CEO
CENTRUM EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

MÓWI SERWIS DYSTRYBUCJA

Dzień Czekolady

MATERIAŁY POMOCNICZE DLA NAUCZYCIELI

Dzień Czekolady

„Dzień czekolady" to zachwycająca ekranizacja pełnej magii książki, która opowiada o przygodach Moniki i Dawida. Dwójkę niezwykłych bohaterów połączy nie tylko przyjaźń, ale też wspólny sekret. Odkryją świat, w którym żyją zjadacze poniedziałków, wtorków i kolejnych dni tygodnia. Czy uda im się spełnić marzenie i cofnąć czas? Poznaj z nimi tajemnicę starego zegara i obudź szalonego Skoczka Czasu, który za pomoc żąda zapłaty w czekoladzie. Może dowiesz się również, kim tak naprawdę jest tajemnicza kotka, którą przygarnął Dawid i dlaczego Monika chodzi w hawajskiej spódniczce hula. A jeśli będziesz mieć odwagę… nie zamykaj oczu i zmierz się ze złą wiedźmą wykradającą dzieciom ich drogocenne wspomnienia!

„Dzień czekolady" to opowieść o tęsknocie, miłości i wyobraźni tak potężnej, że niemożliwe staje się możliwe, zmieniając życie wszystkich bohaterów na zawsze.

Film powstał na podstawie nagradzanej książki Anny Onichimowskiej pod tym samym tytułem. Występują w nim m.in. Dawid Ogrodnik, Katarzyna Kwiatkowska, Magdalena Cielecka, Tomasz Kot, Marek Bukowski i Witold Dębicki.

OD 31 MAJA W KINACH

Maria Rotkiel:
psycholog,
terapeutka rodzinna.

Analiza psychologiczna filmu

„Dzień czekolady" to terapeutyczne kino, które w przystępny i piękny sposób opowiada o procesie przechodzenia żałoby, w którym dzieci mogą zrozumieć i odreagować trudne przeżycia dzięki wyobraźni.

We wsparciu psychologicznym najmłodszych ważnymi narzędziami i technikami są zabawa oraz symbolika fantazji, które pomagają rozmawiać o trudnych sytuacjach oraz wytłumaczyć bolesne doświadczenia i emocje z nimi związane. Dzięki wyobraźni można rozładować napięcie i uzewnętrznić uczucia takie jak smutek, złość i lęk. Właśnie w bajkowej krainie dzieci czują się bezpiecznie i łatwiej jest im zrozumieć i uporządkować przeżycia, gdy mogą w sposób symboliczny je przedstawić, puszczając wodze fantazji i oddając się zabawie. Film jest więc analogią procesu terapeutycznego, uświadamiając nam, że wyobraźnia pozwala odzyskać poczucie bezpieczeństwa i szczęście. W baśniowej krainie dzieci odnajdują wskazówki pomagające uporać się z emocjami, ponieważ rodzice nie potrafią ich wesprzeć i z nimi rozmawiać. Gdy dwoje małych bohaterów filmu ucieka w świat fantazji i tam szuka odpowiedzi na ważne pytania, rodzice skupiają się na zachowaniach, które przysparzają im kłopotów. Zamiast porozmawiać i dodać otuchy w przeżywaniu żałoby dorośli wymagają posłuszeństwa. Tak się dzieje, ponieważ sami nie potrafią poradzić sobie z tęsknotą, lękiem i żałobą po stracie bliskiej osoby. Podobnie jest na co dzień w naszych domach, gdy nie widzimy, lub nie chcemy widzieć, potrzeb naszych dzieci, gdy unikamy ważnych rozmów i wspierania najbliższych w przeżywaniu emocji, gdy nie radząc sobie z własnym cierpieniem, odsuwamy się od bliskich i pogrążamy w smutku. Osamotnione dzieci szukają pomocy w fantazjach i często ta ucieczka w bajkowy świat przeraża dorosłych. Ważnym przesłaniem filmu jest to, że dorośli nie powinni się tego bać, wręcz przeciwnie, powinni wspierać dzieci i rozmawiać z nimi o fantazjach, traktując je jako okazję do wytłumaczenia trudnych doświadczeń i do rozmów o emocjach. W „Dniu czekolady" dorośli z cierpienia budują mur pomiędzy sobą a innymi, a ucieczka przed wspomnieniami coraz bardziej pogrąża ich w smutku. W wydostaniu się z pułapki samotności pomagają im dzieci. Ratunkiem okazują się przyjaźń, miłość, zrozumienie i akceptacja własnych uczuć. „Dzień czekolady" niesie wskazówki dla nas dorosłych – zamiast udawać, że świat fantazji nie istnieje, powinniśmy czerpać z jego symboliki. Dzieci potrzebują wyobraźni, aby zrozumieć emocje, a towarzyszenie im w tym procesie może pomóc również dorosłym w uporaniu się z niełatwymi doświadczeniami.

Wejście w świat fantazji dziecka przede wszystkim pomaga w nawiązaniu dialogu z nim i zrozumieniu jego sposobu doświadczania i przeżywania. „Dzień czekolady" uświadamia, że wyobraźnia jest terapeutycznym pomostem między światem dzieci a światem dorosłych. To ona pomaga wyzłościć złość i wypłakać smutek, odnaleźć poczucie bezpieczeństwa i radość po stracie. W „Dniu czekolady" wspierają w tym małych bohaterów spotkani w krainie fantazji Pożeracz Poniedziałków i Skoczek Czasu. To oni pomagają dzieciom zrozumieć przemijanie, nieodwracalność wydarzeń i to, że na przeszłość nie mamy wpływu.

Symbolika bajkowych relacji uczy dzieci, że to od nas zależy, jakie emocje z nami zostają i jak nas kształtują. Bohaterowie ze świata fantazji podpowiadają, co zrobić, aby zapamiętać i pielęgnować te wspomnienia, które dają szczęście i pocieszenie. Uczą nas tego, że o emocjach trzeba rozmawiać, trzeba zaakceptować trudne doświadczenia i odnaleźć w nich wartość. Ten przekaz filmu oddaje sens przeżycia żałoby w sposób, który przynosi ukojenie i szanse na szczęście po stracie. Przede wszystkim pokazuje, że wspomnienia mogą oddziaływać terapeutyczne. Zamiast przed nimi uciekać trzeba je kolekcjonować jak cenne skarby. W filmie wspomnienia symbolizują motyle, których delikatność i piękno są metaforą ich ulotności oraz tego, jak ważne jest ich pielęgnowanie. W „Dniu czekolady" to właśnie dzieci uczą dorosłych, że dzięki wspomnieniom życie po stracie może mieć wartość i nieść radość. W tej fascynującej historii mali bohaterowie podpowiadają, że aby pożegnać cierpienie, trzeba najpierw przeżyć smutek, aby uporać się z lękiem, trzeba spojrzeć mu prosto w oczy, a odzyskać radość można tyko wtedy, gdy za rękę chwycimy przyjaciela.

„Dzień czekolady" uświadamia nam, że możemy nauczyć się od dzieci tego, jak żyć, wystarczy pozwolić im być sobą, wtedy przypomnimy sobie własne dzieciństwo i odzyskamy dar wyobraźni i siłę miłości. Podróż do świata dziecka jest w tym filmie nie tylko fascynującą przygodą, lecz także podpowiedzią otwierającą nasze serca na miłość, a umysły na prawdę. Tak jak w filmie, tak samo na co dzień dzieci mogą pomóc nam w odzyskaniu radości życia, wystarczy przyjąć zaproszenie do ich świata.

Dzień Czekolady

CEO
CENTRUM EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

Opracowanie: Karolina Jastrzębska-Mitzner, Marcin Mitzner

Temat:

gra storytellingowa Skoczkowie Czasu

Etap kształcenia:

klasy II – V szkoły podstawowej

Czas trwania:

2 godziny lekcyjne

Cel zgodnie z podstawą programową:

Kształcenie ogólne w szkole podstawowej mające na celu:
(…)
4) rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;
5) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;
(…)
7) wyposażenie uczniów w taki zasób wiadomości oraz kształtowanie takich umiejętności, które pozwalają w sposób bardziej dojrzały i uporządkowany zrozumieć świat;
(…)
10) wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej;
(…).
Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego to między innymi:
1) sprawne komunikowanie się w języku polskim oraz w językach obcych nowożytnych;
(…)
5) rozwiązywanie problemów, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych;
6) praca w zespole i społeczna aktywność;
(…)[1].

1 **Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej** z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej

Cel główny:

Uczniowie wzmacniają umiejętność radzenia sobie z trudnymi sytuacjami życiowymi poprzez rozwijanie wybranych scen z filmu *Dzień czekolady*.

Cele szczegółowe:

Uczniowie samodzielnie i spontanicznie konstruują własne opowieści.

Uczniowie nawiązują relację emocjonalną z postaciami występującymi w filmie *Dzień czekolady*.

Uczniowie rozwijają umiejętność analizy symboliki postaci magicznych występujących w filmie *Dzień czekolady*.

Uczniowie wzmacniają kreatywność językową oraz symboliczną.

Metody:

dyskusja wydobywcza, głosowanie kropkami, gra storytellingowa

Słowa klucze:

emocje, poszukiwanie rozwiązań, opowieść, storytelling

Materiały pomocnicze:

7 zestawów kart postaci (załącznik 1)
1 zestaw kart sytuacji (załącznik 2)
1 zestaw złożonych kości opowieści (załącznik 3)
czyste szablony kości opowieści – zgodnie z liczbą uczniów (załącznik 4)

Uwagi:

Faza zasadnicza zajęć towarzyszących projekcji filmu *Dzień czekolady* przybierze formę prostej gry storytellingowej, w której istotne jest samodzielne rozbudowywanie przez dzieci wybranych wątków fabularnych, budowanie alternatywnych opowieści.

W filmie *Dzień czekolady* Monika i Dawid, mali bohaterowie, konfrontują się z takimi trudnymi sytuacjami czy emocjami, jak: utrata bliskiej osoby, tęsknota, strach czy poczucie niezrozumienia. Uczniowie, utożsamiając się z Moniką i Dawidem, również w pewnym stopniu będą się mierzyć z wyzwaniami, doświadczać mniej przyjemnych emocji. Omówienie filmu w postaci gry storytellingowej da dzieciom szansę odreagowania, a także pozwoli, poprzez bezpieczną formę kreowania opowieści, poszukać rozwiązań i dróg wyjścia. W pośredni sposób uczniowie zyskują także poczucie sprawczości i gotowość do radzenia sobie z problemami, z którymi borykają się we własnym życiu.

Przebieg zajęć

I. Wprowadzenie

czas: 15 minut

Zanim przejdziesz do zasadniczej części zajęć, czyli gry Skoczkowie Czasu, stwórz dzieciom przestrzeń do tego, by mogły się podzielić pierwszymi wrażeniami i spostrzeżeniami po obejrzeniu filmu *Dzień czekolady*. Poza dyskusją wydobywającą refleksje uczniów możesz również wprowadzić dodatkowe ćwiczenie.

Zapisz na tablicy słowa określające przykładowe emocje, takie jak: radość, smutek, złość, żal, zdziwienie, wzruszenie, tęsknota, znudzenie. Poproś dzieci, aby zastanowiły się, które emocje odczuwały, oglądając film *Dzień czekolady*. Następnie zaproś uczniów do głosowanie kropkami. Każde dziecko ma do dyspozycji trzy kropki. Może je postawić przy trzech emocjach, których doświadczyło w czasie projekcji. Jeśli jest to jedna dominująca emocja, wszystkie trzy kropki można postawić przy jednym słowie. Kiedy wszyscy zagłosują, oblicz i zapisz wyniki. Odnieś się do nich, wskazując, jakie główne emocje wywołała w tej grupie dzieci projekcja filmu *Dzień czekolady*. Możesz również dopytać, dlaczego właśnie te.

II. Faza zasadnicza

czas: 60 minut

Zaproś uczniów do gry. Opowiedz o podstawowych założeniach.

W grze Skoczkowie Czasu uczestnicy poruszają się po osi czasu filmu, przeskakując między zdarzeniami (załącznik 2). Zadaniem graczy będzie samodzielne rozwinięcie siedmiu wybranych sytuacji z filmu tak, aby pomóc Monice i Dawidowi pokonać trudności i niebezpieczeństwa. Dzieci tworzą w ten sposób własne rozwiązania, swobodnie rozwijają historię. Gracze posługują się przede wszystkim swoją wyobraźnią i intuicją, ale też mogą się inspirować postaciami, przedmiotami i symbolami umieszczonymi na ścianach kości opowieści (załącznik 3).

Instrukcja gry Skoczkowie Czasu:

1. Na początek podziel uczniów na siedem zespołów. Możesz to zrobić za pomocą odliczania lub losowania. Możesz także pozostawić podział dzieciom. Ważne, aby powstało siedem mniejszych grup.
2. Każdej z grup daj zestaw kart postaci (załącznik 1). Poproś dzieci, by zapo-

znały się z opisami i zdjęciami. Chodzi o to, aby z jednej strony przypomniały sobie najistotniejsze osoby występujące w filmie. Z drugiej strony ci bohaterowie mają się pojawić również w ich własnych opowieściach. Dlatego ważne jest, aby gracze wiedzieli, jakimi cechami charakteru obdarzone są postacie w filmie.

3. Następnie przedstaw dzieciom siedem kart sytuacji filmowych, przez które będą przeskakiwać (załącznik 2). Upewnij się, że gracze kojarzą wszystkie wydarzenia. Następnie zaproś uczniów do losowania – niech każdy zespół wylosuje jedną kartę sytuacji.
4. Zadaniem dzieci jest rozwinięcie opisanej na karcie sytuacji. Gracze szukają takich rozwiązań i kontynuacji opowieści, aby skutecznie pomóc Dawidowi i Monice.
5. Powiedz dzieciom, że tworząc historie, mogą korzystać ze swojej wyobraźni i intuicji. W grze zawarte są jednak pewne drogowskazy. Przedstaw uczniom kości opowieści (załącznik 3). To zestaw pięciu kostek. Na ich ścianach znajdują się różnorodne obrazki przedstawiające postacie, zwykłe i magiczne przedmioty oraz symbole zawarte w filmie *Dzień czekolady*.
6. Poproś zespoły, aby przed stworzeniem własnej historii rzuciły wszystkimi kośćmi opowieści. W ten sposób każdy zespół wylosuje jedną postać z filmu, jeden przedmiot magiczny, jeden przedmiot zwykły oraz dwa symbole. Wylosowane elementy powinny się pojawić w budowanych przez dzieci opowieściach – to one mogą stanowić dla uczniów podpowiedź i inspirację, w jaki sposób pomóc Monice i Dawidowi.
7. Zaproś kolejne grupy do przedstawienia swoich opowieści. Dzieci mogą wybrać miejsce w sali, w którym będą opowiadać. Aby ubarwić swoje rozwinięcie filmowej fabuły, gracze mogą włączać w opowieści również gesty, mimikę, dźwięki lub przedmioty, które znajdą w pomieszczeniu.
8. Po każdej opowieści zaproś dzieci do krótkiej rozmowy. Zapytaj, dlaczego wybrały taką wersję rozwiązania problemów bohaterów, co było dla nich najistotniejsze. Możesz również skorzystać z pytań dodatkowych:

Sytuacja I: na strychu w domu Dawida zamieszkał Skoczek Czasu
O co warto zapytać uczniów:
- Co reprezentuje Skoczek?
- Czy to pozytywna, czy negatywna postać?
- Dlaczego pojawia się akurat w tym momencie filmu?

Sytuacja II: Monika próbuje uciec z domu
O co warto zapytać uczniów:
- Co kieruje Moniką?
- Jak można jej pomóc?

Sytuacja III: wiedźma niepokoi dzieci w czasie snu
O co warto zapytać uczniów:
- Dlaczego wiedźma pojawiła się w nocy?
- Jak ją sobie wyobrażacie?
- Jak można ją pokonać?

Sytuacja IV: Dawid tęskni za siostrą Zuzią
O co warto zapytać uczniów:
- Czy myślicie, że Monika naprawdę rozumie język zwierząt?
- Co pomoże ukoić tęsknotę Dawida za siostrą?

Sytuacja V: Monika chce już dorosnąć
O co warto zapytać uczniów:
- Dlaczego Monice zależało na tym, żeby się zestarzeć?
- Jaka jest różnica między byciem dorosłą osobą a dzieckiem?

Sytuacja VI: Dawid nie może podjąć decyzji
O co warto zapytać uczniów:
- Czy wy też miewacie sytuacje, w których zależy wam na dwóch rzeczach jednocześnie? Jakie to sytuacje?
- Z czym może się wiązać natychmiastowe zestarzenie?
- Czy sami byście się na to zdecydowali?

Sytuacja VII: wiedźma chce zabrać wspomnienia Dawida i Moniki
O co warto zapytać uczniów:
- Czy chcielibyście oddać swoje wspomnienia wiedźmie?
- Dlaczego Monice i Dawidowi tak zależy na zachowaniu swoich wspomnień?

Sytuacja VIII: Monika i Dawid świętują dzień czekolady
O co warto zapytać uczniów:
- Czy wy też macie swoje rodzinne rytuały?
- Dlaczego czekolada jest tak ważna w filmie?

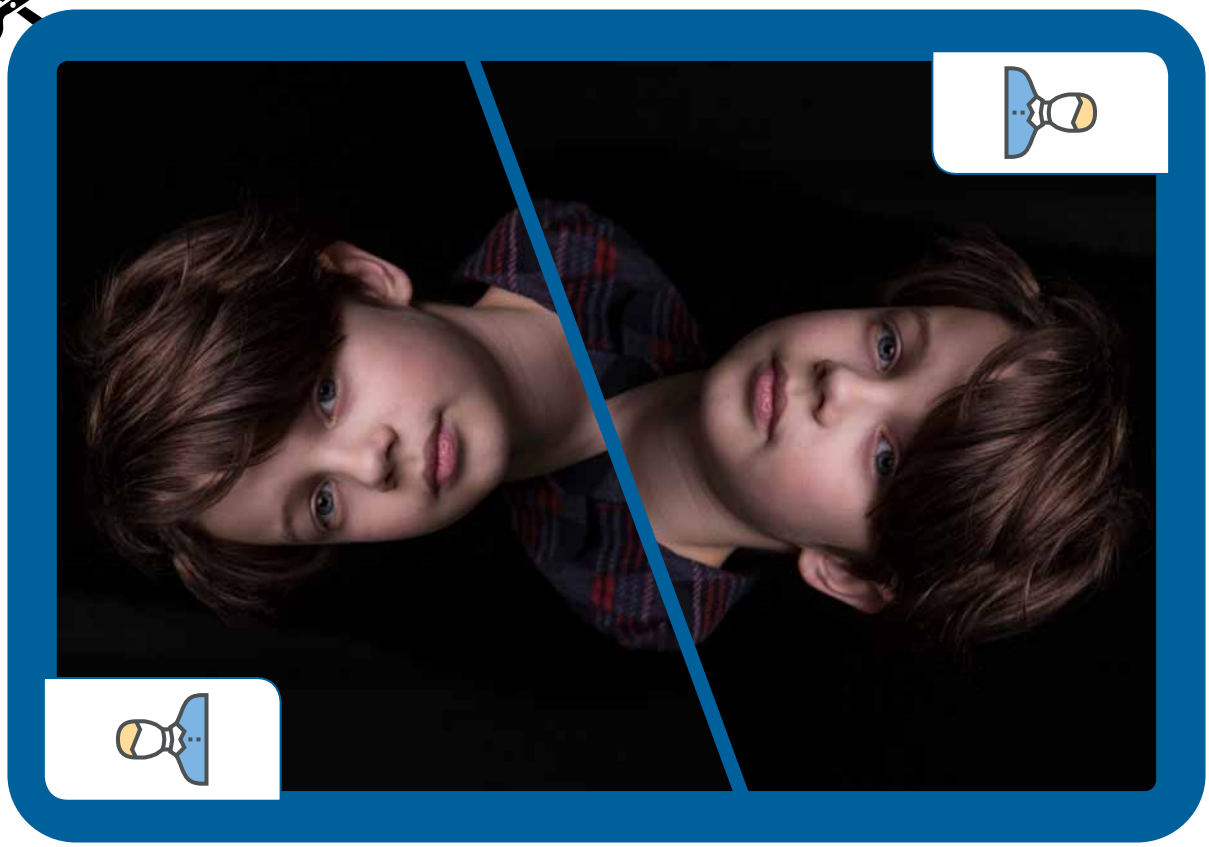
9. Podziękuj dzieciom za udział w grze. Doceń ich kreatywność i zaangażowanie w tworzenie historii i szukanie rozwiązań problemów.

III. Podsumowanie – praca domowa

czas: 10 minut

Podsumowując zajęcia, odnieś się do codziennych doświadczeń dzieci. Powiedz, że każdy z nas, dziecko czy dorosły, napotyka w swoim życiu wiele trudnych sytuacji, które wzbudzają strach, tęsknotę, lęk czy złość. Aby sobie z nimi poradzić, możemy poszukać wokół siebie pomocnych osób. Być może są też przedmioty lub miejsca, dzięki którym czujemy się nieco lepiej. Poproś uczniów, aby w domu zastanowili się nad tym, kto jest dla nich ważny (może im pomóc, wesprzeć ich, pocieszyć) oraz jakie przedmioty lub miejsca sprawiają, że w razie trudności czują się bezpieczniej i spokojniej. Możesz zaproponować dzieciom, aby stworzyły własną kostkę opowieści, a na jej ścianach narysowały te postacie/przedmioty/miejsca. Czysty szablon kości opowieści znajdziesz w załączniku 4.

Załącznik nr 1: karty postaci



Jest zdecydowana.
Wie, na czym jej zależy.
Jest bezpośrednia, ciekawska
i odważna. Mówi to, co myśli.
Jest spostrzegawcza. Szybko się
denerwuje i traci cierpliwość. Potrafi
rozmawiać ze zwierzętami.
Tęskni za babcią i jest gotowa
zrobić wiele, żeby znowu się
z nią zobaczyć.

Monika

Jest spokojny. Lubi obserwo-
wać. Ma swoje tajemnice. Jest
opiekuńczy. Troszczy się o swoją
przyjaciółkę Monikę. Jest bardzo
samodzielny, ale dba o bezpieczeń-
stwo. Chciałby na nowo połączyć
swoją rodzinę.

Dawid

Mieszka w zegarze na strychu. Uwielbia czekoladę. Nie może bez niej żyć i potrafi się o nią awanturować. Ma dużo energii, ciągle się rusza. Gra na lirze korbowej. Może przenieść każdego o 100, 200, a nawet 1000 lat do przodu. Ale nie może podróżować w przeszłość, bo tego czasu już nie ma.

Skoczek Czasu

Jeździ na motorze, a w nocy lata i straszy. Ma uczulenie na czekoladę, ale lubi pić mocno słodzoną herbatę. Nikogo nie lubi, a miła staje się tylko wtedy, kiedy jej na czymś zależy. Piękne wspomnienia to jej ulubione danie.

Wiedźma

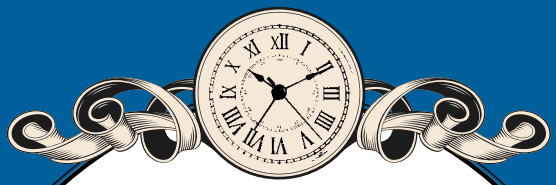
Jest ciągle zajęty jedzeniem, ale może zjadać tylko to, co się już wydarzyło i jest przeszłością. Każde z jego siedmiu obliczy skupia się na spożywaniu tylko jednego dnia tygodnia. Poniedziałkowy Pożeracz otrzymuje niestety same nieprzyjemne sytuacje, bo w końcu nikt nie lubi poniedziałków. Godzi się z tym, co było, i dzielnie zjada wszystko, co otrzyma od kelnera.

Pożeracz Czasu

Zarządza barem czasu w zegarze. Stołuje u siebie wszystkich gości. Zna ich potrzeby i zwyczaje. Przewiduje, co się stanie. Może być odrobinę pomocny, ale tylko wtedy, gdy wymaga tego sytuacja. Wszystko zależy od losu.

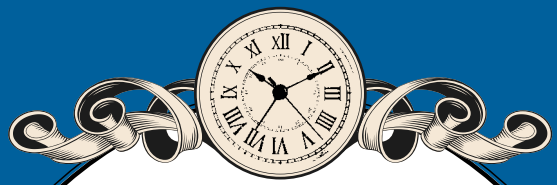
Kelner

Załącznik nr 2: karty sytuacji



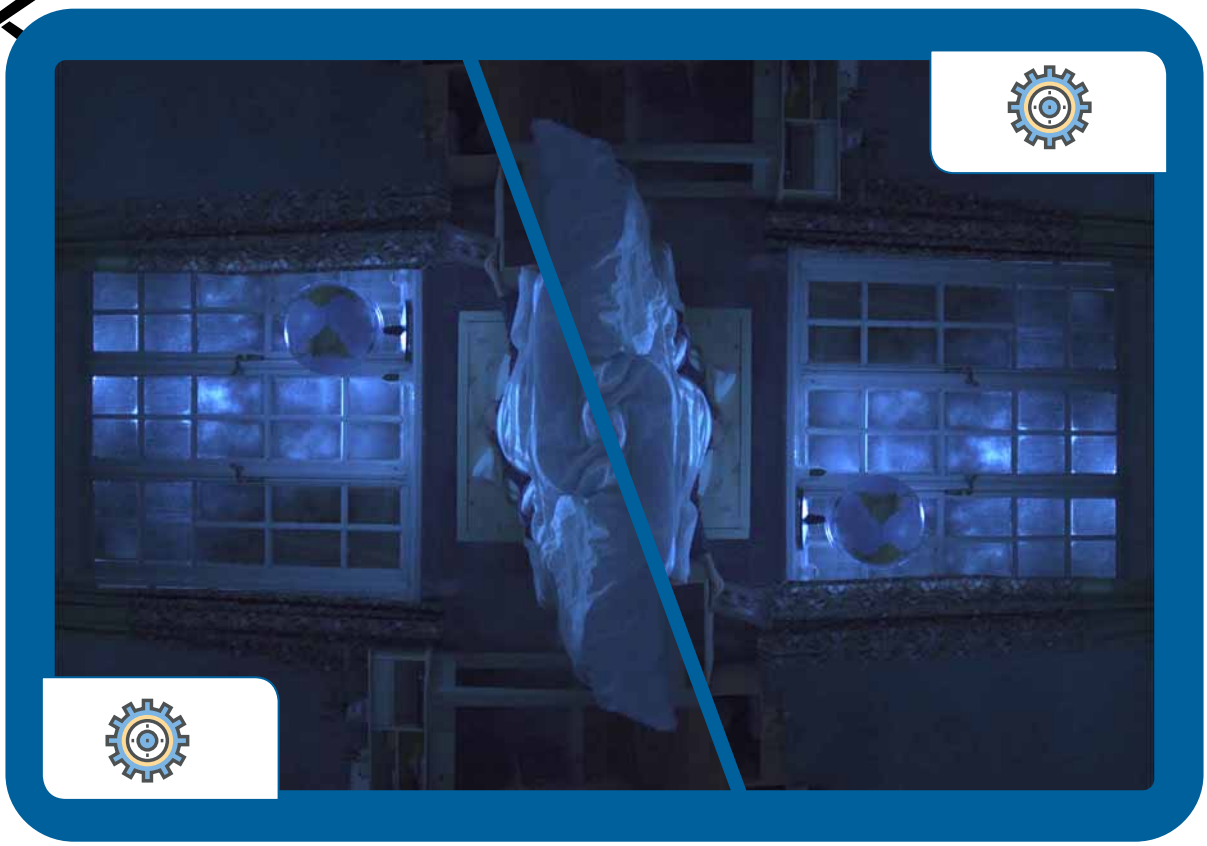
Dawid odkrywa, że w zegarze na strychu jego domu mieszka dziwna postać – Skoczek Czasu. Jest trochę zdziwiony, a trochę przestraszony. Chce przepłoszyć Skoczka, ale też chciałby go poznać. Co może zrobić Dawid?

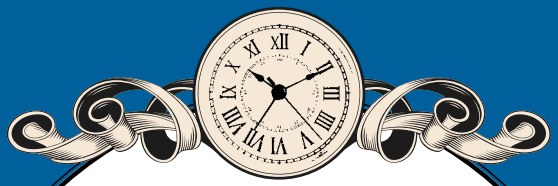
Karta 1



Monika nie czuje się dobrze w nowym domu. Nie może się dogadać z rodzicami, a przede wszystkim tęskni za swoją babcią. Postanawia uciec. Spróbujcie rozwinąć tę sytuację tak, by pomóc Monice.

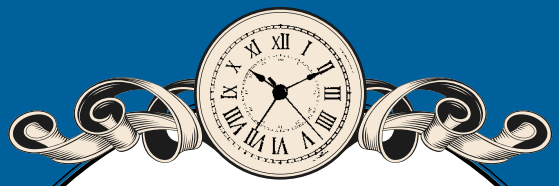
Karta 2





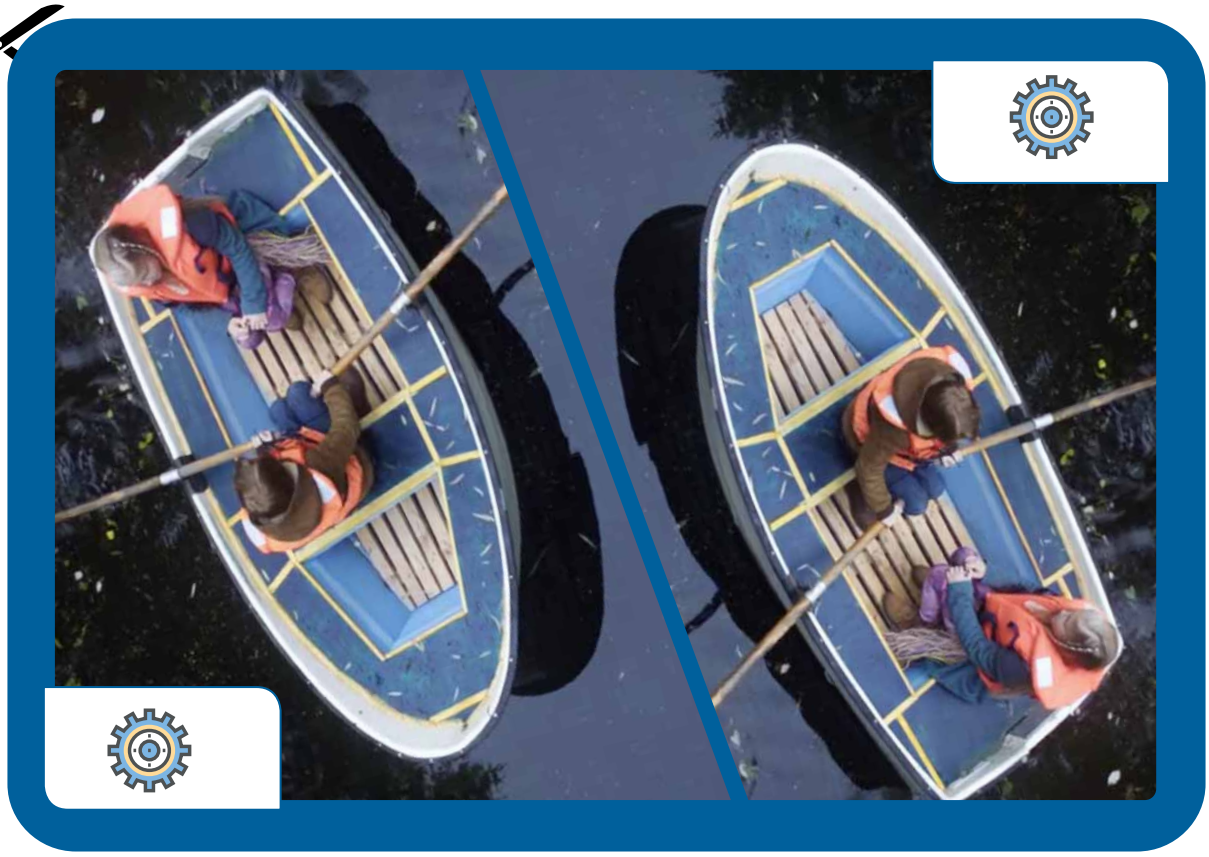
W nocy Monika i Dawid słyszą niepokojące dźwięki. To wiedźma próbuje ich nastraszyć i zaburzyć ich spokojny sen. Podpowiedzcie dzieciom, jak pokonać strach.

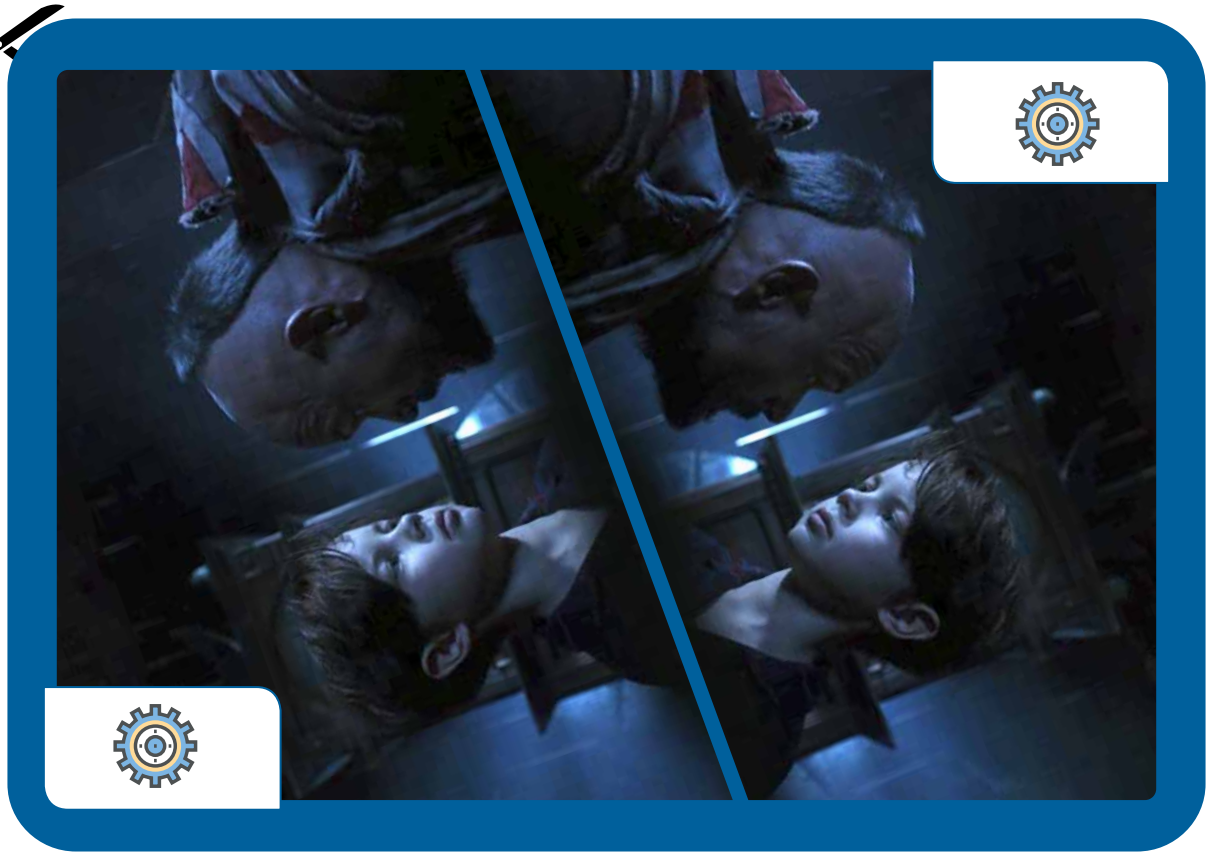
Karta 3

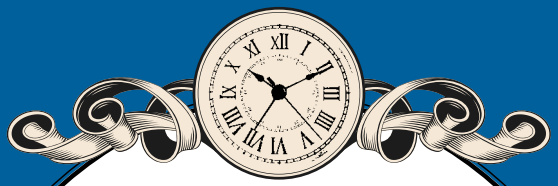


Dawid opowiada Monice o swojej siostrze Zuzi, która zmarła. Tęskni za nią. Wierzy, że kotka to właśnie jego siostra. Wspólnie odkrywają, że w kocim języku próbuje im coś przekazać. Jak można pomóc tęskniącemu Dawidowi?

Karta 4

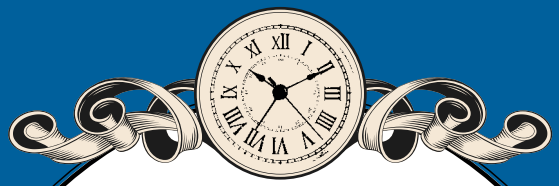






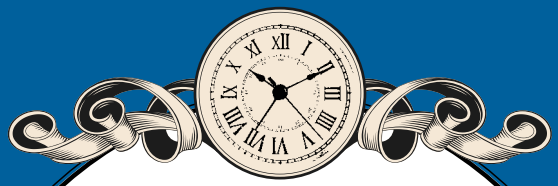
Monice zależy, żeby już być dorosłą. Chce się zestarzeć najpóźniej do poniedziałku. Prosi Dawida, by wymyślił na to jakiś sposób. Pomóżcie Dawidowi i poszukajcie rozwiązania.

Karta 5



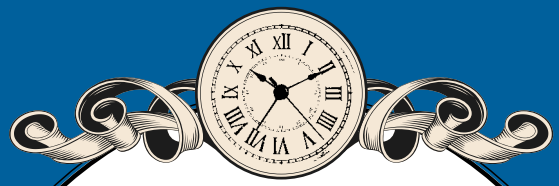
Dawid rozmawia ze Skoczkiem Czasu. Prosi, żeby sprawił, by Monika się zestarzała. Ale sam nie wie, czy też chce się zestarzeć. Boi się, że kot, w którym mieszka jego siostra, zniknie i Dawid straci Zuzię na zawsze. Pomóżcie mu podjąć decyzję.

Karta 6



Dawid i Monika stają do starcia z wiedźmą, która poluje na ich wspomnienia. Chce im odebrać pamięć o ważnych dla nich osobach – babci i siostrze. Uważa, że lepiej jest zapomnieć. Jak Dawid i Monika mogą obronić swoje wspomnienia?

Karta 5

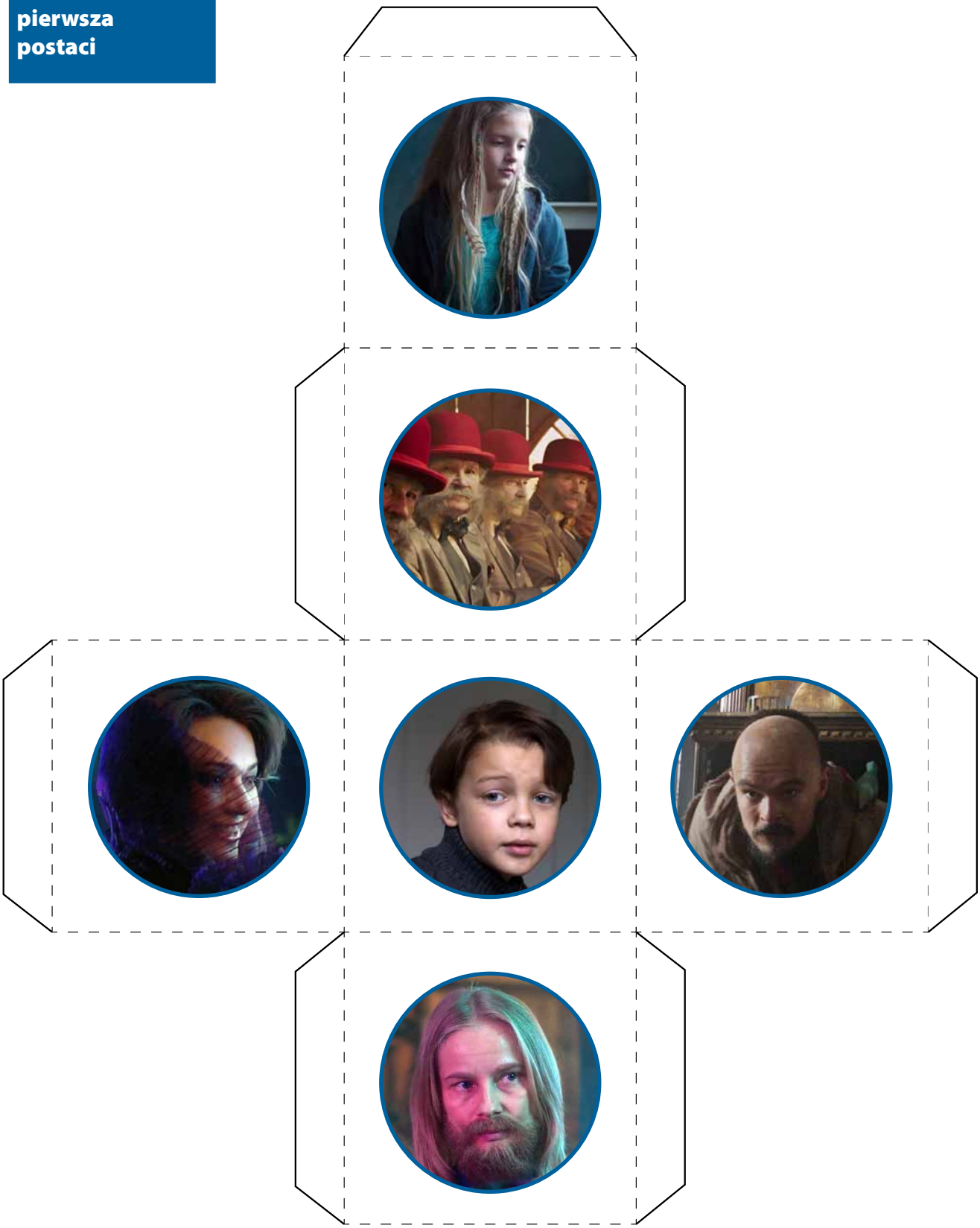


Dzieciom udało się obronić wspomnienia i to, co dla nich ważne. Wspólnie z rodzicami Dawida świętują dzień czekolady. A co mogło się wydarzyć potem?

Karta 6

Załącznik nr 3: Kości opowieści

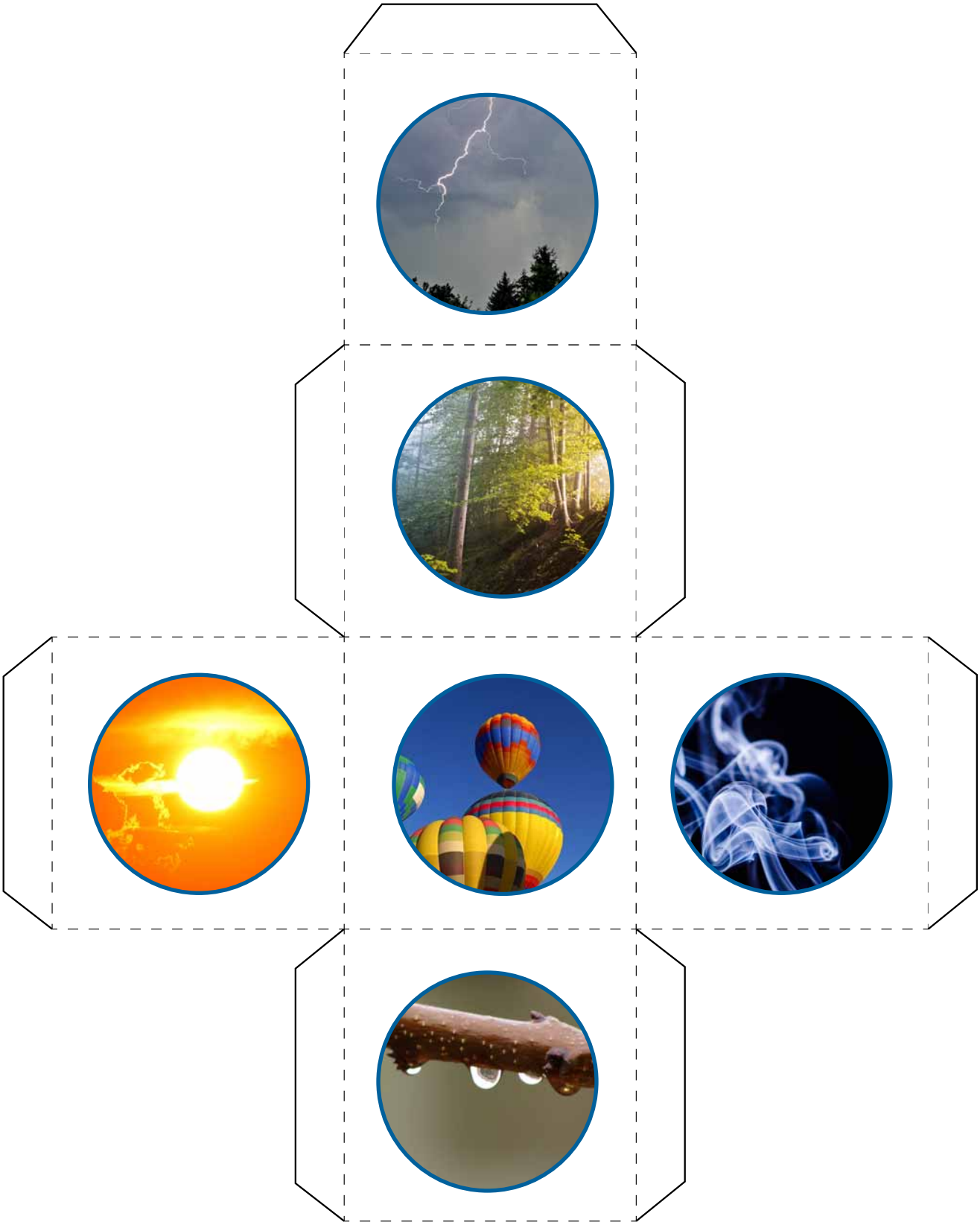
Kostka pierwsza postaci



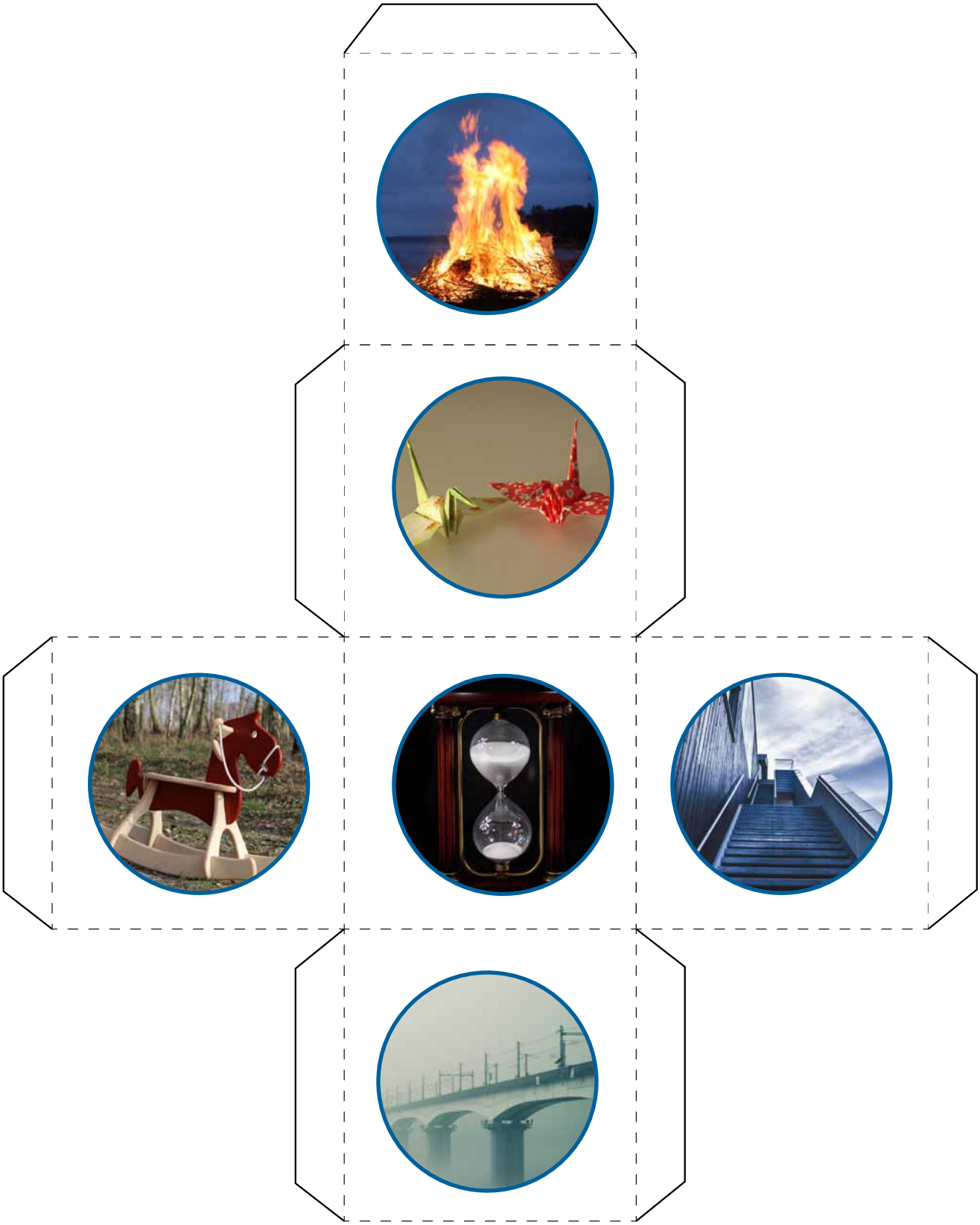
Kostka druga rzeczy magicznych

Kostka trzecia
rzeczy zwykłych

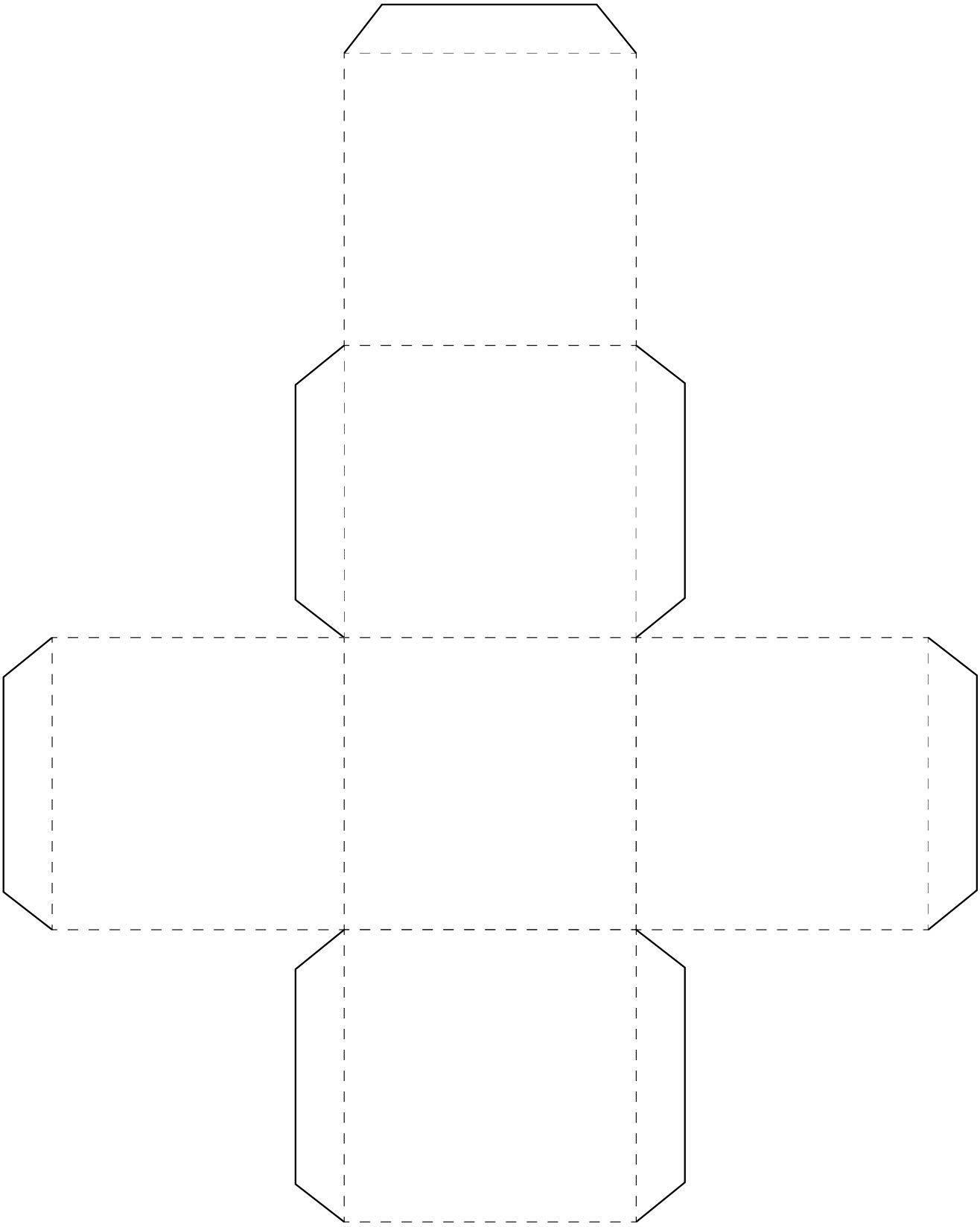
Kostka czwarta symboliczna



Kostka piąta symboliczna



Załącznik nr 3:
Szablon kości opowieści



Dzień Czekolady

CEO
CENTRUM EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

Opracowanie: Marta Pawlak

Temat:

Łapacz łez, czyli rusz głową!

Etap kształcenia:

klasy I–IV szkoły podstawowej

Czas trwania:

1 godzina lekcyjna (z możliwością przedłużenia o kolejną godzinę lekcyjną)

Cele zgodnie z podstawą programową:

1. wspieranie wielokierunkowej aktywności dziecka przez organizowanie sytuacji edukacyjnych umożliwiających eksperymentowanie i nabywanie doświadczeń oraz poznawanie polisensoryczne, stymulujących jego rozwój we wszystkich obszarach: fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym;
2. planowa realizacja programu nauczania szanująca godność uczniów, ich naturalne indywidualne tempo rozwoju, wspierająca indywidualność, oryginalność, wzmacniająca poczucie wartości, zaspokajająca potrzebę poczucia sensu aktywności własnej i współdziałania w grupie;
3. zapewnienie dostępu do wartościowych, w kontekście rozwoju ucznia, źródeł informacji i nowoczesnych technologii;
4. organizacja zajęć:
   a) dostosowanych do intelektualnych potrzeb i oczekiwań rozwojowych dzieci, wywołujących zaciekawienie, zdumienie i radość odkrywania wiedzy, rozumienia emocji, uczuć własnych i innych osób, sprzyjających utrzymaniu zdrowia psychicznego, fizycznego i społecznego (szeroko rozumianej edukacji zdrowotnej),
   b) umożliwiających nabywanie doświadczeń poprzez zabawę, wykonywanie eksperymentów naukowych, eksplorację, przeprowadzanie badań, rozwiązywanie problemów w zakresie adekwatnym do możliwości i potrzeb rozwojowych na danym etapie oraz z uwzględnieniem indywidualnych możliwości każdego dziecka;
5. kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość.

Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia w zakresie emocjonalnego obszaru rozwoju w edukacji wczesnoszkolnej – uczeń osiąga:

1. umiejętność rozpoznawania i rozumienia swoich emocji i uczuć oraz nazywania ich;
2. umiejętność rozpoznawania, rozumienia i nazywania emocji oraz uczuć innych osób; potrzebę tworzenia relacji;
3. umiejętność przedstawiania swych emocji i uczuć przy pomocy prostej wypowiedzi ustnej lub pisemnej, różnorodnych artystycznych form wyrazu;
4. świadomość przeżywanych emocji i umiejętność panowania nad nimi oraz wyrażania ich w sposób umożliwiający współdziałanie w grupie i adaptację w nowej grupie;
5. umiejętność odczuwania więzi uczuciowej i potrzebę jej budowania, w tym więzi z rodziną, społecznością szkoły i wspólnotą narodową;
6. umiejętność uświadamiania sobie uczuć przeżywanych przez inne osoby z jednoczesną próbą zrozumienia, dlaczego one występują, a także różnicowania form ich wyrażania w zależności od wieku;
7. umiejętność rozumienia odczuć zwierząt, wyrażania tych stanów za pomocą wypowiedzi ustnych i pisemnych oraz różnorodnych artystycznych form wyrazu;
8. doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych.

Uczeń wyraża w pracach plastycznych uczucia i emocje wobec rzeczywistości, a także płynące z inspiracji muzycznych czy literackich (impresja i ekspresja); rysuje, maluje, ilustruje zjawiska i wydarzenia realne i wyobrażone (także w korelacji z innymi przedmiotami).

Uczeń projektuje graficzne formy użytkowe (zaproszenie, okładka, plakat); kształtuje przestrzenne formy dekoracyjne i scenograficzne – indywidualnie i w zespole; umiejętności te wykorzystuje w przygotowywaniu imprez i uroczystości szkolnych, np. powiązanych z kalendarzem różnego typu świąt.

Cel ogólny:

Wzmacnianie umiejętności diagnozowania problemów dnia codziennego i radzenia sobie z nimi.

Cele szczegółowe:

Uczeń poprawnie identyfikuje emocje, zarówno przyjemne, jak i trudne.

Uczeń akceptuje istnienie trudnych emocji i uczy się radzić sobie z nimi.

Uczeń w twórczy sposób podejmuje działania mające na celu rozładowanie napięcia emocjonalnego.

Uczeń wie, że zawsze może poprosić o pomoc w sytuacji trudnej emocjonalnie.

Przebieg zajęć

I. Wprowadzenie

czas: 10 minut

Dyskusja, zabawa ruchowa

Potrzebne materiały: lekka piłka (gumowa, plażowa lub balon), flamaster

Rozpocznij zajęcia od krótkiej dyskusji z dziećmi na temat emocji, które zaobserwowały w filmie. Możesz pomóc uczniom, przywołując poszczególnych bohaterów (Dawid, Monika, ich rodzice, wujek, psycholog – wiedźma, Skoczek Czasu, zjadacze czasu). Bierzesz do rąk piłkę i zapisujesz na niej flamastrem jedną emocję. Następnie rzucasz piłkę do jednego z uczniów i prosisz, żeby dopisał na piłce kolejną emocję.

Po wypisaniu zaobserwowanych emocji zapytaj dzieci, w jakich sytuacjach one przeżywają takie emocje (pozytywne i trudne). To pozwoli na zbadanie nastroju w grupie, a także pomoże zdiagnozować poziom umiejętności w nazywaniu swoich i cudzych emocji.

II. Oswajacz smutków dnia codziennego

czas: 30 minut

Praca techniczna

Potrzebne materiały: 2 kartony (mały i duży), rolki po papierze toaletowym lub ręcznikach papierowych, klej, flamastry, kolorowa bibuła, wstążeczki, nożyce, karteczki z nazwami trudnych emocji i smutków dnia codziennego (załącznik 1)

Po przeprowadzeniu pierwszego ćwiczenia dzieci nazywają emocje oraz wymieniają sytuacje, w których je przeżywają. Dzięki temu płynnie przejdziesz do kolejnego zadania.

Na początku zapytaj dzieci, co zrobić, żeby oswoić kota. Możesz się odnieść do filmowego kota – Zuzi. Zapiszcie pomysły oswajania zwierzaka na tablicy lub flipcharcie. Następnie przechodzisz do zasadniczego zadania. Dajesz dzieciom materiały techniczne i prosisz o zbudowanie z nich kota. Na początku kot jest bez ozdób (zbudowany z kartonów). Ważne, żeby zwierzę miało otwór, do którego dzieci będą wrzucać karteczki. Potem rozsypujesz w dostępnym miejscu

karteczki z nazwami trudnych emocji i prosisz, żeby każdy nakarmił kota taką emocją, tłumacząc mu na głos, jak może sobie z nią poradzić. Po wrzuceniu karteczki do wnętrza zbudowanego kota uczestnicy ozdabiają go wedle uznania wstążeczkami lub bibułą. Kota można też pogłaskać lub przytulić. Ważne, żeby dzieci wyraziły swoje uczucia.

Na koniec powstaje kolorowy i oswojony kot. To dobry moment, żebyście porozmawiali o sposobach oswajania trudnych emocji.

Możesz zadać dzieciom pytania kontrolne:
- W jaki sposób oswajanie kota może wam pomóc w radzeniu sobie z waszymi własnymi smutkami?
- Kogo możecie poprosić o pomoc, gdy smutki lub problemy są dla was bardzo trudne?
- Dlaczego ważne jest przeżywanie wszystkich rodzajów emocji – pozytywnych i tych trudnych?

III. Praca domowa

Poproś dzieci, aby na kolejne zajęcia przygotowały projekt wynalazku do rozwiązywania problemów. Technika dowolna – mogą to być: plakat, projekt techniczny, opis lub praca z plasteliny/modeliny.

IV. Pochłaniacz smutków

czas: 45 minut

Zajęcia na dodatkową godzinę lekcyjną

Praca w grupie, praca twórcza

Potrzebne materiały: 2 kartony, kolorowy papier pakowy, klej, nożyce, taśma klejąca

W poprzedniej części zajęć dzieci zdobyły lub udoskonaliły umiejętność nazywania różnych emocji, a także poznały sposoby radzenia sobie z różnego rodzaju emocjami. Celem tej części jest pokazanie uczniom, na czym polega pozytywne wspieranie kogoś, kto potrzebuje wsparcia. Mamy tendencję do mówienia „wszystko będzie dobrze" albo „jakoś się ułoży". Takie słowa nie niosą jednak wsparcia i ważne, żeby dzieci o tym wiedziały.

Zacznij zajęcia od krótkiego sondażu. Zapytaj, co najczęściej słyszą uczniowie, gdy są smutni. Jakie słowa kierują do nich inni, gdy chcą ich pocieszyć?
- Co najczęściej słyszycie, gdy jesteście smutni?
- Co mówią do was koledzy, żeby was pocieszyć?
- Co mówią rodzice, żeby was pocieszyć?
- Czy te słowa przynoszą pociechę?
- Co by najlepiej zadziałało?

Teraz wspólnie zastanówcie się, jakie słowa rzeczywiście przynoszą pociechę i są pomocne. Jeśli to zadanie sprawia dzieciom trudność, możesz im podsunąć kilka pomysłów:

JESTEŚ MĄDRY

ZNAJDZIESZ ROZWIĄZANIE TEGO PROBLEMU

POMOGĘ CI

POSIEDZĘ Z TOBĄ, JEŚLI MASZ NA TO OCHOTĘ

CZY JEST COŚ, CO MOGĘ DLA CIEBIE ZROBIĆ?

Zapisujcie wszystkie pomysły na małych karteczkach.

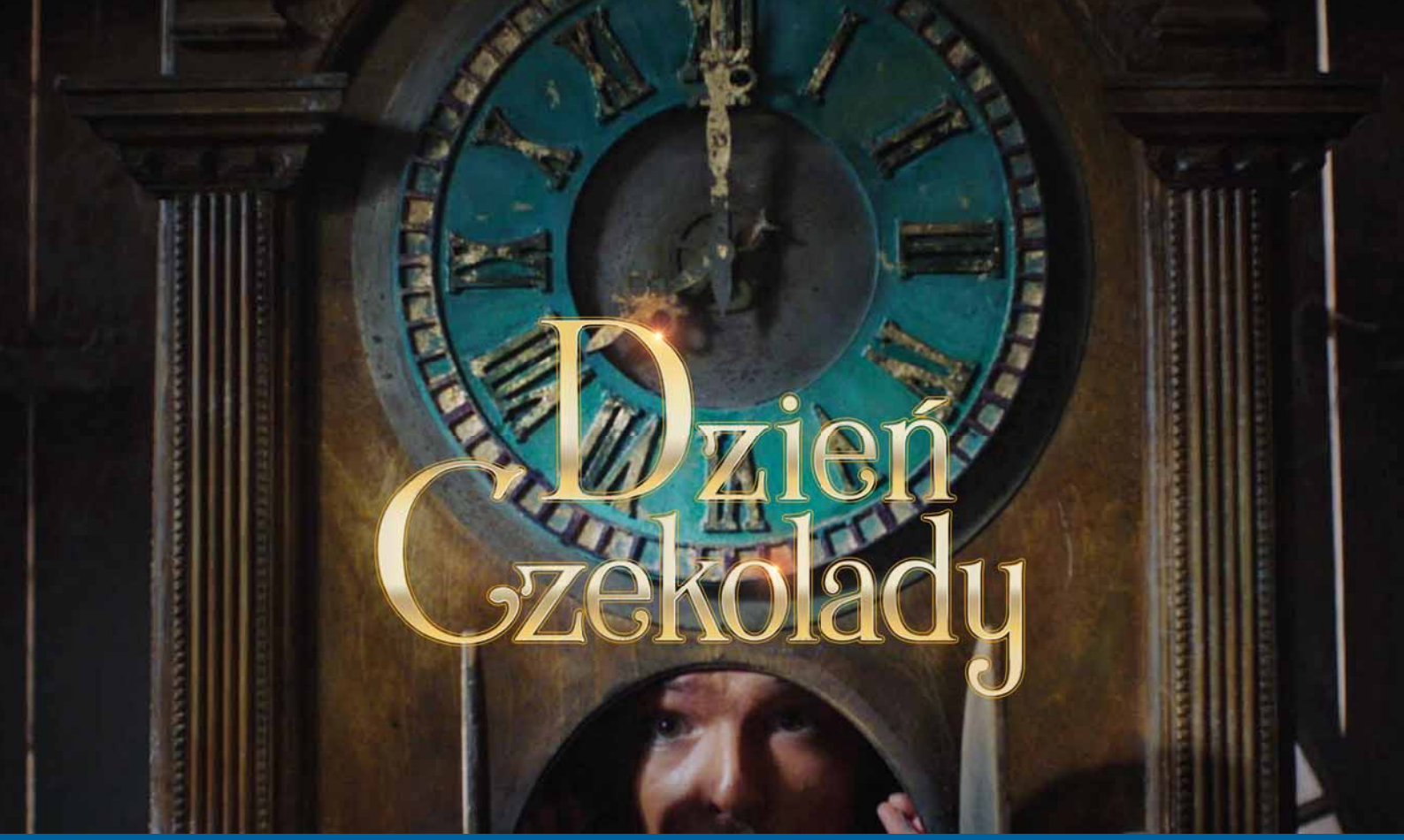
Dzieci mają za zadanie skonstruować pochłaniacz smutków. W zależności od sprawności w grupie uczniowie mogą go zaprojektować wedle własnego uznania. Jeśli sprawia to trudność lub uznasz, że macie za mało czasu, zasugeruj, że pochłaniacz powinien mieć dwie niezależne komory. Dzieci sklejają ze sobą dwa kartony, które ozdabiają. W każdym kartonie znajduje się otwór. W efekcie powstaje twór z dwoma otworami. Do jednego wrzucacie wszystkie karteczki ze słowami wsparcia. Dla lepszego efektu można je włożyć do pojemniczków z jajek niespodzianek, jeśli takie macie. Druga komora pozostaje pusta.

Gdy pochłaniacz smutków jest gotowy, wyjaśnij dzieciom, że do pustej komory mogą w dowolnym momencie (teraz lub w przyszłości) wrzucić karteczkę z zapisanym smutkiem, obrazkiem lub smutną emotikoną za każdym razem, gdy poczują się smutne, złe, przygnębione. W zamian za smutek stworzone urządzenie wydaje z drugiej komory słowa wsparcia.

Pochłaniacz może zostać stałym rekwizytem w waszej sali. W przyszłości, widząc, że ktoś z niego korzysta, razem z innymi uczniami możecie interweniować i realnie pomóc, wspierając dziecko, które akurat tego potrzebuje.

Załącznik nr 1

Pokłóciłeś się z przyjacielem.	Jesteś zły.	Zapomniałeś odrobić pracę domową.	Usłyszałeś przykre słowa od kolegi.
Nie możesz pojechać na wycieczkę klasową. Jesteś smutny.	Jesteś przybity.	Nie zostałeś zaproszony na urodziny kolegi.	Zgubiłeś telefon.
Jest Ci wstyd, bo okłamałeś rodziców.	Jest Ci wstyd za kolegę, który zrobił coś głupiego.	Twój najlepszy kolega wyprowadza się do innego miasta.	Rodzice chcą Cię przenieść do innej szkoły.
Boisz się wracać sam do domu.	Jesteś zazdrosny, że kolega ma więcej kart, które Ty też zbierasz.	Rodzice nie chcą Ci pozwolić nocować u kolegi.	Zgubiłeś się podczas wycieczki klasowej.



OD 31 MAJA W KINACH

MÓWI SERWIS DYSTRYBUCJA

CEO
CENTRUM EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

Materiały pomocnicze dla nauczycieli
przygotowane przez Centrum Edukacji Obywatelskiej

Warszawa 2018