

Gry edukacyjne w edukacji wczesnoszkolnej

Gry planszowe pozwalają, aby czas spędzony podczas użytkowania był uczeniem się poprzez zabawę. Są one doskonałym sposobem na zawieranie znajomości, odreagowanie stresów szkolnych oraz ćwiczeniem i udoskonalaniem wielu umiejętności. Usprawniają procesy myślowe, współpracę, współzawodnictwo, wyobraźnię, logiczne myślenie czy koncentrację uwagi.

Na rynku pojawia się mnóstwo gier, jednak najważniejsze jest to, że najczęściej nie kształcą one tylko jednego zakresu- wiele z nich pokrywa się, przez co stają się bardziej atrakcyjne w różnych kierunkach nauki. Nie tylko kształtują komunikację interpersonalną, ale także uczą strategicznego myślenia, przewidywania, podejmowania decyzji czy nawet usprawniają funkcje czytania i słuchania.

Gry planszowe i edukacyjne wspomagające naukę czytania oraz wzbogacenie słownictwa

Czytanie to jedna z podstawowych form poznawania. Uczniowie we wczesnym etapie swojej nauki mają za zadanie przyswoić czytanie w wyznaczonym czasie. Czynność ta pozwala nam stymulować rozwój umysłowy, a także poznawać świat i zdobywać wszelką wiedzę. Jednak nie każde dziecko jest gotowe podjąć się uczenia oraz uzyskiwać w tym pozytywne wyniki.

Uczniowie z trudnościami w nauce czytania są w gorszej sytuacji od innych, ponieważ nie mogą opanować techniki czytania z taką samą skutecznością i w tym samym czasie co inni, co doprowadza do tego, iż próbując czytać zgadują słowa, popełniają błędy lub uczą się na pamięć. Często ci uczniowie wycofują się na zajęciach, są agresywni, mało komunikatywni i ich ambicje są coraz słabsze, bo brak im motywacji.

Na rynku, gry planszowe przeznaczone do nauki czytania oraz wzbogacania słownictwa, są bardzo popularne, nie tylko dla najmłodszych. Kilka przykładów:

- Gra planszowa „Słowo-stworki
- Gra planszowa „Tik tak bum Junior”
- Gra edukacyjna „Jak to było?”
- Gra edukacyjna „Boggle slam!”

Gry planszowe i edukacyjne wspierające koncentrację uwagi, spostrzegawczość oraz kreatywność.

W procesie uczenia się główną rolę odgrywa spostrzeganie zmysłowe, które jest funkcją analizatorów. Analizator wzrokowy jest bezpośrednio związany ze spostrzegawczością i wpływa na koncentrację uwagi. Spostrzeżenia i z tym związane wrażenia odzwierciedlają świat oraz organizują procesy pamięci i myślenia.

Przyczyną trudności w uczeniu się jest często zaburzenie spostrzegania i koncentracji uwagi. Dzieci z zaburzoną percepcją wzrokową widzą zniekształcone litery, rysunki itp. Mają problem w różnicowaniu, zapamiętywaniu i odtwarzaniu liter, figur, cyfr oraz symboli.

Aby zmotywować dzieci do uczenia się, ćwiczenia spostrzegawczości, skupiania uwagi nad danym zadaniem, należy wprowadzać przerywniki rozluźniające, ale opierające się na tym samym działaniu, choć sprawiające więcej przyjemności.

Większość gier planszowych i edukacyjnych oprócz danych funkcji, które ma rozwijać czyli np. nauka czytania, mówienia, liczenia również łączy to ze spostrzegawczością, kreatywnością czy koncentracją uwagi. Są to elementy nierozłączne, które mają bardzo ważne odzwierciedlenie w dalszym uczeniu się.

Przykłady:

- Gra edukacyjna „Dobble”
- Gra planszowa „5 sekund”
- Gra edukacyjna „Story cubes”

Gry planszowe i edukacyjne kształcące umiejętności matematyczne.

Umiejętności matematyczne to nie tylko wykonywanie wszelkich działań, ale rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie itd. Wiele dzieci mających trudności w uczeniu się matematyki rozpoczyna naukę bez odpowiedniej dojrzałości do uczenia się tego przedmiotu - brakuje im wcześniejszego przygotowania, rozumienia podstawowych pojęć i umiejętności matematycznych, dlatego nie potrafią sprostać wymaganiom szkolnym. Dzieci te nie potrafią przejść od działania na konkretach do sensu operacji w zadaniach.

Motywacja uczniów z trudnościami na początku edukacji szkolnej jest stuprocentowa. Osoby dorosłe nie widząc problemów w uczeniu się, zmuszają do nadmiernego wysiłku, który zniechęca ich do dalszej pracy.

Gry planszowe kształcące umiejętności matematyczne pozwalają dziecku zapomnieć, że to nauka, a bardziej zabawa, która przy okazji edukuje. Aktywność, którą wyzwalają, kojarzy się uczniom z czymś pozytywnym, do czego ma ochotę wracać, nieświadomie ucząc się. Wpływają również na motywację do uczenia się, do osiągnięcia wyznaczonych celów, uczą samokontroli oraz kształtują dojrzałość emocjonalną w panowaniu nad różnymi napięciami.

Przykłady:

- „Triominos”
- „Mały bank”
- „Memory”
- „Rummikub”

Gry planszowe i edukacyjne rozwijające koordynację wzrokowo- ruchową.

Zaburzenia percepcji ruchowej i wzrokowej wpływają nie tylko na problemy w wykonywaniu obowiązków szkolnych, ale także w codziennym życiu. Trudności będą ukazywały się w przepisywaniu treści z tablicy, powtarzaniu układów gimnastycznych, rysowaniu, błędnym zapisie liter i cyfr (np. odbicie lustrzane, nierówne kontury) oraz ich odpowiednim położeniu w liniaturze.

Aby uzyskać jak najwyższe wyniki w opanowywaniu ruchu ręka- oko należy wprowadzić gry planszowe usprawniające te funkcje. Za pomocą ruchu rozładujemy stres szkolny, negatywne uczucia oraz wprowadzimy rozluźnienie fizyczne i społeczne. Obok ćwiczeń na pisanie, czytanie, wykonywanie zadań terapeutycznych, gry planszowe rozwijające koordynację wzrokowo- ruchową będą urozmaicheniem oraz przyjemnością spędzenia aktywnie czasu, a jednocześnie praktycznym zastosowaniem danej części materiału.

- Gra edukacyjna „Kukuryku tangram”
- Gra edukacyjna „Jungle Speed”
- Gra edukacyjna „Jenga”
- Gra edukacyjna „Muffinki”
- Gra planszowa „Małpie figle”

Marta Wojciechowska