

Data publikacji: 14.04.2021

Autor: Bożena Jarmuł, Justyna Kloc-Drobek

## Kreatywność w edukacji wczesnoszkolnej

Praca z małymi dziećmi wymaga pełnego zaangażowania ze strony nauczyciela. Aby utrzymać jak najdłużej uwagę dzieci, zajęcia przygotowane dla najmłodszych uczniów szkoły podstawowej powinny być dynamiczne, kolorowe i urozmaicone. Przez zabawę najłatwiej przyswajana jest nowa wiedza i niezbędne umiejętności. Nauczyciele mogą przygotować swoje autorskie materiały ćwiczeniowe, ale mogą również wykorzystać materiały edukacyjne przygotowane przez wydawnictwa szkolne, korzystać z różnego rodzaju interaktywnych aplikacji, co niewątpliwie ułatwi im pracę i będzie źródłem dalszych inspiracji.

Kreatywny przykład połączenia materiałów edukacyjnych opracowanych przez nauczyciela z zadaniami przygotowanymi przez wydawnictwo prezentuje scenariusz lekcji z edukacji informatycznej przygotowanej dla uczniów klasy pierwszej przez Justynę Kloc, nauczycielkę Szkoły Podstawowej im. Sebastiana F. Klonowica w Lublinie pt. Nauka kopiowania i wklejania elementów w programie MS Paint.

Nauczycielka prezentując nowe dla uczniów zagadnienia, pokazuje praktyczne ich zastosowanie. Wykonuje wspólnie z uczniami ćwiczenie, przygotowane przez Wydawnictwo Nowa Era, udostępnione na płycie CD dołączonej do zeszytu ćwiczeń „Elementarza odkrywców”, serii podręczników przygotowanych do edukacji wczesnoszkolnej. Wybierając tematykę ćwiczenia nawiązującą do panującej pory roku - wiosny, dodatkowo rozwija umiejętności międzyprzedmiotowe, spostrzegawczość i wyobraźnię uczniów. Na początku i na zakończenie lekcji stosuje przygotowane przez siebie w portalu Wordwall ćwiczenia interaktywne, których celem jest sprawdzenie wiedzy uczniów w sposób kojarzący się bardziej z zabawą niż nauką. Uzyskując odpowiedzi na pytania zawarte w teście wielokrotnego wyboru oraz poszukiwanie odpowiedzi w ćwiczeniu „znajdź parę” eksponuje wiedzę, która należy zapamiętać.

Uczniowie odkrywając funkcjonalności edytora graficznego m.in. MS Paint, w prosty

i łatwy do zapamiętania sposób, zapoznają się ze skrótami klawiaturowymi służącymi do kopiowania, wklejania, wycinania, zapisu, czyli skrótami CTRL+C, CTRL+V, CTRL+X, CTRL+S, które będą przydatne w dalszej nauce przedmiotu.

## Autorefleksja nauczyciela

Małe dzieci uwielbiają rysować i kolorować. W czasach, kiedy nie było tak dużego dostępu do komputerów i Internetu, rysowały na papierze lub wypełniały kolorowanki papierowe. Dzisiejsze czasy, w tym nauka zdalna, spowodowały, że dzieci częściej sięgają po rozrywkę w Internecie. Pociąga je wszystko, co jest dynamiczne, zmienia się, animuje. Rysowanie na komputerze i wszelkie kolorowanki komputerowe sprawiają im dużą frajdę. Fakt, że same mogą być twórcami kolorowanek, poprzez tworzenie prostych rysunków, kopiowanie gotowych elementów i tworzenie całkiem nowej pracy, którą ktoś mógłby pokolorować, zachęca ich do poznawania nowych możliwości w programach graficznych, ale również pokazuje ich kreatywność. Na etapie klasy pierwszej szkoły podstawowej korzystają z prostego edytora graficznego, ale z czasem pojawią się też bardziej zaawansowane programy graficzne. Chodzi głównie o to, aby zaciekawić ucznia tematem, aby chciał się dalej rozwijać w określonym kierunku.

Nauczyciel, który chce przygotować atrakcyjne zajęcia dla najmłodszych klas szkoły podstawowej, musi dużo czasu poświęcić na przygotowanie ciekawej lekcji. Nie zawsze jest na to czas i często brakuje pomysłów oraz wiedzy technicznej, jak przygotować i udostępnić klasie interaktywne gry i zabawy, zwłaszcza podczas nauki zdalnej.

Oczywistym rozwiązaniem tego problemu jest korzystanie przez nauczycieli z bogatej oferty wydawnictw, które dołączają do swoich podręczników płyty z interaktywnymi grami i zadaniami, lub na swoich stronach internetowych mają bogatą ofertę zadań przeznaczonych do wykonania online. Spośród całej puli gotowych zadań, ćwiczeń interaktywnych oraz plików przygotowanych przez wydawnictwa, nauczyciel może wybrać te, które jego zdaniem będą najbardziej dostosowane do zespołu klasowego i realizowanego tematu, i zastosować je, uatrakcyjniając w ten sposób przebieg zajęć.

Innym rozwiązaniem jest korzystanie z zasobów Internetu, w tym z różnych portali, dzięki którym nauczyciele mogą być autorami własnych ćwiczeń interaktywnych, niezbędnych przy realizacji tematu, powtarzaniu i utrwalaniu wiadomości przedmiotowych.

W prezentowanej lekcji wykorzystałam zadanie przygotowane przez autora

podręcznika „Informatyka” z serii „Elementarz odkrywców” wydawnictwa Nowa Era oraz ćwiczenia, które wykonałam w portalu Wordwall. Portal ten umożliwia nauczycielom tworzenie własnych materiałów dydaktycznych, zarówno tych lubianych przez dzieci, czyli interaktywnych, jak i tych tradycyjnych, przeznaczonych do wydruku.

Na potrzeby lekcji stworzyłam w portalu Wordwall dwa ćwiczenia. „Test” czyli seria pytań wielokrotnego wyboru i „Znajdź parę” - ćwiczenie polegające na wybraniu pasującej odpowiedzi, eliminowaniu jej i powtarzania wyborów aż do momentu, gdy znikną wszystkie odpowiedzi.

Poruszanie się na stronie portalu Wordwall jest intuicyjne, nie trzeba być ekspertem w dziedzinie informatyki, aby utworzyć ćwiczenie. Opcje, jakie oferuje portal, m.in. różne szablony, motywy graficzne, sprawiają, iż przygotowane materiały dydaktyczne wyglądają profesjonalnie.

Zapraszam do zapoznania się z plikami zamieszczonymi poniżej artykułu: scenariuszem oraz załącznikami.

Justyna Kloc-Drobek  
nauczycielka Szkoły Podstawowej im. Sebastiana Fabiana Klonowica w Lublinie

### **Pliki do pobrania**

---

[J\\_Kloc\\_scenariusz\\_klasa1.pdf, 875.58 KB](#)

[J\\_Kloc\\_zalacznik\\_nr\\_1.pdf, 1016.31 KB](#)

[J\\_Kloc\\_zalacznik\\_nr\\_2.pdf, 167.47 KB](#)

[J\\_Kloc\\_zalacznik\\_nr\\_2a.pdf, 113.66 KB](#)

[J\\_Kloc\\_zalacznik\\_nr\\_3.pdf, 465.02 KB](#)

[Powrót do poprzedniej strony](#)

[Poprzednia Strona](#)  
[Następna Strona](#)