



Zaplątana drużyna emocji

Anna Wojtczak

Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do edukacji wczesnoszkolnej

opracowany w ramach projektu:

„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Redakcja merytoryczna: Piotr Mazur
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
ore.edu.pl



Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl

1. Temat projektu:

Zaplątana drużyna emocji

2. Osoby prowadzące projekt

2.1. Koordynator: nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej.

2.2. Pozostali: nauczyciele prowadzący zajęcia w ramach edukacji wczesnoszkolnej, nauczyciele plastyki lub techniki.

3. Ramy czasowe

Projekt jest przewidziany do realizacji od połowy września do końca I semestru (przełom stycznia/lutego).

Rozpoczyna się w połowie września, by uczniowie już oswoili się z nową sytuacją szkolną, poznali nauczycieli i system pracy, usamodzielнили się i obeznałi z zasadami pracy w klasie. Zakończenie nastąpi przed feriami zimowymi w sali lekcyjnej. W spotkaniu udział wezmą rodzice, obejrzą zmontowaną przez nauczyciela prezentację multimedialną z poszczególnych spotkań, to pozwoli im spojrzeć na swoje dziecko z nowej perspektywy, lepiej je poznać w relacjach z innymi.

4. Cele projektu (na bazie programu R. Pasyńskiej *W Literkowie, Cyferkowie i Nutkowie – świat i teatr w mojej głowie*)

Wspieranie rozwoju emocjonalno-społecznego, kompetencji kluczowych i umiejętności uniwersalnych.

4.1. Cele ogólne:

- stwarzanie warunków do całościowego rozwoju dziecka, wspieranie go w zdobywaniu wiedzy i nabywaniu umiejętności;
- przygotowanie ucznia do satysfakcjonującego wykonywania różnorodnych ról społecznych i utożsamiania się ze społeczeństwem;
- wspomaganie rozwoju osobowości dziecka w oparciu o pożądane wartości;
- kreowanie kompetentnego ucznia, gotowego na mierzenie się z rzeczywistością;
- ukazanie siły indywidualności w innowacyjnym działaniu;
- podkreślenie roli samokształcenia w procesie zdobywania wiedzy i umiejętności;
- wdrażanie uczniów do akceptowania ludzkich odmienności i indywidualnego traktowania każdego człowieka;
- nawiązanie współpracy z rodzicami i opiekunami uczniów – w celu ujednoczenia oddziaływań dydaktyczno-wychowawczych.

4.2. Cele szczegółowe:

Cele szczegółowe projektu interdyscyplinarnego można podzielić na poszczególne obszary: fizyczny, emocjonalny, społeczny i poznawczy.

W zakresie fizycznego obszaru rozwoju uczeń:

- dba o swoje zdrowie i ma świadomość zagrożeń;
- troszczy się o swoje ciało i szanuje fizyczność innych;
- uczestniczy w grach i zabawach ruchowych, respektując zasady;

- czynnie odpoczywa, relaksuje się i odpręża;
- bezpiecznie porusza się w otoczeniu, ma świadomość zagrożeń;
- jest odpowiedzialnym organizatorem zabaw i spotkań.

W zakresie emocjonalnego obszaru rozwoju uczeń:

- reaguje emocjonalnie, stosownie do okoliczności;
- radzi sobie z emocjami i je określa;
- jest empatyczny w stosunku do otaczającego świata;
- wykazuje się inteligencją emocjonalną;
- troszczy się o dobrą atmosferę w kontaktach społecznych;
- odczuwa wspólnotę grupową.

W zakresie społecznego obszaru rozwoju uczeń:

- identyfikuje się z rodziną, klasą, szkołą;
- pracuje w grupie i współdziała z drugim człowiekiem;
- jest koleżeński, działa na rzecz drugiego człowieka;
- tworzy relacje społeczne, obdarzając wszystkich szacunkiem;
- umie kierować zespołem, właściwie reaguje w sytuacji konfliktowej.

W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczeń:

- dokonuje prezentacji i autoprezentacji;
- mierzy się z problemami, zadaje pytania otwarte;
- słucha i słyszy, właściwie reaguje na bodźce ze świata zewnętrznego;
- jest uważny i ma dobrą pamięć.

5. Treści kształcenia (wg programu R. Pasymowskiej *W Literkowie, Cyferkowie i Nutkowie – świat i teatr w mojej głowie*)

Projekt kształtuje kompetencje kluczowe i umiejętności uniwersalne, kształtuje kreatywność i twórcze podejście do problemu. W szczególny sposób doskonalą kompetencje z zakresu przedsiębiorczości, obywatelskie, z zakresu kompetencji osobistych, społecznych i w zakresie uczenia się oraz kompetencje z zakresu świadomości i ekspresji kulturalnej. Uczniowie rozwiną umiejętności słuchania innych. Zaczną cenić współpracę i działania w zespole, co wpłynie na lepszą komunikację wśród rówieśników. Nauczą się kreatywnie i otwarcie podchodzić do rozwiązywania konfliktów. Staną się osobami świadomie zarządzającymi emocjami.

5.1. Edukacja w zakresie wychowania fizycznego

Uczeń:

- zachowuje powściągliwość w ocenie sprawności fizycznej koleżanek i kolegów – uczestników zabawy, respektuje prawo do indywidualnego tempa rozwoju, radzi sobie w sytuacji przegranej i akceptuje zwycięstwo;
- respektuje przepisy, reguły zabaw i gier ruchowych;
- układa zespołowe zabawy ruchowe i w nich uczestniczy, ma świadomość, że sukces w takiej zabawie odnosi się dzięki sprawności, zaradności i współdziałaniu;
- kształtuje swój styl życia;
- respektuje zasady gry zespołowej, skupia się na wejściu w zadania z zaangażowaniem, dba o bezpieczeństwo własne i uczestników;

- z doświadczeń wynikających z zadań fizycznych, wyciąga wnioski i modeluje na nowo swoje nawyki.

5.2. Edukacja społeczna

Uczeń:

- rozpoznaje i wyraża w sposób akceptowalny własne emocje;
- słucha z uwagą drugą osobę – bez wyrażania ocen;
- stosuje techniki podtrzymujące dialog;
- zadaje pytania otwarte;
- czuje więź z osobami, z którymi buduje relacje;
- rozumie reakcje innych osób i z życzliwością podchodzi do nich.

Treści te są praktycznie najważniejsze w tym projekcie. Zadaniem nauczyciela jest tak kierować procesem, aby uczniowie lepiej zarządzali emocjami. Świadomie angażowali się w zlecone zadania, odnosząc się z szacunkiem do drugiej osoby. Jedynie prawidłowe wykonanie zadań z tej części projektu gwarantuje poprawę komunikacji pomiędzy uczniami.

5.3. Edukacja polonistyczna

Uczeń:

- wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu;
- wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym;
- dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażającą empatię i szacunek do rozmówcy;
- wykonuje eksperymenty językowe, nadaje znaczenie czynnościom i doświadczeniom, tworząc charakterystyczne dla siebie formy wypowiedzi;
- wyodrębnia postacie i zdarzenia w utworach literackich, ustala kolejność zdarzeń, ich wzajemną zależność, odróżnia zdarzenia istotne od mniej istotnych, postacie główne i drugorzędne; wskazuje cechy i ocenia bohaterów, uzasadnia swoją ocenę, wskazuje wydarzenie zmieniające postępowanie bohatera, określa nastrój w utworze; odróżnia elementy świata fikcji od rzeczywistości, byty rzeczywiste od medialnych, byty realistyczne od fikcyjnych.

Uczestnicząc w projekcie, uczniowie wejdą w świat odgrywania scenek, które pozwolą zrozumieć ich mechanizmy działania. Poznając bohaterów przedsięwzięcia, czytając ze zrozumieniem o ich problemach, łatwiej będzie im się wcielić w ich emocje, dzięki czemu przyswoją inne sposoby radzenia sobie w trudnych momentach.

5.4. Edukacja plastyczna

Uczeń:

- wykonuje prace i impresje plastyczne jako formy przekazania i przedstawienia uczuć, nastrojów i zachowań;
- ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem i muzyką;

- korzysta z narzędzi multimedialnych;
- rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem;
- maluje farbami, tuszami przy użyciu pędzli (płaskich, okrągłych), palców, stempli;
- wydiera, wycina, składa, przylepia, wykorzystując gazetę, papier kolorowy, makulaturę, karton, ścinki tekstylne itp.

Ekspresja artystyczna pozwoli uczniom wyrazić siebie bez względu na reakcje innych. Komponując stroje na bal zwycięzców, wykorzystają swój potencjał artystyczny.

6. Charakterystyka odbiorców

6.1. Typ szkoły

Projekt jest przeznaczony dla uczniów szkoły podstawowej (edukacja wczesnoszkolna). Forma i treść zajęć doskonale nadaje się dla klas integracyjnych, gdzie w wielu wypadkach największym problemem jest obszar relacji rówieśniczej. Szczególnie skorzysta na zajęciach mogą uczniowie ze spektrum autyzmu, a także z ADHD (od ang. *attention deficit hyperactivity disorder*), ponieważ będą mogli ulepszyć pozytywne relacje w grupie.

6.2. Wiek uczniów

Projekt interdyscyplinarny został przewidziany dla odbiorców w wieku 7–8 lat. Temat jest niezmiernie ważny dla dzieci w tym okresie rozwoju, ponieważ kształtuje się w nich umiejętność rozpoznawania emocji i świadome nimi zarządzanie. Nauczyciel cieszy się autorytetem u dzieci, te zaś potrzebują ściśle określonych zasad. Ich postrzeganie powierzchowne przechodzi w dostrzeganie cech wewnętrznych drugiego człowieka. Zaczynają zawiązywać przyjaźnie, głównie w obrębie jednej płci. Właśnie na tym etapie ważną rolę odgrywają emocje. Ich znaczenie, sposób radzenia sobie z nimi i rozumienie ich powstawania.

6.3. Klasa

Projekt interdyscyplinarny przeznaczony jest dla uczniów klasy I i/lub klasy II. Główne zadanie polega na wykreowaniu nowej płaszczyzny współpracy, stąd praca z najmłodszymi uczniami.

6.4. Zróżnicowanie potrzeb i umiejętności

Projekt interdyscyplinarny, ze względu na zróżnicowanie kształcenia umiejętności związanych z rozwiązywaniem konfliktów, słuchaniem, poprawną komunikacją, sprawia, że każdy uczeń ma szansę przyjrzenia się własnemu zachowaniu, sposobowi porozumiewania się i empatii wobec innych. W ramach zajęć pojawi się możliwość dokonania zmian w tych obszarach. Dodatkowo różnorodność treści edukacyjnych opartych na grach i pracy zespołowej pozwala bezpiecznie rozwijać własne umiejętności i stopniowo wychodzić ze strefy komfortu. Uczniowie ze spektrum autyzmu i ADHD (od ang. *attention deficit hyperactivity disorder*) otrzymają szansę nauczenia się budowania pozytywnych relacji społecznych z rówieśnikami. Posiądą także umiejętność relaksacji i uważności. Projekt wskazany jest także dla dzieci z niedosłuchem i słabowidzących, które będą mogły wypracować z rówieśnikami umiejętność uważności i aktywnego słuchania.

6.5. Inne cechy odbiorców

Uczniowie biorący udział w projekcie będą mogli pokazać dotąd nieodkryte przed grupą umiejętności i zdolności. Wykorzystując elementy dramy, uczestnicy pod postacią wybranej roli mogą otworzyć się na grupę i zaprezentować z innej strony. Ich udział w projekcie jest bardzo intuicyjny, opiera się o konkretne przedmioty z otoczenia uczniów, pozwala na wyrównanie braków edukacyjnych, z którymi nie radzili sobie w trybie tradycyjnym. Scenariusz bardzo dobrze nadaje się dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) oraz emocjonalno-społecznymi, a także dzieci z orzeczeniem o potrzebie kształcenia specjalnego.

7. Formy i metody realizacji projektu

7.1. Formy pracy

- tutoring rówieśniczy;
- praca zbiorowa, zespołowa, w parach oraz indywidualna.

Podstawowa metoda to metoda projektu oparta na zasadzie interdyscyplinarności. W ramach przedsięwzięcia uczniowie przez losowanie postaci dobiorą się w grupy (pięć grup ze względu na bohaterów: **Złośnik**, **Straszynka**, **Radostka**, **Smutniak**, **Zazdrostek**). Spotkania zespołów będą odbywać się w regularnych odstępach. Uczestnicy pracować będą w ciągu dnia w zespołach, następnie wspólnie, a pod koniec każdy zespół przedstawi na forum jedną scenkę z wykorzystaniem dramy, prezentującą opracowany sposób, w jaki bohater może poradzić sobie z problemem. W realizacji wykorzystane zostaną metody i formy, które wpłyną na rozwój kompetencji kluczowych z zakresu społecznego, osobistego, przedsiębiorczości i ekspresji kulturalnej.

7.2. Metody i techniki pracy – realizacja celów kształcenia

Realizacja podanych celów odbędzie się przy wykorzystaniu różnych metod pracy (wg R. Pasymowskiej) opisanych poniżej.

- Poznajemy bohaterów: metoda symulacyjna, małe formy teatralne, poznanie historii bohaterów, metoda heurystyczna: burza mózgów, wypisanie cech charakterystycznych postaci, metoda eksponująca: przedstawienie swoich bohaterów na forum. Uczniowie z nadpobudliwością psychoruchową znajdą swoją przestrzeń w etiudach teatralnych i w czasie prezentacji wybranych bohaterów.
- Wykorzystanie posiadanych kompetencji osobistych, społecznych i z zakresu przedsiębiorczości: metody ćwiczebne w wyszukiwaniu sposobów rozwiązania sytuacji problemowej, metody badawcze: sprawdzenie rozwiązania na forum, przyjmowanie informacji zwrotnej od uczestników. Utworzenie wewnętrznego kontraktu pracy w grupie. Określenie zasad pracy i współpracy szczególną rolę odgrywa w odniesieniu do uczniów ze spektrum autyzmu i ADHD. W wielu przypadkach wykorzystana może także być umiejętność problemowego podejścia do zagadnień dzieci ze spektrum autyzmu.
- Mierzenie się z problemami: metody poszukujące, czyli problemowe, prezentacja scenek dramy – w celu sprawdzenia skuteczności działań. Budowanie wspólnej, poprawnej komunikacji między zespołami, szukanie satysfakcjonujących rozwiązań dla uczestników. Ustalenie zasad współpracy. Uczniowie z niedosłuchem i słabowidzący także mogą zaangażować się w działania poprzez wykorzystanie

pantomimy. Szczególnie ważne jest, by podczas pracy, uczniowie znajdowali się blisko nauczyciela lub lidera zespołu, który kontrolować będzie poziom zrozumienia zadań.

- Prezentacja pomysłów: metoda dramy, kreatywne, otwarte i odważne postawy w celu znalezienia skutecznego i satysfakcjonującego rozwiązania problemów bohaterów projektu. Do przedstawienia wyników warto angażować uczniów ze SPE – w celu zachęcania ich do wystąpień i reprezentowania zespołu. Dzięki temu uczą się odpowiedzialności za zadania wykonane w grupie.
- Podjęcie wyzwania: metody pracy we współpracy, grupowego podejmowania decyzji, dyskusyjne podjęcie zadań w zespole. Wyszukiwanie informacji dotyczących zagadnienia, nad którym zespół pracuje (rozwiązywania sytuacji konfliktowych poprzez rozmowy o charakterze psychoterapeutycznym). Odwoływanie się do własnych doświadczeń i zaobserwowanych u innych. Uczniowie ze słabą koncentracją uwagi spróbują swoich sił, wyszukując informacje, które zespół następnie przeanalizuje.
- Poszukiwanie wiedzy: dyskusja, filmiki w internecie, burza mózgów, metoda doświadczeń w poszukiwaniu rozwiązań sytuacji konfliktowych. Prowadzenie dyskusji nad doborem właściwych rozwiązań. Uczniowie nadpobudliwi będą mieli okazję zaangażować się w znajdowanie informacji i generowanie pomysłów. Należy jednak pamiętać o różnicowaniu zadań, by dziecko się nie zniechęciło.
- Korzystanie z narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK): metoda heurystyczna, burza mózgów nad poszukiwaniem informacji związanych z propozycjami rozwiązań trudnych sytuacji, wykorzystanie tabletów do odsłuchiwania historii bohaterów.
- Rozwijanie umiejętności autoprezentacji i prezentacji: metody waloryzacyjne, inscenizacja i ekspresja; wcielanie się w rolę pozwoli uczniom wejść bezpiecznie w trudne emocje, które także sami przeżywają.
- Rozwijanie kompetencji miękkich: praca w grupach i indywidualna, pogadanka, wymiana pomysłów z argumentacją. Trenowanie uważności i szacunku wobec osób w zespole i pozostałych członków projektu. Zarządzanie sobą w konflikcie i dochodzenie do kompromisu lub współpracy. Uczniom ze spektrum autyzmu i ADHD podjęte działania usprawnią umiejętności komunikacyjne i relacyjne z rówieśnikami.
- Praca w grupie: wspólna praca nad wybranym problemem bohatera projektu; umiejętne prowadzenie rozmowy, wyjaśnień i kształtowanie umiejętności argumentacji i rozwiązywania konfliktów, zwrócić należy uwagę na uczniów ze SPE, by byli aktywnie włączani do prac.
- Dzielimy się wiedzą: rozmowa, metody ćwiczebne w związku z tworzeniem satysfakcjonującego rozwiązania. Metody ekspresyjne i impresyjne poprzez wchodzenie w rolę, eksponowanie wartości prospołecznych; uczniowie ze SPE chętnie biorą udział w takich działaniach, dlatego dobrze jest tę umiejętność wykorzystać w czasie elementów dramy.
- Informacja zwrotna: burza mózgów przy opracowaniu narzędzi do badania efektów pracy indywidualnej i zespołowej. Przygotowanie szablonu arkusza samooceny i ewaluacji projektu z wykorzystaniem narzędzi do tego opracowanych.

8. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

8.1. Zainicjowanie projektu

Projekt rozpoczyna się emisją filmu dostępnego pod wskazanym linkiem na YouTube „*W głowie się nie mieści*”. *Najlepsze momenty* (dostęp 9.09.2022). W trakcie projekcji dobrze jest zatrzymywać ją i zadawać pytania dotyczące bohaterów i ich perypetii, odczuć i wniosków uczniów.

Nauczyciel rozpoczyna spotkanie od historii o odwiedzinach kuzynów – poznanych emocjach. W związku z podróżą po świecie zatrzymali się na chwilę w naszej miejscowości i bardzo chcieliby poznać uczniów. Prowadzący pyta, czy także mają ochotę ich spotkać. Po aprobacie rozkłada na podłodze duże arkusze papieru, na których pod spodem umieszczone są rysunki bohaterów projektu (Złośnik, Straszynka, Radostka, Smutniak, Zazdrostek).

Uczniowie intuicyjnie zbierają się wokół dowolnie wybranej planszy, tworząc w ten sposób naturalny podział na grupy. Następnie odkrywają arkusze i w ten sposób zaczynamy pierwsze zadanie. Uczniowie dostają nagranie przygotowane przez nauczyciela, przedstawia się bohater, np. „Hej, jestem Zazdrostek. Mieszkam sobie w domku, obok złości. Często mnie spotykasz, gdy nie możesz mieć tych fajnych rzeczy, które ma twoja koleżanka lub kolega. Gdy robi ci się z tego powodu smutno lub zaczynasz nie lubić jej, to wiedz, że mnie wtedy odwiedzasz. Czasem, gdy zazdroszczę, robię komuś przykrość. Nawet źle o nim mówię. Nie jestem z tego powodu zadowolony, ale niestety tak mam”.

Korzystając z informacji audio, uczniowie mają narysować lub napisać, czego się o nim dowiedzieli, a później podzielić się tymi informacjami z innymi zespołami. Dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi jest to bardzo ważny projekt. Szczególnie uczniowie z ADHD i ze spektrum autyzmu będą mieli okazję zrozumieć, że pracując w grupach mieszanych – w ramach powierzonego zadania, współpracując, pomagając sobie, a także ucząc się od siebie – są w stanie osiągnąć wspólny sukces. W sytuacji znudzenia lub przemęczenia należy pamiętać o zmianach form pracy, dzieleniu materiału na mniejsze części, przydzielaniu różnych zadań w grupie, w zależności od potrzeby ucznia. W przypadku uczniów z ADHD należy zadbać o liczbę bodźców w czasie pracy. Grupę trzeba umieścić dalej od okna i czynników rozpraszających uwagę. Podczas zajęć z aktywnego słuchania i relaksacji należy zadbać o to, żeby powtarzać reguły obowiązujące podczas ćwiczeń. Jasno wyznaczać granice i egzekwować ich przestrzeganie.

8.2. Spisanie regulaminu/kontraktu

W związku z projektem, który wykonany ma być przez uczniów klas pierwszych nieposiadających jeszcze sprawnie rozwiniętej umiejętności czytania i pisanie, kontrakt wykonuje nauczyciel w kooperacji z uczniami. Prowadzący zaprasza do kręgu dzieci i opisuje, czym jest kontrakt i do czego zobowiązuje osoby podpisujące się pod nim. Następnie prosi o podanie ich potrzeb związanych z dobrym samopoczuciem podczas pracy w zespołach – co sprawi, że będą otwarci na wspólne doświadczanie emocji, jakich zachowań oczekują od innych uczestników projektu. Nauczyciel słucha propozycji dzieci, następnie zapisuje je na oddzielnych paskach kolorowego papieru. Po przeczytaniu na głos przez prowadzącego, uczniowie mogą dorysować elementy charakterystyczne,

by lepiej zapamiętać kontrakt. Mogą także wykonać dokument w postaci mapy myśli. Nauczyciel kierunkuje na uwzględnienie współpracy wszystkich dzieci, w szczególności tych ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Niżej przykłady zapisów na kartce.

1. Zobowiązujemy się pracować do określonego terminu (ferie).
2. Pracujemy w zespole w zgodzie i z szacunkiem.
3. Angażujemy się w pracę i motywujemy do niej innych, nie wykluczając nikogo.
4. Pracujemy w poszanowaniu indywidualności każdego uczestnika.

Kryteria oceny udziału i prac w projekcie. Podczas oceny uczestników projektu zostaną wzięte pod uwagę trzy elementy: samoocena ucznia, ocena koleżeńska i ocena nauczyciela. Proces ten musi być zgodny ze szkolnym systemem oceniania ujętym w statucie danej placówki. Należy także pamiętać, by podczas oceny pracy uczniów ze SPE wziąć pod uwagę ich zainteresowanie i zaangażowanie w działania, samodzielne wykonanie oraz wysiłek. Uczniowie otrzymują przygotowaną kartę oceny – z uwzględnieniem punktów z pustymi okienkami, tam znajdują się naklejki uśmiechniętych emotikonów za poprawne rozwiązanie.

- Samoocena ucznia: uczeń dokonuje oceny własnej pracy i zaangażowania, wypełniając kwestionariusz, który zawiera pytania otwarte i zamknięte. Następnie nauczyciel dokonuje analizy samooceny i pozwala uczniowi wkleić określoną liczbę naklejek.
- Ocena koleżeńska: każdy z uczestników ocenia poziom współpracy pomiędzy członkami zespołu w skali od jednego do pięciu punktów – w kwestionariuszu oceny zespołu. Punkty te zamieniane są na naklejki. Lider podczas podsumowania wręcza każdemu znaki.
- Ocena opiekuna projektu: nauczyciel opracowuje własny system oceniania, uwzględnić sposób, kryteria i formy oceny oraz ustalić, na jakich etapach projektu uczeń będzie oceniany. Powyższe informacje powinny być znane uczniom i zapisane w kontrakcie. Trzeba wziąć pod uwagę wykorzystanie dodatkowych źródeł informacji, pomysłowość oraz wkład pracy poszczególnych członków. W zależności od stopnia kreatywności nauczyciela ocena może mieć formę punktów do dziennika, naklejek lub innych przedmiotów. Prowadzący udziela też informacji zwrotnej każdemu uczestnikowi o osiągniętych celach, mocnych i słabych stronach.

8.3. Wybór tematu

Projekt angażuje uczniów w rozwój wielu kompetencji. W związku z tym, przed każdym spotkaniem dzieci mogą decydować, w jakich grupach chcą pracować i jaką rolę w zespole przyjmą w obrębie danego tematu. Każda grupa dostaje na pierwszym spotkaniu nagranie scenki, do której ma znaleźć rozwiązanie. Następuje prezentacja na forum w formie dramy. W czasie kolejnych spotkań uczestnicy trenują nowe umiejętności z zakresu **rozwiązywania konfliktów, wyrażania emocji, aktywnego słuchania, budowania zespołu, relaksacji**. W sumie będzie sześć spotkań: jedno dramatyczne i pięć warsztatowych (rozwijanie kompetencji miękkich).

8.4. Podział na grupy

Zadaniem nauczyciela na tym etapie jest dokładne poinstruowanie uczniów, na czym polega specyfika ich zadania w grupie. Koordynator rozkłada na dywanie pięć

reprezentantów emocji z nazwami bohaterów, uczniowie mogą podejść do wybranej ilustracji. W ten sposób powstaną naturalne grupy. W projekcie uczniowie co drugie spotkanie pracują w grupach, do których się zgłosili, a w pozostałe dni wykonują zadania zbiorowo, opanowując i rozwijając kompetencje miękkie.

8.5. Formułowanie ogólnych oraz szczegółowych celów projektu w języku ucznia:

- nauczysz się panować nad własnymi emocjami;
- będziesz potrafił(a) dostosować swoje zachowanie do wydarzenia;
- nauczysz się pracować w zespole;
- będziesz potrafił(a) lepiej słuchać innych i zadawać pytania;
- poczujesz moc relaksacji.

Nauczyciel przygotowuje propozycję celów szczegółowych w formie rozsypanki rysunkowej. Każda z grup wybierze paski z celami najlepiej pasującymi do zadań ich zespołu. Uczniowie mogą dopowiedzieć własne pomysły i je wspólnie narysować na szarfię. Szczególnie należy wziąć pod uwagę propozycje uczniów ze SPE. Następnie wspólnie z nauczycielem umieszczają je na gazetce ściennej.

8.6. Przygotowanie harmonogramu pracy i podział zadań

Nauczyciel z dziećmi ustala harmonogram spotkań i podział zadań na poszczególne spotkania. Każdy zespół ma swoją planszę – zapisuje na niej zadania i stopień realizacji. W dniach spotkań zbiorowych także zostanie umieszczone ćwiczenie z doskonalenia umiejętności miękkich i stopnia realizacji tego zadania przez ucznia.

Poniżej propozycja harmonogramu.

- Tydzień 1. Witamy serdecznie naszych gości.
- Tydzień 2. Konflikt jest nauką, której opanowanie jest sztuką.
- Tydzień 3. W koszyku emocji jest bez liku.
- Tydzień 4. Usłysz, co do ciebie mówię.
- Tydzień 5. Zbudujmy dom, a nie mur.
- Tydzień 6. Zanurz się w relaksie. Zakończenie połączone z obecnością rodziców.
- Realizacja projektu.

9. Realizacja projektu

W trakcie trwania projektu uczniowie pracują głównie w zespołach. Po zakończonych scenkach rozmawiają na temat zaproponowanych rozwiązań i propozycji wykorzystania innych zachowań bohaterów. Nauczyciel jest doradcą, może pokierować pracami zespołów, gdy pojawią się trudności. Podczas zajęć inicjujących projekt klasa ustala kontrakt, poznaje bohaterów, z którymi będzie pracować zespołowo na zasadzie scenek z wykorzystaniem dramy.

Każdorazowo po spotkaniu następuje ocena pracy indywidualnej i zespołu. Scenki inicjowane są opowiadaniem socjoterapeutycznymi Anny Busz *Włącz emocje* (2020). Nauczyciel nagrywa tylko część historii, bez sceny rozwiązania. To uczniowie, w czasie odgrywania scenek, mają do niego dojść. Każdy otrzymuje uszyty woreczek z narysowaną emocją i swoim imieniem (bawełniany worek, na którym mazakami do tkanin narysowana jest emocja, napisane jest imię, rysunek dzieci mogą zrobić samodzielnie).

Projekt można przeprowadzić w czasie nauki zdalnej. Wówczas podczas zajęć nauczyciel prezentuje ekran z wybranym treningiem relaksacji. Po nim należy udostępnić uczniom tablicę online, wspólnie sporządzić wnioski. Budowlę ze słomek także można zrobić w wirtualnych pokojach, zaplanować projekt z długich wykałaczek i plasteliny. Zajęcia o emocjach można zrealizować online. Wówczas fragment filmu uczniowie oglądają wspólnie i wykonują swoje zadania.

9.1. Spotkanie 1. Witamy serdecznie naszych gości

Każda z grup otrzymuje tablet z nagraniem jednej historii emocji z książki *Włącz emocje*.

- Radostka – historia Małgosi, która przyszła jako nowa uczennica do klasy integracyjnej. Jej rudy kolor włosów i piegi mogą być przyczyną wielu nieprzyjemności, jednak uczniowie zaskoczyli koleżankę i przyjęli ją z radością. Tekst pt. *Tolerancja*, s.76.
- Zazdrostek – historia Oli i Zosi. Ola miała wyjątkowo trudny dzień, przez co nie potrafiła cieszyć się z dobrej oceny przyjaciółki. Zły nastrój nie opuszczał jej przez cały czas, co doprowadziło do wybuchu zazdrości Oli wobec Zosi. Tekst pt. *Zazdrość*, s.80.
- Smutniak – historia Patrycji, która była bardzo smutna, gdyż jej koleżanka nie poszła z nią w parze na spotkanie ze znaną pisarką w szkolnej bibliotece. Przez całe popołudnie nie miała nastroju i dopiero rozmowa z mamą sprawiła, że zrozumiała, jaki błąd popełniła wobec przyjaciółki. Tekst pt. *Boczenie się*, s.12
- Straszynka – historia Michała, Janka i Piotrka, którzy podczas gry w piłkę wybili szybę sąsiadowi. Janek z Piotrkim wystraszeni uciekli zostawiając Michała samego. Ten zdecydował się wziąć całą winę na siebie. Tekst pt. *Honor*, s.34
- Złośnik – historia Filipa, który stale odpisywał zadania od Tomka. Do czasu aż kolega zbuntował się i nie pożyczył mu zeszytu do odpisania zadania. Filip w złości oczernił kolegę przed klasą. Tekst pt. *Mściwość*, s. 52.

Uczniowie wysłuchują fragmentów historii i mają je odegrać ze szczęśliwym zakończeniem. Jako zespół wymyślają rozwiązanie trudnej sytuacji. Przygotowują sobie przebrania z przygotowanych materiałów: bibuły, wstążki, kartony, taśmy itp. Następnie każdy zespół odgrywa scenkę, a pozostałe mogą zadawać pytania do etiud teatralnych:

- Dlaczego wybraliście takie zakończenie?
- Jak bohater mógł inaczej rozwiązać sytuację?
- Jak czuli się przyjaciele i koledzy bohaterów?

Następnie aktorzy każdej z etiud podchodzą do widzów ze swoimi woreczkami, a ci wrzucają im do nich od jednej do trzech naklejek uśmiechniętych buziek za kreację aktorską i rozwiązanie problemu. Dodatkowo uczniowie dokonują samooceny i oceny zespołowej. Uczniów z niedosłuchem można zaangażować do obsługi tabletu, dzięki temu znajdować się będą blisko źródła dźwięku. Osoby słabowidzące warto angażować w scenki dramy, gdzie występować mogą w parze z inną osobą, która znajdować się będzie blisko.

Samoocena: uczniowie sami sprawdzają opanowanie umiejętności.

Karta samooceny.

- Generowanie pomysłów i rozwiązań [emotikon uśmiechnięty/emotikon ze skrzywionym uśmiechem/emotikon ze smutnym wyrazem twarzy].
- Współpraca w zespole [emotikon uśmiechnięty/emotikon ze skrzywionym uśmiechem/emotikon ze smutnym wyrazem twarzy].
- Kreacja aktorska [emotikon uśmiechnięty/emotikon ze skrzywionym uśmiechem/emotikon ze smutnym wyrazem twarzy].

Ocena zespołowa: lider zespołu rozdaje uczestnikom karty z ich imionami, każda osoba może wpisać od 1 do 3 punktów za każde działanie. Na końcu przewodniczący podsumowuje liczbę punktów.

Karta oceny zespołowej.

- Imię i nazwisko uczestnika:
- Podjęte działania w zespole, liczba punktów:
- Zaangażowanie w przygotowanie etudy, liczba punktów:
- Dbanie o atmosferę w czasie pracy, liczba punktów:
- Współpraca z innymi uczestnikami, liczba punktów:
- Dbanie o efektywne wykorzystanie materiału, liczba punktów:
- Łączna liczba punktów:

Ocena realizacji zadań grupy: każda grupa otrzymuje wycięty kartonik z narysowanym termometrem. Na podziałce wpisane są procenty od 0–100 (mogą być także zapisane obok informacje: zrobiliśmy wszystko, w znacznej części, w połowie, w pewnej części, niewiele). Uczniowie mają zakolorować podziałkę rtęci do miejsca, które będzie odzwierciedlało poziom wykonania zadania. Do każdej części przypisana jest liczba emotikonów – od 1 do 5. Nauczyciel wymienia punkty na emotikony i wrzuca je do woreczków dzieci.

9.2. Spotkanie 2. Konflikt jest nauką, której opanowanie jest sztuką

Nauczyciel zaprasza dzieci do kręgu, w woreczku ma kolorowe patyczki. Zaprasza do losowania grup, proponuje, by usiadły razem. Następnie informuje, że zaraz uczestnicy wylosują przykłady scenek, które są wykonane w formie rysunku. Zadaniem będzie wymyślenie dialogu do nich i odegranie na forum. Warunkiem poprawnego odwzorowania roli jest pozytywne rozwiązanie konfliktu. Wcześniej grupy mają wybrać według nich najlepsze rozwiązanie. Po każdej scenie następuje ocena z podsumowaniem, uczniowie, którzy są widzami wrzucają do woreczka od 1 do 3 naklejek uśmiechniętych emotikonów za kreację aktorską i rozwiązanie problemu przez grupę. Nauczyciel zadaje pytania:

- Dlaczego wybrali takie zakończenie?
- Jak można było inaczej zakończyć?
- Jakie emocje towarzyszyły im w odgrywaniu ról?
- Czy ktoś doznał podobnej przykrości i jak sobie w tej sytuacji poradził?

Przykłady scenek poniżej.

- Scenka 1. Dziewczynka wylała na nowy sweter koleżanki sok. Ta się zdenerwowała.
- Scenka 2. Zosia zrobiła zdjęcie koleżance, jak je śniadanie i wysłała je na grupę klasową. Koleżanka stoi teraz smutna i zawstydzona. Dzieci się z niej śmieją.

- Scenka 3. Chłopiec wjechał hulajnogą pod koła roweru Tomka. Obaj się wyrócili. Są zdenerwowani.
- Scenka 4. Koledzy wyśmiali waszego kolegę z klasy, bo jest uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Teraz ten stoi smutny.

Na tym spotkaniu nauczyciel może wykorzystać przykłady scenek bliskich doświadczeniom uczniów ze SPE – w tym przypadku to oni przyjmują rolę agresora, a rówieśnicy mierzą się z ich uczuciami. Scenki takie uczyć będą empatii i większego zrozumienia dla kolegów i koleżanek z różnymi dysfunkcjami. Po zakończonych etudach nauczyciel zaprasza dzieci do kręgu i rozdaje kwestionariusz oceny własnej, po tym liderzy rozdają kwestionariusze oceny pracy zespołu. Najpierw uczniowie samodzielnie wpisują sobie punkty, a następnie lider podsumowuje pracę ucznia w zespole i może zmienić liczbę punktów. Jeśli to zrobi, musi wyjaśnić, dlaczego dokonał zmiany. Uczniowie na otrzymanych od nauczyciela termometrach wykonania zadań grupowych zakolorują podziałkę w takim stopniu, w jakim uważają, że wykonali powierzone zadanie. Nauczyciel zamienia punkty na emotikony, dzieci wrzucają je do woreczków.

9.3. Spotkanie 3. W koszyku emocji jest bez liku

Zajęcia zaczynają się od projekcji filmu „*W głowie się nie mieści*”. *Najlepsze momenty* (dostęp 9.09.2022) główna bohaterka po przeprowadzce do nowego domu siedzi przy stole z rodzicami i jest w złym nastroju, bo fatalnie wyszła jej prezentacja w szkole. Następnie nauczyciel rozkłada na podłodze arkusze papieru z naklejonymi postaciami emocji z filmu i uczniowie mają podejść do tych arkuszy, na których postaci są im bliższe.

Po wspólnym omówieniu, co każda emocja wyraża i po odniesieniu się do doświadczeń uczniów w zakresie wybranej emocji, dzieci pracują w zespołach. Ich zadaniem jest narysowanie emocji oraz sposobów radzenia sobie z nią. Pod koniec zajęć każda grupa prezentuje pracę. Na forum głośno przedstawia postać i mówi, jaką emocję reprezentuje; uczestnicy odnoszą się do własnych doświadczeń. Pozostali uczniowie mogą także włączać się do rozmowy, następnie w ramach informacji zwrotnej, wrzucają do woreczka od 1 do 3 naklejek uśmiechniętych emotikonów – za przedstawienie postaci i propozycji sposobu radzenia sobie z daną emocją.

Po zaprezentowaniu wszystkich bohaterów, plansze zostają umieszczone na wystawie klasowej. Uczniowie ze SPE mogą dołączyć się do tej grupy, która ma emocję im najbliższą. Można także przygotować arkusz papieru i uczestnik samodzielnie narysuje ulubioną emocję i jak ją wyraża na co dzień. Uczniowie słabosłyszący i z niedosłuchem powinni siedzieć na wprost ekranu i blisko źródła dźwięku. Warto pamiętać, by przygotować duże arkusze papieru i kontrastowe mazaki/kredki. Po zakończonej pracy nauczyciel prosi dzieci o zajęcie miejsca w kręgu i rozdaje kwestionariusze samooceny i oceny pracy w zespole. Zaprasza do wypełnienia ich krzyżykami i punktami, które później wymienia na emotikony. Uczniowie otrzymują od nauczyciela kartonik z narysowanym termometrem, na którym kolorują słupek (wskazujący stopień wykonania zadania przez grupę).

9.4. Spotkanie 4. Usłysz, co do ciebie mówię

Uczniowie w czasie zajęć kształcą umiejętność aktywnego słuchania, to przestrzeń na tutoring rówieśniczy, ponieważ uczą się od siebie wzajemnej uważności

na drugiego człowieka. Dobierają się w pary z osobami, które najmniej znają w klasie, siadają naprzeciwko siebie. Jeden uczestnik zadaje pytania, drugi odpowiada. Zadanie trwa do momentu aż osoba pytająca zapomni się i zada pytanie zamknięte, na które odpowiedź brzmi TAK/NIE. Następnie pytający będzie musiał opowiedzieć grupie, czego dowiedział się o koledze/koleżance. Uczniowie ze SPE mogą mieć problem ze stosowaniem pytań otwartych. Dzieci z którymi pracują, mogą próbować opisać je, aby ułatwić formułowanie pytań.

Kolejne ćwiczenie dotyczyć będzie zapamiętanych wiadomości. Osoby przedstawiają trzy informacje na swój temat, ale tylko jedna będzie prawdziwa. Zadaniem słuchaczy jest wskazanie jej. Nauczyciel może wesprzeć uczniów ze SPE, wcześniej przygotowując informacje o sobie, które poda grupie.

Podczas wykonywania ostatniego ćwiczenia dzieci dobierają się w pary przez losowanie emotikonów. Siadają odwrócone do siebie plecami. Jeden z partnerów ma kartkę i czarny mazak, drugi zaś kartkę, na której narysowany jest wzór składający się z kwadratu, prostokąta, koła i trójkąta. Zadaniem dzieci jest takie pokierowanie osobą rysującą, by odwzorować rysunek bez patrzenia na niego. Uczniowie ze SPE mogą rysować po śladzie z kropek.

Po zakończonych zadaniach nauczyciel zbiera wnioski z ćwiczeń – zapisuje je na dużym arkuszu papieru, a także zadaje uczniom pytania:

- Czego się dzisiaj o sobie dowiedzieli?
- Co jest ważne, gdy z kimś rozmawiasz?
- Czego wam brakowało?
- Czego było za dużo?

Kolejno koordynator rozdaje grupom kartoniki z narysowanym termometrem i zaprasza do kolorowania podziątki wedle uznania (ocena wykonania zadania). Następnie liderzy rozdają kwestionariusze samooceny i oceny pracy w zespole, uczniowie, jak na poprzednich spotkaniach wypełniają je i odbierają od nauczyciela emotikony do swoich woreczków.

9.5. Spotkanie 5. Zbudujmy dom, a nie mur

Nauczyciel zaprasza uczestników do sali, która jest rozdzielona kocami, umieszczonymi w formie parawanów. Najpierw dzieci losują z woreczka kolorowe słomki edukacyjne umieszczone też na kocach. W ten sposób powstają zespoły. Na podłodze za parawanem leży zestaw gotowych słomek i łączników w woreczku. Nauczyciel wyjaśnia cel zadania, zaprasza uczniów do wybrania spośród siebie budowniczych, architekta i łącznika. Uczniowie ze słomek mają zbudować przestrzenną budowlę zaprojektowaną przez nauczyciela i ukrytą za kotarą. Widzi ją tylko jedna osoba (architekt) z każdego zespołu, jej zadaniem jest przekazywać łącznikowi informacje o tym, jak ona wygląda. Łącznik podchodzi do kotary, rozmawia z architektem, nie może zobaczyć figury, obrazuje tylko słowami. Później wraca do budowniczych, powtarza słowa architekta. Budowniczowie mają połączyć słomki zgodnie z zaleceniami. Uczą się w ten sposób, jak ważna jest komunikacja i wspólna praca. Po wykorzystaniu wszystkich słomek przez budowniczych i zakończonej pracy w zespołach, nauczyciel przedstawia wzór budowli. Grupy mogą porównać je z prototypem. Pod koniec zajęć uczestnicy podsumowują, co ich wzmocniło, a co sprawiło trudność.

Dzieci w swoich zespołach formułują wnioski, a później nanoszą je wspólnie na duży arkusz papieru (w dowolnej formie plastycznej). Jeżeli uczniowie ze SPE nie będą chcieli współpracować z zespołem budowlą, można przygotować dla nich prototyp, który mają odtworzyć. Dla uczniów słabowidzących należy przygotować kontrastowe słomki, najlepiej nie więcej niż w dwóch kolorach. Łącznicy mają pamiętać, że informacje o sposobie łączenia słomek należy przekazywać blisko osoby z niedosłuchem. W związku z możliwością wystąpienia zamieszania na zajęciach, łącznik może poklepać kolegę/koleżankę po ramieniu i dopiero, gdy ten zareaguje, przekazać informację. Na zakończenie uczniowie poproszeni są przez nauczyciela o wypełnienie kwestionariusza samooceny i oceny pracy w zespole. Swoje punkty zamieniają na emotikony. Później na otrzymanym termometrze zaznaczają poziom wykonania zadania, które zostało powierzone zespołowi.

9.6. Spotkanie 6. Zanurz się w relaksie

Nauczyciel zaprasza dzieci wraz z rodzicami do sali, w której rozłożone są karimaty, włączony jest dyfuzor z zapachem lawendy. Uczniowie i goście ubrani są w luźne stroje. Nauczyciel informuje, że dzisiaj jest ostatnie spotkanie, w związku z tym chce pokazać rodzicom oraz dzieciom, ile pracy uczestnicy włożyli w projekt. Najpierw zaprasza do wspólnej relaksacji, a potem na przygotowaną prezentację multimedialną z każdych zajęć. Prosi o zajęcie miejsca na macie, położenie się wygodnie z głową umieszczoną na poduszce. Osoby, które odczuwają chłód, mogą przykryć się kocem (koc i poduszki przynoszą dzieci). Nauczyciel włącza film dostępny pod wskazanym linkiem [Trening Autogenny Schultza](#) (dostęp 9.09.2022) i zaprasza na wspólny relaks.

Może się zdarzyć, że uczniowie ze SPE zasną – należy ich wówczas delikatnie wybudzić – lub nie będą chcieli wejść w relaksację, wówczas można poprosić, by usiedli w wygodnej dla nich pozycji i wsłuchali się w słowa prowadzącej. Uczniowie słabosłyszący mogą założyć słuchawki na uszy i odtwarzać nagranie z magnetofonu. Podobnie uczniowie nadpobudliwi, w ten sposób odseparowujemy ich od bodźców zewnętrznych. Po zakończonej sesji, uczniowie i rodzice mogą powoli usiąść i podzielić się doświadczeniami. Można zadać pytania, np.:

- Czy weszliście w stan relaksu?
- Jak się czuliście?
- Czego wam mogło brakować?
- Czy czegoś było za dużo?

10. Prezentacja wyników

Ostatnią część projektu można zrealizować w świetlicy środowiskowej lub w domu kultury – ze względu na liczbę osób. Wykorzystanie infrastruktury lokalnej sprzyjać będzie współpracy środowiska szkolnego z instytucjami. Celem projektu jest wewnętrzna zmiana i rozwój kompetencji miękkich uczestników. Na końcowe spotkanie z relaksacją zostaną zaproszeni rodzice. Nauczyciel przygotowuje prezentację z poszczególnych spotkań, a także włączy nagrane etiudy teatralne. Rodzice będą mieli okazję zobaczyć swoje dzieci z innej perspektywy i w innej przestrzeni. Nauczyciel po zakończonej prezentacji może zadać rodzicom pytania związane z ich odczuciami, dostrzeżonymi zmianami w zachowaniu się dziecka. Na koniec każdy z uczestników przelicza liczbę zebranych uśmiechniętych emotikonów i otrzymuje dyplom „MISTRZA ZMIANY”, który wręczony zostanie przez rodziców.

11. Ewaluacja

Ostatnim etapem projektu będzie ewaluacja prac zespołów. Nauczyciel zaprosi uczniów do kręgu, podziękuję za zaangażowanie. Zapyta, czy zauważyli w sobie jakieś zmiany i co zmieniło się w ich zachowaniu od czasu projektu. Dzieci, w formie swobodnej rozmowy, podzielą się doświadczeniami. Następnie koordynator poprosi uczniów o zajęcie miejsc razem ze swoją grupą. Każda osoba z zespołu najpierw przekazuje informację zwrotną wszystkim członkom, a następnie dokonuje samooceny i oceny pracy zespołowej. Przed dokonaniem oceny nauczyciel szczegółowo opíše, jakie pola uczniowie mają ocenić i je dokładnie omówi. Podkreśli, by oceniali siebie w następujących obszarach zmiany: **rozwiązywania konfliktów, wyrażania emocji, aktywnego słuchania, budowania zespołu, relaksacji**. Uczniowie mogą wpisywać znak „+” w wybranym przez siebie miejscu.

Karta ewaluacji

W jakim stopniu opanowałem dane obszary?

- Rozwiązywanie konfliktów [znakomicie – uśmiechnięty emotikon, dobrze – emotikon z delikatnym uśmiechem, muszę popracować – emotikon ze smutnym uśmiechem].
- Wyrażanie emocji [znakomicie – uśmiechnięty emotikon, dobrze – emotikon z delikatnym uśmiechem, muszę popracować – emotikon ze smutnym uśmiechem].
- Aktywne słuchanie [znakomicie – uśmiechnięty emotikon, dobrze – emotikon z delikatnym uśmiechem, muszę popracować – emotikon ze smutnym uśmiechem].
- Budowanie zespołu [znakomicie – uśmiechnięty emotikon, dobrze – emotikon z delikatnym uśmiechem, muszę popracować – emotikon ze smutnym uśmiechem].
- Relaksacja [znakomicie – uśmiechnięty emotikon, dobrze – emotikon z delikatnym uśmiechem, muszę popracować – emotikon ze smutnym uśmiechem].

Na zakończenie projektu dokonywana będzie ewaluacja oparta na kwestionariuszu, który zostanie zanalizowany pod kątem efektywności realizowanych przedsięwzięć. Podstawą jest osiągnięcie celów, jakimi są umiejętność rozwiązywania konfliktów, uważne słuchanie wypowiedzi innych osób, zarządzanie swoimi emocjami i zrozumienie, że wszystkie są potrzebne do rozwinięcia kompetencji osobistych i społecznych.

W czasie ewaluacji zostaną wzięte pod uwagę następujące obszary: satysfakcja z pracy w grupie, zaangażowanie własne i zespołu, umiejętność współpracy, oryginalne ujęcie tematu, artystyczna strona prezentacji. Przykładem narzędzia mogą być kolorowe paski z numerkami, uczniowie odetną nożyczkami tyle odcinków aż wskażą wartość im najbliższą, gdzie 1 oznacza „w bardzo słabym stopniu opanowałem tę umiejętność”, a 10 „w doskonałym stopniu opanowałem tę umiejętność”.

Kwestionariusz ewaluacji

- Czuję więź z osobami w klasie i czuję się częścią zespołu (1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10)
- Mierzę się z problemami i szukam rozwiązań dobrych dla grupy (1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10)
- Znam swoje emocje i potrafię sobie z nimi radzić (1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10)

- Poznałem(-am) moc relaksacji i będę z niej korzystać (1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10)
- Nauczyłem(-am) się pracować w zespole (1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10)

12. Materiały pomocnicze

Wykaz przyborów i narzędzi pomoże dobrze przygotować się do projektu. Kolorowe brystole, klej, nożyczki, pisaki, ozdoby, kolorowe karteczki, pocięte na paski pozwolą przygotować zasady kontraktu grupowego i zbiorowego. Arkusze papieru z narysowanymi postaciami emocji z filmu *W głowie się nie mieści* wykorzystane zostaną do pracy zespołowej nad zrozumieniem wartości poszczególnych emocji i sposobem radzenia sobie z trudnymi do przeżycia i okazania uczuciami. Nagrania audio opisujące historię bohaterów projektu zdecydowanie ułatwią odgrywanie scenek, szczególnie ważne są dla dzieci, które jeszcze nie potrafią lub słabo czytają. Dobrą praktyką, by dzieciom pomóc wejść w rolę jest przygotowanie ubrań potrzebnych jako stroje sceniczne do dramy. Woreczki z wizytówką i komplet żetonów w danym kolorze z narysowaną emotikonką uśmiechu pozwolą dokonywać samooceny i oceny zespołowej. Słomki edukacyjne zostaną wykorzystane do wykonania przestrzennych budowli. A na zakończenie przydadzą się karimaty, dyfuzor, olejek lawendowy (spotkanie z relaksacją). Dodatkowo do monitorowania działań w zespole wykorzystany będzie tekturowy termometr – uczniowie pokolorują jego podziałkę według własnej oceny ich zaangażowania. Nauczyciel podczas spotkań nagra swoim telefonem interesujące wydarzenia, które później zmontuje w prezentację PowerPoint i wyświetli jako podsumowanie.

13. Komentarz metodyczny

Dla każdej z grup nauczyciel przygotowuje tablety z własnym nagraniem. Uczniowie będą później na nich pracować, realizując krótkie etiudy z propozycją rozwiązań konfliktu. Nauczyciel może zaproponować uczniom, by sami nagrywali tabletem scenki i je oglądali. Dzięki temu mogą spojrzeć na wybrane rozwiązanie z innej perspektywy, co pozwoli na ulepszenie lub poprawę wybranej opcji. Film *W głowie się nie mieści* pozwoli dzieciom pokazać emocje w sposób alegoryczny, dzięki temu łatwiej utożsamia bohatera z określonym zachowaniem. Dobrą praktyką jest przygotowanie wydruków postaci z animacji i przymocowanie ich na arkuszach.

Scenariusz w poszczególnych częściach można wykonać w czasie pracy zdalnej. Uczniowie podzieleni na zespoły opracowują w wirtualnych zespołach propozycje rozwiązań sytuacji konfliktowych, a później na forum prezentują scenki. Mając do dyspozycji plastelinę i długie wykałaczki, mogą konstruować budowlę, widzianą przez tylko jedną osobę w wirtualnym pokoju. Będzie to ćwiczenie na aktywne słuchanie i rozumienie instrukcji, jednak posiadać także będzie walor zespołowy, gdyż jako grupa uczniowie mogą pokazać swoje prace i wspólnie dokonać korekty (zgodnej z opisem inżyniera). Podobnie ćwiczenia na temat aktywnego słuchania można zrealizować w parach w wirtualnych pokojach, a potem omówić je na forum. Zajęcia z relaksacji można przeprowadzić w ten sposób, że nauczyciel włącza wybrany trening autogenny Schultza na monitorze, a uczniowie, mając słuchawki podłączone do komputera, leżą na kocu w domu i oddają się relaksowi.

14. Bibliografia

Busz A., 2020, *Włącz emocje. Opowiadania socjoterapeutyczne*, Gdańsk: Wydawnictwo Harmonia.

Bernacka D., 2001, *Od słowa do działania: przegląd współczesnych metod kształcenia*, Warszawa: Wydawnictwo Żak.

Gołębniak B.D. (red.), 2002, *Uczenie metodą projektów*, Warszawa: WSiP.

Pasymowska R., 2019, *W Literkowie, Cyferkowie i Nutkowie – świat i teatr w mojej głowie. Program nauczania edukacji wczesnoszkolnej w szkole podstawowej* (dostęp 9.09.2022), Warszawa: ORE.

„*W głowie się nie mieści*”. *Najlepsze momenty* (film; dostęp 9.09.2022).

„*W głowie się nie mieści*”. *Polski zwiastun* (film; dostęp 9.09.2022).

Trening Autogenny Schultza (film; dostęp 9.09.2022).

Anna Wojtczak – nauczycielka z ponad 30-letnim stażem, która z pasją poświęciła się pracy z dziećmi i młodzieżą. Na co dzień uczy języka polskiego, wcześniej przez dziesięć lat pracowała jako nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej. Ukończyła studia z zakresu mediacji, readaptacji i negocjacji. Jako certyfikowana trenerka umiejętności społecznych rozwija umiejętności uczniów i nauczycieli w generowaniu określonych zachowań, które podtrzymują satysfakcjonujące relacje z innymi. Będąc trenerką wspomagającą kompetencje kluczowe, pomaga nauczycielom w takim komponowaniu jednostek lekcyjnych, aby w pełni rozwijały wszystkie kompetencje uczniów. Swoją pasją do pracy z młodzieżą dzieli się na co dzień z radami pedagogicznymi jako edukatorka w Placówce Doskonalenia Nauczycieli Grupa Edukacyjno-Szkoleniowa SOKRATES.