

JOYFUL PEDAGOGY – RADOSNA PEDAGOGIKA

Kluczową rolę odgrywają aktywne metody nauczania, które udoskonalają i wspomagają jakość i motywację w środowisku i procesie uczenia się. Uczenie wynika z doświadczenia i sposobu przeżywania uczestników.

Człowiek z natury posiada „action hunger” – głód działania. Aktywne metody - ćwiczenia zaspokajają ten głód jednocześnie promując tworzenie „dobrych grup” i „dobrej grupowej atmosfery”. Dobrze współdziałające grupy cechuje otwartość, dialog i uczestnictwo; wykorzystanie aktywnych metod ma na celu promowanie tych elementów.

„Dobre grupy” to również bezpieczne grupy; poczucie bezpieczeństwa również fizycznego powinno być zawsze zapewnione. Przeprowadzone ćwiczenia powinny również dawać „nadzieję”, że prawdopodobnie coś miłego i przyjemnego się stanie a ewentualne problemy i konflikty będą rozwiązywane, a nowym wyzwaniom będziemy stawiać czoła.

Ćwiczenia w grupie powinny przynosić radość, nigdy nie upokarzać, uczniowie muszą czuć się bezpiecznie, kluczową rolę odgrywa pozytywna atmosfera, radość i uśmiech. Według neurologa Heriego Bernsteina: „jedna minuta śmiechu jest tak relaksująca, jak głęboka medytacja.” Nie powinniśmy się śmiać z kogoś tylko z kimś.

Ważny jest aspekt tajemniczości zadań, nie należy ujawniać wszystkiego co się stanie, co uczniowie mają robić – to ma być niespodzianka dla uczniów. Wskazane jest aby po każdym zadaniu dokonać refleksji – co mi się podobało a co nie, jak się czułem.

Aktywne metody nauczania pomagają poznawać się nawzajem, eliminują napięcie i agresję, uwalniają pozytywną atmosferę, pomagają wyrażać emocje, rozwijają pozytywne cechy, zmysły, umożliwiają odmianę, dają możliwość uczestnictwa, uczą nowych rzeczy, podnoszą wiedzę i umiejętności, pomagają w odnalezieniu talentów i własnych umiejętności, dają poczucie pewności siebie, umiejętności poznania siebie i innych, są ekscytujące i dają radość.

ROLA LIDERA GRUPY

Używając aktywnych metod, konieczna jest osoba lidera. Lider może brać udział w zadaniach lub być poza grupą. Lider daje energię i zapewnia, że coś miłego zaraz się wydarzy. Jest odpowiedzialny za pozytywne myślenie. Ważne aby lider prowadził tylko takie zadania w których brał udział i które lubi.

KIEDY WPROWADZAĆ ĆWICZENIA

Ćwiczenia mogą być wprowadzane selektywnie i kiedykolwiek z każdą grupą wiekową i na każdej lekcji. Najlepiej je wprowadzać, kiedy poznajemy grupę ale również, kiedy czujemy potrzebę pobudzenia energii oraz wzrostu motywacji w grupie lub u indywidualnych uczniów. Aktywne metody są stosowane również jako pomoc przy nadpobudliwych dzieciach i młodzieży oraz dorosłych, którzy czują się wypaleni zawodowo jak również przy osobach starszych. Zanim zastosujemy metody, ważne jest zaplanowanie jaki jest cel danego zadania i co chcę osiągnąć.

GENEZA

Autoekspresja, przeżywanie i przygoda w ramach gier, aktorstwa, zabawy nie jest niczym odkryciem i od zawsze istnieje w ludzkiej kulturze. Zadania są wybrane w celach edukacyjnych z następujących źródeł:

1. Gry harcerskie , gry przygodowe nastawione na współpracę praktykowane w grupach harcerskich jak również w miejscach pracy
2. Techniki stosowane na różnego rodzaju terapiach i kreatywnych treningach
3. Metody opracowane przez trenerów

AKTYWNE METODY SĄ STOSOWANE

- aby proces uczenia odbywał się na różnych poziomach, nie tylko słownym i intelektualnym
- często - aby dobre uczucia, atmosfera wzrastały w grupie po każdym zadaniu
- w celu tworzenia grup do których ludzie chcą należeć
- aby utrzymać pozytywną atmosferę w grupach w których pracujemy i aby dać możliwość odbudowania na nowo pozytywnych relacji w grupach

POZNAJEMY SIĘ NAWZAJEM

ZAPĄŁKI: Każdy uczestnik zapala długą zapalniczkę i mówi o sobie, aż do momentu wypalenia zapalniczki – ale bez słowa o pracy lub szkole.

SZALIKI – kolorowe szaliki są podawane w kółku. Każdy kolor to inne zadanie. Powiedz swoje imię, powiedz imię osoby, która jest obok ciebie, powiedz kuuuuu itp.

JA – Na początku każdy dostaje 4 różne przymiotniki. Jeśli otrzyma przymiotnik, który do niego pasuje nie zmienia go, jeśli nie pasuje stara się wymienić go z innymi osobami. Jeśli każdy ma 4 odpowiadające mu przymiotniki prezentuje siebie.

ROZGRZEWKA

SAŁATKA OWOCOWA/SŁOWNNA Wszyscy otrzymują kartkę papieru z nazwą owoców(jabłko, banan, pomarańcza, wiśnia). Cała grupa siedzi w kole, jedna osoba jest w środku i chce usiąść na krześle , mówi nazwę owocu, osoby , którego go mają muszą się wymienić miejscami jak najszybciej potrafią również ta osoba ze środka. Jedna osoba zawsze nie zdąży. Wtedy mówi nazwę jednego z owoców lub „Sałatka Owocowa” wówczas wszyscy muszą się wymienić miejscami.

STRAŻNIK Lider grupy opowiada o strażniku i grupa decyduje jakie powinien mieć cechy. W międzyczasie prosi o oddanie jednej części ciała w opiekę strażnika. Lider odrysowuje każdą część na kartonie. Uczestnicy wycinają je i ozdabiają. Na koniec budują strażnika ze swoich prac i wieszają na ścianie. Nie ma znaczenia kiedy części ciała się powtarzają.

MAPA Mapa szkoły, ciała, terenu itp. , Lider zadaje pytania odnoszące się odpowiednio do wybranego tematu. np. Jakie jest najprzyjemniejsze miejsce w szkole? Jakiego miejsca chcesz unikać?

NADCHODZI NIEGRZECZNY CHŁOPIEC (WILK)

Osoba, która jest wilkiem ma poduszkę lub miękką zabawkę. W tej grze gramy w berka. Wilk próbuje złapać osobę z grupy przez dotknięcie jej brzucha. Inne osoby starają się uniknąć złapania poprzez przytulanie tak mocno, żeby wilk nie mógł przyłożyć poduszki między te dwie osoby. Kiedy wilk się odwraca krzyczy „Wilk nadchodzi !!!” Wszyscy muszą zmienić pary , stałe pary nie są dozwolone w tej grze. Gra się kończy kiedy się czujemy pozytywnie zmęczeni.

FORMOWANIE GRUP

Minimalna ilość osób w grupie 6-8, ważne aby każda grupa miała przydzielonego przeszkolonego asystenta, który wydaje polecenia i towarzyszy grupie oraz mapę za którą powinna podążać. Zwykle na każde zadanie przeznaczone jest ok 10 minut

Przykładowe zadania

RĘCE I STOPY – w tym zadaniu potrzebna jest taka sama ilość papierowych stóp i dłoni co osób w poszczególnych grupach. .Zadaniem grupy jest położenie swoich rąk i stóp na papierowych częściach ciała tak aby żadna z nich nie została pusta i wytrzymanie w tej pozycji przez 5s. Papierowe ręce i stopy są rozwieszone w różnych punktach na wybranym małym obszarze.

STÓŁ – Ręce i nogi członków grupy są związane: stopa ze stopą, ręką z ręką. Grupa stoi w kółku plecami do siebie. Ich zadaniem jest przenieść piknikowy obrus z nakryciem i naczyniami 10 metrów dalej. Zadanie jest wykonane, kiedy wszystkie naczynia są przeniesione.

FIRMA – Jesteście właścicielami firmy w której wyprodukowano np. 5000 000 zepsutych telefonów. Nie mogą być więcej używane jak telefony. Wymyśl jak najwięcej innych zastosowań . Zapisz pomysły . Bądź twórczy

JAJKA – Na wyznaczonym obszarze lider schował jajka. Grupy mają zasłonięte oczy. Ich zadaniem jest odnalezienie wszystkich jajek

LATAJĄCA MATA – Grupa stoi na macie i próbuje odwrócić ją do góry nogami , w taki sposób aby każdy uczestnik nie opuścił maty.

BEZPIECZNE ZADANIA

Na początku każdy wybiera kartę aby określić jak się dziś czuje. W tle spokojna muzyka. Łączymy się w pary wybierając osobę po liniach papilarnych. Jedna osoba będzie miała zasłonięte oczy.

1 – ogrzewający spacer; położy dłoń nad dłonią innej osoby, która ma zasłonięte oczy - może spacerować, kiedy poczuje ciepło

2 – „Klaudia mi ufa i spada na moje ręce”

3 – Ruchliwy spacer / bieg

4- ŚLEPY SPACER

Dwie grupy powinny ustawić się w linii przed liderem. Łączą się pary, jedna osoba ma zasłonięte oczy, druga ma ją prowadzić w milczeniu. Zanim rozpocznie się zadanie trzeba ustalić sposób komunikacji np. dotknięcie w kolano = podnoszenie prawej nogi. Spacer może odbywać się wzdłuż korytarza, schodami w ogrodzie itp. powinien zakończyć się w zaskakującym i interesującym miejscu. W czasie spaceru lider robi zdjęcia. Na zakończenie odbywa się krótka rozmowa na temat tego jak się czuł nie widząc, czy miałem zaufanie do danej osoby. W trakcie spaceru asystent przygotowuje miejsca, gdzie można powąchać różne zapachy lub usłyszeć różne dźwięki.

EMOCJONALNA INTELIGENCJA

KOSTKA UCZUĆ – uczniowie w małych grupach siedzą w kółku, każda grupa dostaje kostkę i kartę z nazwami emocji. 1 – NIENAWIŚĆ, 2 – SMUTEK, 3 – STRACH, 4- PRZYJEMNOŚĆ, 5- MIŁOŚĆ, 6 – ZDZIWNIE

Każdy w grupie rzuca kostkę i dzieli się z innymi kiedy ostatnio czuł się w sposób, który pokaże mu kostka.

- Historyjki i odgrywanie ról angażujące emocje
- Tworzenie nowych elementów z powycinanych części szkieletu człowieka
- Wymarzone miasto – grupowa budowa makiety

Opracowała: Agata Baran