

Ścieżka emocji

Jak grać?



The game board is a 5x7 grid with an orange border. It contains various icons, colors, and letters. The top row features logos of partner organizations: Polo Europeo della Conoscenza, Junta de Castilla y León, Clementoni, Universidad de Burgos, RoBy Robotics vs Bullying, AXTD, and Synaptic. The grid content is as follows:

S		green	surprise	T	violet	anticipation
	anger			A		brown
gray		blue	START	pink	trust	
F	joy	S	disgust		sadness	yellow
D	red		fear	J		A

At the bottom left, there is a small logo for the Erasmus+ EPPKAS - Support for Policy Reform n° 612872-EPP-1-2019-1-IT-EPPKAS-PI-FORWARD.

Plansza może być wykorzystana do rozegrania 3 różnych gier o rosnącym stopniu trudności:

1. Zapoznanie się z działaniem robota i różnymi emocjami
2. Zrozumienie emocji i znalezienie rozwiązań
3. Odgrywanie ról

Klasa zostaje podzielona na małe grupy (od 3 do 5 uczniów), które grają na swoich planszach.

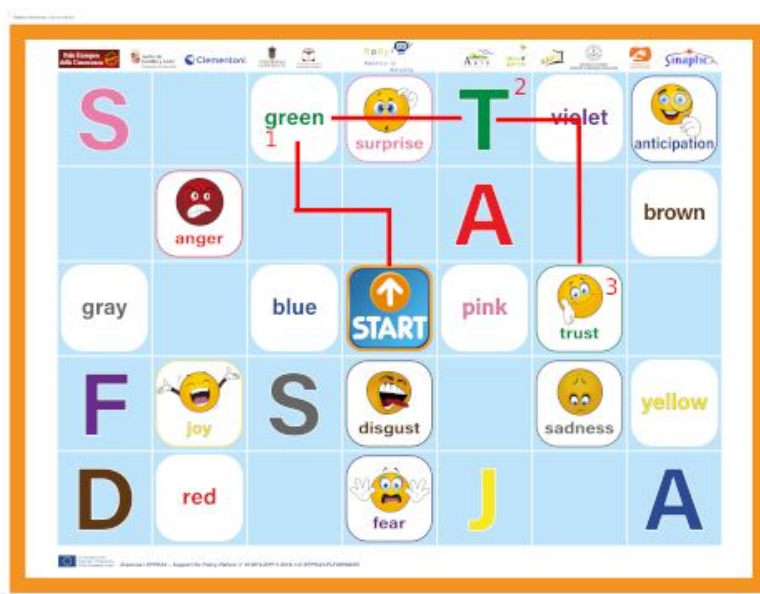
1. Zapoznanie się z działaniem robota i różnymi emocjami

Do wykorzystania z młodszymi dziećmi lub do zapoznania się z działaniem robota.

- 1) Robot zostaje umieszczony na polu startowym.
- 2) Gracz wybiera kolor, do którego chce dotrzeć i programuje robota
- 3) Drugim krokiem jest dotarcie do litery o tym samym kolorze
- 4) Trzecim krokiem jest zaprogramowanie robota tak, aby dotarł do emocji zaczynających się na tę samą literę.

Gra w skojarzenia „kolor-literka-emocja” jest przydatna do zaznajomienia dzieci z funkcjonowaniem oprogramowania robota.

Z młodszymi dziećmi lub początkującymi można rozdzielić te trzy kroki. Gdy dzieci rozwiną umiejętności programowania, mogą zaprogramować wszystkie ścieżki jednocześnie (dodając przycisk "dźwięk", gdy dojdą do pożądanego pola).



2. Zrozumienie emocji i znalezienie rozwiązań

Ta gra stanowi pierwszy krok do połączenia sytuacji, emocji i możliwych rozwiązań.

Potrzebna jest kostka do gry oraz zestaw kolorowych kart z możliwymi sytuacjami związanymi z przemocą między rówieśnikami (karty mogą być stworzone przez uczniów podczas wcześniejszych lekcji). Jeśli nie masz kostki, dzieci mogą swobodnie wybrać kolor, do którego chcą dotrzeć.

Nauczyciel pracuje wcześniej z klasą nad określeniem sytuacji, w których dziecko może doświadczyć przemocy ze strony rówieśników. Może to zrobić pracując z konkretnymi przykładami lub prosząc uczniów bezpośrednio o opisanie takich sytuacji. W tym drugim przypadku uczniowie będą opisywać sytuacje bliskie ich doświadczeniu, co może prowadzić do klasowej dyskusji na temat już zaistniałych zdarzeń.



Jak grać:

- 1) Rzuć kostką: wskazuje ona liczbę ruchów, jakie może wykonać robot, aby dotrzeć do kolorowego pola.
LUB Wybierz kolor, który wolisz
- 2) Dotrzyj do KOLOROWEGO pola, weź kartę sytuacyjną w tym samym kolorze i przeczytaj ją kolegom
- 3) Znajdź rozwiązanie sytuacji, sięgając po właściwą LITERKĘ...

Karta sytuacyjna

<p>Zadzwoił dzwonek na przerwę w szkole, Martyna i Sylwia skończyły przekąskę i po zapytaniu nauczyciela o zgodę, pospacerowały trochę po korytarzu. Gdy docierają przed drzwi łazienki, zastają stojącą przed nimi Kamillę, która stwierdza, że Sylwia powinna spędzić przerwę tylko z nią, bo są najlepszymi przyjaciółkami. Kamilla mówi, że Sylwia nie powinna spędzać przerwy z Martyną. Sylwia i Kamilla odchodzą razem, natomiast Martyna...</p> <p style="text-align: right;">[Różowy]</p>	<p>Paweł, Mateusz i Jan w towarzystwie swoich ojców przychodzą na boisko do koszykówki. Po kilku minutach gry przybywa Piotr i prosi ich o rozegranie meczu dwa na dwa: Mateusz i Paweł grają przeciwko Janowi i Piotrowi. Piotr szydzi z Jana przy każdym jego błędzie. Jego słowa są coraz ostrzejsze. Jan, na oczach przyjaciół, coraz bardziej się wstydzi i...</p> <p style="text-align: right;">[Zielony]</p>
<p>Podczas WF'u nauczyciel prosi dzieci, aby utworzyły dwie drużyny na mecz siatkówki. Michalina i Filip są liderami drużyn i wybierają swoich kolegów. Ryszard zostaje ostatni. Kiedy trafia do drużyny Michaliny ogarnia go złość gdyż absolutnie nie chce być w jej drużynie. Kiedy Ryszard, czerwony na twarzy, podchodzi do niej, Michalina...</p> <p style="text-align: right;">[Czerwony]</p>	<p>Jest przerwa, Julia marzy o zjedzeniu czekoladowej muffinki, którą mama przygotowała na przekąskę. Przed rozpoczęciem jedzenia idzie do łazienki, aby umyć ręce, ale kiedy wraca do klasy, Tomasz zjada jej przekąskę. Julia próbuje odzyskać swoją przekąskę, ale Tomasz nie przestaje jeść. Wtedy Julia...</p> <p style="text-align: right;">[Brązowy]</p>

<p>Nauczycielka mówi dzieciom, że ten, kto pierwszy skończy rysunek, zostanie jej asystentem na dwa dni. Michał kończy przed wszystkimi i nauczycielka wysłała go do robienia kserokopii. Franek, kolega Michała z ławki, chciał również skończyć jako pierwszy i zostać asystentem nauczycielki ale mu się nie udało. Czerwonym długopisem niszczy rysunek kolegi.</p> <p>Kiedy Michał wraca do klasy i widzi, co stało się z jego pracą, pozostaje w bezruchu, niedowierzając...</p> <p>[Fioletowy]</p>	<p>Jest wiosenne popołudnie, Cecylia i Kevin bawią się w parku na zjeżdżalni, gdy na plac zabaw przybywa Olek wraz z ciocią. Dziecko natychmiast biegnie do zjeżdżalni, bo chce na nią wejść. Cecylia chciałaby, żeby na zjeżdżalni była tylko ona i Kevin, więc tuż przed tym, jak Olek zaczyna zjeżdżać, popycha go mocno i chłopiec spada na ziemię...[Szary]</p>
<p>Jakiś czas temu Franek zaczął chodzić do nowej szkoły. Jest bardzo nieśmiały i nieporadny, a koledzy z klasy od razu zaczęli nazywać go "Marchewką" ze względu na jego rude włosy. Franek jest zmęczony tą sytuacją i...</p> <p>[Niebieski]</p>	<p>Jest letni poranek, Marek i Ludwik są na obozie letnim i biorą udział w warsztatach plastycznych. Zauważają rysunek Mikołaja i zaczynają z niego szydzić, bo uważają jego pracę za najbrzydszą ze wszystkich.</p> <p>Mikołaj coraz bardziej się denerwuje, jest zmęczony sytuacją i...</p> <p>[Żółty]</p>

Rozwiązania:

O: Opowiedz żart - wykorzystaj humor do wspólnego śmiechu

R: Rozmowa - szukaj dialogu

S: Szukaj rady – poproś o pomoc grupę przyjaciół

O: Opowiedz dorosłemu, co się stało

Z: Zachowaj spokój nie pozwól, by emocje cię przytłoczyły

Z: Zdystansuj się zrób krok do tyłu, odejść

Z: Zaprzyjaźnij się. bawcie się razem

S: Stop! powiedz to wyraźnie

Ta gra oferuje dzieciom wcześniej zdefiniowane sytuacje i rozwiązania. Może to pomóc nauczycielowi rozpocząć dyskusję na temat przykładów przemocy rówieśniczej.

3. Odgrywanie ról

Ta gra jest bardziej złożona, dzieci odgrywają sytuacje związane z emocjami i reakcjami. To ćwiczenie opiera się na umiejętności opowiadania historii.

Grupa 4 dzieci gra razem w 2 drużynach, poruszając się 2 robotami.

Gra wymaga:

- kostki,
- zestawu kart postaci (nazwy postaci zaczynają się od jednej z liter na planszy),
- zestawu kart kontekstowych (w których opisane jest środowisko i sytuacja)

- 1) Pierwsza para rozpoczyna grę. Pierwsze dziecko (A) losuje kartę postaci i programuje robota tak, aby dotarł do pola z pierwszą literą imienia.
- 2) Drugie dziecko (B) rzuca kostką i programuje robota tak, aby dotarł do pola z emocjami zgodnie z liczbą ruchów, jaką wyznaczyła kostka. To są emocje, które czuje postać.
- 3) Druga para wykonuje tę samą procedurę ze swoim robotem
- 4) Jeden z graczy bierze kartę kontekstu (która ma przypisany kolor), na której opisana jest sytuacja niewłaściwego zachowania
- 5) Grupa dzieci wymyśla scenariusz, który łączy razem bohaterów, emocje i losowo wybrany kontekst.
- 6) Dzieci, które wybrały bohaterów, wymyślają dialogi
- 7) W międzyczasie dzieci, które wybrały emocje, podczas trwania dialogu przesuwają roboty na planszy, docierając do kartoników z emocjami, które ich zdaniem odczuwają bohaterowie.
- 8) Celem jest znalezienie wspólnego rozwiązania. Gdy bohaterowie dojdą do porozumienia, oba roboty muszą dotrzeć do pola o kolorze wskazanym na karcie kontekstowej

Można dodać dodatkowy zestaw kart, aby określić inne elementy opowieści. Nauczyciel może również użyć kostek stworzonych specjalnie do pomocy w opowiadaniu historii lub zapewnić bardziej ustrukturyzowane Karty Kontekstu.

Przykłady kart postaci

Z= Zofia
R= Roman
O= Ola
Z= Zenon
S= Stanisław
Z= Zdzisław
O= Olek
S= Szczepan

Przykład kart kontekstowych

Zielony = plac zabaw /park
Fioletowy = szkoła
Brązowy = boisko sportowe / sala gimnastyczna
Szary = rynek / ulica
Niebieski = nad morzem / na basenie
Różowy = na zabawie
Żółty = autobus
Czerwony = świetlica