

Euro-Forum Marek Gudków

Szablon diagnostyczny numer 13 – Integracja klasy – wprowadzenie do klasy grupowej.

Innowacyjny Program Nauczania Wczesnoszkolnego Zaczarowany Ołówek



Rozpoczynając kolejny, nowy etap nauki dzieci wchodzą w nową rolę społeczną, rolę ucznia. Stawia to przed nimi wiele możliwości ale również trudności, z którymi musi się zmierzyć. W pierwszych dniach nauki szkolnej, uczniowie poznają nowych kolegów i koleżanki, nową nauczycielkę, niektórzy radzą sobie z tym znakomicie, inni potrzebują więcej czasu i pomocy ze strony dorosłych. Poniżej znajdują się propozycje zabaw i ćwiczeń **ułatwiających nawiązywanie kontaktów, integrację klasy oraz wprowadzające do pracy w grupach**. Ćwiczenia uwzględniają specyfikę rozwoju dzieci 6 i 7 letnich, bez podziału na kategorie wiekowe.

Zabawy i ćwiczenia integracyjne są skierowane nie tylko do uczniów klas 1. Nauczyciel może je wykorzystać w dowolnym wybranym przez siebie momencie roku szkolnego, jednak zwykle dzieje się tak na początku każdego roku szkolnego. Uczniowie wracają po wakacyjnej przerwie, muszą niemal na nowo wdrożyć się w funkcjonowanie w w roli ucznia. Po okresie rozluźnienia uczniowie muszą powrócić do szkolnego rytmu dnia, do obowiązków szkolnych, do nauki, ale również do kolegów i koleżanek oraz nauczycielki. Jest to również powrót do grupy rówieśniczej, do sympatii i antypatii, do konfliktów i określania siebie i swojego miejsca w klasie szkolnej. Rozpoczynając nowy rok szkolny warto przypomnieć uczniom, że tworzą zespół, grupę. Dzięki zabawom integracyjnym nauczyciel ma możliwość przypomnienia zasad panujących w poprzednim roku bądź wprowadzić nowe, może umożliwić uczniom określenia swojego miejsca w grupie rówieśniczej na nowo. Poprzez zabawy integracyjne uczniowie, tak jak i nauczyciel, przygotowują się do sprawnego funkcjonowania w klasie szkolnej, pozwala to na budowanie pozytywnych relacji rówieśniczych, serdecznej i przyjacielskiej atmosfery która konstruktywnie wpłynie na wszystkie podmioty interakcji szkolnej.

Na końcu szablonu zaproponowano krótką zabawę pozwalającą na wstępne zdiagnozowanie relacji pomiędzy uczniami danej klasy. Czasami dostrzegamy, że niektórzy z uczniów są mniej lubiani a nawet odrzucani przez grupę, takie ćwiczenie pozwoli na uzupełnienie takich obserwacji oraz wyodrębnieni podgrup tworzących się w klasie szkolnej. Takie ćwiczeni proponowane jest do wykorzystania w klasie drugiej lub trzeciej, kiedy uczniowie znają się i mieli możliwość nawiązania różnych relacji koleżeńskich.





Zabawa 1. Podawanie piłki z imieniem.

Cele zabawy:

- poznanie imion, integracja klasy;
- budowanie poczucia przynależności do grupy;

Materiał: piłka dowolnej wielkości;

Przebieg zabawy:

Uczniowie (i nauczycielka) ustawiają się w kole, nauczycielka przynosi piłkę dowolnej wielkości. Podaje ją dowolnemu uczniowi/uczennicy i woła przy tym głośno swoje imię. Uczeń do którego rzucona została piłka próbuje ją złapać, powtarza imię osoby rzucającej. Następnie rzuca piłkę do dowolnej osoby i głośno mówi swoje imię itd., aż wszyscy rzucają piłkę.

Zabawa 2. Runda powitalna z pałeczką.

Cele zabawy:

- wzajemne poznanie się, integracja klasy;
- budowanie poczucia przynależności do grupy;
- wzmacnianie wrastania w rolę ucznia;
- wprowadzenie zasady wzajemnego szacunku;
- rozwijanie umiejętności wypowiedzania się;

Materiały: kolorowa pałeczka

Przebieg zabawy:

Wszyscy uczniowie wraz z nauczycielką siedzą razem w kole na dywanie. Nauczycielka przedstawia uczniom reguły obowiązujące podczas zabawy: **tylko ta osoba, która trzyma pałeczkę w dłoni ma głos. Nie wolno przerywać czy komentować. Ta osoba, która trzyma pałeczkę opowiada o sobie w kilku słowach. Pozostałe osoby uważnie słuchają osobę mówiącą.** Zabawę zaczyna nauczycielka, modelując sposób komunikowania, może to być informacja typu: „Nazywam się Ania Kowalska, jestem nauczycielką, lubię kolor zielony





i lody o smaku czekoladowym”, lub inna dowolnie wybrana przez osobę rozpoczynającą zabawę.

Uwagi:

Zabawę można dowolnie przekształcać i wprowadzać różne jej odmiany, komunikat można dostosować do różnych sytuacji, które pojawiają się w klasie. Jeśli uczeń nie będzie chciał przedstawić się, opowiedzieć coś o sobie, nie zmuszamy tylko zachęcamy. Jest to wskaźnik, który może mówić o różnego rodzaju trudnościach ucznia, tj. nieśmiałość, niechęć do występów publicznych, o których więcej w innych kartach diagnostycznych. Należy jednak pamiętać, że początek klasy pierwszej i występujące w tym okresie trudności, mogą wynikać z indywidualnych różnic w procesie adaptacyjnym ucznia.

Zabawa 3. Kodeks klasy ...**Cele:**

- budowanie poczucia przynależności do grupy;
- wprowadzenie zasad obowiązujących w klasie
- integracja klasy

Materiały: duży arkusz brystolu lub innego twardego papieru

Przebieg ćwiczenia:

Nauczycielka zaprasza uczniów na dywan i zaczyna rozmowę na temat tego co można zrobić aby wszyscy w klasie czuli się dobrze. Czy są jakieś zasady, reguły które ułatwią wszystkim pracę i zabawę w klasie szkolnej? Czy można określić zasady, których wszyscy będą przestrzegać? Najpierw zapisywane są wszystkie propozycje nawet jeśli się powtarzają, następnie droga eliminacji z kierującą rolą nauczyciela zostają wybrane te zasady i normy, które będą obowiązywały w danej klasie. Można zachęcić dzieci do narysowania symboli rysunkowych poszczególnych norm. Zostają one spisane lub przedstawione za pomocą obrazków na dużym arkuszu i zawieszane w widocznym miejscu sali szkolnej, uczniowie mogą albo podpisać się pod nim albo wykonać odcisk kciuka lub dłoni z wykorzystaniem farb, celem potwierdzenia swojej zgody i zobowiązania się do przestrzegania ustalonych zasad.





Zabawa 4. To jest Klasa 1 ...

Cele:

- budowanie poczucia przynależności do grupy;
- integracja klasy

Materiały: tablica multimedialna, szablony dostępne online,

Przebieg ćwiczenia:

wspólne wybranie z dostępnych w sieci internetowej szablonów, takiego który można wykorzystać do stworzenia klasowego plakatu, zaprojektowanie i wydrukowanie, oraz uzupełnienie go o imiona uczniów klasy

Zabawa 5. Wojna na kulki gazetowe

Cele:

- zwiększenie poczucia przynależności do grupy;
- ćwiczenie motoryki małej
- ćwiczenia matematyczne: przeliczanie, określanie liczebności w zbiorze, używanie określeń mniej -więcej

Materiały: stare gazety:

Przebieg zabawy:

klasa zostaje podzielona na dwie równoliczne grupy. Każda grupa przygotowuje sobie taką samą liczbę amunicji (kulek z gazet), nauczyciel ustala po ile kulek każdy z uczniów ma przygotować. Zabawę można przeprowadzić na boisku szkolnym, sali gimnastycznej, lub sali lekcyjnej pamiętając o odpowiednim jej przygotowaniu. Dzielimy dostępną przestrzeń szarfą, liną lub innym dostępnym materiałem, drużyny ustawiają się na swoich polach. zadanie polega na przrzuconiu jak największej ilości kulek na pole przeciwników, zasada jest tak, że można trzymać w ręku tylko jedną kulkę. Na znak nauczyciela zaczyna i kończy się





rozgrywka. Wygrywa ta drużyna, która na swoim polu ma mniej kulek. Zabawę można powtórzyć kilkakrotnie.

Zabawa 6. Wymyśl tytuł

Cele:

- integracja klasy;
- budowanie pozytywnych relacji między uczniami;
- ćwiczeni analizy wzrokowej;
- poznawanie kolorów kart: pik, karo, trefl, kier

Materialy:

- talia kart
- krzesła

Przebieg zabawy:

Uczniowie siadają na krzesłach ustawionych w kręgu. Nauczycielka tasuje talię kart i rozdaje każdemu z uczniów po jednej karcie. Zadaniem uczniów jest zapamiętać jaki kolor karty mają (pik, karo, trefl, kier) po czym oddają kartę nauczycielce. Po zebraniu wszystkich kart nauczycielka tasuje karty, wyciąga jedną i mówi jaki to jest kolor. Uczniowie, którzy taki kolor wylosowali przesuwają się o jedno miejsce w prawo. Jeśli miejsce jest zajęte siadają osobie na kolanach kolegi lub koleżanki.

Może zdarzyć się, że na jednym miejscu siedzi np.5 osób, jednak możliwość ruszania się mają tylko uczestnicy, którzy nie trzymają nikogo na kolanach. Wygrywa ten, kto pierwszy wróci na swoje miejsce.

Zabawa 7. Pary *

–przygotować dla nauczyciela na grubym papierze kolorowe szablony liter, cyfr, zwierząt, roślin po 2 sztuki tak aby można było dobierać je w pary

Cele:

- budowanie pozytywnych relacji między uczniami;
- ćwiczeni analizy wzrokowej;



- utrwalenie znajomości: liter, cyfr, kolorów, zwierząt etc – w zależności od wybranej wersji zabawy

Materiały: wydrukowany na karteczkach poznane już: litery, cyfry, kolory, zwierzęta, rośliny etc

Przebieg zabawy:

Litery, szukajcie się – dzieci losują karteczki z drukowanym zapisem liter. Na sygnał nauczyciela uczniowie szukają swojej pary. W wersji ze zwierzętami uczniowie mogą poruszać się w sposób charakterystyczny dla wylosowanego przez siebie zwierzaka. Zadanie polega na tym, by znaleźć swoich „krewniaków”, czyli dzieci, które wylosowały to same zwierzę do naśladowania.

Zabawa 8. Wężyk

Cele:

- integracja klasy;
- budowanie pozytywnych relacji między uczniami;

Materiały: brak

Przebieg zabawy:

Uczniowie ustawiają się jeden za drugim, tworząc węża. Chwytają się za ramiona. Uczeń stojący na początku recytuje wierszyk i wykonuje gesty towarzyszące słowom. Pozostałe dzieci wykonują identyczne ruchy. Tekst:

Cały wężyk robi hop! – skok obunóż w przód
Głowa w lewo, w lewo krok! – pochylamy głowę w lewo i robimy krok w lewo
Do przodu głośno kroki trzy! – trzy skoki obunóż w przód
Idę na koniec, prowadzisz ty! – pierwsza osoba z wężyka idzie na koniec szeregu, a zabawę prowadzi teraz kolejna osoba, stojąca za nią.

Zabawa trwa tak długo, aż każde dziecko będzie miało szansę prowadzić wężyka.

Sytuacja diagnostyczna

**Cele zabawy:**

- wyodrębnienie funkcjonujących w badanej grupie podgrup i zbadanie ich wzajemnych powiązań
- identyfikacja osób szczególnie atrakcyjnych dla członków grupy
- identyfikacja osób najczęściej odrzucanych przez członków grupy
- identyfikacja osób izolowanych, nie włączonych w układ stosunków w ramach żadnej podgrupy
- diagnoza stopnia spistości, zintegrowania grupy

Przebieg zabawy:

Zabawę można przeprowadzić zarówno zespołowo jak i indywidualnie. Ze względów ekonomicznych czasu pracy proponuję się przeprowadzenie zabawy na forum całej klasy. Nauczyciel prosi uczniów o napisanie na środku dużej kartki swojego imienia i nazwiska. Następnie zadaje uczniom pytania i prosi o ponumerowanie odpowiedzi i zapisanie ich na tej samej kartce.

Nauczyciel może wykorzystać wszystkie lub wybrane pytania lub też stworzyć własne:

1. Wygrałaś(eś) bilety do wesołego miasteczka i możesz zabrać jedną koleżankę/jednego kolegę z klasy. Kogo zaprosisz?
2. W klasie mamy dzień przesadzania. Z kim chciałbyś/chciałabyś usiąść w jednej ławce?
3. W ramach zadania zespołowego należy wykonać plakat. Jakie dwie osoby zaprosiłbyś/zaprosiłabyś do swojego zespołu?
4. W szkole organizowany jest konkurs zespołów muzycznych. Kogo zaprosiłabyś/zaprosiłbyś do swojego zespołu?
5. Mama spakowała Ci do plecaka dwa batoniki. Kogo poczęstujesz?

Po wykonaniu polecenia, uczniowie składają kartki i oddają je nauczycielowi. Nauczyciel może w ten sposób określić, którzy uczniowie są najbardziej lubiani a którzy są odrzucani przez grupę.



**Literatura:**

Rojewska J., Grupa bawi się i pracuje, Oficyna Wydawnicza UNUS, Wałbrzych 2000

Bohner T. Zabawy ułatwiające nawiązywanie kontaktów. Wyd. Jedność. Kielce 2004

