

KAKO DO PREVENCIJE RIZIČNIH PONAŠANJA UČENIKA:

VODIČ ZA PRIMENU
INTERAKTIVNOG UČENJA U
RADIONIČARSKOM RADU



KAKO DO PREVENCIJE RIZIČNIH PONAŠANJA UČENIKA:
VODIČ ZA PRIMENU INTERAKTIVNOG UČENJA U RADIONIČARSKOM RADU

Izdavač:

CEPORA – Centar za pozitivan razvoj dece i omladine
Jovana Miodragovića 27/9, 11080 Beograd
office@cepora.org
www.cepora.org

Autori:

Branislava Popović-Čitić
Lidija Bukvić Branković
Vesna Popović

Dizajn:

Underdog

Štampa:

Jovšić Printing Centar, Beograd

Tiraž: 100

Godina izdanja: 2021.

ISBN-978-86-900135-7-9

Ilustracija naslovnice: vectorjuice / Freepik

Vodič za primenu interaktivnog učenja u radioničarskom radu kreiran je u okviru projekta „Prevenција rizičnih ponašanja kod dece i omladine u Srbiji kroz sport i edukaciju – naredni koraci: preporuke za implementaciju projektnih aktivnosti tokom i nakon epidemije COVID-19“ koji sprovodi CEPORA – Centar za pozitivan razvoj dece i omladine uz podršku Misije OEBS-a u Srbiji.

Objavlјivanje ove publikacije podržala je Misija OEBS-a u Srbiji. Stavovi izraženi u ovoj publikaciji pripadaju isključivo autorima i ne predstavljaju nužno stav Misije OEBS-a u Srbiji.

Sve reči upotrebljene u muškom rodu podjednako se odnose na muški i ženski pol.

U izradi publikacije pomogli su Marija Jovanović, Marija Stojanović, Marija Nešić, Nađa Čelić, Ivana Strajinović.

SADRŽAJ

REČ AUTORA.....	5
UVOD	7
DEO I	
NJENO VELIČANSTVO – RADIONICA.....	9
KAKO ZAMIŠLJAMO RADIONICU	10
RADIONICE ZASNOVANE NA INTERAKTIVNOM UČENJU.....	12
KORACI U KREIRANJU RADIONICE.....	14
DEO II	
AKCIJA KROZ INTERAKCIJU	17
ALATI ZA ZAGREVANJE.....	18
ENIGMATSKE IGRE.....	18
ISKUSTVENE VEŽBE	23
POPISIVANJE.....	25
RANGIRANJE.....	27
CRTANJE	30
VAJANJE.....	31
PREPORUKE ZA ZAGREVANJE.....	32
ALATI ZA ANALIZU I OBRADU TEME.....	34
IZLAGANJE SADRŽAJA.....	34
GRUPNA DISKUSIJA	36
DEBATA.....	38
ANALIZA SITUACIJE.....	40
OSMIŠLJAVANJE PRIČE.....	43
ZAMRZNUTE SLIKE.....	45
IGRANJE ULOGA.....	48
FORUMOVANJE	49
IMPROVIZACIJA.....	52
SIMULACIJA.....	55



DEMONSTRACIJA	56
PREPORUKE ZA ANALIZU I OBRADU TEME	57
ALATI ZA ZATVARANJE.....	59
SUMIRANJE KLJUČNIH PORUKA.....	59
OPUŠTANJE I ZABAVA	60
„ČIŠĆENJE” OD TEME	61
PROCENA ZADOVOLJSTVA	64
UČVRŠĆIVANJE NAUČENOG.....	65
PREPORUKE ZA ZATVARANJE.....	67
ALATI ZA IZAZOVE	69
UPOZNAVANJE/ZBLIŽAVANJE/POVEZIVANJE	69
GRUPNA DINAMIKA I SARADNJA.....	73
PAŽNJA I KONCENTRACIJA.....	77
RELAKSACIJA, ZABAVA I USPOSTAVLJANJE ENERGETSKOG NIVOA GRUPE.....	79
ODRŽAVANJE DISCIPLINE UČENIKA.....	83
DEO III	
PRIMERI ZA USPEH.....	87
PRIMER 1: KONTROLA LJUTNJE	88
PRIMER 2: PRITISAK VRŠNJAKA.....	98
PRIMER 3: JAČANJE GRUPNE KOHEZIJE	109
ZAKLJUČAK.....	121



REČ AUTORA

Zdravstvena kriza izazvana pandemijom virusa COVID-19 pogodila je sve sfere društvenog funkcionisanja i izazvala transformaciju obrazovno-vaspitnog procesa širom sveta. Digitalizacija i fizička distanca obeležile su rad škola od početka pandemije i umnogome izazvale teškoće u sprovođenju obrazovno-vaspitnog rada, ali i donele nove izazove u radu na prevenciji rizičnih ponašanja učenika. Izmenjene okolnosti ocenjuju se kao značajan rizični faktor koji može nepovoljno uticati na uslove u kojima se deca razvijaju, uče, istražuju i ostvaruju svoje potencijale, te predstavlja pogodno tle za razvoj raznovrsnih rizičnih ponašanja. Pred školom se nalazi ozbiljan zadatak da se adaptira na novonastale okolnosti, na promene u ponašanju učenika, ali i da iznađe efektivne načine kontinuiranog rada na prevenciji u novoj realnosti.

Tokom 2021. godine, realizovano je nacionalno kvantitativno istraživanje o potrebama škola u izmenjenim okolnostima obrazovno-vaspitnog rada, sa fokusom na perspektivu nastavnika, u organizaciji CEPORA – Centra za pozitivan razvoj dece i omladine, uz finansijsku podršku Misije OEBS-a u Srbiji. Dodatno, sprovedena je i kvalitativna analiza kroz fokus-grupne intervjuje sa zaposlenima iz šest osnovnih škola (Beograd, Novi Sad, Kragujevac, Niš, Leskovac, Novi Pazar). Rezultati pokazuju da se nastavnici prilično dobro snalaze u reagovanju na izmenjene okolnosti i rad u novim uslovima, ali i dalje postoji značajan udeo njih koji se susreću sa izazovima u svom vaspitno-obrazovnom radu. Tako, 45% nastavnika ističe da ima teškoće u evaluaciji nastavnog procesa, 43% da se susreće sa izazovima pri implementaciji modela nastave na daljinu, a 39% i dalje ima raznovrsne izazove sa upotrebom digitalnih platformi. Zaposleni u školama ističu i da sami uslovi rada nisu ostavili mnogo prostora za vaspitni rad sa učenicima i da je fokus u mnogome bio usmeren na akademski deo obrazovno-vaspitnog procesa. Edukativno-preventivnih aktivnosti sa učenicima praktično nije bilo. Primećuju se promene u ponašanju učenika, te nastavnici ističu da su prisutni problemi sa pažnjom i koncentracijom učenika, motivacijom i prekomernom upotrebom interneta kroz igranje igrice i boravak na društvenim mrežama, a javlja se i značajan pad u posvećenosti učenika školi, odnosno školskim obavezama. Dodatno, nastavnici uočavaju da postoji značajan izazov kada je u pitanju socijalna isključenost učenika. Naime, ističu da je pandemija doprinela produbljivanju ovog problema na način da su ona deca koja su već isključena od strane svojih vršnjaka ili su bila u riziku od isključivanja, usled izostatka zajedničkih aktivnosti, sada još „udaljenija”, te prepoznaju veliki značaj u uključivanju različitih kooperativnih aktivnosti „uživo” i zajedničkog rada



na grupnoj koheziji i timskim ciljevima. Sami nastavnici su otvoreni za podršku i ističu da im je od velike koristi kada, pored unapređenja svog znanja, dobiju praktične alate koji im služe u radu sa učenicima i koji im predstavljaju osnovu za dalje osmišljavanje aktivnosti.

Publikacija „Kako do prevencije rizičnih ponašanja učenika: vodič za primenu interaktivnog učenja u radioničarskom radu” nastala je upravo na bazi rezultata sprovedenih istraživanja i zamišljena je kao praktični alat koji će podržati napore nastavnika u direktnom radu sa učenicima, a sa ciljem prevencije rizičnih ponašanja i podsticanja pozitivnog razvoja učenika. Vodič je namenjen kako onim nastavnicima koji se do sada nisu upuštali u radioničarski rad, tako i onim koji imaju višegodišnje iskustvo, a žele da dobiju nove ideje prilagođene radu u COVID i post-COVID „eri”. Ovde mislimo prvenstveno na situaciju u kojoj je uživo interakcija između nastavnika i učenika premeštena u onlajn okruženje, te se javljaju značajne teškoće u osmišljavanju aktivnosti koje će biti visoko-interaktivne i koje će u velikoj meri podstaći učenike na sopstveno angažovanje u procesu učenja.

Vodič pred vama napisan je tako da vas vodi kroz proces kreiranja visoko-interaktivnih radionica, baziranih na interaktivnom učenju kao posebno efektivnom modalitetu koji omogućava uspešan rad na prevenciji kako u „normalnim” – prepandemijskim uslovima, tako i u izmenjenim okolnostima izvođenja obrazovno-vaspitnog rada sa učenicima. Pored vodiča sa koracima koji vas vode do uspešnog radioničarskog rada uz visoku aktivnost učenika, u centralnom delu publikacije priredili smo vam pregled tehnika, vežbi i igri koje vam mogu biti od velike pomoći u konkretnom praktičnom radu. U pitanju su alati koje mi aktivno koristimo u našoj radioničarskoj praksi dve decenije unazad, a koje imaju svoje jasno mesto i uporište u savremenim saznanjima prevencijske nauke. Poseban fokus stavljen je na to kako aktivnosti organizovati i u onlajn okruženju (a da zadrže tu visoku dozu interaktivnosti), a kao dodatni vid podrške, snimili smo veliki broj video objašnjenja za izvođenje konkretnih tehnika, igri i vežbi. Nadamo se da ćete u ovom vodiču na jednom mestu dobiti sve potrebne informacije koje će vam pomoći da, kao glavni nosioci vaspitno-obrazovnog procesa, oživite i preventivne aktivnosti u školskoj praksi u stanju produžene krize, a nadamo se uskoro i nakon nje.

Autori

UVOD

PREVENCIJA RIZIČNIH PONAŠANJA je oblast kojoj se, sa pravom, sve više pažnje poklanja poslednjih godina. Rad na prevenciji daje odlične rezultate, ali je u pitanju zahtevan proces koji podrazumeva aktivnu ulogu svih agenasa socijalizacije. Uloga škole široko je prepoznata u ovoj oblasti, posebno kada je reč o razvojnoj prevenciji u kojoj je fokus na samom direktnom uticaju na decu i mlade sa krajnjim ciljem stvaranja uslova za njihov pozitivan razvoj. Oblici rada koji u najvećoj meri doprinose ostvarivanju preventivne funkcije škole jesu oni koji podstiču pozitivne interakcije između nastavnika i učenika, ali i između samih učenika, te neguju sveopštu pozitivnu klimu. U vezi s tim, praksa pokazuje da su nastavne metode kojima se podstiču saradnički odnosi, prihvaćenost i pripadnost odeljenskom kolektivu naročito važne za prevenciju nastanka, razvoja ili održavanja različitih problemskih ponašanja. Shodno tome, škola nastoji da nadomesti sve prepoznate nedostatke tradicionalne nastave na ovom planu (unapred definisan plan i program, verbalno prenošenje znanja kao osnovna metoda rada, pasivna uloga učenika, ekstrinzična motivacija učenika, pretežno jednosmerna komunikacija između nastavnika i učenika, reprodukcija umesto primene stečenih znanja i veština itd.), te da iznedri modalitete koji će joj omogućiti da pruži holistički pristup razvoju učenika. Zapravo, savremeni modeli nastave u centralni fokus stavljaju prevenciju, odnosno stvaranje i unapređivanje uslova za pozitivan razvoj učenika, a jedan od efektivnijih modaliteta rada, koji je povezan sa nižom stopom prevalencije rizičnih ponašanja u školi, pozitivnijim odnosom učenika prema školi i boljim akademskim postignućima, zasniva se na primeni interaktivnog učenja.

INTERAKTIVNO UČENJE predstavlja socijalni proces, odnosno učenje u kome se interakcije ostvaruju između učenika i nastavnika, učenika međusobno, učenika i roditelja, učenika i vršnjaka ili medija (interakcija učenika i digitalnih uređaja). Osnovna karakteristika interaktivnog učenja je kontinuirano prisustvo interpersonalnog odnosa, dok se njegova suština ogleda u međuzavisnosti svih subjekata i njihovog zajedničkog učenja. Specifičnosti interaktivnog učenja manifestuju se u premeštanju akcije, odnosno glavnog fokusa sa nastavnika na učenike, obuci učenika da zajednički uče, rade na ciljevima učenja, obradi sadržaja, primeni naučenog i evaluiranju procesa. Dakle, uloga subjekta se „velikodušno“ prepušta učenicima, dok sam nastavnik postaje facilitator celokupnog procesa (usmerava, daje instrukcije, sumira rezultate i pomaže učenicima da izvedu zaključke). Ono što interaktivno učenje razlikuje od drugih oblika učenja tiče se dominantnog udela aktivnosti samog učenika u celokupnom procesu, koje su zasnovane i podstaknute delovanjem i interakcijama sa ostalim učenicima iz odeljenja, a ne samo sa nastavnikom. Benefiti koji se ostvaruju primenom interaktivnog učenja su: buđenje i održavanje intrinzične motiva-



cije za učenje, uspostavljanje pozitivne emocionalne klime, unapređivanje međusobnih socijalnih odnosa, razvoj spremnosti za saradnju sa drugima, preuzimanje odgovornosti, uspostavljanje ravnopravnih partnerskih odnosa uz izgrađivanje poverenja i tolerancije sa ostalim članovima razreda, zajednička akcija i moderna komunikacija (posredstvom medija i različitih izvora znanja). Dodatno, kroz interaktivno učenje, učenici zajedničkim radom u parovima i/ili grupama razvijaju, ne samo kognitivne mogućnosti, već i značajno unapređuju samopouzdanje, samouverenost i kreativnost. Na kraju, interaktivno učenje pruža mogućnosti za brojne korekcije u razmišljanju i ponašanju učenika, što stvara izuzetno pogodno tlo za preventivno delovanje.

Kako bi interaktivno učenje ostvarilo svoju svrhu, potrebno je da ima formu koja će upravo zbog elementa „interaktivnosti“ biti visoko dinamična. Forma, odnosno, oblik interaktivnog učenja koji zadovoljava ovaj kriterijum jeste **RADIONICA**. Ujedno, radionica, odnosno radioničarski rad predstavlja jednu od ključnih efektivnih preventivnih intervencija direktnog rada sa učenicima, a omogućava unapređenje nivoa znanja i obaveštenosti o nekom problemu i posledično delovanje na stavove, uverenja i standarde ponašanja, ali uz istovremeno razvijanje i jačanje socijalnih veština i sposobnosti. Ovaj modalitet rada je visoko prepoznat kao pogodan, interesantan i koristan. Međutim, da bi on ostvario svoje efekte, važno je da ispunji i određene uslove. Potrebno je da radioničarske aktivnosti budu organizovane tako da učenici iskustvenim učenjem, kroz interakciju i aktivno učešće, unapređuju postojeća znanja i razvijaju veštine. Međutim, praksa pokazuje da to nije uvek baš tako lako postići, te da kreiranje i izvođenje dobre radionice zahteva znanje i izgrađene veštine samih realizatora.

Stoga, ovaj **VODIČ** je osmišljen sa ciljem da ponudi konkretne alate koji će vam pomoći da savladate radioničarski rad sa učenicima (baziran na interaktivnom učenju) u oblasti prevencije rizičnih ponašanja i koji će vam omogućiti da raznovrsne ideje oživite u interakciji sa učenicima. Ono što ćete i sami shvatiti dok budete prolazili kroz sve delove vodiča, jeste da se prikazane tehnike, vežbe i igre u velikoj meri mogu primeniti i u prenošenju akademskog znanja, te mogu poslužiti kao podloga za uključivanje novih dinamičnih elemenata u nastavni proces. U odabiru tehnika, posebna pažnja posvećena je njihovoj primenjivosti u onlajn i uživo kontekstu, te sve prikazane tehnike mogu biti korišćene kako u tradicionalnom načinu izvođenja nastave, tako i u aktuelnim, izmenjenim pandemijskim uslovima, ali i u post-COVID vremenu koje sledi.



DEO I NJENO VELIČANSTVO – RADIONICA

Radioničarski rad predstavlja idealnu formu u kojoj je, sa jedne strane, moguće ostvariti preventivne efekte, a sa druge maksimalno omogućiti aktivno učešće učenika, te postizanje raznovrsnih benefita interaktivnog učenja. Međutim, da biste uspešno pripremili i izveli visoko-interaktivnu radionicu (ili više njih) sa učenicima, postoje koraci koje je potrebno da pročete, kao i preporuke koje je potrebno da uvažite u što je većoj meri moguće u uslovima u kojima se sprovodi direktan rad sa učenicima.



KAKO ZAMIŠLJAMO RADIONICU

Radionica kao modalitet rada ima svoj dug staž u primeni u radu sa decom i mladima. Međutim, kako se ovaj termin koristi u različitim kontekstima, tako je uočeno da postoje određena neslaganja u razumevanju njegove suštine kao edukativne intervencije. Stoga će u nastavku biti prikazane neke od najčešćih zabluda kada su radionice u pitanju, kako bismo vam pomogli da ne zalutate na svom radioničarskom putu.

„RADIONICA NE MORA DA BUDE INTERAKTIVNA“. Koliko god bi trebalo da se podrazumeva da radionica neguje interakciju i aktivno učešće učesnika u unapređenju znanja i veština, u praksi ovo često nije slučaj. Kako se termin radionica odomaćio u domaćoj javnosti, raznovrsni tipovi aktivnosti podvode se pod njega. Posebno ukoliko se iskorači iz direktnog rada sa decom i mladima i zakorači u biznis svet. Stoga, važno je da imate na umu da vam je cilj da sprovedite visoko-interaktivne radionice sa učenicima zasnovane na interaktivnom učenju, kako bi dobili „najviše“ od upotrebe ove metode rada. U samom radu sa učenicima, ne zaboravite da sve vreme održavate dvosmernu komunikaciju i da podstičete visok nivo njihove međusobne interakcije tokom radionice.

„RADIONICU MOGU DA VODE SAMO ISKUSNI, KREATIVNI PRAKTIČARI“. Za izvođenje radionica potrebno je da vladate određenim veštinama, a sa više iskustva, bićete sve sigurniji u radioničarskom radu sa učenicima. Međutim, to nikako ne znači da, ukoliko ste početnik, ne treba da se upustite u radioničarski rad sa učenicima. Potrebno je samo da se dobro pripremite, a može vam pomoći ukoliko ste sami imali iskustva kao učesnik u radionicama – jer se suština radioničarskog rada ogleda u iskustvenom učenju, te bolje razumete proces koji se dešava na radionici ukoliko ste ga i sami doživeli. Uvek kao podršku možete pozvati iskusnije kolege, da vam pomognu u pripremi ili čak i u izvođenju određenih segmenata radionice ako osećate da vam je podrška potrebna.

„RADIONICA MOŽE DA SE IMPROVIZUJE“. Ukoliko ste vični, u radionicama ćete često koristiti i različite vežbe koje su zasnovane na improvizaciji. Međutim, to nikako ne znači da na zakazani susret sa učenicima treba da dođete nespremni, pa makar imali preko 30 godina iskustva u radioničarskom radu. Iskusni radioničari i te kako pripremaju svoje aktivnosti. Napravite jasan i detaljan plan radionice, ne preskačite korake u njenoj pripremi. Ono gde improvizacija u izvođenju stupa na delo jeste tokom samog sprovođenja radionice. Tokom svakog susreta potrebno je da pratite potrebe i dinamiku grupe sa kojom radite, te da budete slobodni da promenite originalni plan koji ste napravili kako bi bolje odgovorili na trenutne potrebe vaših učenika (da promenite neku planiranu vežbu, ubacite novu, izbacite ceo neki segment na licu mesta i radionicu usmerite na detaljnu obradu problema koji je iskrsao na susretu i slično). Ova veština se razvija iskustvom.



„NAJVAŽNIJE JE DA RADIONICA BUDE ZABAVNA“. Radionica je često sinonim za zabavu, bar kada govorimo o radu sa decom. Ona podrazumeva izlazak iz tradicionalnih okvira nastave i očekuje se da unese nešto novo, interesantno i pobuđujuće. Iako jeste važno da radionica ispuni i ova očekivanja, to nikako ne znači da će ona da se završi na razonodi. Pozitivna grupna i afektivna atmosfera su preduslov koji se uspostavlja kako bi se osiguralo pogodno tle za unapređenje znanja i veština učenika. Stoga je važno da učenici sa radionice izađu sa mnogo više od osmeha na licu. Povremeno ćete sebi zadati zadatak da ceo susret posvetite zabavi sa učenicima, ali ćete i tada zapravo kroz zabavu raditi na jačanju grupne kohezije ili podizanju motivacije učenika za angažovanjem u budućim aktivnostima.

„VODITELJ JEDINI ZNA TAČNE ODGOVORE“. Radioničarski rad podrazumeva da voditelj (nastavnik) vodi učenike kroz proces saznavanja i jačanja veština. Stoga je primarni fokus na njihovim iskustvima i mišljenjima pre nego na tačnim i netačnim odgovorima koje mogu dati. Voditelj ima zadatak da kreira atmosferu u kojoj će se učenici osećati slobodno da dele svoje mišljenje, gde se neće osetiti „prozvano“ ako pogreše. Dodatno, važno je da je atmosfera podržavajuća u meri da i oni učenici koji imaju potencijalno problematične stavove budu dovoljno slobodni da ih podele – jer se tada otvara prostor za delovanje na njihovom preispitivanju. Nastavnik je u radionici praktično u ulozi moderatora i zadatak mu je da podstakne učenike na razmenu, diskusiju i zajedničko promišljanje, uz to da će im on dopuniti dodatnim informacijama znanja koja im pomažu da izvedu zaključke.

„JEDNA RADIONICA ĆE PROMENITI SVET“. Nekad sami realizatori imaju previsoka očekivanja. Nekad roditelji imaju previsoka očekivanja. Važno je uvek se podsetiti da nije moguće jednom edukativnom intervencijom, ma koliko ona bila dobra, ostvariti dugoročne efekte na sve učesnike i definitivno prevenirati pojavu rizičnih ponašanja. Sa druge strane, nije ni isključeno da će upravo vaša radionica biti ključna za pojedinačnog učenika i njegov dalji razvoj. Zato je važno da se implementira mnoštvo raznovrsnih aktivnosti kako bi se povećala verovatnoća dugoročnih pozitivnih efekata.

„NA RADIONICI SVI MORAJU DA UČESTVUJU“. Preporuka radioničarskog rada je da na samoj radionici nema posmatrača. To znači da, ukoliko neko drugi vodi radionicu, nije poželjno da nastavnik samo sedi i posmatra. Posmatrači remete grupnu dinamiku i narušavaju privatnost i otvorenost koje se neguju tokom radioničarskih aktivnosti. Sa druge strane, to što nema posmatrača na radionici ne znači po automatizmu da će svi učenici sve vreme radionice da učestvuju u baš svim vežbama. Moguće je da se u nekoj vežbi neko od učenika ne oseća dovoljno prijatno ili da čvrsto odbija da učestvuje. Važno je da se na radionici neguje dobrovoljnost učešća, te da se učenici ne sile da učestvuju u nekoj vežbi. U redu je dozvoliti im da budu „preskočeni“, ali je zadatak nastavnika tada da proba da razume koji razlozi stoje iza tog isključivanja, te treba postepeno da radi na motivisanju



učenika za ponovno uključivanje. To može biti i povremena provera da li učenik želi da se uključi, ali nikako ne treba da bude u formi „moljenja“ niti direktivnih naredbi.

„RADIONICA MORA DA TRAJE DUGO“. Preporuke za radioničarski rad podrazumevaju da jedna radioničarska sesija traje između 90 i 120 minuta. Međutim, ovo nije pravilo. Radionice mogu trajati i duže, a i kraće. Ono što je važno jeste način na koji je planirate, tako da maksimalno iskoristite vreme koje imate na raspolaganju. Zahtevnije je kreirati kraću radionicu koja će ispuniti željene ishode učenja, ali to svakako nije nemoguće. Samo vremensko ograničenje ne treba da vam bude prepreka za upuštanje u radioničarski rad sa učenicima.

„RADIONICA NE MOŽE DA SE REALIZUJE ONLAJN“. Interakcija se uglavnom vezuje za „živi“ kontakt i mnogim radioničarima je nezamislivo da svoje aktivnosti realizuju onlajn. Ima i primera kada se aktivnost prebaci iz uživo u onlajn, ali tada u potpunosti izgubi na interaktivnosti i pretvori se u predavanje kroz jednosmernu komunikaciju. U ovom vodiču otkrićete kako raznovrsne vežbe i igre koje zahtevaju visoku interakciju mogu uspešno da se realizuju i u onlajn okruženju.

RADIONICE ZASNOVANE NA INTERAKTIVNOM UČENJU

Interaktivno učenje najbolje rezultate daje kada se odvija u grupi, jer se jedino na taj način ostvaruje potpuna međuzavisnost učenika kroz podelu rada i zajedničku usmerenost ka cilju, odnosno rešavanju problema. Osnovu interaktivnog učenja u radioničarskom radu čini interakcija između subjekata koji uče, sadržaja koje uče i procesa u kojem se uči. Akcent se stavlja na proces, a ne na ishod ili rezultat procesa.

Pri planiranju bilo koje aktivnosti koja se zasniva na interaktivnom učenju potrebno je da se poštuju sledeća načela, odnosno pravila:

- sam vaspitno-obrazovni sadržaj treba da bude atraktivan za učenike;
- sadržaj i metodologija koji se biraju treba da budu usaglašeni sa nivoom prijemčivosti za interaktivno učenje;
- aktivnosti interaktivnog učenja treba organizovati tako da budu svrsishodne i ekonomične, odnosno da imaju jasno usmerenje i da se organizuju na način da sa što manje korićenih intervencija dovedu do željenog cilja;
- nastavnik treba da bude autentično, istinski motivisan i dobro pripremljen za izvođenje nastave zasnovane na interaktivnom učenju.



Osnovno pravilo kojim se treba voditi pri kreiranju bilo koje radionice (te i radionice zasnovane na interaktivnom učenju) jeste da ona treba biti usklađena sa potrebama i karakteristikama učenika. To ćete postići ukoliko poštujete sledeće smernice:

- Radionica treba da bude prilagođena uzrastu i razvojnoj fazi učenika. Veoma je važno da se rad na određenoj temi ne sprovodi ni prerano ni prekasno. Na primer, ukoliko želite sa učenicima da radite na prevenciji upotrebe alkohola, ove radionice treba da se sprovedu pre nego što deca zapravo dođu u kontakt sa konzumacijom alkoholnih pića. Radionice koje se uvode suviše kasno (u ovom primeru kada su učenici već počeli da eksperimentišu sa upotrebom alkohola) ili suviše rano (onda kada deca i dalje imaju negativne stavove prema upotrebi alkohola) naići će na ozbiljne prepreke u postizanju željenih ishoda.
- Radionice je pogodno sprovoditi onda kada su učenici „prijemčivi za promenu“ – kada se u okruženju dešava nešto zbog čega su „osetljivi“ i svesni značaja teme. To može biti na primer uvođenje radionica o reagovanju u vanrednim situacijama ili radionica o očuvanju životne sredine nakon učestalih požara koji se javljaju u našoj zemlji. Tada su učenici spremniji da ovladaju novim veštinama. Pored raznih spoljnih faktora, očekivane tranzicije za učenike takođe mogu biti pogodan prostor za obradu različitih tema, poput prelaska u peti razred, kada dođe novi učenik i slično.
- U planiranju radionice treba da poštujete kulturno, geografsko i ekonomsko iskustvo konkretne grupe učenika sa kojom radite, te sadržaj prilagodite specifičnostima grupe. Tako pospešujete usvajanje i osiguravate primenljivost stečenih znanja i veština. Na primer, ukoliko sa učenicima obrađujete temu reciklaže, nezaobilazni element mora biti da oni u svom okruženju imaju dostupne kante za reciklažu gde mogu da odlože reciklažni otpad iz svog domaćinstva.

Specifičnosti izvođenja radionice kroz interaktivno učenje pružaju značajan prostor za ostvarivanje vaspitnih uticaja škole. Tako, u radionicama baziranim na interaktivnom učenju se:

- kreira siguran prostor (i u fizičkom i u psihičkom smislu), u kome učenici osećaju slobodu da se izraze i budu otvoreni, ali i preuzimaju odgovornost prema sebi i drugima u grupi u zajedničkom procesu;
- neguje saradničko i socijalno učenje – učenje u grupi, sa grupom i od grupe. Grupa se u ovom slučaju ne koristi samo kao prirodno okruženje za život i učenje, niti samo kao partner za rešavanje kooperativnih zadataka već se koristi i kao izvor učenja o sebi, odnosima sa drugima i svetu oko sebe;
- podstiče aktivno učestvovanje učenika – prema načelu „što se više uložiš – to ćeš više i dobiti“. Podsticanje aktivnog učestvovanja učenika nije ograničeno samo na



učestvovanje u interaktivnim metodama nego podrazumeva i osnaživanje učenika da to načelo primenjuju i u životu;

- svaki učenik stavlja u poziciju nosioca znanja (pored nastavnika) – uvažavajući iskustva i znanja učenika, ali i potrebu svake osobe da se razvija i uči, te obaveze škole da učenima pruži priliku i uslove za to;
- neguje holistički pristup procesu učenja – kvalitetne radionice podstiču učenje koje je usmereno na različite aspekte identiteta učenika, odnosno na učenika u celini. Kvalitetno učenje podrazumeva dovoljno podsticaja i prostora, kako za misli tako i za osećanja, ali i praktičnu aktivnost, kao i prostor za razumevanje stavova i istraživanje vrednosti.
- obezbeđuje učenje u „zoni narednog razvoja“ – neophodno je da aktivnosti nose u sebi optimalnu dozu izazova (novine, zanimljivosti i sl.), koja će učenike izmestiti iz zone komfora u onoj meri koja je dovoljna za lični rast i razvoj. Kvalitetno učenje se retko događa u „zoni komfora“.

KORACI U KREIRANJU RADIONICE

U radu kroz interaktivno učenje, fokus je sve vreme na aktivnosti učenika. Nastavnik je tu da usmerava lični angažman učenika i podstiče ih da kroz predložene aktivnosti otkrivaju/istražuju/testiraju/zaključuju. Stoga, struktura radionice treba da bude takva da podstakne maksimalno učešće učenika, ali i da ostavi dovoljno prostora nastavniku da to učešće usmeri na način da se ostvari cilj i da učenici kroz zajednički rad usvoje ključne poruke i veštine ka kojima je radionica bila usmerena. Posao kreiranja radionice nije uopšte jednostavan kako se na prvi pogled čini. On zahteva da jasno znate šta želite da naučite vaše učenike, da sami vladate znanjima ili veštinama koje želite da prenesete, kao i da baratate raznovrsnim tehnikama, vežbama i igrama koje vam omogućavaju da to znanje i veštine prenesete uz što veći stepen aktivnog učešća učenika. Priprema i izvođenje radionice podrazumeva da uspešno balansirate velikim brojem faktora, a da su vam potrebe, karakteristike i motivacija učenika uvek u fokusu. Priprema same radionice dešava se kroz set koraka.

KORAK 1: IZBOR TEME. Prvi korak u kreiranju radionice jeste izbor teme koju želite da obradite sa učenima. Tema može biti usmerena na obradu određenog problema, poput vršnjačkog nasilja, diskriminacije, govora mržnje, nasilja na internetu, kockanja, upotrebe alkohola i droga i drugo. Sa druge strane, možete radionicu usmeriti i na pozitivne teme, poput negovanja različitosti, emocionalne pismenosti, veština komunikacije, samoefikasnosti, zdrave ishrane, ekologije i slično. Nekada ćete, u skladu sa pravilom o poštovanju uzrasta i razvojne faze, odabrati da se nekom temom bavite „izokola“. Na primer, ukoliko



želite da obrađujete temu govora mržnje, ali planirate rad sa učenicima četvrtog razreda koji su i dalje isuviše mladi za obradu ove teme, sa njima možete raditi na negovanju različitosti kao sastavnom elementu borbe protiv govora mržnje. Važno je da ste vi dobro upoznati sa temom o kojoj želite sa učenicima da realizujete radionicu, kako ih ni u jednom trenutku ne bi usmerili u pogrešnom pravcu. Ukoliko želite sa njima da obradite neku temu koja je i za vas nova, pre daljih koraka se detaljno upoznajte sa samom temom.

KORAK 2: FOKUSIRANJE TEME. Važno je da odredite koji deo teme ćete sa učenicima obrađivati i šta vezano za temu želite da postignete. Nije moguće kroz jednu aktivnost, ali ni seriju aktivnosti obuhvatiti „sve“ vezano za određenu temu. Na primer, ukoliko želite sa učenicima da radite na njihovim emocijama, postoji veliki broj mogućnosti „na koju stranu“ možete krenuti. Možete se baviti emocionalnom pismenošću učenika, te svoj rad sa njima fokusirati na prepoznavanje i razumevanje sopstvenih i tuđih emocija; možete odabrati određenu emociju, te radionice fokusirati na to da učenici razumeju ulogu konkretne emocije, znaju da je prepoznaju i umeju da je ispolje (da je ne sakrivaju); možete odabrati neku neprijatnu emociju (poput ljutnje) i usmeriti se na ovladavanje tehnikama za njenu kontrolu, kako bi prevenirali nekonstruktivno ispoljavanje ljutnje i javljanje besa i tantruma; možete se specifično baviti ulogom emocija u komunikaciji te vežbati sa učenicima njihovo opažanje i razumevanje verbalnih, paraverbalnih i neverbalnih emocionalnih signala i njihove povezanosti sa komunikacionom porukom; možete raditi na podsticanju empatije; kao i na još mnogo toga. Svakako ćete radionicom unapređivati znanja i/ili veštine učenika, ali je važno da napravite jasan fokus kako bi vaša edukativna intervencija bila uspešna. Drugi deo ovog koraka podrazumeva da odredite koliko susreta sa učenicima ćete posvetiti radu na temi kako bi ostvarili željeni cilj. Nije potrebno da sve aktivnosti smestite u jednu radionicu, posebno što u školskim uslovima najčešće imate ograničeno vreme za radioničarski rad. Stoga je moguće da temu podelite na veći broj radionica. U tom smislu, treba da obratite pažnju da svaka radionica bude celina za sebe – da obradi određeni segment teme „od početka do kraja“, ali i da se radionice međusobno nadovezuju kako bi pospešile usvajanje znanja i veština. Dodatno, važno je da ne razvodnjite rad sa učenicima na jednoj temi (na primer, da realizujete osam radionica sa učenicima na istu temu u periodu od osam nedelja), jer će učenicima opasti motivacija zbog predugog trajanja i doživljaja ponavljanja.

KORAK 3: PRIPREMA „KOSTURA“ SCENARIJA RADIONICE. Bez obzira na to da li planirate realizaciju samo jedne ili većeg broja radionica, scenario je nezaobilazni deo radioničarskog rada. On predstavlja detaljan plan izvođenja radionice i uključuje sve ono što vam je značajno da biste uspešno realizovali radionicu od početka do kraja. Obuhvata strukturu konkretnih celina radionice, način na koji planirate te celine da izvedete sa učenicima, procenjeno vremensko trajanje svake celine i potreban dodatni materijal za izvođenje. Scenario je vaš interni dokument (ne deli se sa učenicima) koji vam pomaže da ispla-



nirate radionicu tako da budete sigurni da ćete njenom realizacijom ostvariti željeni cilj sa učenicima, ali vam pomaže i da samu radionicu uspešno izvedete. U prvom koraku vezanom za scenarije potrebno je da napravite kostur svake od radionica koje će činiti vašu temu. To znači da ćete za svaku radionicu sebi popisati koje celine će njome biti obuhvaćene, kao i koje ishode učenja planirate da ostvarite kroz konkretan susret. Ovako ćete proveriti da li je vaš inicijalni plan o strukturi teme i dalje „dobar“, odnosno da li takvim rasporedom radionica zaista uspešno stižete do cilja ili ga je potrebno modifikovati.

KORAK 4: DETALJNA RAZRADA SCENARIJA RADIONICE. Kada ste učvrstili kosture svih radionica koje čine jednu tematsku celinu, pristupate detaljnoj razradi scenarija svake pojedinačne radionice. Tada se bavite detaljnim opisom svih elemenata radionice, te se posvećujete sadržaju svakog konkretnog susreta sa učenicima. Struktura radionice treba da bude organizovana u tri dela/celine: uvodni – centralni – završni deo. Uvodni deo služi „zagrevanju“ učenika, odnosno njihovom uvođenju u temu i motivisanju na aktivno učešće. Pored toga, uvodni deo služi vam i da procenite učenična znanja i iskustva o temi koju obrađujete. Centralni deo radionice posvećen je direktno analizi i obradi teme i u njemu se najdirektnije fokusirate na prenošenje znanja i unapređivanje konkretnih veština, dok završni deo predstavlja dobar prostor da sa učenicima rezimirate ključne poruke, učvrstite naučeno, ali i da se opustite i zabavite. U ovom koraku bavite se odabirom konkretnih tehnika, vežbi i igara koje ćete koristiti u radionici, procenjujete koliko vam vremena treba za njihovo izvođenje i popisujete šta vam je sve potrebno od dodatnog materijala. U praksi ćete često svoj detaljno pripremljen scenario prilagođavati na licu mesta realnom toku radionice, što je ne samo u redu, već i poželjno, jer pokazuje da uspešno pratite potrebe učenika sa kojima radite. Izmene u realizaciji mogu biti uslovljene javljanjem nekog od izazova (poglavljje Alati za izazove tu je da pruži podršku upravo u takvim situacijama) ili povećanom pažnjom učenika za određeni segment susreta.

Kako je interakcija centralni konstrukt oko koga treba organizovati radioničarski rad baziran na interaktivnom učenju, u sledećem poglavlju vam predstavljamo alate za vašu akciju kroz interakciju. Ovi alati treba da vam pomognu da kreirate vašu visoko-interaktivnu radionicu i da iskoristite sve benefite interaktivnog učenja kako u početnom, tako i u centralnom i završnom delu susreta sa učenicima.



DEO II

AKCIJA KROZ INTERAKCIJU

Da bi jedna tematska radionica bila organizovana na način da u svom najvećem delu aktivira procese interaktivnog učenja, potrebno je da susret sa učenicima bude pažljivo osmišljen. U interaktivnom radu sa učenicima, nastavnici kontinuirano balansiraju između nivoa uključenosti i raspoloženja svih učenika, održavanja visokog fokusa pažnje, kombinovanja raznovrsnih aktivnosti zarad osiguranja dinamike, i samog sadržaja i cilja tematske jedinice, odnosno znanja i veština koje žele da prenesu na učenike. Kako bi se lakše snašli u planiranju ovakvih susreta sa učenicima, pripremili smo vam alate za vašu akciju kroz interakciju.

ALATI ZA ZAGREVANJE posvećeni su samom „otvaranju“ teme i susreta sa učenicima, ALATI ZA ANALIZU I OBRADU TEME usmereni su na centralni deo susreta i obuhvataju one tehnike kojima se direktno radi na unapređivanju znanja i veština učenika, a ALATI ZA ZATVARANJE fokusirani su na to na koji način, kroz interaktivni pristup, sa učenicima sumirati obrađeno i učvrstiti naučeno.

SREĆNO!

ALATI ZA ZAGREVANJE

Alati za zagrevanje su oni alati, odnosno tehnike i vežbe, koje omogućavaju nastavnicima da učenike „uvuku“ u temu časa i da odmah na startu aktiviraju njihovo aktivno učešće, te im probude motivaciju i interesovanje za temu. Zbog toga se najčešće započinje sa nekom zabavnom aktivnošću ili aktivnošću koja zahteva od učenika da nešto istraže/reše/otkriju kako bi im se pažnja pobudila i fokusirala. U te svrhe najpogodnije je uvesti određene igre ili vežbe koje na direktan ili posredan način uvode učenike u temu časa. Nakon što je učenicima pobuđena pažnja i aktivirana motivacija, drugi značajan element koji treba obuhvatiti u delu „zagrevanja“ jeste zapravo ispitivanje postojećih znanja ili uverenja učenika o temi koja se obrađuje na času. Često se i samim uvodnim igrama može otvoriti ovaj segment. Pored toga, moguće je iskoristiti raznovrsne jednostavne tehnike u ove svrhe, a koje se razlikuju od klasične diskusije sa učenicima. U nastavku će biti predstavljene igre i vežbe pogodne za početak radionice, kao i niz tehnika za procenu znanja/uverenja učenika.

ENIGMATSKE IGRE

ŠTA: Enigmatske igre su one zanimljive, misaone igre koje su nam poznate iz zabavnika, magazina i kvizova. U pitanju su igre poput slagalice, spojnice, osmosmerke, asocijacije, anagrama, vešala, rebusa, kvizova znanja. Sadržaj igre poželjno je osmisлити u skladu sa temom kako bi učenici napravili prve asocijacije na sam sadržaj časa koji sledi.

KADA: Enigmatske igre su pogodne za upotrebu na početku, ali i na kraju tematske celine, kada je poželjno aktivirati i usmeriti pažnju učenika. Kada se enigmatske igre koriste na početku časa, tada, pored pobuđivanja pažnje, služe uvođenju učenika u temu. Pored toga, one omogućavaju nastavnicima često i uvid u aktuelno znanje učenika (na primer, kada se koriste asocijacije ili kvizovi znanja). Međutim, ove igre se takođe mogu koristiti i za sam kraj tematske celine, za „zatvaranje“ i sumiranje teme, evaluaciju naučenog i razonodu nakon obrađene teme. Benefiti upotrebe ovih igara ogledaju se u tome što, pored pobuđivanja pažnje i motivacije učenika, često podstiču takmičarski i timski duh, kao i strateško i analitičko razmišljanje, tako da mogu biti zgodan odabir upravo onda kada se žele aktivirati ovi procesi.

KAKO: S obzirom na to da se igre mogu koristiti na početku, ali i na kraju radionice važno je istaći da sadržaj igre u tom slučaju neće biti isti. Na primer, ukoliko se igra vešala koristi kao tehnika zagrevanja onda će zadati pojam biti vezan za uvođenje učenika u temu (poput naziva teme ili nekog pojma koji je ključna asocijacija na temu), a ukoliko se koristi kao završna igra onda će se kroz vešala sumirati ključna poruka ili savet kako bi se utvrdilo naučeno.



SLAGALICE

- ☺ *Uživo:* Slagalice je moguće koristiti u učionici tako što će se fotografije određenih pojmova ili situacija koje želite da obradite na susretu sa učenicima pripremiti, odštampati u boji i iseći na delove slagalice (koji mogu biti bilo kog oblika, ne moraju biti u vidu „prave“ slagalice). Učenici se dele u grupe i svaka grupa ima zadatak da složi svoju slagalicu i pretpostavi o čemu će biti reči na tom času. Druga varijacija je da se slagalice zapravo koriste za potrebe podele u grupe, uz uvođenje u temu. U ovom smislu, moguće je pripremiti slagalice u broju grupa koji želite da imate (na primer tri), ali tako da se one jasno razlikuju jedna od druge (na primer, po boji). Svaki učenik dobija deo slagalice i ima zadatak da nađe svoju grupu. Poželjno je da sadržaj slagalice bude u vezi sa temom, kako bi imao i funkciju uvođenja učenika u sadržaj časa (na primer, ukoliko se bavimo emocijama, da se urade emotikoni u različitim emocijama).
- 🎧 *Onlajn:* Slaganje slagalice u onlajn formatu možete sa učenicima raditi putem programa *Jigidi* (jigidi.com). Slagalice možete napraviti tako da reflektuju sadržaj određene teme (na primer, fotografija rečenice u kojoj se daje definicija diskriminacije ili, ako se radi u završnom delu radionice sa ciljem sumiranja ključnih poruka, saveti za postupanje u slučaju vršenja pritiska vršnjaka ili situacije vršnjačkog nasilja), čime se učenici direktno uvode u temu ili uvežbavaju naučeno znanje. Kako izgleda proces kreiranja i slaganja slagalice možete pogledati na linku https://youtu.be/aohBFky2_64.

SPOJNICE

- ☺ *Uživo:* Pripremiti pojmove koji treba da se spoje – na temu koja se obrađuje na radionici. Na primer, ukoliko obrađujete temu o kockanju i igrama na sreću pojmovi u jednoj koloni mogu da budu: *bingo, ne ljuti se čoveče, rulet, coca-cola pronađi kod ispod čepa*, dok su u drugoj koloni sledeći pojmovi: *nagradna igra, kockarska igra, društvena igra, igra na sreću*. Pojmove je moguće ispisati na tabli, pripremiti putem prezentacije ili napisati na papirima pa zalepiti na tabli. Pojmovi se pišu/lepe jedan ispod drugog u okviru jedne kolone, a pored njih (sa malim razmakom) lepiti/pisati i pojmove iz druge kolone (jedan ispod drugog). Zadatak učenika je da spoje pojmove koji stoje u vezi. Druga varijacija je da se u jednoj koloni istaknu pojmovi, a u drugoj koloni definicije ili opisi tih pojmova, pa da učenici spoje pojam sa svojim opisom. Ova varijacija je pogodnija za završni segment susreta jer omogućava učenicima da utvrde naučeno i „razdvoje“ potencijalno slične stvari (na primer, da jasno naprave razliku između različitih tehnika manipulacije). Ukoliko želite dodatno da zabavite učenike moguće je igru pretvoriti u takmičenje, te učenike podeliti u grupe i dati im da pogađaju naizmenično. Ukoliko se odlučite za takmičarsku varijantu, potrebno je i da pripremite neki vid nagrade za pobednički tim.

- ☺ *Onlajn:* Igra se realizuje kroz opciju deljenja ekrana na platformama za komunikaciju sa učenicima, gde nastavnik upravlja samim spojnicama po željama učenika. Za onlajn pripremu spojnica pogodna je upotreba *Wordwall* (wordwall.net). Prikaz postupka kreiranja spojnica onlajn možete pogledati na linku <https://www.youtube.com/watch?v=I8XvATE14sl>.

KVIZOVI ZNANJA

- ☺ *Uživo:* Pripremiti kratka pitanja vezana za temu radionice. Pitanja mogu da budu otvorenog tipa, sa ponuđenim odgovorima, ili tvrdnjama tačno/netačno (da/ne). Poželjno je da odaberete ona pitanja koja će vam omogućiti da saznate šta učenici o temi znaju i koja će učenicima biti interesantna, a koja, sa druge strane, neće otkriti previše o ključnim porukama tematske jedinice, jer vas tek čeka „dublji“ rad na datu temu. Važno je pre početka kviza postaviti jasna pravila igre (podela u grupe, redosled odgovaranja, vreme za odgovor). Potrebno je sam postupak realizacije kviza učiniti što zanimljivijim učenicima kako bi bili dodatno motivisani za učešće i kako bi se, pored procene znanja i uvođenja u temu, zabavili. U tom smislu, možete pripremiti uz sama pitanja i poligon u učionici, gde će učenici, podeljeni u timove, morati da fizički dođu do pitanja i odgovore na njega kada se vrate u svoju grupu. Druga varijacija je da radite uz pomoć power point prezentacije. Tada možete koristiti velike vizuale u prezentaciji kako bi im učešće u kvizu bilo dinamičnije i fokusiranije. Na primer, da za netačne odgovore pripremite crveni bold X preko celog ekrana i zeleni bold znak „štiklirano“ za tačne odgovore.
- ☺ *Onlajn:* Za procenu ili proveru znanja učenika, te dodatno uvežbavanje naučenog možete koristiti program *Kahoot* (kahoot.com) gde je moguće preuzeti neki od postojećih kvizova, kao i kreirati sopstveni kviz unosom pitanja i odgovora. Detaljno objašnjenje za korišćenje ove platforme možete pogledati u vodiču za upotrebu alata za onlajn učenje na stranici <http://cepora.org/prirucnici-za-nastavnike/>.

REBUSI

- ☺ *Uživo:* Osmislite rebus na temu koju obrađujete na radionici. Za osmišljavanje rebusa može da se koristi kombinacija slova, fotografije i znakova. Objasniti učenicima pravila rešavanja rebusa uz jasno isticanje da apostrof iza i ispred slike označava da se odbacuje jedno slovo od pojma koji slika predstavlja. Ukoliko ima više apostrofa za svaki se odbacuje po jedno slovo. Rebus možete ispisati na tabli, prikazati putem prezentacije ili napisati na papiru pa zalepiti na tablu. Obavezno ispod rebusa staviti broj crtica koji odgovara skrivenoj reči/pojmu. Ova igra može da se organizuje i kao takmičarska (u tom slučaju učenici su podeljeni u dve grupe i naizmenično pogađaju).
- ☺ *Onlajn:* Igra se izvodi na isti način, s tim što je potrebno da nastavnik sa učenicima podeli svoj ekran (Zoom: opcija Share Screen) na kome će učenici videti zadati rebus.



ASOCIJACIJE

- ☺ *Uživo:* Učenike podeliti u timove (tako da u svakom timu bude jednak broj učenika). Pripremiti pojmove koji će se pogađati, a u vezi sa temom radionice. Na tabli nacrtati polja u obliku pravougaonika, jedan ispod drugog. Potrebno je da se nacrtaju ukupno četiri kolone. Prva kolona ima tri polja (A1, A2 i A3) i rešenje te kolone se crta ispod nje u obliku pravougaonika (A). Pored kolone A, crtaju se druga polja (B1, B2, B3) i ispod njih polje za rešenje (B). Isti postupak se ponavlja za kolone C i D. Ispod svih polja za rešenje crta se jedan veliki pravougaonik sa rešenjem cele asocijacije koje se obeležava sa „???”. Pravila podrazumevaju da svaki tim ima pravo da otvara samo po jedno polje i, ukoliko želi, može nakon toga da pokuša da pogodi rešenje bilo koje kolone, ili konačno rešenje cele asocijacije. Drugi tim može da odgovara tek kada prvi tim završi svoj krug. Svaki tim određuje svog predstavnika koji u ime tima bira polja i daje odgovore, te je potrebno da se, pre samog početka igre, učenici u svakom timu dogovore ko će im biti predstavnik. Sa otvaranjem polja započinje tim koji izvuče veću kartu iz špila karata (a može se koristiti i neki drugi slučajni metod odabira). Kada učenici otvore polje, nastavnik upisuje taj pojam u dato polje na tabli. Isti postupak se ponavlja i sa rešenjima. Nakon otkrivanja svih polja i konačnog rešenja, prokomentarisati sa učenicima polja i uvesti ih u temu radionice. Druga varijacija je da se pripreme unapred papiri na kojima će na jednoj strani biti napisana rešenja, a na drugoj oznake polja (A, A1, A2, A3 itd.). Svi papiri se lepe na tablu tako da učenici vide stranu sa oznakama polja. Obratiti pažnju da se polja zalepe tako da mogu lako i brzo da se odlepe. U ovoj varijaciji, kada učenici otvore polje ili pogode rešenje, nastavnik okreće taj papir i lepi na tablu tako da se jasno vidi odgovor. Ova varijacija je dinamičnija za učenike, ali zahteva više pripreme i važno je obratiti pažnju na to da se rešenja ne provide sa druge strane papira.
- ☺ *Onlajn:* Uputstvo za realizaciju ove igre u onlajn formatu je isto, samo što polja crtate na prezentaciji ili word dokumentu i onda podelite učenicima ekran kako bi mogli da rešavaju. Učenici se i ovde dele u grupe, ali nema potrebe da odlaze u odvojene „sobe“ za dogovore, mogu se samo dogovarati naglas unutar svoje grupe kada dođe na njihov red da daju odgovor. Važno je samo da jasno znaju ko je član koje grupe.

ANAGRAM

- ☺ *Uživo:* Anagram treba pripremiti pre početka časa – tako što od pojma koji želite da učenici pogode izmešate slova koja ga čine i razdvojite ih tako da od jedne reči napravite nekoliko celina (na primer, od pojma diskriminacija anagram može biti CADIN SIRI JM KAI). Zadati pojam je moguće napisati na tabli ili pripremiti papire tako da je na jednom papiru jedno slovo, što vam omogućava da ih lako pomerate kako bi presložili slova u željeni pojam. Učenici imaju zadatak da pogode tačan pojam. Takođe, anagram je moguće koristiti i za više reči ili kraću rečenicu.

- ☺ *Onlajn:* Igra se realizuje kroz opciju deljenja ekrana na platformama za komunikaciju sa učenicima (Zoom: opcija Share Screen) gde nastavnik upravlja samim anagramom po instrukcijama učenika. Za onlajn pripremu i izvođenje anagrama pogodna je platforma *Wordwall* (wordwall.net). Prikaz postupka kreiranja i proigravanja anagrama onlajn možete pogledati na linku https://youtu.be/RoRhWN_6aas.

OSMOSMERKA

- ☺ *Uživo:* Odabrati pojmove u vezi sa temom koja se obrađuje. U programu *Wordwall* (wordwall.net), naći igricu pod nazivom „Wordsearch“ i napraviti osmosmerku (program će izmešati date reči i složiti ih tako da ih učenici mogu naći). Odštampati je u onom broju primeraka koliko ima učenika. Igra može biti takmičarskog karaktera tako što će pobednik biti onaj učenik koji prvi pronade sve pojmove. U tom slučaju, pripremiti neku nagradu za pobednika. Vežba se može izvoditi i grupno, a da cilj bude da se u što kraćem vremenu nađu svi pojmovi. Može se uvesti da se učenici takmiče protiv vremena, te da imaju vremenski rok za koji treba da uoče sve pojmove. Ono što je važno jeste da u ovoj varijaciji osmosmerku treba pustiti putem prezentacije ili je nacrtati na tabli, tako da se osigura da svi učenici jasno vide njen sadržaj.
- ☺ *Onlajn:* Onlajn verzija može da se realizuje u grupnoj varijaciji, tako što će nastavnik podeliti svoj ekran (Zoom: opcija Share Screen) na kome se nalazi osmosmerka. Postupak kreiranja osmosmerke putem programa *Wordwall* možete pogledati na linku <https://youtu.be/gPqz9yXS3Xo>. Dodatno, obuhvatnu bazu pomenutih, ali i drugih onlajn igara možete naći u okviru programa *Wordwall* (wordwall.net). Za korišćenje ove aplikacije neophodno je da imate kreiran korisnički nalog ili da se ulogujete preko Google naloga kako biste pristupili kreiranju igara. Ova aplikacija nudi 18 različitih igara koje se lako sastavljaju. Nažalost, ova aplikacija ima ograničenje kreiranja samo pet igara sa jednog naloga.

PRIMERI

- Slagalice mogu biti pogodne za uvod u različite teme. Na primer, ukoliko se koriste za obradu teme emocija, onda se mogu pripremiti slagalice sa različitim emotikonima, a ako se na času obrađuje tema vršnjačkog nasilja, mogu se pripremiti slagalice sa različitim situacijama vršnjačkog nasilja (poput tuče, ogovaranja, pisanja uvredljivih komentara na internetu).
- Spojnice ili asocijacije mogu biti zgodne kada želimo da proverimo u kojoj meri učenici prepoznaju vezu između određenih elemenata teme. Ovo se može primeniti kada se obrađuju teme kockanja (na način prikazan u pojašnjenju same igre), vršnjačkog nasilja, emocija, ili bilo koje druge teme u kojoj će se prilikom rada dotaći obrade različitih kategorija i elemenata koji čine te kategorije.



- Kvizovi znanja, kada se koriste u uvodnom delu, treba da nam pomognu da saznamo koliko učenici neku temu poznaju. Oni mogu biti pogodni onda kada se obrađuju teme koje su česte u svakodnevnom diskursu učenika, te kojima su izloženi iz različitih izvora. Primer ovakve teme može biti uticaj digitalnih uređaja na zdravlje (kada zgodno pitanje za početak može biti na primer „sa koliko godina prosečno dete u Srbiji dolazi u dodir sa digitalnim uređajima“ ili „koliko sati prosečan učenik od „toliko“ godina koristi digitalne uređaje“). Kod ovakvih tema postoji šansa da, upravo zbog visoke izloženosti sa različitih strana, učenici imaju razvijena i određena pogrešna uverenja, te kvizom možemo da saznamo u kojoj meri je to slučaj i u našoj grupi. Otvaranje teme kvizom omogućava nam da „zagolicamo“ učenike pružajući im interesantne podatke o temi koje potencijalno nisu očekivali.
- Kvizovi takođe mogu biti pogodni za one teme za koje pretpostavljamo da postoji značajan raskorak u individualnom znanju učenika, pa želimo da ispitamo „gde“ su nam koji učenici. Ovo može biti slučaj na primer sa temom reciklaže, gde od individualnih navika porodice učenika u najvećoj meri zavisi koliko oni u ovom uzrastu znaju ili ne znaju o ovoj temi. U ovom slučaju, ukoliko kvizom dođemo do saznanja da neko od učenika izrazito dobro barata temom koju ćemo obrađivati, moguće je upravo tog učenika više angažovati u daljem radu, te ga aktivirati kada je potrebno dodatno objašnjenje bilo kad tokom časa. Ovakvim pristupom se osigurava da tom učeniku rad na ovoj temi neće biti dosadan, pruža mu se mogućnost da svoje znanje prenese na druge, a i dodatno se proverava da li je kod tog učenika znanje potpuno, ili postoje i određene „rupe“ ili pogrešna uverenja na koja treba delovati.

ISKUSTVENE VEŽBE

ŠTA: Za početak susreta sa učenicima pogodno je koristiti raznovrsne vežbe koje su danas sve poznatije i popularnije, a koje ne zahtevaju dodatne rekvizite i učenicima su veoma interesantne jer podrazumevaju njihovo puno učešće i iskustveno proigravanje. U mnogim priručnicima ovakve vežbe naći ćete pod terminima ledolomci (*ice breakers*) ili takozvani enerđajzeri (*energizers*). Ono na šta će biti fokus u ovom vodiču jeste način na koji koristite ove vežbe, što se može u mnogome razlikovati od toga kako ste se do sada susretali sa njima. U pitanju su vežbe prikazane u Alatima za izazove, a pogoduju zbližavanju i povezivanju učenika, grupnoj dinamici i saradnji, jačanju koncentracije i pažnje, kao i relaksaciji i zabavi.

KADA: Ove vežbe su zabavne učenicima, te je poželjno početi njima radionicu kako bi ih oraspoložili, razmrdali, pobudili im pažnju, ojačali koncentraciju i motivisali ih na dalje učestvovanje. Takođe, mogu se koristiti kada nastavnik proceni da se učenici još uvek nisu



upoznali u dovoljnoj meri (otkrili svoje sličnosti i specifičnosti) ili kada želi da proveri koliko se dobro poznaju. Ovakav pristup može biti veoma vredan kada je centralna tema koja se obrađuje na bilo koji način vezana za uvažavanje različitosti, toleranciju ili govor mržnje. Sa druge strane, upotreba ovih vežbi u nekim drugim temama pogoduje početku rada jer „okuplja“ pažnju učenika na jedno mesto, podiže ili usmerava energiju grupe i pomaže svim učenicima da se aktiviraju, što je značajno ako u grupi postoje učenici koji se više povlače i koji su često isključeni iz aktivnosti.

KAKO: Opis uživo i onlajn realizacije iskustvenih vežbi dat je u Alatima za izazove i moguće je primeniti ih u čistoj originalnoj formi kada služe usmeravanju pažnje učenika na nastavnika i podizanju motivacije za sopstvenim učešćem. Ono što je važno napomenuti je da se ove vežbe mogu prilagoditi i tematski obojiti, te time ostvariti i efekat kreiranja prvih asocijacija na temu kod učenika i vezivanja pobuđene energije za samu oblast kojoj će dalji zajednički rad biti posvećen. Neke od predstavljenih vežbi same po sebi mogu poslužiti za uvođenje u temu časa, te je poželjno pažljivo odabrati prvu vežbu, kako bi se iz nje izvukli maksimalno pozitivni efekti.

PRIMERI

- Ukoliko obrađujemo teme poput uvažavanja različitosti, vršnjačkog nasilja, govora mržnje ili tolerancije, vežbe „Jedino ja“ i „Veliki vetar duva“ u originalnoj formi omogućavaju učenicima da na interesantan, takmičarski način dublje upoznaju jedni druge i povežu se u svojim sličnostima i specifičnostima, te iskustveno uvažavaju i „poneguju“ različitosti i pre zvaničnog „razgovora“ o temi. Ovakav pristup omogućava učenicima suštinsko negovanje različitosti u praksi i budi im senzitivnost za ovu temu. U tom smislu, to otvara kvalitetan prostor za rad na svesnosti, znanju i veštinama nakon uvodnih vežbi.
- Tematsko usmeravanje vežbe može se predstaviti na primeru teme pritiska vršnjaka. Ovde, može se kao uvodna vežba izabrati „Dirigent“ – vežba u kojoj jedan od učenika napušta prostoriju dok se drugi dogovaraju ko će da bude skriveni vođa i pokazuje pokrete koji će ostali učenici da ponavljaju. Zadatak osobe koja je bila izvan prostorije je da pogodi ko je vođa/dirigent. Kako bi se vežba tematski vezala za pritisak vršnjaka, potrebno je na kraju izvođenja reflektovati na samu vežbu i zaključiti da je nekada lako uvideti ko „upravlja“ grupom i ko donosi odluke koje ostali prate, a ponekad je to zapravo veoma teško.



POPISIVANJE

ŠTA: Tehnika popisivanja podrazumeva da se sa učenicima pravi pisana lista asocijacija na određenu temu.

KADA: Popisivanje se primarno koristi kada želimo da procenimo aktuelan nivo znanja i informisanosti učenika. Popisivanje omogućava da se na osnovu učeničkih odgovora prilagodi dalji sadržaj tematske jedinice, kako bi se znanje i veštine koje želimo da prenesemo ili unapredimo oslanjale na postojeća znanja. Ovo nam omogućava da čas učenicima ne bude dosadan, ali ni nerazumljiv (ukoliko smo pripremili sadržaj o kome se ispostavi da ne znaju apsolutno ništa). Popisivanje je zgodno i za mapiranje određenih zabluda kod učenika (što se zaključuje iz učeničke liste), a ovo takođe može biti značajno za dalju obradu teme.

KAKO: Popisivanje se može uspešno izvoditi i uživo i onlajn.

☺ *Uživo:* Tehnika ima tri varijacije kada se primenjuje uživo. Prva varijacija podrazumeva da se učenici podele u manje grupe (do desetero dece) i na hameru ili bloku br. 5 svaka grupa za sebe popisuje tražene pojmove u vezi sa temom. Među učenicima možete pronaći dobrovoljca koji će da piše odgovore ili dodeliti ovu ulogu pojedincima koji imaju poteškoća sa disciplinom ili održavanjem pažnje tokom aktivnosti. Popisivanje se vrši dok se ne iscrpi lista odgovora, odnosno dok učenici ne nabroje sve što su želeli ili dok se ne naprave duže pauze u smišljanju odgovora. Druga varijacija obuhvata sličan model, ali podrazumeva duže izvođenje vežbe i dublju obradu neke teme. Naime, svaka grupa učenika dobija drugu temu na koju će raditi popisivanje (a koja je u vezi sa centralnom temom radionice). Na primer, jedna grupa dobija kao zadatak da opiše koja ponašanja ispoljavaju navijači, a druga koja ponašanja ispoljavaju huligani. Nakon određenog vremena, hameri se menjaju, tako da prva grupa dobija odgovore druge grupe, a druga grupa odgovore prve. Tada im se zadaje da pogledaju šta je ona druga grupa sve navela i da dodaju (bez precrtavanja ili prepravljavanja njihovih) i svoje odgovore. Ovakav pristup omogućava da se veći broj elemenata neke teme obradi popisivanjem, kao i to da odgovori jedne grupe podstaknu drugu na promišljanje i obrnuto. Treća varijacija podrazumeva da su svi učenici jedna grupa, a da se odgovori zapisuju na tabli. Ukoliko su učenici mlađeg uzrasta, popisivanje se vizuelnom modifikacijom može učiniti zanimljivijim, tako što se izbegava lista, već se nacrtaju nešto u vezi sa temom. Na primer, nacrtaju se sunce na centru papira pa učenici svoje odgovore upisuju na krakovima sunca, ili mobilni telefon pa se popisuje na ekranu telefona, ili zgrada sa puno prozora pa se u svaki prozor upisuje jedan odgovor, i slično.



☺ *Onlajn:* U onlajn verziji, na primer na Zoom platformi (detaljno objašnjenje za korišćenje ove platforme možete pogledati u vodiču za onlajn učenje na stranici <http://cepora.org/prirucnici-za-nastavnike/>), izvođenje vežbe zasnovane na popisivanju podrazumeva deljenje ekrana od strane nastavnika sa učenicima (Zoom: opcija Share Screen), gde nastavnik na nekom od dokumenata (npr. word ili ppt) popisuje odgovore učenika (ili neko od učenika preuzima ulogu domaćina „host“, pa deljenjem svog ekrana učenik popisuje odgovore tako da drugi vide). Postoji mogućnost i da učenici u zajedničkom četetu pišu odgovore na zadatu temu, a da nastavnik na jednom mestu sumira odgovore. Dodatno, moguće je koristiti neki od interaktivnih alata, koji su laki za korišćenje i deljenje sa učenicima, a veoma su vizuelno atraktivni što utiče i na održanje pažnje učenika, ali i osigurava njihovo aktivno uključivanje. Najpre vam predstavljamo *Jamboard* (jamboard.google.com) digitalnu tablu putem koje možete da razmenjujete odgovore sa učenicima. Na sledećem linku prikazano je kako to možete da uradite <https://youtu.be/WTMOCYs4Kg8>. Za potrebe popisivanja možete koristiti i još jednu veoma interesantnu aplikaciju *Padlet* (padlet.com), a detaljne smernice možete pogledati na linku <https://youtu.be/PSIEyihUTC8>.

PRIMERI

- Popisivanje se može koristiti pri obradi raznovrsnih tema. Učenici mogu popisivati na primer koja sve ponašanja njihovih vršnjaka smatraju nasilnim, koje sve emocije poznaju, koje sve igre na sreću su im poznate, za koje sve droge znaju i slično.
- Ukoliko sa učenicima obrađujete temu upotrebe droga, popisivanje droga koje učenici znaju vam daje izuzetno vredne informacije. S obzirom na to da za ovu temu važi pravilo da se učenicima ne otkriva „više nego što se mora“ o vrstama i efektima droga, popisivanje daje jasnu smernicu koje droge možete spominjati tokom daljeg rada na ovoj temi. Dodatno, uvid u učeničke odgovore omogućiće vam da saznate da li učenici pravilno prepoznaju droge (ili na primer i alkohol stavljaju na svoju listu), da li prepoznaju sinonimne nazive ili za njih veruju da su dve različite droge (kao što je to slučaj sa terminima marihuana i trava).
- Ukoliko se obrađuje tema vršnjačkog nasilja, popisivanje ponašanja koja učenici vide kao nasilna omogućava vam da uočite koja ponašanja učenici više prepoznaju, a koja manje.



RANGIRANJE

ŠTA: Rangiranje je tehnika kojom se dobijaju informacije o učestalosti ili intenzitetu neke pojave, situacije, ponašanja. Rangiranju uvek prethodi popisivanje, jer se na taj način dobijaju odgovori učenika koji se nakon toga međusobno porede po kriterijumu učestalosti (na primer, koje ponašanje vršnjačkog nasilja učenici škole češće ispoljavaju ili koje rizično ponašanje je češće prisutno u okruženju škole), ili po kriterijumu intenziteta (na primer, šta učenike više ljuti ili povređuje). U nastavku će biti predstavljena tri modaliteta tehnike rangiranja: par-rangiranje, skaliranje i ven dijagram.

KADA: Rangiranje se najčešće koristi za potrebe procene iskustva ili percepcije učenika. Kada želimo da dobijemo rang-listu kojoj je prethodilo poređenje svih popisanih elemenata, tada je pogodno da koristimo par-rangiranje. Onda kada nam je važno da učenici ocene svaki pojedinačni element sa liste (bez poređenja sa drugim elementima), tada je skaliranje prava opcija. Ven dijagram je pogodan za upotrebu onda kada se ispituje psihološki značaj nekog konstrukta za učenike.

KAKO: Rangiranje se može uspešno izvoditi i uživo i onlajn.

PAR RANGIRANJE

☺ *Uživo:* Nacrtati na tabli, hameru ili papiru iz bloka br. 5 matricu u koju se upisuju odgovori učenika dobijeni popisivanjem. Matrica se crta tako što se odgovori učenika raspoređuju istim redosledom uspravno i vodoravno (najlakše je da se za svaki pojam odredi neki simbol ili skraćenica kako bi bio brži unos u matricu) kako bi svaki pojedinačni odgovor mogao da se uporedi sa svakim drugim. Pitanja se postavljaju učenicima tako što im se zada da uporede dva pojma po određenom kriterijumu, npr. šta vas više plaši, šta će češće da vam se dogodi, šta više volite... i tako se uporede svi pojmovi (svaki sa svakim), sabere se broj ponavljanja kod svakog odgovora i odredi se rang lista. Kako se par-rangiranje realizuje grupno, sa celim odeljenjem, te svi učenici treba uvek da se opredele samo za jednu od dve opcije koja se u tom trenutku poredi, može se desiti da se učenici ne slažu u tome koju opciju žele da izaberu. U tim situacijama treba primeniti glasanje, gde se kao odgovor uzima ono što je odabrala većina učenika. Finalnu rang-listu prodiskutovati sa učenicima i proveriti da li se sa njom slažu. Kako izgleda postupak par rangiranja kada ovu tehniku realizujemo uživo možete pogledati na linku <https://youtu.be/aNyQVEyItfY>.

☺ *Onlajn:* U onlajn formatu moguće je par rangiranje uraditi u Excel-u (Microsoft Office Excel). U programu za onlajn komunikaciju sa učenicima (npr. Zoom platforma) neophodno je da nastavnici prvo podele ekran (Zoom: opcija Share Screen) kako bi učenici imali uvid u tok rangiranja. Nakon toga, sa leve strane potrebno je napisati pojmove dobijene popisivanjem, dodeliti im simbole i zatim popuniti matricu na osnovu odgo-



vora učenika. Celokupan postupak par rangiranja u onlajn formatu možete pogledati na sledećem linku <https://youtu.be/Bcp6xBOC1Is>.

SKALIRANJE

- ☺ *Uživo*: Na tabli zapisati odgovore učenika dobijene popisivanjem, a pored njih vrednosti po kojima želimo da učenici sprovedu skaliranje. Na primer, ukoliko će se skaliranje realizovati na skali od 1 do 3, nastavnik će naznačiti na tabli da vrednost 1 označava „nimalo“ ili „nikad“ (u zavisnosti od toga da li nas interesuje intenzitet ili učestalost, odnosno od toga šta se skalira), vrednost 2 označava „umereno“ ili „retko“, a vrednost 3 „veoma“ ili „uvek“. Učenicima se tada zadaje konkretan kriterijum po kome treba da za svaki pojedinačni odgovor izjasne na skali od 1 do 3 (npr. koliko te svaki navedeni razlog ljuti). Papiriće na kojima su zapisivali svoje odgovore učenici tada daju nastavniku. Podaci se obrađuju tako što se izračunava aritmetička sredina na osnovu svih odgovora učenika za jedan postupak ili situaciju sa liste (zbir svih ocena za jedno ponašanje se deli sa brojem učenika koji su dali odgovor na to pitanje). Na osnovu dobijenih prosečnih ocena svakog ponašanja/situacije pravi se rang-lista.
- ☺ *Onlajn*: U onlajn formatu možete koristiti *Mentimeter* – ranking ([mentimeter.com](https://www.menti.com/)). Sam alat nije komplikovan za korišćenje, ali je poželjno da pitanja budu pripremljena pre upotrebe. Učenicima u četvrtku pošaljete link <https://www.menti.com/> i ukucavanjem jednostavne šifre (koju dobijate kada napravite pitanje) učenici pristupaju pitanju i mogu dati svoj odgovor. Na vašem ekranu će se prikazati rezultati, što je poželjno podeliti (Zoom: opcija Share Screen) i sa samim učenicima. Postupak kreiranja pitanja možete pogledati na linku <https://youtu.be/40UchJP3XhE>.

VEN DIJAGRAM

- ☺ *Uživo*: Ven dijagram je specifičan jer služi za rangiranje psihološkog značaja određenih stvari/ljudi za učenike. U učionici se na sredini table ili hamer papiru nacrtava krug. Učenicima je potrebno objasniti da taj krug predstavlja njih same. Od prethodno popisanih pojmova, učenici treba da razmisle šta im je značajnije (u pitanju je psihološki značaj). Ukoliko im je nešto manje značajno, crtaju ga udaljenije od središnjeg kruga (njih samih), a ukoliko im je nešto više značajno bliže krugu. Kao i kod par-rangiranja, može doći do neslaganja između učenika, te je tada ponovo potrebno da se uvaži odgovor većine. Ono što ova tehnika pruža jeste vizuelni prikaz rang liste, a ovde je moguće i da se više elemenata nađe na istom rangu, odnosno da učenici ocene da su im određeni elementi podjednako značajni.
- ☺ *Onlajn*: U onlajn verziji možete koristiti interaktivni alat *Miro* (miro.com) pomoću kojeg učenici mogu vizuelno pozicionirati svoje odgovore na Ven dijagramu. Moguće je da vam učenici sugerišu gde tačno da pozicionirate određeni odgovor, ili pak da to oni urade sami. Nedostatak ove aplikacije je to što zahteva da budete ulogovani i vi i



učenici, odnosno da svi kreirate korisnički nalog, što tokom realizacije može oduzeti dosta vremena, a takođe nije pogodno za učenike mlađih razreda. Stoga preporučujemo pristupačniju alternativu – Jamboard. Upotrebu tehnike Ven dijagrama u Jamboard-u možete pogledati na linku <https://youtu.be/9Pqixs8m1Lg>.

PRIMERI

- Ukoliko želimo da ispitamo percepciju učenika o tome koje ponašanje vršnjačkog nasilja je najučestalije u našoj školskoj sredini, par-rangiranje je dobra opcija. U njemu, učenici će porediti svako ponašanje sa svakim, te se izbegava arbitrarna ocena učenika o najučestalijim oblicima nasilja u školi. Par-rangiranje je zgodno kada pravimo rang listu neke pojave u celini – kada ispitujemo koja ponašanja su najčešća u školi, na internetu, na sportskom terenu i slično. Znači, kada ne ispitujemo individualizovano iskustvo svakog učenika ponaosob, već nam je mišljenje grupe relevantno za dalji rad i zaključivanje.
- Skaliranje je zgodno kada nas interesuje da svaki učenik za sebe proceni koliko nešto često radi (poput učešća u rizičnim ponašanjima) ili koliko mu se nešto često ili jako dešava (poput burnih emocionalnih reakcija), odnosno kada želimo da dobijemo precizne rezultate ovakve procene za našu konkretnu grupu učenika. Na primer, ukoliko obrađujemo temu rizika na internetu, a učenici su popisivali na koje sve načine deca njihovog uzrasta provodi vreme na internetu, putem skaliranja svako od učenika oceniće da li nikad, retko ili često upražnjava svako od konkretnih ponašanja. Skaliranje je često zgodno i za izbegavanje društveno-poželjnih odgovora jer se sprovodi individualno i anonimno, te učenici mogu biti slobodni i da navedu da oni lično često praktikuju i određena rizična ponašanja, poput učešća u tuči (kada bi skaliranje primenili u obradi vršnjačkog nasilja).
- Kako se Ven dijagram koristi u rangiranju psiholoških doživljaja, tako ova tehnika može biti pogodna za ispitivanje tema poput školske bezbednosti, gde će učenici rangirati stvari/osobe koje im pomažu da se osećaju sigurno i bezbedno u školskom okruženju.



CRTANJE

ŠTA: Crtanje je kreativna tehnika u kojoj se učenicima zadaje da nacrtaju nešto što je važno za temu, a što je moguće predstaviti putem crteža. Može se sresti i pod terminom „mapiranje“ kada se koristi za teme poput školske bezbednosti pa se mapiraju fizičke lokacije na kojima se učenici osećaju (ne)bezbedno. Nakon crteža sledi diskusija sa učenicima i dalja obrada teme.

KADA: Crtanje se može koristiti u raznovrsnim situacijama kada se ispituje percepcija učenika o nečemu. Crtanje je pogodno kada želimo da uvedemo fokusiranu, energetski umirujuću grupnu ili individualnu aktivnost koja podstiče i kreativno izražavanje. Informacije dobijene putem crteža mogu se koristiti za preispitivanje postojećih stavova i/ili predrasuda o konkretnim kategorijama (da li su huligani uvek muškarci, da li su žrtve isključivo ženskog, a nasilnici muškog pola i slično). Dalje, opisi učenika mogu zapravo biti njihova projekcija iz realnog okruženja, te crteži pružaju prostor i za upoznavanje sa realnim situacijama, potrebama i pretnjama kojima su učenici izloženi.

KAKO: Crtanje se može uspešno izvoditi i uživo i onlajn.

- ☺ *Uživo:* Učenicima se zadaje da u manjim grupama zajednički, ili individualno crtaju na određenu temu. Učenike treba podsticati da u crtež uključe što više detalja, a ukoliko primetite da nemaju posebnu inspiraciju, podstaći ih pitanjima (na primer, dok crtaju neku osobu pitati ih da li je ta osoba muško ili žensko, šta ima obučeno, kako je raspoložena i slično). Moguće je da pored crteža napišu i karakteristike, osobine koje nisu mogli da ilustruju.
- ☺ *Onlajn:* U onlajn formatu moguće je da učenici crtaju samostalno u programima *Paint* ili *Paint 3D* pa da drugima pokažu svoj crtež opcijom „deljenje ekrana“ (Zoom: opcija Share Screen) ili da zajedno crtaju u nekom od interaktivnih programa (Jamboard, Miro). Uputstvo za korišćenje tehnike crtanja u programu Jamboard i Paint 3D možete pogledati na sledećem linku <https://youtu.be/PLjLK36JNQU>.

PRIMERI

- Pogodni primeri za upotrebu ove tehnike su ispitivanje percepcije različitih uloga (poput žrtve i nasilnika u vršnjačkom nasilju), percepcije specifičnosti pripadnika određene grupe (poput huligana ili pripadnika druge nacionalnosti), percepcije sopstvenih i tuđih reakcija (predstavljanje ljute osobe ili sebe kada su ljuti), percepcije posledica određenog rizičnog ponašanja (posledice upotrebe alkohola ili droga, ili prekomerne upotrebe interneta i slično).



VAJANJE

ŠTA: Vajanje podrazumeva da, koristeći se sopstvenim telima, učenici oblikuju jedni druge na osnovu svog iskustva ili viđenja specifične situacije/uloge. Jedan broj učenika dobija ulogu vajara/skulptora, a drugi učenici predstavljaju „gline“ koje vajari oblikuju u „skulpture“ na različite teme. Nakon oblikovanja, učenici, uz vođstvo nastavnika, razmenjuju utiske o kreiranim skulpturama.

KADA: Vajanje se koristi kada želimo da učenici vide i dožive putem telesne ekspresije svoja i tuđa iskustva povodom nekog segmenta teme koja se obrađuje. Na ovaj način istražuje se iskustvo, percepcija i informisanost učenika. Vajanje se može upotrebiti kod određenih tema umesto crteža, pružajući nam mogućnost da likove koje bi crtali oživimo i sagledamo ih iz realnijeg ugla, sa fokusom na analizu neverbalnog položaja tela i razumevanja konteksta koji ga okružuje. Vajanje je pogodno kada želimo da istražimo i da li učenici imaju predrasude o određenim grupama ili društvenim ulogama, kao i kada želimo da podstaknemo njihovo promišljanje o neverbalnim aspektima komunikacije.

KAKO: Vajanje se može uspešno izvoditi i uživo i onajn.

- ☺ *Uživo:* Učenici se dele u parove. Podela u parove može se sprovesti običnim prebrojavanjem i prozivanjem parova, a može se organizovati i na neki zanimljiv način (npr. izvlačenjem papirića na kojima su nacrtani simboli, pa se isti simboli pronađu i tako formiraju par). Učenici imaju zadatak da budu vajari i gline. Jedan učenik iz svakog para treba da podigne ruku i oni prvi dobijaju ulogu vajara. Druga osoba iz svakog para je glina. Vajar treba da izvaja glinu na određenu temu i tako napravi svoju skulpturu. Pravilo je da nema razgovora u toku vajanja. Istaći učenicima da budu obazrivi, te da polako pomeraju i oblikuju svoju glinu, bez naglih i neprijatnih pokreta. Oblikovanje se vrši tako što vajari fizički pomeraju svoje gline dok ih ne nameste u položaj koji žele da prikažu. Za to vreme, gline imaju zadatak da se prepuste vajanju svog para i da prihvate nameštanje u skulpturu. Vajari mogu i da pokažu (svojim telima) kako da se gline nameste (npr. kako da postavie određeni deo tela, facijalnu ekspresiju itd.). Kada završe, skulpture ostaju u nameštenom položaju i ne pomeraju se, a vajari mogu da krenu u oblizak skulptura – „na izložbu“. Nastavnik nastupa kao kustos izložbe i vodi diskusiju sa učenicima pored svake skulpture o tome šta u njoj vide (na šta im liči, zašto tako misle, šta ih je navelo da to zaključie). Nakon diskusije, grupa daje naziv skulpturi, a nakon toga se proverava sa vajarom koliko su pogodili/promašili u analizi predstavljenog. Kako se koja skulptura „obrađie“, ona izlazi iz uloge gline i kreće sa drugim učenicima u dalji obilazak izložbe. Kada se završi prvi krug, parovi menjaju svoje uloge i proces vajanja se ponavlja. Tehniku vajanja je moguće realizovati i uz dodatne varijacije kao što je „oživljavanje“ skulptura, tako što učenici predlažu šta bi to skulpture, odnosno učenici, mogli da izgovore u skladu sa ulogom koju predstavljaju. Ovo



se radi kada je važno da se upotpuni doživljaj i proveri da li sve što su učenici prepoznali u skulpturi i dalje „pije vodu“ kada joj se ubace i verbalni elementi.

- ☺ *Onlajn:* Kada se tehnika vajanja primenjuje u onlajn formatu učenici se dele u parove (prebrojavanjem ili prozivanjem parova), ali tada nisu u prilici da fizički nameste svoje gline i na taj način ih izvajaju. Stoga treba da svom paru, koji predstavlja glinu, pokažu kako da se namesti tako što se oni sami nameste u taj položaj, te se približe kameri kako bi se videla ekspresija lica. „Glina“ treba da „iskopira“ položaj vajara i da na taj način napravi skulpturu. Nakon podele u parove, reći učenicima da na svom ekranu „pin-uju“, odnosno stave u fokus ekran svog para (kako bi ga videli što bolje, u krupnom planu). Pored toga, napomenuti učenicima da mogu, ukoliko je potrebno, da se udalje od kamere, kako bi bolje mogli da pokažu položaj svog tela (mimo izraza lica), a da se mogu približiti kameri kada žele da prikažu facijalnu ekspresiju koju par treba da iskopira. Upotrebu tehnike Vajanje u uživo i onlajn formatu možete pogledati na linku https://youtu.be/YM8j_iaG-Cg.

PRIMERI

- Primeri tema u kojima se može koristiti ova tehnika su: vršnjačko nasilje (vaja se nasilnik ili žrtva), kontrola emocija (vajaju se skulpture u određenim emocijama, prikazuju se situacije kako su se konkretni učenici osećali u zadatoj emociji), huliganizam (vaja se huligan), upotreba droga ili alkohola (vaja se korisnik droga ili alkohola).
- Ukoliko se obrađuje tema emocionalne pismenosti, vajanje pruža mogućnost nastavniku da, na osnovu prikazanih statua, izvodi zaključke o sličnostima neverbalnih znakova određenih emocija, o različitosti razloga koji mogu dovesti do javljanja emocije, kao i o razlikama u intenzitetu emocionalne reakcije.

PREPORUKE ZA ZAGREVANJE

- Pažljivo odabrati uvodne vežbe jer, koliko god one bile samo početak aktivnosti i sadržinski ne vode do unapređenja znanja i veština, umnogome određuju atmosferu na času i postavljaju pogodno tle za dalje učenje i aktivno učešće samih učenika.
- Napraviti dobru kombinaciju radioničarskih vežbi tako da one prate jasan logički sled i omogućavaju sve vreme usmeravanje pažnje učenika dinamikom koja odgovara nastavniku zarad postizanja cilja same aktivnosti.
- Voditi računa da se radionica ne optereti sa mnogo tehnika za zagrevanje jer one ipak čine samo uvodni deo radionice. Iskustva iz prakse su pokazala da je „optimalna doza“ primena jedne do dve dobro odabrane vežbe zagrevanja u toku jedne



radionice. Na primer, moguće je odabrati jednu igru ili vežbu i jednu tehniku za procenu aktuelnog znanja učenika.

- Pratiti vremenski tok realizacije uvodnih vežbi jer, ukoliko su dobro odabrane, izazvaće visoko interesovanje učenika, a treba da se realizuju u relativno kratkom roku kako bi ostalo dovoljno vremena za centralne aktivnosti koje su ključne za unapređenje znanja i veština učenika.
- Pored vođenja računa o samom cilju aktivnosti, kontinuirano obraćati pažnju na aktuelnu dinamiku grupe, te kao intervenciju upotrebiti još neke od vežbi iz Alata za izazove ako se za tim ukaže potreba.

ALATI ZA ANALIZU I OBRADU TEME

Nakon uvodnih aktivnosti, kada smo učenike dobro „zagrejali“ i zainteresovali za temu, vreme je za centralni deo radionice. Tada nam je glavni fokus direktan rad na unapređivanju znanja i jačanju veština učenika, a za tu svrhu su korisni raznovrsni alati za analizu i obradu teme. U pitanju su tehnike i vežbe koje nam omogućavaju da temu obradimo na interaktivan način i da joj pristupimo tako da, pri radu na unapređenju znanja i veština učenika, aktiviramo njihovo postojeće znanje i dosadašnje iskustvo, te pružimo im priliku za istraživanje, promišljanje, analizu i iskustveno učenje. Sam izbor konkretne tehnike zavisi od procenjenih potreba i nivoa znanja učenika, ali i od spremnosti nastavnika za primenu „nesvakidašnjih“ tehnika. U nastavku će biti prikazane tehnike koje su vam sigurno poznate, ali i neke koje verovatno niste imali prilike da koristite u svom obrazovno-vaspitnom radu sa učenicima do sada. U opisima su istaknute one specifičnosti koje prate izvođenje tehnika tako da se postigne maksimalna interaktivnost sa učenicima i ostvare planirani ciljevi edukativne intervencije.

IZLAGANJE SADRŽAJA

ŠTA: Izlaganje sadržaja podrazumeva prenošenje novih saznanja učenicima putem usmene prezentacije.

KADA: Izlaganje sadržaja je najbolje koristiti onda kada postoji nastojanje da se prilikom obrade različitih tema postojeća znanja učenika upotpune novim saznanjima. Na ovaj način učenicima se pružaju nove informacije o temi, koje se oslanjaju na njihovo postojeće znanje ili im se otklanjaju određena pogrešna uverenja. Ova tehnika je izuzetno pogodna kada se obrađuje tema koja sa sobom nosi saznanja „činjeničnog karaktera“, poput zakonske regulative određenog problema, statističkih podataka i slično. Takođe, sumiranjem ključnih poruka, izlaganje sadržaja pogodno je i za izvođenje zaključaka o temi. Ukoliko je cilj unapređenje veština učenika, tada izlaganje sadržaja može biti samo dopunska tehnika, jer sama za sebe ne ostvaruje efekte na izgradnju veština.

KAKO: Sadržaj koji se prezentuje učenicima treba da odgovara njihovom uzrastu, razvojnoj fazi i procenjenom nivou znanja i informisanosti. U tom smislu, samom izlaganju sadržaja treba da prethodi neki vid procene znanja i uverenja učenika, kako biste osigurali da informacije koje dajete odgovaraju na saznajne potrebe konkretne grupe učenika. Za te potrebe možete koristiti različite tehnike za procenu (predstavljene u Alatima za zagrevanje) ili primeniti tehniku grupne diskusije (čije pojašnjenje sledi). Izlaganje konkretnog sadržaja može biti obogaćeno dodatnim materijalima, kao što su power point prezentacija koja sadrži kratke i jasne poruke i/ili različiti audio-vizuelni materijali koji ilustruju sam sadržaj (snimci, fotografije). Ovi dodatni materijali posebno su značajni kada se radi na promeni uverenja učenika, te tada služe kao „podrška“ uveravanju učenika u tačnost saznanja.

nja koje im pružate. Takođe, upotreba raznovrsnih nastavnih sredstava pogoduje različitim stilovima učenja i podstiče bolji fokus pažnje, te unapređuje razumevanje i pamćenje izloženog sadržaja od strane većeg broja učenika. Važno je i da prateći materijali budu usklađeni sa razvojnom fazom, uzrastom i nivoom znanja učenika, te je potrebno pažljivo ih odabrati. Neki od alata za kreiranje različitih tipova prezentacija prikazani su u vodiču za upotrebu alata za onlajn učenje, koji možete potražiti na: <http://cepora.org/prirucnici-za-nastavnike/>. U samom izlaganju sadržaja, poželjno je pozvati se na postojeća znanja učenika i njihova iskazana uverenja, kako bi se poboljšali efekti prenošenja novih saznanja ili kako bi se pospešila verovatnoća promene pogrešnih uverenja. Dodatno, značajno je da se tokom izlaganja sadržaja izbegavaju informacije koje su učenicima već dobro poznate, kao i da se naglase ključne poruke koje želite da prenesete. Još jedna značajna smernica za izlaganje sadržaja jeste da ono najčešće treba da bude oslobođeno emocija, kako učenici ne bi stekli pogrešan utisak da vam je namera da ih uverite u vaša lična ubeđenja.

- ☺ U živo: Ukoliko želite da koristite prateće audio-vizuelne materijale uz svoje izlaganje, potrebno je da proverite da li imate odgovarajuće tehničke uslove za izvođenje, poput projektora, zvučnika, internet konekcije i slično.
- 🗣 Onlajn: U onlajn verziji, na primer na Zoom platformi, za prikazivanje dodatnih materijala (snimaka, fotografija, prezentacije) neophodno je deljenje ekrana od strane nastavnika (Zoom: opcija Share Screen) sa učenicima. Pri deljenju bilo kakvog audio sadržaja, važno je odabrati opciju na platformi koja omogućava da se deli i zvuk sa vašeg kompjutera, kako bi učenici zapravo čuli audio zapise. Dodatno, poželjno je da se željeni video zapisi ne puštaju preko YouTube platforme, jer onda sam kvalitet prenosa zavisi i od vašeg i od interneta svih učenika. Stoga je poželjno da video materijale puštate direktno sa svog kompjutera. Ukoliko vam je upotreba YouTube-a jedina opcija, alternativa može biti da učenicima u prostor za ćaskanje „chat” pošaljete link ka videu, pa da ga svako za sebe samostalno pogleda.

PRIMERI

- Usklađivanje prenošenja informacija sa uzrastom i razvojnom fazom učenika ilustrovaćemo primerom izlaganja sadržaja o posledicama nekog problema (poput bilo kog zavisničkog ponašanja, huliganizma, govora mržnje i slično). Prilikom ukazivanja na posledice poželjno je izbegavati isticanje dugoročnih posledica koje mogu delovati daleko i neostvarivo, već je praktičnije usmeriti se na kratkoročne posledice koje su učenicima bliže i realističnije. Na primer, ukoliko sa učenicima govorimo o štetnoj upotrebi alkohola i kao jednu od posledica istaknemo mogućnost nastanka bolesti zavisnosti, to učenicima može delovati daleko i apstraktno. Nasuprot tome, ako istaknemo negativne posledice koje



alkohol ima na pamćenje, učenje i samim tim ostvarivanje školskih obaveza, učenici će bolje razumeti kako se upotreba alkohola može odraziti na njih lično.

- Putem izlaganja sadržaja učenicima se mogu približiti i određene zakonske regulative od značaja za temu. Tada je važno da se njihov sadržaj pojednostavi i jasno predstavi, kao i to da se izdvoje samo oni elementi koji se direktno odnose na učenike ili temu koja se obrađuje. Na primer, da im bude jasno šta od ponašanja je zabranjeno, koje su sankcije za kršenje propisa itd. U ovom delu, važno je da učenici saznaju kakva je zvanična društvena reakcija po pitanju problemske teme koja se obrađuje (na primer, učenici se uvek iznenade kada saznaju da sa 14 godina postaju krivično odgovorni i da tada, pred zakonom, samostalno snose odgovornost za svoje postupke).

GRUPNA DISKUSIJA

ŠTA: Grupna diskusija podrazumeva razmenu mišljenja i stavova učenika o temi koja se obrađuje, pri čemu se sama diskusija odvija na nivou celog odeljenja.

KADA: Grupnu diskusiju je moguće voditi za bilo koji segment obrađivane teme – kada želite da angažujete učenike u njihovom procesu saznavanja. U tom smislu, grupna diskusija vam pomaže da učenici promišljaju, te kritički sagledavaju informacije koje im nudite vi ili drugi učenik, kao i da samostalno donose zaključke. Tehnika grupne diskusije posebno je korisna za primenu kada su stavovi učenika u fokusu, onda kada se očekuje da učenici imaju oprečna uverenja, gde je potrebno kreirati takvu atmosferu da oni učenici koji imaju „problematične“ stavove budu slobodni da ih podele. Grupna diskusija omogućava i da otvorite razgovor o konkretnoj temi sa učenicima, da čujete njihova mišljenja i podstaknete ih da iznesu argumente za svoje stavove, time pružajući priliku drugim učenicima da promisle i podele svoja mišljenja na datu temu, potencijalno pružajući i „kontra“ argumente. Ovu tehniku moguće je koristiti pre samog izlaganja sadržaja, kako bi se kroz nju prikupili argumenti učenika koji će vam pomoći da jasnije izvedete zaključak na način koji učenici razumeju i koji je blizak njihovom iskustvu. Dodatno, grupna diskusija vam omogućava da u unapređenju znanja uključite i same učenike i izbegnete doživljaj tradicionalnog frontalnog predavanja, jer argumentaciju za različite stavove iznose sami učenici, a nastavnik je tu da moderira diskusiju i povede je u pravcu koji pogoduje razvoju znanja i promeni pogrešnih uverenja učenika. Stoga, ova tehnika je pogodna onda kada nastavnik želi da „smanji“ svoje delovanje na času, a da „pojača“ aktivnost samih učenika u unapređenju njihovog znanja.

KAKO: Grupna diskusija otpočinje tako što nastavnik postavlja pitanje o mišljenju učenika na određenu temu (na primer, „Da li ste nekad videli posebne kante/kontejnere za smeće – u koje sme da se baci samo određena vrsta smeća?“). Ukoliko se grupna disku-

sija koristi za saznavanje informacija o temi, onda će nastavnik postavljati pitanja i potpitanja koja će pomoći učenicima da izvedu adekvatne zaključke i koja će ih voditi u procesu saznavanja – od njihovih znanja i mišljenja, preko uvođenja novih informacija, do samostalnog zaključivanja. U ovom smislu, nastavnik moderira učenički proces dolaska do saznanja koje je od značaja za tematsku jedinicu. Poželjno je podstaći veći broj učenika da se uključi u diskusiju, ali se diskusija završava onda kada je grupa došla do „tačnog“ odgovora. Sa druge strane, ukoliko su učenički stavovi u fokusu grupne diskusije, njen tok će ići nešto drugačije. Diskusija i u ovom slučaju otpočinje postavljanjem pitanja o mišljenju učenika na određenu temu. Pitanje je najbolje oblikovati u neutralnom tonu, tako da učenicima ne bude očigledno da želite da ispitajte njihove stavove. Na primer, ukoliko se obrađuje tema huliganizma, pitanje za otvaranje diskusije može biti „Da li su svi navijači huligani?“. Ukoliko se pitanje formuliše sa „Da li mislite da...“ učenici su tada manje spremni da daju odgovore, jer prepoznaju da će njihova lična uverenja biti izložena pred celo odeljenje. Kada se ovakva formulacija izbegne, učenici su spremniji da se uključe jer imaju utisak da se govori „samo“ o znanju, gde će se javiti prvo oni učenici koji veruju da znaju „tačan“ odgovor, a time će podstaći i druge koji veruju da taj odgovor nije bio „tačan“. Bez obzira na to da li prvi odgovori učenika podržavaju ili su protiv teze koju i sam nastavnik zastupa, važno je da grupna diskusija traje određeno vreme, odnosno da nastavnik podstakne i ostale učenike da se slože ili ne slože sa iznesenim stavovima, odnosno da dopune argumente ili daju suprotne. Nakon što je diskusija otpočela, moguće je uvesti temu „mišljenja“ odnosno upitati učenike zbog čega misle o toj temi na određeni način. Ovde je moguće da će učenici kao obrazloženje svojih stavova navoditi svoje ili iskustvo bliskih ljudi, te je potrebno da nastavnik bude podržavajuć ka ovakvim primerima i daljom diskusijom ih uveže direktno sa temom. Ukoliko se iznedre stavovi za koje nastavnik smatra da su problematični (u našem primeru stavovi koji podržavaju huliganizam), pre direktne intervencije ka učeniku u smislu ispravljanja i uveravanja u suprotno, treba upitati ostale učenike, odnosno grupu u celini da li ima neko ko se sa iznesenim ne slaže, odnosno da misli drugačije. Time se pruža prilika učenicima da sami „intervenišu“, izbegava se direktno označavanje odgovora učenika kao „pogrešnog“ i neguju se pozitivni vršnjački uticaji. Dodatno, kako bi učenici bili slobodni da podele svoja promišljanja i iskustva, pa makar ona bila „negativna“, potrebno je da nastavnik vođenju diskusije pristupi emocionalno neutralno i da nema osuđujuće reakcije na iznesene stavove učenika. Tokom grupne diskusije uloga nastavnika prvenstveno se ogleda u usmeravanju i podsticanju diskusije kroz postavljanje potpitanja i usmeravanje fokusa ka učenicima koji imaju raznovrsne argumente za svoje mišljenje. Tek nakon razmene mišljenja među učenicima i javljanja onih argumenata koji pogoduju željenom zaključku, nastavnik pribegava njegovom izvođenju.



- ☺ *Uživo:* Potrebno je da učenici tokom diskusije što više imaju osećaj grupnog razgovora o određenoj temi, te je poželjno da nastavnik izvođenju diskusije uživo pristupi „opušteno“, da izbegne „ocenjivački“ stav koji bi učenici poistovetili sa ispitivanjem. U tom smislu, potrebno je da nastavnik ne bude distanciran od učenika tokom izvođenja, odnosno da ne sedi formalno za katedrom, već da se šeta po učionici (ispred table ili među učenicima) ili sedi na nekom drugom mestu u odeljenju.
- ☺ *Onlajn:* U onlajn formatu diskusija se obavlja putem nekog od programa za komunikaciju sa učenicima, kao što je na primer Zoom. Kako je u onlajn prostoru teže pratiti aktivnost učenika i postići da se izbegne govor u glas, moguće je uvesti pravilo da se učenici javljaju za reč putem „podignute šake“ (Zoom: opcija Reaction/Raise Hand).

PRIMERI

- Grupnu diskusiju je moguće voditi za unapređenje znanja o bilo kojoj temi. Na primer, ukoliko želimo učenicima da unapredimo znanje o reciklaži, diskusiju možemo početi „izokola“, pružajući učenicima prostora da iskažu svoje znanje, podele iskustva i predoče svoja promišljanja na temu. Tako, ako otvorimo diskusiju sa pitanjem „Da li ste nekad videli posebne kante/kontejnere za smeće – u koje ne sme da se baci bilo koje smeće?“, a ne sa direktnim pitanjem „Da li znate šta je reciklaža?“, imamo prostora da nastavimo u različitim pravcima pre dolaska na samu centralnu temu, što omogućava učenicima da oni promišljaju, povezuju i zaključuju. Na primer, potpitanja koja slede mogu biti „Da li takve kontejnere imate u blizini svoje kuće?“, „Da li znate koje smeće ide u te kontejnere?“, „Da li ste nekad bacali smeće u te kontejnere – i koje smeće?“, „Zbog čega ti kontejneri uopšte postoje?“.
- Ako se koristi za preispitivanje stavova učenika, tada pogodne teme za ovako vođenu grupnu diskusiju mogu biti govor mržnje, tolerancija, prava manjina, ljudska prava, huliganizam i slično. Pitanja kojima se mogu otpočinjati diskusije u ovom smislu mogu biti oni elementi koji su ključni za nastanak pogrešnih uverenja. Tako, početna pitanja, u pomenutim temama, mogu biti „Da li su svi navijači huligani?“, „Po čemu se razlikuju muškarci i žene?“, „Po čemu se ljudi sve razlikuju?“. Važno je da uvodno pitanje ne bude isuviše „agresivno“, te da otvori prostor za razmenu mišljenja i otvoreno iskazivanje stavova.

DEBATA

ŠTA: Debata je visoko strukturirana diskusija koja se izvodi prema posebno utvrđenim pravilima. Predstavlja vremenski organizovan postupak iznošenja argumenata za ili protiv određenog stava o konkretnoj temi.



KADA: Debata kao tehnika usmerena je na unapređenje kritičkog promišljanja i argumentovanog zastupanja stavova. U tom smislu, ova tehnika je uvek dobar odabir ukoliko vam je cilj da unapredite upravo ove veštine učenika. Pored toga, debata može biti od koristi onda kada želite, kao i kod grupne diskusije, da učenici u što većoj meri samostalno dođu do određenih saznanja vezanih za temu, odnosno kada nastojite da „pojačate“ učešće učenika u njihovom saznavanju, a da smanjite vašu aktivnost.

KAKO: Debata se izvodi po unapred utvrđenim pravilima koja nije moguće menjati u toku izvođenja. Poštovanje pravila debate je od ključnog značaja za njenu uspešnu realizaciju. Za razliku od grupne diskusije, debatu ne usmerava nastavnik, već se diskusija odvija između samih učenika, a uloga nastavnika je da osigura poštovanje pravila debate (ograničeno vreme za iznošenje argumenata, izlaganje samo kada imaju reč). U debati se diskusija pokreće tako što nastavnik pročita učenicima unapred osmišljenu tvrdnju. Nakon toga, potrebno je da se učenici podele u tri grupe, od kojih će dve predstavljati zastupnike ZA i PROTIV date tvrdnje, a treća će biti neutralna, u funkciji žirija u debati. Moguće je da se učenici grupišu prema svojim željama ili da nastavnik nasumičnim izborom određuje ko će pripasti kojoj grupi. Grupe ZA i PROTIV imaju ograničeno vreme za pripremu svojih argumenata i dogovaraju ko će prvi iz grupe zastupati njihov stav. Može se dozvoliti da grupe, u pripremi svoje argumentacije, koriste i internet izvore za prikupljanje dodatnih saznanja. Zatim, ponovo u ograničenom vremenskom roku (npr. 30-60 sekundi), pripadnici obe strane, naizmenično, obrazlažu i argumentuju svoje mišljenje, sa ciljem da opovrgnu argumente druge strane i neutralnu grupu ubede u svoj stav. Na kraju svakog „kruga“ debate, neutralna grupa se glasanjem izjašnjava koja je „strana“ tokom argumentovanja bila uverljivija.

Debatu je moguće izvoditi u nekoliko modaliteta. Prvi podrazumeva da debata ima onoliko „krugova“, odnosno da se obradi onoliko tvrdnji koliko je potrebno da svi učesnici iz grupe ZA i PROTIV budu u prilici da brane argumente svoje strane. U ovoj varijaciji, učenici koji su u neutralnoj grupi imaju sve vreme ulogu žirija. Druga varijacija podrazumeva da postoji vremensko ograničenje za debatu, te se onda bira obrada one tvrdnje koja je od ključnog značaja za samu temu koja se obrađuje. U ovoj varijaciji, fokus je na informacijama koje će se iznedriti kroz debatu, a manje na samom iskustvu učesnika. Treća varijacija je najdinamičnija, ali zahteva i najviše vremena. Podrazumeva da se debatom obradi onoliko tvrdnji koliko je potrebno da svi učesnici prođu kroz sve uloge – da budu u timu ZA, u timu PROTIV i da budu u poziciji da ocenjuju argumentaciju drugih. Ovo se postiže tako što učenici prostorno sede na stolicama tako da su ekipe ZA i PROTIV jedna preko puta druge, a neutralna grupa je na stolicama između njih (što je i uobičajena postava za debatu). Kada se završi argumentacija za prvu tvrdnju, svi učenici ustaju i pomeraju se za jedno mesto ulevo. Na ovaj način, jedan učesnik koji je zastupao stavove PROTIV preći će u grupu ZA, jedan učesnik iz grupe ZA preći će u neutralnu, a jedan iz neutralne u grupu



PROTIV. Postupak se ponavlja nakon svakog kruga debate. Ono što je važno kod debate je da neće uvek „pobediti“ stav koji je najpogodniji za edukativni cilj koji nastavnik želi da postigne. Stoga, važno je da se nastavak časa organizuje tako da se obezbedi postavka za sumiranje iznete argumentacije i pruže dodatna objašnjenja ukoliko je to potrebno.

- ☺ *Uživo:* Pri izvođenju debate uživo, važno je pripremiti prostor u učionici tako da debateri – grupe ZA i PROTIV budu jedni preko puta drugih. Izuzetno je važno da nastavnik prati da li se pravila debate poštuju i interveniše u pravcu njihovog poštovanja ako bude potrebe.
- 🗣️ *Onlajn:* U onlajn formatu debata se obavlja putem nekog od programa za komunikaciju sa učenicima. Sva pravila ostaju ista kao i za uživo debatu, s tim da je moguće javiti se putem „podignute šake“ (Zoom: opcija Reaction/Raise Hand) ili iskazati slaganje sa stavovima drugih učenika pritiskom na lajk (Zoom: opcija Reaction/Thumbs Up). Za dogovore unutar grupa ZA i PROTIV potrebno je da ih nastavnik koji je u ulozi „domaćina“ ubaci u izdvojene „sobe“ (Zoom: opcija Breakout Rooms), kako bi mogli među sobom da pripreme strategiju i argumente za debatu.

PRIMERI

- Kada se debata koristi za jačanje kritičkog promišljanja i argumentovanog zastupanja stavova, tada se kao tema debate zadaje bilo koja tema kod koje postoji prostor za neslaganje. To može biti neka aktuelna tema od društvenog značaja. U ovom smislu, fokus nastavnika usmeren je na proces dolaženja do saznanja, način promišljanja, veštine iznošenja sadržaja i veštine ubeđivanja druge strane, ali i na veštine slušanja koje učenici demonstriraju tokom izvođenja debate. Na primer, tema ovako kreirane debate može biti „Treba zabraniti emitovanje rijaliti emisija na televiziji“.
- Onda kada se debata koristi kao tehnika za unapređenje znanja učenika, tada se za temu debate zadaju određeni elementi teme koji su pogodni za diskusiju, poput uverenja, predrasuda ili zablude. U ovom smislu, nastavnik tokom debate pažljivo prati sadržaj izlaganja učenika, kako bi se na njega osvrnuo u daljem radu i izlaganju sadržaja na temu. Na primer, ukoliko se obrađuje tema kontrole ljutnje, tema debate može biti „Mogu lako da iskontrolišem bes“. Ako se diskutuje o temi rodnog identiteta, tema debate može biti „Rod i pol su isto“, a ukoliko obrađujete temu upotrebe droga, tema može biti „Postoje lake i teške droge“.

ANALIZA SITUACIJE

ŠTA: Analiza situacije podrazumeva promatranje izdvojenih elemenata određene situacije ili priče, prema unapred određenim kriterijumima.



KADA: Ovu tehniku je pogodno koristiti onda kada želite da učenici uče kroz sopstvenu aktivnost, ali i onda kada nastojite da stečena znanja o određenoj temi primene na konkretnim primerima. Analiza situacije omogućava učenicima da aktiviraju kritičko i analitičko razmišljanje, kao i da osnaže svoje veštine opažanja. Stoga je ova tehnika posebno pogodna onda kada vam je važno da učenici umeju da prepoznaju određene situacije, da prepoznaju konstruktivne načine reagovanja u problemskim situacijama i slično. Analizu situacije pogodno je koristiti kada se obrađuje tema koja je kompleksna, te je, radi punog razumevanja, potrebno sagledati postupke većeg broja aktera i razmatrati različite aspekte problemske situacije.

KAKO: Pre početka susreta potrebno je pripremiti priče ili scenarije koje će učenici proučavati putem analize situacije, kao i pitanja, odnosno elemente koje želimo da učenici analiziraju. Može se iskoristiti neka postojeća priča ili video sadržaj, a moguće je i samostalno kreirati priču za potrebe teme. Važno je obratiti pažnju na to da priča bude realistična i bliska iskustvu učenika, kao i da pruža mogućnost da se jasno uoče svi elementi koji će biti predmet učeničke analize. Samo izvođenje može imati više modaliteta i varijacija, što zavisi prvenstveno od toga na koji način će se učenici upoznati sa samom pričom.

☺ *Uživo:* Prvi modalitet podrazumeva da ste odabrali da učenici u pisanoj formi dobiju priče koje će analizirati. U ovom slučaju učenike delite u manje grupe. Moguće je pripremiti jednu priču, te onda sve grupe analiziraju istu priču, ili pripremiti onoliko priča koliko ima grupa, tako da svaka grupa analizira drugačiju priču. Ukoliko se opredelite za upotrebu jedne priče, moguće je da sve grupe imaju ista pitanja za analizu. Svaka grupa prati postavljena pitanja pri čitanju priče i unutar sebe diskutuje, te daje odgovore na zadata pitanja. Nakon toga sledi grupna diskusija o opaženom. U ovom slučaju, fokus je na tome da li su sve grupe došle do istih zaključaka, te na potencijalnim razlikama u opažanju i promišljanju o zadatim pitanjima. Sa druge strane, moguće je da grupama date različita pitanja, tako da svaka grupa obrađuje drugi segment situacije (na primer, ako se obrađuje tema vršnjačkog nasilja, jedna grupa može da analizira samu situaciju i da prepozna oblik nasilja, druga da se fokusira na nasilnika, njegovo ponašanje i motive, dok treća grupa može da bude usmerena na žrtvu, njeno ponašanje i posledice). U ovom slučaju, analizom sadržaja dobija se širi obuhvat teme koja je u fokusu, a sam nastavnik može dopuniti učeničke odgovore ukoliko ne uspeju da uvide određene detalje koji su važni. Ukoliko se opredelite za veći broj priča, zgodno je da one pokriju različite elemente teme koju obrađujete (na primer, da svaka grupa dobije primer nekog oblika vršnjačkog nasilja, tako da se pokriju i fizičko i verbalno i relaciono nasilje). Tada učenici mogu imati ista pitanja (na primer, koji oblik nasilja je prisutan, kako se ponaša nasilnik, a kako žrtva i slično), pri čemu će učenički odgovori biti specifični u odnosu na tip situacije koji su dobili da analiziraju. Svaka grupa će, pre prezentovanja svojih odgovora, pročitati svoju priču ostalima. Druga opcija za izvođe-



nje je da učenici analiziraju video materijal. U tom slučaju, učenike je moguće podeliti u grupe, tako da svaka grupa prati različite segmente situacije. Prednost video materijala jeste što se kasnije, u diskusiji, video može ponovo pustiti kako bi se određeni segmenti, poput neverbalnih reakcija, mogli analizirati i tokom grupne diskusije. Treća opcija jeste da sami učenici proigraju priču. U tom smislu, jedna grupa učenika predstavlja priču kroz igranje uloga (ova tehnika će biti predstavljena u nastavku poglavlja Alati za analizu i obradu teme). Oni među sobom dele uloge i izvode zadatu priču (scenu) pred ostalim učenicima. Ostali učenici imaju zadatak da, prema unapred određenim pitanjima, opažaju različite segmente priče. Ova varijacija sa sobom nosi i dodatne benefite, ali i rizike. Benefiti se ogledaju u tome što sami učenici prikazuju situaciju, te ti učenici pripremaju likove i „proživljavaju“ događaj, uživljavaju se u uloge i stoga mogu sagledati datu situaciju „iznutra“ i pojasniti kako se njihov lik oseća – time i bolje razumeti samu situaciju koja se predstavlja. Sa druge strane, u ovoj varijaciji kada učenici prezentuju događaj, postoji rizik da se izostave ili konfuzno prikažu pojedini ključni elementi. U tim situacijama nastavnici mogu dopunjavati učenike čitanjem propuštenog ili nejasno prikazanog elementa priče. Takođe, radi boljeg razumevanja, moguće je „zamrznuti“ scenu, kako bi učenici posmatračii imali malo više vremena da analiziraju neki konkretan segment same priče, a koji je moguće uvideti kroz položaj tela ili facijalnu ekspresiju. U ovom smislu, moguće je dopustiti učenicima posmatračima da priđu učenicima izvođačima i da ih sagledaju sa „različitih strana“. Tokom diskusije nakon analize, moguće je da će učenici, podstaknuti pričama, podeliti i svoje lične priče ili priče njima bliskih ljudi, te nastavnik treba da uvaži njihovo iskustvo učenika i poveže ga direktno sa obrađenim sadržajem.

- 😊 *Onlajn:* Primena tehnike je identična kao i pri realizaciji uživo, s tim da se tekst situacije za analizu (ukoliko se svim učenicima zadaje ista priča) može podeliti sa učenicima putem prezentacije ili deljenjem ekrana na kome je prikazan sadržaj u Word programu. Ukoliko se učenicima daju različite priče onda je potrebno podeliti ih u grupe, odnosno poslati ih u „sobe“ za dogovor (Zoom: opcija Breakout Rooms). Kao moderator/host, možete ući u svaku sobu (Zoom: opcija Breakout Rooms/Join) i putem chat-a im poslati njihove priče (ili u samom chat-u kao tekstualnu poruku ili u word dokumentu), kao i pitanja za analizu. Dajte grupama određeno vreme da odgovore na zadata pitanja, a kada istekne vreme, vratite ih sve u jednu „sobu“ (Zoom: opcija Breakout Rooms/Close All Rooms) radi dalje diskusije.

PRIMERI

- Analiza situacije može da se koristi pri obradi različitih tema u kojima je potrebno sagledavanje i razumevanje većeg broja činilaca, kao što su pritisak vršnjaka, diskriminacija, rešavanje konflikata i sl. Na primer, tokom obrade teme vršnjačkog

nasilja biće predstavljena situacija u kojoj se dešava konkretan oblik vršnjačkog nasilja, a sama situacija obuhvatiće interakciju većeg broja aktera (žrtva, nasilnik i posmatrači) čije će se uloge i postupci analizirati kako bi se što bolje sagledao i razumeo problem i kako bi se potencijalno dali i predlozi za rešavanje ovakve situacije. Pri obradi teme diskriminacije, analizom situacije u kojoj nastavnik diskriminiše učenika koji je pripadnik manjinske grupe moguće je zaključivati da li učenici prepoznaju da je u pitanju diskriminacija, da li vide po kom osnovu se nastavnik ponaša drugačije prema tom učeniku, kao i to kako drugi učenici iz priče reaguju u situaciji diskriminacije.

- Analiza situacije je pogodna kada želite da otvorite priču o nekom problemu i pružite priliku učenicima da, kroz sopstveno zapažanje i usmerenja kroz vaša pitanja, sami dođu do određenih saznanja i zaključaka. U ovom smislu, ako obrađujete temu pritisaka vršnjaka, učenici će potencijalno imati zadatak da prepoznaju kojim ponašanjima prvi lik u priči vrši pritisak, kojim ponašanjima se drugi lik brani od pritiska, kao i da li je to bilo uspešno ili neuspešno. Nakon analize situacije pružite dodatne informacije učenicima o tome koje sve manipulacije koriste kada primenjuju pritisak i koje sve tehnike za odbijanje pritiska postoje, pozivajući se na njihove prethodno date odgovore. Sa druge strane, kada koristite analizu situacije za utvrđivanje naučenog, onda će učenici u samoj analizi imati zadatak da jasno prepoznaju konkretan tip manipulacije i konkretnu formu „NE“ odgovora koji je junak u priči ponudio kao rešenje situacije pritiska, kao i da analiziraju šta misle koji bi još odgovori u toj situaciji doveli do povoljnog ishoda.

OSMIŠLJAVANJE PRIČE

ŠTA: Tehnika osmišljavanja priče odnosi se na kreiranje imaginarnih priča od strane učenika na zadatu temu.

KADA: Tehnika osmišljavanja priče može se koristiti za uvežbavanje naučenog o određenoj temi. Preporučljiva je kombinacija njene upotrebe sa tehnikama kojima se osmišljena priča može proigrati (npr. igranje uloga). Osmišljavanjem priča od strane učenika dobija se prikaz teme iz njihovog ugla, najčešće sa puno „živih“ primera koji izvor imaju u njihovom svakodnevnom iskustvu, te ova tehnika omogućava da učenici „ožive“ naučeno kroz svoje primere. Dodatni benefiti koji se ostvaruju upotrebom ove tehnike odnose se na podsticanje verbalnog izražavanja, imaginativnog i logičkog razmišljanja učenika, te je ovu tehniku moguće koristiti i kada realizujete radionice sa učenicima koje su direktno usmerene na ove razvojne ciljeve.

KAKO: Učenike treba podeliti u manje grupe. Sve grupe imaju zadatak da samostalno osmisle priču na temu susreta, u kojoj će sumirati svoje znanje. Kako bi podstakao proces



osmišljavanja, nastavnik uvodi učenicima određeni stimulus. To može biti određena fotografija koja ima više ili manje direktnih veza sa temom radionice (može biti i neutralna, pa da učenici krenu sa pričom od fotografije, a dalje je razviju u pravcu ključnih elemenata teme), tekst sa rečenicom koja započinje priču ili ključni elementi koje priča treba da obuhvati (na primer, koje aktere ili situaciju učenici treba obavezno da predstave). Učenici mogu osmišljavati priču na osnovu datih stimulusa tako što će se dogovoriti unutar grupe o njenom sadržaju. Druga varijacija podrazumeva da se do osmišljavanja priče dođe tako što svaki učenik priči doda po jednu rečenicu (prateći radnju i sadržaj). U tom slučaju, važno je da učenici prihvate predloge svojih drugara, te da pokušaju da kreiraju priču koja ima svoj jasan početak, sredinu i kraj i koja je smisljena kao celina, a da pritom uklope sve elemente koji se iznedre kroz ovakav način pripreme priče. Ukoliko grupa samostalno kreira priču tako što svako predlaže po rečenicu, potrebno je da neko tu priču zapiše. To može biti nastavnik ili jedan od učenika iz grupe. Učenicima se daje smernica da prilikom osmišljavanja priče treba da primene sve što su naučili o datoj temi, te da prikažu najznačajnije izazove vezane za temu, kao i moguća rešenja problemske situacije. Ukoliko je fokus tematske jedinice bio razvoj veština, u osmišljenoj priči poželjno je da glavni lik praktikuje stečene veštine u praksi.

☺ *Uživo:* Poželjno je da grupe učenika budu prostorno odvojene, kako se ne bi međusobno dekoncentrisale tokom pripreme svojih priča.

🖥️ *Onlajn:* Tehnika se realizuje na identičan način kao pri uživo realizaciji. Neophodno je da nastavnici podele učenike u grupe kako bi se u odvojenim „sobama“ dogovarali (Zoom: opcija Breakout Rooms). Potrebno je da nastavnik svakoj grupi učenika, odnosno svakoj „sobi“ putem chat-a pošalje specifičan stimulus (fotografiju, rečenicu ili ključne elemente). Kada istekne unapred utvrđeno vreme za pripremu, nastavnik treba da vrati učenike u jednu „sobu“ (Zoom: opcija Breakout Rooms/Close All Rooms) radi prezentovanja priča.

PRIMERI

- Osmišljavanje priče može da se primeni za obradu različitih tema. Postoji mogućnost da se u analizi i obradi iste teme koristi više načina osmišljavanja priče. Na primer, ukoliko se obrađuje tema vršnjačkog nasilja, jednoj grupi učenika može kao stimulus da se da fotografija na kojoj je prikazan neki oblik vršnjačkog nasilja. Druga grupa može da dobije priču sa zadatim početkom, kao na primer „Jednog dana, devojčica Jovana je našla preteću poruku u svom školskom rancu“, dok treća grupa učenika može dobiti elemente priče koje treba da obuhvati – situaciju vršnjačkog nasilja u kojoj treba jasno da bude prikazana uloga žrtve, nasilnika i posmatrača. Primer upotrebe ove tehnike je i pri obradi teme reciklaže,

gde će učenici dobiti, na primer, fotografiju zagađenog mora oko kojeg će kreirati priču. Ovakav pristup omogućava da učenici svoje znanje o reciklaži primene na konkretnom, zamišljenom primeru.

ZAMRZNUTE SLIKE

ŠTA: Tehnika zamrznutih slika podrazumeva prikaz situacije ili priče neverbalno – položajem tela, bez pomeranja (zarad ostvarivanja efekta fotografije).

KADA: Primena ove tehnike korisna je kada prilikom obrade teme želite da prikazete neke posebno problematične situacije (npr. fizičko nasilje), zatim kada je za razumevanje teme značajna analiza neverbalnog konteksta, kao i kada vam je važno da neku kompleksnu situaciju razložite na njene komponente. Ova tehnika se može koristiti onda kada želite da učenici kroz nju samostalno uočavaju, analiziraju i izvode zaključke, te da imaju aktivnu ulogu u svom saznavanju. Takođe, ova tehnika je pogodna za primenu i onda kada radite na unapređenju veština učenika za reagovanje u problemskim situacijama, odnosno kada želite da, na konkretnim primerima, primene naučeno. Korišćenje zamrznutih slika pruža mogućnost učenicima da ono što vide tumače iz različitih uglova, zastavljajući trenutak u vremenu i prostoru, te analizirajući detalje slike (npr. prostorni položaj likova, neverbalni stav, facijalna ekspresija, odnosi među likovima, značenje određenih gestova). U tumačenju slika svaki učesnik projektuje svoje lično iskustvo, dajući onome što vidi značenje koje je njemu najpoznatije ili najsmislenije, što se može u potpunosti razlikovati od percepcije drugih učesnika. Dodatno, upotreba tehnike zamrznutih slika omogućava premošćavanje jezičkih barijera i pruža priliku svim učesnicima da ravnopravno učestvuju, te je pogodna onda kada u grupi imate učenika sa manje razvijenim verbalnim sposobnostima.

KAKO: Učenike je potrebno podeliti u dve ili više grupa (nije moguće uspešno izvoditi tehniku sa samo jednom grupom učenika). Optimalni broj po grupi je tri ili četiri učenika. Moguće je izvesti vežbu i ako ih ima manje (odnosno dva) ili više. Međutim, ako grupe broje dva učesnika, učenicima će biti otežana priprema i prikaz, a ako ih je više, potrebno je dodatno podstaći grupe da osmisle takve priče koje svim učenicima daju aktivnu ulogu u nekoj od prikazanih zamrznutih slika. Učenicima se zadaje tema na koju treba da osmisle konkretnu situaciju i ističu im se oni elementi koje treba kroz priču da prikažu kroz zamrznute slike. Na primer, ukoliko se obrađuje tema vršnjačkog nasilja, učenicima možete zadati da prikažu situaciju vršnjačkog nasilja, tako da se jasno „vidi” šta se desilo, ko vrši nasilje, ko trpi nasilje i kako reaguju drugi učenici koji ne učestvuju direktno u nasilju. Najčešće se koristi prikaz u tri slike. To znači da, kada razrade svoju priču, istaknu glavne uloge i jasno odrede svoje scene, učenici pripremaju svoje tri slike, kojima treba da, što jasnije, predstave svoju priču od početka do kraja. Pre nego što učenici počnu sa



osmišljavanjem i pripremom svojih slika, potrebno je predložiti im tehniku tako što će im nastavnik kroz ilustrativan primer na jednostavnoj situaciji demonstrirati izvođenje priče u tri zamrznute slike. Važno je da se učenici ne pomeraju nimalo dok su „u slici“, kako bi se ostvario efekat fotografije. Sama priča koja se prikazuje može biti izmišljena ili zasnovana na realnim događajima. Podstaci učenike da u grupama podele i svoja iskustva ukoliko žele, te prikazane priče mogu biti zasnovane na njihovim ličnim pričama, pri čemu nije potrebno da otkrivaju čije iskustvo je u pitanju. Potrebno je dati učenicima određeno vreme (pet do deset minuta) za osmišljavanje priča i pripremu svojih slika. Nakon toga, grupa po grupa prikazuje kreirane zamrznute slike. Dok jedna grupa prikazuje, svi ostali učesnici predstavljaju publiku i tada je njihov zadatak da pažljivo prate prikazan sadržaj i da ništa ne komentarišu dok se kompletan prikaz ne završi. Kako bi se ostvario efekat fotografije za publiku, učenici koji posmatraju treba da drže zatvorene oči dok se učenici „na sceni“ nameštaju u svoje slike. Nastavnik prati pripremu i daje znak publici kada može da otvori oči. Nakon treće slike, odnosno kada grupa završi sa svojim prikazom, nastavnik započinje diskusiju sa učenicima o tome šta su videli i koje elemente priče su prepoznali. Tada učenici, na osnovu tumačenja slika, objašnjavaju kontekst, sadržaj, uloge i odnose među akterima. Grupa koja je predstavljala svoje zamrznute slike ne učestvuje u ovoj diskusiji i nastavnik im skreće pažnju da ne treba da odaju da li je publika na pravom putu tumačenja slika ili ne. Nastavnik je u ovoj diskusiji moderator, ali može i da podeli svoje viđenje situacije (s obzirom da ni on nije učestvovao u pripremi slika, te ne zna pozadinu priče). Ono što se može desiti jeste da učenici u istim slikama vide potpuno drugačije priče. Učenike tada nije potrebno korigovati, već podstaci da daju sva moguća viđenja prikazane situacije, uz nešto duže zadržavanje na „najverovatnijem“ scenariju, odnosno onom oko koga se slaže najveći broj učenika. Kada se diskusija iscrpi, reč se daje grupi koja je prikazivala slike i ona tada pojašnjava da li je publika pogodila šta je prikazano ili ne i daje dodatne informacije o prikazanom ako je to potrebno. Za priču svake grupe potrebno je primeniti isti postupak analize i diskusije. Varijacija ove vežbe moguća je tako što, tokom diskusije, učenici koji čine publiku mogu da predlažu rešenje problema, odnosno drugačije postupanje glavnog aktera – ukoliko je prikazana sama problemska situacija uz nekonstruktivno rešenje. Tada učesnici iz slike mogu da je „ožive“ pa da testiraju predloženo rešenje, bilo samo verbalno (ukoliko se predlog odnosio na repliku), bilo oživljavanjem scene i proigravanjem predloženog rešenja. Nakon ovakvog izvođenja sa učenicima se diskutuje da li je uvedena intervencija bila uspešna i da li je dovela do konstruktivnog ishoda.

- ☺ *Uživo:* Pri postavljanju slika, važno je da učenici obrate pažnju na to gde će im biti publika, odnosno da obrate pažnju da nijedan od njih ne okreće leđa publici kako bi učenici – posmatrači bili u prilici da jasno vide i sagledaju svakog od likova koji učestvuje u slici.

- ☺ *Onlajn*: Nastavnik objašnjava učenicima kako će izgledati njihov zadatak i predstavlja im koncept zamrznutih slika. Nakon toga, razvrstava učenike po grupama u „sobe“ za dogovaranje (Zoom: opcija Breakout Rooms) – gde će učenici pripremiti svoje priče i tri slike. Ukoliko želite, tokom pripreme možete „svratiti“ u svaku od grupa da proverite da li im treba podrška i da ih podstaknete na rad (Zoom: opcija Breakout Rooms/Join). Nakon dogovora, svi se vraćaju u zajedničku sobu (Zoom: opcija Breakout Rooms/Close All Rooms) gde se slike prikazuju. Prilikom prikazivanja slika, važno je da učenici koji nisu deo slike ugase svoje kamere, a potom da svi nameste video podešavanja tako da im se na ekranu pojave samo oni učenici čija kamera je upaljena (Zoom: opcija Ikonica kamere/Video Settings/Video/Hide non-video participants; uputstvo za ovo podešavanje možete pogledati i na linku <https://youtu.be/50brJw6-JGo>). Tako, učenici koji su „u slici“ će upaliti kamere kada se nameštaju, što će omogućiti ostalim učenicima da jasnije vide samo njih i da mogu bolje da analiziraju prikazano. Kompletnu demonstraciju tehnike zamrznute slike uživo i u onlajn formatu možete pogledati na sledećem linku <https://youtu.be/RWQmygVx5hU> .

PRIMERI

- Zamrznute slike pogodne su za prikazivanje scena nasilja, u temama poput vršnjačkog nasilja, huliganizma, govora mržnje i slično. Tada kroz zamrznute slike možete analizirati sa učenicima šta je prethodilo sukobima, a šta su njegove posledice. Pored toga, pogodne su za rad na temama gde je važno sagledati uloge različitih aktera, poput diskriminacije, konflikata, pritiska vršnjaka. Tada ćete sa učenicima fokus staviti na analizu svih učesnika u slikama i posvetiti se njihovim ulogama, motivima i reakcijama. Dodatno, zamrznute slike mogu biti značajan resurs onda kada sa učenicima obrađujete teme poput komunikacije i emocija gde je važna analiza neverbalnih signala učesnika.
- Zamrznute slike moguće je koristiti tokom rada na unapređenju znanja i veština učenika, ali i onda kada želite da to znanje i veštine primene. Tako, ukoliko obrađujete temu kontrole ljutnje sa učenicima, u prvom slučaju ćete im zadati da predstave priču u kojoj će se jasno videti ko se ljuti (ko je glavni junak priče), zbog čega se ljuti i kako se ljuti, odnosno kako reaguje na tu situaciju. U samoj pripremi, učenici će razgovarati o različitim situacijama koje ih ljute i odabrati jednu koju žele da prikažu. Na ovaj način, kroz zamrznute slike steći ćete uvid u to koje su najčešće reakcije učenika i moći ćete sa njima da razmatrate koje od tih reakcija su konstruktivne, a koje ne. Međutim, ukoliko koristite ovu tehniku onda kada ste sa učenicima već prošli sve konstruktivne tehnike za kontrolu ljutnje, u zamrznutim slikama učenici će imati zadatak da prikažu ko se ljuti, zbog čega, ali i kako konstruktivno rešava tu situaciju, odnosno koju tehniku kontrole ljutnje



koristi da uspešno razreši/prevaziđe datu situaciju. Na ovaj način se procenjuje da li su učenici uspešno usvojili različite tehnike kontrole ljutnje i da li prepoznaju prostor za njihovu upotrebu u konkretnim situacijama. Tako im se pruža prilika da učvrste stečeno znanje i veštine.

IGRANJE ULOGA

ŠTA: Igranje uloga je najčešće korišćena dramska tehnika u radioničarskom radu i generalno u obrazovanju, a podrazumeva da učenici proigravaju dramski tekst.

KADA: Ova tehnika se koristi kada želite da učenici dođu do određenih saznanja i uvida kroz „ulazak u tuđe cipele“, odnosno kroz uživljavanje u tuđe iskustvo. Dalje, korišćenjem tehnike igranja uloga možete pomoći učenicima da bolje razumeju određenu problem-sku situaciju. Takođe, igranje uloga se može koristiti kada želite da učenici „osete“ kako izgleda primena stečenih znanja i veština u konkretnim situacijama tako što će ih proigrati.

KAKO: Učenike je potrebno podeliti u manje grupe, kako bi svi bili u prilici da aktivno učestvuju u igranju uloga. Svaka grupa dobija priču/dramski tekst koji treba da „ožive“, odnosno da odglume. Poželjno je da priča bude tematski usmerena, pažljivo odabrana, a da uloge budu realne i smislene za učenike (u okviru priče se može dati i opis ponašanja ili karaktera junaka kako bi se učenici što adekvatnije uživali u ulogu). Sama priča može biti kreirana od strane nastavnika, preuzeta iz literature ili prethodno osmišljena od strane samih učenika upotrebom tehnike osmišljavanja priče. Učenicima se daje ograničeno vreme za dogovor oko izvođenja i podele uloga. Pored samih likova, moguće je da učenici „glume“ i određene predmete (poput čiviluka ili fudbalskog gola), pojave (poput oluje, vetra i slično) ili osećanja (dočaravajući unutrašnja stanja junaka). Nakon samog igranja/izvođenja, sledi kratka diskusija sa publikom, odnosno ostalim učenicima koji su posmatrali, a sama diskusija se usmerava ka ključnim pitanjima u vezi sa temom.

- ☺ *Uživo:* Pri uživo izvođenju potrebno je pripremiti prostor tako da postoji dovoljno mesta za izvođenje i za publiku. Moguće je izvesti scene i u tradicionalno nameštenoj učionici, gde će „podijum“ za scenu biti prostor ispred table, a publika sedeti na svojim mestima za klupama. Druga opcija je da se klupe sklone, a stolice nameste kao u publici u pozorištu. Ovde je još važno napomenuti učenicima da prilikom pripreme i izvođenja svojih scena pokušaju da ne okreću leđa publici, kako bi ih svi jasno čuli i videli.
- 🗣️ *Onlajn:* U onlajn formatu realizacija ove tehnike je identična, s tim da se učenici šalju u „sobe“ za dogovor kako bi podelili uloge i dogovorili izvođenje (Zoom: opcija Breakout Rooms). Potrebno je da nastavnik svakoj grupi učenika, odnosno svakoj „sobi“ putem chat-a pošalje priču koju treba da odglume. Kada istekne unapred utvrđeno vreme za pripremu, nastavnik treba da vrati učenike u jednu „sobu“ (Zoom: opcija Bre-

akout Rooms/Close All Rooms) radi prezentovanja priča. Važno je da učenici koji čine publiku ugase svoje kamere, a potom da svi nameste video podešavanja tako da im se na ekranu pojave samo oni učenici čija kamera je upaljena (Zoom: opcija Ikonica kamere/Video Setings/Video/Hide non-video participants; uputstvo za ovo podešavanje možete pogledati i na linku <https://youtu.be/50brJw6-JGo>) kako bi jasnije ispratili „glumce“ i njihovu priču.

PRIMERI

- Igranje uloga je korisno onda kada želite da učenici bolje razumeju pojavu, odnosno dožive kroz glumu uzroke i posledice konkretnih ponašanja. U tom smislu, neke od tema u kojima možete koristiti igranje uloga su vršnjačko i elektronsko nasilje, diskriminacija, govor mržnje i slično. Važno je za sadržaj priče odabrati nešto što je blisko razvojnoj fazi, uzrastu i iskustvu učenika, odnosno odabrati realističnu priču u kojoj se prikazuje kako problem o kome se govori izgleda „u praksi“. Tako, ukoliko je elektronsko nasilje u fokusu, vaša priča može pratiti junaka koji je kod najboljeg druga slučajno ostavio uključen svoj Instagram nalog, te kasnije saznao da su drugi dečaci iz odeljenja to iskoristili i slali drugoj deci neprikladne sadržaje sa njegovog naloga. Kako bi se učenici što više poistovetili sa glavnim junakom, poželjno je da u uvodu priče date dodatne informacije o njemu – šta voli, kakav je učenik, da li ima puno drugara i slično. Nakon izvođenja, sa učenicima se može diskutovati o tome koji oblik elektronskog nasilja su prepoznali, ko su glavni učesnici u ovom slučaju, kao i to kako bi glavni junak mogao da postupi u ovoj situaciji. Na ovaj način učenici provežbavaju naučeno o oblicima elektronskog nasilja, ali i unapređuju svoje veštine pravilnog reagovanja u problemskim situacijama.

FORUMOVANJE

ŠTA: Forumovanje je tehnika uključivanja publike, odnosno omogućavanja učenicima koji posmatraju dramsku scenu da u bilo kom trenutku tu scenu zaustave, zauzmu mesto glavnog junaka i na taj način promene tok scene i ponude rešenje prikazanog problema. Forumovanje je proisteklo iz forum teatra (otuda naziv), ali podrazumeva samo jedan izdvojen segment razmene sa publikom prilagođen za rad na edukativnim temama. Stoga, forumovanje ne treba „brkati“ sa kompletnim procesom pripreme i izvođenja predstave forum teatra, a postoje i značajne razlike u preduslovima koji treba da budu ispunjeni za njegovu uspešnu upotrebu. U nastavku je fokus stavljen isključivo na forumovanje, a o forum teatru kao posebnom pristupu rada na edukaciji učenika biće reči nekom drugom prilikom.



KADA: Forumovanje se koristi kada želite da razradite sa učenicima potencijalne načine rešavanja problema i na taj način, u sigurnom okruženju, uspešno uvežbate njihove veštine vezane za konkretnu temu/problem. Tehnika se ne fokusira na traženje jednog idealnog rešenja, nego na isprobavanje čitavog spektra različitih mogućnosti čiju će uspešnost sami učenici moći da procene. Ova tehnika je pogodna za upotrebu nakon primene zamrznutih slika ili igranja uloga i to kada se one koriste u svrhu usvajanja znanja.

KAKO: Za forumovanje je neophodna prethodna priprema, odnosno potrebno je da imate pripremljenu dramsku scenu na kojoj će se forumovanje realizovati. U tom smislu, kao pogodna podloga za ovo mogu se koristiti zamrznute slike ili igranje uloga. U slučaju da se realizuje nakon tehnike zamrznutih slika, priprema podrazumeva da se slike „ožive“ i da se od njih napravi dramska scena. Slike se oživljavaju tako što učenici koji posmatraju sliku po sliku govore šta bi to akteri trebalo da kažu ili urade (mogu da predlažu i tok misli aktera, pa da učenik iz slike naglas izgovara svoje misli). Usvaja se onaj tekst ili ponašanje koje najbolje odgovara uz zadatak sliku, o čemu odlučuje grupa u celini. Kada se svaka slika proradi na ovaj način, učenici imaju zadatak da odigraju scenu od početka do kraja, koristeći se replikama i ponašanjima koje su „dobili“ od publike, uz dopunu ostalih elemenata kroz improvizaciju (mogu dodati i sopstvene replike ili ponašanja na sceni, sve dok su u skladu sa suštinom koja se predstavlja). Na ovaj način se dobija dramska scena za forumovanje. Ukoliko je forumovanju prethodila realizacija tehnike igranja uloga, dramska scena već postoji, ali je potencijalno treba „pročistiti“. Da bi scena bila pogodna za forumovanje potrebno je ispoštovati određena pravila, odnosno ispuniti određene preduslove. Prvo pravilo jeste da su u sceni jasno predstavljena dva aktera – glavni junak koji se suočava sa nekim izazovom i u konkretnoj situaciji doživljava poraz i njegov oponent, odnosno drugi učesnik sukoba. U sceni mogu da učestvuju i drugi akteri, ali ova dve uloge su obavezne. Drugo pravilo vezuje se za sam sadržaj scene koji treba da oslikava jasan problem, odnosno vidljiv konflikt između ova dva aktera i doživljeni poraz glavnog junaka kojim se scena završava. Scena treba da bude koncizna, bez nepotrebnog udaljavanja od teme, kako bi se obezbedilo da fokus publike sve vreme bude na problemu i kako bi kompletna priča eskalirala na centralnom konfliktu. Takođe, kako je cilj ove tehnike da učenici testiraju i iznađu konstruktivna rešenja problema, važno je da prikazana situacija ne bude u potpunosti bezizlazna, te da postoji prostor u sceni u kome će publika moći da reaguje. Onda kada dramska scena ispuni ove preduslove, ona postaje scena spremna za forumovanje. Forumovanje počinje igranjem kreirane scene. Nakon završetka i doživljenog neuspeha od strane glavnog junaka, nastavnik koji se nalazi u neutralnoj ulozi voditelja celog procesa (tzv. „džokera“) prvo proverava sa učenicima koji čine publiku da li razumeju scenu, da li prepoznaju problem i glavne aktere. Moguće je da će ovaj korak biti suvišan ukoliko izvorne priče nastale kroz zamrznute slike ili igranje uloga nisu menjane previše pre izvođenja. Nakon toga, nastavnik će upitati učenike da li postoji neki trenutak u samoj priči

kada je glavni junak mogao da postupi drugačije, tako da se scena završi povoljno po njega. Podstiče se diskusija učenika o tome u kom trenutku je mogao junak da postupi drugačije, kao i o tome šta je konkretno trebalo da uradi da ne doživi na kraju poraz. Kada se neko od učenika javi sa konkretnim predlogom, nastavnik najavljuje da će se scena sada odigrati od početka, a moli učenike da pljeskom ili rečima „STOP“ zaustave izvođenje u trenutku u kom smatraju da glavni junak treba drugačije da postupi. Kada neko od učenika zaustavi scenu, tada ga nastavnik pita šta konkretno junak treba da kaže i uradi. Tek onda kada učenik verbalizuje svoju ideju, nastavnik ga poziva da se uključi u scenu, u ulogu glavnog junaka (a „glumac“ glavnog junaka tada izlazi iz scene), te da postupi po svom predlogu. Scena se nastavlja i učenici improvizuju na sceni, u skladu sa reakcijama novog glavnog junaka. To znači da učenici dalje glume bez prethodnog dogovora i pripreme. Ovde je važno da ostali „glumci“ pokušaju da reaguju u skladu sa svojim likom, te da dozvole pozitivan rasplet situacije samo onda kada bi njihove likove uspešno „dotakla“ reakcija novog glavnog junaka – kako bi se vežbala zaista realistična rešenja. Važno je da se vidi do kakvog raspleta dovodi pokušana promena ponašanja. Kada se ovaj rasplet vidi, nastavnik zaustavlja interakciju učenika na sceni i podstiče učenike da aplauzom pozdrave učenika koji je ulazio u scenu, bez obzira na to da li je njegova „intervencija“ bila uspešna ili ne. Sa tim učenikom se tada razgovara o tome da li je uspeo u svojoj nameri i kako se oseća. Zatim se intervencija diskutuje i sa drugim učenicima iz publike (da li je intervencija bila uspešna, da li je problem rešen). Nakon toga se poziva neko drugi od učenika iz publike da pokuša da reši problem i pomogne glavnom junaku. Na ovaj način se vodi postupak svake intervencije sve dok se ne testiraju sva rešenja koja publika predloži. Ukoliko učenici sami ne primete prostor za pozitivno razrešenje situacije i ne uspevaju da izvedu uspešne intervencije, usmeriti ih da razmisle da li bi možda drugi akteri u sceni mogli da pomognu glavnom junaku, tj. da li glavni junak može njima da se obrati kako bi rešio problem. Ukoliko neko od učenika poželi da promeni drugog učesnika sukoba, objasniti im da to nije dozvoljeno jer u životu najčešće ne možemo da utičemo na to u kakvim situacijama ćemo se naći, ali možemo uticati na to kako ćemo mi sami reagovati, te da, ako je neko „negativac“ ili „protivnik“ u našoj priči, nije realno da odjednom, bez ikakvog povoda, on postane podržavajući ka našem glavnom liku. Zaključiti da zbog toga menjamo glavnog junaka, jer je važno da znamo kako mi, iz te pozicije, kad nam deluje da nema rešenja, rešenje možemo da nađemo. Kako je sama priprema scene, a i formiranje, značajno zahtevnije u odnosu na druge tehnike, uvek postoji mogućnost da se pozove „u goste“ neko od stručnjaka ko u ovoj oblasti ima više iskustva.

- ☺ *Uživo:* Kako bi se učenici što bolje uživali u ulogu kada menjaju glavnog junaka, poželjno je da uz ulazak u scenu dobiju neki rekvizit, obeležje glavnog junaka (npr. kapa, prsluk, slušalice). Ukoliko učenici predlažu nasilno rešenje kao pokušaj promene ishoda, treba napomenuti da je to dozvoljeno, ali da se izvodi u „slow motion-u“, te da



ne sme doći do realnog fizičkog kontakta između „glumaca“ na sceni. Prikaz upotrebe tehnike forumovanje možete pogledati na linku <https://youtu.be/WEaTxNu23Ug>.

- 🎧 *Onlajn:* Tokom izvođenja scene učenici „glumci“ treba da imaju upaljene kamere, a svi ostali učenici ugašene, uz nameštena podešavanja da ne vide druge učenike sa ugašenim kamerama (Zoom: opcija Ikonica kamere/Video Setings/Video/Hide non-video participants; uputstvo za ovo podešavanje možete pogledati i na linku <https://youtu.be/50brJw6-JGo>). Na taj način će „na sceni“, odnosno ekranu biti samo učenici koji glume. Nakon igranja, tokom diskusije svi učenici treba da drže upaljene kamere. Kada određeni učenik „uđe“ u scenu, ponovo svi koji ne učestvuju u igranju gase kamere, pri čemu se „stari“ glavni junak takođe „gasi“ i povlači sa scene.

PRIMERI

- Tehnika nalazi primenu kod svih tema u kojima može da se „postavi“ konfliktna situacija. To može da bude situacija vršnjačkog nasilja, diskriminacije, nepravde u školi i slično. Na primer, ukoliko učenici prikazuju određenu situaciju vršnjačkog nasilja gde je žrtva glavni junak koji je izložen maltretiranju u školskoj sredini, za „publiku“ je od neprocenjivog značaja mogućnost da uđu u scenu i testiraju u sigurnom okruženju različita rešenja problema. Na ovaj način oni mogu da steknu uvid u to da li bi određena rešenja bila efektivna u praksi. Na primer, učenici neretko predlažu uzvraćanje nasiljem kao odgovor na nasilje kojem su izloženi. U ovom smislu, forumovanje pruža mogućnosti sagledavanja daljeg razvoja situacije „u realnom vremenu“ ukoliko bi se zaista ovakav način reagovanja i primenio. Na ovaj način učenici odustaju od nasilja kao taktike i kroz dalji rad tražaju za efektivnijom strategijom. Dalje, moguće je da se učenici u cipelama glavnog junaka obrate nekom od sporednih likova – te da od njih traže podršku. Ovakva rešenja uvek treba pohvaliti i zaključiti da smo retko kad zaista potpuno sami i da se uvek mogu naći „saradnici“.
- Forumovanje je izrazito pogodno i kod uvežbavanja različitih tehnika rešavanja konflikata ili upotrebe asertivne komunikacije, jer tada učenici vežbaju kako određena „pravila“ komunikacije i pristupi koje su naučili zapravo mogu da upotrebe u praksi. Forumovanje im tada dozvoljava da svaki put poboljšaju svoje pokušaje i unapređuju svoje komunikacijske veštine.

IMPROVIZACIJA

ŠTA: Tehnika improvizacije podrazumeva „igranje“ scene, odnosno glumu učenika, bez prethodne pripreme i dogovaranja. Osnovna razlika u odnosu na tehniku igranja uloga, koja takođe podrazumeva glumu, jeste da se scene kreiraju u trenutku dok se igraju.



KADA: Improvizacija je izuzetno pogodna za testiranje i učvršćivanje usvojenih znanja i veština jer od učenika zahteva da reaguju u trenutku, u konkretnoj situaciji, bez vremena za planiranje i dugo promišljanje o tome koji potencijalni odgovor bi bio najbolji. Zbog toga je ona najpribližnija „testiranju za realnost“ onda kada se koristi, kao tokom forumovanja, za proigravanje problemskih situacija. Međutim, za uspešno izvođenje improvizacije sa učenicima potrebno je da postoji ostvaren visok nivo saradnje između učenika i spremnost na akciju, te se ova tehnika ne uvodi u početnim delovima susreta sa učenicima. Improvizacijom se unapređuju veštine brzog sagledavanja situacije i snalaženja u neočekivanim okolnostima, te ona pruža velike benefite za učenike, bez obzira na temu uz koju se koristi.

KAKO: U vežbama improvizacije učenici ne dobijaju unapred pripremljen tekst, ali im se daju određeni elementi koji ih pripremaju za izvođenje. To može biti kontekst (ko su, u kakvoj su relaciji sa drugim glumcima na sceni, gde se nalaze – ali bez ikakvog zalaženja u sadržaj scene i ličnost likova) ili pravilo koje treba da poštuju tokom izvođenja (na primer, da im je dozvoljeno da govore na sceni samo kroz jednu rečenicu naizmenično ili da komuniciraju samo koristeći se pitanjima i slično). Specifičnost ove tehnike ogleda se u tome što učenici, tokom izvođenja, „uživo“ na sceni kreiraju likove i radnju priče, slušajući svoje sagovornike i nadovezujući se daljom improvizacijom. Kada se koristi improvizacija, priča se stvara na osnovu onoga što je akterima scene na raspolaganju, a to je sve ono što partner na sceni u komunikaciji „ponudi“ svojim replikama ili ponašanjem, bez procenjivanja i „blokiranja“. Kada se radi improvizacija, učenici koji su „na sceni“, najčešće samo njih dvoje, su u fokusu cele grupe – svi ostali učenici tada predstavljaju „publiku“. Biraju se dobrovoljci za učešće u sceni, bez dodatnih objašnjenja o tome šta ih čeka. Nastavnik može sam zadati učenicima kontekst ili pravila koja će poštovati, a moguće je i da ovo prepušti učenicima u publici (osim ako je za samu temu značajno da se konkretni elementi pokriju). Scena kreće da teče i traje sve dok se dijalog ne iscrpi ili dok nastavnik ne prekine izvođenje. Ukoliko je potrebno, nastavnik treba da podstakne učenike da nastave sa scenom tako što će samo „odgovoriti iz lika“ na datu repliku, pri čemu ne postoji nikakvo ograničenje u tome u kom pravcu priča treba da ode. Moguće je uvesti i dodatne instrukcije za učesnike tokom same improvizacije. Ove dodatne instrukcije može dati nastavnik, a mogu dati i sami učenici ukoliko to odgovara svrsi sa kojom se improvizacija sprovodi. Na primer, kada se obrađuje tema pritiska vršnjaka, scena koja se improvizuje može da obuhvati situaciju u kojoj se prijatelji na rođendanskoj zabavi svađaju jer drugar koji je mnogo popio hoće da vozi. Ukoliko je potrebno usmeriti učenike, nastavnik može uneti dodatni element u scenu. Na primer, ukoliko su učenici u sceni odlučili da sednu zajedno u kola, nastavnik može ubaciti da ih zaustavlja policija. Scena se ne prekida, samo teče, a učesnici treba da se prilagode na novi element i samo nastave sa glumom, bez zastoja. Po završetku scene, vodi se diskusija o sadržaju improvizacije, te u skladu sa odigranim donose se zaključci u vezi sa temom.



- ☺ *Uživo*: Dobrovoljci koji izvode scenu sedaju tako da ih vide svi ostali učenici. Nastavnik uvodi novi element u scene (ako je potrebno) tako što će samo glasno izgovoriti koji to novi uslov treba da se ispoštuje u daljoj improvizaciji. Učenici, ukoliko im se da prostor da ubacuju nove elemente, to treba da urade po istom principu. Jedino pravilo tada jeste da se ne uvodi novi element dok učesnici na sceni ne „iskoriste“ aktuelno zadati.
- ☺ *Onlajn*: U onlajn formatu tehnika se realizuje na identičan način, s tim da učenici koji nisu na sceni treba da ugase svoje kamere i nameste video podešavanja tako da vide samo učenike sa upaljenim kamerama (Zoom: opcija Ikonica kamere/Video Setings/Video/Hide non-video participants; uputstvo za ovo podešavanje možete pogledati i na linku <https://youtu.be/50brJw6-JGo>). Na taj način u fokusu će biti samo oni koji trenutno igraju scenu, te će sam doživljaj biti bolji. U onlajn formatu, nastavnici ili učenici mogu nove elemente (ukoliko se koristi ubacivanje novih elemenata) da upisuju u chat. Tada je pravilo da niko ne zadaje novi element dok učenici ne iskoriste prethodni. Primenu tehnike improvizacije u onlajn formatu možete pogledati putem sledećeg linka <https://youtu.be/gUZbGcVhW18>.

PRIMERI

- Improvizaciju je moguće primeniti uz raznovrsne teme, tako što će se učesnicima zadati kontekst vezan za temu koja se obrađuje i veštine koje želite da učenici uvežbavaju. Na primer, moguće je zadati učenicima da treba da predstave na sceni dva drugara od kojih se jedan često kladi i drugi koji se nikad nije kladio, ali je pristao da ode sa drugarom u kladionicu da mu pravi društvo, da su dva učenika iz istog odeljenja pri čemu jedan pokušava da prepíše od drugog kod veoma strogog nastavnika, ili da su u pitanju dve najbolje drugarice koje su u svađi jer im se sviđa isti momak (pa želite da vežbaju veštine rešavanja konflikta). Nakon scene sa svim učenicima se diskutuje o tome da li su uspešno rešili problemsku situaciju i šta im je u tome pomoglo, a šta im je otežalo.
- Ukoliko obrađujete temu emocija, tehnika improvizacije se može koristiti tako što se učenicima, nakon početka scene, dodaju papirići sa emocijama koje treba, jednu po jednu, da prikažu u svojoj sceni, Svaki od učesnika dobija svoje papiriće i njegov par ne zna koje zadate emocije on ima. Zadatak učesnika je da, kroz samu scenu, iznedre realan razlog da njihov lik ispolji emociju sa papirića. Nakon završene scene, učenici koji su posmatrali imaju zadatak da prepoznaju emocije učenika koji su igrali, da prodiskutuju o razlozima javljanja emocija i da razgovaraju o opravdanosti reakcije lika. Na ovaj način se učvršćuju veštine emocionalne pismenosti učenika – kako onih koji improvizuju na sceni, tako i učenika koji diskutuju u publici.



SIMULACIJA

ŠTA: Tehnika simulacije podrazumeva da učenike stavimo u „kao da“ situaciju bez njihovog znanja.

KADA: Tehnika simulacije je pogodna kada želite da izazovete realno iskustvo i spontane reakcije učenika na određenu temu. Koristi se samo onda kada je tema pogodna, odnosno onda kada učešće u ovakvoj formi „nevidljivog pozorišta“ ne može ostaviti negativne posledice po učenike. Pogodna je za teme gde je „doživljaj na sopstvenoj koži“ od krucijalnog značaja za razumevanje sadržaja koji se obrađuje.

KAKO: Simulacija se realizuje bez ikakvog prethodnog objašnjenja ili najave učenicima. Sprovodi se sa celokupnom grupom. Sama simulacija može biti veoma raznovrsna i izrazito zavisi od teme koja se obrađuje. Podrazumeva da nastavnik glumi, ali da učenici to ne znaju, te da simulira određene događaje pred učenicima ili čak i sa učenicima. Simulaciju je potrebno detaljno pripremiti, da sami učenici ne bi otkrili da nastavnik glumi. Nakon simulacije neophodno je voditi diskusiju sa učenicima o tome šta se desilo, kako su se osećali i razjasniti/otkriti sve što je pokazano. U zavisnosti od teme, razotkrivanje da je u pitanju simulacija može se primeniti pre ili nakon diskusije sa učenicima. I uživo i u onlajn formatu tehnika se primenjuje na identičan način. Međutim, treba imati na umu da onlajn nije moguće organizovati nagrađivanje učenika (što može predstavljati sastavni deo simulacije koju izvodite – kao što je prikazano u primeru obrade teme diskriminacije ispod), te za onlajn okruženje treba birati one varijacije simulacije koje ne iziskuju nagrađivanje.

PRIMERI

- Pogodne teme za upotrebu ove tehnike su diskriminacija, pritisak vršnjaka, konflikti i slične teme u kojima određeni sukob može biti u fokusu.
- Simulacija konflikta može da izgleda tako što nastavnik dolazi vidno uznemiren na čas i deli sa učenicima da je imao ozbiljan konflikt sa službenicom u pošti oko nečega (treba specificovati sve detalje u pripremi simulacije kako bi znali da odgovorite ukoliko vas učenici pitaju). Kroz razgovor sa učenicima simulacija se može voditi u pravcu toga da oni razumeju obe strane u konfliktu ili da vam pomognu sa predlogom kako možete taj konflikt rešiti. Ukoliko postoji prostor (u smislu bliskosti sa učenicima) konflikt je još bolje usmeriti na nekog od drugih nastavnika koji im je poznat, kako bi im tema bila još bliža. Takođe, moguće je sam konflikt iscenirati u saradnji sa drugim nastavnikom, tako da učenici uživo budu svedoci konflikta, te onda na času razgovarati o tome.
- Tema diskriminacije je veoma povoljna za upotrebu simulacije, jer omogućava da direktno „diskriminišete“ učenike, odnosno da oni budu direktni akteri u



obradi teme. Simulacija u ovom slučaju podrazumeva da određen broj učenika, u odnosu na neopravdani kriterijum (poput boje patika ili boje kose), stavite u nepovoljniji položaj u odnosu na druge učenike, a da svoj postupak opravdate time da se ti učenici nisu dovoljno angažovali na časovima. „Povlašćene” učenike treba nečime nagraditi. Nakon diskusije, učenici će sami doći do zaključka da je u pitanju bilo neopravdano postupanje i pravljenje razlika među njima, odnosno razumeće srž diskriminacije. Biće im „izazvane” emocije diskriminiranih osoba, te će iz te pozicije biti u prilici da diskutuju i daju savete za postupanje u ovakvim situacijama. Dodatno, učenici koji su stavljeni u povlašćen položaj reflektovaće na celu situaciju i emocije koje se javljaju – iz svog ugla. Na ovaj način učenici će biti u prilici da razviju veštine prepoznavanja diskriminacije i razviju osetljivost i svesnost kada je diskriminacija u pitanju.

DEMONSTRACIJA

ŠTA: Tehnika demonstracije podrazumeva izvođenje „pokazne vežbe”. Za razliku od tehnike simulacije učesnici znaju da učestvuju u vežbi i prate njeno izvođenje.

KADA: Tehnika demonstracije se koristi kada je određenu situaciju u vezi sa temom moguće približiti učenicima kroz direktnu pokaznu vežbu, tako da se postigne brže, lakše i efektivnije razumevanje ključnih poruka nego primenom neke druge tehnike.

KAKO: Učenicima se najavljuje učešće u vežbi. Sama demonstracija podrazumeva da se, na licu mesta sa učenicima, izvodi nešto što je značajno za temu. Demonstracije mogu biti raznovrsne. To može biti igrana utakmica na kojoj se poštuju i ne poštuju pravila sportskog ponašanja, igranje uživo igre na sreću, prikupljanje i razvrstavanje smeća kada se realizuje tema reciklaže i slično. Nakon završene demonstracije potrebno je sa učenicima voditi diskusiju o njihovim utiscima i izvesti zaključke vezane za temu. I uživo i u onlajn formatu tehnika se primenjuje na identičan način. Međutim, kroz demonstraciju određene teme nije moguće obraditi onlajn (poput igranja utakmice kada se obrađuje tema huliganizma). Ukoliko pri primeni tehnike uvodite i neku formu nagrađivanja učenika (u svrhu uspešnog izvođenja demonstracije), tada treba da prilagodite odabir nagrade uživo ili onlajn izvođenju.

PRIMERI

- Demonstracija se može primeniti pri obradi teme kockanja i igara na sreću. Učenicima se demonstrira igra na sreću – loto, tako da su oni zaista učesnici i na licu mesta igraju improvizovan loto (uz bombone ili sličnu nagradu kao nagradni fond). Učenicima se na ovaj zanimljiv i praktičan način približava činjenica da je u igrama na sreću mala verovatnoća ostvarivanja dobitka.



- Demonstracija sa prenesenim značenjem može da se koristi pri obradi teme kontrole ljutnje, odnosno pojašnjenju besa kao afekta. U ovom slučaju, moguće je na čas doneti balon koji ćete naduvavati i pri svakom novom udahu navodite ćete novi razlog ljutnje, sve dok se balon skroz ne naduva, dok ne bude „pred pucanjem“. Tad ćete pitati učenike šta će se desiti ako sad neka sitnica slučajno dodirne balon i zatim ćete ga probušiti nečime radi efekta. Na taj način učenici pamte da bes nastaje „gomilanjem“ neobrađene ljutnje.
- Na temi rizika društvenih mreža, demonstracija se može koristiti tako što se učenicima prezentuju dva Instagram profila, sa zadatkom da procene koji bi radije prihvatili da ih prati, a na osnovu dostupnih informacija sa profila. Ideja je da se izdvoje dve poznate ličnosti iz istorije, pri čemu je jedna „pozitivna“, a druga „negativna“. Potrebno je da se za negativnu ličnost (npr. Hitler) pronađu raznovrsne pozitivne konotacije (poput toga da je borac za prava životinja, ne pije alkohol i slično), a za pozitivnu ličnost (npr. Sveti Sava) negativne (poput toga da je pobe-gao od kuće, lagao je o tome ko je i slično). Učenicima se predstavljaju dva profila, bez informacija o tome ko je zapravo ličnost, već biraju između profila 1 i profila 2. Tek kada izaberu kome bi pre dozvolili da ih zaprati, otkrivaju im se identiteti. Na ovaj način učenicima se približava kako se i tačne informacije mogu iskoristiti da se stekne lažna slika na internetu. Ista vežba demonstracije se može koristiti i za temu medijske pismenosti.

PREPORUKE ZA ANALIZU I OBRADU TEME

- Pri odabiru tehnike za analizu i obradu teme, odnosno tehnike za centralni deo vašeg susreta sa učenicima, uvek imajte na umu samu temu i cilj koji želite da postignete i u skladu sa time odaberite tehniku (ili tehnike) koja vam najviše odgovara.
- Određene tehnike zahtevaju više pripreme od drugih, te uvek treba obratiti pažnju na pripremni deo – on u mnogome može da odredi tok i uspeh same edukativne intervencije.
- Kad god donosite dodatne materijale na čas, obratite pažnju da li su oni pogodni za razvojnu fazu, uzrast i nivo znanja konkretne grupe učenika sa kojom radite. Ukoliko imate dileme u ovom pogledu, konsultujte se sa kolegama, stručnom službom ili drugim stručnjacima za temu koju obrađujete.
- Količinu novih informacija treba „dozirati“ u odnosu na aktuelni nivo znanja učenika kako bi se pospešilo pamćenje i osigurala maksimalna upotrebljivost novih informacija. Pored toga, ova smernica odnosi se i na izbegavanje sadržaja koji nisu u skladu sa razvojnom fazom ili uzrastom učenika.
- Složenije tehnike poput improvizacije i forumovanja zahtevaju veći stepen veština nastavnika. Ukoliko se ne osećate dovoljno sigurno da bi primenili ove tehnike,



možete se obratiti stručnim saradnicima (školskim ili vanškolskim) da vas podrže pri prvom izvođenju ovih tehnika i usmere direktno na terenu.

- Obratite pažnju na vremensko trajanje vežbi zasnovanih na tehnikama iz ove celine. Sa jedne strane, potrebno je da za njih ostavite dovoljno prostora kako su one od ključnog značaja za unapređenje znanja i veština učenika. Sa druge, ukoliko se ne obrati pažnja na njihovo trajanje, ove tehnike mogu „povući” previše vremena, a kod određenih postoji rizik da se učenici rasplinu ukoliko nisu usmeravani od strane nastavnika.
- Pratite energiju grupe tokom samog izvođenja centralnih vežbi, te budite slobodni da produžite trajanje određene vežbe ukoliko su učenici visoko-angažovani i vidite direktne benefite od njihovog daljeg uvežbavanja.
- Pored vođenja računa o samom cilju aktivnosti, potrebno je kontinuirano obraćati pažnju na aktuelnu dinamiku grupe, te kao intervenciju upotrebiti neke od vežbi iz Alata za izazove ako se za tim ukaže potreba.



ALATI ZA ZATVARANJE

Alati za zatvaranje koriste se na kraju susreta sa učenicima, kako bi se radionica zaokružila i završila u pozitivnom tonu. U završnom delu susreta, sa učenicima možete sumirati obrađeno i učvrstiti naučeno, možete ih opustiti i zabaviti, možete im pomoći da se „očiste“ od energije prikupljene obradom određene teme, a možete i proceniti njihovo zadovoljstvo sprovedenim aktivnostima. U nastavku će biti objašnjeno na koji način treba pristupiti ovim oblastima, a biće ponuđeni i konkretni primeri tehnika, vežbi ili igara koje se mogu upotrebiti za uspešno zatvaranje radionice.

SUMIRANJE KLJUČNIH PORUKA

Sumiranje ključnih poruka treba da bude obavezni element na kraju svake radionice, a posebno na kraju obrade teme u celini. U slučaju kada jednu temu obrađujete sa učenicima kroz veći broj radionica, na kraju poslednjeg susreta treba nešto više pažnje posvetiti ovom segmentu.

Za sumiranje pogodne mogu biti Enigmatske igre (opisane u Alatima za zagrevanje). Kroz raznovrsne igre poput slagalica, spojnica, kvizova znanja, asocijacija, anagrama, rebusa, osmosmerki, sa učenicima možete ponoviti ključne poruke sa radionica na kojima su učestvovali kako bi osigurali da se prisete svih važnih segmenata obrađene teme i da ih „ponesu“ sa sobom nakon poslednjeg susreta. Pored toga, ovakav način sumiranja omogućava onim učenicima koji potencijalno na nekom od časova nisu bili da dopune svoje znanje kako ne bi imali značajnije „rupe“ u odnosu na svoje vršnjake. Kada određenu temu obrađujete kroz veći broj radionica, možete koristiti igre i vežbe za sumiranje na kraju svake pojedinačne radionice, ali to nije nužno. Ovakav pristup se koristi onda kada svaka pojedinačna radionica traje više sati, te obrađuje veći broj ključnih poruka. U školskim uslovima to je retko slučaj, a posebno ukoliko radionica traje jedan školski čas. U tom slučaju, za potrebe sumiranja poslužiće vaš zaključak na kraju časa, kroz koji ćete podvući ključnu poruku sa konkretnog radioničarskog susreta. U nastavku su predstavljene dve enigmatske igre koje su pogodne za „zatvaranje“ teme, a koje nisu obuhvaćene alatima za zagrevanje.

UKRŠTENE REČI

☺ *Uživo:* Odabрати pojmove od značaja za temu koja se obrađuje i pripremiti objašnjenja za svaki od pojmova. U programu *Wordwall*, u igri „Crossword“, pomoću kreiranih pojmova napraviti ukrštene reči. Odštampati ukrštene reči u onom broju primeraka koliko ima učenika. Igra može biti takmičarskog karaktera tako što će pobednik biti onaj učenik koji prvi uspešno reši sva polja. U tom slučaju, pripremiti neku nagradu za pobednika. Vežba se može izvoditi i grupno (kako u manjim grupama tako i kao jedna velika grupa), a da cilj bude da se u što kraćem vremenu uspešno popune sva



polja. Ukoliko rade kao celo odeljenje, može se uvesti da se učenici takmiče protiv vremena, te da imaju vremenski rok za koji treba da reše ukrštene reči. Ono što je važno jeste da u ovoj varijaciji ukrštene reči treba nacrtati na tabli, tako da se osigura da svi učenici jasno vide njen sadržaj. Opise pojmova je moguće čitati jedan po jedan, da se ne bi trošilo dodatno vreme za ispisivanje na tabli. Na sledećem linku nalazi se uputstvo za kreiranje ukrštenih reči u programu *Worldwall* https://www.youtube.com/watch?v=4_MUp-_nnnM&t=18s.

- ☺ *Onlajn*: Može da se realizuje kroz izvođenje sa celom grupom, tako što će nastavnik podeliti svoj ekran (Zoom: opcija Share Screen) na kome se nalaze kreirane ukrštene reči i kada učenici daju odgovor upisivati u polja.

OTKRIVANJE KARTICA

- ☺ *Uživo*: Izdvojiti ključne pojmove ili definicije u vezi sa temom. Na karticama (deblji papir ili karton) sa jedne strane napišite same pojmove, a na drugoj strani početak definicije/objašnjenja (kako bi učenici mogli da završe do kraja rečenicu/misao). Pripremiti minimum onoliko pojmova koliko ima učenika. Igra se može izvoditi tako što će se sve kartice smestiti u veliku činiju/kutiju, te će učenici, jedan po jedan, prilaziti činiji/kutiji, izvlačiti po jednu karticu nasumično i dopunjavati nedostajući opis. Druga varijacija podrazumeva pretvaranje igre u takmičenje. Učenici se dele u manje timove. Jedan član svakog tima zatvorenih očiju izvlači po jednu karticu iz činije/kutije. Timovi imaju 30 sekundi da se dogovore o tačnom odgovoru za dopunu opisa pojma. Nakon isteka vremena, timovi predstavljaju nastavniku svoj odgovor. Svaki put kada tim da tačan odgovor, dobija poen. Igra se onoliko krugova koliko je potrebno da svaki član tima bude u prilici da izvuče karticu koju će opisivati njegov tim. Na kraju obezbediti simboličnu nagradu za pobednički tim. Imajte u vidu da je moguće i da svi timovi tačno opišu sve pojmove, te nagradu treba pripremiti tako da može da „podmiri“ sve timove koji su dali sve tačne odgovore.
- ☺ *Onlajn*: U igri „Open the box“ u programu *Wordwall* napravite igru sa karticama. Učenike treba podeliti u grupe (ne treba ih raspoređivati u sobe, već samo imenovati/odrediti članove jednog tima učenika). Deljenjem ekrana (Zoom: opcija Share Screen) im prikazujete kartice koje su poledinom okrenute ka učenicima, a na poledini su označene brojevima. Tako, učenici biraju broj kartice koju žele da okrenu i tako dobijaju pojam koji njihov tim objašnjava. Na sledećem linku nalazi se uputstvo za kreiranje kartica u programu *Worldwall*: <https://www.youtube.com/watch?v=pqfsmEodh5o>

OPUŠTANJE I ZABAVA

Za sam kraj susreta često je veoma pogodno primeniti određene vežbe koje su opuštajuće i zabavne, a koje obezbeđuju da se sama radionica završi u pozitivnom afektivnom



tonu i u podržavajućoj grupnoj atmosferi. Dodatno, kako učenici u ovakvim vežbama uživaju, to vam omogućava i da podignete motivaciju učenika za učešćem u narednoj aktivnosti. Stoga, vežbe koje će učenike zabaviti korisno je primenjivati onda kada temu obrađujemo kroz veći broj radionica pa nam je od posebnog značaja da učenici ostanu „zagrejani“ za radioničarski rad i da se raduju narednom susretu. Lake za primenu i uklapanje uz završetak svake teme jesu vežbe koje su predstavljene u Alatima za izazove. Iako možete uvek birati vežbu koja nije tematski uvezana sa vašim časom, snažnije efekte ostvarujete ukoliko za kraj izaberete neku vežbu koja se prirodno nadovezuje na temu koju ste sa učenicima obrađivali, čime dodajete iskustveno proživljavanje učenika kao „šlag na tortu“ nakon usvojenih znanja i veština.

Veći broj faktora pomoći će vam da odlučite koju vežbu ćete sprovesti. Treba da procenite kakve su trenutne potrebe učenika na kraju radionice, te da li je pogodnija kratka vežba koja nije mnogo energična ili pak neka koja će „dići učenike na noge“. Pored toga, treba proceniti koja od vežbi posebno pogoduje temi koju ste obrađivali, ukoliko završnom vežbom pored zabave želite da potkačite i ključni segment teme kroz samo iskustvo učenika. To ne znači da ćete samu vežbu posebno prilagođavati, već da možete odabrati vežbu koja vam omogućava da učenici „dožive“ ključne segmente teme (na primer, da se osećaju povezanije ukoliko ste obrađivali teme vezane za različitost), nakon čega ćete kroz zaključak sumirati poruku koju želite da pošaljete.

„ČIŠĆENJE“ OD TEME

U slučajevima kada ste sa učenicima obrađivali temu koja je obuhvatala elemente nasilja (poput vršnjačkog nasilja, nasilja na sportskim priredbama), a posebno pri igranju i prikazivanju različitih situacija nasilja, poželjna je upotreba vežbi koje će učenicima pomoći da „izbace“ negativnu energiju ili je usmere na pozitivnu stranu, kako bi se radionica završila u prijateljskom i podržavajućem tonu. U nastavku je prikazano nekoliko konkretnih iskustvenih vežbi koje vam mogu biti pogodne za ovu svrhu.

TUNEL PODRŠKE

Opis: Učenike podeliti u dve grupe i rasporediti ih u prostoru tako da članovi jedne grupe (koji stoje jedan do drugog) budu okrenuti licem ka članovima druge grupe (koji takođe stoje jedna do drugog). Zadatak učenika je da pronađu način da ohrabre jedni druge (tapšanjem po leđima, aplauzom, uzvicima pohvala ili neki drugi način koji sami osmisle), a zatim da svako od njih, jedan po jedan, prođu kroz oformljeni „tunel podrške“ i dobije svoju pohvalu i ohrabrenje.

Smernice: Učenici kroz tunel prolaze jedan po jedan tako što prolazak započinju učenici sa kraja tunela (prvo iz jedne, pa zatim iz druge grupe). Kada prva dva učenika prođu tunel, oni staju na kraj tunela. Ovakav način prolaska kroz „tunel podrške“ traje dok kroz



njega ne prođu svi učenici. Učenici mogu na početku da dogovore na koji način žele da podržavaju jedne druge, ali je dozvoljeno prepustiti svakom pojedincu da spontano izrazi svoju podršku na način koji je to za njega prirodno. Vežbu nije moguće izvesti onalajn.

NAJBRŽI ZAGRLJAJ

Opis: Učenike je potrebno podeliti u grupe sa jednakim brojem članova. Članovi svake grupe treba da stoje jedni iza drugih, u koloni. Zadatak svake grupe je da pokuša da osvoji titulu Najbrži zagrljaj tako što će na znak nastavnika učenici koji su prvi u svakoj koloni započeti trku zagrljaja, grljenjem osobe iza sebe. Na isti način svaki naredni učenik prenosi zagrljaj. Pobjednik je ona ekipa koja prva prenese zagrljaj do poslednjeg učenika u koloni i vikne (svi članovi te ekipe istovremeno) „Mi smo najbrži zagrljaj“.

Smernice: Učenike je moguće podeliti u grupe prema rasporedu sedenja u učionici, tako da jedan red čini jednu grupu (ukoliko je jednak broj učenika). Zagrljaje je moguće prenositi tako što će učenici stajati pored svojih klupa ili tako što će svi sedeti, a samo učenici koji se grli ustajati u trenutku zagrljaja. Vežbu nije moguće izvesti onlajn.

Varijacije: Završetak igre, odnosno oglašavanje pobjednika može da se zameni i podizanjem ruke poslednjeg učenika u grupi, onda kada primi zagrljaj.

LEPA REČ

Potrebna materijal: list A4 papira za svakog učenika, flomasteri, selotejp.

Opis: Podeliti učenicima po jedan list papira i komad selotejpa, a zatim sve učenike zamoliti da taj list zalepe na leđa svom drugu/drugarici iz klupe. Zadatak učenika je da šetaju po učionici i da pokušaju da svakom od svojih drugara na leđima napišu poruku koja će predstavljati neku lepu reč ili pohvalu koju su osmislili baš za tu osobu kojoj su je napisali.

Onlajn verzija: Nastavnik započinje igru okretanjem Točka sreće i odabirom prvog učenika koji će primiti lepu reč. Prvu lepu reč (pohvalu) upućuje nastavnik. Nakon toga, ponovnim okretanjem Točka sreće bira se osoba koja će primiti lepu reč od prethodnog učenika. Igra se završava onda kada poslednji učenik koji je primio lepu reč, završava krug davanjem lepe reči nastavniku.

Smernice za onlajn izvođenje: Potrebno je svakog učenika, nakon što primi lepu reč, izbrisati sa točka sreće, kako bi svi učenici imali jednaku priliku da dobiju lepu reč. Ukoliko poslednji učenik ima teškoće da da lepu reč nastavniku (stidi se ili mu je neprijatno) dozvoliti tom učeniku da dobije pomoć od svojih drugara, kako bi zajedno osmislili pohvalu za nastavnika.

Prethodna priprema za onlajn izvođenje: Točak sreće se kreira u programu *Wordwall* (igra pod nazivom „Random wheel“) tako što se unesu imena svih učenika koji prisustvuju radi-



onici. Kako da kreirate točak sreće u pomenutom programu možete pogledati na linku <https://youtu.be/EsAepl9qhrc>.

VRIŠTANJE

Opis: Učenici stoje u krugu, spuštene glava, odnosno pogledom uperenim u pod. Njihov zadatak je da na znak nastavnika podignu glavu i pogledaju u jednu od tri osobe. Mogu da pogledaju u osobu sa svoje leve, odnosno desne strane ili u osobu koja je preko puta njih. Kada jednom pogledaju u jednu od te tri osobe, nije dozvoljeno da skreću pogled. Ukoliko im se pogledi susretnu sa osobom koju gledaju, potrebno je da oboje vrisnu. Nakon toga, svi učenici spuštaju pogled i čekaju sledeći znak nastavnika.

Smernice: Pre početka igre potrebno je sa učenicima jasno ustanoviti ko je njihova osoba preko puta. Korisno je predložiti učenicima da pruže ruku osobi preko puta, kako bi se jasno utvrdilo ko im je par. Ukoliko je broj učenika neparan, potrebno je da i nastavnik učestvuje u igri. Znak nastavnika može da bude određeni zvuk (pljesak, zvižduk) ili verbalan (tri, četiri – sad). Potrebno je podsticati učenike da puste glas. Kraj vežbe može se obeležiti zajedničkim vriskom. Kako izgleda realizacija ove vežbe možete pogledati na linku <https://youtu.be/RQbFb2Yh5OM>. Vežbu nije moguće izvoditi onlajn.

POVEĆAJ (O)SMEH

Opis: Učenici stoje jedan pored drugog u jednoj liniji ili u krugu. Prvi učenik u liniji (ili dobrovoljac u krugu) ima zadatak da se osmehne učeniku do sebe, a taj učenik da prenese osmeh dalje na sledećeg učenika tako što će taj osmeh minimalno povećati. Svaki put kada se osmeh prenese na sledećeg učenika potrebno je da se uveća, tako da na kraju poslednji učenik prenosi osmeh na celu grupu praveći najveći osmeh koji može da prikaže.

Smernice: Ukoliko se vežba ponavlja, potrebno je da učenik koji je prethodno započeo niz osmeha, pređe na kraj linije, te time učenik koji je sledeći na redu započinje niz. Ukoliko učenici stoje u krugu, niz započinje sledeći učenik (u smeru u kom se osmeh prenosi). Učenicima je važno napomenuti da prvi osmeh treba da bude „što manji“, odnosno blag. Tokom vežbe davati instrukcije da osmeh povećavaju i kroz glas (davanjem zvuka osmehu) i kroz pokret i ekspresiju (veće otvaranje usta, širenje ruku i dr.). Poželjno je da u vežbi učestvuje i nastavnik, kako bi deca imala slobodu da budu ekspresivnija.

Varijacije: Učenici mogu na identičan način, povećavanjem prethodne akcije, da prenose bilo koji pokret.

Onlajn verzija: Za izvođenje vežbe potrebno je utvrditi redosled učenika, to može biti azbučni red ili numerisanjem imena učenika. Vežba se realizuje na identičan način.



PROCENA ZADOVOLJSTVA

Kada želite da saznate da li su vaše aktivnosti odgovorile na interesovanja učenika i zadovoljile zahtev interaktivnog učenja za atraktivnošću sadržaja, tada ćete se okrenuti ka proceni njihovog zadovoljstva. To možete uraditi na više načina. Ukoliko na raspolaganju imate veoma malo vremena (ili je vreme predviđeno za vaš susret već isteklo), možete na samom kraju aktivnosti zatražiti od učesnika da se na jednostavan način (na primer, podizanjem ruke ili ustajanjem) izjasne da li su bili zadovoljni realizovanom radionicom ili ne. Ukoliko raspolazete sa dovoljno vremena (oko 5 minuta je sasvim dovoljno) možete učenicima kreirati prostor da, pored izjašnjavanja da li im se aktivnost dopala ili ne, daju i kvalitativno pojašnjenje svog zadovoljstva ili nezadovoljstva. To možete učiniti tako što ćete pripremiti crteže dva oponentna objekta (na primer, sunce i oblak, cveće i smeće i slično) koje ćete zalepiti na tablu, a učenike ćete zamoliti da svoje pozitivne utiske zalepe na jedan, a negativne na drugi objekat. Objekte koje uključujete možete i tematski vezati za radionicu koju ste sprovedili (na primer, ako ste obrađivali temu emocija, da to budu smajličić i tužić, ili da nacrtate fudbalski gol ukoliko vam je tema bila huliganizam, pa da učenici svoje pozitivne komentare lepe unutar gola, a negativne izvan i slično). Dalje, moguće je da od učenika tražite da daju kvantitativnu procenu svog zadovoljstva, te da skaliraju u kojoj meri su sprovedene aktivnosti odgovorile na njihova interesovanja (po pravilu kroz pitanje koliko im se dopala radionica). Najčešće se uvodi trostepena ili petostepena skala. Učenici mogu napisati ocene na papiriću i sve papiriće smestiti u neku kovertu ili kutiju, na osnovu čega ćete nakon časa izračunati prosečnu ocenu radionice. Poslednja kombinacija podrazumeva da učenici pored ocene daju i kvalitativno pojašnjenje. Ovo možete raditi tako što ćete im pripremiti crtež nekog objekta koji ima odeljke (koji predstavljaju ocene), na koje će lepiti svoje stikere sa komentarima. Na primer, to može biti semafor (gde će crvena boja predstavljati najmanju ocenu na trostepenoj skali), ili meta (gde će centar predstavljati najvišu ocenu na petostepenoj skali) i slično. Za izvođenje ovakvih vežbi onaj, od pomoći vam može biti *Mentimeter*, kao i *Jamboard*, čiju upotrebu u ovu svrhu možete pogledati na linku <https://youtu.be/uuWLYRmrDhc>.

Analiza odgovora učenika može vam pomoći u razumevanju zbog čega su određeni segmenti radionice bili posebno uspešni ili neuspešni, kao i da vam pomogne da unapredite buduće susrete sa učenicima. Kako bi učenici bili što slobodniji da iskreno odgovore, važno je da nastavnik, naizgled spontano, ne boravi pored kutije u koju učenici ubacuju odgovore, odnosno da ne stoji pored table dok lepe svoje papiriće. Negativni komentari učenika u mnogome mogu biti od pomoći za unapređenje veština nastavnika, te na njih ne treba gledati sa zadržkom, već ih videti kao prostor za razvoj. Stoga je važno analizirati negativne komentare i što bolje ih razumeti, obraditi i uvažiti, posebno ukoliko se ponavljaju kod većeg broja učenika.



UČVRŠĆIVANJE NAUČENOG

Za učvršćivanje znanja i veština i osiguranje da ona imaju funkciju u daljem svakodnevnom životu učenika, te zarad povećanja verovatnoće njihove upotrebe, poželjno je da, pored uključivanja ličnog iskustva učenika u sve prethodne segmente rada, u završnom delu susreta posebnu pažnju posvetite ovoj temi. Ovaj segment neretko izostane u radioničarskoj praksi, te se propušta vredni prostor za intervenciju koja može drastično povećati efektivnost radionice. U tom smislu, u završnim segmentima obrade teme, važno je da iskoristite neku od tehnika ili vežbi koja vam omogućava da svako od učenika na neki način integriše stečena znanja i veštine u svoj lični kontekst. Ovde nije fokus na tome da se provere da li su učenici usvojili „tačne“ informacije, već na tome da li su usvojili upotrebljiva znanja i veštine. Postoje različiti načini kako se može doći do ovakvih ishoda. U nastavku su prikazane neke od tehnika koje mogu biti korisne za učvršćivanje znanja i veština učenika.

LIČNI PLAN

Opis: Kako bi pomogli učenicima da integrišu stečena znanja i veštine, možete im pripremiti neku vrstu obrasca koji je potrebno da popune i time povežu naučeno sa svojim ličnim iskustvom, te kreiraju svoj plan za ličnu upotrebu stečenih znanja i veština. Lični plan može biti bilo kakav pisani dokument (ili crtež), putem koga će učenici precizirati kako se naučeno direktno odnosi na njih i njihovo buduće funkcionisanje. U zavisnosti od teme, lični plan može biti veoma raznovrstan. Na primer, lični plan u temi kontrole ljutnje može obuhvatiti crtež, na kome će učenik označiti putem kojih signala kod sebe prepoznaje ljutnju, kao i popisani sled koraka i tehnika koje će slediti kada se ljutnja javi (gde će upisivati svoje odabrane tehnike kontrole). Dalje, kod mnogih tema koje imaju karakter problema (poput kockanja, upotrebe alkohola, upotrebe droga) lični plan može obuhvatiti individualizovan plan svakog učenika kome će se obratiti u slučaju da se on ili neko njemu blizak nađe u problemu (u plan će upisati konkretne osobe ili institucije koje oni vide kao realnu podršku iz svog ugla). Lične planove učenici nose sa sobom kući, ali je važno da ih prodiskutujete i pomognete pojedinačnim učenicima da ih uspešno kreiraju. U daljim susretima sa učenicima poželjno je da ih povremeno podsetite na naučeno (onda kada se nađete u pogodnoj situaciji za to – na primer, kada se neki od učenika naljuti), te da ih priupitate koliko koriste naučeno i kako im ide primena usvojenih znanja i veština.

Onlajn verzija: Za pravljenje ličnog plana u onlajn formatu najpraktičnije je da napravite obrazac u *Word* dokumentu koji učenici mogu da popune. Ko želi od učenika može svoj lični plan prodiskutovati sa grupom, a možete im tražiti i da vam pošalju svoje planove. U tom slučaju je potrebno da ih individualno prokomentarišete sa svakim učenikom.



STRIP

U temama u kojima od učenika očekujete konkretnu akciju, odnosno promenu ponašanja ili navika kao rezultat naučenog, učvršćivanje znanja i veština možete podržati i kroz upotrebu stripa, a ova tehnika može biti pogodna posebno u radu sa mlađim učenicima. U tom smislu, učenicima zadajete da prikažu kako će u budućnosti koristiti naučeno. Tako, ako ste sa njima obrađivali temu zaštite životne sredine, u samom stripu treba da prikažu kojim svojim postupcima će oni doprineti zaštiti planete (na primer, reciklažom, smanjenjem smeća – tako što neće bacati kese i nosiće ceger u radnju, tako što će saditi drveće i slično). Učenici nose stripove sa sobom kući. I u ovom slučaju je potrebno da prodiskutujete sa učenicima o njihovim stripovima, kao i da ih priupitate o dinamici aktivnosti koje su predložili (ako je primenjivo na konkretnu temu) – da li će to raditi svaki dan, jednom nedeljno i slično. Ako prikažu neku konkretnu akciju (poput akcije sadnje koja je zaista planirana) upitajte ih kada će konkretno učestvovati u akciji. Poželjno je da ih u svom daljem radu povremeno podsetite na njihove planove i da ih podstaknete da podele svoja iskustva sa akcijama na kojima su učestvovali.

Onlajn verzija: Stripove je moguće kreirati u programu *Jamboard* ili nekom od programa za crtanje (*Paint* ili *3D Paint*). Po izradi stripa potrebno je da vam ga učenici pošalju ili prikažu deljenjem ekrana (Zoom: opcija Share Screen) kako bi sadržaj bio prodiskutovan.

PROBA ZA REALNOST

Proba za realnost podrazumeva da na samom času kreirate situaciju u kojoj će učenici „morati“ da primene stečena znanja i veštine. Proba za realnost se u mnogome oslanja na tehniku improvizacije, jer podrazumeva da učenici treba da reaguju na date okolnosti bez prethodne pripreme. Razlika koja je prisutna u probi za realnost jeste što učenici ne odgovaraju iz uloge koju glume, već iz svoje lične pozicije. Tako, ukoliko sa učenicima obrađujete temu pritiska vršnjaka, primena ove tehnike obuhvatila bi realne situacije u kojima vi ili drugi učenici zaista nagovaraju učenike na nešto, a oni imaju zadatak da taj pritisak odbiju. Situacije kojima ih „pritiskate“ mogu biti raznovrsne i imaginarne, jednostavne ili složene (poput da urade tuđ domaći ili da ukradu nešto iz prodavnice), a zadatak učenika je da, iz svoje lične perspektive, odgovore na taj pritisak. Ono što je ključno u upotrebi ove tehnike jeste da se omogući svakom učeniku ponaosob da bude u poziciji da koristi stečena znanja i veštine.

Onlajn verzija: U zavisnosti od izbora vežbe, zavisice i onlajn realizacija. Mahom ćete moći uspešno da ih izvodite bez većih izazova, kroz programe za video komunikaciju sa učenicima.

PRIMENA U STVARNOM SVETU

Idealan primer učvršćivanja znanja i veština podrazumeva da učenici imaju priliku da, u sklopu vaših susreta ili kroz određene domaće zadatke nakon radionica, naučeno zaista



primene u stvarnom svetu i svom svakodnevnom životu. Na primeru reciklaže, to bi značilo da sastavni deo radionice predstavlja i domaći zadatak koji pomaže učenicima da primene stečena znanja i veštine u svom domaćinstvu – da prikupe reciklažno smeće, adekvatno ga pripreme za reciklažu, pronađu sa roditeljima ili drugim odraslim osobama kante za reciklažu i tamo odlože smeće. Važno je da se zadaci uvode postepeno i direktno prate sadržaj radionica. Završni zadatak može biti da na završnoj radionici svi zajedno potražite kante za reciklažu u okolini škole – možete podeliti učenike u timove, te nagraditi tim koji prvi pronađe najbliže kante. Zatim zajedno možete odložiti ostatke smeća sa radionica (koja ste koristili za demonstraciju) i dogovoriti se da ćete smeće iz škole ubuduće nositi u te kontejnere. Ukoliko, na primer, sa učenicima obrađujete temu huliganizma i sportskog navijanja, možete organizovati nakon radionice odlazak na utakmicu, gde će učenici praktikovati veštine sportskog navijanja.

Onlajn verzija: U ovom slučaju, učenicima možete zadavati zadatke koje će uraditi samostalno ili uz podršku roditelja ili drugih odraslih osoba. Kako bi ispratili rezultate rada, mogu vam slati fotografije ili snimke, ili možete na narednom susretu diskutovati sa učenicima o tome kako im je bilo tokom izvođenja zadatka i šta im se svidelo. Važno je osmisliti zadatak za koji ste sigurni da svi učenici imaju uslove da ga realizuju.

PREPORUKE ZA ZATVARANJE

- Pri planiranju završnog dela radionice i odabiru tehnika, vežbi i igri potrebno je da uzmete u obzir potrebe grupe, dinamiku prethodnih vežbi, ali i cilj i ishode kojima stremite.
- Iskustva iz prakse su pokazala da je „optimalna doza” primena dve vežbe za kraj, pri čemu je jedna uvek vežba procene zadovoljstva koja se realizuje kao poslednja, a njoj može prethoditi vežba iz bilo kog drugog odeljka zatvaranja – odabir te vežbe diktiraće to „gde ste” sa učenicima u procesu rada i koji ste cilj postavili pred konkretnu radionicu.
- Ukoliko ovakav modalitet rada koristite neko vreme sa učenicima, moguće da će se iznedriti njima „omiljena igra”. Stoga je možete uvesti kao tradiciju za kraj rada na temi ili čak za kraj svakog časa. Međutim, treba paziti da se ne pretera sa učestalošću istih igara, kako ne bi dosadile učenicima, te je ovde potrebno naći balans.
- Ako prepoznajete kakav tip vežbi pogoduje grupi učenika sa kojima radite (misao, grupne, takmičarske, energetske...), onda je poželjno da takvu vežbu odaberete za završni deo susreta. Na taj način ćete pojačati njihovo angažovanje u samoj igri i doprineti učvršćivanju ključnih poruka teme.
- Trudite se da na kraju priredite i dobru zabavu za učenike, jer ćete na taj način podsticati njihovu motivaciju za daljim učešćem u novim aktivnostima.



- Pri realizaciji aktivnosti treba voditi računa o protoku vremena, te proceniti da li vam ostaje dovoljno za izvođenje zabavnih završnih vežbi. Bolje je i da ih preskočite nego da ih zbrzate, ili da ih realizujete na uštrb sumiranja ili učvršćivanja naučenog.
- Ako realizujete završnu radionicu za celu temu, a vreme vam „iscuri”, izvedite zaključak koji će zasigurno podvući glavnu ključnu poruku teme – jednu stvar koja vam je od ključne važnosti da je učenici ponesu sa sobom posle radionice.

 **ALATI ZA IZAZOVE**

U radu sa grupom, osim odabira adekvatnog načina obrade teme, odnosno sadržaja, postoje i brojni drugi izazovi za koje je potrebno biti pripremljen. Kakvi će se izazovi pojaviti u radu sa grupom, može da zavisi od različitih faktora, i to: veličine grupe, odnosa u grupi i energije grupe. Navedeni faktori se zapravo oblikuju pod uticajem individualnih karakteristika članova grupe, koji se međusobno mogu razlikovati po nivou zainteresovanosti i motivacije, raspoloženju, veštinama i sposobnostima. Pronalaženje odgovarajućeg balansa u radu sa grupom sačinjenom od pojedinaca različitog profila je upravo i najveći izazov, koji se u velikoj meri odražava na grupnu dinamiku, pažnju, koncentraciju, a na samom kraju i na disciplinu. U segmentu koji sledi detaljnije ćemo se baviti vežbama koje se preporučuju u radu sa grupom, radi savladavanja gore navedenih izazova. Prikazane vežbe baziraju se na metodologiji koju karakteriše interaktivnost na nivou grupe, ali i jačanje individualnih potencijala. Za svaki segment biće dat prikaz seta vežbi, sa jasnim instrukcijama njihove realizacije bilo da se vežba realizuje u neposrednom fizičkom kontaktu sa učenicima ili u onlajn okruženju. U pitanju su raznovrsne iskustvene vežbe, pomalo nesvakidašnje, ali sve popularnije i jednostavne za izvođenje.

UPOZNAVANJE/ZBLIŽAVANJE/POVEZIVANJE

Ovu grupu vežbi potrebno je shvatiti u širem smislu, jer one, osim upoznavanja imena učesnika grupe (što je očekivano u jednom odeljenju), podrazumevaju i otkrivanje specifičnosti po kojima su učenici slični ili različiti, a sve u cilju uspostavljanja dubljih odnosa, zblizavanja i povezivanja, što može biti dobar preduslov za unapređenje kvaliteta rada sa grupom. Na ovaj način unutar grupe grade se odnosi poverenja, razumevanja i tolerancije.

PREDSTAVI SE

Cilj: Međusobno upoznavanje učesnika – imena, osobine, specifičnosti.

Opis: Učenici stoje u krugu i imaju zadatak da kažu svoje ime i prikažu pojam (svoju osobinu, aktuelno osećanje ili radnju) koji počinje na prvo slovo njihovog imena. Pojam prikazuju kroz pokret i zvuk. Kada se jedan učenik predstavi, grupa ponavlja njegovo ime, pojam, pokret i zvuk. Nakon što se svi učenici predstave, grupa zajedno ustanovljenim redosledom ponavlja sva imena i pojmove.

Nastavak vežbe: Vežba se može izvesti i samo na „osnovnom nivou“, a može se i nadograditi. Nakon što učenici zapamte redosled predstavljanja, dati im instrukciju da se svako za sebe šeta po prostoru i naglas ponavlja upamćeni redosled imena, pojmove, pokreta i zvuka. Kada ponove celokupan redosled, vraćaju se na svoje mesto u krugu. Moguće je zadati instrukciju da se ponavlja samo određena sekvenca, npr. samo pokret i zvuk ili samo ime i pojam.



Smernice: Ukoliko se grupa već poznaje, moguće je umesto imena tražiti da navedu jedan pojam iz teme koja je na času obrađivana, a koji počinje na prvo slovo njihovog imena, te da ga prikažu kroz pokret i zvuk. Ukoliko neki učenik nema ideju, moguće je upitati grupu da da svoje predloge. Ukoliko je neki učenik stidljiv i navodi da ne zna kako da prikaže pokret i zvuk, prihvatiti svaki nagoveštaj pokreta i zvuka (npr. odmahivanje rukom i reči „ne znam“) i zatim pohvaliti učenika da je ispunio zadatak.

Onlajn verzija: Zamoliti učenike da bez ustajanja sa svog mesta, što brže uzmu neki predmet koji se nalazi oko njih, a zatim da upale kamere i pokažu svoj predmet. Zatim dati instrukciju da će se svako od njih predstaviti kroz svoj predmet tako što će govoriti kao taj predmet, npr. „Ja sam Tamarina gumica za kosu“ itd. Ukoliko neki učenik ima poteškoća da se predstavi kroz predmet ili ukoliko ostali učenici pokazuju interesovanje da saznaju nešto više, dozvoliti im da postavljaju pitanja poput „Da li Tamara voli često da te nosi?“, „Gde te je Tamara kupila?“. Ukoliko učenici nisu inspirisani svojim predmetom, moguće je preformulisati pitanja u „Kad bi tvoj kućni ljubimac (tvoj krevet, tvoja olovka i dr.) mogao da govori, šta bi rekao o tebi?“.

Link: <https://youtu.be/G4Zy-raPONM>

Preporuke za korišćenje: Preporuka je da se ova vežba primenjuje na početku procesa rada sa grupom ili na početku pojedinačne radionice sa učenicima, posebno ukoliko se radi onlajn, jer vežba može uticati na brže oslobađanje učenika od treme pred kamerom. Verziju vežbe u kojoj učenici kroz pokret i zvuk prikazuju pojmove koji su obrađivani tokom časova, moguće je raditi na kraju sesije kao ponavljanje naučenog.

VELIKI VETAR DUVA

Cilj: Međusobno upoznavanje učenika: specifičnosti, sličnosti i razlike.

Opis: Učenici sede u krugu, dok jedan učenik stoji u sredini kruga. Taj učenik izgovara rečenicu „Veliki vetar duva za sve one koji (vole, ne vole, se plaše) _____ kao i ja“. Na primer, „Veliki vetar duva za sve one koji vole čokoladu, kao i ja“. Svi učenici koji se slažu sa izjavom treba da ustanu sa svog mesta i zauzmu neko drugo mesto u krugu. Zadatak učenika u sredini je da što pre zauzme mesto za sebe. Učenik koji ostane u sredini, odnosno koji ostane bez mesta, nastavlja igru na identičan način.

Napomene: Izjave se mogu odnositi na ono što učenici vole, ne vole, čega se plaše i dr. Za završetak vežbe se preporučuje da se učeniku u sredini predloži da osmisli izjavu za koju će najveći broj učenika da ustane.

Onlajn verzija: Svi učenici upale svoje kamere, ali ih zatim prekriju rukama. Vežbu počinje dobrovoljac tako što izgovara rečenicu „Veliki vetar duva za sve one koji (vole, ne vole, se plaše) _____ kao i ja“. Svi oni na koje se odnosi navedena izjava otkrivaju svoju kameru.

Nakon nekog vremena, potrebno je ponuditi i drugim učenicima da daju svoje predloge. Poželjno je igru završiti tako što će se pronaći izjava koja će sve učenike naterati da otkriju kameru.

Link: <https://youtu.be/wSwZJdFiy8Q>

Preporuke za korišćenje: Vežbu je moguće primeniti u bilo kom delu radionice, ali je neophodno da to bude u „prvim“ radionicama kako bi se blagovremeno uspostavili pozitivni odnosi u grupi. Vežba služi i uspostavljanju grupne uravnotežene dinamike i saradnje.

JEDINO JA

Cilj: Međusobno upoznavanje učenika: slavimo razlike.

Opis: Učenici stoje u krugu – tako da su svi udaljeni od centra kruga isti broj koraka. Broj koraka se dogovara sa grupom pre početka igre, a u odnosu na veličinu grupe (raspon koraka može biti od dva do pet). Prvi učenik iskorači jedan korak unutar kruga i daje izjavu o sebi za koju smatra da ga čini jedinstvenim, npr. „Jedino ja imam probušene uši“. Ukoliko se navedena izjava odnosi na još neke učenike, svi oni treba da istupe jedan korak napred. Kako navedena izjava nije jedinstvena, svi učenici se vraćaju na svoju prethodnu poziciju. Igru nastavlja sledeći učenik. Onaj učenik čija je izjava jedinstvena (niko drugi nije iskoračio), ostaje na svom mestu. Pobednik igre je onaj učenik koji prvi dođe do centra kruga. Međutim, redosled izlaganja određuje ko prvi ima priliku da odgovara i time pre ostalih napravi korak. Stoga, kada prva osoba stigne do centra, potrebno je da se taj krug odgovaranja završi do kraja – kako bi svi učenici imali jednake šanse da dođu do centra. Ukoliko se na kraju tog kruga nađe više od jedne osobe u centru, sve se one proglašavaju pobednicima.

Napomene: Preporuka je da se na centru kruga nalazi nagrada za pobednika, npr. kesica bombona. Potrebno je podsticati učenike da ne koriste očigledne razlike poput: jedino ja imam određeni broj telefona ili jedino ja se zovem i prezivam i slično. U odnosu na broj učenika, na početku igre odrediti koliko koraka učenike deli do centra kruga. Tri koraka su sasvim dovoljna za veće grupe, dok je za malu grupu (8 učenika ili manje) moguće uvesti pet koraka. Ukoliko nemate dovoljno vremena, a želite da izvedete vežbu, možete igrati i sa rastojanjem od dva koraka do centra kruga.

Onlajn verzija: Igra se realizuje po istim pravilima kao i kada se radi uživo, ali je potrebno primeniti adekvatan način „napredovanja“ u igri kako bi se na kraju proglasio pobednik. Moguće je odrediti broj poena koje je potrebno osvojiti za pobjedu, kao pandan broju koraka ka centru, pri čemu nastavnik ili učenik koga grupa odabere vodi evidenciju osvojenih poena, npr. u javnoj sobi za ćaskanje. U tom slučaju iskoraci onih učenika koji dele predstavljeno iskustvo se zamenjuju podizanjem ruke. Druga opcija za vođenje poena jeste da učenici prstima jedne ruke pokazuju koliko su poena osvojili (pa je pobednik onaj koji stigne do



5) ili ako je potrebna kraća verzija igre odrediti manji broj poena, te učenici osvojene poene pokazuju podizanjem ruke (ukupno 2 poena), kako je prikazano na video linku.

Link: <https://youtu.be/hm1irrhey8Y>

Preporuke za korišćenje: Vežbu je moguće realizovati u bilo kom segmentu rada sa grupom, a poželjno je onda kada se proceni potreba za aktiviranjem celokupne grupe, odnosno kada se u grupi primete pasivni učesnici. Vežba takođe utiče na grupnu dinamiku. Pored toga, vežba je izuzetno pogodna kod obrade tema koje se na bilo koji način tiču različitosti.

BROJEVI GOVORE

Cilj: Međusobno upoznavanje, procena odnosa u grupi – specifičnosti, sličnosti i razlike.

Opis: Započeti igru predstavljanjem sebe kroz brojeve i dozvoliti učenicima da pogađaju na šta se brojevi odnose. Na listu papira napisati svoje ime, a ispod njega brojeve koji predstavljaju nešto što se na vas odnosi, npr. broj godina, broj zgrade u kojoj živite, broj kućnih ljubimaca, broj braće i sestara i sl. Na primer, Vesna 92-6-27, što predstavlja godište, sprat na kom živi i broj zgrade. Nakon toga zamoliti učenike da na identičan način predstave sebe, dati im par minuta da smisle svoje jedinstvene brojeve, a zatim započeti predstavljanje.

Smernice: Pogađanje značenja brojeva za svakog pojedinca se izvodi tako što grupa naglas daje svoje pretpostavke.

Onlajn verzija: Moguće je da grupa svoje pretpostavke piše u prozoru za ćaskanje.

Link: <https://youtu.be/qxT2iRBy6cA>

Preporuke za korišćenje: Vežba može da se upotrebi i za uspostavljanje saradnje u grupi.

SOCIOGRAM

Cilj: Upoznavanje sa odnosima unutar odeljenja, podsticanje pozitivne razmene između učenika.

Opis: Zamoliti učenike da šetaju po prostoru, bez priče i sa pogledom usmerenim pravo. Dok šetaju, potrebno je da im zadate neki kriterijum po kom će se povezati sa drugim učenicima u odeljenju. Njihov zadatak je da, na vaš znak, po ramenu dodirnu osobu koja ispunjava taj kriterijum. Mogu da dodirnu samo jednu osobu, ali svakog od njih može da dodirne više osoba. Kada se zada prvi kriterijum, npr. „Dodirni osobu koju najduže poznaješ“, učenici dodirivanjem kreiraju mrežu odnosa. Kada su se svi „umrežili“, zamoliti ih da se razdvoje i nastave da šetaju dok se ne zada sledeći kriterijum.



Predlozi kriterijuma: Osoba koju najbolje poznaješ, osoba koja je drugačija od tebe, osoba sa kojom bi voleo da učiš, osoba koju bi želeo bolje da upoznaš, osoba koja ti je slična, osoba sa kojom voliš da razgovaraš i drugi predlozi koje sami možete da osmislite.

Smernice: Nakon vežbe poželjno je sa grupom prodiskutovati da li im je bilo teško da se odluče za jednu osobu i da li ih je nečiji izbor (onda kada su oni sami birani) iznenadio.

Onlajn verzija: Vežba se realizuje uz ista pravila, ali ovog puta umesto dodirivanja ramena učenici najpre gase svoje kamere, a zatim kada se zada kriterijum, menjaju svoje ime na ekranu u ime osobe na koje se kriterijum odnosi. Kada svi to učine, kamere se ponovo pale.

Link: <https://youtu.be/FDEIkHn5Cs8>

DVE ISTINE I JEDNA LAŽ

Cilj: Međusobno upoznavanje učenika – buđenje zainteresovanosti za druge.

Opis: Svaki učenik se predstavlja grupi tako što o sebi daje izjave od kojih su dve istinite, a jedna lažna. Grupa zatim pogađa šta je od izrečenog istina, a šta laž. Svaki učenik na kraju otkriva istine.

Predlozi izjava: Osobe koje ste upoznali, mesta koja ste posetili, povrede koje ste imali, rođaci koji su poznate ličnosti, mesto gde ste rođeni, zanimanja roditelja, veštine koje imate, nagrade koje ste osvojili. Ukoliko su učenici stariji, ne morate im davati predloge, već treba sami da smisle na šta će se odnositi njihove istine i laži.

Onlajn verzija: Realizuje se na identičan način.

Link: <https://youtu.be/2L9VD6QZ2N4>

GRUPNA DINAMIKA I SARADNJA

Uspostavljanje saradnje unutar grupe ključan je faktor od kog zavisi motivacija grupe za rad. Često se dešava da postoje pojedinci koji svojim aktivnostima narušavaju dinamiku grupe, te je ili pasiviziraju ili energiju usmeravaju na druge aktivnosti koje su van fokusa sadržaja koji se obrađuje. Shodno tome, neophodno je unutar grupe, nakon sprovođenja vežbi upoznavanja i zbližavanja, realizovati vežbe koje primarno imaju za cilj osnaživanje timskog duha i saradnje. U ovu grupu vežbi uključene su i vežbe koje su usmerene na uspostavljanje poverenja (u fizičkom i mentalnom aspektu) kao potpore za izgradnju timskog duha.



BROJANJE OD 1 DO 10

Cilj: Uspostavljanje saradnje, izgradnja timskog duha, jačanje koncentracije.

Opis: Zadatak učenika je da kao grupa izbroje od jedan do deset poštujući sledeća pravila: nije dozvoljeno preskakanje brojeva, svaki broj mora da kaže samo jedna osoba (ne sme da se desi u toku brojanja da broj dva, na primer, kažu dve osobe), jedna osoba ne može da kaže dva uzastopna broja. Ukoliko se bilo koje od pravila prekrši, brojanje kreće od početka.

Smernice: Tokom vežbe potrebno je kontinuirano ohrabrivati učenike da je moguće postići cilj. Važno je da nastavnik učestvuje, ali da ne preuzima inicijativu. Ukoliko se kod grupe uoči pad motivacije, potrebno je sniziti cilj i podstaći ih da probaju da dostignu brojanje do sedam ili do pet. Ukoliko grupa dobro napreduje u vežbi, pokušati sa brojanjem do većeg broja. Može se desiti da grupa veoma brzo stigne do broja deset, ali i da vežba traje prilično dugo, a da niste uspeli da dođete do cilja. Stoga je važno da i vi, kao i učenici, imate strpljenja i verujete da je moguće uspešno izvesti vežbu. Međutim, u vođenju vežbe imati u vidu da je primarni cilj da se učenici dodatno zabave i povežu, pre nego da zaista izbroje do zadatog cilja. Stoga, ukoliko ste se umorili od pokušaja, vežba se može prekinuti, te pokušati ponovo na kraju tog časa, ili na kraju poslednje radionice kojom obrađujete konkretnu temu.

Onlajn verzija: Vežba se realizuje na identičan način. U ovoj varijanti vežba može da ostvari pozitivne rezultate u pogledu motivisanja učenika na aktivno učestvovanje, ali ujedno i da ih oslobodi u pogledu korišćenja kamere i mikrofona.

Link: <https://youtu.be/dE0MTIZi72o>

OBORI REKORD

Cilj vežbe: Podizanje energije grupe, izgradnja timskog duha, relaksacija učenika.

Opis: Učenici kao grupa imaju zadatak da u što kraćem roku obave niz određenih zadataka, pri čemu zadatke obavlja svaki učenik za sebe, a vreme koje se meri je grupno, odnosno kada svi u grupi ispune cilj, vreme se zaustavlja. Nakon što obave zadatke nastavnik im saopštava vreme koje su postigli, a zatim ih podstiče da obore sopstveni rekord, odnosno da pokušaju ponovo da obave zadatke, ali brže. Zadaci treba da obuhvataju kretanje, međusobnu interakciju, opažanje prostora i verbalizaciju, na primer: „Vaš zadatak je da u što kraćem roku dodirnete jedan zid u prostoru, pozdravite nekoga rukovanjem (ili istovremeno mahnete jedno drugom dok se gledate u oči), pronađete nešto crveno, glasno izgovorite imena tri osobe iz grupe i vratite se na svoje mesto“.

Smernice: Prilikom osmišljavanja zadataka voditi računa o bezbednosti učenika (da imaju dovoljno prostora za kretanje), ali i o tome da je zadatke moguće realizovati. Nakon neko-



liko ponavljanja, ponuditi učenicima da probaju da se dogovore oko načina ili redosleda ispunjenja zadataka, ukoliko smatraju da postoji način da budu brži.

Onlajn verzija: Kako u onlajn okruženju nije moguće pratiti da li su učenici obavili svoje zadatke (npr. dodirnuli zid), odnosno nije moguća fizička interakcija sa drugim učenicima, predlaže se drugačija forma igre. Učenicima se daju zadaci da iz prostora u kom se nalaze pronađu nešto i donesu ispred ekrana, npr. nešto plavo, nešto drveno, nešto crveno uz poštovanje pravila da te tri stvari moraju da budu različiti predmeti, a zatim da treba da uzviknu jedno ime od osoba koje su prisutne, a drugo ime da napišu u prozoru za časak-nje. Kako navedene zadatke nije moguće ponavljati, jer su učesnici već pribavili sve predmete, nije moguće ponavljati zadatke kako bi se oborio rekord. Moguće je postavljati nove zahteve, kako bi se igra ponovila ili za pobednika proglasiti učenika koji prvi ispuni sve zadatke. U ovoj igri nastavnik je kontrolor igre, ali je moguće tu ulogu dodeliti nekom od učenika, koji ima obavezu i da osmisli zadatke.

Link: <https://youtu.be/6F9hLSd95VI>

TASTATURA

Cilj: Podsticanje saradnje i međusobnog slušanja.

Opis: Svakom učeniku dodeliti po jedno ili više slova azbuke (u zavisnosti od veličine grupe). Slova dodeljivati azbučnim redom, jedno slovo – jedan učenik, dok se ne iskoriste sva slova. Ukoliko grupa broji manje učenika, kada svaki učenik dobije svoje slovo, započeti novi krug dodele slova (tako da će svaki učenik ponaosob biti zadužen za dva ili čak tri slova). Nakon toga, objasniti učenicima da oni zajedno čine tastaturu, te da će pokušati da „otkucaju“ zadate rečenice. Rečenice se „kucaju“ tako što učenik čije slovo treba da se „otkuca“ izgovara potrebno slovo i pljeska rukama. Kada se pravi razmak između reči, svi učenici treba da pljesnu rukama.

Smernice: Rečenice koje učenici treba da „otkucaju“ zadaje nastavnik, ali je moguće, ukoliko su učenici zainteresovani, da i sami daju predloge. Ukoliko grupa dobro napreduje moguće je uvesti i znake interpunkcije.

Preporuke za korišćenje: Rečenice koje se zadaju mogu da služe i za utvrđivanje gradiva. Pored toga, vežba može da bude i takmičarskog karaktera, tako što se učenici podele u dve grupe, a zatim se svakoj grupi meri vreme za identičnu rečenicu.

OPRAVDANJA – IMPROVIZACIJA

Cilj: Uspostavljanje saradničkog odnosa u grupi, aktivno učešće, relaksacija.

Opis: Objasniti učenicima da će jedan od njih (ko se javi da bude dobrovoljac), igrati ulogu učenika koji kasni na čas, dok će ostatak grupe osmisliti razloge njegovog kašnjenja kako bi ga opravdali pred nastavnikom. Zadatak učenika koji kasni je da, po povratku u prostor



za rad, ispriča priču koju je grupa za njega osmislila u njegovom odsustvu. Kako bi on to uradio tačno, grupa će mu pantomimom davati opis priče koju su smislili.

Smernice: Treba podstaći učenike da osmisle zanimljivu i neobičnu priču. U ovoj vežbi preporuka je da nastavnik „glumi nastavnika“ tokom izvođenja vežbe, te da svojim pitanjima podstiče učenika koji pravda svoje kašnjenje da lakše pronađe tačne odgovore (da uspešno otkrije koje opravdanje mu je grupa osmislila). Moguće je, ukoliko se vežba realizuje više puta, da se i neko od učenika oproba u ulozi nastavnika. Učenici koji pomažu pantomimom potrebno je da stoje iza nastavnika, koji naspram sebe razgovara sa učeni- kom koji kasni. U svakom trenutku nastavnik može da se okrene i tada učenici moraju da se prave kao da uče.

Napomene: Podstičite učenike da osmisle neobične priče i da budu maštoviti. U improvi- zacije ne mora da postuji logika.

Onlajn verzija: Realizuje se na identičan način, tako da se učenik koji kasni, dok se pri- prema priča, šalje u čekaonicu. Kada se nastavnik obrati učenicima rečima „Šta to radite?“ oni moraju da se prave kao da uče.

Link: https://youtu.be/RHw_37ky4jg

Preporuke za korišćenje: Imajući u vidu da vežba kod učesnika izaziva smeh i relaksira ih, te da se u dosadašnjoj praksi pokazalo da uživaju u izvođenju vežbe, važno je da se ne realizuje preveliki broj ponavljanja. Na taj način, grupa će uvek biti raspoložena da se vežba ponovo realizuje, te ona može biti najavljena kao nagrada za uspešno realizovane druge aktivnosti.

TIGAR, KRAVA, VANZEMALJAC

Cilj: Procena grupne dinamike, saradnja.

Opis: Objasniti učenicima da na vaš znak treba da pokažu jedan od tri moguća pojma i to tigra, kravu ili vanzemaljca. Tigar se pokazuje tako što se rukama pravi pokret greba- nja kandžama uz zvuk režanja (rike) kao tigar, krava se pokazuje tako što se obe šake sklo- pljene u pesnice stavljaju kao dve nozdrve kod krave uz zvuk mukanja, a vanzemalj- jac tako što se kažiprst obe ruke stavi na vrh glave (kao antena) uz zvuk isprekidanog pišta- nja. Svaki učenik, na znak nastavnika, pokazuje jedan od navedenih pojmova. Zadatak se ponavlja sve dok celokupna grupa ne pokaže isti pojam, ali bez prethodnog dogovaranja.

Smernice: Usmeravati učenike da svi istovremeno treba da pokazuju svoj odabrani pojam. Vežba ostavlja prostor da se nakon nje sa učenicima diskutuje o tome kako su se osećali i da li su svoje odluke o izboru pojma prilagođavali većini zarad uspešnosti vežbe, da li im je bilo važno da zadatak bude uspešan (da svi pokažu isto), na koji način su donosili odluku o pojmu koji će pokazati. Učešće svakog učenika u vežbi može nastavniku da pruži uvid u



aktuelnu grupnu dinamiku, odnosno način na koji se pojedinci prilagođavaju grupi ili sa namerom odlučuju da budu drugačiji od većine.

Varijacije: Moguće je osmisliti nove, tematske pojmove za potrebe konkretne aktivnosti ili radi osvežavanja motivacije učenika da učestvuju u ovoj vežbi.

Onlajn verzija: Realizuje se na identičan način.

Link: <https://youtu.be/ycZaO2Dd4GA>

Preporuke za korišćenje: Vežba može da se koristi i u svrhu evaluacije grupne dinamike i saradnje, pre i posle održane aktivnosti.

PAKMEN

Cilj: Jačanje saradnje, timskog rada i strateškog promišljanja učenika.

Opis: Učenici sede na stolicama koje su nasumično raspoređene po prostoru (važno je da se izbegne neka pravilna formacija poput kruga, kao i to da u prostoru u kome se izvodi vežba ne bude stolova). Samo jedna stolica je prazna. Grupa ima zadatak da ne dozvoli nastavniku da sedne na praznu stolicu, ali to mogu da urade samo tako što će pre njega neko od učenika sestiti na tu stolicu. Međutim, tada stolica tog učenika ostaje prazna, te ona postaje nova „meta“ nastavnika – jer je njegov zadatak i dalje da sedne na praznu stolicu. Stoga svi učenici premeštanjem zapravo čuvaju prazne stolice.

Smernice: Skrenuti pažnju učenicima da nije dozvoljeno guranje, niti pomeranje stolice. Učenici mogu da trče, ali da vode računa o bezbednosti. Nastavnik tokom igre može samo da šeta, njemu je zabranjeno da menja tempo, stoga ni da ubrza kada je blizu stolice – i samo sedanje na stolicu treba da izvede opuštenim, laganim tempom.

Varijacije: Moguće je dati učenicima šansu da dogovore taktiku čuvanja stolice. Moguće je dozvoliti i drugim učenicima da se oprobaju u ulozi onog ko pokušava da sedne na stolicu.

Link: <https://youtu.be/k8VvRb9cfjw>

Napomena: Ne postoji onlajn verzija ove igre.

PAŽNJA I KONCENTRACIJA

U radu sa učenicima potrebno je jasno uočiti razliku da li je pad pažnje i koncentracije posledica nedovoljno razvijenih sposobnosti učenika da usmere svoje mentalne aktivnosti na određeni zadatak ili je u pitanju izostanak motivacije učenika da svoju pažnju i koncentraciju usmere na određeni zadatak. Shodno tome, u ovom segmentu prikazane su vežbe koje mogu predstavljati sredstvo rada sa učenicima na unapređenju njihovih sposobnosti da usmeravaju svoju pažnju i ostanu koncentrisani na zadatak.



PRETHODNA RADNJA

Opis: Zadatak učenika je da ponavljaju prethodnu radnju koju je nastavnik ili odabrani dobrovoljac pokazao. Radnje koje se prikazuju su jednostavne i jednolične, kako bi lako mogle da se zapamte i ponove.

Onlajn verzija: Vežba se realizuje na identičan način, ali je moguće napraviti varijaciju u kojoj su učenici podeljeni u parove ili manje grupe gde je jedan učenik odabran da pokaže svom paru ili grupi određenu radnju. Imajući u vidu da svaki učenik na ekranu vidi sve druge učenike, ponavljanje prethodne radnje je otežano, a samim tim i zahteva viši nivo koncentracije i pažnje.

Link: <https://youtu.be/qcXo5-j4b6M>

HOL OGLEDALA

Opis: Učenici stoje u krugu. Ukoliko učestvuje paran broj učenika, svaki učenik gleda treću ili petu osobu sa svoje leve strane (u zavisnosti od veličine grupe – ako grupa broji više od 15 učesnika onda ići na svaku petu osobu), a ukoliko učestvuje neparan broj učenika, svaki učenik gleda četvrtu ili šestu osobu sa svoje leve strane. Zadatak grupe je da se niko ne pomera, ali da ponove svaki, pa i najmanji pokret koji načini osoba koju posmatraju.

Varijacija i smernice: Zadati učenicima da svaki pokret, ali i zvuk, koji primete kod osobe koju posmatraju ponove, ali i minimalno uvećaju. Tako će se svakim ponavljanjem određeni pokret povećavati sve više, odnosno postajaće sve upadljiviji i „blesaviji“ (što je i cilj ove varijacije).

Onlajn verzija: Kada se vežba realizuje preko onlajn platforme, nije potrebno na gore navedeni način određivati redosled koji učenik koga posmatra. Preporučuje se da sam nastavnik kreira raspored tako da svako posmatra drugu osobu, a da ne ostane niko ko nema posmatrača.

Link: https://youtu.be/tYJfUdA_Mc4

DIRIGENT

Opis: Jedan od učenika napušta prostoriju. Ostatak grupe se dogovara ko će među njima da bude „dirigent“, odnosno skriveni vođa. Zadatak dirigenta je da grupi pokazuje pokrete koje će svi ponavljati. Potrebno je da se pokreti kontinuirano menjaju. Kada se grupa dogovori, započinju sa pokretima, a učenik koji je van prostorije poziva se da uđe. Njegov zadatak je da kroz tri pokušaja pogodi ko je dirigent u grupi.

Smernice: Dozvoliti učenicima da se oprobaju i u ulozi dirigenta, ali i onoga ko pogađa. Potrebno je dirigentima davati smernice da pokazuju pokrete koji ne proizvode zvuk (npr. tapšanje), jer to olakšava pogađanje dirigenta. Pored toga, prelaz sa jednog na drugi



pokret potrebno je da bude neprimetan. Učenici treba da stoje u krugu pri izvođenju vežbe, kako bi lakše pratili dirigenta, a da ne budu opaženi.

Onlajn verzija: Vežba se realizuje na identičan način. Osoba koja je određena da pogađa šalje se u čekaonicu, van glavnog ekrana.

Link: <https://youtu.be/43uTg7sNufI>

NACRTAJ PARA

Opis: Učenici su podeljeni u parove. Svaku učenik ispred sebe ima papir i olovku. Zadatak svakog učenika je da bez gledanja u papir nacрта svog para. Nakon toga, svako pokazuje svoj crtež.

Onlajn verzija: Realizuje se na identičan način.

Link: https://youtu.be/_9bxGu4xASc

FRANCUSKI TELEFON

Opis: Učenici su raspoređeni u krugu ili jedan iza drugog u koloni i svi drže oči zatvorene. Igru započinje nastavnik tako što dodirrom po ramenu „budi“ učenika pored sebe u krugu ili ispred sebe u koloni (nastavnik je poslednji u koloni) i pokazuje mu sekvencu pokreta po izboru. Sekvenca pokreta se pokazuje samo jednom. Nakon toga, učesnik „budi“ narednu osobu i ponavlja pokret koji mu je pokazan. Na taj način pokret se prenosi sve do poslednjeg učenika, da bi na kraju nastavnik i poslednji učenik uporedili svoje pokrete.

Onlajn verzija: Onaj koji zadaje pokret proziva učenika kog želi da probudi, te se igra na identičan način nastavlja.

Link: <https://youtu.be/4BkfkbozK-Q>

RELAKSACIJA, ZABAVA I USPOSTAVLJANJE ENERGETSKOG NIVOA GRUPE

U situacijama kada je energetska nivo grupe narušen, npr. previše su pasivni ili su previše energični, ali i kada unutar grupe postoji energetska disbalans, dolazi do narušavanja motivacije učenika da svoju pažnju i koncentraciju usmere na određeni zadatak, te je otežano obezbediti njihovo aktivno učešće. Shodno tome, potrebno je najpre ustanoviti nivo energije grupe, te se u zavisnosti od toga da li je energija pasivna ili aktivna biraju vežbe koje bi povratile energetska balans, čime se posredno utiče na sposobnost učenika da održavaju svoju pažnju i koncentraciju. Nije nužno u grupama kod kojih je energija izrazito aktivna sprovesti vežbe koje će ih pasivizirati, već je moguće odabrati vežbe u kojima će svoju energiju osloboditi na kontrolisan i usmeren način (npr. vežbe fizičke aktivnosti – prikaz u sledećem segmentu). Takođe, ukoliko je energija grupe pasivna, moguće je pored fizičkih vežbi, sprovesti i vežbe koje su pasivne, ali tako da grupu aktiviraju na kognitiv-



nom nivou što povećava njihovu koncentraciju i usmerava pažnju. Vežbe je moguće koristiti na početku ili na kraju rada, ali i tokom rada kada se proceni da se energija grupe promenila ili je grupi potreban predah odnosno distanca od prethodno obrađene teme. Sve navedene vežbe mogu se koristiti i za potrebe održavanja discipline unutar grupe.

SPASI ZEKU

Opis: Zamoliti učenike da desnom rukom naprave zeku tako što dva prsta (kažiprst i srednji prst) predstavljaju uši zeca koje se mrdaju, a zatim da levom rukom naprave pištolj tako što dva prsta (kažiprst i srednji prst) čine cev pištolja koji je usmeren ka zecu. Prsti pištolja se ne pomeraju jer će ubiti zeku, dok se zecu uši stalno pomeraju. Na znak voditelja, prsti leve ruke treba da se pretvore u zeca sa ušima koje se pomeraju, a prsti desne ruke postaju cev koja se ne pomera. Nastavnik treba otprilike deset puta da zada promenu pre nego što završi vežbu.

Onlajn verzija: Realizuje se na identičan način.

Link: <https://youtu.be/DUTPNyiEB48>

IKS I OKS

Opis: Zamoliti učenike da desnom rukom u vazduhu napišu znak IKS, a zatim da levom napišu znak OKS. Nakon toga ih zamoliti da istovremeno napišu oba znaka – da desnom „pišu“ IKS dok levom „pišu“ OKS. Ovu radnju treba da ponove više puta, a zatim i da zamene ruke i ponove isti zadatak.

Onlajn verzija: Realizuje se na identičan način.

Link: <https://youtu.be/aFGm5VtqnpY>

ŽURKA

Opis: Zadatak učenika je da pokušaju da dobiju dozvolu/pozivnicu na žurku koju će praviti nastavnik. Da bi to uradili moraju da mu postave pitanje na određeni način, koje će biti u skladu sa kriterijumom koji je nastavnik unapred osmislio. Nastavnik sam određuje kriterijum za pozitivnu ocenu pitanja, npr. sva pitanja koja počinju određenim slovom ili pitanja koja sadrže lično ime u sebi, a sam kriterijum ne otkriva učenicima. Učenik postavlja pitanje nastavniku, a nastavnik samo odgovara da li učenik koji je postavio pitanje može ili ne može da dođe na žurku, ne odaje nikakve druge „tragove“ koji bi im pomogli da otkriju kriterijum. Zadatak učenika je da na osnovu pitanja na koja su dobili pozitivne odgovore otkriju koji je kriterijum izbora odabrao nastavnik.

Onlajn verzija: Realizuje se na identičan način.

Link: <https://youtu.be/BSOrWSUVAp0>



ENERGETSKA LOPTA

Opis: Učesnici stoje u krugu i dobacuju se zamišljenom energetsom loptom (veličine lopte za pilates). Energetska lopta prilikom bacanja ispušta zvuk HU (izgovara osoba koja je baca), a prilikom hvatanja ispušta zvuk HA (izgovara osoba koja hvata). S obzirom da je lopta velika, učesnici treba prilikom bacanja dobro da zamahnu (savijanje leđa unazad sa loptom iznad glave, zatim savijanje unapred prilikom izbacivanja lopte), odnosno prilikom hvatanja (prihvatanje lopte sa rukama napred i savijanje leđa unazad kada se lopta uhvati iznad glave).

Varijacija: Za mlađi uzrast preporučuje se da lopta prilikom bacanja ispušta zvuk TI, a prilikom hvatanja zvuk JA, kako bi učenici u toku izvođenja lakše zapamtili kada koju reč treba da kažu.

Onlajn verzija: Kako u onlajn okruženju nije moguće kroz kontakt očima ukazati na osobu kojoj se baca lopta, neophodno je da se pre bacanja lopte uzvikne ime osobe kojoj se ona baca.

Varijacija: Moguće je podstaći učenika da sami odaberu veličinu i težinu lopte koju bacaju (što pokazuju rukama), a da zatim svojoj lopti dodaju određeni zvuk. Osoba koja hvata bačenu loptu potrebno je da prilikom prijema lopte takođe ispusti identičan zvuk. Nakon toga, menja oblik i zvuk lopte i igra se nastavlja.

Link: https://youtu.be/_lddaKjWxLs

POGAČA I POMFRIT

Opis: Podeliti grupu u dve kolone, tako da kolone stoje jedna pored druge u razmaku od oko pola metra. Jedna kolona se naziva POGAČA, druga kolona POMFRIT. Kada nastavnik uzvikne naziv jedne od kolona, članovi te kolone beže što dalje od druge kolone (označiti dokle trče tj. gde je bezbedna zona). Ukoliko ih neko od članova suparničke kolone dotakne pre nego što uđu u bezbednu zonu, oni prelaze u drugi tim.

Smernice: U igri je važno da nastavnik koristi igru reči kako bi naterao učenike da se skoncentrišu, pa tako s vremena na vreme vikne POLAKO, POČINJEMO, POZOR, POKUŠAĆEMO OPET, PONOVO. Sve navedene reči počinju kao i njihova imena timova, te to kod učesnika izaziva da refleksno potrče ili hvataju članove drugog tima. Posebno je važno pratiti bezbednost svih učesnika tokom izvođenja i podsećati i učenike da na to obraćaju pažnju, jer je vežba veoma zabavna, ali i energetska „nabijena“, te je važno da paze da u trčanju i pokušaju da uhvate člana drugog tima nikog ne povrede.

Napomena: Vežbu nije moguće realizovati više puta sa identičnom energijom kao prilikom prve realizacije, jer se grupa nakon prvog igranja upozna sa tim da nastavnik izgovara druge reči kako bi održavao tenziju. Vežbu je moguće uspešno izvoditi samo uživo sa učenicima.

Link: <https://youtu.be/rmbq8FGSaKM>



ŠETNJA

Opis: Svi učenici se kreću po prostoru. Nakon toga dobijaju instrukcije da pogledaju u oči osobu pored koje prolaze, zatim da klimnu glavom, osmehnu se, pozdrave se rukovanjem, naklonom, zagrljajem.

Varijacije: Načini pozdravljanja su izbor nastavnika, a radi fizičkog zagrevanja to može da bude pozdravljanje kolenima, laktovima, leđima u čučnju i sl.

Smernice: Tokom trajanje ove vežbe ili svake druge koja podrazumeva šetnju po prostoru važno je ukazivati na sledeće: Hoda se u tišini, svako za sebe. Ruke su pored tela, gleda se pravo. Napravite ravnotežu u prostoru tako da ste jednako raspoređeni. Nemojte da se krećete u krug, istražujte prostor.

Link: <https://youtu.be/6q8NLjLhy3o>

ČUDVIŠTE I ŠTIT

Opis: Učenici se kreću po prostoru. Tokom trajanja šetnje zamoliti ih da među drugim učenicima, svako za sebe, odabere jednu osobu za koju će u svakom trenutku znati gde se nalazi, tako da to nikome ne otkrije. Dati im instrukciju da je potrebno da se u svakom trenutku nalaze što dalje od te osobe, jer ta osoba za njih predstavlja čudovište. Nakon par minuta, uvesti novu instrukciju. Zamoliti učenike da odaberu i drugu osobu, a zatim im reći da je to njihov štit i da u svakom trenutku šetnje štit mora da se nalazi između njih i čudovišta jer će samo tako biti bezbedni. Nakon nekoliko minuta otpočeti sa odbrojanjem, kada će se grupa zaustaviti. Kada se grupa zaustavi prodiskutovati sa učesnicima ko je bezbedan, a ko nije. Ponoviti proceduru dva do tri puta.

Smernice: Uvođenjem instrukcija u vežbu počinje da se menja dinamika kretanja grupe, te je neophodno tokom igre davati instrukcije da nije dozvoljeno zaustavljanje i da nije dozvoljeno trčanje (zbog bezbednosti učenika).

Link: <https://youtu.be/bXDD95Xt0x0>

TROUGLOVI

Opis: Učenici se šetaju po prostoru. Tokom trajanja šetnje zamoliti ih da odaberu dve osobe za koje će u svakom trenutku znati gde se nalaze, ali tako da nikome to ne otkriju. Kada učenici odaberu po dve osobe, zaustaviti kretanje grupe i dati instrukciju da u svakom trenutku tokom šetnje moraju zajedno sa te dve osobe da čine jednakostranični trougao. Kada se igra nastavi, nakon par minuta početi sa odbrojanjem do zaustavljanja, a zatim prodiskutovati ko je bio uspešan.

Smernice: Uvođenjem instrukcija u vežbu počinje da se menja dinamika kretanja grupe, te je neophodno tokom igre davati instrukcije da nije dozvoljeno zaustavljanje i da nije dozvoljeno trčanje (zbog bezbednosti učesnika).

Link: <https://youtu.be/j1pk338Kogc>



ATOMI

Opis: Učenici se šetaju po prostoru. Tokom trajanja vežbe davati kriterijume grupisanja, npr. dva lakta, šest kolena, četiri oka i sl. Potrebno je da krenete od manje zahtevnih (poput četiri stopala) pa do zahtevnijih (poput 3 debela creva). Moguće je da će se učenici snalaziti, te kada zadate kao kriterijum tri lakta, da se spoje dve osobe od koje će jedna „ponuditi“ oba svoja lakta zarad uspešnog ispunjenja kriterijuma. Ovo je u redu i tad treba pohvaliti učenike na snalažljivosti.

Varijacije: Vežba može da se koristi kao način formiranja parova ili manjih grupa.

Smernice: Tokom vežbe proveravati da li su sve grupe ispoštovale kriterijum. Ova vežba je pogodna i kao zabavan način podele u grupe (ukoliko su vam za dalji rad potrebne grupe od tri člana, kao poslednji kriterijum ćete zadati na primer tri nosa).

Link: <https://youtu.be/D2HY1cGdgo>

ŠAŠAVI PLES

Opis: Učenici su u parovima. Uz odabranu muziku plešu jedno naspram drugog, a nakon toga, kada se jedan od njih okrene leđima ka svom paru, njegov par počinje da imitira svog para i da preuveličava plesne korake koje vidi. Kada se partner vrati u prvobitni položaj, oba para nastavljaju da plešu uobičajenim pokretima. Učenici naizmenično okreću leđa jedno drugom, odnosno naizmenično preuveličavaju pokrete svog partnera.

Smernice: Kako bi se učenici zaista opustili, nastavnik sa odabranim partnerom daje primer preuveličavanja, a ukoliko je u grupi neparan broj učenika, nastavnik treba i da učestvuje aktivno u vežbi kako bi svako imao svog para. Tokom igre motivisati učenike da se opuste. Odabрати pesmu sa bržim ritmom. Ukoliko je atmosfera u grupi dobra, moguće je igru završiti tako što se svi učesnici pozovu da formiraju krug i zajedno plešu do završetka pesme.

Link: https://youtu.be/_VchXVeUwEM

ODRŽAVANJE DISCIPLINE UČENIKA

Ova grupa vežbi bazira se na pretpostavci da promena ritma ili toka aktivnosti koja se sprovodi može promeniti fokus učenika, a zatim i uspostaviti disciplinu među njima. Pored toga, ovaj set vežbi usko je povezan sa vežbama koje imaju za cilj održavanje pažnje i koncentracije učenika, te se mogu primenjivati i u toj oblasti. Međutim, u pogledu uspostavljanja discipline, u daljem tekstu biće date i smernice o mogućim intervencijama u radu sa grupom, a u cilju ne samo uspostavljanja i održavanja discipline iz ugla autoriteta, već kreiranja atmosfere u kojoj će učenici kroz interakciju i igru sami biti zaduženi za održavanje discipline. Sve navedene vežbe mogu se na identičan način realizovati i uživo i onlajn.



KAKO SE OSEĆAŠ

Opis: Učenicima dati zadatak da na određeni način pokažu kako se trenutno osećaju – to može biti kroz pokret i zvuk, crtež ili jednostavnim podizanjem ruke (palca) pri čemu palac gore znači da su odlično, palac sa strane znači da im je raspoloženje na srednjem nivou, a palac dole znači da im je raspoloženje na niskom nivou.

Smernice: Ovu vežbu moguće je iskoristiti za dodatni rad sa učenicima tako što će svako od njih verbalizovati konkretnu emociju koju su prikazali ili samo dati jednu reč koja je uzrok ili opis onoga kako se osećaju. Vežbu je moguće koristiti i kao evaluaciju na početku i na kraju rada sa učenicima.

Link: <https://youtu.be/rXU9FB551Os>

SINHRONIZACIJA

Opis: Učenike je potrebno podeliti u parove ili grupe, a zatim im dati zadatak da svaki par, odnosno grupa osmisli kako će se njihov tim zvati, kao i pokret i zvuk kojim će se predstaviti. Zadatak svakog para odnosno grupe je da u prikazivanju svog pokreta i zvuka budu uvek sinhronizovani. Kada sve grupe osmisle svoja imena (koje će nastavnik zapisati kod sebe) i način predstavljanja, nastavnik proziva jednu po jednu grupu da pokažu svoj sinhronizovani pokret i zvuk. Svi timovi u toku nastavka rada treba da budu spremni da svaki put kada nastavnik izgovori njihovo ime, oni kao tim sinhronizovano prikažu svoje predstavljanje kroz pokret i zvuk.


Smernice: Vežbu je potrebno realizovati na početku radionice, a zatim tokom trajanja rada sa učenicima nastavnik može, radi uspostavljanja discipline, da izgovori ime nekog tima. Na taj način se uvodi iščekivanje učenika, odnosno fokusiranost na nastavnika.

Link: <https://youtu.be/7A1eigK71K0>

INTERVENCIJE ODRŽAVANJA DISCIPLINE

SVE JE U FUNKCIJI VEŽBE: Ukoliko tokom rada učenici daju predloge koji odudaraju od pravila, pokušajte da ih iskoristite kao novo pravilo ili da ih na kreativan način pretočite u nešto korisno.

- Kada jedan učesnik nije aktivan tokom rada, osmislite vežbu u kojoj jedan deo grupe uključujući njega treba da bude potpuno miran, dok drugi deo grupe pokušava da im skrene pažnju. Zatim zamenite uloge grupa.
- Svaku grešku koju učenici naprave nenamerno ili namerno „proslavite“. Ukažite da vam je ta greška dala dobru ideju za novu igru ili zadatak, pa uvrstite grešku kao novo pravilo (na primer, trebalo je da skakuću na jednoj nozi, a neko se vrteo u krug, zahvalite se tom učesniku i predložite da svi to rade).

- 
- Ukoliko jedan učesnik „minira“ rad tako što radi nešto što remeti rad u grupi (na primer dok se vodi grupna diskusija on lupa rukama o sto), umesto da ga opomenete, možete se ponašati kao da vam je dao sjajnu ideju, te možete „pauzirati“ diskusiju i zadati svim učesnicima da rade isto što i on. Kada svi počnu da lupaju rukama o sto, podstaknite učenike da se postepeno pojačaju još više. Zatim im zadajte da se postepeno utišavaju malo po malo sve dok skroz ne postanu beščujni. Ovo radite kao da ste dirigent a oni vaš orkestar – i uživajte u tome, jer će na taj način oni prihvatiti igru, zabaviti se, a vratićete fokus na vas.

SKRENITE PAŽNJU NA SEBE: Ukoliko grupa ne obraća pažnju na vas ili je prevelika buka, postoji nekoliko načina da ih preusmerite na sebe.

- Pre nego što im se obratite uradite nešto neočekivano: plešite, pevajte, tapšite, prekritite rukom svoju kameru.
- Obratite se grupi rečima: „Svi koji me čuju neka podignu ruku“. Zatim nastaviti: „Svi koji me čuju neka dodirnu svoj nos/prekriju rukom kameru“. Uvodite sve više predloga dok svi u grupi ne pokažu da vas čuju.
- Započnite određeni ritam pokretima tela i dajte mogućnost grupi da vam se priključi.
- Podignite ruku i čekajte da i drugi to učine. Uvedite to kao pravilo: kada neko hoće nešto da kaže treba da podigne ruku, svi koji ga vide treba da učine isto i da prestanu da pričaju.

GRUPA ODLUČUJE: Odluku o tome da li je prekršeno neko pravilo prepustite grupi, te predložimo neke od sledećih intervencija:

- Ukoliko neko tokom vežbe priča, zamolite grupu da svaki put kada čuju da neko priča podignu ruku, odnosno da ako vide da je neko podigao ruku, podignu i oni sami.
- Ukoliko je neko prekršio pravilo, pitajte grupu da li misle da su pravila prekršena, ali ne moraju da vam kažu i ko ih je prekršio. Možete pitati da li bi neko želeo sam da objasni zašto je kršio pravila.
- Ukoliko grupa pokazuje na određenu osobu da je prekršila pravila, pitajte grupu za uvođenje rešenja/posledica ukoliko se to ponovi. Ukoliko su prestrogi, dajte alternativu. Na taj način će učenik koji je prekršio pravila, uvideti da ste na njegovoj strani i da je dobio novu šansu.





DEO III PRIMERI ZA USPEH

Kako bismo vam što bolje približili sve o čemu smo do sada „pričali“, pripremili smo za vas nekoliko primera naših radionica zasnovanih na interaktivnom učenju, te svemu prikazanom u ovom vodiču. Svi primeri radionica prilagođeni su radu sa učenicima istog uzrasta – u ovom slučaju učenika petog i šestog razreda. Ukoliko želite da primenite radionice sa mlađim ili starijim učenicima, to je moguće uz određene modifikacije, a verujemo da će vam upravo i ovaj vodič pomoći u tome da sami unesete te modifikacije, tako da radionice u potpunosti odgovore potrebama učenika sa kojima planirate njihovo sprovođenje.



PRIMER 1: KONTROLA LJUTNJE

Prateći korake u kreiranju radionice (prikazane u prvom delu ovog vodiča), prikazaćemo vam na konkretnom primeru kako mi osmišljavamo naše radionice.

KORAK 1: IZBOR TEME

Kako ovaj uzrast učenika karakterišu burne emocionalne reakcije uz nedovoljno razvijene mehanizme za njihovu kontrolu, što rezultuje otvorenim, često fizičkim konfliktima između učenika, u ovom primeru biramo da se bavimo temom kontrole ljutnje – u funkciji prevencije fizičkih sukoba i tantruma u školskom okruženju.

KORAK 2: FOKUSIRANJE TEME

Promišljajući o svemu šta znamo o samim učenicima sa jedne i temi koju želimo da obradimo sa druge strane, dolazimo do ključnih stvari koje želimo da naučimo učenike kroz naše radioničarske susrete. Želimo da ih naučimo da prepoznaju i uvažavaju ljutnju kao emociju, da nauče da procene koliko jako „osećaju ljutnju” – da odrede njen intenzitet, kao i da nauče da ispolje svoju ljutnju na društveno-prihvatljiv način – tako da ne povrede sebe ili druge, kao i da ne oštete nečiju imovinu. U skladu sa ovime, razmišljamo o tome šta je sve potrebno da prođemo sa učenicima kako bi došli do ovih ishoda. Stoga, naš zajednički rad usmerićemo na tri teme: unapređenje veština prepoznavanja i razumevanja ljutnje; unapređenje veština verbalizovanja ljutnje; ovladavanje pojedinačnim tehnikama kontrole ljutnje. Uvažavajući razvojnu fazu učenika, kod verbalizacije nećemo detaljno ulaziti u kreiranje asertivnih JA poruka po svim koracima tog procesa (što je moguće sa starijim učenicima), a takođe nećemo od učenika tražiti da nauče kategorije tehnika za kontrolu ljutnje, već ćemo se baviti konkretnim postupcima koje u okviru svake tehnike mogu primenivati. Dodatno, kako bismo im približili zbog čega je važna kontrola ljutnje, uvešćemo i segment koji obrađuje bes, odnosno njegov način nastanka i negativne posledice. Kako bi adekvatno obradili ove teme, važno nam je da, kroz zajednički rad, saznamo od konkretne grupe učenika sa kojom radimo na koji način oni prepoznaju ljutnju kod sebe i drugih, koji razlozi kod njih dovode do ljutnje, da li umeju da ocene u kojoj meri se ljute, da li prepoznaju razlike između ljutnje i besa, da li im se dešavaju tantrumi i da li prepoznaju negativne posledice besa, kao i kako reaguju kada su ljuti – da li koriste destruktivne ili konstruktivne načine ispoljavanja ljutnje. U odnosu na sve istaknuto, a kako bi se uklopili u okvir školskog časa, biramo da temu obradimo kroz tri radionice.

KORAK 3: PRIPREMA „KOSTURA“ SCENARIJA RADIONICE

U ovom koraku razmišljamo kako smisleno da rasporedimo i logički posložimo celine koje želimo da obradimo – redosled kojim ćemo prići učenicima i celoj temi. Na prvoj radionici ćemo se fokusirati na: 1) uvođenje učenika u temu, 2) procenu njihovih znanja i iskustva o ljutnji i besu, 3) upoznavanje sa razlikama između ljutnje i besa i 4) razumevanja uloge kontrole ljutnje u prevenciji tantruma. Drugu radionicu posvetićemo: 1) učeničkim reakcijama u situacijama ljutnje – gde ćemo saznati da li i koje tehnike učenici i sami koriste i u kojoj meri ispoljavaju ljutnju na destruktivan način, 2) upoznavanju sa različitim načinima kontrole ljutnje, kao i 3) vežbanju procene i verbalizacije svog emocionalnog stanja i razloga za ljutnju. Poslednju radionicu posvetićemo: 1) upoznavanju sa ostalim tehnikama kontrole ljutnje (mimo verbalnog iskazivanja); 2) individualizovanim planovima kontrole ljutnje.

KORAK 4: DETALJNA RAZRADA SCENARIJA RADIONICE

Kako smo odredili kostur i potvrdili svoj plan da se tema obradi kroz tri radionice, tada biramo konkretne vežbe, igre i tehnike kojima ćemo popuniti svaki susret. U planiranju prvenstveno obraćamo pažnju na aktivnost učenika, dinamiku aktivnosti, vremenski okvir i ključne poruke. Takođe, s obzirom na to da nam je cilj da unapredimo veštine učenika, obraćamo pažnju na to da biramo one tehnike, vežbe i igre koje će pospešiti usvajanje veština. U nastavku sledi naš odabir za tri radionice, a same vežbe ćemo vam predstaviti kroz formu vodiča kako bi, ukoliko želite, bili u prilici da same radionice i sprovedete sa učenicima.

RADIONICA # 1

Cilj: Unapređenje veština prepoznavanja i razumevanja ljutnje.

Trajanje: 45 minuta.

Struktura: Četiri vežbe i procena zadovoljstva.

Potreban materijal: Marker ili kreda za tablu, balon, hemijska ili igla, ljutko (onoliko komada koliko ima učenika).

Priprema: Na debljem papiru ili kartonu crvene boje nacrtati emotikon ljutka i iseći ga u obliku kruga srednje veličine. Na poledini ljutka zalepiti slamčicu ili štapić za ražnjiće tako da ljutko može da se podigne i drži rukom za slamčicu (kao kad saobraćajac drži znak stop J).

Kako je ovo „otvarajuća“ radionica za temu, glavni interni fokus (pored obrade dela teme) nam je da visoko motivišemo učenike za sopstveno aktivno učešće, te pobudimo njihovu pažnju i interesovanje i za naredne susrete.



Ovu

vežbu smo odabrali kako bismo učenike zainteresovali i uveli u temu radionice. Izabrali smo iskustvenu vežbu koju smo prilagodili temi koju obrađujemo, a koja omogućava aktivno učešće svakog pojedinačnog učenika u grupnoj dinamičnoj aktivnosti.

1. FRANCUSKI TELEFON SA EMOCIJAMA (10 minuta)

Učenici su raspoređeni u krugu ili jedan iza drugog u koloni i svi drže oči zatvorene. Igru započinje nastavnik tako što dodiranjem po ramenu „budi“ učenika pored sebe u krugu ili ispred sebe u koloni (nastavnik je poslednji u koloni) i pokazuje mu pokretom (telom i facijalnom ekspresijom) emociju po izboru (npr. tuga, sreća, gađenje, iznenađenje). Pokret se pokazuje samo jednom. Nakon toga, učenik „budi“ narednu osobu do sebe i ponavlja pokret koji mu je pokazan. Na taj način pokret se prenosi sve do poslednjeg učenika, da bi na kraju nastavnik i poslednji učenik uporedili svoje pokrete i zajedno sa ostalim učenicima zaključili o kojoj se emociji radi (kao i na osnovu čega su zaključili da je to ta emocija). Nakon prvog kruga, vežba se ponavlja, ali ovog puta nastavnik zadaje pokret koji se vezuje za emociju ljutnje. Kada se završi krug i učenici pogode da je pokret bio vezan za ljutnju, voditi diskusiju o tome na koji način su zaključili da je ljutnja u pitanju i objasniti im da ćete se danas baviti upravo ljutnjom.

Napomena: Ukoliko se pokret/emocija do poslednje osobe deformiše, tako da „ne liči“ na zadatu emociju, proveriti sa učenicima da li je neko možda u prenošenju prepoznao neku drugu emociju u prikazu koji je dobio, ili da li je neko možda istu emociju pokazao na sebi svojstven način i tako načinio promenu prilikom prenosa.

2. ZAŠTO SE LJUTIMO (10 minuta)

Kako

smo u prvoj aktivnosti pobudili pažnju i energiju učenika kroz aktivnost u kojoj su se kretali i koristili svoje telo, u drugoj vežbi biramo da tu pažnju fokusiramo na sadržaj radionice, te uvodimo grupnu diskusiju – tu se učenici umiruju, sedaju i energiju usmeravaju na samu diskusiju. Zarad održanja fokusa, svi učenici dobijaju dodatne rekvizite i zadatke koje sa rekvizitom treba da realizuju tokom same diskusije. Ovu vežbu uvodimo radi ispitivanja situacija koje učenike dovode do osećanja ljutnje, kao i unapređenja njihovog znanja o opštim razlozima javljanja ljutnje.

Svakom učeniku dati po jednog ljutka. Voditi diskusiju sa učenicima o razlozima koji kod njih dovode do osećanja ljutnje. Diskusiju možete otvoriti pitanjem „Šta vas ljuti?“. Ukoliko je potrebno dodatno ih podstaći, možete im pojasniti pitanjem: „Koje sve situacije i postupci mogu da vas iznerviraju i naljute?“. Kada neko od učenika predoči šta ga ljuti (na primer kada ga neko udari), ostali učenici treba da se izjasne da li isti razlog i njih ljuti, a ukoliko da, onda treba da podignu svog ljutka – tako da se vidi koliko učenika ljuti isti razlog. Kada se iscrpe učenički odgovori, voditi diskusiju sa njima o tome šta oni misle zašto nas ne ljute iste stvari (kao argument im ukazati da nisu svi podizali ljutka za sve situacije). Na pravi odgovor ih možete navesti pitanjem da li smo mi svi isti ili se razlikujemo. Objasniti im da se ljutimo kada nam je nešto važno i kada smatramo da je nešto trebalo da bude drugačije nego što jeste. Dalje usmeriti diskusiju pitanjem: „Da li ste čuli da za nekoga

kažu da se naljuti bez razloga? A da li je to baš tako?". Izvesti zaključak da postoji veliki broj razloga za ljutnju i svaki razlog može za nekoga biti bitan, tako da nikada ne treba da dovodimo u pitanje nečiju ljutnju – ako se neko naljutio, znači da se dogodilo nešto „kako ne treba“, odnosno kako on ne misli da treba – a što mu je važno.

Kako su nam učenici u prošloj vežbi učestvovali u grupnoj diskusiji (svi su sedeli i bili aktivni onoliko koliko su želeli), za narednu vežbu biramo aktivnost koja podrazumeva aktivno učešće svakog pojedinca, ali koja je mirnijeg energetskog nivoa, jer i dalje želimo da zadržimo fokus pažnje na sadržaju teme (želimo da aktivno promišljaju o ljutnji i njenim manifestacijama). Izabrali smo tehniku vajarstva jer želimo da saznamo kako učenici prepoznaju svoju i tuđu ljutnju, kao i da li prave razliku između ljutnje i besa (i u čemu ovu razliku vide). Dodatno, kroz grupnu diskusiju o samim skulpturama unapređujemo znanje učenika o razlikama između ljutnje i besa.

3. LJUTNJA I BES (20 minuta)

Učenike podeliti u parove (na bilo koji način, npr. parovi mogu da budu učenici iz klupe). Učenici imaju zadatak da budu vajari i gline (detaljan postupak pri upotrebi tehnike Vajarstva opisan je u Alatima za zagrevanje). Vajari treba da izvajaju glinu na temu „Kako izgledam kada sam ljut“. Voditi diskusiju sa učenicima za svaku skulpturu o tome po čemu vide da je osoba ljuta – koje „signale“ ljutnje prepoznaju, kako različiti učenici ispoljavaju ljutnju i šta bi moglo da stoji iza te ljutnje. Na kraju prve „izložbe“ izvesti zaključak o karakteristikama ljutnje koje su se ponavljale u prikazima skulptura ili pak specifičnim prikazima ukoliko je bilo većih razlika. Nakon toga, učenici u parovima menjaju uloge, te sada glina postaje vajar. Zadatak vajara je da napravi skulpturu na temu „Kako izgledam kada sam besan“. Nakon završetka vajarstva, diskusiju voditi na temu prikazanih karakteristika besa.

Nakon realizovane vežbe pitati učenike da li mogu da zaključe po čemu se bes i ljutnja razlikuju. Kroz usmerenu diskusiju objasniti im osnovne razlike između ljutnje i besa. Usmeravati ih pitanjima šta je ljutnja (emocija), a šta bes (afekat – objasniti šta je), da li su prijatni ili neprijatni (oba neprijatni), da li su štetni (ljutnja nije, a bes jeste) i da li se mogu kontrolisati (ljutnja da, a bes teško ili nikako).



Za sam kraj radionice želimo da na zanimljiv način sumiramo ključnu poruku radionice kako bi ona ostala što upamćenija, te pre zaključivanja biramo da uvedemo tehniku demonstracije kako bi učenicima predočili kako od ljutnje dolazi do besa. Nakon demonstracije, kroz kratku usmerenu diskusiju razgovaramo o posledicama besa kako bi izveli naš zaključak sa sumiranjem ključnom porukom.

4. BALON (5 minuta)

Upitati učenike da li znaju kako bes nastaje. Bez obzira da li su odgovorili tačno ili ne, reći im da će imati prilike da vide na jednom primeru. Nastavnik uzima balon. Učenicima objašnjava da zamisle da balon predstavlja osobu koja nije ljuta (ispumpan balon), a potom im reći da ćemo sada da „naljutimo“ balon, odnosno našu osobu. Nastavnik može pozvati dobrovoljca da duva balon. Reći učenicima da je našu osobu (balon) naljutila mama i u tom trenutku nastavnik ili učenik dobrovoljac koji duva balon, malo naduva balon.

Zatim podstaći učenike pitanjima, kao što su: ko je sve još naljutio našu osobu, šta mu se sve desilo, možda loša ocena ili mu je neko bacio užinu na pod. Nakon svakog razloga koji učenici navedu, balon se po malo naduvava. Kako balon postaje sve veći, upitati učenike da li im je jasno šta se dešava sa balonom – šta se to u njemu nagomilava. Kada procenite da je balon naduvan gotovo do maksimuma upitati učenike šta će se desiti uskoro sa balonom. Potom uzeti iglu (ili hemijsku olovku) i reći učenicima da sada igla predstavlja najčešće neku nebitnu situaciju ili osobu, na koju inače ne reagujemo, ali u tom trenutku dovede do izliva besa. Onda iglom probušiti balon. Nakon toga pitati učenike šta se desilo sa balonom kada više nije moglo ljutnje da stane u njega, te nastaviti diskusiju pitanjem šta se dešava sa ljudima koji mnogo ljutnje nagomilavaju u sebe – koji je sakrivaju. Očekivan je odgovor da i ljudi „puknu“. Upitati učenike zbog čega nije dobro da ljudi puknu i diskusiju voditi u pravu mapiranja negativnih posledica besa. Zatim ih pitati da li možemo nekako da sprečimo da puknemo. Zaključiti da ćete, sad kad znate kako nastaje bes. narednog časa upravo vežbati kako da sprečite ljutnju da se nagomilava.

Za procenu zadovoljstva radionicom biramo brzu procenu, te nam nije potrebno dodatno vreme u samoj radionici za nju. Kako smo tek započeli rad na temi, najvažnije nam je da saznamo da li je većini učenika ova kva radionica bila interesantna – želimo da „uhvatimo“ njihov energetski doživljaj, te nije potrebno da procenu „razvodnjavamo“ kroz uvođenje nekih pisanih, dužih povratnih informacija, već biramo dinamičan način evaluacije koji dalje podstiče pozitivnu energiju deljenu na samom času.

5. PROCENA ZADOVOLJSTVA

Zamoliti učenike, ukoliko su zadovoljni realizovanom radionicom, da skoče, a ukoliko nisu da čučnu. Prebrojati učenike koji su skočili, odnosno koji su zadovoljni radionicom.

RADIONICA # 2

Cilj: Unapređenje veština verbalizacije ljutnje.

Trajanje: 45 minuta.

Struktura: Tri vežbe i procena zadovoljstva.

Potreban materijal: papiri A4 formata za svakog učenika, kreda ili marker za tablu, hamer papir sa nacrtanim emotikonima, po dva stikera za svakog učenika.

Ova radionica je centralna za analizu i obradu teme i zahteva visoko usmerenu pažnju, te računamo na pobuđenu motivaciju od prošlog susreta i pažljivo planiramo korake u vežbama koje ćemo izvoditi kako bi učenicima omogućili što više materijala za refleksiju i povezivanje sa sopstvenim iskustvom.

Kako bi učenike uveli u temu ove radionice, a opet povezali sa sadržajem prethodne i dali im priliku da učvrste naučeno na ličnom primeru, koristimo tehniku crteža.

1. MASKE (10 minuta)

Svakom učeniku dati po jedan papir A4 formata i objasniti im da na papiru treba da nacrtaju masku za lice. Maska treba da prikaže kako oni izgledaju kada su veoma ljuti ili besni. Poželjno je da učenici imaju flomastere u boji kako bi maske što verodostojnije odražavale osećanje ljutnje ili stanje besa. Ostaviti učenicima pet minuta da nacrtaju svoje maske, a nakon toga ih zamoliti da ustanu i jedni drugima pokažu svoje maske. Zamoliti učenike da stave svoje maske na lice, kako bi se napravila zajednička fotografija i upitati ih da li im se drugari više dopadaju sa maskama (kada su ljuti) ili kada su raspoloženi i nasmejani. Kako je cilj pitanja samo da ih „čučne“ i podseti dodatno na sadržaj prethodne radionice, pitanje može biti postavljeno i u šaljivom tonu (s obzirom na to da je moguće da će učenici, jer im je zabavno da se fotografišu, odgovoriti da su lepši sa maskama).

Koristimo tehniku zamrznutih slika da bi učenici predstavili svoje tipične reakcije u situaciji ljutnje i da bi nam prikazali konkretne situacije koje njih ljute, a na kojima ćemo vežbati verbalizaciju ljutnje. Grupnu diskusiju nakon svakog prikaza koristimo da pohvalimo učenike za njihova konstruktivna rešenja, da ih upoznamo sa drugim mogućim tehnikama i da im pomognemo da razumeju zašto ona nekonstruktivna nisu dobra. Dodatno, nama ova vežba služi da se pripremimo za narednu radionicu, te da saznamo koje od konstruktivnih tehnika učenici zapravo najviše koriste.

2. ŠTA RADIMO KAD SMO LJUTI (25 minuta)

Podeliti učenike u grupe (broj grupa zavisi od ukupnog broja učenika) tako da svaka grupa broji najmanje tri člana. Način podele u grupe možda da bude npr. prostim prebrojavanjem (svakom učenicu se da po jedan broj od 1 do X (X predstavlja broj grupa koji želite da napravite) tako da sve jedinice predstavljaju jednu grupu, dvojke drugu grupu...) ili rasporedom sedenja (npr. učenici iz prve dve klupe jednog reda su prva grupa, učenici iz druge dve klupe druga grupa, itd.). Učenicima reći da treba da izaberu jedan razlog ljutnje (mogu upotre-



biti neki od onih koje su navodili na prethodnoj radionici), te da imaju zadatak da ga predstave kroz priču u tri zamrznute slike tako da se jasno vidi ko je ljut, zbog čega i kako je ljuta osoba reagovala (detaljan opis izvođenja tehnike zamrznutih slika dat je u Alatima za analizu i obradu teme). Dati im za pripremu pet minuta. Nakon prikaza svake grupe voditi diskusiju sa učenicima koji čine publiku šta su videli (koja je osoba ljuta, koliko je ljuta, koji je razlog ljutnje, kako je ljuta osoba ispoljila ljutnju). Dalju diskusiju nakon prikaza svake grupe prilagodite tako da napravite sebi prostor da kroz tri diskusije (ukoliko imate tri grupe) pokrijete sve što vas zanima da razmenite sa učenicima. Tako, nakon prikaza prve grupe, sa učenicima nastavite diskusiju u pravcu kako bi oni reagovali u ovoj situaciji, šta bi uradili da su na njihovom mestu, a zatim i kako inače reaguju kad su ljuti – koja ponašanja tad ispoljavaju. U diskusiji nakon prikaza druge grupe fokus možete usmeriti na negativne posledice koje slede po osobu koja se ljuti ili po druge učesnike u situaciji. U trećoj „turi” diskusije fokusirajte se na pitanje šta bi učenicima pomoglo da ne budu ljuti. Kroz čitavu vežbu potrebno je da pohvalite svaki dobar primer reagovanja, odnosno onda kad prepoznate da učenici koriste neku konstruktivnu tehniku (ne napadno, već kroz neki znak odobravanja). Tada treba da pružite dodatno pojašnjenje zbog čega je konkretno ponašanje dobro i dopunite učeničke odgovore sa još predloga ponašanja iz iste kategorije (na primer, ako oni kažu da gledaju TikTok da bi prestali da budu ljuti, vi možete dodati da tad mogu i recimo da slušaju muziku ili rade bilo šta drugo što ih opušta), kao i da upitate učenike da li koriste i te druge primere. Ukoliko učenici navode nekonstruktivne načine kontrole, diskusiju voditi u pravcu promišljanja o tome zbog čega je taj izbor reakcije loš, koje posledice nosi sa sobom.

Nakon diskusije posle svake slike, sledi verbalizacija odnosno oživljavanje slika. Pitati učenike šta misle šta bi rekla ljuta osoba u konkretnoj situaciji. Slika „oživljava” tako što nastavnik priđe osobi koja je „u slici” ljuta, dodirne je za rame, a ona treba da izgovori reči koje su učenici predložili. Zatim upitati i učenika iz slike da li može da proceni koliko je ljut (na skali od 1 do 5), da li bi mogao da kaže zbog čega je ljut (nakon čega treba da izgovori u slici „Ljut sam zbog toga što...”). U trećoj „turi” – nakon diskusije u kojoj su uvedene tehnike kontrole odnosno u kojoj je diskutovano o tome šta bi im pomoglo da ne budu više ljuti, učenika „iz slike” je moguće i pitati šta bi njemu konkretno u toj situaciji pomoglo da ne bude više ljut.

Zaključak: Reći učenicima da je važno da, kad su ljuti, to prepoznaju i znaju da kažu – da će već time biti malo manje ljuti, jer su deo ljutnje izbacili napolje (nisu je „progutali” kao balon). Ali da je važno da u tome nikog ne povrede i ništa ne slome. Zato treba da znaju i šta sve može da im pomogne da ne budu više ljuti.

Napomena: Nastavnik nakon časa treba da zapiše koje su sve tehnike kontrole ljutnje učenici navodili.

3. TASTATURA (5 minuta)

Za kraj biramo da učenike zabavimo kroz grupnu aktivnost, ali i da sumiramo ključnu poruku radionice, te je naš izbrog jedna od iskustvenih vežbi.

Reći učenicima da će oni biti tastatura i da će imati zadatak da otkucaju dve rečenice. Svakom učeniku dodeliti po jedno ili više slova azbuke (u zavisnosti od veličine grupe). Slova dodeljivati azbučnim redom, jedno slovo – jedan učenik, dok se ne iskoriste sva slova. Ukoliko grupa broji manje učenika, kada svaki učenik dobije svoje slovo, započeti novi krug dodele slova. Rečenice se „kucaju“ tako što učenik čije slovo treba da se „otkuca“ izgovara potrebno slovo i pljeska rukama. Kada se pravi razmak između reči, svi učenici treba da pljesnu rukama. Kada dođu do tačke, svi učenici treba da skoče. Nastavnik rečenice koje treba da se otkucaju zapisuje na tabli: „ZNAM KAD SAM LJUT I TO UMEM DA KAŽEM. NEĆU DA PUKNEM KAO BALON.“.

Za procenu zadovoljstva biramo vežbu u kojoj učenici mogu da nam daju kvalitativne komentare o svom zadovoljstvu ili nezadovoljstvu, iz kojih ćemo izvući dodatne smernice za potencijalno dodatno prilagođavanje naredne radionice.

4. PROCENA ZADOVOLJSTVA (5 minuta)

Na tabli nacrtati emotikone – jednog smajlića i jednog tužića (ili na hameru, pa zalepiti na tablu). Svakom učeniku dati po dva stikera i zamoliti ih da na jednom upišu sve što im se svidelo na radionici i zalepe na smajlija, a na drugom sve što im se nije svidelo i zalepe na tužića. *Napomena:* Ukoliko učenici nemaju ideju šta bi napisali na oba stikera u redu je da zalepe i samo jedan stiker (ako nemaju ništa negativno ili ništa pozitivno da kažu).

RADIONICA # 3

Cilj: Ovladavanje konkretnim tehnikama kontrole ljutnje.

Trajanje: 45 minuta.

Struktura: Pet vežbi i procena zadovoljstva.

Potreban materijal: Odgovori učenika o načinima kontrole ljutnje sa prethodne radionice, putokaz ljutnje za svakog učenika, muzika i tehnika kojom će se muzika pustiti učenicima, smajliji na štapićima, hamer papir sa nacrtanim stepenicama, marker ili kreda za tablu.

Priprema: Putokaz ljutnje kreirate tako što za svakog učenika pripremate obrazac (list papira A4) na kome će imati: 1) siluetu ljudskog tela sa linijicama pored gde treba da upišu

U ovoj radionici fokus nam je na iskustvenom proživljavanju različitih tehnika kontrole ljutnje, te ćemo se mahom osloniti na iskustvene vežbe, uz zaključke koji će povezati njihove doživljaje nakon samih vežbi sa našom temom. Želimo da učenici na svojoj koži osete benefite tehnika, da ih što bolje zapamte, ali i da ih učvrste, te uvodimo i lični plan na kraju samog susreta da bi sumirali sve sa tri realizovane radionice i kako bi povećali verovatnoću upotrebe naučenog u budućim situacijama ljutnje.

kako kod sebe prepoznaju ljutnju, a telesne manifestacije svoje ljutnje da nacrtaju na silueti, 2) korake kojima treba da pristupaju svojoj ljutnji u sledećoj formi: *Kada osetim ljutnju* (pa nacrtani koraci ili strelica do sledeće stavke) *razmisliću koliko sam ljut od 1 do 5* (koraci/strelica) *i reći ću zašto sam ljut (ali neću nikog povrediti i ništa polomiti)*. Ispod toga pripremiti sledeću celinu sa stavkama: *Ako sam i dalje ljut onda ću i ostaviti prazno polje u kome učenici mogu da upišu ili nacrtaju svoje odabrane tehnike, odnosno konkretna ponašanja koja žele da koriste u kontroli svoje ljutnje. Na dnu stranice upisati Neću da puknem kao balon!* Smajlije na štapiću pripremiti isto kao ljutke: na debljem papiru ili kartonu žute boje nacrtati emotikon smajlija i iseći ga u obliku kruga srednje veličine. Na poledini ljutka zalepiti slamčicu ili štapić za ražnjiće tako da smajli može da se podigne i drži rukom za slamčicu (kao kad saobraćajac drži znak stop J).

Za uvodnu aktivnost ove radionice biramo vežbu koja nam omogućava da se nadovežemo na sadržaj prošle radionice, učvrstimo kod učenika konkretne konstruktivne postupke kontrole ljutnje.

1. LINIJA (5 minuta)

Za realizaciju vežbe je neophodno da imate odgovore učenika sa prethodne radionice na koji način učenici ispoljavaju i smiruju svoju ljutnju, odnosno ponašanja koja im pomažu da više ne budu ljuti. Svi učenici treba da stanu na jednu stranu učionice. Na sredini učionice treba da se nalazi linija (za koju se može odabrati već postojeća šara na podu učionice ili se može napraviti od papira ili neke tkanine). Vežbu izvodite tako što ćete učenicima navesti konkretno ponašanje koje su predlagali na prošloj radionici. Zadatak svih onih kojima to ponašanje pomaže da budu manje ljuti treba tad da preskoče liniju i odu na drugu stranu učionice. Tada se manja grupa učenika (bilo da je to grupa koja je prešla na drugu stranu učionice ili ona koja je ostala) pridružuje većoj, a vi zadajete novo ponašanje. Postupak se ponavlja dok se ne prođu svi konstruktivni načini kontrole ljutnje spomenuti tokom prošle radionice. Svaki put treba prokomentarisati da li je konkretan način kontrole ljutnje naišao na odobravanje većeg broja učenika ili ne, ali i podvući da, kako nas različite stvari ljute, tako nam i različite stvari pomažu da ne budemo više ljuti.

Za narednu biramo vežbu koja nam omogućava da učenici osete pražnjenje energije nakon visoke fizičke aktivnosti.

2. OBORI REKORD (10 minuta)

Vežba se izvodi po detaljno prikazanom uputstvu u Alatima za iza-zove, odeljku za grupnu dinamiku i saradnju. Na kraju vežbe voditi diskusiju sa učenicima da li im i koliko pomaže fizička aktivnost u kontroli ljutnje. Zaključiti da je to jedan od uspešnih načina da ne budemo više ljuti jer možemo da izbacimo negativnu energiju kroz aktivnost. Sa učenicima iznedriti i druge načine kako mogu kroz fizičku

aktivnost da oslobode energiju ljutnje, ili ih podsetiti na ponašanja koja su već iznedrili (ukoliko je takvih bilo), a da spadaju u ovu kategoriju, poput bavljenja sportom.

Za narednu biramo vežbu koja nam omogućava da učenici osete praznjenje energije nakon zabavnih aktivnosti.

3. ŠAŠAVI PLES (10 minuta)

Vežba se izvodi po detaljno prikazanom uputstvu u Alatima za izazove, odeljku za visoku fizičku aktivnost. Na kraju vežbe voditi diskusiju sa učenicima šta sve osim plesa može da bude zabavno, te da nam kroz zabavu pomogne da ne budemo više ljuti. Zaključiti da su zabavne aktivnosti dobar „ventil“ za našu ljutnju i da mogu da nas oraspolože.

Za narednu biramo vežbu koja nam omogućava direktno „pražnjenje“ energije kroz upotrebu glasa.

4. VRIŠTANJE (5 minuta)

Vežba se izvodi po detaljno prikazanom uputstvu u Alatima za zatvaranje, odeljku za „čišćenje“ od teme. Izvesti zaključak da je nekad, ako nemamo drugo rešenje, sasvim u redu i da se jednostavno izvrištimo i tako izbacimo negativnu energiju iz sebe.

Za sam kraj radionice, kada su učenici ispraznili energiju i kada su u pozitivnom afektivnom tonu i puni doživljaja i pozitivnih efekata različitih tehnika kontrole, zadajemo im da rade individualnu aktivnost koja je posvećena učvršćivanju naučenog i prenošenju na njihovu ličnu situaciju.

5. PUTOKAZ LJUTNJE (15 minuta)

Svaki učenik dobija putokaz ljutnje koji treba da popuni, koristeći se svime što su naučili tokom zajedničkih susreta. Potrebno je da individualno proverite sa svim učenicima da li su to uspešno učinili i da pomognete onima koji imaju teškoće da naučeno prenesu na svoj lični plan. Kako koji učenik završi, dati mu smajli na štapiću i reći da sada imaju čime da se nose sa ljutnjom. Na kraju zaključiti zajedno sa učenicima da je važno da prepoznaju kada su ljuti, zbog čega i da probaju da nađu načine kako da uspešno smire svoju ljutnju.



Kako je moguće da će prethodnu vežbu učenici završavati različitim tempom, za procenu zadovoljstva pripremili smo vežbu koja može da se realizuje kao brza procena, ali i kao procena sa kvalitativnom ocenom pored one kvantitativne.

6. PROCENA ZADOVOLJSTVA

Na tabli ili hamer papiru nacrtati pet stepenika, tako da na prvom stepeniku pri dnu bude nacrtan besni čiča gliša, a na poslednjem stepeniku na vrhu nasmejani čiča gliša. Svakom učeniku dati po jedan stiker, zamoliti ih da ocene radionicu ocenom od 1 do 5 (gde ocena 1 predstavlja najlošiju ocenu, a ocena 5 najbolju ocenu), tako što će stiker zalepiti na broj stepenika koji odgovara njihovoj oceni. Dodatno mogu da napišu i propratni komentar uz ocenu.

PRIMER 2: PRITISAK VRŠNJAKA

Pritisak vršnjaka se sa učenicima, u našem primeru, obrađuje kroz tri radionice, sa ciljem unapređivanja veština učenika za prepoznavanje i odupiranje pritisku vršnjaka. Radionice koje slede kreirane su za potrebe projekta „Prevenција rizičnih ponašanja kod školske dece kroz sport i edukaciju u šest gradova u Srbiji“ koji je sproveo CEPORA Centar za pozitivan razvoj dece i omladine uz podršku Misije OEBS-a u Srbiji. Kurikulum radionica nastao je kao vid podrške edukatorima u direktnom radu sa učenicima.

RADIONICA # 1

Cilj: Unapređivanje svesti učenika o uticaju vršnjačke grupe.

Trajanje: 45 minuta.

Struktura: Tri vežbe i procena zadovoljstva

Potreban materijal: Papiri sa instrukcijama sa Derdijance i inženjere, papiri A4 formata, olovke, lenjir, makaze, selotejp.

Priprema: Raskloniti klupe u učionici tako da centralni deo prostora bude prazan.



1. DIRIGENT (5 minuta)

Vežba se izvodi po detaljnom uputstvu predstavljenom u Alatima za izazove, odeljku pažnje i koncentracije. Nakon vežbe, zaključiti da je nekad lako videti ko „upravlja“ grupom i donosi odluke koje ostali prate, a da je ponekad to zapravo veoma teško.

2. DERDIJANCI¹ (35 minuta)

Podeliti učenike u dve grupe, sa približno jednakim brojem članova. Jednu grupu čine Derdijanci, a drugu inženjeri. Ukratko im opisati njihov zadatak, predstavljajući im samo delove koji su zajednički za obe grupe – izgradnja mosta preko kanjona, koji će Derdijancima omogućiti odlazak na pijacu za svega pet sati, umesto dosadašnjih dva dana. Most treba da poveže dve stolice (ili dva stola) na udaljenosti od oko 80cm i treba da bude rezultat zajedničkog rada, u kojem će učestovati i Derdijanci i inženjeri. Nakon toga svakoj grupi dati papir sa instrukcijama i prostorno ih odvojiti. Ukoliko ne postoji mogućnost za prostornim odvajanjem, zamoliti ih da se grupišu u različitim delovima učionice i budu izuzetno tihi, kako druga grupa ne bi čula koji je njihov zadatak. Reći im da imaju 10 minuta da zapamte sve instrukcije važne za njihovu grupu. Tokom trajanja vežbe obilaziti grupe i ukoliko je potrebno davati im dodatna pojašnjenja. Nakon isteka vremena spojiti grupe i reći im da sada treba da izvrše zadatak, odnosno da sagrađe most. Posmatrati izvršenje zadatka i ukoliko je potrebno sugerisati inženjerima da obrate pažnju na postupke Derdijanaca koji im izgledaju neuobičajeno i da probaju da ih razumeju. Vežba je gotova kada učenici zajednički sagrađe most. Po završetku vežbe, zaključiti da nam uticaj drugih pomaže da otvorimo vidike, probamo nešto novo, iskoračimo iz onoga što znamo. Ali uticaj drugih može da bude i dobar i loš za nas. Da li je ovde uticaj bio dobar? Kako da prepoznamo kada će neko imati loš uticaj – o tome sledeći put.

INSTRUKCIJE ZA DERDIJANCE

Vaša situacija: Živate u zemlji po imenu Derdija. Selo u kome vi živite je odvojeno dubokim kanjonom od susednog grada, u kome se nalazi pijaca. Da biste stigli do pijace treba vam oko dva dana hoda. Kada biste imali most preko kanjona, mogli biste stići do grada za samo pet sati. Vlada Derdije napravila je dogovor sa jednom inostranom kompanijom da pošalju grupu inženjera u vaše selo koji će vas naučiti kako da napravite most. Vaši ljudi će tako postati prvi derdijanski inženjeri. Nakon što napravite prvi most u saradnji sa stranim inženjerima, vi ćete biti ti koji će graditi mostove po čitavoj Derdiji, olakšavajući na taj način život mnogim vašim zemljacima. Most će biti sagrađen od papira, koristeći olovke,

¹ Opis vežbe Derdijanci preuzet je iz priručnika Intercultural Learning T-Kit (Council of Europe and European Commission, 2000). https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-112/t%20kit%20intercultural%20learning.pdf



lenjir, makaze i selotejp. Vama su poznati ovi materijali i alatke, ali ne znate tehniku izgradnje mosta.

Ponašanje u vašoj kulturi: Derdijanci su navikli da dodiruju jedni druge. Vaša komunikacija i ne funkcioniše bez dodira. Nedostatak kontakta dodirom u toku razgovora se doživljava kao nepristojnost. Ipak, kada razgovarate u grupi ne morate biti u direktnom kontaktu sa vašim sagovornikom. Dovoljno je da se, kada se pridružite grupi, „nakačite“ na nekoga iz grupe i samim tim činom bićete uključeni u razgovor. Veoma je važno da uvek pozdravite jedni druge kada se sretnete, čak iako samo prolazite jedni pored drugih.

Pozdravljanje: Tradicionalni pozdrav je poljubac u rame. Osoba koja otpočinje pozdrav ljubi drugu osobu u desno rame, a druga uzvraća poljupcem u levo rame. Svaka druga vrsta ljubljenja je uvredljiva! Rukovanje je jedna od najvećih mogućih uvreda u Derdiji. Ako je Derdijanac uvređen usled nepozdravljanja od strane druge osobe ili nedostatka kontakta dodirom kada mu se neko obrati, on/ona počinje glasno da viče zbog toga.

Da/Ne: Derdijanci ne koriste reč „Ne“. Oni uvek govore „Da“. Međutim, kada žele da kažu „Ne“, izgovaraju „Da“ koje je praćeno saosećajnim klimanjem glave (ovo dobro uvežbajte).

Ponašanje na poslu: Kada rade, Derdijanci se takođe dosta dodiruju. Postoji pravilo pri korišćenju alata u zavisnosti od pola: makaze smeju da koriste samo muškarci, a olovku i lenjir samo žene. Selotejp je neutralan. Muškarci nikada ne dodiruju olovku ili lenjir, a isto važi za žene kada su u pitanju makaze.

Ponašanje prema strancima: Derdijanci su veoma druželjubivi, tako da veoma vole strance. Istovremeno, vi ste veoma ponosni i veoma poštujete sopstvenu kulturu. Sve-sni ste da nikada ne biste uspeli da sagradite most sami. Sa druge strane, ne smatrate stranu kulturu i njihovo obrazovanje superiornim. Izgradnja mostova je samo jedna stvar koju ne znate da radite. Očekujete od stranaca da se prilagode vašoj kulturi. Ali pošto je vaše ponašanje potpuno prirodno za vas, ne umete da ga objasnite inženjerima (ovo je VEOMA važno). Derdijanac nikad neće stupiti u kontakt sa drugim muškarcem osim ako ih neka od žena ne upozna međusobno. Pri tom je nevažno da li je žena žitelj Derdije ili je strankinja.

INSTRUKCIJE ZA INŽENJERE

Vaša situacija: Vi ste grupa međunarodnih inženjera-eksperata iz mostogradnje i radite za veliku multinacionalnu kompaniju za izgradnju. Vaša kompanija je upravo potpisala jedan veoma važan ugovor sa vladom Derdije, kojim vas je obavezala da naučite Derdijance kako da sagrade most. Prema ugovoru veoma je važno da poštujete dogovorene rokove, u protivnom ugovor će biti raskinut, a vi ćete ostati bez posla. Derdijanska vlada smatra ovaj projekat svojim apsolutnim prioritetom. Derdija je brdovita zemlja, sa brojnim kanjonima i dolinama, ali bez i jednog mosta. Zbog toga Derdijancima sa sela treba više

dana da stignu do pijace u glavnom gradu. Procenjeno je da bi se sa izgradnjom mosta ovaj put sveo na svega pet sati. S obzirom da u Derdiji postoji veliki broj kanjona i reka, ne možete samo da sagradite most i da odete. Vaš zadatak je da obučite Derdijance da po vašem odlasku i samostalno mogu da grade mostove.

Zadatak: Prvo veoma pažljivo pročitajte ove instrukcije i donesite odluku na koji način ćete da sagradite most. Nakon određenog vremena, dva člana vašeg tima imaće priliku da odu i da u trajanju od 3 minuta naprave prvi kontakt sa selom u Derdiji u kome će biti izgrađen most (npr. da se upoznaju sa uslovima za gradnju, upoznaju Derdijance itd). Imaćete nakon toga 5 minuta da analizirate njihov izveštaj i završite pripreme. Nakon ovog perioda kompletan tim inženjera odlazi u Derdiju da nauči Derdijance kako da sagrade most.

Most: Most će biti simbolično napravljen od papira. Most treba da poveže dve stolice (ili dva stola) na udaljenosti od oko 80 cm. Mora biti stabilan. Na kraju procesa izgradnje, mora da izdrži težinski test – težinu olovke i lenjira korišćenih u njegovoj izradi. Celokupan proces izgradnje mosta mora da se odigra u samoj Derdiji. Ukoliko dođete sa već nacrtanim delovima mosta sa namerom da samo isečete delove i sastavite u Derdiji, onda Derdijanci neće naučiti kao to da urade potpuno samostalno. Važno je da ih provedete kroz sve faze izgradnje. Svaki deo mosta treba da se nacrti olovkom i lenjirom, a onda da se iseče makazama.

Napomena: Nastavnik ne učestvuje u vežbi, već tokom trajanja vežbe obilazi grupe i ukoliko je potrebno daje im dodatna objašnjenja. Takođe, prilikom izvršenja zadatka može da sugeriše učenicima na koje postupke treba da obrate pažnju, ali im to ne govori direktno, nego ih usmerava pitanjima „Šta ste primetili da rade?“, „Kako oni to rade?“ i slično.

3. PRENESI PLJESAK (5 minuta)

Zamoliti učenike da se uhvate za ruke i naprave krug. Reći im da ćete sada zajedno preneti jedan pljesak po krugu. Nastavnik započinje igru tako što „šalje“ pljesak preko osobe levo ili desno od sebe (po izboru nastavnika). Osoba koja „prima“ pljesak mora da pljesne rukama istovremeno kad i osoba koja pljesak šalje (potrebno je da budu sinhronizovani), i tako redom. Pljesak može da nastavi svoje kretanje po krugu samo ako su osoba koja šalje i osoba koja prima pljesak pljesnule rukama u isto vreme. U zavisnosti od uspešnosti učenika odigrati vežbu nekoliko puta, podstičući ih da se pljesak sve brže prenosi po krugu, ali da zadrži sinhronizaciju i da se prenosi ritmično. Ukoliko učenicima ide „loše“, podstaći ih rečenicama poput „Hajde, možemo mi to“, „Koncentrišite se“, „Idemo, timski“ i slično. Po završetku vežbe zaključiti da je dobro kada su drugi tu da nam daju podršku i pomognu nam da zajedno učinimo nešto dobro.



Zaključak: Saopštiti učenicima da smo danas razgovarali o situacijama kada pod uticajem drugih radimo nešto protiv svoje volje, a kada su posledice takvog ponašanja pozitivne, odnosno dobre po nas. Međutim, pod uticajem drugih neretko radimo i stvari koje su po nas loše, te će na sledećem času imati prilike da kroz igru provežbaju kako da prepoznaju negativan uticaj vršnjaka.

4. PROCENA ZADOVOLJSTVA

Ukoliko su učenici zadovoljni radionicom potrebno je da kažu DA, a nakon toga svi koju su nezadovoljni treba da kažu NE na derdijanskom (izgovaraju „Da“ koje je praćeno saosećajnim klimanjem glave).

RADIONICA # 2

Cilj: Razvijanje veština prepoznavanja tehnika vršnjačkog pritiska.

Trajanje: 45 minuta.

Struktura: Četiri vežbe i procena zadovoljstva.

Potreban materijal: Kreda ili marker za tablu, stikeri, papiri sa nazivima i opisima tehnika izgovorenog pritiska vršnjaka (ucenjivanje, moljenje, izazivanje i ubeđivanje), dve koverta, po jedan papir za svakog učenika.

Priprema: Raskloniti klupe u učionici tako da centralni deo prostora bude prazan.

1. MARIONETE (5 minuta)

Podeliti učenike u parove. Jedan učenik iz para je marioneta, a drugi lutkar. Upitati učenike da li znaju šta su marionete, te im, ukoliko ima potrebe, predočiti da je reč o lutki koju lutkar pokreće pomoću konca ili žice. Objasniti učenicima da osoba koja je marioneta ima nevidljive konce svuda po telu, a osoba koja je lutkar ima zadatak da pomera te konce i na taj način pomera delove tela marionete. Nakon nekog vremena učenici treba da zamene uloge, tako da marionete postanu lutkari, a lutkari marionete. Po završetku vežbe upitati učenike kako su se osećali kada su drugi upravljali njima. Napraviti paralelu sa stvarnošću i podsetiti ih da se ponekad dešava da i u životu radimo nešto protiv svoje volje. Zatim ih upitati da li su oni bili u situaciji da ih vršnjaci teraju da urade nešto protiv svoje volje ili da li znaju za situacije u kojima su njihovi drugari radili nešto protiv svoje volje. Predočiti učenicima da su u svim situacijama kada su radili/čuli da neko nešto radi protiv svoje volje bili pod uticajem vršnjaka i objasniti im da uticaj vršnjaka postoji u svim onim situacijama kada vršnjaci utiču na nas da uradimo nešto protiv svoje volje.

Napomena: Radi uštede vremena moguće je formirati parove na osnovu rasporeda sedenja u učionici tako da svaki par iz klupe bude jedan par. Pre početka realizacije vežbe nastavnik sa jednim učenikom dobrovoljcem treba da pokaže učenicima kako se mario-neta pokreće.

2. UTICAJ VRŠNJAKA (10 minuta)

Zamoliti učenike da razmisle o situacijama kada su vršnjaci od njih tražili da urade nešto protiv svoje volje ili o situacijama kada su čuli da su drugi radili nešto protiv svoje volje. Dati im stikere i reći da te situacije zapišu. Jedna situacija ide na jedan stiker, tako da svakom učeniku treba dati nekoliko papirića. Kada učenici završe sa popisivanjem, pokupiti stikere i pristupiti razvrstavanju situacija na primere pozitivnog i negativnog uticaja vršnjaka. Tablu podeliti na dva dela, u jednom delu upisati pozitivan, a u drugom negativan uticaj. Za svaki primer koji su učenici naveli na stikeru pitati ostale učenike da li je reč o pozitivnom ili negativnom uticaju i nakon odgovora grupe zalepiti stiker na odgovarajuće mesto na tabli. Ukoliko učenici imaju pogrešno verovanje da neki od navedenih primera spada u pogrešnu grupu (npr. „da učimo“ u negativan uticaj ili „da se ne družim sa drugarima iz drugog odeljenja“ u pozitivan uticaj), ukratko im objasniti gde taj primer pripada i zalepiti papirić na odgovarajuće mesto. Takođe, ako se situacije na stikerima ponavljaju samo ih zalepiti preko već zalepljenog papirića sa istim primerom. Nakon razvrstavanja, pojasniti učenicima razliku između pozitivnog i negativnog uticaja vršnjaka, te im predočiti da negativan uticaj nazivamo pritiskom vršnjaka.

Napomena: Ukoliko su neke situacije koje su učenici naveli nedovoljno jasne zatražiti dodatno objašnjenje od učenika. Ne tražiti dodatna pojašnjenja tamo gde to nije potrebno.

3. TEHNIKE PRITISKA VRŠNJAKA (25 minuta)

Četiri papira sa opisima tehnika izgovorenog pritiska vršnjaka (ucenjivanje, moljenje, izazivanje i ubeđivanje) staviti u jedan koverat. U drugi koverat staviti stikere sa situacijama pritiska vršnjaka koje su učenici naveli u prethodnoj vežbi. Učenike, prebrojavanjem do četiri, podeliti u četiri grupe i svakoj grupi omogućiti da izvuku iz jedne koverta po jedan papirić sa opisom tehnike i iz druge koverta po jedan papirić sa navedenom situacijom pritiska vršnjaka. Objasniti im da je njihov zadatak da u formiranim grupama osmisle priču o izvučenoj situaciji u kojoj vršnjaci koriste tehniku koja je opisana na papiriću, a koju će, putem igranja uloga (detaljne smernice za izvođenje ove tehnike date su u Alatima za analizu i obradu teme), prikazati i drugim učenicima i upoznati ih sa zadatim tehnikama vršnjačkog pritiska. Ukoliko učenici u prethodnoj vežbi nisu naveli dovoljno situacija ili nisu naveli situacije koje su pogodne za ovu vežbu, nastavnik im može dati opciju i da sami osmisle novu situaciju za ovu vežbu. Nakon podele zadataka, zamoliti učenike da pažljivo proči-



taju dobijeni opis tehnika i da, u narednih pet minuta, osmisle svoju priču i međusobno raspodele uloge. Grupe međusobno ne treba da razgovaraju o svojim zadacima. Po isteku vremena predviđenog za pripreme, grupe treba redom da igraju svoje priče. Redosled izlaganja priča nije određen. Nakon igranja svake priče, potrebno je zamoliti ostale učenike, koji su pratili priče, da pokušaju da pogode koji oblik i tehnika pritiska su korišćeni u konkretnoj priči, te da ih ukratko objasne. Odgovore učenika dopuniti i ukratko pojasniti svaku tehniku izgovorenog pritiska. Kada sve grupe odigraju priče, izvesti zaključak da su prikazane tehnike izgovorenog pritiska, i da pored ovog, pritisak može biti i neizgovoren, te im kroz diskusiju predočiti tehnike neizgovorenog pritiska. Prethodno (dok učenici pripremaju svoje scene) proveriti da li su možda u situacijama naveli neki primer neizgovorenog pritiska, pa se prilikom diskusije pozvati na njih. Zaključiti da je bitno da umemo da prepoznamo ove situacije, kako bi smo znali da li vršnjaci na nas vrše pritisak ili ne.

Napomena: Ukoliko je na času prisutan manji broj učenika, moguće je učenike podeliti u manje grupa. U tom slučaju pomenuti i objasniti učenicima one tehnike izgovorenog pritiska koje nisu prikazane. Tokom izvođenja priča, nastavnik treba da zapisuje priče („hvata beleške“), kako bi pripremio scenarije za sledeći čas.

Opisi tehnika izgovorenog pritiska:

UCENJIVANJE. Nekada vršnjaci mogu da vas ucenjuju da nešto uradite. Pritom najčešće kao razlog za ucenu koriste: odbacivanje (npr. neću se više družiti sa tobom, neću za tebe više nikada ništa uraditi), tužakanje (npr. reći ću te nastavnicima, roditeljima ili nekom drugaru), pretnje nasiljem (npr. prebiću te, videćeš šta ću ti uraditi) ili obećavanje (npr. ići ću sa tobom na utakmicu, biću ti najbolji drug i sl.).

MOLJENJE. Nekada vas vršnjaci mogu moliti da uradite nešto protiv svoje volje. Tada se najčešće pozivaju na drugarske odnose i očekuju da vi to za njih, kao vaše drugove, treba da uradite (npr. ti si mi najbolji drug, samo ti možeš da mi pomogneš, nemam koga drugog da pitam, samo ti to možeš da uradiš, samo tebi verujem i sl.). Da li ste nekada bili u situaciji da vas neko moli da mu pozajmite nešto ili da odete negde sa njim i da vi to uradite iako zapravo niste hteli? Ako jeste, tada ste to učinili pod pritiskom vršnjaka.

IZAZIVANJE. Nekada vršnjaci mogu da vas izazivaju (provociraju) da nešto uradite. To mogu da rade tako što vas vređaju (npr. ti si kukavica, ti si mamina maza i sl.) ili ismevaju (npr. ti to ne smeš da uradiš, ti se plašiš, ti to ne bi znao da uradiš i sl.). Oni vam tada govore ružne stvari samo da bi se vi osećali loše i uradili ono što oni od vas traže.

UBEDIVANJE. Nekada vršnjaci mogu da vas ubeđuju da uradite nešto protiv svoje volje. Oni tada žele da vas uvere da treba nešto da uradite, tako što navode različite razloge (argumente) zašto je to dobro za vas (npr. neće ti biti ništa, biće nam zabavno, bićeš popularniji u grupi, ispašćeš „faca“, to je dobro za tebe i sl.). Međutim, ovi razlozi često nisu dobri razlozi.



4. ORIGAMI (5 minuta)

Svakom učeniku dati po jedan prazan list papira i objasniti da mogu da urade sa tim papirrom šta god žele. Učenicima ne treba sugerisati šta da rade, ali im napomenuti da papir ne treba da bace ili ga daju nekom drugom, već da ga zadrže za sebe. Uporedo sa učenicima, potrebno je da nastavnik za sebe uzme dva papira, ali tako da svi učenici vide, pri čemu jedan papir iscepka i izgužva, a od drugog pažljivo napravi figuricu (npr. aviončić, kapu ili neki složeniji origami). Po isteku vremena, zamoliti učenike da pokažu šta su napravili. Očekivano je da će među radovima učenika biti onih koji su kreativni (npr. crtež, figura i sl.) i onih gde su učenici samo uništili papir (npr. zgužvali ga ili iscepali). Izabrati pojedine radove kao ilustrativni primer i saopštiti da svako od nas može nekada u životu da bude papir od kojeg drugi ljudi mogu da naprave ono što žele. Pri tome, rezultat može biti nešto dobro, ali i loše po nas. Zaključiti da nikada ne treba da dozvolimo da nas neko natera da učinimo nešto što nas može dovesti u neprilike ili probleme. Ukazati učenicima da vršnjaci često vrše uticaj jedni na druge, koristeći se pritom različitim trikovima ili tehnikama. Naglasiti da je veoma važno prepoznati da postoji uticaj vršnjaka i dobro proceniti da li je taj uticaj dobar ili loš za nas. Ako procenimo da nešto nije dobro za nas ili to ne želimo da radimo, imamo pravo da kažemo NE, te najaviti da će na narednom času vežbati kako da odgovore svojim vršnjacima ukoliko se nađu u sličnim situacijama.

5. PROCENA ZADOVOLJSTVA

Ukoliko su učenici zadovoljni radionicom potrebno je da podignu palac jedne ruke na gore (lajk), a ukoliko nisu da ga okrenu na dole (dislajk). Prebrojati broj (ne)zadovoljnih učenika.

RADIONICA # 3

Cilj: Razvijanje veština pružanja otpora pritisku vršnjaka.

Trajanje: 45 minuta.

Struktura: Tri vežbe i procena zadovoljstva.

Potreban materijal: Papiri sa nazivima tehnikama izgovorenog pritiska vršnjaka, papiri sa nazivima načinima na koje se može reći NE, scenariji priča za vežbu br. 2, papiri sa nazivima i opisima svih načina na koje se može reći NE, papiri sa rečima *prepoznaj, razmisli, odgovori*.

Priprema: Na osnovu četiri kreirane priče sa prošle radionice, nastavnik treba da napravi kartice sa scenarijima, dok scenario pete priče (o situaciji pritiska vršnjaka) nastavnik sam



osmišljava. U scenariju treba da budu navedeni likovi, radnja i naznačene tehnike pritiska koje su korišćene. Raskloniti klupe u učionici tako da centralni deo prostora bude prazan.

1. KVIZ (5 minuta)

Nastavnik redom postavlja pitanja iz liste pitanja za kviz. Na svako postavljeno pitanje treba da odgovaraju oni učenici koji su prvi podigli ruku. Moguće je dozvoliti učenicima da svi zajedno odgovaraju na pitanja. Nakon svakog dobijenog odgovora na tabli zalepiti papir sa nazivom tehnike. Igra je završena kada se dobiju odgovori na sva pitanja. Na kraju pohvaliti učenike što su bili uspešni u odgovaranju na pitanja.

Lista pitanja za kviz:

1. Ako vam drugar kaže da će vas reći nastavnici, prebiti ili da se neće družiti sa vama ukoliko ne uradite ono što hoće, šta on zapravo radi? Kako se to zove? Rešenje je UCENJIVANJE.
2. Ako vam drug kaže „molim te, ti si mi najbolji drug, samo tebi verujem i mogu da se oslonim na tebe, hajdeee, uradi to“, šta drugar tada radi? Na šta se poziva? Rešenje je MOLJENJE (pozivanje na drugarske odnose).
3. Ako vam drug kaže da uradite nešto i govori vam da ste kukavice, da ne smete to da uradite, da ne bi znali to da uradite, šta on radi? Rešenje je IZAZIVANJE.
4. Kada vas drug primorava da uradite nešto i kaže vam da, ako ćete to da uradite, bićete face, da je to dobro za vas, da morate da probate, šta on radi? Rešenje je UBEDIVANJE.

Po završetku kviza upitati učenike da li se sećaju koja dva oblika pritiska vršnjaka postoje, te ih usmeriti na izgovoreni i neizgovoreni pritisak, a zatim upitati da li se popisanim tehnikama vrši izgovoreni ili neizgovoreni pritisak. Po dobijanju ili ukazivanju na tačan odgovor, upitati učenike šta mi treba da radimo kada *prepoznamo* da vršnjaci na nas vrše uticaj. Voditi kratku diskusiju sa učenicima kroz usmeravanje da najpre moramo da *razmislimo* da li je uticaj dobar ili loš, a da zatim, ukoliko je reč o lošem uticaju, odnosno pritisku vršnjaka, *odgovorimo* na taj način što ćemo im reći NE. Po izvođenju zaključka da na pritisak treba odgovoriti odbijanjem, zalepiti na tabli, ispod papira sa nazivima tehnika, papir sa rečju NE, te ukazati učenicima da postoje različiti načini da se kaže NE. Nakon kratkog objašnjenja svakog NE zalepiti na tabli papir sa njegovim nazivom.



2. RECI NE (15 minuta)

Učenike razvrstati u pet grupa, sa približno jednakim brojem članova. Svakoj grupi ponuditi da iz koverta izvuče jedan scenario i dati svakoj grupi papir sa kratkim opisom svih NE odgovora. Zamoliti učenike da pažljivo pročitaju dobijene opise načina kako reći NE i objasniti im da svaka grupa ima zadatak da, u narednih pet minuta, za svoj scenario, odabere onaj NE odgovor za koji veruju da bi najbolje uspeo da „odbije“ pritisak i pripremi kratku scenu gde ćemo imati prilike da vidimo priču od početka do kraja – od vršenja pritiska do odbijanja pritiska korišćenjem nekog od NE odgovora. Po isteku vremena predviđenog za pripreme, grupe treba redom da prikazuju priče. Redosled izlaganja nije određen. Nakon prikaza svake priče, potrebno je zamoliti učenike koji su pratili priče da najpre navedu sve tehnike vršenja pritiska koje su primetili da su korišćene, a da zatim pokušaju da odgonetnu koje je NE primenjeno i eventualno ga objasne. Vežba se završava kada sve grupe odigraju svoje priče, objasne i analiziraju načine pružanja otpora pritisku vršnjaka. Ukoliko se kroz vežbu ne pokriju sve forme NE odgovora, ponoviti učenicima koja sva NE, pored prikazanih, su im „na raspolaganju“ i mogu im pomoći u kritičnoj situaciji. Ukazati im da nisu svi načini na koje možemo da kažemo NE uvek mogući, ali sigurno je da jedan od njih uvek može da „deluje“.

Tekst za kartice:

ODLUČNO NE. Nekada je dovoljno da pogledaš vršnjaka u oči, iskreno mu kažeš svoje mišljenje i jasno mu pokažeš da nešto ne želiš. „Ja to ne želim.“

UBEĐUJUĆE NE. Nekada možeš reći vršnjaku da ne želiš nešto da uradiš, ali i da pokušaš njega da ubediš da to nije dobro da radi. „Ne, a ne bi trebalo ni ti da to radiš, zato što“

IZVINJAVAJUĆE NE. Nekada se može desiti da ti je veoma teško da odbiješ vršnjake i kažeš im da ne želiš nešto da uradiš. Tada je lakše smisliti izgovor i izbeći pritisak, nego učiniti nešto protiv svoje volje. „Stvarno mi je žao, ali ne mogu.“

LJUTITO NE. Ima nekada vršnjaka koji ne razumeju lepu reč, pa ih nekada moraš neljubazno i grubo odbiti. To jeste teško, ali je svakako bolje nego da pristaneš na pritisak koji te može dovesti u ozbiljne probleme. „Nema šanse, ne pada mi na pamet.“

IZBEGAVAJUĆE NE. Nekada može biti dovoljno samo da skreneš temu i jednostavno se praviš da ništa nisi čuo. Ne pomaže to uvek, ali nekada je dovoljno da neko shvati da nešto ne želiš da uradiš. „Zamisli šta se desilo, da li si čuo da...“

Napomena: Ukoliko je na času prisutan manji broj učenika, moguće ih je podeliti u manje grupe. U tom slučaju predočiti i objasniti učenicima koji još načini na koje mogu da kažu NE postoje (a koji nisu bili obuhvaćeni).



3. ČIK ME UBEDI (22 minuta)

Napomena: Za postavljanje ove vežbe veoma je važno sa koliko učenika se aktivnost sprovodi. Smernice za izvođenje su date za grupu od 20 učenika. Samu postavku vežbe prilagodite konkretnom broju učenika.

Učenici se dele u dve kolone. U grupi od 20 učenika, u koloni A će biti 8, a u koloni B 12 učenika. Učenici kolone A treba da sede na stolicama naspram učenika kolone B. Pre početka vežbe treba pripremiti prostor – pomeriti stolove i postaviti broj stolica koji odgovara broju učenika u dve kolone. Ispred stolica koje pripadaju koloni B, na podu, treba staviti papire sa napisanim ulogama (član kul ekipe, dečko/devojka koja se dopada osobi preko puta, dobar drug/drugarica, grupa). U pitanju su četiri uloge, pri čemu ulogu „grupa“ čine dva ili više učenika. Kako kolona B broji 12 osoba, određene uloge će se ponavljati. Tako, sve četiri uloge će biti postavljene po dva puta (prvi učenik iz kolone B biće član kul ekipe, drugi će biti dečko/devojka koji se dopada osobi preko puta, treći će biti dobar drug/drugarica, četvrti, peti i šesti učenik činiće grupu, sedmi će biti član kul ekipe itd.). Svi učenici sedaju na stolice. Učenici kolone B se upoznaju sa svojim ulogama, odnosno čitaju šta piše na papiru ispred njihove stolice. Učenici kolone A sede tako da preko puta sebe imaju po jednu ulogu, odnosno četvrti i osmi učenik iz kolone A sedeće preko puta tri učenika koji čine grupe u koloni B. Zadatak učenika kolone B je da učenike kolone A nagovore da nešto urade. To može biti neka konkretna situacija koja je obrađivana na dosadašnjim radionicama, a može biti i neka potpuno nova. U svom nagovaranju mogu da koriste bilo koju od tehnika koje su do sad prolazili na radionicama, a treba da se ponašaju u skladu sa ulogom koju su dobili. Zadatak učenika kolone A je da taj pritisak odbiju, iz svoje lične perspektive. To znači da oni nikoga ne glume, već, koristeći se stečenim znanjem i veštinama pokušavaju da odbiju pritisak sa kojim se susreću. Na znak nastavnika, odnosno kada nastavnik vikne „Promena!“, učenici ustaju sa svojih stolica i pomeraju se za jedno mesto ulevo. Učenik iz kolone A koji ostane bez mesta u svojoj koloni prelazi na praznu stolicu u koloni B, a učenik iz kolone B koji ostane bez mesta u svojoj koloni prelazi na praznu stolicu u koloni A. Instrukcija za izvođenje je ista – učenici koji su aktuelno u koloni B, u skladu sa ulogom koja je ispisana na papiru ispred njihove stolice, nagovaraju učenike kolone A da nešto urade. Nastavnik zadaje znak za promenu onoliko puta koliko je potrebno da se svi učenici nađu u koloni A, odnosno da budu u prilici da odbiju pritisak.

Na kraju vežbe, prodiskutovati sa učenicima kratko da li im je neka uloga bila zahtevnija za odbijanje pritiska od druge. Nakon toga, na nivou celog odeljenja, zaključiti da se svakodnevno suočavamo sa situacijama u kojima vršnjaci vrše uticaj na nas, te je veoma važno da, ukoliko prepoznamo da je taj uticaj loš, svaki negativan uticaj odbijemo koristeći neki od pet načina na koje možemo da kažemo NE. Na tablu zalepiti prethodno pripremljene papire sa rečima PREPOZNAJ, RAZMISLI, ODGOVORI. Saopštiti učenicima da

je veoma važno *prepoznati* uticaj vršnjaka, *razmisliti* da li je taj uticaj dobar ili loš za nas, a zatim na pravi način *odgovoriti*. Ukoliko zaključimo da je uticaj vršnjaka negativan (loš), potrebno je vršnjacima reći NE na jedan od načina koje smo naučili.

4. PROCENA ZADOVOLJSTVA (5 minuta)

Nacrtati na tabli gol i saopštiti učenicima da ukoliko su zadovoljni radionicom nacrtaju/ napišu nešto u okviru gola, odnosno izvan gola ukoliko su nezadovoljni realizovanom radionicom.

PRIMER 3: JAČANJE GRUPNE KOHEZIJE

Ponekad ćete svoj radioničarski rad sa učenicima usmeriti ne direktno na neku edukativnu temu, već na određeni socijalno-psihološki konstrukt koji želite da osnažite. U nastavku vam dajemo primer tri radionice zasnovane od početka do kraja na iskustvenim vežbama, a usmerene na jačanje grupne kohezije učenika. Ovde ćete imati prilike da se susretete i sa vežbama koje nismo obradili u Alatima za izazove. Ovo je rezultat toga što iskustvenih vežbi ima zaista mnogo, a u Alatima za izazove priredili smo vam selekciju vežbi koje vam mogu biti od pomoći u situaciji izazova. To nikako ne znači da one čine konačnu listu, a moguće je i da sami izmislite vežbu koja će odgovarati cilju i tipu aktivnosti koji sprovodite. Ukoliko je vežba nova, detaljno ćemo predstaviti kako se izvodi. Predložene tri radionice u nastavku možete realizovati kao celinu (jednu za drugom), a možete ih sprovesti i u potpunosti nezavisno jednu od druge. Radionice koje slede kreirane su za potrebe projekta „Prevenција rizičnih ponašanja kod školske dece kroz sport i edukaciju u šest gradova u Srbiji“ koji je sproveo CEPORA-Centar za pozitivan razvoj dece i omladine uz podršku Misije OEBS-a u Srbiji. Kurikulum radionica nastao je kao vid podrške edukatorima u direktnom radu sa učenicima.



RADIONICA # 1

Cilj: Jačanje grupne kohezije i pozitivnih vršnjačkih odnosa u grupi.

Trajanje: 45 minuta.

Struktura: Šest vežbi i procena zadovoljstva.

Potreban materijal: Baloni (10-20 balona, u zavisnosti od veličine grupe), dve marame/ešarpe.

Priprema: Naduvati balone i smestiti ih u deo učionice gde ih učenici neće videti. Raskloniti klupe u učionici tako da centralni deo prostora bude prazan i da je moguće smestiti stolice u krug.

1. TRKA IMENA (5 minuta)

Učenici, zajedno sa nastavnikom sede ili stoje u krugu. Reći učenicima da je njihov zadatak da što brže izgovore svoje ime i da će se meriti koliko brzo to mogu da urade kao grupa. Prvi svoje ime izgovara nastavnik, a zatim trka imena počinje od učenika koji sedi sa njegove desne strane koji izgovara svoje ime. Svoje ime izgovara svaki naredni učenik, merenje vremena se završava onda kada imena prođu ceo krug i dođu ponovo do nastavnika. Nastavnik prilikom izgovaranja svog imena pokreće štopericu, a zaustavlja je kada poslednji učenik (onaj sa njegove leve strane) izgovori svoje ime.

2. BALONI (5 minuta)

Zamoliti učenike da stanu u krug i uhvate se za ruke. Reći im da im je zadatak da održe balon u vazduhu, ali da ne smeju da puste ruke. Postepeno povećavati broj balona. Ukoliko neki od balona padne na pod ili izvan kruga, ubaciti ga nazad „u igru“. Tokom trajanja vežbe podsticati učenike rečenicama poput „Možete vi to“, „Samo napred“ i slično.

Tokom igre moguće je učenicima predložiti da pokušaju da dogovore strategiju kako da budu uspešniji u izvođenju vežbe odnosno šta kao grupa mogu da urade da bi bili uspešniji u što dužem održavanju balona u vazduhu. Radi dodatnog podsticaja, moguće je meriti vreme održavanja balona u vazduhu, pa ih nakon toga podsticati da obore svoj rekord.

Napomena: Nastavnik ne učestvuje u vežbi.

3. VELIKI VETAR DUVA (15 minuta)

Detaljan opis realizacije vežbe prikazan je u Alatima za izazove, odeljku upoznavanja/zbližavanja/povezivanja.



4. PRENESI STISAK (5 minuta)

Zamoliti učenike da ustanu sa svojih stolica i da se uhvate za ruke, praveći jedan veliki krug. Reći im da ćete sada zajedno preneti jedan stisak po krugu. Nastavnik započinje igru tako što „šalje“ stisak preko osobe levo ili desno od sebe (po izboru nastavnika). Zadatak grupe je da taj stisak prenese po krugu (stiskajući osobu do sebe i tako redom) nazad do nastavnika. Svi učenici treba da zažmure pre početka igre i da ne otvaraju oči dok nastavnik ne da znak da je stisak stigao nazad do njega. U zavisnosti od uspešnosti učenika odigrati vežbu nekoliko puta, tako što će nastavnik prvi put poslati stisak na levo, naredni put na desno, a treći put će poslati dva stiska u isto vreme (što znači da će se oni „sresti“ kod nekog od učenika koji treba oba da prosledi dalje tako da nastave svoju putanju do nastavnika). Ukoliko učenicima ide „loše“, podstaći ih rečenicama poput „Hajde, možemo mi to“, „Koncentrišite se“, „Idemo, timski“ i slično, ili ponavljanjem pravila. Ne prebacivati odgovornost za eventualne zastoje ili duple stiske na pojedinačne učesnike.

Napomena: Nastavnik učestvuje u vežbi i jedini drži otvorene oči tokom vežbe.

5. TAKMIČENJE U PRENOSU STISKA (7 minuta)

Reći učenicima da će sada, s obzirom na to da su tako dobro savladali prenošenje stiska, imati prilike da svoje veštine iskoriste u jednoj takmičarskoj igri. Podeliti učenike u dva tima i reći im da stanu u dve paralelne kolone, tako da su članovi suprotnih timova jedni naspram drugih. Treba da se uhvate za ruke sa članovima svog tima. Nastavnik stoji između kolona, tako da ga jasno mogu videti učenici na početku kolone, ali i tako da on jasno vidi one učenike na začelju kolone. Poslednji učenik u svakom timu drži maramu u ruci. Svi učenici osim prvih u koloni drže zatvorene oči. Kada nastavnik pljesne raširenim dlanom dva puta o sto, to je znak učenicima da treba da prenesu stisak do kraja svoje kolone. Poslednji u koloni, onog trenutka kada stisak stigne do njega, diže maramu u vis. Grupa koja prva podigne maramu dobija poen. Nakon svakog kruga, učenik koji je bio na čelu kolone ide na začelje. Igra je gotova kada su svi iz tima bili u prilici da šalju signal ostatku tima. Kada igra počne, nastavnik može da daje „lažne“ instrukcije, da bi izazvao greške kod učesnika – da pljesne dlanom jednom, a ne dva puta, da lupi dva puta pesnicom o sto, da lupi nogom o pod, itd. Ukoliko učenici pogreše, gube bod.

Napomena: Ukoliko je prisutan manji broj učenika, igra ne mora da se završi pri prvoj rotaciji svih učesnika.



6. ČVOR (6 minuta)

Učenici su u krugu. Reći im da priđu blizu centra kruga tako da mogu da se rukuju sa osobom preko puta sebe. Desnom rukom treba da se uhvate sa osobom preko puta sebe, a levom rukom sa bilo kim drugim iz kruga (NE sa osobom sa kojom su se već uhvatili), tako da se skroz upetljaju. Zadatak grupe je da se otpetlja, bez puštanja ruku. Podstaći grupu da istraju u zadatku. Moguće je da će uspeti iz prve, ali moguće i da neće. Ukoliko ne uspeju, ponoviti vežbu i podstaći ih da probaju ponovo. Ukoliko je veći broj učesnika prisutan na radionici, moguće je kreirati dva kruga koji će paralelno raditi vežbu.

Napomena: Nastavnik ne učestvuje u vežbi.

7. PROCENA ZADOVOLJSTVA (2 minuta):

Saopštiti učenicima da za kraj treba da izaberu jednu reč koja im je obeležila radionicu – odnosno reč koja opisuje njihov glavni utisak sa radionice. Upitati ih koji su njihovi predlozi. Uz pomoć grupe odabrati jednu od predloženih reči. Zadatak grupe je da skoči na odabranu reč. Skaču tako što će se, držeći se za ruke u krugu, na prvi samoglasnik u odabranoj reči, lagano spuštati u čučanj, izgovarajući sve glasnije i glasnije taj samoglasnik. Na primer, ako je odabrana reč „super“, prvi samoglasnik je glas „U“, te se u pripremi za skok izgovara upravo taj glas. Kada se spuste u čučanj, tada su najglasniji, i skaču svi zajedno vičući odabranu reč. Tokom skoka se ne žuri, i važno je da se grupa međusobno prati, kako bi sve radili u isto vreme. Nakon skoka nagraditi grupu aplauzom.

RADIONICA # 2

Cilj: Podsticanje slobodnog izražavanja i osećanja pripadnosti grupi kroz jačanje imaginacije i spontanosti učesnika.

Trajanje: 45 minuta.

Struktura: Pet vežbi i procena zadovoljstva.

Priprema: Raskloniti klupe u učionici tako da centralni deo prostora bude prazan i da je moguće smestiti stolice u krug.



1. RAZIGRANI ZGLOBOVI (5 minuta)

Učenici stoje u krugu. Reći im da ćemo se sada malo razmrdati. Učenici imaju zadatak da odaberu jedan zglob na telu i da ga vrte. Mogu da izaberu koji god zglob žele (ne moraju svi učenici odabrati isti zglob). Nakon kratkog vremena im reći da sada uključe drugi zglob. Postepeno povećavati broj zglobova, u početku im ostavljajući dovoljno vremena da svesno biraju i vrte svaki od zglobova. Podsticati ih da budu aktivni tokom vežbe. Nakon osmog uključenog zgloba ubrzano povećavati zadati broj zglobova. Reći učenicima da sada treba da vrte sve zglobove na telu i da počnu tako da se kreću po prostoru, neprestajući sa akcijom. Tokom kretanja im reći da se jave osobi pored koje prolaze, obavezno nastavljajući da vrte sve zglobove.

Napomena: Nastavnik ravnopravno učestvuje u vežbi i treba da posluži kao primer učenicima kako mogu da se opuste i zabave kroz vežbu (ukoliko se učenici ne sete, nastavnik može da krene od prstiju na rukama i da vrti te zglobove i tako podseti učenike koje sve zglobove još imaju). Ukoliko postoje mogućnosti za to, pustiti neku veselu muziku u pozadini, to će pomoći učenicima da se više i brže opuste i prepuste vežbi, kao i da se više zabave.

2. HAJDE SVI DA... (10 minuta)

Reći učenicima da, sada kad su se razmrdali, su spremni za sledeću vežbu i da treba da nastave da se kreću („normalno“) po učionici. Nastavnik predlaže grupi da se svi kreću na određeni način. To čini tako što govori: „Hajde svi da...“ pa zadati način kretanja (na primer „Hajde svi da skačemo na jednoj nozi“). Tada cela grupa treba da odgovori sa: „Hajde!“ i da izvrši radnju. Nastavnik zatim zadaje drugi predlog, nakon čega se grupi skreće pažnja da i bilo ko od njih može da zada novi zadatak grupi. Svi predlozi su dobrodošli i ništa nije neizvodljivo. Predlozi se mogu kretati od jednostavnih poput „Hajde svi da budemo psi“, „Hajde svi da hodamo kao baba koja se vraća sa pijace“, „Hajde svi da plivamo“, do nešto složenijih poput „Hajde svi da budemo oluja“, „Hajde svi da maštamo“ i slično. Posle nekog vremena, zamoliti ih da nastave da se kreću „normalno“ i onda im dati komandu „Stani“. A onda im reći: „Kreni“. Ponoviti još jednom ove komande, a zatim im uvesti „Čučni“ i „Skoči“. Uvežbati ih malo sa ove četiri komande. Onda im reći da će sada komande biti zamenjene i da sada kreni znači stani, a stani znači kreni, da čučni znači skoči i da skoči znači čučni. Nastavnici treba da budu slobodni da se „igraju“ sa komandama nakon zamene te da kažu učenicima na primer „Kreni. Pa kreni, kreni“ iako su oni prepoznali da tada treba da stanu, ili da im uvodi brze promene komandi. Cilj je da učenici provežbaju koncentraciju, ali i da se dobro zabave.

Napomena: Nastavnik učestvuje ravnopravno sa učenicima u prvom delu vežbe. U drugom delu vežbe, kod komandi, nastavnik se izdvaja sa strane kako bi mogao da prati kako



učenicima ide realizacija vežbe i kako ih ne bi bunio sopstvenim kretanjem. Ukoliko neko od učenika ne poštuje pravila, nastavnik celu grupu podseća na pravila igre, bez imenovanja učenika koji su remetili tok igre.

3. STATUE (5 minuta)

Učenici stoje u krugu tako tako da su leđima okrenuti ka centru kruga. Nastavnik im zadaje temu koji svaki učenik treba da prikaže svojim telom – da kreira statuu kojom će predstaviti temu. Kada nastavnik zada temu, svi učenici treba da zatvore oči, da razmisle kako će je prikazati, ili da prizovu iz svog iskustva doživljaj koji će im u tome pomoći (na primer ukoliko je tema prvi dan škole). Na znak voditelja, svi učenici se okreću ka centru kruga i svojim telima zauzimaju položaj – te postaju statue. Reći im da pogledaju dobro i druge statue (dok sami „ostaju“ u statui odnosno ne pomeraju se dok gledaju ostale) i sumirati šta sve vidite na prikazanim statuama. Zatim se učenici okreću ponovo van kruga i zadaje im se nova tema.

Napomena: Nastavnik ne učestvuje u vežbi. Tokom realizacije vežbe dovoljno je proći dve ili tri teme, kako bi se učenici pripremili za narednu vežbu, odnosno kako bi im se približila tehnika statua/slika.

4. DOPUNI SLIKU (15 minuta)

Zamoliti sve učenike da pređu u jedan deo učionice kako bi drugi ostao prazan. Nastavnik staje u centar tog praznog prostora i govori učenicima da je taj prostor sada magičan i da u njemu mogu da budu šta god požele. Sve što treba da urade jeste da zauzmu pozu, da se nameste kako god žele i da zatim kažu šta su. Na primer, nastavnik zauzme pozu kao da je drvo i kaže „Ja sam drvo“. Tada on predstavlja drvo, odnosno tačnije fotografiju drveta praktično, te se ne pomera. Naredni korak je da sledeći učesnik dopuni ovu sliku tako što će on „ući“ u sliku, zauzeti sopstvenu pozu i reći šta je (radi objašnjenja učenicima u prvoj slici nastavnik ostaje u pozici i poziva bilo kog učenika da mu pomogne da pojašni i ispravlja ga ako je pogrešno razumeo zadatak). Na primer, „ja sam veverica koja hoće da se popne na drvo“ ili „ja sam pas koji će da piški na drvo“ ili bilo šta drugo. Ne postoji nešto što ne sme, ali cilj jeste da se slika dopuni, tako da treba da pokušaju da budu u vezi sa prethodnim elementima slike. Slika se dopunjuje do tri učesnika. Kada i treći učesnik dopuni sliku, nastavnik daje znak da se pravi nova slika, a postojeća se nagradi aplauzom. Novu sliku započinje poslednji učesnik iz prethodne slike, tako da on ostaje na sceni i zauzima novu pozu. Posle nekoliko slika, ukoliko to sami učenici ne urade spontano, uvesti im i apstraktne pojmove tako što će sam nastavnik zauzeti pozu i predstavljati na primer maštu, strah, smrt i slično. Ne postoji utvrđen redosled ko će kada dopunjavati sliku, već je ideja da ko god ima inspiraciju uđe u sliku. Međutim, treba obratiti pažnju na ravnomerno

angažovanje učenika, te podstaći sve da se uključe. Takođe, ukoliko su učenici mnogo glasni i upadaju brzo i bez nekog reda u sliku, uvesti pravilo podizanja ruke kako bi nastavnik video i odobrio ulazak u sliku. Na kraju vežbe, pri kreiranju poslednje slike, dopunjavati sliku sve dok svi učenici nisu deo slike.

Napomena: Nastavnik učestvuje u vežbi sa učenicima. Njegova uloga je da uvede učenike u vežbu na početku, da im pomogne da se oslobode, a zatim da ih podstiče da uvode novine, uskače kada učenici nemaju ideju ili dopunjuje onda kada ima dobru ideju za konkretnu sliku. Ukoliko se učenici u slici pomeraju, nastavnik treba da ih opomene da budu mirni jer se slika ne pomera.

5. RITAM MAŠINA (7 minuta)

Saopštiti učenicima da će sada napraviti jednu zajedničku, veliku mašinu. To će uraditi tako što će jedan učenik stati u centar učionice i početi da ponavlja, ritmično, pokret i zvuk koji prati taj pokret. Zatim mu se pridružuje naredni učenik koji se nadovezuje na neki način na njegov pokret, uklapa se u njega (kao deo u mašinu) proizvodeći sopstveni pokret i zvuk. Postepeno se tako uključuju svi učenici. Voditi računa da se svako novo uključivanje „vidi“, da se ostavi dovoljno vremena da svaki učenik dobije pažnju pri ubacivanju svog dela u mašinu. Kada se svi učenici uključe i kada mašina počne da radi punom parom, reći im da će sada mašina da se ubrza do svog maksimuma, dok ne eksplodira, i reći im da postepeno počnu da ubrzavaju i pojačavaju svoje pokrete i zvuke, sve do „eksplozije“. Nagraditi grupu aplauzom.

Napomena: Nastavnik ne učestvuje u vežbi već je vodi, podstiče svu decu da se angažuju i na kraju ubrzava rad mašine.

6. PROCENA ZADOVOLJSTVA (3 minuta)

Saopštiti učenicima da za kraj treba da izaberu jednu reč koja im je obeležila radionicu – odnosno reč koja opisuje njihov glavni utisak sa radionice. Upitati ih koji su njihovi predlozi. Uz pomoć grupe odabrati jednu od predloženih reči. Zadatak grupe je da skoči na odabranu reč. Skaču tako što će se, držeći se za ruke u krugu, na prvi samoglasnik u odabranoj reči, lagano spuštati u čučanj, izgovarajući sve glasnije i glasnije taj samoglasnik. Na primer, ako je odabrana reč „super“, prvi samoglasnik je glas „U“, te se u pripremi za skok izgovara upravo taj glas. Kada se spuste u čučanj, tada su najglasniji, i skaču svi zajedno vičući odabranu reč. Tokom skoka se ne žuri, i važno je da se grupa međusobno prati, kako bi sve radili u isto vreme. Nakon skoka nagraditi grupu aplauzom.



RADIONICA # 3

Cilj: Jačanje pozitivne afektivne atmosfere u grupi.

Trajanje: 45 minuta.

Struktura: Četiri vežbe i procena zadovoljstva.

Potreban materijal: Dva obruča, od kojih je jedan za nijansu manji od drugog, dve marame/ešarpe.

Priprema: Radionica je prilagođena radu na otvorenom prostoru, kao što je školsko dvorište. Proveriti da li postoje uslovi za realizaciju radionice na otvorenom. Ukoliko uslovi ne pogoduju radu na otvorenom, umesto vežbe br. 3 realizovati vežbu br. 3a. Ukoliko ne postoje uslovi za nabavku obruča, umesto vežbe br. 1 realizovati vežbu br. 1a.

1. OBRUČI (7 minuta)

Učenici stoje u krugu, držeći se za ruke. Nastavnik donosi jedan obruč i stavlja ga na svoje rame. Hvata se za ruku sa ostalim učenicima i saopštava grupi da im je zadatak da prenesu obruč kroz krug, BEZ puštanja ruku. Pri prenosu obruča nije dozvoljeno korišćenje prstiju šake, moraju sve vreme čvrsto da se drže svi za ruke. Tada „šalje“ obruč ka osobi do njega i igra počinje. Nastavnik ne treba da otkriva učenicima kako mogu da prođu kroz obruč, učenici treba sami da nađu način da obruč prenesu dalje. Nakon drugog/trećeg kruga (u zavisnosti od broja učenika), nastavnik ubacuje i drugi obruč u igru i „šalje“ ga u suprotnom pravcu u odnosu na prvi. Zadatak je isti – i taj obruč treba da stigne nazad do nastavnika i da napravi svoj krug. U nekom momentu, obruči će se sresti. Učenici kod kojih se obruči sretnu treba da nađu način da svaki obruč nastavi svojom putanjom, odnosno da obruči zamene mesta. Ni ovde ne treba otkrivati učenicima rešenje, sami treba do njega da dođu. Ukoliko je potrebno, podsticati ih da nastave, da rešenje postoji i eventualno im dati „pomoć“ kroz sugestiju da je jedan od obruča malo manji od drugog. Napraviti barem dva kruga sa oba obruča, kako bi se više puta radilo ukrštanje obruča. Podsticati ih na brzinu, na to da pokušaju da izbegnu da se obruči baš kod njih sretnu.

Napomena: Nastavnik ravnopravno učestvuje u vežbi sa učenicima.

1a. KRIJUMČAR (7 minuta)

Učenici stoje u krugu i približavaju se centru kruga sve dok se ne dodirnu ramenima i stavljaju ruke iza leđa. Jedan učesnik staje u centar kruga i zatvara oči. Nastavnik nekom od učesnika stavlja predmet u ruke (lopticu, igračku ili slično). Zadatak grupe je da prenosi taj predmet dodajući ga iza leđa, a zadatak osobe u centru je da pogodi kod koga

se predmet nalazi. Osoba u centru ima pravo na tri pokušaja. Ukoliko pogodi kod koga je predmet, osoba koja je „zatečena“ sa predmetom sledeća ulazi u centar kruga.

Napomena: Vežba Krijumčar se realizuje umesto vežbe Obruči ukoliko ne postoje uslovi za nabavku obruča za prvu vežbu. Nastavnik ravnopravno učestvuje u vežbi sa učenicima.

2. BAŠTOVAN (10 minuta)

Zamoliti učesnike da se slobodno rasporede po prostoru određenom za rad tako da svako od njih ima „svoj prostor“, da se ne pomeraju i zamoliti za jednog dobrovoljca. Dobrovoljac postaje baštovan. Ostatak učenika su skulpture, cveće i drveće u njegovoj bašti. Zadatak baštovana je da okopava i sređuje baštu krećući se po prostoru (i tokom igre svojim pokretima treba upravo to da radi – da zaliva, okopava, čupa rastinje i slično). Zadatak svih ostalih učenika – skulptura, cveća i drveća u bašti jeste da miruju i ne pomeraju se, ali zapravo oni treba da „ožive“ onda kada ih baštovan ne vidi. Oživljavaju tako što se kreću, menjaju poze, mimiku lica ili šta god da im padne na pamet. Ukoliko baštovan „uhvati“ neki od svojih baštenskih elemenata u pokretu, taj element postaje još jedan baštovan. Tada dva baštovana okopavaju baštu. Svaki baštenski element koji je uhvaćen tokom pokreta postaje baštovan i zajedno svi baštovani hvataju preostale baštenske elemente. Igra se igra dok ne ostane samo jedna statua. Ta statua, odnosno taj učenik, je pobednik igre. Ukoliko se vežba brzo završi (baštovani uspešno uhvate sve) odigrati još jednom ili dva puta.

Napomena: Nastavnik ne učestvuje u vežbi već sa strane posmatra i prati vežbu, te pomaže u odlukama u spornim situacijama.

3. SLEPA GUSENICA (15 minuta)

Saopštiti grupi da će se sada igrati jedne zanimljive verzije igre jurke i zamoliti tri dobrovoljca da se jave koji će juriti. Ta tri dobrovoljca prave lanac i predstavljaju gusenicu. Samo osobe na krajevima mogu da hvataju druge učesnike. Međutim, ovo nije obična gusenica, to je slepa gusenica, te osobe koje su na krajevima i koje mogu da hvataju druge ne mogu da vide. Tada maramama zavezati oči učenicima na krajevima lanca (prethodno proveriti sa njima da li im je u redu da im budu zavezane oči). Stoga, samo telo gusenice može da vidi gde gusenica trči i pomaže slepim krajevima da uhvate svoj plen i povećaju gusenicu. Ograničiti prostor u kome se igra realizuje, tako da bude realno da gusenica uhvati nove članove. Na znak nastavnika igra počinje i gusenica juri ostale učenike. Kada krajevi gusenice uhvate nekog, uhvaćeni učenik postaje novi kraj gusenice, te preuzima maramu, vezuje oči i slobodnom rukom hvata nove učenike. Igra se završava kada su svi učenici uhvaćeni.



Napomena: Nastavnik ne učestvuje u vežbi. S obzirom da su učenici izrazito fizički aktivni tokom vežbe i da njena realizacija zahteva zatvorene (vezane) oči, nastavnik pazi na bezbednost učesnika, obraća pažnju na granice prostora za igru i prati pravilnost sprovođenja igre. U odnosu na raspoloživo vreme ograničiti prostor (ukoliko je manje vremena na raspolaganju igru igrati na manjem prostoru).

3a. PAKMEN (15 minuta)

Detaljne smernice za izvođenje vežbe date su u Alatima za izazove, u odeljku Vežbe grupe dinamike i saradnje.

Napomena: Vežbu Pakmen izvoditi umesto Slepe gusenice ukoliko ne postoji mogućnost da se radionica realizuje na otvorenom. Nastavnik učestvuje ravnopravno u vežbi. Ukoliko je potrebno, tokom vežbe podsećati učenike na pravila.

4. KAUBOJ (10 minuta)

Učenici stoje u krugu. Svaki učenik dobija svoj broj, redom kako stoje, tako da je najmanji broj 1, a najveći odgovara broju učesnika u vežbi (ako 12 učenika igra, brojevi će biti od 1 do 12). Svi učenici su kauboji i treba da pokažu kako izgleda njihov zamišljeni pištolj i da budu spremni njime da pucaju, tako da se vidi (da jasno upere pištolj u metu) i da se jasno čuje njihov pucanj (da proizvedu zvuk, na primer „BUM!“ kada pucaju). Naglasiti im da je od ključne važnosti da ih jasno i vidimo i čujemo kad pucaju. Nastavnik ima zadatak da proziva zadate brojeve, ali ne redom. Kada nastavnik prozove broj nekog od učesnika, njegov zadatak je da brzo čučne i time izbegne da bude upucan. Zadatak učesnika sa brojevima sa njegove leve i desne strane je da ga, što brže – pre nego što on čučne, upucaju. Najsporiji učesnik od ta tri ispada. Na primer, ukoliko nastavnik prozove učesnika broj 10, on mora da čučne, a učenici sa brojem 9 i 11 da pucaju na njega. Ukoliko učesnik 10 nije čučnuo na vreme, on ispada. Ukoliko je prvi čučnuo, ispada onaj učesnik koji je kasnije pucao. Takođe, iz igre ispadaju i oni učenici koji pogreše – čučnu ili pucaju kada nije red na njih ili ukoliko pri pucanju ne ispuste zvuk. Skrenuti pažnju učesniku 1 da on puca na brojeve 2 i 12 (u datom primeru). Kada neki broj ispadne, ne dele se novi brojevi, već svi zadržavaju svoje brojeve. Kada se to desi, podsetiti učesnike da dobro obrate pažnju na to koji su brojevi oko njih, kako bi znali na koje brojeve treba da reaguju. Odigrati tri probna prozivanja, kako bi se učenici uvežbali i kako bi bili sigurni da su svi razumeli instrukcije, a zatim početi sa igrom na ispadanje. Svi učenici koji ispadnu treba da pomažu nastavniku da jasno vidi ko je bio najsporiji, odnosno ko sledeći ispada. Kada se smanji broj učesnika tako da ih ostane samo četiri-pet, dele se novi brojevi, od jedan do četiri (pet). Kada ostanu samo dva učesnika, igra se dvoboj. Učenici se okreću tako da stoje leđa o leđa i drže svoj pištolj u pripravnosti. Nastavnik zadaje učenicima pojmove, na primer predmete, tako da



svaki put kada izgovori neki predmet učenici naprave jedan korak (kojim se udaljavaju od svog protivnika). Kada nastavnik navede neku drugu kategoriju pojmova, na primer boju, učenici treba što brže da se okrenu ka protivniku i pucaju. Onaj učesnik koji je bio brži u dvoboju je pobednik. Pravila dvoboja se objašnjavaju pre početka samog dvoboja i učenicima se jasno govori na koju kategoriju pojmova prave korake, a na koju pucaju.

Napomena: Samo nastavnik ne učestvuje u igri. Nastavnik treba da se trudi da kada izgovara brojeve ne gleda u učenika sa zadatim brojem.

5. PROCENA ZADOVOLJSTVA (3 minuta)

Saopštiti učenicima da za kraj treba da izaberu jednu reč koja im je obeležila radionicu – odnosno reč koja opisuje njihov glavni utisak sa radionice. Upitati ih koji su njihovi predlozi. Uz pomoć grupe odabrati jednu od predloženih reči. Zadatak grupe je da skoči na odabranu reč. Skaču tako što će se, držeći se za ruke u krugu, na prvi samoglasnik u odabranoj reči, lagano spuštati u čučanj, izgovarajući sve glasnije i glasnije taj samoglasnik. Na primer, ako je odabrana reč „super“, prvi samoglasnik je glas „U“, te se u pripremi za skok izgovara upravo taj glas. Kada se spuste u čučanj, tada su najglasniji, i skaču svi zajedno vičući odabranu reč. Tokom skoka se ne žuri, i važno je da se grupa međusobno prati, kako bi sve radili u isto vreme. Nakon skoka nagraditi grupu aplauzom.

ZAKLJUČAK

Sad kad ste stigli do samog kraja našeg vodiča, za vas imamo PREPORUKE ZA USPEŠAN POČETAK. One treba da vam predstavljaju putokaz za vaš direktan rad sa učenicima koristeći interaktivno učenje u radioničarskom radu.

- Ukoliko je radioničarski rad sa učenicima nešto što je novo za vas, krenite sa onim tehnikama koje su vam poznatije, u kojima se prijatnije/opuštenije osećate (poput izlaganja sadržaja ili grupne diskusije), ali dozvolite sebi vremenom da se oprobate i u onim koje su zahtevnije i manje pod kontrolom nastavnika (poput improvizacije ili forumovanja). Učenici uživaju u složenijim tehnikama jer su igrovne, izazovne i najčešće nisu ranije imali prilike da u takvim vežbama učestvuju.
- Kombinujte raznovrsne tehnike, ne dozvolite sebi previše ponavljanja sa učenicima, kako bi im svaki čas bio inovativan, dinamičan i neočekivan. Time održavate motivaciju učenika i aktivirate različite procese učenja.
- Pokušajte da napravite balans u dinamici vaše radionice, kako biste ostavili prostor i za razmenu mišljenja, davanje informacija i razgovor o ozbiljnim temama pored aktivnosti koje imaju za glavni cilj da privuku učenike i motivišu ih kroz zabavu.
- Kad god planirate realizaciju aktivnosti u onlajn okruženju, imajte u vidu da tada svaka vežba/igra traje duže u odnosu na njeno izvođenje uživo.
- Kad god imate priliku povežite sadržaj sa ličnim iskustvom učenika;
- Važno je da kroz vaš radioničarski rad održavate uvek podržavajuću atmosferu, u kojoj se učenici osećaju sigurno, slobodno, prijatno i gde su otvoreni da sa vama (a i drugim učenicima) podele svoja promišljanja i iskustva.
- Ukoliko se tokom radionice dogodi da vam se neko dete otvori i podeli pred svima svoj problem na temu koju obrađujete, procenite da li je izazov moguće obraditi tokom samog časa, te ga uvezati kao sastavni deo radionice, ili je pitanje suviše osetljivo. U tom slučaju, svakako nakon časa ostanite sa tim učenikom, ne treba ga ostaviti „bez odgovora”. Ukoliko škola nije prava adresa za iskazanu potrebu deteta, razmotriti kako da mu pomognete da „na pravu adresu” dođe.
- Kako bi doživljaj učenika bio „pojačan” onda kada sprovedite radioničarski rad, možete uvesti (sa učenicima, nikako vi samostalno) specijalna pravila koja važe tokom radionice. Ona mogu biti raznovrsna (od rasporeda sedenja, početnog pozdrava, ponašanja u slučaju kašnjenja na radionicu i slično). Iako pravila svakako potpomažu disciplinu na susretu, ovde nije fokus na sankcionisanju, već je suština u omogućavanju učenika da se još više prepuste i opuste vašem zajedničkom radu



i fokusiraju na radionicu od trenutka kada najavite da takva aktivnost sledi (na primer ako je započnete na uvek isti način, tako što se dogovorite da pred početak radionice svi učenici udaraju rukama o sto, te postepeno pojačavaju i tako najavljuju početak radioničarskog rada).

- Kako bi podstakli učenje i razvoj, vaše aktivnosti treba da „gađaju” zonu narednog razvoja učenika. Stoga je značajno da im kontinuirano uvodite aktivnosti koje ih “guraju” iz zone komfora, ali nikako ne u zonu panike. U ovome vam pomaže sama metodologija koju nudimo, ali i vaše kontinuirano procenjivanje iskustva, znanja i veština učenika kako biste osigurali da vašim aktivnostima dolazite do „narednog koraka”.

Publikacijom „Kako do prevencije rizičnih ponašanja učenika: vodič za upotrebu interaktivnog učenja u radioničarskom radu“ želeli smo da vam približimo kako sa učenicima možete obraditi raznovrsne teme u vašem direktnom vaspitnom radu, a da podstaknete i održite njihovo visoko aktivno učešće u procesu saznavanja i jačanja veština. Osnovna ideja nam je bila da vas motivišemo i podržimo, uz pružanje dovoljno smernica koje vam mogu pomoći da vaše interaktivne aktivnosti uspešno izvedete (kako u uživo tako i u onlajn okruženju). Ovaj vodič ne treba da vas ograniči na bilo koji način – u smislu da od sada koristite samo tehnike, vežbe i igre prikazane u njemu, već naprotiv, treba da vam predstavlja odskočnu dasku i dodatno motiviše da izađete iz svoje zone komfora i upustite se u koštac sa raznovrsnim interaktivnim pristupima, kako bi istražili šta „leži” vama i vašim učenicima.

Nama ostaje da se nadamo da smo u našoj nameri bili uspešni, a vama da nam se obratite za bilo koji vid podrške i razmene ukoliko za tim imate potrebu. Tim CEPORE uvek stoji na raspolaganju i raspoložen je za saradnju i kontinuirano usavršavanje. Za kraj želimo da vam poželimo puno sreće u vašem radu i da vam se zahvalimo što dajete sve od sebe da podržite učenike na njihovom razvojnom putu!

CIP - Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

316.624-087.574(035)
37.091.33(035)
37.091.313(035)

ПОПОВИЋ-ЋИТИЋ, Бранислава, 1976-
Kako do prevencije rizičnih ponašanja učenika : vodič za primenu
interaktivnog učenja u radioničarskom radu / [autorke Branislava
Popović-Ćitić, Lidija Bukvić Branković, Vesna Popović]. - Beograd :
CEPORA - Centar za pozitivan razvoj dece i omladine, 2021 (Beograd :
Jovšić Printing Centar). - 122 str. : tabele ; 30 cm

Podaci o autorima preuzeti iz kolofona. - "Vodič za primenu interaktivnog
učenja u radioničarskom radu kreiran je u okviru projekta 'Prevencija
rizičnih ponašanja kod dece i omladine u Srbiji kroz sport i edukaciju -
naredni koraci: preporuke za implementaciju projektnih aktivnosti tokom
i nakon epidemije COVID-19!...'--->kolofon. - Tiraž 100

ISBN 978-86-900135-7-9

1. Поповић, Весна, 1983- [аутор]
а) Поремећаји понашања -- Спречавање -- Приручници б) Активно
учење -- Приручници
в) Школске радионице -- Приручници

COBISS.SR-ID 51958025