



**»CHANGE YOUR ROLE /
Spremeni svojo vlogo«
Kako opolnomočiti
mlade, da bodo
postali nosilci
sprememb?**

Lucija Marovt
Ljubljana, 14. junij 2021

Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+



Današnje srečanje

OKVIR

KAKO SMO
PRIŠLI DO
SEM:
Kdo in
kako?

PRAKTIČNO
DELO
Kaj smo
naredili?
Rezultati

IZKUŠNJE IN
VTISI:
Kaj smo se
naučili?

POT
NAPREJ:
Kako bomo
nadaljevali?

CHANGING
YOUR
ROLE

empowering
young people
to become
change-makers

OKVIR

OKVIR

Erasmus+ projekt:

Testiranje in vključevanje participatornih (vključevalnih) metod dela z mladimi na okoljskem področju, s katerimi jih usmerjamo k aktivnemu državljanstvu.

Učitelj = mentor → usmerjevalec, motivator

Osnova za izvajanje projekta v Sloveniji: programa **Mladi poročevalci za okolje (MPO) in Ekošola**
→ *vključevanje aktivnosti iz Ekoakcijskega načrta šole.*



Metodologije in partnerji projekta

**Mladi poročevalci
za okolje in
Ekošola**

NVO: Društvo DOVES
– FEE Slovenia,
Slovenija

<https://www.yre.global/our-methodology>

IMPACT

Organizacija Noi
Orizonturi, Romunija

<https://www.noi-orizonturi.ro/en/>

**Šola za trajnostno
življenje / Place-
based Learning**

NVO: SEVER, Češka

<https://sever.ekologickavychova.cz/sever-the-rychory-centre-of-environmental-education-and-ethics/>

Starostna skupina

- Učenci zadnje triade OŠ: **11–14 let**
- dijaki v SŠ: **15–18 let**

Časovni okvir

- **December 2018–junij 2021junij 2021**
- Faze: opredelitev načina sodelovanja in dela za posamezno metodologijo (projektna skupina), aktivnosti po državah, združevanje in testiranje metod

Cilji projekta

Nacionalno

Razvoj in povezovanje
aktivnosti programa Ekošola
in Mladi poročevalci za okolje

Mednarodno

Change your role: Prenos
znanja in izkušenj med
programi/ metodologijami za
opolnmočenje mentorjev in
mladih za spodbujanje
aktivnega državljanstva

Načrtovana projektna rezultata

Priročnik o **izobraževanju za aktivno državljanstvo.**

Vključevanje izbranih metod v **izobraževalni modul.**

Današnje srečanje

OKVIR

KAKO SMO
PRIŠLI DO
SEM:
Kdo in
kako?

PRAKTIČNO
DELO
Kaj smo
naredili?
Rezultati

IZKUŠNJE IN
VTISI:
Kaj smo se
naučili?

POT
NAPREJ:
Kako bomo
nadaljevali?

CHANGING
YOUR
ROLE

empowering
young people
to become
change-makers

Proces dela / aktivnosti

3 metodologije

Srečanja mentorjev,
podpora mentorjem

Delo z mladimi in
mladih v šolah in
skupnosti

Sestanki/srečanja partnerjev

Šola za trajnostno življenje

- Na Češkem poteka od leta **2004**
- Preko **130 šol/lokalnih skupnosti**, več kot **200 izvedenih lokalnih projektov**, v sodelovanju s šolami, NVO, podjetji ...
- Učenci in dijaki v sodelovanju z lokalnimi partnerji v lokalni skupnosti raziskujejo, načrtujejo in izvajajo projekte, kar pomaga lokalnim skupnostim, da se trajnostno razvijajo
- „Place-based learning“
- Projektno učenje





Vizija:

„Šola je epicenter, v katerem se rojevajo in širijo izkušnje, kako trajnostno živeti v kraju in skupnosti.“

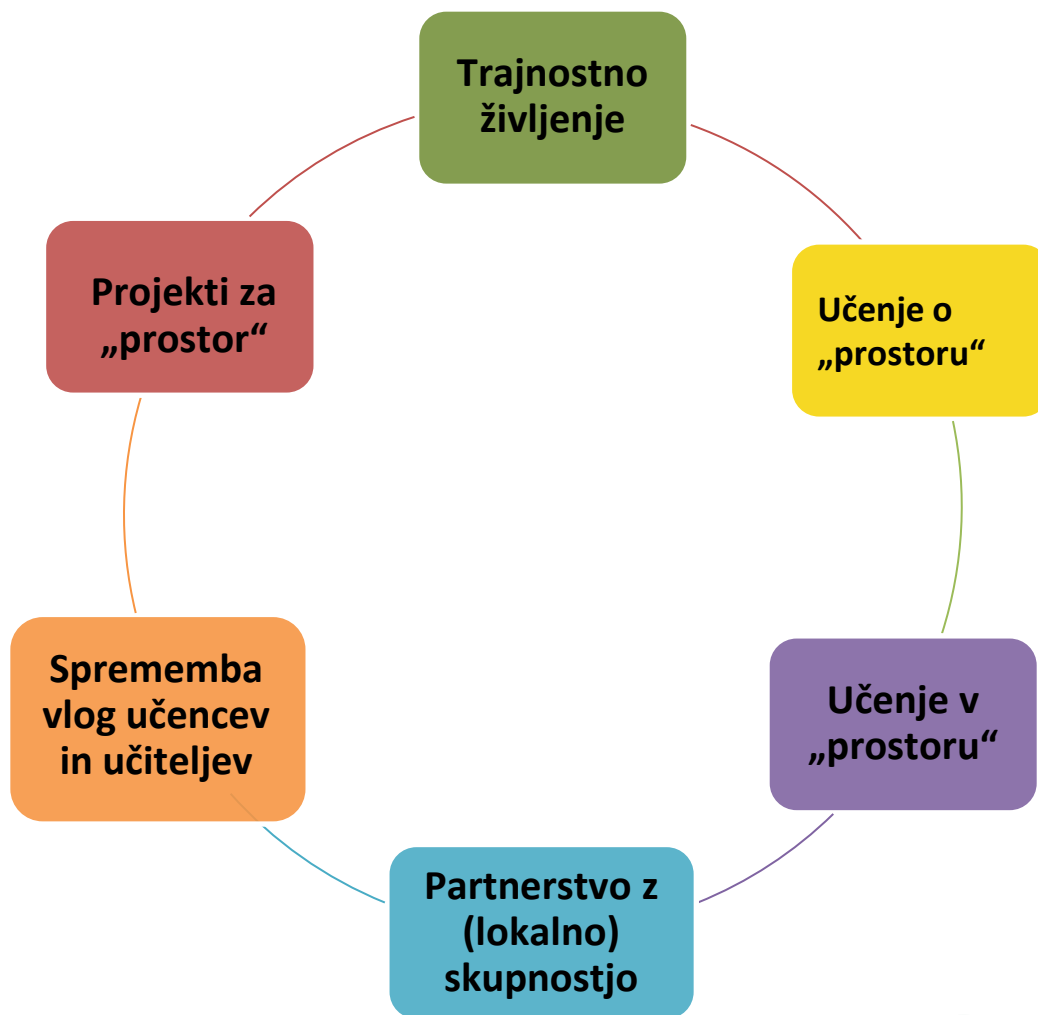
Cilji

- Udeleženec razvija svoje kompetence za trajnostno življenje v kraju.
- Udeleženec bo ustvaril poseben „izdelek“, ki pripomore k trajnostnemu življenju v kraju in v skupnosti.

Kaj pomeni „prostor“ v place-based learning



Principi „Place-based Learning“



Projektno učenje

Faze projektnega učenja:

1. Motivacija
2. Mapiranje
3. Izbor (idej)
4. Reševanje (teoretično)
5. Izvedba (praktično)
6. Refleksija



IMPACT klub



IMPACT (angl.): učinek, vpliv

Namen programa IMPACT je, da mladi prepoznavajo priložnosti ter oblikujejo vizijo za življenje, razvijajo kompetence in veščine (na profesionalnem in zasebnem področju).

= okvir za razvoj sočutnih, kompetentnih pobudnikov sprememb
Celostni pristop k mladim, da razvijajo svoj odnos, spretnosti in znanje, potrebne za sodelovanje v družbenem, državljanskem in gospodarskem življenju.

Aktivnosti, ki temeljijo na konkretni akciji

Način dela

- Ciljna skupina: 12–17 let.
- Osnova: Klubi IMPACT:
 - 10-25 mladih, ki se srečujejo enkrat ali dvakrat na teden
 - Vodi/usmerjajo jih 2-3 t. i. vodje (Leaders).
- Cilj Klubov IMPACT: mladi postanejo pobudniki in nosilci sprememb v njihovem okolju:

V lokalnem okolju opredelijo problem oziroma predlog za izboljšavo na okoljskem, družbenem ali kulturnem področju, pripravijo načrt za izvedbo oziroma ukrepanje in uvajanje ukrepov, merijo in spremljajo učinke.

Metodologija

Temelj: **izkustveno učenje, eksperimentalno učenje (experiential learning)** :

- 1) **zabavno, zanimivo učenje** (Adventure Education)
- 2) **storitveno učenje** (Service learning) v skupnosti in za skupnost

→ učenje za podjetništvo: osnova za pridobivanje prihodkov kluba

Namen: razvoj in spremembe skozi izobraževanje in znanje
„Participant-driven“

3 prednosti / sklopi razvoja (3C)

Character (značaj):

- razvija celovit nabor lastnosti, kot so spoštovanje, odgovornost, prijaznost in hvaležnost skozi konkretna dejanja

Contribution (prispevek):

- vsak posameznik s predlogi in konkretnimi dejanji prispeva k izboljšavi v lokalni skupnosti.

Competence (kompetence):

- organizacija, upravljanje projektov, komunikacija in spretnosti za reševanje problemov - mehke in trde veščine - s čimer se poveča učinkovitost posameznika ter razvija

Koraki „Service-learning“

1) Oblikovanje skupine

2) Analiza skupnosti

3) Opredelitev projektnih ciljev in ciljev učenja

4) Načrtovanje projekta

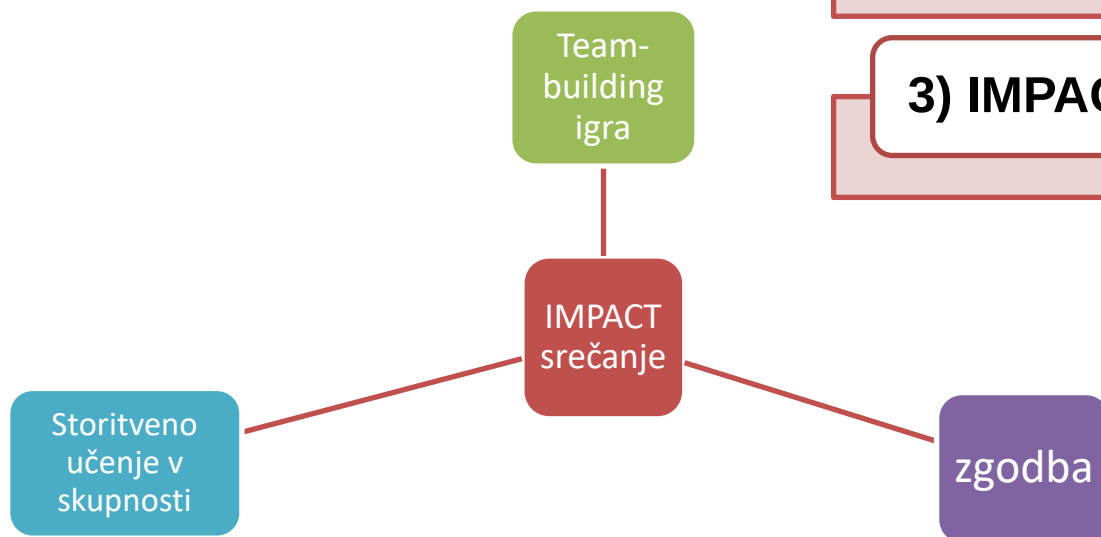
5) Evaluacija in vrednotenje procesa učenja in rezultatov projekta (3C)

6) Praznovanje

7) Predstavitev, širjenje in vzpostavitev partnerstev

3-letni cikli
Vzpostavljena orodja učenja:

Vsebina in struktura srečanj



**1) IMPACT
kurikulum**

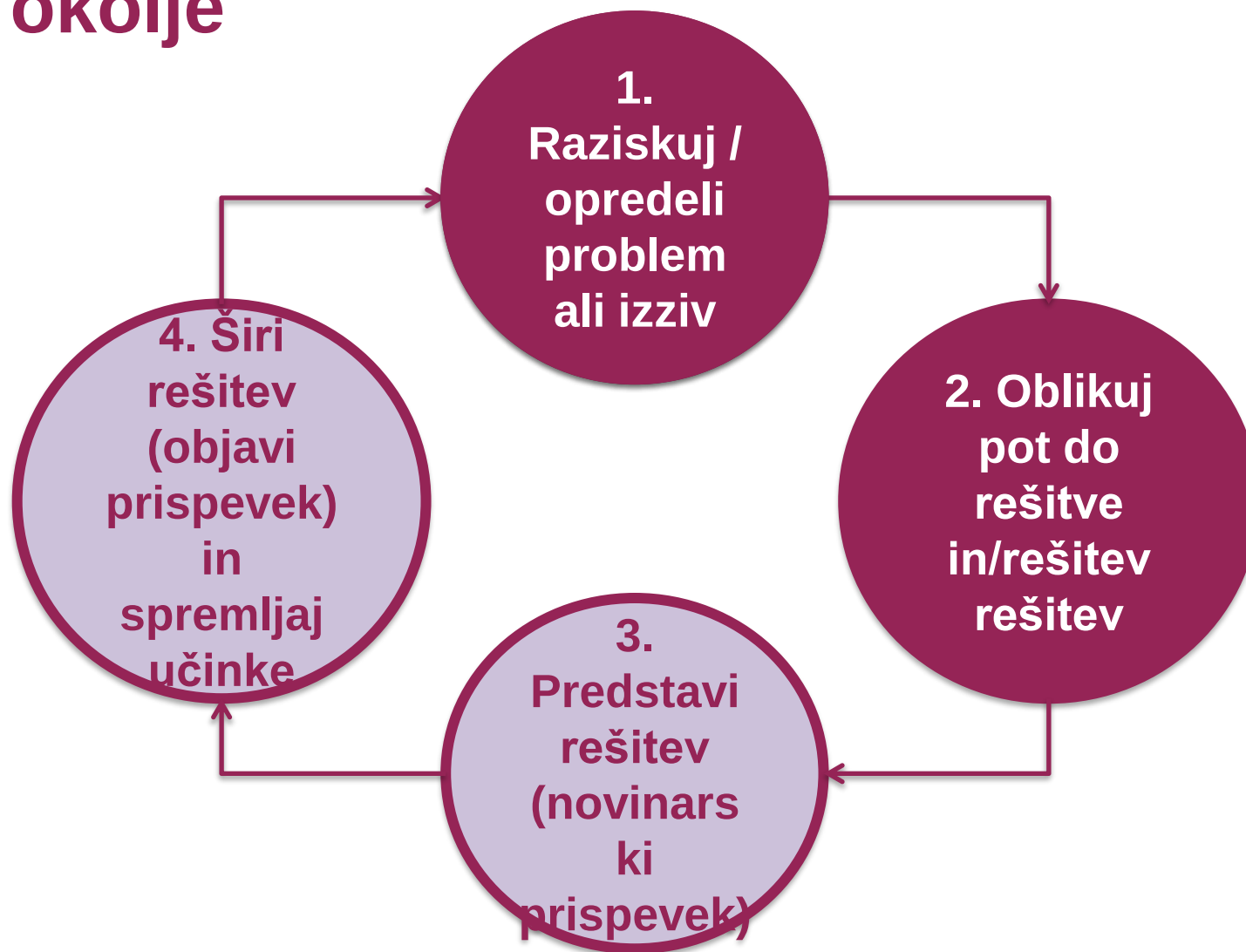
2) IMPACT dnevnik

3) IMPACT potni list

Program Ekošola – 7 korakov



Štirje koraki Mladih poročevalcev za okolje



Mladi poročevalci za okolje

POGANJATI

OPOLNOMOČ
ITI

Opolnomočiti mlade,
da oblikujejo in
predstavijo svoja
stališča

RAZVIJATI

ZDRUŽEVATI

Mladi poročevalci za okolje niso (samo)
novinarji!

Slovenija – šole in mentorji

Šola	Mentor(ji)
Osnovna šola Griže	Sabina Jevšenak
Osnovna šola Leskovec pri Krškem	Jasmina Mlakar
Osnovna šola Ob Rinži Kočevje	Petra Debelak, Laura Javoršek
Osnovna šola Preserje pri Radomljah	Jasmina Pogačnik
Osnovna šola Šmarje pri Jelšah	Monika Javornik
Osnovna šola Vransko -Tabor	Maja Laznik
Gimnazija Ledina	Marija Lotrič
Šolski center Celje: Srednja šola za gradbeništvo in varovanje okolja	Alenka Lah Kalan, Janja Čuvan

KAKO SMO
PRIŠLI DO
SEM:
Kdo in
kako?

Današnje srečanje



Seznam aktivnosti PBL in IMPACT

Place-Based Learning

Spoznajmo se

Dnevnik junaka

Čutno zaznavanje

Trajnostno življenje

Zemljevid kraja (mapiranje skupnosti) 2

Vizija – rožnata očala

Sestanek skupnosti

**Refleksija/ocena aktivnosti
- zemljevid doživljanja**

IMPACT

Kaj je skupnost in kaj aktivno državljanstvo?

Refleksija VIA – (samo)vrednotenje lastnosti (pred izvajanjem aktivnosti)

Sprehod po skupnosti

Vizija kraja

Zemljevid kraja (mapiranje skupnosti)

Načrtovanje projektov po načelih 'Service Learning'

Refleksija VIA – (samo)vrednotenje lastnosti (po izvedbi projekta)

Refleksija/ocena aktivnosti - zemljevid doživljanja

Izvajanje aktivnosti PBL in IMPACT

1. Izvajanje aktivnosti:

izbrana skupina/razred
učencev ali dijakov na
posamezni šoli



Izbor aktivnosti PBL in
IMPACT



Izvedba

2. Vrednotenje in evalvacija (mentorji)



Poenotena predloga

Delo po šolah

Izvajanje

- Osnova: opis aktivnosti (v osnovi pripravljena za delo v živo, zunaj)
- Prilagoditev glede na učenje na daljavo, starostna skupina, predmet

Evalvacija

- Opis izvedbe
- Opis prilagoditev
- Povezovanje: učni načrt, učni cilji, 4 koraki MPO, 7 korakov EŠ)

Preizkušene aktivnosti

PBL

Junakovo potovanje	Osnovna šola Ob Rinži Kočevje
Junakovo potovanje	Osnovna šola Preserje pri Radomljah
Čutno zaznavanje	Osnovna šola Griže
Čutno zaznavanje	Osnovna šola Preserje pri Radomljah
Storitveno učenje	Šolski center Celje: Srednja šola za gradbeništvo in varovanje okolja
Kartiranje skupnosti	Osnovna šola Šmarje pri Jelšah
Rožnata očala	Gimnazija Ledina
Rožnata očala	Osnovna šola Vransko -Tabor
Rožnata očala	Osnovna šola Preserje pri Radomljah

IMPACT

Kartiranje skupnosti	Osnovna šola Vransko -Tabor
Kaj je skupnost in aktivno državljanstvo?	Gimnazija Ledina
Kaj je skupnost in aktivno državljanstvo?	Osnovna šola Ob Rinži Kočevje
Sprehod po skupnosti	Osnovna šola Griže
Vizija kraja	Osnovna šola Šmarje pri Jelšah
Načrtovanje projekta	Šolski center Celje: Srednja šola za gradbeništvo in varovanje okolja

Izvedba po šolah

Razredna stopnja:
likovni, spoznavanje
okolja

Tematski dnevi:
kulturni dan,
tehniški dan
(povezovanje)

Predmetna stopnja:
slovenski jezik,
angleški jezik,
naravoslovje

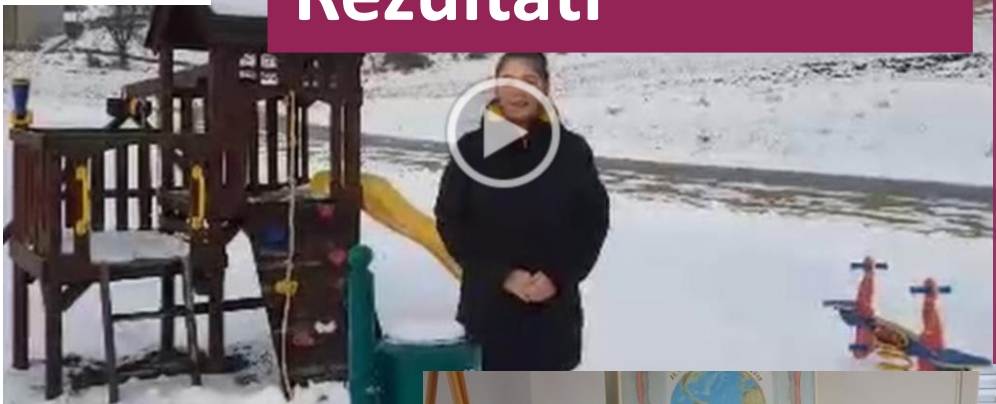
Krožki: novinarski,
eko krožek

Srednja šola: varstvo
okolja,
okoljevarstvena
tehnologija

Srednja šola: šolsko
glasilo

Pouk na daljavo, samostojno delo doma

Rezultati



VISIONING - WEARING
PINK SUNGLASSES -
YouTube

Our workshop was held on-line.
We were thinking about changes,
about our dream town and so on.

Prispevki za Mlade
poročevalce:
intervjuji, video,
fotografije, grafični
prikazi in
zemljevidi

Današnje srečanje

OKVIR

KAKO SMO
PRIŠLI DO
SEM:
Kdo in
kako?

PRAKTIČNO
DELO
Kaj smo
naredili?

IZKUŠNJE IN
VTISI:
Kaj smo se
naučili?

POT
NAPREJ:
Kako bomo
nadaljevali?

CHANGING
YOUR
ROLE

empowering
young people
to become
change-makers

Povratne informacije - mentorji

IZVEDBA

- **Dodana vrednost:** sodelovanje mentorjev različnih predmetov in krožkov
- Aktivnosti so zelo dobra osnova za **zunanje aktivnosti, delo v šoli z učenci in dijaki ter tudi možnost za delo doma**
- Izvesti jih je mogoče v **sklopu predmetov, krožkov ali tematskih dni**
- Lahko so **popestritev za izvedbo okoljskega pregleda** (2. korak Ekošola), **izvajanje projektnih aktivnosti** (4. korak)
- Rezultat so lahko **prispevki za MPO** in druge projekte programa Ekošola (5. korak – **obveščanje, ozaveščanje**)
- **Povezati jih je mogoče z vsemi temami / projekti** v programu Ekošola
- Povezovanje s **cilji trajnostnega razvoja**



Povratne informacije - mentorji

O OPISU AKTIVNOSTI V PRIROČNIKU :

- Navodila so jasna, praktična in uporabna za pripravo ure
- Mogoče jih je prilagoditi glede na način izvajanja in starost učencev oziroma dijakov
- Pri izvedbi na daljavo jih je bilo mogoče prilagoditi
- Enostavna izvedba za starostno skupino 10–14, za srednješolce pa se prilagodi glede na predmet ali krožek, bolj primerne raziskovalne aktivnosti, a jih je treba pripraviti



Vtisi učencev in dijakov

- Večinoma **zelo pozitivni vtisi in povratne informacije**: k večini aktivnosti so pristopili **projektno**, zato niso imeli občutka formalnega pouka in učenja o določeni temi
- **Izbrali so lahko temo**, ki jih zanima
- Izrazili so lahko **svoje mnenje in predloge**
- Večina aktivnosti temelji na **vizualizaciji**
- Za uspešno izvedbo se je treba **uskladiti in sporazumeti**, kaj razumemo pod določenim izrazom in kaj raziskujemo
- Aktivnosti spodbujajo **razmišljanje zunaj okvirjev** in pogled na skupnost z druge perspektive
- Osnova za **spodbujanje pozitivnih sprememb** v lokalni skupnosti



Današnje srečanje

OKVIR

KAKO SMO
PRIŠLI DO
SEM:
Kdo in
kako?

PRAKTIČNO
DELO
Kaj smo
naredili?
Rezultati

IZKUŠNJE
IN VTISI:
Kaj smo se
naučili?

POT NAPREJ:
Kako bomo
nadaljevali?

CHANGING
YOUR
ROLE

empowering
young people
to become
change-makers

PRIROČNIK

Uvod

1. poglavje – Zakaj za priročnik

2. poglavje

2.1. O čem govori priročnik

2.2. Kaj morate vedeti pred začetkom te učne poti

3. poglavje

3.1. Združene metodologije

3.2. Šola za trajnostni razvoj – Učenje na kraju samem

3.3. IMPACT – Storitveno učenje

3.4. Mladi poročevalci za okolje

3.5. Kompetence intervencijskega modela

4. poglavje

4.1. Spoznajmo se

4.2. Junakovo potovanje

4.3. Kaj je skupnost in aktivno državljanstvo

4.4. Samovrednotenje svojega značaja

4.5. Trajnostno življenje

4.6. Čutno zaznavanje

4.7. Sprehod po skupnosti

4.8. Vprašalnik

4.9. Intervju

4.10. Vizija (prihodnost) naše skupnosti

4.11. Pogled skozi rožnata očala

4.12. Kartiranje skupnosti

4.13. Kartiranje čustev

4.14. Načrtovanje projektov

4.15. Poročilo

4.16. Sestanek skupnosti

4.17. Samovrednotenje značaja – po zaključku projekta

4.18. Zemljevid izkušenj

4.19. Komentar

5. poglavje – Izkušnje vključenih učiteljev

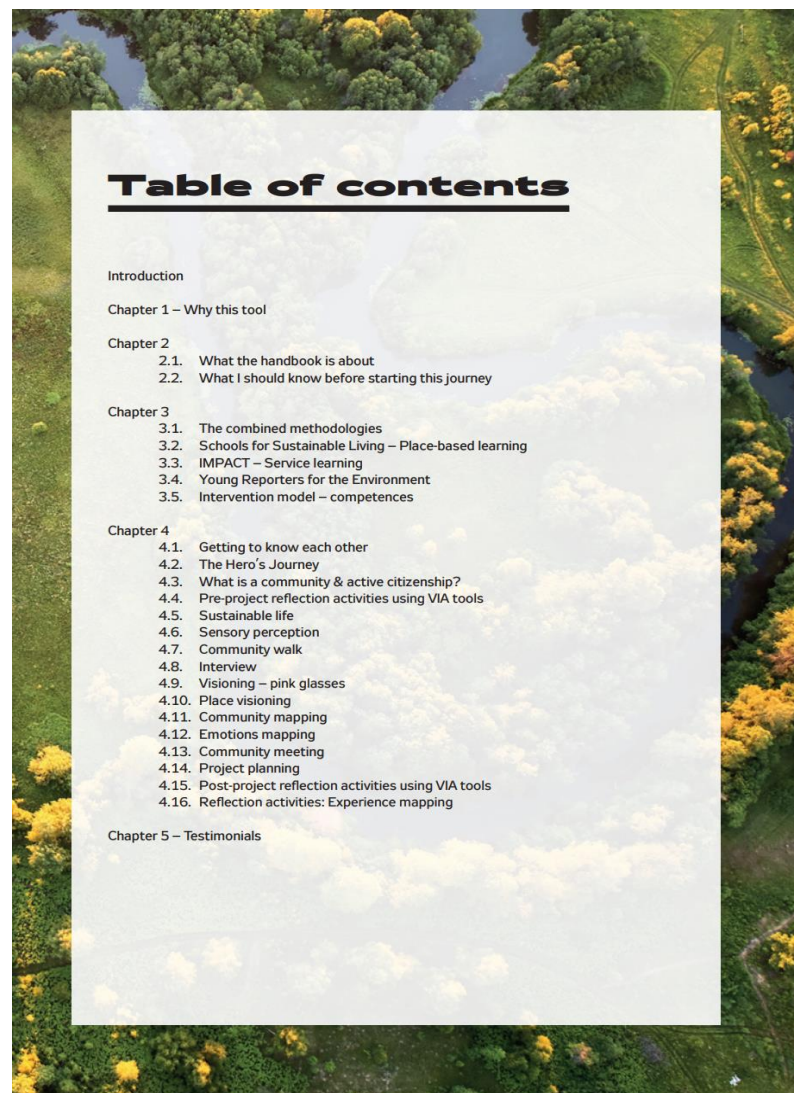


Table of contents

Introduction

Chapter 1 – Why this tool

Chapter 2

- 2.1. What the handbook is about
- 2.2. What I should know before starting this journey

Chapter 3

- 3.1. The combined methodologies
- 3.2. Schools for Sustainable Living – Place-based learning
- 3.3. IMPACT – Service learning
- 3.4. Young Reporters for the Environment
- 3.5. Intervention model – competences

Chapter 4

- 4.1. Getting to know each other
- 4.2. The Hero's Journey
- 4.3. What is a community & active citizenship?
- 4.4. Pre-project reflection activities using VIA tools
- 4.5. Sustainable life
- 4.6. Sensory perception
- 4.7. Community walk
- 4.8. Interview
- 4.9. Visioning – pink glasses
- 4.10. Place visioning
- 4.11. Community mapping
- 4.12. Emotions mapping
- 4.13. Community meeting
- 4.14. Project planning
- 4.15. Post-project reflection activities using VIA tools
- 4.16. Reflection activities: Experience mapping

Chapter 5 – Testimonials

PRIROČNIK

Chapter 3

Starting your journey

3.1 The combined methodologies

Our project combines three sets of methods: place-based learning, service learning and Young Reporters for the Environment. The methodologies complement one another and also introduce unique features that support your students in becoming active citizens in the field of sustainable development. The series of activities described in Chapter 4 can be combined at your discretion. We suggest that you test and apply all the activities in the following flow:

- Step 1** Prepare for your role as facilitator. Read this chapter and Chapter 2.
- Step 2** Review the activities available in Chapter 4 and implement them with groups of 8–30 students. For a successful intervention, we recommend developing a program of 40 hours to take you through all the activities proposed.
- Step 3** Plan and implement a service learning, place-based learning or YRE project of your students' choice.
- Step 4** Report and disseminate the project results.
- Step 5** Reflect and evaluate your educational intervention and learning outcomes.

Each methodology we propose – place-based learning, service learning and YRE – provides added value in the area of active citizenship for sustainable development, as follows:

1. The place-based learning methodology (PBL) developed by SEVER (Czechia) helps us better understand sustainability education and seeks to build on the strong attachment people have to their places, with a view to promoting environmental and cultural literacy while meeting a number of goals in the areas of nature preservation and responsible local governance. Also, PBL emphasises community cooperation and contribution while empowering students to get attached to their place.

4. poglavje

Spoznajmose

Place Based Learning

1

CIJL AKTIVNOSTI

Učenci/dijaki sem med seboj spoznajo in/ali izboljšajo odnose znotraj svoje skupine. Aktivnosti so lahko tudi uvod v izvajanje skupnega projekta.

UČNI CILJI

Po aktivnosti bodo učenci/dijaki znali:

- opisati namen sodelovalnih iger,
- naštetih prednosti sodelovanja in medsebojne pomoči pri doseganju skupnih ciljev,
- na podlagi izkušenj prepoznati, da sta medsebojna pomoč in sodelovanje bistvenega pomena za uspešen zaključek vsakega projekta.

KLJUČNI POJEM

- **SODELOVANJE:** je temeljna oblika socialne interakcije. Sodelovanje pomeni skupno prizadevanje za dosežek, ki bo koristil vsem sodelujočim. Iskanje skupnih rešitev spodbuja širši pogled in pogled na stvari z različnih zornih kotov. Osvetli pomen spoštovanja, poslušanja različnih mnenj, kritičnega mišljenja, odločanja in odgovornosti do drugih.

AKTIVNOST	Metoda	Potreben čas	Pripomočki
1. Motivacija, predstavitev dela	domišljija	5 min	
2. Od A do Ž	skupinsko delo		vrv/klop/robnik na cesti (pločnik)
3. Računam na tvojo pomoč	skupinsko delo	10–20 min na aktivnost	samolepilni listki, pisala
4. Zamenjaj svoje mesto	skupinsko delo		za vsakega učenca/dijaka svoj stol
5. Refleksija	Razgovor	15 min	Tabla, plakati, pisala

Potreben čas za vse aktivnosti: 40–80 minut

OPIS AKTIVNOSTI

1. Od A do Ž

Učenci stopijo na klop (ali drevesni hlod, rob pločnika, vrv ...). Razvrstijo se morajo po abecednem vrstnem redu po imenih tako, da se pri premikanju nihče ne sme dotakniti tal ali stopiti s klopi (hloda, roba pločnika). Če se nekdo dotakne tal, se morajo vrniti na svoje začetno mesto in začeti znova. Učenci/dijaki se morajo dogovoriti, kako si bodo pomagali pri »obhodu/prestopu«, da ne bodo stopili na tla.

Vodja aktivnosti na koncu preveri, če so se pravilno razvrstili – vsak od učencev/dijakov stopi na tla in ob tem pove svoje ime.

Ko končajo, lahko aktivnost naredimo težjo in bolj zabavno: med igro morajo učenci/dijaki molčati, lahko pa si pomagajo s kretnjami ali čim drugim. Naročimo jim, naj se razvrstijo glede na priimek, starost, mesec rojstva ali kaj drugega.

Na koncu se pogovorimo, kako so se počutili med aktivnostjo in ob fizičnem stiku z ostalimi (poseganje v osebni prostor). Ali so opazili, da je kdo prevzel »vodilno vlogo« in usmerjal ostale?

2. »Računam« na tvojo pomoč

Učenci/dijaki se postavijo v krog in zaprejo oči. Na čelo vsakemu nalepimo samolepilni listek, na katerem je napisano število (primeri spodaj). Naročimo jim, naj odprejo oči in oblikujejo skupine po tri tako, da bo skupni seštevek vseh treh števil natanko 100 – vendar pa se pri tem ne smejo pogovarjati, ne smejo kazati števil s pomočjo prstov (prstna abeceda) ali uporabiti kakšen koli drug način, da bodo ugotovili svoje število.

Običajno se sprva učenci/dijaki samo ogledujejo in ne vedo, kaj naj storijo. V večini primerov se bo našel nekdo, ki bo začel razvrščati ostale v skupine po tri. Vodja skupine opazuje, kdo bo to in kako bo to počel (ali bo to zgolj ena oseba ali več posameznikov).

Včasih pride do zastoja v igri, še posebej, če je skupina sodelujočih večja, in ostanejo posamezniki, ki skupaj ne morejo tvoriti skupine s seštevkom 100. Takrat mora vodja že izoblikovanim trojkam nakazati, če so ustrezno združene ali se morajo »razdreti« in poiskati drugo možnost, da ne bo nihče ostal brez svoje skupine. Dobro je, da vodja vsaki združeni trojki nakáže, če je v redu ali ne.

Na koncu se pogovorimo o aktivnosti. Vprašajmo jih, kaj je bilo potrebno, da so lahko oblikovali ustrezne skupine treh učencev/dijakov. Pomembno pri igri je bilo, da so postali odvisni od pomoči nekoga drugega – in ravno zato takšno ime igre (potreben je bil »tujec«, ki je združil tri člane). Pogovorimo se še o tem, če so opazili, kdo je prvi začel združevati skupine in na kakšen način so mu drugi sledili.

4. poglavje

OPIS AKTIVNOSTI

1. Od A do Ž

Učenci stopijo na klop (ali drevesni hlod, rob pločnika, vrv ...). Razvrstijo se morajo po abecednem vrstnem redu po imenih tako, da se pri premikanju nihče ne sme dotakniti tal ali stopiti s klopi (hloda, roba pločnika). Če se nekdo dotakne tal, se morajo vrniti na svojo začetno mesto in začeti znova. Učenci/dijaki se morajo dogovoriti, kako si bodo pomagali pri »obhodu/prestopu«, da ne bodo stopili na tla.

Vodja aktivnosti na koncu preveri, če so se pravilno razvrstili – vsak od učencev/dijakov stopi na tla in ob tem pove svoje ime.

Ko končajo, lahko aktivnost naredimo težjo in bolj zabavno: med igro morajo učenci/dijaki molčati, lahko pa si pomagajo s kretnjami ali čim drugim. Naročimo jim, naj se razvrstijo glede na priimek, starost, mesec rojstva ali kaj drugega.

Na koncu se pogovorimo, kako so se počutili med aktivnostjo in ob fizičnem stiku z ostalimi (posejane v osebni prostor). Ali so opazili, da je kdo prevzel »vodilno vlogo« in usmerjal ostale?

2. »Računam« na tvojo pomoč

Učenci/dijaki se postavijo v krog in zaprejo oči. Na čelo vsakemu nalepimo samolepilni listek, na katerem je napisano število (primeri spodaj). Naročimo jim, naj odprejo oči in oblikujejo skupine po tri tako, da bo skupni seštevek vseh treh števil natanko 100 – vendar pa se pri tem ne smejo pogovarjati, ne smejo kazati števil s pomočjo prstov (prstna abeceda) ali uporabiti kakršen koli drug način, da bodo ugotovili svoje število.

Običajno se sprva učenci/dijaki samo ogledujejo in ne vedo, kaj naj storijo. V večini primerov se bo našel nekdo, ki bo začel razvrščati ostale v skupine po tri. Vodja skupine opazuje, kdo bo to in kako bo to počel (ali bo to zgolj ena oseba ali več posameznikov).

Včasih pride do zastoja v igri, še posebej, če je skupina sodelujočih večja, in ostanejo posamezniki, ki skupaj ne morejo tvoriti skupine s seštevkom 100. Takrat mora vodja že izoblikovanim trojkam nakazati, če so ustrezno združene ali se morajo »razdreti« in poiskati drugo možnost, da ne bo nihče ostal brez svoje skupine. Dobro je, da vodja vsaki združeni trojki nakaže, če je v redu ali ne.

Na koncu se pogovorimo o aktivnosti. Vprašajmo jih, kaj je bilo potrebno, da so lahko oblikovali ustrezne skupine treh učencev/dijakov. Pomembno pri igri je bilo, da so postali odvisni od pomoči nekoga drugega – in ravno zato takšno ime igre (potrben je bil »tujec«, ki je združil tri člane). Pogovorimo se še o tem, če so opazili, kdo je prvi začel združevati skupine in na kakšen način so mu drugi sledili.

Spoznajmo se

Place Based Learning

3

Primeri števil za tvorjenje trojk (v vsaki skupini morata biti po dve številki vedno enaki): 5 + 5 + 90, 10 + 10 + 80, 15 + 15 + 70, 20 + 20 + 60, 25 + 25 + 50, 30 + 30 + 40, 35 + 35 + 30, 40 + 40 + 20, 50 + 50 + 0 ...).

3. Zamenjaj svoje mesto

V večjem prostoru (učilnica, telovadnica) ali na prostem (igrišče) postavimo enako število stolov, kot je sodelujočih (vključno z učiteljem, ki je vodja igre). Stole postavimo tako, da so obrnjeni v različne smeri. Vsak sodelujoči sede na svoj stol, učiteljev stol pa ostane prazen. Učitelj se postavi nasproti svojega praznega stola – nekoliko odmaknjen. Naloga učitelja je, da začne hoditi proti praznemu stolu in na dogovorjeni znak (lahko zakrka ali uporabi kakšen drug dogovorjeni zvok) morajo učenci/dijaki med seboj začeti menjati mesta in nekdo mora sedeti na stol, proti kateremu gre učitelj. Cilj igre je torej zasesti prazen stol, preden nanj sede učitelj. Pomembno pri igri je, da ko se nekdo dvigne s stola in se presede, mora njegov stol takoj zasesti nekdo drug. Igra ustvarja zanimivo kaotično gibanje po prostoru in zahteva dobro opazovanje in zbranost.

Pravila:

- Ko se učenec/dijak dvigne s stola, ne sme več sedeti nanj – poiskati mora drug stol.
- Čeprav »raca« (učitelj) ves čas hodi enako hitro, se lahko vsi ostali premikajo tako hitro, kot želijo.
- Stolov ne premikamo – ves čas ostanejo v enakem položaju.

Odigrajte eno ali dve igri. Pred začetkom dajte učencem/dijakom pet minut časa, da se dogovorijo o strategiji, kako bodo »raca« (učitelja) čim dlje zadržali v igri, da ne bo sedla na stol.

LITERATURA

<http://www.leadershipgeeks.com/adult-team-building-activities>

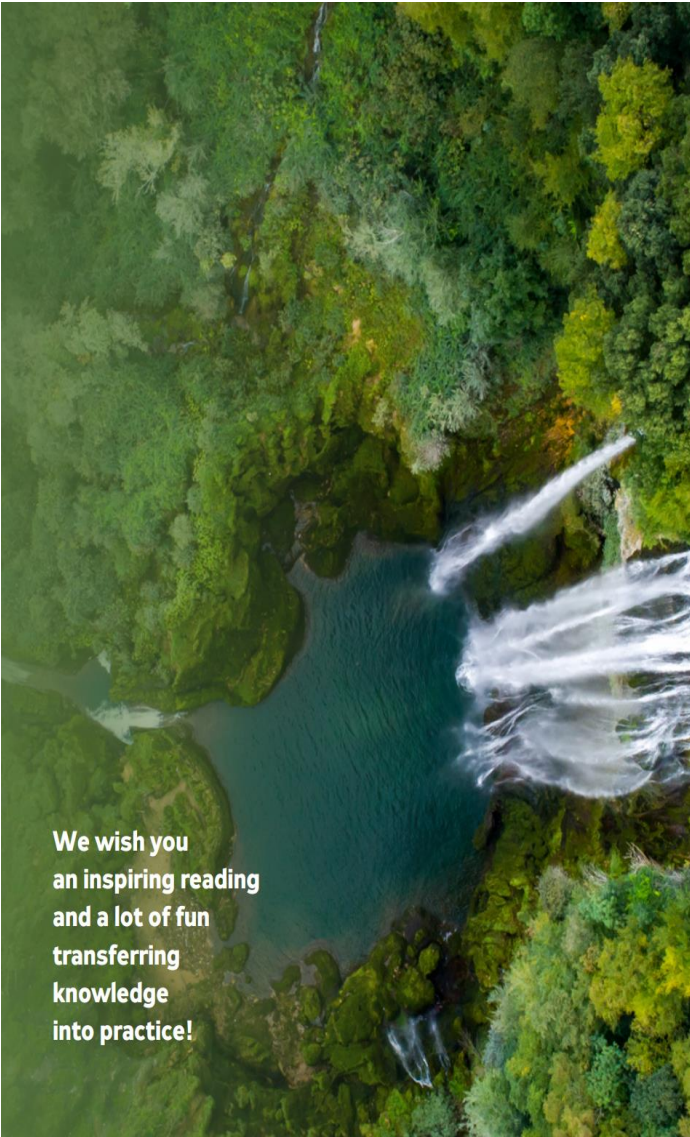
Vasquez, M. (2015). *Training the Masters of Improvisation* (Training the Masters of Improvisation). Praha: Grada. Pp. 96–97.

5. poglavje

Junakovo potovanje (PBL)

Aktivnost se je učencem zdela zelo zanimiva in motivirajoča; na koncu je v sklopu pouka slovenščine sodelovalo več kot 80 učencev, starih od 11 do 14 let. Navodila dejavnosti so bila jasna in enostavna za sledenje, dodali smo tudi vprašanja o okolju. Učenci so uživali v skupinskem delu, ko so analizirali, izražali svoja mnenja, izkušnje in komentarje. Spoznali so, da ni pravih in napačnih odgovorov ter da je bolj pomembno, da delijo svoje argumente in utemeljitve. Njihovo vključevanje v dejavnost je privedlo do številnih »land art« izdelkov, pesmi, literarnega ustvarjanja, risb, različnih grafičnih predstavitev njihovih mnenj.

Zaradi velikega odziva učencev se bodo te metode nadalje uporabljale za povečanje stopnje zanimanja in odzivnosti učencev. Dejavnosti bi lahko vključili pri različnih predmetih (biologija, naravoslovje ...). Junakovo potovanje učencem omogoča, da v sproščenem kontekstu razvijejo lastno ustvarjalnost; ne daje občutka klasičnega učenja, učenci se učijo, ne da bi se tega zavedali, kar omogoča boljše in trajnejše rezultate. Dejavnost pomaga tudi pri razvoju sodelovanja med učitelji.



We wish you
an inspiring reading
and a lot of fun
transferring
knowledge
into practice!

Vprašanja?

HVALA ZA POZORNOST!

Kontakt: Lucija Marovt, lucija.marovt@ekosola.si, 031-317-094