1. AKTIVITĀTE

MAINĪT SCENĀRIJUS LOMU SPĒLE

APSTIPRINĀTAS PRASMES: Pielāgošanās spējas APTUVENAIS VAJADZĪGS LAIKS: 50-60 minūtes VECUMA GRUPA: 8-12 gadi

ĪSS IEVADS

Pielāgošanās spējai ir ļoti liela nozīme dzīves pārmaiņu un izaicinājumu pārvarēšanā. Tas ietver elastību, izturīgumu un spēju pielāgoties jaunām situācijām vai apstākļiem. Lomu spēles sniedz skolēniem iespēju analizēt lēmumus, pārdomājot pagātnes pieredzi un novērtējot iespējamos nākotnes rezultātus, rīkojoties kā citai personai un būtībā ieliekot sevi kāda cita vietā. Šādas izpētes rezultātā iegūtā informācija, visticamāk, tiks saprasta un izmantota, nevis tikai sniegt studentiem informāciju par izvēlēm un sekām un lūgt tos vienkārši pieņemt (Lewkowicz, 2007).

RĪKA/VINGRINĀJUMA AUTORS AR ATSAUCES SAITEI

Darbības, kuru pamatā ir idejas, kas iegūtas no Adinas Blūmas Levkovičas grāmatas "Emocionālās inteliģences mācīšana: stratēģijas un aktivitātes, lai palīdzētu studentiem izdarīt efektīvas izvēles" (2007).

MĒRĶIS

Palīdzēt studentiem praktizēt savu emociju identificēšanu un pārvaldību, reaģējot uz pārmaiņām, izstrādāt stratēģijas pielāgošanās spēju veidošanai un mācīties vienam no otra pieredzes atbalstošā un interaktīvā veidā.

Co-funded by the European Union

DALĪBNIEKU SKAITS

Visi klases dalībnieki.

NEPIECIEŠAMI MATERIĀLI

Papīra loksnes
Klases tāfele
Mēbeles vai priekšmetus no klases var izmantot atbilstoši lomu spēlei, ja skolēni to uzskata par piemērotu.

NORĀDĪJUMI

1. Skolotājs ierosina prāta vētru, lai izveidotu sarakstu ar izplatītākajiem pārmaiņu scenārijiem, ar kuriem skolēni var saskarties skolā vai savā personīgajā dzīvē. Tās var ietvert izmaiņas rutīnā, negaidītus notikumus, pāreju uz jaunām klasēm vai skolām vai attiecību izmaiņas.
2. Klase ir sadalīta mazās grupās, un katrai grupai tiek piešķirts pārmaiņu scenārijs, ar kuru strādāt. Viņiem tiek dots zināms laiks, lai apspriestu un plānotu īsu lomu spēli, pamatojoties uz viņiem piešķirto scenāriju. Viņi tiek mudināti domāt par emocijām un izaicinājumiem, kas saistīti ar pārmaiņām, un to, kā viņi var parādīt pielāgošanās spēju savā lomu spēlē.
3. Katra grupa klasei izpilda savu lomu spēli.
4. Kad visas grupas ir izpildījušas savas lomu spēles, skolotājs vada pārdomu sesiju visai klasei. Viņš vai viņa mudina studentus dalīties savās domās, atziņās un personīgajā pieredzē saistībā ar pielāgošanās spēju un emocionālo inteliģenci. Tiek apspriestas visas kopīgas tēmas vai stratēģijas, kas radušās lomu spēlēs.
5. Klase kopumā izstrādā pielāgošanās spējas un emocionālās inteliģences veidošanas stratēģiju sarakstu. Tie var ietvert tādas metodes kā apzinātība, pozitīva pašrunāšana, problēmu risināšanas prasmes, atbalsta meklēšana no citiem un izaugsmes domāšanas veida uzturēšana.

JAUTĀJUMU APRAKSTĪŠANA

1. Kādas emocijas varoņi piedzīvoja pārmaiņu scenārija laikā?
2. Kā varoņi demonstrēja spēju pielāgoties, reaģējot uz pārmaiņām?
3. Kādas stratēģijas varoņi izmantoja, lai tiktu galā ar savām emocijām un pielāgotos jaunajai situācijai?
4. Ko mēs varam mācīties no šīm lomu spēlēm par pielāgošanās spēju un emocionālo inteliģenci?

CITA NODERĪGA INFORMĀCIJA

1. Skolotājs var mudināt skolēnus pārdomāt, kā viņi var pielietot aktivitātes laikā apspriestās stratēģijas savā dzīvē un palīdzēt viņiem izvirzīt konkrētus mērķus pielāgošanās spējas un emocionālās inteliģences praktizēšanai nākotnē gan skolā, gan ārpus tās.
2. Ir jānodrošina pastāvīgs atbalsts un iedrošinājums studentiem, strādājot, lai attīstītu savas pielāgošanās spējas un emocionālās inteliģences prasmes. Skolotājs var periodiski reģistrēties, lai redzētu, kā viņi virzās uz saviem mērķiem, un vajadzības gadījumā piedāvāt papildu resursus vai norādījumus.

IETEIKTĀS ALTERNATĪVAS VAI MODIFIKĀCIJAS (kautrīgiem vai jaunākiem studentiem)

- **Vienkāršojiet scenārijus: izmantojiet skaidrus, sakarīgus piemērus (piemēram, "jauna hobija uzsākšana" vai "drauga aizbraukšana prom"), lai nodrošinātu, ka visi skolēni saprot.**
- **Darbs mazās grupās: sadaliet skolēnus mazākās grupās, lai spēlētu lomu spēles, samazinot satraukumu par sniegumu.**
- **Vizuālais atbalsts: nodrošiniet attēlus vai stāstu shēmas, lai ilustrētu scenārijus un palīdzētu studentiem.**
- **Iepriekš mācītais vārdu krājums: iepriekš ievadiet galvenos emociju vārdus, lai atbalstītu izteiksmi.**
- **Rakstiskas vai mākslinieciskas atbildes: ļaujiet studentiem uzzīmēt vai uzrakstīt, kā varonis varētu justies, ja lomu spēle šķiet pārāk biedējoša.**
- **Leļļu spēle: izmantojiet lelles vai rotaļlietas, lai izspēlētu scenārijus, piedāvājot skolēniem mazāk biedējošu veidu, kā izpētīt emocijas.**
- **Emociju šarādes: lieciet studentiem uzminēt emocijas, kas tiek izspēlētas, pamatojoties uz "Izmaiņu scenāriju".**
- **Lasiet skaļi un apspriediet: izlasiet stāstu par pārmaiņām un pārrunājiet, kā varoņi pārvalda savas jūtas.**
- **"Ko jūs darītu?" Aplis: pozējiet scenārijus un ļaujiet skolēniem mutiski vai ar žestiem pastāstīt, kā viņi justos vai reaģētu.**
- **Emociju termometrs: skolēni novērtē, kā, viņuprāt, varonis varētu justies skalā, izraisot diskusiju.**

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