

Temat: *Kłopoty jeżusia Kubusia* czyli jak znaleźć w sobie siłę na pokonanie niechęci do podejmowania trudnych zadań

Problem: obniżone poczucie własnej wartości, brak wiary we własne możliwości, niechęć do podejmowania trudnych zadań, niepowodzenia szkolne

Cele terapeutyczno-wychowawcze:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie
- integrowanie grupy
- rozwijanie postawy tolerancji i szacunku dla innych
- zwiększanie w uczestnikach poczucia, że każdy człowiek jest wartościowy
- skłonienie dzieci do poszukiwania w sobie zalet, pobudzanie w nich sympatii dla samego siebie
- ukazanie prawdy, że pomaganie innym, przynosi więcej dobra niż to jest widoczne

Uczestnicy: grupa 15 dzieci, w wieku 7 lat, z zaniżonym poczuciem własnej wartości

Czas trwania: 60 min

Metody i techniki:

Metody pedagogiki zabawy, zabawy integrujące - Wyspa, Dokończ zdanie, Czarodziejski sklep

Środki:

Tekst bajki „Kłopoty jeżusia Kubusia” J. Jakubowska, płyta CD z muzyką do tańca w kręgu, 2 oznaczone buziami pojemniki (buzia smutna i wesoła) na wizytówki dzieci - potrzebne do określenia nastroju dzieci po zajęciach, odtwarzacz CD.

Materiały:

Kolorowe paski na wizytówki dzieci, taśma dwustronnie przylepna

Kolorowe kartki formatu A3, flamastry, nożyczki, klej, kilka arkuszy połączonego ze sobą niebieskiego papieru, kartka na napisanie propozycji kontraktu przez grupę

(Farby plakatowe, pędzle, pojemniki na wodę, ściereczki, podkładki na stół, aby nie pobrudzić stolików podczas malowania, lakier bezbarwny, 62 kamyki o różnych kształtach, suszarka do włosów do suszenia pomalowanych kamyków) lub zamiast tego *sandale* dla każdego dziecka

Warunki:

Sala z dywanem do siedzenia w kręgu i do zabawy oraz stoliki, przy których dzieci będą malować

Literatura przedmiotu

1. Bemmerlein G., Mandale do dekoracji klasy, Kraków 2007
2. Borecka I., Biblioterapia w szkole. Poradnik dla bibliotekarzy, Legnica 1998
3. Gęca L., Tańce integracyjne w pracy z grupą Cz.1, Lublin 2002
4. Jakubowska J., Kłopoty jeżusia Kubusia [online],[dostęp 1.06.2008].Dostępny w: http://www.wbp.poznan.pl/files/artykuly/10bajka_jakubowska.pdf
5. Krzyżewska J., Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej cz. 2, Suwałki 2000
6. Vopel K. W., Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży Cz.4, Kielce 1999

Przebieg zajęć

I Wstęp

1. Powitanie

Prowadzący wita wszystkie dzieci obecne na spotkaniu a następnie przedstawia się i prosi dzieci, aby zrobiły to samo.

(Dzieci przedstawiają się według podanego schematu – imię, co lubią robić w wolnym czasie)

2. Wizytówki

Prowadzący proponuje, aby dla ułatwienia zapamiętania imion dzieci wykonały dla siebie wizytówki, które przyczepia do ubrania za pomocą taśmy dwustronnej. (Dzieci wypisują flamastrem swoje imiona na przygotowanych przez prowadzącego kolorowych kartonikach)

3. Zabawa integrująca – Wyspa

(Jest to metoda, która znakomicie integruje grupę, doskonali kontakty interpersonalne, pozwala na pokonanie barier nieśmiałości i lęku, a także pobudza aktywność poznawczą oraz aktywność twórczą poprzez ekspresję plastyczną i generowanie pomysłów)

Przebieg zabawy

Prowadzący rozmawia z uczestnikami spotkania o wyspach- może to być definicja pojęcia „wyspa”.

Następnie rozdaje dzieciom kolorowe kartki najlepiej formatu A₃ oraz flamastry i prosi, aby każdy z nich narysował swoją wyspę, wyraźnie zaznaczając jej granice. Wyspa powinna być niezwykła, pełna czarów, tajemnic i bogata w różne atrakcje i niespodzianki.

Po narysowaniu wysp, dzieci nadają im wymyślone przez siebie nazwy, np.: Gwiezdna, Szczęścia, Egzotyczna itp.

Teraz prowadzący prosi, aby każdy zaprezentował swoją wyspę i opowiedział, co jest na niej na tyle niezwykłego, że mogłoby przyciągnąć na nią kolegów.

Prowadzący rozkłada na dywanie połączone ze sobą duże arkusze niebieskiego papieru (ocean), po czym prosi uczestników, aby wycięli i przykleili tu swoje wyspy.

Kiedy wszystkie wyspy znajdują się już na papierze- oceanie, prosi dzieci, aby za pomocą dostępnych kolorowych papierów (ścinki z kartek, na których były ich wyspy), mazaków, utworzyli różne możliwe połączenia z innymi wyspami(tratwy, mosty itp?).

Po zakończeniu pracy prowadzący rozmawia z dziećmi o uczuciach, jakie mogłyby im towarzyszyć, gdyby zamieszkali samotnie na swoich wyspach oraz przeżycia jakich doznali podczas łączenia z innymi¹.

4. Zawarcie z dziećmi kontraktu

Prowadzący proponuje uczestnikom spotkania wspólne opracowanie regulaminu (kontraktu) obowiązującego na zajęciach. Ma on stworzyć miłą i serdeczną atmosferę opartą na wzajemnym szacunku.

Przykładowy kontrakt zawarty na czas zajęć.

- uczestniczymy w zajęciach dobrowolnie
- nie spóźniamy się na zajęcia
- dochowujemy tajemnicy spotkań
- mówimy sobie po imieniu
- wypowiadamy się dobrowolnie

¹ J. Krzyżewska , Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej Cz.2, Suwałki 2000, s.29- 30

Temat: *Kłopoty jeżusia Kubusia* czyli jak znaleźć w sobie siłę na pokonanie niechęci do podejmowania trudnych zadań

- unikamy wszelkiej krytyki dotyczącej innych
- pozwalamy mówiącym wypowiadać się do końca

Po spisaniu wszystkich zasad każdy z uczestników podpisuje się pod nim swoim własnym logo lub imieniem.

II Wprowadzenie do tematu

1. Dokończ zdanie

Dzieci, siedząc w kole, dopowiadają zakończenie zdania:

Kiedy coś mi nie wychodzi ... (np. denerwuję się, płaczę, wpadam w złość).

III Realizacja tematu

1. Lektura bajki „Kłopoty jeżusia Kubusia”

2. Omówienie tekstu

Pomocnicze pytania:

- Jak miał na imię bohater bajki, która wam przeczytałam?
- Z jakim problemem nie mógł Kubuś sobie poradzić?
- Czy Kubuś potrafił coś, z czego mógłby być dumny?
- Co sprawiało, że był w tym dobry?
- Dlaczego nie mógł poradzić sobie z nauką czytania?
- Co pomogło Kubusiowi przełamać niechęć do tej czynności?

Prowadzący: Myślę, że zgodzicie się ze mną z tym, że zwykle nie lubimy tego, co nam przychodzi z trudnością, i nie chcemy tego robić. Kubuś nie jest tu wyjątkiem.

Zwróćcie jednak uwagę na to, że przeważnie kiedy nie potrafimy zabrać się za coś dla siebie, bo wydaje się nam, że temu nie podołamy, kiedy robimy to samo z miłości dla kogoś, pomoże nam to przełamać niechęć do niechcianej czynności i osiągnąć sukces – tak, jak udało się to w bajce Kubusiowi.

- Jaką rolę waszym zdaniem, spełnił kamień w pracy Kubusia nad dojściem do celu, czyli pokonaniem jego własnej słabości?
- Za co moglibyście polubić Kubusia?
- Czy potrzebujecie kogoś, kto wam przypomina i zachęca do podejmowania zadania, którego nie lubicie?
- Kto to najczęściej jest?

3. Zabawa – Czarodziejski sklep

Podczas tej zabawy dzieci uświadamiają sobie, do jakich ważnych celów aktualnie w szkole dążą i czego chciałyby się jeszcze nauczyć. Równocześnie mogą sobie także uświadomić, co już potrafią.

Przebieg zabawy

Scenariusz zajęć biblioterapeutycznych

Temat: *Kłopoty jeżusia Kubusia* czyli jak znaleźć w sobie siłę na pokonanie niechęci do podejmowania trudnych zadań

Wybrane na ochotnika dziecko, jest właścicielem Czarodziejskiego sklepu. Wszyscy pozostali wyobrażają sobie, że w tym sklepie można kupić wszystko, co tylko się zechce. Gdy na przykład ktoś chciałby lepiej czytać, może pójść do czarodziejskiego sklepu i powiedzieć: „Chciałbym trochę lepiej czytać, czy mogę to tutaj kupić? Właściciel odpowiada mu: „Tak, to można tutaj kupić. Co mi za to dasz?” Klient musi powiedzieć, co za to da. Nie wolno mu dać pieniędzy, ale na przykład powiedzieć: „Potrafię dość dobrze liczyć: to ci dam w zamian”.

Kryteria oceny zabawy

- Czy zabawa mi się podobała?
- Co kupowano szczególnie często?
- Co kupiłem dla siebie?
- Co dawano szczególnie często w zamian?
- Co sam dałem?
- Czy prowadzący także coś kupił?
- Jeżeli tak, to co dał w zamian?
- Czy dowiedziałem się czegoś nowego o jakimś dziecku?
- Co mogę zrobić, żeby się samemu nauczyć tego, co kupiłem?

(Jest to atrakcyjna zabawa. Podczas oceny szczególnie ważne jest ostatnie pytanie. Prowadzący pomaga dzieciom w znalezieniu specyficznych odpowiedzi. Powinien też koniecznie sam coś kupić)².

6. Praca plastyczna

Prowadzący: Przyniosłam wam bardzo dużo kamyków. Wyobraźcie sobie, że one wszystkie są zaczarowane. Może też były kiedyś w ogrodzie jakiejś dobrej wróżki. Zwróćcie uwagę, że każdy kamień jest inny, mają bowiem one nie tylko różną barwę, ale i kształty. Niech każdy

z was wybierze sobie dwa kamienie, który podobają mu się najbardziej. Teraz usiądziemy do stolików gdzie czekają już rozłożone farby, i pomalujemy nasze kamienie tak, aby zajaśniały różnymi barwami, tak jak kamień Kubusia. Niech to będą również nasze talizmany (wyjaśnienie pojęcia – talizman)

Jeden kamyk zatrzymacie dla siebie, a drugi możecie podarować osobie, którą bardzo lubicie. Przy malowaniu zwróćcie uwagę na kształt kamienia. Jeśli przypomina wam rybkę – niech będzie rybką, jeśli kwiat - pomalujcie go jak kwiat. Niech każdy z was w kształcie swojego kamienia spróbuje znaleźć coś interesującego. (**Zamiast kamyków dzieci mogą też malować mandale**)³

IV Zakończenie

- obejrzenie kamieni – talizmanów, pomalowanych przez dzieci. Dzieci krótko opowiadają o swych pracach. Co przedstawiają i komu chcieliby ofiarować jeden z kamyków.
- taniec w kręgu – „Taniec radości” z powodu nawiązania nowych przyjaźni w grupie.

V Informacja zwrotna

² K. W. Vopel, Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży Cz. 4 , Kielce 1999, s.25-26

³ G. Bemmerlein, Mandale do dekoracji klasy, Kraków 2007, s.28

Scenariusz zajęć biblioterapeutycznych

Temat: *Kłopoty jeżusia Kubusia* czyli jak znaleźć w sobie siłę na pokonanie niechęci do podejmowania trudnych zadań

Dzieci wychodząc ze spotkania wkładają swoje wizytówki do osobnych pojemników w zależności czy im się spotkanie podobało, czy nie. (Pojemniki oznaczamy odpowiednio – uśmiechnięta buzia - podobało się, buzia smutna- nie podobało się.

