

W nowej szkole/w nowej klasie...

Przykładowy scenariusz zajęć adaptacyjnych

Opracowała: dr Marta Majorczyk, pedagog, doradca rodzinny (Family Counselling Poland), psychoterapeuta, edukator prorozwojowy, trener, wykładowca akademicki, adiunkt w Katedrze Pedagogiki i Psychologii na Wydziale Studiów Społecznych WSB z siedzibą w Poznaniu, pracownik niepublicznej poradni psychologiczno--pedagogicznej przy USWPS w Poznaniu

GRUPA WIEKOWA:

- uczniowie od 7. roku życia.

CZAS TRWANIA:

- minimum 6–12 jednostek lekcyjnych, w zależności rodzaju przeszkody adaptacyjnej i potrzeb zespołu klasowego czy poszczególnych uczniów.

CELE OGÓLNE:

- pomoc w adaptacji uczniów klasy I i IV do nowych, specyficznych warunków nauki,
- pomoc w adaptacji nowo przyjętych uczniów do szkoły,
- przygotowanie do pełnienia nowej roli,
- wspieranie ucznia w jego rozwoju społeczno-emocjonalnego.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

- skrócenie procesu adaptacji do nowych warunków,
- wzbudzenie poczucia bezpieczeństwa i akceptacji,
- integracja uczniów,
- wypracowanie wspólnych norm i zasad,
- nauka tolerancji,
- wzbudzenie wrażliwości na potrzeby, a także sukcesy i porażki innych osób,
- wzbudzenie potrzeby pomocy innym ludziom,
- wykształcenie umiejętności współpracy.

FORMY PRACY:

- zabawy zespołowe,
- zabawy ruchowe,
- działania artystyczne: plastyczne, muzyczne,

- techniki relaksacyjne.

METODY PRACY:

- burza mózgów,
- dyskusja,
- pogadanka,
- krąg,
- drama,
- metoda ćwiczeń.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- papier, kredki, pisaki, kolorowe czasopisma, materiały plastyczne.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Wprowadzenie

Zajęcia należy rozpocząć od spotkania, którego głównym celem będzie wzajemne poznanie uczniów ze sobą i z nauczycielem. Podczas tych zajęć należy ustalić normy i reguły obowiązujące na zajęciach, co umożliwi przestrzeganie porządku, okazywanie szacunku i życzliwości w grupie, budowanie poczucia bezpieczeństwa i integracji grupy.

Część właściwa

TEMAT: JAK MASZ NA IMIĘ?

Przebieg spotkania: Prezentacja celów zajęć. Powitanie grupy, np. „puszczenie isierki”. Dzieci stoją w kręgu i trzymają się za ręce. Nauczyciel przekazuje dziecku stojącemu obok uścisk dłoni, wypowiadając słowa: „Isierkę przyjaźni puszczam w krąg, niechaj powróci do moich rąk”. Następnie dzieci przekazują sobie kolejno uścisk dłoni. Nauczyciel zapoznaje uczniów z regułami i zasadami obowiązującymi na zajęciach, potem proponuje zabawy, których celem jest poznanie imion uczniów i nauczyciela.

Przykładowe zabawy:

1. „Krąg imion z pluszową maskotką”

Potrzebne będą: sympatyczna pluszowa maskotka odprężająca atmosferę. Prowadzący wymyśla dla siebie niekomiczne imię.

Przebieg zabawy:

1. Członkowie grupy siedzą na podłodze w kręgu.

2. Prowadzący rozpoczyna zabawę i wymienia swoje imię. Poza tym przedstawia pluszową maskotkę, np.: „Ta czarująca myszka nazywa się Kubuś”. Potem podaje on maskotkę swojemu sąsiadowi po lewej stronie. Ten kontynuuje zabawę, pokazując na prowadzącego i mówiąc: „To jest (np. Piotr Nowak). To jest Kubuś, a ja nazywam się XY” – itd., zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a każdy, na kogo przyjdzie kolej, powtarza wszystkie do tej pory wymienione imiona (również to pluszowej maskotki!), zanim przedstawi siebie samego.
3. Ten uczestnik, który błędnie wypowie imię lub któregoś zapomni, musi wykonać zadanie, jakie wymyśli dla niego osoba, której imię zostało źle podane czy zapomniane.

2. „Wizytówka”

Potrzebne będą: papier, kredki, pisaki.

Wspólne przygotowanie etykiet/naklejek z imionami, które zespół klasowy i nauczyciel będą wykorzystywać podczas dwóch pierwszych miesięcy uczęszczania do szkoły lub tak długo, jak będzie taka potrzeba.

TEMAT: POZNAJMY SIĘ LEPIEJ

Przebieg spotkania: powitanie grupy przy wykorzystaniu piosenki *Płynie statek...*, która ma na celu rozluźnienie atmosfery i integrację grupy (tekst piosenki znajduje się w załączniku nr 1). Nauczyciel przypomina zasady obowiązujące uczestników na zajęciach. Ten rodzaj zajęć ma na celu „przełamywanie lodów” w zespole.

Przykładowe zabawy:

1. „Papierowe samoloty”

Potrzebne będą: przestrzeń (może być boisko szkolne lub większa sala), kartka papieru A4 dla każdego ucznia oraz coś do pisania.

Przebieg zabawy:

1. Każda osoba otrzymuje kartkę, na której pisze swoje imię oraz dwa pytania (np. „Jaka jest moja ulubiona muzyka?”, „Co lubię robić w wolnym czasie?”). Każdy uczestnik sam wymyśla pytania, lepiej ogólne niż zbyt osobiste.
2. Następnie uczniowie robią papierowy samolot ze swojej kartki i wszyscy wypuszczają go np. we wskazanym kierunku sali.
3. Potem każdy podnosi z podłogi samolot (koniecznie należący do kogoś innego), szuka jego właściciela i zadaje mu zapisane na nim pytania.
4. Na końcu siedzimy w kole i każdy po kolei przedstawia osobę, którą poznał dzięki znalezionemu samolotowi.

2. „Krawat”

Potrzebne będą: przestrzeń (może być boisko szkolne lub większa sala), kartka papieru A4 dla każdego ucznia, coś do pisania, nożyczki i agrałka.

Przebieg zabawy:

1. Każdy uczeń otrzymuje kartkę, tworzy z niej krawat, na którym pisze swoje imię oraz trzy informacje – dwie prawdziwe, jedną nieprawdziwą.
2. Następnie każdy przypina swój krawat, a następnie podchodzi do innych uczestników, czyta, co napisali i stara się odgadnąć, co jest prawdą. Może zadawać pytania, a osoba, która odpowiada, nie może ujawnić prawdy, stara się odpowiadać tak, by utrudnić jej odgadnięcie.
3. Na zakończenie uczniowie siedzą w kręgu, osoba po osobie przedstawia się i ujawnia prawdę.

3. „Moja historia”

Potrzebne będą: tablica do zapisania kilku zdań lub kartki.

Przebieg zabawy:

1. Na tablicy lub na karteczkach (dla każdej grupy osobne) zapisujemy początek pięciu różnych historii:

Pewnego razu...

Najbardziej fantastyczne miejsce, które w życiu odwiedziłam/odwiedziłem...

Najgłupszą rzeczą, jaką kiedykolwiek zrobiłam/zrobiłem, było...

Moje ulubione wakacje...

Najbardziej zwariowaną rzeczą, którą w życiu zrobiłam/zrobiłem, było...

2. Następnie dzielimy klasę na pięcioosobowe zespoły. Każdy członek zespołu wybiera swój początek historii, następnie w grupach po kolei opowiada (maksymalnie trzy minuty na osobę).
3. Potem grupa głośno na najciekawszą historię i przedstawia ją na forum klasy.

TEMAT: RAZEM FAJNIE JEST...

Przebieg spotkania: przeprowadzenie zabaw, których celem jest budowanie podstaw współpracy i pozytywnej atmosfery w klasie, scalanie grupy jako całości, kształtowanie otwartej i prawidłowej komunikacji między uczniami, kształtowanie spójności grupy, zawiązywanie nowych relacji uczeń–uczeń, uczeń–nauczyciel i ich podtrzymywanie, wprowadzanie zasad pracy w zespole szkolnym.

Przykładowe zabawy:

1. „Czy pamiętasz?”

Potrzebne będą: 30 niedużych rekwizytów oraz ręcznik.

Przebieg zabawy:

1. Rzeczy układamy na podłodze i dajemy pięć minut grupie na dokładne obejrzenie ich.
2. Po upływie pięciu minut zakrywamy rzeczy i prosimy każdego ucznia, by indywidualnie, bez niczyjej pomocy, spisał na kartce jak najwięcej rzeczy, które zapamiętał. Dajemy na to pięć minut.
3. Następnie dzielimy uczniów na cztero- lub pięcioosobowe grupy i prosimy ich o stworzenie wspólnej listy rzeczy – również w ciągu pięciu minut.
4. Na koniec każda z grup odczytuje swój spis, a my pokazujemy, co leży pod rękami. Zadanie ma na celu pokazanie, że w grupie można działać więcej.

2. „Tratwa ratunkowa” – zabawa przy muzyce

Potrzebne będą: gazety, magnetofon i piosenki.

Przebieg zabawy:

Nauczyciel dzieli klasę na grupy trzyosobowe. Każda grupa otrzymuje fragment gazety, która pełni rolę tratwy. Zadaniem każdej grupy jest jak najdłużej utrzymać się na „tratwie”. Kiedy muzyka milknie, gazeta zmniejszana jest o połowę.

3. „Ślepe samochody”

Przebieg zabawy:

Uczniowie dobierają się w pary, w których jeden z nich jest osobą A, drugi – osobą B. Dzieci w swoich parach ustawiają się jedno za drugim, przy czym osoba A – stojąca z przodu – ma zamknięte oczy, a druga – B – trzyma osobę A za ramiona i oprowadza ją po całej sali. Po upływie dwóch minut zamieniają się rolami. Po zakończeniu zabawy nauczyciel wspólnie z dziećmi, siedząc w kręgu, przeprowadza krótką rozmowę na temat odczuć dzieci pełniących rolę osoby A, a następnie rolę osoby B, nawiązując przy tym do roli zaufania w kontaktach międzyludzkich.

Podsumowanie:

Wiele zabaw na poznanie imion, „przełamywanie lodów”, budowanie zaufania i bezpieczeństwa w klasie, lepszą komunikację, naukę współpracy i spójności grupy można znaleźć w książkach np.:

- T. Bohner, *Zabawy ułatwiające nawiązywanie kontaktów*, Kielce 2004.
- F. Birgit, *Gry i zabawy na dobry klimat w grupie*, Kielce 2009.
- M. Jackowska, H. Rubinkowska, *Gry i zabawy afrykańskie*, Warszawa 2011.
- J. Rojewska, *Grupa bawi się i pracuje*, Wałbrzych 2000.
- K.W. Vopel, *Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży. Cz. 1–4*, Kielce 2009.

Warto przeprowadzać ewaluację po każdym spotkaniu, na podstawie ustnych lub pisemnych wypowiedzi uczniów, a także systematycznej obserwacji grupy. Pod koniec zajęć można

przeprowadzić badania socjometryczne, wykorzystując technikę Jacoba Moreno, lub plebiscyt życzliwości/niechęci Janusza Korczaka.

ZAŁĄCZNIK NR 1

Słowa piosenki *Płynie statek...*

Płynie statek z bananami

W siną dal, łaj du bi baj, baj, łaj du bi baj,

A stary marynarz śpiewał tak:

łaj du bi baj, baj, łaj du bi baj.

Podaj, podaj mi, podaj mi, proszę, bananów kosze,

Podaj, podaj mi, podaj mi, proszę, bananów kosze.

Wykonywanie czynności podczas śpiewania:

- uczestnicy siadają na krzesłach ustawionych w kręgu,
- kładą dłonie na kolanach,
- uderzają dłońmi o swoje kolana, po czym wykonują ruch dłońmi w lewą stronę, uderzając o kolana sąsiada,
- następnie znowu uderzają dłońmi o swoje kolana i wykonują ruch dłońmi w prawą stronę, uderzając o kolana sąsiada,
- czynności te powtarzają coraz szybciej wraz z coraz szybszym śpiewaniem piosenki – do rytmu.