

PRZYKŁADOWE ZAJĘCIA, ĆWICZENIA I AKTYWNOŚCI POMAGAJĄCE W BUDOWANIU ZESPOŁU KLASOWEGO

Budowanie mostów przyjaźni.

Symbolem przyjaźni jest most. Poproś uczniów o przyniesienie swoich zdjęć lub sfotografuj każde dziecko i wydrukuj portrety. Naklejcie zdjęcia na papier i połączcie dorysowanymi mostami. Możecie też zorganizować budowanie mostów z czegokolwiek: pudełek, książek, klocków. Najlepiej zorganizować kilka „brygad budowlanych”. Mosty oznaczamy imionami „inżynierów” i organizujemy zwiedzanie. Na koniec przeprowadź krótką rozmowę: czy lepiej budować most samodzielnie, czy w zespole?

Kolaż o przyjaźni.

Poproś dzieci o przyniesienie tego, co kojarzy im się z przyjaźnią. Wyjaśnij, że mogą to być zdjęcia, wycinanki z czasopism, książeczki o przyjaciółach. Zróbcie wspólny kolaż o przyjaźni. Koniecznie zawieście go w klasie.

Co nas łączy?

(kolor włosów, oczu, pierwsza litera imienia, posiadanie psa, zainteresowanie grami komputerowymi, ulubione potrawy). Poproś kolejno, żeby wstały (podniosły rękę) te dzieci, które mają młodszą siostrę, lubią pić mleko, mają psa albo lubią rysować. Zadbaj, aby każde dziecko przynajmniej raz wstało. Podsumujcie zabawę rozmową o tym, jak wiele nas łączy. Jest to także dobre ćwiczenie rozwijające umiejętność klasyfikowania.

Co lubię robić najbardziej?

Poproś, aby dzieci narysowały, co najbardziej lubią robić. Zbierzcie wszystkie rysunki i pogrupujcie, aby pokazać, że wiele osób ma podobne zainteresowania. Porozmawiajcie o ulubionych zajęciach dzieci. Zwróć uwagę, że wiele z nich ma związek ze szkołą, a przynajmniej może pomóc w uczeniu się.

Zasady naszej współpracy.

Porozmawiajcie o zasadach współpracy w klasie. Możecie oczywiście ustalić reguły zachowania (zobacz też propozycje w poradniku dla nauczycieli dołączonym do Naszego elementarza). Można przygotować (dla każdego dziecka lub dla całej klasy) pudełko przypominające o ogólnych zasadach, według których będziecie razem pracować. W pudełku może się znaleźć na przykład gumka do ścierania, która będzie przypominać, że wolno się pomylić i zrobić coś lepiej następnym razem. Mogą być obrazki przedstawiające różne zwierzęta, z których każde robi coś bardzo dobrze, aby pokazać, że my też się różnimy i mamy swoje mocne strony. Może być zegarek – symbol punktualności i obowiązkowości. Kiedy omówisz z dziećmi jakąś zasadę, niech do pudełka trafi rekwizyt będący jej symbolem, ilustracją. Potem wystarczy tylko po niego sięgnąć, jeśli będzie trzeba komuś przypomnieć o umowie.

Czarodziejska różdżka. Dla dzieci niezmiernie ważna jest umiejętność wyrażania emocji i radzenia sobie z nimi. Zorganizuj w grupach zabawę w „Czarodziejską różdżkę”, która zmienia emocje. Poproś, aby w każdej grupie jedno z dzieci pokazało za pomocą mimiki i gestów różne uczucia: smutek, radość, złość, strach. Pozostali mają odgadnąć, o jaką emocję chodzi, i

również ją okazać. Uczeń, który demonstrował emocję jako pierwszy, mówi, co ją mogło wywołać, na przykład: „Cieszę, bo lubię, kiedy się bawimy”, albo „Mogę być smutny, bo moja drużyna przegrała”. Jeśli uczucie jest negatywne, potrzebujemy sposobu na poradzenie sobie z nim. Można użyć czarodziejskiej różdżki. Dziecko, które ma pomysł, jak pomóc w smutku czy strachu, bierze do ręki różdżkę i wypowiada zaklęcie: „Nie martw się, pomogę ci, nie smuć się, będziemy się razem bawić, opowiem ci coś śmiesznego, nie bój się, jesteśmy z tobą, nie gniewaj się, przepraszam itp.”. Porozmawiaj z grupą o emocjach i o tym, co je wywołuje.

Pajęczyna lub kłębek:

Nazwa tej techniki pochodzi od efektu końcowego, który powstaje w wyniku zabawy z kłębkami nici. Dzieci przy pomocy kłębka mogą poznawać swoje imiona, mówić o sobie coś dobrego, uczyć się dodawać i odejmować, tworzyć opowiadania. Siedząc w kręgu rzucają do siebie kłębek nici i kontynuują np. opowieść (Dawno temu w miejscu naszej szkoły stał las. Kolejna osoba, do której trafia kłębek kontynuuje opowieść). Pajęczynę można wykorzystać też na koniec zajęć, pytając jak było, czego się dzisiaj nauczyły dzieci, co zapamiętały.

Krasnoludek:

Zabawę/metodę można stosować w bardzo wielu sytuacjach. Krasnoludkiem nazywamy pomoc w rękę dziecka, np. piłeczkę, maskotkę. Krasnoludkiem może być „coś”, czym można do siebie rzucać, co przyciąga wzrok dziecka. Dzieci siedzą w kręgu. Rzucamy „Krasnoludka” i mówimy: Krasnoludek jest... (dziecko, które otrzymuje rzucony przedmiot kończy zdanie). Obowiązuje tu zasada nie powtarzania wcześniej usłyszanych zakończeń i mówi tylko ta osoba, która trzyma w ręku „Krasnoludka”.

Graffiti:

Jest techniką dzięki której można wytworzyć i wzmocnić w grupie dobry klimat. Przypomina to zabawę w niedokończone zdanie np. „**Mam nadzieję, że lekcja będzie ...**”. Wywieszamy plakaty z rozpoczętymi zdaniami. Dzieci chodzą po sali i zgodnie ze swoim odczuciem dopisują niedokończone zdania (lub np. rysują coś, jeśli jeszcze nie potrafią pisać).

Przebieg metody: Na tablicy napisany jest problem do rozwiązania, na przykład: „Co będziemy robić na dzisiejszym spacerze po parku?”

Dzielimy dzieci na grupy i każdej z nich dajemy plakat z niedokończonym zdaniem.

Każda grupa ma za zadanie dokończyć zdania i wpisać je u dołu plakatu oraz zagiąć pod spód tak, aby były niewidoczne dla innych grup.

Plakaty krążą od grupy do grupy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przy każdej zmianie plakaty są zaginane pod spód.

Po kilku rundach należy odczytać rozwiązania.

Wrzuć strach do kapelusza:

Uczniowie siedzą w kręgu lub przy wspólnym stole i indywidualnie na karteczce kończą rozpoczęte zdanie „W tej grupie boję się, że...”. Następnie zebrane kartki wkłada się do kapelusza i je miesza. Po tej czynności każdy uczeń losuje dowolną kartkę i głośno odczytuje jej treść, próbuje wczuć się w rolę obaw autora. Na koniec można porozmawiać na temat napisanych zdań lub ćwiczenia.

Kula śniegowa:

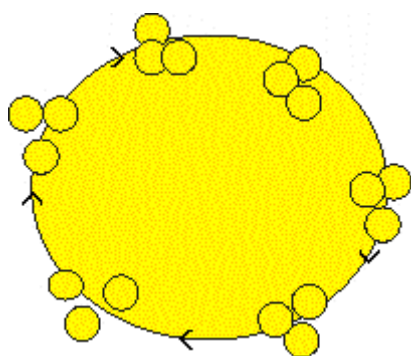
Na początku dzieci pracują indywidualnie nad podanym problemem (zapisują je na małych karteczkach). Następnie łączą się w pary i ustalają wspólne stanowisko (np. na kartce a4). Później łączą się w czwórki, czwórki – w ósemki, ósemki w szesnastki (wszędzie ustalają wspólne stanowisko). Na końcu następuje prezentacja wspólnie wypracowanego stanowiska (na wielkiej kartce). Praca na kartkach ma również znaczenie symboliczne, wskazują na kulę śniegową, która za każdym razem się zwiększa.

635:

To technika, dzięki której można rozwiązywać różne problemy. Jest modyfikacją „burzy mózgów”.

Różni się tylko sposobem organizacji i przeprowadzenia. Liczba 6 - oznacza liczbę osób lub grup, liczba

3 - oznacza liczbę rozwiązań, a liczba - 5 - oznacza liczbę tzw. rundek.



Dzielimy klasę na sześć grup. Grupy siedzą po obwodzie koła. Każdej grupie rozdajemy ponumerowane od 1 do 6 formularze. Zadaniem poszczególnych grup jest wpisanie trzech rozwiązań problemu na formularzu. Na hasło „START” grupy przekazują formularze następnej grupie zgodnie ze wskazówkami zegara. Dzieci zapoznają się z pomysłami kolegów i wpisują nowe rozwiązania. Na kolejne hasło „START” grupy postępują jak wcześniej. Przekazują formularze 5 razy, co pozwoli na wypełnienie 18 rubryk na 6 formularzach. Pierwszą sesję generowania pomysłów można ograniczyć do sześciu minut, następnie zwiększać o minutę każdą. Technikę tę można modyfikować.

Mapy mentalne:

Polegają na wizualnym opracowaniu problemów, z wykorzystaniem symboli, słów pisanych, obrazków, rysunków itp. Nauczyciel podaje dzieciom problem, na którym mają pracować np. „co zrobić by w naszej Sali lekcyjnej było przyjemniej się uczyć?”. Uczniowie w dowolny sposób (rysują, piszą itp.) przedstawiają temat na kartkach. Następnie nauczyciel wiesza kartki w widocznym miejscu i prosi kolejno autorów o zaprezentowanie swojej pracy. Po prezentacji następuje wspólna refleksja i zastanowienie co można zrobić, aby zmienić wygląd Sali lekcyjnej.

Zabawa na hasło:

Stosowana jest podczas zajęć lekcyjnych oraz uroczystościach szkolnych. Szczególnie ważny jest efekt końcowy, który uzależniony jest od podziału zadań i współpracy. Elementem mobilizującym i dyscyplinującym jest ograniczenie czasowe. Dzielimy klasę na cztery grupy. Każda grupa ma zadanie do wykonania w oddzielnych pomieszczeniach. Po upływie wyznaczonego czasu grupy spotykają się w jednej sali i prezentują to, co przygotowały.

Kosz i walizeczka:

Rozdajemy uczniom kartki formatu A4 z narysowanym koszem i walizeczką. Zadaniem uczniów jest wpisanie w kontury walizeczki np. cech pozytywnych bohatera, a w kontury kosza tego, co jest godne potępienia.

Tarcza strzelecka: Na tablicy lub szarym papierze rysujemy tarczę strzelecką, uwzględniając - wybrane aspekty lekcji. Rozdajemy uczniom po cztery strzały (cenki) i opuszczamy na moment salę zajęć, pozwalając uczniom na strzelanie. Wynik powyższej ewaluacji informuje, jak uczniowie ocenili atmosferę zajęć i zastosowane pomoce. Za pomocą tarczy strzeleckiej możemy ocenić prawie wszystko. Strzelcem może być uczeń jak też nauczyciel. Za pomocą tarczy możemy ocenić lekcje, fakty, wydarzenia. Strzał w dziesiątkę oznacza pełną perfekcję, a strzał poza tarczę - to pudło.

Źródło:

Hamer H., *Klucz do efektywnego nauczania. Poradnik dla nauczycieli*, Wydawnictwo Veda, Warszawa 1994.

Kubiczek B., *Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się?*, Wydawnictwo Nowik, Opole 2004.

Nęcka E., *Trening twórczości*, Impuls, Kraków 1998.

Nowacki T., *Aktywizujące metody kształcenia*, CODN PEZ, Warszawa 1999.

Taraszkiewicz M., *Jak uczyć lepiej? Refleksyjny praktyk w działaniu*, CODN PEZ, Warszawa 2000.

Wójcik E., *Metody aktywizujące w pedagogice grup*, Rubikon, Warszawa 2000.

Trzaska L., Wojciechowski M., *Metody aktywne w pracy z grupą. Problemy realizacji*, Warszawa 1997