

VII. Сприяння соціально-інтерактивному середовищу

Матеріали: фліпчарт, маркери, ручки, портфоліо «Благополуччя дітей», збірка ігрових активностей «P.O.W.E.R.», цеглинки LEGO (за бажанням)

Цілі тренінгу:

- описувати значення взаємин дітей з однолітками, дорослими для благополуччя дітей;
- використовувати стратегії побудови позитивних соціальних взаємодій;
- розробити план створення соціально-інтерактивного середовища для побудови позитивних взаємин усіх учасників освітнього процесу.

№	Етап	Час	Хід тренінгу	Примітки
1	Вступ	25 хв	<p>Тренер пропонує учасникам розпочати тренінг із активності «Побудуймо», яка допоможе налаштуватися на тему тренінгу.</p> <p>Тренер називатиме будь-який предмет, а завдання учасників – у командах, за допомогою власного тіла, створити його модель. Головна умова – всі учасники мають бути частиною цієї моделі та кожен учасник має торкатися принаймні одного учасника» (тренер також може запропонувати побудувати модель за допомогою цеглинок LEGO).</p> <p>-----</p> <p>Адаптація для онлайн-формату</p> <p>Тренер пропонує учасникам розпочати з активності «Намалюймо», використовуючи доступні інтернет-ресурси, які дозволяють усім учасникам малювати одночасно, наприклад Jamboard, Miro тощо.</p> <p>Можна також запропонувати активність «Пишемо історію».</p> <p>Тренер запрошує учасників об'єднатися в чотири команди (або у вісім команд) і разом написати історію. Один учасник починає історію і записує перше речення, а далі передає естафету іншому учаснику. Щойно кожен учасник написав речення, історію продовжує той, хто написав найперше речення. Для цієї активності можна використати Google Doc, Jamboard, Miro тощо.</p> <p>Тренеру важливо зазначити, що команда не має попередньо обговорювати тему історії, а просто продовжувати «творити» історію в потоці та спостерігати, до чого це може призвести.</p>	<p>Слайд 1 Слайд 2 Слайд 3</p> <p>Цеглинки LEGO (за бажанням)</p>

Після повернення до загальної зали, тренер може запропонувати учасникам поділитися командними історіями.

Тренер пропонує учасникам об'єднатися у чотири команди (або вісім). Важливо, щоб було або чотири команди, або вісім, оскільки потім команди будуть об'єднуватися в більші команди.

Перший раунд

Тренер пропонує командам побудувати дерево (можна запропонувати інший предмет) і команди будують за допомогою власного тіла модель дерева (або за допомогою цеглинок LEGO). Тренер нагадує, що всі учасники мають бути частиною цієї моделі та кожен учасник має торкатися принаймні одного учасника.

Другий раунд

Далі тренер пропонує командам побудувати собаку (або щось інше).

Після проведення двох раундів, тренер пропонує об'єднатися в більші команди (якщо було чотири команди – стане дві; якщо було вісім команд – стане чотири).

Адаптація для онлайн-формату

Якщо тренер запропонував активність «Пишемо історію», то далі тренер запрошує учасників об'єднатися в більші команди та написати нові історію на нову тему. Учасники так само пишуть речення одне за одним.

Якщо тренер запропонував активність «Намалюймо», то далі тренер запрошує учасників об'єднатися в більші команди та намалювати на нову тему.

Третій раунд

Тренер пропонує командам побудувати телевізор (або інший предмет).

Четвертий раунд

Тренер пропонує командам побудувати обідній стіл (або інший предмет).

Останній раунд

Для останнього раунду, тренер пропонує усім командам об'єднатися в одну команду і побудувати диван (або інший предмет).

			<p>Щойно команда побудувала відповідний предмет, тренер фасилітує обговорення:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Як ви ладнали одне з одним, коли працювали в маленьких командах? • Що змінилося, коли ваша команда збільшилася? • Чи виникали проблеми під час командної взаємодії? Які саме? • Як ви розуміли, що кожен учасник активно залучений до взаємодії? • З якою метою, на вашу думку, ви можете провести таку активність з дітьми? 	
2	Теоретичні засади	10 хв	<p>Тренер зазначає, що сьогодні учасники детальніше обговорять, чому важливо сприяти соціальній взаємодії дітей і стратегії для імплементації таких взаємодій в освітній процес.</p> <p>Тренер пропонує пригадати п'ять характеристик ігрового досвіду навчання і визначити, на якій характеристиці ігрового досвіду навчання учасники зосередяться під час тренінгу. (Соціальній)</p> <p><i>«Позитивні соціальні взаємодії та міцні взаємини дітей одне з одним – важлива складова благополуччя дітей. Через війну багато взаємин дітей з їхніми друзями, однолітками могли бути припинені. Взаємини дітей одне з одним зазвичай підтримують дітей, особливо, коли вони переходять у підлітковий вік. Тому позитивні соціальні взаємодії в закладах освіти можуть підтримувати емоційне благополуччя дітей та повертати їхнє відчуття нормальності.</i></p> <p><i>До того ж, дослідження доводять, що соціально-інтерактивне середовище під час освітнього процесу – це важлива складова академічних досягнень і благополуччя дітей і в короткостроковій перспективі, і в довгостроковій. Тому педагогам важливо створити таке соціально-інтерактивне середовище, яке б сприяло побудові позитивних взаємин дітей одне з одним».</i></p> <p>Далі тренер зазначає, що впродовж тренінгу, педагоги зможуть збагатити свою педагогічну скарбничку стратегіями створення соціально-інтерактивного середовища та сприяння міцним взаєминам дітей одне з одним.</p> <p>Ключові акценти:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Позитивні соціальні взаємодії та взаємини дітей – ключовий компонент підтримки благополуччя дітей, який є необхідним для них під час війни чи інших життєвих труднощів. Взаємини дітей одне з одним можуть допомогти їм впоратися зі стресом, який виникає через війну і її наслідки. Спілкування та взаємодія дітей одне з одним може допомогти відновити відчуття нормальності та повсякденності. 	Слайд 4

			<ul style="list-style-type: none"> Педагоги можуть створити позитивне соціально-інтерактивне середовище за допомогою активностей, які передбачають командну взаємодію, допомагають дітям усвідомити правила шанобливого ставлення одне до одного, пропонують освітній зміст, який пов'язаний з реальним життям дітей. Педагоги також можуть сприяти побудові міцних позитивних взаємин дітей одне з одним, які сприяють підтримці їхнього благополуччя. 	
3	Створення соціально-інтерактивного середовища	45 хв	<p>Тренер запрошує учасників попрацювати в командах, де кожен учасник матиме певну роль.</p> <p>Це одна із стратегій створення соціально-інтерактивного середовища, яку можна використовувати під час взаємодії з дітьми.</p> <p>Тренер пропонує учасникам спробувати цю стратегію разом, а вже потім працювати в командах і, за бажанням, взяти на себе наступні ролі:</p> <ul style="list-style-type: none"> Фасилітатор (під час взаємодії всіх учасників, цю роль виконує тренер) ставить запитання, викликає учасників; Хронометрист слідкує за плином часу та нагадує учасникам про нього; Писар робить нотатки під час взаємодії чи обговорень; Спікер ділиться ідеями команди назагал, презентує результат командної взаємодії. <p>Учасники обирають собі ролі, а тренер пропонує наступну тему для обговорення: <i>Які стратегії впродовж усіх тренінгів ми використовували для створення позитивного соціального середовища?</i></p> <p>Тренер нагадує, що учасники під час обговорення мають виконувати ролі, які вони обрали.</p> <p>Після обговорення, тренер пропонує спікеру презентувати ключові думки учасників.</p> <p>Далі тренер пропонує учасникам об'єднатися в команди по 3-4 особи і зазначає теми для обговорення у командах. Тренер нагадує, що учасникам потрібно обрати ролі для взаємодії: фасилітатора, хронометриста, писаря чи спікера. Також тренер зазначає, що в них буде 5 хвилин для обговорення.</p> <p>-----</p> <p>Адаптація для онлайн-формату</p> <p>Тренер запрошує учасників у сесійні зали по 3-4 особи та пропонує учаснику, який буде писарем під час взаємодії, створити онлайн-дошку, обираючи доступний інтернет-ресурс, наприклад: Jamboard, Miro, Canva тощо – для командних нотаток. -----</p>	<p>Фліпчарт, маркери, ручки</p> <p>Слайд 5</p> <p>Слайд 6</p>

			<p>Теми для обговорення у командах (якщо команд більше ніж тем нижче, продублюйте їх):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Різноманітні способи використання командних взаємодій під час освітнього процесу; 2. Різноманітні способи створення соціально-інтерактивного середовища під час опанування академічного змісту навчання; 3. Різноманітні способи створення соціально-інтерактивного середовища у вільний від занять / навчання час; 4. Виклики під час створення соціально-інтерактивного середовища. <p>Спікери презентують результати командної взаємодії, а тренер пропонує учасникам, за бажанням, додати інші ідеї та фіксує їх на фліпчарті.</p> <p>Запитання щодо командної взаємодії:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Що виявилось ефективним у тому, як тренер запропонував учасникам працювати в командах? (Наприклад, кожен мав свою роль, очікування тренера та правила були чіткими, фасилітатор надавав кожному учаснику можливість висловитися) • А що виявилось неефективним? (Наприклад, недостатньо часу, різна кількість учасників у командах, недостатньо чіткі правила) <p>Запитання щодо створення соціально-інтерактивного середовища:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Чому важливо створити позитивне соціальне середовище в дитячому колективі? • Які стратегії ви будете використовувати під час взаємодії з дітьми? • Як ви могли б вирішити певні виклики, які ви очікуєте під час створення соціально-інтерактивного середовища? 	
4	Сприяємо побудові міцних взаємин	1 год	<p>Тренер пропонує учасникам сісти в зручний для них спосіб, заплющити очі або опустити погляд донизу та взяти участь в активності «Хвилина усвідомлення»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>«Пригадайте чи уявіть момент, коли ви щасливі та розслаблені. Зосередьтеся на тому, що ви відчуваєте. Що ви зараз відчуваєте у своєму тілі? (30 секунд паузи)</i> • <i>Коли ви щасливі або розслаблені, чи є хтось поруч з вами? Це та людина, яку ви вважаєте близькою? Як би ви описали відчуття, коли поруч з вами найближчі люди? (30 секунд паузи)</i> • <i>Ви щойно осмислили, які почуття викликає у вас ця людина. Тепер поміркуйте, що ця людина означає для вас. Чому ви вважаєте її близькою? Яка її поведінка чи певні</i> 	<p>Слайд 7</p> <p>Збірка ігрових активностей «P.O.W.E.R.»</p>

дії дозволяє вам назвати цю людину близькою? Що ви робите, щоб допомогти їй відчувати цю близькість? (30 секунд паузи)

- *Ви зрозуміли, чому ця людина для вас є близькою. Тепер пригадайте, як ви познайомилися, як побудували взаємини з нею. Що саме дозволило вам зблизитися з нею? Під час якого досвіду, активностей чи обговорень ви зблизилися?».*

Далі тренер пропонує учасникам розплющити очі та запрошує до обговорення:

- Які почуття у вас виникають під час взаємодії з близькою вам людиною/людьми?
- Що дозволяє вам відчувати цю близькість?
- Як ви побудували ці міцні взаємини?
- Як ви можете допомогти дітям побудувати такі міцні позитивні взаємини?

Тренер зазначає, що міцні взаємини (між дітьми, дорослими та дітьми, дорослими) допомагають людям почуватися безпечно та захищено, особливо під час життєвих труднощів і війни. Переживаючи разом складні ситуації, люди зазвичай зближуються одне з одним.

Тренер акцентує увагу, що міцні взаємини будуються на:

- Довірі – усвідомленні того, що інша людина завжди поруч і дбає про вас;
- Спілкуванні – вмінні цікавитися життям одне одного, розумінні потреб і бажань одне одного;
- Компромісах – часто ми маємо спільні бажання, інтереси чи досвід, які допомагають нам будувати міцні взаємини з іншими, але найважливіше те, що коли наші думки відрізняються, нам доводиться йти на компроміс, щоб задовольнити потреби одне одного;
- Повазі – цінуванні одне одного, прийнятті унікальності кожної особистості, сильних сторін, щоб усі почувалися важливими та вартими уваги.

Тренер зазначає, що існує багато активностей, які педагоги можуть імплементувати в освітній процес, щоб сприяти створенню позитивного соціального середовища, а також ігрових взаємодій, які розвивають соціально-емоційні навички. Ви можете використовувати збірку ігрових активностей «P.O.W.E.R.» як ресурс ідей для створення соціально-інтерактивного середовища.

Далі тренер зазначає, що зараз учасники зможуть познайомитися з активностями зі збірки «P.O.W.E.R.».

Слайд 8

Слайд 9

Завдання для учасників під час роботи в командах полягає в тому, щоб:

- обговорити, яким чином активності, запропоновані у збірці «P.O.W.E.R.» допомагають дітям сформувати чотири складові міцних взаємин (довіру, спілкування, вміння йти на компроміси, повагу);
- запропонувати адаптації ігрових активностей задля того, щоб побудувати міцні позитивні взаємини між дітьми;
- профасилітувати будь-яку активність для всіх учасників (якщо є час).

Адаптація для онлайн-формату

Тренер запрошує учасників у сесійні зали та пропонує у форматі «Мозковий штурм» обговорити, яким чином можна адаптувати запропоновані активності до онлайн-формату навчання або створити власну активність для онлайн-формату навчання, яка сприяла б позитивній соціальній взаємодії дітей.

Тренер пропонує учасникам об'єднатися в команди та обрати активність зі збірки для обговорення (тренер також може запропонувати командам відповідні активності):

1. Театр емоцій (6+) – ст. 152 (79);
2. Загадкова ковдра (6+) – ст. 154 (80);
3. Будуємо піраміду (6+) – ст. 158 (82);
4. У пошуках алфавіту (10+) – ст. 160 (83);
5. Квест наосліп (10+) – ст. 166 (86);
6. Крок у темряву (10+) – ст. 168 (87);
7. Мені подобаються сусіди (10+) – ст. 170 (88).

Далі тренер пропонує виконати попередньо зазначене завдання за 10-15 хвилин. Щойно команди завершили обговорення (повернулися до загальної зали), тренер пропонує командам профасилітувати певну активність (якщо на це є час) або презентувати результати обговорення щодо формування міцних взаємин між дітьми та чотирьох компонентів таких взаємин.

Ключові акценти:

- Міцні позитивні взаємини – важлива складова благополуччя дітей, особливо під час життєвих труднощів. Такі взаємини допомагають дітям ділитися власними переживаннями, почуттями, відчувати підтримку інших.

			<ul style="list-style-type: none"> • Довіра, спілкування, вміння йти на компроміси та повага – чотири складові міцних здорових взаємин. • Активності під час освітнього процесу допомагають дітям формувати міцні взаємини з іншими, особливо, коли мають відповідні чотири складові. 	
5	Підсумки	10 хв	<p>Тренер пропонує пригадати ключові акценти тренінгу (тренер може поставити учасникам запитання або запросити бажаючих озвучити основні думки чи ідеї тренінгу).</p> <p>Орієнтири для обговорення:</p> <ul style="list-style-type: none"> • створення соціально-інтерактивного середовища: стратегії залучення всіх учасників освітнього процесу до активної командної взаємодії; • формування міцних взаємин: активності, які допомагають дітям будувати здорові взаємини, побудовані на довірі, спілкуванні, компромісах та повазі. <p>Далі тренер пропонує учасникам дати відповідь на запитання та зробити нотатки у їхніх портфоліо «Благополуччя дітей»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Як ви будете сприяти створенню соціально-інтерактивного середовища під час освітнього процесу? • Як це допомагатиме дітям формувати міцні взаємини одне з одним? <p>Тренер фасилітує сесію запитань-відповідей.</p>	<p>Портфоліо «Благополуччя дітей», фломастери, ручки</p> <p>Слайд 10</p>