



# Scenariusze zajęć socjoterapeutycznych

---

**Żaneta Tempczyk-Nagórka**

Co to jest socjoterapia?  
Jak projektować zajęcia socjoterapeutyczne?  
Schemat zajęć socjoterapeutycznych  
Przykładowe scenariusze zajęć socjoterapeutycznych



Warszawa 2021

Żaneta Tempczyk-Nagórka

# Scenariusze zajęć socjoterapeutycznych

## Co to jest socjoterapia?

**Socjoterapia** według Katarzyny Sawickiej jest „(...)bezpośrednią formą pomocy między psychoterapią a treningiem interpersonalnym, adresowaną zwykle do dzieci z kłopotliwymi zachowaniami i przyjmującą postać ustrukturalizowanych spotkań grupowych, które służą realizacji celów terapeutycznych, edukacyjnych i rozwojowych”.

Kłopotliwe zachowania to takie, które odbiegają od ogólnie przyjętych norm i powodują trudności w funkcjonowaniu psychospołecznym dzieci najczęściej w kilku obszarach:

- o ja – ja,
- o ja – zadanie,
- o ja – inni (dorośli i rówieśnicy).

Zachowania kłopotliwe lub zaburzone nie zawsze muszą przybierać formy agresywne (choć to z nimi są najczęściej kojarzone), ale również przejawiają się przez nieśmiałość, wycofanie się z grupy, nadmierne zabieganie o uwagę innych, czy unikanie wszelkich obowiązków. Są to zatem te wszystkie zachowania, których konsekwencje są trudne lub nieprzyjemne dla dziecka lub jego otoczenia (rodziców, rówieśników, innych dorosłych). Zdaniem Jacka Strzemiecznego, źródłem tych złych zachowań są utrwalone sądy urazowe, które powstały w wyniku schematycznie powtarzających się doświadczeń dziecka i mogą one dotyczyć każdego z wymienionych obszarów.

Socjoterapia jest zatem sposobem wspierania tych dzieci przez dostarczanie im dobrych, korygujących doświadczeń, które mogą być organizowane podczas regularnych ustrukturyzowanych zajęć. Struktura ta dotyczy zarówno określonego sposobu projektowania zajęć socjoterapeutycznych, przebiegu pojedynczego spotkania, jak i całego cyklu spotkań, zwanego najczęściej programem. Z cyklem zajęć związany jest ściśle dynamiczny proces grupowy, który dzieli się na:

- o **etap zawiązania się grupy** – główne cele tych zajęć to integracja uczestników procesu, zbudowanie pomiędzy nimi poczucia bezpieczeństwa i gotowości do otwartości;
- o **etap właściwej pracy z grupą** – czyli realizacja założonych celów edukacyjnych, rozwojowych i terapeutycznych;
- o **etap przygotowania do zakończenia spotkań** (Sawicka 1999).

Obszary funkcjonowania, w których najczęściej przejawiają się zaburzone, kłopotliwe zachowania dziecka według Jacka Strzemiecznego (1988)

•••

Zachowania kłopotliwe mogą uwidaczniać się w:

- relacjach z rówieśnikami (**ja – rówieśnicy**);

- relacjach z osobami dorosłymi (**ja – dorośli**);

- relacjach zadaniowych (**ja – zadanie**);

- ustosunkowaniach do siebie samego (**ja – ja**).

## Sądy poznawcze

**Sądy poznawcze** - w socjoterapii to ogólne, utrwalone przekonania o sobie, innych i o rzeczywistości, które przekładają się na wybór konkretnych ścieżek zachowań w określonych sytuacjach (zgodnie z posiadanym sądem poznawczym).

**Sądy urazowe** – rodzaj sądów poznawczych, które powstały w wyniku trudnych doświadczeń jednostki i są źródłem jej zaburzonych, nieprzystosowawczych zachowań w różnych obszarach, np.: sąd urazowy w obszarze ja-dorośli może brzmieć: „Na dorosłych nie można liczyć”, w wyniku czego dziecko nie zwraca się nigdy do dorosłych z prośbą o pomoc lub ukrywa przed nimi swoje problemy i trudności.

**Sądy korygujące** – to sądy naprawcze, powstające w wyniku nowych doświadczeń jednostki, które korygują sądy urazowe i mogą pociągać za sobą zmianę „kłopotliwych zachowań”, np.: „Są dorośli, dla których jestem ważny i mogę na nich polegać w trudnych chwilach”.

### Pamiętaj:

Organizowane podczas zajęć doświadczenia powinny być nośnikami lub wyzwolicielami sądów korygujących względem wcześniej nabytych i utrwalonych sądów urazowych w najbardziej zaburzonych u danego dziecka obszarach funkcjonowania.

## Jak projektować zajęcia socjoterapeutyczne?

Projektując zajęcia socjoterapeutyczne warto pamiętać, że, o ile to jest możliwe, powinna poprzedzać je **indywidualna diagnoza socjoterapeutyczna każdego dziecka** z grupy. Pozwoli to przygotować zajęcia jak najbardziej adekwatne do potrzeb uczestników grupy.

Poprzez adekwatność zajęć do potrzeb uczestników rozumiem takie ich zaprojektowanie, aby **dawane podczas zajęć doświadczenia były nośnikami lub wyzwolicielami prawidłowych sądów korygujących względem wcześniej nabytych i utrwalonych sądów urazowych** w najbardziej zaburzonych u danego dziecka obszarach funkcjonowania<sup>1</sup>.

Diagnoza taka może być przeprowadzona według arkusza opracowanego przez Małgorzatę Ganczarską (2008), Beatę Bocian-Waszkiewicz (2016) lub stworzonego samodzielnie arkusza, pozwalającego na:

- o identyfikację sposobu funkcjonowania dziecka w każdym z obszarów;
- o rozpoznania sądów urazowych, które kryją się za zachowaniami lub słowami dziecka;
- o zaproponowania w ich miejsce sądów korygujących.

Dopiero na takiej bazie diagnostycznej można rozpocząć projektowanie poszczególnych zajęć socjoterapeutycznych w taki sposób, aby stały się zbiorem doświadczeń pozwalających na powstanie założonych sądów korygujących. Podczas całego procesu socjoterapeutycznego kluczowym pytaniem, które powinno towarzyszyć osobom prowadzącym, jest: „Czego dziecko teraz doświadcza?”

Przedstawione poniżej przykładowe scenariusze zajęć były stworzone z myślą o konkretnych grupach dzieci, dlatego nie rekomenduję zastosowania ich w zaprezentowanej formie. Należy zaś dostosować je na potrzeby prowadzonych przez siebie grup. Z tego względu do niektórych z proponowanych rozwiązań będę proponowała działania alternatywne, pokazujące sposób dostosowywania ich do potrzeb swoich uczestników. Prezentowane gry i zabawy są zaczerpnięte z różnych materiałów i doświadczeń warsztatowych, czasem zmodyfikowanych przeze mnie, dlatego przy każdej zabawie nie będę podawała jej źródła, gdyż jest one trudne do ustalenia.

## Schemat zajęć socjoterapeutycznych

W zajęciach socjoterapeutycznych istotna jest powtarzalność, ponieważ daje ona poczucie **stałości i przewidywalności, co zaspokaja potrzebę bezpieczeństwa**, dlatego zajęcia powinny być zbudowane wokół ogólnego schematu:

- o **wprowadzenie** (lub przywitanie) - uczestnicy dzielą się ostatnim czasem, aktualnie przeżywanymi emocjami, posiadaną energią oraz następuje wprowadzenie w temat zajęć;
- o **część właściwa** – najczęściej są to zadania, gry i zabawy niosące ze sobą lecznicze, naprawcze, rozwojowe bądź edukacyjne doświadczenia;
- o **zakończenie** – podsumowanie zajęć, czas na dzielenie się uczestników tym, co było dla nich ważne, co wynoszą dla siebie, a także jakie emocje towarzyszą im po zajęciach. Mimo, że jest to ostatni element zajęć, nie należy o nim zapominać ani go nadmiernie skracać. Warto zaplanować tu wystarczającą ilość czasu, aby zobaczyć co dzieci wynoszą z zajęć, z jakimi emocjami ich zostawiamy oraz aby utrwalić najważniejsze doświadczenia.

Nieodłącznym elementem zajęć jest praca w kręgu i tzw. **rundka**, czyli „technika dzielenia się z innymi swoimi doświadczeniami” (Sawicka 1999), wykorzystywana do początkowego dzielenia się doświadczeniami z ostatniego czasu, jak i do omówienia poszczególnych zadań i zabaw oraz do rozmowy podsumowującej na zakończenie.

Dodatkowo każde wprowadzenie, zadanie czy doświadczenie powinno opierać się o **określony schemat**, którego nieodłącznym elementem jest **omówienie**. W tym miejscu warto pamiętać, że w zależności od tego, co jest celem naszych zajęć i jakie doświadczenie chcemy dzieciom dawać, omówienie może być różnorakie, nawet w odniesieniu do jednej zabawy. Różnicowanie polega na zadawaniu pytań z odpowiednich obszarów funkcjonowania uczestnika: ja-ja, ja-zadanie, ja-rówieśnicy lub dawanie odpowiednich wzmacniających komunikatów z obszaru ja-dorośli.

Jednocześnie każde zajęcia, aby były rzeczywiście zajęciami socjoterapeutycznymi, a nie np. psychoedukacyjnymi, powinny realizować określone cele:

- o edukacyjne;
- o rozwojowe;
- o terapeutyczne.



## Przykładowe scenariusze zajęć socjoterapeutycznych

### Scenariusz dla grupy 7-10 lat<sup>2</sup>: Integracja na pierwszych zajęciach (poznanie funkcjonowania grupy)

#### Cele edukacyjne:

- Wypracowanie bezpiecznych zasad spotkań
- Poznanie regularnej struktury spotkań

#### Cele rozwojowe:

- Budowanie relacji z rówieśnikami
- Wyrażanie swojego zdania

#### Cele terapeutyczne:

- Doświadczenie bezpieczeństwa podczas wspólnej zabawy
- Odreagowanie emocjonalne

**Materiały:** Flipchart + kartki, ewentualnie brystol lub tablica, flamastry, kredki, kolorowe mazaki do tablicy, owieczka maskotka

#### PRZEBIEG:

##### 1. Wprowadzenie

*Przywitanie* poprzez podanie sobie małych palców u rąk i powiedzenie: „Dzień dobry!”

*Rundka:* Imię + krótka informacja o sobie

*E+E (określenie aktualnych emocji i energii):* Na wcześniej przygotowanej dużej kartce lub na tablicy rysujemy pastwisko. Na samym początku na kartce są tylko narysowane trawa i słońce. Instrukcja dla dzieci: Każdy po kolei na pastwisku rysuje swój kwiatek i podpisuje go swoimi inicjałami: ilość narysowanych płatków na kwiatku wskazuje na nastrój: im więcej płatków tym lepszy nastrój, a wysokość kwiatka wskazuje na aktualną energię: im wyżej kwiatek rośnie w stronę słońca, tym więcej energii symbolizuje. Po narysowaniu kwiatka można powiedzieć pozostałym jaki nastrój i jaka energia są u nas dominujące.

##### 2. Wyprawa na Podhale (10-15 minut)

**Instrukcja dla dzieci:** Zbliżają się wakacje i chciałabym byśmy wyobrazili sobie, że szykujemy się do wyjazdu na Podhale. W tej wyprawie pomoże Owieczka (pokazuję maskotkę owieczki). Pierwsze dziecko trzymając owieczkę mówi swoje imię i co zabrałby na tę wyprawę na taką samą literę, na jaką rozpoczyna się jego imię, np.: mam na imię *Żaneta* i zabrałabym *żytkę do wędki, byśmy mogli łowić ryby. Owieczkę przekazuję...* kolejna osoba mówi najpierw od kogo dostała owieczkę i co ta osoba zabrałaby ze sobą w góry, a następnie mówi o sobie itd.

Ważna zasada: dla porządku mówi tylko osoba, która ma Owieczkę w rękę.

---

<sup>2</sup> Grupa otrzymała nazwę „Owieczki” dlatego w tym duchu utrzymany jest klimat całych zajęć i poszczególne ich elementy, które mogą być modyfikowane w zależności do wieku i charakteru grupy.



**Podsumowanie:**

Obszar ja-zadanie: Jak sobie poradziście z tym zadaniem? Co wam ułatwiało jego wykonanie?

**3. Bezpieczna zagroda – KLUCZOWE ĆWICZENIE**

Po krótkim wprowadzeniu dzieci proponują zasady do kontraktu „Bezpieczna Zagroda”. Wprowadzenie ma służyć wstępnemu ukazaniu, że granice (zasady) są nam potrzebne – są jak zagroda dla owieczek na Podhalu – z jednej strony co prawda je ogranicza (owieczki nie mogą chodzić tam, gdzie chcą), ale z drugiej strony zagroda daje im bezpieczeństwo (nie zgubią się i nie zostaną zaatakowane przez dzikie zwierzęta). Dzieci proponują zasady, które pozwolą im czuć się dobrze i bezpiecznie w grupie.

Dzieci podpisują kontrakt poprzez narysowanie owieczki ze swoim imieniem.

**Podsumowanie:**

Ja-zadanie: czy jesteście zadowoleni z wykonanego zadania? Jak każdy z Was się przyczynił do zbudowania „Zagrody”?

Ja-rówieśnicy: Komu chcielibyście coś powiedzieć....

**4. Zakończenie:**

Podsumowanie całych zajęć: co z dzisiejszych zajęć było dla Was Ważne i dlaczego? [prowadzący też mówi co jeszcze było ważne dla niego – ma to kluczowe znaczenie zwłaszcza wtedy, gdy dzieci nie wskazują żadnych elementów lub pomijają najważniejsze treści].

E+E: Pastwisko, rysujemy kwiatki na pastwisku: im więcej płatków tym mamy lepszy nastrój, a im wyżej sięga w stronę słońca tym więcej energii + krótkie dzielnie tym, co podczas zajęć na to wpłynęło.

Pożegnanie poprzez podanie sobie małych palców u rąk i powiedzenie: „Do widzenia!”

## Scenariusz dla grupy 7-10 lat

### Dalsza integracja grupy. Wprowadzenie do granic.

#### Cele edukacyjne:

- Poznanie uczuć i emocji

#### Cele rozwojowe:

- Budowanie relacji z rówieśnikami
- Obrona swoich granic

#### Cele terapeutyczne:

- Doświadczenie sukcesu w pracy zespołowej
- Doświadczenie konstruktywnych komunikatów zwrotnych od grupy i od prowadzącego
- Odreagowanie emocjonalne

**Materiały:** Flipchart + kartki, ewentualnie brystol lub tablica, flamastry, małe kartki, kartki z emotikonkami lub podpisanymi wyrazami twarzy oddające różne emocje

#### PRZEBIEG:

##### 1. Wprowadzenie

*Przywitanie:* przybicie piątki każdemu idąc po okręgu.

*Dzielenie i E+E:* Dzieci dostają kartki z emotikonkami wyrażającymi uczucia i emocje<sup>3</sup> (na przygotowanej kartce z drabiną rysują swoje emotikonki wyrażające ich nastrój, na szczeblu drabiny symbolizującej ich energię – im wyższy szczebel tym więcej energii). Podczas rysowania lub po nim jest czas na wyjaśnienie tego nastroju i energii.

##### 2. Ślepy SMS

Dzieci siadają po turecku w dwóch rzędach jedno za drugim (gdy jest nieparzysta liczba dzieci na zmianę jedno może być sędzią lub można posadzić dzieci w jednym rzędzie). Ostatnim osobom pokazuje się kartkę z obrazkiem lub literką, a jej zadaniem jest placentem narysować ten kształt na plecach dziecka siedzącego przed nim. To dziecko musi wyczuć jaki kształt ktoś chciał mu przekazać i narysować go na plecach osoby przed sobą itd. Nie można nic mówić, ale jeśli chce się powtórki, można o nią poprosić tylko dwa razy, klepiąc się w kolano tak, by osoba w tyłu to widziała. Osoba, która siedzi pierwsza ma kartkę z flamastrem i rysuje/pisze kształt, który został jej przekazany. Po każdej literce lub kształcie pierwsze dziecko z rzędu idzie na koniec. Litery do zabawy to: „A”, „I”, „E”, „G”, „R”, „N” oraz „C”.

Kiedy wszystkie litery są już przekazane, dzieci próbują ułożyć z nich słowo. Szukane słowo to „granice”, które ma być kluczowe dla tego i dalszych spotkań.

#### Podsumowanie:

*Ja-zadanie:* jak włączyłem się w wykonanie tego zadania? Co mi pomogło, a co było trudne?

*Ja-rówieśnicy:* co byście chcieli powiedzieć innej osobie?

---

<sup>3</sup> W zależności od poziomu integracji grupy może tu nastąpić krótka rozmowa o tym, czy uczestnicy znają wszystkie te uczucia i czy je czasem przeżywają, które z nich przeżywają najczęściej, a które najrzadziej, które z nich są przyjemne, a które nie, w jakich sytuacjach można doświadczyć danej emocji itp.



### 3. Rozmowa o granicach z wykorzystaniem linki – KLUCZOWE ĆWICZENIE

Z linki lub skakanki układa się prostą linię, która ma symbolizować granice danej osoby. Pytamy dzieci, w jakich sytuacjach przekraczane są granice i odgrywamy wybraną scenkę. Pytamy uczestników scenki jak się czuli, gdy ich granice były przekraczane.

Jest to wstęp do krótkiej dyskusji: Po co są nam nasze granice? Dlaczego ludzie przekraczają czyjeś granice (dlaczego przeszkadzają innym)? Co mogę powiedzieć/zrobić, gdy ktoś przekracza moją granicę?

Wypisujemy z dziećmi bank dobrych praktyk na obronę swoich granic w sposób akceptowany społecznie. Każdy uczestnik wybiera sobie jedną z nich i w krótkiej scenie wykorzystuje ją, by obronić swoją granicę.<sup>4</sup>

#### Podsumowanie:

Ja rówieśnicy: jak układała się współpraca podczas scenek?

Ja-dorosły: informacje zwrotne do każdego dziecka o jego pomysłach na radzenie sobie z przekraczaniem granic.

### 4. Zakończenie:

Dzielenie i E+E: na przygotowanej kartce z drabiną dzieci rysują swoje emotikonki wyrażające ich nastrój na szczelach drabiny symbolizującej ich energię – im wyższy szczebel tym więcej energii – dzielą się tym wpłynęło na ich nastrój i co było dla nich ważne podczas spotkania.

Pożegnanie: przybicie piątki każdemu idąc po okręgu.

---

<sup>4</sup> Scenek nie zaleca się, gdy grupa jest nowa i dzieci się nie znają. Wówczas mogą je odegrać tylko chętni lub prowadzący zajęcia. Można je również pominąć i ograniczyć się do dyskusji lub pokazać scenki na maskotkach, lalkach, pacynkach itp. (może to zrobić prowadzący albo dzieci).



## Scenariusz dla grupy 8-10 lat

### Integracja i informacja zwrotna

#### Cele edukacyjne:

- Rozwijanie umiejętności wypowiadania informacji zwrotnej
- Mówienie o sobie i swojej pracy

#### Cele rozwojowe:

- Pogłębianie relacji z rówieśnikami przez współpracę

#### Cele terapeutyczne:

- Doświadczenie docenienia
- Usłyszenie dobrych komunikatów w obszarze ja-dorośli i ja-rówieśnicy
- Dobre doświadczenia w obszarze ja-ja
- Odreagowanie emocjonalne przez zabawę

Materiały: duży brystol lub kartka z flipchartu, emot-lizaki, kredki i flamastry

#### PRZEBIEG:

##### 1. Wprowadzenie:

*Przywitanie:* witamy się z każdym przez podanie ręki i ukłon

*E+E oraz dzielenie się ostatnim czasem:* kładziemy na środku przygotowane przez prowadzącego emot-lizaki (duże emotikonki przyklejone do pateczki do jedzenia sushi). Dzieci po kolei wybierają emot-lizaki odpowiadające ich aktualnie przeżywanym emocjom oraz mówią jak się czują i dlaczego, a następnie oceniają swoją energię na skali 1-5.

##### 2. Obca Planeta<sup>5</sup>

Dzieci siadają wokół dużego brystolu, otrzymują przybory do rysowania i malowania. Ich zadaniem jest narysowanie wspólnie obcej planety, na którą grupa wybierze się na następnym spotkaniu.

**Podsumowanie:** Jak nazwiecie planetę, którą narysowaliście?

*Obszar ja-dorośli:* podczas rysowania cały czas dawane są informacje zwrotne od osoby prowadzącej (bycie w interakcji z grupą, rozmowa o tym co rysują, dlaczego, po co, itd.)

*Obszar ja-rówieśnicy:* co wam się podoba na tej wyspie? Jak wam się wspólnie tworzyło tę pracę? Komu chcielibyście coś powiedzieć?

*Obszar ja-zadanie* – jak się czuliście podczas tworzenia obcej planety, czy jesteście zadowoleni z tego co narysowaliście?

##### 3. Zakończenie

*E+E wraz z dzieleniem:* na koniec spotkania dzieci wybierają znów emot-lizak najbardziej odpowiadający ich nastrojowi oraz mówią dlaczego właśnie z takim nastrojem kończą i co było dla nich ważne podczas spotkania.

---

<sup>5</sup> Zadanie jest alternatywą popularnego zadania, jakim jest rysowanie wyspy. Na poprzednim spotkaniu uczestnicy głosowali co wolą rysować – wyspę czy obcą planetę. Można dokonywać dalszych modyfikacji w zależności od wieku czy zainteresowań grupy i rysować plac zabaw, miasto itp.

## Scenariusz dla grupy 8-10 lat Integracja, współpraca i komunikacja

### Cele edukacyjne:

- Rozwijanie umiejętności wypowiadania informacji zwrotnej
- Negocjowanie swoich pomysłów, oczekiwań

### Cele rozwojowe:

- Pogłębianie relacji z rówieśnikami przez współpracę
- Odkrywanie funkcjonowania w różnych rolach
- Rozwój kreatywności

### Cele terapeutyczne:

- Doświadczenie spontaniczności
- Odreagowanie emocjonalne przez zabawę
- Doświadczenia korekcyjne w obszarze ja-rówieśnicy i ja-ja

### PRZEBIEG:

#### 1. Wprowadzenie

Przywitanie: Dzieci witają się tak, jak ich zdaniem witają się ze sobą astronauty.

E+E: Dzieci starają się wyrazić miną emocję/uczucie, które u nich dominuje, a grupa zgaduje – dzieci mówią co wpłynęło na ich dzisiejszy humor i na palcach pokazują energię, którą dysponują.

#### 2. Wycieczka na inną planetę: Faza przygotowawcza

Dzielimy dzieci na 4-5 osobowe grupy. Każda grupa ma ustalić co by ze sobą zabrała, aby przetrwać rok na innej planecie: ustalają między sobą, uwzględniając różne sytuacje zarówno podczas podróży, jak i podczas pobytu na innej planecie. Każda grupa prezentuje, co chciałaby zabrać, a druga grupa udziela informacji zwrotnej dotyczącej tego pomysłu. Następnie wspólnie wybierają rzeczy najpotrzebniejsze.

#### Podsumowanie:

Obszar ja-rówieśnicy: jak wam się współpracowało w grupach? Czy były nieporozumienia? Jak udało się wam się dogadać i podjąć decyzję? Czy jesteście zadowoleni z otrzymanych informacji zwrotnych? Komu chcielibyście coś powiedzieć?

#### 3. Wycieczka na inną planetę: Budowanie rakiety i lot na inną planetę<sup>6</sup>

Wszyscy dzielą się rolami (role, które wybiorą uczestnicy będą ich rolami nie tylko podczas lotu na obcą planetę, ale również podczas zadań na innych spotkaniach, rozbijanie obozu na innej planecie, spotkanie z kosmitami itd.):

Dobór ról opiera się o doświadczenia z obszaru ja-ja – uczestnicy zastanawiają się nad swoimi cechami i umiejętnościami, które pozwolą im pełnić poszczególne role, po czym wybierają rolę najlepszą dla siebie.

**Kapitan** – odpowiada za wszystkie osoby i całe powodzenie misji, pilotuje statek

---

<sup>6</sup> Zabawa jest modyfikacją poznanego zadania na treningu interpersonalnym – rejsu statkiem.



- Zastępca kapitana** – wspiera kapitana, jest jego doradcą i drugim pilotem, pilnuje czasu podróży
- Nawigator gwiazdny** – zajmuje się obliczaniem trajektorii lotu, aby omijać wszystkie meteoryty, śmieci kosmiczne i dotrzeć bezpiecznie do celu. Na inną planetę leci, bo to wielkie wyzwanie.
- Mechanik** – zajmuje się wszelkimi uszkodzeniami na statku, naprawia uszkodzenia i konserwuje statek. Pilnuje czasu budowy statku kosmicznego. Na inną planetę leci, bo ma nadzieję, że tam jest dużo do naprawiania i będzie potrzebny.
- Kucharz** – dba o jedzenie dla wszystkich, pilnuje aby odpowiednio dzielić racje żywnościowe dla wszystkich oraz by potrawy były wystarczająco odżywcze i zdrowe. Na inną planetę leci, by zebrać tam składniki do nowych potraw i stworzyć wyjątkową książkę kucharską.
- Medyk** – troszczy się o zdrowie wszystkich pasażerów, uważa by nikt nie wymiotował podczas braku grawitacji. Na inną planetę leci, by odkryć lekarstwa, które mogą wyleczyć śmiertelne choroby ludzkości.
- Informatyk** – żyje w świecie matematyki i komputerów, interesują go tylko liczby i oprogramowania, dba by były sprawne wszystkie systemy na statku. Na inną planetę leci, by sprawdzić czy działają jego oprogramowania statku.
- Porucznik** – odpowiada za bezpieczeństwo na statku i na obcej planecie, zwłaszcza w sytuacji inwazji, rozkazuje żołnierzom. Na inną planetę leci, by ją podbić.
- Żołnierz** - wykonuje rozkazy porucznika, jest gotowy do walki, ochrania wszystkich nawet za cenę własnego życia.
- Naukowiec** – leci na inną planetę w celach badawczych, chce poznać rośliny, zwierzęta i prawa rządzące tą planetą, nie interesuje go militarna strona wyprawy.
- Reporter** – jego zadaniem jest dokumentowanie wszystkiego, co się dzieje na statku kosmicznym i na innej planecie.

Poprzez dokładnie wyznaczoną przez prowadzącego ilość czasu (np. 10, 15 minut) uczestnicy będąc w swoich rolach budują raketę, którą następnie będą lecieć również przez określoną ilość czasu. Na koniec lotu mają wylądować na obcej planecie. Podczas budowania, jak i podczas lotu zachowują się zgodnie ze swoimi rolami.

### Podsumowanie i rundka końcowa:

*Obszar ja-ja* – jak wypełniście swoją rolę, jakie wasze cechy Wam w tym pomogły?

*Obszar ja-rówieśnicy*: z kim Wam się dobrze współpracowało? Komu chcielibyście coś powiedzieć?

**Zakończenie**: Co było dla nas ważne, czego dowiedziałem się o sobie lub o moim byciu w grupie? Jaka emocja nam towarzyszy na koniec spotkania? Dlaczego ta?

## Scenariusz dla grupy 7-10 lat

### Pożegnanie. Spotkanie kończące cykl zajęć

#### Cele edukacyjne:

- Ćwiczenie sprawności manualnej i wprawianie w pisanie

#### Cele rozwojowe:

- Przypomnienie opanowanych umiejętności i zebranie dotychczasowych doświadczeń
- Ćwiczenie autorefleksji

#### Cele terapeutyczne:

- Namacalne doświadczenie drobnych sukcesów
- Budowanie poczucia własnej wartości
- Doświadczenie wzmocnienia w obszarze ja-dorosły

**Materiały:** Flipchart + kartki, flamastry, druciki kreatywne brokatowe, koraliki i kryształki do nawlekania, kartki A5 dla każdego uczestnika + coś do pisania, kredki, flamastry, listy dla uczestników i listy dla ich rodziców.

#### PRZEBIEG:

##### 1. Wprowadzenie

*E+E:* Robimy minę wyrażającą nasz nastrój i na palcach pokazujemy ile mamy energii.  
*Dzielenie:* co ważnego wydarzyło się od ostatniego spotkania?

##### 2. Spojrzenie wstecz

Prowadzący prosi grupę, by przypomniała sobie wszystkie spotkania od samego początku oraz zabawy, w które się bawiliśmy. Wypisujemy na tablicy umiejętności, zasoby, które mogły zostać rozwinięte/nabyte podczas tych spotkań. Dzieci następnie zapisują na kartkach te umiejętności/zasoby, które udało się im w jakiś sposób rozwinąć lub osiągnąć.

#### Podsumowanie:

*Obszar ja-ja* – jakie zasoby, umiejętności, cechy, udało Wam się rozwinąć lub uzyskać podczas spotkań? – odpowiada każde dziecko.

*Obszar ja-rówieśnicy* – jakie jeszcze inne umiejętności lub cechy widzicie w poszczególnych osobach? – kiedy dziecko skończy czytać swoją kartkę, inne dzieci z grupy mówią jakie inne umiejętności, zasoby i dobre cechy widzą w tym uczestniku.

##### 3. Bransoletki super-mocy

Dzieci mogą wziąć z pudełka tyle koralików ile wypisały na kartce umiejętności/zasobów. Wybierają sobie też jeden z drucików kreatywnych. Prowadzący wyjaśnia, że mogą zrobić bransoletki super-mocy. Super-mocami są właśnie rozwinięte lub nabyte umiejętności. Dzięki bransoletkom dzieci mogą zawsze sobie przypomnieć jakimi wspaniałymi mocami dysponują. Dzięki nim mają możliwość lepiej dogadywać się z rówieśnikami i z dorosłymi, współpracować i bawić się, rozwiązywać konflikty itd. Te super-moce ułatwiają codzienne życie. A najważniejsze jest to, że bransoletka jest tylko symbolem tych mocy, które mają już w sobie.

**Podsumowanie:** w jakich konkretnych codziennych sytuacjach możecie wykorzystać wasze super-moce?



#### 4. Ludzie listy piszą

Podczas tworzenia bransoletek prowadzący woła uczestników po kolei do siebie i daje im listy podsumowujące zajęcia i zawierające dużo wzmocnień. Daje im też wcześniej napisane listy dla rodziców. Każde dziecko może wraz z prowadzącym przeczytać list do rodzica i powiedzieć czy chce, aby rodzic otrzymał taki list. W listach do rodziców są dobre informacje o ich dzieciach, podkreślające ich cechy i umiejętności. Listy powinny być pisane z intencją, aby rodzice, mimo częstych skarg i problemów, jakie mają z dziećmi zobaczyli, że te dzieci są naprawdę dobre, a nawet wspaniałe. Niekiedy list zawiera też delikatną informację o aktualnie istotnej potrzebie dziecka i sposobie wzmocnienia dziecka w tym zakresie.

Dzieci po skończeniu bransoletek mogą też napisać lub narysować listy do swoich rodziców lub wychowawców, o tym czego się nauczyły i co w sobie rozwinęły podczas spotkań, a także mogą napisać/narysować listy do siebie nawzajem, o tym co cenią w drugiej osobie lub za co jej dziękują z okresu całych spotkań.

#### 5. Podsumowanie i rundka końcowa:

*Obszar ja-ja:* czy coś się we mnie zmieniło podczas tych spotkań? Czego się dowiedziałem, nauczyłem, co było dla mnie ważne

*Obszar ja-rówieśnicy:* co chcielibyście powiedzieć innym na zakończenie spotkań?

*E+E:* z jaką emocją kończymy dzisiejsze spotkanie?

## Bibliografia:

1. Bocian-Waszkiewicz B., (2016) Socjoterapia jako metoda pracy z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. „Student Niepełnosprawny. Szkice i rozprawy”, Zeszyt 16(9), s. 145-165.
2. Ganczarska M., (2008) Socjoterapia wychowanków pogotowia opiekuńczego. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
3. Sawicka K., (1999) Socjoterapia. Warszawa: Centrum Metodyczne Pomocy Psychologiczno-Pedagogicznej Ministerstwa Edukacji Narodowej.
4. Strzemieczny J., (1988), Program zajęć socjoterapeutycznych dla dzieci ze szkół podstawowych, Warszawa: Ministerstwo Edukacji Narodowej.