



## ÜHTSUS: stsenaariumid vanusegrupile 7-10

### "Abistavad mõtted" *Be Brave, Pinku*

by U. Młodnicka ja A. Waligóra raamatu põhjal Universal Reading Foundationilt.

Vanusegrupp: 7 - 10

Kestus: 2 x 45 minutit

Töövormid: individuaalne, grupp

#### Põhieesmärk:

- õpilaste emotsionaalse säilenõtkuse tõstmine lastekirjanduse abil
- enesehinnangu ja teadlikkuse tõstmine isiklike vajaduste kohta

#### Konkreetsed eesmärgid:

- sotsiaalsete oskuste arendamine
- sõprussuhete tugevdamine
- tutvustada viise hirmude ja nõrkustega hakkama saamiseks
- individuaalse identiteedi ning grupikuuluvuse tunde loomine

#### Õpetamismeetodid:

- probleemilahendus
- abistatud juhendamine
- aktiveerimismeetodid
- ülesandepõhine õpetamine

#### Materjalid:

- 5 mälukaarti sõpradega seotud küsimustega (või illustreeritud stsenaariumid - võib muuta)
- sensoorsed suled, lõõgastav muusika lastele
- kolmnurkne kaart: "sa oled eriline"
- 2 A3 lehte pealkirjadega: "Kasutud / abistavad mõtted"
- valikuline: "*Be Brave, Pinku*" by U. Młodnicka ja A. Waligóra koopia



## TUNNIKAVA:

### 1. SISSEJUHATUS

Õpilased istuvad ringis vaibal.

Õpetaja viib läbi erinevate emotsioonide arutelu.

Tutvusta JULGUSE kontseptsiooni ning julgusta õpilasi märkama olulistes situatsioonides ilmnevaid erinevaid emotsioone.

### 2. SUU JA KEELE SOOJENDUS - "PUHU STRESS MINEMA"

Sulgede abil tuletab iga õpilane meelde olukorra, mis kutsus esile tugevaid emotsioone. Nad kasutavad sulge stressi ja hirmu "minema puhumiseks".

Korda 3 korda.

Täiendav  
tegevus:

loo helide abil lõbus "stressivastane loits" (nt sh, cha, dja).

Õpetaja võib helid tahvlile kirjutada ja kombineerida need grupi lugemistegevustega.

### 3. KASUTUD MÕTTED (kurbus, hirm, keerulised hetked)

Õpetaja tutvustab "kasutute mõtete" ideed - mõtted, mis kerkivad ootamatult ning segavad meid koolis või tööl.

Viita raamatule või teistele tegelastele. Näiteks: Pinku oli mures ja kurb. Oluline sõnum:

kui need mõtted kerkivad, ei ole me üksi - võime rääkida sõbraga.

Õpetaja aitab luua õpilastega koos mõttekaardi.

Järeldus:

kontrolli tagasi saamiseks räägi sõbraga või kellegagi, keda usaldad.

### 4. ABISTAVAD MÕTTED (rahu, tasakaal, kontroll, paus, hingamine)

Õpilased jätkavad tööd oma laua taga.

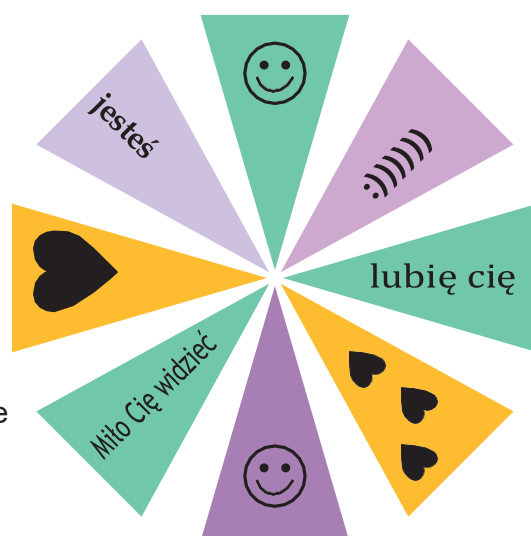
Õpetaja julgustab neid mõtlema viisil, mis muudab kasutud mõtted abistavateks - sõnad, mis toetavad sõpra ja ajavad negatiivsed mõtted minema.

### 5. SÕPRADE SEGASUMM - "SÕPRUSE PITSA"

Õpilased saavad värvilised kolmnurksed A4 lehed.

Koos loovad nad "sõpruse pitsa" joonistuste, lahkete sõnade ja žestide abil.

Võtmeidee: lahetel sõnadel on võim.





## 6. Liikumismäng - "JULGUSE RETSEPT"

Õpilased seisavad ringis.

Õpetaja sosistab igale õpilasele rolli: kas "abistav mõte" või "kasutu mõte". Õpilased liiguvad ringi ja küsivad üksteiselt:

"Kas oled abistav mõte või kasutu mõte?" Nad vastavad vaid

žestidega:

kallistus = abistav mõte kurb

nägu = kasutu mõte

Mäng on kaasav ja emotsionaalne.

## 7. "MA TAHAN SÕPRA" - kunstiline tegevus

Õpilased loovad sõpruse kohta kunsti.

Need sisaldavad sümbolit või sõna, mis võib aidata nende "unistuste sõpra", kui esile kerkivad kasutud mõtted.

Oluline:

iga õpilane esitleb oma tööd klassis.

Õpetaja rõhutab ka kõige väiksemaid positiivseid elemente.

Aplaus ja julgustus aitavad tõsta enesekindlust ning eneseväärtust.

## 8. Kinnistusülesanne

Kasuta tehnoloogiat raamatu sõnumi kinnistamiseks.

Õpilased salvestavad lühivideo, kus loevad ette peatükkide pealkirju või võtmefraase. Nad võivad töötada individuaalselt või paarides.

Sellest saab tähendusrikas mälestus ning aitab neil sõnumit meeles pidada.

## 9. "RAHULAUD" - MÄLUKAARTIDE TEGEVUS

Õpilased töötavad paaris.

Nad vastavad lühiküsimustele või arutlevad mälukaartide abil konfliktiolukordade üle. Nende ülesanne:

leida lahendus, mis töötab kõigi jaoks.

## 10. LÕPETUS

Võta õppetund kokku ja täna õpilasi osalemise ja pingutuste eest. See samm on väga oluline - see aitab luua enesekindlust ning tekitada saavutustunnet.