

## **GRY INTERAKCYJNE – CELE I ZASADY**

Sytuacja w klasie nie jest najlepsza? Trudno się w niej pracuje? Nie ma atmosfery pracy i współpracy? Inni nauczyciele narzekają po każdej lekcji z Twoimi wychowankami? Uczniowie ciągle się kłócą, są nieuprzejmi i agresywni?

Jeśli odpowiedź na większość pytań brzmi TAK, warto wypróbować gry interakcyjne.

### **Na czym polegają gry interakcyjne?**

Gry interakcyjne przeznaczone są do nauczania w zakresie psychospołecznym. Polegają na podejmowaniu przez grupę różnorodnych działań, podczas których uczestnicy wchodzi z sobą w interakcje. Czas trwania i treść zabawy są dokładnie określone.

Energia dzieci (nieodparta chęć mówienia i poruszania się), która w tradycyjnym nauczaniu stanowi często przeszkodę w osiągnięciu celów, jest tu wykorzystywana do konstruktywnego uczenia się zachowań i postaw społecznie akceptowalnych.

W grach tego typu nie ma poprawnych i złych rozwiązań, nie wiadomo, jaki będzie wynik, ponieważ zależy on od reakcji, zachowania, emocji wszystkich uczestników. Dzieci nie koncentrują się na nauczycielu, który rezygnuje w znacznym stopniu z kierowania grupą, ale na sobie nawzajem, dzięki czemu uczą się od siebie – razem stawiają pytania, eksperymentują, szukają odpowiedzi.

### **Jakim celom służą gry interakcyjne?**

- Wspomagają socjalizację (uczą porozumiewania się, stawiania żądań, współpracy, podejmowania decyzji, odpowiedzialności za siebie i za zespół, tolerancji i akceptacji).
- Rozwijają osobowość dzieci (oddziałują na ich myśli i uczucia).
- Niezwykle skutecznie przyczyniają się do rozwoju spójności grupy.
- Motywują do działania, ponieważ budzą w dzieciach ciekawość i radość uczenia się.
- Wyrównują poziom wiedzy i umiejętności pomiędzy uczniami.
- Minimalizują lęki.
- Uwrażliwiają postrzeganie – dziecko precyzyjniej i w bardziej zróżnicowany sposób pojmuje siebie oraz innych – własne i cudze uczucia, myśli, pomysły, fantazje.
- Uczą wyrażania emocji i rozwijają umiejętność komunikacji.
- Rozwijają poczucie własnej wartości.

### **Dlaczego są skuteczne?**

Gry interakcyjne w pełni angażują i aktywizują dzieci. Dzieje się tak, ponieważ uczestnicy – z założenia – podejmują różnorodne działania, np.:

- komunikują się – zarówno werbalnie, jak i niewerbalnie, np. pertraktują, podejmują decyzje, dyskutują
- odgrywają role
- poruszają się
- wykonują różne czynności.

Co ważne – zaangażowane są wszystkie dzieci, a nie tylko te, które z natury są aktywne i zazwyczaj osiągają bardzo dobre wyniki.

Każde działanie dostarcza dziecku przeżyć. Jednocześnie doświadcza ono konsekwencji swojego działania i otrzymuje reakcję zwrotną (feedback) od innych dzieci – dowiaduje się, jak koleżanki i koledzy reagują na jego zachowanie.

W grach interakcyjnych zaspokojone są dwie ważne potrzeby dziecka – współzawodnictwa i współpracy.

Gra interakcyjna kończy się podsumowaniem – omówieniem eksperymentu i sytuacji, która miała miejsce podczas jego trwania. Dzięki temu uczestnicy przeżywają tzw. aha-efekt. Polega on na wyraźnym odczuciu, że cel został zrealizowany – dzieci doznają olśnienia z powodu poznania i zrozumienia nowej prawdy o sobie i świecie.

### Cztery etapy pracy w grach interakcyjnych

- **Analiza sytuacji w grupie**

Na tym etapie nauczyciel musi odpowiedzieć sobie na kilka pytań<sup>1</sup> związanych po pierwsze, z jego pozycją i rolą w grupie, a po drugie – z sytuacją dzieci jako zespołu.

Nauczyciel	Grupa
Jaka jest moja sytuacja jako nauczyciela?	W jakiej sytuacji znajdują się dzieci?
Kim jestem dla grupy?	Jakie są ich potrzeby i zainteresowania?
Jakie są moje potrzeby jako prowadzącego grupę?	Jak przebiegają procesy w grupie?
Czego powinny nauczyć się dzieci <sup>2</sup> , aby łatwiej mi się pracowało?	Czy występują zakłócenia?
Jakie zachowania dzieci irytują mnie, przeszkadzają, utrudniają pracę?	Co pomogłoby dzieciom w pracy w grupie?
Jakie zachowania dzieci ułatwiają mi pracę, sprawiają, że jest przyjemniejsza?	Jaki jest mój cel zastosowania gier interakcyjnych?
	Jaka gra odpowiada stopniowi rozwoju dzieci i grupy?
	Jak bardzo jest ona obciążająca? <sup>3</sup>

- **Wprowadzenie gry interakcyjnej**

Podczas wprowadzania gry – proponowania i przedstawiania jej uczniom<sup>4</sup> – należy przestrzegać następujących zasad:

- poinformować o celach gry
- jasno, zwięźle, plastycznie przekazać instrukcję gry, dać wskazówki, jak ma ona przebiegać
- podkreślić, że zabawa ma charakter eksperymentalny (*Obserwujcie, co czujecie i myślicie podczas zabawy, nie myślcie o tym, czy to, co robicie, czujecie, jest dobre, czy złe*), dzięki czemu dzieci nie będą dokonywały samooceny ani koncentrowały się na wyniku czy dążyły do perfekcji

<sup>1</sup> Pytania znajdujące się w tabeli poniżej podają za: K. W. Vopel *Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży*, cz. IV, wyd. Jedność, Kielce 2009.

<sup>2</sup> Nie chodzi o wiedzę merytoryczną z danej dziedziny, ale o umiejętności psychospołeczne.

<sup>3</sup> W grach interakcyjnych – ze względu na emocjonalne zaangażowanie – dzieci odczuwają także lęk. Nauczyciel musi zadbać o odpowiedni jego poziom, aby stymulował do działania, a nie blokował czy drażnił dzieci.

<sup>4</sup> Przy czym nie należy pytać, czy dzieci chcą wziąć udział w zabawie, tylko zakomunikować: *Chcę wam zaproponować grę*. Jeśli zapytamy, dzieci będą musiały podjąć wspólnie decyzję, na co mogą nie być jeszcze gotowe. Jeśli jednak większość dzieci zaprotestuje przeciw udziałowi w zabawie, należy być gotowym na zmianę planów.

– dać prawo do wycofania się z gry, poinformować dzieci, że mają takie prawo.

- **Faza eksperymentalna**

Nauczyciel nie uczestniczy w grze. Jego rola sprowadza się do podawania kolejnych instrukcji, objaśniania tego, co zostało źle zrozumiane, pilnuje przestrzegania reguł i czasu trwania gry. Jest uważnym obserwatorem tego, co robią dzieci.

- **Faza oceny**

W fazie oceny rola nauczyciela jest bardzo ważna, ponieważ musi on aktywnie pomóc dzieciom w uświadomieniu sobie, czego się nauczyły, jakie doświadczenia zdobyły. W tym celu nauczyciel:

- skłania do refleksji za pomocą pytań oceniających (propozycje takich pytań są podawane w opisach gier)
- zachęca do dzielenia się swoimi doświadczeniami (można to zrobić w parach, w małych grupach, przed całą grupą – każde dziecko powinno mieć możliwość wypowiedzenia się)
- pomagają zrozumieć doświadczenia – dzieci powinny zrozumieć, jakie są konsekwencje ich działań (dla nich samych i dla innych – jakie reakcje, odczucia wywołuje u innych moje zachowanie), przy czym ważne jest, aby nie oceniać i nie ganić dzieci (nie może tego robić ani nauczyciel, ani grupa); każdy, kto tego pragnie powinien otrzymać reakcję zwrotną (feedback)
- zachęca, aby doświadczenia nabyte w grze wykorzystywać w życiu codziennym (warto zadać pytanie: *Jak pomogą ci te doświadczenia w przyszłości? Co chciałbyś robić inaczej? Jak możesz to osiągnąć?*)

Rozmowy podsumowujące to dla prowadzącego najtrudniejszy etap gier, ale też bardzo ważny. Nie należy go jednak przeciągać, jeśli zainteresowanie dzieci maleje.

### Literatura

Heike **Baum** *Pokonywać słabości. Zabawy wzmacniające wiarę we własne siły*, wyd. Jedność, Kielce 2002.

Irene **Fleming**, Jurgen **Fritz** *Zabawy na współpracę*, wyd. Jedność, Kielce 2001.

Birgit **Fuchs** *Gry i zabawy na dobry klimat w grupie*, wyd. Jedność, Kielce 2009.

Lea Regine **Koll** *Wychowanie bez przemocy. Zabawy i działania służące rozwiązywaniu konfliktów*, wyd. Jedność, Kielce 2009.

Rosemarie **Portmann** *Gry i zabawy przeciwko agresji*, wyd. Jedność, Kielce 2008.

Charles A. **Smith** *Grupa bez przemocy. 162 zabawy i ćwiczenia dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, uczące empatii i współpracy*, wyd. Jedność, Kielce 2009.

Klaus W. **Vopel** *Gry i zabawy interakcyjne dla dzieci i młodzieży*, cz. I–IV, wyd. Jedność, Kielce 2009.