

# SKOJARZANKI- opracowanie mgr Joanna Bala – psycholog

Zabawka dydaktyczna wspomagająca rozwój procesów myślenia u dziecka w wieku przedszkolnym.

Rodzaje dziecięcego myślenia:

- **sensoryczno-motoryczne** — przejawia się u dzieci w wieku do 2-3 lat. Dziecko bada, dotyka, bierze przedmioty do ręki, wkłada do ust, manipuluje nimi, ustawia je, burzy, itd. Dominuje myślenie oparte o spostrzeżenie połączone z bezpośrednim działaniem,
- **konkretno-wyobrażeniowe** — czynności myślowe oparte są nie tylko na spostrzeżeniach, ale i na wyobrażeniach, a dziecko jest zdolne do wyciągania logicznych wniosków i prawidłowego rozwiązywania zadania, gdy może wykonać określone działania na konkretach (charakterystyczne dla dziecka od 2/3 do 5/6 roku życia),
- **myślenie słowno-logiczne (słowno-pojęciowe)** — dominuje u dzieci od piątego/szóstego roku życia. Dzieci używają tu słów i pojęć nie mających odpowiedników w konkretnych przedmiotach.

Słów kilka o rozwoju poznawczym małego dziecka.

Dziecko poznaje siebie i otaczającą go rzeczywistość poprzez działanie własne, które pozwala mu na gromadzenie osobistych doświadczeń. Doświadczenia te stają się bazą do rozwoju dziecięcej wiedzy i umiejętności, która dopiero z czasem przechodzi do wiedzy symbolicznej (za prof. Lilian G. Katz). Jednym ze wskaźników rozwoju poznawczego dziecka jest umiejętność klasyfikacji, czyli umiejętność porządkowania i nazywania tego co je otacza, a także umiejętność ustalania swojego miejsca w świecie (za prof. Edytą Gruszczyk - Kolczyńską). Dziecko rozpoczyna klasyfikowanie przedmiotów bardzo wcześnie, wyróżniając te, które są przyjemne i te, które są nieprzyjemne; "moje" i te, które do mnie nie należą, smaczne i niesmaczne, bezpieczne i niebezpieczne itd.

**Małe dziecko klasyfikuje inaczej niż osoba dorosła i rozumienie tego jest warunkiem niezbędnym do skutecznej pracy edukacyjnej oraz właściwego wspierania rozwoju umysłowego dziecka.** Umiejętność klasyfikowania jest niezbędna do tworzenia pojęć, jest również wprowadzeniem dzieci do zadań o zbiorach i ich elementach, stanowi więc część edukacji matematycznej każdego dziecka. Rozwój klasyfikacji jest procesem, który przebiega.

Jak u dziecka kolejno rozwijają się poziomy klasyfikowania?:

- **poziom różnicowania obiektów** —dziecko wybiera obrazek, który z jakiegoś powodu jest dla niego ważny, np. "kot mnie podrapał", "wózek się zepsuł". Dziecko potrafi już rozpoznać i nazwać obiekty na płytkach i wybrać taki, który wyzwolił u niego silne emocje. Poziom jest charakterystyczny dla dzieci trzyletnich i młodszych.
- **poziom par identycznych** —dziecko wybiera spośród wielu obrazków na płytkach te, które są takie same. Na tym poziomie najczęściej klasyfikują trzylatki.
- **poziom par funkcyjnych** —dziecko dokonuje wyboru dwóch obrazków, które łączy zaobserwowana na co dzień funkcja np.: wózek - lalka, talerz - łyżka, młotek - gwóźdź, koszyk - jabłko itd. Ten rodzaj klasyfikacji jest charakterystyczny dla dziecka czteroletniego.
- **poziom łańcuszków** —dziecko wybiera minimum trzy obrazki i tworzy mini opowieść np.: chłopiec, rower, dom ("*chłopiec zabrał rower i pojechał do domu*"), krowa, dziewczynka, kubek ("*dziewczynka pije z kubka mleko od krowki*"), babcia, niemowlę, wózek ("*babcia zabrała dzidzię na spacer*"). Łańcuszki to rodzaj klasyfikacji typowy dla dziecka pięcioletniego.
- **kolekcja z płytką centralną** —dziecko tworzy zbiór kilku obrazków, które przynależą do jakiejś osoby lub innego przedmiotu np. spódniczka, sukienka, spodnie, kurtka i szafa ("*ponieważ ubrania się tam znajdują*"), garnek, patelnia, talerz i pani (mama) ("*mama gotuje obiad*"). Na tym poziomie klasyfikuje zazwyczaj dziecko 6 - 7 letnie.
- **kolekcja bez płytki centralnej** —dziecko tworzy zbiór kilku obrazków i nie potrzebuje już dodatkowego obrazka (płytki centralnej), aby uzasadnić swój wybór np. : fotel, szafa, biurko, stół, krzesło, łóżko ("*bo są to meble*"), ogórek, kapusta, kalafior, papryka, marchewka ("*bo są to warzywa*"). W ten sposób klasyfikuje zazwyczaj dziecko w 7 - 8 roku życia.

DIAGNOZA CZYLI W JAKI SPOSÓB USTALIĆ POZIOM KLASYFIKOWANIA, NA KTÓRYM AKTUALNIE ZNAJDUJE SIĘ DZIECKO?

Do diagnozy poziomu klasyfikowania wybieramy 50 - 60 płytek logicznych (z kilkoma parami identycznymi i płytkami dodatkowymi). Przygotowujemy również stolik o odpowiednio dużym blacie i dostosowane do wzrostu dziecka krzesło (w trakcie badania dziecko powinno siedzieć wygodnie, a badający znajdować się na przeciwko). Wybrane płytki logiczne rozkładamy przed dzieckiem w przypadkowej kolejności, upewniając się czy zna ono znajdujący się na płytce obiekt. Jeśli znajomość obiektu budzi wątpliwość np. dziecko nie potrafi go nazwać, albo podaje błędną nazwę wyłączamy płytkę z badania, zastępując ją inną, która przedstawia znany dziecku obiekt.

Następnie prosimy dziecko o wybranie płytek, które do siebie pasują, wyjaśnienie wyboru i ułożenie ich z brzegu stołu. W czasie diagnozy nie stosujemy ocen typu "zaliczam", "nie zaliczam", "dobrze", "źle". Każdy sposób rozwiązania zastosowany przez dziecko jest

dobry, gdyż informuje nas o poziomie, na którym się ono znajduje (za prof. Edytą Gruszczyk - Kolczyńską). Przedstawiony sposób diagnozy zakłada stworzenie przez osobę dorosłą (nauczyciela czy rodzica) sztucznej sytuacji, w której dziecko, z wykorzystaniem płytek logicznych, dokonuje czynności umysłowych polegających na porządkowaniu materiału percepcyjnego, w dostępny sobie sposób, który pozwala określić poziom klasyfikacji, na którym aktualnie się ono znajduje.

Wspieranie rozwoju kompetencji w zakresie klasyfikowania u dzieci odbywać winno się poprzez stwarzanie szeregu sytuacji umożliwiających dziecku zabawę, eksperymentowanie i komunikowanie się. Rodzic lub/i nauczyciel może i powinien rozwijać u dziecka umiejętność klasyfikowania. Z powodzeniem można w tym celu aranżować wiele sytuacji naturalnych takich jak np. sortowanie klocków, sprzątanie zabawek, nakrywanie do stołu, zabawa w sklep spożywczy, w zoo itd.

Do realizacji powyższego celu warto wykorzystać również **Skojarzonki**.

## PROPOZYCJE ZABAW Z WYKORZYSTANIEM PŁYTEK LOGICZNYCH :

- 1. Swobodne manipulowanie** — na początku ważne jest aby dziecko mogło manipulować płytkami w dowolny sposób: układając je w szeregi, stosy, dzieląc w dowolne zbiory. Na tym etapie dorosły powinien przyjąć postawę "uważnego, życzliwego świadka" (za prof. Hanną Olechnowicz) co zaowocuje wzmocnieniem dziecięcej motywacji oraz rozwijać będzie samodzielność w działaniu - jeden z filarów kształtującego się u dziecka poczucia własnej wartości (rozwija motorykę małą, koordynację wzrokowo-ruchową, koncentrację uwagi).
- 2. Wskazywanie** — układamy wspólnie z dzieckiem dowolną, wybraną ilość płytek logicznych, tak aby obrazki były widoczne i zachęcamy dziecko do wskazywania np.: *"gdzie jest kotek?", "poszukaj biedronki!", gdzie schował się krokodyl?"* (rozwija percepcję wzrokową, słuchową i dotykową, gest wskazywania, mowę bierną, koncentrację uwagi, współdziałanie i komunikację).
- 3. Nazywanie** — układamy wspólnie z dzieckiem dowolną, wybraną ilość płytek logicznych, tak aby obrazki były widoczne i zachęcamy dziecko do ich nazywania: *"co to jest?", "kto to jest?", "co jest na tym obrazku?"* (rozwija percepcję wzrokową, słuchową, mowę czynną, koncentrację uwagi, komunikację werbalną).
- 4. "Gdzie jest drugi, taki sam?"** — układamy wspólnie z dzieckiem dowolną, wybraną ilość płytek logicznych, tak aby obrazki były widoczne oraz aby były wśród nich pary identyczne i zachęcamy dziecko do ich odnalezienia: *"popatrz tu jest piesek. Gdzie jest drugi taki sam?", "ooo! a to jest auto!. Możesz znaleźć drugie?"* (rozwija percepcję wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi, klasyfikowanie na poziomie par identycznych).
- 5. "Co tu do siebie pasuje?"** — układamy wspólnie z dzieckiem dowolną, wybraną ilość płytek logicznych, tak aby obrazki były widoczne i zachęcamy dziecko, żeby wybrało takie, które do siebie pasują i wyjaśniło dostrzeżony związek. W tej zabawie mogą

pojawić się wybory i objaśnienia dziecka wskazujące na poziom par funkcyjnych, łańcuszków, kolekcji z kartą centralną i kolekcji bez karty centralnej. Jeśli dziecko sprawnie wskazuje pary pasujących do siebie obrazków dorosły powinien zachęcać dziecko do stworzenia łańcuszka, a jeśli dziecko potrafi go stworzyć to warto zainspirować je do stworzenia kolekcji poprzez zadanie pytania: *"co do tego jeszcze pasuje?"* (rozwija percepcję wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi, klasyfikowanie na poziomie par funkcyjnych, łańcuszków i kolekcji, komunikację werbalną).

6. **"Skojarzanki"** — gra, w której może uczestniczyć dwóch lub więcej graczy. Gracze losują z woreczka ustaloną ilość płytek (w zależności od wieku i posiadanych kompetencji. Grając z młodszym dzieckiem np. po 5 płytek. Starsi, bardziej sprawni uczestnicy gry mogą rozpocząć grę z 10-12 płytkami). Grę rozpoczyna gracz nr 1 od wyłożenia dowolnie wybranej płytki. Kolejny gracz dokłada swoją płytkę jeśli potrafi wyjaśnić dlaczego pasuje ona do leżącej na stole. Jeśli gracz nie widzi związku i nie potrafi go opisać traci kolejkę, ale może wymienić swoją płytkę na inną losując ją z woreczka. Wygrywa gracz, który jako pierwszy wyłoży wszystkie swoje płytki (rozwija percepcję wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi, komunikację werbalną, kształtuje odporność emocjonalną, uczy dostrzegania i respektowania reguł i zasad).
7. **"Memory"** — gra, w której może uczestniczyć dwóch lub więcej graczy i w której wykorzystuje się płytki z parami identycznymi rozkładając je obrazkami do dołu. Gracze, w ustalonej kolejności odwracają po dwie płytki. Jeśli graczowi udaje się odnaleźć parę to zabiera płytki i gara dalej, jeśli nie to odkłada płytki w to samo miejsce tracąc ruch. Wygrywa gracz, który zbierze większą ilość par (rozwija percepcję wzrokową, koncentrację uwagi, bezpośrednią - świeżą pamięć wzrokową, kształtuje odporność emocjonalną, uczy dostrzegania i respektowania reguł i zasad).
8. **"O czym/o kim myślę?"** — gra dla starszych dzieci, w której może uczestniczyć dowolna liczba graczy (np. cała grupa przedszkolna). Jedno dziecko losuje z woreczka dowolną płytkę i ogląda ją uważnie nie pokazując pozostałym graczom. Pozostali uczestnicy kolejno zadają pytania, na które dziecko odpowiada "tak" lub "nie", np. *"czy to jest duże?"*, *"czy to jest żywe?"*, *"czy to ma cztery nogi?"*. Wygrywa gracz, który jako pierwszy prawidłowo odgadnie jaki obiekt znajduje się na wylosowanej płytce (rozwija percepcję wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi, pamięć wzrokową, komunikację werbalną, kształtuje odporność emocjonalną, uczy dostrzegania i respektowania reguł i zasad).
9. **"Kalambury"** — gra dla starszych dzieci, w której może uczestniczyć dowolna liczba graczy (np. cała grupa przedszkolna). Jedno dziecko losuje z woreczka dowolną płytkę i ogląda ją uważnie nie pokazując pozostałym graczom po czym:
  - a) stara się za pomocą gestów, mimiki i ruchu całego ciała pokazać obiekt znajdujący się na wylosowanej płytce. Wygrywa dziecko, które jako pierwsze poda prawidłową odpowiedź,
  - b) rysuje na tablicy (z pamięci) obiekt znajdujący się na wylosowanej płytce. Wygrywa dziecko, które jako pierwsze poda prawidłową odpowiedź,

- c) opisuje słownie obiekt znajdujący się na wylosowanej płytce unikając nazwania go np. *"to jest zwierzę, ma cztery nogi, ma rogi, rogi mogą być zakręcone, jest to zwierzę domowe, ma kopytka itd."*. Wygrywa dziecko, które jako pierwsze poda prawidłową odpowiedź.

W zaawansowanej wersji (dla starszych dzieci z rodzicami, a nawet samych dorosłych) można spośród uczestników gry wyłonić dwie lub więcej drużyn, które będą z sobą rywalizować. Dopuszczalne jest wprowadzenie ograniczenia czasowego (kalambury rozwijają percepcję wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi, pamięć wzrokową, słuchową, sprawność grafopercepcyjną, komunikację werbalną i pozawerbalną, kształtują odporność emocjonalną, w tym działanie pod presją).

## ZAWARTOŚĆ:

126 drewnianych płytek o wymiarach ok. 4 cm x 4 cm z obrazkami realistycznych, bliskich dziecku obiektów przedstawiających:

- **ludzi (9 płytek): chłopczyk, dziewczynka**, pan (tata), pani (mama), dziadek, babcia, niemowlę,
- **zwierzęta domowe (13 płytek):** krowa, koń, kura, kogut, **kot, pies**, kaczka, gęś, baran, koza, świnia,
- **zwierzęta egzotyczne (9 płytek): żyrafa, słoń**, lew, tygrys, małpa, kangur, krokodyl,
- **owady (8 płytek): biedronka, pszczoła**, komar, motyl, mucha, ważka,
- **pojazdy (7 płytek): samochód osobowy/auto**, ciężarówka, autobus, rower, motocykl,
- **kwiaty (7 płytek): róża, tulipan**, bratek, fiołek, stokrotka,
- **naczynia (6 płytek): kubek**, talerz, patelnia, **garnek**,
- **budynki (6 płytek): dom**, fabryka, szkoła/przedszkole, **kościół**,
- **owoce (10 płytek): jabłko, gruszka**, banan, truskawka, kiwi, arbuz, maliny, cytryna,
- **warzywa (12 płytek): ogórek**, kapusta, kalafior, papryka, groszek, **marchewka**, cebula, **pomidor**, dynia, pietruszka,
- **zabawki (9 płytek): miś, lalka**, wózek, klocki, **piłka**, skakanka,
- **narzędzia (5 płytek): młotek, piła, nożyczki**,
- **meble (8 płytek): stół, krzesło**, łóżko, szafa, biurko, fotel,
- **ubrania (9 płytek): spódnica**, sukienka, **spodnie**, kurtka, czapka, szal, rękawiczki,
- **dotatkowe obiekty (8 płytek):** łyżka, widelec, nóż, igła, nitka, gwóźdź, koszyk, kredki.

Pogrubioną czcionką zaznaczone zostały pary identyczne (**zestaw zawiera 29 par identycznych**).

- ❖ woreczek Iniany,
- ❖ instrukcja.



**KONSERWACJA I CZYSZCZENIE:** przechowywać w suchym pomieszczeniu. Unikać wilgoci! Do czyszczenia używać suchej lub lekko wilgotnej, bawełnianej szmatki (inne materiały mogą porysować powierzchnię). Stosować czystą wodę, bez detergentów i rozpuszczalników.

**BEZPIECZEŃSTWO:** przed oddaniem zabawki dziecku upewnij się, że produkt jest kompletny i nie jest uszkodzony. Należy zachować instrukcję oraz stosować się do jej zaleceń.

**WIEK: 3+**

Korzyści dla rodziców	Korzyści dla nauczycieli
<ul style="list-style-type: none"><li>• rozwijanie percepcji wzrokowej, pamięci wzrokowej,</li><li>• wspomaganie procesów myślenia,</li><li>• bogacenie słownictwa,</li><li>• rozwijanie pojęć i umiejętności klasyfikowania,</li><li>• wspólnie spędzony czas,</li><li>• rozwijanie współdziałania i komunikacji.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• możliwość przeprowadzenia diagnozy poziomu klasyfikowania u dzieci w wieku przedszkolnym,</li><li>• wspieranie rozwoju kompetencji w zakresie klasyfikowania w trakcie pracy indywidualnej i grupowej,</li><li>• "Skojarzanki" mogą być z powodzeniem wykorzystywane również w pracy terapeutycznej i rewalidacyjnej z dziećmi posiadającymi orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego lub/i opinię w sprawie wczesnego wspomaganie rozwoju.</li></ul>