<u>Gry i zabawy interakcyjne w klasach I- III w oparciu o propozycje Klausa W. Vopel'a.</u>

Scenariusz warsztatów dla nauczycieli.

Opracowanie: Małgorzata Przesmycka i Elżbieta Wasiluk- nauczycielki kształcenia zintegrowanego w Szkole Podstawowej nr 34 w Białymstoku

Przebieg warsztatów:

1. Nawiązanie do Programu Profilaktyki Szkoły.
2. Przykłady metod diagnozujących sytuację wychowawczą w klasie.
3. Rola zabaw interakcyjnych w polepszeniu zdolności komunikowania się i współpracy uczniów w oparciu o propozycje Klausa W. Vopel'a.
4. Zapoznanie z wybranymi grami i zabawami interakcyjnymi:

- Orkiestra/ Kontakty
- Zdjęcia z dzieciństwa/ Tożsamość
- Dalszy ciąg historyjki/ Komunikacja
- Godzina bajek/ Komunikacja
- Żywe słowo/ Komunikacja
- list do dziecka w innym kraju/ Tożsamość

5. Podsumowanie i ewaluacja.

Program Profilaktyki Szkoły obliguje nauczycieli i wychowawców do realizacji zadań w nim zawartych, miedzy innymi takich jak:

- kształtowanie umiejętności pracy w grupie poprzez organizowanie gier i zabaw;
- integrowanie zespołu klasowego poprzez wspólne zabawy, imprezy klasowe i szkolne;
- pogłębianie relacji koleżeńskich;
- budowanie zdrowych kontaktów interpersonalnych;
- wdrażanie uczniów do rozpoznawania i nazywania przeżywanych uczuć i emocji, rozumienia i akceptowania uczuć własnych i cudzych;
- dotarcie do mocnych potencjałów osobowości i ich wykorzystanie w życiu.

Wychodząc naprzeciw wymogom programu przygotowałyśmy przykładowy zestaw gier i zabaw, które ułatwią realizację zadań zawartych w programie.

Żeby zaplanować pracę wychowawczą i dobrać odpowiednie gry i zabawy interakcyjne musimy dobrze poznać swój zespół. Prowadzimy systematyczną, ukierunkowaną obserwację, rozmawiamy z uczniami i ich rodzicami, przeprowadzamy ankiety. Możemy też przeprowadzić socjometryczną analizę struktury grupy.

Badania socjometryczne stosuje się najczęściej w celu uzyskania następujących danych:

„- identyfikacja osób wymagających specjalnych zabiegów wychowawczych, specjalnej opieki, dodatkowych zajęć,

- identyfikacja osób szczególnie atrakcyjnych dla części członków danej grupy, np. przywódcy klik, czy innych podgrup,

- identyfikacja osób izolowanych, niewłączonych w żaden układ stosunków w ramach jakiejś podgrupy,

- diagnoza wewnętrznej struktury grupy jako całości (przy powtarzaniu badań informacji o zmianach dokonujących się w strukturze grupy, np. pod wpływem stosowanych zabiegów terapeutycznych),

- porównywanie różnych grup między sobą, np. przy ocenie efektywności różnych rodzajów psychoterapii grupowej" (Brzeziński 1978, s. 289).

Metoda badań socjometrycznych obejmuje swym zasięgiem kilka różnych odmian technik badawczych zwanych technikami socjometrycznymi.

Technika socjometryczna J. L. Moreno

Poza tym, ze dostarcza dużo informacji o stosunkach wewnątrzgrupowych, jest niezastąpiona dla ustalenia, jak pogrupować członków, aby uzyskać określony stopień ich zadowolenia, z istniejącego układu stosunków.

Technika „ Zgadnij kto?".

„ Istotna różnica pomiędzy techniką socjometryczną Moreno, a techniką Zgadnij kto? Polega na tym, że o ile pierwsza bada rzeczywiste wzajemne powiązania pomiędzy członkami grupy, to druga dostarcza informacji, jak członkowie grupy spostrzegają te powiązania, a więc bada jakby odbicie struktury grupy w świadomości członków". (Pilkiewicz 1973, s. 197).
Technika Zgadnij kto/ jest stosowana najczęściej do uchwycenia osób spełniających określone role w grupie lub odznaczających się interesującymi nas cechami.

Plebiscyt życzliwości i niechęci

Technika ta określa stosunki lubienia się i nielubienia członków grupy.

Wnikliwa diagnoza sytuacji w klasie pozwala nam określenie słabych stron, problemów do rozwiązania, a także mocnych stron, na których możemy bazować oraz zaplanowanie dalszej pracy wychowawczej. Istotną rolę w poprawieniu jakości procesu grupowego odgrywają gry i zabawy interakcyjne.

Propozycje takich gier i zabaw można znaleźć w zbiorze książek Klausa W. Vopel'a. Klaus W. Vopel jest znanym niemieckim psychologiem, pedagogiem i moderatorem, pomysłodawcą tzw. gier interakcyjnych, które opierają się na podstawie ukierunkowanej tematycznie interakcji oraz psychologii humanistycznej.

W książkach pod tytułem: „ Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży" cz. 1-4 oraz „ Zabawy interakcyjne" cz. 1-6, gry i zabawy zostały pogrupowane wg następujących kategorii: kontakty, postrzeganie, tożsamość, uczucie, rodzina i przyjaciele, komunikacja, ciało, zaufanie, szkoła, feedback, wpływy, współpraca. Taki podział ułatwia wybór gier i zabaw odpowiednich do zadań, które realizujemy.

Proponujemy kilka zabaw z wyżej wymienionych pozycji.

Orkiestra/ Kontakty

Przebieg:

Proponuję wam dzisiaj zabawę, która umożliwi muzykowanie w zespole, nawet przy braku prawdziwych instrumentów. Ustawcie się w kręgu i oprzyjcie dłonie na ramionach poprzedzającego was sąsiada… Zastanówcie się teraz, w jaki instrument chcielibyście zamienić stojącego przed wami kolegę lub koleżankę. Po podjęciu przemyślanej decyzji, zacznijcie powoli i spokojnie grać. Naśladujcie przy tym za pomocą waszego głosu melodię lub takt, który gracie. Grajcie po prostu to, co wam przyjdzie na myśl. W taki oto sposób cała grupa przemieni się w instrumenty muzyczne i muzyków. (1 minuta).

Teraz chciałabym , abyście powiedzieli swojemu poprzednikowi, jakim instrumentem jest on dla was, żeby wszyscy widzieli, z jakich instrumentów składa się nasza orkiestra.

W tej części chciałabym zrobić z wami tak zwany muzyczny spacer w takt melodii, którą usłyszycie. Następnie rozdzielę w pewnym miejscu krąg, aby powstał z niego długi

wąż. Pierwszy w wężu będzie nim kierował. Proszę grajcie dalej także w trakcie poruszania się węża swoją melodię i naśladujcie swoim głosem brzmienie i takty waszego instrumentu. (3 minuty).

Kryteria oceny:
- Jakim instrumentem muzycznym byłem?
- Jaki instrument muzyczny wybrałbym dla siebie?
- Co podobało wam się w tej zabawie?
- Co w niej było trudne dla was?

Zdjęcia z dzieciństwa (Dan Malamud)/ Tożsamość
Przebieg gry:
Zapraszam was teraz w podróż w czasie do słodkich lat naszego dzieciństwa. Każda z nas była kiedyś malutka. Spróbujmy odgadnąć, kogo przedstawiają fotografie. Jakie zdjęcie, do kogo pasuje?
Kryteria oceny:
- Kogo było łatwo rozpoznać, a kogo trudniej? Dlaczego?
- Jak to było, gdy byłyście tak małe, jak na zdjęciu z wczesnego dzieciństwa?
Czy lepiej jest być takim małym, jak na zdjęciu, czy takim jak teraz?
- Jak sobie wyobrażacie następne trzy lata?
Co chciałybyście przeżyć najbardziej w dalszym życiu?
- Czy i jak podoba wam się teraźniejsze życie?
Co chciałybyście, żeby było lepsze?
Czy możecie uczynić coś w tym kierunku, żeby było lepiej?

Dalszy ciąg historyjki (K. W. Vopel)/ Komunikacja

Przebieg gry:
Chciałabym z wami wypróbować zabawę, która nazywa się „ Dalszy ciąg historyjki". Opowiem wam początek historyjki, następnie mój sąsiad z lewej będzie ją kontynuował, dodając jedno zdanie. Z kolei jego sąsiad z lewej doda następnie zdanie i tak zabawa potoczy się w kole. Gdy komuś nic nie przychodzi do głowy, mówi zwyczajnie: „ Ryba nie ma głosu" i tym samym daje znak sąsiadowi z lewej, że może kontynuować. Zrozumieliście przebieg zabawy? Wobec tego zaczynamy historyjkę: Wyruszamy wspólnie w podróż…
Kryteria oceny:
- Jak podobała wam się ta zabawa?
- Czy jesteście zadowoleni z własnych zdań?
- Czyje pomysły podobały wam się szczególnie?
- Jak podobała wam się cała historyjka?
- Co sprawia wam większą przyjemność: wspólne wymyślanie historyjki lub gdy wymyślacie ją sami?

Godzina bajek (wg starej zabawy dziecięcej)/ Komunikacja

Przebieg:
Chciałabym wam zaproponować zabawę. Nazywa się „ Godzina bajek". Za chwilę pięciu ochotników opuści pomieszczenie. Ja przeczytam pozostałym historię. Potem zawołam jednego z pięciu i któryś z dotychczasowych słuchaczy ją powtórzy. Następnie zawołam drugiego zza drzwi i jego poprzednik- a więc pierwszy z piątki- opowie mu historię. Tak

przebiega gra, jeden po drugim relacjonuje opowieść, aż wysłucha jej ostatni z piątki. Pozostałe dzieci muszą słuchać i obserwować, co się dzieje.

Kryteria oceny:

- Czy podobała wam się ta zabawa?

Co się działo?

Czym różniła się przeczytana historia od ostatniej opowiedzianej?

- Czy znacie coś podobnego z życia codziennego?

Jak to się dzieje, że czasem opacznie słuchamy informacji innych i tak je przekazujemy dalej? Jak temu zaradzić?

- Jak często rozmawiamy w grupie o nieobecnych?

<u>Żywe słowa (z pedagogiki postaci)/</u> <u>Komunikacja</u>

Przebieg gry:

Teraz proponuję wam zabawę, która nazywa się „ Żywe słowa". Możecie podkreślić znaczenie danego słowa przez odpowiedni sposób pisania. Przekazujecie słowu jakby język ciała. Weźcie na przykład słowo *ciasny*. Normalnie piszę to słowo tak: ciasno. Jeżeli chcę słowu nadać język ciała, to napiszę je tak: ciasno.

Teraz powiem wam kilka słów, które napiszecie w podobny sposób.

Zacznijcie od słowa wysoki. Następnie słowa: **głęboki, gruby, wąski, szeroki, krótki, długi, gładki, szorstki, silny, słaby**. Teraz podam wam kilka czasowników. Wyraźcie je w języku ciała: **spadać, wspinać się, łamać, skakać.**

A teraz podam wam kilka rzeczników, które opisują uczucia: **miłość, nienawiść, smutek, lek, szczęście.**

Przyczepcie wszystkie kartki do ściany. Obejrzyjcie sobie, jakie pomysły miały inne dzieci.

Kryteria oceny:

- Czy zabawa podobała się wam?
- Które słowo było najłatwiejsze do przedstawienia?
- Które słowo było szczególnie trudne?
- Co myślę o rozwiązaniu innych dzieci?
- Czy znam technikę żywych słów? Skąd?

Wariant: Po zakończeniu zabawy można dzieciom zlecić napisanie krótkiej historyjki, w której w podany sposób ożywią jak najwięcej słów.

<u>List do dziecka w innym kraju (K. W. Vopel)/</u> <u>Tożsamość</u>

Przebieg gry:

Chciałabym, abyście napisały całkiem niecodzienny list. Ma to być list skierowany do osoby, której nie znacie, przeznaczony dla nieznajomego kolegi w innym kraju. Chcecie w nim opowiedzieć mu o sobie parę ważnych rzeczy, żeby mógł was bliżej poznać. Aby wam pomóc, przygotowałam już część listu, tak, że musicie tylko dokończyć rozpoczęte zdania. Zaraz rozdam wszystkim kartki… przyjrzyjcie się dokładnie tekstowi…

Na początek podajcie przyjacielowi swoje imię i nazwisko i wybierzcie sobie miasto i państwo, w którym miałby on mieszkać… pod spodem lub na drugiej stronie możecie namalować siebie… Czy zrozumieliście swoje zadanie? Jeśli tak, to zaczynajcie. Macie razem 20 minut…

Wybierzcie teraz sobie dziecko, któremu chciałybyście przeczytać swój list i porozmawiać o nim. Przeznaczam na to 10 minut. Na zakończenie porozmawiamy wszyscy razem…

Proszę, żeby przeczytały głośno list osoby, które tego chciały.

Kryteria oceny:

- Czy podobała wam się ta zabawa? Co sprawiło wam przyjemność?
- Czy pisałyście już kiedyś podobny list? Do kogo piszecie czasami?
- Przy którym zdaniu zastanawiałyście się najdłużej?
- Które zdanie może powiedzieć najwięcej o was osobie do której pisałyście?
- Kogo wybrałeś, żeby przeczytać mu swój list?
- Czy dowiedziałeś się czegoś zaskakującego o dziecku, które przeczytało ci swój list?

Mamy nadzieję, że wśród przedstawionych przez nas propozycji, każdy nauczyciel znajdzie coś interesującego dla siebie i swoich uczniów.

Opracowanie:
Małgorzata Przesmycka
Elżbieta Wasiluk