

nie przestrzegają reguł. Jako karę Zosia będzie musiała posprzątać warsztat podczas gdy jej tata próbuje zreperować piłę. Oboje pracują w ciszy. Potem tata pokazuje Zosi jak należy prawidłowo używać narzędzia.

9. Zniszczyć coś niechcący: przykra przygoda w biurze (8 obrazków)

Łukasz i Ala wchodzą ukradkiem do biura mamy. Wiedzą, że jest to zabronione, ale chcą tylko wypróbować nową grę komputerową. W zapale gry zapominają o słodkich napojach, które postawili na stole. Niespodziewanie jedna szklanka przewraca się i słodki, lepki płyn wylewa się na klawiaturę. Dzieci szybko starają się usunąć szkodę w najlepszy możliwy sposób i później znikają. Mama natychmiast odkrywa lepiącą się klawiaturę i woła dzieci. Obydwoje, świadomi swojego błędu przyznają się do winy. Teraz muszą pomagać w pracach domowych i zarobić w ten sposób pieniądze, aby zakupić nową klawiaturę. Szkoda jednak, bo za te pieniądze mogliby kupić sobie coś innego...

Jak to naprawić? SH 1209



Zawartość

- 74 karty
- instrukcja

Uporządkować tematy dotyczące wyrzutów sumienia dzieci i starać się znaleźć rozwiązanie

Każde dziecko czuło kiedyś wyrzuty sumienia, gdy zrobiło coś nie prawidłowego bądź przytrafił mu się mały kłopot. Dzięki tym ilustrowanym historyjkom łatwiej jest odnaleźć odpowiedzi na następujące pytania: jak mogę zaradzić? Jak mam się zachować, kiedy obraziłem lub zmartwiłem kogoś? Mam przyznać się do błędu lub zaprzeczyć wszystkiemu? I jak mam poradzić sobie z wyrzutami sumienia? Mogę naprawdę naprawić zły uczynek?

Te i inne aspekty o podobnej tematyce będą poruszane w 9 ilustrowanych historyjkach.



nowa szkoła

ul. POW 25, 90-248 Łódź,

www.nowaszkoła.com

tel. (42) 630 17 28,

(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Każda historyjka jest tak zbudowana, by móc ją przerwać w konkretnym momencie i dać dzieciom możliwość na aktywną reakcję. Pierwsza część obrazków opisuje sytuację początkową, jak tylko pojawi się karta ze znakiem zapytania, dzieci wybierają kartę symbol i tłumaczą, w jaki sposób one naprawiłyby sytuację. Następnie dyskutuje się nad różnymi propozycjami a następnie porównuje je się z możliwą kontynuacją historyjki tzn. z drugą częścią obrazków.

Obrazki historyjek nie tylko dają możliwości rozmowy, ale zachęcają również do uważnego obserwowania i do zróżnicowanych opowiadań. Dzieci będą mogły porównać sytuacje przedstawione na kartach z ich własnymi doświadczeniami. Logiczna struktura historyjki jest tak zbudowana, by ułatwić opowiadanie chronologicznie prawidłowo.

Argumenty

- zabrać coś komuś
- ukraść
- niesprawiedliwie posądzać
- straszyć kogoś
- obrazić kogoś lub przedstawić go w złej sytuacji
- zniszczyć coś celowo lub niechcący
- nie przestrzegać zasad

Pewne historyjki rodzą się z ewidentnych powodów jak np. zazdrość, niespełnione pragnienie, rozrywka czyimś kosztem, potrzeba wywyższenia się, potrzeba waloryzowania siebie samego, zemsta.

Inne sytuacje są wynikiem pewnych splotów nieszczęśliwych okoliczności lub wynikają z niejasności a nie z powodu prawdziwej przyczyny. Zastanowienie się nad tymi motywami może być ważną częścią pracy z pomocą ilustrowanych historyjek.

Karty symbole

Symbole są tak pomyślane, by pozwolić na indywidualne interpretacje w poszukiwaniu pomysłów na rozwiązanie.

6. Kraść: zaskoczeni na fackie (5 obrazków)

Mateusz i Tomek są w sklepie i oglądają radio przenośne. Ich przyjaciele będą zachwyceni, kiedy opowiedzą, że je ukradli. Będą bohaterami dnia. Tak jak ustalili Mateusz chowa radio pod żakietem. Kiedy podeszli do wejścia ogarnia ich strach. Rzeczywiście zostali zde-maskowani i zaprowadzeni do gabinetu dyrektora, gdzie mają czekać na rodziców. Koniec bohaterstwa. Co powie mama? Tacie będzie przykro, że kradli. Co zrobić, żeby prosić o wybaczenie rodziców? Jak zareaguje właściciel sklepu? Czy będą musieli iść na policję?

Rodzice przyszli po dzieci i uzgodnili z właścicielem sklepu, że Mateusz i Tomek będą musieli zadość uczynić za swój czyn odpracowując w sklepie.

7. Zniszczyć coś celowo: domek na drzewie (6 obrazków)

Chłopcy i dziewczynki, całe popołudnie pracowali piłą i młotkiem, aby skonstruować domek na drzewie. Ale dwójka dzieci, która nie uczestniczyła w pracach konstrukcyjnych po zakończonej pracy pozostałych dzieci i ich odejściu do domu, zaczęła natychmiast niszczyć domek silnymi uderzeniami. Dopiero później kiedy zobaczyli rozczarowanie budowniczych stojących przed zniszczonym domkiem zdają sobie sprawę ze swojego czynu. Co ich pchnęło do takiego niszczy-cielskiego czynu? Jak mogą okazać innym, że jest im przykro z powodu tego co zrobili? W końcu znajdują sposób: wszyscy razem od-budowują domek.

8. Nie przestrzegać zasad: wejście zabronione (7 obrazków)

Zosia chce zbudować sobie coś w warsztacie swojego taty. W tym momencie nie obchodzi ją za bardzo, że nie ma pozwolenia, aby tam wchodzić. Wkrótce potem łamie się piłka od piły. Zosia w pośpiechu chowa złamaną piłkę i pilę. Dopiero kiedy ojciec niespokojny szuka piły, zdaje ona sobie sprawę, że w pewnym momencie będzie musiała przyznać się i powiedzieć prawdę. Jak wytłumaczyć, że weszła do warsztatu pomimo zakazu? Musi spodziewać się solidnej kary? Skruszona pokazuje tacie, gdzie schowała złamane rzeczy. Oczywiście na początku tata jest zdenerwowany. Oczywiście złamaną pilę można zastąpić, ale jest bardzo rozczarowany faktem, że jego córka

3. Przestraszyć kogoś: kostium potwora (7 obrazków)

Szymon i Franek spokojnie bawią się. Mariusz, starszy brat Franka wraz z Luizą obserwują ich i razem namawiają się na sposób w jaki przestraszyć dwójkę maluchów. Zły żart działa, ale już pod wieczór Mariusz czuje wyrzuty sumienia ponieważ mały Franek nie jest w stanie zasnąć. Nikt nie wie dokładnie w czym jest problem, czego się boi. Czyżby to była jego wina, pyta sam siebie Mariusz. Czyżby to możliwe, żeby ten mały żart miał tak poważne konsekwencje? Na pewno ani on ani Luiza nie chcieli tego. W końcu strach Franka zostaje przezwyciężony, kiedy cała rodzina dowiaduje się o żarcie. Wszyscy razem sprawdzają przebranie i bawią się. Na koniec też, aby Franek szybciej zasnął, Mariusz daje mu swojego pluszaka.

4. Ośmieszyć kogoś: ale jesteś nie modna (y)! 6 obrazków

Na korytarzu szkolnym wszyscy śmieją się z Anny z powodu jej niemodnego ubrania. Beata, która obserwowała całą scenę broni Anny, ale nie udaje jej się ze wszystkimi – tylko Janka, jedna z dziewczyn, które bezwzględnie wyśmiewały się, pokazuje skruchę i wstyd jej za swoje bezmyślne zachowanie. Kto wie czy Anna będzie chciała jej przebaczyć za to, że ośmieszyła ją przed wszystkimi? Jak może to naprawić? Odpowiedź jest prosta, ale wprowadzić ją w czyn wymaga odwagi. Ale Janka, która ubrana jest według ostatniej mody, otwarcie stoi teraz po stronie Anny, która jest ubrana staromodnie

5. Kraść: błyszcząca pokusa (5 obrazków)

Wystawa biżuterii na targach błyszczy w sposób naprawdę kuszący. W tłumie nikt nie spostrzega Sary, która wkłada sobie pierścionek na palec. Mama zauważa nową biżuterię na palcu swojej córki. Wypytując ją, w końcu Sara mówi prawdę. Wracają więc obie na stoisko na targach. Po drodze, na Sarę nachodzi strach. Co stanie się jeśli Pan ze stoiska, zdenerwowany będzie na nią krzyczał? Albo nawet zawoła policję? Czy będzie musiała pójść do więzienia? Teraz Sara stoi przed nią, mama dodaje jej otuchy. Sara przeprasza i oddaje pierścionek. Pan wysłuchuje historii i ponieważ Sara zachowała się uczciwie i chciała oddać pierścionek ten podarował jej go.

	wytłumaczyć się, wykazać zrozumienie, wytłumaczyć sytuację		zapłacić za szkodę, wymienić coś
	przeprzeć, złożyć wizytę z przeprosinami		naprawić szkodę samemu
			otworzyć własne serce, wytłumaczyć się i przeprosić
	wytłumaczyć się, przeprosić, pogodzić się		pocieszyć
	ponieść karę, odpracować		ułożyć ponownie w porządku bądź odłożyć coś na miejsce niezauważenie
	robić dobre uczynki innym		

Obrazki celowo przedstawiają tylko rozwiązania pozytywne (budujące) natomiast karty symbole, będąc one bazą do dyskusji pokazują również rozwiązania negatywne

	zaprzeczać		obwinić kogoś
	milczeć, udawać, że się nic nie wie, poczekać aż przestanie się o tym mówić		

Dwie specjalne karty pozostawiają miejsce na dyskusję bardziej pogłębioną oraz na pomysły bardziej osobiste.

	nie można już naprawić sytuacji		inne własne pomysły
--	---------------------------------	--	---------------------

Opis materiału

- 9 kolorowych, ilustrowanych historyjek składających się z 5-8 kart każda.
- 16 kart symboli z symbolami możliwości rozwiązania konfliktu, w sumie 74 karty formatu 9 x 9 cm

Karty, które odnoszą się do jednej historyjki mają na rewersie ten sam duży numer, natomiast sekwencja ilustracji każdej historii jest wskazana małym numerem. Karty z symbolem nie są ponumerowane widząc, że można je wykorzystywać do wszystkich historyjek

Zastosowanie

- nauczanie przedszkolne
- przedszkola
- szkoły specjalne
- szkoły podstawowe
- nauczanie języków obcych
- terapia zachowania

Cele

- zastanowić się nad winą i niewinnością
- opisać konflikt sumienia
- opisać uczucia takie jak wyrzuty sumienia bądź zazdrość
- uświadomić sobie własne błędy i własną odpowiedzialność za fakty
- poszukać rozwiązania i porozmawiać o nich
- odszukać rozwój wydarzeń i ich kolejność chronologiczną
- myśleć logicznie
- wypowiedzieć się ustnie i pisemnie

Proponowane zajęcia w klasie

- znaleźć prawidłową kolejność kart
- w danej chwili zaproponować (znak zapytania), przerwać historyjkę, by uważnie obserwować i opisać sytuację oraz uczucie przedstawionych w niej osób

- z pomocą kart z symbolem, poszukać rozwiązanie i następnie przedyskutować je
- opowiedzieć historyjki z zaproponowanymi rozwiązaniami zakończenia
- porównać rozwiązania, które były zaproponowane z rozwiązaniami na obrazkach historyjki
- opowiedzieć rozwój historyjki
- znaleźć odpowiedni tytuł
- opisać z dokładnością sytuację i osoby
- stawiać pytania związane z tematem i odpowiedzieć na nie
- porównać historyjkę z własnymi doświadczeniami

Zawartość

W podsumowaniach, które będą robione dzieci, podane są po imieniu, które oczywiście będzie można zmienić. Niektóre dzieci są narysowane w taki sposób, że mogą to być zarówno chłopcy jak i dziewczynki.

1. Zabrać coś komuś: rolki w linii. 6 obrazków

Mikołaj bardzo pragnie mieć rolki, które Zuzanna przyniosła do szkoły. W chwili, kiedy jest nie obserwowany, niezauważony zabiera rolki i chowa je u siebie w domu. Potem jednak nachodzą go myśli, które powodują poczucie niepewności. Może źle uczynił? Nie powinno się kraść i Zuzanna będzie na pewno smutna kiedy zorientuje się, że nie ma już swoich rolek. Gdyby wiedział, chociaż jak zaradzić na to co zrobić. Nazajutrz Mikołaj czeka chwili, kiedy nie ma już nikogo w szkole i cichutko wchodzi do auli. Tu niezauważenie, odkłada na miejsce rolki, razem z liścikiem. Cóż tam będzie napisane?

2. niesprawiedliwe podejrzenie.

Zabrać coś komuś: słodkie kuszenie (8 obrazków)

Olek dostaje w prezencie urodzinowym pudełko czekoladek. Mama i dziadek po cichu biorą parę czekoladek. Dziecko jak tylko się spostrzeże daje winę swojej małej siostrzyczce. Ona akurat nie wzięła żadnej czekoladki. To inni powinni teraz naprawić sytuację. Mama przeprosza Olka i odkupuje mu czekoladki. Olek przeprosza więc za niesprawiedliwe posądzenie siostrzyczki i dzieli się z nią czekoladkami.