



Сценарії соціотерапевтичних занять

Жанета Темпчик-Нагурка:

Зміст: МАРИНА ДОРОШЕНКО

Що таке соціотерапія?
Як спланувати соціотерапевтичні заняття?
Схема соціотерапевтичних занять.
Приклади сценаріїв соціотерапевтичних занять.



Варшава 2022



Жанета Темпчик-Нагурка:

Сценарії соціотерапевтичних занять

Що таке соціотерапія?

Соціотерапія, за словами Катажини Савіцкої, є «(...) прямою формою допомоги між психотерапією та міжособистісним навчанням, зазвичай адресованою дітям з проблемною поведінкою, що відбувається у форматі структурованих групових зустрічей, які мають на меті досягнення терапевтичних, освітніх та розвиваючих цілей».

Проблемна поведінка – це поведінка, яка відхиляється від загальноприйнятих норм і викликає труднощі в психосоціальному функціонуванні дітей, найчастіше в декількох сферах:

- я – я,
- я – завдання,
- я – інші (дорослі та однолітки).

Проблемна або тривожна поведінка не завжди проявляється в агресивній формі (хоча найчастіше вони взаємопов'язані), однак, може проявлятися і через сором'язливість, відсторонення від групи, надмірне вимагання уваги оточуючих або уникнення усіх обов'язків. Відповідно, наслідки усіх цих видів поведінки є важкими або неприємними для дитини та її оточення (батьків, однолітків, інших дорослих). На думку Яцека Стшемечного, джерелом такої поганої поведінки є зафіксовані травматичні судження, які виникли в результаті схематично повторюваних переживань дитини і можуть стосуватися будь-якої з вищезгаданих сфер.

Таким чином, **соціотерапія** – це спосіб підтримки таких дітей, що дає їм можливість набути хороший і коригувальний досвід, під час відвідування спеціально організованих регулярних структурованих занять. Структура побудови соціотерапевтичного впливу є однаковою як для конкретного методу проєктування соціотерапевтичних занять, так і для ходу однієї зустрічі чи цілої серії зустрічей, які зазвичай називають програмою. Серія таких занять тісно пов'язана з динамічним груповим процесом, який поділяється на:

- **етап створення групи** – основними цілями занять на цьому етапі є інтеграція учасників процесу, формування відчуття безпеки та готовності до відкритості між ними;
- **етап корекційної роботи з групою** – тобто реалізація очікуваних виховних, розвиваючих і терапевтичних цілей;
- **етап підготовки до закінчення зустрічей** (Савіцка, 1999).

Сфери функціонування, в яких найчастіше проявляється неспокійна, тривожна поведінка дитини за Яцеком Стшемечним (1988)



Проблемна поведінка може проявлятися в:

- стосунках з однолітками (**я – однолітки**);

- стосунках з дорослими (**я – дорослі**);

- ставленні до завдання (**я – завдання**);

- ставленні до себе (**я – я**).

Когнітивні судження

Когнітивні судження в соціотерапії - це загальні, усталені переконання про себе, інших і реальність, які проявляються шляхом вибору конкретних проявів поведінки в конкретних ситуаціях (відповідно до наявних власних когнітивних суджень).

Травматичні судження – різновид когнітивних суджень, які виникли в результаті важких переживань особистості і є джерелом її порушеної, дезадаптивної поведінки в різних сферах, наприклад, травма у сфері «я - дорослі» може сформувати наступне судження: "На дорослих не можна розраховувати", в результаті чого дитина ніколи не звертається до дорослих за допомогою або приховує від них свої проблеми і труднощі.

Коригувальні судження - це відновлювальні судження, що утворюються в результаті нового досвіду особистості, які коригують і виправляють травматичні судження та можуть спричинити зміну "проблемної поведінки", наприклад, "Є дорослі, для яких я важливий і я можу покластися на них у важкі моменти".

Пам'ятай:

Експерименти, організовані під час занять, повинні містити коригувальні судження, щоб змінити раніше набуті й усталені травматичні судження в найбільш порушених сферах функціонування у дитини.

Як розробляти соціотерапевтичні заняття?

При проєктуванні соціотерапевтичних занять варто пам'ятати, що по можливості їм повинна передувати **індивідуальна соціотерапевтична діагностика кожної дитини** в групі. Це дозволить підготувати адекватні заняття, які максимально будуть відповідати потребам учасників групи.

Під адекватністю занять щодо потреб учасників мається на увазі планування їх таким чином, щоб **надати дітям під час занять такий досвід, який міститиме відновлювальні коригуючі судження по відношенню до раніше набутих і усталених травматичних суджень** в найбільш порушених сферах життєдіяльності у тієї чи іншої дитини¹.

Таку діагностику можна провести, керуючись розробкою Мавгожати Ганчарської (2008), Беати Боціан-Вашкевіч (2016) або створити самостійно, яка дозволить:

- визначити функціонування дитини в кожній з сфер життєдіяльності;
- визначити травматичні судження за поведінкою або мовленням дитини;
- запропонувати дитині коригувальні судження.

Лише після проведення такої діагностики можна розпочинати проєктування індивідуальних соціотерапевтичних занять таким чином, щоб вони стали набором переживань, що дозволяють створювати відновлювальні коригувальні судження. Протягом усього соціотерапевтичного процесу ключове питання, про яке має завжди пам'ятати фасилітатор – це: «Що переживає зараз дитина?»

Наведені нижче приклади сценаріїв занять були розроблені з урахуванням конкретних груп дітей, тому я не рекомендую використовувати їх чітко в представленій формі. Однак, їх можна і варто адаптувати до потреб груп, якими Ви керуєте. Саме тому для деяких із запропонованих рішень я вказую альтернативні види діяльності, показуючи, як адаптувати їх до потреб учасників групи. Представлені ігри та заняття взяті з різних матеріалів та досвіду проведення подібних семінарів, іноді змінені мною, тому я не буду надавати джерело чи автора кожної гри, оскільки їх важко встановити.

Схема соціально-терапевтичних занять

Під час соціотерапевтичних занять повторення має важливе значення, оскільки це дає відчуття **стабільності та передбачуваності, що задовольняє потребу безпеки**, тому такі зустрічі слід будувати, дотримуючись загальної схеми:

- **вступ** (або привітання) – учасники знайомляться, діляться подіями та емоціями, які пережили останнім часом; презентується тема заняття ;
- **ГОЛОВНА ЧАСТИНА** – найчастіше це завдання, ігри та вправи, які позитивно впливають на психічний стан учасників, енергетично відновлюють їх, розвивають та збагачують навчальний досвід;
- **ЗАКЛЮЧНА ЧАСТИНА** – підведення підсумків проробленої роботи, учасники діляться між собою емоціями та думками, що для них було важливо, що цінного взяли для себе. Хоча це останній елемент заняття, його не слід забувати або надмірно скорочувати. Тут варто спланувати достатньо часу, щоб побачити реакції дітей, з якими емоціями ми їх залишаємо і закріпити найважливіші враження.

Невід'ємним елементом зустрічі є робота в колі і так звані **раунди**, тобто «техніка обміну своїм досвідом з іншими» (Савіцка 1999), яка використовується для початкового обміну нещодавнім досвідом, а також для обговорення окремих завдань та ігор і для підсумкової розмови в кінці заняття.

Крім того, кожен вступ, завдання чи досвід мають ґрунтуватися на **чіткій схемі**, невід'ємним елементом якої є **обговорення**. Тут варто пам'ятати, що в залежності від того, яка мета наших занять і який досвід ми хочемо дати дітям, дискусія може бути різноманітною, навіть по відношенню до однієї гри. Диференціація полягає в правильній постановці питання щодо відповідних областей функціонування учасника: я – я, я – завдання, я – ровесники або подачі відповідних підсилюючих повідомлень з області я – дорослі.

При цьому, щоб заняття були дійсно соціотерапевтичними, а не, наприклад, психопедагогічними, кожне з них повинне переслідувати конкретні цілі:

- освітні;
- розвиваючі;
- терапевтичні.



Приклади сценаріїв соціотерапевтичних занять

Сценарій для групи 7-10 років:²

Інтеграція в першому класі

(знайомство з функціонуванням групи)

Освітні цілі:

- Розробка правил безпечних зустрічей;
- Розуміння регулярної структури зустрічей.

Цілі розвитку:

- Побудова стосунків з однолітками;
- Висловлення своєї думки.

Терапевтичні цілі:

- Досвід безпеки під час спільної роботи і спілкування;
- Емоційна реакція та розвантаження.

Матеріали: Фліпчарт або дошка, картки та аркуші паперу, ватман, маркери, олівці, кольорові маркери для дошки, талісман-овечка.

КУРС:

1. Вступ

Привітання: діти вітаються один з одним, потискуючи мізинці і говорячи: "Доброго ранку!"

Раунд: Ім'я + коротка інформація про себе.

E + E (визначення поточних емоцій та енергій): На заздалегідь підготовленому великому аркуші паперу, ватмані або на дошці малюємо пасовище. На самому початку тільки траву і сонце. Інструкція для дітей: Кожен по черзі на пасовищі малює свою квітку і підписує її своїми ініціалами: кількість пелюсток, намальованих на квітці, вказує на настрій: чим більше пелюсток, тим кращий настрій, а висота квітки вказує на поточну енергію: чим вище квітка росте до сонця, тим більше енергії вона символізує. Намалювавши квітку, можна розповісти іншим, який настрій і яка енергія на даний момент домінують всередині нас.

2. Подорож до Підгалля (10-15 хвилин)

Інструкція для дітей: Наближаються канікули і давайте уявимо, що ми готуємося їхати до Підгалля. Вівці допоможуть нам в цій експедиції (показую талісман-овечку). Перша дитина, яка бере овечку в руки, говорить своє ім'я і те, що вона візьме в цю подорож, на ту ж літеру, з якої починається її ім'я, наприклад: «Мене звать Валентина, і я б взяла вудку, щоб ми могли ловити рибу». Передає овечку далі. Інша дитина спочатку

² Група отримала назву «Овечки», саме тому в цьому дусі підтримується атмосфера усіх занять і їх окремих елементів, які можуть бути змінені в залежності від віку і характеру групи.



говорить від кого взяла овечку і що та дитина візьме з собою в гори і тільки потім уже говорить про себе. І так по черзі говорить кожен.

Важливе правило: заради порядку говорить тільки учасник, в руці якого є овечка.

Підсумок:

Огляд сфери «я – завдання»: Як ви впоралися з цим завданням? Що полегшило вам це зробити?

3. Безпечна ферма - КЛЮЧОВА ВПРАВА

Після короткого знайомства дітям пропонують правила гри «Безпечна ферма». Вступ має на меті показати, що нам потрібні межі/кордони (правила) – вони схожі на овечу ферму в Підгалле – з одного боку, їх обмежують (вівці не можуть ходити там, де вони хочуть), але з іншого боку, загін дає їм безпеку (вони не заблукують і не піддадуться нападу диких тварин). Діти пропонують правила, які дозволять їм почуватися добре і безпечно в групі.

Діти підписують договір, малюючи овечку зі своїм іменем.

Підсумок:

Я - завдання: Чи задоволені ви виконаним завданням? Який внесок вніс кожен з вас у будівництво «Ферми»?

Я - однолітки: Кому б ви хотіли щось сказати?...

4. Висновок:

Підсумок усього заняття: що із сьогоднішнього заняття було для вас важливим і чому? [Ведучий також розповідає, що ще було для нього важливим – це має вирішальне значення, особливо коли діти не вказують жодних елементів або пропускають найважливіший зміст].

Е+Е: Пасовище, малюємо квіти на пасовищі: чим більше пелюсток на квітці, тим кращий настрій, і чим вище квітка до сонця, тим більше енергії + коротко, що сильно впливало на учасника під час заняття.

Прощання: учасники потискають один одному мізинці і говорять: "До побачення!"

Сценарій для групи 7-10 років Подальша інтеграція групи. Окреслення меж.

Освітні цілі:

- Знайомство з почуттями та емоціями.

Цілі розвитку:

- Побудова стосунків з однолітками;
- Захист власних кордонів.

Терапевтичні цілі:

- Досвід успіху в командній роботі;
- Досвід конструктивного зворотного зв'язку від групи та від ведучого;
- Емоційна реакція.

Матеріали: Фліпчарт або дошка, ватман, маркери, олівці, кольорові маркери для дошки, невеликі картки, картки зі смайликами або підписана міміка різних емоцій.

Курс:

1. Вступ

Привітання: даємо долонею «п'ять» кожному учаснику, рухаючись по колу.

Обмін та E + E: Діти отримують картки зі смайликами, що виражають почуття та емоції³ (на підготовленому аркуші паперу з намальованими сходами вони малюють свої смайлики, що виражають їхній настрій на рівні сходів, що символізує їх енергію – чим вища енергія, тим на вищій сходинці цей смайлик розташовується). Під час малювання або після нього учаснику дається час для прояснення свого настрою та енергії.

2. Повідомлення всліпу

Діти сідають, схрестивши ноги (по-турецьки), в дві колони один за одним (коли є непарна кількість дітей, то один учасник може бути суддею або можна розмістити дітей в один ряд). Дітям в останньому ряду показують картку з буквою і їх завдання - намалювати цю фігуру на спині дитини, що сидить перед нею. Дитина повинна відчувати, яку форму йому намагалися передати і намалювати цю ж саму літеру на спині учасника, що попереду і так далі. Не можна нічого говорити, але якщо учасник з першого разу не відчув і не зрозумів, що це була за літера й потребує повторення, то він може попросити дитину, що позаду повторити, але лише двічі, поплескавши себе по колінах, щоб дитина, яка позаду могла це побачити. Учасник, який сидить першим, має аркуш паперу з фломастером і малює / записує форму, яка була передана йому через інших учасників. Після кожної літери або фігури перша дитина в ряду йде в кінець ряду. Літери для гри: "Р", "Д", "О", "Н", "І", "О" і "К" (можна: "М", "Ж", "І", "Е", якщо дітей мало).

Коли всі букви передані і написані на аркуші, діти намагаються скласти з них слово. Слово, яке діти знайдуть – це "кордони" ("межі"), яке має вирішальне значення для цієї та подальших зустрічей.

³ Залежно від рівня інтегрованості групи, можна провести коротку бесіду про те, чи знають учасники всі ці емоції і як часто вони їх відчують: які з них найчастіше, а які найрідше, які з них приємні, а які ні, в яких ситуаціях можна відчувати ту чи іншу емоцію, а в яких не можна тощо.



Підсумок:

Я - ЗАВДАННЯ: Як я долучився і впорався із завданням? Що мені допомогло? Що було важко?

Я - ОДНОЛІТКИ: Що б ви хотіли сказати іншому учаснику?

3. Розмова про кордони за допомогою мотузки – КЛЮЧОВА ВПРАВА

Пряма лінія робиться з мотузки або скакалки, яка символізує кордони людини. Запитуємо дітей, в яких ситуаціях перетинаються межі і розігруємо обрану сцену. Потім запитуємо учасників сцени, що вони відчували, коли їхні кордони перетиналися.

Це вступ до короткої дискусії: Чому нам потрібні особисті кордони? Чому люди перетинають чужі кордони (чому люди втручаються в життя інших)? Що я можу сказати/зробити, коли хтось перетинає мій кордон?

Ми створюємо разом з дітьми банк хороших практик, щоб захистити свої кордони соціально прийнятним способом. Кожен учасник вибирає один з них і в короткій сцені програє, як цей спосіб він може використати для захисту свого кордону.⁴

Підсумок:

Я - ровесники: Як відбувалася співпраця під час сцен?

Я - дорослі: Зворотній зв'язок від кожної дитини про її ідеї щодо запобігання перетину кордонів.

4. Закінчення:

Обмін та E+E: на підготовленому аркуші паперу/ватмані із зображенням сходів діти малюють свої смайлики на тій чи іншій сходинці, виражаючи свій настрій, що символізує їх енергію – чим вище сходинка, тим більше енергії – вони діляться тим, що вплинуло на їхній настрій та що було важливим для них під час зустрічі.

Прощання: даємо долонею «п'ять» один одному, рухаючись по колу.

⁴ Не рекомендується проводити рольові ігри, якщо група нова, і діти не знають один одного. Тоді в них можуть брати участь тільки бажуючі або вчителі. Ви також можете пропустити їх і обмежитися обговоренням або показати сценки на талісманах, фігурках, ручних ляльках тощо (це може зробити вчитель або діти).

Сценарій для групи 8-10 років Інтеграція та зворотній зв'язок

Освітні цілі:

- Розвиток навичок зворотного зв'язку;
- Розповідь про себе і свою роботу.

Цілі розвитку:

- Розвиток стосунків з однолітками через співпрацю.

Терапевтичні цілі:

- Досвід оцінювання, вдячності;
- Сприйняття позитивних повідомлень в сферах «я – дорослі» і «я – однолітки»;
- Позитивний досвід у сфері «я – я»;
- Емоційне звільнення та релаксація через гру.

Матеріали: великий лист паперу з фліпчарту або ватман, емоції-льодяники, олівці та фломастери.

КУРС:

1. Вступ:

Привітання: вітаємося один з одним рукоштованням і кланянням.

E+ E (діляться останніми): ставимо посередині підготовлені вчителем емоції-льодяники (великі смайлики, приклеєні до палички для суші). Діти по черзі вибирають емоції-льодяники, що відповідають їхнім поточним емоціям і розповідають, як вони себе зараз почувають і чому, а потім оцінюють свою енергію за шкалою від 1 до 5.

2. Чужа планета⁵

Діти сідають навколо великого ватману і беруть матеріали для малювання і розфарбовування. Їхнє завдання – створити разом інопланетну планету, на яку вони відправляться на наступній зустрічі.

Підсумок: Як ви назвете планету, яку намалювали?

Зона «я-дорослі»: під час малювання постійно дається зворотній зв'язок від вчителя (взаємодіє з групою, розповідає та уточнює, що вони малюють, чому, для чого і т.д.).

Зона «я-ровесники»: Що вам подобається на цій планеті? Як для вас пройшло створення цієї роботи разом? Кому б ти хотів щось сказати?

Зона «я-завдання»: Як ви відчували себе під час створення інопланетної планети? Ви задоволені тим, що намалювали?

⁵ Завдання є альтернативою популярному завданню малювання острова. На попередньому занятті учасники проголосували за те, що їм би хотілося більше малювати – острів чи інопланетну планету. Ви можете вносити додаткові зміни в залежності від віку чи інтересів групи та малювати дитячий майданчик, місто тощо.



3. Висновок

E+E разом з обміном: наприкінці заняття діти знову вибирають емоцію-льодяник, що найбільше відповідає їхньому настрою, і розповідають, чому у них тепер такий настрій, змінився він чи ні і що для них було важливо під час зустрічі.

Сценарій для групи 8-10 років Інтеграція, співпраця та комунікація

Освітні цілі:

- Розвиток навичок зворотного зв'язку;
- Обговорення ідей та очікувань.

Цілі розвитку:

- Розвиток стосунків з однолітками через співпрацю;
- Відкриття для себе можливості функціонування в різних ролях;
- Розвиток творчості.

Терапевтичні цілі:

- Досвід спонтанності;
- Емоційне розслаблення через гру;
- Корекційний досвід у сферах «я-ровесники» та «я-я».

Курс:

1. Вступ

Привітання: Діти вітають один одного, так як на їхню думку, вітаються астронавти.

E + E: Діти намагаються висловити емоції / почуття, які переважають у них на момент, а група відгадує. Діти розповідають, що вплинуло на їх настрій сьогодні і на пальцях показують енергію, якою вони володіють.

2. Подорож на іншу планету: підготовчий етап

Ділимо дітей на групи по 4-5 осіб. Кожна група повинна визначити, що вони візьмуть з собою, щоб прожити і вижити протягом року на іншій планеті: вони домовляються між собою, враховуючи різні ситуації як під час подорожі, так і під час перебування на іншій планеті. Кожна група презентує те, що вони хотіли б взяти, а інша група дає зворотний зв'язок щодо ідеї. Потім разом вони вирішують, що є найнеобхіднішим під час такої подорожі.

Підведення підсумків

Зона «я-ровесники»: Як вам працювалося разом у групах? Які були розбіжності чи непорозуміння? Як вдалося порозумітися і прийняти рішення? Чи задоволені ви отриманими відгуками? Кому б ви хотіли щось сказати?

3. Подорож на іншу планету: створення космічного корабля і політ на іншу планету⁶

Усі розподіляють ролі між собою (ролі, які виберуть учасники, будуть закріплені за ними не тільки під час польоту на чужу планету, але і під час завдань протягом інших зустрічей: облаштування табору на іншій планеті, зустрічі з інопланетянами тощо).

Вибір ролей ґрунтується на **досвіді «я-я»** – учасники розмірковують про свої здібності та навички, які дозволять їм виконувати певні ролі, а потім вибирають найкращу роль для себе.

Капітан - керує кораблем, відповідає за всіх учасників подорожі та успіх місії.

Заступник капітана – підтримує капітана, є його радником і другим пілотом, стежить за часом подорожі.

Зоряний штурман – займається розрахунком траєкторії польоту, щоб уникнути всіх метеоритів, космічного сміття і безпечно дістатися до місця призначення. Він летить на іншу планету, тому що це для нього великий виклик.

Механік – несе відповідальність за будь-які пошкодження на космічному кораблі, ремонтує їх і обслуговує судно. Він стежить за часом будівництва космічного корабля. Він летить на іншу планету, тому що припускає, що там буде багато чого лагодити і його допомога буде там потрібна.

Шеф-повар – турбується щоб їжа була для всіх, стежить за тим, щоб харчові раціони були правильно розподілені між членами екіпажу і щоб страви були досить поживними та корисними. Він летить на іншу планету, щоб зібрати нові інгредієнти для нових страв і створити унікальну кулінарну книгу.

Медик – піклується про здоров'я всіх членів екіпажу, стежить за тим, щоб в нікого не було тошноти та рвоти під час відсутності гравітації. Він летить на іншу планету, щоб знайти ліки, які можуть вилікувати смертельні хвороби людства.

Інформатик, інженер-програміст – живе в світі математики і комп'ютерів, його цікавлять тільки цифри і програмне забезпечення, він стежить за тим, щоб всі системи на кораблі були ефективними. Він летить на іншу планету, щоб переконатися, що програмне забезпечення корабля працює добре.

Лейтенант - відповідає за безпеку на кораблі і на іншій планеті, особливо в разі вторгнення чужинців, віддає накази солдатам. Він летить на іншу планету, щоб підкорити її.

Солдат - виконує накази лейтенанта, готовий воювати і захищати кожного навіть ціною власного життя.

Вчений – летить на іншу планету з дослідницькими цілями, хоче дослідити рослинний світ, тваринний світ та закони, що діють на іншій планеті, його не цікавить військова сторона експедиції.

Репортер - його робота - документувати все, що відбувається на космічному кораблі і на іншій планеті.

Через точно визначений вчителем проміжок часу (наприклад, 10, 15 хвилин) учасники, перебуваючи в своїх ролях, будують космічний корабель, на якому потім вони також будуть літати протягом певного періоду часу. В кінці польоту вони повинні приземлитися на чужій планеті. Під час будівництва, а також під час польоту вони поведуться відповідно до своїх ролей.

⁶ Гра є модифікацією навчального завдання під час міжособистісних тренувань – прогулянки на човні.



Підсумки та останній раунд:

Зона «я-я»: Як ви впоралися зі своєю роллю? Які якості допомогли вам у цьому?

Зона «я-ровесники»: З ким вам було добре працювати? Кому б ви хотіли щось сказати?

Висновок: Що було важливим для мене? Що я дізнався про себе та про моє перебування в групі? Які емоції у мене та в групі наприкінці зустрічі? Чому?

Сценарій для групи 7-10 років
Прощання. Зустріч, що закінчує цикл занять

Освітні цілі:

- Практика моторики пальців, вправності рук та письма.

Цілі розвитку:

- Пригадування набутих навичок і накопичення попереднього досвіду;
- Вправи на саморефлексію.

Терапевтичні цілі:

- Відчутний досвід невеликих успіхів;
- Формування самооцінки;
- Досвід підкріплення самостійності в зоні «я-дорослі».

Матеріали: Фліпчарт + папір, фломастери, блискучі дроти для творчості, намистини і кристали, папір А5 для кожного учасника + приладдя для письма, олівці, фломастери, листки паперу для учасників і листки паперу для батьків.

Курс:

1. Вступ

Е + Е: Ми корчимо обличчя, щоб висловити свій настрій через міміку, а на пальцях показуємо, скільки в нас енергії.

Поділитися: Що важливо сталося після останньої зустрічі?

2. Озирніться назад

На цьому етапі ми просимо дітей згадати всі зустрічі з самого початку та ігри, у які грали. Перераховуємо і записуємо на дошці навички, ресурси, які отримали під час цих зустрічей. Потім діти записують на свої аркуші ті навички / ресурси, які вони якимось чином розвинули або набули.



Підведення підсумків:

Зона «я-я»: Які ресурси, навички, якості ви розвинули або отримали під час зустрічей? – відповідає кожна дитина.

Зона «я-однолітки»: Які навички чи риси ви побачили в окремих людях? Коли дитина закінчує зачитувати свій аркуш, інші діти в групі говорять їй, які інші навички, ресурси та хороші якості вони бачать у цьому учаснику.

3. Браслети супер-сили

Діти можуть взяти з коробки стільки бісеру, скільки вони написали на аркуші паперу навичок/ресурсів. Вони також вибирають один з дротиків для творчості. Ведучий пояснює, що вони можуть виготовляти браслети супер-сили. Суперздібності – це навички, які щойно були розроблені або придбані. Завдяки браслетам діти завжди можуть згадати, які чудові здібності і сила у них є. Завдяки їм вони мають можливість краще ладнати зі своїми однолітками і дорослими, співпрацювати і гратися, вирішувати конфлікти і т.д. Ці суперздібності полегшують повсякденне життя. А найголовніше, що браслет – це лише символом сил, які вони вже мають в собі.

Підсумок: В яких конкретних повсякденних ситуаціях ви можете використовувати свої суперздібності і суперсилу?

4. Написання листів

При створенні браслетів ведучий викликає по черзі учасників і дає їм листи, що узагальнюють заняття і містять багато підкріплень. Дає їм також заздалегідь написані листи і для батьків. Кожна дитина може прочитати лист до батьків разом з учителем і сказати, чи хоче вона, щоб батьки отримали такий лист. У листах до батьків міститься хороша інформація про їхніх дітей, яка підкреслює їхні якості і здібності. Листи повинні бути написані з наміром, що батьки, незважаючи на часті скарги і проблеми, які вони мають зі своїми дітьми, побачать, що їхні діти дійсно хороші і навіть, більше того – неймовірні. За необхідності, іноді лист також може містити делікатну інформацію про важливу на даний момент потребу дитини і про те, як допомогти їй в цьому.

Після закінчення створення браслетів діти також можуть писати або малювати листи своїм батькам або вихователям, про те, що вони дізналися і що вони зробили під час зустрічей, а також вони можуть писати / малювати листи один одному, про те, що вони цінують в іншій людині або за що вони вдячні цій людині в період усіх соціотерапевтичних зустрічей.

5. Підсумки та останній раунд:

Зона «я-я»: Чи змінилося щось у мене під час цих зустрічей? З того що я дізнався, що було важливим для мене?

Зона «я-однолітки»: Що б ви хотіли сказати іншим в кінці зустрічей?

Е +Е: З якими емоціями ми закінчуємо сьогоднішню зустріч?

Бібліографія:

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.