

Psychologia klasa V

1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PO CO WSPÓŁPRACOWAĆ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Psychologia

Streszczenie:

Dzieci w grupach dzielą się rolami (2 budowniczych, 2 łączników i 1 obserwator), aby jak najlepiej odtworzyć budowlę stworzoną przez N.

Cele:

- rozwijanie umiejętności komunikacji;
- rozwijanie umiejętności współpracy w parach oraz w małych grupach.

Potrzebne materiały:

- dowolne przedmioty (przynajmniej 4) – po 5 sztuk każdego przedmiotu np. podręcznik, długopis, teczka, linijka, wstążka, piłka, kolorowe kartki;
- kolorowa taśma;

- karteczki post-it (po 3 dla każdego dziecka).

Przebieg:

1. N. rozkłada na środku sali taśmę dzieląc salę na pół (1 minuta);
2. N. dzieli dzieci na grupy 4-osobowe. Każda drużyna ma swoje stanowisko po stronie sali najbardziej oddalonej od drzwi. W każdej grupie dzieci dzielą się rolami - 2 budowniczych, 2 łączników i 1 obserwator. Jeśli jednak grupa jest niepełna, może być 1 budowniczy i 1 łącznik (4 minuty);
3. N. dzieli wszystkie materiały na liczbę grup oraz jeden zestaw materiałów zostawia dla siebie (2 minuty);
4. N. układa konstrukcję z dostępnych materiałów na stoliku tuż za drzwiami sali (tak, aby dzieci nie widziały). Np. na otwartej książce ustawia linijkę, na której jest piłka, długopis podtrzymuje teczkę, a w teczkę wsunięta jest kolorowa kartka papieru (2 minuty);
5. Celem dzieci jest replikacja konstrukcji.
 - Obserwator może podglądać konstrukcję zbudowaną przez N. Patrzy na oryginalną budowlę i dobiega do czerwonej linii na środku sali, gdzie przekazuje instrukcje łącznikom.
 - Łącznik przekazuje budowniczym, jak należy poukładać poszczególne przedmioty.
 - Budowniczy między sobą uzgadniają, jak ułożyć poszczególne przedmioty, opierając się na informacji od łączników.
6. N. przypomina dzieciom, że każdy musi zostać po swojej stronie sali (łącznicy i budowniczy po stronie stanowisk, a obserwatorzy po stronie drzwi).
7. N. ustala czas trwania zadania w zależności od tego, ile elementów było wykorzystanych w budowlu (20 minut);
8. Po zakończeniu czasu dzieci wspólnie porównują stworzone budowle. N. pyta, które elementy są podobne do oryginału, a które różne. Każda grupa opowiada, co było w zadaniu dla nich najtrudniejsze i co mogli zrobić, żeby ulepszyć współpracę (10 minut).
9. N. rozdaje każdemu dziecku karteczki post-it. Dzieci mają za zadanie wypisanie, jakie są ich zdaniem 3 cechy udanej współpracy (po jednym hasle na karteczkę). Następnie wszystkie karteczki zostają przyklepione na arkuszu A2. Powtarzające się hasła dzieci powinny przylepiać obok siebie. Jaka cecha została najczęściej wymieniona? (6 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.5.3 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie role realizują różne grupy społeczne

Psych-IV-VI.8.1 : dziecko wie, dlaczego ludzie tworzą i wybierają grupy

Psych-IV-VI.8.2 : dziecko wie, jak grupa potrafi wpływać na decyzje jednostki

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PO CO JEST GRUPA? WPŁYW GRUPY NA DECYZJĘ JEDNOSTKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Psychologia

Streszczenie:

Dzieci uczą się rozróżniania cech ja indywidualnego od ja społecznego poprzez tworzenie dwustronnych masek osobowości.

Cele:

- rozwijanie świadomości różnic pomiędzy zachowaniem osoby, gdy jest sama oraz gdy jest w grupie;
- zapoznanie z pojęciem grupy;
- rozmowa o różnicach pomiędzy „ja” a „ja – jako część grupy”.

Potrzebne materiały:

- papier techniczny;
- flamastry;
- szablon maski;
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. prosi dzieci, by odrysowały szablon maski na papierze technicznym i wycięły go (5 minut);
2. N. prosi dzieci, by po jednej stronie maski napisały „Ja”, a z drugiej „moja grupa” (2 minut);
3. N. tłumaczy, że dziś będziemy rozmawiać o różnicach pomiędzy tym, kim jesteśmy i jak się zachowujemy w samotności, a tym, jak się zachowujemy, gdy jesteśmy częścią grupy. N. prosi dzieci, by wymieniły grupy, do których należą (np. klasa, harcerstwo, koło zainteresowań, drużyna sportowa, etc.) (5 minut);
4. N. prosi dzieci, by po stronie maski „ja” napisały swoje cechy charakteru, które ujawniają się, gdy są same. N. może na tablicy wypisać sugestie lub pytania pomocnicze (10 minut):
 - Czy często myślisz o rodzicach?;
 - Jak często jest ci smutno?;
 - Czy czujesz się bezpieczny?;
 - Co lubisz robić, gdy jesteś sam?;
 - Czy szybko mija Ci czas?;
 - Czy pytasz się innych, gdy zamierzasz coś zrobić?;
 - Czy naśladujesz zachowania, które wcześniej widziałeś u innych dzieci?;
5. N. prosi, by dzieci odwróciły maskę na stronę „moja grupa”. Prosi, by pomyślały o grupie, do której obecnie należą lub należały poprzednio. Dzieci ponownie wpisują własne cechy charakteru, tak jak postrzegają siebie, gdy są w danej grupie. N. może na tablicy wypisać sugestie lub pytania pomocnicze (10 minut):
 - Czy czujesz, że jesteś częścią grupy?;
 - Czy jest wśród was przywódca grupy?;
 - Czy podejmując decyzję konsultujesz się z innymi w grupie?;
 - Czy będąc w grupie czujesz się samotny?;
 - Czy masz większe poczucie pewności, gdy jesteś w grupie?;
6. Dzieci zastanawiają się, które cechy są różne dla dwóch stron maski. Mogą opowiedzieć o swoich spostrzeżeniach na forum klasy lub zachować je dla siebie (13 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.5.2 : [WOS] dziecko potrafi wskazać, jakie grupy występują w społeczeństwie

Hist-VI.5.3 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić, jakie role realizują różne grupy społeczne

Psych-IV-VI.3.2 : dziecko potrafi rozwiązywać problemy wykorzystując techniki twórczego myślenia

Psych-IV-VI.8.1 : dziecko wie, dlaczego ludzie tworzą i wybierają grupy

Psych-IV-VI.8.2 : dziecko wie, jak grupa potrafi wpływać na decyzje jednostki

3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK NAJLEPIEJ WYRAŻAĆ EMOCJE?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Psychologia

Streszczenie:

Dzieci ćwiczą rozpoznawanie emocji. Wyrażają swoje uczucia przy wykorzystaniu dramy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności wyrażania i rozpoznawania emocji;
- rozwijanie umiejętności asertywnego komunikowania potrzeb i własnych opinii;
- tworzenie komunikatów wspierających relacje.

Potrzebne materiały:

- materiał pomocniczy przedstawiający zachowania agresywne, pasywne i asertywne.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, jak można wyrażać emocje (3 minuty);

2. N. tłumaczy, że trudne emocje, takie jak złość, smutek, zniechęcenie można wyrażać w różny sposób: asertywny, pasywny lub agresywny. Dzieci wspólnie z N. tworzą definicję tych pojęć w oparciu o materiał pomocniczy (10 minut);
3. N. dzieli dzieci na 3 lub 6 grup (minimum 2 osoby w każdej grupie). 3 grupy będą odgrywały tę samą emocję (np. złość, smutek, strach) na jeden z trzech sposobów: asertywny, pasywny i agresywny (2 minuty);
4. Dzieci w grupach przygotowują scenki, które obrazują daną emocję w przydzielony im sposób (12 minut);
5. Każda grupa przedstawia swoją scenkę. Reszta grupy odgaduje, jaka jest to emocja i jaki sposób wyrażania emocji (10 minut);
6. Podsumowanie: N. pyta dzieci, który sposób wyrażania emocji był najbardziej skuteczny. Po którym można było najwięcej dowiedzieć się o potrzebach i emocjach osób w scenie? (8 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Psych-IV-VI.1.2 : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji

Psych-IV-VI.1.4 : dziecko wie, jak może na różne sposoby wyrażać swoje emocje

Psych-IV-VI.1.5 : dziecko wie, w jaki sposób można rozpoznawać emocje u innych ludzi

Psych-IV-VI.2.2 : dziecko potrafi komunikować się asertywnie

Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Psych-IV-VI.2.4 : dziecko wie, co to komunikacja niewerbalna i potrafi się nią posługiwać

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.6.1 : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Lista załączników:

Materiał pomocniczy.pdf

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAJKA TERAPEUTYCZNA - DRĘCZENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Psychologia

Streszczenie:

Dzieci poznają bajkę terapeutyczną. Staje się ona podstawą do dyskusji.

Cele:

- dzieci uczą się rozpoznawać sytuację dręczenia;
- dzieci dowiadują się, jak poradzić sobie w takiej sytuacji;
- ćwiczenie analizy tekstu.

Potrzebne materiały:

- wydrukowany tekst bajki terapeutycznej (w załączniku).

Przebieg:

1. N. lub dziecko przez niego wyznaczone czyta na głos bajkę terapeutyczną (10 minut);
2. Dzieci, pracując samodzielnie, zapisują na kartkach, pochodzące z bajki lub wymyślone:

- przejawy niesympatycznego zachowania w szkole
 - sposoby radzenia sobie z tym problemem (10 minut);
3. N. omawia z dziećmi problem dręczenia, na tym etapie może także zaproponować inne sposoby radzenia sobie z tym problemem (10 minut);
 4. Burza mózgów. Dzieci zastanawiają się, w jaki sposób można sobie poradzić z dręczeniem ze strony innych osób (10 minut);
 5. Podsumowanie. N. podkreśla różnicę pomiędzy robieniem czegoś dla drugiej osoby, a nadmiernym poświęcaniem się (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Bajka terapeutyczna

Techniki:

Burza mózgów

Bajka psychoedukacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.4.1.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.42.3 : dziecko potrafi wprowadzać pauzę podczas czytania

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Lista załączników:

Straszniejsze niż klasówka.pdf

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WPROWADZENIE DO ZASAD MEDIACJI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Psychologia

Streszczenie:

Dzieci poznają podstawowe zasady mediacji rówieśniczej i odgrywają przykładową mediację.

Cele:

- wprowadzenie podstawowych zasad mediacji;
- stworzenie klasowego kontraktu mediacji;
- rozwijanie umiejętności prowadzenia mediacji rówieśniczej;
- zapoznanie ze sposobami rozwiązywania konfliktów.

Potrzebne materiały:

- kartka papieru A3 (lub inne miejsce do zapisania klasowych zasad mediacji)
- prezentacja multimedialna – prezzi - „Wprowadzenie do mediacji”:
http://prezzi.com/ae9ef3pwe3aa/?utm_campaign=share&utm_medium=copy
- karta informacji „Wprowadzenie do mediacji rówieśniczej” dla N.

Przebieg:

1. N. omawia z dziećmi prezentację „Wprowadzenie do mediacji”, w trakcie której uczniowie i uczennice odegrają sytuację konfliktową i spróbują mediacji. W razie pytań N. może opierać się na materiałach dla N. „Wprowadzenie do mediacji rówieśniczej” (40 minut);
2. N. z dziećmi zapisuje uzgodnione zasady mediacji na dużej kartce i wywieszają ją w widocznym miejscu w sali (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Sytuacje symulowane

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.1.13 : [WOS] dziecko potrafi opisać sytuacje konfliktowe między ludźmi

Hist-VI.1.14 : [WOS] dziecko potrafi poszukiwać sposobów rozwiązania konfliktu

Psych-IV-VI.6.1 : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Psych-IV-VI.6.2 : dziecko wie, jakie są metody rozwiązywania konfliktów

Psych-IV-VI.7.3 : dziecko potrafi rozdzielić ocenę zachowania osoby od oceny tej osoby

Lista załączników:

Wprowadzenie do mediacji rówieśniczej.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MEDIACJE - SYMULACJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Psychologia

Streszczenie:

Dzieci korzystają z podstawowych zasad mediacji rówieśniczej przy odgrywaniu przykładowych mediacji w grupach.

Cele:

- rozwijanie umiejętności rozwiązywania sytuacji konfliktowych;
- rozwijanie umiejętności prowadzenia mediacji rówieśniczej;
- utrwalanie zasad mediacji rówieśniczej.

Potrzebne materiały:

- załącznik „konflikty - scenariusze”.

Przebieg:

1. Klasa ponownie czyta zapisane wcześniej zasady mediacji. N. odpowiada na ewentualne

- pytania dzieci (5 minut);
2. N. dzieli dzieci na grupy 4-osobowe. W każdej grupie dzieci wybierają, kto będzie stroną A, stroną B, mediatorem oraz obserwatorem (mogą też losować swoje role).
 - Zadaniem dzieci jest odegranie wylosowanych scenariuszy konfliktu.
 - Mediator przypomina wszystkim zasady, prowadzi mediacje i dba o przestrzeganie zasad.
 - Po zakończeniu mediacji obserwator przekazuje informację zwrotną – czy wszyscy przestrzegali zasad? Czy mediator był bezstronny? Czy obie strony zwracały się do siebie z szacunkiem?
 - Po dokończeniu jednego scenariusza dzieci losują kolejny scenariusz, wymieniają się rolami i rozpoczynają kolejną mediację (30 minut).
 3. Klasa wspólnie podsumowuje własne mediacje. N. może zadać pytania np.: Czy łatwo było dojść do porozumienia? Czy obecność mediatora była pomocna? Czy łatwo było przestrzegać wszystkich zasad? Czy zawsze udało się dojść do porozumienia? N. prosi, by dzieci spróbowały skorzystać z mediacji poza zajęciami (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Sytuacje symulowane

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.1.11 : [WOS] dziecko potrafi opisać zachowanie, które uważa za uprzejme

Hist-VI.1.13 : [WOS] dziecko potrafi opisać sytuacje konfliktowe między ludźmi

Hist-VI.1.14 : [WOS] dziecko potrafi poszukiwać sposobów rozwiązania konfliktu

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.6.1 : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Psych-IV-VI.6.2 : dziecko wie, jakie są metody rozwiązywania konfliktów

Psych-IV-VI.7.2 : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Psych-IV-VI.7.3 : dziecko potrafi rozdzielić ocenę zachowania osoby od oceny tej osoby

Lista załączników:

Konflikty scenariusze.pdf

7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WYJAŚNIAMY INNYM, CZYM JEST MEDIACJA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Psychologia

Streszczenie:

Dzieci korzystają z podstawowych zasad mediacji rówieśniczej przy odgrywaniu przykładowych mediacji w grupach.

Cele:

- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach konfliktowych;
- rozwijanie umiejętności przekazywania wiedzy innym;
- rozwijanie umiejętności prowadzenia mediacji rówieśniczej;
- utrwalanie zasad mediacji rówieśniczej.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru A3 (plakaty);
- kartki papieru A5 (ulotki);
- flamastry;
- taśma.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy udało im się przez ostatni tydzień skorzystać z mediacji w sytuacji konfliktowej. Wspólnie rozmawiają o tym, co sprawiało trudności i czy udało się dojść do porozumienia (10 minut);
2. N. tłumaczy, że wspólnie stworzą społeczną (szkolną) kampanię, promującą mediację rówieśniczą wśród innych uczniów i uczennic w szkole. Każdy stworzy plakat lub ulotki, na których może zamieścić informacje dotyczące mediacji, które chciał(a)by przekazać innym dzieciom w szkole (30 minut);
3. Dzieci rozwieszają plakaty, roznoszą ulotki (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.5.1 : dziecko potrafi zorganizować wraz z rówieśnikami wydarzenie szkolne

Psych-IV-VI.6.1 : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Psych-IV-VI.6.2 : dziecko wie, jakie są metody rozwiązywania konfliktów

Psych-IV-VI.7.2 : dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje

Psych-IV-VI.7.3 : dziecko potrafi rozdzielić ocenę zachowania osoby od oceny tej osoby

8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PUDEŁKO Z HISTORIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Psychologia

Streszczenie:

Dzieci pracują nad kwestiami związanymi z akceptacją własnej osoby oraz poczuciem wartości podczas dramowych ćwiczeń.

Cele:

- rozwijanie akceptacji siebie;
- praca nad poczuciem własnej wartości;
- kształtowanie umiejętności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- pudełko z różnego typu stymulatorami, związanymi z problemem braku akceptacji własnej osoby (np. otyłość, wady wymowy, niepełnosprawność - najlepiej wybrać temat neutralny dla środowiska klasowego). Stymulatory mogą obejmować: (pocztówki, kartki papieru z fragmentami tekstu, zdjęcia, bilety, małe przedmioty, klucze, dokumenty, wyniki badań, akcesoria codziennego użytku itp.).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć. Ma z sobą pudełko, z różnego typu przedmiotami i rzeczami należącymi do tajemniczej osoby. Podczas zajęć dzieci będą starały się odtworzyć historię danej osoby, bazując na przyniesionych przedmiotach. N. zaprasza dzieci, aby usiadły w półkolu (5 minut);
2. N. podchodzi do dzieci z pudełkiem, każda osoba losuje jeden przedmiot i zastanawia się, do kogo mógł on należeć. Dzieci po kolei wypowiadają się w kwestii przedmiotów. (5 - 10 minut);
3. N. dzieli dzieci na zespoły 4 - 5 osobowe. Każdy zespół dysponuje przedmiotami, które jego członkowie wyciągnęli z pudełka. Zespoły mają za zadanie stworzyć historię danej osoby, bazując na posiadanych przedmiotach (co się mogło wydarzyć, z jakimi trudnościami się borykała, jak sobie poradziła itp.). Dzieci zapisują stworzoną przez siebie historię. (15 - 20 minut);
4. N. prosi grupy w kolejności o przedstawienie stworzonej przez siebie historii. N. zadaje pytania pomocnicze i doprecyzowujące. Dzieci zastanawiają się, jakie są motywy postępowania bohatera historii, co nim kierowało podczas podejmowania różnych decyzji (10 minut);

Lekcja 2

1. Kolejne grupy przedstawiają swoje historie i omawiają je według podanego wcześniej schematu. (20 minut);
2. N. pyta dzieci, czy któreś ma ochotę wcielić się w postać bohatera historii i odpowiedzieć na kilka pytań klasy. N. wprowadza chętną osobę w rolę, informuje ją, kim jest i jaka jest jej historia (bazując na jednej, stworzonej przez grupy). N. oraz klasa mogą zadawać bohaterowi historii pytania. N. w razie potrzeby moderuje rozmowę. Po zakończonej sesji pytań N. wyprowadza ucznia lub uczennicę z roli (pyta kim jest, radzi, aby "strząsnąć" z siebie rolę, itp.) (10 - 15 minut);
3. Podsumowanie oraz zakończenie. N. podsumowuje tematykę zajęć, streszcza wszystkie stworzone historie, porównuje motywy postępowania bohaterów, wyciąga ich problemy i słabości (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Praca z przedmiotem

Gorące krzesło

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Psych-IV-VI.4.1 : dziecko wie, że może rozwijać poczucie własnej wartości

Psych-IV-VI.4.2 : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka

Psych-IV-VI.7.3 : dziecko potrafi rozdzielić ocenę zachowania osoby od oceny tej osoby

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PUDEŁKO Z HISTORIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Psychologia

Streszczenie:

Dzieci pracują nad kwestiami związanymi z akceptacją własnej osoby oraz poczuciem wartości podczas dramowych ćwiczeń.

Cele:

- rozwijanie akceptacji siebie;
- praca nad poczuciem własnej wartości;
- kształtowanie umiejętności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia.

Potrzebne materiały:

- pudełko z różnego typu stymulatorami, związanymi z problemem braku akceptacji własnej osoby (np. otyłość, wady wymowy, niepełnosprawność - najlepiej wybrać temat neutralny dla środowiska klasowego). Stymulatory mogą obejmować: (pocztówki, kartki papieru z fragmentami tekstu, zdjęcia, bilety, małe przedmioty, klucze, dokumenty, wyniki badań, akcesoria codziennego użytku itp.).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć. Ma z sobą pudełko, z różnego typu przedmiotami i rzeczami należącymi do tajemniczej osoby. Podczas zajęć dzieci będą starały się odtworzyć historię danej osoby, bazując na przyniesionych przedmiotach. N. zaprasza dzieci, aby usiadły w półkolu (5 minut);
2. N. podchodzi do dzieci z pudełkiem, każda osoba losuje jeden przedmiot i zastanawia się, do kogo mógł on należeć. Dzieci po kolei wypowiadają się w kwestii przedmiotów. (5 - 10 minut);
3. N. dzieli dzieci na zespoły 4 - 5 osobowe. Każdy zespół dysponuje przedmiotami, które jego członkowie wyciągnęli z pudełka. Zespoły mają za zadanie stworzyć historię danej osoby, bazując na posiadanych przedmiotach (co się mogło wydarzyć, z jakimi trudnościami się borykała, jak sobie poradziła itp.). Dzieci zapisują stworzoną przez siebie historię. (15 - 20 minut);
4. N. prosi grupy w kolejności o przedstawienie stworzonej przez siebie historii. N. zadaje pytania pomocnicze i doprecyzowujące. Dzieci zastanawiają się, jakie są motywy postępowania bohatera historii, co nim kierowało podczas podejmowania różnych decyzji (10 minut);

Lekcja 2

1. Kolejne grupy przedstawiają swoje historie i omawiają je według podanego wcześniej schematu. (20 minut);
2. N. pyta dzieci, czy któreś ma ochotę wcielić się w postać bohatera historii i odpowiedzieć na kilka pytań klasy. N. wprowadza chętną osobę w rolę, informuje ją, kim jest i jaka jest jej historia (bazując na jednej, stworzonej przez grupy). N. oraz klasa mogą zadawać bohaterowi historii pytania. N. w razie potrzeby moderuje rozmowę. Po zakończonej sesji pytań N. wyprowadza ucznia lub uczennicę z roli (pyta kim jest, radzi, aby "strząsnąć" z siebie rolę, itp.) (10 - 15 minut);
3. Podsumowanie oraz zakończenie. N. podsumowuje tematykę zajęć, streszcza wszystkie stworzone historie, porównuje motywy postępowania bohaterów, wyciąga ich problemy i słabości (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Praca z przedmiotem

Gorące krzesło

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Psych-IV-VI.4.1 : dziecko wie, że może rozwijać poczucie własnej wartości

Psych-IV-VI.4.2 : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka

Psych-IV-VI.7.3 : dziecko potrafi rozdzielić ocenę zachowania osoby od oceny tej osoby

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych