



ГАЙД ДЛЯ ФАСИЛІТАТОРІВ БЕЗПЕЧНИХ ДИТЯЧИХ ПРОСТОРІВ

для дітей віком 3-6 років



ЗМІСТ

Вступ	3
Розділ 1. Стандарти роботи безпечних дитячих просторів	4
1.1. Мета та завдання безпечних дитячих просторів	4
1.2 Безпечний дитячий простір: основні компоненти	5
Розділ 2. Практичні аспекти роботи безпечних дитячих просторів	9
2.1 Хто?	9
2.2 Що?	9
2.3 Для кого?	10
2.4 Структура дня	15
2.5 Зустріч дітей. Ритуали привітання.	16
2.6 Організаційні моменти.	16
2.7 Ранкова ігрозарядка	16
2.8 Ранкове коло	17
2.9 Ігрова взаємодія або тренінгова діяльність.	20
2.10 Рухливі ігри на свіжому повітрі.	30
2.11 Настільні ігри	33
2.12 Арт – майстерня	34
2.13 Креативні заходи	53
2.14 Підведення підсумків дня. Шерінг. Ритуал прощання.	57
2.15 Вправи для корекції та відпрацювання психоемоційного стану дітей.	58
Додаток 1. Стандарти роботи безпечних дитячих просторів	74

Вступ

Війна проти України в лютому 2022 року спричинила одну з найшвидше зростаючих гуманітарних криз в новітній історії. За кілька тижнів мільйони покинули свої будинки, виїжджаючи з окупованих територій та територій, що знаходяться на лінії зіткнення під постійним вогневим ураженням, для пошуку більш безпечних місць для проживання. Для деяких ВПО таким місцем стали обласні центри та великі міста прифронтових регіонів - Дніпропетровської, Харківської та Запорізької області. Окрім того, що ці регіони прийняли велику кількість ВПО, що спричинило суттєве навантаження на їх життєдіяльність, ці території постійно страждають від ворожих обстрілів, що стало причиною закриття багатьох підприємств та закладів освіти.

В Запорізькій, Дніпропетровській та Харківській областях діти не мають повноцінного доступу до навчання, пошкодження енергетичної інфраструктури позбавляють дітей можливості мати доступ до мережі Інтернет, а безпекова ситуація в регіоні не дає змоги повноцінно проводити освітній процес. Школи та дитсадки зазнають руйнувань, діти не можуть їх відвідувати, через це виникає велика проблема в соціалізації дитини. Через відсутність доступу дітей до повноцінного освітнього процесу маємо ще одну велику проблему – неможливість батькам виходити на роботу та здійснювати свою трудову діяльність. Нерідко трапляється ситуація, що домогосподарство, очолює одна людина – жінка або чоловік, в якій або в якого є діти, що унеможливорює її або його повну трудову зайнятість. Для економіки країни, економічної стабілізації регіону та добробуту окремих сімей важливо здійснювати повноцінну трудову діяльність, якщо домогосподарство може забезпечувати себе самостійно та покривати свої потреби – це дасть користь в довгостроковій перспективі: зменшення навантаження на економіку країни та підвищення рівня життя населення.

Проект "Безпечний простір в небезпечний час" виконується в рамках Проєкту GIZ «Зміцнення ресурсів для сталого розвитку приймаючих громад на сході України» Програми «Перспективи розвитку східних регіонів України», що діє за дорученням Уряду Німеччини. Для вирішення окреслених проблем громадською організацією «ЙЕС» в межах проєкту "Безпечний простір в небезпечний час" за підтримки Уряду Німеччини було створено безпечні дитячі простори в м. Запоріжжя, м. Кривий Ріг, м. Жовті Води та м. Первомайський для дітей віком 3-10 років. Цей гайд розроблений задля того, щоб покращити роботу працівників безпечних дитячих просторів через надання їм комплексної інформації щодо стандартів роботи в безпечних дитячих просторах та сучасних ігрових методик, які можуть бути використані при роботі з дітьми.

***Автор:** Сергій Куліковський, експерт з ігрових технологій, викладач міжнародного проєкту "Лабораторія гри".*

***Видавець:** Громадська організація «ЙЕС», м. Запоріжжя, 2023.*

***Виконано:** в рамках проєкту "Безпечний простір в небезпечний час" через співпрацю ГО "ЙЕС" та проєкту МТД «Зміцнення ресурсів для сталого розвитку приймаючих громад на сході України», що виконується Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH за дорученням Федерального міністерства економічного співробітництва і розвитку Німеччини (BMZ).*

*ГО "ЙЕС" несе відповідальність за зміст цієї публікації.
Усі права захищені, © Громадська організація "ЙЕС"*



Розділ 1. Стандарти роботи безпечних дитячих просторів

1.1. Мета та завдання безпечних дитячих просторів

Метою безпечних дитячих просторів (далі - просторів) є організація для дітей середовища, перебуваючи в якому вони можуть брати участь в організованих заходах, що дозволяють їм грати, соціалізуватися, вчитися і самовиражатися у той час, як вони знову будують своє життя. Простори є одним із ключових програмних оперативних заходів щодо захисту дітей від фізичної шкоди та психологічного стресу, і щодо надання їм підтримки, спрямованої на продовження навчання та розвитку як під час, так і безпосередньо після надзвичайної ситуації.

Простори - це місця, які здатні скоротити вплив низки негативних наслідків кризи на дітей. Однак вони не є вирішенням усіх проблем дітей. Заходи Простору ґрунтуються на вроджених і пристосувальних можливостях дітей, що розвиваються, і активно залучають дітей до різних видів діяльності, покликаних гарантувати, що заходи підходять дітям. Простори можуть забезпечити орієнтоване на дітей та доброзичливе для дітей середовище, в якому триває когнітивний розвиток дітей і яке дає їм можливість навчатися на різноманітних рівнях. У багатьох випадках ці Простори допомагають мінімізувати перерви у процесах навчання та розвитку, передбачених системою освіти. Простори підтверджують уявлення про те, що діти здатні до позитивної саморегуляції, і не покладають неналежну відповідальність на дітей. Вони здатні допомогти дітям відчувати себе у безпеці та підвищити самооцінку. Простір – це контрольоване середовище, де батьки, опікуни та піклувальники можуть залишати дітей, поки перші отримують їжу та воду, відбудовують будинки або займаються пошуком нових видів діяльності, що приносить дохід. Дані місця організовуються для забезпечення догляду на час, який потрібний для відновлення сімейних, колективних та громадських структур. Вони дозволяють батькам, опікунам та піклувальникам брати активну участь, обмінюватися інформацією, висловлювати свою думку та давати рекомендації, а також підвищувати впевненість у своїх силах у контексті захисту дітей та піклування про них.

Найважливіші завдання просторів полягають у наступному:

1. Надати дітям можливості розвитку, навчання, ігрової діяльності та формування/підвищення здатності до відновлення після надзвичайної ситуації чи кризи, або під час тривалої надзвичайної ситуації.
2. Намітити та знайти шляхи реагування на конкретні загрози для всіх дітей та/або конкретних груп дітей, наприклад, певних уразливих груп, після надзвичайної ситуації чи кризи, або під час тривалої надзвичайної ситуації.
3. Надати батькам, які здійснюють трудову діяльність, можливість залишати дітей під кваліфікованим наглядом фасилітаторів безпечних дитячих просторів.

Зверніть увагу: Завдання не обмежуються вищезазначеними. Залежно від потреб та обмежень конкретних умов та ситуації можуть ставитися інші завдання.

Наприклад, у деяких ситуаціях простори можуть переслідувати мету з'єднання дітей із системами освіти або охорони здоров'я та/або соціальною службою, ставити завдання,

орієнтовані правозахисну діяльність, створені задля включення особливо вразливих груп дітей чи пов'язані з пошуком родичів.

Ключові принципи та підходи до організації просторів.

Ключові принципи та підходи, пов'язані з просторами, базуються на Мінімальних стандартах по захисту дітей при наданні гуманітарної допомоги (Додаток 1), які регламентують якість допомоги по захисту дітей, задоволення потреб дітей у захисті, розробку стратегій по захисту дітей та координацію різних стейкхолдерів в питаннях захисту дітей.

Один з важливих аспектів практичного сприйняття принципів і підходів, викладених у Мінімальних стандартах по захисту дітей при наданні гуманітарної допомоги, полягає у використанні призми складання програм з урахуванням прав дитини.

Одним із напрямів роботи безпечних дитячих просторів є підвищення психосоціальної стійкості. Люди, які працюють із дітьми у надзвичайних ситуаціях, відзначають у дітей разючу природну здатність до відновлення. Здатність до відновлення – це здатність «заперечити» після лиха і повернутися на нормальний рівень функціонування, навіть у непередбачуваній та мінливій обстановці, яка спостерігається у надзвичайних ситуаціях. Незважаючи на те, що жодна дитина не схожа на іншу, здатні до відновлення діти мають деякі загальні характеристики. До них належать такі:

- Сильна прихильність до дорослих та/або ровесників, що піклуються;
- Здатність знаходити серед оточуючих позитивні та підбадьорливі приклади для наслідування;
- Легкість взаємодії з дорослими та ровесниками;
- Рівень незалежності та здатність попросити допомогу у разі потреби;
- Регулярне залучення до активних ігор;
- Схильність до роздумів до здійснення дій;
- Впевненість, що виявляється у діях чи контролі аспектів життя чи обставин з боку дитини;
- Активна зацікавленість у хобі чи іншій діяльності.

Так само, як і дорослі, діти потребують відчуття структурованості, розуміння цілей і значення свого життя. Практичний досвід показує, що діти демонструють покращені здібності до психологічної адаптації під час та після надзвичайної ситуації, якщо існує можливість створення структури та розпорядку (чим більш звичних, тим краще), які дозволяють їм повернути відчуття нормальності, незважаючи на навколишню нестабільність та зміни. Простори допомагають створити або підтримати звичні та рутинні заходи, що сприяють забезпеченню середовища, в якому діти можуть реалізувати свою природну здатність до відновлення. Вони допомагають дітям продовжити виконання низки базових завдань навчання, що виникають у дитинстві.

1.2 Безпечний дитячий простір: основні компоненти

Кожен простір має бути спрямований на вирішення короткострокових екстрених/постекстрених потреб дітей. Простір має бути частиною загального вирішення надзвичайної ситуації, а також доповнювати та узгоджуватись з іншими заходами щодо захисту дітей, психологічними,

освітніми та іншими секторальними проектами для досягнення цілей із загального вирішення надзвичайної ситуації.

Оцінка ситуації.

Перед початком роботи простору вам необхідно провести оцінку психологічного стану та рівня захисту дітей в екстреній/постекстренній ситуації. Оцінка є необхідним першим кроком, тому що в результаті ви зможете отримати інформацію, яка допоможе вам вирішити, в деяких випадках разом з локальними партнерами, які заходи в Просторах є прийнятними. .

Вимоги до простору/план простору.

Вибір місця під Простір залежить здебільшого від того, що є в наявності, і від того, що ще необхідно (наприклад, кількість дітей, які можуть брати участь безпечно і види планованої діяльності). У просторах має бути обладнаний вхід для дітей з обмеженими здібностями (наприклад, повинні бути встановлені пандуси для інвалідних крісел на додаток до сходів або замість неї). Якщо можливо, має бути передбачена крита та відкрита площадка для командних ігор та спортивних заходів, а також місце для читання та організованих занять за участю фасилітаторів. Територію навколо, а також поряд з Простором необхідно очистити від сміття або предметів, які можуть завдати шкоди дитині (наприклад, цвяхи, бите скло, биті бетонні блоки і т.д.). На території Просторів повинно бути обладнане приміщення, що охороняється для зберігання матеріалів; інакше відповідальність за збереження матеріалів переходить до нічних сторожів чи охоронців. Слід передбачити наявність місця для зберігання медичної аптечки і конфіденційних файлів. Необхідно поділити простір на окремі зони, відзначаючи межі зон для різних видів діяльності або різних груп мотузками, шторками і т.д. Розділяючи простір на зони, можна одночасно проводити різні заходи. Простори можуть бути поділені та відгороджені відповідно до віку, статі або видів ігор, що проводяться: спокійні ігри, активні ігри, організовані види діяльності.

Стандарти з техніки безпеки:

Ви повинні організувати Простір таким чином, щоб показати, що це спеціальний простір, призначений для дітей, за умови, що діти не будуть наражатися на додатковий ризик. Простір повинен знаходитися далеко від небезпечного транспортного руху, мін/нерозірваних боєприпасів, а також зруйнованих будівель. Вам необхідно дотримуватись принципів місцевих політик з охорони здоров'я та техніки безпеки, якщо це можливо, та організувати відповідне навчання всього персоналу Просторів. Принаймні, один співробітник Простору повинен мати базові навички надання першої допомоги та проведення початкової класифікації поранених.

Заходи, що проводяться у просторі розвитку дітей:

Ви можете проводити різні заходи задля досягнення низки цілей Простору. Вибір заходів залежатиме від місцевої культури, характеру надзвичайної ситуації, наявності персоналу та ресурсів, суспільної ситуації та потреб дітей. Діти повинні мати можливість використовувати п'ять типів гри – творчу; що вимагає уяви; фізичну; комунікаційну; гру з розвиваючими матеріалами. Типові заходи, що проводяться у просторі, включають ігри, спорт, експресивну/творчу діяльність, освітні заходи, що прищеплюють життєво важливі вміння та навички, а також інші заходи, які сприяють розвитку дитини/благополуччя дитини та які допомагають розвитку в дітей віком вміння справлятися з життєвими труднощами (уміння, які допомагають нам діяти рішуче та справлятися з емоціями у важких ситуаціях).

При роботі з дітьми важливо бути чуйним і прислухатися до їхніх потреб, бути терплячим. Пам'ятайте, що до дітей потрібно ставитися шанобливо. Спробуйте з'єднати види занять, що проводяться у просторах розвитку дітей, чергуючи організовану та вільну гру, рухливу та спокійну, у приміщенні та на відкритому повітрі.

Розклади та плани занять.

Важливо скласти розклад/план занять та надати цю інформацію всьому персоналу та представникам спільноти. План занять має бути складений принаймні за тиждень до проведення для того, щоб діти та батьки мали можливість підготуватися до них. У розкладі вказується:

- дні тижня, в які можна відвідати простір розвитку дітей;
- види занять;
- час проведення занять;
- вік (і стать, у разі потреби) дітей, куди спрямоване проведене заняття;
- інша необхідна інформація – місце проведення, запрошені сім'ї чи члени спільноти та ін.

Аспекти психосоціальної підтримки дітей.

Простори можуть сприяти поліпшенню психосоціального стану дітей за допомогою створення умов для когнітивного, емоційного та соціального розвитку. Вони можуть зміцнювати внутрішні та зовнішні опорні системи дітей, надаючи можливості соціалізації та організованих ігор із ровесниками. Простір може забезпечити дітям час і місце для:

- Відновлення природного ходу розвитку за допомогою ігрової діяльності, що нормалізує;
- Аналізу та зниження згубних рівнів стресу, накопиченого у зв'язку з подіями;
- Освоєння та обміну новими позитивними стратегіями адаптації, у процесі спілкування з іншими дітьми та дорослими у сприятливому середовищі під наглядом дорослих.

Крім того, Простори можуть підвищувати здатність сімей піклуватися про своїх дітей, навчаючи батьків або інших піклувальників тому, як розмовляти з дітьми про нещодавні події, про страхи, які вони мають, і надії на майбутнє. Залучаючи сім'ї, співробітники Простору здатні допомогти у формуванні чи відновленні почуття спільності.

Загальні дії під час надзвичайної ситуації.

У разі виникнення надзвичайної ситуації поблизу Простору, співробітники зобов'язані виконати такі дії:

- Проінструктувати дітей про те, що їм потрібно зберігати спокій та не бігати.
- Під час повітряної тривоги фасилітатори мають припинити всі активності і разом з усіма дітьми пройти в укриття на базі Безпечного дитячого простору.
- Захопити з собою журнал відвідуваності та вогнегасник.
- Зв'язатися з контактною особою служби підтримки у надзвичайних ситуаціях та коротко пояснити їй ситуацію.
- Не намагатися впоратися із ситуацією самому (наприклад, при пожежі чи повені), зачекати на прибуття допомоги.
- Якщо дитина отримала травму, необхідно негайно викликати швидку допомогу, а потім надати першу медичну допомогу. Не можна рухати серйозно травмовану дитину до прибуття лікарів.
- Провести перекличку дітей за журналом обліку відвідувань.
- Залишатися з дітьми, заспокоїти їх та попросити зберігати спокій.

- Після того, як надзвичайна ситуація взята під контроль, попросити співробітників сповістити спільноту про місцезнаходження дітей.
- Залишатися з дітьми до приходу батьків.

Супервізія для фасилітаторів Безпечних дитячих просторів.

Супервізія - це інструмент, який дозволяє фасилітаторам розвивати свої професійні знання та навички. Метою супервізії є здійснення професійної підтримки та професійного розвитку фасилітаторів через залучення зовнішніх експертів.

Супервізія є ефективним інструментом для допомоги фасилітаторам у подоланні професійних труднощів, стресу, професійного вигорання та зміцненні позитивної самооцінки. Супервізія передбачає залучення зовнішнього експерта, який в межах індивідуальної та групової форми роботи:

- з'ясовує індивідуальні потреби фасилітатора та його очікування щодо обсягу, форми, характеру надання професійної допомоги;
- ознайомлюється з результатами самооцінювання фасилітатора та вибраними пріоритетами для розвитку;
- спостерігає за діяльністю фасилітатора;
- проводить наставницькі бесіди;
- організовує групове обговорення кращих практик, труднощів, пошук шляхів їх вирішення, а також можливостей для подальшого розвитку;
- надає відповідний зворотній зв'язок за результатами вивчення досвіду професійної діяльності фасилітатора, зазначивши позитивні сторони та напрями покращення його професійної діяльності;
- створює умови для активізації професійної рефлексії фасилітаторів та їх професійної підтримки.

Фасилітатори можуть самостійно організовувати супервізійну роботу за принципом “рівний рівному”, залучаючи до цієї роботи колег з інших безпечних просторів та надаючи підтримку один одному.



Розділ 2. Практичні аспекти роботи безпечних дитячих просторів

2.1 Хто?

Для ефективної реалізації проекту нам необхідні особливі люди – фасилітатори. З одного боку ваше завдання дуже просте – зайняти дітей від 3 до 6 років усього вісім годин. З іншого боку, це надзвичайно важке завдання, яке потрібно буде якісно організувати. Так хто нам потрібен?

Фасилітатор – це спеціаліст, який має мати комплекс професійно важливих психологічних якостей, які визначають його педагогічну майстерність, а також володіти високими моральними якостями, глибокими знаннями методик організації дозвілєвої діяльності і психологічних особливостей дітей дошкільного віку та молодшого шкільного віку.

Фасилітатору мають бути притаманні чуйне, доброзичливе і терпляче ставлення до дітей різного віку. Внаслідок непристосованості до життя і звички до постійної опіки батьків та інших членів сім'ї дошкільнятам та деяким дітям молодшого шкільного віку некомфортно перебувати поза межами дому, якщо вони не відчують доброзичливого, чуйного і ласкавого ставлення до себе.

Серед найважливіших якостей та компетентностей фасилітатора є:

- Гуманістична спрямованість.
- Освіченість, ерудованість
- Дисциплінованість, вимогливість до себе
- Справедливість, принциповість щодо обов'язків
- Чуйність, терплячість, доброзичливість до дітей
- Здатність розуміти і передбачати вчинки дітей
- Здатність правильно реагувати на вчинки дітей
- Педагогічний такт, підтримка добрих стосунків з дітьми
- Вольові якості у вимогах до дітей
- Емоційна сталість
- Здатність доступно, логічно і емоційно викладати думки
- Комунікативні якості
- Організаторські здібності
- Концентрація уваги

Отже, посада фасилітатора ставить значні вимоги до підбору виконавців, які мають специфічні здібності до реалізації цієї функції. Маю надію, що саме тобі, шановний читачу, ця посада прийде до душі і ти зможеш її якісно реалізувати.

2.2 Що?

Найголовніша функція фасилітатора – організація та створення сприятливих умов для змістовного дозвілля дітей під час літніх канікул та навчального року. Для цієї вікової категорії основним видом активності є гра. Ви маєте створити умови в яких дитині комфортно здійснювати ігрову діяльність. Ваше завдання – зайняти дитину так, щоб вона отримала задоволення від проведеного часу та засвоїла корисні їй знання та навички. Організоване, сплановане дозвілля - це умова для доброго, позитивного спілкування у сім'ї, колективі та

суспільстві, яке збагачує духовний світ, виховує естетичні почуття, стимулює розвиток здібностей, інтелекту, активізує пізнавальну і трудову діяльність дитини. Ваші зусилля з організації спланованого дозвілля дає можливість дітям займатися спортом, малюванням та іншими видами творчості, майструванням моделей, поробками з природного матеріалу, читанням або прослуховуванням цікавих книжок, переглядом мультфільмів, прогулянок та використання найголовнішого інструменту: гри!

Взагалі гра, як форма дозвілля дитини – серйозна справа. Але до дитячих ігор у дорослих не завжди однаково позитивний підхід. І не всі вони однаково визнають цінність гри, вважаючи її за щось зайве, несерйозне, як для себе, так і для дитини. Науковці давно дійшли висновку, що гра – це один із основних видів діяльності дитини. Саме через гру дитина пізнає навколишній світ, рідну мову, визначає подальшу свою професію, приміряючи на себе багато ролей. В грі дитина відтворює життя сім'ї, життя оточуючих людей. В грі вона зміцнює контакти між дорослими і однолітками, створює основу для дружніх взаємовідносин. Гра сприяє творчому мисленню, активним діям, розвиває різні уміння. У грі одні емоції змінюють інші, дитина відчуває азарт, ризик, чекання, напругу, радість перемоги, прикрість поразки тощо. В таких ситуаціях дитина скидає емоційний тягар її різних проблем, що сприяє емоційній розрядці, але і заряджає її новою енергією. І чим повніше дитина буде проявляти себе у грі, тим краще буде відбуватись пізнання дитиною цього мегасвіту. Безперечно, гра не народжується з нічого, діти грають в те, що бачили, про що чули, відтворюючи побут і дозвілля в своїй сім'ї. Вам слід бути завжди напоготові щоб завчасно дати цікаву ідею, включитися в гру, якщо в цьому є потреба або організовувати дітей на якусь гру. Спільні ігри мають особливе значення у встановленні контакту, близькості з дітьми, привчають їх до виконання певних правил та вимог. Саме тут у батьків є можливість керувати дитячою поведінкою, а також використовувати гру як засіб формування слухняності і як засіб проведення дозвілля. В нашому гайді ви зможете вивчити та використати понад 150 різних ігрових форм роботи для дітей різного віку.

2.3 Для кого?

Коротка характеристика дітей дошкільного віку

Діти не народжуються добрими чи злими, сміливими чи боягузами, допитливими чи індіферентними до всього, що їх оточує. У спадок від батьків вони отримують певні анатомо-біологічні задатки, які є основою для їхнього подальшого розумового і фізичного розвитку. Передані батьками природні задатки можуть розвинути в певні здібності лише за сприятливих умов, цілеспрямованого навчально-виховного впливу.

Сучасна дитина стала більш допитливою, легко піддається научуваності, може оволодіти значно більшою інформацією, ніж вважалося раніше, вона стала більш пластичною у розумовій і фізичній площинах. Це відкриває нові перспективи розширення пізнавального змісту дошкільної програми виховання і навчання. У той же час можливості дитини не безмежні, вони визначаються віковими і психофізіологічними особливостями її розвитку. З іншого боку, відомо, що всі здобутки у розумовому розвитку дошкільника стають основою для розвитку інтелектуальних можливостей дорослої людини. Зарубіжні психологи вважають, що у цей період можуть набути початкового розвитку 80% природних задатків дитини, а на все подальше життя припадає тільки 20%. Але залишається фактом те, що дошкільний вік є особливим, сенситивним періодом для розумового розвитку дитини. Особливість його полягає в тому, що в процесі розумового розвитку не стільки важливий обсяг конкретних знань, надбаних дитиною, оскільки

сформований пізнавальний інтерес і розвинені розмовні дії (уміння міркувати, аналізувати, пояснювати, узагальнювати, систематизувати, доводити, висловлювати свої думки). Пізнавальний інтерес стає рушійною силою для виявлення нового, спостереження, дослідження, вивчення всього, що оточує дитину. Пояснення нею невідомого, досліджуваного вдосконалює її розумові дії, націлює на відповідні позитивні вчинки.

Слід наголосити на тому, що діти – дослідники від народження, від природи, і їх цікавить усе. Дітям подобається вивчати оточуючий світ, пізнавати та досліджувати його. Це так цікаво дізнатися про невідомі предмети, такі як пісок, каміння, листя, повітряні кульки, гудзики, пульт від телевізора, липучка, клей, тощо, кожен з яких наділений своїми властивостями і можливостями. Дитина пізнає, що таке «липке», «пухнасте», «гладеньке», і виробляє свої міні-теорії про те, як побудований світ. Безперечно, не всі створені дитиною заключення та теорії виявляються правильними. Та самостійний пошук знань може приносити дитині не тільки насолоду, але й певну практичну користь. Для дітей дуже цікавим є те, що не зрозуміле, але його можна побачити, почути, до нього можна доторкнутися, його можна використати у певних цілях.

Перед усім слід враховувати, що дитина в цей період інтенсивно росте (від трьох до шести років продовжується інтенсивне дозрівання організму дитини). Швидко формується і дозріває її мозок, нервова система. Проте їхні функціональні особливості ще не склалися, і можливості допоки обмежені. Тому, створюючи нові інтенсивні програми роботи з дітьми дошкільного віку, слід враховувати не тільки те, що вони можуть досягнути у своєму розвитку, але й те, яких фізичних та й нервово-психічних витрат це їм буде вартувати. Для прикладу, діти у віці 3-6 років рухливі і граціозні, у них добре розвинена здібність постійно переміщатися, виразні жести. Однак, таке багатство моторики можливо спостерігати лише у вільних рухах. Достатньо примусити дитину відтворювати точні рухи або жести, і вона легко втомлюється і швидко втрачає інтерес до заняття. Нездатність до точності у рухах обумовлена недорозвиненістю кіркових структур. Вражаючи дорослих дитяча рухливість і невтомність пояснюється тим, що дитина не виконує продуктивних робочих рухів (які потрібні для виконання конкретного завдання: намалювати, побудувати корабель тощо).

Стрімке збільшення росту та ваги, яке спостерігалось у ранньому віці, дещо сповільнюється у віці 3-4 роки і набуває прискореного розвитку знову наприкінці дошкільного віку. До особливостей фізичного розвитку дитини дошкільного віку слід віднести окостеніння скелету (при збереженні хрящової будови окремих його ланок), збільшення ваги м'язів (але розвиток загальної мускулатури випереджає формування функцій дрібних м'язів рук). Саме в цей час удосконалюється і діяльність серцево-судинної системи.

Дошкільний вік характеризується виникненням нової соціальної ситуації розвитку. У дитини вже окреслюється коло елементарних обов'язків (почистити зуби, прибрати іграшки, скласти, впорядкувати взуття тощо). Змінюються взаємини з дорослими: через взаємодію (спільні дії) дитина готова до поступового самостійного виконання доручень дорослого.

Внутрішня позиція дошкільника стосовно інших людей характеризується передусім усвідомленням власного «Я», свого значення для близьких родичів та своїх вчинків. Дитина відчуває величезну потребу в любові, прагне її отримати від близьких людей. Заради цього готова до добрих вчинків, хороших справ. Вона постійно привертає до себе увагу, хоче бути хорошою, адже хороших люблять.

Особливості соціальної ситуації розвитку дошкільнят виявляються в характерних для них видах діяльності, передусім у сюжетно-рольовій грі, яка створює сприятливі умови для доступного в

цьому віці освоєння зовнішнього світу, практичного життєвого досвіду. Основним видом діяльності є гра.

Характеризуючи гру дошкільнят, наголосимо передусім на важливості виконання конкретної ролі та пов'язаних з нею особливостей діяльності. Якщо в ранньому дитинстві центральним моментом гри був предмет та способи дій з ним, то тепер на перший план виходить людина, її стан, дії та стосунки з іншими людьми. Гра набуває соціально обумовленого характеру, оскільки дитина вчиться гратися під прямим чи опосередкованим впливом дорослого, ще й наслідує його дії і вчинки. Мотиви гри закладені в самому її змісті.

Ще в ранньому віці у дитини накопичилося певне коло уявлень про ті чи інші властивості предметів, і деякі з таких уявлень виконували роль зразків, з якими порівнювалися нові предмети у процесі їхнього сприймання: червоний як вогонь, мак; м'який як котик, теплий як дитяча ковдра. Тепер же починається перехід від предметних зразків, що базуються на узагальненні індивідуального досвіду дитини, до використання загальноприйнятих сенсорних еталонів, тобто уявлень про основні різновиди властивостей і відношень (кольору, форми, розмірів предметів, їхнього розташування у просторі, висоти звуків, тривалості проміжків часу тощо).

Уже в дошкільному віці починає реально формуватися особистість дитини. Цей процес тісно пов'язаний з розвитком емоційно-вольової сфери, із формуванням інтересів та мотивів поведінки, набуттям життєво важливих навичок. На формування особистості дитини впливає соціальне оточення, взаємини з рідними, друзями, іншими дорослими.

Джерелом емоційних переживань дитини є її діяльність, спілкування з оточуючим світом. Освоєння в дошкільному дитинстві нових, змістовніших видів діяльності сприяє розвитку глибинних та стійких емоцій, пов'язаних не лише з близькими, а й з віддаленими цілями, не тільки з тими об'єктами, що дитина сприймає, а й тими, що уявляє.

Зростає потреба дошкільника в товаристві ровесників, внаслідок чого інтенсивно розвиваються соціальні емоції (симпатії, антипатії, уподобання тощо). Виникають інтелектуальні емоції. У процесі спілкування дитини з дорослими формуються її моральні почуття. Урізноманітнюються прояви почуття власної гідності: розвивається як самолюбство, так і почуття сорому, ніяковості.

Важливе значення у формуванні моральних почуттів мають дитячі уявлення про позитивні еталони, що дозволяють передбачати емоційні наслідки власної поведінки. Дитина завчасно може переживати задоволення від схвалення її дій і вчинків, або ж тривогу, невдоволення від очікування негативної оцінки. Таке емоційне передбачення грає вирішальну роль у формуванні моральної поведінки дошкільника.

Дошкільник починає відособлюватися від дорослого, диференціюючи себе як самостійну людську істоту. При цьому поведінка дитини зорієнтована на дорослого (його вчинки та стосунки з людьми) як зразок для наслідування.

Вирішальну роль у засвоєнні зразків поведінки відіграє оцінка, яку авторитетні для дитини люди дають іншим дорослим, дітям, героям казок та розповідей тощо. Якщо мама сказала, що Андрій поганий хлопчик, а Оксанка гарна дівчинка, то це для дитини істина, що не потребує пояснень.

Діти дошкільного віку володіють беззаперечною довірою до дорослого, потребують її уваги та дбайливого ставлення. В цьому віковому періоді дуже важливо приділяти багато уваги поясненню явищ навколишнього світу, терпляче відповідати на всі питання, і найголовніше, багато взаємодіяти та грати.

Особливості роботи з дітьми ВПО¹

Іноді відвідувачами безпечних просторів можуть бути діти з сімей внутрішньо переміщених осіб. Фасилітаторам під час роботи з такою категорією дітей слід врахувати специфіку даної категорії, враховуючи те, що значна частина таких дітей переміщується з окупованих територій або районів збройного конфлікту. Якщо дитину евакуювали окремо від батьків, окрім травми від збройного конфлікту, переміщення, вона також потерпає від розриву з близькими людьми – батьками або опікунами (дідусями, бабусями та ін.). Через розрив у стосунках з близьким дорослим у дитини можуть спостерігатися негативні зміни поведінки, які важливо відслідковувати. Травматичні події можуть викликати у дітей різні поведінкові особливості, почуття, які важливо відслідковувати та адекватно допомогти дитині пережити, проявити й пропрацювати їх. Це можуть бути почуття незахищеності, страх майбутнього, гнів, агресія, сором і відчуття провини, відчуженість та ізоляція від оточуючого середовища, сум. У дітей можуть виникнути проблеми з навчанням, увагою, можливістю запам'ятовувати інформацію, психосоматичні порушення (такі, як логоневроз (заїкання), енурез (нетримання сечі), бронхіальна астма, нейродерміти та ін.). Існують певні особливості поведінкових проявів дітей, які пережили травматичний досвід, з урахуванням віку.

Діти у віці з 3 до 6 років потребують посиленого спостереження з боку фасилітатора, в цьому віці діти не завжди можуть розповісти про свої почуття, страхи та травми, зазвичай це проявляється під час гри або малювання.

Для дитини, яка переживає кризу, зазвичай характерними є наступні особливості:

- невпевненість та безпорадність;
- підвищена тривожність і страхи;
- підвищена емоційність;
- відчуття зовнішнього тиску і напруги;
- гостра потреба в допомозі.

Крім того, ці особливості можуть проявлятися у дітей з різною інтенсивністю, яка залежить від таких зовнішніх обставин: можливість отримати у доступній формі інформацію про те, що відбувається, вплинути на ситуацію, наявність підтримки з боку дорослих, близьких. Враховуючи ці особливості, основними завданнями фасилітатора, що працює на базі Безпечного дитячого простору мають бути:

1. Відновлення внутрішнього відчуття безпеки;
2. Виявлення та зміцнення психологічних ресурсів дитини;
3. Сприяння відреагуванню негативних переживань;
4. Сприяння адаптації до нових обставин.

Варто зазначити, що повноцінно коригувати поведінку дитини та надавати кваліфіковану допомогу може тільки психолог.

¹ **Психосоціальна** допомога внутрішньо переміщеним дітям, їхнім **П 61** батькам та сім'ям з дітьми зі Сходу України : посіб. для практиків соціальної сфери / Мельник Л.А. та ін. ; за ред. Волинець Л.С. – К. : ТОВ «Видавничий дім «Калита», 2015. – 72 с.

Нижче наводимо типові ситуації ², які можуть виникнути при роботі з дітьми дошкільного віку та поради батькам дітей щодо того як на них реагувати. Деякі поради можуть бути також адаптовані та використані фасилітаторами відповідно до контексту ситуації.

Поведінка дитини	Що можуть зробити батьки
1	2
Почуття відповідальності та провини. Діти 3-6 років можуть переживати, що з їхньої вини щось сталося, або переживати за інші сім'ї та їхніх дітей.	Дайте дитині можливість поділитися своїми проблемами. Поясніть їй: <i>«Після нещастя багато дітей, та й дорослі теж, думають, що все могло би бути інакше, але це не означає, що вони винні»</i> . Переконайте свою дитину в тому, що вона не винна, і поясніть їй, чому це відбулося. Ви можете сказати: <i>«Спробуй пригадати. Лікар нам сказав, що Мурчика вже не можна було врятувати, вже було запізно, ти не винен», «бабуся з нами не поїхала, бо вона так вирішила, ми всі хотіли, щоб вона була поруч»</i> .
Постійний страх, що ситуація може повторитися, реакції на спогади.	Кажіть: <i>«Це лише спогади, зараз ти в безпеці, я поряд»</i> . Постарайтеся зробити так, щоб дитина не бачила репортажів про те, що трапилося, а краще вимкніть телевізор взагалі. Телесюжети та розмови про подію провокують боязнь того, що подія знову повториться. Але якщо дитина захоче з вами поговорити про це, вислухайте її.
Переказує те, що трапилося, відтворює в грі.	Нехай ваша дитина вводить спогади про подію в свої малюнки та ігри. Знайте, що така поведінка – нормальна. Слідкуйте, щоб в іграх та малюнках результат був завжди позитивним. Наприклад, скажіть: <i>«Ти можеш спробувати намалювати, як виглядатиме наш будинок, коли ми його знову побудуємо. Тоді ми краще зможемо його уявити»</i> .
Зміни в поведінці Незвично агресивна чи неспокійна поведінка.	Організуйте дитині активний відпочинок, нехай більше рухається і тим самим відволікається від своїх почуттів. Скажіть дитині: <i>«Підемо погуляємо? Іноді буває корисно рухатися, це дозволяє вправитися з сильними почуттями»</i> .

² **Психосоціальна** допомога внутрішньо переміщеним дітям, їхнім П 61 батькам та сім'ям з дітьми зі Сходу України : посіб. для практиків соціальної сфери / Мельник Л.А. та ін. ; за ред. Волинець Л.С. – К. : ТОВ «Видавничий дім «Калита», 2015. – 72 с.

Скарги на біль у тілі. Без видимих причин болять голова, живіт, м'язи.	З'ясуйте, чи є медична причина – відвідайте лікаря. Якщо ні, то заспокойте дитину і скажіть, що така реакція є нормальною. Упевніться, що дитина багато спить, правильно харчується, п'є багато води і достатньо рухається.
--	---

2.4 Структура дня.

На нашу думку, дуже важливо у взаємодії з дітьми встановити чітку структуру дня, до якої можуть звикнути діти та педагоги, та реалізовувати дозвілєві форми роботи відповідно до нього. Далі, наповнення нашого гайду буде залежати відповідно до запропонованої вам структури дня. Орієнтовно вона виглядає так.

Час	Форма взаємодії
08.00-09:00	Зустріч дітей. Ритуали привітання.
09:15	Організаційні моменти.
09:30	Ранкова ігрозарядка.
10:00	Ранкове коло.
10:30	Ігрова взаємодія.
11:30	Другий сніданок. Відпочинок.
11:45	Рухливі ігри на свіжому повітрі.
13:00	Обід.
13:30	Тихі форми роботи. Сон за потребою, настільні ігри, читання книжок, перегляд мультфільмів.
15:00	Арт – майстерня
16:00	Ігрова діяльність або проведення заходу.
16:45	Підведення підсумків дня. Шерінг. Ритуал прощання.

2.5 Зустріч дітей. Ритуали привітання.

Як ви день почнете, так його і проведете. Ми пропонуємо для кожного ранку використовувати різні ритуали привітання. Вони будуть допомагати створювати гарний настрій, давати відчуття необхідності дітям, налаштовувати їх на новий день.

- **Велика п'ятірка** – даємо п'ять рукою, ногою, ліктем, коліном, стегнами, животом та ін. Головне, щоб діти були згодні на тактильний та фізичний контакт.
- **Екран смартфона.** На аркуші паперу не менше А3 малюємо екран смартфона, де кожна піктограма означає дію, яку хочу дитина. Наприклад – полоскотати, дати п'ять, покружитися, стрибнути та плеснути в долоні і т.д. Найкраще буде розробити формати привітання разом з дітьми.
- **Найкращий день.** Зустрічаючи дітей, стаємо на одну ногу, стрибаємо та кричимо «Нам сьогодні повезе» або «Сьогодні буде найкращий день».
- **Колір мого настрою.** На стіні розташована райдуга. Дитина приходить та торкається до відповідного кольору. Обов'язково треба дізнатися, чому дитина обрала саме такий колір та чим це викликано. Така взаємодія допоможе з'ясувати в якому емоційному стані дитина завітала до простору.
- **Слово дня.** Сфантазуйте будь-яке слово разом, або вивчіть нове для дитини. І завдання для дитини – використати це слово за день не менше 10 разів: у творчості, розмові, і можливо, навіть, в придуманому вірші.

Насправді, не важливо, який саме ритуал привітання ви будете використовувати, важливо, щоб дитина відчувала себе потрібною та з нетерпінням чекала взаємодії з вами.

2.6 Організаційні моменти.

Маленькі діти - це завжди безлад, багато переживань і забутих речей. Саме тому, необхідно з самого ранку структурувати ваш день. Пройдіться по цьому списку та дізнайтесь у наших маленьких відвідувачів чи вони:

1. Взяли із собою спортивне взуття для рухливих ігор та панамку для прогулянки надворі.
2. Де їх їжа, як вона упакована, чи переміщена до холодильнику.
3. Чи всі себе добре почувають? Чи немає кашлю, нежитю та інших проявів хвороби?
4. Чи мають вони запасну нижню білизну та футболку. Це, насправді, необхідно, бо впродовж дня можливо багато сюрпризів.
5. Чи сказали вони до побачення батькам і побажали гарного дня?
6. Важливо, доповніть цей список саме тими правилами, які вам необхідні. В кожного колективу вони вибудовуються самостійно.

2.7 Ранкова ігрозарядка.

Розпочати день з руху та активностей, що може бути краще? Звичайно, ви можете провести банальну зарядку, але, якщо у нас є такий потужний інструмент як гра - давайте використовувати її. Моя особиста рекомендація – користуйтеся у роботі відеоматеріалами надзвичайної української ігромайстрині Наталки Мієдиної, або як її знають за творчим псевдонімом «Тьотя Панда». Її відео ви можете знайти за посиланням на ютубі:

<https://www.youtube.com/@TiotyaPanda>

А ось мій особистий Топ – 10 руханок від неї :

1. Зоодискоотека
2. Лапки в тапки
3. Панда Денс
4. Чіку ріку
5. Драйвова заморозка
6. Хіп-хоп антивірус
7. Пливемо
8. Фемілі хіт
9. А ти лети
10. Тьотя Поля

Звичайно, не можна обійти увагою Влада Корчагіна, він же Руханкомен https://www.youtube.com/@i_korchagin, і взагалі шукайте руханки в Інтернеті, з ними веселіше. Особисто від мене, тримайте 5 видів ігрозавдань під музику.

1. Хлопкова розминка». Коли змінюється трек, ви маєте затанцювати командою плескаючи в долоні різними креативними способами.
2. Танок частинами тіла. Пальці, вуха, ніс, губи, руки, ноги, стегна, живіт, плечі, попа.
3. Танці професій. Уявіть, що ви представник однієї з професій. Подумайте, як виглядав би їх фірмовий танок. Кухар, підприємець, пожежні, вчителька, поліцейський, фізрук, модель, блогер, вожаті, директор табору.
4. Зоопарк. Уявіть як танцюють різні тварини, а саме: кінь, жаба, курка, змія, кішка, слон, пінгвін, корова, крокодил, папуга, ведмідь, риба, зайці, мавпи, зоопарк – танцюємо танок тієї тварини, яка подобається найбільше.
5. Потяг батл. Учасники вишиковуються в колону та починають їздити по майданчику. Коли музика змінюється необхідно змінити спосіб зчеплення або спосіб руху потяга.

Обов'язково підбирайте драйвові треки, які зможуть розкачати та підняти настрій дітям. Якщо у вас вже складеться постійний колектив – делегуйте завдання провести ігрозарядку вашим вихованцям. Їм обов'язково сподобається це завдання.

2.8 Ранкове коло

Ранкове коло з'явилося в українській школі під час її реформування і стало одним з найулюбленіших форматів для дітей. Це час взаємодії, спілкування, взаємопорозуміння та вивчення особистості дитини. Ви можете проводити окремі вправи, або їх комплекс для встановлення атмосфери довіри та співпраці.

Ідеальна ранкова зустріч виглядає так. Сидячи в колі один проти одного, кожна дитина вдумливо і поважно вітається з іншими дітьми, після чого впродовж короткого часу ділиться власним досвідом зі своїми товаришами, які з повагою слухають її, ставлять свої запитання та коментують. Після цього вся група бере участь у короткій груповій вправі, спрямованій на розвиток різних навичок, почуття команди та відчуття єдності. Ранкова зустріч закінчується обміном щоденними новинами, які зазвичай готує фасилітатор. Сюди має входити план на день, цікаві новини, завдання для дітей, та інша, важлива для вашої спільноти інформація.

Чотири основні компоненти ранкової зустрічі:

1) **Вітання.** Учні разом із фасилітатором розміщуються в колі. Усі діти вітаються, і це забезпечує розуміння, що вони є важливими членами групи. Всі звертаються один до одного на ім'я, що допомагає створити атмосферу дружби та приналежності до групи. Вітання створює спокійний і розважливий настрій для наступного елементу зустрічі.

2) **Групове заняття.** Розпочинається після спокійного обмірковування інформації. У приміщенні безпечного простору створюється відчуття єдності, радості через виконання пісень, участі в іграх, коротких і швидких заняттях. Ігри та заняття, позбавлені елементів суперництва, кооперативні за суттю, враховують індивідуальний рівень розвитку певних навичок дітей. Т

3) **Обмін інформацією.** Діти висловлюють свої думки, обмінюються ідеями та пропонують важливі для них теми для обговорення. Діти мають змогу дізнатися щось один про одного. Обмін інформацією допомагає розвивати навички, які дають змогу навчатися впевнено говорити й слухати. Кожна дитина може поставити запитання чи прокоментувати, а учасник простору, який повідомляє інформацію, відповідає на запитання та коментарі товаришів.

4) **Щоденні новини.** Це коментування письмового оголошення, яке щодня вивішується на відповідному стенді чи дошці. Або усна чи за допомогою презентації інформація, подана фасилітатором. Цікаву новину або проблемну тему дня обираємо відповідно до захоплень дітей, їх рівня розвитку та вподобань.

Пропоную вам використати наступні вправи під час проведення ранкового кола. І якщо обмін інформацією та новини ви можете проводити у довільній формі, то для групової роботи і вітання використовуйте запропоновані вправи.

Вітання і відповіді

Діти передають один одному якесь конкретне привітання і відповідь, наприклад: “Доброго ранку, Андрійко” – “Доброго ранку, Марійко” доти, поки звернення не обійде коло дітей.

Вітання можна легко змінювати шляхом:

- зміни або додавання нових слів, наприклад: “Привіт, Андрійко, я рада, що ти прийшов”;
- використання іншої мови;
- додавання жестів – таких як рукостискання, махання рукою, або інструкцій, наприклад: “Вставайте, коли почуєте своє ім'я”;
- зміни послідовності привітання інших, наприклад, оминати кожную другу дитину, яка сидить у колі.

Вітання-знайомства

Вітання-знайомства, які дають можливість дітям краще познайомитись один з одним, також можна провести під час ранкової зустрічі.

1. Заготуйте картки з іменами кожної дитини. Кожна дитина витягує картку і вітає того, чие ім'я на ній написане. Якщо в класі присутні відвідувачі (гості), зробіть картки з їхніми іменами, щоб була можливість привітати і їх.
2. Окремі члени групи можуть відрекомендуватися в особливий або жартівливий спосіб. Наприклад, попросіть учнів додавати до привітання прикметники для опису себе (“Доброго ранку, я розумний Миколка”). Для учнів початкової школи буде своєрідною фонетичною вправою, коли необхідно вживати прикметники, що починаються з того ж звуку, що і їхнє ім'я (“Доброго ранку, я смілива Софійка”).

3. Запропонуйте кожній дитині відрекомендувати особу, яка сидить поруч з нею, якимось особливим чином. Наприклад: “Аліса, я рада, що ти прийшла. У тебе такі чудові малюнки”.
4. Вітання-знайомства можуть бути як запропонованими, так і особистими: “Це моя однокласниця Дарина. Їй десять років. Дарина любить гратися з м’ячем і відвідувати спортивну секцію”.

Використання різноманітних стилів чи форматів вітання спонукає педагогів міркувати щодо унікальних особливостей учнів їхнього класу. Діти створюють чудові нові привітання для ранкової зустрічі. Така практика заохочує їх і додає впевненості в собі.

Групові заняття

Мета групових занять полягає в об’єднанні групи. Кожний член групи приєднується до спільних розваг – співає, грається в ігри, бере участь у виконанні різних вправ. Серед цих вправ мають бути ігри, які не передбачають суперництва, а також завдання кооперативного характеру, де цінуються та враховуються індивідуальний рівень навичок та інтереси дітей. Ці заняття потребують від учнів використання навичок критичного мислення і сприяють самовираженню. Групові заняття можуть бути структуровані та містити завдання, пов’язані з навчальною програмою. Інтелектуальні ігри й завдання, спрямовані на розвиток етичних і моральних почуттів. Їх можна використовувати в якості вступу до роботи в класі та для обговорень.

«Музичні стільці». Коли грає музика, учні ходять навколо стільців, розставлених колом. Коли музика припиняється, кожна дитина має сісти на стілець. Якщо стільців недостатньо, діти вирішують, яким чином знайти кожному місце. Після кожного такого етапу один стілець забирають, аж поки не залишиться лише кілька стільців, на які мають сісти всі учні. Важливо наголосити, що скільки б нас не було, якщо ми допомагаємо один одному, ми завжди помістимося.

«Доторкнись до синього». Учні можуть розпочати гру в колі, але потім їм потрібно мати можливість вільно пересуватися. Ведучий розпочинає гру словами: “Доторкнись до синього!” (можна використовувати набір кольорових карток). Учні мають торкнутися синього кольору на своєму одязі або на одязі інших. Вони можуть торкатися пальцем, коліном, ліктем, головою тощо. Потім ведучий називає інший колір, наприклад: “Доторкнись до червоного!”. Діти, продовжуючи триматися за предмет синього кольору, мають водночас зуміти торкнутися червоного кольору. Протягом гри спонукайте дітей допомагати один одному торкатися відповідних кольорів. У цій грі немає тих, які програли або вибули з гри! Ця гра – зусилля усієї групи. Якщо хтось не в змозі втримати рівновагу або падає, гра починається спочатку.

«Характеристики людей». Оберіть кількох учнів і поставте їх поруч один з одним. Вони повинні мати щонайменше одну спільну ознаку (наприклад, темне волосся). Решта дітей, які стоять у колі, мають визначити цю характеристику. Якщо хтось здогадується, то пропонує іншій дитині з кола, хто має таку ж характеристику, приєднатися до групи.

«Оцінювальна банка». Покладіть у банку певну кількість будь-яких предметів. Запропонуйте учням припустити кількість предметів у банці. Можливо змінити цю вправу, записуючи відповіді на великому аркуші паперу. Запишіть припущення кожної дитини. Збережіть ці записи та розмістіть їх у класі або з’єднайте разом і зробіть Книгу приблизних оцінок нашого класу.

«Три факти». Всі сідають у коло і кожна дитина розповідає три факти про себе. Варіації: розкажіть три найважливіших факти зі свого життя. Або назвіть два правдиві факти, а один хибний. Група, в свою чергу, спробує зрозуміти, який же факт не відповідає дійсності.

«З неба зірочка впала». Дітям розповідається, що коли падають зірки, треба загадати бажання і воно обов'язково здійсниться. Дітлахи пишуть на свої зірках мрії, можна глобальні, можна тільки на один день чи тиждень та розповідають про них. Через визначений період обов'язково повертаємось до них та аналізуємо, чи вдалося нам досягти мети.

«Нитка». Перед кожною дитиною лежать нитки різної довжини. Кожна дитина сама обирає та, яка їй потрібна, та, по черзі, розповідає про себе чи якусь важливу для неї тему намотуючи нитку на палець. Швидкість намотки регулює саме дитина.

«Не хочу вихвалитись, але...». Закінчить фразу розповідаючи про цікаві факти зі свого життя, чесноти, чи здобутки.

Групові заняття під час ранкової зустрічі дуже добре проводити після спокійного обмірковування періоду обміну інформацією, коли діти готові до участі в активніших видах діяльності. Групові заняття менш структуровані, аніж такі компоненти ранкової зустрічі як вітання та обмін інформацією, і спрямовані на задоволення притаманного дітям бажання рухатися.

Групові заняття зазвичай є другим компонентом ранкової зустрічі, з яким треба знайомити учнів. Водночас, вони можуть, наприклад, разом співати пісеньку, беручи таким чином участь у групових заняттях, ще до офіційного представлення. Після того як діти опанують такий компонент ранкової зустрічі як вітання, педагоги можуть ознайомити їх із груповими заняттями, обговоривши, насамперед, значення слова “спільнота”.

2.9 Ігрова взаємодія або тренінгова діяльність.

В цьому блоці вам будуть представлені ігрові вправи різної направленості. Звичайно, ви можете підбирати самостійно ігровий матеріал, але пропонуємо вам скористатися представленим в цьому гайді. Вправи, які ми вам представляємо потребують ретельної підготовки до проведення та бережливого ставлення до учасників. Інколи треба не допускати надмірних веселощів, та налаштувати дітей на серйозну роботу. Не забувайте обговорювати отримані результати та давати дітям по максимуму висказатися.

ВПРАВА «КАЗКОВИЙ МАГАЗИН»

Мета впровадження: криголам (знайомство, створення позитивного настрою)

Ресурси: стікери і ручки

Час: 15 хв

Хід проведення:

Варіант 1:

Кожен учасник виставляє на продаж у казковому магазині свій товар – риси характеру, навички, уміння. А на заміну замовити собі щось інше (наприклад : продаю 500 грамів витримки, а куплю 100 грамів здогадливості). Кожен учасник повинен щось продати і придбати.

Варіант 2:

Кожен учасник пише на картці, що хоче віддати. За 1-2 хвилини потрібно обмінятись карточками з іншим учасником.

Запитання для обговорення: що було важче зробити: продати чи купити? Як думаєте, чому?

ВПРАВА «МОЯ БУКВА»

Мета впровадження: розтопити лід, краще пізнати учасників

Ресурси: аркуші А4

Час: 10 хв

Хід проведення:

1. Кожен учасник вибирає собі будь-яку букву алфавіту й озвучує її всій групі або сусідові.
2. Протягом 2 хвилин учасники підбирають якомога більше слів, які описують їх і починаються на обрану літеру.
3. Кожен учасник ділиться своїми словами з групою

Наприклад: мене звуть Вікторія й моя буква П. Я практична, пунктуальна і прямолінійна.

Можна написати свої імена й букви на аркушах-постерах. Якщо група учасників дуже велика, потрібно спочатку розділити її на невеликі команди.

ВПРАВА «ОСОБИСТИЙ МОМЕНТ»

Мета впровадження: криголам, знайомство

Час: 10-15 хв

Хід проведення:

Учасники розміщуються по колу. Кожний повинен знайти в себе будь-яку річ, яка б була цінною, цікавою для інших, але звичною для себе. Розповісти групі, від імені цього предмету, про себе (наприклад : «я - олівець Тетяни, знаю її недавно, але можу розповісти про неї таке...»).

ВПРАВА «ЯК МИ СХОЖІ!»

Мета впровадження: Вправа допомагає учасникам краще пізнати один одного, а також дозволяє обговорити питання, пов'язані зі встановленням контакту зі співрозмовником.

Ресурси: папір, олівці, призи.

Час: 10–15 хвилин.

Хід проведення:

1. Фасилітатор просить групу розбитися на пари й пояснює, як буде проходити вправа.
2. Кожна пара повинна якомога швидше знайти й записати 10 характеристик, вірних для них обох. Не можна писати загальнолюдські відомості, такі як «у мене дві ноги». Можна вказати, наприклад, рік народження, місце навчання, хобі, улюблену книжку
3. Після того як 10 характеристик записані, кожен член групи обирає іншого партнера й повторює те ж саме з ним.
4. Той, хто швидше за всіх знайде 10 якостей, які об'єднують його з п'ятьма іншими учасниками, отримує приз.

Запитання для обговорення: спільні риси дійсно можна знайти будь із ким. Для маленьких дітей можна скоротити кількість характеристик до 2 або 3, або обмінюватись цікавинками про себе, або про улюблену іграшку та/або мультфільм.

ВПРАВА «ІНТЕРВ'Ю»

Мета впровадження: познайомитися, зав'язати контакти

Ресурси: папір, ручки, маркери

Час: 10 хв на пару для інтерв'ю, 2–3 хвилини на презентацію кожної людини

Хід проведення:

1. Учасники розподіляються на пари.
2. Вони малюють на папері обриси руки або тіла партнера й заповнюють відповідями на питання інтерв'ю: ім'я, вік, брати й сестри, хобі, щось особисте, улюблену іграшку, мультфільм, захоплення і т.д. .
3. Кожен представляє учасникам свого партнера з допомогою аркуша з відповідями.

ВПРАВА «ЧЕМПІОНИ»

Мета впровадження: представити учасників один одному в позитивному, оптимістичному ключі, який підкреслює цінність учасника для групи.

Ресурси: папір і ручки (необов'язково)

Час: 15-20 хв

Хід проведення:

1. Учасники стають у пари
2. Протягом хвилин учасники опитують один одного і краще пізнають.
3. Потім кожен учасник представляє групі свого партнера.
4. Подання має представити людини в найкращому вигляді, показати його цінність для нашої групи.
5. Пояснить учасникам, що мета вправи — успіх, а не просто представлення свого партнера. Потрібно показати членам групи яким цінним для ко групи є людина.

ВПРАВА «ЗНАКИ ЗОДІАКУ»

Мета впровадження: криголам, знайомство, гарний настрій, об'єднання

Час: 10 хв

Хід проведення:

Учасники, стоячи по колу, повинні вишикуватись відповідно до місяця народження. Повідомити місяць можна лише рухами, мімікою, жестами. Також можна шикуватися відповідно до розміру голови, великого пальця, довжині волосся.

ВПРАВА «ЧАРІВНИЙ ЯЩИК»

Мета впровадження: познайомитися один з одним, розтопити лід між учасниками

Ресурси: картонна коробка, люстерко

Час: 10 хв

Хід проведення:

1. Кожен учасник підходить до коробки, дивиться всередину й каже одну хорошу річ про людину, чие фото він бачить всередині, не відкриваючи групі секрету, хто там. Коли учасники заглядають у коробку, вони бачать там своє відображення, тобто повинні сказати щось хороше про себе.
2. Наприкінці вправи тренер каже, що гра має безліч позитивних рис і в учасників буде шанс проявити ці риси під час наших зустрічей.

ВПРАВА «ЦЕ ЧУДОВО !»

Мета впровадження: познайомитися один з одним, розтопити лід між учасниками

Час: 5 хв

Хід проведення:

Учасники стають в коло. По черзі виходять в центр кола і називають якусь свою якість, талант, уміння. Всі інші учасники, що стоять в колі, хором відповідають: “Це чудово!”.

ВПРАВА «УРАГАН»

Мета впровадження: знайомство, активізація, розкриття себе.

Час: 5-10 хв

Хід проведення:

Учасники сідають по колу, ведучий знаходиться в центрі. За сигналом, учасники, які мають спільні ознаки (колір очей, деталь одягу, стать тощо) мають помінятися місцями. Той, хто не сів на стілець, стає ведучим. Якщо ведучий довго не може сісти, то говорить слово “Ураган” і тоді всі учасники міняються місцями.

ВПРАВА «5 ДОБРИХ СЛІВ»

Мета впровадження: формування позитивного відношення до себе.

Ресурси: папір, фломастери

Час: 5-10 хв

Хід проведення:

Потрібно створити групи по 6 осіб. Кожен учасник на аркуші паперу малює свою долоню і пише на ній своє ім'я. На пальцях цієї долоні кожен учасник групи повинен написати позитивну якість чи рису характеру цієї людини. Долоні повертаються власникам.

ВПРАВА «ТЕЛЕПАТИ»

Мета впровадження: взаєморозуміння.

Ресурси: стільці

Час: 5-10 хв

Хід проведення:

Учасники розбиваються на пари. Пари сідають на стільці спинами один до одного. Не подаючи сигналів, тричі спробувати одночасно обернутись і подивитись один на одного.

ВПРАВА «РАДОЩІ ЖИТТЯ»

Мета впровадження: творчість, групова взаємодія.

Час: 5-10 хв

Хід проведення:

Фасилітатор починає розповідати: “На березі синього-синього моря, в затінку великих, могутніх сосен, жили люди... “. Після сигналу фасилітатора розповідь продовжує інший учасник і т.д. Сене - створити зв'язну розповідь. Можна ускладнити роботу, якщо попросити обов'язково вставляти в свою розповідь визначене слово чи слова.

ВПРАВА «ПЕРЕТВОРЕННЯ»

Мета впровадження: фантазія, самоідентифікація.

Час: 15 хв

Хід проведення:

Учасники повинні закінчити речення. Наприклад: “ Якби я був книгою, то був би ”

“Якби я був їжею, то хотів би бути ”

“Якби я був предметом мебелі, то був би ”

ВПРАВА «КОЛО АСОЦІАЦІЙ»

Мета впровадження: обговорення проблемних та цікавих тем.

Ресурси: ватман (дошка), стікери, фломастери

Час: 5-10 хв

Хід проведення:

На ватмані чи дошці малюється сонце, в центрі якого написано слово (наприклад, життя, здоров'я, сім'я чи щось інше, залежно від теми). На променях учасники прикріплюють стікери з власними асоціаціями на дане слово. *Запитання для обговорення:* Чи повторюються асоціації? Чому саме такі?

ВПРАВА «ПАПЕРОВИЙ КУХОЛЬ»

Мета впровадження: креативне мислення, показати ефективність колективної праці.

Ресурси: папір, ручки

Час: 5-10 хв

Хід проведення:

За 30 секунд учасники повинні написати якнайбільше варіантів використання паперового кухля. Спочатку роботу виконують по одному, а потім групами

Вправа «ЗВ'ЯЗУВАННЯ ГРУПИ»

Мета впровадження: командоутворення

Ресурси: канат

Час: до 5 хв

Хід проведення:

Група стоїть у колоні по одному, в лівій руці у кожного протягнутий уздовж групи тонкий канат. Учасникам дається завдання щільно скрутитися за годинниковою стрілкою в «рулет», після чого ведучий обв'язує групу кінцем, який залишився на рівні пояса. В такому стані групу просять переміщатися по приміщенню за траєкторією, що задається ведучим.

Іноді дається додаткове завдання: в процесі переміщення кожен з учасників говорить три цікаві факти про себе, а після завершення вправи інші учасники згадують ці факти. Ведучому слід уважно стежити за траєкторією руху групи, щоб уникнути зіткнення учасників з нерухомими предметами.

ВПРАВА «АТОМИ І МОЛЕКУЛИ»

Мета впровадження: «місток» між вправами, рух, енерджайзер

Час: до 5 хв

Хід проведення:

Ведучий: «Уявіть, ви – самотні атоми. Починається хаотичний броунівський рух, при цьому можливі легкі зіткнення один з одним. Будьте обережні. За мою команду ви повинні з'єднатися в молекули, число атомів в якій я назву».

Через деякий час після початку ведучий говорить цифру, наприклад, «п'ять». Учасники складають групи по п'ять осіб. Потім, інша кількість атомів в молекулах і т.д., але не більше 4-5 разів. Потім можна назвати молекулу, в якій атомів рівно стільки, скільки учасників в групі.

ВПРАВА «ВІДЗЕРКАЛЮВАННЯ»

Мета впровадження: «місток» між вправами

Ресурси: 0

Час: до 5 хв

Хід проведення:

Виконайте чотири нескладних завдання, точніше, зімітуйте їх виконання. Завдання такі: пришиваємо гудзик; збираємося в дорогу; печемо пиріг; виступаємо в цирку тощо. Особливість цих завдань в тому, що кожне з них учасники будуть виконувати попарно, причому партнери встануть один проти одного, і один з них стане на час дзеркалом, тобто буде копіювати всі рухи свого партнера. Потім партнери поміняються ролями.

ВПРАВА «ПОДІБНІСТЬ І ВІДМІННІСТЬ»

Хід проведення:

Ведучий: «Люди спілкуються, бо вони схожі або відмінні один від одного. Даваймо відмінності і схожість один з одним. Кожен з вас повинен вимовити фазу, звертаючись до сусіда справа: “Ми з тобою схожі, тим що ... (називається будь – яка ознака “схожості”), але на відміну від тебе я ... (називається будь – якої ознака. “відмінності”). Наприклад: “Ми з тобою схожі, тим що любимо тварин, а особливо кішок, але на відміну від тебе я люблю їсти пломбір з солоним огірком.”

ВПРАВА «ТИ МЕНІ ПОДОБАЄШСЯ ТИМ...»

Хід проведення:

Варіант 1. Учасники стають у коло.

Тренер кидає м'яч одному з учасників, кажучи водночас: «Мені в тобі подобається...» і називає вподобану якість (кілька якостей).

Учасник, який отримав м'яч, кидає його іншій людині й називає якості, що сподобалися йому

М'яч повинен побувати у всіх учасників.

Варіант 2. Розділіть групу на пари. Цю вправу можна проводити в парах.

ВПРАВА «КОЛЕКТИВНА ПОЕМА»

Ресурси: аркуші паперу і фломастери на кожного учасника

Час: 30 хв

Хід проведення:

Попросіть учасників написати свої ініціали в правому верхньому кутку листка (ви теж підпишіть свій листок).

1. Кожен учасник пише короткий рядок, з якого буде починатися поема, передає свій листок сусідові зліва, і той дописує свій рядок, яка продовжує поему.
2. Після того, як кожен напише по одному рядку на всіх листках, закінчена поема повертається автору першого рядка.
3. Після того, як усі поеми будуть написані, прочитайте свою. Потім запитайте, хто ще хоче

ВПРАВА «СОНЦЕ СВІТИТЬ НА...»

Мета впровадження: криголам після спірних активних вправ, рухлива гра.

Час: 10-15 хв

Хід проведення:

1. Учасники сидять або стоять у тісному колі.
2. Одна особа стоїть у колі і говорить: «Сонце світить на...» а потім вказує на предмет одягу або колір, який є в кого-то з учасників. Наприклад, «сонце світить на того, у кого карі очі» або «сонце світить на того, на кого шкарпетки».
3. Усі власники зазначеного кольору або предмета одягу міняються місцями один з одним.
4. Учасник із середини кола намагається зайняти чиєсь місце, поки гравці переміщуються.
5. Новий учасник стає в середину кола і гра триває.

ВПРАВА «СХІДНИЙ БАЗАР»

Мета впровадження: відпрацювати навички взаємодії

Ресурси: аркуші паперу, ручки

Час: 15-20 хв

Хід проведення:

Треба зігнути лист на половинки, після цього з кожною половинкою виконати таку ж операцію і потім з кожної четвертинки зробити так само. Потім на кожній «восьмушці» написати своє ім'я, отриману записку скласти кілька разів так, щоб текст виявився всередині. Ведучий збирає всі записки і складає їх в одному місці, ретельно перемішуючи. Кожен з групи підходить до записок і вибирає вісім папірців, з якими він і відправляється на східний базар.

Завдання кожного учасника: протягом 5 хвилин знайти і купити все вісім записок, де написано його ім'я. Можна вмовляти, торгуватися, сперечатися. Перші три учасники, які підійдуть до тренера з зібраними записками зі своїм ім'ям - переможці. Для того, щоб підтримати відповідну напружену атмосферу, тренер нагадує членам групи, скільки часу залишилося до закриття базару.

ВПРАВА «БАНАН»

Мета впровадження: взаєморозуміння, увага.

Ресурси: предмети

Час: 10-15 хв

Хід проведення:

1. Тренер вибирає якийсь предмет: банан, в'язку ключів тощо.
2. Всі учасники стають у коло, тримаючи руки за спиною.
3. Один доброволець стає в середину кола.
4. Тренер обходить учасників і таємно вкладає предмет комусь у руки.
5. Учасники починають його передавати за спиною з рук у руки.
6. Задача добровольця в середині — вгадати по обличчю, хто тримає предмет, і помінятися з ним місцями.
7. Гра повторюється знову.

ВПРАВА «ЗБЕРИ ФРАЗУ»

Мета впровадження: активізація групи, навички взаємодії.

Ресурси: папірці з написаним текстом — відомі фрази і вирази, капелюх .

Час: 10 хв

Хід проведення:

1. Тренер вибирає відомі вирази і словосполучення й пише їхні половинки на різних картках. Наприклад, «З днем» на одній картці, а «народження» на іншій. Кількість карток має відповідати кількості учасників
2. Картки опускають у капелюх.
3. Кожний з учасників витягує наосліп картку.
4. Учасники намагаються відшукати серед членів групи власника другої половинки фрази.

ВПРАВА «СУРДОПЕРЕКЛАД»

Мета впровадження: активізувати групу, акторські навички.

Ресурси: папірці з написаним текстом — різні прості віршики.

Час: 10 хвилин.

Хід проведення:

Ведучий пропонує розділитися всім на пари.

Пари по черзі виступають перед іншими учасниками. Кожен із пари виступає по черзі в ролі дикторів і сурдоперекладачів. Поки один із партнерів читає вірш, інший перебуває поруч і виступає в ролі сурдоперекладача — передає з допомогою міміки й жестів зміст тексту.

ВПРАВА «ЗНАЙДИ СВОЮ ПАРУ»

Мета впровадження: порухатися й посміятися.

Ресурси: папірці з написаним текстом — назви тварин (кожна тварина у 2 примірниках).

Час: 10 хвилин.

Хід проведення:

1. Порахуйте кількість учасників
2. Розділіть кількість учасників на 2, щоб визначити кількість необхідних тварин.

3. Для кожної тварини напишіть її назву на двох аркушах.
4. Роздайте аркуші учасникам із проханням нікому їх не показувати.
5. Усі починають рухатися.
6. Учасники закривають очі руками, видають звірині звуки й намагаються знайти свою пару.

ВПРАВА “ІНОПЛАНЕТЯНИН”

Мета впровадження: розвиток креативу, обговорення проблемних тем.

Час: 10-15 хвилин.

Хід проведення:

Всі учасники розбиваються на дві групи: Інопланетяни і Земляни. “Земляни” повинні підготуватись до зустрічі з “Інопланетянами” і відповісти на їх питання. “Інопланетяни” готують питання для “Землян” щодо проблеми, яка розглядається на тренінгу. Потім міняються ролями.

ВПРАВА «МОДЕЛЬ ЗДОРОВ'Я»

Мета впровадження: занурення в тему (проблему)

Ресурси: ватман, ножиці, клей, старі журнали

Час: 30 хв (20 - на виконання, 10 – на презентацію).

Хід проведення:

Для цієї вправи потрібні – ватман (можна вирізати його у вигляді якоїсь фігури), клей, старі газети і журнали. Потрібно створити колаж на тему “ Що допомагає вам «зберегти здоров'я». Дану вправу можна використовувати для різних тем.

ВПРАВА «ПЕРЕДАЙ СТАКАН»

Мета впровадження: розминка

Ресурси: паперовий стаканчик, ритмічна музика

Час: 10 хвилин.

Хід проведення:

учасники стають в коло, ведучий дає паперовий стаканчик одному з гравців. Завдання - передавати стаканчик по колу так, щоб спосіб передачі не повторювався (підкинути стакан вгору, покласти всередину щось, зробити при передачі реверанс і т.д.) Вправа здійснюється під ритмічну музику в швидкому темпі, при цьому темп все прискорюється. Замість стаканчика можна використовувати будь-який інший предмет.

ВПРАВА «ХТО В ДОМІ ЩО?»

Мета впровадження: командоутворення, розуміння цінності внеску кожного учасника в спільну справу.

Ресурси: ватман, маркери

Час: 20-25 хв: 10 хвилин на виконання + 10-15 на презентацію

Хід проведення:

уявіть, що ваша команда - це будинок, ми - предмети в цьому будинку, що виконують різні функції. Необхідно заповнити порожній будинок речами. Кожна людина вибирає те, чим не хотів

би бути в цьому будинку - стіною, вікном, квіткою і т.д. Протягом 10 хвилин команди заповнюють свої будинки. Далі команди представляють свій будинок і кожного учасника групи відповідно до обраного предметом.

Наприклад, «Світлана в нашому домі - вікно, що дозволяє нам бачити світ, тому як є аналітиком і доповідає нам про стан ринку; захищає нас від дощу і вітру, так як завжди попереджає про можливі ризики. Через вікно наш будинок стає світліше, так як Світлана - позитивна людина ... »

ВПРАВА «СУРДОПЕРЕКЛАД»

Мета впровадження: командоутворення

Ресурси: папір, ручки

Час: 10-15 хв

Хід проведення:

Один з учасників загадує певний текст, записуючи його на папері, але передає його немовби крізь скло, тобто за допомогою міміки та жестів. Решта гравців розповідають про те, що вони зрозуміли. Ступінь збігання тексту, який було відтворено більшістю гравців, і тексту, записаного одним із учасників, свідчить про вміння встановлювати контакт.

ВПРАВА «ДИСКУСІЯ»

Мета впровадження: командоутворення

Ресурси: 0

Час: 10-15 хв

Хід проведення:

Учасники тренінгу об'єднуються в групи по троє. У кожній трійці розподіляються обов'язки. Один з учасників грає роль «глухого та німого»: він нічого не чує, не може говорити, але в його розпорядженні — зір, жести, пантоміміка; другий учасник грає роль «глухого та паралітика»: він може розмовляти та бачити, але не може жестикулювати; третій учасник — «сліпий та німий»: він здатний тільки чути й показувати. Усій трійці гравців пропонується завдання — наприклад, домовитися про час, місце та мету зустрічі, не порушуючи умов виконання своєї ролі.

ВПРАВА «ПЕРЕДАЧА РУХУ ПО КОЛУ»

Мета впровадження: командоутворення, невербальна комунікація

Ресурси: 0

Час: 10-15 хв

Хід проведення:

Усі учасники сідають у коло. Один із учасників групи починає дію з уявним предметом так, щоб цю дію можна було продовжити. Сусід цього учасника по колу повторює його дії та продовжує їх. У такий спосіб уявний предмет «обходить» коло учасників і повертається до першого гравця. Той називає предмет, який він передавав, і кожний із учасників також називає, у свою чергу, який предмет передавав саме він. Після обговорення вправу повторюють ще раз.

ВПРАВА «ЖИВИЙ КЛУБОК»

Мета впровадження: енерджайзер

Час: 10 хв

Хід проведення:

Запропонуйте учасникам стояти біля дверей, взятися за руки, утворивши ланцюжок. Перший починає обертатися, «намотуючи» на себе інших учасників. Ведучий стежить за тим, щоб клубок був досить щільним. Коли всі учасники виявляться частиною клубка, оголошується наступне завдання: якомога швидше дістатися до протилежної стіни, не розпускаючи клубка. Тренер включає таймер. Учасникам повідомляється результат.

Запитання для обговорення: «А швидше можете? Скільки часу вам знадобиться?».

Зазвичай учасники справляються швидше, ніж припускають.

ВПРАВА «НАМАЛЮЙ СВІЙ НАСТРІЙ»

Мета впровадження: зворотній зв'язок, рефлексія

Ресурси: аркуші з намальованими на них обличчями без рота, фломастери

Час: 5-10 хв

Хід проведення:

Учасникам роздаються аркуші паперу, на яких намальовано два обличчя, на яких відсутній рот. Потрібно намалювати рот (сум, радість, смуток тощо) на першому обличчі. В кінці заняття тренер просить намалювати рот на другому обличчі.

Запитання для обговорення: 1) з яким настроєм прийшли на заняття? 2) який настрій мають на кінець заняття; 3) подібні чи відрізняються малюнки? 4) пояснити, чому?

ВПРАВА «КОМПЛІМЕНТИ»

Мета впровадження: позитивне відношення один до одного

Ресурси: маленький м'ячик

Час: 5 хв

Хід проведення:

Варіант 1: Учасники стають в коло. Один з них говорить комплімент і кидає м'яч тій людині, кому його адресовано. Компліменти повинен отримати кожен учасник.

Варіант 2: Кожен учасник отримує компліменти, які б починались з букви його імені (наприклад: Віта - вродлива, ввічлива, витончена і т.д.).

2.10 Рухливі ігри на свіжому повітрі.

Рухливі ігри є обов'язковим елементом формування здорового способу життя та розвитку дитини. Звичайно, якщо у вас є простий гумовий м'ячик – ви можете придумати десятки цікавих ігор. Але й ми запропонуємо вам дещо оригінальне. Найголовніше – це техніка безпеки. Пам'ятайте про спортивне взуття, головний убір на сонці, питний режим та фізичний та психологічний комфорт дітей. Тоді ви точно доб'єтесь успіху.

Краббол

Учасники стають у коло, розсовують ноги на ширину плечей. Руками захищають ворота – відстань між ногами. Згинати коліна не можна. При влученні у ворота м'ячом учасник забирає

одну руку за спину, при наступному - повертається спиною, при третьому - вилітає. Перемагає той, хто залишиться останнім.

Капкан

Шість граючих стають парами, взявшись за обидві руки і піднявши їх угору. Це капкани, вони розташовуються на незначній відстані один від одного. Всі інші граючі беруться за руки, утворюючи ланцюжок. Вони мають рухатися через капкани. По бавовні ведучого капкани захлопуються, тобто. хлопці, що зображують капкани, опускають руки. Ті граючі, хто потрапив у капкан, утворюють пари і теж стають капканами. У цій грі виявляється найвправніший і найшвидший з дітей - той, хто зумів до кінця гри не потрапити в жодну капкан.

Мисливець на драконів

Учасники гри об'єднуються у кілька команд – драконів, по 4-7 гравців у кожній. Один дракон стає ведучим, решта гравців утворює навколо нього просторе коло. Мішенню для м'яча є лише одна людина – хвіст дракона. Кожен гравець ведучого дракона (крім першого – голови) тримає руки на талії гравця, що стоїть попереду, і не має права відбивати або хапати м'яч руками. Голова дракона може блокувати м'яч руками, гравець, який потрапив у хвіст дракона, приводить свою команду в коло, а підбитий дракон займає місце серед тих, хто вибиває.

Вільне місце

Вибравши ведучого, учасники гри стають по колу спиною до центру. Ведучий біжить, огинаючи коло із зовнішнього боку, на секунду зупиняється перед будь-яким гравцем, плескає в долоні та біжить у тому ж напрямі. Той, кого він викликав, зараз же біжить, але у зворотному напрямку. Завдання: зайняти вільне місце. Той, хто залишився без місця - водить.

Волейбол до центру

Учасники стоять у колі та подають м'яч. При кожній втраті м'яча всі гравці роблять крок уперед. Коло сходить до тих пір, поки це можливо.

Гусениця

Група стає у лінію. Кожен із групи подає свою руку задньому гравцю. Для цього граючі розставляють ноги на ширину плечей та подають руку назад між своїх ніг. При цьому кожен також бере руку гравця, що стоїть попереду. Група починає рухатись назад. При цьому останній учасник починає лягати на підлогу. Група рухається назад доти, доки всі не ляжуть на підлогу. Потім групі пропонується повернутися у вихідне положення у зворотному порядку. Побудувавши гусеницю також можна рухатися, виконувати різні завдання тощо.

Крокодил

Майданчик окреслений двома лініями на відстані 3 метри. У центрі крокодил. Учасники повинні по команді перебратися на інший берег, щоб крокодил до них не торкнувся. Хто не впорався – вибуває. Гра триває до останнього учасника.

Швидко по колу

Сядьте у коло з однією людиною по центру. Передавайте предмет по колу у той час, як у людини в центрі ока закриті. Коли він скаже: "Стоп!" - предмет зупиняється і людина, яка тримає його, отримує від гравця у центрі будь-яку букву з алфавіту. Коли буква дана, предмет починає

рухатися знову по колу. Людина, яку спіймали з предметом у руці, має назвати 8 предметів, що починаються з літери, яку дав той, хто сидить у центрі, поки предмет не закінчить коло. Якщо гравець не впорався – виходить у центр і гра продовжується.

Крижаний чаклун

На майданчику 20 на 40 метрів вишиковуються учасники. Їхнє завдання – втекти від крижаного чаклуна, який заморожує учасника, торкнувшись його. Заморожений учасник піднімає руки вгору та розставляє ноги. Розморозити його можна, тільки пролазючи між ніг, тоді учасник повертається в гру. Через 3 хвилини підбиваються підсумки, скільки учасників залишилося не замороженими. Якщо гравець вибіг за поле, він вибуває з гри. Якщо учасників багато – чаклунів може бути від 2 до 4.

Чаклуни

Учасники стають у коло та заплющують очі. Ведучий обходить коло і легким дотиком до плеча «призначає» чаклунів. Потім всі розплющують очі і починають за руку вітатися один з одним. Чаклуни, вітаючись з будь-ким, повинні непомітно почухати або злегка здавити долоню, тобто. "зачарувати". Той, кого зачарували, має ще двічі з кимось привітатися, а потім піти до чаклуна «в полон». Важливо, щоб ті, кого зачарували, не показали своїм виглядом на того, хто чаклун! Отже, завдання чаклунів – «зачарувати» всіх гравців, завдання гравців – уважно, придивляючись один до одного, обчислити чаклунів.

Горобці - стрибунці

На підлозі або на майданчику креслять коло такої величини, щоб усі гравці могли вільно розміститися по колу. Один з них - кіт, він міститься в центрі кола, інші - горобці, стають за колом біля самої межі. За сигналом керівника горобці починають вистрибувати всередину крута і вистрибувати з нього, а кіт намагається зловити будь-кого в момент перебування всередині кола. Той, кого впіймали, стає котом, а кіт - горобцем, і гра повторюється знову.

Астероїди

Позначте межі ігрового майданчика (вона має бути досить великою) та заповніть територію «астероїдами» (м'ячі, пінопласт, кульки тощо). Гравці входять до зони астероїдів і за сигналом намагаються вразити один одного астероїдами. Той, у кого потрапили, має залишити поле та сісти за межами ігрового майданчика. Якщо гравець, що сидить, схопив астероїд, що вилетів з ігрової зони, він може повернутися в гру. Право кидати астероїди мають лише гравці, які перебувають у зоні. Гра закінчується, коли на майданчику залишається один гравець

Торкніться тіні

Гра для будь-якої кількості учасників. Поводиться на відкритому повітрі за сонячної погоди. В основі лежить гра в цятки, але в даному випадку мета ведучого - посолити не самого гравця, а його тінь, рукою або ногою. Осолений гравець стає ведучим. Єдиний спосіб порятунку – сховатись у тінь. В іншому випадку гравець повинен постійно перебувати у русі. Поки два гравці бігають, решта залишається на місці.

Поїзди

Грають 7 і більше людей. Кожен гравець будує депо: окреслює невелике коло. У середині майданчика стоїть ведучий – паровоз. Він не має свого депо. Ведучий йде від одного вагона до іншого. До кого він підходить, той іде за ним. Так збираються усі вагони. Паровоз зненацька

свистить, і всі біжать до депо, паровоз теж. Гравець, що залишився без місця, стає ведучим паровозом.

М'ячик у руці

Гравці вишиковуються в шеренгу. Витягнуті руки із розкритими долонями тримають за спиною. Один із гравців стоїть за їхніми спинами. У нього в руці м'ячик чи камінчик. Ідучи вздовж шеренги, він вдає, ніби хоче опустити кульку в чийсь долоню. Гравці не повинні озиратися. Нарешті він опускає кульку в чийсь руку. Гравець, який отримав кульку, несподівано виривається з шеренги. Сусіди праворуч і ліворуч повинні схопити його (або осолити), перш ніж він рушить з місця. Але при цьому вони не мають права сходити з лінії. Якщо їм не вдається схопити його, він може повернутися на місце, і гра триває. Якщо його схоплять, він міняється місцями із ведучим.

День і ніч

Поперек майданчика посередині проводять дві паралельні лінії на відстані 1-1.5 одна від іншої. По обидва боки від них у 10 – 15 м. паралельно їм проводяться лінії «будинків», «дня» та «ночі». Усі охочі грати діляться на дві команди: одна з них – «ніч», інша – «день». Обидві команди вишиковуються у своїх середніх ліній. Причому гравці тій та іншій повертаються обличчям до своїх «домів», спиною один до одного.

У самому центрі майданчика стоїть ведучий. Він раптово подає команду "день". Після цього сигналу гравці команди ніч тікають у свій «дім», а гравці команди «день» намагаються їх наздогнати та осолити. Осалені переходять у команду «день». Керівник знову подає сигнал: "день" або "ніч", намагаючись зробити так, щоб вони були несподіваними для гравців. Для того, щоб відвернути увагу гравців і якимось урізноманітнити, керувати перед сигналом може запропонувати їм на носки, підняти руки вгору або вперед, сісти і т.д. Також можна ускладнити правила дозволивши бігати тільки на шкарпетках, або у присіді. Потім несподівано вимовити: "ніч" або "день". Перемагає команда, де більше осолоджених гравців. Забороняється бігти до свого будинку раніше, ніж керівник подасть сигнал.

Кішки - мишки

Учасники вишиковуються в колони по 3 особи. Виконують команди ведучого праворуч, ліворуч, кругом. Після виконання команди беруть за руки людину праворуч і ліворуч, утворюючи цим коридори. 2 людини - кішка і мишка пересуваються коридорами, які постійно видозмінюються, завдання кішці - зловити мишку.

Наздоганяння – обіймалки

Учасники грають на обмеженому майданчику наздоганяли. Вибираються два – три «мисливці». Завдання запламувати всіх. Якщо пара обіймається, із запламувати не можна. Обійматись більше семи секунд заборонено.

2.11 Настільні ігри.

Чарівною паличкою будь-якого фасилітатора можуть бути настільні ігри. Саме вони можуть допомогти зайняти дітей на дуже довгий термін та дати можливість перевести дух, підготуватись до заняття та просто попиту чаю. Але найцікавіше – грати разом з дітьми. Опис всіх ігор в які ми граємо з дітьми займе не одну сотню сторінок, тому для вас підготували підбірку, яка складається

з короткого відеоогляду гри, правил та файлу для друку. Користуйтеся та грайте. А далі посилання на гугл диск та список рекомендованих нами настільних ігор.

https://drive.google.com/drive/folders/14moxl13iFiD_Vm6pW4AlsyyiDfyYok0?usp=share_link

1. Вибухові кошенята
2. Добль
3. Му
4. Свінтус
5. Знахідка для шпигуна
6. Бенг
7. Корова 006
8. Свідомість
9. Кодові імена
10. Манчкін
11. Імаджинаріум
12. Тік-так-бум
13. 5 секунд
14. Конект
15. Дач бліц
16. Суперкіт.

2.12 Арт – майстерня.

Для дітей будь-якого віку дуже важливо займатися прикладною творчістю. Це розвиває креативне мислення, дрібну моторику рук, уяву та багато іншого. Ми пропонуємо 20 варіантів творчих занять. Готуйте матеріали заздалегідь та дотримуйтеся техніки безпеки, і ваші діти будуть не тільки щасливі, а й із задоволенням понесуть додому виріб, який вони зробили у нашому просторі.

Вітряк «Сонечко»



Матеріали: клей, ножиці, бамбукова паличка, кнопка, кольоровий папір, роздрукована заготовка.

Підготовка: на кольоровому папері роздрукувати шаблон МК1.

Виготовлення: вирізати дві деталі вітрячка. На великому колі розрізати по товстим лініям. Зігнути елементи на місці пунктирних ліній. Приклеїти личко сонечка. За допомогою кнопки закріпити сонечко і бамбукову паличку.

Ляльки з пряжі



Матеріали: маркери, пряжа різного кольору, фетр, 2 великі намистини, 4 маленькі намистини, ножиці, клей пістолет або суперклей.

Підготовка: ознайомитись із шаблоном шаблон МК2. За потреби намистини можна зробити із тіста-пластиліну.

Виготовлення: На довгу нитку надіваємо дві великі намистини та фіксуємо їх по боках вузликами. На двох пальцях робимо намотку кольорової пряжі та прив'язуємо її зверху намистин. З двох

боків розрізаємо пряжу, щоб вийшло волосся ляльки. Робимо намотку пряжі на чотири пальці. Прив'язуємо її до низу намистин і розрізаємо з двох боків. По краях нитки зав'язуємо маленькі намистини. Із фетру вирізаємо два крила, які приклеюємо до великою намистини.

Дерева щастя



Матеріали: картон, бамбукова паличка, клей, фарби, пензлики, природний матеріал (боби, насіння соняшника, насіння гарбуза, кукурудза).

Підготовка: На картоні малюємо форму конюшини, смайлика, зірки, листочка.

Виготовлення: Картону форму треба повністю зафарбувати. Дати висохнути та вирізати. За допомогою клею на природнього матеріалу прикрасити з обох боків. Потім можна ще раз розфарбувати

насіння. В кінці роботи в середину форми вставити бамбукову паличку.

Казкова ципа



Матеріали: білий папір, клей, ножиці, фломастери.

Підготовка: Роздрукувати шаблон МК3 на білому папері.

Виготовлення: Вирізати всі деталі шаблону. Обережно вирізати гребінець. Розфарбувати всі деталі. Дві смужки зігнути гармошкою. По пунктирній лінії зробити згін та склеїти боки. Приклеїти всі деталі до тулуба ципи.

Екосувенір



Матеріали: мішковина, природний матеріал (боби, насіння соняшника, насіння гарбуза, кукурудза), клей, пряжа або товста нитка, копійки, голка, вата або холофайбер.

Підготовка: розрізати мішковину на прямокутники.

Виготовлення: Зігнути прямокутник навпіл та по двом бокам зшити, щоб вийшов мішечок. Наповнити мішечок холофайбером. Зав'язати зверху ниткою. За допомогою клею та

природного матеріалу прикрасити сувенір.

Веселий єдиноріг



Матеріали: кольоровий папір, білий папір, олівці, ножиці та клей, нитка.

Виготовлення: Намалювати голову єдинорога та вирізати. Зробити гриву із маленьких різнокольорових смужок. Для тіла єдинорога треба вирізати вісім однакових кружечків. Зігнути кожен кружечок навпіл та склеїти один до одного. Зробити різнокольоровий хвіст із довгих тоненьких смужок. Вирізати копита. Склеїти між собою тіло, голову, копита та хвіст єдинорога. Додати петельку.

Підкова на щастя



Матеріали: картон, клей, природний матеріал (боби, насіння соняшника, насіння гарбуза, кукурудза), крупа (пшеничка або рисова).

Підготовка: На картоні малюємо форму підкови.

Виготовлення: З картону вирізати підкову. За допомогою клею на природного матеріалу прикрасити з обох боків.

Весела закладка



Матеріали: палички для морозива, різнокольорова пряжа, маркери, клей, ножиці.

Виготовлення: Обрати 2-3 кольори пряжі. Зробити обмотку на трьох пальцях і розрізати по боках. За допомогою клею на паличку чергуючи різні кольори наклеїти розрізані нитки. Дочекались висихання клею та підрівняти боки ниток. Намалювати очі та ротик.

Букет з лаванди



Матеріали: кольоровий картон, білий папір, фарби, пензлики, ножиці, ватні палички, пряжа.

Виготовлення: На білому папері намалювати ліжку або вазу. Розфарбувати ліжку повністю та дати висохнути. Вирізати форму і приклеїти на кольоровий картон тільки центральну частину. Прикрасити ліжку пряжею. На картоні намалювати зелені стеблини. За допомогою ватних паличок намалювати квіточки лаванди.

Домовичок



Матеріали: мішковина, кольорова пряжа, лялькові очі, клей, наповнювач (вата або холофайбер), кольорові стрічки, фетр.

Підготовка: Із мішковини вирізати квадрати.

Виготовлення: В середину мішковини покласти наповнювач, зібрати все мішечком та зав'язати зверху кольоровою стрічкою. Приклеїти очі. Зробити намотку на три пальця пряжі, зав'язати посередині та розрізати по боках - це вуса. Із фетру вирізати язик. Приклеїти домовичку вуса та язик.

Чарівний ліхтар



Матеріали: білий папір, фломастери, клей, ножиці.

Підготовка: Роздрукувати шаблон МК4.

Виготовлення: Розфарбувати шаблон ліхтаря. Вирізати всі деталі. Зігнути головну деталь шаблону по пунктирним лініям і склеїти. Із коротких смужок зробити ланцюжок. Приклеїти всі додаткові деталі до ліхтаря.

Квіти з фетру



Матеріали: різнокольоровий фетр, клей, ножиці, намистини, резинки для волосся.

Підготовка: Розрізати фетр на квадрати.

Виготовлення: Обрати 4 однакові квадрати. Квадрат треба два рази зігнути навпіл та закруглити по вільних краях. Розгорнути квадрат і вийде чотирипелюсткова квітка. Склеїти 4 підготовлені квадрати в одну квітку, як показано на малюнку шаблону МК5. В середину приклеїти шматочок фетру або

намистину. Готові квітки можна використовувати для декорування резинки для волосся, обідка або зробити брошку для одягу.

Метелики



Матеріали: прищіпки, паперові серветки, акварель, пензлики, маркери.

Виготовлення: Скласти одну серветку гармошкою. Закріпити складену серветку по середині прищіпки. Акварельними фарбами з додаванням води розмалювати серветку. Інший спосіб: маркерами зробити штрихи на серветці, а потім мокрим чистим пензлем розмити. Маркерами намалювати очі і ротик у метелика.

Робот Валентин



Матеріали: білий папір, фломастери, клей, ножиці.

Підготовка: Роздрукувати шаблон МК6.

Виготовлення: Розфарбувати шаблон робота. Вирізати всі деталі. Зігнути деталі рук і ніг гармошкою. Зігнути деталі на місцях пунктирних ліній і приклеїти.

Браслети зі стрічок



Матеріали: різнокольорові стрічки.

Виготовлення: 1. Візьміть дві довгих атласних стрічки однакової ширини. Наприклад, чорного і помаранчевого. Довжина кожної стрічки повинна бути не менше одного метра.

2. Складіть кінці двох стрічок разом і вв'яжіть вузол з петелькою. Потім на кожній стрічці зробіть 2 петлі не більше 10-15 см завдовжки і покладіть їх один на одного. Протягніть петлю на чорній стрічці в петлю на помаранчевій стрічці і затягніть помаранчеву петельку. Після цього знову зробіть петельку на

помаранчевій стрічці. Протягніть її в чорну петельку і затягніть чорну стрічку. У вас в руках опиниться помаранчева петелька, до якої потрібно знову скласти чорну петельку.

3. Просуньте чорну петлю в помаранчеву, і затягніть помаранчеву петлю. Зробіть помаранчеву петлю, після чого протягніть її в чорну петлю і затягніть її. Продовжуйте плести браслет, по черзі змінюючи і затягуючи петлі, поки браслет не досягне бажаної довжини. Витягайте петлі однакової довжини і затягуйте їх не надто сильно – так, щоб малюнок браслета був акуратним, а стрічки перепліталися однаково рівно.

4. На перших порах кінець петельки ви можете фіксувати на основі шпилькою, щоб не втратити його. В результаті у вас повинна вийти фенечка з оригінальним квадратним плетінням. На кінці фенечки зав'яжіть звичайний вузол.

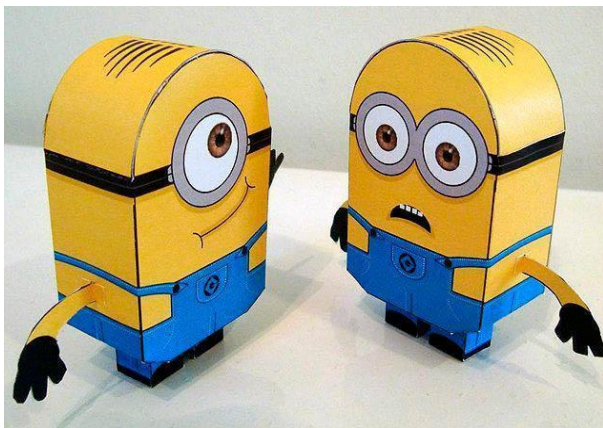
Орігамі Павич



Матеріали: білий папір, кольоровий папір, фломастери.

Виготовлення: Послідовність дій ілюстрована на шаблоні МК7. Лист білого паперу А4 зігнути навпіл. 2 куточки поєднайте у цій діагоналі до отримання чотирикутника. Відігніть куточок до центральної частини. І ще раз маленький куточок, щоб отримати голівку павича. Розфарбуйте модель.

Паперкрафт Міньон



Матеріали: білий папір, ножиці, клей.

Підготовка: Роздрукувати шаблон МК8.

Виготовлення: Вирізати всі деталі шаблону. Зігнути всі частини, де стоїть червона крапка та склеїти. За бажанням в Інтернеті можна знайти шаблони різної складності або інших героїв.

Зентангл



Матеріали: білий папір, фломастери, фігурні лінійки.

Виготовлення: треба розкреслити звичайний аркуш паперу на квадрати. Далі використовують наступний алгоритм. Візерунок обмежується квадратної рамкою всередині картки заданого розміру (9X9 см). Всередині рамки малюються довільно лінії, які ділять квадрат на сектори. Після проведення ліній утворилися сектора, які заповнюються химерними довільними візерунками. Сюжет кожної композиції — абстрактний. Зафарбувати

всі елементи маркерами або фломастерами.

Іграшка антистрес



воронки. 4. Зав'язуємо вузлик і робимо нашій кульці «зачіску». Для цього під вузликом можна пов'язати різнокольорові вовняні нитки. Обрізаємо зайве. Іграшка готова. Також її можна розмалювати на власний смак.

Матеріали: пластикова пляшка, повітряна кулька, ножиці, борошно, олівець, вовняні нитки, маркери

Виготовлення: 1. Беремо пластикову пляшку та відрізаємо її горлечко. Після цього — натягуємо на нього повітряну кульку, щоб було зручніше засипати борошно. 2. Далі наповнюємо кульку борошном, порціями насипаючи її в воронку і акуратно проштовхуючи всередину. Робимо це повільно і обережно, щоб не порвати кульку. 3. Коли кулька наповниться, обережно знімаємо її з

Сонечко



Матеріали: картон червоного кольору, кольоровий папір (червоний та чорний), ножиці та клей.

Виготовлення: Вирізати багато смужок червоного паперу та кружечок із картону. Приклеїти смужки до картонної основи хрест нахрест, згинаючи краї.

До заготовки приклеїти вирізані з чорного паперу голову, ріжки та цяточки. З білого аркуша вирізати оченята, маркером намалювати зіниці. Всі деталі приклеїти до іграшки.

Віяло Кавун



Матеріали: кольоровий папір (червоний світло зелений, темно зелений), чорний маркер, ножиці та клей, палички для морозива.

Виготовлення: вирізати дві смужки темного зеленого кольору та дві смужки світлого зеленого кольору. Приклеїти їх на меншу сторону червоного прямокутника. Намалювати насіння кавуна. Скласти отриману деталь гармошкою. Зробити таку ж саму другу деталь. Склеїти дві деталі з одного боку. Зігнути навпіл та приклеїти два палички.



Чокер із написом



Панно на стіну



Матеріали: синельний дріт, очі для іграшок самоклеючі

Виготовлення: обрати кольори для виготовлення тваринки. За допомогою скручування пружин та довгих деталей зробити тварину. Приклеїти очі.

Матеріали: ювелірний трос, застібка-карабін, намистини із літерами, кольорові намистини.

Виготовлення: Відрізати ювелірний трос потрібної довжини. Нанизати намистини в обраній послідовності. Прикріпити застібку-карабін.

Матеріали: мішковина, природний матеріал, тоненькі гілочки, клей, кольорові стрічки або нитки.

Підготовка: Із мішковини вирізати прямокутники.

Виготовлення: До двох боків прямокутника мішковини приклеїти тоненькі гілки. Прикрасити середину мішковини природним матеріалом. Прив'язати нитку на верхню гілку.

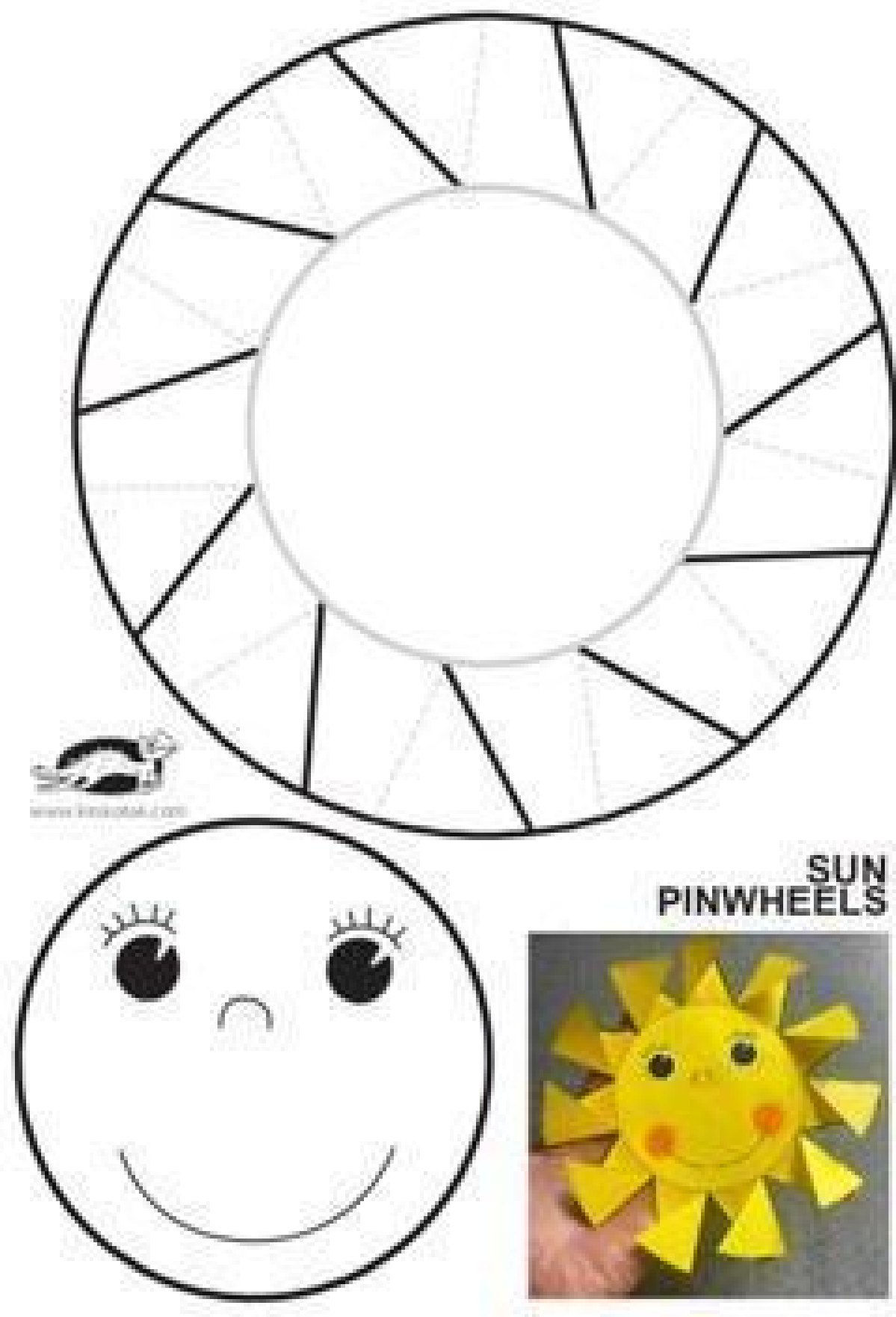
Пташки



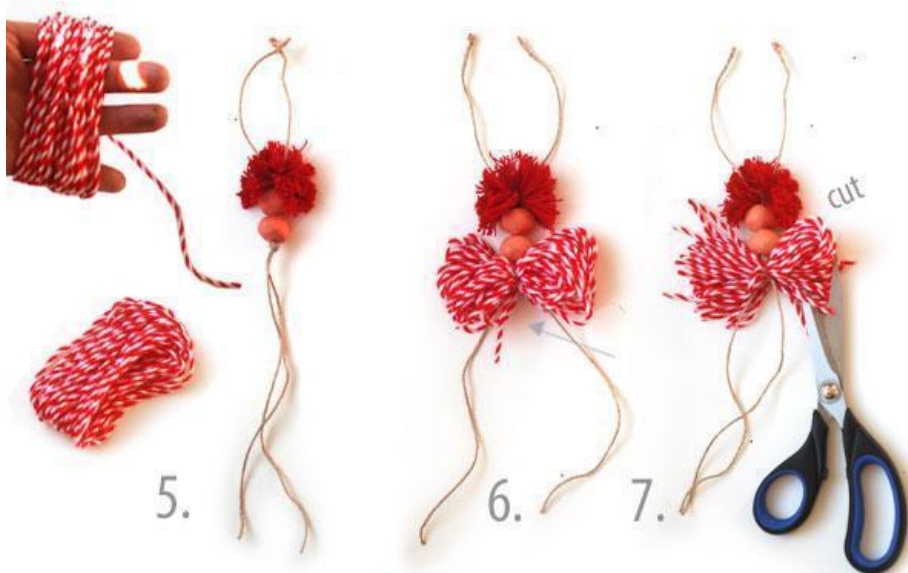
Матеріали: картон, пряжа, клей, ножиці, прикраси (квіточки, пір'я), бамбукова паличка.

Підготовка: Намалювати шаблон пташки.

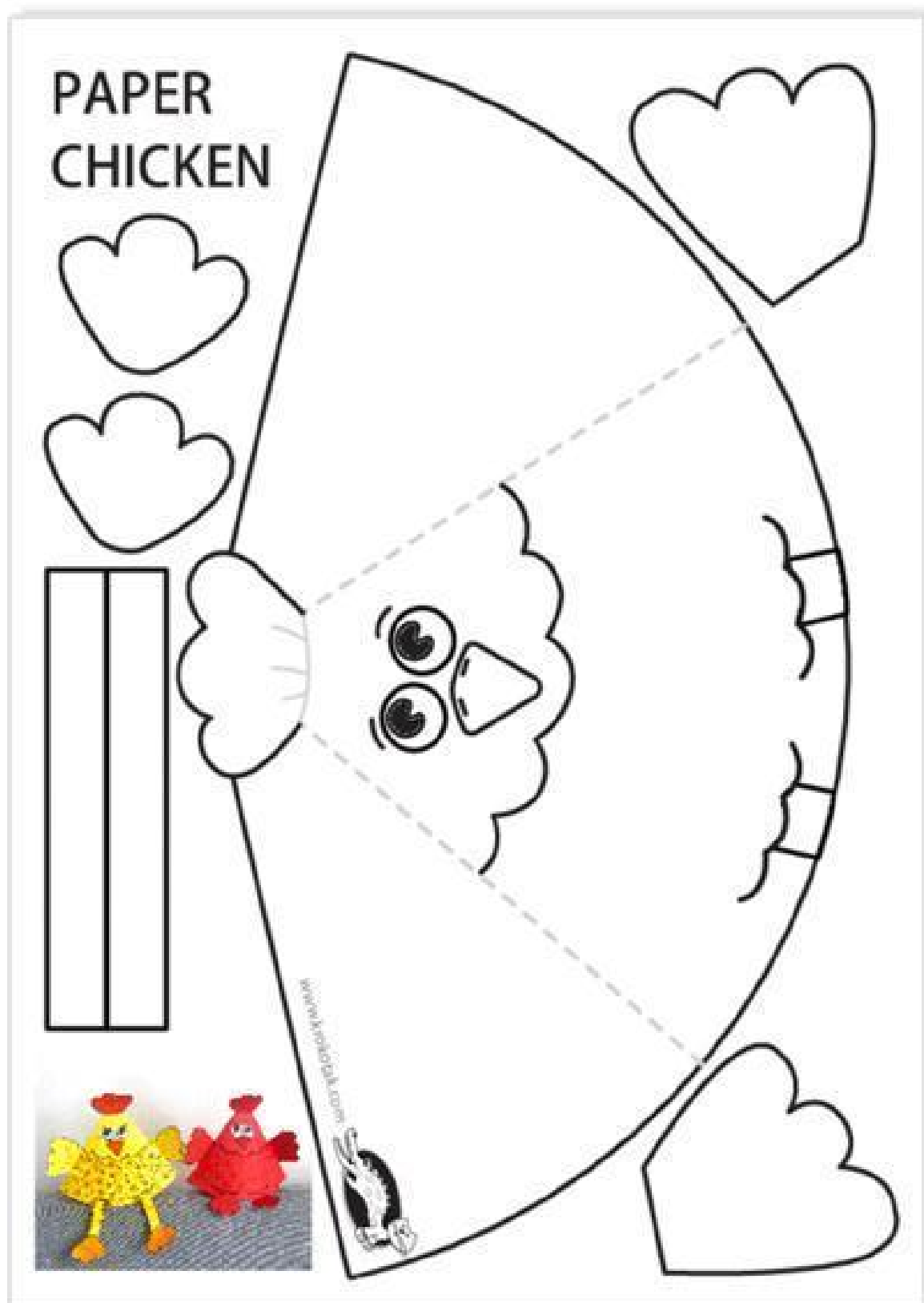
Виготовлення: Вирізати шаблон пташки. Обмотати кольоровою пряжею. Приклеїти прикраси. Прикріпити бамбукову паличку.

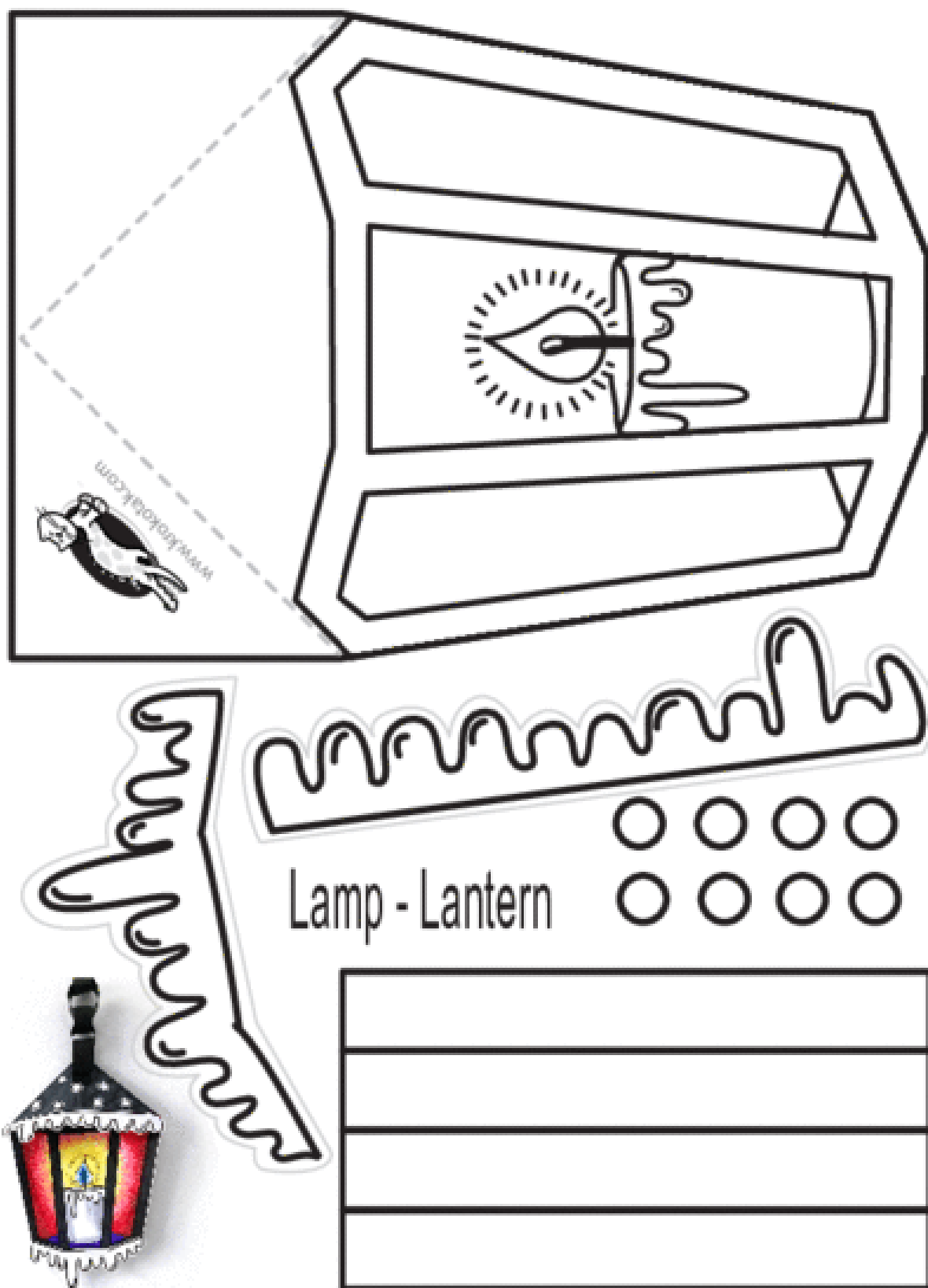


Шаблон МК2



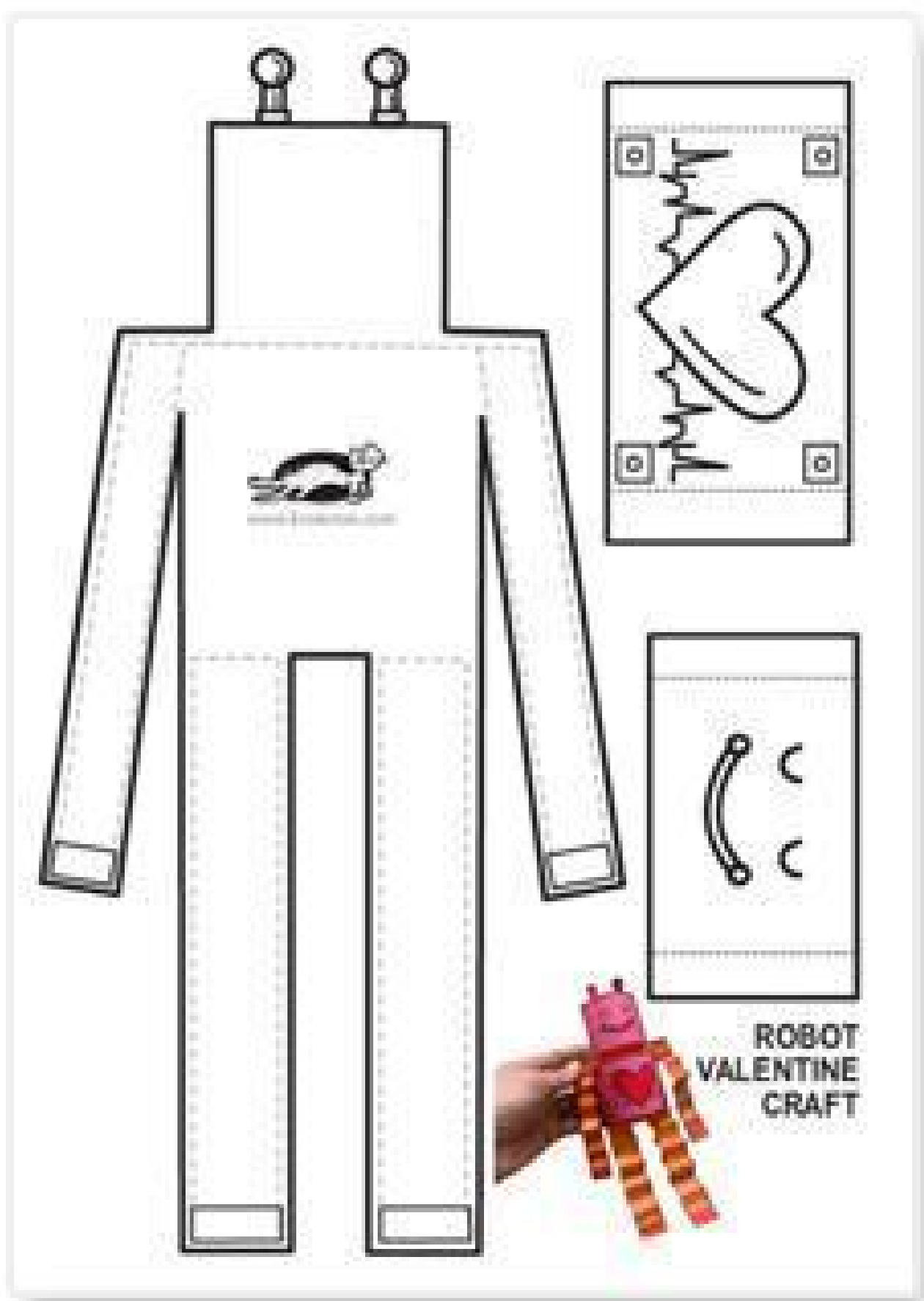
Шаблон МКЗ



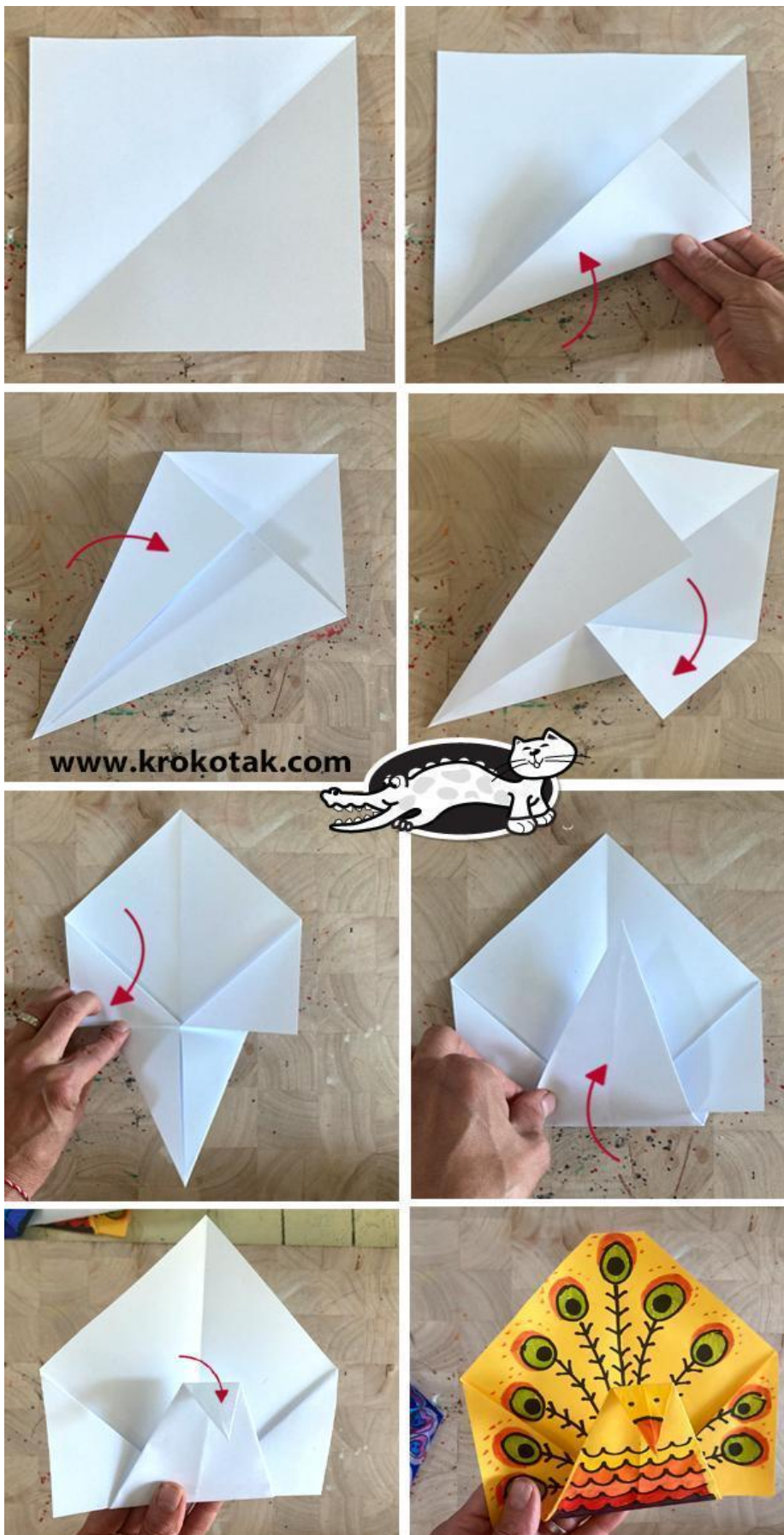


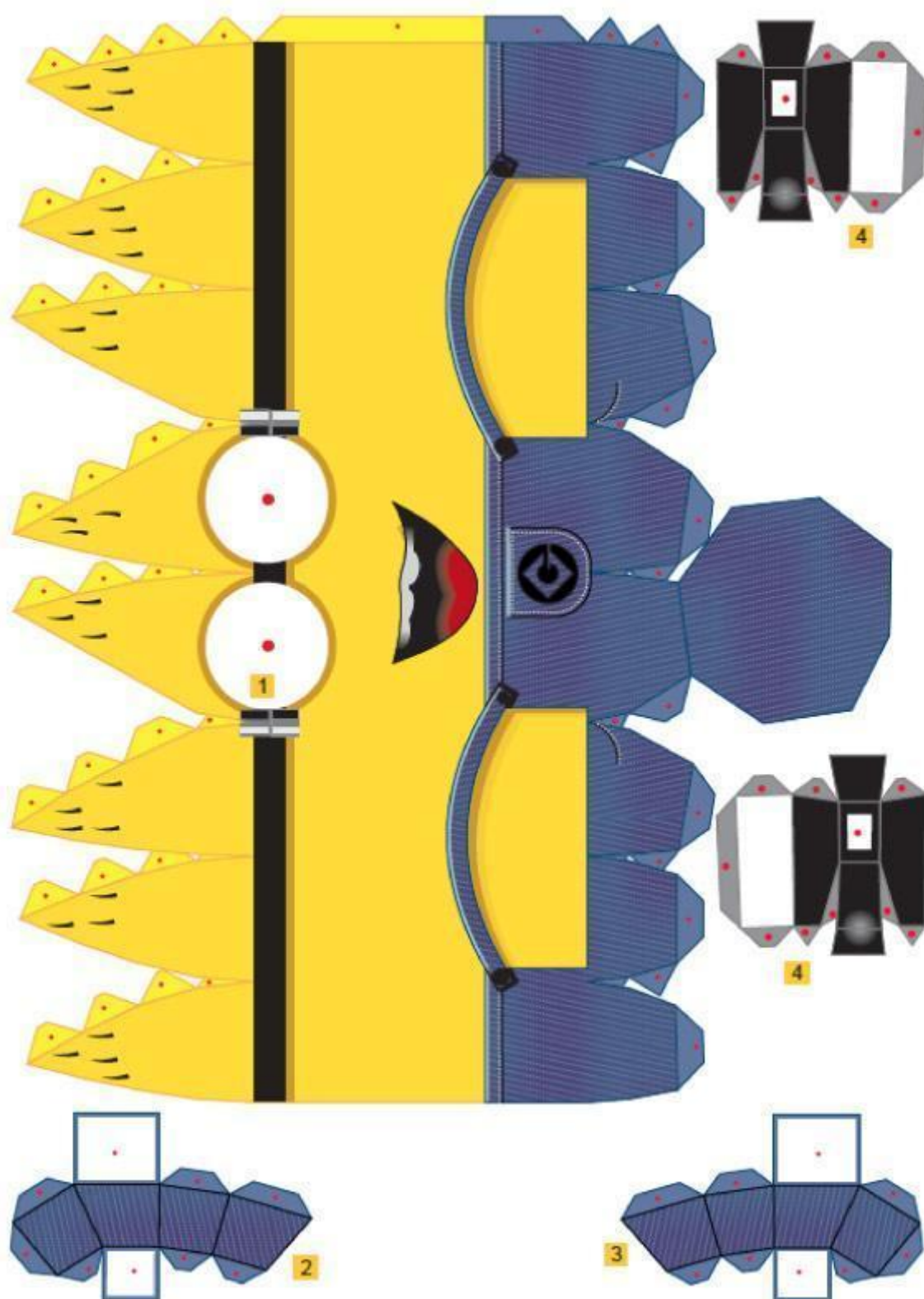
Шаблон МК5

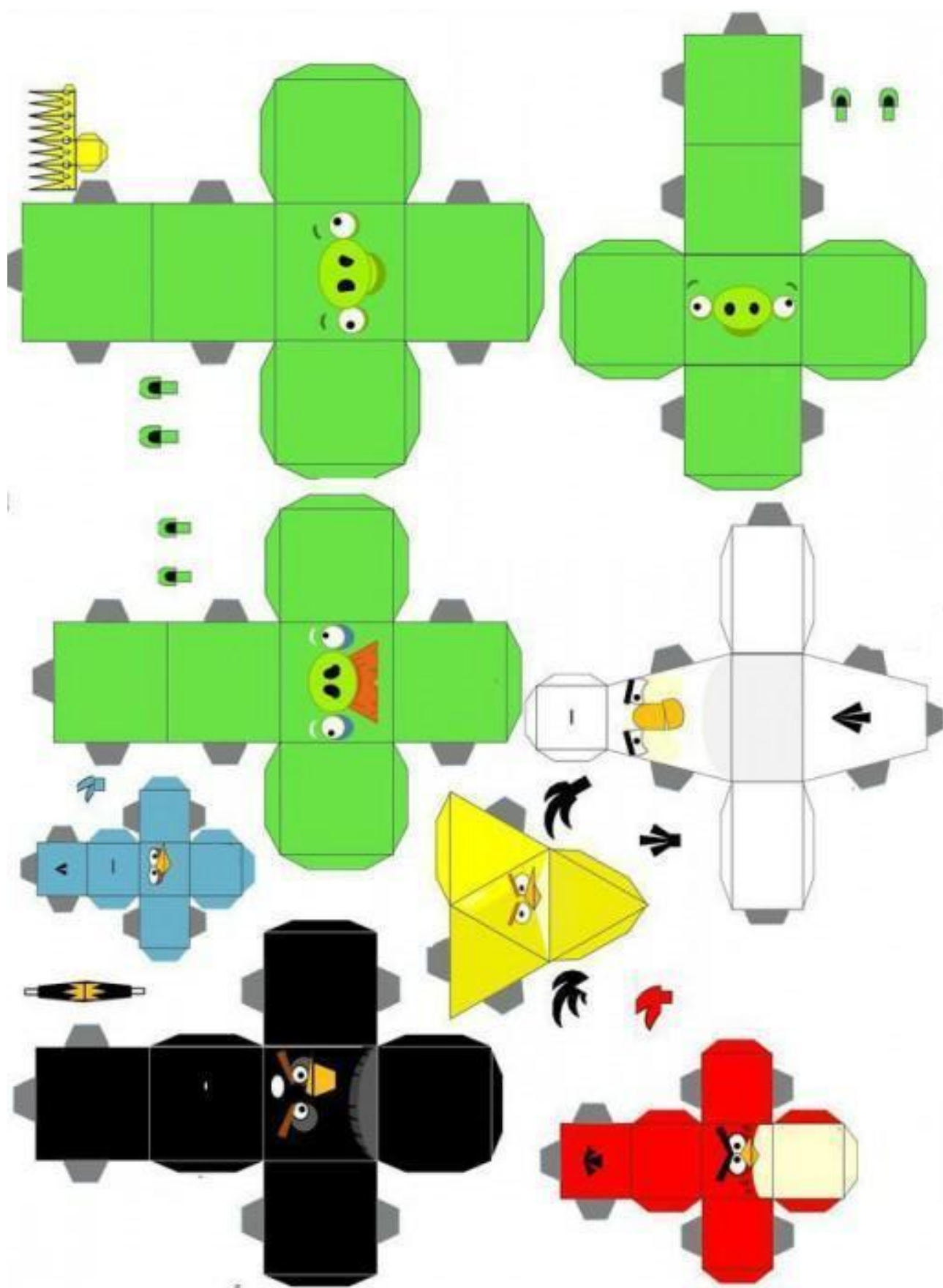




Шаблон МК7







2.13 Креативні заходи

Особливою подією в нашому просторі може бути творчий захід, який буде створено разом з дітьми. Ви не обмежені у творчості та фантазії, використовуйте будь-які формати: концерти, ігрові програми, квести, вечірки, загалом все, що може бути цікаве дітям. З вами ми поділимось, більше для прикладу, авторськими сценаріями трьох ігрових програм для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

Ігрова програма «Зоопарк»

Ідея цієї ігрової програми народилася завдяки великій кількості костюмів різних тварин у вигляді піжам кігурумі. Головна її відмінність від класичної програми - кожен конкурс проводить новий ведучий. Це можуть бути діти вашої групи – залучіть їх до проведення! Програма починається з театралізованого прологу, де директор зоопарку запрошував до екскурсії по зоопарку та презентував тваринку, кожна з яких взаємодіяла із глядачами. А учасниками, наприклад, можуть бути батьки та гості.

1. Віслюк. Віслюк шукає свого хвоста. Завдання для 5-6 учасників – лопнути кульки, а хвостики скласти в свій стакан. У кого більше, той і переміг.
2. Заєць. Оскільки зайці дуже люблять стрибати, то тут ми використовували різні формати із скакалками. Кількість стрибків за 30 секунд, втрьох на одній скакалці, можна показати трюки зі скакалкою, якщо хтось вміє, стрибки на одній нозі і т.д.
3. Кішка. У кішки є лапуньки, саме тому пропонувався наступний конкурс. На стіл ставилася коробка із вирізаною частиною, щоб глядачам було видно її вміст. З іншого боку по 1 учаснику від загону намагалися відгадати, що саме заховано в коробці. Конкурс можна провести в декілька раундів.
4. Собака. Так як собаки люблять приносити предмети хазяїнам, то необхідно принести предмети які ведучий заховає на сцен, зашифрує у ребусі чи загадці, або просто назве.
5. Пінгвін. Найкраще для цього персонажу підходила пісня – гра «Драйвова заморозка» автор Наталія Мієдінова. Також, можна використати будь-який танцювальний формат із зупинкою руху по команді.
6. Пташка. Береться довга резинка, і на кшталт гри Angry Birds, за допомогою 2 помічників запускають м'яч або м'яку іграшку.
7. Панда. Ліниві танці. Загони, або обрані їх учасники розташовуються на підлозі (можна приготувати покривала), та танцюють улюблений анімаційний танок лежачи і дуже ліниво.
8. Мавпа. Ведучий розташовується на сцені, або на будь якій високій точці. Він починає кидати в різні боки м'ячики, завдання учасників зловити та зібрати найбільшу кількість. Оптимально грати до 12 осіб.
9. Слон. Слони дуже вправно використовують хобот. Необхідно взяти мотузку, та немовби слон хоботом накинути та підтягнути кеглю до себе. Як варіант, протупотіти ритм, який залунає з колонок.
10. Пантера. Гра проходить у форматі «мисливці та качки». Учасники розташовуються в центрі окресленого майданчика, а пантера з помічниками, за територією майданчика, використовуючи 3 м'ячі намагаються вибити учасників. Гра йде поки не залишиться лише один.
11. Качкодзьоб. Використовувався як сюрпризний персонаж, в будь-якому костюмі з посилом «Хіба ви знаєте, як виглядає качкодзьоб?» ніхто не знає, як розмовляють качкодзьоби, а

розмовляють вони так, необхідно надуту повітряну кульку та пищати нею, коли виходить повітря. Можна намагатися відтворити таким чином популярні мелодії.

Як правило, ігрова програма завершується спільним танцем всіх звірів, якнайкраще сюди підходить саундтрек з мультфільму Мадагаскар.

Ігрова програма «Пірати Чорного моря»

Переможці у конкурсах отримують піратські прапори – веселі роджери. Діти обов'язково одягають тематичні костюми, роблять елементарний аквагрим. Є й маленьке домашнє завдання – придумати бойовий піратський клич. Бажано об'єднати дітей в команди заздалегідь.

Ігрова програма розпочинається з тематичного танцю ведучого та помічників. Мотивація програми – відомий капітан збирає собі нову команду, і саме один із загонів учасників можуть отримати таку можливість, якщо переможе в усіх конкурсах.

1. Конкурс на найкращий піратський бойовий клич. Для підтримання духу, та виходячи з того, що учасники молодші школярі, для мотивації вручаємо прапорці кожній команді.
2. «Танцювальна розминка». Це може бути танок – повторення за ведучими. Ми використовували ігротрек «У-а-а-а-у» в аранжуванні Наталки Мієдиної з альбому Ігростархіт. Але змінювали рухи, а показували водних жителів – риби, крокодили, чайки, бегемот, акула, кит і т.д. Також, серед танцювальних форматів ми використовували «Море качало наш бот». В сучасній музичній обробці ви можете знайти цей трек за авторством Андрія Королькова (Dj Offa)
3. «Підняти паруса». На майданчику розкладаються на бік кеглі – від 8 до 12. У представника кожної команди засікається час, за який він підійме та поставить усі кеглі. У кого час менший, той і переміг.
4. «Спритні руки». Ми використовували шифонові платки у кількості 3-4 на людину. Треба було «жонглювати» - не дати впасти хусточці на підлогу. Як аналог, зробити так, щоб повітряна кулька не доторкнулась до підлоги, при цьому її можна підбивати вгору тільки ногами та головою.
5. «Піратський корабель». Пропонуємо командам уявити такий корабель, як «Чорна перлина». По черзі вони мають називати предмети, які є на такому кораблі. Якщо команда впродовж трьох секунд не може назвати предмет – вилітає. Хто залишиться останній, той і переміг. Можна грати як із усіма загонами водночас, так і з обраними учасниками.
6. «Абордаж». Використовуючи комети, спробуйте їх закинути у мішень або ємність. У якій команди з 15 спроб буде більше попадань, той і переміг.
7. «Удача пірата». На столі стоять пляшки з водою з надітими на горло кульками. Представники кожної команди обирають по пляшці. Право обрати першим можна надати команді з найменшою кількістю балів, або додатково за допомогою загадок. По команді, кожен представник перевертає пляшку з водою, так, щоб вода полилася в кульку. Кульку треба притримувати руками. Удача в тому, що всі кульки крім однієї мають мікроскопічні дірочки, і відразу випустять всю воду. Також, ми використовували різні конкурси на вдачу. Наприклад, знайти у мішечку з камінням - коштовний, або монету визначеного номіналу. Звичайно, ці предмети беруться наосліп.
8. «Крах корабля». Кожна команда отримує по ємності з водою та по три стакани. Вся команда вишиковується в шеренгу та передає від першого до останнього стакани з водою. Хто перший повністю звільнить ємність від води – виграє. Можна використовувати більше стаканів для динаміки та інші предмети.

9. «Ігрогеографія». Командам демонструються прапори різних морських країн. Треба відгадати їх приналежність.
10. «Капітанські команди». Обрані учасники, не менше 5 від команди, мають виконати команди капітана. Поступово швидкість проголошення команд збільшується. Хто останній – той вилітає.

Можливі команди:

- Ліво руля - крок вліво.
 - Право руля – крок вправо.
 - Ніс – крок вперед.
 - Корма – крок назад.
 - Гарматне ядро – всі присідають.
 - Підняти паруса – підняти руки догори.
 - Драйти палубу – всі роблять вигляд, що минуть підлогу.
 - Свистати всіх догори – плеснути по долоньці.
-
1. «Піратська звитяга». Зробіть із кульок шдм меч, та вручіть дві звичайні кульки гравцям. Треба набивати мечем кульки, не даючи можливості їм приземлитися на підлогу. Чіпати руками або іншими частинами тіла кульки не можна. Якщо гравці професійні – додавайте кульки.
 2. «Скарбниця». На столі ставиться досить велика ємність (таз, відро) з піском. В піску заховані предмети золотого кольору - монети (це дуже складно), кришечки від пляшок, та ін.. Завдання - за хвилину знайти максимальну кількість золотих. В ідеалі, всі команди беруть участь одночасно, але якщо ємність одна – скорочуйте час, бо цей конкурс не дуже цікаво переглядати. Як варіант, по території ігрового майданчика були заховані золоті монети, або реквізитні купюри, які треба було знайти за визначений період часу.
 3. Морський вузол. Командам надаються скакалки або мотузки, на яких зав'язані вузли – не менше 3 на команду. Команда, яка перша зможе розв'язати всі вузли – перемагає.
 4. Фарватер. Треба провести учасника команди із закритими очима по лабіринту. Керує його команда або капітан корабля за допомогою коротких команд: «Вліво», «Стоп», «Вперед». Лабіринт може бути намальований або зроблений із предметів.
 5. «Шлюпка». Команда із 6-7 чоловік розташовується на тканині (простирадлі). Необхідно перевернути простирадло, але сходити з нього не можна. Правильний алгоритм – перегорнути простирадло за допомогою принципу обгортки цукерки.
 6. Захват острова. Обрані учасники розташовуються на майданчику, або на визначених кораблях. Острови зображають обручі, які в хаотичному порядку розміщені на підлозі майданчику. Необхідно, по сигналу, зайняти безлюдний острів. Пірати, яким не вистачило островів – покидають гру. Поступово, кількість островів зменшується. Перемагає останній, залишившийся у грі пірат.
 7. «Піратські питання». Оскільки в кожній команді багато людей, то ми підбирали досить важкі питання.
 - Як називається кермувальне колесо корабля? (штурвал)
 - Як називається захват іншого корабля для рукопашного протистояння? (абордаж)
 - Як називається піратський прапор? (Веселий роджер)
 - Назвіть найбільш популярний піратський напій? (ром)

- Під якими парусами ходила Чорна перлина – зірка серії фільмів. (Чорні)
- Яка тварина була у легендарного капітана Барбоси? (Мавпа)
- Як називалися найбільш відомі піратські монети, які використовували пірати? (піастри)
- Яка кількість хмільного напою фігурувало у відомій пісні про сундук мерця? (пляшка)
- Як називається пристрій, за допомогою якого пірати брали на бордаж торгові кораблі? (кішка)
- Що, як правило, зображено на піратському прапорі? (череп та шаблі)
- Як називається піратський уклад законів? (кодекс)
- Як називається найвища щогла піратського корабля? (фок - щогла)
- Як називаються заряди для гармат, які є зв'язаними на ланцюжку два маленьких ядра, які руйнували щогли та робили дірки у парусах, таким чином зменшуючи швидкість корабля? (кніпелі)
- Як карали піратів, які ховали від своїх побратимів частину здобичі? (Висаджували на безлюдний острів)
- Як називається посада пірата, який відповідав за порохований склад та постріли гармат? (Канонір)

В цьому сценарії конкурси розставлені не за логікою розвитку програми. Як правило, ми використовували 7-9 конкурсів, виходячи із часу, який був закладений на ігрову програму, та кількості учасників. В кінці можна зробити урочисту піратську клятву.

Принцеса – шоу

Ця ігрова програма проводиться, переважно з дівчатами, тому хлопці були або помічниками, або суддями. Всі конкурси були присвячені Діснеєвським принцесам. Даний формат грався як на виліт – після кожного конкурсу нас лишила одна із учасниць, так і з постійним складом учасниць.

1. Білосніжка. Вгадайте та назвіть всіх гномів за малюнком який їх характеризує. На малюнках презентації або роздрукованих картках наступні предмети: Тихоня – знак тиші - палець притиснутий до губ, Веселун – велика посмішка, Простак – вирішіть ребус, Соня – подушка, Розумник – книжка, Чихун – пір'ячко, Буркотун – хмара з блискавкою або вулкан.
2. Рапунцель. Учасниці об'єднуються в команди по три особи. Необхідно зав'язати косу за допомогою специфічного реквізиту або 3 стрічок. Кожна учасниця натягує одну з 3 стрічок, інший кінець яких тримає в одній руці помічник. Необхідно зав'язати косу, не випускаючи кінець стрічок, проходячи під стрічками один одного.
3. Жасмін. Східна принцеса. Танок під музику, що не підходить. Всі знають, що на сході багато уваги приділяють танцям, а спробуйте затанцювати танок, коли музика зовсім не підходить. Східний під рок-н-рол, сучасний під вальс, народний під хіп-хоп і так далі. Танок живота\східний, самба, рок, укр. Народний, вальс, кан-кан, хіп-хоп, кавказький, циганочка, індійський, танок маленьких каченят.
4. Аріель. Морська принцеса. На екрані висить таблиця із 100 літерами (можна більше). Кожна, по черзі, забирає собі літеру. Коли всі літери розійшлися – хто зможе скласти більше назв морських мешканців або найдовшу назву – переможе. Обрану літеру помічник замальовував кольором відповідної учасниці.
5. Ельза. Учасниці стають у коло. В центрі ведучий. Всі протягують руки вперед. До кого ведучий зміг доторкнутися, той заморожений та ховає руки за спину.

6. Покахонтас. Індіанська принцеса. Одне з найбільших вмінь – полювання. Кожна учасниця отримує повітряну кульку, максимально надуває її, та по команді, всі учасниці підіймають максимально високо руку та відпускають її. Треба спіймати максимальну кількість кульок, які як пташки літають по залу. Можна додати декілька кульок від помічників. Або треба потрапити максимально близько до мішені випустивши кульку таким чином.
7. Мерида. Шотландська принцеса. Полювання на дракона. Учасниця отримує будь-який предмет, який можна безпечно кинути: кульку, гумовий м'ячик і т.д. Перед нею розташований намальований дракон. Учасниці зав'язуються очі, та крутять 2-3- рази в різні сторони. Варіант 1 – учасниця із зав'язаними очима намагається потрапити у дракона. Варіант 2. Необхідно розкрутити по максимуму, зняти пов'язку і кинути м'ячика в дракона, поки вестибулярний апарат трохи розхитаний.
8. Мулан. Принцеса – видатний воїн – необхідно пробалансувати одноразову тарілку, яка тримається на фломастері. За потреби додається друга тарілка, та під час тримання необхідно пританцьовувати.
9. Попелюшка. Відсортуйте різні предмети по ємностям – різнокольорові цукерки, лего, тощо.

2.14 Підведення підсумків дня. Шерінг. Ритуал прощання.

Обов'язковим атрибутом дня має бути підбиття його підсумків, налаштування перед тим, як піти додому. Це дасть можливість закріпити позитивні емоції, зафіксувати все, що відбувалося цього дня, зробити цей день остаточно особливим. Обговорюйте у колі, чого вдалося навчитись, які були емоції та події. Обов'язково скористайтесь запропонованими нами вправами.

Хвилина

Кожна дитина заплющує очі і відраховує хвилину про себе у повній тиші. Коли йому здається, що хвилина пройшла – він розплющує очі. Після часу ведучий піднімає руку вгору. Як правило, цього вистачає, щоб трохи заспокоїти та налаштувати групу.

Релакс – масаж

Учасники стають по колу, повертаються до спини сусіда праворуч та робить легкий розслабляючий масаж. Через 1 хвилину всі розвертаються на 180 градусів. Також підійде для ритуалу закінчення вечора.

Ланцюг

Один учасник говорить 2–3 фрази, пов'язані зі своїми враженнями про день. На будь-якому місці він може обірвати фразу, а сидить продовжує розмову.

Метод зйомки

Ведучий ставить ситуацію: діти, уявіть, що сьогодні весь день знімав фотограф. Все, що ми робили сьогодні, він зняв на фотоплівку. Але, на жаль, через невмілість фотографа плівка засвітилася (відформатовувалася карта пам'яті). Давайте спробуємо з вами відновити кожен кадр цієї плівки.

Сонечко

Вся група формує сонечко – права рука з витягнутим великим пальцем у коло, горизонтальної позиції, замикаючи кільце. Девіз цієї вправи може бути будь-якою.

Булочка з корицею

Кожен простягає витягнуту долоню у центр, намагаючись торкнутися кінчиками пальців одне одного. За командою ведучого, група починає рухатися за годинниковою стрілкою, залишаючи на місці руки, тоді пальці мимоволі закручуються в завиток.

Оплески по колу

Усі стають у коло, ведучий підходить до когось із учасників, дивиться йому в очі, і дарує свої оплески, щосили лясаючи в долоні. Потім вони обидва обирають наступного учасника, який також отримує свою порцію оплесків – вони обидва підходять до нього, постають перед ним та аплодують. Потім уже вся трійка вибирає наступного партнера. Щоразу той, кому аплодували, має право обрати наступного. Таким чином, гра триває, а овації стають все голоснішими і гучнішими. Потрібно не просто почути овації, важливо щоб вони прозвучали в душі.

2.15 Вправи для корекції та відпрацювання психоемоційного стану дітей.

Особисто я пропоную вам працювати з тривожними та агресивними станами тільки якщо ви точно розумієте як це робити, до якої мети ви йдете та які перепони можуть зустрітися на вашому шляху. Але, об'єктивно, вплив війни на психіку дітей може дати багато різних синдромів виражених у тривожній та агресивній поведінці. Далі представлений курс з 8 занять для дітей молодшого шкільного віку, але деякі вправи можуть бути використані і для дітей дошкільного віку.

Психологічний тренінг.

Проблема дитячої агресивності хвилює сьогодні педагогів, психологів, батьків. Корекцію агресивних проявів доцільно розпочинати в молодшому шкільному віці, коли агресивність ще не стала особистісною якістю дитини. Цю важливу роботу може організувати, як психолог, так і вчитель або вихователь.

З метою розвитку навичок конструктивної взаємодії та послаблення агресивних реакцій молодших школярів пропонуємо корекційну програму, що включає 8 занять, які можуть проводитися в межах годин спілкування в класі або зі спеціально відібраною групою дітей, схильних до агресивної поведінки.

Програма побудована з урахуванням основних **принципів** корекційної роботи:

3. Системності корекційних, профілактичних та розвивальних завдань.
4. Єдності корекції та діагностики.
5. Діяльності.
6. Урахування вікових та індивідуальних особливостей дітей.
7. Комплексності методів психологічного впливу.
8. Залучення найближчого оточення (батьків, педагогів, однокласників).

9. Опори на позитивні якості дитини.
10. Програмованого навчання.
11. Урахування об'єму та емоційної складності матеріалу.

За характером направленості програму можна визначити як симптоматичну, що передбачає зняття гострих симптомів агресивної поведінки, **за змістом** це є корекція поведінкових аспектів та міжособистісних стосунків, **за формою** роботи – групова (в закритій групі дітей з східними показниками) **за наявністю програми** – програмована, **за характером управління** коригуючими впливами – недирективна, **за терміном** – коротка. **За масштабом завдань**, що вирішуються, це спеціальна психокорекція, тобто використовується комплекс прийомів, методик та організаційних форм найбільш ефективних для вирішення проблеми попередження та подолання агресивних проявів дітей молодшого шкільного віку та формування навичок конструктивної взаємодії з оточенням. При розробці програми використана методика О.Б.Бовть та інші поліфункціональні ігрові техніки.

Програма розрахована на 8 занять, по 40 хвилин двічі на тиждень.

Заняття № 1. Мета: знайомство, розвиток навичок невербальної взаємодії, емоційної чутливості, емпатії.

Повідомлення загальної мети занять.

Діти сідають в коло. Керівник повідомляє дітям, що вони будуть зустрічатися разом на спеціальних заняттях. Ці заняття не будуть схожі на уроки. На них можна буде гратися, малювати, а головне – поділитися своїми радощами і проблемами, отримати добру пораду, допомогу або підтримку, навчитися краще розуміти себе та інших, взяти про себе та інших багато нового та корисного.

Правила групової взаємодії.

Для успішної діяльності тренінгової групи доцільно розробити та засвоїти правила групової взаємодії. Для дітей їх не повинно бути занадто багато. Головними можуть бути такі:

- Говорити коротко, конкретно і тільки про те, що думаєш або відчуваєш сам.
- Слухати товаришів уважно, не перебиваючи.
- Критикувати не людину, а конкретний вчинок.
- Критикувати лише в доброзичливій формі, бажано, щоб критика супроводжувалась конкретною порадою та впевненістю у можливості виправлення недоліків або помилок.

Гра «Знайомство».

Кожному учаснику пропонується обрати собі будь-яке ім'я, яким він хотів би, щоб його називали інші. Ця процедура має діагностичний зміст, вона виявляє бажаний об'єкт ідентифікації дитини. Найчастіше молодші школярі вибирають імена дівчаток і хлопчиків, іноді не ті, якими називають їх самих. Вибір не свого імені може бути ознакою неприйняття себе. Так може виявлятися відчуття власного неблагополуччя у дитини. На першому занятті не слід виявляти, чому дитина назвала себе по іншому, щоб не відштовхнути її. Зробити це можна пізніше, коло діти адаптуються до нової форми роботи та відчують довіру до керівника групи. Повторивши по черзі (по колу) своє ім'я, діти придумують і малюють його символ-образ, наприклад у вигляді піктограми. Цей символ діти малюють на обкладинці власного щоденника, якби підписуючи його. Після цього пропонується гра «Гості», яка дозволяє запам'ятати нові імена учасників групи та виявити характер міжособистісних стосунків.

Гра «Гості».

Керівник групи повідомляє дітям, що для того, щоб вони змогли швидко та добре запам'ятати свої нові імена, вони зараз пограють в цікаву гру. Кожен учасник подумки уявляє собі якесь свято, яке недавно відбулося або відбудеться (найчастіше діти уявляють свій день народження). При цьому можна запропонувати дітям протягом 1-2 хвилин заплющити очі і уявити собі це свято, знову побувати на ньому, відчути святкову атмосферу. Після цього дітям пропонується уважно подивитися один на одного і по черзі (по колу) назвати нові імена тих учасників групи, яких вони б запросили на свято. Гра соціометрична. Керівник отримує можливість зафіксувати ієрархію взаємовідносин дітей, статус кожного з них, виявити групу, що потребує статусної корекції.

Рухлива гра «Море хвилюється..».

Знайома всім дітям і дорослим гра була дещо змінена відповідно до мети тренінгу. Діти обирають одного, хто повертається спиною до інших, і промовляє «Море хвилюється раз...». Після рахунку «три» діти повинні замертти в незвичайній позі. Керівник гри підходить по черзі до кожного учасника «включає» його і намагається відгадати кого і в якому стані він зобразив. Потім дитина сама розповідає, що вона хотіла зобразити. При цьому керівник обов'язково аналізує разом з групою виразні невербальні засоби передачі задуманого образу (міміка, погляд, жести, тощо), обговорює наскільки вдалим був їх вибір. Під час даної гри діти навчаються розпізнавати і «читати» емоційні стани інших людей, адекватно передавати свій. Гра також допомагає коректувати нетерплячість. Слід пам'ятати, що участь у всіх вправах є добровільною, не можна заставляти дитину, можливо вона ще не досягла необхідного рівня адаптації в групі.

Етюд «Слухаємо себе». (Вправа на ауторелаксацію).

Дітям пропонується сісти в зручній позі. На 1-2 хвилини заплющити очі, розслабитися, прислухатись до себе, «заглянути в себе» і подумати: що кожен відчуває, який у нього настрій. В той же час керівник малює крейдою на дошці або прикріплює плакат з зображеннями різних емоційних станів людини: радості, злості, страху, подиву, спокою. Діти по черзі розповідають, не відкриваючи очей, як вони себе відчувають, який у їх настрій. Після цього тренер пропонує дітям відкрити очі і подивитися на схематичні зображення різних емоційних станів. Разом з керівником групи обговорюються особливості мімічної експресії обличчя в кожному випадку: положення брів, куточків рота, очей. Вправа дозволяє діагностувати емоційне самопочуття учасників групи, ступінь прийняття ними форм і методів роботи. Завершуючи вправу, керівник просить дітей швидко та схематично зобразити в щоденнику свій стан та настрій.

Вправа «Шосте почуття».

Ця вправа використовується як діагностичний метод вивчення ступеня єдності групи. Для цього дітям пропонується відповісти на питання, але не від себе, а як би від усіх учасників групи, так, як, на їх думку, відповіла би більшість. Відповіді діти повинні мовчки записувати. Не називаючи ніяких варіантів вголос, інакше гра не відбудеться, «не буде цікаво». Пропонуються питання наступного плану: який у більшості групи улюблений день тижня? Яка найулюбленіша пора року? Яке найулюбленіше число 2,3,4 чи 9? Яку геометричну фігуру вибрала група: ромб, трикутник, квадрат чи коло? Що хотіли б робити учасники групи у даний момент? Після виконання першої частини завдання керівник знову зачитує питання і варіанти відповідей, а кожна дитина піднімає руку в тому випадку, якщо прозвучала його відповідь. Проводиться експрес-обробка результатів виконання завдання. Найбільша кількість відповідей на дане

питання вважається думкою групи, діти визначають його по кількості піднятих рук. Так, керівник говорить «понеділок» і рахує скільки учнів підняло руки, потім «вівторок» і знову підраховується кількість піднятих рук і т.д. по кожному питанню. Діти тут же отримують інформацію про ступінь розвитку в них «шостого почуття». Ця вправа повторно проводиться на заключному етапі тренінгу для того, щоб порівняти наскільки зросла групова єдність та згуртованість дітей.

Малювання на тему «Мій самий щасливий день».

Дітям пропонується протягом 2-3 хвилин пригадати і намалювати самий щасливий день у своєму житті. Керівник групи просить дітей пригадати, що вони відчували в той день, чим він запам'ятався, пропонує «поділитися» своєю радістю з іншими дітьми. Малювання сприяє невербальному вираженню переживань, про які дитина не завжди може розповісти. Аналіз розповідей, кольорових рішень, змісту малюнків дає змогу в певній мірі діагностувати рівень їх домагань. Доброзичливе обговорення малюнків, розуміння почуттів дітей, стимулююча похвала знімає бар'єри спілкування, емоційну напругу дітей і створює відчуття «захищеності в групі». По закінченню обговорення малюнків керівник бажає дітям, щоб в їхньому житті було більше щасливих днів, і звертає увагу на те, що часто це залежить від них самих.

Етюд «Веселка» (вправа на ауторелаксацію).

Діти сідають зручно, заплющують очі і протягом 1-2 хвилин уявляють легку, прекрасну веселку, гру кольорів і себе в спокійному, приємному, розслабленому стані. Керівник настраює дітей на відчуття спокою, розслабленості. По закінченні вправи обговорюється, що відчували діти під час її виконання, хто «бачив» щось незвичайне. Закінчується заняття тим, що діти встають, потягаються та рухами рук над головою зображують веселку.

Етюд «Посмішка по колу».

Всі беруться за руки і «передають» посмішку по колу: кожна дитина повертається до свого сусіда праворуч чи ліворуч і, побажавши щось хороше та приємне, посміхається йому. При цьому можна образно «взяти посмішку» в долоні і обережно передавати її по колу, з рук в руки. Така форма прощання може стати традиційним ритуалом за час роботи тренінгової групи. Керівник цікавиться враженнями дітей від заняття, дякує групу за роботу та запрошує на наступну зустріч.

Заняття № 2. Мета: розвиток уваги, уміння визначати власний емоційний стан, формування позитивного ставлення до школи, навичок спілкування та поведінки в ситуаціях емоційної напруги.

Рухлива гра «Будь ласка».

Існує декілька варіантів гри. Її суть полягає в тому, що ведучий подає команди, виконувати які діти повинні, коли вони супроводжуються певним звертанням. Для даного заняття можна обрати слово «будь ласка». Якщо це слово не пролунало, а деякі діти виконали команду, то вони вибувають з гри. Команди можуть бути самими різноманітними, наприклад: «ліворуч», «праворуч», «кругом» тощо. Гра розвиває увагу дітей та допомагає їм зняти емоційну напругу на початку заняття.

Бесіда «Чарівне слово».

Логічним продовженням гри є коротка бесіда про силу чарівного слова «будь ласка», про наслідки ввічливості та грубощів, про те яке враження справляє ввічлива, а яке груба людина, і яка з цих двох тактик вирішення проблем є більш ефективною.

Вправа «Наші емоції».

Для даної вправи керівнику потрібен набір карток або плакат із зображенням різних емоційних станів людини. При роботі з картками пропонується серія завдань:

- назвати емоційні стани, зображені на картках;
- розділити аркуш щоденника на дві половини і перемалювати схематичні зображення так, щоб зліва розташувались емоційні стани, які дітям подобаються, а праворуч – не подобаються. Після виконання завдання діти по черзі називають та пояснюють, чому їм подобаються чи не подобаються ті чи інші емоційні стани.
- Визначити свій настрій, емоційний стан на даний момент, схематично зобразивши його в щоденнику, коротко пояснити причину того чи іншого емоційного стану.

Для виконання цієї частини завдання можна пригадати етюд «Слухаємо себе». При обговоренні різних емоційних станів керівник звертає увагу на самопочуття дітей в групі, констатує наявність підвищеної тривожності у окремих членів групи.

Вправа «Подобається - не подобається».

Після обговорення причин того чи іншого емоційного стану дітей, керівник просить учасників групи розподілити чистий аркуш щоденничка на дві половини і записати відповіді на запитання:

- що мені не подобається в школі ?
- що мені не подобається вдома ?
- що мені не подобається взагалі в житті ?

Відповіді на ці запитання діти записують в лівій частині аркуша. Після цього пропонується серія позитивних питань, відповіді на які діти записують в правій частині аркуша.

- що мені подобається в школі ?
- що мені подобається вдома ?
- що мені подобається взагалі в житті ?

Діти по черзі розповідають спочатку про те, що їм не подобається, потім, що подобається в школі, вдома і в житті. Важливою є саме така послідовність відповідей: спочатку негативні, потім позитивні, щоб показати, що не все в житті так погано, є позитивні моменти і хороші люди. Ця вправа дозволяє отримати інформацію про характер взаємовідносин дитини з однокласниками, членами сім'ї, оточуючими, про те яке місце і роль визначає для себе дитина в класі, в сім'ї, як дитина сприймає себе серед інших.

Вправа «Продовжи речення».

При проведенні даної вправи керівник продовжує збір інформації про учасників групи. Для цього дітям пропонується серія проєктивних питань. Учні пропонується продовжити речення першими, що приходять на ум фантазіями, не роздумуючи занадто довго, бо правильних чи неправильних відповідей не існує. На вільній сторінці діти записують продовження фраз: «Більше всього я боюсь...», «Я злюсь, коли...», «Мені сумно, коли...». По відповідях можна оцінити здатність дитини до рефлексії власних переживань. Відповідь «не знаю» може свідчити про недостатній розвиток цієї здібності, або про високу значущість проблеми, що викликає жак.

Вправа «Дай мені книгу».

Керівник пропонує дітям уявити себе в наступній ситуації. Учень приходить в клас і бачить на столі цікаву книгу в красивому перепльоті. Йому дуже хочеться взяти її, подивитися малюнки. Він підходить до столу. Але в цей момент книжку бере інший учень. А книгу подивитися так хочеться ! Як бути? Як її отримати ? Діти програють ситуацію по черзі, парами. Після програвання ситуації всіма учасниками групи проводиться обговорення варіантів її вирішення, і діти спільно з керівником групи роблять висновок проте, що найбільш конструктивною формою досягнення результату (отримання книги) виявилось ввічливе прохання. Виконання цього завдання дозволяє дітям порухатись, зняти втому та емоційну напругу.

Вправа «Сходишки».

Дивлячись на зразок, підготовлений керівником на дошці, діти малюють в щоденнику сходишки. Керівник пояснює зміст завдання: уявіть собі, що всіх учнів вашого класу розсадили на сходишки, дотримуючись однієї умови. На першу сходишку посадили самих старанних, розумних дітей, які добре вчаться, старанно виконують всі завдання в школі і дома, на другій сходишці розташувалися учні, які теж добре вчаться, але інколи бувають неуважними, допускають помилки. Як ви думаєте які діти потраплять на останню, найнижчу сходишку? А тепер подумайте на якій сходишці посадили б вас ? А на других сходах намалюйте себе на тій сходишці, на якій би ви хотіли сидіти, тобто як би ви хотіли вчитися. Дані, отримані при виконанні цієї вправи, дають інформацію про характер самооцінки кожного учня та рівень його домагань в сфері навчальної діяльності.

Вправа «Скинь втому».

Діти стають у вільне коло. Керівник пропонує їм розставити широко ноги, трохи зігнути їх в колінах, зігнути тіло, вільно опустити руки, розправити пальці, нахилити голову до грудей. Після цього покачаться вбік, вперед, назад, а потім різко потрусити головою, ногами, тілом. Керівник при цьому говорить, звертаючись до кожного: «Ти скинув свою втому ? Що ще осталося ? Тоді повтори ще раз.»

Етюд «Слухаємо себе» (вправа на ауто релаксацію).

Протягом 1-2 хвилин діти розслабляються та слухають себе. Після чого зображують свій настрій наприкінці тренінгового заняття.

Етюд «Посмішка по колу» - на прощання.

Заняття № 3. Мета: Розвиток емоційної сфери, емпатії, корекція фобій, формування єдиних цінностей групи та відчуття захищеності її членів.

Гра «Вгадай емоцію».

Один із учасників групи повертається спиною до інших. Керівник демонструє картку з схематичним зображенням емоційного стану, і сам з допомогою міміки обличчя показує її. Діти мовчки повторюють за тренером мімічні рухи. Тому, хто стоїть спиною пропонують повернутися і, уважно подивившись на обличчя дітей, вгадати який емоційний стан вони зображують. Якщо він правильно вгадав, йому надається право обирати наступний стан, який буде зображуватись. Відгадувати його буде інший учасник групи, який найкраще відобразив першу емоцію.

Етюд «Слухаємо себе».

Бесіда «Наші жахи».

Керівник запитує дітей, які з емоцій, зображених на картках (плакаті) самі неприємні. Якщо, перелічуючи емоції, діти не назвали жах, керівник сам нагадує про нього. Коротко обговорюються особливості мімічної експресії обличчя даного стану, відчуття, що виникають, коли людина відчуває жах, згадують як описується цей стан.

Малювання на тему «Мій жах». Після невеликої вступної бесіди керівник просить дітей подумати, чого вони найбільше бояться і намалювати свій жах. Це може бути абстрактний малюнок або зображення конкретного об'єкту жаху, тривоги дитини. Малюнок виконується на окремому аркуші паперу. Після цього тренер пропонує дітям розірвати аркуш з малюнком на дрібні шматочки і повідомляє дітям, що кожен з них переміг свій жах, що жаха більше не існує, тому що розірвані шматки разом з сміттям вивезуть на звалище, сплять, і від жахів більше нічого не залишиться.

Вправа «Я – чарівник».

Після того, як діти схематично зобразили свій настрій, їм пропонується знову закрити очі і подумки побувати в казковій країні. В ній збуваються всі мрії і бажання, особливо якщо ти могутній чарівник. Уяви себе в ролі чарівника, який може зробити все, що побажає. Діти повинні подумати, що зробив би кожен з них, якби був наділений такою могутньою силою. Свої відповіді діти спочатку коротко записують в щоденниках, не проговорюючи ніяких варіантів відповідей (щоб уникнути повторення чужих думок), а потім по черзі озвучують. Діагностичним є вибір «сфери чаклування» - дім, школа, знайомі, друзі, власні особистісні якості.

Малювання на тему «В кого я б перетворився в чарівній країні?» Після виконання вправи «Я – чарівник» дітей просять подумати в кого кожен з них хотів би перетвориться, якби був чарівником. Відповідаючи на це питання, діти найчастіше називають тварин. Відповідь «ні в кого, хочу залишатись собою» свідчить про задоволеність собою, самоприйняття. В щоденниках учасники тренінгової групи замальовують тварину, з якою вони себе ідентифікували, і коротко записують відповіді на питання: де живе ця тварина? що вона їсть? Чим подобається дитині. Інтерпретація малюнків і відповідей ґрунтується на аналізі мотивації дитиною свого вибору, певною життєвою характеристикою даної тварини і якостями, притаманними не тільки тваринам, але і людям. Сукупність мотивацій може дати опосередкований психологічний портрет дитини, виявити риси, як бажані, так і небажані, ті які дитина приписує собі або відкидає. Для розвантаження можна запропонувати дітям встати і зобразити свою тварину, її зовнішній вигляд, рухи, ходу.

Етюд «Слухаємо себе».

Протягом 1-2 хвилин діти розслабляються і «слухають себе», після чого швидко і схематично зображують свій настрій наприкінці тренінгового заняття.

Вправа «Дерево» (на саморегуляцію).

Діти стають в коло на деякій відстані один від одного. Кожен учень сильно надавлює п'ятками на підлогу, руки стискає в кулачки, міцно стискає зуби. Ведучий говорить, звертаючись до кожного: «Ти – могутнє, міцне дерево, у тебе сильне коріння, і ніякі вітри тобі не страшні. В складних життєвих ситуаціях, коли хочеться плакати або битися, - стань сильним і могутнім «деревом», скажи собі, що ти сильний, у тебе все здійсниться, і все буде добре. Ти – впевнена людина.»

Потім діти беруться за руки, підіймають їх догори, продовжуючи надавлювати п'ятками на підлогу. «Ми разом велика сила. Самотньому дереву важко, разом ми цілий ліс. Разом нам не страшні ніякі негоди.» Після цього керівник пропонує дітям розслабитися, перестати надавлювати п'ятками на підлогу, помахати руками, розслабити м'язи обличчя, виконуючи ритуал прощання.

Етюд «Посмішка по колу».

Заняття № 4. Мета: розвиток навичок міжособистісного спілкування, емоційної саморегуляції, конструктивної поведінки в конфліктній ситуації.

Вправа «Шикуйся в ряд».

Керівник пропонує дітям стати в ряд ліворуч від нього, не даючи ніяких додаткових пояснень та уточнень. У випадку, якщо діти задають питання, їм відповідають: «Так, як ви захочете». Дана вправа допомагає діагностувати характер групових відносин: лідери, як правило, прагнуть зайняти вигідні, з їх точки зору, позиції, відштовхуючи тих, чий авторитет в групі нижчий. Крім того, спостерігаючи за тим, яке місце прагне зайняти кожен учасник групи, керівник робить висновки про самооцінку кожного учасника. Звичайно, діти з завищеною самооцінкою прагнуть зайняти «перші» (ліворуч від керівника) місця в шерензі. Діти з заниженою самооцінкою, особливо ті, чий груповий статус невисокий, задовольняються «середніми» та «останніми» місцями. Коли діти вишикувались, їм пропонується рухлива гра та етюд «Слухаємо себе».

Вправа «З ким я дружу, а з ким ні».

В основі даної вправи лежить добре знайомий метод соціометрії. Учасникам групи необхідно розділити аркуш паперу на дві половини і записати ліворуч прізвища дітей із свого класу, з якими вони дружать і чому, а праворуч – з ким не дружать і чому. Кількість виборів не обмежено. Тренер попереджує дітей, що їх вибори обговорюватися не будуть. Обговоренню підлягають лише причини симпатій і антипатій. Після завершення заняття керівник проводить стандартну обробку даних, визначає соціометричний статус кожного учасника групи та ієрархію взаємовідношень дітей. Обговорення мотивів вибору та відторгнення дітьми друзів дає матеріал для виявлення потреб дитини в спілкуванні та проблем, які існують у цій сфері. Підводячи підсумки, керівник говорить дітям, що дійсно не завжди люди сходяться характерами, бо всі ми різні. І в цьому ми переконуємося, виконуючи наступне завдання.

Розігрування в ролях ситуації «Капелюх».

Розподілившись на пари, діти по черзі розігрують добре відому ситуацію: одна людина відпочиває на лавці, поклавши капелюха. Поряд сідає інша людина, прямо на капелюх. В даному випадку діти демонструють свою реакцію на фруструючу ситуацію. Після програвання ситуації обговорюються реакції, як «потерпілого», так і «винуватого». Підводячи підсумок обговоренню керівник звертає увагу дітей на те, що всі люди різні: один веселий, привітний, інший рухливий, емоційний, хтось може «плакса» тощо. Після обговорення різних реакцій в ситуації можливого конфлікту, тренер пропонує ще раз пограти в «Капелюха». При цьому до роботи залучаються саме ті діти, які демонстрували неадекватні агресивні реакції. Відпрацьовуються бажані моделі поведінки в конфлікті, що сприяє формуванню і розвитку у учнів навичок самоконтролю та саморегуляції поведінки.

Вправа «Візьми себе в руки».

Продовжуючи тему самоконтролю і саморегуляції поведінки керівник навчає дітей наступному прийому. Він говорить, що як тільки учень відчує, що його щось непокоїть, хочеться когось стукнути, щось кинуть, є дуже простий засіб довести собі свою силу: потрібно взятися долонями за лікті і сильно притиснути руки до грудей. – це поза сильної духом людини.

Етюд «Слухаємо себе».

Етюд «Посмішка по колу».

Заняття № 5. Мета: відреагування негативних емоцій, розвиток навичок самоконтролю і саморегуляції, самопрезентація членів групи.

Рухлива гра «Злюка».

Один з членів групи сідає на стілець. В руках у нього рушник або легка хустка. Всі інші учасники бігають навкруги нього і прагнуть розіслати: дразнять, кривляються, лоскочуть. Тренер слідкує за тим, щоб діти не вдавались до образ та не завдавали болю. «Злюка» терпить якомога довше, але коли їй набридає починає ганятися за дітьми, намагаючись відшмагати їх рушником по спинах. Гра дає можливість виходу агресії та розвиває витримку. Досвід показує, що найбільш агресивні учні як правило, найдовше терплять, коли їх дразнять.

Вправа «Візьми себе в руки».

Дітям пропонується згадати вправу, яка допомагає стримувати негативні прояви, «взяти себе в руки». Вправа може використовуватися в тих випадках, коли діти відволікаються і необхідно налаштувати їх на серйозну роботу.

Етюд «Слухаємо себе».

Вправа «Уважність до інших».

Один з учасників групи сідає спиною до інших. Він повинен детально описати зовнішність будь-кого з членів групи (по замовленню групи). Бажано при цьому, щоб керівник допомагав тому, хто описує однокласника, звертаючи його увагу на те, який настрій у дитини, яке враження вона справляє на оточуючих, які думки і асоціації виникають при спілкуванні з нею. Завдання виконується до тих пір, поки не будуть описані всі учасники групи. Вправа розвиває здібність бути уважними, слідкувати за своєю зовнішністю, контролювати власні емоції.

Розігрування в ролях ситуації «Привіт другу».

Діти сідають в коло. Їм необхідно привітатися з кожним учасником гри, підкреслюючи при цьому індивідуальність партнера, називаючи притаманні йому риси характеру. Особливу увагу слід звернути на те, які слова обирає кожен учасник, щоб привітати іншу дитину, які жести при цьому використовує, як представлена експресія обличчя. Керівник разом з учасниками групи розглядає типові помилки, демонструє конструктивні засоби контакту-привітання. Після цього дві-три пари учнів програють моделі бажаного привітання. Якщо діти добре засвоїли цю вправу, можна використовувати її для того щоб налаштувати дітей на конструктивне спілкування, допомогти продуктивно працювати.

Вправа «Девіз».

Керівник розповідає дітям, що в старину був звичай на воротах замку або на щитах давніх лицарів зображати герб і девіз, тобто короткий вислів, що відображає ведучу ідею або мету власника. Після цього тренер пропонує дітям придумати власний девіз. Щоб дітям було зрозуміло, чого від них чекають, керівник називає свій девіз, наприклад, «Завжди допомагати людям, не дивлячись ні на що». На придумування девізів відводиться 5-7 хвилин, після чого діти по черзі називають свої девізи і дають пояснення, якщо це необхідно.

Бесіда «Мій девіз».

Проаналізувавши всі девізи, тренер звертає увагу на те, що ніхто з дітей в своїх девізах не говорив, що буде когось кривдити, ображати, бити. До чого прийшла б людина, девізом якої були б сварки, розбій, тощо? Як виглядає така людина? Яке враження справляє про себе у оточуючих? Чи хочеться спілкуватися та дружити з такою людиною? Керівник підтримує девізи дітей, звертаючи особливу увагу на цікаві, оригінальні, говорить про те, що має надію, що в житті діти будуть керуватися тільки добрими намірами, пронесуть свій девіз через все життя і будуть поводитися відповідно.

Малювання на тему «Мій герб».

Після закінчення роботи над індивідуальними девізами тренер пропонує дітям придумати і намалювати в щоденниках свій герб. Звертається увага учасників групи на те, що герб малювався на щиті лицаря (його бачили в бою противники) і на воротах замку (де його могли бачити і вороги і друзі). Тому слід добре продумати зміст зображення на гербі.

Етюд «Слухаємо себе».

Вправа «Гора з плечей» (на ауторелаксацію та саморегуляцію).

Керівник пояснює дітям, що вони втомилися, їм важко, хочеться лягти, а треба ще щось зробити, тому слід виконати вправу «Гора з плечей». Для цього треба опустити плечі, «скинувши гору з плечей». Повторивши цю вправу з дітьми 2 – 3 рази тренер повідомляє, що в разі, коли втома велика, вправу слід повторити 5 – 6 разів, і тоді зразу стане легше.

Етюд «Посмішка по колу».

Заняття № 6. Мета: діагностика та корекція сімейних ролей, розвиток навичок самоконтролю та саморегуляції, відреагування негативних емоцій.

Рухлива гра «Сантики-сантики, лімпопо».

Діти утворюють широке коло. Обирається граючий, який буде вгадувати, він стає в центр і ходить по колу. Тренер умовним знаком обирає того, хто буде показувати рухи. Всі інші учасники копіюють рухи, повторюючи фразу «Сантики-сантики, лімпопо» завдання того, хто вгадує назвати того, хто задає рухи. Гра починається з оплесків, потім рухи змінюються і ускладнюються. Ролі дітей постійно міняються. Після проведення гри разом з керівником діти обговорюють за якими невербальними ознаками можна знайти того, хто показує рухи., що допомагало знайти, а що ускладнювало пошук.

Етюд «Слухаємо себе».

Вправа «Увага до інших».

Один з членів групи сідає спиною до інших. В даному варіанті вправи він повинен детально описати вже не зовнішність, а поведінку одного з членів групи. Можна запропонувати описати поведінку протягом сьогоднішнього дня з усією послідовністю подій. Потім діти міняються. Вправа триває, доки не буде описана поведінка кожного учасника групи. Отримуючи оцінку оточення, діти вчаться слідувати за власною поведінкою, розвиваються навички самоконтролю, уважність до людей.

Розігрування в ролях ситуації «Одне і теж по-різному».

Керівник пропонує дітям по черзі по-різному виконати певне завдання. Наприклад, з різними інтонаціями, відтінками голосу привітатися, відмовити, звинуватити, тощо. Характер відтінків і ситуацію задає тренер. На даному занятті дітям пропонується привітатися : спочатку як невпевнена в собі, потім як агресивна, як стримана, самовпевнена людина. До виконання завдань залучаються агресивні діти від лица невпевненої людини і навпаки. Це дає можливість програти різні ролі, побачити себе в інших людях.

Гра «Сімейний портрет».

Дітям пропонується наступна ігрова ситуація. В сім'ю приходить фотограф, щоб зробити сімейний портрет. Фотограф обирається з числа учасників групи, бажано «проблемний» (наприклад, з категорії відторгнутих). Він повинен задати сімейні ролі всім членам групи та розсадити їх, розказуючи проте, хто з ким в цій сім'ї дружить, які відносини між членами родини, чим займається кожний. Гра є соціометрією дитячої групи, а також віддзеркалює стосунки у власній сім'ї.

Малювання на тему «Щаслива сім'я».

Після того, як «сімейний портрет» зроблено, керівник пропонує зобразити в щоденниках «портрет» щасливої родини. Тренер звертає увагу на вибір дітей: конкретна, своя чи абстрактна сім'я; кількість членів родини, їх заняття, інші особливості. Малюнки обговорюються по колу. Той факт, що в завданні міститься елемент абстрактності дає змогу дітям розкритися і відбити в малюнку свої реальні потреби та проблеми, пов'язані з сім'єю.

Етюд «Слухаємо себе».

Вправа «Обличчя на сонці» (на ауторелаксацію).

Діти сідають зручно і заплющують очі. Їм пропонується уявити себе на теплому літньому пляжі. Сонце приємно торкається обличчя, розправляючи зморшки лоба, очей. Вона гріє губи, щоки, підборіддя. Діти уявляють собі дотики ласкавих сонячних променів, можуть повторити їх шлях кінчиками пальців, погладжуючи обличчя.

Етюд «Посмішка по колу».

Заняття № 7. Мета: формування позитивного ставлення до членів групи, накопичення досвіду конструктивної поведінки.

Рухлива гра «Море хвилюється...».

В даному варіанті гри дітям пропонується зображати фігуру з вираженим відтінком злоби, ненависті, агресії. Це може бути казковий персонаж або реальна людина (можливо, сама дитина, що гнівається на когось), що само по собі є елементом діагностики. Проте, в даному конкретному випадку, головна мета – дати можливість відреагувати негативні емоції. Керівник групи слідкує за тим, нікому на причинили ушкодження або морального дискомфорту.

Етюд «Слухаємо себе».

Малювання на тему «Мій день народження».

Керівник пропонує дітям згадати почуття, пов'язані з улюбленим святом дитини – днем народження. Після того, як діти, заплющивши очі, уявили себе в ролі іменинника, згадали, що вони відчували, зустрічаючи гостей, отримуючи подарунки та поздоровлення, їх просять намалювати свій день народження в щоденниках, себе в оточенні гостей.

Бесіда «Моє улюблене свято».

Коли малюнки готові, діти по колу діляться своїми почуттями, що запам'яталися з дня народження. В процесі короткої бесіди тренер прагне актуалізувати приємні та радісні спогади дітей, щоб підготувати їх до виконання наступних завдань.

Вправа «День народження».

З числа учасників обирається іменинник. Всі діти мімікою, жестами дарять йому подарунки, висказують найкращі побажання. Потім самому імениннику пропонується згадати чи не образив він когось, подумати, як це виправити. Діти доповнюють побажання, пов'язані з виправленням недоліків, які сам іменинник на назвав, а, можливо, не бачить в собі. Після чого учасникам групи пропонується пофантазувати і придумати майбутнє імениннику. Вправа сприяє згуртуванню групи, дає дітям можливість висказати образи, зняти розчарування.

Малювання на тему «Подарунок найкращому другу».

Продовжуючи основну тему заняття тренер пропонує дітям придумати і намалювати, який подарунок кожен член тренінгової групи хотів би подарувати своєму другу. В щоденниках діти, крім зображення, підписують, що намальовано і для кого цей подарунок, що само по собі включає елементи діагностики.

Розігрування в ролях ситуації «Подарунок».

Після виконання серії завдань діти отримують можливість порушитися, програючи в парах ситуацію вручення подарунка. Двоє дітей розташовуються один проти одного. Один з них – іменинник, другий – гість. Діти інсценують прихід гостя на день народження до друга і вручення подарунка. Часто робити це відповідно до правил етикету діти не вміють. Вони обмежуються словами «це тобі», «на» або мовчки вкладають подарунок в руки. Послідовно направляючи дітей, тренер добивається правильної моделі поведінки в даній ситуації. Самі учасники доповнюють свою модель окремими деталями: причесатися і надушитися перед візитом, привести в порядок свій одяг, начистити взуття, чемно привітатися, висказати привітання і побажання і, нарешті, вручити подарунок, при необхідності пояснивши його призначення або смисл. Програвши ситуацію, діти міняються ролями. При створенні пар тренер прагне об'єднати дітей з різним соціометричним статусом. Це сприяє зняттю небажаних стереотипів у спілкуванні, оптимізації взаємовідносин в групі.

Гра «Відгадай, чого я хочу».

За допомогою міміки та жестів діти по черзі показують, який подарунок вони хотіли б отримати на день народження. Інші намагаються вгадати. При цьому вони можуть задавати уточнюючі питання, наприклад: «Це їстівне?», «Це іграшка?», «Це кругле?» тощо. Відповідати на запитання можна лише засобами пантоміміки, виражаючи при цьому емоції подиву, розчарування, досади, якщо діти називають неправильні версії; або радості, надії, коли відгадування йде в правильному напрямку. Після того, як кожен учасник зміг показати бажаний подарунок, тренер бажає, щоб мрії дітей (якщо вони реальні) збулися, і кожен з них рано чи пізно отримав бажаний подарунок.

Етюд «Слухаємо себе».

Етюд «Посмішка по колу».

Заняття № 8. Мета: відреагування негативних емоцій, розвиток навичок конструктивного вербального і невербального спілкування, зниження рівня агресії у відносинах.

Рухлива гра «Полювання Баби-Яги».

Один із учасників групи – Баба-Яга. Він стоїть спиною до інших. По сигналу керівника «день» Баба-Яга виходить на полювання. Інші діти втікають від неї. Полюючи, Баба-Яга всіляко виражає свою злість: мімікою, рухами тощо. Як тільки їй вдалося впіймати одного з учасників гри, тренер дає команду: «ніч», яка означає, що ніхто нікуди не тікає, а Баба-Яга нікого не ловить, а «чинить розправу» над пійманою жертвою. Тому, хто потрапив їй в руки вона злобно повідомляє, що вона з ним зробить, супроводжуючи свої слова мімікою та жестами. Після цього полонений стає Бабою-Ягою та виплескує свою злобу на іншу жертву, яку їй вдається піймати. Керівник слідкує за тим, щоб гра була безпечною для дітей.

Етюд «Слухаємо себе».

Етюд «Привітання».

Діти розбиваються на пари і, повернувшись обличчям один до одного, утворюють два кола: зовнішнє і внутрішнє. По сигналу ведучого діти, які стоять один проти одного, повинні привітатися, і по хлопку зробити крок вліво, щоб повторити ритуал з новим партнером. Потім вправу повторює внутрішнє коло. Дітям пропонується привітатися, використовуючи тільки невербальні засоби.

Вправа «Здрастуйте».

Не порушуючи кола, керівник дає дітям завдання привітатися з різними людьми: 1) з товаришем, 2) з учителем, 3) з другом, якого давно не бачив, 4) як учень, який спізнився на урок, 5) з своїм ворогом, 6) з інопланетянином (потертися носами). Виконання останнього завдання може викликати інтерес і одночасно продемонструвати комунікативні «зажими» дітей. Більшість імітують привітання «інопланетян», не торкаючись до іншого учасника.

Рольове програвання ситуації «Прибульці з космосу».

Продовжуючи задану тему, тренер пропонує учням розподілитися на дві групи: «землян» і «інопланетян». Розігрується зустріч землянина і інопланетянина. Від кожної команди виділяється той, хто буде вести переговори. Землянин повинен привітати гостя і вияснити, з якою метою він відвідав нашу планету, що його цікавить на Землі. Подальший хід переговорів залежить від

творчості дітей. Як тільки тема переговорів вичерпана, керівник завершує їх коротким резюме про конструктивність поведінки «представників» і пропонує розподілити ролі іншим учасникам. Відпрацьовуються бажані моделі поведінки при зустрічі з незнайомою людиною.

Малювання на тему «Я – інопланетянин».

По закінченню переговорів тренер пропонує дітям зобразити в своїх щоденниках себе в ролі інопланетянина. При цьому бажано показати в малюнку або дописати словами, з якою метою він прибув на планету Земля. Коли малювання завершено, діти по черзі розповідають про зміст свого малюнка, про думки прибульця, його подальших планах дій на Землі. Робота завершується коротким висновком про бажану поведінку людей в гостях, про конструктивні форми спілкування з незнайомими людьми.

Етюд «Слухаємо себе».

Завершуючи заняття психолог проводить бесіду про те, чому діти навчилися протягом занять, чому важливо управляти власними емоціями, контролювати свої дії, правильно спілкуватися.

Етюд «Посмішка по колу».

Слід зазначити, що робота в групі дає можливість керівнику (це може бути як шкільний психолог, так і вчитель) здійснити спостереження за особливостями поведінки дітей, врахувати їх індивідуальні потреби, здійснити корекцію в рамках соціальної групи, де відбувається спілкування дитини.

Ділові ігри для дітей молодшого шкільного віку

У вільний час ми пропонуємо пограти в ділові ігри. Їх можна знайти дуже велику кількість, але дві наші улюблені представимо в гайді. Вони направлені на розвиток креативу, командної роботи, але до гри Цивілізація можна додавати будь – яку проблематику. Місто мрії, в свою чергу, була створена в межах тренінгу по формуванню відповідального ставлення до гаджетів. Це та сама гра у вашому смартфоні, але наживо.

Ділова гра «Цивілізація» (45 хв.)

Учасники об'єднуються у дві підгрупи, що розташовуються у різних кінцях приміщення.

Ведучий. Уявіть собі, що кожна з підгруп - це окрема *прогресивна цивілізація*. Ви – її представники, що подорожують у космосі. Зараз ви летите на планету Земля на міжгалактичний фестиваль і вам потрібно:

1. Представити свою *прогресивну цивілізацію*, вигадавши її назву, географічне положення, природні ресурси, населення (бажано намалювати портрет), систему правління, оборону, закони, за якими живе Цивілізація, її культурні особливості (обов'язково записати або намалювати про все, що у вас є! Незаписаного не існує!)(15-20 х.)
2. Розподілити між учасниками в кожній підгрупі ролі парламентарів вашої цивілізації (2-3 особи).
3. Після цього кожна підгрупа через парламентарів має представити свою Цивілізацію
4. Тренер. Ви уважно слухали своїх нових знайомих. А тепер кожна Цивілізація має за 3-5 хв. знайти найсильніші і найслабші сторони представленої Цивілізації і передати цю інформацію через парламентарів .

5. З цього етапу розвитку гри тренер оголошує *кризову ситуацію*: Увага! На нашу Галактику здійснено напад вірусами. Якщо не вжити термінових заходів, використовуючи сильні сторони Цивілізацій і захищаючи слабкі місця, то життя на ваших планетах загине.
6. За 10-15 хв потрібно спільно, двома групами створити систему захисту від вірусів і представити її через парламентарів (знову записати, намалювати). По закінченні тренер пропонує поаплодувати та подякувати один одному за плідну взаємодію в ході гри і після цього вийти із своїх ролей.

Запитання для обговорення:

- Що відбувалося в команді і в групі в цілому в момент підготовки, представлення та аналізу слабких та сильних сторін Цивілізацій?
- Чи змінився настрій під час створення системи захисту Галактики?
- Що і яким чином вплинуло на зміну настрою?
- Які ваші думки і враження від гри „Цивілізація”? Чому вона вчить?

Місто мрії

Учасник об'єднуються в команди по 6 осіб та отримують аркуш ватману та фломастери. Необхідно створити фантастичне місто, обмежень немає, але, як і в комп'ютерній грі, в вашому місті буде постійно щось відбуватися. Необхідно залишити приблизно 50% вільного простору для виконання завдань.

Шановні учасники, ваше завдання, разом з друзями – створити місто мрії. Детально подумай, що там має бути, ким він має бути населений. На малюнку має бути:

1. Зовнішній вигляд жителя та фантастична назва міста.
2. Виробництво
3. Лікарня, школа та мерія не схожі ні на що.
4. Незвичайний транспорт
5. Тематичний дім для ваших мешканців.
6. Найкращий ресторан в місті
7. Музей, що присвячений небувалим речам.
8. Пам'ятник видатному діячу вашого народу.

Обов'язково залиште місце, бо кожні три хвилини з містом буде щось відбуватися.

Завдання квесту

1. До вас на міжнародний турнір з футболу приїжджає 10000 фанатів. Створіть оригінальну фанзону.
2. Для покращення медичної системи – побудуйте супер машину швидкої допомоги.
3. Мешканці вимагають незвичайний парк. Побудуйте його!
4. Літо близько! А у вас немає аквапарку. Що ж з цим робити?
5. У місті проходить мітинг в підтримку пекінесів – безхатьок. Створіть площу з тематичним пам'ятником.
6. В ваше місто прилітає делегація міжпланетних чиновників. Створіть незвичайне місце їх наради.
7. Вам треба підняти туристичну привабливість вашого міста. Створіть якийсь атракціон.
8. В вашому місті компанія Макдональдс побудувала найбільш оригінальний ресторан у світі. Де він?
9. Халепа, на нас рухається цунамі! Захистить своє місто.

10. З гастролями в місті Степан Гіга. Намалуйте сцену гідну цього дивовижного виконавця.
11. На вас нападає неземна цивілізація. Створіть систему ПВО, яка вдало впишеться в міський пейзаж.
12. Вам виділили мільйон доларів на розвиток, прикрасьте місто.

Додаток 1. Стандарти роботи безпечних дитячих просторів³

Враховуючи те, що безпечні дитячі простори створюються для пом'якшення наслідків війни в прифронтових містах які найбільше її відчувають, а також спрямовані на надання допомоги сім'ям з дітьми, то врахування гуманітарних стандартів в роботі просторів є обов'язковою. Як ми вже зазначали, один з важливих аспектів практичного сприйняття принципів і підходів, викладених у Мінімальних стандартах по захисту дітей при наданні гуманітарної допомоги, полягає у використанні призми складання програм з урахуванням прав дитини. Тобто, положення викладені у Мінімальних стандартах по захисту дітей при наданні гуманітарної допомоги повинні пронизувати всі рівні організації роботи безпечного дитячого простору: від адміністративного до програмного.

1.1 Мінімальні стандарти захисту прав дітей

Що таке мінімальний стандарт ?

- Узгоджений універсальний критерій, який треба досягти або до якого треба прагнути і не можна змінювати;
- Загальна угода про те, що має бути досягнуто та відповідна якість;
- Деякі стандарти мають бути визнані пріоритетними або відкладені, залежно від етапу надзвичайної ситуації та контексту;
- Деякі стандарти не будуть відповідати конкретному контексту.

Мета Мінімальних стандартів:

- Встановити загальні принципи та посилити координацію між учасниками процесу реагування;
- Покращити якість програм захисту прав дітей, щоб отримати кращі результати;
- Покращити підзвітність у секторі захисту прав дітей під час надзвичайних ситуацій;
- Продовжувати працювати над розвитком професійної сфери захисту прав дітей;
- Зробити доступними вдалі приклади роботи у сфері захисту прав дітей;
- Уможливити кращу правозахисну роботу та спілкування щодо ризиків захисту прав дітей, потреб та реагування.

Основи Мінімальних стандартів

Під захистом дітей розуміють комплекс запобіжних заходів та боротьби із жорстоким поведінням, ігноруванням, експлуатацією та насиллям по відношенню до дітей. Ефективний захист дітей ґрунтується на наявному потенціалі та покращує реагування ще до настання кризової ситуації. Під час гуманітарних криз, вчасні міри підтримують фізичне та емоційне здоров'я, гідність та благополуччя дітей, сім'ї та громади.

³ В цьому розділі викладені тези з Резюме Мінімальних Стандартів Гуманітарної Допомоги для Захисту Дитини (The Alliance for Child Protection in Humanitarian Action, 2019), Простір розвитку дітей (в надзвичайних ситуаціях): Керівництво для працівників Save the Children.

ПРИНЦИПИ МІНІМАЛЬНИХ СТАНДАРТІВ ЗАХИСТУ ДІТЕЙ

Десять принципів, викладених у виданні Мінімальні стандарти захисту дітей в рамках надання гуманітарної допомоги, є основою для належного застосування та досягнення стандартів. Ці принципи повинні супроводжувати всі наші дії:

ПРИНЦИПИ, ПЕРЕДБАЧЕНІ КОНВЕНЦІЄЮ ПРО ЗАХИСТ ПРАВ ДИТИНИ

1. Виживання і розвиток:

Діяльність, спрямована на допомогу дітям, повинна зважати на гуманітарний контекст, його наслідки, а адекватна допомога повинна забезпечувати (а) реалізацію невід'ємного права дитини на життя й (б) фізичний, психологічний, емоційний, соціальний і духовний розвиток дитини.

2. Недискримінація та інклюзія:

Діяльність, спрямована на допомогу дітям, повинна бути проактивною в рамках визначення та роботи з причинами і явищами порушень та маргіналізації дітей; а також прагнути забезпечити доступ кожної дитини до системи захисту дітей.

3. Участь дітей:

Фасилітатори повинні надавати дітям час і простір для адекватної та змістовної участі дитини у прийнятті рішень, які продиктовані надзвичайними обставинами та потребують готовності та участі.

4. Найкращі інтереси дитини:

Діти мають право на те, щоби будь-які дії чи рішення щодо них ретельно оцінювалися і зважувалися, як у публічній, так і у приватній сфері.

ПРИНЦИПИ, ПЕРЕДБАЧЕНІ КЕРІВНИМИ ПРИНЦИПАМИ ПРОЄКТА СФЕРА (SPHERE HANDBOOK)

5. Забезпечувати безпеку людини, її гідність, права та уникати будь-яких ситуацій, в яких люди піддаватимуться подальшим порушенням:

Діяльність, спрямована на допомогу дітям, повинна надаватися у спосіб, який зменшує ризики, з якими можуть стикатися діти та їхні сім'ї, а також у спосіб, який дозволить зберігати гідність людей, котрим надається допомога.

6. Забезпечувати рівний доступ людей до адекватної допомоги в залежності від потреб та на умовах недискримінації:

Спеціалісти, які працюють з дітьми, повинні керуватися відповідними принципами та законами, щоб відвертати дії, які свідомо обмежують базові потреби дітей та їхніх сімей.

7. Допомогати людям подолати фізичні та психологічні наслідки, які є результатом загрози насильства або вчиненого насильства, примусу або умисних утисків:

Всі дії та учасники дій, спрямованих на допомогу, повинні прагнути до забезпечення більшої безпеки дітей та їхніх сімей, а також сприяти власних зусиллям дітей та їхніх сімей щодо забезпечення власної безпеки і зменшення ризиків, яким піддаються діти.

8. Допомогати людям захищати свої права:

Діяльність, спрямована на допомогу дітям, повинна адвокатувати повагу до прав дітей та дотримання норм міжнародного права, які підтримують створення середовища захисту.

ОСОБЛИВІ ПРИНЦИПИ, ПЕРЕДБАЧЕНІ МСЗД

9. Посилювати системи захисту дітей:

Закони, інституції, спроможності та інші елементи систем захисту дітей повинні підсилюватися в залежності від змін політики та\або кризових ситуацій.

10. Посилювати стійкість дітей в умовах здійснення дій гуманітарного характеру:

Відповідні програми повинні розроблятися з урахуванням сильних сторін дитини, зменшувати ризики, а також підтримувати позитивні стосунки між дітьми, сім'ями та громадами.

! Використання цих принципів у процесі організації дитячих безпечних просторів сприяє створенню справедливого і рівноправного середовища для всіх дітей та батьків, які будуть користуватись послугами безпечного простору, а також дозволить будувати роботу у відповідності до їх потреб та сприяти сталості напрацьованих ефективних рішень в межах роботи просторів, спрямованих на допомогу сім'ям з дітьми

Мінімальні стандарти захисту дітей при наданні гуманітарної допомоги

Стандарти щодо якісного надання допомоги із захисту дітей	Стандарти спрямовані на задоволення потреб дітей у захисті	Стандарти, спрямовані на розробку прийнятних стратегій захисту дітей	Стандарти, спрямовані на включення питань захисту дітей до інших сфер надання гуманітарної допомоги
Стандарт 1 Координація	Стандарт 7 Небезпеки та травми	Стандарт 15 Кейс менеджмент	Стандарт 19 Відновлення економіки та захист дітей
Стандарт 2 Людські ресурси	Стандарт 8 Фізичне насильство та інші шкідливі практики	Стандарт 16 Механізми на рівні спільноти	Стандарт 20 Освіта та захист дітей
Стандарт 3 Комунікація, адвокація та ЗМІ	Стандарт 9 Сексуальне насильство	Стандарт 17 Сприятливі для дітей простори	Стандарт 21 Здоров'я та захист дітей
Стандарт 4 Управління програмним циклом	Стандарт 10 Психосоціальний стрес та психічні розлади	Стандарт 18 Захист виключених дітей	Стандарт 22 Харчування та захист дітей
Стандарт 5 Управління інформацією	Стандарт 11 Діти, які мають відношення до збройних сил чи збройних груп		Стандарт 23 Водопостачання, санітарія та гігієна та захист дітей
Стандарт 6 Моніторинг системи захисту дітей	Стандарт 12 Дитяча праця		Стандарт 24 Забезпечення тимчасовим житлом та захист дітей
	Стандарт 13 Несупроводжувані та розлучені діти		Стандарт 25 Управління таборами та захист дітей
	Стандарт 14 Правосуддя щодо дітей		Стандарт 26 Розподіл допомоги та захист дітей

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29

[Увімкнути програму зчитування з екрана](#)

Щоб активувати підтримку програми зчитування з екрана, натисніть комбінацію клавіш Ctrl+Alt+Z. Щоб дізнатися про комбінації клавіш, натисніть Ctrl+скісна риска

СТАНДАРТИ ЩОДО ЯКІСНОГО НАДАННЯ ДОПОМОГИ ІЗ ЗАХИСТУ ДІТЕЙ

Стандарт 1: Координація.

Органи влади, гуманітарні організації, організації громадянського суспільства та постраждале населення координують дії для своєчасного та ефективного захисту всіх потерпілих дітей. Координація підвищує ефективність діяльності, спрямованої на допомогу дітям. Безпечні дитячі простори повинні координувати свою роботу з ключовими стейкхолдерами в громаді, які працюють з сім'ями з дітьми. Наприклад, координуючись з інститутами громадянського суспільства, які працюють в громаді, можна залучати їх представників до програмної діяльності простору: проведення різноманітних заходів з дітьми, супервізії і т.д.

Стандарт 2: Людські ресурси.

Послуги із захисту дітей надають персонал та партнери, які мають доведену компетенцію у своїх сферах роботи та керуються процесами та політикою людських ресурсів, що сприяють справедливому порядку роботи та заходам для захисту дітей від жорстокого поводження з боку спеціалістів по роботі з дітьми. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні розвивати свої навички та здобувати досвід, необхідний для виконання їхньої роботи і щоб усі діти та члени громади були захищені завдяки дотриманню відповідної політики та процедур.

Стандарт 3: Комунікація, адвокація та ЗМІ.

Питання захисту дітей відстоюються та поширюються з повагою до гідності дітей, зважаючи на їх інтереси та безпеку. Ефективні комунікації та адвокація, включаючи текст, зображення, аудіо, відео та інші канали, можуть підтримати самовираження дітей, їхній захист і розширення можливостей. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні впевнитись, що будь-яка їх зовнішня комунікація не нашкодить дітям та їх сім'ям, а також залучати громадськість з метою виявлення та зменшення будь-яких потенційних негативних впливів на дітей, сім'ї та громад.

Стандарт 4: Управління програмним циклом.

Всі програми захисту дітей створюються, плануються, управляються, контролюються і оцінюються відповідно до встановленого порядку і методів, які ґрунтуються на наявних можливостях і ресурсах, беруть до уваги наростаючі ризики і потреби захисту дітей і постійно вдосконалюються зважаючи на нові знання і факти. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні орієнтуватись на розвиток дітей і права дітей створюючи, плануючи, управляючи, контролюючи і оцінюючи власну діяльність.

Стандарт 5: Управління інформацією.

Оновлена інформація щодо захисту дітей збирається, обробляється/аналізується і поширюється відповідно до міжнародних принципів захисту дітей, при цьому повністю гарантується конфіденційність, захист даних і дотримання протоколів поширення інформації. За можливості, інформацію слід поширити між відповідними особами/учасниками, щоб посилити координацію, вплинути на продумане прийняття рішення і підтримати захист інтересів. Співробітники дитячих просторів повинні збирати і поширювати інформацію лише відповідно до надійних протоколів захисту контекстуалізованих даних та зі згоди/дозволу дітей, батьків чи опікунів.

Стандарт 6: Моніторинг системи захисту дітей.

Об'єктивні і вчасні дані та інформація про ризики захисту дітей збираються, контролюються, аналізуються і використовуються принциповим, безпечним і спільним способом, щоб убезпечити від використання даних і мати змогу вдатися до заходів реагування. Співробітники безпечного дитячого простору повинні напрацювати власну систему спостереження (моніторингу) за ризиками захисту дітей, порушеннями і можливостями в особливому гуманітарному контексті. Це допоможе віднайти факти, які можуть допомогти адаптувати наявні або визначити нові заходи, які можуть бути проведені на базі безпечних дитячих просторів.

СТАНДАРТИ СПРЯМОВАНІ НА ЗАДОВОЛЕННЯ ПОТРЕБ ДІТЕЙ У ЗАХИСТІ

Стандарт 7: Небезпеки та травми.

Усі діти та вихователі обізнані та захищені від травм, ушкоджень та смерті внаслідок фізичної та екологічної небезпеки, а діти з травмами та/або вадами отримують своєчасну фізичну та психологічну підтримку. Гуманітарні кризи можуть збільшити кількість побутових небезпек та ризиків, а також створити нові, особливо для дітей, які переміщені в незнайоме середовище. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні запобігати та реагувати на ненавмисні фізичні та екологічні небезпеки, які травмують, завдають шкоди та вбивають дітей під час гуманітарних криз таких як війна в Україні.

Стандарт 8: Фізичне насильство та інші шкідливі практики.

Діти захищені від фізичного та емоційного жорстокого поводження та мають доступ до відповідних послуг з урахуванням статі, віку та інвалідності. Жорстоке поводження – це будь-яка дія, включаючи бездіяльність, яка призводить до шкоди, потенційної шкоди або загрози заподіяння шкоди дитині. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні запобігати та реагувати на фізичне та емоційне насильство та нехтування, які трапляються в межах роботи простору так і поза ним.

Стандарт 9: Сексуальне насильство.

Усі діти інформовані про та захищені від сексуального та гендерного насильства та мають доступ до послуг, орієнтованих на постраждалих, відповідно до їхньої статі, віку, інвалідності, стадії розвитку та культурного/релігійного походження. Сексуальне та гендерне насильство є широко поширеним, але часто прихованим і недостатньо висвітленим. Співробітники безпечного дитячого простору повинні припустити, що це явище відбувається та у випадку виявлення фактів скоординувати свою діяльність з відповідними організаціями (центрами соціальних послуг, поліцією і т.д.) задля пом'якшення, попередження та реагування.

Стандарт 10: Психосоціальний стрес та психічні розлади.

Діти та особи, що наглядають за ними, відчувають покращення психічного здоров'я та психосоціального самопочуття. Гуманітарні кризи такі як війна в Україні можуть спричинити негайні та тривалі психологічні та соціальні страждання дітям та особам, які доглядають за ними. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні визначати пріоритетність заходів, які допомагають зменшити страждання дітей та осіб, які доглядають за ними, сприяти їх стійкості та, за необхідності та можливості, організовувати їм спеціалізовану підтримку.

Стандарт 11: Діти, які мають відношення до збройних сил чи збройних груп.

Усі діти захищені від залучення до військової служби та використання збройними силами чи озброєними угрупованнями, звільнені з них та ефективно реінтегровані після залучення та використання в усіх контекстах збройного конфлікту. Діти, у тому числі дівчата, які

використовуються або залучаються до збройних сил або озброєних угруповань, часто змушені бути свідками, зазнавати та вчиняти жорстоке поводження, експлуатацію чи насильство. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні вжити заходів для запобігання залучення та використання дітей у збройних силах, а також для подолання безпосередніх і довгострокових негативних наслідків для дітей, сімей і громад за допомогою різноманітних програм реінтеграції на рівні громад, а також підтримки звільнення всіх дітей пов'язаних з цими явищами.

Стандарт 12: Дитяча праця.

Усі діти захищені від дитячої праці, особливо від найгірших форм дитячої праці, які можуть бути пов'язані з гуманітарною кризою чи погіршитися через неї. Дитяча праця – це будь-яка праця, яка позбавляє дітей дитинства, їх потенціалу та гідності. Це негативно впливає на освіту дітей та/або їхнє загальне самопочуття. Співробітники безпечних дитячих просторів можуть координуватися з відповідними організаціями для того, щоб надати цільову профілактичну підтримку дітям із групи ризику.

Стандарт 13: Несупроводжувані та розлучені діти.

Треба запобігати розділенню сімей, а діти без супроводу та розлучені з сім'єю повинні отримувати догляд і захист своєчасним, безпечним, належним і доступним способом відповідно до їхніх прав та інтересів. Діти, які перебувають без супроводу та розлучені з родиною, втрачають захист на рівні сім'ї, коли вони найбільше потребують цього. Крім емоційного розладу, розлука з родиною може не дозволити їм отримати допомогу та посилити інші ризики/проблеми щодо захисту. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні сприяти зменшенню роз'єднання сімей через проведення різноманітних заходів та залучатись до організації надання якісної сімейної тимчасової допомоги, якщо це необхідно.

Стандарт 14: Правосуддя щодо дітей.

З усіма дітьми, які контактують з формальними та неформальними системами правосуддя під час гуманітарної кризи, слід поводитися у дружній до них, недискримінаційний спосіб відповідно до міжнародних норм та стандартів та надавати послуги з урахуванням їхніх потреб та інтересів. Криза може збільшити або змінити способи контакту дітей з системами правосуддя і надати унікальну можливість зміцнити системи, які в іншому випадку можуть протистояти змінам. Співробітники безпечних дитячих просторів можуть бути залучені у виявлення та подолання ризиків, які можуть представляти системи правосуддя через роботу з відповідною категорією дітей.

СТАНДАРТИ, СПРЯМОВАНІ НА РОЗРОБКУ ПРИЙНЯТИХ СТРАТЕГІЙ ЗАХИСТУ ДІТЕЙ

Ця група стандартів орієнтує на більш ширше сприйняття роботи з дітьми, сприяючи цілісному та інтегрованому підходу до захисту дітей. Такий підхід до захисту дітей орієнтує на розробку комплексних підходів, які працюють у партнерстві з дитиною, її сім'єю, громадою та суспільством на основі соціально-культурних норм, що включає вирішення питань, пов'язаних з законодавством і політикою, адекватне фінансування, а також соціальне забезпечення та послуги реєстрації народження. Враховуючи контекст війни та гуманітарної кризи, ми заохочуємо співробітників безпечних дитячих просторів здійснювати додаткові зусилля задля комплексної допомоги сім'ям з дітьми.

Стандарт 15: Кейс менеджмент.

Діти отримують підтримку через доступ до групових, запланованих заходів, які (а) сприяють захисту, добробуту та навчанню та (б) надаються в рамках безпечних, інклюзивних, контекстуальних та вікових підходів. Регулярне і послідовне залучення дітей до якісної, групової діяльності може позитивно вплинути на їх здоров'я, підвищити їх стійкість і зменшити стрес. Такі заходи сприяють захисту дітей, надаючи їм безпечний простір для навчання та самовираження, виявлення дітей, які є вразливими або зазнають шкоди, а також підтримуючи відповідні звернення рекомендації.

Стандарт 16: Механізми на рівні спільноти.

Діти живуть у громадах, які сприяють їхньому благополуччю та запобігти знущанню, зневазі, експлуатації та насильству щодо дітей до, під час та після гуманітарних криз. Підходи на рівні громад підтримують членів громади щодо захисту дітей та забезпечення їх права на здоровий розвиток. Співробітники просторів повинні прагнути зрозуміти існуючі можливості громади, які сприяють захисту прав дітей, безпеці, розвитку, добробуту та участі.

Стандарт 17: Сприятливі для дітей простори.

Сімейне та доглядове середовища зміцнюються для сприяння здоровому розвитку дітей та захисту їх від жорстокого поводження та інших негативних наслідків несприятливих умов. Догляд охоплює як формальні, правові так і неформальні домовленості, в яких особа, що здійснює догляд, не несе юридичної відповідальності. Власне, наш безпечний дитячий простір, який перш за все націлений на покращення доступу дітей до освіти, і виступає таким сприятливим простором, а тому додатково повинен сприяти підвищенню психічного здоров'я осіб, що здійснюють догляд, та психосоціального благополуччя та посиленні турботливої та захисної поведінки по відношенню до дітей.

Стандарт 18: Захист виключених дітей.

Усі діти без захисту та відповідного догляду отримують альтернативний догляд відповідно до своїх прав, конкретних потреб, побажань та найкращих інтересів, віддаючи перевагу сімейному догляду та стабільним механізмам догляду. "Альтернативна допомога" - це догляд, що надається дітям особами, які його здійснюють і які не є біологічними батьками або звичайними первинними опікунами значущими дорослими. Концепція роботи безпечного дитячого простору не передбачає пряме залучення співробітників просторів до цієї діяльності.

СТАНДАРТИ, СПРЯМОВАНІ НА ВКЛЮЧЕННЯ ПИТАНЬ ЗАХИСТУ ДІТЕЙ ДО ІНШИХ СФЕР НАДАННЯ ГУМАНІТАРНОЇ ДОПОМОГИ

Ризики захисту дитини тісно пов'язані з роботою інших секторів, тому що діти мають потреби та можливості які є актуальними для багатьох стейкхолдерів. Неврахування цих ризиків може призвести до неефективного використання ресурсів, додаткової шкоди або збільшення ризиків, а також до зниження результатів для дітей. Ця група стандартів надає галузеві рекомендації щодо інтегрованих підходів, спільного програмування та інтеграції захисту дітей, у виконання яких співробітники безпечних дитячих просторів можуть бути залучені прямо чи опосередковано.

Стандарт 19:

Відновлення економіки та захист дітей. Вихователі та діти працездатного віку мають доступ до належної підтримки для зміцнення засобів до існування. Коли здатність сім'ї задовольняти основні потреби знижена, діти можуть опинитися під загрозою будь-яких форм жорстокого

поводження, зневаги, експлуатації та насильства. Співробітники безпечних дитячих просторів можуть бути залученими на рівні планування програм по розширенню економічних можливостей і засобів до існування для того щоб забезпечити включення вирішення питань сімей з дітьми.

Стандарт 20: Освіта та захист дітей.

Усі діти мають доступ до якісної освіти, що захищає, є інклюзивною, сприяє гідності та участі в усіх важливих та необхідних види діяльності. Захист дітей та освіта тісно пов'язані. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні координувати свої зусилля з суб'єктами освіти задля покращення доступу дітей до освіти.

Стандарт 21: Здоров'я та захист дітей.

Усі діти мають доступ до якісних медичних послуг, що відповідають їхнім поглядам, віку та потребам у розвитку. Співробітники безпечних дитячих просторів можуть координувати свою роботу з медичними установами задля підтримки здоров'я дітей та загального їх самопочуття.

Стандарт 22: Харчування та захист дітей.

Діти та особи, які доглядають за ними, особливо вагітні жінки та жінки, які годують груддю, мають доступ до безпечного, адекватного та відповідного харчування. Дисбаланс у харчуванні та порушення прав часто посилюються під час кризи, коли особи, які доглядають, не можуть забезпечити їжу, дохід та медичну допомогу для своїх сімей. Співробітники безпечних дитячих просторів можуть інформувати сім'ї з дітьми про наявні в громаді програми харчової безпеки та координувати свої дії з гуманітарними організаціями у цьому напрямку.

Стандарт 23: Водопостачання, санітарія та гігієна та захист дітей.

Усі діти мають доступ до належної води, санітарії та гігієни, які підтримують їх гідність і мінімізують ризики фізичного та сексуального насильства та експлуатації. Співробітники безпечних дитячих просторів повинні забезпечити належне водопостачання, санітарію та гігієну на базі просторів, адаптовані до потреб дітей. Також співробітники безпечних дитячих просторів можуть інформувати сім'ї з дітьми про наявні в громаді програми, які покращують доступ до належної води, санітарії та гігієни, та координувати свої дії з гуманітарними організаціями у цьому напрямку.

Стандарт 24: Забезпечення тимчасовим житлом та захист дітей.

Усі діти та їхні опікуни мають відповідний притулок, який відповідає їхнім основним потребам, включаючи безпеку, захист та доступність. Належний притулок і поселення є важливими для здорових і безпечних сімей і громад. Співробітники безпечних дитячих просторів можуть інформувати сім'ї з дітьми про наявні в громаді програми по наданню належного притулку та житла та координувати свої дії з гуманітарними організаціями у цьому напрямку.

Стандарт 25: Управління таборами та захист дітей.

Заходи з управління табором спрямовані на потреби та проблеми захисту дітей, які постраждали від вимушеного переміщення. Координація роботи табору та управління табором спрямовані на підтримку справедливих та гідних умов життя та доступу до послуг допомоги та захисту для біженців, внутрішньо переміщених осіб та мігрантів. Інтегрований підхід означає, що, наприклад, співробітники безпечних дитячих просторів можуть ділитись з керівництвом місць компактного поселення внутрішньо переміщених осіб досвідом, знаннями, навичками та підходами щодо організації сприятливих для дітей просторів.

Стандарт 26: Розподіл допомоги та захист дітей.

Усі діти, які постраждали від гуманітарної кризи, живуть у безпечних продовольчих середовищах, які пом'якшують ризики захисту дітей та реагують на них. Відсутність продовольчої безпеки збільшує ризики захисту дітей, включаючи негативні стратегії подолання, такі як нехтування, дитячі шлюби та дитяча праця. Співробітники дитячих безпечних просторів повинні координувати свою діяльність з міською владою, гуманітарними організаціями та інститутами громадянського суспільства для того, щоб сприяти добробуту та захисту дітей, які відвідують безпечний дитячий простір.