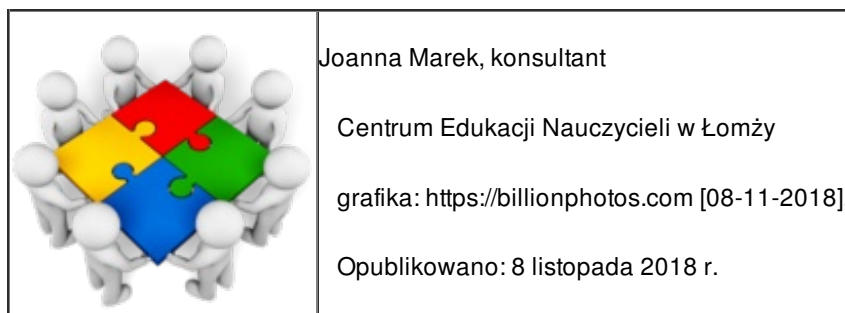


## Gry dydaktyczne sposobem na efektywne uczenie się



***„Zabawa jest nauką, nauka zabawą.  
Im więcej zabawy, tym więcej nauki”***

***Glenn Doman***

## Gry dydaktyczne sposobem na efektywne uczenie się

W każdej klasie szkolnej są uczniowie o różnych potrzebach, możliwościach i zainteresowaniach. W takiej sytuacji nie lada wyzwanie stoi przed nauczycielem planującym proces lekcyjny. Aby sprostać oczekiwaniom i zaspokoić potrzeby uczniów można wprowadzić gry dydaktyczne, które są bardzo lubianą przez nich formą pracy. Dlaczego? Gry to forma zabawy, a bawić lubią się wszyscy – od małego do dużego. Zabawa jest najczęściej podejmowaną formą aktywności od wczesnego dzieciństwa. Metody i techniki nauczania oparte na mechanizmach gier dydaktycznych mogą być stosowane zarówno podczas lekcji powtórzeniowych, jak również przy realizacji nowego materiału. Nie bez znaczenia jest ich wymiar wychowawczy. Dzięki zainicjowanym sytuacjom edukacyjnym uczniowie przyswajają pożądane wzorce zachowań oraz uczą się reguł życia społecznego. Gry dydaktyczne pełnią funkcję metody nauczania (zaliczane są do metod problemowych) oraz środka dydaktycznego. Wspomagają proces nauczania – uczenia się i wpływają na efektywność kształcenia. Gry dydaktyczne kształtują kompetencje kluczowe – o czym w których obszarach

kształtują kompetencje kluczowe - a czasy, w których obecnie żyjemy charakteryzują się dużym zapotrzebowaniem na jednostki samodzielne, twórcze, o żywej wyobraźni i oryginalne w swym działaniu. Stosowanie gier i zabaw dydaktycznych uzależnione jest od wielu czynników, między innymi od:

- inwencji nauczyciela
- omawianych treści z podstawy programowej
- typu lekcji
- liczebności klasy
- innych?

Gry dydaktyczne wpływają na sferę: intelektualną, emocjonalną, motywacyjną i społeczno-moralną. Doskonają wszystkie operacje myślowe i skutecznie przyczyniają się do rozwijania spostrzegawczości, wyobraźni, pamięci, zaś przez swoją atrakcyjność dostarczają wielu przyjemnych doznań, które budzą pozytywną motywację do nauki.

Na dobry początek, by zachęcić nauczycieli do stosowania gier dydaktycznych proponuję trimino oraz heksy. Trimino to wariacja na temat układanki domino. Gra polegająca na układaniu trójkątów - każdy z boków musi pasować do boku innego trójkąta. Dzięki tej zabawie możemy powtarzać niemal wszystkie tematy. Grę możemy stworzyć za pomocą generatora, który dostępny jest na stronie: <http://paul-matthies.de/Schule/Trimino.php>. Generator proponuje trzy układy: gwiazdę, trójkąt i sześciokąt. Oznacza to, że efekt końcowy naszej układanki ma mieć postać wybranego typu trimino. Jeżeli wpisujemy temat oraz utworzymy pary pojęć i „klikniemy” Trimino erstellen - utwórz trimino to nasza przeglądarka przystąpi do ściągania pliku PDF, gotowego do druku. Teraz trzeba wydrukować grę, wyciąć trójkąty i można przystąpić do zabawy tzn. do nauki. Inną również ciekawą grą dydaktyczną są heksy - sześciokąty, które wykonujemy w dokumencie Word. W jakich sytuacjach dydaktycznych przydają się heksy i jak je wykorzystać można

<http://kreaktywnanauka.blogspot.com/2017/07/magia-szostek-heksy-w-akcji.html>. Zachęcam do stosowania gier dydaktycznych. Lekcje będą lekkie, łatwe i przyjemne.

**Joanna Marek**  
konsultant ds. edukacji przyrodniczej w Centrum Edukacji  
Nauczycieli w Łomży  
nauczyciel biologii w Szkole Podstawowej Nr 1 w Łomży