



PAŹDZIERNIK

Wprowadzenie/Treści merytoryczne

Zacznijmy od tego, z czym kojarzy nam się tytuł 4 edycji projektu edukacyjnego – **PogłóWKujMy**? Zapewne pojawią się odpowiedzi z myśleniem, wymyślaniem, twórczością i kreatywnością. I o to chodzi, w tym roku chcielibyśmy zająć się rozwijaniem u dzieci myślenia logicznego, twórczego i kreatywności.

Na początku wyjaśnimy sobie, co kryje się pod terminem „**myślenie logiczne**”? Sam termin brzmi może dość doniośle i kojarzy się ze skomplikowanymi operacjami myślowymi, ale myślenie logiczne to nic innego, jak analizowanie posiadanych informacji i wykorzystywanie ich do określonego celu. Jeszcze prościej mówiąc – to myślenie przyczynowo - skutkowe. Myśląc logicznie, nie działamy przypadkowo, a swoje decyzje podpieramy analizą. Logika bardzo przydaje się w nauce, dzięki niej jesteśmy w stanie uporządkować swoją wiedzę, a do określonych zadań wykorzystywać potrzebne informacje. Dzięki niej wyciągamy też wnioski i nie powtarzamy swoich błędów. Logiczne myślenie przydaje się więc nie tylko w szkole, ale też w życiu. Warto więc wspierać rozwój tej zdolności u dziecka już w przedszkolu. Dzieci uwielbiają gry i zagadki, które stawiają wyzwania, gdy te delikatnie wykraczają poza strefę ich poziomu rozwoju. Warto systematycznie, najlepiej już od przedszkola, wprowadzać dzieciom zabawy kształtujące logiczne myślenie, pozwalające eksperymentować, stawiać hipotezy i wyciągać wnioski. U starszych dzieci świetnie sprawdzają się zadania problemowe, gdzie dochodzenie do rozwiązania związane jest z analizowaniem sytuacji, rozbieraniem problemu na części pierwsze, tworzeniem algorytmów postępowania w odniesieniu do codziennych sytuacji. W tym roku proponujemy zadania logiczne, łamigłówki i gry które sprzyjają rozwijaniu kreatywności i pomysłowości, wytrwałości, cierpliwości oraz współpracy.

W tym miesiącu proponujemy **gry słowne** – gry wzbogacające słownictwo i rozwijające wyobraźnię. Gry słowne mogą stać się świetnym sposobem na to, by zapoznawać dziecko z literami i wspomóc w ich nauce. Jeśli gra oparta jest np. na podawaniu jak największej liczby przedmiotów na daną literę lub też dopowiadanie słów do ostatniej litery danego wyrazu, maluch może się sporo nauczyć. Dodatkowo, można grać w rymowanki, które wspomogą kreatywne myślenie, a także w skojarzenia, które z kolei dobrze wpłyną na rozwój logiki. Na spostrzegawczość dobre będą gry polegające na znajdowaniu wokół siebie przedmiotów na daną literę. Taka zabawa, w którą w dodatku można grać wszędzie, z pewnością świetnie połączy przyjemne z pożytecznym.



Podobnie będzie, jeśli chodzi o gry słowne dla młodzieży. Można np. zagrać według różnych dziedzin, np. wymyślić jak najwięcej terminów geograficznych czy słów związanych z danym regionem świata, środowiskiem itp. Taka zabawa może być ciekawym uzupełnieniem szkolnej wiedzy lub też sposobem na zapamiętanie omawianych w szkole zagadnień. Nic nie stoi na przeszkodzie, by uczeń sam wymyślał sobie różne gry słowne, które ułatwią mu pozyskiwanie wiedzy i zapamiętywanie różnych informacji. Kto wie – być może to dobry, a przede wszystkim bardzo ciekawy sposób na wspólną naukę z przyjaciółmi.

W prezentowanych grach będą różne stopnie trudności, zaczniemy od tych najłatwiejszych i przejdziemy do co raz trudniejszych. Zapoznajcie się ze wszystkimi wariantami i wybierzcie ten, który jest odpowiedni dla waszych dzieci. Proponowane gry można powtarzać lub je modyfikować na wasze potrzeby.

Życzymy udanej i twórczej zabawy

Barbara Bałdyga i Agnieszka Kwapiszewska-Wolska

➤ *Gry słowne - wariant dla dzieci najmłodszych*

Proponowane gry można przeprowadzić wplatając ją w realizację jesiennych tematów, zarówno jako temat główny jak i aktywność popołudniową jak również jako wprowadzenie do kolejnych działów tematycznych.

Liczba uczestników: całą grupą lub praca zespołowa.

Wiek uczestników: 3+

Przygotuj: dary Froebela – (nie są konieczne)

Przygotowanie do gry: Na początku proponujemy gry/zabawy bez wykorzystania materiałów/darów. W kolejnych wariantach lub modyfikacjach można wykorzystać dary Froebela jako rekwizyty.

Poprośmy dzieci, żeby usiadły po kole następnie rozpoczynamy rundkę-czyli dzieci po kolei odpowiadają na polecenie nauczyciela.

Przebieg gier:

- **Znajdź przedmiot, który jest.....** wybieramy jakąś cechę fizyczną (np. żółty/czerwony, cienki/gruby, okrągły/płaski, puszysty/szorstki, ciężki/lekki) i prosimy żeby dziecko wskazało nam przedmiot mający tę cechę lub żeby wymieniło nam nazwę takiego przedmiotu. Jeśli w sali przedszkolnej znajdują się **dary Froebela** warto je wyeksponować, żeby dzieci mogły je wskazywać w ten sposób możemy wprowadzać dary.



- **Co może być...?**

Gra podobna do pierwszej wymaga jedynie łączenia dwóch cech przedmiotów. Poszukiwana rzecz ma być równocześnie np. żółta i puszysta, pachnąca i miękka itp. Gra polega na podaniu jak największej liczby przykładów obiektów spełniających oba kryteria. Na początku mogą przychodzić dzieciom do głowy najprostsze pomysły, np. *żółty i puszysty – kurczaczek*. Zachęcajmy do bardziej kreatywnych pomysłów.

- **O czym myślę?**

Gra podobna do popularnej gry w kalambury, ale bez pokazywania. „*Ma łaty, daje mleko i je trawę*” – krowa. „*Może być w różnych kolorach i pisać w różnych kolorach i najczęściej jest drewniane*” – kredka. Na początku nauczyciel podaje przykłady następnie chętne dzieci.

- **Znajdź przedmiot, którego nazwa zaczyna się daną głoską**

Gra podobna do poprzedniej, tym razem ważna jest pierwsza litera wyrazu stanowiącego nazwę przedmiotu. To ćwiczenie bardzo pomaga w rozwijaniu percepcji słuchowej, która będzie niezwykle przydatna w szkole podczas uczenia się czytania i pisania.

- **Waż słowny**

Popularna gra - podaj słowo zaczynające się na daną głoskę, a następna osoba podaje wyraz, który zakończony jest głoską. Przykład: smok- krowa – akwarium – motyl - lalka

Wskazówka:

Dobrym pomysłem jest najpierw rozegranie gry z całą grupą, następnie można zaproponować podział na grupy/zespoły i poprosić żeby dzieci między sobą podawały kolejne polecenia słowne.

➤ *Gry słowne - wariant dla dzieci starszych*

Liczba uczestników: cała grupa lub praca zespołowa.

Wiek uczestników: 5+

Przygotuj: dary Froebela – (nie są konieczne)

Przygotowanie do gry: Na początku proponujemy gry/zabawy bez wykorzystania materiałów/darów. W kolejnych wariantach lub modyfikacjach można wykorzystać dary Froebela jako rekwizyty.

Poprośmy dzieci, żeby usiadły po kole następnie rozpoczynamy rundkę-czyli dzieci po kolei odpowiadają na polecenie nauczyciela.

Przebieg gier:

- **Łańcuch skojarzeń¹**

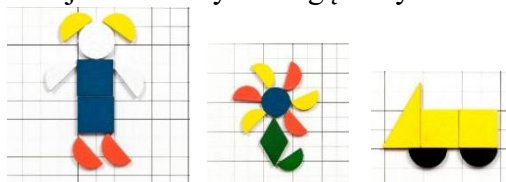
Łańcuch skojarzeń to bardzo wartościowe ćwiczenie z punktu widzenia twórczości. W ćwiczeniu chodzi o znalezienie szeregu słów łączących pary wyrazów, np. *ser i wieszak – ser – deska do krojenia z drewna i wieszak z drewna*. Przed tą zabawą warto przygotować karteczki ze słowami następnie dzieci losują dwie karteczki i wypowiadają skojarzenia, które połączą te wyrazy.

¹ „Trening twórczości” - E.Nęcki



- **Co mają ze sobą wspólnego?**

W tym ćwiczeniu rozkładamy przed dziećmi 3 obrazki lub można ułożyć z darów Froebela pewne 3 elementy – patrz zdjęcie. I pytamy co mają wspólnego? *Na przykład: koń-krzesło-lóżko (4 nogi).* W wersji dla starszych mogą to być słowa zapisane zamiast obrazków.



- **Rysowanie ilustracji**

Do tego ćwiczenia potrzebujemy kartek i kredek do rysowania. Dzieci siadają w parach tyłem do siebie. Jedna osoba z pary opowiada o czymś, a druga ma to narysować. Inną wersją tego ćwiczenia jest wręczenie dziecku gotowej ilustracji lub rysunku i opowiada co widzi, a druga to rysuje. Następnie porównujemy rysunki. Zazwyczaj rysunki odbiegają od tego co autor miał na myśli. To świetna okazja do rozmów o komunikacji, rozumienie drugiej osoby ale również do precyzyjnego wydawania instrukcji, co później ma odzwierciedlenie w kształtowaniu umiejętności programistycznych.

- **Opowieści obrazkowe - załącznik**

W tym ćwiczeniu wykorzystujemy obrazki udostępniane w załączniku, można też wykorzystać popularne kostki z obrazkami. Zadaniem dzieci jest wylosowanie 3 obrazków i opowiedzenie historyjki z ich użyciem. Kolejnym wariantem może być dobranie 5 obrazków.

➤ *Gry słowne - wariant dla dzieci szkolnych*

Liczba uczestników: cała grupa lub praca zespołowa.

Wiek uczestników: 6+

Przygotuj: dary Froebela – (nie są konieczne)

Przygotowanie do gry: Na początku proponujemy gry/zabawy bez wykorzystania materiałów/darów. W kolejnych wariantach lub modyfikacjach można wykorzystać dary Froebela jako rekwizyty.

Poprośmy dzieci, żeby usiadły po kole następnie rozpoczynamy rundkę-czyli dzieci po kolei odpowiadają na polecenie nauczyciela.

Przebieg gier:

- **Gwiazda skojarzeń**

Inną wersją łańcucha skojarzeń jest gwiazda skojarzeń- wersja dla dzieci szkolnych, które potrafią już pisać. Tym razem główne słowo zapisujemy na środku kartki i wokół niego notujemy inne z tym wyrazem kojarzące się. Przykład **SER** – smaczny, dziury, żółty, biały, śniadanie, jedzenie....

- **Trigramy**

W tym ćwiczeniu chodzi o znalezienie słowa, które kojarzy się z trzema podanymi. Wyrazy można napisać na tablicy, kartonie, karteczkach: *telefon – życie – odcinek* (wyraz wspólny to linia), *drzwi-rycerz-kurtka* (wyraz wspólny to zamek), *słońce – lato – lipiec* (wakacje)



- **Zakodowane zdanie**

To tego ćwiczenia wykorzystamy dar 7 i na wstępie ustalamy z dziećmi kod:



niebieski klocek w kształcie koła oznacza **rzeczowniki**



zielony klocek w kształcie kwadratu oznacza **czasownik**



czerwony klocek w kształcie trójkąta oznacza **przymiotnik**

Zadaniem dzieci jest ułożenie zdania według ułożonego wcześniej kodu.



Mama piecze pyszne ciasto.

- **Bajeczki ciąg dalszy**

Nauczyciel lub ohotnik zaczyna opowiadać historię (można opowiadać znane bajki) w 2 lub 3 zdaniach. Kolejna osoba ciągnie opowiadanie historii, aż do momentu kiedy nauczyciel poprosi kolejną osobę, która kontynuuje opowiadanie. Warto, żeby każdy uczeń wziął udział w tworzeniu opowiadania, każdy uczeń może dopowiedzieć po 1 zdaniu.

Kilka propozycji rozpoczęcia opowiadania:

Był okropny upał, a woda się skończyła.....

Słychać było tajemnicze odgłosy dobiegające z piwnicy.....

Dziwny, zielony i gumowy karzeł wyszedł ze statku kosmicznego przybyłego z odległej planety....

W odległej krainie była mała wioska. Zamieszkiwali ja niezwykli ludzie.....

Tamtego dnia wszystkie psy miauczały, a koty szczekały.....

POWODZENIA