

ДЕЙНОСТ 1

РОЛЕВА ИГРА „СЦЕНАРИИ ЗА ПРОМЯНА“



УМЕНИЯ, КОИТО СЕ ОБХВАТАВАТ:
Адаптивност ПРИБЛИЗИТЕЛНО
НЕОБХОДИМО ВРЕМЕ: 50-60 минути
ВЪЗРАСТОВА ГРУПА: 8-12 години

КРАТКО ВЪВЕДЕНИЕ

Адаптивността е много важна за справяне с промените и предизвикателствата в живота. Тя включва гъвкавост, устойчивост и способност да се адаптираме към нови ситуации или обстоятелства. Ролевите игри предоставят на учениците среда, в която да анализират решения, като размишляват върху миналия си опит и оценяват потенциалните бъдещи резултати, действайки като друг човек и по същество се поставяйки на мястото на някой друг. Информацията, събрана от такова проучване, е по-вероятно да бъде разбрана и използвана, отколкото просто да се дава на учениците информация за избори и последствия и да се иска от тях просто да ги приемат (Lewkowicz, 2007).

АВТОР НА ИНСТРУМЕНТА/УПРАЖНЕНИЕТО С ПРЕПРАТКА

Базирано на дейности, базирано на идеи, почерпени от книгата „Преподаване на емоционална интелигентност: Стратегии и дейности за подпомагане на учениците да правят ефективни избори“ от Адина Блум Левкович (2007).

ЦЕЛ

Да се помогне на учениците да практикуват разпознаване и управление на емоциите си в отговор на промяна, да разработят стратегии за изграждане на адаптивност и да се учат от опита си по подкрепящ и интерактивен начин.



Co-funded by
the European Union

РЪКОВОДСТВО ЗА УЧИТЕЛИ

БРОЙ УЧАСТНИЦИ

Всички членове на класа.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

Листове хартия

Бяла дъска в класната стая

Мебели или предмети от класната стая могат да се използват според ролевата игра, както учениците сметнат за подходящо.

ИНСТРУКЦИИ

1. Учителят инициира брейнсторминг на списък с често срещани сценарии за промяна, с които учениците могат да се сблъскат в училище или в личния си живот. Те могат да включват промени в рутината, неочаквани събития, преходи към нови класове или училища или промени във взаимоотношенията.
2. Класът е разделен на малки групи и на всяка група е възложен сценарий за промяна, с който да работи. Предоставя им се известно време да обсъдят и планират кратка ролева игра въз основа на зададения им сценарий. Учениците се насърчават да помислят за емоциите и предизвикателствата, свързани с промяната, и как могат да демонстрират адаптивност в ролевата си игра.
3. Всяка група изпълнява своята ролева игра за класа.
4. След като всички групи са изиграли своите ролеви игри, учителят провежда сесия за рефлексия с целия клас. Той или тя насърчава учениците да споделят своите мисли, прозрения и личен опит, свързани с адаптивността и емоционалната интелигентност. Обсъждат се всички общи теми или стратегии, възникнали от ролевите игри.
5. Класът като цяло обмисля списък със стратегии за изграждане на адаптивност и емоционална интелигентност. Те могат да включват техники като осъзнатост, позитивен диалог със себе си, умения за решаване на проблеми, търсене на подкрепа от другите и поддържане на нагласа за растеж.



ВЪПРОСИ ЗА ОБЗОР

1. Какви емоции изпитаха героите по време на сценария на промяната?
2. Как героите демонстрираха адаптивност в отговор на промяната?
3. Какви стратегии са използвали героите, за да се справят с емоциите си и да се адаптират към новата ситуация?
4. Какво можем да научим от тези ролеви игри за адаптивността и емоционалната интелигентност?

ДРУГА ПОЛЕЗНА ИНФОРМАЦИЯ

1. Учителят може да насърчи учениците да помислят как могат да приложат стратегиите, обсъдени по време на упражнението, в собствения си живот и да им помогне да си поставят конкретни цели за практикуване на адаптивност и емоционална интелигентност в бъдеще, както в училище, така и извън него.
2. Трябва да се осигурява постоянна подкрепа и насърчение на учениците, докато работят за развиване на своята адаптивност и умения за емоционална интелигентност. Учителят може периодично да проверява как напредват към постигането на целите си и да предлага допълнителни ресурси или насоки, ако е необходимо.



- Опростете сценариите: Използвайте ясни, разбираеми примери (напр. „започване на ново хоби“ или „приятел се мести“), за да сте сигурни, че всички ученици разбират.
- Работа в малки групи: Разделете учениците на по-малки групи, за да играят ролеви игри, намалявайки тревожността от представянето.
- Визуални помагала: Осигурете снимки или сценарии, за да илюстрирате сценариите и да насочите учениците.
- Предварително обучен речник: Въведете ключови думи за емоции предварително, за да подпомогнете изразяването.
- Писмени или художествени отговори: Позволете на учениците да нарисуват или напишат как може да се чувства даден герой, ако ролевата игра им се струва твърде плашеща.
- Куклена игра: Използвайте кукли или играчки, за да разиграете сценарии, предлагайки по-малко плашещ начин за учениците да изследват емоциите си.
- Емоционални шаради: Накарайте учениците да познаят емоциите, които се проявяват, въз основа на „сценария за промяна“.
- Четене на глас и обсъждане: Прочетете история за промяна и обсъдете как героите управляват чувствата си.
- „Какво бихте направили?“ Оформете в кръг: Представете сценарии и позволете на учениците да споделят устно или с жестове как биха се чувствали или реагирали.
- Термометър за емоции: Учениците оценяват как според тях даден герой може да се чувства по скала, което предизвиква дискусия.

