

## EDUKACJA PRZEZ ZABAWĘ

Analiza zapisów Podstawy Programowej Edukacji Wczesnoszkolnej potwierdza, że nauka przez zabawę ma swoje uzasadnienie w kształceniu dzieci młodszych. W zabawie dziecko może rozwijać predyspozycje i zdolności poznawcze<sup>1</sup> umożliwiające mu rozumienie otaczającego świata, doskonalić procesy wielozmysłowego poznawania, ale także rozwijać takie cechy osobowości, które będą konieczne do aktywnego i etycznego funkcjonowania w życiu społecznym.

Zabawa zapewnia dziecku bezpieczne i przyjazne warunki do uczenia się w trakcie i poprzez zabawę. W zabawach edukacyjnych z powodzeniem można korelować treści nauczania z różnych edukacji, a co najważniejsze w zabawie odzwierciedla się sens kształcenia zintegrowanego, budującego w umyśle dziecka całościowy obraz świata. Zabawy dydaktyczne, które organizuje nauczyciel dostosowując je do możliwości psychofizycznych dzieci, zachęcają dzieci do wysiłku intelektualnego, ćwiczą funkcje umysłowe, rozwijają predyspozycje i uzdolnienia. Równocześnie wyrabiają dyscyplinę i wytrwałość, uczą postępowania zgodnego z przyjętymi zasadami i regułami oraz pobudzają do wyrażania swoich myśli, emocji i uczuć<sup>2</sup>. Poprzez zabawę dziecko przeżywa emocje i uczy się nad nimi panować, zaspokaja ona jego potrzeby i pragnienia w przyjemny sposób. Im zabawy są różnorodniejsze i bogatsze w treść, tym korzystniej oddziałują na całą osobowość dziecka. Zabawa pozwala poznać świat poprzez naśladowanie, próbowanie, eksplorowanie i konstruowanie<sup>3</sup> – dziecko postawione w roli badacza<sup>4</sup> otaczającego świata ma satysfakcję i zadowolenie z obserwowania i eksperymentowania, przez co uczy się przewidywania skutków, kierowania swoimi czynnościami, wykorzystuje rekwizyty, symbole, przedmioty nadając im konkretne funkcje.

W zabawie integrują się procesy kształcenia i wychowania, dlatego pełni ona funkcję stymulującą i wspomagającą aktywność intelektualną, ruchową, emocjonalną, moralną i społeczną. Kontakty interpersonalne w zabawie przyczyniają się do przyswajania norm społeczno-moralnych, uczą zgodnego współdziałania i współpracy w sytuacjach praktycznych i zadaniowych, dlatego walory edukacji z wykorzystaniem pedagogiki zabawy trudno przecenić, szczególnie w klasie I, do której uczęszczają także dzieci 6-letnie.

W przykładowych opisach zabaw dla dzieci z klasy I zaplanowano różne moduły, wśród nich zabawy z chustą animacyjną, linię czasu, wspólne rysowanie, stacje zadaniowe i grupy zadaniowe. Oprócz tego mapę mentalną<sup>5</sup> i zabawy z wykorzystaniem dramy<sup>6</sup>.

Warto także podkreślić, że zabawa może być pomocna nauczycielowi w diagnozowaniu potrzeb dzieci, ich predyspozycji i zdolności. W zabawie bowiem dziecko odzwierciedla swoją wiedzę o świecie, łączy w niej także elementy fantazji, wyobraźni i realizmu, dając tym samym wgląd w procesy poznawcze i myślowe dziecka.

1 I. Czaja-Chudyba, *Jak rozwijać zdolności dziecka?*, WSiP, Warszawa 2009.

2 Z. Bogdanowicz, *Zabawy dydaktyczne dla przedszkoli, materiały dla nauczycieli*, WSiP, Warszawa 2007, s. 14.

3 E. Hurlock, *Rozwój dziecka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1985, s. 10.

4 B. Muchacka, *Zabawy badawcze dzieci w przedszkolu*, Wydawnictwo Naukowe WSP, Kraków 1992.

5 M. Jąder, *Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2009, s. 96-97;

B. Kubiczek, *Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się*, Wydawnictwo NOWIK, Opole 2009, s. 87-88.

6 M. A. Szymańska, *Drama w nauczaniu początkowym*, Wydawnictwo Juka, Łódź 1996.



Zabawa należy do podstawowej aktywności dzieci w wieku przedszkolnym, ale w młodszym wieku szkolnym dzieci nadal lubią się bawić, chociaż z biegiem lat przestaje ona być dominującą formą ich aktywności. Tematyka zabaw i ich charakter zmieniają się – dzieci szkolne ukierunkowują zabawę na cel, interesują się jej rezultatem i wynikiem. Tę zasadniczą zmianę rozwojową z powodzeniem mogą wykorzystywać nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej wprowadzając w toku zajęć zintegrowanych zabawy edukacyjne. Uatrakcyjnią one zajęcia szkolne i rozbudzą zainteresowanie tematyką nauczania. Udział uczniów w zabawach dydaktycznych, ich aktywne zaangażowanie i przeżywanie to nabywanie, pogłębianie i utrwalanie wiedzy oraz umiejętności zgodnie z różnymi drogami i strategiami nauczania, które przekładają się na wyższe osiągnięcia i efekty edukacyjne uczniów, dlatego na I etapie szkoły podstawowej warto wykorzystywać zabawy w procesie dydaktyczno-wychowawczym<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Z. Załona, *Teoretyczne rozważania o zabawie dzieci młodszych*, [w:] Z. Załona (red.), *O dziecięcej zabawie i zabawach*, Wydawnictwo Naukowe PWSZ, Nowy Sącz 2012, s. 13.

# Moduł: Stacje zadaniowe

## Cele ogólne:

- rozwijanie predyspozycji i zdolności poznawczych
- rozbudzanie zainteresowania nauką szkolną i ciekawości otaczającym światem
- poznawanie sposobów komunikowania się słownego i pozawerbalnego
- rozwijanie pomysłowości i kreatywności
- wdrażanie do myślenia przyczynowo- skutkowego i rozumienia zjawisk
- korzystanie z różnych źródeł informacji
- wzbogacanie słownika czynnego nowymi pojęciami i zwrotami
- poznanie nowych treści nauczania z poszczególnych edukacji w sytuacjach praktyczno-zadaniowych
- wdrażanie do zgodnego korzystania ze wspólnych pomocy dydaktycznych
- poznawanie swoich mocnych i słabych strony osobowości
- kształtowanie umiejętności dzielenia się swoją wiedzą na forum grupy
- kształtowanie postaw uwrażliwienia na „inność” i szacunku dla każdej osoby

## Cele operacyjne:

### Uczeń:

- aktywnie uczestniczy w wykonywaniu zadań edukacyjnych
- korzysta z pomocy dydaktycznych (różnych źródeł informacji)
- starannie (w miarę swoich możliwości) wykonuje prace na stacjach zadaniowych
- ma pomysł na realizację zadań – projekt swojej szkoły, huśtawkę na placu zabaw
- rozróżnia godło Polski i hymn państwowy
- zna 4 głosy wokalne (sopran, alt, tenor, bas) i wybrane instrumenty muzyczne
- potrafi ułożyć elementy w serie malejące i rosnące
- rozumie pojęcie symetrii
- doskonali precyzję rzutu piłką i wykonywanie ćwiczeń ruchowych
- poznaje wybrane litery z języka migowego (PJM)
- potrafi układać puzzle
- zgodnie współpracuje z kolegami
- z kulturą komunikuje swoje potrzeby
- rozwija wrażliwość na kontakty z osobami niepełnosprawnymi

## Temat:

# Poznajemy siebie i świat poprzez działanie

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
<p>Nauczyciel przygotowuje w sali 4 ponumerowane (widoczne) miejsca – „stacje” zadaniowe. W każdej „stacji” zostawia czytelną instrukcję (w formie symboli, strzałek, ilustracji) do wykonywania zadań w tej stacji. Uczniowie losują przygotowane kartki z zestawem numerów oznaczających kolejne stacje, do których mają podejść. Dzięki temu nie tłoczą się przy jednej stacji oraz są zachęceni do wykonania zadania w każdym miejscu. Po wykonaniu zadań we wskazanej kolejności, dziecko może podejść jeszcze raz do wybranej przez siebie „stacji”. Należy pamiętać, aby tak dobierać zadania w każdej stacji, aby efektem wykonania danego zadania była praca, którą uczestnik może zabrać. Prace dzieci są potwierdzeniem realizacji wszystkich ćwiczeń – zadań, są też pomocą w opowiadaniu swoich przeżyć po zabawie. W poszczególnych stacjach dzieci mogą wykonywać zadania grupowo albo indywidualnie. Należy jednak pamiętać, aby każde zadanie było kontynuacją poprzedniego.</p>			
1.	„Mój świat”	<p>„1. stacja” – zadaniem uczniów jest odnaleźć konkretną wskazaną w instrukcji książkę pośród innych zgromadzonych publikacji, a następnie otworzyć ją na podanej stronie. Z wielu ilustracji na tej stronie należy wybrać taką, która przedstawia kontury Polski. Na przygotowanej kartce zadaniem ucznia jest przerysować kontury wg wzoru. Następnie odszukać (wg instrukcji) na „stacji” zadaniowej wzór pisanej litery „P”, „p”. Po wykonaniu zadania przez każdego uczestnika zabawy należy wpisać 10 razy taką literę w konturze mapy (w środku). Kolejnym zadaniem w tej stacji jest po drugiej stronie kartki narysowanie 5 przedmiotów, które rozpoczynają się na literę „P”.</p> <p>„2. stacja” – zadaniem uczniów jest odnalezienie godła Polski w sali, a następnie porównanie go z „godłem” przygotowanym przez nauczyciela dla każdego ucznia (w tej stacji). Kolejnym zadaniem jest porównanie prawidłowej ilustracji godła z narysowanym na kartce. Uczniowie zaznaczają na swoich kartkach błędy, a następnie po drugiej stronie rysują prawidłowy schemat.</p> <p>„3. stacja” – każdy uczeń odnajduje w zestawie różnych kopert swoją (podpisana imieniem i nazwiskiem). Na kopercie jest zaznaczona kolejności przechodzenia przez ucznia do następnej stacji. Zadaniem ucznia jest wyciągnąć z koperty elementy i ułożyć je w całość. Obraz powstały przedstawia wykonywanie polskiego hymnu państwowego np. przez wojsko.</p> <p>„4. stacja” – zadaniem ucznia w tym miejscu zadaniowym jest wylosowanie dla siebie dowolnej koperty, a następnie z zamieszczonych tam liter ułożenie dowolnych trzech wyrazów. Wykonane ćwiczenie należy przykleić na przygotowane kartki.</p>	<p>„1. stacja” – dzieci odszukują w zgromadzonych atlasach ten podany w instrukcji, a następnie rysują kontury Polski i krajów sąsiadujących. W polach każdego konturu kraju wpisują wg wzoru nazwę państwa (może być zapis drukowany). Kolorują te pola, które symbolizują kraje należące do Unii Europejskiej (wg wzoru).</p> <p>„2. stacja” – w kopercie każdego ucznia (podpis imieniem i nazwiskiem) znajdują się ilustracje flag różnych państw. Zadaniem ucznia jest wybrać i przykleić na kartkę tylko te, które należą do krajów UE. Uczniowie mają do dyspozycji wzory w przygotowanych książkach.</p> <p>„3. stacja” – uczniowie odszukują swoją kopertę, wyciągają zestaw wyrazów i układają wg wzoru. Po ułożeniu przyklejają na przygotowaną kartkę. Każdy uczeń ma inny fragment hymnu polski. Dlatego też podczas podsumowania uczniowie wg wzoru mogą ułożyć treść całego hymnu, a następnie wykonać go w prawidłowej postawie.</p> <p>„4. stacja” – uczestnicy zabawy z przygotowanych dla nich kopert wyciągają i układają ilustrację – portret autora słów polskiego hymnu, portret autor muzyki hymnu polskiego oraz portret autorów hymnu europejskiego.</p>

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
2.	„Świat muzyki”	<p>1. <b>Wokal</b> – zadaniem uczniów jest ułożenie wg wzoru z przygotowanych liter nazwy 4 głosów wokalnych (sopran, alt, tenor, bas). Po wykonaniu ćwiczenia – dzieci przyklejają ułożone wyrazy (w odpowiedniej kolejności) na kartkę.</p> <p>2. <b>Taniec</b> – uczestnicy w rozsypance wyrazowej odszukują te nazwy, które widnieją pod przygotowanymi ilustracjami. Zadaniem dzieci jest samodzielnie narysować tancerzy, a następnie przykleić odpowiednie podpisy.</p> <p>3. <b>Instrumenty</b> – uczniowie wykonują pracę plastyczną przestrzenną z plasteliny dowolnego instrumentu pokazanego na dużej planszy. Po wykonaniu danego instrumentu – zadaniem ucznia jest skreślić powstały już instrument. W ten sposób każdy wykona inny instrument, co w rezultacie stworzy całą orkiestrę.</p> <p>4. <b>Język</b> – zadaniem uczniów jest przygotować wg wzoru własną pięciolinię, a następnie na niej narysować kilka kluczy wiolinowych także wg wzoru. Na odwrocie kartki należy narysować duży klucz wiolinowy dowolnie ozdobiony (np. dodany kapelus, uśmiech).</p>	<p>1. <b>Wokal</b> – uczestnicy układają puzzle, które przedstawiają ilustrację osób śpiewających w operze. Przyklejają puzzle na kartce i podpisują wg wzoru literami pisanymi nazwy głosów: sopran, alt, tenor, bas.</p> <p>2. <b>Taniec</b> – zadaniem uczniów jest przerysować wg wzoru różnego rodzaju obuwie, a następnie zaznaczyć podkreśleniem tylko takie, w których tańczą tancerze. Kolejnym zadaniem jest dopasowanie wyszczególnionych ilustracji z odpowiednim tańcem (cechy różnych tańców po przeciwnej stronie kartki).</p> <p>3. <b>Orkiestra</b> – uczestnicy wykonują dowolny instrument z przygotowanych różnych materiałów. Na zakończenie zabawy można zaprezentować brzmienie i nazwę instrumentu, a następnie zagrać w klasowej orkiestrze.</p> <p>4. <b>Język</b> – uczniowie wykonują własną pięciolinię, a następnie wg wzoru przepisują cztery takty nut (zwracając uwagę na położenie nuty i jej wartość rytmiczną). Na zakończenie zabawy każdy uczestnik może podjąć próbę zagrania na swoim instrumencie i we własnej aranżacji.</p>
3.	„Świat sztuki”	<p>1. <b>Malarstwo</b> – na przygotowanym białym arkuszu każdy uczeń maluje farbą jeden wybrany element z obrazu jako wzoru. Na mniejszej kartce wykonuje ten sam element jako pamiątkę z pobytu w tej stacji.</p> <p>2. <b>Grafika</b> – zadaniem każdego ucznia jest odnalezienie właściwej strony w podanej książce i przepisanie 10 wyrazów wg wzoru na przygotowanej kartce w linie. Wyrazy te oznaczają wskazaną technikę plastyczną.</p> <p>3. <b>Architektura</b> – uczniowie projektują na dużym formacie arkusza białego papieru wymarzoną szkołę. Każdy uczestnik podchodzi i dorysowuje jakiś element, projektując w ten sposób fragment budynku. Na potwierdzenie wykonania zadania uczeń rysuje taki sam element na małej kartce.</p> <p>4. <b>Rzeźba</b> – wykonują z plasteliny dowolną huśtawkę z wymarzonego placu zabaw. Po wykonaniu huśtawek przez wszystkie dzieci można z nich zrobić wspólną makietę placu zabaw.</p>	<p>1. <b>Malarstwo</b> – uczniowie odnajdują wg instrukcji informację w książce. Oglądają dokładnie ilustrację, podejmują próbę namalowania własnego obrazu (za pomocą farb), a następnie na przygotowanym pasku piszą tytuł własnej pracy oraz podpisują ją (autograf). Po wyschnięciu obrazu przyklejają na niej swój tytuł i autograf.</p> <p>2. <b>Rzeźba</b> – odnajdują w zgromadzonych albumach, encyklopediach wskazane prace plastyczne. Wyciągają ze swoich przygotowanych kopert fragmenty ilustracji, układają, a następnie przyklejają na kartkę i podpisują wg wzoru, co przedstawia ilustrację i kto jest jej autorem.</p> <p>3. <b>Grafika</b> – w tej stacji przygotowany jest duży arkusz białego papieru. Zadaniem każdego ucznia jest za pomocą pisaka/ kredki/ ołówka wykonać jeden ze wskazanych przedmiotów na kartce papieru. Oprócz tego wykonuje na małej kartce ten sam przedmiot, dla upamiętnienia, że tutaj był i taką właśnie rzecz narysował.</p> <p>4. <b>Architektura ogrodu</b> – zadaniem uczniów jest wykonać własną makietę wymarzonego ogrodu szkolnego ze zgromadzonych materiałów.</p>

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
4.	„Matematyczny świat”	<p>1. <b>Obiekty</b> – zadaniem uczniów jest wybranie z przygotowanych różnych elementów minimum 5 jednakowych (pod względem kształtu) symboli (np. kółek) i ułożenie ich w serie rosnące, a inne symbole w serie malejące. Następnie dzieci przyklejają je na kartę i podpisują odpowiednimi cyframi od 1 do 5.</p> <p>2. <b>Zbiory</b> – z przygotowanych w kopertach materiałów każdy uczeń układa i przykleja elementy w odpowiednim zbiorze. Zdaniem dzieci jest ułożenie czterech różnych zbiorów, np. cyfry, litry, figur geometryczne, wyrazy.</p> <p>3. <b>Symetria</b> – zadaniem uczniów jest przygotować wg wzoru rysunek biedronki, a następnie podpisanie rysunku odpowiednią cyfrą (cyfra wskazuje ilość kropek).</p> <p>4. <b>Szlaczki</b> – uczniowie w kopertach otrzymują narysowaną pewną sekwencję figur geometrycznych. Zadaniem uczniów jest wybrać z przygotowanych różnych symboli tylko te, które są na podanej ilustracji, a następnie ułożenie ich wg wzoru konkretnej sekwencji. Po sprawdzeniu i upewnieniu się o prawidłowości wykonania ćwiczenia uczeń przykleja swoją pracę na kartkę.</p>	<p>1. <b>Wyniki</b> – zadaniem ucznia jest rozwiązać 10 zadań (z wykorzystaniem znaku „dodać”) przygotowanych w kopercie, a następnie ułożyć kolejność pasków z ćwiczeniami odpowiednio do wyników (rosnąco). Po ułożeniu należy odwrócić kartki sprawdzając, jaka litera odpowiada danemu wynikowi. Jeśli zadania zostały wykonane prawidłowo będzie można odczytać poprawne hasło. Kolejnym etapem jest przyklejenie pasków z zadaniami na kartkę, a literę określającą dany wynik należy przepisać obok działania.</p> <p>2. <b>Zbiory</b> – zadaniem uczniów jest ułożenie 5 zbiorów, po minimum 5 elementów. Elementy to różne wyrazy zgromadzone w kopertach. Wybrane wyrazy uczeń powinien przykleić i podpisać ilość elementów w danym zbiorze.</p> <p>3. <b>Symetria</b> – w miejscu zabawy przygotowany jest arkusz białego papieru podzielony kreską na dwie równe części. Każdy uczeń w kopercie otrzymuje zadanie, określone symbolem, np. „P” „O”, „L” to znaczy ma narysować po prawej stronie kartki kółko danego koloru (P – oznacza prawą stronę kartki, O – oznacza koło, L – oznacza lewą część kartki). Kolejna osoba otrzymując polecenie: „L” „O” rysuje symetrycznie wskazany symbol. W ten sposób karta papieru zostanie wypełniona różnymi, pod względem kształtu i koloru figurami w układzie symetrycznym.</p> <p>4. <b>Szlaczki</b> – uczniowie z podanych sylab (w kopertach) układają 3 wyrazowe własne szlaczki (wyrazy mogą być fikcyjne). Wyrazy mogą się „stykać”, tworząc w ten sposób „dziwne” sformułowania. Następnie przyklejają szlaczki na kartkę i próbują odnaleźć oraz podkreślić takie same sylaby w swoich wyrazach.</p>



Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
5.	„Świat sportu”	<p>1. <b>„Rzut do kosza”</b> (kosz zawieszony na wysokości dopasowanej do wzrostu dzieci) – uczeń ćwiczy rzuty piłką do celu. Po wykonaniu pięciu celnych rzutów, dziecko odrysowuje swoją lewą dłoń na kartce papieru i wpisuje wg wzoru w kontur odrysowanej dłoni wyraz: „piłka”</p> <p>2. <b>„Rzut do obręczy”</b> – uczeń ćwiczy rzuty woreczkiem gimnastycznym do obręczy położonej na podłodze. Po wykonaniu 5 celnych rzutów dziecko odrysowuje swoją prawą dłoń i wpisuje „do środka” wyraz wg wzoru: „woreczek”.</p> <p>3. <b>Tor przeszkód</b> – wykonanie zestawu kilku ćwiczeń gimnastycznych, np. przeciąganie szarfy z dołu do góry – 5 przysiadów – 3 podskoki na prawej nodze – 3 podskoki na lewej nodze. Po 10-krotnym wykonaniu ćwiczenia dziecko odrysowuje swoją lewą stopę na kartce papieru i wpisuje „w niej” wyraz wg wzoru: „tor”.</p> <p>4. <b>Skakanka</b> – ćwiczenie polega na przeskokach przez skakankę przemiennie (raz prawą, raz lewą nogą). Po wykonaniu minimum 10 przeskoków bez pomyłki uczeń może odrysować prawą stopę i wpisać wyraz wg wzoru: „skok”.</p>	<p>1. <b>„Rzut do kosza”</b> (kosz zawieszony na wysokości dopasowanej do wzrostu dzieci) – uczeń ćwiczy rzut piłką do celu. Próba złapania spadającej piłki. Jeśli 5 razy złapie piłkę to odrysowuje swoją lewą dłoń na kartce papieru i wpisuje wyraz: „piłka”.</p> <p>2. <b>„Rzut do obręczy”</b> (zwiększamy odległość) – uczeń ćwiczy rzuty woreczkiem gimnastycznym do obręczy położonej na podłodze. Po wykonaniu 10 celnych rzutów odrysowuje swoją prawą dłoń i wpisuje „do środka” wyraz: „woreczek”.</p> <p>3. <b>Tor przeszkód</b> – wykonanie zestawu kilku ćwiczeń gimnastycznych, np. kozłowanie piłki w miejscu, a następnie próba wykonania 3 kozłów i rzut do obręczy – przeciąganie szarfy z dołu do góry – 5 przysiadów – 3 podskoki na prawej nodze – 3 podskoki na lewej nodze. Po 10-krotnym wykonaniu ćwiczenia dziecko odrysowuje swoją lewą stopę na kartce papieru i wpisuje „w niej” wyraz: „tor”.</p> <p>4. <b>Skakanka</b> – ćwiczenie polega na przeskokach przez skakankę obunóż. Po wykonaniu minimum 10 przeskoków bez pomyłki uczeń może odrysować prawą stopę i wpisać wyraz: „skok”.</p>

Lp.	Nazwa zabawy	Opis zabawy	
		6-latek	7-latek
6.	„Świat głuchych”	<p>1. Uczeń układa i rozwiązuje zadanie matematyczne z zapisanych symboli polskiego języka migowego (PJM). Ilustracje (małe kartki) przedstawiają dłoń, która pokazuje odpowiednią ilość palców. Wybrane kartki układa w zadanie łącząc je odpowiednim znakiem „+”, „-”, „=”. Ułożone zadanie przykleja na swojej kartce.</p> <p>2. Dziecko ma przygotowaną w kopercie ilustrację przedstawiającą pewien przedmiot. Jego zadaniem jest przygotować bez słów, tylko za pomocą gestów i ruchów treść ilustracji. Na podsumowanie zabawy uczniowie będą prezentować poszczególne nazwy przedmiotów. Odpowiedni dobór rzeczy będzie pomocny w ułożeniu na koniec całego opowiadania.</p> <p>3. Uczestnicy otrzymują w kopercie 3 ilustracje pokazujące 3 różne znaki alfabetu polskiego języka migowego, np.: o, l, a. Zadaniem dziecka jest nauczyć się pokazywania tych trzech liter tworząc w ten sposób wyraz: Ola. Na zakończenie ćwiczenia uczniowie mogą prezentować wyrazy, jakie udało im się nauczyć w PJM.</p> <p>4. Uczeń układa ilustrację z 20 części (puzzle). Treścią obrazka jest znak PJM pokazywany przez lektora. Po ułożeniu dziecko przykleja fragmenty na kartkę papieru tworząc całość obrazka. Pod obrazkiem podpisuje wg wzoru skrót: PJM.</p>	<p>1. Uczeń układa i rozwiązuje zadanie matematyczne z zapisanych symboli PJM. Ilustracje przedstawiają liczebniki prezentowane przez lektora. Odpowiednia cyfra to konkretna ilość palców. Dziecko wybiera według własnego pomysłu ilustracje łącząc je odpowiednim znakiem: „+”, „-”, „=”. Ułożone zadanie przykleja na swojej kartce i wpisuje cyfrę będącą wynikiem rozwiązanego zadania.</p> <p>2. Dziecko ma przygotowane w kopercie 2 ilustracje – fragmenty historyjki obrazkowej. Jego zadaniem jest opowiedzieć bez słów, tylko za pomocą gestów i ruchów treść ilustracji. Na podsumowanie zabawy uczniowie będą prezentować poszczególne nazwy przedmiotów. Odpowiedni dobór rzeczy będzie pomocny w ułożeniu na koniec całego opowiadania.</p> <p>3. Uczestnicy otrzymują w kopercie 4 ilustracje pokazujące 3 różne znaki alfabetu polskiego języka migowego, np.: p, i, e, s. Zadaniem dziecka jest nauczyć się pokazywać tych czterech liter tworząc w ten sposób wyraz: pies. Na zakończenie ćwiczenia uczniowie mogą prezentować inne wyrazy, jakie udało im się nauczyć w PJM.</p> <p>4. Uczeń układa dwie ilustracje z 20 części (puzzle). Treścią obrazków są znaki PJM pokazywane przez lektora. Po ułożeniu dziecko przykleja fragmenty na kartkę papieru tworząc całość obrazków. Pod obrazkami podpisuje wg wzoru skrót: PJM.</p>