

ДОДАТКОВІ МАТЕРІАЛИ ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ «НА УРОК»



На Урок
освітній проєкт

ІНКЛЮЗИВНА ОСВІТА В УМОВАХ СУЧАСНОЇ ШКОЛИ

ВЗАЄМОДІЯ В ІНКЛЮЗИВНОМУ КЛАСІ



2020

ОСВІТНІЙ ПРОЄКТ «НА УРОК»

<https://naurok.com.ua>



ВПРАВА 1: ТАНЕЦЬ ІЗ ОЛІВЦЯМИ

Мета: розвинути групову взаємодію, координацію рухів, уміння орієнтуватись на інших.

Хід вправи:

1. Учні об'єднуються у пари та стають навпроти одне одного.
2. Кожна пара отримує по два олівці, які має втримати під час виконання вправ.
3. Діти разом беруться кінчиками пальців за олівці з обидвох боків.
4. Діти мають:
 - *Не випускаючи олівці підняти руки та опустити їх. Знову підняти.*
 - *Витягнути руки вперед, відвести назад.*
 - *Зробити крок уперед, два кроки назад, знов крок уперед.*
 - *Нахилитися вперед, назад, випростатися.*
 - *Присісти, встати.*
5. Далі вправа ускладнюється:
 - *Діти мають поєднувати кілька дій (крок уперед із одночасним підняттям рук).*
 - *Тримати олівці не вказівними пальцями, а мізинцями;*
 - *Виконати вправу з заплющеними очима.*
6. Діти утворюють коло. Тепер утримування олівців стає не парним, а груповим заняттям. Повторіть усі елементи вправи у колі.
7. Обговоріть, яких правил і дій має дотримуватися кожен учасник, аби олівці не падали? На що орієнтуватися під час їх виконання? Як досягти порозуміння, необхідного для виконання завдання?

Висновок: Під час виконання вправи від учасників вимагається чітка координація рухів. Завдання майже неможливо виконати, якщо кожен учасник думає виключно про свої дії, не орієнтуючися на інших.





ВПРАВА 2: ЗІБРАТИСЯ ЗА ГОЛОСАМИ

Мета: поліпшити комунікацію, продемонструвати ефект вибіркового сприйняття.

Хід вправи:

1. Учитель роздає картки, на яких написані назви тварин, здатних видавати характерні звуки (собака, кішка, корова, півень, курка тощо). Кільком дітям дістануться однакові картки – за цим принципом утворюємо групи.
2. Учасники не показують свої картки. Вони мовчки читають, яка тварина їм дісталася, після чого прибирають картки та заплющують очі.
3. Учитель дає завдання: «Зберіться сім'ями, не розплющуючи очей».
4. Діти мають утворити групи. Розмовляти не можна, можна використовувати лише звуки, характерні для вашої тварини.

Висновки: вправа демонструє вибірковість сприйняття, що має місце у будь-якому спілкуванні. У всьому потоку звуків ми виділяємо лише, те, що потрібно, тоді як решта відходить на другий план.

ВПРАВА 3: ПОВОРОТИ У СТИБКАХ

Мета: навчити прогнозувати дії інших, бути уважними, робити свої вчинки більш передбачуваними для партнерів.

Зауважити: вправу бажано виконувати на відкритому повітрі.

Хід вправи:

1. Учні стають рядком так, аби відстань між ними складала не менше півметра, та повертаються обличчям в одному напрямку.
2. За сигналом учителя діти заплющують очі та підстрибують на місці. У стрибку можна повернутись у будь-яку сторону, на 90, 180, 270 або 360 градусів. Кожен сам вирішує куди і наскільки йому повертатися. Домовлятися про це не можна.
3. Після стрибка учасники відкривають очі та дивляться одне на одного.
4. Мета наступного стрибка – знову повернути дітей обличчями в одну сторону. Пропускати стрибок, як і домовлятися про те, як скільки хто повернеться, не можна. Діти мають стежити одне за одним та обирати такий поворот, що допоможе досягненню спільної мети.
5. Учитель фіксує кількість спроб, що знадобляться дітям для виконання вправи.





Висновок: завдання майже неможливо виконати доти, доки учасники намагаються вирішити проблему індивідуально. Нічого не вийде, якщо не намагатися зрозуміти думки інших і пояснити їм власні.

ВПРАВА 4: КИТАЙСЬКИЙ ДРАКОН

Мета: тренувати вміння вести скоординовані дії.

Хід вправи:

1. Клас формує колону, де кожен учасник тримає за пояс/плечі того, хто стоїть попереду. Початок колони – це «голова» дракона, а кінець – «хвіст».
2. «Голова» намагається вхопити «хвіст», а той навпаки – втекти. При цьому рухається вся колона, учасники не розмикають рук.
3. Гра може повторюватися кілька разів, аби кожен учасник побув і «головою», «хвостом» і «тулубом».

Висновок: дракону може бути непросто залишатися цілісним, коли його голова і хвіст мають дві, протилежні цілі. Гра навчить зберігати цілісність класу навіть в умовах, коли різні його групи рухаються до різної мети.

ВПРАВА 5: ПЛУТАНИНА

Мета: навчити учнів командній роботі, вмінню домовлятися, діяти скоординовано.

Хід вправи:

1. Учасники стають у тісне коло (Бажано, аби кількість учасників була парною. Оптимально – по 6-8 осіб у колі).
2. За командою вчителя кожен бере у свою ліву руку теж ліву руку сусіда справа, а правою рукою береться за праву руку людини, що стоїть навпроти.
3. Дітям дається завдання «розплутатися», не відпускаючи рук.
4. Учитель може засікти час, запропонувавши розплутатися на швидкість.

Висновок: гра моделює проблемну ситуацію, що вимагає колективних рішень. Також вона допомагає простежити розподіл ролей у команді – хто висував ідеї, хто їх втілював, хто організував взаємодію, а хто самоусунувся від роботи.





ВПРАВА 6: ЗАПАМ'ЯТОВУВАННЯ ПОЗИ

Мета: розвинути пам'ять, спостережливість та увагу до дій інших.

Хід вправи:

1. Обирається ведучий. Решта учасників застигає у будь-яких позах.
2. Ведучий уважно дивиться на пози, обрані однокласниками, та намагається їх запам'ятати.
3. Згодом він виходить за двері. Тим часом кожен учасник частково змінює положення, а завдання ведучого – по пам'яті відновити пози у первинному вигляді.
4. Проведіть обговорення. Які було запам'ятати простіше за все? Які зміни кидаються в очі у першу чергу?

Висновок: для учнів, які надто сконцентровані на вербальному спілкуванні, вправа є чудовим способом перенести увагу на мову тіла і стати уважнішим до однокласників.

ВПРАВА 7: КОЛО ДОВІРИ

Мета: розвинути довіру один до одного, відповідальність за партнера, координацію дій.

Хід вправи:

1. Учасники (6-8 школярів) формують коло та піднімають руки на рівень плечей.
2. Доброволець виходить у центр, заплющує очі та починає м'яко падати на долоні дітей навколо. Ті ловлять його та акуратно відштовхують, аби він/вона впав на долоні дітей навпроти.
3. Таким чином учня розкачують упродовж однієї-двох хвилин, після чого до кола входить інший доброволець.
4. Аналогічну вправу можна виконувати у трійках, де один учасник стоїть поміж двома іншими. У цьому випадку варто стежити, аби у дітей було достатньо сил, щоб зловити свого партнера.

Висновок: діти не часто перебувають у ситуаціях, де доводиться у прямому смислі покластися на однокласників. Ця ж вправа стимулює саме це відчуття, сприяючи формуванню взаємної довіри та емпатії.





ВПРАВА 8: КРИЖИНА, ЩО ТАНЕ

Мета: сприяти згуртованості та формуванню взаємної довіри.

Хід вправи:

1. Учні формують команди по 5-7 осіб.
2. Кожній команді видається великий газетний лист, його розкладають на підлозі.
3. Учитель зачитує інструкцію: «Уявіть, що ви пережили аварію судна та опинилися на крижині, що дрейфує. Крижина – це ваша газета. Усім учасникам команди треба розміститися на ній та протриматися так кілька хвилин, аби дочекатися рятувального катера. Торкатися підлоги за межами газети заборонено. Той хто так зробить, «тоне».
4. Коли учасники розмістяться на крижинах і протримаються там 10-15 секунд, учитель повідомляє, що під час зіткнення з айсбергом частина криги відламалася (або – «ви потрапили у теплу течію, через що крижина почала танути, її площа зменшилася»), та відриває 1/4 від кожної газети.
5. Так повторюємо 2-3 рази. Якщо у команді «тоне» одна людина, команда отримує попередження. Якщо дві чи більше – вибуває з гри («ваша крижина перевернулася»).
6. Переможцем вважається та команда, що протримається довше за інших.

Вправа передбачає достатньо тісний фізичний контакт учасників та елемент колективного ризику. Тому не рекомендовано проводити її у групах, де школярі не надто товаришують одне з одним.

Висновок: гра демонструє принцип командної роботи – виграти поодиночку неможливо, це можуть зробити лише всі разом. А от програти можна і індивідуально, поставивши під загрозу дії усієї команди.

ВПРАВА 9: ЛЕТЮЧИЙ КИЛИМ

Мета: розвинути креативність, комунікативні навички, здатність до прийняття колективних рішень.

Знадобиться: міцна тканина або килим 2 на 2 метри, який не шкода зіпсувати у ході вправи.

Хід вправи:

1. Формується команда з 4-6 дітей.
2. Вони отримують завдання переміститися разом із килимом у інший кінець класу. При цьому вони мають не злізати з нього та не торкатися нічого за його межами.





3. Можна використовувати будь-які хитрощі, крім прямого заклику решти однокласників перетягнути килим у потрібне місце.
4. Для підвищення азарту можна створити кілька команд та подивитись, хто здолає відстань найшвидше.

Висновок: вправа вимагає винахідливості та примушує діяти у незвичній ситуації. Швидкість пересування килима залежить від того, наскільки ефективний спосіб пересування винайдуть діти і наскільки зібраною буде їхня команда, аби без помилок і витрат часу виконати всі потрібні дії.

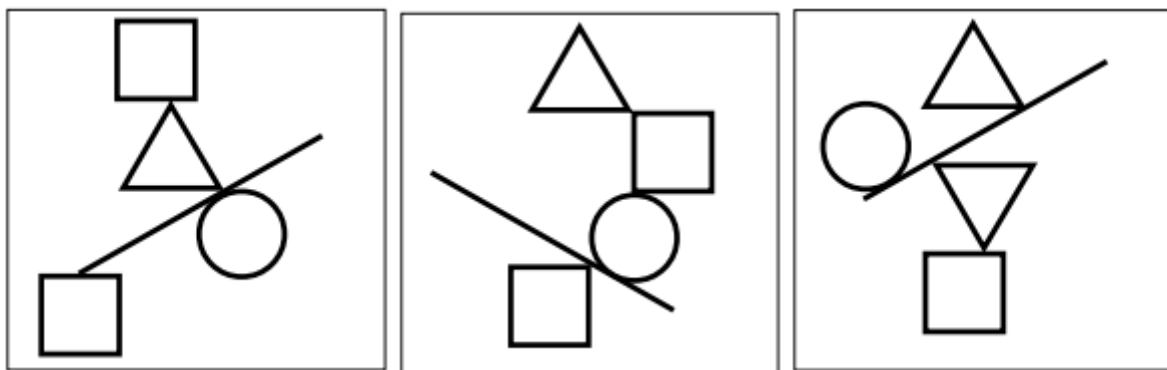
ВПРАВА 10: МАЛЮВАННЯ ЗА ІНСТРУКЦІЄЮ.

Мета: подолання прірви між тим, як уявляє предмет той, хто його бачив, і людина, що чула про предмет лише за описом.

Знадобиться: листи паперу або картки з намальованими на них фігурами.

Хід вправи:

1. Учасники утворюють пари та сідають спиною одне до одного.
2. Один із учасників у кожній парі отримує картку з зображенням геометричних фігур (див. малюнки нижче). Його завдання – надавати інструкції, аби партнер, який не бачив картки, міг якомога точніше намалювати зображення.



3. Вправа може проводитись у двох варіантах.
 - *Зі зворотнім зв'язком – той, хто малює, може ставити уточнювальні запитання.*
 - *Без зворотного зв'язку – жодних запитань ставити не можна.* Потім відбувається порівняння результатів, отриманих у першому та другому випадках.

Висновок: вправа доводить незрівнянну перевагу зворотного зв'язку. У процесі її виконання діти починають замислюватися над деталями опису і тим, як правильно донести до слухача свою думку.

