



Uczeń to nie skrzynka pocztowa na dydaktyczną wiedzę..., czyli gry interakcyjne dla dzieci i młodzieży
Klausa Vopla na lekcjach wdź.

**Konferencja dla nauczycieli
wdź**

**Innowacyjny nauczyciel dla
kreatywnego ucznia**



Działanie gier interakcyjnych

Czym różnią się
od gier
konwencjonalnych?



W odróżnieniu od konwencjonalnych metod uczenia odnoszących się do intelektualnego zrozumienia, gry interakcyjne biorą pod uwagę całego uczącego się, jego myśli, uczucia, oddziałują na jego wiedzę, a szczególnie stymulują jego chęć do aktywności.



Dzieci i młodzież z energią zachowują reguły gry i atakują tych, którzy danych reguł nie przestrzegają. Natomiast uczniowie przeszkadzający w lekcji, mogą liczyć czasem na wyrozumiałość kolegów, ale dla łamiących zasady gry, nie ma zmiłuj. Prowadzącemu grupę młodzieży dają one możliwość wykorzystania psychologicznej energii gry do zaplanowanych procesów uczenia.





Pozwalają wesprzeć młodego człowieka w socjalizacji i rozwoju osobowościowym. Gry interakcyjne pozwalają nauczycielowi na skuteczne zrealizowanie celów, sięgając do poznawczego i emocjonalnego kontekstu.





**Skuteczność
gier
interakcyjnych.**

Każdy uczeń chce być aktywny i przyczyniać się w swojej klasie do tego, aby się coś ciekawego wydarzyło. Niestety pasywność i odtwórczość w nauczaniu wywołuje u uczniów apatię i znudzenie i nie pozostawia przestrzeni i miejsca na rozwój naturalnej ciekawości. Kiedy uczniowie przekonują się, że nie mają wpływu na proces nauczania i muszą się nauczyć z góry określonych rzeczy, wtedy wycofują się, używając różnorodnych mechanizmów obronnych



Co dają uczniowi gry interakcyjne?

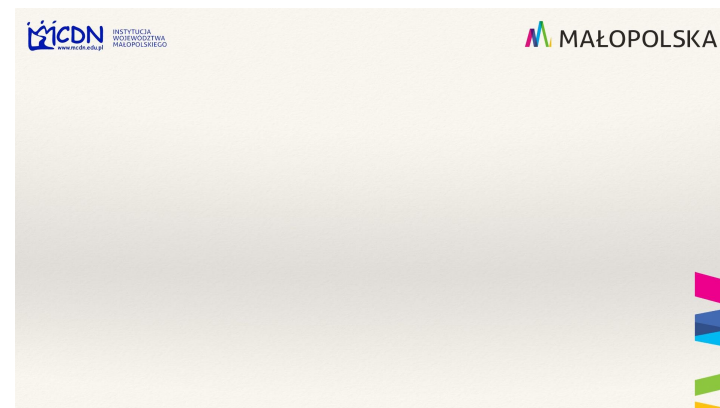
Gry interakcyjne dają uczniowi możliwość aktywnego uczestnictwa. Nie musi on kryć swoich emocji. Uczniowie mogą się swobodnie komunikować werbalnie i niewerbalnie, odgrywać różne role, poruszać się, pertraktować, podejmować decyzje, dyskutować. Wykorzystuje się cały zakres działania, który przynosi korzyść całemu zespołowi.





**Uczniowie są
podmiotem, a nie
żywymi skrzynkami
pocztowymi na
dydaktyczną wiedzę.**

Feedback, czyli zasada sprzężenia zwrotnego



FEEDBACK

Uczniowie eksperymentują na podstawie własnego zachowania i zachowania innych, uświadamiają sobie co i jak uczynili. Zachowują się w pewien sposób i uzyskują ze strony innych natychmiastową reakcję zwrotną. Mogą być aktywni i doświadczyć jednocześnie konsekwencji swojego działania i zachowania. W grze interakcyjnej reakcje zwrotne następują nie tylko szybko, ale przychodzą w sposób naturalny. To jest zaletą tych gier. Uczniowie widzą i słyszą reakcje innych na swoje zachowanie. Na podstawie własnych uczuć mogą stwierdzić, czy mi się podobało, to, co robię, czy chciałabym się zachować inaczej.



**Nie jestem zależna od zaszufadkowania
mnie przez autorytet kierującego zespołem,
czy jestem "w porządku," czy nie.
Nie chodzi już o dobre, lub złe wyniki,
ale o bardziej zróżnicowaną ocenę.**





Granie merytoryczne i czasowe.

Gry interakcyjne

Gry oferują specyficzny cel. Na końcu każdej gry następuje etap podsumowania i oceny, w którym omawia się poszczególne kroki eksperymentu i sytuację w jego trakcie. Takie zakończenie gry interakcyjnej jest dla uczniów o wiele silniejszym doświadczeniem. Gra ma określone granice czasowe i treściowe, co mobilizuje uczniów do wyzwolenia energii psychicznej i intelektualnej. W granicach tych odbywają się pewne działania, które umożliwiają przeżywanie zaskakujących doznań.





**Na zakończenie uczestnicy
odczuwają
organiczne wyczerpanie,
które ma zupełnie inną jakość,
niż zmęczenie z braku aktywności
i z frustracji.**





Otwarte wyniki.

Cele gier interakcyjnych są jasno określone. Ich wynik jest otwarty, czyli nie do przewidzenia.. Żaden uczestnik nie wie, do czego dojdzie w czasie gry, jakie będą jej efekty, jak zareagują inni. W grze interakcyjnej nie ma poprawnych i złych rozwiązań. Rzeczywistość jest akceptowana. Każdy obserwuje swoje reakcje i reakcje zwrotne innych grających.

Interakcje



Wiele tych gier wykorzystuje energię, która zwykle przeszkadza w zaplanowanych procesach uczenia, np. nieodpartą chęć mówienia i poruszania się. Zwykle ta energia przeszkadza w zaplanowanych procesach uczenia.




W naszych grach wykorzystuje się potrzebę poruszania się

Podczas różnorodnych eksperymentów uczniowie swobodnie się przemieszczają po sali, nawiązując kontakt werbalny i niewerbalny oraz dają upust tej energii.

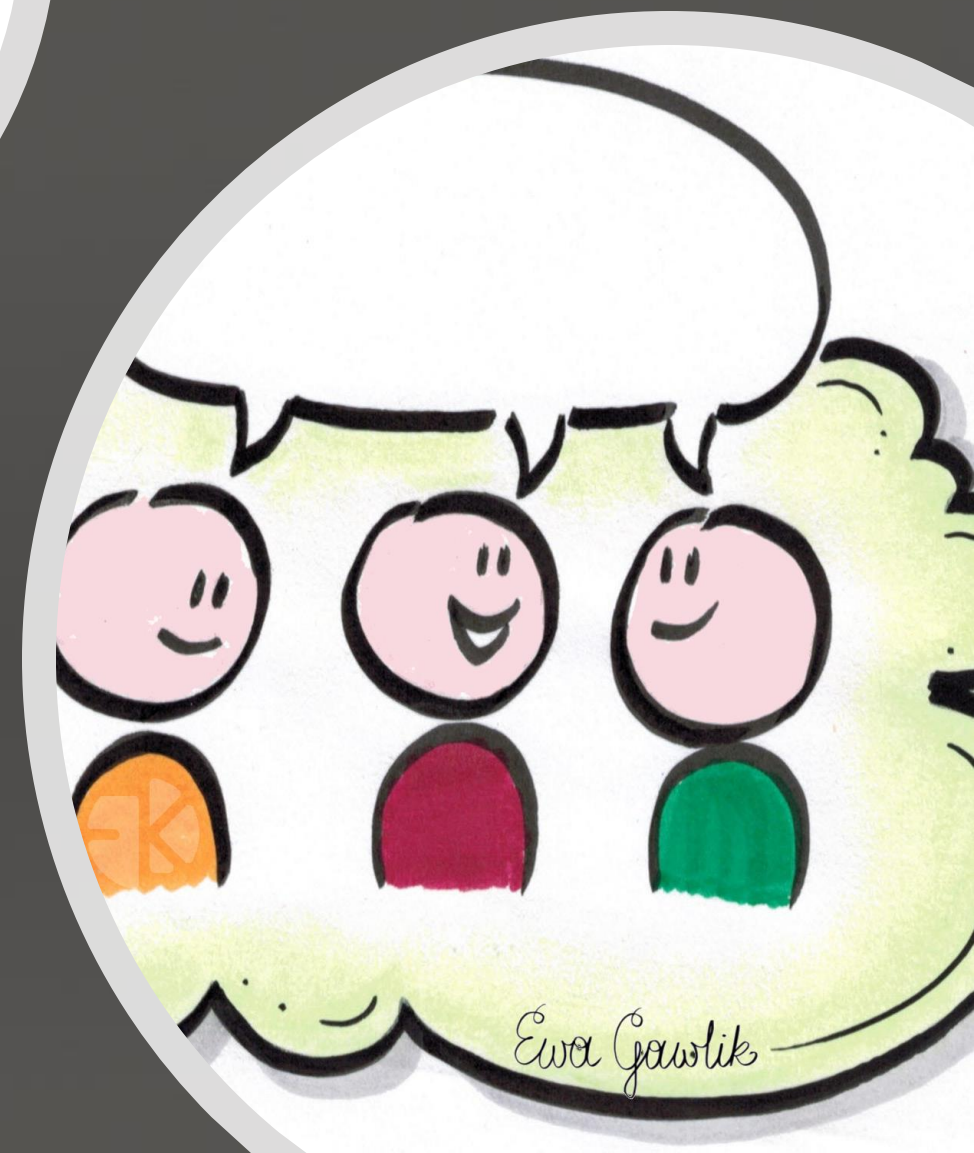


W ten sposób zamiast prowadzić do rozproszenia uwagi przeznaczona ona zostaje do konstruktywnego uczenia się. Ważna jest interakcja z innymi uczniami. Gra w grupie pozwala dobrze komunikować się uczestnikom, co powoduje wzrost motywacji i koncentracji do działania. Dzięki zastosowaniu kilku strategii uczniowie są zachęceni do interakcji z innymi. W zwykłych sytuacjach uczenia naturalna potrzeba komunikowania się uczniów postrzegana jest jako zagrożenie dyscypliny pracy.





**Gry interakcyjne
wykorzystują
naturalne potrzeby,
energię uczniów jako
medium nauczania,
zamiast je ostatecznie
hamować**



Współzawodnictwo i współpraca



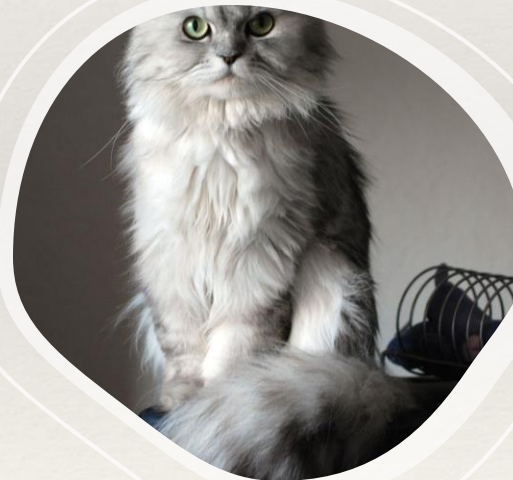
**Prawie wszystkie gry interakcyjne
wzmacniają u uczniów poczucie
kooperacji, czyli rozwijają
kompetencje społeczne.**



Równomierne uczestnictwo

**Gry interakcyjne dają szansę tym ,
którzy należą do uczniów odnoszących mniej
sukcesów. Spontaniczne i pełne fantazji
zachowanie okazuje się nawet lepsze
niż konwencjonalne.**

**Ważne są nie tylko werbalne
umiejętności, ale społeczne
kompetencje, takie, jak: szczerść,
inicjatywa, odwaga, umiejętność
wczuwania się w sytuację innych.**



Fascynacja

Uczniowie zaczynają na nowo odkrywać siebie i świat.

Ich aha- przeżycie to swoiste olśnienie wynikające z nowej prawdy, a to jest najlepsze osiągnięcie.

UND ICH DACHTE
SPRECHBLASEN
EINFUGEN WÄRE
KOMPLIZIERT.

Aha





Spójność grupy

To kolejny plus gier interakcyjnych. Uczeń czuje się akceptowany i sam szanuje innych. Jego potrzeba przynależności jest zaspokojona i może teraz całą energię spożytkować, intelektualną energię dla celów grupy.

Wycofanie się kierującego grupą.

W pewnym momencie można zrezygnować z funkcji kierującego grupą.

Uczniowie mają wtedy szansę na zdobycie nowych doświadczeń bez udziału prowadzącego.



Podsumowanie.

Gry interakcyjne działają motywująco ze względu na zainteresowania samych uczniów. Budzą w nich ciekawość i radość z uczenia się. Uczniowie mogą zdobyć nowe doświadczenia. Pobudzają pasywnych uczniów. Ułatwiają wprowadzenie nowych form komunikacji i zachowania, unikanych w codziennych sytuacjach. Pomagają uczniowi widzieć siebie i innych uczniów w sposób całościowy. Pobudzają dzieci do trenowania zdolności psychosocjalnych, tzn. uczą postrzegać krytycznie, otwarcie porozumiewać się, stawiać żądania, podejmować decyzje, pomagać innym, współpracować, samemu szukać możliwości pomocy i rozwijać odpowiedzialność.



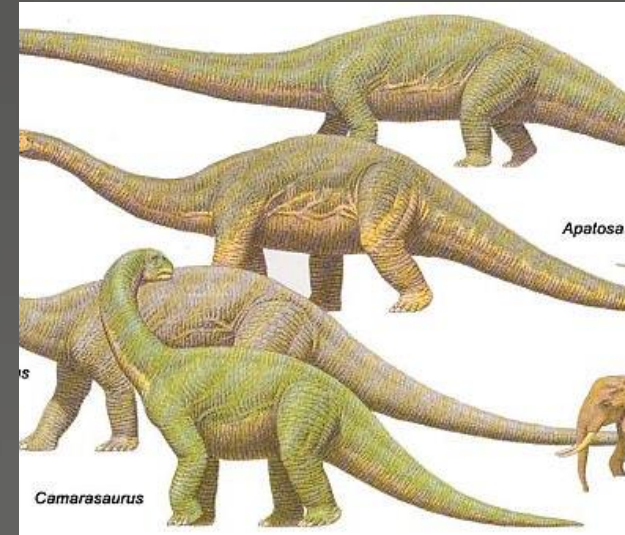
Uczniowie
stają się bardziej
tolerancyjni na
inne poglądy i
wartości.

W idealnej
sytuacji- gry
interakcyjne mogą
zmienić nastawienie
uczniów do nauki

Gry uwalniają
uczniów od zbędnych
mechanizmów
obronnych, ponieważ
struktura gry pozwala
na wypróbowanie wielu
sposobów zachowania,
również trudnych.



Gry interakcyjne
redukują lęki
dzieci i
młodzieży-
ułatwiają
tworzenie
spójnej grupy.





To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



**Czego może nauczyć się uczeń
dzięki grom interakcyjnym?**



**Uwrażliwiają
postrzeganie,
Widzi się siebie i
innych bardziej
precyzyjnie**



**Nabywanie
odpowiedzialności
za siebie samego,
za swoje
postępowanie.**

**Nie mogę czynić
innych
odpowiedzialnymi
za to, jak się czuję**





Prawidłowe wyrażanie uczuć

**Uświadomienie
sobie własnej
motywacji,
celów,
jakimi
wartościami
się kieruję
w życiu ?**



**Uczymy się
gotowości
do
rozwiązywania
konfliktów**



**Możemy
wyznaczyć
4 etapy
pracy**



Uczniowie uczą się,
gdy mogą
emocjonalnie brać
udział w tym
procesie.

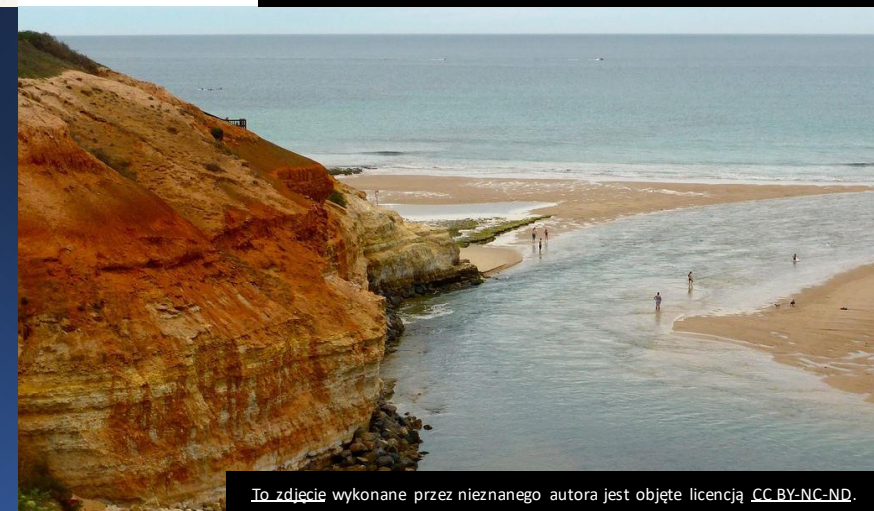
Muszą być
aktywni,
dyskutować i
angażować się
we wspólną
pracę.



**Potrzebny jest
odpowiedni
klimat
w grupie, który
zagwarantuje
otwartość
i pewność.**

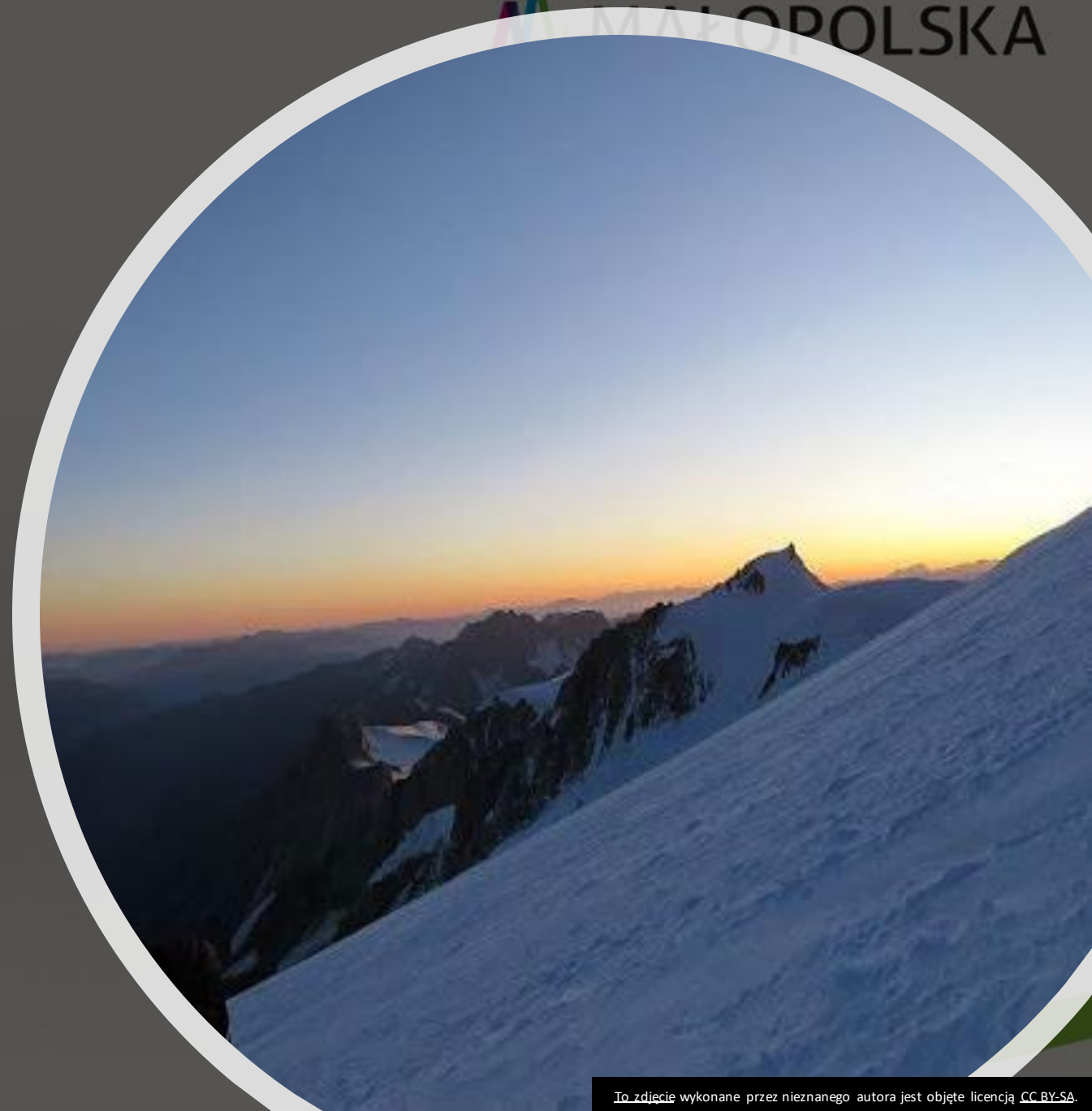


To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-SA](#).



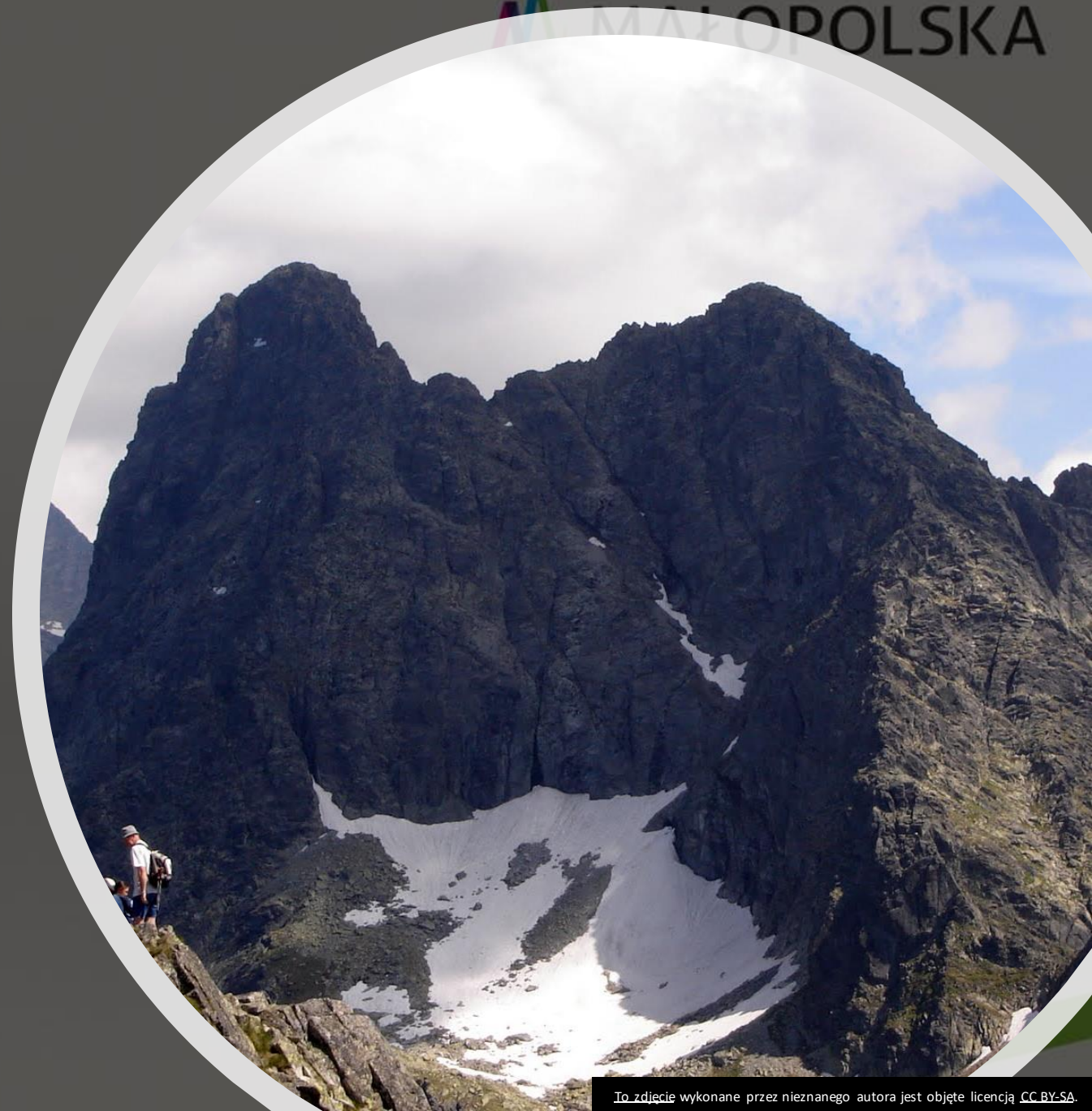
To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-NC-ND](#).

**Każde dziecko, nastolatek
powinni rozwijać zaufanie do
siebie i do innych, jednak przy
zachowaniu odpowiedniego
dystansu.**



Doświadczenia tu-i-teraz

są dla ucznia niezbędne,
by mógł poznać siebie.



**Nabywanie
umiejętności
przeniesienia
doświadczenia w
grupie na życie
codzienne.**





To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Kierujący grupą musi zatroszczyć się o to, by zminimalizować niepotrzebne frustracje wychowanków.





I etap.
Analiza
sytuacji w
grupie

To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-SA](#).



To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-SA](#).

Nauczyciel musi postawić sobie pytanie:

Kim jestem dla klasy? Jakie potrzeby i zainteresowania sama posiadam?

**Czego powinni nauczyć się uczniowie?
Jakie ich zachowania przeszkadzają mi,
lub irytują mnie? Jakie ułatwiają pracę?
Potem próbujemy odpowiedzieć na pytania
dotyczące uczniów. W jakiej sytuacji
znajdują się uczniowie?
Jakie mają potrzeby
i zainteresowania?
Jaki jest mój cel zastosowania
gier interakcyjnych?**



**Lęk, czy strach nie
powinien blokować
uczniów, ale ich
motywować**



**II etap.
Wprowadzenie
gry interaktywnej.**



**Należy pamiętać
o wszystkich
elementach
wykorzystania
gier**



**Trzeba
poinformować
uczniów o celach.
Przekazać jasne
instrukcje**





**Podkreślamy
charakter
eksperymentalny
gier.**

Wystarczy powiedzieć: "Spróbujcie popatrzeć na to, jak na eksperyment". Uczniowie powinni stwierdzić, jak reagują, co im przychodzi na myśl i co odczuwają?

Jasny styl prowadzenia gry. Mówię do uczniów "Chciałabym zaproponować wam tę grę"

Podkreślenie dobrowolnego wyboru

Wprowadzamy w zasady gry.

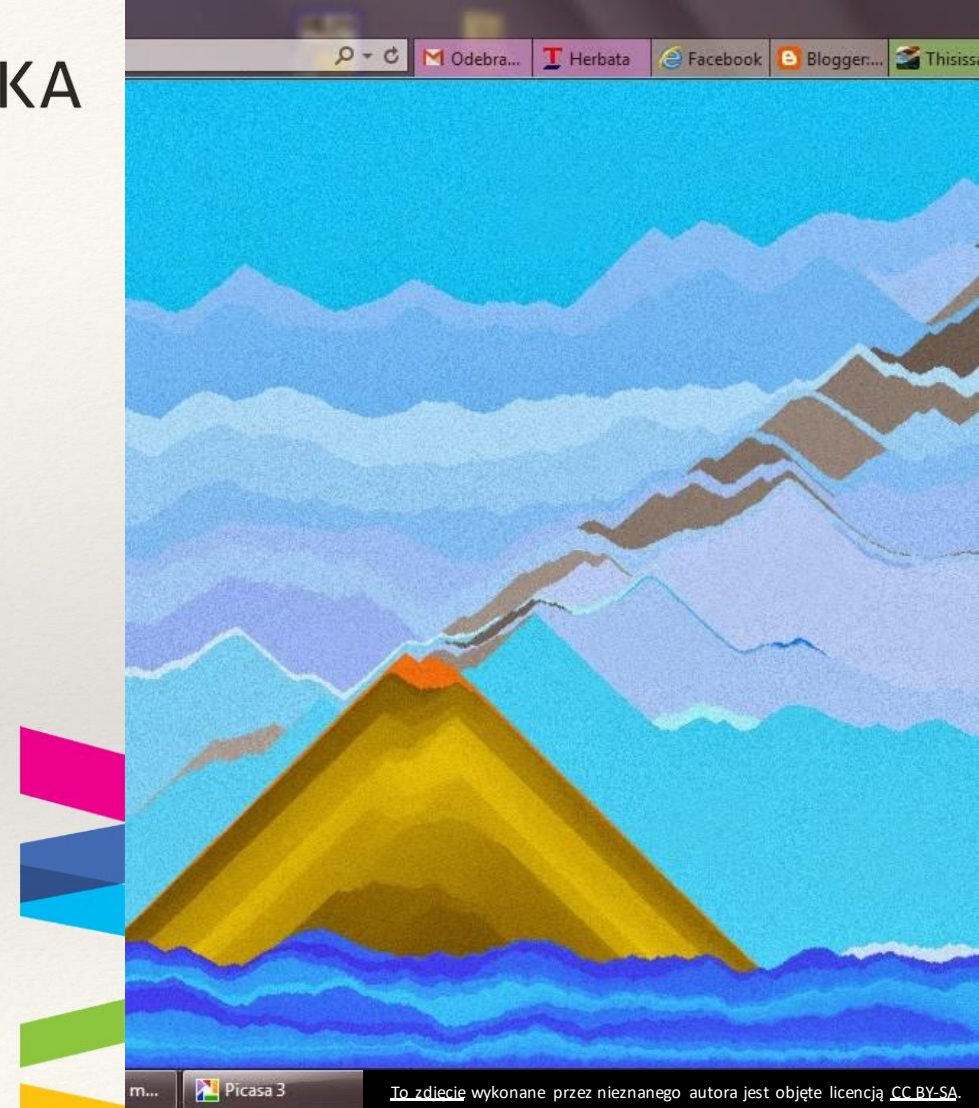


To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-SA](#).



To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-SA](#).

**Należy zadbać o to, by zostały
przeprowadzone zaplanowane działania,
podać dalsze instrukcje i uważać
na przestrzeganie terminów i reguł gry.**



III etap
Faza eksperymentalna.

IV etap.

Faza oceny.

Podczas, gdy w fazie eksperymentowania nauczyciel może się wycofać na drugi plan, to w tej fazie musi stać się aktywny i pomóc w ocenie zdobytych przez uczniów doświadczeń.

W fazie oceny:

- uczniowie muszą przemyśleć swoje doświadczenia, zachęcamy:
- do refleksji,
- do dzielenia się swoimi doświadczeniami,
- i do łączenia doświadczeń nabytych w grze z życiem codziennym





Transfer musi być zapoczątkowany w grupie.

**Konieczne są tutaj pytania typu: "jak pomogą ci te doświadczenia w przyszłości? , "Co chciałbyś w tym wypadku zrobić inaczej?", "Jak możesz to osiągnąć?"
Rozmowy podsumowujące są dla każdego prowadzącego wielkim wyzwaniem podczas pracy z grami interakcyjnymi.**





To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-SA](#).



To zdjęcie wykonane przez nieznanego autora jest objęte licencją [CC BY-SA](#).

Przykłady gier interakcyjnych



Gra "Co się zmieniło?" (teatr improwizacji)

Cele.

Uczestnicy szkolą zdolność obserwacji, próbując odgadnąć, co zmieniło się w ubraniu, ewentualnie w postawie partnera.

Eksperyment czyni uczniów bardziej wrażliwymi na ważne aspekty komunikacji niewerbalnej.

Uczestnicy.

Wszyscy powyżej 8 lat.

Wielkość grupy dowolna.

Czas trwania . Około 30 minut.



Przebieg gry.

Chciałabym zaprosić was do gry, podczas której możecie się przekonać jak dobrze potraficie obserwować. Wiecie, że są takie zawody, w których trzeba być doskonałym obserwatorem. Np. detektyw bada dokładnie otoczenie, aby móc dobrze wypełnić swoje zadanie. Możecie stwierdzić, czy nadawalibyście się do tego zawodu.

Najpierw wybierzcie sobie partnera do gry. Stańcie na wprost siebie i porównajcie swój wzrost... Jeśli jesteście gotowi, to przyjrzyjcie się sobie dokładnie. Popatrzcie na ubranie partnera. Zróbcie sobie w pamięci, jakby jego zdjęcie...(30 sek.)

Zaraz poproszę mniejszego z was, żeby zamknął oczy. W tym czasie większy z was może zmienić coś w swoim ubraniu, np. rozpiąć lub rozwiązać jednego buta, opuścić jedną skarpetkę, odpiąć guzik przy koszuli lub coś podobnego. Mniejszy musi odgadnąć, co zostało zmienione. Czy zrozumieliście, o co mi chodzi?...



Teraz mniejszy uczeń zamyka oczy... Proszę nie podglądać. Zasłońcie dobrze oczy, aby wasz partner mógł w spokoju coś zmienić. Może to być tylko jedna, jedyna rzecz... (30 sek.)

Możecie teraz otworzyć oczy. Kiedy odgadniecie, co się zmieniło w ubraniu partnera, powiedzcie to głośno. Wtedy on może potwierdzić lub nie, czy to prawda... (30 sek.)

Chciałabym się dowiedzieć, kto z was mógłby być dobrym detektywem i prawidłowo odgadł zmianę...

Zamieńcie się teraz rolami. Wyższy z was zamyka oczy, a niższy zmienia coś w swoim ubraniu. Pamiętajcie tylko jedną rzecz...(30 sek.). Otwórzcie oczy i spróbujcie odgadnąć, co partner zmienił w swoim ubraniu.. Kiedy będziecie gotowi, powiedzcie to partnerowi...(30sek.)

Porozmawiajcie krótko ze sobą, czy dobrze bawiliście się podczas tego eksperymentu i jak dobrymi obserwatorami jesteście w codziennym życiu. Opowiedzcie sobie także, w jakich sytuacjach obserwujecie szczególnie uważnie...(30 sek.)



Chciałabym, abyście wybrali sobie jeszcze raz partnera, żeby przeprowadzić z nim ten sam eksperyment. Kogo chcecie wybrać tym razem?

Proszę i tym razem powtórzyć instrukcję. Proszę przejść do drugiej części eksperymentu.

Jeszcze raz poszukajcie nowego partnera... Tym razem zmienimy trochę grę.

Mniejszy z was zamyka oczy... Większy z was zmienia coś w swojej postawie...

Może np. wysunąć stopę bardziej do przodu, lekko skrzyżować ręce, zgiąć rękę, przekrzywić trochę głowę, spleść ręce. To musi być jeden szczegół, jaki zmieniamy...(15 sek.)

Otwórzcie oczy i powiedzcie, co zostało zmienione...

Chciałabym się dowiedzieć się, komu udało się prawidłowo odgadnąć zmianę... porozmawiajcie krótko, czy ta część eksperymentu sprawiła wam radość... (3 min.)



Kryteria oceny

- * co sprawiło mi najwięcej przyjemności?**
- * co bawiło mnie najmniej?**
- * czy mogłem wybrać tego partnera, którego chciałem, czy czekałem, aż ktoś mnie wybierze?**
- * co podobało mi się bardziej, obserwować, czy dokonywać zmian?**
- * czy oszukiwałem i podglądałem?**
- * jak dokładnie obserwuję zwykle ubranie i postawę innych ludzi?**
- * na ile ważne jest dla mnie ubranie?**
- * czy zwracam uwagę na ubranie nauczyciela?**
- * co może powiedzieć o człowieku jego ubranie?**
- * co mówi mi postawa jakiegoś człowieka?**

Doświadczenia

Gra jest łatwa do przeprowadzenia, ponieważ uwzględnia ciekawość i radość odkrywania.



Gra "Polowanie na fasolę"

Cele

Dzieci i nastolatki mogą nauczyć się uważnie obserwować i szukać czegoś systematycznie lub bardziej intuicyjnie.

Uczestnicy

Wszyscy powyżej 8. lat. Wielkość grupy jest dowolna.

Czas trwania

Okolo 10 min.

Pomoce

Potrzebne będzie 25 dag białej fasoli.



Przebieg gry

Dzisiaj chcę zaprosić was do uczestnictwa w wielkim polowaniu na fasolę.

Najpierw wyjaśnię wam, na czym ono polega.

Za chwilę wyjdziecie z sali na pewien czas, a ja poukrywam ziarenka fasoli.

Oczywiście nie będę w stanie zapamiętać wszystkich miejsc, w które je schowałam. Tak więc musimy przyjąć na to poprawkę, że niektórych z nich w ogóle nie znajdziemy. Kiedy poproszę was znowu do sali, będziecie musieli zacząć szukać ukrytych fasolek. Macie na to dokładnie 3 min. Zwycięzcą zostanie ten z was, kto znajdzie najwięcej ziaren fasoli. Za to wszyscy będziemy go nosić na plecach w rundzie honorowej wokół sali, jako naszego fasolowego króla. Czy zrozumieliście wszystko?... Jeżeli tak, to wyjdźcie wszyscy za drzwi, żebym mogła pochować fasolki.



Kryteria oceny

- * co podobało mi się w tej grze?
- * co mi się nie podobało?
- * czy jestem zadowolony z siebie?
- * czy zazdroszczę zwycięstwa fasolowemu królowi?
- * jak król fasolowy dokonał tego zwycięstwa?
- * co poza tym było dla mnie ważne?



**Doświadczenia
Szkolimy zdolność
obserwacji i szybkość
reakcji.**

Gra "Obrazy wyobraźni"

Cele

Ten eksperyment poucza uczniów, jak można - czasem dosyć precyzyjnie- wyrazić wizualne postrzeganie za pomocą mowy.

Równocześnie ćwiczą oni w wyobraźni tworzenie obrazów i łączenie w całość szczegółów opisu ustnego.

Uczestnicy

Powyżej 10 lat.

Czas trwania

Od 30 do 45 min.

Pomoce

Do przeprowadzenia gry konieczne są różne rzeczy, w tym przedmioty codziennego użytku oraz owoce, np. cytryna, jabłko, kamień, gumka, poduszka, filiżanka itd



Przebieg gry

Chcę dzisiaj wypróbować z wami grę, w której musicie sięgać do waszej fantazji. Możecie w związku z tym przekonać się o tym, jak dobrze potraficie słuchać i czy znacie rzeczywiście przedmioty, które pojawiają się na co dzień w waszym otoczeniu. Za chwilę wszyscy zamkniecie oczy. Wybiorę sobie jedną osobę, która otrzyma ode mnie jakiś przedmiot i będzie musiała opisać go na tyle dokładnie, na ile potrafi, czyli materiał, wielkość, ciężar, formę, poszczególne części składowe, strukturę i właściwości powierzchni lub warstwy zewnętrznej. Nie może ona powiedzieć, do czego używa się tego przedmiotu, po to, żeby nie odgadnąć zbyt szybko, o jaki chodzi.



Teraz podam wam przykład. Zamknijcie oczy. Ta rzecz, którą właśnie mam w ręce, jest z metalu. Składa się ona z dwu prawie tak samo wyglądających części metalowych, połączonych mniej więcej w środku za pomocą nitu. Na ich jednym końcu jest ucho, za które można uchwycić ten przedmiot, a na drugim ostry szpic. Brzegi metalu również tworzą ostrą płaszczyznę. Jeżeli uchwycę za oba ucha mogę rozpościerać i zamykać części metalowe. Struktura tego przedmiotu jest gładka i zimna. Błyszczący w jasnym odcieniu. Co to jest?...

Mam nadzieję, że prowadzący zauważyli podczas tej werbalnej prezentacji, iż mam na myśli nożyczki, które w takim wypadku potrzebne byłyby do gry. Czy zrozumieliście o co chodzi



Kto ma ochotę, jako pierwszy zacząć opisywać pewien przedmiot?
Przedmioty do eksperymentu należy ukryć pod chustą lub obrusem na stole. Ochotnikowi prowadzący pokazuje dany przedmiot w dyskretny sposób.

Teraz zamknijcie oczy i dokładnie słuchajcie, żeby móc na podstawie opisu poszczególnych części danego przedmiotu odtworzyć go w całości w waszej wyobraźni. Kto sądzi, że wie, o jaki przedmiot chodzi, powinien podnieść rękę do góry, mając cały czas zamknięte oczy. Ja podejść do tego ucznia i każę szepnąć sobie do ucha rozwiązanie zagadki. Oczywiście od razu informuję ucznia, czy zgadł. Założmy, że się pomylił, wtedy pozostawia oczy zamknięte i próbuje dalej. Jeżeli zgadł, może otworzyć oczy i zobaczyć na jakim etapie są inni.



A teraz nastąpi opis pierwszego przedmiotu...

Prosimy ochotnika, aby możliwie powoli i dokładnie opisał go. Jeśli (w grupie dwudziestoosobowej) mniej niż pięciu uczniów znalazło prawidłowe rozwiązanie, ochotnik powtarza opis. Jeśli pięciu uczniów znalazło rozwiązanie, wszyscy otwierają oczy, żeby zobaczyć odgadnięty przedmiot.

Eksperyment można powtórzyć z innym ochotnikiem.

Kryteria oceny

- co sprawiło mi radość?
- co mi przeszkadzało?
- czy zgłosiłem się na ochotnika?
- czy opisanie przedmiotu sprawiło mi trudność? Jak szybko potrafiłem odgadnąć, o jaki przedmiot chodziło?
- którym uczniom udawało się nazwać przedmiot?
- w jakich sytuacjach ważna jest umiejętność dokładnego opisu przedmiotu?





Doświadczenia

Gra nie jest całkiem prosta, a jej założeniem jest sprawność językowa i umiejętność obserwacji. Jeśli te warunki są spełnione, to może ona przynieść młodzieży dużo radości.

Wariant 1 : Każdy uczeń opisuje pisemnie za pomocą 5-7 zdań w podany tutaj sposób przedmiot, który samodzielnie wybierze. Na zakończenie uczniowie odczytują z kartek swoje opisy, a inni odgadują, o jakie przedmioty chodzi.

Wariant 2 : Jak wyżej, tylko zamiast przedmiotów, opisywane będą twarze członków grupy.



Gra "Kim jestem?"

Cele

Chodzi mi o eksperyment wprowadzający do tematu tożsamości, który wskazuje na ważne aspekty osobowości człowieka.

Uczestnicy

Wszyscy powyżej 9 lat. Wielkość grupy jest dowolna.

Czas trwania

Konieczne jest 25 min.

Pomoce

Ankieta "Kim jestem?"



Przebieg gry

Chciałabym przedstawić wam eksperyment zatytułowany "Kim jestem?" Zaraz rozdám wam odpowiednie formularze, które wypełnicie. Macie 10 minut czasu...

Teraz chciałabym, żebyście zebrali się w grupy po 4 osoby...

Przeczytajcie sobie nawzajem, co napisaliście i porozmawiajcie o tym. Macie 15 minut...

Zbierzmy się teraz w dużym kręgu tak, abyśmy mogli jeszcze raz wspólnie o tym podyskutować....

Kryteria oceny

- jak się teraz czuje?
- które pytanie uważam za szczególnie ważne?



- z kim byłem w grupie?
- czy sam sobie wybrałem partnera?
- czy on mnie wybrał?
- o kim dowiedziałeś się czegoś nowego?
- kto ze wszystkich osób zna mnie najlepiej?

Doświadczenia

Eksperyment pozwala uczniom rozwinąć poczucie własnej tożsamości.

Wariant

Prowadzący proponuje opracować następujące zagadnienie: "Jakie pytania trzeba byłoby mi postawić, aby dowiedzieć się, jaki jestem?"

(dla starszych uczniów)



Ankieta: Kim jestem?



INSTYTUCJA
WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO



MAŁOPOLSKA

- * Kiedy rano wstaję, jestem najczęściej.....
- * Zanim zasnę, myślę często.....
- * Lubię szczególnie.....
- * Nie lubię ludzi, którzy.....
- * Ufam ludziom, którzy.....
- * Jestem zadowolony, gdy.....
- * Chciałbym, żeby moi rodzice wiedzieli, że.....
- * Boję się, kiedy.....
- * Jestem smutny, kiedy.....

Gra "Zabawy w rodzinę"

Cele

Za pomocą stworzonych w tej zabawie zadań uczniowie mogą uzmysłwić sobie, w jaki sposób rozwiązywane są w ich rodzinie pewne problematyczne sytuacje i jaki oni mają do nich stosunek. W scenkach dialogowych, które uczniowie będą kreowali, wyćwiczą one swoją postawę i zgłębią istotę swojego zachowania w wielu decydujących zagadnieniach życia rodzinnego.

Uczestnicy

Od 9 lat. Wielkość grupy jest dowolna.

Czas trwania

Od 30 do 60 minut, zależnie od tego, ile zostanie odegranych scenek.

Pomoce

Na różnokolorowych paskach papieru prowadzący wypisuje wymienione poniżej sytuacje. Następnie tnie każdy pasek papieru na tyle części, ilu aktorów ma odegrać do niego scenkę, np. pasek z sytuacją nr 1 na trzy części itd. Można zaoferować grupie- logicznie rzecz biorąc - tyle sytuacji, ile pasków odpowiada jej liczebności, czyli aż wszystkie dzieci znajdą swoje miejsce w jednym z zespołów aktorskich.

Sytuacje do zagrania

1. Dwunastoletnie dziecko wraca później niż przykazano do domu. Tato i mama czekają już na nie.

2. Tato rozbił z własnej winy swój nowy samochód w wypadku. Mama i dwoje dzieci oczekują na niego w domu po dowiedzeniu się przez telefon o tym nieszczęśliwym zdarzeniu.

3. Mama musi pójść do szpitala. Tato i dwoje dzieci żegnają się z nią.



4. Jest pierwszy dzień wakacji. Każdy chce robić coś innego. Mama chce się opalać. Tato chce iść na ryby nad jezioro, syn chce zbierać grzyby, a córka grać w mini-golfa.

5. Rodzina planuje przyjęcie dla wszystkich krewnych. W jego przygotowanie zaangażowani są tato, mama i troje dzieci.

6. Tatę zwolniono z pracy, ponieważ jego firma splajtowała. Przynosi tę wiadomość do domu i dzieli się nią z mamą i dwojgiem małych dzieci.

7. Tato, mama i ich jedyne dziecko dyskutują o tym, jaką szkołę wybrać dla ich pociechy, opierając się na własnych doświadczeniach.

8. Dziecko robiąc zakupy zgubiło 100 złotych. Skarży się mamie.



Przebieg gry

Dzisiaj odegracie scenki z różnymi sytuacjami z życia codziennego rodziny. Przygotowałam po to potrzebne pomoce. Każde z was wyciągnie ze stosu z pociętymi karteczkami jedną, a potem poszuka dzieci, które wyciągnęły paski papieru w tym samym kolorze. Złożcie części tej karteczki w jedną całość, żeby dało się odczytać, co dokładnie jest napisane. Do tych danych macie wymyślić scenkę dialogową i potem zagrać... Czy wszystkie osoby zebrały się już w zespoły? ... Każdy zespół znajduje sobie w klasie oddzielny kącik i rozmawia o swojej scenie 15 minut, uzgadniając, w jaki sposób zagrają tę sytuację przed innymi uczniami. Co będą robić, jak się zachowywać na scenie? Jak będą się poruszać, jakie gesty i miny wykonywać?... A teraz chciałabym się dowiedzieć, która grupa rozpocznie jako pierwsza?



Prowadzący umożliwia dwóm lub trzem zespołom aktorskim pokazanie swojej scenki, po czym przeprowadza ocenę gry.

Kryteria oceny

- co inspirowało mnie najbardziej podczas tej gry?
- kiedy byłem znudzony?
- czy byłem zadowolony z członków mojej rodziny i na ile?
- jakie pomysły mieliśmy w grupie na odegranie scenki?
- czy podobały mi się pokazane spektakle?
- czy mam podobne problemy we własnej rodzinie? Jakie?
- jaki problem pojawia się w mojej prawdziwej rodzinie najczęściej?
- co wtedy czuję?
- jak czuję się teraz?



Doświadczenia
Ta gra interakcyjna jest szczególnie żywą formą rozwiązywania problemów rodzinnych. W aktywny sposób przez zabawę uczniowie docierają do sedna poważnych problemów.



Gra Awaryjne lądowanie

Cele

Uczniowie mogą sobie uświadomić, na ile są gotowi wpływać na innych w grupie i pozwolić innym wpływać na siebie. Równocześnie uwidacznia się, jaki autorytet ma poszczególny uczeń w klasie.

Uczestnicy

Od 10 lat. Uczniowie muszą się dobrze znać i mieć do siebie zaufanie.

Czas trwania

35 minut

Pomoce

Dla każdego ucznia po trzy monety pięciogroszowe.



Przebieg gry

Chciałabym wam zaproponować zabawę, która nazywa się "Awaryjne lądowanie". Będziecie mogli ustalić, jakim uznaniem i zaufaniem cieszyć się w grupie lub którego kolegę widzielibyście na krótki czas jako kierownika grupy.

Wyobraźcie sobie, że odbyliście razem dłuższą podróż do Ameryki. W drodze powrotnej wasz samolot musi wylądować awaryjnie na bezludnej wyspie w środku Oceanu Spokojnego. Samolot się przy tym rozpada, urządzenia nadawcze nie nadają, pilot i cała załoga nie żyją. Jesteście sami na wyspie, na szczęście na której rośnie wiele dzikich owoców i żyje trochę jadalnych zwierząt.

Macie szansę na przeżycie dopóki nie nadejdzie pomoc. Oczywiście jeżeli będziecie trzymać się razem i wspólnie walczyć o przeżycie. Dlatego postanawiacie wybrać rząd, który zadba o to, żebyście byli zgodni i wspólnie rozwiązywali zadania niezbędne do przeżycia: zaopatrzenie w żywność i wodę, zbudowanie prowizorycznego dachu nad głową, opiekę nad chorymi, przygotowanie sygnałów SOS, gdy pojawią się samoloty poszukiwawcze itd.... Waszym zadaniem będzie wybranie takiego rządu. Czy zrozumieliście mnie?...

Proponuję, żebyście się najpierw zastanowili, jakie cechy muszą posiadać uczniowie mogący utworzyć taki rząd. Podajcie swoje przemyślenia, zanotuję wasze życzenia na dużym arkuszu papieru, lub na tablicy.



Prowadzący notuje zgłoszone wymagania uczniów wobec członków rządu i przeznaczają na tę burzę mózgów pięć minut. Teraz dam każdemu z was trzy monety pięciogroszowe. Te monety wykażą wpływy, jakie każdy z was posiada na początku zabawy. Uczniom, których widzicie w rządzie, możecie dać część waszych pieniędzy. Gdy upłynie czas zabawy, rząd będzie się składał z uczniów, którzy posiadają najwięcej pieniędzy.

Obowiązują przy tym następujące reguły:

- w każdej chwili możecie poruszać się swobodnie po sali i rozmawiać we dwójkę lub z większą liczbą dzieci,
- macie łącznie 15 minut,
- pieniądze musicie stale trzymać w ręce,
- możecie każdego ucznia poprosić, żeby wam powiedział, ile ma obecnie pieniędzy. Trzeba mówić prawdę,
- nikt nie może gromadzić pieniędzy na siłę,
- kto po 15 minutach ma najwięcej pieniędzy, wchodzi do rządu... Czy zrozumieliście reguły?



Spróbujcie teraz utworzyć rząd, jaki sobie życzycie. Zastanówcie się, czy sami chcecie wejść do rządu, czy widzicie tam innych uczestników. Macie teraz jeszcze dokładnie 15 minut.

Przerwijcie i zbierzcie się w kręgu... Przeliczcie swoje pieniądze...

Chciałabym, aby każdy po kolei powiedział, ile otrzymał pieniędzy...

Ci, którzy zebrali najwięcej usiądą w kole. Omówcie, co myślicie o wyniku zabawy.

Czy liczyliście na to? Jak się czujecie? Jak będziecie współpracować?

Jak sobie poradzicie? Na rozmowy rządu przeznaczamy 3-5 minut. Co

inni mówią o rządzie? Chciałabym, aby każdy po kolei powiedział

rządowi, w jakim stopniu go akceptuje, jakie z nim wiąże uczucia,

myśli...



Kryteria oceny

- czy sam pomyślałem o wejściu do rządu?
- jakie posiadam cechy, które mnie do tego predysponują?
- jakich cech mi brak do takiego zadania?
- czy prosiłem innych o pieniądze?
- czy dałem innym uczniom pieniądze?
- czy oddałem wszystkie pieniądze, czy zostawiłem coś dla siebie?
- czy miałem ulubionego kandydata?
- czy w trakcie zabawy zmieniłem zdanie?
- czy uczniowie w rządzie posiadają moje zaufanie?
- którym kolegom zazdroszczę wpływów? - czy łatwo się podporządkowuję?



Doświadczenia

Ta zabawa wywołuje
zwykle wielkie
zaangażowanie.

Dla starszej młodzieży
dajemy
więcej czasu na
zastanawianie się.



- Wykorzystano::
- 1. Klaus Vopel, Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży, części I-IV, wyd. Jedność, Kielce 1999,
- 2. Obrazy z usługi Bing



Dziękuję za uwagę

- Antonina Świeży
nauczyciel-doradca
metodyczny-wdź

