

Plan półkolonii dla dzieci w wieku 9-12 lat

Wielka podróż

Głównym celem spotkań jest budowanie i wzmacnianie kompetencji w obszarze relacji społecznych ze szczególnym nastawieniem na: autoprezentację, autoekspresję, świadomość własnej wartości w relacji z rówieśnikami, integrację, komunikację i empatię. Ponadto w trakcie półkolonii dzieci nabędą wiedzę o różnicowaniu kulturowym i przyrodniczym świata.

Dzień 1.

Temat dnia: Gildia podróżników

Pierwszego dnia półkolonii, dzieci poznają się nawzajem, poznają zasady i reguły obowiązujące w grupie. Budują pierwsze relacje społeczne. W pierwszej części zajęć poprzez gry i zabawy integracyjne, poznają siebie i najbliższe otoczenie.

Bloki zajęciowe:

1. Towarzysz podróży: Gildia podróżników.

- Zanim dzieci udadzą się w „podróż”, muszą poznać terminy „gildia” i „podróżnik”. Uczestnicy i uczestniczki pracują na papierze, na którym są narysowane sylwetki podróżników. Ozdabiają swoją sylwetkę tworząc reklamę samego siebie jako podróżnika (odwołują się do swoich zalet, talentów, hobby). Następnie odwrócone na drugą stronę reklamy położone zostają na środku sali, a każda osoba losuje jedną reklamę. Jej zadaniem jest powiedzieć, dlaczego wylosowana postać mogłaby być dla niej/niego wymarzonym towarzyszem podróży. Na końcu każdy z podróżników bierze swoją reklamę i opowiada o sobie.
- Następnie dzieci wymyślają podróż (nie musi być do realnego miejsca na Ziemi, może być to podróż z wyobraźni), chodzi o to, aby dzieci skonstruowały w taki sposób podróż, aby wykorzystać jak najwięcej umiejętności współpodróżników. Plany podróży dzieci wymyślają i rysują w trzech podgrupach – wówczas każda grupka wymyśla podróż. Grupy przedstawiają na rysunku plan podróży. Elementy ozdobne (liście, źdźbła trawy itp.) zbierają podczas krótkiego spaceru/oddechu na powietrzu. Wszystko kończy się prezentacją planów i opowieści o podróży z uwzględnieniem talentów grupy.

2. Gildia podróżników

- Tworzenie zasad działania Gildii – wartości, którymi podróżnicy się kierują. Przedstawienie tych zasad w formie graficznej – kompas wskazujący na zasady, które przedyskutowała grupa.

Każdy z uczestników otrzymuje kompas, który jest symbolem zasad grupy. Jeśli jest to możliwe, zasady wieszamy w takim miejscu, żeby igły kompasów uczestników wskazywały to miejsce

Dzień 2.

Temat dnia: Kod braterstwa

Drugiego dnia półkolonii dzieci poznają zasady efektywnej komunikacji i zintegrują się w grupie. Celem dnia jest poznanie języka emocji i znalezienie odpowiedzi na pytanie: Czy tak samo widzimy świat? A także co znaczy budować mosty zamiast murów.

1. Język emocji (według B. Waya)

- Uczestnicy i uczestniczki wybierają dźwięk, którego będą używali w trakcie zabawy zamiast słów. Mogą być to ciche klaśnięcia, wypowiedanie konkretnej sylaby itp. Może to ułatwić chodzenie po sali i „szukanie” swojego dźwięku. Opiekunowie proszą uczestników, żeby się zatrzymali i dobrali w pary (z najbliższą stojącą obok nich osobą). Prowadzący informują każdą parę, kto jest osobą A, a kto B (losowo). Zadanie polega na tym, żeby w parach bez słów (używając gestykulacji, mimiki i swoich dźwięków) znaleźć rozwiązanie następującej sytuacji:
- Osoby A i B są podróżnikami. Osoba A opowiedziała osobie B, że wynalazła coś, co znacznie ułatwia podróżowanie (tu następuje przerwa w opowieści, osoby A zastanawiają się, co wynalazły i „opowiadają” o tym osobom B gestem i dźwiękiem). Następnego dnia osoba A dowiaduje się, że osoba B opatentowała ten wynalazek. Pary spotykają się, mają wyrazić swoje emocje i znaleźć rozwiązanie.
- Po krótkiej zabawie następuje blok zajęciowy. Opiekunowie rozmawiają z dziećmi, co to znaczy się komunikować, czym jest komunikacja werbalna i niewerbalna, o tym, że w porozumieniu równie ważne jak słowa są emocje i intencje.

2. Czy tak samo widzimy świat?

- Podchody na świeżym powietrzu. Podróżnicy otrzymują zadania przed wyjściem na spacer. Z wykorzystaniem telefonów realizują zadania w parach lub trójkach. Dzieci robią zdjęcia: „czegoś co, jest piękne”, „czegoś, co kojarzy im się z zabawą”, itp. Celem jest ukazanie tego jak różnie postrzegamy świat i jak różne nadajemy mu znaczenia.
- Po powrocie ze spaceru dzieci i opiekunowie rozmawiają o tym, że trudności w komunikacji mogą wynikać z tego, że choć używamy tego samego języka, różnie różne rzeczy widzimy.

3. Mosty zamiast murów

- Na dużym papierze opiekunowie przyczepiają karteczki z pomysłami uczestników i uczestniczek, co utrudnia komunikację. Papier zostaje podniesiony tak, że trzymają go dwie osoby, a dwie inne stojąc po obu stronach starają się wykonać zadania, np. przekaż coś drugiej osobie szeptem, podanie sobie rąk, itp. Zadania mają być trudne do wykonania, lub nawet niemożliwe, ze względu na dzielącą osoby płachtę.
- W drugiej rundzie zabawy zastępujemy karteczki z utrudnieniami pomysłami, co można zrobić, żeby komunikacja była dobra. Płachtę kładziemy na ziemi. Dzieci przechodzą po moście przybijając sobie piątki.

4. Kod braterstwa

- Kolejne zadanie polega na tym, że każda osoba podchodzi do każdej i znajdują coś, co ich łączy. Opiekunowie zachęcają dzieci do szukania innych cech niż wygląd, czy płeć. Opiekunowie podpowiadają dzieciom, że mogą zadawać pytania: Co lubisz robić w wolnych czasie? Co lubisz jeść? Wyniki zapisujemy na kartach pracy – to nasz kod braterstwa. Każdego z każdym coś łączy. To nasza supermoc w komunikacji.

Dzień 3.

Temat dnia: Wielka podróż do Królestwa Kolorów

Dzień trzeci pólkolonii przebiega pod znakiem zajęć związanych z profilaktyką wykluczenia rówieśniczego, a także wzmocnieniu zasobów grupy i jednostek

1. Królestwo kolorów

- Opiekunowie opowiadają następującą bajkę (nie opowiadają jej w całości, a fragmentami, używając jej fragmentów w odpowiednich momentach dnia, tak by pod koniec opowiedzieć ją w całości, jako idealna podsumowanie wszystkich działań i całego dnia zabawy i nauki): Dawno, dawno temu, w pewnym królestwie ludzie żyli w jednokolorowych gromadach. Gromada niebieskich, czerwonych i żółtych żyły blisko siebie, a jednak osobno. Gromady każdego dnia tworzyły piękne, jednokolorowe obrazy, które były piękne i budziły zachwyt króle. Pewnego dnia król zauważył jednak, że mieszkańcy robią się coraz bardziej smutni. Zaczął ich pytać, co się dzieje? Odpowiadali, że czują, że czegoś im brakuje. Jednokolorowe obrazy zaczęły ich nudzić. Ponieważ król był mądry, zaproponował, żeby gromady się spotkały i stworzyły razem wielokolorowy obraz. Król nigdy nie widział nic piękniejszego. Wszyscy mieszkańcy zrozumieli, że choć każdy z nich jest wartościowy, a każdy kolor ważny, dopiero razem tworzą najwyższą jakość.

- Dzieci zostają podzielone na trzy losowe grupy. Opiekunowie opowiadają początek bajki; każda z grup ma do dyspozycji skrawki krepy w swoim kolorze. Grupki tworzą jednokolorowe obrazy.
 - Każda gromada tworzy na dużym papierze mapę swojego obszaru królestwa. Materiały do mapy jak liście, gałązki itp. zebrane zostały podczas spaceru. Opiekunowie zapraszają dzieci do robienia zdjęć, które pokazują rzeczy i elementy przyrody w kolorze ich gromady.
 - Prowadzący docenia jednokolorową twórczość i opowiada dalszy ciąg bajki. Jeśli to możliwe pyta dzieci, co według nich mogłoby zepsuć sielskie życie gromad. Naprowadza na pomysł pomieszania kolorów.
 - Kolory mieszamy rozrzucając kolorowe skrawki krepy. Ma to być zabawa. Następnie wszyscy tworzą jeden obraz.
- 2. Sklejamy mapy w mapę Królestwa.**
- Dzieci wraz z opiekunami tworzą stronę internetową na papierze. Działają już nie w grupkach, ale wspólnie. Tworzą stronę internetową wielokolorowego królestwa. Mogą na niej być zdjęcia wspólnego obrazu, zdjęcia zrobione tego lub poprzedniego dnia, imiona mieszkańek i mieszkańców.

Dzień 4.

Temat dnia: Współpraca podróżników

1. Dzieci udają się na całodniową wycieczkę

Dzień 5.

Temat dnia: Moja najcenniejsza pamiątka z podróży

Ostatni dzień półkolonii dzieci spędzają na ćwiczeniu umiejętności dzielenia się doświadczeniami z grupą. Pogłębiają wiedzę o tym, czym jest empatia, jak się przejawia w życiu codziennym, a także poruszony zostaje temat, co to znaczy „zamknięcie grupy”.

1. Dzieci malują otrzymane od nas plecaczki/torebki, ozdabiając je tak, by spełniły ich oczekiwania
2. Następnie dzieci udają się na spacer i wspólnie uczestniczą w grach i zabawach na zewnątrz.
3. Po powrocie z wycieczki dzieci udają się na wykład: Wspomnienie w plecaku.
4. Wspomnienie w plecaku.



Fundacja
Jeden Uniwersytet



- Każdy z uczestników i uczestniczek rysuje i opowiada grupie, co było najważniejsze dla niego podczas półkolonii. Rozmawiamy o tym, jak wiele emocji dzielimy, jak dobrze się po rym tygodniu znamy. Nawiązujemy do tego, czym jest empatia i dlaczego jest ważna w życiu grupy.
- Uczestnicy wkładają do plecaków swoje prace w całego tygodnia. Jeśli chcą, mogą swoje prace komuś podarować.



MARSZAŁEK WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO
MAREK WOŹNIAK



UNIWERSYTET IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU
Wydział Studiów Edukacyjnych