

# Zabawki edukacyjne



MAGDALENA KORDASZEWSKA

Edukacja w czasach pandemii to bardzo trudne doświadczenie dla dyrektorów szkół, nauczycieli i uczniów, ale także rodziców. Dzieci uczą się dyscypliny w pilnowaniu swoich obowiązków, rodzice starają się pracować z domu, a wszyscy spędzają przed ekranami komputerów zbyt dużo czasu. Jest na to sprawdzona metoda – edukacja przez zabawę. Przedstawiam paletę najnowszych pomocy, które sprawią, że nauka będzie bardziej kompleksowa i interaktywna.

**P**rzetestowałam wszystkie opisane tu produkty i z przyjemnością je Państwu polecam. Zostały nagrodzone lub wyróżnione w XIII edycji konkursu Zabawka Roku 2020, w którego komisji konkursowej zasiadali: Małgorzata Pomianowska, redaktor naczelna czasopisma „Dyrektor Szkoły”, i Bogdan Brzozowski, project manager z wydawnictwa Wolters Kluwer Polska.

Każdy nauczyciel ma z pewnością swoje sprawdzone metody na wprowadzenie do przekazywanych treści elementów zabawy, współpracy, a czasem rywalizacji. W klasie, świetlicy szkolnej, jak też w domu świetnie sprawdzą się do tego gry planszowe pozwalające w ramach dobrej zabawy sprytnie przemyśleć wiele elementów edukacyjnych.

Wsparciem w rozwoju umiejętności językowych (zarówno z języka ojczystego, jak i obcego) może być seria gier planszowych „Alias” od Tactic Games ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7846](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7846)). Zadaniem graczy jest objaśnianie i odgadywanie haseł zapisanych na kartach. Wytlumaczyć je można za pomocą synonimów, przeciwieństw oraz słów podobnie brzmiących.

To wyjątkowy sposób na wzbogacenie słownictwa, szczególnie że odbywa się pod presją czasu. Grać można drużynowo, klasa przeciwko klasie, a nawet szkoła kontra szkoła, również w trakcie zdalnej lekcji.

Rodzinne rozgrywki to świetny sposób na sprawdzenie wiedzy o naszym organizmie i dbaniu o zdrowie. Dobrym przykładem jest gra edukacyjna „Bitwa o zęby” firmy Hipokampus ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7726](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7726)), w której dzięki kartom z pytaniami dzieci dowiadują się m.in., co najbardziej szkodzi zębom, co to jest próchnica, dlaczego cukier jest tak groźny, jak często i prawidłowo szczotkować zęby. Gracze nie muszą posiadać konkretnej wiedzy, aby wygrać, ponieważ uczą się w trakcie rozgrywki. Trzy odpowiedzi do każdego pytania są skonstruowane tak, że tą prawidłową można wydedukować.

W czasie pandemii podróżowanie jest bardzo utrudnione, wprowadzone ograniczenia nie przeszkadzają jednak w planowaniu wakacji marzeń. Prosta i przyjemna gra rodzinna „Europa w 10 Dni” wydawnictwa Rebel ([www.zabawkowicz.pl/zabawka/7733,europa-w-10-dni.html](http://www.zabawkowicz.pl/zabawka/7733,europa-w-10-dni.html)) pozwala nie tylko doskonale bawić się z najbliższymi, ale też poznać mapę Europy, zapamiętać, gdzie przebiegają granice państw, jakimi akwenami są otoczone. Graczom na pewno opłaci się dobra znajomość mapy, a wiedza zdobyta w trakcie zabawy zapoczątkuje na lekcjach geografii czy historii.

## Domowa pracownia

Jestem pełna podziwu dla nauczycieli, którzy w trakcie zdalnej edukacji starają się przekazać uczniom wiedzę, nie mając możliwości zrobienia z nimi eksperymentów w pracowni przedmiotowej. Z pomocą mogą tu przyjść gotowe zestawy doświadczeń naukowych, które dzieci same przeprowadzą w domu. Dla przykładu, „Boffin II Motion” od Conquest Entertainment ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7837](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7837)) to bezpieczne eksperymenty

wprowadzające w tematykę prądu – uczniowie mogą zbudować obieg prądu tak, aby specjalne moduły wydały dźwięk, poruszyły się czy zaświeciły. Projekty można z łatwością udoskonalać i uczyć się zasad fizyki przez doświadczenie.

Z kolei program #SmartDzieciaki PREMIUM wydany pod marką Smartbee Club ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7768](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7768)) to 12-miesięczny cykl naukowy pozwalający

Z pomocą mogą przyjść gotowe zestawy doświadczeń naukowych, które dzieci same przeprowadzą w domu

na domowe przeprowadzanie eksperymentów dzięki zestawom stworzonym przez ekspertów z Polskiej Akademii Nauk. Młodzi eksperymenci dostają zestaw odczynników i akcesoriów naukowych, a dobór doświadczeń został tak przemyślany, by omawiać zjawiska zgodnie ze światowymi standardami STEM, czyli połączenia nauk (ang. *science, technology, engineering, mathematics*).

## Doświadczenie sztuki

Zajęcia plastyczne to zawsze wyzwanie dla nauczyciela. Nie wszyscy uczniowie są do nich przekonani, bo twierdzą, że nie mają zdolności manualnych, wyobraźni czy wytrwałości. Takie argumenty do mnie nie trafiają, ponieważ jest wiele technik plastycznych i różnorodnych zestawów kreatywnych, więc każdy znajdzie coś dla siebie.

Producenci materiałów plastycznych prześcigają się w pomysłach, jak ułatwić

uczniom tworzenie małych dzieł sztuki. Dzięki temu wiele materiałów dostępnych dotychczas jedynie dla profesjonalistów teraz trafiło do dziecięcych zestawów kreatywnych. Dla przykładu, masa modelarska to bardzo plastyczne tworzywo, z którego można uformować dowolny kształt, łączyć różnokolorowe elementy, a całość pod wpływem powietrza ukształtuje się w jednolitej figurę. Zawierające taką masę zestawy „HEY CLAY” firmy TM Toys ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7800](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7800)) z pomocą aplikacji instruują uczniów, jak ulepić kosmiczne postacie.

Z pewnością wielu nauczycieli plastyki na prośbę „narysujcie portret” usłyszało od swoich uczniów: „nie dam rady, to dla mnie za trudne”. Malowanie portretów to faktycznie duże wyzwanie, jednak jest na to sposób – aplikacja „SmART Sketcher” od Tm Toys (<https://zabawkaroku.pl/produkt/?id=7798>) pozwala przetworzyć każde cyfrowe zdjęcie na czarnobiałą szkic lub grafikę w odcieniach bieli, szarości i czerni oraz wyświetlić (jak rzutnik) na kartce młodego ilustratora. Takie praktyczne ćwiczenie ułatwi rysowanie, ale również przyjrzenie się proporcjom twarzy czy sylwetki.

Ciekawym pomysłem na posmakowanie sztuki, kultury, tradycji i kulinariów jest edukacyjny box podróżniczy „Travel Expert Club”, będący częścią marki podróżniczej Travel Expert ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7742](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7742)). Właściciel biura podróży postanowił zamknąć w pudełku elementy przybliżające dzieciom i ich rodzicom różne kraje. Odkrywanie w domowym zaciszu tajemnic Grecji, Hiszpanii czy Egiptu to



przygoda dla zmysłów i wyobraźni. Obudzona w ten sposób ciekawość świata pozwoli całej rodzinie aktywnie przygotować się do planowanych wakacji, a zdobyta wiedza zostanie praktycznie utrwalona. Takie pudełka dzieci mogą konstruować same w ramach zadań specjalnych na lekcjach biologii, historii czy geografii. To też świetny pomysł na autorski projekt uczniowski.

Wprawką do rozwoju myślenia przestrzennego i geometrii jest zabawa klockami. Dzieci stawiają budowle intuicyjnie, jednak gdy zdobędą podstawową wiedzę matematyczną, inaczej popatrzą na te przestrzenne obiekty. Zmysł konstruktora da o sobie znać przy tworzeniu małej architektury z kartonowych klocków Cardblocks oferowanych przez Egmont Polska ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7788](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7788)). Pojedyncze moduły można łączyć w stabilne konstrukcje, a całość pomalować. Matematyków urzekną też wydane pod marką Cardblocks „Bryły platońskie” do samodzielnego złożenia.

Nauczyciele matematyki kochają klocki, bo to świetny materiał do nauki liczenia i ułamków czy rozwijania wyobraźni przestrzennej. W wielu domach dzieci bawią się klockami, jednak zazwyczaj polega to na ułożeniu zdefiniowanego na opakowaniu pomysłu i odłożeniu na półkę. A przecież każde klocki można wykorzystać do tworzenia autorskich pomysłów. Kluczem do dziecięcej wyobraźni mogą być zestawy „LEGO®. Buduj z wyobraźnią” firmy Ameet Polska ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7857](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7857)), w których oprócz 60 klocków i zaledwie garstki gotowych pomysłów znajduje się poradnik projektanta, szkicownik i książka. Zapoznanie się z nimi może zachęcić dziecko do sięgnięcia również po klocki, o których już zapomniało, i tworzenia z nich własnych konstrukcji.

## Sport w domu

Okres obostrzeń związanych z pandemią i konieczność spędzania czasu głównie w domu to duży problem



dla rozwoju fizycznego dzieci i młodzieży. W niewielkich przestrzeniach aktywność ruchowa zmniejsza się do minimum, a większość czasu nasi uczniowie spędzają, siedząc przed ekranem – komputera, laptopa, smartfona, telewizora – podczas zajęć on-line, odrabiania lekcji, grania czy kontaktów ze znajomymi. Efekty epidemicznych obostrzeń mogą być niestety poważne: otyłość, słabsze wyniki w osiąganiu sprawności czy umiejętności w poszczególnych dyscyplinach sportowych, już nie mówiąc o utrwalających się skrzywieniach kręgosłupa.

Jak możemy temu przeciwdziałać? Dla przykładu, przesadzić dziecko z krzesła na piłkę, ponieważ badania pokazują, że pomaga to dbać o prawidłową pozycję kręgosłupa, a także dostarcza mózgowi dodatkowej stymulacji z obszaru czucia głębokiego, co poprawia percepcję, ułatwia naukę i zwiększa jej wydajność.

Kolejnym pomysłem jest ułożenie na podłodze różnych przeszkód: lin,

poduszek, stabilnych pudełek albo skorzystanie z gotowych rozwiązań, takich jak:

- kamienie do skakania „River Stones” firmy Empis ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7863](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7863)) – imitujące kamienie konstrukcje z tworzywa sztucznego, po których należy skakać jak podczas przechodzenia po kamieniach przez rzekę;
- „Sensory Memory”, czyli sensoryczne dyski – gra pamięciowo-dotykowa od Tullio ([www.tullio.pl/pl/p/Sensoryczne-dyski-gra-pamieciov-dotykowa/238](http://www.tullio.pl/pl/p/Sensoryczne-dyski-gra-pamieciov-dotykowa/238)) – zadanie polega na połączeniu z zamkniętymi oczami piłki z dyskiem o tej samej fakturze.

Balansowanie ciałem, doznania sensoryczne z obszaru stopy czy dłoni oraz praca nad korpusem mięśniowym to fantastyczna dawka ruchu możliwa do realizacji nawet na niewielkiej przestrzeni. Służy temu m.in. platforma edukacyjna junior z klockami, nowy produkt



umysłu. Zapamiętywanie i przypomnienie sobie w odpowiednim momencie potrzebnych informacji to umiejętność bezcenna dla każdego ucznia – im szybciej opanuje techniki pamięciowe, tym lepsze wyniki osiągnie w nauce. Bardzo cenne jest też rozwijanie logicznego myślenia, bo bez niego ciężko będzie poradzić sobie z matematyką, fizyką czy chemią.

### Królowa logika

Pomysłem na samodzielny trening w rozwiązywaniu coraz trudniejszych zagadek są logiczne gry dla jednej osoby. Seria SmartGames wydawnictwa IUVI Games ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7786](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7786)) to kilkadziesiąt tytułów, spośród których można wybrać coś idealnego dla dziecka, także nastolatka. Każdy zestaw zawiera własne zasady rozwiązywania zadań, których trudność zwiększa się stopniowo, prowadząc aż do poziomu mistrza.

Sposobem na trening umysłu są również książki paragrafowe – połączenie gry planszowej, zagadek logicznych i powieści, po stronach której gracz porusza się czasem do przodu, czasem do tyłu, szukając rozwiązania kolejnych zagadek. Młodszych czytelników z pewnością zainteresuje „Dziennik: Zagadkowa Podróż” wydawnictwa Foksal ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7819](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7819)), a starszych seria „Escape Quest” od Egmont (<https://egmont.pl/seria/ESCAPE-QUEST,s,29642753>). Taka gimnastyka mózgu przyda się zarówno dzieciom, jak i dorosłym, rozwiązywanie zagadek uczy bowiem krytycznego myślenia oraz pozwala na nieszablonowe podejście do problemów logicznych.



**Magdalena Kordaszewska**  
jest edukatorką,  
redaktor naczelną  
serwisu [www.wyborrodzicow.pl](http://www.wyborrodzicow.pl)  
i [www.zabawkowicz.pl](http://www.zabawkowicz.pl), ekspertką  
ds. zabawek i artykułów dla dzieci.

firmy Marioinex ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7806](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7806)) – z dużych elementów układamy mosty, które niczym równoważnie poprowadzą dziecko jak po ścieżce zdrowia. Patentem na ruch może być też gra rodzinna, gdzie podczas rozgrywki trzeba wykonywać ćwiczenia fizyczne bądź – tak jak w grze „#DoGóryNogami” od EPEE ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7832](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7832)) – proste czynności, ale mając na oczach okulary odwracające obraz do góry nogami.

### Sensoryka i motoryka

Zdalna edukacja to przede wszystkim pisanie na klawiaturze i obsługa myszki. Uczniowie wykonują też prace plastyczne i techniczne, jednak dużo rzadziej piszą w zeszycie czy kaligrafują, co oznacza utrudnioną pracę nad sprawnością dłoni.

Jako terapeuta integracji sensorycznej korzystam z różnorodnych pomocy rozwojowych. Cieszę się, że są również gry pozwalające

rozruszać mobilność dłoni i mięśnie oraz zwiększyć ruchomość stawów. Dla przykładu, w grze „Hot Pot” firmy Trefl ([www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7842](http://www.zabawkaroku.pl/produkt/?id=7842)) uczestnicy korzystają ze szczypców lub pałeczek do chińszczyzny, aby z miski pełnej makaronu i owoców morza wyciągnąć odpowiedni zestaw produktów. Szczypce i pałeczki narzucają chwyt szczypcowy, przez co uczą prawidłowego trzymania narzędzi pisarskich. A wszystko w atmosferze dobrej zabawy.

Z kolei „Łapkosztuczki – sztuczkołapki” od wydawnictwa Muduko ([https://muduko.com/pl/sklep/lapkosztuczki\\_sztuczkołapki](https://muduko.com/pl/sklep/lapkosztuczki_sztuczkołapki)) to zestaw zadań zilustrowanych na kartach – pomiędzy palcami dłoni należy ułożyć kilka drewnianych elementów dokładnie tak, jak pokazuje wyciągnięta karta. Wszyscy gracze robią to jednocześnie, a wygrywa najszybszy.

Zawsze – nie tylko w czasie pandemii – ważne jest trenowanie