

Socialne igre za razvijanje empatije



Tanja Črnivec, prof. razrednega pouka, OŠ Stična

Socialna kompetenca se kaže kot pozornost in empatija. Empatija pa pomeni sposobnost vživljanja oz. razumevanja drugih. Učenci uspešno razvijajo empatijo s socialnimi igrami, ki jih vključujemo v vsa predmetna področja in v različne učne dejavnosti. V članku opisujem socialne igre, ki sem jih uspešno vključevala v pouk in so jih učenci dobro sprejeli: spoznavanje čustev z lutkami in s hišico počutja, prepoznavanje čustev s pantomimo, doživljanje čustev s sestavljanjem in dopolnjevanjem slike, predajanje pozitivnih čustev z letaki za prijazne odnose, razvijanje empatije z igro plemeni in iskanje dobrih lastnosti pri sošolcih.

Uvod

Socialna kompetenca od posameznika zahteva zdravo mero občutka lastne vrednosti in zaupanja vase, lastne odgovornosti in samodiscipline. V odnosu z drugimi se kaže kot pozornost in empatija, torej sočutje oz. sposobnost vživljanja, zmožnost tako kompromisa kot konflikta, poznavanje ljudi, zmožnost kritike, spoštovanje in tolerantnost ter sposobnost vse skupaj verbalno izraziti, torej sposobnost jezikovne kompetence (Adler 2012).

V šoli pri učencih razvijamo socialne interakcije s socialnimi igrami. Učenec s slednjimi razvija, pridobiva, ozavešča znanja, sposobnosti, veščine in občutke, ki mu pomagajo učinkovitejše komuniciranje s svojim socialnim okoljem. Skupina kot celota postane bolj enotna. Člani se počutijo prijetneje, bolj varno in sprejeto (Bunčič v Obleščak 2004).

Socialne igre omogočajo spoštovanje individualnosti, spoznavanje samega sebe, svojih potreb in čustev ter izboljšanje komunikacije s seboj in drugimi (Schmid 1992). Treba se je naučiti pogovarjati in poslušati. Pomemben del medosebnih odnosov je empatija, ki povzroči nesebično skrb za sočloveka in ozavešča željo po pomoči drugemu (Warden in Christie 2001).

Socialne igre

1. Spoznavanje čustev z lutkami in s hišico počutja

V razredu nas obiščejo lutke, vsaka s svojo barvo, s svojo mimiko in svojo zgodbo. lutka Veselko se veseli vsakega dneva. Srečka pospremita mamica in očka do šolskega praga. Navdušen je nad svojimi sošolci, ki so postali tudi njegovi prijatelji. Jezko se jezi, ker mora zjutraj zgodaj vstati, in potoži, da se v šoli nič ne igra. V pogovor se vključi Strahko in zaupa prijateljem svoje strahove pred nepravilno rešenimi nalogami. Prijatelji ga potolažijo, da se je važno le potruditi. Odločijo se, da skupaj obiščejo bolnega Žalostinka in mu polepšajo dan.

Med pripovedovanjem zgodbe otroci na lutkah opazujejo barve, ki predstavljajo posamezno čustvo, mimiko in poslušajo intonacijo glasu. Sledi pogovor o njihovem počutju ob prihodu v šolo. Na osnovi odgovorov izpostavimo pomen opazovanja počutja sošolcev in pripravljenost pomagati.

Vsak učenec izdela svojo figuro, ki jo pritrdi na zamašek in obteži s kepico plastelina. V hišico počutja postavi svojo figuro glede na to, kako se je počutil ob prihodu v šolo. Hišica počutja je sestavljena iz petih prostorov, od katerih vsak pomeni



Veselko, Srečko, Žalostinko, Strahko in Jezko

eno počutje. Zberemo se okrog nje. Vsak učenec drži svojo figuro. Zapre oči, razmisli, kako se počuti, in na osnovi tega postavi figuro v ustrezno nadstropje.



2. Prepoznavanje čustev s pantomimo

Učiteljica ima v rokah kartončke s posameznimi simboli čustev. Prikaže jih s pantomimo. Učenci ugotovijo, katero čustvo je prikazano.

Primer: Kartonček s simbolom čustva veselja

Učiteljica uprizori, da je na tleh škatla (darilo), ki se ga razveseli. Učenci ugotovijo, katero čustvo prikazuje. Za pravilen odgovor jim pokaže kartonček s simbolom. Sledijo uprizoritve učencev, in sicer žalosti, jeze, strahu in sreče.

3. Doživljanje čustev s sestavljanjem in dopolnjevanjem slike

Učenci se seznani s svojimi čustvi in se urijo v socialnih veščinah (dogovarjanje, razdelitev nalog v skupini, sprejemanje drugačnega mnenja) s sestavljanjem in dopolnjevanjem nepopolne slike. Ugotovijo, da dva dela slike manjkata. Enega poiščejo pri drugi skupini, enega narišejo. Po opravljeni nalogi izrazijo čustva, tako da se usedejo pred lutko, ki ponazarja njihovo počutje. Opišejo čustva, ki so jih doživljali med skupinskim delom, in jih poimenujejo.

Skupinsko sestavljanje slik je učence osrečevalo, ker so bili skupaj s prijatelji in ker so uspešno opravili nalogo. Eden izmed učencev se je postavil pred simbol čustva za žalost. Pojasnil je, da se je postavil tja zato, ker ni smel lepiti delov sličic. Učenec je svojo stisko izražal z jokom. Ugotavljali smo, kako bi lahko ravnal naslednjič. Učenci so predlagali, da bi lahko lepila oba, da bi lahko vsaj ilustriral del manjkajoče slike ali da bi svojo stisko zaupal učiteljici. Štirje učenci so se postavili pred simbol čustva za jezo. Pojasnili so, da so ta simbol izbrali zato, ker niso bili v skupini s svojimi prijatelji. Pogovorili smo se o sestavi skupin in o tem, da ni pomembno, s kom si v skupini, kajti vsi si prizadevajo za uspešno rešitev naloge. Simbol strahu je izbral en učenec. Bilo ga je strah, da ne bi pravočasno dokončali naloge.

4. Predajanje pozitivnih čustev z letaki za prijazne odnose

V razredu zaigramo nekaj socialnih prizorov, ki se dogajajo med učencema. Uprizorimo situacijo, ko učenca:

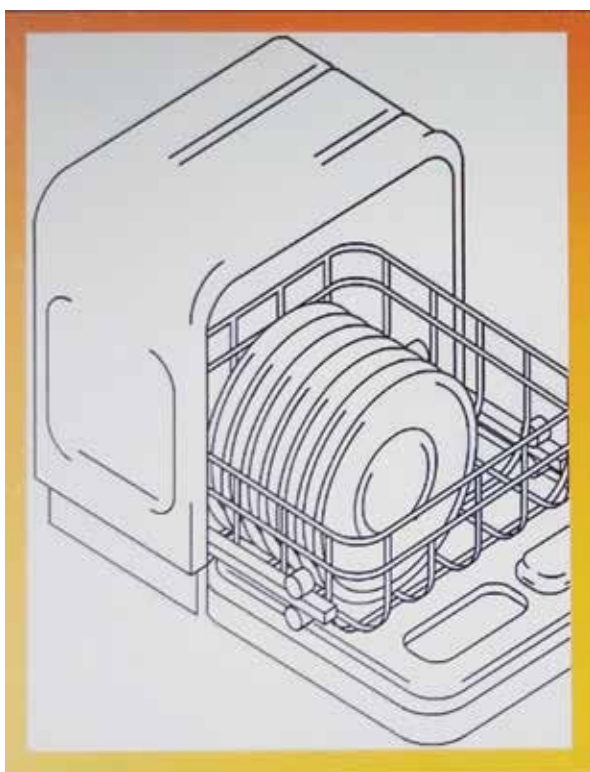
- drug drugega vljudno pozdravita in se povprašata o počutju,
- ne želita sošolca sprejeti v igro,
- žalita drug drugega,
- ponudita pomoč sošolcu pri urejanju učilnice.



Učenci pred simbolom veselja, sreče, žalosti, strahu in jeze

Sledi pogovor o tem, ali se je kaj podobnega učenec že pripetilo. Pogovorimo se o njihovem počutju v podobnih situacijah. Poudarimo pomen dobrega počutja v razredu in se pogovorimo o reakcijah v kočljivih situacijah. Odgovori učencev o ravnanju v primeru, da vrstniki ne sprejmejo sošolca v igro, so bili: je jezen, žalosten, gre povedat učiteljici ali jih prosi, naj ga sprejmejo. Ugotovili smo, da moramo biti prijazni do vseh, tudi do svojih družinskih članov, in narediti kakšno delo tudi sami od sebe (npr. pospraviti čevlje, posodo, postlati posteljo ...).

Prijazne odnose udejanjijo tako, da vsak dan v šoli izžrebajo letak z nalogo in ga nalepijo v zvezek. Ko napisano in narisano nalogo doma opravijo, letak v zvezku pobarvajo.



Primer letaka – pospravljanje posode

5. Razvijanje empatije z igro plemeni

Z igro plemeni ozaveščamo empatijo učencev do drugačnih, privzgapamo odgovornost za lastno obnašanje in razvijamo občutek za sprejemanje drugačnosti. Za igro potrebujemo barvne samolepilne pike in lepilni trak. Učencem pritrdimo pike v eni izmed treh barv, tako da ne vidijo, kakšno barvo pike imajo (npr. rdeča, zelena ali modra). Ena barva zadostuje za tretjino udeležencev. Pripravimo tudi črno piko, ki jo pritrdimo na priljubljenega učenca. V tri vogale učilnice nalepimo po eno barvno piko. Vsak vogal je hiša plemena ene barve. Učenci vidijo

barvne kroge na drugih, ne pa tudi svojega. Udeležencem povemo, da od začetka do konca igre ne smejo govoriti. Sporazumevajo se lahko z mahanjem ali z mimiko. Vodijo in usmerjajo drug drugega v ustrezen vogal učilnice. Igra se konča, ko vsi najdejo svojo hišo. Učenec s črno piko ostane sam in pripoveduje ostalim, kako se počuti, kar je nova tema za razgovor o empatiji.

6. Iskanje dobrih lastnosti pri sošolcih

Vsak učenec dobi marjetico s svojim imenom na sredini. Marjetka ima toliko cvetnih listov, kolikor je njegovih sošolcev. Vsak učenec na marjetko zapiše dobro lastnost sošolca, ki je zapisan v marjetici. Paziti morajo, da se lastnosti ne ponavljajo. Na koncu poiščejo svojo marjetico in jo preberejo.



Marjetica z dobrimi lastnosti

Zaključek

Človek je po naravi družabno bitje. To pomeni, da nujno potrebuje ljudi okoli sebe. Doma svojo družino, v šoli pa svoje sošolce in učitelje. Zanj je pomembno, kaj vrstniki o njem mislijo, koliko ga imajo radi in kako se do njega obnašajo. Čustvenih odzivov in empatije se lahko tudi naučijo s socialnimi igrami. Na ta način nezavedno usvajajo pravilno odzivanje na svoje reakcije in ravnanje drugih. Treba je razumeti samega sebe, se sprejeti takšnega, kakršen si, se imeti rad, a postati tudi dovolj kritičen.

Viri in literatura:

Adler, E. (2012): *Ključni dejavnik socialna kompetenca*. Novi Sad: Psihopolis institut.
 Oblesčak, N. (2004): *Socialne igre v podaljšanem bivanju*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta.
 Schmidt, M. (1992): Socialne igre v vzgojnoizobraževalnem procesu. *Educa*, št. 6: str. 421–426.
 Warden, D., Christie, D. (2001): *Spodbujanje socialnega vedenja: Dejavnosti za spodbujanje prosocialnih medosebnih veščin in vedenja*. Ljubljana: Inštitut za psihologijo osebnosti.