



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ KOŁA NAUKOWEGO HUMANISTYCZNEGO

### prowadzonego w ramach projektu *Uczeń online*

1. Autor: **Małgorzata Smagiel-Occhipinti**
2. Grupa docelowa: uczniowie gimnazjum
3. Liczba godzin: 2 godziny lekcyjne
4. Temat zajęć: **Budowanie zaufania w grupie.**
5. Cele zajęć:
  - integracja grupy
  - budowanie zaufania
  - uczeń potrafi koncentrować uwagę
  - uczeń umie ekspresyjnie wyrażać uczucia
6. Metody i techniki pracy:
  - drama

#### 7..Materiały dydaktyczne:

- krzesła
- książki
- pusta butelka
- długopisy
- kartka papieru
- brystol
- kolorowe kartki samoprzylepne
- moneta

#### 7. Literatura:

- M. Jachimska „Grupa bawi się i pracuje” (1994)
- M. Legumi „Techniki i sposoby animowania grup” (2004)

#### 8. Przebieg zajęć:

1. Przedstawienie tematu zajęć i wyjaśnienie celu zajęć.

2. Grupa sporządza kontrakt, w którym ustala zasady panujące podczas zajęć. Każdy zobowiązuje się do ich przestrzegania.



*MS*



### 3. Ćwiczenie 1 „Jaki masz nastrój? 1”

Każda osoba na małej kartce rysuje minę obrazującą nastrój, w którym się znajduje. Każdy mówi, jaką minę narysował i dlaczego. Przykleja karteczkę na duży brystol znajdujący się na tablicy.

### 4. Ćwiczenie 2 „Głuchy telefon”

Uczniowie siedzą w kręgu. Pierwszy przekazuje poufną informację następnemu. Pierwszą rundę rozpoczyna nauczyciel.

### 5. Ćwiczenie 3 „Znajdź podobnego”

Zadaniem uczniów jest znalezienie bez użycia słów, drugiej osoby o tym samym znaku zodiaku, następnie o tym samym wzroście, następnie o takim samym numerze buta.

### 6. Ćwiczenie 4 „Łap butelkę”

Dzielimy uczniów na dwie grupy, które siadają w dwóch rzędach jeden za drugim i łapią się za ręce. Przy ostatnich osobach postawiona jest pusta butelka. Zadaniem pierwszych osób jest przesłanie impulsu osobie kolejnej za pomocą uścisku dłoni, w momencie, gdy nauczyciel wylosuje na monecie „Orła”. Zadaniem osób ostatnich jest jak najszybsze złapanie butelki, przed tym jak zrobi to osoba z przeciwnej grupy. Osoba, która prawidłowo przechwyci butelkę przechodzi na początek i teraz ona będzie przekazywać impuls kolejnemu uczniowi.

### 7. Ćwiczenie 5 „Wieża kontrolna”

Cała grupa dobiera się w pary, na środku Sali ustawiona jest trasa z różnymi przeszkodami; osoba X zakrywa oczy i odgrywa samolot, osoba Y odgrywa rolę wieży kontrolnej i kieruje za pomocą słów trasą poruszania się osoby X pomiędzy dwoma rzędami krzeseł, osoba X otrzymuje punkt karny za dotknięcie każdej przeszkody; kiedy zbierze pięć punktów karnych „rozbija się” i razem z Y wypadają z gry; kolejna para zaczyna „lot”; za każdym razem należy inaczej ustawić przeszkody.

### 8. Ćwiczenie 6 „Zaczarowany staw”

Wybieramy jedną osobę, której zawiązujemy oczy, osoba ta z zasłoniętymi oczami stoi w środku kręgu, wszyscy pozostali poruszają się dookoła niej do momentu, kiedy osoba w środku powie: *zaczarowany staw*; wtedy ona sama zaczyna poruszać się wśród nieruchomych postaci i dotyka twarzy pierwszej napotkanej osoby, zgadując, kto to jest; jeśli odgadnie, zdejmuje opaskę z oczu, jeśli nie – próbuje od nowa.

### 9. Ćwiczenie 7 „Rozplącz sieć”

Wybieramy jednego ochotnika, który będzie „szefem”, grupa razem z „szefem” stoją w kręgu i wyciągają ręce do przodu; wszyscy idą w kierunku środka z zamkniętymi oczami i łapią losowo napotkaną rękę, tak, żeby żadna ręka nie była bez pary; zadaniem szefa jest odplątanie sieci.

### 10. Ćwiczenie 8 „Pociągi”

Uczestnicy ustawiają się trójkami, stając jeden za drugim – w ten sposób tworzą „pociągi”, pierwsza osoba w każdym „pociągu” jest „Buforem” – zamyka oczy i wyciąga ręce do przodu, druga jest „lokomotywą” i chwytą pierwszą za biodra lub ramiona i też zamyka oczy. Trzecia osoba to



*Handwritten signature*

„maszynista”, trzyma drugą osobę i ma jako jedyny otwarte oczy. Przy pomocy rąk kieruje ruchem swojego „pociągu”; nie wolno nic mówić; po kilku minutach jazdy następuje zmiana ról w zespołach; zmiany są trzy, tak aby każdy mógł się spróbować w każdej roli.

#### 11. Ćwiczenie 9 „Ogłoszenie”

Nauczyciel proponuje, aby każdy uczestnik napisał ogłoszenie, w którym zareklamuje się jako przyjaciel (max. 25 słów). Ogłoszenie powinno być tak napisane, by było jasne, dlaczego właśnie tak rozumie przyjaźń. Po włożeniu ogłoszeń do torby każdy po kolei wyciąga jedno, czyta je głośno i stara się zgadnąć, kto je napisał. Potem wyjaśnia, co mu pomogło odgadnąć autora.

#### 12. Ćwiczenie 10 „Dyrygent”

Wybieramy ochotnika, który wyjdzie na chwilę poza salę, w tym czasie w kręgu wybieramy „dyrygenta”, który będzie pokazywał jakie ruchy ma wykonywać grupa. Zadaniem ochotnika jest odgadnięcie, która osoba zmienia ruchy.

#### 13. Ćwiczenie 11 „Stonoga”

Uczestnicy ustawiają się w kręgu w formie kolejki z prawym ramieniem zwróconym do środka. Zacieśniają krąg tak, aby stykać się z osobą stojącą przed i za sobą, łapią w talię osobę stojącą przed sobą. Wszyscy jednocześnie zginają kolana do momentu, kiedy czują, że opierają się na kolanach osoby z tyłu. Jeśli się uda, to cała grupa podtrzymuje się nawzajem i każda osoba siedzi na kolanach osoby za nią. Próbuje się przechylać się raz w prawą stronę, raz w lewą. Próbuje się też razem kroczyć.

#### 14. Ćwiczenie 12 „Jaki masz nastrój? 2”

Każda osoba ponownie dostaje kolorową kartkę i rysuje na niej minę obrazującą aktualny nastrój, w którym się znajduje. Przykleja ją na duży brystol na tablicy.

#### 15. Dyskusja na temat zmian, które ewentualnie wystąpiły na karteczkach przyklejonych do tablicy.

Spostrzeżenia po realizacji:

Zdecydowanie takie zajęcia „przełamują lody” i integrują grupę. Dobór ćwiczeń jest dowolny i można go zmieniać modyfikując przebieg zajęć.

**Oświadczam, że scenariusz zajęć nie narusza praw autorskich osób trzecich.**

Czytelny podpis. 

