy. Nauczyciel wyświetla quiz przygotowany wcześniej w aplikacji Wordwall, Learning Apps lub Quizlet. Każdej odpowiedzi przyporządkowany jest jakiś gest lub ruch – np.:

- A – ramiona do góry;
- B – ramiona w bok;
- C – wstanie z miejsca;
- D – machanie prawą ręką.

Na sygnał nauczyciela uczniowie wykonują gest, podając właściwą odpowiedź. W ten sposób wszyscy uczniowie zostają zaangażowani równocześnie. Tę metodę można zastosować również do sprawdzania zadań z podręcznika – np. na zasadzie przypisania gestów wartościom: prawda i fałsz.

„Krzesło TAK i krzesło NIE” – z przodu sali nauczyciel ustawia dwa krzesła (grę można przeprowadzić również poza salą lekcyjną lub na podwórku szkolnym) i ustala, które

z nich oznacza „tak”, a które „nie”. Dzieli klasę na dwa zespoły. Jeśli powstałe w ten sposób grupy są duże, to każdej osobie z zespołu warto przypisać numer (są zatem dwie jedynki, dwie dwójki itd.). Następnie nauczyciel formułuje pytanie, na które można podać jednoznaczną odpowiedź: tak lub nie. Po zadaniu pytania wywołuje numer osoby, która ma udzielić odpowiedzi, nie wypowiadając jej na głos, lecz dobiegając jako pierwsza do właściwego krzesła. Grę można wykorzystać w nauczaniu języków obcych np. do nauki gramatyki. Jedno krzesło może oznaczać np. *Ich habe*, a drugie *ich bin* lub jedno *does*, a drugie *do* itp.

„Muzeum lektur szkolnych”

Beata Fiszer – nauczycielka języka polskiego w Szkole Podstawowej nr 47 w Gdyni

Lekcję w „muzeum lektur szkolnych” można przeprowadzić w klasie ósmej, jako powtórkę z lektur obowiązkowych przed egzaminem zewnętrznym. Najlepiej poświęcić na nią dwie godziny tego samego dnia. Uczniowie pracują w grupach. Każda grupa wybiera/losuje lekturę, którą będzie opracowywać. Uczniowie przynoszą do szkoły rekwizyty kojarzące się z daną lekturą (np. w przypadku *Balladyny* mogą nimi być: dzbanek, czarna przepaska na czoło, plastikowy miecz, zamek zbudowany z klocków lego, korona, figurka przedstawiająca starą kobietę itd.). Każda grupa gromadzi 10 rekwizytów z podpisami, organizując swoje „muzeum” w innym miejscu sali lekcyjnej, np. na zsuniętych ławkach. Na kolejnej lekcji odbywa się „zwiedzanie”. Nauczycielka i klasa udający szkolną wycieczkę przychodzą kolejno do każdego z „muzeów”. Tam „przewodnik” – jeden z gospodarzy – wita zwiedzających, prezentuje po kolei eksponaty, podając o każdym z nich kilka informacji zgodnych z treścią lektury, odpowiada na pytania zwiedzających. Rolę przewodnika pełnią po kolei wszyscy członkowie danej grupy – każdy prezentuje 2–3 eksponaty. Dzięki temu każde dziecko może się wypowiedzieć. Ostatni z przewodników dziękuje za odwiedzenie „muzeum”, a „wycieczka” przenosi się do innej części sali lekcyjnej.

Ten sposób powtarzania lektur wykorzystywałam w różnych klasach – za każdym razem dostarczałam uczniom dużo zabawy, widziałam ich zaangażowanie i kreatywność. Zdarzyło się nawet, że rośliny doniczkowe zabrane z klasowego parapetu udawały las nad jeziorem Gopło. Zadanie wymaga współpracy w grupach i planowania, dlatego warto dać uczniom kilka dni na zgromadzenie potrzebnych eksponatów.



Zabawy w edukacji wczesnoszkolnej

Bożena Rakowska – nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej w Szkole Podstawowej nr 3 w Sulechowie

W edukacji matematycznej warto wykorzystywać zabawę w uzupełnianie tabeli zamiast tradycyjnego trenowania rachunku pamięciowego. Nauczyciel podaje liczbę będącą wynikiem. Zadaniem uczniów jest wypełnienie rubryk poprawnym działaniem.

Punktacja:

- 15 pkt – otrzymuje uczeń, który wpisał poprawne działanie, podczas gdy pozostali nie mają zapisanych działań w danej kategorii;
- 10 pkt – otrzymują uczniowie, którzy wpisali poprawne działania, podczas gdy wszyscy uczniowie mają wpisane działania i nie powtarzają się one;
- 5 pkt – otrzymują uczniowie, którzy poprawnie wpisali działania, podczas gdy wszyscy uczniowie mają wpisane działania, które się powtarzają;
- 0 pkt – otrzymują uczniowie, którzy nie mają wpisanych działań.

Przykład 1. Nauczyciel podaje liczbę 86.

Przykład 2. Nauczyciel podaje liczbę 214.

L.p.	+	pkt	-	pkt	x	pkt	:	pkt	Suma pkt
1.	40 + 46		100 – 14		2 x 43		172 : 2		
2.	180 + 34		400 – 186		107 x 2		428 : 2		

W edukacji polonistycznej warto wykorzystać tę zabawę w celu utrwalenia wiadomości gramatycznych lub ortograficznych – nauczyciel cicho recytuje alfabet, a wybrany uczeń mówi: „stop”, zatrzymując recytację. Nauczyciel informuje, na jakiej literze się zatrzymał, a uczniowie uzupełniają rubryki tabeli wyrazami rozpoczynającymi się od tej litery. Obowiązują zasady takie jak przy zabawie w „Państwa-miasta”.

L.p.	Rzeczowniki	pkt	Czasowniki	pkt	Przymiotniki	pkt	Suma pkt
1.	Pudło		Pisze		Pomarańczowy		
2.							

„Na co patrzę?” – to zabawa oparta na słowie. Zaczyna się od tego, że wylosowana osoba wybiera dowolny przedmiot znajdujący się w klasie i będący w zasięgu jej wzroku. Jej zadaniem jest podawanie cech tego przedmiotu, a celem pozostałych

uczniów – odgadnięcie, o jakim przedmiocie mowa. Zabawa pomaga bogacić słownictwo i przygotowuje do tworzenia formy redakcyjnej, jaką jest opis. Przykład: Uczeń patrzy na wazonik stojący na biurku i wymienia jego cechy. To, na co patrzę, jest: małe, szerokie w dolnej części, wąskie w górnej części, służy do... itp.

Zabawę „Kim jestem?” warto wykorzystać między innymi do podsumowania pracy z lekturą. Uczniowie na karteczkach wypisują imię bohatera lektury, nazwę charakterystycznego przedmiotu, nazwę zwierzęcia itd. Wrzucają karteczki do pudełka. Wytypowany uczeń wyjmuje jedną kartkę i pokazuje ją pozostałym uczniom, nie wiedząc, co jest na niej napisane. Jego zadaniem jest zadawanie pytań. Słucha odpowiedzi i odgaduje, kim jest bohater wskazany na kartce. Zabawę można odwrócić: uczeń, który losuje, odczytuje po cichu nazwę, a pozostali zadają pytania, by na podstawie podawanych przez niego odpowiedzi odgadnąć, kim lub czym on jest.

Zabawę „Rozszyfruj zdania” rozpoczyna nauczyciel, który wypowiadając zdanie, robi przerwę po każdym wyrazie – wtrącając słowo: „stop”. Zadaniem dzieci jest rozszyfrować i zapisać zdanie. Uczniowie mogą pisać w trakcie jego wypowiedzi lub najpierw słuchać, a potem zapisywać, jednak zasady dla wszystkich muszą być takie same, dlatego należy je ustalić przed zabawą. Przykład zdania: Mała – stop – lalka – stop – miała – stop – w – stop – małej – stop – dłoni – stop – małą – stop – łopatkę – stop – kropka.

Zabawy z wykorzystaniem klocków

Magdalena Niedziela – nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej w Szkole Podstawowej nr 1 w Milanówku

Zabawa klockami zawsze kojarzy się z kolorem, śmiechem, przyjemnymi emocjami, ale prowadzi ona także do wyciągania wniosków – dlatego warto wykorzystywać różnego rodzaju klocki w czasie lekcji i zajęć dodatkowych. Można ich używać także podczas porannego tworzenia „kręgu”, by wspierać budowanie relacji, ćwiczyć skupienie, wprowadzać konkretny temat.

Sposoby wykorzystywania klocków:

- Budowanie wieży z klocków – można w tym celu użyć przeróżnych klocków (plastikowych, drewnianych, takich z ząbkami ułatwiającymi łączenie lub zupełnie płaskich). Uczniowie mogą budować podzieleni na grupy – na czas albo w ciszy, kładąc kolejno po jednym klocku na właściwe miejsce (zapadająca wówczas cisza jest wyjątkowa – warto spróbować!).
- Komponowanie obrazu lub konstruowanie budowli – uczniowie siedzą w kręgu, każdy wybiera jeden klocek i umieszcza go w wybranym miejscu wspólnej konstrukcji. Na koniec zastanawiają się wraz z nauczycielem, jak nazwać to, co powstało.
- Układanie i przeliczanie, np. po 2, 5, 10 – to najczęstsze formy wykorzystania klocków na zajęciach matematycznych. Świetnie nadają się do tego klocki konstrukcyjne

Korbo. Dzieci układają je na platformach, poruszając się. Pracujące grupy mogą łączyć swoje platformy – niekiedy trzeba wyjść z nimi na korytarz, bo nie mieszczą się w klasie.

- Konstruowanie budowli o określonej wartości – nauczyciel przypisuje każdemu rodzajowi klocka jakąś wartość (klasyfikując je według kolorów lub wielkości), zadaniem dzieci jest zbudowanie np. wieży o wartości 30 (czyli takiej, w której suma wszystkich klocków wynosi 30).
- Nauka dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia – do tego świetnie nadają się klocki Lego dzięki „wypustkom”, które można wykorzystać jako oznaczenie jedności. Na rynku dostępne są specjalne zestawy klocków Lego dla szkół, ale oczywiście można skorzystać z ogólnodostępnej oferty lub zakupić je dla uczniów w ekonomicznej wersji – na wagę.
- Nauka geometrii – klocki ułatwiają zapamiętywanie np. nazw figur i brył, dostarczając uczniom fantastycznej rozrywki podczas samodzielnego projektowania przez nich i porównywania kształtów.
- Praca z lekturą – uczniowie mogą zbudować z klocków wybrane miejsce, w którym rozgrywa się akcja książki, korzystając ze wskazówek zawartych w tekście.
- Układanie zdań – poszczególnym kolorom klocków przypisane zostają określone części mowy (np. klocki zielone to rzeczowniki, czerwone – czasowniki). Uczniowie mają za zadanie ułożyć zdanie, w którym występują np. dwa rzeczowniki, dwa czasowniki i przymiotnik, a następnie stworzyć za pomocą klocków schemat ukazujący, w jakiej kolejności te części mowy pojawiły się w wymyślonym przez nich zdaniu (tu warto polecenia wydają się, klocki Korbo).
- Dzielenie wyrazów na sylaby i głoski – nauczyciel ustala, które kolory klocków oznaczają spółgłoski, a które samogłoski, lub przypisuje poszczególnym klockom wartość kolejnych głosek. Dzieci układają z klocków schematy wypowiedzianych przez nauczyciela wyrazów.
- Praca z instrukcją – uczniowie otrzymują instrukcję obrazkową lub słowną (w zależności od wieku), są podzieleni na grupy, a ich zadaniem jest skonstruowanie budowli zgodnie z instrukcją.
- „Ciche budowanie” w parach – zadaniem dzieci jest wspólne wykonanie określonej budowli bez porozumiewania się za pomocą słów. Muszą wykorzystać podczas pracy inne kanały komunikacji – np. mimikę, gesty.

Zabawy konstrukcyjne na lekcjach polskiego i historii

Bernadetta Czerkawska – nauczycielka języka polskiego i historii w Publicznej Szkole Podstawowej nr 1 w Garwolinie

Zabawy konstrukcyjne warto wykorzystać podczas pracy z lekturą – np. w formie lekcji odwróconej z wykorzystaniem gier komputerowych, w które grają uczniowie. Przy okazji omawiania lektury można poprosić uczniów, żeby w grze Minecraft (najczęściej ją wskazują jako swą ulubioną) zbudowali element świata przedstawionego w danej

lekturze – np. klasa 4 ma za zadanie odwołać się do komiksu *Kajko i Kokosz*. Jeśli jakaś osoba nie ma ochoty wykonać pracy na komputerze, może np. ułożyć swoją propozycję z klocków Lego lub opracować w inny sposób (ostatnio uczeń z mamą i babcią upiekł tort w formie Mirmiłowa!). Młodzież otrzymuje odpowiedni czas na wykonanie zadania. Następnie każdy z uczniów robi fotografię swego projektu i wysyła nauczycielowi w umówiony sposób (sms lub e-mail). Zwykle uczniowie wysyłają po kilka zdjęć.

Na kolejną lekcję nauczyciel przynosi wydrukowane fotografie prac uczniów. Lekcja ma dwa etapy:

1. Młodzież w grupach opowiada kolegom o swoich pracach, starając się oddać realia lektury i posługiwać się słownictwem z książki.
2. Klasa zostaje podzielona na czteroosobowe grupy. Otrzymują one losowo wybrane zdjęcia prac. Następnie każda grupa wykonuje, z wykorzystaniem otrzymanych zdjęć, ilustrację komiksową przedstawiającą przygodę bohaterów lektury – w efekcie powstaje kolaż z fotografii i dopisanych tekstów.

W ramach omawiania ważnych wydarzeń historycznych, np. powstania listopadowego, można poprosić młodzież o przyniesienie własnych klocków Lego oraz innych rekwizytów potrzebnych do stworzenia niewielkiej makiety prezentującej rekonstrukcję nocy listopadowej. Uczniowie pracują w grupach. Ich zadaniem jest nagranie filmiku z wykorzystaniem makiety. Filmik ma przybliżyć i ilustrować fakty dotyczące omawianego tematu. Lekcja jest bardzo angażująca, młodzież zapamiętuje szczegóły na długo.

Zabawy ruchowe

Jolanta Gęca – nauczycielka wychowania fizycznego i edukacji wczesnoszkolnej w Szkole Podstawowej nr 40 im. Lubelskiego Lipca 1980 w Lublinie

W trakcie zabawy „Szybki jak błyskawica” uczniowie trenują przede wszystkim motorykę, ale również podejmowanie decyzji – ponieważ ten, kto ma rzucić piłkę, musi bardzo szybko zdecydować, czy wybierze pewną drogę, czy też zaryzykuje i da uczestnikowi stojącemu wewnątrz koła większą szansę jej schwytania. Poza tym rzut piłką może oznaczać wyraz sympatii dla osoby, do której jest ona kierowana. Zabawa odbywa się na świeżym powietrzu (na boisku czy placu zabaw) lub w dużych pomieszczeniach. Trwa od 5 do 15 minut. Przeznaczona jest dla dzieci w wieku od 9 lat. Potrzebnych jest do jej przeprowadzenia minimum 10 uczestników.

Opis zabawy: 10–15 uczestników stoi w kole. Jeden z nich rzuca piłkę do kogoś innego tak, by odbiła się ona od ziemi, zanim wpadnie w ręce drugiego uczestnika. Jedna osoba – „błyskawica” – stoi pośrodku. Próbuje w jakikolwiek sposób dotknąć piłki. Jeżeli się jej to uda, zamienia się miejscami z tym, kto rzucał piłką. Jeśli bawi się jednocześnie większa grupa uczestników, warto dodać drugą piłkę. Można metodą odliczania do dwóch lub trzech podzielić uczniów – wówczas bawią się mniejsze grupy.

Zabawa „Uwaga! Dziwadła!” daje wszystkim uczestnikom wiele swobody: mogą oni samodzielnie decydować, na ile chcą zaryzykować, jak bardzo zbliżą się do „dziwadła” i kiedy zaczną uciekać. Doskonale nadaje się do okazania sympatii „uratowanym” osobom, a więc do wzmocnienia starych przyjaźni i nawiązywania nowych. Pobudza do solidarnego zachowania się, uczy współpracy w zespole rówieśniczym. Zabawa odbywa się na świeżym powietrzu (na placu zabaw, boisku, łące, trawniku), trwa 1–5 minut. Jest przeznaczona dla dzieci w wieku od 8 lat, grupy liczą 10–30 uczestników.

Opis zabawy: prowadzący udziela uczestnikom instrukcji: Musicie wszyscy uważać! Dwaj cudaczni osobnicy będą za chwilę biegali po polu zabawy. Są to podejrzane „dziwadła”. Kiedy zaczną się do was zbliżać, uciekajcie tak szybko, jak tylko dacie radę! Istnieje jeden środek, który w każdym przypadku ratuje was przed „dziwadłami” – dwie piłki. Osoba, która właśnie trzyma w dłoniach jedną z nich, jest chroniona przed niebezpieczeństwem. „Dziwadło” nie może jej nic zrobić. Poluje ono zatem na graczy, którzy znajdują się w jak największym oddaleniu od piłki. Musicie ratować zagrożonych kolegów, przerzucając piłkę w ich stronę. Jeśli nie dacie rady tego zrobić na czas, wtedy uczestnik klepnięty przez „dziwadło” dłonią zamienia się z nim rolą i wyrusza na polowanie!

W przypadku większych grup, liczących ponad 20 uczestników, trzeba wprowadzić do zabawy co najmniej dwa „dziwadła”, w mniejszych wystarczy jedno. Aby wszyscy uczestnicy mogli na pierwszy rzut oka rozpoznać, kto w danym momencie jest „dziwadłem”, osoba ta powinna posiadać jakiś wyróżniający symbol – może np. założyć kapelusz lub znacznik odblaskowy, który zostanie przekazany kolejnemu „dziwadłu”.

„Zwariowany kosz” – to zabawa pełna energii, którą należy potraktować jako intensywny trening sportowy. Rozwija ona umiejętność współpracy. Jej istotę stanowi jak najszybsze przekazanie piłki innemu zawodnikowi – w taki sposób, by trafić do kosza, który „stara się uciec” z zagrożonego obszaru. Konieczne jest również oszacowanie ryzyka polegającego na możliwości utraty piłki i nieustanne planowanie zajęcia nowego miejsca, z którego możliwe będą celne rzuty do kosza. Zabawę należy zorganizować na świeżym powietrzu albo w sali gimnastycznej. Czas jej trwania to około 10 minut. Jest przeznaczona dla nastolatków, najlepiej sprawdza się w grupach liczących od 14 do 26 uczestników.

Opis zabawy: ta zwariowana gra polega na wrzucaniu przez zawodników piłki do „uciekającego” kosza przeciwnej drużyny. Nie jest to tradycyjny kosz do koszykówki, ale żywy i mobilny – co utrudnia osiągnięcie celu. Aby utworzyć taki kosz, trzech członków tej samej drużyny staje na linii trójkąta i kładzie sobie nawzajem ręce na ramionach (w taki sposób, że prawa dłoń każdego leży na lewym ramieniu sąsiada). Do kosza można coś wrzucić jedynie od góry. Dwie drużyny, liczące po 7–13 osób, współzawodniczą ze sobą na polu zabawy. Mają do dyspozycji tylko jedną piłkę, którą trzeba wrzucić do kosza przeciwników. Podczas rozgrywki można stosować zasady gry w koszykówkę. Wybrany sędzia uważa w takim wypadku, by nikt nie trzymał piłki dłużej niż trzy sekundy, lecz

szybko podawał ją dalej, a także, aby gracze mający piłkę w rękach nie poruszali się o więcej niż trzy kroki.

„Wagoniki z równaniami”

Danuta Sterna – nauczycielka matematyki

Omawiając rozwiązywanie równań linowych, można narysować na tablicy pociąg z wagonikami, które są oznaczone liczbami stanowiącymi wyniki przygotowanych równań. Uczniowie pracują w parach. Otrzymują na kartkach równania do rozwiązania (przykłady mogą być te same dla każdej pary lub różne), na każdej kartce jest pozostawione miejsce na rozwiązanie. Gdy dana dwójka rozwiąże równanie, przyczepia je do wagonika z liczbą, która stanowi rozwiązanie. Nauczyciel sprawdza, czy dopasowania są prawidłowe. Jeśli któreś jest błędne, to inna para otrzymuje kartkę z rozwiązaniem i szuka błędu. Dzięki tej zabawie uczniowie rozwiązują znacznie więcej równań, niż wykonując to w sposób tradycyjny, pracują w parach i mają okazję szukać błędów. Zabawę opartą na podobnym schemacie można zaproponować podczas realizacji różnych tematów matematycznych oraz na zajęciach innych przedmiotów.

Gry matematyczne

Iwona Chrzęściewska – nauczycielka matematyki w Szkole Podstawowej im. Kornela Makuszyńskiego w Cisewie

Poniżej przedstawionych zostało kilka propozycji gier matematycznych, które warto wykorzystać na lekcjach matematyki w szkole podstawowej (można je dostosować do różnych poziomów zaawansowania uczniów).

Matematyczne zabawy z kostkami wielościennymi nadają się do wykorzystania w klasach 4–8. Ich celem jest ćwiczenie wykonywania działań na liczbach (dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia, dzielenia z resztą) oraz operowania takimi pojęciami jak: cechy podzielności, liczby pierwsze i liczby złożone, rozkład liczby na czynniki pierwsze, średnia arytmetyczna, prawdopodobieństwo czy wykonywania działań na ułamkach zwykłych. Potrzebne materiały to: kostki wielościenne (np. D4, D6, D8, D10, D12, D20), zeszyt lub kartki do zapisywania wyników. Zasady każdorazowo zależą od tematyki zajęć.

Gry z platformy Wordwall (np. „Koło fortuny”, „Teleturniej”, „Prawda/fałsz”) oraz Kahoot! lub Quizizz można wykorzystać w klasach 4–8 do powtarzania materiału i rozwiązywania zadań problemowych. Przydatne do tego materiały dydaktyczne można znaleźć na platformie Wordwall (<https://wordwall.net/pl/>) lub stworzyć własne po założeniu tam konta. Portal Wordwall umożliwi tworzenie ćwiczeń interaktywnych oraz przeznaczonych do wydrukowania. Warto skorzystać z formy interaktywnej.

Przygotowana gra jest wyświetlana na monitorze, uczniowie pracują indywidualnie lub w parach, korzystając z metodników. Odpowiedzi udziela chętna para uczniów. Aby zdobyć punkt dla swojej pary, należy udzielić poprawnej odpowiedzi. Po zakończonej grze uczniowie sumują zdobyte punkty i dokonują samooceny za pomocą świateł. Ich kolory mają następujące znaczenie: zielone – zostały zdobyte wszystkie punkty; żółte – dana para zdobyła więcej niż połowę punktów; czerwone – para zdobyła mniej niż połowę.

Matematyczne krzyżówki są doskonałe dla klas 5–6. Celem tej formy pracy jest rozwijanie logicznego myślenia i utrwalanie pojęć matematycznych. Można wykorzystać gotowe krzyżówki matematyczne dostępne online (np. zawierające definicje, działania, figury geometryczne) lub w wersji papierowej. Uczniowie rozwiązują krzyżówkę indywidualnie lub w parach. Mogą rywalizować ze sobą na punkty lub na czas.

Gry i aktywności oparte na wykorzystaniu tangramu sprawdzają się we wszystkich klasach szkoły podstawowej, ponieważ mogą mieć różny stopień złożoności. Pomagają w rozwijaniu wyobraźni geometrycznej i doskonaleniu umiejętności rozpoznawania figur. Do ich zastosowania potrzebne są wydrukowane lub wycięte zestawy tangramów – dla każdego ucznia, pary lub grupy. Przykładowa zabawa: uczniowie otrzymują zestaw tangramów i karty z wzorami figur do ułożenia (np. sylwetki zwierząt, domy, litery). Muszą ułożyć określony kształt, używając wszystkich siedmiu elementów. Można do tego dołożyć polecenie obliczenia pola ułożonego tangramu.

W klasach 4–6 warto realizować matematyczne miniprojekty, np. „budowanie miasta matematycznego”. Zabawy tego typu sprzyjają rozwijaniu umiejętności planowania przestrzennego i wykorzystaniu wiedzy z zakresu geometrii. By je zrealizować, można wykorzystać różnorodne materiały, np.: kartki milimetrowe lub puste plansze, przybory geometryczne (linijki, cyrkle) i zadania/wytyczne związane z budową miasta. Uczniowie planują miasto na kartce, tworząc budynki na podstawie otrzymanych wymagań dotyczących kwestii geometrycznych – np.: Plac musi mieć kształt kwadratu o polu 36 cm^2 lub: Droga musi mieć długość 10 cm. Zadania mogą dotyczyć obliczania pól lub obwodów.

„Słowo-klucz”

Karina Wójcik – nauczycielka języka niemieckiego w Zespole Szkół Publicznych w Szewnie

Nie ma nauki bez zabawy. Z doświadczenia wynika, że im starsi uczniowie, tym trudniej ich namówić do zabawy. Warto próbować już w momencie wejścia do sali. Przydatnym pomysłem może być wówczas innowacja „*Schlüsselwort*” („Słowo-klucz”) mająca za zadanie utrwalanie słownictwa. Na drzwiach wejściowych do sali przyklejone jest słowo klucz – każdy uczeń wchodzący do sali musi „coś z nim zrobić” (np. odmienić, podać jego znaczenie, ułożyć z nim zdanie, przeliterować), aby móc wejść do sali. Każdy wybiera aktywność na miarę swoich możliwości, dzięki czemu każdy odnosi sukces. Czas trwania

zabawy to 5 min. Wykorzystanie tej innowacji pozwala na nieszablonowe sprawdzenie listy obecności, utrwalenie wiadomości, oszacowanie ogólnego nastroju w klasie i nastawienia pojedynczych uczniów, wyłapanie błędów i wyjaśnienie ich.

Warto organizować „zabawowe kartkówki”. Można utrwalać nazwy liczebników w języku obcym, skacząc na skakance – liczy osoba skacząca, inny uczeń lub cała klasa – konfiguracji jest wiele. Szkoda marnować motywację uczniów: każdy chce skoczyć jak najwięcej. Dodatkowo można bić rekord wspólnych skoków, dodawać je, tworzyć rankingi, skakać w trójkach – w tego typu zabawie ograniczeniem jest tylko wyobraźnia, a uczniowie mają ciekawe pomysły.

Pod koniec lekcji „zabawa alfabetyczna” może stanowić świetne podsumowanie niemal każdego tematu. Jak to zrobić w 5 min? Wystarczy podzielić tablicę na dwie części. Na każdej z nich wypisać alfabet (niekoniecznie cały, ale każda grupa musi mieć do dyspozycji te same litery). Uczniowie ustawieni w dwóch rzędach podchodzą do tablicy i kolejno wypisują na niej słowa (wyrazy w języku obcym lub pojęcia dotyczące danego tematu lekcji) rozpoczynające się od danej litery. Czas na wykonanie zadania zostaje zatrzymany, kiedy jedna z drużyn zakończy zapisywanie. Uczniowie mogą poprawiać zaproponowane wyrazy, a jeśli nie znają słowa na daną literę, przekazują kredę dalej. Punktacja za właściwe słowo to 1 punkt; za słowo, które zapisała druga drużyna – 0,5 punktu; za słowo, którego nie mają przeciwnicy – 2 punkty. Aby zadanie było trudniejsze, można ograniczyć słownictwo, np. do czasowników, rzeczowników, nazw mebli itp.

Zbiór zaproponowanych powyżej zabaw można wykorzystać na lekcjach różnych przedmiotów. Dobrą okazję do ich zaproponowania stanowią zastępstwa lub zajęcia w świetlicy. Warto także wysłuchać samych uczniów – może czasem samodzielnie wymyślą zabawę? Z pewnością okażą się wtedy mocniej zaangażowani, a przy tym zyskają szansę trenowania umiejętności miękkich.

Zabawy lekturowe

Agnieszka Wenda – nauczycielka języka polskiego w Szkole Podstawowej nr 82 w Warszawie

Inscenizacje nie tylko bawią, ale przede wszystkim – uczą. Nie ma lepszego sposobu, aby zachęcić uczniów do zapamiętania ważnej części lektury, niż zaproponowanie im przygotowania szkolnego przedstawienia – prezentowanego na forum całej szkoły, przed rodzicami czy kameralnie, np. w gronie klasowym. Nie jest najważniejsze, komu pokażą efekty swojej pracy, istotne znaczenie ma proces, który ich do tego doprowadzi. W zeszłym roku przygotowywałam z klasą inscenizację „Dziadów cz. II”. Do chwili obecnej uczniowie potrafią na wrywki recytować słowa wypowiedane przez bohaterów lektury. Wcielając się w rolę jakiejś postaci, uczniowie lepiej rozumieją intencje i motywy jej

postępowania. Zdecydowanie łatwiej jest także uczniom wskazać przesłanie utworu, który tak szczegółowo opracowali.

Miło jest grać w gry planszowe, ale jeszcze lepiej jest je tworzyć. Warto korzystać z gier oferowanych przez różne wydawnictwa, ale także – przynajmniej raz w roku szkolnym – proponować uczniom stworzenie własnej gry opartej na motywach lektury. Jest to idealna okazja do pracy zespołowej. Istotne okazują się w tej sytuacji: precyzyjny podział zadań, ustalenie kryteriów sukcesu, organizacja współpracy i dokonywanie oceny koleżeńskiej. Dzięki zabawie kładącej nacisk na wszystkie te elementy dzieci nie tylko utrwalają znajomość treści lektury, ale także rozwijają swoje kompetencje społeczne związane z pracą w grupie.

Debata i rozprawy pozwalają na ćwiczenie umiejętności argumentowania będącej jedną z podstawowych kompetencji, na których rozwój stawia podstawa programowa języka polskiego. Jest to trudna umiejętność, dlatego stworzenie „naturalnej” sytuacji, w której uczniowie mają szansę dostrzec skuteczność własnych argumentów, może mieć decydującą rolę w uczeniu się argumentowania w ogóle. Uczniowie na ogół uwielbiają „rozprawy sądowe”, debaty i dyskusje. Większość z nich najczęściej chce otrzymać rolę oskarżyciela lub obrońcy bohatera literackiego, dlatego warto powołać do tych ról nie pojedyncze osoby, ale cały zespół, który wspólnie opracowuje argumenty do rozprawy. Zapewne sporo nauczycieli języka polskiego proponuje uczniom sąd nad Ebenezerem Scrooge’em. Warto jednak stosować tę metodę prowadzenia zajęć w odniesieniu do innych postaci z lektur. Można z powodzeniem debatować o postępowaniu Tomka Sawyera, Balladyny czy Mikołajka.

„Matematyczny *escape room*”

Mariola Dąbek-Nagacz – nauczycielka matematyki w Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Jaworznie, doradca metodyczny w Regionalnego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli „WOM” w Katowicach

Temat lekcji: Funkcje kwadratowe (konspekt można dostosować do dowolnego tematu).
IV etap edukacyjny, zakres podstawowy

Zasady gry:

1. Klasa zostaje podzielona na zespoły liczące po 3–4 osoby.
2. Uczniowie mają za zadanie „wydostać się” z wirtualnego *escape roomu* poprzez rozwiązanie serii zadań matematycznych.
3. Każda poprawna odpowiedź prowadzi do kolejnej wskazówki (lub zagadki).
4. Drużyna, która jako pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki, „wydostaje się” i wygrywa.

Przebieg gry:

Wprowadzenie fabularne: Jesteście grupą badaczy, którzy zostali uwięzieni w laboratorium profesora zajmującego się funkcjami kwadratowymi. Aby wydostać się, musicie rozwiązać przygotowane przez niego zagadki, które sprawdzą waszą wiedzę.

Etapy gry:

Każdy etap to jedno zadanie/zagadka. Po rozwiązaniu uczniowie otrzymują kod (np. liczbowy), którego podanie „otwiera kolejne drzwi” (pozwala otrzymać kartkę z kolejnym zadaniem). Zadania mogą być ukryte w sali, zapisane w kodach QR lub ukryte w kopertach.

Przykładowe zadania:

1. Miejsca zerowe funkcji kwadratowej
Wyznacz miejsca zerowe funkcji: $f(x) = -2x^2 - 4x + 6$
Kwadrat ich sumy to pierwsza cyfra kodu.
2. Współrzędne wierzchołka paraboli
Oblicz współrzędne wierzchołka paraboli będącej wykresem funkcji:
 $g(x) = -2x^2 + 8x - 3$
Kwadrat różnicy współrzędnych wierzchołka to druga cyfra kodu.
3. Obliczanie wartości funkcji
Oblicz wartość funkcji: $h(x) = \frac{1}{2}(x - 3)^2 - 3\sqrt{3}$ dla $x = -\sqrt{3}$
Otrzymana wartość to kolejna cyfra kodu.
4. Zadanie tekstowe
Oblicz długości boków prostokąta, którego pole wynosi 48 cm^2 , a jeden bok jest o 2 cm dłuższy od drugiego.
Długość dłuższego boku to kolejna cyfra kodu.
5. Zagadka logiczna
Mam liczbę, która jest bezwzględną wartością sumy miejsc zerowych i drugiej współrzędnej wierzchołka paraboli będącej wykresem funkcji:
 $f(x) = 4(x - 3 - \sqrt{2})(x - 3 + \sqrt{2})$
Co to za liczba?
Liczba ta jest ostatnią cyfrą kodu.
Odpowiedź: Kod to 49682.

Informacje o autorce

Danuta Sterna – nauczycielka matematyki i dyrektorka szkoły, pracowała w warszawskich liceach oraz jako wykładowczyni na Politechnice Warszawskiej. Jest trenerką Akademii Dyrektorów Ośrodka Rozwoju Edukacji (ADORE). Od ponad 20 lat propaguje ocenianie kształtujące w Polsce. Jest autorką licznych publikacji i książek dla nauczycieli, takich jak: *Ocenianie kształtujące w praktyce*, *Uczę (się) w szkole*, *Uczę się uczyć*, *OKmiks*, oraz współautorką *Uczę w klasach młodszych* i *OK zeszyt*. W serii *Frajda z nauczania* publikuje artykuły z dziedziny nauczania uzupełniane przykładami pracy dydaktycznej nauczycieli praktyków nauczających różnych przedmiotów.



Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00, fax 22 345 37 70
e-mail: sekretariat@ore.edu.pl

www.ore.edu.pl

