ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΜΕ ΑΛΛΑΓΗ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

ΚΑΛΥΠΤΟΜΕΝΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Προσαρμοστικότητα
ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΠΕΡΙΠΟΥ: 50-60 λεπτά
ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ: 8-12 ετών

ΣΥΝΤΟΜΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η προσαρμοστικότητα είναι πολύ σημαντική για τη διαχείριση των αλλαγών και των προκλήσεων στη ζωή. Περιλαμβάνει το να είσαι ευέλικτος, ανθεκτικός και ικανός να προσαρμοστείς σε νέες καταστάσεις ή συνθήκες. Το παιχνίδι ρόλων προσφέρει στους μαθητές ένα περιβάλλον στο οποίο μπορούν να αναλύσουν αποφάσεις με τον αναστοχασμό προηγούμενων εμπειριών και αξιολογώντας πιθανά μελλοντικά αποτελέσματα με το να ενεργούν ως ένα άλλο άτομο και ουσιαστικά με το να τοποθετούν τον εαυτό τους στη θέση κάποιου άλλου. Οι πληροφορίες που συλλέγονται από μια τέτοια διερεύνηση είναι πιο πιθανό να γίνουν κατανοητές και να χρησιμοποιηθούν από το να δίνουμε μόνο στους μαθητές πληροφορίες σχετικά με τις επιλογές και τις συνέπειες και να τους ζητάμε απλώς να τις αποδεχτούν (Lewkowicz, 2007).

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ/ΑΣΚΗΣΗΣ ΜΕ ΣΥΝΔΕΣΜΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

Δραστηριότητα που βασίζεται σε ιδέες που προέρχονται από το βιβλίο «Teaching Emotional Intelligence: Strategies and Activities for Helping Students Make Effective Choices» της Adina Bloom Lewkowicz (2007).

ΣΤΟΧΟΣ

Να βοηθήσουμε τους μαθητές να εξασκηθούν στον εντοπισμό και τη διαχείριση των συναισθημάτων τους ως αντίδραση στην αλλαγή, να αναπτύξουν στρατηγικές για την οικοδόμηση προσαρμοστικότητας και να μάθουν ο ένας από τις εμπειρίες του άλλου με υποστηρικτικό και διαδραστικό τρόπο.

Co-funded by the European Union

ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

Όλα τα μέλη της τάξης.

ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΥΛΙΚΑ

- Φύλλα χαρτιού
- Ο πίνακας της τάξης
- Έπιπλα ή τα αντικείμενα της τάξης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το παιχνίδι ρόλων αν το θεωρούν χρήσιμο οι μαθητές.

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει έναν καταιγισμό ιδεών με έναν κατάλογο συνηθισμένων σεναρίων αλλαγής που μπορεί να συναντήσουν οι μαθητές στο σχολείο ή στην προσωπική τους ζωή. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν αλλαγές στη ρουτίνα, απροσδόκητα γεγονότα, μετάβαση σε νέα τάξη ή σχολείο ή αλλαγές στις σχέσεις.
2. Η τάξη χωρίζεται σε μικρές ομάδες και σε κάθε ομάδα ανατίθεται ένα σενάριο αλλαγής για να εργαστεί. Τους παρέχεται λίγος χρόνος για να συζητήσουν και να σχεδιάσουν ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων με βάση το σενάριο που τους έχει ανατεθεί. Ενθαρρύνονται να σκεφτούν τα συναισθήματα και τις προκλήσεις που συνδέονται με την αλλαγή και πώς μπορούν να επιδείξουν προσαρμοστικότητα στο παιχνίδι ρόλων τους.
3. Κάθε ομάδα παρουσιάζει το παιχνίδι ρόλων της στην τάξη.
4. Αφού όλες οι ομάδες παρουσιάσουν τα παιχνίδια ρόλων τους, ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί μια συνεδρία προβληματισμού για ολόκληρη την τάξη. Ενθαρρύνει τους μαθητές να μοιραστούν τις σκέψεις, τις ιδέες και τις προσωπικές τους εμπειρίες που σχετίζονται με την προσαρμοστικότητα και τη συναισθηματική νοημοσύνη. Συζητιούνται οποιαδήποτε κοινά θέματα ή στρατηγικές που προέκυψαν από τα παιχνίδια ρόλων.
5. Συντάσσεται από την τάξη ως σύνολο με την τεχνική του καταιγισμού ιδεών ένας κατάλογος με στρατηγικές για την οικοδόμηση προσαρμοστικότητας και συναισθηματικής νοημοσύνης. Αυτές μπορεί να περιλαμβάνουν τεχνικές όπως η ευαισθησία, η θετική παρουσίαση του εαυτού, οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, η αναζήτηση υποστήριξης από άλλους και η διατήρηση μιας νοοτροπίας ανάπτυξης.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

1. Ποια συναισθήματα βίωσαν οι χαρακτήρες κατά τη διάρκεια του σεναρίου αλλαγής;
2. Με ποιον τρόπο επέδειξαν οι χαρακτήρες προσαρμοστικότητα ως αντίδραση στην αλλαγή;
3. Ποιες στρατηγικές χρησιμοποίησαν οι χαρακτήρες για να αντιμετωπίσουν τα συναισθήματά τους και να προσαρμοστούν στη νέα κατάσταση;
4. Τι μπορούμε να μάθουμε από αυτά τα παιχνίδια ρόλων σχετικά με την προσαρμοστικότητα και τη συναισθηματική νοημοσύνη;

ΑΛΛΕΣ ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

1. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ενθαρρύνει τους μαθητές να αναλογιστούν πώς μπορούν να εφαρμόσουν τις στρατηγικές που συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας στη ζωή τους και να τους βοηθήσει να θέσουν συγκεκριμένους στόχους για την εξάσκηση της προσαρμοστικότητας και της συναισθηματικής νοημοσύνης στο μέλλον, τόσο στο σχολείο όσο και έξω από αυτό.
2. Θα πρέπει να παρέχεται συνεχής υποστήριξη και ενθάρρυνση στους μαθητές καθώς εργάζονται για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων προσαρμοστικότητας και συναισθηματικής νοημοσύνης. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει περιοδικό έλεγχο για να δει πώς προχωρούν προς την κατάκτηση των στόχων τους και να προσφέρει πρόσθετους πόρους ή καθοδήγηση, ανάλογα με τις ανάγκες.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ Ή ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ (για ντροπαλούς ή νεότερους μαθητές)

- **Απλοποίηση σεναρίων:** Χρησιμοποιήστε σαφή, κατανοητά παραδείγματα (π.χ. "ξεκινώντας ένα νέο χόμπι" ή "ένας φίλος που μετακομίζει μακριά") για να βεβαιωθείτε ότι όλοι οι μαθητές κατανοούν.
- **Εργασία σε μικρές ομάδες:** Χωρίστε τους μαθητές σε μικρότερες ομάδες για το παιχνίδι ρόλων, μειώνοντας έτσι το άγχος απόδοσης.
- **Οπτική υποστήριξη:** Χρησιμοποιήστε εικόνες ή παραμύθια για να απεικονίσετε τα σενάρια και να καθοδηγήσετε τους μαθητές.
- **Προ-διδαγμένο λεξιλόγιο:** Παρουσιάστε λέξεις-κλειδιά για τα συναισθήματα εκ των προτέρων για να βοηθήσετε την έκφραση.
- **Γραπτή ή καλλιτεχνική έκφραση:** Επιτρέψτε στους μαθητές να ζωγραφίσουν ή να γράψουν πώς μπορεί να αισθάνεται ένας χαρακτήρας εάν νιώθουν ότι το παιχνίδι ρόλων τους τρομάζει.
- **Κουκλοθέατρο:** Χρησιμοποιήστε κούκλες ή παιχνίδια για να παίξετε σενάρια, προσφέροντας έναν λιγότερο “απειλητικό” τρόπο για τους μαθητές να εξερευνήσουν συναισθήματα.
- **Παντομίμες συναισθημάτων:** Ζητήστε από τους μαθητές να μαντέψουν τα συναισθήματα που εκφράζονται με την "Αλλαγή σεναρίων".
- **Ανάγνωση φωναχτά και συζήτηση:** Διαβάστε μια ιστορία για την αλλαγή και συζητήστε πώς οι χαρακτήρες διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους.
- **Δραστηριότητα "Τι θα έκανες εσύ;”:** Θέστε σενάρια και αφήστε τους μαθητές να μοιραστούν προφορικά ή με χειρονομίες πώς θα ένιωθαν ή θα αντιδρούσαν.
- **Θερμόμετρο Συναισθημάτων:** Οι μαθητές βαθμολογούν πώς πιστεύουν ότι μπορεί να αισθάνεται ένας χαρακτήρας σε μια κλίμακα, πυροδοτώντας συζήτηση.

This document was created under the Creative Commons license:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2023 SEED