

## **Rozpoznawanie, nazywanie i regulowanie emocji**

scenariusz zajęć funkcjonowania osobistego i społecznego w ramach rozwijania kompetencji emocjonalno- społecznych autorstwa Zyty Czechowskiej

**Czas trwania zajęć:** 2x45 minut

### **Potrzebne materiały:**

- długopisy 3D,
- filament (kolory: brązowy, kremowy, zielony, żółty, pomarańczowy, zielony, pomarańczowy, czerwony)
- szablon,
- etykiety,
- laptop,
- greenscreen,
- karty pracy.

### **Cele (w języku ucznia):**

- nauczymy się nazywać swoje emocje,
- będziemy rozpoznawać emotki i dopasowuje do nich odpowiednie etykiety,
- zintegrujemy się z uczniami ze szkół partnerskich,
- nauczymy się opisywać postawy ludzików i umiejscawia je w konkretnej sytuacji społecznej.

### **Pytanie kluczowe: Jak nazywać emocje z wykorzystaniem wydruków 3D?**

Zajęcia z wykorzystaniem długopisów 3D, podczas których uczniowie będą usprawnili motorykę małą, tworząc symbole emocji, czyli emotki oraz ludziki prezentujące określone postawy i zachowania.

Dzięki przygotowanym elementom z użyciem długopisu 3D, uczniowie będą rozwijali percepcję i spostrzeganie dobierając odpowiednie elementy w pary, będą ćwiczili rozpoznawanie i nazywanie emocji poprzez układanie sekwencji z wykorzystaniem buziek emocji oraz będą rozwijali słownictwo nazywające i opisujące konkretne postawy ludzików, dopasowując je do konkretnych sytuacji społecznych w ramach TUS.

### **Przebieg zajęć:**

#### **Część wstępna**

Rozwijanie mowy i poszerzanie słownictwa.

Uczniowie odpowiadają na pytania:

- Jak się dziś czujecie?
- Jakie dzisiaj towarzyszą Tobie emocje?
- Po czym możemy poznać jak ktoś się dzisiaj czuje i jakie towarzyszą mu emocje



## Część właściwa

### 1. Doskonalenie motoryki małej.

Uczniowie otrzymują szablon i wykorzystując długopisy 3D dokładnie pokrywają filamentem kontury emotek lub wybrane ludziki. Uczniowie mają do wyboru co chcą wykonać. Gotowe elementy odkładają do pudełka.

### 2. Rozwijanie percepcji wzrokowej i spostrzegania.

Uczniowie wyjmują z pudełka przygotowane emotki i dopasowują je do ilustracji oraz etykiet z nazwami tych emocji.

Następnie wyjmują z pudełka ludziki, które dopasowują do ilustracji przedstawiające konkretne sytuacje społeczne, które odpowiadają postawom tych ludzików, które mogłyby nam towarzyszyć w określonej sytuacji. Przy okazji opowiadają o swoich odczuciach, reakcjach, emocjach, które towarzyszą im np. podczas :

- zakupów w sklepie,
- kiedy słyszą kłótnie dorosłych,
- spotkanie ze znajomymi,
- kiedy otrzymają negatywną ocenę,
- kiedy słyszą ulubiony utwór muzyczny,
- kiedy otrzymują prezent
- kiedy ktoś nieładnie ich nazwie itd.

Uczniowie dobierają się w pary, wybierają z pudełka kilka emotek i kilka ludzików oraz obrazki odpowiadające tym modelom. Następnie jeden uczeń układa sekwencje 3 elementów za pomocą obrazków, a, drugi uczeń musi dopasować do nich wydrukowane elementy.

Kolejne, trudniejsze zadanie może polegać na tym, że jeden uczeń z pary układa wytworzone emotki lub ludzi w konkretnej sekwencji, zadaniem drugiego jest zapamiętanie tej kolejności a następnie ułożenie jej w dokładnie taki sam sposób.



Rys. 1 Przykładowy obraz wykonanej za pomocą długopisu 3D emotki.



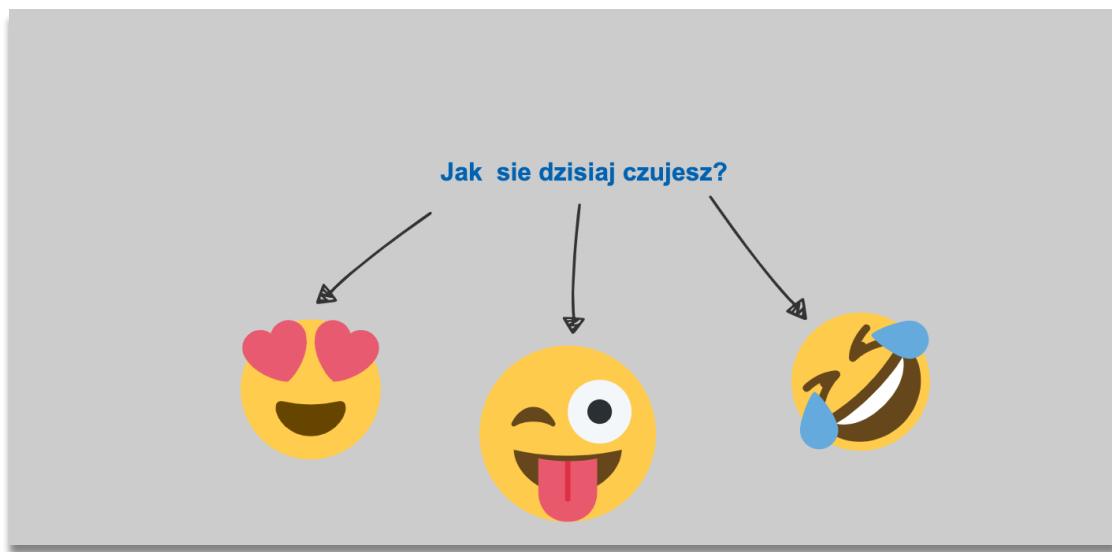
### 3. Rozwijanie technik szkolnych pisanie i czytanie.

Uczniowie z wykorzystaniem tabletu, laptopa lub interaktywnej tablicy stworzą notatkę graficzną na temat tego, jakie towarzyszą im emocje po tej lekcji. Do wykonania wizualizacji posłużyć może bezpłatna aplikacja webowa cypastedesign. Dla uczniów, którzy nie poradzą sobie z narzędziem TIK, można przygotować szablon takiej notatki, który uzupełnią w sposób tradycyjny, analogowy.

Tablica do kreatywnych działań znajduje się [TUTAJ](#).

Strona, na której można wygenerować szablon notatki znajduje się [TUTAJ](#).

Przykład wykonanego ćwiczenia:



Rys. 2 Screen obrazu z tablicy cypastedesign

#### Zakończenie zajęć.

Uczniowie siadają przy wspólnym stole. Nauczyciel układa na środku skrzyneczkę z losami. Znajdują się na niej wycięte emotki. Każdy uczeń losuje po jednej karteczce, a następnie kolejno ją rozwija, nazywają wylosowaną emocję, za pomocą mimiki twarzy próbują ją pokazać pozostałym uczniom prosząc, by odgadywali. Dla chętnych uczniów dodatkowe zadanie – ułożenie zdania z nazwą tej emocji.



### Zadanie domowe:

Wykonaj kartę kolekcjonerską z wykorzystaniem aplikacji Remixer na temat ulubionej emocji, która towarzyszy Tobie w szkole.

Opisz tę emocję za pomocą 4 wyrazów i zapisz je w karcie. Zdjęcie emotek możesz pobrać ze strony [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)

Remixer: <https://remixer.visualthinkery.com/a/toptrump>

Przykładowa karta:



Rys. 3 Przykład karty z emocjami ze strony Remixer.

