

Z P R A K T Y K I S Z K O L N E J

Nr. 10

DR. DECROLY I M. LLE MONCHAMP

GRY WYCHOWAWCZE

JAKO ŚRODEK WDROŻENIA DZIECKA DO CZYNNOŚCI
UMYSŁOWYCH I RUCHOWYCH

*Przyczynek do pedagogiki
niedorozwiniętych i małych dzieci*

PRZEKŁAD HELENY BERGGRUENEROWEJ

WSTĘPEM OPATRYŁA

DR. MARJA GRZEGORZEWSKA

NAKŁADEM „N A S Z E J K S I Ę G A R N I” SP. AKC.
ZWIĄZKU NAUCZYCIELSTWA POLSKIEGO
WARSZAWA, 1931

ZE ZBIORU NOWOŚCI PEDAGOGICZNYCH, WYDAWANYCH
POD PROTEKTORATEM INSTYTUTU J. J. ROUSSEAU
I BELGIJSKIEGO TOW. PEDOTECHNICZNEGO

GRY WYCHOWAWCZE

JAKO ŚRODEK WDROŻENIA DZIECKA DO CZYNNOŚCI
UMYSŁOWYCH I RUCHOWYCH

~~BIBLIOTEKA
Państwowego Liceum Pedagogicznego
w GŁYNICACH~~

~~252~~



Dec
Gry
~~252~~

~~1770~~



376 : 371.9 + 372.3 + 159.96/.97

SN 17798

PRZEDMOWA.

Nazwisko dr. O. D e c r o l y' e g o wymieniane jest obecnie w szeregu najwybitniejszych pionierów szkoły nowej starego i nowego świata. Jego metoda nauczania i wychowania — „metoda Decroly'ego”, szeroko znana i stosowana dzisiaj w szkołach dla dzieci normalnych, rozwija się i kształtuje w pracy nad dziećmi upośledzonymi umysłowo.

Dr. O. D e c r o l y, jako lekarz - pedjatra, zainteresował się specjalnie psychiką tych dzieci, jej niedorozwojem i zboczeniami; zaczyna obserwować, badać, szukać dróg nowych w metodzie ich wychowania. Organizuje w tym celu dla nich zakład wychowawczy w Brukseli. Po pewnym okresie obserwacji, prób i doświadczeń, po zorjentowaniu się, że metoda tej pracy mogłaby przy pewnych zmianach oddać wielkie usługi w szkole dla dzieci normalnych, zakłada swoją „szkołę życia” i wprowadza tam z pewnemi przystosowaniami metody, wypróbowane już w zakładzie dla anormalnych. Oba te zakłady do dnia dzisiejszego rozwijają się, kształtują i doskonalą, a „kuźnia metod”, jak D e c r o l y nazywa swój zakład dla anormalnych, przetwarza, wykuwa i kształtuje ciągle dalej metodę wychowania, która przechodzi do szkoły na ulicy Ermitage, a stamtąd już promieniuje dalej, ogarniając w latach ostatnich większość szkół początkowych Brukseli.

Decroly kieruje obecnie całym ruchem kształcenia upośledzonych umysłowo w Belgji, wnosi ciekawe i niesłychanie cenne przyczynki naukowe do psychologii i klasyfikacji anormalnych na różnych międzynarodowych kongresach, poświęconych opiece wychowawczej nad dzieckiem, daje projekty praktycznego rozwiązania opieki nad anormalnymi i podnosi w prasie i w oddzielnych monografiach różne zagadnienia metody pracy nad nimi.

Decroly sam wogóle niewiele pisze o swojej metodzie „ośrodków zainteresowań”, wyręczają go w tem wprawdzie inni, głównie jego współpracownicy¹⁾, jednakże dla jasnego poznania metody najcenniejsze są dla nas prace samego jej twórcy, to też wdzięczni jesteśmy p. *Helene Berggruenerowej* za przyswojenie pedagogicznej literaturze naszej jednej z ciekawszych prac metodycznych *Decroly'ego*, napisanych przy współdziale jego współpracownicy p. *Moncham p* (obecnie kierowniczką zakładu dla anormalnych w Rixensart w Belgji). Praca ta pod tytułem: *l'Initiation à l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs* wyszła w 1914 r. staraniem Instytutu J. J. Rousseau i Pedotechnicznego Towarzystwa Belgijskiego, a w 1922 r. doczekała się trzeciego wydania²⁾.

¹⁾ W 1926 r. Biblioteka Dziel Pedagogicznych wydała w tłum. M. GÓRSKIEJ pracę A. HAMAIDE p. t. „METODA DECROLY”, tam więc czytelnik znajdzie bliższe dane, dotyczące tej metody.

²⁾ Prawie jednocześnie Instytut J. J. Rousseau wydał pod kierunkiem ALICE DESCOEUDRES, uczenicy Decroly'ego i nauczycielki klas specjalnych w Genewie oraz wykładającej psychopedagogję anormalnych w Instytucie J. J. Rousseau, dwa pudełka tych gier, bardzo starannie i estetycznie opracowanych.

Odrazu na wstępie autorzy bardzo jasno stawiają sprawę celowości tej książki, przeznaczonej dla praktyków - wychowawców dzieci upośledzonych umysłowo albo też dzieci normalnych w okresie ich życia przedszkolnego.

Po wykazaniu zasadniczych braków, charakteryzujących niedorozwój psychiczny dziecka, autorzy wskazują na warunki, niezbędne w wychowaniu tych dzieci, i na metodę opieki wychowawczej nad nimi, w której t. zw. „g r y w y c h o w a w c z e” stanowią tylko jeden z fragmentów.

Układ książki jest bardzo planowy, jasny i systematyczny. Wyraźnie występuje tutaj myśl Decroly'ego, ujawniająca się jasno w jego metodzie pracy z dziećmi, a mianowicie żeby nie śpieszyć zbyt z nauką czytania i pisania, lecz najpierw dużo czasu poświęcić na ćwiczenia zmysłów i ogólny rozwój dziecka. Widać to w całym układzie gier wychowawczych, które zaczynają się od gier, współdziałających rozwojowi percepcyj, rozbudzeniu uwagi i wyrobieniu sprawności ruchowej, a następnie przechodzą do innych, wprowadzających w pojęcia liczby, czasu, ułatwiających czytanie, naukę gramatyki i rozumienie mowy.

Każda z tych gier służyć może dwojakiemu celowi: jako pewne ćwiczenie kształcące oraz jako test, badający pewne zdolności dziecka. W tym celu w końcu książki autorzy podają tablicę klasyfikacji tych gier w zależności od stopnia ich trudności oraz notują w przybliżeniu wiek dzieci normalnych, dla których gry te można stosować. Ułatwiają więc wychowawcy poznanie dziecka drogą porównywania pracy różnych dzieci.

Materiał gier jest tak dobrany, że zmusza do porównań, kojarzeń, wyciągania wniosków, sądzenia, a przytem jest bardzo żywy i barwny dla dziecka. Zgodnie z zapowiedzią autorów, spotykamy dużo gier i ćwiczeń, stosowanych oddawna

już w szkolnictwie specjalnem, np. ćwiczenia *Bourneville'a* i *Ségui'n'a*, wszystkie one jednak usystematyzowane są w dobrze pomyślaną całość.

„Grom wychowawczym” *Decroly'ego* i *Moncha* można by zarzucić pewną rozbieżność z metodą „ośrodków zainteresowań”, mieć pewną w tym względzie wątpliwość co do skuteczności tych ćwiczeń i narzucania dzieciom materiału, wskutek czego tak wysoko ceniona przez *Decroly'ego* celowość pracy często może być tutaj dla dziecka zakwestjonowana. Typowym przykładem mogą być ćwiczenia, polegające na tem, że na ramie z drzewa rozpięte są dwa kawałki jakiejś tkaniny, którą należy napiąć na guziki lub zatrzaski czy haftki albo zasznurować. Ćwiczenie to sięga dawnych czasów, stosował je już nie tylko *Bourneville*, ale i *Ségui'n*, chcąc nauczyć dzieci anormalne ubierania się. Włączyła je do swojej metody również *Montessori*, zawsze jednakże spotkać się ono może ze słusznym zarzutem, że więcej interesującą i zrozumiałą z punktu widzenia celowości będzie dla dziecka praca, wywołana istotną potrzebą przy jego ubieraniu się lub przy pomocy w ubraniu innego dziecka. *W. Stern* w swojej „*Psychologie der frühen Kindheit*” zarzut ten między innymi wyraźnie stawia metodzie *Montessori*.

Autorzy gier wychowawczych zaznaczają wyraźnie, że nie stanowią one jedyne go tematu lekcji, że współdziałają tylko przy innych pracach w ugruntowaniu pewnych wiadomości, są jakgdyby podnie tą do częstych i zajmujących powtórzeń, że gry te można bardzo urozmaicać i zmieniać, zależnie od tematu pracy z dziećmi i w nawiązaniu do ich „ośrodka zainteresowań”. Wszystkie zaś gry, które mogą się wydać czytelnikom zbyt abstrakcyjne, jak np. gra arytmetyczna na dzielenie, poprzedzone są różnemi ćwiczenia-

mi bardzo konkretnymi w tym względzie; są to lekcje żywe, na których dziecko mierzy, waży, porównywa, ma kontakt bezpośredni z przedmiotem.

Notując wszystkie te uwagi, zaznaczyć musimy, że gry, zastosowane przez Decroly'ego, spotkały się z dużym zainteresowaniem nie tylko praktyków świata nauczycielskiego, ale i teoretyków-pedagogów, gdyż są one owocem długoletniej pracy nie tylko wśród dzieci anormalnych, ale i normalnych, długich studjów psychologicznych nad rozwojem dziecka i stałych obserwacyj nad istotną wartością zastosowania tych gier w praktyce. To też każdy nauczyciel-wychowawca dzieci anormalnych i młodszych dzieci normalnych znajdzie tam dużo bardzo ciekawego materiału, dużo cennych uwag i wskazówek w dziedzinie pracy nad rozwojem psychicznym dziecka.

M. G.

W S T Ę P.

W tej pracy, przeznaczonej głównie dla celów praktycznych, brak miejsca na długie teoretyczne wstępy.

Niemniej sędzimy, że należy podać w krótkości zasadniczą myśl, kierującą naszym postępowaniem w stosunku do dzieci anormalnych, i uzasadnić zarazem metodę, którą się posługujemy. Z pośród licznych cech, spotykanych u anormalnych, w szczególności niedostatecznie rozwiniętych umysłowo, — dla których się te ćwiczenia nadają — zatrzymamy w pamięci następujące, dodając, że mogą one istnieć w różnym stopniu i że nie wszystkie występują u tego samego osobnika.

Cechy, spotykane u anormalnych.

I. W kierunku intelektu i wrażliwości:

- 1) Słabość różnych rodzajów pamięci i brak wyobraźni.
- 2) Zupełny lub częściowy brak zdolności do abstrakcji.
- 3) Skutkiem tego nieudolność sądu, rozumowania i logiki.

II. W kierunku woli i jej wyrażania:

- 4) Bezład umysłowy, brak woli i zahamowania, a w następstwie brak uwagi mimowolnej, a przedewszystkiem dowolnej.

- 5) Wybitna skłonność do automatyzowania, do ruchów mimowolnych (tic), do ulegania pomysłom bez sensu.
- 6) Niedostateczność czynności świadomej, samorzutnej, łatwość znużenia, powolne zabieranie się do zajęć i zmniejszona wytrwałość.

III. W kierunku uczuć:

- 7) Brak lub ubóstwo uczuć wyższych, obojętność na współzawodnictwo, brak miłości własnej, przewaga niższych skłonności bez przeciwwagi.

Wreszcie w kierunku ogólnym:

- 8) Opóźniony rozwój wszelkich objawów intelektualnych.

Należy zauważyć, że te cechy umysłowe mogą ulegać mniejszym lub większym zmianom pod wpływem otoczenia, rodziny, szkoły ¹⁾.

Z punktu widzenia techniki nauczania wymienione cechy umysłowe pociągają za sobą następstwa, należy zatem:

1. Popierać wyobrażenie umysłowe zapomocą stałej i dobrze zrozumianej obserwacji i lekcji poglądowych i rzeczowych.

2. Popierać czynność dowolną i inicjatywę, dając dziecku sposobność do brania czynnego udziału materialnego w lekcjach, i skłaniać ucznia do wykonywania pracy osobiście.

¹⁾ Literatura: *Dr. Décroly*: La Classification des enfants anorm. Bulletin de la Société de Médecine Mentale 122, 123, 1905. Les causes des irrégularités mentales chez l'enfant; La Policlinique. 15 juillet et 1-mier août 1909. Principes relatifs au traitement des enfants irréguliers; Bulletin de la Société de Médecine Mentale № 138. 1908. Organisation des écoles et institutions pour les arriérés pédagogiques et médicaux. Congrès international de l'enseignement primaire. Liège 1905. (Publication de la Société Protectrice de l'Enfance Anormale) etc.

3. Przystosować pracę do zdolności objawiania woli, do sposobu wejścia w tok pracy, do wytrwałości i rodzaju znużenia.

4. Zwalczać niepotrzebną automatyczność i ruchy mimowolne przez odpowiednią zmianę lekcyj i wypełnienie wszystkich wolnych chwil pożytecznym zajęciem.

5. Dać dziecku poczucie odpowiedzialności, powinności i sankcji; w tym celu należy wykonać ścisłą kontrolę nad wydajnością pracy, uwzględniając ilość, jakiej należy wymagać, i najdłuższy przeciąg czasu, w którym ta praca powinna być wykonaną.

Postępować należy cierpliwie, dawać do wykonania liczne ćwiczenia tego samego stopnia pod względem trudności i bardzo ostrożnie je stopniować. Często powtarzać, utrzymując stałe zainteresowanie.

7. Traktować naukę indywidualnie, w ten sposób, żeby rozpocząć z punktu, na którym się uczeń znajduje, i rozbudzić uwagę; w tym celu zmniejszyć liczbę uczniów w klasach, gdyż jednolitość jest trudna lub niemożliwa, a nauczanie pośrednie daje wyniki małe lub zgoła żadne.

Wszystkie te dezyderata trudne są do spełnienia: wymagają metody przemyślanej i dokładnej, której wartość zawisła w części od wyników, jakie osiągamy z jej pomocą, w części od ilości czasu, użytego dla osiągnięcia pożądanego wyniku.

Tego drugiego czynnika nie należy tracić z oczu, gdyż oczywiście lepszą jest metoda, dająca te same wyniki w krótszym czasie, niż inna, wymagająca dłuższego czasu dla osiągnięcia tego samego celu.

Serja gier, która ma na celu ułatwienie zadania wychowawcy, stanowi tylko część naszej metody.

Gry nasze są owocem doświadczenia, zdobytego przeszło dwunastoletnią pracą nad dziećmi anormalnymi różnych kategorii, jako też nad dziećmi rozwiniętymi prawidłowo. Obmyślane na podstawie znajomości psychologii, pozyskały uznanie przy zastosowaniu praktycznym. Sądzymy zatem, iż oddajemy usługę rodzicom, wychowawcom i nauczycielom, kierującym wychowaniem takich dzieci, czyniąc zadość licznym wezwaniom do ogłoszenia drukiem tych gier. Nie podajemy ich jako nowość. Poza temi, do których pomysły dał materiał, polecony przez nauczycieli pedagogji specjalnej, są niektóre, dawniej już ogłoszone, mianowicie przez p. Rouma, naszego współpracownika w Instytucie i Poliklinice. Uważaliśmy jednak, że należy je przytoczyć w tej książce; naprzód dlatego, iż są w części własnością Instytutu, Polikliniki i tych osób, które się tej pracy poświęciły, powtóre ze względu, że było niezbędnem ułożenie seryj stopniowanych i dających się bezpośrednio zastosować¹⁾.

¹⁾ Nie zapomnijmy zaznaczyć pomysłowego zastosowania w praktyce zasad, zawartych w dwóch serjach naszych gier, które p. Descoedres obmyśliła, a które zostały wydane pod patronatem Instytutu J. J. Rousseau w Genewie. (Wzmianka p. Bovet: *Intermédiaire des editeurs* № 13). W Instytucie J. J. Rousseau są pudełka, zawierające gry, które odpowiadają naszym grom, oznaczonym gwiazdką na dalszych stronicach tej książki.

Ze względu na warunki cłowe sprowadzenie tych gier obecnie do Polski jest niemożliwe. Na końcu książki podajemy informacje, gdzie niektóre analogiczne gry, wydane w kraju, można nabyć (Przyp. tłum.).

GRY WYCHOWAWCZE, JAKO ŚRODEK WDROŻENIA DZIECKA DO CZYNNOŚCI UMYSŁOWYCH I RUCHOWYCH.

Przy opisach naszych gier przyjęliśmy porządek następujący:

- I. Gry, odnoszące się do rozwoju percepcyj zmysłowych, do rozbudzenia uwagi i wyrobienia sprawności ruchowej. Składają się na to:
 - A. Gry wzrokowe, ugrupowane w działy:
 - 1) Gry barw, 2) Gry kształtów i barw. Rozróżnianie kształtów i barw skombinowanych. 3) Rozróżnianie kształtów i kierunków.
 - B. Gry wzrokowo - ruchowe.
 - C. Gry ruchowe i słuchowo - ruchowe.
- II. Gry, wdrażające dziecko w pojęcia arytmetyczne.
- III. Gry, odnoszące się do pojęcia czasu.
- IV. Gry, wdrażające dziecko do nauki czytania.
- V. Gry gramatyczne, ułatwiające rozumienie mowy.

W każdej z wymienionych grup rozmieszczono ćwiczenia wedle stopnia trudności. Na końcu tomu umieszczono tabelę gier.

Ta tabela, która powstała na podstawie kilkoletnich doświadczeń, jest próbą klasyfikacji, uwzględniającej stosunek, jaki zdaje się istnieć między poszczególnymi grupami.

R O Z D Z I A Ł I.

Gry, odnoszące się do rozwoju percepcyj zmysłowych, uwagi i zdolności ruchowych.

Pod tą rubryką umieszczamy szereg gier i ćwiczeń, przeznaczonych dla rozwoju zdolności umysłowych u dzieci. Mówimy: „zdolności umysłowych” — a nie „zmysłów”, — gdyż ćwiczenia, nazwane zmysłowemi, mają na celu nietylko rozwój zmysłów, ile nauczanie dziecka, aby zapamiętało doznane wrażenia i w dalszym ciągu umiało je ugrupować, a w miarę potrzeby skombinować lub skojarzyć z innymi.

Dalej, mają one na celu doprowadzenie dziecka do zwracania uwagi dowolnej na właściwości przedmiotów, do uświadamiania sobie wszystkiego, co mu podpada pod zmysły, do formułowania sądu i postępowania wedle wniosków, wysnutych z tegoż sądu. Kładziemy na ten punkt nacisk, chcąc wytłumaczyć, że, ćwicząc dziecko w rozróżnianiu zmysłowem z pomocą odpowiednio przystosowanych zajęć, stale o tem pamiętamy, iżby się owe zajęcia wiązały w umyśle dziecka z pojęciem, z żywym wyobrażeniem. Dlatego w naszych ćwiczeniach unikaliliśmy wszelkich kształtów oderwanych, geometrycznych, zastępując je kształtami żywymi, zdolnemi tem samem do rozbudzenia zainteresowania i uwagi.

Oczywiście, o ileby te ćwiczenia miały służyć jedynie do ścisłego sprawdzania funkcji zmysłów, należałoby je zmienić; wtedy musiano by badać wśród warunków, ściśle określonych, uwzględniających wymiary i zarysy danych przedmiotów. Na te warunki nie zwracaliśmy uwagi przy naszych grach (n. p. przy serji barw).

Niemniej nadajemy im w pewnej mierze to piętno, gdy, poddając pierwszy raz nasze dzieci ćwiczeniom, notujemy czas i ilość popełnionych błędów. Wyniki, osiągnięte przez porównanie odpowiedzi rozmaitych dzieci, dają nam dokładniejsze pojęcie o ich fizjonomji psychicznej. Możemy przeto śmiało twierdzić, że sposób, w jaki ułożyliśmy nasze gry, może się przyczynić w znacznej mierze do rychłego poznania uczniów, co jest rzeczą ważną dla nauczyciela, zajmującego się początkową nauką dzieci niedorozwiniętych.

Bezwątpienia, jeśli weźmiemy pod uwagę rezultaty badań, percepcji zmysłowej, to nie otrzymamy dokładnej miary tej zdolności. Dowiemy się raczej, w jakiej mierze dziecko posiada możność ustalenia uwagi dowolnej na rozmaitych właściwościach zmysłowych.

Nie postawiliśmy sobie za zadanie służenia wyłącznie celom pracowni psychologicznej; nasze gry przeznaczone są dla szkoły, dla wychowania dziecka. Z tego powodu zmieniamy kształt i rysunek nietylko dla każdej serji gier, lecz i dla każdej gry z osobna. Zależało nam na wprowadzeniu za każdym razem nowych pojęć. Wybieraliśmy też z zasady dla jednej i tej samej gry przedmioty, mogące się przyczynić do powstania pojęć oderwanych, do klasyfikacji. I tak, w jednym ćwiczeniu posługujemy się grupą owoców; w innym przedmiotami, służącemi do nakrycia stołu; w dalszem — częściami ubrania i t. d., i t. d.



Ryc. 3.



Ryc. 2.



Ryc. 1.



Ryc. 4.

Dziecię tworzy niemal bezwiednie zblżenia pojęć, asocjacje; zabawa daje mu nowe pobudki, sposobność przypomnienia sobie przedmiotów, dawniej poznanych, tworzenia abstrakcyj i sądów. Tym sposobem rozpoznanie zmysłami kształtu, barwy i wyglądu nie jest odosobnionem, oderwanem od żywego otoczenia, w jakim się je spotyka w rzeczywistości.

Zaznaczamy wyraźnie, że celem takiego ćwiczenia zmysłów zgoła nie jest doprowadzenie dziecka do doskonałości w rozróżnianiu niezliczonych odmian pewnych właściwości ciał, jak np. barwa. Zadaniem naszym jest rozwój uwagi dowolnej. Posługując się przytem uwagą mimowolną w ciągu ćwiczeń, staraliśmy się stopniować jej ilość.

Między zabawami jest wiele takich, które wymagają uwagi podzielnej. (Nazywamy ją uwagą „podzielną”, ponieważ równocześnie musi być zwrócona na kilka przedmiotów).

W ten sposób zabawy stają się poważnem przygotowaniem do ćwiczeń szkolnych, mianowicie do nauki czytania, a przedewszystkiem rachunków.

A. GRY W ZROKOWE.

I. GRY W BARWY.

Są cztery ćwiczenia, odnoszące się do rozróżniania barw i ich kombinacyj. Każda gra składa się z dwóch kartonów, długich na 28, a szerokich na 22 cm, podzielonych na 9 przegródek; zatem 18 przegródek dla każdej gry.

Gra I. Bańki mydlane (ryc. 1).

Rozróżnianie kolorów. Zabawa ta może służyć, jako próba, dla zbadania, czy dziecko nie ulega zaburzeniom

wzrokowym przy rozróżnianiu barw (daltonizm, achromatopsja). Następnie ćwiczy uwagę. Gra zawiera 18 odcieni: fioletowy, granatowy, ciemno - niebieski, jasno - niebieski, pawi, szaro - zielony, ciemno - zielony, żółty, szafranowy, żółty ciemniejszy, pomarańczowy, jaskrawo - czerwony, szkarłatny, czerwono - fioletowy, różowy, piaskowy, popielaty, brunatny, czarny.

Uwaga!
1. Rycina przedstawia chłopczyka, puszczającego bańki mydlane, odzianego w ubranie, którego barwa się zmienia.

Gra II. Piłka (ryc. 2).

Ćwiczenie uwagi:

Dziecko gra w piłkę. Barwy ubrania i piłki są rozmaicie skombinowane dla każdego kartonu. Wybrano cztery kolory, mianowicie: pomarańczowy, fioletowy, zielony i różowy.

Gra III. Dziewczynka na przechadzce (ryc. 3).

Trudniejsze ćwiczenie uwagi: Mała dziewczynka na przechadzce. Barwy parasolki, płaszczyka, kapelusza są za każdym razem inaczej skombinowane. Wybrano barwy: czerwoną, zieloną, niebieską i żółtą.

Gra IV. Dobrzy przyjaciele (ryc. 4).

Podobne ćwiczenie. Na każdym obrazku skombinowano cztery barwy. Mała dziewczynka i mały chłopczyk obejmują się. Sukienka dziewczynki, jej szeroki pasek, ubranie chłopczyka i jego pończochy tworzą na każdym kartonie odmienne kombinacje barw. Kolorów jest jednak tylko pięć, co utrudnia ćwiczenie, gdyż niekiedy kartoniki różnią się od siebie zaledwie jedną barwą.

2. GRA W KSZTAŁTY I BARWY.

ROZRÓŻNIANIE KSZTAŁTÓW I BARW SKOMBINOWANYCH.

Rozpoznanie kształtu jest pojęciem pochodnym, nie jest tak proste, jak wrażenie, wywołane dźwiękiem, światłem, ciepłem, które jest wynikiem specyficznej czynności takiego lub innego nerwu.

Pojęcie to powstaje przez skojarzenie rozmaitych wrażeń zmysłowych, a wśród nich najczęstsze są wrażenia, pochodzące od zmysłu mięśniowego ręki i mięśni ocznych, tudzież zmysłu wzroku (barwa — światło).

Nie zatrzymujemy się nad licznymi rozważaniami, które wynikają z wypowiedzenia tej zasady, kładziemy jedynie nacisk na to, że jest rzeczą wielkiej wagi dawanie dziecku sposobności częstego dotykania i brania do ręki przedmiotów, otaczających je, aby otrzymywało jak najliczniejsze i najpełniejsze wrażenie zmysłowe, a zdobyte pojęcia o kształtach zyskały pożądaną dokładność. W tym celu gromadzimy w pudełku różnorodne przedmioty, znane dziecku, i inne, nieznanemu. To pudełko pozostawiamy dziecku do swobodnego użytku. Dzieci oglądają, ruszają, badają wszystko i gromadzą wrażenia zmysłowe, które staną się podstawą ich pojęć o kształtach.

W dalszym ciągu każemy dzieciom dotykać tych samych przedmiotów z zawiązanymi oczyma. To jeszcze nie wszystko; dziecko może rozpoznawać z łatwością wiele kształtów rzeczywistych, nie rozróżniając tych samych form, przedstawionych abstrakcyjnie — rysunkiem. Przejście od znajomości kształtu o trzech wymiarach do poznania kształtu o dwu wy-

miarach, przedstawionego na rycinie, nie jest tak łatwe, jakby się zdawało. Niektóre dzieci mają widoczne trudności przy rozpoznawaniu rysunków. Jest też rzeczą bardzo potrzebną przedstawienie na obrazkach kształtów naturalnych, znanych dziecku pod trzema wymiarami, aby je oswoić z mową rysunku, która jest jednak trudniejsza do zrozumienia, bardziej abstrakcyjna, niż sobie wyobrażamy.

Chcąc postąpić logicznie w tej nauce o kształtach, powinniśmy umieścić naprzód ćwiczenia zmysłowe wzrokowo-ruchowe lub czysto ruchowe, a następnie przejść do ćwiczeń wzrokowych, odnoszących się do kształtów, skoro się okazało, iż te są bardziej abstrakcyjne od poprzednich.

Dajemy jednak w pierw ćwiczenia wzrokowe, odnoszące się do rozpoznawania kształtów, celem uzupełnienia rozdziału o grach wzrokowych.

KSZTAŁTY I BARWY ZŁĄCZONE.

Ćwiczenia, w których łączy się kształt z barwą, są na ogół łatwiejsze niż takie, które odnoszą się jedynie do kształtów; istotnie, czynniki różniące są liczniejsze, a tem samem określenie przedmiotu łatwiejsze.

Gra I. Przedmioty barwne.

Ćwiczenie to polega na rozpoznawaniu prostych obrazków o żywych barwach, jakie znajdujemy w ilustrowanych książeczkach dla dzieci. Na 2 kartonach (28 cm. na 22), z których każdy podzielono na 9 przegródek, ma dziecko umieścić małe kartoniki, na których są te same ryciny, co na dużych kartonach.

Gra II. Barwne sceny.

Tu są drobne scenki. Wybieramy obrazki w rodzaju Epinal'a ¹⁾, przedstawiające drobne, proste scenki, łatwo zrozumiałe dla dziecka. Gra odbywa się w ten sam sposób, co poprzednia.

Gra III. Ćwiczenie cierpliwości (łamigłówek).

W tej grze zadaniem dziecka jest rozbiór drobnych scenek. Wymiary zależą od wielkości obrazków, którymi rozporządzamy, a które bierzemy często z tanich książek dzieciennych. Posługujemy się dwoma podobnymi obrazkami. Jeden pozostawiamy w całości, drugi krajemy na 2, 4, 6, 8 części prostokątnych, kwadratowych, trójkątnych lub rombów. Inne kartony mają obrazki na obu powierzchniach. To wzmacnia trudności i pozwala przejść od zwykłej gry do bardziej skomplikowanej zabawy w kostki (klocki) o sześciu powierzchniach. Aby urozmaicić ćwiczenie i wytworzyć wyobrażenie umysłowe u dziecka, chowamy wzorek, a dziecko samodzielnie odtwarza rycinę.

Gra IV. Gry, w których brak pewnych przedmiotów.

Gra składa się z sześciu obrazków, na których przedstawiono barwne scenki. Brak w nich jednak niektórych osób lub przedmiotów; miejsce ich zaznaczone zewnętrznym zarysem. Osobne kartoniki, całkowicie wyrysowane i zabarwione, są wycięte w kształcie tych konturów. Dziecko wkłada je w odnośne puste miejsca.

¹⁾ Książki z obrazkami dla dzieci.

Po tej pierwszej serji ćwiczeń następują dalsze. Celem ich jest wdrożenie dziecka do analizowania przedmiotów, które mu przedkładamy, do wyodrębnienia kształtu i barwy. Obrazki, które dajemy dzieciom, różnią się między sobą przeważnie i barwą i kształtem. W ten sposób obie te właściwości przyczyniają się do ich rozróżniania.

W dalszych ćwiczeniach dane przedmioty mogą być podobne kształtem, a różnić się barwą i naodwrot. W tym wypadku dziecko musi zwrócić uwagę na obie właściwości.

* Gra V. Saboty.¹⁾

Przedstawiono na rycinie 12 par sabotów w rozmaitych kolorach. Dwa saboty tej samej barwy zwrócone są w odmiennych kierunkach i umieszczone nie obok siebie. Trzeba zatem uważać nie tylko na barwę, lecz i na położenie.

To ćwiczenie można zaliczyć do następnego rzędu gier, polegających na rozróżnianiu kształtu i kierunku.

Gra VI. Garnuszki (ryc. 5).

Tu wyobrażono 6 garnuszków w sześciu barwach o prostym profilu, a sześć w takich samych kolorach o zaokrąglonym profilu.

Ćwiczenie podobne, jak w grze V-tej.

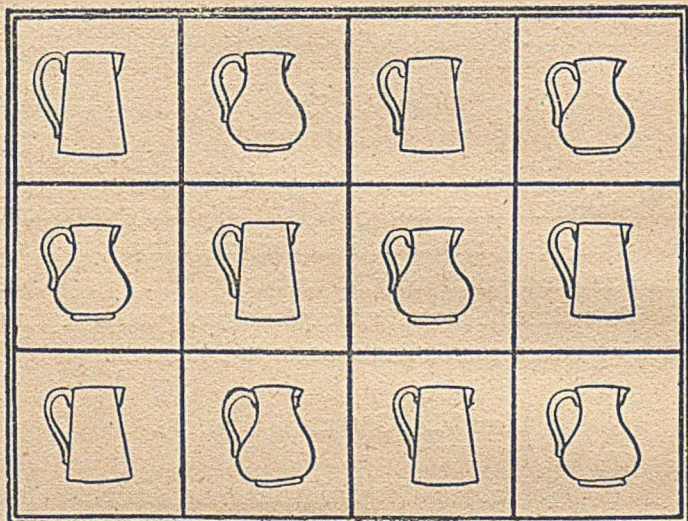
Gra VII. Klasyfikowanie złożone.

Do tej gry potrzeba 32 kartoników na 5 do 8 centymetrów.

¹⁾ Obuwie drewniane, używane przez ludność wiejską we Francji.

(Posługujemy się kartami do gry, oblepionymi białym papierem).

Pierwsza grupa, złożona z 16-tu kartoników, przedstawia 4 kształty przedmiotów w czterech barwach: stołek, lampę, suknię i imbryk; cztery wybrane barwy: żółta, czerwona, zielona i niebieska.



Ryc. 5. Gra VI.

Zadaniem dziecka jest ułożenie tych kart wedle barwy i kształtu.

Druga grupa przedstawia cztery kształty geometryczne w kolorach podobnych, jak w pierwszej grupie. Wybraliśmy kwadrat, trójkąt, romb i koło. Ta gra posłużyła Kuhlmano-

wi¹⁾ do bardzo ciekawych doświadczeń nad szybkością percepcji u dzieci.

Psycholog badał naprzód szybkość, z jaką dziecko układa 4 stosy kart, bez jakiegokolwiek klasyfikowania, następnie kazał grupować karty wyżej podanym sposobem. Odejmując następnie okres czasu, użyty na mechaniczną pracę układania, otrzymał tem samem czas, potrzebny dziecku na rozróżnienie barw i kształtów.

Wedle doświadczeń Kuhlmana potrzeba dzieciom więcej czasu na klasyfikowanie form geometrycznych, niż kształtów, wziętych z życia.

* **Gra VIII.** Odnajdywanie brakujących przedmiotów (ryc. 6).

Do tej gry potrzebne są trzy kartony, podzielone na 6 części. W każdej przegródce wyrysowano 4 z pomiędzy sześciu następujących przedmiotów: puszka, piłka, bąk, kałamarz, filiżanka, garnuszek. We wszystkich przegródkach są przedmioty, jednakowo zabarwione; kolor służy w tym wypadku do ułatwienia roboty. W każdej przegródce brakuje więc 2 z tych 6 przedmiotów. Przegródki różnią się od siebie niekiedy tylko jednym przedmiotem. Ta gra wymaga wytężonej uwagi.

*

*

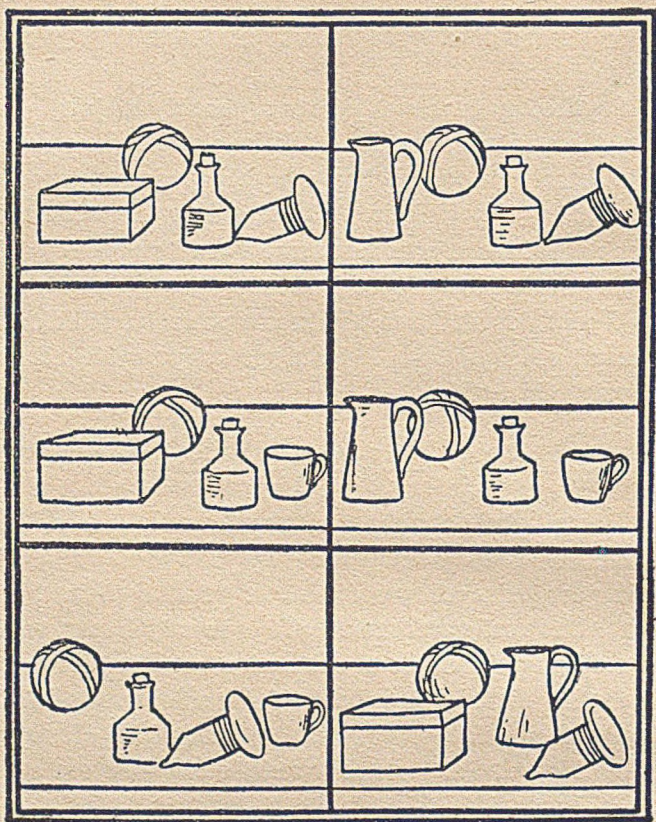
*

3. ROZRÓŻNIANIE KSZTAŁTÓW I KIERUNKU.

1. KSZTAŁTY.

Ten sam przedmiot ma ten sam kolor w każdej grze.

¹⁾ Kuhlman, American Journal of. Psychologie 1904, p. 391.



Ryc. 6. Gra VIII.

*** Gra I. Wazy.**

Dwanaście waz rozmaitego kształtu rysuje się z profilu na kartonie (22 do 28 cm). Dziecko dobiera wazy o podobnym kształcie, rysowane na małych kartonikach.

Gra II. Gimnastykujący się chłopiec (ryc. 7).

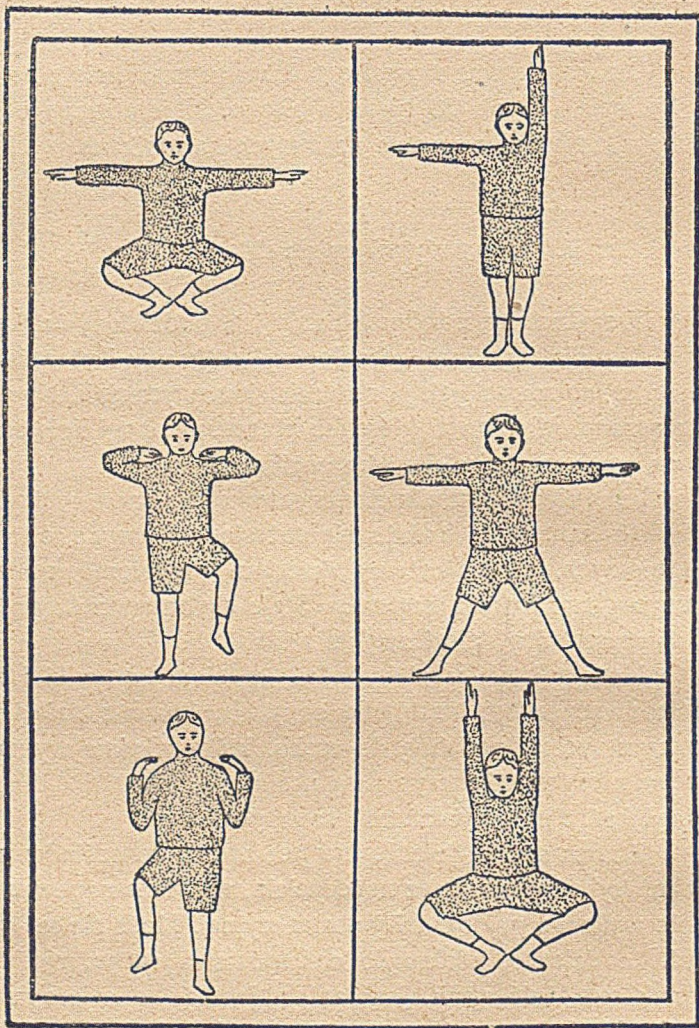
Trzy kartony, z których każdy jest podzielony na 6 pól, przedstawiają tego samego chłopczyka (barwy i ubranie takie same) w rozmaitych postawach gimnastycznych. Np: nogi złączone, ramiona w kierunku pionowym, nogi zgięte, ramiona wyciągnięte w kierunku poziomym i t. d.

Na małych kartonikach umieszczono te same ryciny.

Ta sama gra nadaje się też do ciekawych ćwiczeń mięśniowych, skoro każemy dzieciom przybierać postawy małego gimnastyka z kartonu. Staje się zatem zabawą naśladowczą, którą dzieci zwykle lubią.

Może też nauczyciel rozdać dzieciom kartoniki i sam naśladować ruchy; następnie zapytuje, które z dzieci ma kartkę z ryciną, podobną do ruchu, który właśnie wykonał. Upewnia się przedewszystkiem o tem, czy dzieci dobrze widziały, każąc im przybrać taką samą postawę.

Zdarza się, że dziecko nie jest zdolne do naśladowania ruchu, wykonanego przez nauczyciela, wówczas napewno nie zdoła wykonać gry bardziej abstrakcyjnej. Może się też zdarzyć, że dziecko, zdolne do naśladowania ruchu, nie umie jednak rozróżnić rycin. Jest zatem jeszcze kilka stopni do przebycia; ćwiczenie to pouczy nauczyciela, przez ile małych stopni dziecię jeszcze przejść musi, zanim zdoła rozróżnić kształty abstrakcyjne.



Ryc. 7. Gra II.

Gra III. Chłopcy (ryc. 8).

Ćwiczenie w celu ocenienia proporcji. Wycięto z deszczułek czterech chłopców różnego wzrostu; ich względna wielkość wynosi: 13 cm., 10.5 cm, 8 cm, 5 cm. Każdą postać podzielono na 7 części: głowę, tułów, biodra, nogi, ramiona. Dziecko otrzymuje pomieszane fragmenty, z których ma złożyć czterech zuchów.

II. KSZTAŁTY I KIERUNEK.

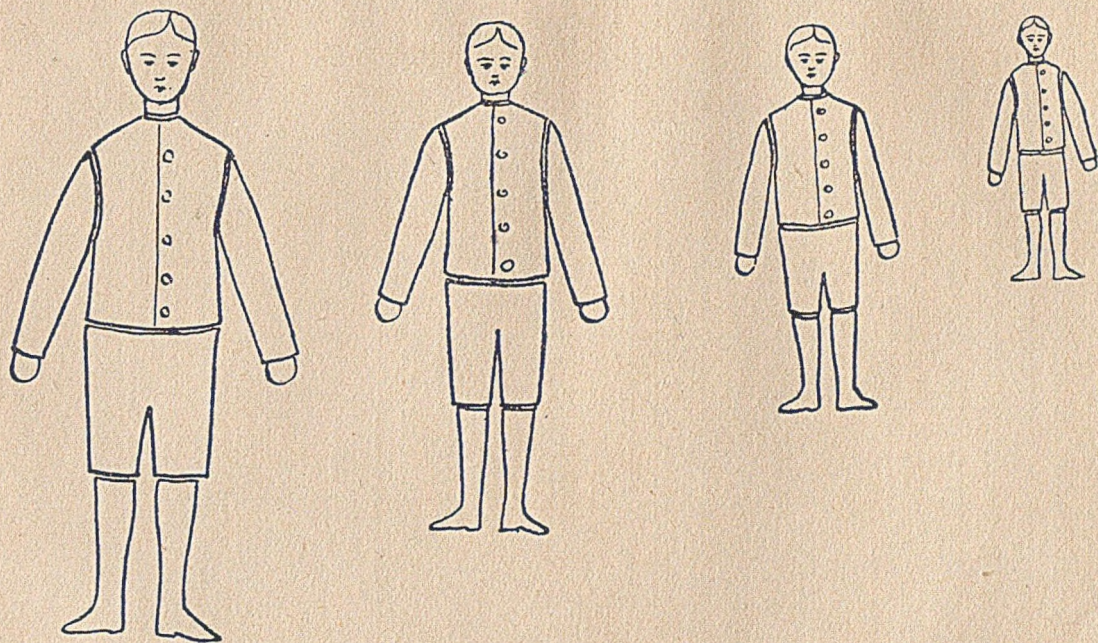
Oto inna serja ćwiczeń, odnoszących się do orientacji i perspektywy, czyli do zdolności abstrakcyjnego poznawania trzech wymiarów na jednej płaszczyźnie.

Gra IV. Ptak w klatce.

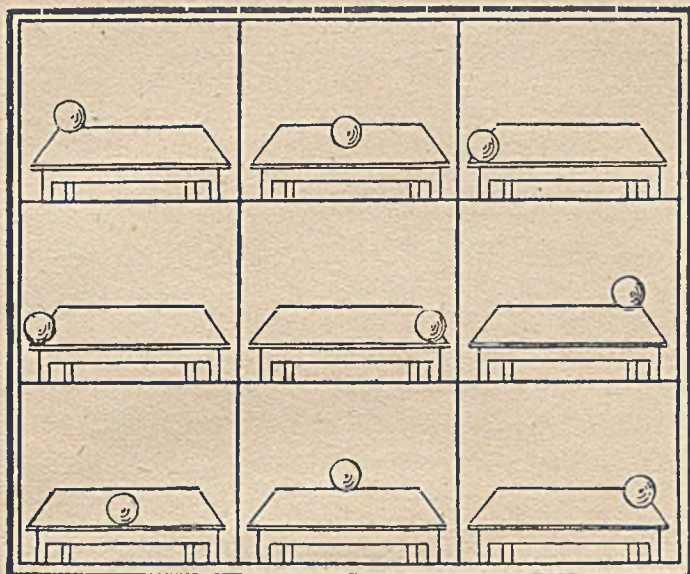
W dziesięciu przegródkach kartonu wyrysowano ptaka, który się znajduje w rozmaitych punktach swej klatki. Widzimy jedynie przód klatki. Ptak znajduje się naprzemian to w jednym z czterech kątów klatki, to w środku każdego boku, wkońcu w samym środku klatki. Dziecię umieszcza na każdej rycinie kartonik z odpowiednim rysunkiem.

*** Gra V. Stół i piłka.**

Kartonik o 9-ciu przegródkach przedstawia perspektywicznie stół. Na tym stole widzimy kulę w 9-ciu rozmaitych położeniach (w stosunku do stołu). W środku na pierwszym planie; w środku na drugim planie; na prawo; na lewo; w kącie, z przodu na prawo; na lewo w kącie; z tyłu na prawo; z tyłu na lewo.



Ryc. 8. Gra III.



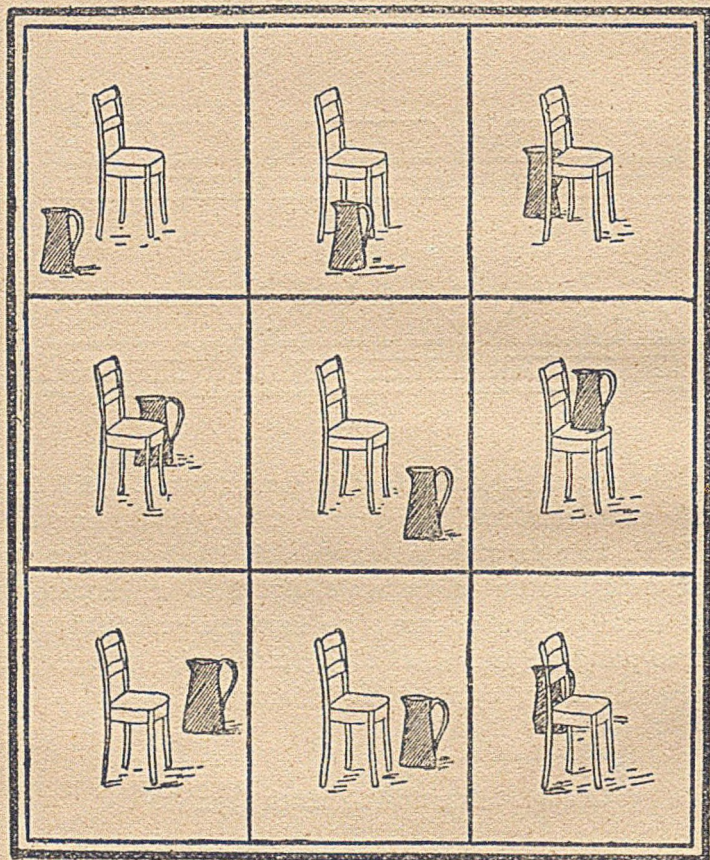
Ryc. 9. Gra V.

Na małych kartonikach są te same rysunki. Jeśli dziecię nie zdoła rozróżnić tych rozmaitych pozycji, nauczycielka kładzie kulę na stole lub na pulpicie i każe dziecku wykonać ćwiczenie na innym stole, podobnie umieszczonym. Skoro uczeń pojmie, pokazuje mu kartonik, przedstawiający to samo położenie kuli, i naśladuje (utożsamia) w rzeczywistości obraz abstrakcyjny, dwuwymiarowy.

Gra VI. Krzesło i dzbanek (ryc. 10).

Ta gra nadaje się do podobnych ćwiczeń. Krzesło i dzbanek, znajdujące się w rozmaitem położeniu względem siebie.

W środku rysunku jest krzesło, a dzbanek stoi na-
przemiań: przed nim, za nim; na prawo, na lewo; na prawo
z przodu, na prawo z tyłu; na lewo z przodu, na lewo z tyłu,
a wkońcu na krześle.



Ryc. 10. Gra VI.

To ćwiczenie jest bez porównania łatwiejsze, niż poprzednie. Niektóre dzieci, mylące się stale przy innych pozycjach, tę odrazu wykonywają należycie. Te bardzo doniosłe ćwiczenia można wedle tego wzoru pomnożyć.

Mamy też serję zmiennych pozycji w stosunku dziecka do taboretu, o którym przypuszczamy, że jest nieruchomy. (Kilku kreskami, oznaczającymi podłogę, przypominamy, jakie jest położenie taboretu względem tejże podłogi).

Na innym rysunku dziecko wykonywa rozmaite ruchy obok drzewa; najprostsza logika powinna wskazać uczniowi, że drzewo jest nieruchome, a uczeń musi badać postać dziecka. (Do tych wszystkich gier używamy przegródek kwadratowych).

Gra VII. Krzesło.

Krzesło, wyrysowane w perspektywie, umieszczamy w rozmaitych pozycjach. Siedzenie jest uwidocznione w stosunku do oparcia: z przodu, z tyłu; ku przodowi na prawo, ku tyłowi na prawo; na lewo ku przodowi, na lewo ku tyłowi. Rozróżnienie tego sześciorakiego położenia nie jest trudne.

Potem to samo ćwiczenie z tą jednak różnicą, że siedzenia wszystkich dziewięciu krzeseł zwrócone są na lewo, a pozycje wykazują tylko małe zmiany między jedną a drugą linią.

Ta próba wymaga dowolnej uwagi i wyćwiczonej już zdolności do abstrakcji.

B. GRY WZROKOWO - RUCHOWE.

Z psychologicznego punktu widzenia większość ćwiczeń ruchowo - wzrokowych powinny poprzedzić czysto wzrokowe gry, które w każdym razie wymagają pewnego

stopnia zdolności do abstrakcji. Nie uczyniliśmy tego z praktycznych względów celem łatwiejszej klasyfikacji.

Na końcu tej broszury podajemy tabelę z próbą układu ćwiczeń wedle stopnia trudności. Pozwoli nam to do pewnego stopnia oznaczyć psychologiczny wiek dziecka.

Gry wzrokowo - ruchowe są, naszym zdaniem, najważniejsze ze wszystkich przy wychowaniu dzieci umysłowo niedorozwiniętych. Zajmując dzieci w sposób czynny, ustalają ich uwagę i podtrzymują ją zapomocą rozlicznych podnieć zmysłowych, których są źródłem; przez to właśnie podobają się dzieciom lepiej, niż wszystkie inne gry. Równocześnie rozwijają w dziecku podstawy logiki przez naturalne stwierdzenie popełnionych omyłek. To też staramy się, aby te gry były jak najobfitsze we wszystkich klasach, i do tej chwili są one specjalnym przedmiotem naszych badań. Wśród tych ćwiczeń właśnie znajdujemy równocześnie najprostsze zajęcia, obok skomplikowanych wysiłków logiki i rozumowania.

Wszystkie wyżej wymienione gry wymagają ze strony dziecka pewnych zasobów intelektualnych, przy pomocy których zdoła ono porównywać i rozumieć, czego się od niego wymaga. Niektóre dzieci w tym okresie, kiedy je przyjmujemy, nie pojmują jeszcze systemu loteryjki, stosowanego w znacznej liczbie naszych ćwiczeń; kładą po kilka kartek na tych samych przegródkach lub układają je w stosy, o ile nie zabawiają się darcie lub rozrzucaniem ich na wszystkie strony.

Oczywiście, że takie dzieci należy odpowiednio przygotować przez przyzwyczajanie ich do czynności i karności umysłowej, bez czego niemożliwe byłoby dalsze wychowanie.

Gra I. Bryły.

W oddziale dzieci najmniej rozwiniętych służą nam do tego celu: jedna skrzynka z kręglami, druga z drewnianymi cegłami, nieco mniejszemi od zwykłych cegieł, trzecia ze starymi klockami ze skrzynek do gier, wycofanych z użytku, wreszcie czwarta z podłużnemi sześcianami i drewnianymi listewkami, które mogą służyć do drobnych budowli.

W razie, jeśli żadne inne zajęcie nie jest możliwe, zachęcamy dziecko, żeby złożyło do jednej ze skrzynek przedmioty, umyślnie rozrzucone po podłodze blisko siebie. Skrzynka może być umieszczona na pewnej wysokości, aby dziecko musiało za każdym razem stanąć na krześle.

Ponieważ naszym zadaniem jest doprowadzenie dziecka do wykonania choćby najdrobniejszej samodzielnej pracy, powtarzamy to ćwiczenie codziennie tak długo, dopóki dziecko nie zdoła samo wykonać owego przenoszenia bez pomocy, lecz tylko za zachętą słowną, daną z odległości, podczas gdy nauczycielka jest zajęta innem dzieckiem.

Kładziemy raz jeszcze nacisk na ten punkt zasadniczy, że wszystkie ćwiczenia, wyżej wymienione, nie stanowią jedynej pracy dzieci. Staramy się przede wszystkim zająć je ćwiczeniami pożytecznemi dla nich samych lub dla innych, i te są właśnie przedmiotem naszych właściwych lekcyj.

Skoro dziecko zdoła włożyć rozmaite przedmioty do odpowiednich skrzynek, doprowadza się je do porządkowania cegiełek wzdłuż ścian pokoju lub układania ich w porządku w skrzynce; zachęca się je następnie do wznoszenia drobnych budowli, do ustawiania kręgla w małych kratkach, wyrysowanych kredą na podłodze i t. d., i t. d. Dążymy stale do tego, aby się dziecko nauczyło wykonywać ćwiczenia samodzielnie.

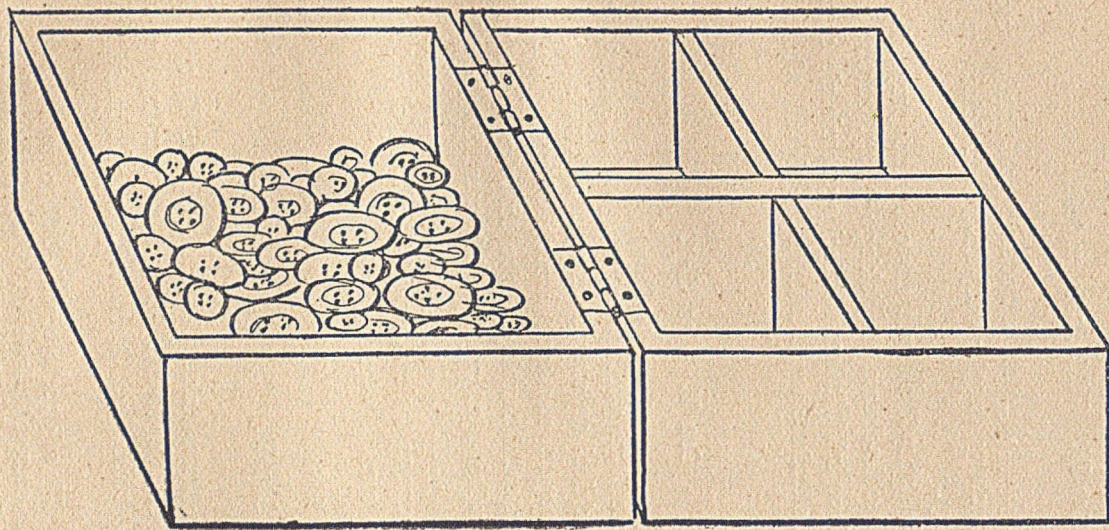
Zdarza się, że niektóre nierozwinięte a niespokojne dzieci wykonywają poprawnie ćwiczenia, o ile one są połączone z chodzeniem, z ruchem — a nie są w stanie wykonać zajęcia, przy którym muszą siedzieć lub pozostawać niemal bez ruchu.

Gra II. Sześciany.

Poddajemy dzieci ćwiczeniom zrazu krótkim, następnie nieco dłuższym, polegającym na porządkowaniu sześcianów w małej skrzynce, w której się mieści określona ich liczba. Sześciany o rozmaicie zabarwionych powierzchniach układa dziecko początkowo bez względu na kolory, później doprowadza się je do układania rodzaju mozaiki wedle barw. To ćwiczenie, często powtarzane, budzi zczasem w dzieciach żywe zajęcie.

Gra III. Klasyfikowanie (ryc. 11).

Gra ta polega na klasyfikowaniu drobnych przedmiotów w drewnianych skrzynkach, z których każda zawiera cztery do sześciu pudełek. W pierwszej z tych skrzynek znajdują się przedmioty bardzo różne pod względem kształtu i barwy: agrafki, guziki, paciorki, gwoździe, śruby, pióra. W drugiej są rozmaite ziarna: kukurydza, groch, pestki, ziarnka kawy surowej; w trzeciej — fasola, barwiona na zielono, niebiesko, czerwono, żółto, fioletowo. Czwarta zawiera przedmioty podobne, różniące się jednak między sobą rozmiarami, np. guziki, paciorki, żołądź. W piątej są rozmaitej długości gwoździe. Szósta skrzynka jest napełniona 4-ma gatunkami żołądź, mało różniących się pod względem kształtu. W ostatnim pudełku są rozmaite pestki, np. brzoskwińowe, morelowe, śliwkowe, wiśniowe.



Ryc. 11. Gra III.

Gra IV. Wkładanie pudełek.

To ćwiczenie polega na wkładaniu sześciaków, coraz mniejszych, jednych w drugie; oczywiście, sześciaki te nie mają jednej ściany.

Ten system klasyfikowania zastosowano przy niektórych zabawkach pochodzenia rosyjskiego¹⁾, np. bardzo malownicze, drewniane lalki, któremi dzieci ogromnie się cieszą, drewniane jajka, składane w połowie, które się wkłada jedno w drugie.

Gra V. Ramki²⁾.

Temi ćwiczeniami posługujemy się od lat kilku, jako przygotowaniem dzieci do samodzielnego ubierania się.

Na drewnianych ramkach trzech różnych wielkości przymocowano kawałki tkaniny, które dziecko spaja zapomocą agrafek, guzików, zatrzasków lub sznurków, dobierając je podług wielkości. Mamy też ramki, przy których paski tkaniny opatrzone są tasiemkami i kółeczkami, aby dziecko nauczyło się sznurować i wiązać.

* Gra VI. Kształty z drzewa.

To ulubione przez dzieci ćwiczenie składa się z tuzina deszczulek — 25 ctm \times 15 cm. W tych deszczulkach powyrzynano otwory o rozmaitych kształtach: trzy filiżanki stop-

¹⁾ Zabawki takie są i pochodzenia polskiego, zwłaszcza wśród wyrobów tak zw. „przemysłu ludowego”. (Przyp. tłum.).

²⁾ Zastrzeżenia przeciwko tym ćwiczeniom poczynione są w przedmowie, patrz str. 8. (Przyp. tłum.).

niowo coraz większe; owoce; chłopczyka; dziewczynkę, przepiłowaną na kilka części; małą scenkę, przedstawiającą domek, drzewa, kury, ptaki; dwoje dzieci, niosących koszyk; ucznia przy stole i t. p.

Przy tych ćwiczeniach trudności wzrastają w miarę tego, jak przedmioty są pocięte na coraz drobniejsze części. Dziecko ma umieścić wycięte kawałki w odpowiednich otworach. Przez podklejenie całej deszczułki pod wyciętą ułatwiamy dzieciom pracę. Można zachęcić dziecko, aby układało te małe scenki z wycinków osobno na papierze.

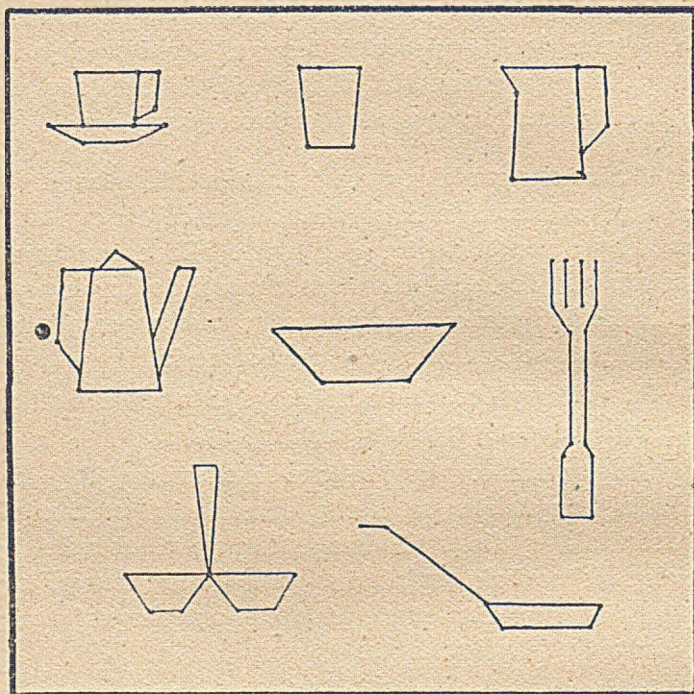
Ważna uwaga: Przy tem ćwiczeniu należy bezwzględnie unikać umieszczania na wycinkach guziczków czy śrubek, za któreby dziecko mogło je chwytać. Zadaniem bowiem ćwiczenia jest danie dzieciom sposobności do czucia wyciętych kształtów; guziczki, uchylając tę drobną pracę wrażliwości mięśniowej, zniszczyłyby cel ćwiczenia.

Pomnażamy liczbę deszczulek, gdyż ta zabawa stanowi doskonałe przygotowanie do nauki rysunków.

Oto przykład typowy. Mała dziewczynka (3½ roku) bawiła się często pewną liczbą deszczulek; jedna z nich przedstawiała cyklistę. Niewszystkie części obrazka były wycięte; można było wyjąć dwa koła i ster roweru, nogę, głowę, tułów i jedno ramię chłopczyka; pozostałe części obrazka były wymalowane na deszczulce.

Pewnego dnia wszystkie dzieci rysowały rower; zdziwiła nas dokładność rysunku tej małej dziewczynki: umieściła w odpowiedniej odległości koła, ster i chłopczyka, brakło natomiast wszystkich niewyciętych części obrazka. (Widocznie dziecko nie miało go wówczas przed oczyma, a myśmy o tem nie pomyśleli). Analogja rysunku z wyciętymi częściami obrazka naprowadziła nas dopiero na tę myśl. Dziecko wyrysowało poprostu to, czego tak często dotykało.

Jest to wybrany jeden przykład z pomiędzy tysiąca innych, wskazujący, jak wielką doniosłość mają ćwiczenia wrażeń stawowo-mięśniowych i wywołane tym sposobem liczne skojarzenia między percepcją wzrokową z jednej a funkcjami ruchowymi z drugiej strony.



Ryc. 12. Gra VII.

Gra VII. Przewlekanie (ryc. 12).

Ta gra składa się z serii deszczulek o bokach długości 25 cm., grubych na 5 mm. Na każdej z nich znajduje się rysunek, wypalany, malowany i przekłuty w ten sposób, że

dziecko, przewlekając sznureczek lub kolorową nitkę, uwydatnia kontury ryciny. Dla dzieci mniej rozwiniętych rysunek bywa wypalany po obu stronach deszczułki, żeby wiedziały, w jakim kierunku mają przewlekać. Wtedy umieszczamy na deszczułce rysunek jednego tylko przedmiotu: krzesło, domek, filiżankę. Dziurki są większe; do przewlekania używa się sznureczka, unikając tem samem użycia igły, niebezpiecznej czasem w rękach nierozwiniętych dzieci.

Na innych deszczułkach są bardziej skomplikowane ryciny, np. naczynia, jak: garnuszek, imbryk, filiżanka, szklanka, półmisek, nóż, widelec; części ubrania: kapelusz, suknia, płaszcz, parasol, bucik; najlepiej znane owoce; niektóre sprzęty. Domek i drzewo, stawek, kaczka, głowa chłopczyka.

Tym sposobem dochodzimy do przedstawiania małych scenek, które skłaniają dziecko do dobierania kolorów z pomiędzy barwnych nitek, które mu dano.

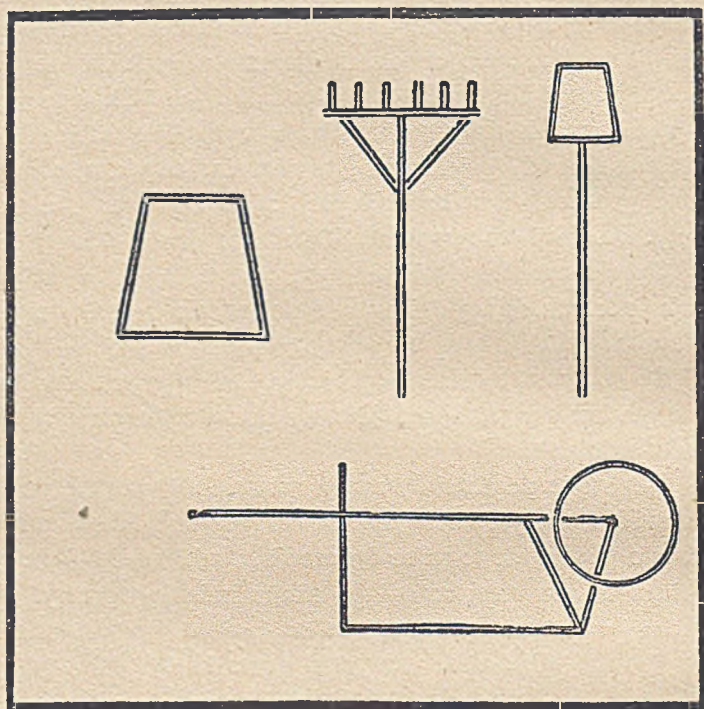
Skoro dziecko nabierze wprawy, każemy mu odtwarzać scenkę na kartoniku lub tkaninie, a wyszywanka staje się jego własnością.

Używając deszczułek, zatem materiału trwałego, mamy tę korzyść, że nawet niezręczne dzieci nie psują ich, lecz mogą często powtarzać te same ćwiczenia, a zdarza się — że tygodnie, a nawet miesiące mijają, zanim nabędą wprawy.

Gra VIII. Patyczki (ryc. 13).

Do tej gry używamy podobnych deszczułek, jak do poprzedniej; wypalany rysunek przedstawia narzędzia ogrodnicze, sprzęty, drobne scenki. Rowki są tak głębokie i szerokie, że można w nie włożyć patyczki tej samej długości; w ten sposób dziecko odtwarza rysunek na deszczułce. Zamiast patyczków służą nam czasem kawałki różnokolorowych włóczek.

Praca polega na wyszukaniu za każdym razem patyczka tych wymiarów, co rowek. Jest to wyborne ćwiczenie dla wprawy w porównywaniu.



Ryc. 13. Gra VIII.

Skoro uczeń dobrze ułoży patyczki, wyjmuje je z rowków i układa ten sam wzorek na stole. Tą grą można zatrudnić równocześnie kilkoro dzieci. Dozór jest łatwy.

Gra IX. Puszki z niespodziankami ¹⁾.

Są dzieci apatyczne, które pracują jedynie wtedy, gdy oczekują bezpośrednio pewnej nagrody. Powyżej opisane gry nie pociągają ich zgoła. Można je skłonić do czynności, zakończonej jakąś realną przyjemnością, głównie jedzeniem.

Wymyśliliśmy tedy dla nich serję puszek, które nazywamy puszkami niespodzianek. Kładziemy w taką puszkę czekoladę, cukierek lub jakiś inny przysmak i zamykamy ją. Sposoby zamykania są różnorodne, przystosowane do rozmaitych stopni inteligencji i rozmaitej sprawności mięśni. Jedna puszka jest zamknięta na pospolity haczyk, inna ma ucha, przez które przewleczono sznureczek, związawszy go na jeden lub dwa węzły. W trzeciej jest zameczek, inną zamknięto na kłódkę, wiszącą u pręta, przesuniętego przez dwie obrączki; inne opatrzone w zasuwki i pałeczki, zapomocą których przymocowano wieczko. Niektóre mają równocześnie rozmaite rodzaje zamknięcia. Wszystkie są na 20 cm długie, a na 10 cm wysokie i szerokie.

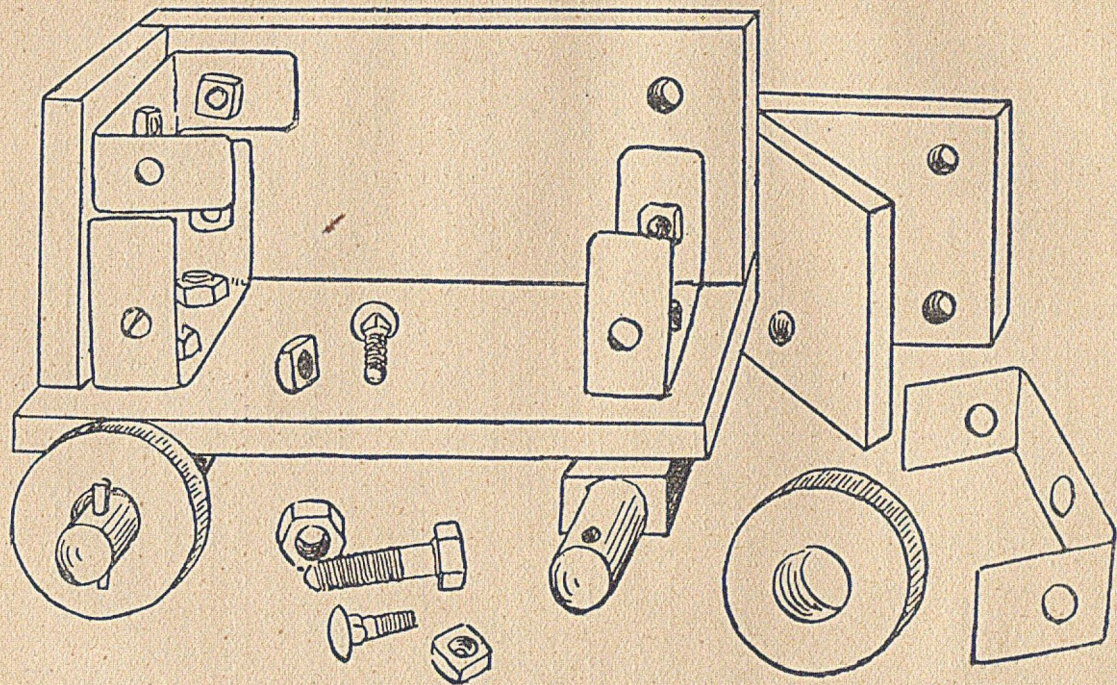
Odgłos, który wydają cukierki przy poruszaniu puszek, podtrzymuje zainteresowanie dziecka.

X. Konstrukcje logiczne (ryc. 14, 15).

Do tego samego rzędu zajęć zaliczamy niektóre zabawki konstrukcyjne, przeznaczone do ćwiczenia rąk.

Te zabawki, wykonane z twardego drzewa (jaworowego, dębowego), aby były trwalsze, zawierają:

¹⁾ Gra ta nadaje się tylko dla specjalnego typu dzieci niedorozwiniętych (Przyp. tłum.).



Ryc. 14. Gra X.

- a) mały wózek, który można złożyć i spojć zapomocą dość dużych drewnianych kołeczków. (Kołeczki te przesuwają się przez deszczułki i przytwierdza do małych płytek żelaznych, które łatwo można dostosować, a które łączą ze sobą poszczególne części);
- b) stół, którego nogi można wsunąć i przyśrubować;
- c) łóżko;
- d) szafę;
- e) krzesło;
- f) prostą lokomotywę;
- g) pudełko z wkładkami i haczykami, które się zaczepia o odpowiednio wystające sztyfciki.

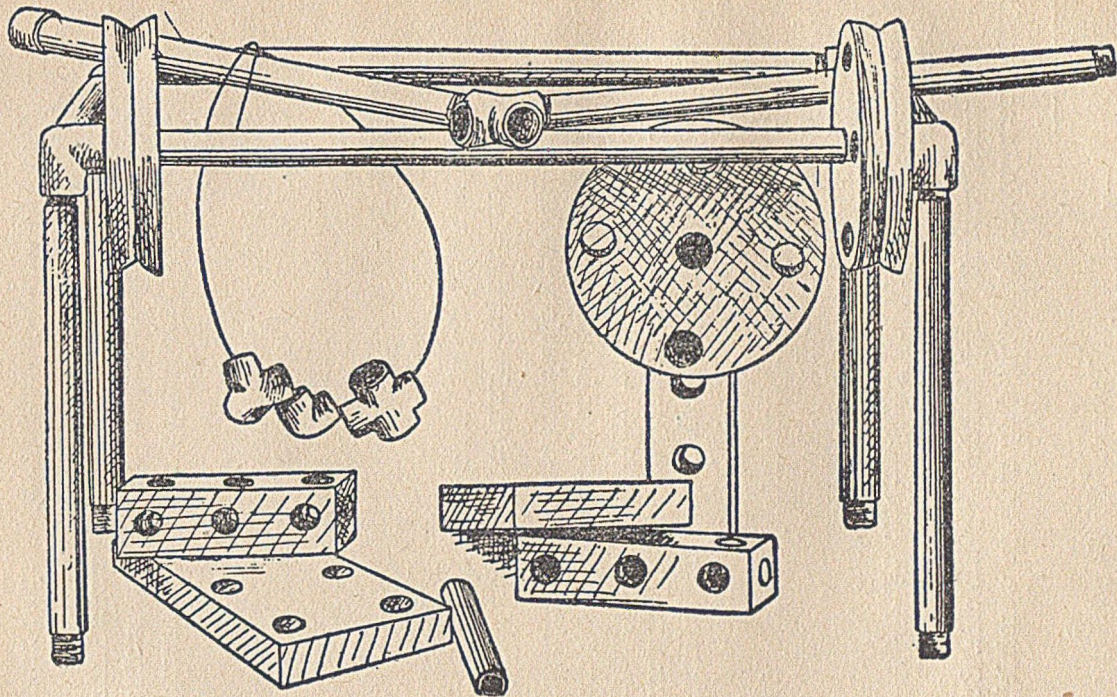
Obecnie przygotowujemy nowe wzory. Te przedmioty mają naogół 30 do 40 cm wysokości i szerokości; nie zajmują dużo miejsca w klasie, a, złożone należycie, służą do zabawy. Naszem zdaniem, należą one do najpożyteczniejszych zajęć i to zarówno w odniesieniu do rozwoju intelektu, jak i mięśni.

Wymagają logiki, zrozumienia celu, jaki ma być osiągnięty, czynności i wytrwałości ¹⁾.

Oczywiście, te zajęcia nie mają nic wspólnego z kursem stolarki i ręcznej pracy, gdzie dziecko styka się bliżej z materiałem.

Te małe konstrukcje dają mu duże zadowolenie. Osiąga szybko rzecz gotową, która mu służy znacznie wcześniej, za-

¹⁾ Puszki, których używa Thorndike i inni psychologowie do badań psychologicznych nad zwierzętami, zbudowano, wychodząc z tego samego założenia.



Ryc. 15. Gra X.

nim się ono nauczy używać hebla i piłki i zrobić sobie jakieś pudełko lub inny przedmiot niezbyt udatny. Równocześnie dokonywa analizy, pożytecznej dla kursu stolarki.

Niektóre z pomiędzy naszych dzieci lepiej rozwiniętych starają się naśladować te konstrukcje lub posługują się tym systemem grupowania dla budowania podobnych. Wszystko zresztą jest wykonane w naszym instytucie, a uczniowie wyższych kursów pomagają nauczycielowi w tej pracy, która w ten sposób służy podwójnemu celowi.

C. GRY RUCHOWE I SŁUCHOWO- RUCHOWE.

Podczas tych zabaw należy przeważnie zawiązywać dzieciom oczy: z tego powodu są nie mile dla wielu dzieci, gdyż niektóre z przykrością znoszą to, że je pozbawiamy możliwości widzenia; jednakże ćwiczenia czysto ruchowe nadają się najlepiej do rozbudzenia w uczniach dokładniejszej świadomości ruchów, jako też wrażeń, które są ich punktem wyjścia.

Celem podtrzymania zainteresowania, a tem samem uwagi ucznia, można pozwolić na sprawdzanie wzrokiem wrażeń dotykowych i urządzić te ćwiczenia jako wspólną zabawę, dodając jej bodźca przez współzawodnictwo. Zamiast niezbyt praktycznej opaski na oczy, przyszywamy do gumki dwie poduszeczki, które lepiej zasłaniają oczy. Te poduszeczki ochraniaamy małym woreczkiem bawełnianym, aby go można było zdjąć i wyprać wedle potrzeby. Te „okulary” sporządzają nasze starsze uczennice.

Do tej samej serji można zaliczyć wiele naszych gier wzrokowo-ruchowych, o ile je dziecko przerobi z zawiązanymi oczyma.

Wyłącznie ruchowa jest następująca zabawa:

I. Woreczki.

Ta gra składa się z kilku bawełnianych woreczków (30 na 25 cm); w każdym z nich znajdują się przedmioty codziennego użytku: klucz, bąk, gwóźdź, śruba, łyżka, filiżanka, sześcián, mały sabot ¹⁾, mały kręgiel, dłutko, piłka, kre-da, moneta, napařtek i t. p.

Każde z dzieci otrzymuje woreczek i poszukuje w nim jedną ręką takiego samego przedmiotu, jaki nauczycielka nazwała i włożyła mu w drugą rękę.

O ile to jest przedmiot dobrze znany, nauczycielka wymienia tylko jego nazwę i żąda go od dziecka (skojarzenie słuchowo-ruchowe) lub też, kładąc go dziecku w rękę, pyta o nazwę przedmiotu (kojarzenie ruchowo-słowne). Podnosząc opaskę, dziecko sprawdza swą odpowiedź wzrokiem.

Nie zatrzymujemy się nad wyliczaniem ćwiczeń ruchowych i ruchowo-słuchowych, polegających na tem, że dziecko ma przejść z jednego miejsca na drugie z zawiązanymi oczyma lub iść w kierunku dźwięków muzycznych czy też głosu innego dziecka celem rozpoznania źródła i pochodzenia jakiegoś głosu. Te ćwiczenia, jak większość zabaw czysto ruchowych, nadają się raczej do zakresu zbiorowych lekcji. Celem ich nie jest rozwój pracy osobistej, nie wymagają też specjalnych przyborów.

R O Z D Z I A Ł II.

GRY WSTĘPNE DO NAUKI RACHUNKÓW.

Nauka rachunków przedstawia największe trudności przy wychowywaniu nienormalnych dzieci. Wymaga też

¹⁾ Saboty — obuwie drewniane, używane przez ludność wiejską w Belgji i Francji.

rzeczywiście ze strony dziecka więcej świadomej uwagi i zarazem współdziałania wyższych zdolności abstrakcyjnych, uogólniania i wyobraźni.

Nie zatrzymuję się nad psychologią rachunków elementarnych¹⁾, uważam jednak za potrzebne zwrócenie uwagi na ważność powstawania wyobrażeń umysłowych przy tworzeniu się pojęcia liczby. Zdaje się, że przy tych czynnościach zmysł wzroku odgrywa pierwszorzędną rolę, i że bez obawy możemy mnożyć liczbę ćwiczeń wzrokowych, odnoszących się do początkowych pojęć o liczbach, nie pomijając przytem innych wrażeń zmysłowych, w szczególności mięśniowych.

Podstawą tworzenia się naszych sądów i pojęć jest wyobrażenie umysłowe, zapomocą którego stajemy się zdolni do wywołania obrazu jakiejś rzeczy w nieobecności tejże rzeczy przez proste usłyszenie lub zobaczenie wyrazu, który ją oznacza. Przy wychowaniu intelektualnem należy dążyć do rozwinięcia tej zdolności tworzenia i wywoływania wyobrażeń, aby dostarczyć dziecku licznych, dokładnych i bogatych materiałów, które mu posłużą do urabiania własnych abstrakcyj i uogólnień.

Ktokolwiek zaznajomił się nieco z dziećmi niedorozwiniętymi, opóźnionymi w rozwoju lub anormalnymi, wie o tem, jak bardzo takim dzieciom brak jasnych obrazów umysłowych (wyobrażeń). Słowo lub zdanie budzi w nich mętny obraz lub nie wywołuje go zgoła. Jeślibyśmy takim dzieciom chcieli dać odrazu pojęcie cyfr, tablic, działań, dali byśmy im narzędzia, któremiby się nie umiały posługiwać. Byłby to daremny trud, praca bez pożytku.

¹⁾ Można w tym względzie zasięgnąć rady w studjum Décroly i Mlle Dégand: Archives de Psychologie de Genève et C. R. du Congrès de Pédologie, Bruxelles 1911.

Należy takie dzieci przeprowadzić przez wcześniejsze stopnie, przez które normalne dzieci przechodzą w wieku przedszkolnym często bez naszej wiedzy. Należy starać się usilnie o wywołanie w nich łączności między słowem a pojęciem lub rzeczą, aby, skoro usłyszą lub zobaczą wyraz, powstawał bezpośrednio obraz, niemal jakby odruch, bez trudu lub długiego wysiłku.

Chcąc wpoić w umysł tych dzieci pierwsze wyobrażenie o liczbach, daliśmy liczne odnośne ćwiczenia ruchowe, a szczególnie wzrokowe.

Pojęcie liczby jest złożone, wymaga rozbioru, częstego i wielokrotnie powtarzanego porównywania. Chcąc mu nadać całą pełnię, musimy je przedstawiać w rozmaitych obrazach.

Skombinowaliśmy serję gier, które w części należą równocześnie do rzędu zabaw mięśniowych i wzrokowych. Wskazujemy tu jedynie główne; wszystkie nadają się do zmian, i sami je zmieniamy często w miarę potrzeby.

Oczywiście, zanim rozpoczynamy naukę o najprostszym pojęciu liczby, wdramy dziecko do większości ćwiczeń (nazwanych zmysłowemi), wskazanych w poprzednim rozdziale. Dziecko naprzd musi się nauczyć patrzeć, porównywać, analizować; uwaga musi być rozwinięta już poprzednio.

Większość pedagogów nie domyśla się nawet, jakiego wysiłku umysłowego u normalnego dziecka wymaga znajomość pierwszych pięciu liczb, które dziecko nabywa najwcześniej w piątym roku życia. Dziecko normalnie rozwinięte często bez wiedzy swego otoczenia porównywa, stwierdza, czyni różnorodne doświadczenia, wywołujące w jego młodym mózgu szereg obrazów i umysłowych wyobrażeń;

dopiero po licznych nieudolnych próbach i powtarzaniem się kilkakrotnie zapominaniu utrwała się w jego świadomości pojęcie liczb 3, 4, 5.

Dziecko anormalne, niezręczne, apatyczne samo żadnych doświadczeń nie robi; należy mu zatem dostarczać stale bodźców zewnętrznych, aby znalazło pokarm intelektualny gotowy i łatwy do przyswojenia.

Nie tu miejsce na wskazania rozmaitych stopni, przez które dziecko przechodzi, zanim zdobędzie pojęcie liczb; te stopnie wskazaliśmy w naszym sprawozdaniu, wygłoszonym na kongresie pedagogicznym w Brukseli; ograniczamy się tu do wzmianki o nich, gdyż posłużyły nam za punkt wyjścia przy obmyślaniu i klasyfikacji naszych gier.

1. Pojęcie obecności i nieobecności.
2. Zdolność rozróżniania i utożsamiania.
3. Okres powtarzania.
4. Pojęcie mnogości i jedności, pojęcie dwójki.
5. Pojęcie trójki.
6. Zdolność porównywania wielkości ciągłych (stopień syntezy).
7. Pojęcie liczby cztery (stopień analizy i syntezy).
8. Pojęcie pięciu (pierwsze pojęcie ułamka).

Początkowe ćwiczenia, które pozwalają zarazem stwierdzić, czy dziecko przeszło już przez pierwsze dwa stopnie, są przedmiotem czynności ogólnych i bardzo bawią dzieci. Wśród tych zabaw pokazujemy im przedmioty znane i zajmujące (często cukierki), następnie chowamy je w jakimś miejscu w sali gier lub na podwórku rekreacyjnym i obiecujemy nagrodę temu, kto je znajdzie. Chcąc znaleźć, dziecko musi oczywiście mieć zdolność zapamiętania obrazu przedmiotu, który znikł; łatwo się wówczas stwierdza, które z dzieci jej nie mają — a tem samem i nie szukają.

Gra I. Puszki z niespodziankami.

Na ten cel mogą być użyte nasze pudełka z niespodziankami.

Gra II. Pudełka do klasyfikowania przedmiotów.

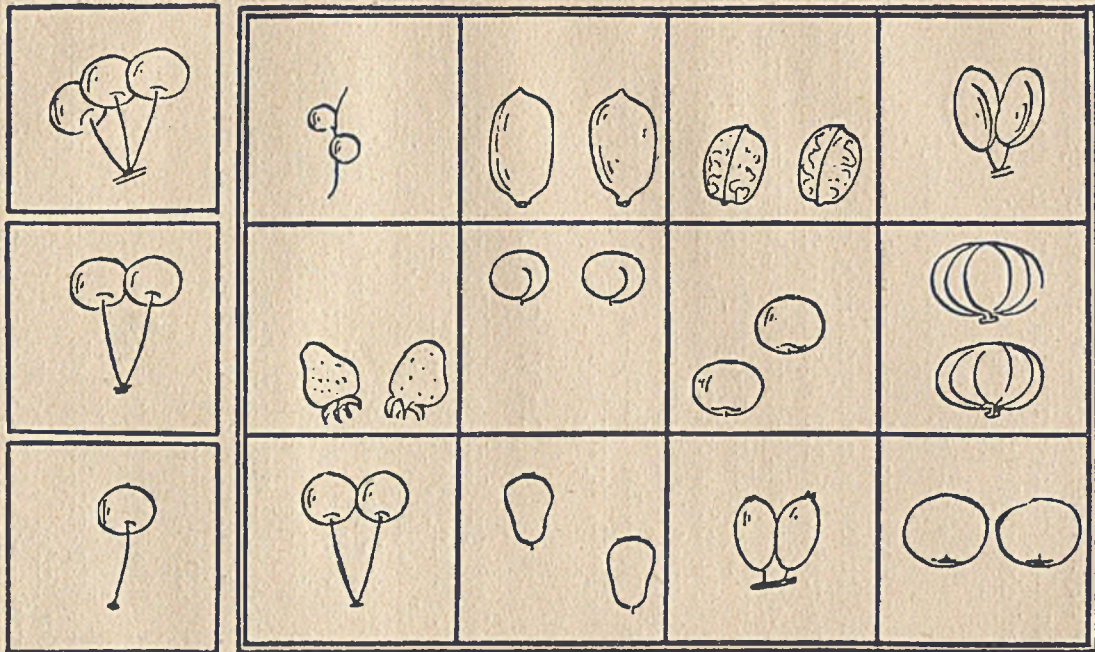
Gry, opisane w dziale ćwiczeń stawowo-mięśniowych, odpowiadają rozwojowi na stopniu 2-gim i 3-cim, t. j. różniwania, utożsamiania i powtarzania, czyli że, chcąc klasyfikować, dziecko musi rozróżniać podobieństwa i różnice między przedmiotami i wybrać z pośród wszystkich te, które mają podobne własności.

Może kto uzna te ćwiczenia jako zbyt proste, a zabawę w klasyfikowanie jako zbyt dziecinną — sądzymy jednak, że wszyscy, którzy jakiś czas żyli wśród anormalnych dzieci, wiedzą, jaką trudność często stanowi danie im kilku nowych pojęć, i jak ostrożnie należy je przeprowadzać przez stopnie przejściowe, aby mogły przewyciężyć jakąś trudność i pounąć się w rozwoju umysłowym o jeden stopień wyżej.

Te, jak również następujące ćwiczenia, nie są właściwymi ćwiczeniami rachunkowymi; liczba stanowi w nich składnik drugorzędny, pomocniczy; ucznia uderzają przede-wszystkiem inne cechy obrazu, który ma przed sobą — a więc barwa, kształt, rozmiary. Odpowiada to stopniowi czwartemu, pojęciu o jedności i mnogości.

Gra III. Owoce (ryc. 16).

Składa się z 3 kartonów 20 na 25 cm., z których każdy podzielono na 12 przegródek. W tych przegródkach rysuje się 12 gatunków owoców. Na pierwszym kartoniku jest je-



Ryc. 16. Gra III.

den owoc w każdej przegródce, na drugim — dwa, na trzecim — trzy. Małe kartoniki opatrzone są rysunkiem, odpowiednim dla każdej przegródki. Jest to prosta loteryjka, w której obraz całości kieruje czynnością dziecka.

* Gra IV. Drobne przedmioty.

Gra, oparta na tej samej zasadzie, co poprzednia, składa się z 4 kartonów, z których każdy, podzielony na 12 przegródek, przedstawia 2, 3, 4, 5 drobnych przedmiotów. W tym wypadku porównanie jest trudniejsze, wymaga większej uwagi i pewnego wysiłku w kierunku analizy. Dziecko może jednak wykonać to ćwiczenie, nie mając pojęcia o liczbie. (Drobne przedmioty, wyrysowane na kartonie, są to śruby, gwoździe, pałeczki, haczyki, kostki, napastrki, guziki, gwiazdki, pióra, scyzoryki, zapalki).

Gra V. Guziki.

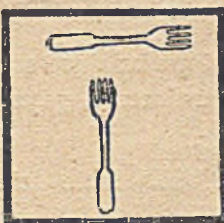
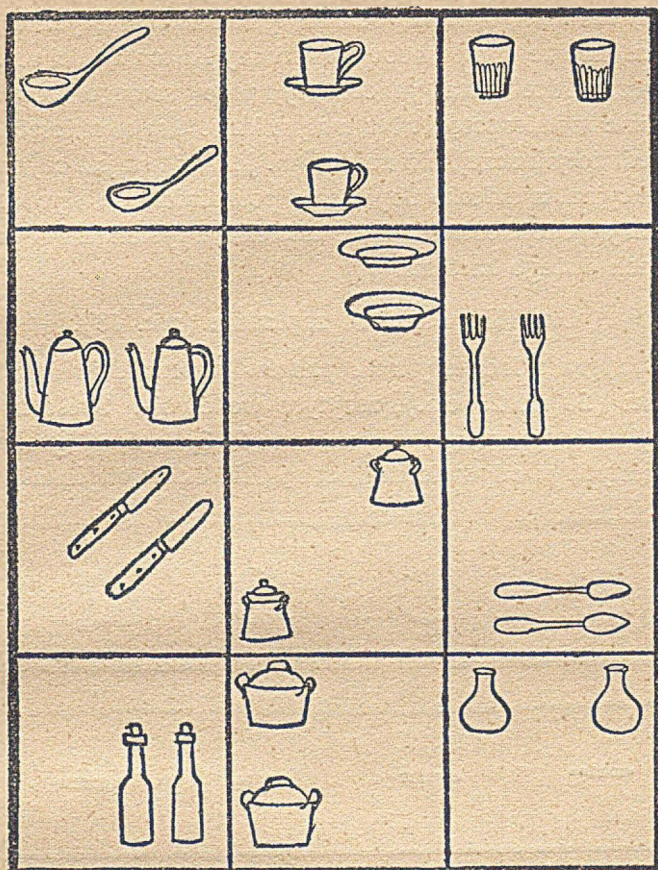
W tej grze idzie o klasyfikowanie podobnych przedmiotów. Mamy pudło o trzech przegródkach. Odcinamy 18 kawałków sznurka, na 6 nawlekamy po jednym guziku; na następne 6 po dwa, na ostatnie 6 kawałków sznurka po trzy guziki. Na dnie każdej przegródki wypaliliśmy kolejno 1, 2, 3 wizerunki guzików. Dziecko ma umieścić w przegródkach odcinki sznurka z odpowiednią ilością guzików.

Mamy też pudełko o 6 przegródkach, urządzone wedle tego samego systemu.

* Gra VI. Nakrycie stołu (ryc. 17).

Tę grę można nazwać ćwiczeniem nieidentycznych obrazów liczby.

Składa się z trzech kartonów o 12 przegródkach, przedstawiających 12 grup przedmiotów: widelce, łyżki, noże, fi-

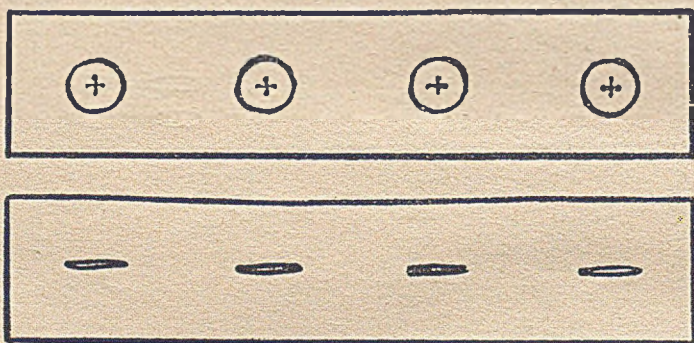


Ryc. 17. Gra VI.

liżanki, szklanki, karafki, butelki, garnuszki, imbryczki, ciukiernice, talerze, łyżki wazowe. Pierwszy karton mieści w każdej przegródce dwa przedmioty tego samego rodzaju, rozmaicie rozmieszczone. Na małym kartoniku rozmieszczono te przedmioty inaczej, niż na dużym. Jest w tem już czynność abstrakcyjna, a dziecko dopiero za pośrednictwem wyobrażenia liczby może utożsamić małe kartoniki z rysunkiem w przegródkach dużego kartonu.

* **Gra VII. Paski do zapinania** (ryc. 18).

Ta gra składa się z 12 pasków materiału jednakowej długości (20 na 25 cm.), zszytych we dwoje. Sześć z pomiędzy nich opatrzone kolejno w 1, 2, 3, 4, 5, 6, guzików, sześć innych w odpowiednią liczbę dziurek do zapinania.



Ryc. 18. Gra VII.

Należy dobrać odpowiadające sobie paski i pozapinać. Jest to wyborne ćwiczenie, gdyż dziecko samo sprawdza swe pomyłki.

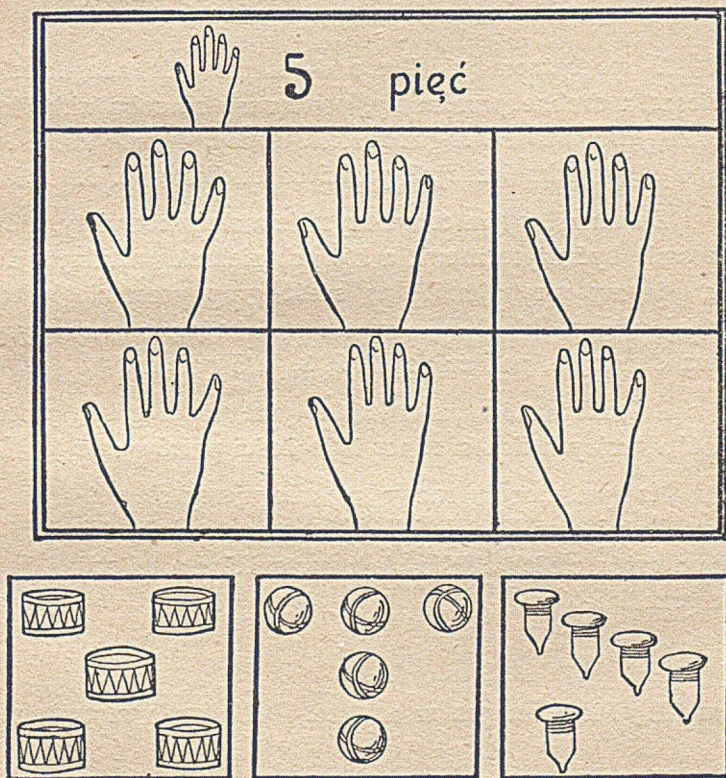
Gra VIII. Małe dzieci.

Książki z obrazkami są zawsze pełne małych scenek z życia dzieci, które są miłutkie i bardzo się podobają.

Powycinaliśmy i nalepiliśmy na kartony serię tych małych scenek, w których występuje jedno, dwoje, troje, czworo i pięcioro dzieci. Zadanie dziecka polega na klasyfikowaniu i grupowaniu ich wedle liczby dzieci.

Gra IX. Zabawki (ryc. 19).

Pojęcie pierwszych liczb ustala się, dziecko zaczyna myśleć o nich abstrakcyjnie, kojarzy liczbę przedmiotów z odpowiadającą jej liczbą palców.



Ryc. 19. Gra IX.

Gra składa się z 5 kart o 6-ciu przegrodach. W górnej części karty, jak też i w każdej przegródce, wyrysowano rękę, pokazującą kolejno 1, 2, 3, 4, 5, palców.

Małe kartoniki opatrzone rysunkiem, przedstawiającym 1, 2, 3, 4, 5 przedmiotów: bąki, kule, bębny, rakiety, wolanty, trąbki.

Gra X. Jednakowe przedmioty (ryc. 20).

W podłużnym pudełku o 6-ciu przegródkach dziecko umieszcza drobne przedmioty, powiązane ze sobą nitką lub cienkim drutem. Dwa gwoźdźce, 3 śruby, 4 małe kółka lokomotywy mechanicznej, 3 guziki od bucików i t. d.

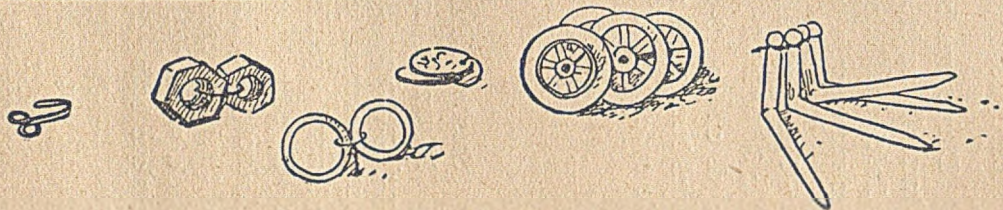
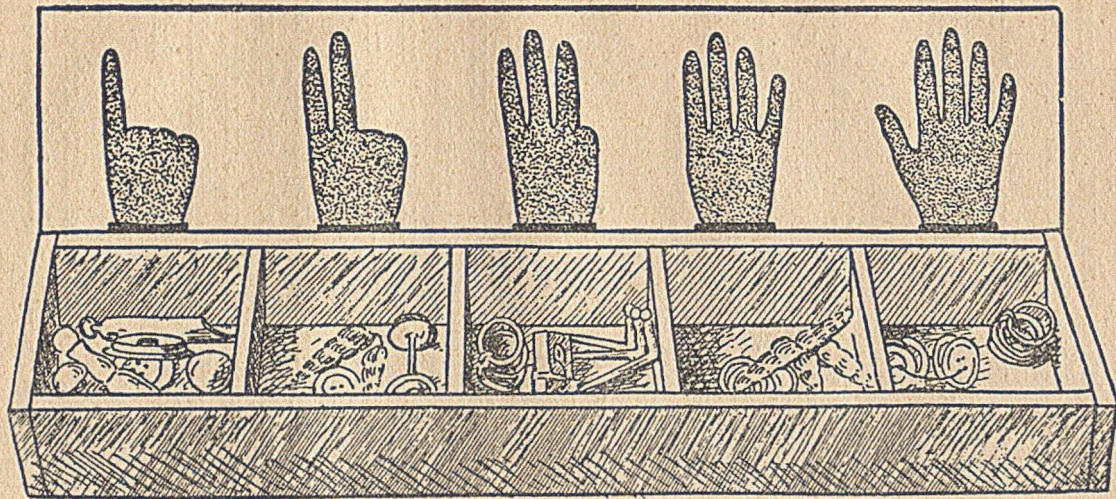
Zbieramy w tym celu wszystkie małe przedmioty, które przestały być użytecznymi, a których niebrak w żadnym domu. Mamy przynajmniej po sześć grup przedmiotów do każdej przegródki. Na nakrywce nad każdą z grup wyrysowaliśmy rękę, pokazującą 1, 2, 3, 4, 5 palców.

Dziecko umieszcza w każdej przegródce grupę przedmiotów, których liczba odpowiada ilości palców ręki.

Na tym stopniu rozwoju posługujemy się też małymi kartonikami gier III, IV, VI. Z tego ustawiają dzieci pięć grup; każda z nich składa się z kartoników o tej samej liczbie przedmiotów.

Gra XI. Pierwsza gra w analizę. Dodawanie rzeczywiste.

Sześć kartonów o wymiarach 20 na 25 cm. podzielono wzdłuż na sześć przedziałek; każda z nich podzielona na



Ryc. 20. Gra X.

dwie nierówne części. Na lewo w szerszej części wrysowano pewną liczbę przedmiotów, ugrupowanych w rozmaity sposób, tak aby doprowadzić ucznia do analizy tej liczby.

Druga przedziałka jest pusta; tam uczeń kładzie 1) mały kartonik, na którym narysowana liczba palców odpowiada ilości przedmiotów, 2) drugi mały kartonik, opatrzony stosowną cyfrą.

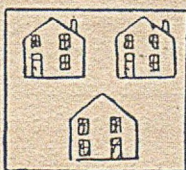
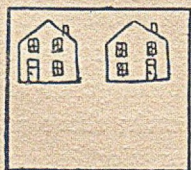
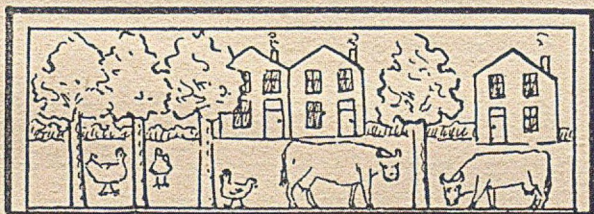
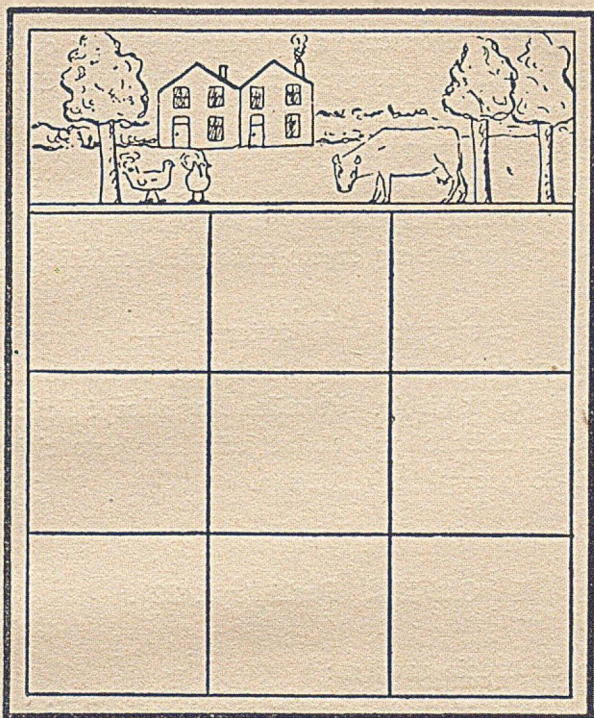
Pierwsza karta zawiera ilości od 2 do 4-ech, 1 i 1; 2 i 1; 3 i 1; 2 i 2; 1, 1 i 1; 2 i 1; druga ilości od 3 do 5-ciu i t. d. aż do 10-ciu. Wykonywając tę czynność, dziecko niemal bezwiednie robi analizę, która mu pomoże zdobyć pojęcie o dodawaniu.

Gra XII. Widoczki (ryc. 21).

Stosowanie dodawania, pierwszy stopień mnożenia.

Na trzech kartonikach (20 na 25 cm) umieszczono w górnej części małe widoczki. Pierwszy przedstawia domek z trzema oknami, jednymi drzwiami, trzema krowami, czterema kurami i pięciu ptakami. Drugi — dwa domki, cztery drzewa, jedną krowę, dwie kury, sześć ptaków. Trzeci — dwie krowy, trzy domy, trzy kury, dwa drzewa, cztery ptaki. Pod temi widoczkami pozostawiono dziewięć pustych przegródek, w których dziecko ma umieścić małe kartoniki, zawierające liczbę drzew, domków, okien, drzwi, kur, ptaków, rogów, kurzych łapek, krowich stóp, odpowiadającą liczbie przedmiotów, przedstawionych na pejzażyku.

Urządziliśmy tę samą grę, rysując na talerzykach owoce, stół, pokryty naczyniem. Liczby zmieniają się od jedności do dziesiątki.



Ryc. 21. Gra XII.

Wszystkie te ćwiczenia wykonywa się bez cyfr. Wynik dają przedmioty same przez się. Niektóre dzieci, mało uzdolnione w kierunku wysławiania się, z trudnością pamiętają cyfry i wymawiają je z móżolem, mimo że je dobrze znają. Jest to „brak”, który należy uzupełnić, nie poświęcając jednakże czysto umysłowego rozwoju. U małych dzieci pojęcie urabia się często znacznie wcześniej, niż wyrażenie.

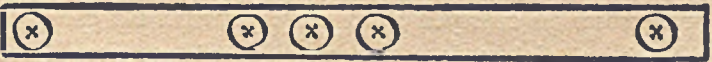
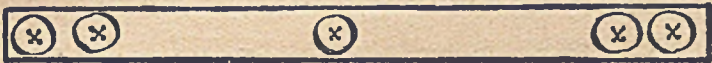
Praca, wymagana w XI ćwiczeniu — to praca syntetyczna, gdyż same przedmioty, umieszczone na obrazku, nie znajdują się obok siebie. Ponadto, aby zliczyć ilość rogów, łapek i t. p., dziecko musi dodać jednakie wartości i powoli dochodzi do początków mnożenia.

Gra XIII. Paski (ryc. 22).

To ćwiczenie zawiera:

1. Paski czerwone (kolor czerwony najlepiej się podoba) rozmaitej długości, na które naszyto w regularnych odstępach 3, 4, 5, 6, 7, 8 białych guzików.

2. Paski cokolwiek dłuższe od tych, na których są guziki. Na tych naszywa się guziki w równej ilości, jak na pierwszych, lecz inaczej rozmieszczone, tak jak wskazuje rycina. Dziecko układa naprzód na stole krótsze paski z pierwszej grupy kolejno podług długości, następnie bierze bez wyboru jakiś pasek z drugiej grupy i, zaginając fałdę w tej części, na której niema guzików, zbliża go do tamtych i porównywa liczbę guzików na obu paskach; skoro znajdzie pasek z ilością guzików, odpowiadającą liczbie guzików, przyszytych do jego paska, wtedy prostuje fałdę i wsuwa swój pasek pod tamten.



Ryc. 22. Gra XIII.

To ćwiczenie może być użyte za podstawę innego ćwiczenia.

U góry kartki rysuje dziecko wszystkie paski z drugiej grupy, na których naszyto pięć guzików; pod tem rysuje, w jaki sposób rozłożono liczbę 5 na każdym z pasków.

Gra XIV. Liczby.

Skoro już uczeń zna liczby, pisze pod każdą grupą wyrażenie abstrakcyjne dodawania:

$$2 + 3 = 5$$

Przez ćwiczenie XI (gra w analizę) zaczyna dziecko poznawać liczby, a ćwiczenia słuchowe i ćwiczenia, wykonane na tablicy, uzupełniają te wiadomości. Następnie sprawdza je zapomocą gry w liczby (XIV).

Kartonik o 12 przedziałach; w każdym wyrysowane palce, a na tych palcach liczby od 1 do 12.

Kładziemy raz jeszcze nacisk na fakt, że wszystkie te gry nie są jedynym przedmiotem lekcji, przeciwnie, są one jej dopełnieniem jedynie, zastosowaniem; przede wszystkim są pretekstem do częstych a miłych powtarzań dla całej klasy lub też materiałem do wymaganej od każdego ucznia osobistej pracy, na którą dzieci mają codziennie umyślnie wyznaczony czas.

Lekcję we właściwym znaczeniu stanowi przerabianie materiału, zmieniającego się wedle 14-dniowego programu, lub okolicznościowy przedmiot lekcji.

Lekcja rachunków jest zawsze ściśle złączona z lekcją poglądową. Posługujemy się owocami, zielonemi liśćmi, patyczkami, cegiełkami, fasolą, klockami, drobną monetą, paskami, krzesłami, które są w klasie, to znowu samymi uczniami, ich ubraniem i obuwiem.

Ukrywa się część przedmiotów, tworzy się grupy, wysyła się część dzieci za drzwi.

Nakrywają do stołu, szukają odpowiedniej liczby nakryć, nauczycielka pyta, dziecko odpowiada, pyta samo; tym sposobem wytwarza się skojarzenie wyobrażeń i wysłowienie ich. Inicjatywa nauczycielki tworzy lekcję, czyni ją zajmującą i pozwala malcom anormalnym zetknąć się z życiem.

* Gra XV. Rozbiór przez dodawanie (ryc. 23).







Ta gra, podobnie jak XI-ta, składa się z 6-ciu kartonów, podzielonych wzdłuż na 6 przedziałów. Każdy z tych przedziałów ma trzy przegródki.

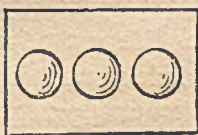
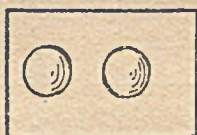
W pierwszej wyrysowano pewną liczbę kulek; druga jest pusta i przeznaczona na przyjęcie kartonika, na którym wyrysowano taką liczbę kulek, jaka jest potrzebna do uzupełnienia liczby, oznaczonej ilością palców, wyrysowanych w trzeciej przegródce. Ta gra odpowiada:

1) pytaniu, ilu kulek brak, lub ile kulek trzeba dodać do tych, które są w pierwszej przegródce, aby otrzymać liczbę palców.

2) czynności uogólniającej i wyrażonej w ten sposób:
 $a + ? = b$.

Gdy dziecko już dobrze zrozumie grę, wtedy umieszcza na każdej z przegródek kartonik z liczbami, które oznaczają działanie. Na pierwszym kartonie liczby wahają się



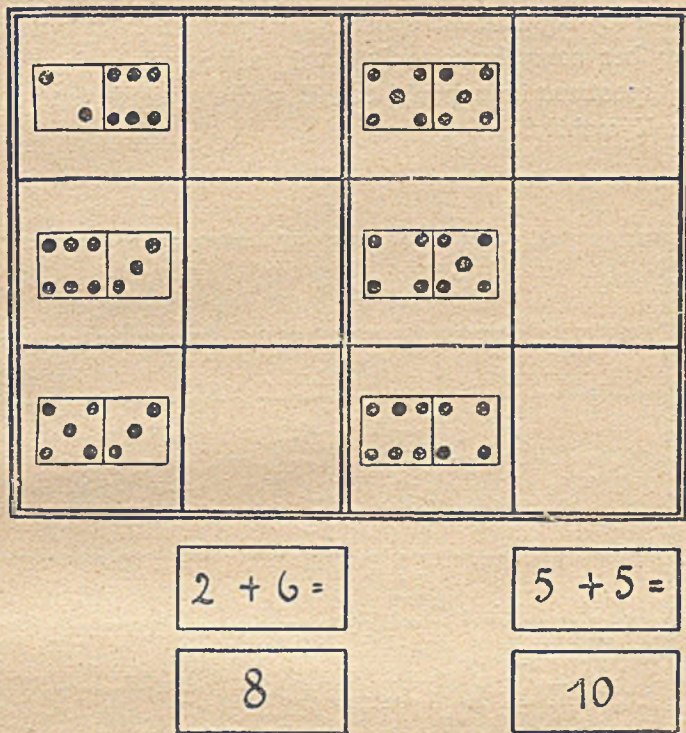
$$3 +$$

$$5 =$$

$$8$$

Ryc. 23. Gra XV.

między 2 a 4; na drugim 4 — 6 i tak dalej, aż do 10-ciu. W ten sposób otrzymujemy niemal wszystkie kombinacje pierwszych dziesięciu liczb.



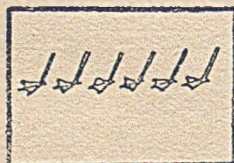
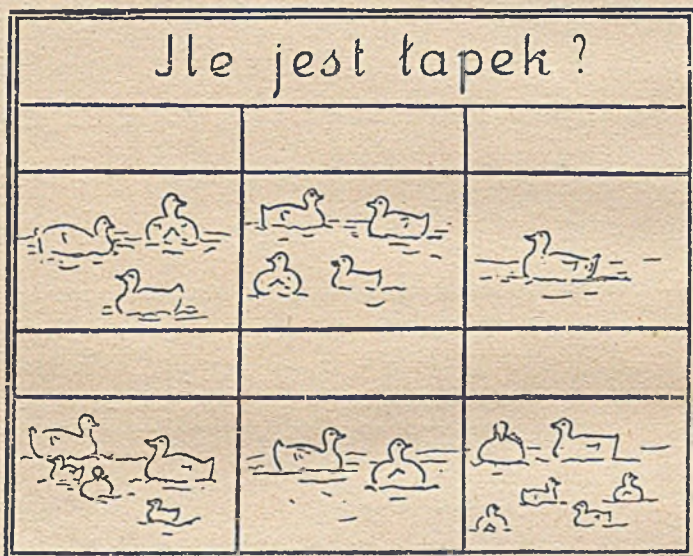
Ryc. 24. Gra XVI.

Gra XVI. Domino. Wyrażenie dodawania (ryc. 24).

Trzy kartony (wymiary 18 na 22 cm.) podzielono na 12 przegródek, grupowanych po 2. Jedna przegródka z każdej grupy opatrzona jest rysunkiem, przedstawiającym domino, na którym skombinowano liczbę punktów przez doda-

wanie od 2 do 10. Obok każdego domina w pustej przegródce umieszcza uczeń dwa małe kartoniki; na jednym jest liczba, wyrażająca sumę dodawania, na drugiej rozbiór tej sumy.

Przy tej zabawie spostrzeżliśmy rzecz ciekawą; dzieci biorą bez namysłu kartonik z całą sumą; zdaje się, że łatwiej spostrzec im naprzód całość, a następnie dopiero uskutecznić rozbiór.



3 razy 2 = 6 łapek

Ryc. 25. Gra XVII.

Gra XVII. Nogi i łapy (ryc. 25).

(Ćwiczenie, zaznajamiające z mnożeniem i z jego abstrakcyjnym wyrazem).

Na trzech kartonach (25 na 18 cm.) kładzie się w górnej części napis: „Ile jest łapek?” lub „Ile jest nóg?”. Na pierwszym kartonie wyrysowano w sześciu przegródkach kaczki w liczbie od 1 do 6. Na tych przegródkach dzieci kładą kartoniki z liczbą łapek, odpowiadającą ilości kaczek.

Drugi karton przedstawia taborety o trzech nogach, a trzeci — koty. Ponad każdą przegródką znajduje się inna mniejsza; tam uczeń umieszcza kartoniki, na których wyrażono w cyfrach wykonane działanie.

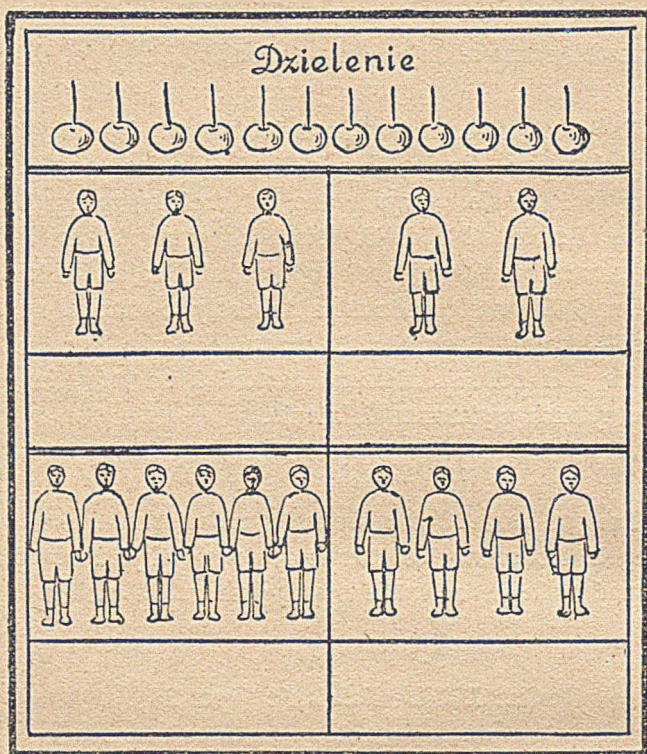
$$3 \text{ razy } 2 \text{ łapki} = 6 \text{ łapek.}$$

Ta gra może być również przedmiotem ćwiczeń piśmiennych. Pouczamy dziecko stopniowo, aby samo umiało rozwiązać zadanie, zawarte w powyższym ćwiczeniu.

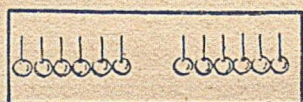
Gra XVIII. Dzielenie (ryc. 26).

Do tej gry potrzeba dwóch kartonów (25 na 15 cm.). W górnej części pierwszego wyrysowano 12 wiśni rzędem; w drugim jest 18. W dolnej części umieściliśmy w czterech przegródkach rysunek, przedstawiający dzieci w takich liczbach, które są dzielnikami 12 i 18. Uczeń powinien zastosować małe kartoniki, na których liczba wiśni jest ugrupowana wedle liczby dzieci.

Oczywiście, że przed tem ćwiczeniem odbyto z dziećmi szereg lekcyj zupełnie poglądowych, podczas których dziecko rozdzielało drobne przedmioty między dwóch, trzech lub czterech towarzyszy.



Każde dziecko
ma po $\frac{12}{3} = 4$ wiśnie



Każde dziecko
ma po $\frac{12}{2} = 6$ wiśni

Ryc. 26. Gra XVIII.

W ten sam sposób zaznajamiamy je stopniowo z pojęciem ułamka, dając do podziału plasterki plasteliny, krążki papierowe i t. p.

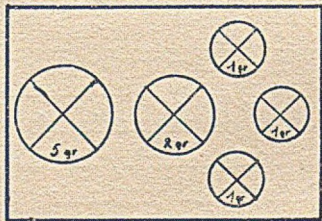
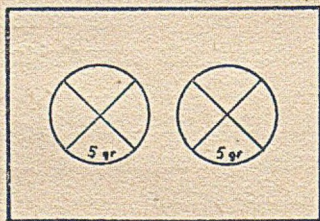
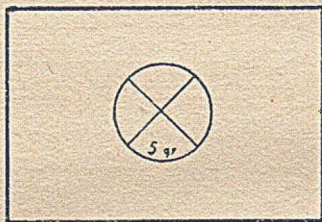
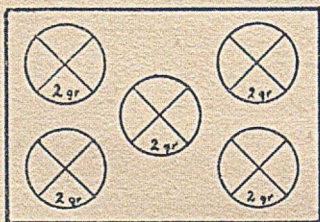
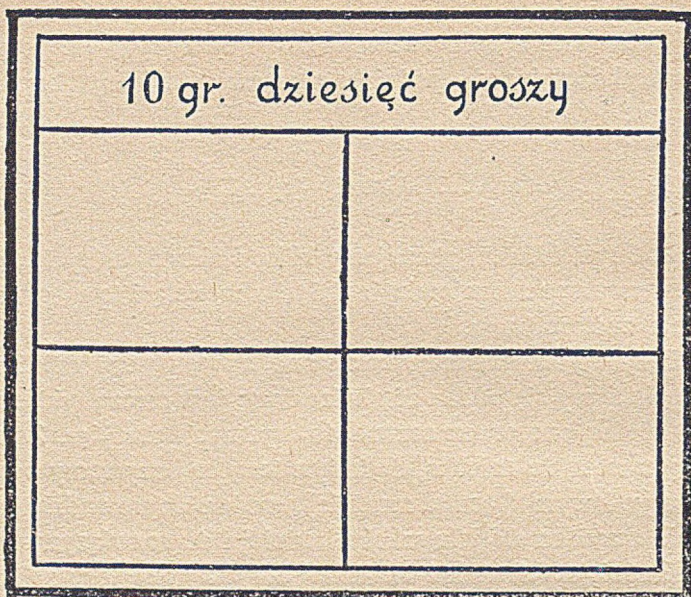
Gra XIX. Monety (ryc. 27).

Pod tym tytułem grupujemy kilka ćwiczeń, których celem jest wczesne zaznajomienie dzieci z monetą i to w praktycznym zastosowaniu.

Przy wychowawczej pracy nad anormalnemi dziećmi nie powinniśmy się oddawać złudzeniom; jest rzeczą widoczną, że nie są one przeznaczone do wyższych studjów. Zdarza się czasem, że dziecko, dotknięte tem, co nazywamy brakiem umysłowym (lacune mentale), można doprowadzić do odbycia nauki na stopniu szkoły średniej i do rozwiązywania nieco trudniejszych zadań matematycznych. Niektóre z trudem kończą naukę na poziomie szkoły dla 10-letnich dzieci. Większość pozostaje na poziomie dzieci 7, 8, 9 lub 10-letnich pod względem zdolności tworzenia sądów i pojęć oderwanych. Przy uczeniu takich dzieci arytmetyki jest rzeczą największej wagi pozostawienie na uboczu wszystkiego, mającego jakąkolwiek cechę teoretyczną.

Czasami mamy dzieci, w których podkreśla się zdolności do rachunków; umieją dodawać, odejmować, mnożyć, a nawet dzielić kilkucyfrowe liczby, nie są jednak zdolne do rozwiązania najprostszego zagadnienia kupna, do uzupełnienia małej sumy, aby mieć razem 5, 7 lub 10 groszy, do wydania reszty, do mierzenia lub ważenia. Czy takie dzieci będą kiedyś w dalszem życiu miały sposobność sumowania długich kolumn lub mnożenia przez 4 lub 5 liczb?

Nauka rachunków we wszystkich klasach i szkołach „specjalnych” powinna mieć cechę bezpośredniego pożytku i należy ją łączyć ściśle z zajęciem, które uczniowie będą



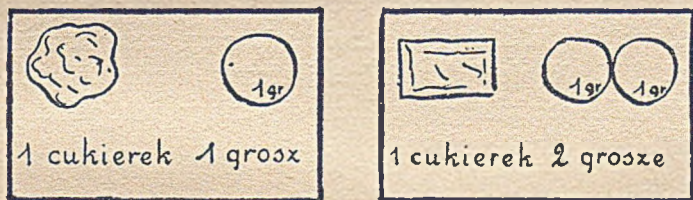
Ryc. 27. Gra XIX.

mogli kiedyś wykonywać. Znajomość monety krajowej jest jednym z pierwszych pojęć, które muszą zdobyć.

W tym celu obmyśliliśmy serję gier stopniowanych, z zastosowaniem naszej monety (belgijskiej), którą z łatwością można przystosować do użytku w innych krajach.

Z początku trudno dzieciom zrozumieć, że sztuka 2-groszowa ma wartość 2 jednogroszowych, a szczególnie, że moneta niklowa 10-groszowa, niemal tej samej wielkości, co ć-groszowa, ma wartość dziesięć razy większą.

Oczywiście, nie można ucznia zaznajamiać teoretycznie z większą wartością użytego metalu, musi zdobyć tę wiadomość na drodze doświadczenia, opartego na częstem powtarzaniu odpowiednich ćwiczeń. Do tego celu nauczycielka ma małą szkatułkę, napełnioną drobną monetą różnej wartości, którą rozdziela między dzieci na początku lekcji; ma też pudełka z cukierkami, które ustawia i kładzie na nich napisy:



Ryc. 29.

Dzieci kupują początkowo cukierki po jednym groszu, dalej po 2 gr. i t. d.

Przedmioty sprzedaży można różniczkować do nieskończoności: zapalki, pióra, pudełka, ołówki, papier i t. p. Inne ćwiczenia wykonywają w ten sposób, że układają na różnych sztukach drobnej monety taką samą liczbę ziarn fasoli i uskuteczniają dodawanie (od 1 do 5-ciu, następnie od 5 do 10).

Skoro dziecko już zdobyło te rozmaite pojęcia, dajemy mu pierwszą grę w monety na kartonie (gra XIX).

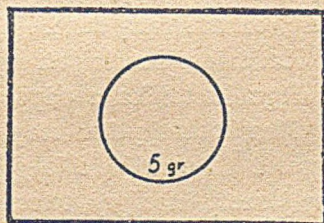
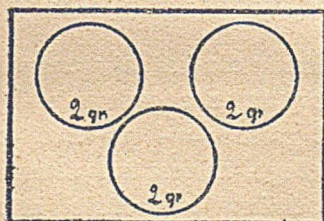
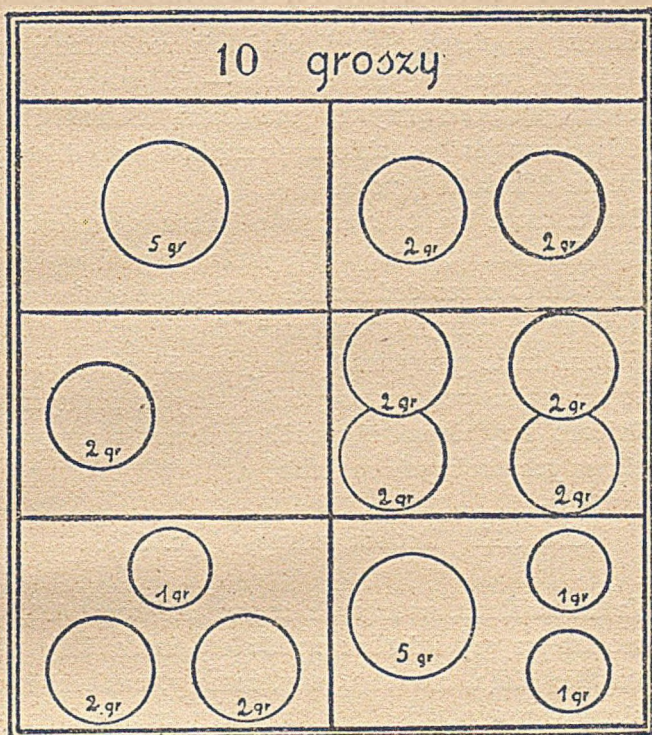
Gra ta składa się z 4 kartonów, z których każdy opatrzone jest odpowiednim napisem: „pięć groszy = 5 gr.; dziesięć groszy = 10 gr.; dwanaście groszy = 12 gr.; piętnaście groszy = 15 gr.”. Na małych kartonikach, przeznaczonych do pokrywania pustych przegródek, uwidoczniło rozmaite sposoby składania powyższych sum zapomocą monet, przytwierdzonych drutem. (Np., aby złożyć pięć groszy, na pierwszym kartoniku przytwierdzono sztukę 5-groszową, na drugim — 5 sztuk po jednym groszu, na trzecim — 2 sztuki po 2 i jedną z 1 groszem. Do ostatniej wreszcie przytwierdzono 1 sztukę dwugroszową i 3 jednogroszowe).

Początkowo dla ułatwienia pracy, szczególnie małym dzieciom, które, będąc dotknięte zaburzeniami ruchowemi, z trudnością posługują się palcami, dodajemy małe pudełko z fasolą lub wielkimi paciorkami, które układają na monetach dla obliczenia sumy. Możliwość zarzucić, iż należy raczej pozwolić dzieciom złożyć sumę z luźnych pieniążków, że jednak ta gra służy jako ćwiczenie przy nauce, musimy unikać gubienia pieniędzy, któremi zresztą nauczycielka niejednokrotnie pozwala posługiwać się, mając ich pełne pudełko.

Gra XX. Sumy do uzupełnienia (ryc. 29).

Gra składa się z kilku seryj kartonów.

1-sza serja: Cztery kartony 25 na 20 cm. Każdy podzielono na sześć przegródek, a u góry wypisano sumę, którą należy osiągnąć. W każdej przegródce wyrysowano monety, tworzące razem sumę mniejszą, niż wskazuje napis. Idzie o to, aby uczeń znalazł kartonik, przedstawiający sumę,



Ryc. 29. Gra XX.

której jeszcze brak dla dopełnienia liczby, wymienionej u góry.

Kartony w pierwszej serji obejmują rozkładanie sum: 10, 12, 15 i 20 groszy; w drugiej serji — 50 groszy, 1 złoty, 2 złote. Uwzględniono przy tej grze realną wielkość monet. Suma 50 groszy jest podzielona początkowo na dziesiątki, następnie na dziesiątki i grosze.

Gra ta może być ćwiczeniem piśmiennem; dziecko rysuje naprzód monety, następnie wyraża cyframi wykonane działanie bądź to przez dodawanie, bądź przez odejmowanie.

II-ga serja. Sumy, przenoszące 20 groszy.

Główne kartony wykazują sumy 25, 50 groszy i 1 zł., jako mające najszersze zastosowanie w życiu praktycznem.

Dziecko uczy się w ten sposób wydawania reszty i załatwiania swych drobnych rachunków.

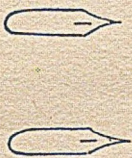
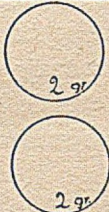
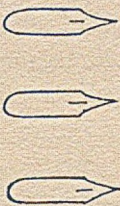
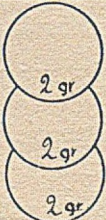
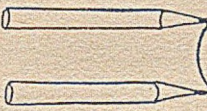




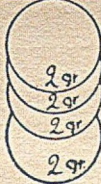


Gra XXI. Drobne zakupy (ryc. 30).

Na kartonikach, noszących napis: „Ile kosztuje”, wyrysowano lub przyszyto drobne przedmioty, któremi się dziecko posługuje: pióra, ołówki, gumy, zeszyty, cukierki i t. p. Przedmioty te ugrupowano po dwa, trzy, cztery, i dziecko ma znaleźć ich cenę; obok każdego przedmiotu wyrysowano monetę, oznaczającą cenę.

Zadaniem ucznia jest wyszukanie dla każdej przegródki małego kartonika z odpowiedzią na to zagadnienie. Np. dwa pióra kosztują dwa razy po 2 grosze = 4 gr. Zachęca się go też do wymówienia głośno tego, co jest narysowane. Mamy jeszcze inne gry, tworzące odmianę poprzedniej, które służą, jako przegląd tabliczki mnożenia. Wymieniamy jedną z nich:

Na kartonie wypisujemy: Jedna gruszka kosztuje 4 grosze, ile kosztuje...?

ile kosztują ?

2 stalówki kosztuje

$2 \times 2 \text{ gr} =$

4 grosze.

Ryc. 30. Gra XXI.

W 12 przegródkach tego kartonika przedstawiamy pewną liczbę gruszek w grupach od jednej do 12. Przystosowujemy do tej gry dwie serje kartoników; jedne z nich wyobrażają sztuki monety, przeznaczone na utworzenie sumy, należącej się za gruszki w przegródce, inne dają wyraz abstrakcyjny działania, które uczeń ma wykonać. Dajemy naszym uczniom liczne ćwiczenia tego rodzaju, gdyż wielu z pomiędzy nich początkowo zgoła nie umie sobie wyobrazić najdrobniejszego zagadnienia, a tem samem znaleźć stosownego działania.

Często miewaliśmy dzieci, które, wstępując, umiały doskonale recytować tabliczkę mnożenia, wykonywały działania pisemne z małemi tylko błędami, a nie zdołały rozwiązać najmniejszego zagadnienia kupna. Musimy zatem rozwinąć ich niedostateczne wyobrażenia, a cel tem możemy osiągnąć jedynie przez liczne ćwiczenia pogładowe.

Dla naszych uczniów, bardziej zaawansowanych, utworzyliśmy serję ćwiczeń, które są powtórzeniem lekcyj, a mają na celu mierzenie, obliczanie, ocenianie.

Zawierają: a) zasady rachunku pamięciowego: mnożenie przez 10, 100, 1000; przez 50, 25, 75; przez 9, 99, 11, 101 i t. d.; b) poszukiwanie powierzchni; c) poznanie ułamków i t. p. Pozwalają nam zatem dawać dzieciom do powtarzania ćwiczenia łatwe do sprawdzania i tak liczne, jak potrzeba. Nie opisujemy ich tutaj, gdyż odnoszą się już do uczniów wyższych klas, a naszym zamiarem jest wskazanie stopni początkowych, wprowadzających w naukę rachunków. Wszystko to, powtarzamy raz jeszcze, nie wyklucza lekcyj żywych, na których dziecko dotyka, mierzy, waży, gdzie ma sposobność zetknięcia się bezpośredniego z samą rzeczą i nabycia możliwie ścisłego wyobrażenia o ilościowych miarach jej jakości, co stanowi istotny cel rachunku,

R O Z D Z I A Ł III.

GRY, ODNOSZĄCE SIĘ DO POJĘCIA O CZASIE.

Pojęcie czasu jest wynikiem całego szeregu wrażeń i doświadczeń i, jak wszystkie pojęcia oderwane, bardzo późno rozwija się u dzieci.

Binet i Simon w swych testach, chcąc zmierzyć stopień rozwoju umysłowego, pytają dopiero sześćioletnich dzieci o różnicę między porankiem a południem, a ośmioletnich o datę dnia.

Dzieci niedorozwinięte najtrudniej, najwolniej zdobywają pojęcie czasu i liczby. Codziennie rano na początku lekcji zwraca się uwagę dziecka na dzień tygodnia, na dzień wczorajszy i jutrzejszy. W ciągu dnia stara się, żeby spostrzegły kolejność posiłków, godzin lekcyj, zabawy i snu. Przez powtarzanie codzienne lub tygodniowe pewnych podobnych do siebie zajęć dziecko naprzód zaczyna rozróżniać momenty dnia, następnie tygodnia. Ułatwia mu się zdobycie tego wyobrażenia przez użycie ilustrowanych kalendarzy różnego rodzaju.

1-o. Krążek, podzielony na 24 części, przedstawia dzień: rysunki wskazują kolejność zajęć, a ruchoma wskazówka daną chwilę.

2-o. Na innem kole, podzielonem na 7 części, wrysowano szczegóły zajęć tygodnia, np.: nabożeństwo niedzielne i zabawy, pranie poniedziałkowe, przechadzkę we czwartek, obecność szwaczki, która naprawia bieliznę w sobotę i t. p. i t. p.¹⁾.

3-o. Trzeci obraz przedstawia miesiąc, podzielony na 31 części, a ostatni — cały rok w szczegółach.

¹⁾ Szczegóły zajęć w ciągu tygodnia należy ułożyć według miejscowych zwyczajów (Przyp. tłum.).

Te rodzaje „zegarów” wiszą na ścianie, i nauczycielka może ich używać wraz z dziećmi, które same posuwają wskazówki. Prócz tego mają dzieci małe tarcze zegarowe z ruchomymi wskazówkami, które posuwają po każdej godzinie.

Dla pomnożenia ćwiczeń, odnoszących się do godzin, mamy grę nazwaną: „Która godzina?”.

Gra XXII. „Która godzina?”.

To ćwiczenie zawiera trzy stopnie wiadomości o godzinie.

1-o. Godzina cała: na dwóch kartonach, z których każdy podzielono na 6 przegródek, wypisano w każdej przegródce: jest szósta godzina; jest 10-ta godzina, i t. d. i t. d.

Zadaniem dziecka jest odnalezienie małego kartonika, na którym wyrysowany zegar wskazuje taką samą godzinę.

2-o. Pół godziny i kwadrans. Również dwa kartony z podobnymi ćwiczeniami.

3-o. Minuty. Ten sam podział.

To samo ćwiczenie można wykonać odwrotnie. Rozdzieliwszy między dzieci małe kartoniki, nauczycielka zapytuje: Kto ma zegarek, wskazujący 6-tą godzinę? $7\frac{1}{2}$? kwadrans po 5-tej i t. p.

Musimy zwrócić uwagę, że dziecko nauczy się nieraz odczytywać godziny, nie mając pojęcia o ich stosunku do dziennych zajęć. Takie odczytywanie może być zupełnie automatyczne, może nie wywoływać zgoła obrazu w umyśle dziecka. Pożytecznem staje się dopiero wtedy, gdy uczeń posiędzie tę zdolność. Odczytywanie godziny nie może zatem być miarą zdobytego wyobrażenia czasu w prawdziwym znaczeniu tego wyrazu.

ROZDZIAŁ IV.

GRY PRZYGOTOWAWCZE DO NAUKI CZYTANIA.

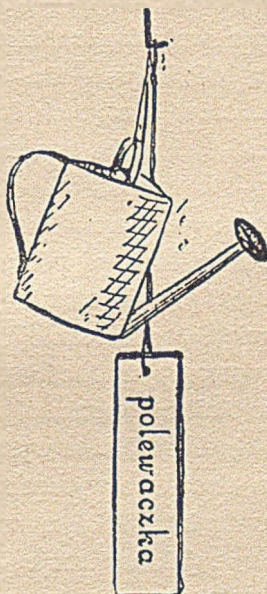
Nie możemy na tem miejscu zająć się psychologią czytania, opracowaną zresztą przez jednego z nas w artykułach, wydanych ze współpracownictwem p. Degand. Wystarczy, jeśli przypomnimy, że metoda, którą się posługujemy, stosując podstawowe zasady tej psychologii, ma za punkt wyjścia zajmującą i żywą myśl, wyrażoną zdaniem i słowem. W dalszym ciągu dochodzi za pośrednictwem analizy do poznania sylab i głosek, zaś ostatecznie przez syntezę do tworzenia nowych wyrazów.

Zapomocą gier budzimy w dzieciach zainteresowanie się nauką czytania; posługujemy się też wyrazami, określającymi rzeczy, które lubią.

Gra I. Etykietowanie (ryc. 31).

Na listwie, przytwierdzonej do muru, wieszamy około 20 drobnych przedmiotów, przeważnie zabawek: mały samochód, kolej mechaniczną, stół dla lalki, krzesło, szklankę, łożeczek, wózek, krowę, królika, gwizdawkę i t. p. Do każdego przedmiotu dodajemy stosowny napis, wypalony na deseczce.

Naprzód zdejmujemy dwie deseczki, zachęcając ucznia, aby je umieścił na dawnym miejscu.



Ryc. 31. Gra I.

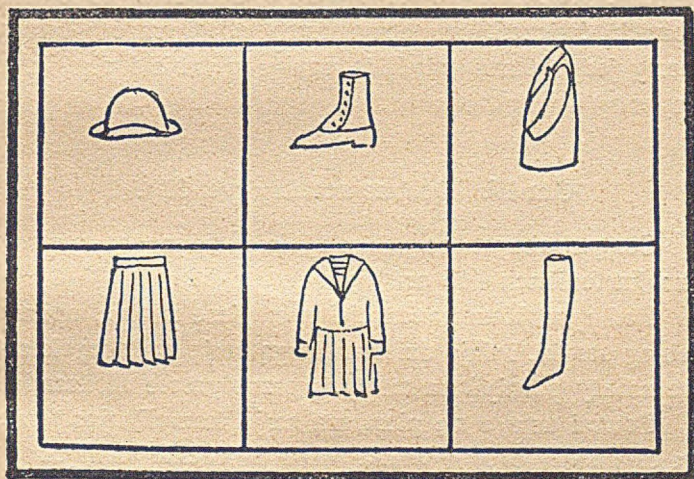
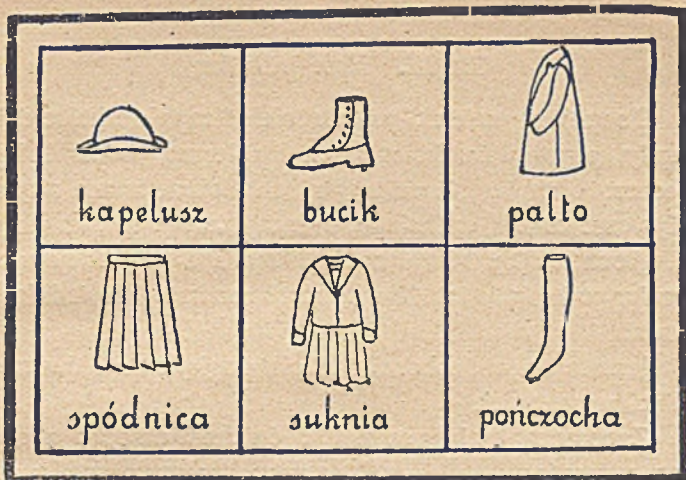
Ponieważ wybór jest mały, więc dziecko dość szybko rozpoznaje obydwaj wyrazy. Następnie zdejmujemy trzy, cztery napisy i tak dalej, aż dziecko pozna wszystkie wyrazy (20) i umie odnośne napisy zawiesić na właściwym haczyku.

*** Gra II. Loteryjka z obrazkami i wyrazami (rys. 32).**

Aby przygotować dziecko do szybkiego porównywania wyrazów, przygotowaliśmy dwie serie jednakowych kartonów, na których wyrysowano lub przyklepiono przedmioty, najlepiej dzieciom znane.

Jeden karton przedstawia części ciała; inny — sześć owoców; inny — sześć rodzajów pokarmu; dalszy — sześć przedmiotów, należących do nakrycia stołu; 5-ty — sześć ubrań; 6-ty — sześć sprzętów; 7-my — sześć innych przedmiotów, służących do codziennego użytku: napaśtek, gwoździe, szczotka, parasol, guzik, młotek. Nazwę tego przedmiotu wypisano dwa razy: raz pod rysunkiem, drugi raz na osobnym kartoniku. Dziecko wyszukuje z pomiędzy małych kartoników odnośny napis i umieszcza go pod wyrysowanym przedmiotem. Jest to poprostu drobna czynność pamięci bezpośredniej i ćwiczenie porównawcze. Celem stopniowania trudności dziecko ma początkowo wybór między sześcioma wyrazami na tym samym kartonie, następnie między dwunastoma wyrazami na dwóch kartonach, dalej między osmnastoma wyrazami i t. d. Skoro już to ćwiczenie wykonywa z łatwością, zwracamy się do jego pamięci.

Jak wskazuje obok umieszczona rycina, są dwojaki kartony; na kartonach drugiej serii niema napisów, dziecko musi je dobrać z pamięci.



kapelusz

sukienka

spódnica

Ryc. 32. Gra II.

Gra III. Małe pudełka.

Do małych pudełek, przeważnie od zapalek, które dzieci oblepiły poprzednio kolorowym papierem, i na których umieszczono napisy, kładziemy różne, dobrze znane artykuły spożywcze: cukier, czekoladę, orzechy, kawę, sól, kakao, fasolę, groch, mąkę, kawałeczki chleba i t. p. Zdejmujemy wierzchy pudełek, które dziecko musi znowu odpowiednio dopakować.

Jest to więc doskonała lekcja poglądowa i ćwiczenie pamięci wzrokowej.

Zapomocą tych wszystkich ćwiczeń dziecko zdobyło zapas wyrazów, na których rozpoczynamy pracę analizy i syntezy. Nie mówimy tu o piśmie, będącem przedmiotem osobnych ćwiczeń, rozpoczynanych od wyrazów łatwych. Chcemy jedynie zauważyć, że naukę czytania i pisania rozpoczynamy od wyrazów i zdań.

Gra IV. Drobne scenki (ryc. 33).

Serję drobnych scenek z życia rodzinnego wyrysowano na kartonikach (15 na 16 cm.).

Pod rysunkiem nauczyciel sam pisze zdanie, opisujące przebieg scenki, i daje dziecku drugą serję podobnych zdań, które należy położyć na tamtych przez proste utożsamienie.

Powoli usuwa się pierwszą serję, komplikując tem samem czynność porównywania przez ćwiczenie pamięci.

Następnie przedstawiamy dziecku trzecią serję zdań; tym razem są one rozłożone na wyrazy, a uczeń układa je w zdania wedle wzoru lub bez wzoru.

Liczba tych małych scenek nie jest ustalona; pomnażamy ich liczbę w celu zainteresowania dzieci, o ile zdarzy się w klasie jaki drobny wypadek.



Janek kładzie bucik

Janek

kładzie

bucik

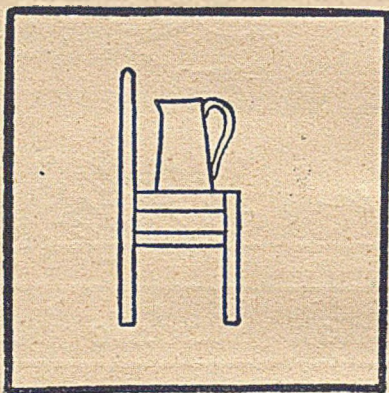
Ryc. 33. Gra IV.

To ćwiczenie może być przedmiotem pracy zbiorowej. Nauczyciel rozdaje zdania, pokazuje po jednej scence, a dzieci dobierają odnośne zdanie; może też dać każdemu z dzieci kilka zdań i pokazać drugą serję, aby uczniowie porównywali; czasem pisze zdanie na tablicy i żąda kartonika z odnośną scenką.

Głównem zadaniem jest utrzymać uwagę i dawać dużo ćwiczeń.

Gra V. Deseczki (ryc. 34).

Ta gra, stanowiąca czynność syntetyczną, składa się:
1-o z serji 8 deseczek (o wymiarach 12 na 15 cm.),
na których wypalono kształt krzesła, a na nich: a) filiżankę,
b) kulę, c) garnuszek, d) kapelusz;



dzbanek

jest na

krzesetku

Ryc. 34. Gra V.

2-o z małych deseczek, wysokich na 2 cm.; na jednych znajduje się nazwa przedmiotu, na innych wyrazy „jest na”.

Dziecko uczy się kombinowania tych wyrazów, aby sformułować takie zdanie, jak: Kula jest na stołku, kapelusz jest na stole.

Rysunek tych przedmiotów, wykonany w sposób najprostszy, pozwala dziecku naśladować go z łatwością w zeszycie.

Ćwiczenia te można równie wykonać odwrotnie: Nauczycielka pisze na tablicy lub składa z deseczek jedno z małych zdań i żąda od dziecka wyszukania odnośnego rysunku.

Na tym stopniu rozwoju dziecko wykonywa w zeszyty, który mu dajemy, ćwiczenia w rodzaju przedstawionych na rycinie. Obok rysunku dziecko nalepia kawałek papieru, na którym wypisano zdanie. To zdanie, początkowo całkowite, następnie pocięte, dziecko składa podczas nalepiania. Rozkładając w ten sposób zdanie, uczeń poznaje z czasem drobne wyrazy, z którymi się często spotyka: ten, ta, to, jest, na, wyodrębnia je i odczytuje wkońcu samorzutnie w nowych zdaniach. Wówczas dopiero nauczycielka zaczyna wybierać z pośród znanych wyrazów takie, które mają podobne zgłoski, i kieruje uwagę dziecka na to podobieństwo. Uczeń wkracza w stadjum analizy, budzącej często żywe zainteresowanie; cieszy się, gdy może wyszukać wśród swego małego zasobu wyrazów znane zgłoski, i w ten sposób robi coraz dalsze odkrycia.

Kładziemy nacisk na to, że przywiązujemy wielką wagę do rysunku przy nauce czytania. Rysunek towarzyszy wszystkim osobistym pracom dziecka; dążymy do tego, aby ono umiało równie szybko wyrażać myśl swoją rysunkiem, jak pismem.

Nasi uczniowie, pozostający w internacie, czytają pod dozorem często poza godzinami lekcji. Przy stole np. dostają małe woreczki, zawierające małe deszczułki, na których wypalono nazwy głównych dań. Prosząc o potrawę, podają deseczkę z odnośną nazwą.

Podobnie w ogrodzie wypisane są na blaszkach nazwy drzew i roślin (czerwone litery na białym tle); dzieci zdejmują blaszki i kładą je następnie na właściwe miejsce. Jest to równocześnie miła lekcja pogładowa.

Nauka czytania, prowadzona w ten sposób, staje się zarazem skutecznym czynnikiem rozwoju intelektualnego, prowadzi dziecko do myślenia i do czynu.





R O Z D Z I A Ł V.

GRY GRAMATYCZNE I UŁATWIAJĄCE ROZUMIENIE MOWY.

Celem zaznajomienia dzieci z elementarnymi zasadami gramatyki ułożyliśmy również serię gier i ćwiczeń, służących do powtarzania. Wymieniamy niektóre:

Gra I. Rodzaj żeński przymiotników w ogólności.

Gra II. Rodzaj żeński przymiotników, stanowiących wyjątki.

Liczba pojedyncza	Liczba mnoga
 bucik	 buciki
 piłka	 piłki

bucik

buciki

Ryc. 35. Gra III.

*** Gra III. Cechy liczby mnogiej w ogólności (ryc. 35).**

Na kartce, podzielonej na dwie części, z jednej strony rysujemy jeden przedmiot, z drugiej dwa lub więcej przedmiotów tego samego gatunku.

Nazwy przedmiotów w liczbie pojedynczej i mnogiej wypisano na małych kartonikach. Uczeń szuka nazwy przedmiotu i kładzie ją obok rysunku. Z tych wyrazów układają uczniowie następnie krótkie zdania, co stanowi ich pracę osobistą przy nauce gramatyki.

Gra IV. Wyjątki w liczbie mnogiej.

Kartony ułożone wedle tego samego wzoru.

Gra V. Osoby przy odmianie czasownika (ryc. 36).

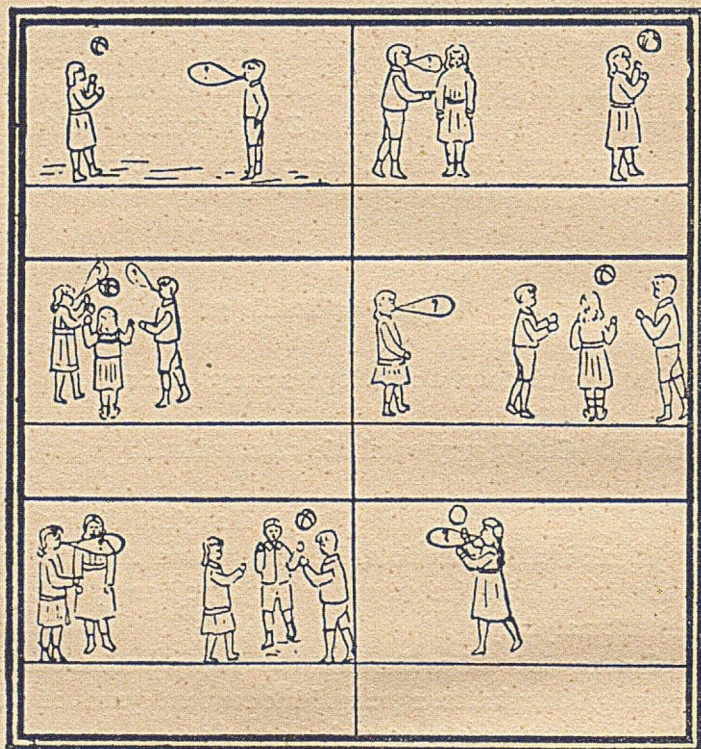
Ta gra, przeznaczona głównie dla głuchych malców, służy jednak i takim dzieciom, którym sprawia trudność zrozumienie języka, i które używają konjugacji w sposób zupełnie automatyczny.

Gra zawiera kilka kartoników; każdy podzielono na sześć przegródek; każda z przegródek zawiera rysunek i wolne miejsce, przeznaczone na mały kartonik.

Rycina 36 wskazuje zastosowanie gry.

Nie stosujemy się umyślnie do zwykłego porządku gramatycznego przy osobach. Dziecko, chcąc przystosować swe zdania, musi się kierować jedynie analizą rysunku; osoba, która mówi, ma swą szczególną odznakę, jak wskazuje rysunek. Ta gra bardzo dziecko bawi. Wszystkie te ćwiczenia można zmieniać, urozmaicać i tworzyć nowe w tym samym duchu.

Zdarza się, że oddają do nas dzieci, umiejące już czytać i pisać, nie posługujące się jednak temi wiadomościami i jakby opóźnione w rozwoju umysłowym. Mówią, lecz gdy



ty się bawisz

ona się bawi

Ryc. 36. Gra V.

się je bada uważnie, spostrzega się, że słownictwo ich jest bardzo ubogie, i że przeważnie nie pojmują znaczenia wyrazów. Czytają zatem bez zrozumienia, a czytanie nie bu-

dzi w nich żadnego zainteresowania. Aby wzbogacić ich słownik i kontrolować ich czytanie poza godzinami nauki, przygotowaliśmy serję ćwiczeń, z pomiędzy których podajemy dwa przykłady.

Gra VI. Różne artykuły.

Gra składa się z serji kartonów o wymiarze 20 — 30 cm. Każdy karton podzielono na 4 rzędy po 5 przegródek. W czterech przegródkach na lewo przytwierdzono części różnych artykułów. (Proszki i płyny w małych flaszeczkach).

I. Cztery środki spożywcze: mąka, mleko, słonina, ziemniaki.

II. Cztery rodzaje materiałów na ubrania: wełna, bawełna, len, skóra.

III i IV. Ośm substancyj mineralnych: cegła, siny kamień, marmur, łupek, miedź, żelazo, szkło, porcelana.

Nad innymi rzędami czterech przegródek napisano kolejno: Co to jest? Skąd pochodzi? Kto tego używa? Co się z tego robi?

Małe kartoniki zawierają odpowiedzi na te pytania. To ćwiczenie jest dla dziecka czynnością, wymagającą namysłu; pogadanki o tych przedmiotach przeprowadzono poprzednio, jest więc to ćwiczenie doskonałym powtórzeniem nabytych pojęć i dostarcza tematu do wypracowania.

Gra VII. Rzemiosła.

Napotkaliśmy w handlu obrazki, przedstawiające rozmaite rzemiosła, i użyliśmy ich do ułożenia ćwiczeń, podobnych do poprzednich gier. Na każdym kartonie przytwier-

dziliśmy cztery obrazki, przedstawiające rozmaite rzemiosła; w pierwszym rzędzie przegródek na lewo są następujące pytania:

Kto to jest?

Co robi?

Czem pracuje?

Gdzie jest?

Odpowiedzi napisano na małych kartonikach.

Skoro uczeń umie już wykonać ćwiczenia bez błędu, zdejmujemy kartki, a uczeń rysuje w swym zeszycie obrazek i odpowiada pisemnie na pytania. Ta gra jest równocześnie dobrem ćwiczeniem ortograficznym.

Gra VIII. Obrazki.

Posługujemy się też obrazkami z podpisami w rodzaju Epinala,¹⁾ z których odcinamy tekst. Podpisy, nalepione na małe kartoniki, dziecko samo umieszcza pod obrazkiem. Skoro dziecko dobrało stosowne kartoniki, opowiada lub opisuje w skróceniu powiastkę w swym zeszycie. Dla początkujących zastępujemy tekst oryginalny jednym lub dwoma łatwymi zdaniami.

Można ułożyć wiele innych gier w tym samym rodzaju, zależnie od potrzeby i zdolności uczących. Dzieci mogą się wówczas przyczynić do ich wykonania, co oczywiście podnosi zainteresowanie, a tem samem wartość gry.

Na zakończenie podajemy tabelę naszych gier, która jest próbą klasyfikacji w przybliżeniu podług stopnia trudności podanych ćwiczeń. Nie można określić u dzieci nienor-

¹⁾ Książki z obrazkami dla dzieci.

malnych wieku, dla jakiego się te ćwiczenia nadają, gdyż rozwój dzieci nienormalnych nie da się zgoła porównać z rozwojem regularnym i szybkim dzieci normalnych. Poza tem wydaje się nam pożytecznem przypomnieć na tem miejscu, iż w licznych wypadkach zaburzenia umysłowe i fizyczne występują jako braki (luki), w innych sam rozwój jest jednostronny. Należy zatem obok stałego ćwiczenia normalnie rozwiniętych zdolności starać się usilnie o zapełnienie luk, a w razie potrzeby powracać i powtarzać swą pracę.

Dodaliśmy do naszej tabeli szereg liczb, oznaczających w przybliżeniu wiek dzieci normalnych, dla których te gry mogą być użyte. Mogą zatem służyć, jako testy, i łączą przeważnie tę korzyść, że dadzą się powtórnie zastosować przy badaniach umysłowych; niemniej dobrze jest upewnić się, ile czasu potrzeba było na wykonanie ćwiczenia, i jaki wywarło ono wpływ.

Tabela wykazuje w każdym razie, że mnóstwo ćwiczeń musi poprzedzić naukę rachunku, czytania i pisania, i to jest punkt, na który należy kłaść duży nacisk.

Przegląd gier.

(ułożony, w przybliżeniu wedle stopnia trudności).

	A. Wzrokowe			B. Wzrokowe Ruchowe	C. Ruchowe	II. Rachunki III. Czas	IV. Czytanie V. Gramatyka i wyrażanie się	Mogą być zastosowane dla normalnych od lat:
	1. barwy	2. kształty i barwy	3. kształty					
stopień I	I-III	I-III	—	I-VI	1 ¹⁾	I	—	2
II stopień	III-IV	III-VI	I-II	VI-IX	—	II-IV	—	3-4
III stopień	—	VII-VIII	II-III	VI-IX-X	—	IV-IX	—	4-5
IV stopień	—	—	III-VI	X	—	X-XIII	II-V	5-6
V stopień	—	—	—	—	—	XIV-XIX	VI	6-7
VI stopień	—	—	—	—	—	XIX-XXI	I-III	7-8
VII stopień	—	—	—	—	—	XXII	II-IV- V-VIII	7-8

SPIS GIER.

Gry, odnoszące się do rozwoju percepcji, uwagi i sprawności ruchowej.

A. GRY WZROKOWE.

1. Gry w barwy.

- * I. Bańki mydlane.
- * II. Piłka.
- III. Dziewczynka na przechadzce.
- IV. Dobrzy przyjaciele.

2. Gry, odnoszące się do kształtów i barw.

- * I. Przedmioty barwne.
- II. Barwne sceny.
- III. Ćwiczenie cierpliwości (łamigłówki).
- IV. Gry, w których brak pewnych przedmiotów.
- * V. Saboty.
- VI. Garnuszki.
- VII. Klasyfikowanie złożone.
- * VIII. Odnajdywanie brakujących przedmiotów.

3. Rozróżnianie kształtów i kierunku.

- * I. Wazy.
- * II. Gimnastykujący się chłopiec.
- III. Chłopcy.
- IV. Ptak w klatce.

¹⁾ Jak już było powiedziane w tekście, ćwiczenia z serji B. mogą być użyte dla serji C.

- * V. Stół i piłka.
- VI. Krzesło i dzbanek.
- VII. Krzesło.

B. GRY WZROKOWO-RUCHOWE.

- I. Bryły.
- II. Sześciiany.
- III. Klasyfikowanie.
- IV. Wkładanie pudełek.
- V. Ramki.
- * VI. Kształty z drzewa.
- VII. Przewlekanie.
- VIII. Patyczki.
- IX. Puszki z niespodziankami.
- X. Konstrukcje logiczne.

C. GRY RUCHOWE I SŁUCHOWO-RUCHOWE.

I. Woreczki.

Gry wstępne do nauki rachunków.

- I. Puszki z niespodziankami.
- II. Pudełka do klasyfikowania przedmiotów.
- III. Owoce.
- * IV. Drobne przedmioty.
- V. Guziki.
- * VI. Nakrycie stołu.
- * VII. Paski do zapinania.
- VIII. Małe dzieci.
- IX. Zabawki.
- X. Jednakowe przedmioty.
- XI. Pierwsza gra w analizę (dodawanie).

- XII. Widoczki.
- XIII. Paski.
- XIV. Liczby.
- * XV. Rozbiór przez dodawanie.
- XVI. Domino.
- XVII. Nogi i łapy.
- XVIII. Dzielenie.
- * XIX. Monety.
- XX. Sumy do uzupełnienia.
- XXI. Drobne zakupy.

Gry, odnoszące się do pojęcia o czasie.

- * XXII. „Która godzina?”

Gry przygotowawcze do nauki czytania.

- I. Etykietowanie.
- * II. Loteryjka z obrazkami i wyrazami.
- III. Małe pudełka.
- IV. Drobne scenki.
- V. Deseczki.

Gry gramatyczne i ułatwiające rozumienie mowy.

- I. Rodzaj żeński przymiotników.
- II. Rodzaj żeński przymiotników, stanowiących wyjątki.
- * III. Cechy liczby mnogiej w ogólności.
- * IV. Wyjątki przy tworzeniu liczby mnogiej.
- V. Osoby przy odmianie czasownika.
- VI. Różne artykuły.
- VII. Rzemiosła.
- VIII. Obrazki.

WYDAWNICTWO GIER.

Jeux éducatifs.

Institut J. J. Rousseau. Toconnerie 5. Genève d'après
le Dr. Decroly et M-lle Monchamp.

Pour les jeunes enfants et les élèves arriérés. Notice
explicative par M-lle Descoedres.

Développement des sens. Calcul. Lecture.

1-re série, 15 jeux différents fr. 40.

2-de série 15 autres jeux plus difficiles fr. 30.

Na składzie u M. J. Wuthrich. Place Métropole 2.
Genève.

WYDAWNICTWA POLSKIE

SEKCJA WYCHOWANIA PRZEDSZKOLNEGO
PRZY WYDZIALE OŚWIATY I KULTURY MAGISTRATU
M. ST. WARSZAWY,

UL. DANIŁOWICZOWSKA 1.

WYDAWNICTWA „PŁOMYCZKA”, „PŁOMYKA”
I „ILUSTRACJI SZKOLNEJ”.

WARSZAWA, UL. ŚWIĘTOKRZYSKA 18.

MALANOWSKI J. FABRYKA I SKŁAD ZABAWEK.

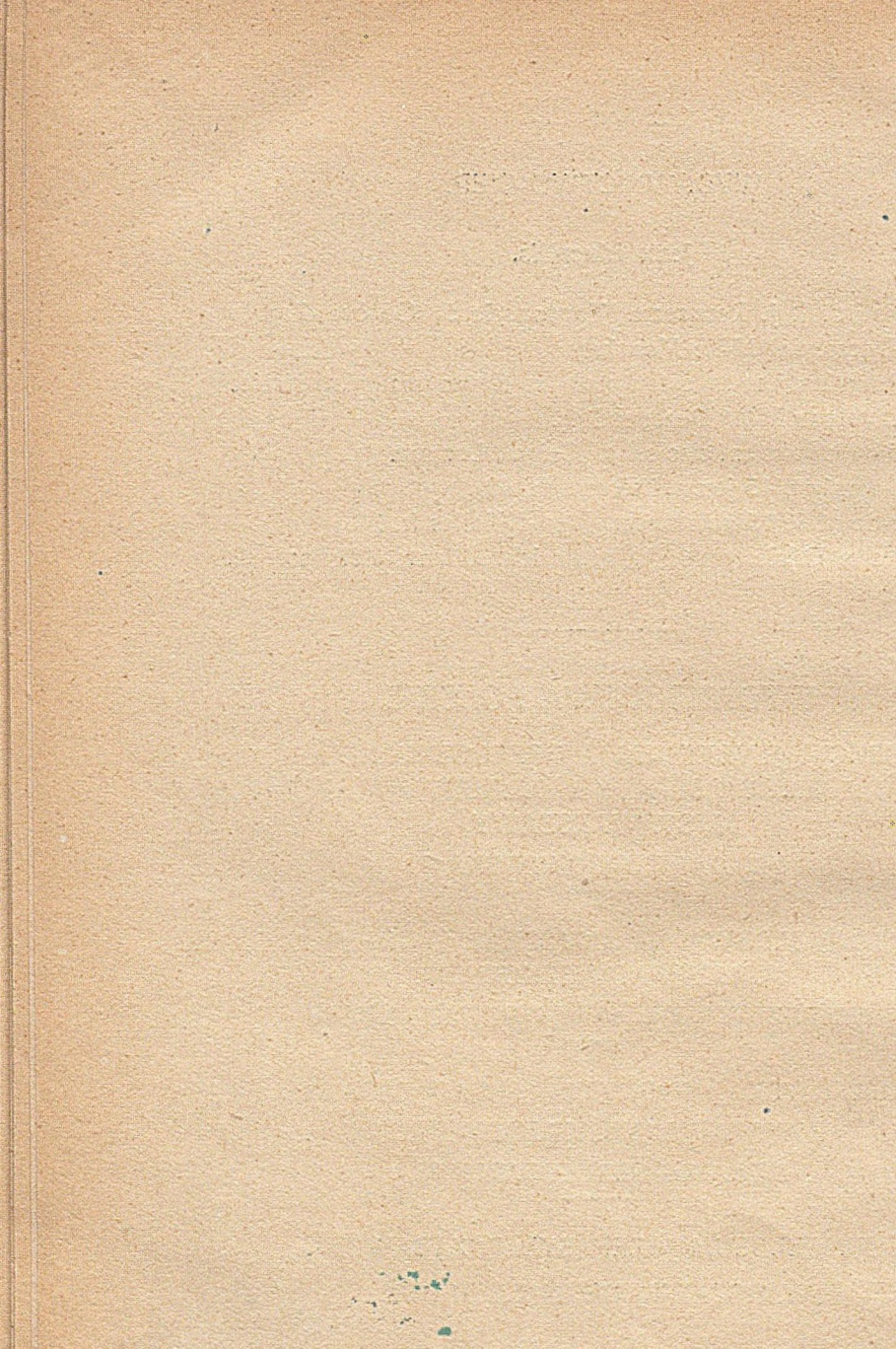
WARSZAWA, UL. KRÓLEWSKA 37

I UL. MARSZAŁKOWSKA 98.

RINGELBLUM JÓZEF. SKŁAD ZABAWEK.

WARSZAWA, UL. NALEWKI 29.





SPIS RZECZY.

	Str.
Przedmowa	5
Wstęp	10
Gry wychowawcze	14
ROZDZIAŁ I. Gry, odnoszące się do rozwoju percepcyj zmysłowych, uwagi i zdolności ruchowych	15
A. Gry wzrokowe	18
1. Gry w barwy	18
2. Gra w kształty i barwy	20
3. Rozróżnianie kształtów i kierunku	25
B. Gry wzrokowo - ruchowe	33
C. Gry ruchowe i słuchowo - ruchowe	47
ROZDZIAŁ II. Gry wstępne do nauki rachunków	48
ROZDZIAŁ III. Gry, odnoszące się do pojęcia o czasie	79
ROZDZIAŁ IV. Gry przygotowawcze do nauki czytania	81
ROZDZIAŁ V. Gry gramatyczne i ułatwiające rozumienie mowy	88
Przegląd gier	93
Spis gier	94

~~BIBLIOTEKA
 Państwowego Liceum Pedagogicznego
 w OLSZCACH~~

~~202~~

STUDIUM NAUCZYCIELSKIE
w GLIWICACH



Spec.
17798

spec.
spec.