1 VEIKLA

KEISTI SCENARIJUS VAIDMENŲ ŽAIDIMAS

ĮGŪDŽIAI: Prisitaikymas REIKALINGAS LAIKAS: 50–60 minučių AMŽIAUS GRUPĖ: 8–12 metų

TRUMPAS ĮVADAS

Prisitaikymas yra labai svarbus norint įveikti pokyčius ir gyvenimo iššūkius. Tai apima lankstumą, atsparumą ir gebėjimą prisitaikyti prie naujų situacijų ar aplinkybių. Vaidmenų žaidimas suteikia studentams sąlygas analizuoti sprendimus, apmąstant praeities patirtį ir įvertinant galimus ateities rezultatus, veikiant kaip kitas asmuo ir iš esmės atsiduriant kito žmogaus vietoje. Tikėtina, kad informacija, gauta iš tokio tyrinėjimo, bus suprasta ir panaudota, o ne tik suteikiant studentams informacijos apie pasirinkimus ir pasekmes ir paprašant jų tiesiog juos priimti (Lewkowicz, 2007).

PRIEMONĖS/PRATIMO AUTORIUS SU NUORODA

Veikla paremta idėjomis, gautomis iš Adinos Bloom Lewkowicz knygos „Emocinio intelekto mokymas: strategijos ir veikla, padedanti studentams priimti veiksmingą pasirinkimą“ (2007).

TIKSLAS

Padėti mokiniams identifikuoti ir valdyti savo emocijas reaguojant į pokyčius, kurti prisitaikymo ugdymo strategijas ir mokytis vieni iš kitų patirties pagalbiniu ir interaktyviu būdu.

Co-funded by the European Union

DALYVIŲ SKAIČIUS

Visi klasės nariai.

REIKALINGOS MEDŽIAGOS

Popieriaus lakštai
Klasės lenta
Baldai ar daiktai iš klasės gali būti naudojami pagal vaidmenų žaidimą, kai mokiniai mano, kad tai tinkama.

INSTRUKCIJOS

1. Mokytojas inicijuoja idėjų šturmą, sudarydamas bendrų pokyčių scenarijų, su kuriais mokiniai gali susidurti mokykloje ar asmeniniame gyvenime, sąrašą. Tai gali būti rutinos pokyčiai, netikėti įvykiai, perėjimas į naujas klases ar mokyklas arba santykių pokyčiai.
2. Klasė suskirstyta į mažas grupes ir kiekvienai grupei priskiriamas pokyčio scenarijus. Jiems suteikiama šiek tiek laiko aptarti ir suplanuoti trumpą vaidmenų žaidimą pagal jiems skirtą scenarijų. Jie skatinami galvoti apie emocijas ir iššūkius, susijusius su pokyčiais, ir apie tai, kaip jie gali parodyti gebėjimą prisitaikyti vaidindami.
3. Kiekviena grupė atlieka savo vaidmenų žaidimą klasei.
4. Po to, kai visos grupės atlieka savo vaidmenų žaidimus, mokytojas veda visos klasės refleksijos sesiją. Jis skatina mokinius dalytis savo mintimis, įžvalgomis ir asmenine patirtimi, susijusia su prisitaikymu ir emociniu intelektu. Aptariamos visos bendros temos ar strategijos, kurios atsirado vaidinant vaidmenis.
5. Visa klasė rengia prisitaikymo ir emocinio intelekto ugdymo strategijų sąrašą. Tai gali apimti tokius metodus kaip dėmesingumas, pozityvus pokalbis su savimi, problemų sprendimo įgūdžiai, paramos iš kitų ieškojimas ir augimo mąstymo palaikymas.

KLAUSIMŲ APRAŠYMAS

1. Kokių emocijų veikėjai patyrė per pokyčių scenarijų?
2. Kaip veikėjai demonstravo prisitaikymą reaguodami į pokyčius?
3. Kokias strategijas naudojo veikėjai, norėdami susidoroti su savo emocijomis ir prisitaikyti prie naujos situacijos?
4. Ko galime pasimokyti iš šių vaidmenų apie prisitaikymą ir emocinį intelektą?

KITA NAUDINGA INFORMACIJA

1. Mokytojas gali paskatinti mokinius susimąstyti, kaip jie galėtų pritaikyti užsiėmimo metu aptartas strategijas savo gyvenime ir padėti užsibrėžti konkrečius tikslus lavinti prisitaikymą ir emocinį intelektą ateityje tiek mokykloje, tiek už jos ribų.
2. Turėtų būti teikiama nuolatinė parama ir padrąsinimas mokiniams, kai jie ugdo savo prisitaikymo ir emocinio intelekto įgūdžius. Mokytojas gali periodiškai pasitikrinti, kaip sekasi siekti savo tikslų, ir, jei reikia, pasiūlyti papildomų išteklių ar patarimų.

SIŪLOMOS ALTERNATYVOS AR PAKEITIMAI (droviems ar jaunesniems studentams)

- **Supaprastinkite scenarijus: naudokite aiškius, susijusius pavyzdžius (pvz., „pradėti naują hobį“ arba „draugo išvykimas“), kad visi mokiniai suprastų.**
- **Darbas mažose grupėse: suskirstykite mokinius į mažesnes grupes žaisti vaidmenimis, sumažindami nerimą dėl pasirodymo.**
- **Vaizdinis palaikymas: pateikite paveikslėlius ar siužetus, kad iliustruotų scenarijus ir padėtų mokiniams.**
- **Iš anksto išmokytas žodynas: iš anksto pristatykite pagrindinius emocijų žodžius, kad palaikytumėte išraišką.**
- **Rašytiniai arba meniniai atsakymai: Leiskite mokiniams nupiešti arba parašyti, kaip personažas gali jaustis, jei vaidmenų žaidimas atrodo pernelyg bauginantis.**
- **Žaidimas su lėlėmis: naudokite lėles ar žaislus, kad suvaidintumėte scenarijus, kad mokiniams būtų ne toks bauginantis būdas tyrinėti emocijas.**
- **Emocijų šarados: paprašykite mokinių atspėti emocijas, kurios yra vaidinamos pagal „Pakeitimo scenarijų“.**
- **Skaitykite garsiai ir diskutuokite: perskaitykite istoriją apie pokyčius ir aptarkite, kaip veikėjai valdo savo jausmus.**
- **"Ką darytum?" Apskritimas: sukurkite scenarijus ir leiskite mokiniams žodžiu arba gestais pasidalyti, kaip jie jaustųsi ar reaguotų.**
- **Emocijų termometras: mokiniai įvertina, kaip, jų nuomone, personažas gali jaustis skalėje, sukeldamas diskusiją.**

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