

Anna SZKOLAK

*Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN
Kraków*

Gry i zabawy na start edukacyjny — przegląd artykułów z amerykańskiego czasopisma „Scholastic Instructor”

Rozpoczęcie nauki szkolnej stanowi moment przełomowy w życiu dziecka. Każdy pierwszoklasista bardzo przeżywa wejście w nowe środowisko, jakim jest nowa szkoła. Każdy uczeń, wchodząc pierwszy raz do szkoły, ma obawy przed nauczycielami, a także rówieśnikami. Boi się, czy zdoła odnaleźć się w nieznanym miejscu, wśród obcych ludzi. Wówczas niewątpliwie potrzebuje wsparcia ze strony najbliższych. Bardzo ważne jednak jest, by uzyskać pomoc ze strony wszystkich podmiotów edukacyjnych, a zwłaszcza by mógł liczyć na swojego nauczyciela-wychowawcę.

Poniżej przedstawiono propozycje gier, zabaw i działań nauczycieli ułatwiających start edukacyjny dziecka, zamieszczone w czasopiśmie „Scholastic Instructor”.

„Scholastic Instructor” to amerykańskie czasopismo, przeznaczone dla wszystkich, którzy są zaangażowani w wychowanie dziecka. Wydawcą periodyku jest Scholastic Corporation — firma znana z publikowania materiałów edukacyjnych dla szkół, nauczycieli, rodziców i dzieci oraz ich sprzedaży i dystrybucji wysyłkowej, prowadzonej przez kluby książki, na targach edukacyjnych, a także w sklepie internetowym. Ma również wyłączne prawa do publikacji w Stanach Zjednoczonych serii książek o Harrym Potterze i „The Hunger Games”. Scholastic Corporation jest największym na świecie wydawcą i dystrybutorem książek dla dzieci, a historia firmy sięga lat dwudziestych XX w.

1. Zapoznanie się. Cztery pomysły na pierwszy dzień w szkole

Getting to Know You. Four activities for the first day of school, „Scholastic Instructor”: *Back to School*, 2010, s. 14.

Catherine Reks ten, Chattanooga, TN

Na okładce

Mam dla uczniów świetny sposób, aby mogli zapoznać się i zaprzyjaźnić z nowymi kolegami z klasy. Rozpaczynam od krótkich zajęć, podczas których dzieci poznają sztukę przeprowadzania wywiadu. Następnie dobierają się w pary i uczą się przeprowadzać wywiad z partnerem. Wykorzystując informacje o swoich kolegach oraz zdjęcia zrobione w klasie, projektują okładkę magazynu (gazetki), która przedstawia zabawne zdarzenia z życia klasy, cechy charakterystyczne uczniów i informacje biograficzne. Gotowe okładki wieszamy na tablicy; każdą z nich oglądamy i omawiamy.

Artystyczne identyfikatory z imieniem

Beth Wilson, Stroud, OK

Pierwszą pracą ręczną, jaką wykonuję z moimi uczniami, jest identyfikator z imieniem. Jako podstawki używam drewna, pianki lub niewielkiej tabliczki w kształcie koła. Najpierw uczniowie piszą dużą czcionką swoje imię, a potem ozdabiają je np. brokatem, cekinami, naklejkami i innymi rzeczami, jakimi dysponują. Przyklejamy identyfikatory do podstawy i czekamy, aż wyschną. Z okazji przybycia do klasy gościa, kogoś z dyrekcji lub innego wyjątkowego wydarzenia, uczniowie przypinają dumnie swoje identyfikatory.

Kim jestem?

Pat Roth, Mooresville, NC

Rozpaczynam nowy rok szkolny od gry w zgadywanie. Najpierw uczniowie szkicują dwa razy jedną ze swoich dłoni. Wycinają je i sklejąją ze sobą. Na wierzchniej warstwie podpisują pięć palców: najsmaczniejsza potrawa, ulubiona książka, liczba rodzeństwa, imię domowego zwierzęcia; na dolnej warstwie umieszczamy pytanie „Kim jestem?” Następnie uczniowie wymieniają się opisanymi „dłońmi” i czytają odpowiedzi z tyłu dłoni pod każdym palcem. Dzięki tym pięciu wskazówkom starają się zgadnąć, do kogo należy dłoń.

Papierowe lalki

Elizabeth Kennedy, New York, NY

Wyszywamy nasze portrety. Najpierw dzieci wypychają podłużne torebeczki poduszeczką, żeby były przyjemne w dotyku i miękkie. Potem wybierają filc w ko-

lorze skóry i przyszywają (lub wyszywają) oczy, nos, uszy i usta. Wieszamy portrety na gazetce klasowej, a poniżej piszemy, co najbardziej podoba nam się w naszej nowej klasie. Jest to doskonały wstęp do pracy metodą projektów i kształtowanie jednej z podstawowych umiejętności — szycia.

2. Wspaniałe zabawy w grupie (przykłady, wybór, modyfikacja do warunków polskiej szkoły)

Ephraim Stempler, Dana Truby, *Great Group Games*, „Scholastic Instruktor”: *Fall*, 2010, s. 38–42.

Światło, kamera, pisanie!

Przebieg

Dzielimy uczniów na zespoły liczące nie więcej niż pięciu graczy w każdej grupie. Rozdajemy każdemu zespołowi kartkę z tytułem. Zadaniem dzieci będzie napisanie scenariusza i przygotowanie krótkiego przedstawienia pod danym tytułem. Następnie każda grupa przedstawia scenkę przed całą klasą.

Wskazówki

WŁĄCZ AKTUALNĄ TEMATYKĘ — tytuły mogą nawiązywać do punktu programu nauczania, który aktualnie realizujesz.

ZAINSPIRUJ — tytuły mogą nawiązywać do znanych dzieciom piosenek czy książek.

OCENIAJ PRACĘ DZIECI — stwórz rubrykę, w której będziesz notować oceny dla każdej grupy (tablica sędziowska).

NAGRAJCIE FILM — jeżeli dysponujesz kamerami, możesz je rozdać uczniom, aby filmowali scenki z różnych perspektyw.

Czego się nauczyliśmy?

Uczniowie opanowują słownictwo z zakresu teatru, takie jak: *charakterystyka, dialog, scenariusz, scenarzysta, morał, ekspozycja, punkt kulminacyjny, akcja, wizualizacja*.

Biegun północny, biegun południowy

Przebieg

Uczniowie otrzymują zestaw pytań (nauczyciel czyta je na głos). Każde pytanie wymaga odpowiedzi „tak” lub „nie”, np.: „Jaką postacią był Wilk z bajki o Czerwonym Kapturku — dobrą czy złą?” Każda osoba musi uargumentować

swoją odpowiedź, dbając o to, aby była ona jak najbardziej rozwinięta i twórcza. Osoby, których odpowiedź wskazuje na to, że Wilk był osobą dobrą, stają po jednej stronie sali (biegun północny), a ci, którzy uważają, że zły — po drugiej stronie (biegun południowy). Kiedy wszystkie dzieci rozejdą się do grup, mogą się jeszcze wzajemnie przekonywać o swoich racjach. Grupa, w której ostatecznie będzie więcej osób, wygrywa.

Wskazówki

PODAWANIE W WĄTPLIWOŚĆ — należy zachęcać uczniów, aby podawali w wątpliwość wypowiedzi kolegów i koleżanek, dowodząc swoich racji.

KOMPROMIS — wybierz dwie przeciwstawne odpowiedzi uczniów z dwóch różnych grup i poleć dzieciom rozważyć, w jaki sposób można znaleźć w danej kwestii kompromis.

ĆWICZENIA W PISANIU — wykorzystaj tę grę jako motywującą do pisemnej wypowiedzi. Zadaniem uczniów będzie napisanie odpowiedzi na dane pytanie z odpowiednią argumentacją.

Czego się nauczyliśmy?

Zabawa ćwiczy umiejętność podejmowania decyzji, zawierania kompromisu, przekonywania i formułowania pisemnej wypowiedzi.

Poetyckie wyzwanie

Przebieg

Uczniowie są podzieleni na małe grupy (po trzy, cztery osoby w każdej). Każda grupa otrzymuje temat, na który ma napisać wiersz. Przewidziany czas to 10–20 minut.

Wskazówki

WZAJEMNE OCENIANIE — grupy przedstawiają po kolei swoje wiersze, wspólnie dokonują oceny i wybierają najlepszy.

ZABAWA NA CO DZIEŃ — jeżeli dzieciom spodoba się ta zabawa, możemy każdy dzień w szkole zaczynać od pisania wiersza na dany (zawsze inny) temat.

PISZ PO ANGIELSKU — możemy spróbować bawić się w języku angielskim. Grupy będą wzajemnie tłumaczyć wiersze kolegów.

INSCENIZACJA — do prezentacji wiersza możemy włączyć elementy inscenizacji: czytanie z odpowiednią intonacją, gestami, mimiką, w miarę możliwości wykorzystać rekwizyty czy kostiumy.

Czego się nauczyliśmy?

Poznajemy budowę wiersza, właściwą artykulację i intonację, ćwiczymy szybkość myślenia, tłumaczenie z języka angielskiego, odgrywanie scenek.

Magiczna skrzynia

Przebieg

Dzielimy klasę na grupy, nie większe niż sześciuosobowe. Każda grupa dostaje tekturowe pudełko, taśmę i nożyczki. Zadaniem uczniów jest stworzenie oryginalnej budowli-wynalazku i objaśnienie, do czego ona służy. Czas na wykonanie zadania wynosi 20–30 minut. Zwycięży grupa, która wykaże się oryginalnością i pomysłowością, a dodatkowymi kryteriami oceny będą praktyczne przeznaczenie wynalazku i jasna prezentacja.

Wskazówki

REKLAMA — uczniowie mogą przedstawiać swój wynalazek w postaci reklamy telewizyjnej.

DRAMA — dzieci z danej grupy mogą „tłumaczyć” bez słów, do czego służy ich wynalazek. Pozostali uczniowie próbują odgadnąć przeznaczenie skrzyni.

KONKURS — ogłaszamy konkurs na najciekawszy wynalazek, tworzymy wystawkę.

Czego się nauczyliśmy?

Ćwiczymy kreatywne myślenie, umiejętności manualne, swobodne wypowiedzianie się, pomysłowość, komunikację niewerbalną.

Do czego to służy?

Przebieg

Każdemu uczniowi po kolei wręczamy jeden prosty przedmiot, np. ołówek czy linijkę; zadaniem dziecka jest podać w ciągu pięciu minut jak najwięcej niekonwencjonalnych zastosowań tego przedmiotu.

Wskazówki

SEGREGATOR — następnym krokiem może być zapisanie przez uczniów swoich odpowiedzi i umieszczenie ich w segregatorze prac dotyczących twórczego myślenia.

INSTRUKCJA OBSŁUGI — uczniowie mogą wymieniać się swoimi propozycjami dotyczącymi zastosowania tego samego przedmiotu i stworzyć jedną, długą, kreatywną instrukcję.

Czego się nauczyliśmy?

Zabawa rozwija: kreatywne myślenie, fantazję, uczy współpracy oraz składania materiału.

3. Kreowanie twórczego myślenia. Jak być elastycznym i wspomagać kreatywne myślenie uczniów?

Caralee Adams, *Creating Curious Thinkers*, „Scholastic Instructor”: *Back to School*, 2010, s. 47

3.1. Jak rozwijać dziecięce zainteresowania

Dziecko rozwija swą ciekawość świata, kiedy jego działania skupiają się na tym, co go intryguje, co jest dla niego swego rodzaju wyzwaniem. W procesie edukacyjnym należy wykorzystywać te momenty wyraźnego zaangażowania dziecka w rozwiązanie problemu budzącego zaciekawienie. Skupienie się na regułach czy definicjach przeszkadza w stymulowaniu jego ciekawości. Jeżeli będziecie bacznie obserwować swoich uczniów, nauczycie się ich słuchać (nie: słyszeć) i będziecie wrażliwi na ich potrzeby, wówczas na pewno nie będą się nudzić.

3.2. Satysfakcja z poczucia bycia kompetentnym

Pobudzenie ciekawości ma miejsce wtedy, gdy coś lub ktoś zainteresuje ucznia, np. za sprawą tajemniczości lub zaskoczenia. Dalsze zainteresowanie uczniów problemem może spowodować tylko kompetentny nauczyciel, który rozumie potrzeby dzieci i potrafi je zachęcić do działania. Dzieci z zaangażowaniem eksplorują, a praca pod okiem fachowca umożliwia im osiągnięcie sukcesu. Kompetentny nauczyciel daje czas, kieruje zabawą, do niczego nie zmusza, co przynosi w efekcie konstruktywne sprzężenie zwrotne (ang. *feedback*).

3.3. Akceptowanie negacji i niepewności

Uczniowie często w pierwszym odczuciu nie mogą się odnaleźć, jeśli przed nimi stoi zadanie, którego nie potrafią rozwiązać. Takie momenty mogą być źródłem napięcia i niepewności. Rolą nauczyciela jest rozbudzenie u uczniów dociekliwości, chęci zbadania problemu. Wyzwolona ciekawość zniweluje uczucie negacji, a niepewność stanie się wręcz czynnikiem motywującym do poradzenia

sobie z zagadką. W rezultacie zniweluje to uczucie lęku przed zmianą, a dzieci wykażą swą gotowość do modyfikacji zachowań. Uczmy je, jak stać się bardziej odpornym na stres i sytuacje nieprzewidywalne, jak wykorzystać je do wywołania zamiłowania do eksplorowania.

3.4. Wiedza otwiera dzieciom oczy

Jeżeli wyzwolimy w dzieciach ciekawość, to pomożemy im zdobywać wiedzę. Im większy zasób wiedzy będą posiadać, tym większe będą mieć chęci ją zdobywać, np. dziecko, które zna nazwy 45 państw, jest dużo bardziej zainteresowane zdobywaniem wiadomości o pięciu z nich niż dziecko, które zna tylko nazwy trzech państw.

3.5. Odkrywanie nieznanego w znanym

Jeżeli myślisz, że wiesz wszystko o swoich uczniach, to zaczynasz powielać stare scenariusze, powodując, że ciekawość uczniów zanika. Wykorzystaj stare scenariusze, ale spójrz na nie z innej strony, pod innym kątem. Zastosuj inną metodę, zmodyfikuj wcześniej stosowaną. W każdym znanym scenariuszu można odkryć lub dodać coś nowego, co będzie niespodzianką dla twoich uczniów.

3.6. Pamiętaj, że rzeczy są zmienne

Aby nauczać, jak być twórczym, należy zrozumieć, że nie ma jednego rozwiązania problemu. Elastyczne myślenie pozwala być elastycznym człowiekiem. Kiedy zapytacie uczniów, czy według nich kłamstwo zawsze jest złem, to pamiętajcie, że odpowiedź może brzmieć: „To zależy”. Inicjuje ona kreatywne myślenie. Rozwiązania problemów nie są bowiem czarne i białe, lecz występuje między nimi szara przestrzeń.

