



ZAWSZE JEST  
JAKIEŚ WYJŚCIE

**ZESTAW SCENARIUSZY**

**dla nauczycieli**

**dla wychowawców**

**BUDOWANIE ZESPOŁU**

**KLASOWEGO**

# SCENARIUSZ 1.

## TWORZYMY SWOJE ŚWIATY – POCZĄTEK ODNAJDOWANIA SIEBIE W GRUPIE

Cele warsztatu:

- uświadomienie sobie swoich mocnych stron;
- poznanie zasad funkcjonowania w grupach;
- uświadomienie sobie swoich obaw w przebywaniu w grupie;
- uświadomienie znaczenia presji grupy w podejmowaniu indywidualnych decyzji;
- określenie siebie jako niezależnej, indywidualnej jednostki.

Czas warsztatu: 90 minut

### 1. Rozmowa wprowadzająca

Wykorzystując karty wizualizacyjne (rysunek + słowo-wartość), uczniowie i uczennice tworzą na kartkach A4 kolaże przedstawiające, jak czują się w klasie. Następnie nauczyciel prosi o opowiedzenie o swoich odczuciach na podstawie wykonanego ćwiczenia. Pytania pomocnicze:

- Jak się czuję w mojej klasie?
- Co ważnego dzieje się w mojej klasie?
- Co jest dla mnie dobre w mojej klasie?
- Co jest dla mnie trudne w mojej klasie?

### 2. Budujemy domy – praca z metaforą

Pracując metaforą uczniowie i uczennice mają przedstawić siebie jako domy. Domki budują z wykorzystaniem szablonu. Na bokach i dachu domu powinny znaleźć się określone informacje – mocne strony, zainteresowania, informacja o tym, czego dana osoba chce się nauczyć. Warto, aby

uczestnicy mieli do wykorzystania różnego rodzaju narzędzia artystyczne. Informacje na domkach mogą być napisane albo metaforycznie narysowane.

### 3. Co mnie przeraża w świecie – praca z metaforą

Trudne ćwiczenie. Jeśli grupa jest skonfliktowana lub nie ma do siebie zaufania, każdy z uczestników wykonuje to ćwiczenie niezależnie od innych, a rezultatami dzieli się wyłącznie z prowadzącym. Ćwiczenie ma na celu uświadomienie sobie swoich lęków wobec funkcjonowania w grupie oraz opracowanie indywidualnej procedury radzenia sobie krok po kroku.

Najpierw każdy z uczniów i uczennic siedząc w kręgu wybiera jedną kartę, która najbardziej kojarzy się jej/mu z lękiem wobec świata (można skorzystać z kart „Potwory do szafy” lub kart „Dixit”). Następnie wypełnia kartę lęku oraz procedury radzenia sobie z lękiem (załącznik 3).

### 4. W poszukiwaniu połączeń – praca w grupie

Uczestnicy dobierając się losowo w grupy (warunek konieczny zadania). Następnie ich zadaniem jest stworzenie osady, w której wszyscy zamieszkają – muszą wymyślić nazwy dla swoich osad – wszyscy powinni się na nie zgodzić i powinno to być coś, co ich wszystkich łączy. W mieście powinny się także znaleźć ulice łączące poszczególne domki –

ich nazwy powinny określać, co łączy osoby mieszkające w łączonych domach. Jako podkładki wykorzystujemy tekturę. Uczestnicy mogą w miastach namalować także inne elementy, które chcą, żeby się znalazły w ich przestrzeni wspólnej.

### **5. Instrukcja działania w wypadku**

niebezpieczeństwa (lęki, konflikty, presja) Część właściwą ćwiczenia poprzedza rozmowa z całą grupą: co jest trudne w funkcjonowaniu w grupie? Dlaczego poddajemy się presji grupy? Jakie sytuacje konfliktowe znacie? Wypisanie wspólne problemów. Warto zwrócić uczniom i uczennicom uwagę na to, jak pracowało im się w grupach w poprzednim ćwiczeniu. Na zakończenie każda grupa wymyśla instrukcję działania w przypadku jednej lub

wielu sytuacji trudnych w grupie, które wymienili. Powstaje instrukcja „Krok po kroku”, która obowiązuje w danej osadzie.

### **6. Zakończenie**

Prowadzący wraz z uczniami i uczennicami podsumowuje zajęcia. Zwraca uwagę na znaczenie poczucia indywidualności w grupie, a jednocześnie umiejętność radzenia sobie z presją. Zwraca uwagę młodzieży na niebezpieczeństwa (w tym niebezpieczeństwo uzależnień) związane z poddawaniem się presji grupy – wynikające z braku przekonania o własnej wartości. Wyjaśnia, że ćwiczenie pierwsze (rozbitek) oraz drugie (domek) miało właśnie uświadomić młodym, na ile dostrzegają w sobie wartość i czy nad tym muszą pracować.

# SCENARIUSZ 2.

## TWORZENIE WSPÓLNEGO ŚWIATA – ZASADY I ODPOWIEDZIALNOŚCI

Cele warsztatu:

- poszukiwanie cech wspólnych z innymi osobami w klasie;
- poznanie zasad komunikacji asertywnej;
- uświadomienie sobie znaczenia odpowiedzialności za siebie i za innych.

### **1. Kalambury – łączenie miast/kolonii.**

Nauczyciel wyjaśnia, które grupy mają się spróbować połączyć – kalamburami starają się sobie pokazać, co ich łączy. Ćwiczenie ma charakter zabawnego łamacza lodów. Prowadzący zwraca uwagę w podsumowaniu na przykłady pozytywnych i asertywnych komunikatów ze strony młodzieży oraz komunikaty trudne, nad którymi powinni popracować, aby lepiej funkcjonować w zespołach.

### **2. Wprowadzenie do komunikacji asertywnej.**

Prowadzący wyjaśnia, na czym polega komunikacja asertywna i jak wspiera radzenie sobie z agresją zewnętrzną, manipulacją i presją środowiska rówieśniczego. Pokazuje przykłady komunikatów agresywnych, uległych, asertywnych i manipulujących. Wyjaśnia, w jaki sposób komunikaty mogą wpływać na innych i ich poczucie wartości.

### **3. Nasze prawa – nasze obowiązki – dyskusja.**

Młodzi w grupach opracowują zestawy praw, które ich zdaniem powinny obowiązywać na

Ziemi Bis. Dyskusja dzieli się 5 tur. W każdej turze prowadzący przedstawia temat/obszar. Najpierw pracując w grupach – opracowywane są prawa, na forum zabiera głos jeden przedstawiciel grupy (w każdej turze inny) i przedstawia swoją propozycję praw na Ziemi Bis – ma na to 1 minutę (odliczane klepsydrą).

Grupy wspólnie muszą dojść do porozumienia, jaki ma być ostateczny kształt kodeksu praw obowiązującego na Ziemi Bis. Prowadzący zwraca im uwagę na zasady prawidłowej komunikacji w trakcie dyskusji.

### **4. Zakończenie.**

Prowadzący omawia z uczniami i uczennicami wpływ tego jak się komunikują na inne sfery ich życia. Omawia, dlaczego społeczeństwa wspólnie decydują się na wyznaczanie określonych praw/zasad i jak wspiera to radzenie sobie z trudnościami w grupie. Zwraca uwagę, że przestrzeganie norm społecznych, w tym norm zachowania, wiąże się z zapewnieniem stabilności i poczucia bezpieczeństwa innych członków grupy.

# SCENARIUSZ 1.

## KREATYWNA WSPÓŁPRACA W FABRYCE ZABAWEK

Proponowany czas: 90 minut

Cele warsztatu:

- rozwijanie kreatywności;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- budowanie świadomości swoich mocnych stron.

### 1. Wprowadzenie

Nauczyciel wyjaśnia, że w czasie dwóch lekcji dzieci będą rozwijały swoją kreatywność i uczyły się planować swoją pracę, kiedy robią coś w grupie. Następnie wyjaśnia, że w pierwszym ćwiczeniu dzieci będą musiały stworzyć w grupach własne bajki, aby później do tych bajek zaprojektować zabawki (ćwiczenie główne).

### 2. Ćwiczenie wprowadzające na kreatywność

Według wybranej przez siebie metody, nauczyciel dzieli dzieci na grupy 3-4 osobowe. Każda grupa otrzymuje 3-5 kart z prostymi rysunkami bajkowych postaci. Grupy mają ułożyć z kart własne bajki. Ważne jest, żeby wspólnie ustalili, o czym jest ich bajka, kto jest bohaterem/bohaterką i jak się ich historia kończy. Na stworzenie historii dzieci mają tylko 10 minut. Ćwiczenie jest elementem wstępnym do głównej części warsztatu. Dzieci mogą, ale nie muszą spisywać swojej bajki (w szczególności w przypadku uczniów i uczennic najmłodszych klas nie jest to polecane).

### 3. Część główna – fabryka zabawek

Inspirując się stworzonymi bajkami dzieci mają stworzyć własne zabawki. Ich grupy stają się swoistymi fabrykami zabawek, w których dzieci pracując wspólnie i dzieląc się pracą oraz ją planując do końca czasu warsztatu stworzą swoje własne „produkty”. Aby uświadomić dzieciom upływ czasu w czasie warsztatu oraz zapoznać z zasadami podziału pracy na mniejsze elementy oraz rozwijać umiejętność planowania pracy w czasie, nauczyciel na tablicy umieszcza karty sygnalizujące przejście do kolejnego etapu pracy tak, żeby pod koniec pracy wszystkie karty utworzyły plan, który uczniowie będą mogli później wielokrotnie wykorzystywać (wzór kart w załączeniu)

1. Wyobraź sobie i zaprojektuj (12 minut):  
Co to będzie? Z jakich części będzie się składała? Które części będą ruchome? Jak sprawisz, żeby się ruszały? Z czego będzie zrobiona? Które z dostępnych materiałów wykorzystasz? Narysuj obrazek, który pomoże ci przedstawić twój projekt pozostałym członkom zespołu
2. Zareklamuj i przekonaj do swojego pomysłu (5 minut): Dlaczego twój zespół powinien ją wybrać? Co sprawia, że jest wyjątkowa? Dlaczego powinniście zrealizować twój pomysł? – Zaprezentuj pozostałym członkom zespołu swój projekt i postaraj się przekonać ich, dlaczego powinniście zrealizować twój projekt.

3. Przygotujcie swoją pracę (3 minuty):  
Przygotujcie wszystkie potrzebne materiały i narzędzia i zgromadźcie je na swoim stanowisku pracy. Uzgodnijcie jak wykonacie swoją zabawkę: Co będzie wam potrzebne do wykonania zadania? Jakich narzędzi potrzebujecie? Jakich materiałów będą wam potrzebne? Czy wykorzystacie wszystko, co znajduje się na waszym stanowisku? Jak zorganizujecie swoje stanowisko pracy?
4. Zrealizujcie swój pomysł! (25 minut):  
Wykonajcie wymyślony projekt
5. Przygotujcie prezentację swojego projektu (5 minut): Kto będzie opowiadał, jaki był Wasz pomysł na bajkę? Kto przedstawi zabawkę i to jak działa?

Podany dla każdego etapu czas jest umowny i powinien zostać zweryfikowany przez prowadzącego zajęcia na podstawie informacji, które posiada o grupie – wieku dzieci, ich potrzeb i stylu pracy, stopnia odporności na stres wynikający z pracy pod presją czasu – a także ich zachowania podczas pracy nad projektem.

#### **4. Prezentacja zabawek**

Zespoły prezentują swoje projekty oraz bajki, które były inspiracją do ich stworzenia. Następnie odpowiadają na dodatkowe pytania pozostałych uczniów i nauczyciela dotyczące samego projektu, ale także przebiegu pracy. Każda grupa powinna otrzymać taki sam czas na prezentację: 2-5 minut w zależności od liczby grup (liczebności klasy).

#### **5. Omówienie na zakończenie**

Jak wyglądał wstępny projekt? Czy bardzo się zmienił? Z czego jesteście szczególnie zadowoleni? Co wyróżnia waszą zabawkę? Nad czym chcielibyście jeszcze popracować? Jakich materiałów i narzędzi wolelibyście użyć? Jak przebiegała praca? Co sprawiło wam szczególną trudność? Czy trudno było podejmować decyzję? Jak sobie z tym poradziliście? Co sprawiło wam przyjemność podczas pracy? Czy uważacie, że udało wam się osiągnąć cel? Czym jeszcze chcielibyście się podzielić?

# SCENARIUSZ 2.

## SYMULACJA – NASZE MIASTO

Proponowany czas: 90-120 minut

Cele warsztatu:

- rozwijanie kreatywności;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- budowanie świadomości swoich mocnych stron.

### 1. Wprowadzenie – burza mózgów

Nauczyciel wyjaśnia dzieciom, że klasa to takie społeczeństwo-miasto w miniaturze. Każdy ma w nim swoją rolę i każdy jest w nim potrzebny. Posługując się pomocniczymi rysunkami, zdjęciami i grafikami pyta dzieci: jakie są elementy miasta oraz jakie budynki znajdują ze swojej okolicy. Które miejsca są ważne w mieście? Jakie miejsca odwiedzają z rodzicami? Jakie osoby spotykają w mieście? Odpowiedzi można zapisywać na tablicy w formie mapy myśli – wykorzystując dodatkowo obrazki wybierane przez uczniów i uczennice w czasie dyskusji.

### 2. Tworzenie mapy miasta – ćwiczenie na współpracę i kreatywność

Uczniowie i uczennice z wykorzystaniem pomocy, jakie są w klasie, na płachtach brystolu rozplanowują miasto, ustawienie budynków. Mogą przy tym dyskutować lub wybrać spośród siebie zespół planujący miasto. Kiedy miasto zostanie rozstawione na brystolu, mogą domalować drogi lub chodniki wg własnych pomysłów.

3. Część główna – gra symulacyjna

Każde z dzieci otrzymuje jedną z trzech wersji instrukcji (poniżej). Każdy „dzień” to jedna tura działań.

### 4. Podsumowanie – tworzenie historii miasta (ćwiczenie dodatkowe)

Każde miasto na świecie ma swoją historię, którą opowiadają sobie kolejne pokolenia. Dlaczego więc nie stworzyć historii „ich” miasta? Nauczyciel dzieli dzieci na grupy 4-osobowe. Wszystkie dzieci otrzymują kartki A4. Ich zadaniem będzie stworzenie komiksów przedstawiających historię miasteczka. Najpierw w grupach muszą ustalić, co ważnego wydarzyło się kiedyś w miasteczku, a następnie stworzyć na ten temat komiksy. N. wyjaśnia dzieciom, jakie elementy powinny zostać uwzględnione w komiksie (dymki z wypowiedziami – w formie pisanej lub rysunkowej; rysunki przedstawiające postaci występujące w komiksie).

### 5. Zakończenie – informacja zwrotna

Dzieci siadają w kręgu razem z nauczycielem. Dzielą się spostrzeżeniami z gry.

- Czego się o sobie dowiedzieliście? Czego dowiedzieliście się o innych?
- Co udało się wam osiągnąć?
- Które zadania okazały się najtrudniejsze, a które najłatwiejsze?
- Czego nauczyliście się w czasie tego zadania?

## Wykonaj poniższe zadania:

**Dzień 1:** Przeprowadzka. Wybierz na mapie swój dom i go oznacz.

**Dzień 2:** Nowa praca – redakcja gazety. Przygotuj stronę gazety na interesujący Ciebie temat. Stworzoną gazetę możesz wystać do sklepu. Sprzedawca może ją sprzedać.

**Dzień 3:** W pracy otrzymujesz wypłatę: 300 zł. Idź na zakupy. Musisz kupić minimum jedną rzecz do jedzenia, jedno ubranie oraz coś dla rozrywki. Zapisz swoje wydatki w budżecie.

## Wykonaj poniższe zadania:

**Dzień 1:** Przeprowadzka. Wybierz na mapie swój dom i go oznacz.

**Dzień 2:** Nowa praca – sztuka. Namaluj obraz lub stwórz projekt ubrania. Twoje dzieło możesz wystać do sklepu. Sprzedawca może je sprzedać

**Dzień 3:** W pracy otrzymujesz wypłatę: 300 zł. Idź na zakupy. Musisz kupić minimum jedną rzecz do jedzenia, jedno ubranie oraz coś dla rozrywki. Zapisz swoje wydatki w budżecie.

## Wykonaj poniższe zadania:

**Dzień 1:** Przeprowadzka. Wybierz na mapie swój dom i go oznacz.

**Dzień 2:** Nowa praca – własny sklep: przygotuj produkty, które będziesz sprzedawać, ich ceny oraz sztyd sklepu.

**Dzień 3:** Sprzedaj swoim klientom potrzebne im produkty. Policz, ile udało ci się zarobić.

## Wykonaj poniższe zadania:

**Dzień 1:** Przeprowadzka. Wybierz na mapie swój dom i go oznacz.

**Dzień 2:** Nowa praca – własny sklep: przygotuj produkty, które będziesz sprzedawać, ich ceny oraz sztyd sklepu.

**Dzień 3:** W pracy otrzymujesz wypłatę: 300 zł. Idź na zakupy. Musisz kupić minimum jedną rzecz do jedzenia, jedno ubranie oraz coś dla rozrywki. Zapisz swoje wydatki w budżecie.