

Data publikacji: 04.05.2020

Autor: Iwona Kowalewska, Lidia Golba

## Zrób to sam – jak wykorzystać znane narzędzia w nowy sposób?

Pomysły na wykorzystanie różnych narzędzi do pracy z uczniem i grupą.

Pomoc dzieciom i młodzieży w rozwoju i radzeniu sobie z różnymi trudnościami to wyzwanie, jakie przed pedagogami, psychologami, a także przed wychowawcami i nauczycielami stawia współczesna szkoła.

Praca ta, oprócz posiadania odpowiednich cech osobowości i umiejętności interpersonalnych, wymaga od szkolnych specjalistów ciągłego rozwoju, doskonalenia w zakresie doboru metod, sposobów i narzędzi.

„Zrób to sam” – jak wykorzystać znane narzędzia w nowy sposób? – to temat warsztatów, które odbyły się w ramach współpracy sieci pedagogów i nauczycieli wdź. Warsztaty poprowadziły Iwona Kowalewska – doradca metodyczny pedagogów oraz Lidia Golba – doradca metodyczny nauczycieli wychowania do życia w rodzinie.

Celem warsztatów było pokazanie różnych narzędzi i wypracowanie sposobów ich wykorzystania do pracy indywidualnej i grupowej.

Program warsztatów podzielony został na trzy bloki:

1. narzędzia dotyczące pracy z metaforą;
2. gry symulacyjno-diagnostyczne;
3. materiały edukacyjne „Poznaj swoje SUPERmoce”.

W pierwszym bloku skupiającym się na pracy z metaforą przedstawione zostały propozycje wykorzystania:

kart metaforycznych – Dixit (wyd. Rebel); Persona i OH (Klanza), MILOWE;  
kostek Story Cubes;

gry autobiograficznej („Zabawa na tle życia” Demetrio Duccio);  
bajek terapeutycznych (np. Jorge Bucay „Pozwól, że opowiem Ci bajkę...”  
wyd. Replika, Michel Piquemal „Bajki filozoficzne” wyd. Muchomor);  
Gry na emocjach (wyd. Nasza Księgarnia);  
klocków lego i metody LEGO – logos (twórca metody: Jarosław Spychała).

Praca z metaforą to narzędzie, które sprawdza się zarówno w pracy z jednostką jak i grupą. Pozwala wydobywać zasoby, wartości, nazywać lęki i ograniczenia, definiować cele, rozwijać kreatywność, w bezpieczny sposób mówić o rzeczach trudnych. Znajduje także zastosowanie w integracji grupy, rozwijaniu umiejętności społecznych, komunikacji, poszukiwaniu rozwiązań, budowaniu zespołu, a także rozwiązywaniu konfliktów.

### Przykład 1

Wykorzystanie pracy z metaforą przy użyciu kart Dixit do pracy grupowej (poznanie się uczniów, integracja, podnoszenie poczucia własnej wartości, przełamywanie tremy).

Rozłóż karty na stole tak, aby każdy z uczniów miał do nich swobodny dostęp.

Poproś uczniów, aby każdy z nich wybrał jedną kartę, która w jakiś sposób go obrazuje, jego zainteresowania, emocje, charakter, w jakiś sposób do niego przemawia, itp. Ważne jest, aby uczniowie nie pokazywali sobie nawzajem, którą kartę wybrali.

Po wybraniu kart, zbierz je od uczniów, pomieszaj i rozdaj każdemu po jednej tak, aby uczniowie nie otrzymali swojej karty, tylko któregoś kolegi/koleżanki.

Przełącz uczniom, że ich zadaniem będzie opowiedzenie na podstawie karty, którą otrzymali, o cechach, mocnych stronach, zainteresowaniach, charakterze, marzeniach osoby, która jest właścicielem karty i odgadnięcie, czyja to karta. Jeśli uczeń omawiający kartę nie zgadnie, do kogo ona należy, może mu pomóc klasa. Jeśli to się nie uda, uczeń, którego karta była omawiana, sam się ujawnia. Ważne jest, aby uwrażliwić uczniów, że mogą mówić tylko rzeczy pozytywne.

Poproś ucznia, którego karta była omawiana, aby podzielił się swoimi refleksjami na temat tego, co usłyszał: jak się czuł, kiedy słuchał pozytywnych rzeczy o sobie, czy to, co było powiedziane, pokrywa się z

rzeczywistością, czy to, co usłyszał, coś zmieniło albo zmieni w jego nastawieniu, funkcjonowaniu.

## Przykład 2

Wykorzystanie kart metaforycznych w oparciu o popularny schemat budowania opowieści „Podróż Bohatera” opisany przez Josepha Campbella. Metoda ta może być pomocna przy pracy nad poszukiwaniem rozwiązań indywidualnie lub grupowo, ćwiczeniu umiejętności komunikacyjnych (mówienia i słuchania), budowaniu własnej drogi życiowej i wielu innych.

Przygotuj i rozłóż talię kart metaforycznych (Dixit, Cope) lub tyle zestawów kart, aby wystarczyło dla grupy, z którą pracujesz – każdy będzie wybierał po 6 kart – zatem warto zadbać o to, aby każdy miał dowolność wyboru.

Przedstaw uczniom etapy Podróży Bohatera:

1. Bohater – przedstawienie bohatera.
2. Wezwanie – bohater opuszcza swoją ojczyznę, przyjmuje wyzwanie lub zlecenie wykonania jakiegoś zadania.
3. Pomocnicy – spotyka pomocników.
4. Przeciwności – natrafia na przeciwności.
5. Pokonanie przeszkód – pokonuje wszystkie przeszkody.
6. Zakończenie.

Podziel uczniów na mniejsze 3- lub 4-osobowe grupy.

Powiedz uczniom, aby pomyśleli o tym, jaką historię na podstawie przedstawionego schematu chcieliby opowiedzieć (tematem może być np. rozwiązanie dowolnej trudnej sytuacji) i poproś, aby z wyłożonych kart wybrali 6 kart, które pomogą im tę historię opowiedzieć. Z wybranymi kartami uczniowie wracają do swoich grup, układają je w kolejności według schematu, aby powstała z nich wizualna historia (najlepiej tak, aby była ona widoczna dla pozostałych członków grupy).

Następnie wytłumacz uczniom, że zadaniem każdej osoby w grupie będzie opowiedzenie swojej historii, a pozostali mają jej wysłuchać i wyszukać (może też zapisać) w niej np. jak najwięcej mocnych stron bohatera,

strategii zaradczych, które pomogły mu znaleźć rozwiązanie, itp. itd.

Na zakończenie porozmawiaj z uczniami, w jaki sposób te historie i wyszukane na ich podstawie informacje mogą być pomocne w różnych sytuacjach życiowych.

Blok drugi to gry diagnostyczno-symulacyjne, które zawierają w sobie elementy pracy indywidualnej i grupowej. Zostały stworzone w oparciu o teorię konstrukcji kariery Marka Savickasa, a opracowane przez Bydgoski Zakład Doskonalenia Zawodowego Stowarzyszenie Oświatowo-Techniczne oraz Agencję Analiz i Doradztwa Personalnego PSG. Na warsztatach omówione zostały trzy z nich:

- Mentalista
- Łowcy skarbów
- Jakże masz spostrzeżenia?

Gry te wspierają rozwój, mogą być wykorzystywane do pracy przy odkrywaniu zasobów, mocnych i słabych stron, budowaniu poczucia własnej wartości, współpracy. Są dobrym pomysłem na ciekawy scenariusz godziny wychowawczej. Wspierają komunikację z uczniami. Charakteryzują się dużą elastycznością – można je przeprowadzić w różnych miejscach i w grupach o różnej liczebności i potrzebach.

Blok trzeci to przedstawienie materiałów z serii „Poznaj swoje SUPERmoce”, wydanych w magazynie Kosmos dla Dziewczynek (nr 1). Zawierają one test wraz opisem i możliwościami wykorzystania poszczególnych mocy, do których należą Moc Piękna, Moc Przyjaźni, Moc Rywalizacji, Moc Dobroczynej Opieki, Moc Refleksji, Moc Blasku, Moc Organizacji, Moc Pewności Siebie, Moc Odkrywania, Moc Kolekcjonowania Osiągnięć, Moc Niezawodności oraz Moc Wizjonerstwa. Dzięki bardzo atrakcyjnemu wizualnie przedstawieniu tematu mocnych stron uczniowie są w stanie zrozumieć, że każdy posiada swoje moce i może być nimi naprawdę wszystko, w czym są dobrzy. Dowiedzą się też, że warto rozwijać te talenty, gdyż jest to o wiele bardziej wartościowe niż poprawianie słabych stron. W pierwszym wypadku można uzyskać mistrzostwo, w drugim – co najwyżej poziom przeciętny.

Na podstawie tych materiałów można przygotować ciekawą godzinę wychowawczą, zajęcia z wychowania do życia w rodzinie, zajęcia z doradztwa zawodowego czy inne formy pracy – warsztatowej czy indywidualnej z uczniami.

Nabywanie umiejętności stosowania tych (i wielu innych dostępnych) narzędzi oraz

dostrzeganie ich szerokiego zastosowania jest niezwykle potrzebne i przydatne osobom pracującym z dziećmi i młodzieżą, dlatego też serdecznie zachęcamy do wspólnego poszukiwania nowych inspiracji.

Iwona Kowalewska  
doradca metodyczny pedagogów

Lidia Golba  
doradca metodyczny nauczycieli wychowania do życia w rodzinie

[Powrót do poprzedniej strony](#)

[Poprzednia Strona](#)