

1. i 2. lekcija

Zašto zajednica treba pravila?

Pravila su alati za rješavanje problema

Ova tablica sažima informacije koje su nastavniku potrebne za planiranje i izvođenje lekcije.

Razvijanje kompetencije izravno upućuje na ODGLJP.

Cilj učenja pokazuje što učenici znaju i razumiju.

Zadatak (zadaci) koji se daju učenicima, uz **metodu**, bitni su sastavni dijelovi procesa učenja.

Kontrolni popis **materijala** je pomoć u pripremi nastavnog sata.

Raspored nastavniku omogućuje okvirno planiranje vremena.

Razvijanje kompetencije	Rad na projektu (suradnja, upravljanje vremenom, samokontrola učenja, orijentacija na proizvod, rješavanje problema. Analitičko razmišljanje, planiranje zadataka, prepoznavanje političkog problema.				
Cilj učenja	Pravila i zakoni su moći alati za utjecaj i nadzor nad ljudskim ponašanjem. Društvo bez sustava pravila može biti uništeno nekontroliranim sukobima između njegovih članova. Sustav pravila je institucionalna kičma zajednice. Osnovni odabiri: hijerarhija i umrežavanje – dva sustava pravila; javna i privatna imovina.				
Zadaci za učenike	Učenici izrađuju sustav pravila za svoju zajednicu.				
Materijali i sredstva	Radni materijali za učenike 5.1, 5.2, 5.4. Preklopnik (<i>flipchart</i>) i flomasteri, projektor ili radni materijali za učenike.				
Metoda	Igra donošenja odluka, rad na projektu.				
Raspored (1. lekcija)	<table> <tr> <td>1. Nastavnik uvodi zadatak.</td> <td>20 min.</td> </tr> <tr> <td>2. Učenici formiraju grupe i rade na svom projektu.</td> <td>20 min.</td> </tr> </table>	1. Nastavnik uvodi zadatak.	20 min.	2. Učenici formiraju grupe i rade na svom projektu.	20 min.
1. Nastavnik uvodi zadatak.	20 min.				
2. Učenici formiraju grupe i rade na svom projektu.	20 min.				
Raspored (2. lekcija)	3. Učenici rade na projektu. 40 min.				

Informacije

Okruženje za igru slijedi načelo učenja kroz zadatke: učenici se suočavaju s problemom i trebaju pronaći rješenje. Obavješteni su o dijelovima procesa i vremenskom okviru i rade sami.

Igra zahtijeva od učenika da se vrati svojim ulogama članova zajednice i još jednom postanu igrači, do 4. lekcije. Međutim, sada učenici djeluju na različitoj razini razmišljanja i s novim zadatkom. Ogroman vremenski pritisak, koji je postojao za vrijeme ribarske igre, više nije problem.

Njihov novi zadatak je izraditi sustav pravila. Taj zadatak ima političku dimenziju: igrači trebaju donijeti odluku jer zajednica ne može opstati bez postojanja pravila. Učenici se upoznaju s politikom kao praktičnim poslom. Da bi se izbjegla pristrana rješenja, grupe trebaju uključiti pripadnike svih ribarskih sela i uzeti u obzir različita stajališta i iskustva.

Nastavnik ima ulogu voditelja igre. Učenici koji su zaduženi za materijale od nastavnika dobivaju radne materijale. Na početku druge lekcije, nastavnik na pet minuta uzima riječ.

Tom prilikom nastavnik dijeli nacrt pravila za raspravu u sklopu 4. lekcije. Nakon objašnjavanja postupka prije rasprave, 4. lekcija će teći glatko i ostat će dovoljno vremena za osvrt koji je jako važan u učenju koje se zasniva na rješavanju zadataka. Ako učenici imaju pitanja ili prijedloge za poboljšanje pravila, mogu ih navesti tijekom druge lekcije i zajedno s nastavnikom odlučiti kako će riješiti svaki pojedini problem.

Opis 1. lekcije

1. Nastavnik uvodi zadatak

Učenici spontano iznose svoja iskustva s ribarskom igrom

Nastavnik ih odmah uspijeva angažirati potičući ih da se prisjetе svojih iskustava s igranjem ribarske igre:

1. Opiši probleme s kojima si se suočio igrajući ribarsku igru.

Od učenika se može očekivati promišljanje o ciljevima koji se tiču održivosti. Ovisno o tome o čemu se raspravlja, te o njihovom razumijevanju, govorit će i o teškoćama oko uspostavljanja ravnoteže između tih ciljeva i njihova ostvarivanja kroz dulje vremensko razdoblje. Moguće je široki raspon odgovora. Učenici mogu odgovarati jedan drugom dok nastavnik nadzire krug davanja ulaznih informacija.

2. Kaži svoje mišljenje o pokušajima rješavanja ovih problema.

To pitanje uključuje sve: ciljeve igrača, njihov način komuniciranja, njihovu volju i sposobnost da surađuju, dubinu razumijevanja problema, konačni ishod – uspjeh ili neuspjeh. Ako je potrebno, nastavnik umanjuje stavljanje naglaska na ovo opsežno pitanje.

Od učenika se mogu očekivati komentari o nepostojanju jasnih pravila. Ovisno o njihovim odlukama, možda su pokušali donijeti takva pravila.

Učenici mogu predlagati i neke pristupe: pravila zahtijevaju državnu vlast, ili najbolje funkcioniraju u malim sustavima neformalnog okruženja. Mogu raspravljati i o problemu privatnog ili javnog vlasništva nad ribljim zalihami. Nastavnik zapisuje komentare koji mogu biti povezani s Radnim materijalom za učenike 5.2.

Nastavnik ukratko opisuje zadatak.

Uvodno iznošenje ideja (*brainstorming*) osigurava kontekst za zadatak. Nastavnik objašnjava kako se ribarska zajednica suočila s ozbiljnim problemima zbog nepostojanja jasnog sustava pravila koji bi definirao način, a možda i cilj međusobnog djelovanja.

Iskustvo učenika s ribarskom igrom može se uopćiti:

- Nema ljudskog društva koje nije suočeno s nekim sukobom.
- Nijedno ljudsko društvo neće preživjeti ako nema međusobne suradnje.
- Nijedna zajednica ne može surađivati, niti rješavati svoje sukobe na miran način bez institucionalnog okvira koji postavlja određena pravila.
- Ta se pravila mogu zakonski provesti, ali moguća su i alternativna rješenja.

Učenici sada istražuju kakva pravila najviše odgovaraju zajednici. Vraćaju se ulozi pripadnika ribarske zajednice, no sada je igra drugačija. Postupaju kao autori tih pravila. U grupama sastavljaju pravila, uspoređuju ih i ocjenjuju te na kraju, na skupu, glasuju za sustav koji će vrijediti u njihovoj ribarskoj zajednici.

Plan donošenja odluka

Učenici dobivaju Radni materijal za učenike 5.1.

Nastavnik objašnjava da je igra model procesa političkog odlučivanja – posebnog procesa koji se sastoji od uvođenja osnovnih pravila, a ne proces koji se događa u već uspostavljenim okvirima.

Igra se nastavlja do 4. lekcije kada učenici prekidaju igru i osvrću se na stečeno iskustvo. Radni materijal 5.1 opisuje program i nudi informacije o tome zašto je korištena ova konkretna igra. U igri, kao i u stvarnosti, ono što je dobar okvir za zajednicu je praktično pitanje, a ne akademsko. Učenici trebaju odlučiti.

Nastavnik dijeli Radni materijal za učenike 5.2 kao vodič za neka ključna pitanja koja valja razmotriti. Ako su učenici tijekom *brainstorminga* iznijeli neke argumente koji se mogu povezati s tim radnim materijalom, nastavnik im na to skreće pozornost.

Ako su učenici spremni započeti, formiraju grupe.

2. Učenici rade na svom projektu (lekcije 1. i 2.)

Učenici formiraju grupe od po četiri do šest učenika. Članovi ribarskih posada naizmjenično pišu svoja imena na ploču ili preklopnik (*flipchart*), nastojeći da je njihova ribarska posada zastupljena preko barem jednog člana svake grupe. Nastavnik objašnjava da je važno uzeti u obzir različita iskustva i stajališta sve četiri posade. Nastavnik evidentira članove pojedinih grupa.

Članovi grupe najprije raspodjeljuju osnovne zadatke: 1-2 izlagača, 1-2 sastavljača, upravitelj grupe (predsjedavajući), kontrolori materijala i vremena, osoba koja sve prati. Grupe se sastaju oko školskih klupa koje su maksimalno udaljene jedna od druge. Kontrolor materijala prikuplja materijale za svoju grupu.

Učenici rade u grupama u drugom dijelu 1. lekcije i tijekom 2. lekcije.

Imaju slobodu planiranja svoga rada, uključujući domaću zadaću.

Opis 2. lekcije

Učenici razmjenjuju svoje ključne odluke

Na početku 2. lekcije, nastavnik moli svaku grupu da izvijesti o svojim ključnim odlukama – hijerarhiji ili umrežavanju – ili miješanom sustavu? Treba li postojati privatno ili javno vlasništvo nad ribljim zalihami? Ako su dvije ili više grupe donijele iste odluke, nastavnik ih potiče na razmjenu rezultata u nekom trenutku tijekom lekcije. Takva razmjena stajališta tijekom rasprave može biti vrlo korisna, jer se slični modeli mogu spojiti u jedan.

Grupama koje žele nastaviti samostalno raditi to treba i omogućiti.

Prethodni dogovor o proceduralnim pravilima

Kada nastavnik na početku druge lekcije uzme riječ, učenicima će podijeliti Radni materijal za učenike 5.4 i zamoliti grupe da pročitaju prijedloge i odluče jesu li prihvatljivi. Na kraju lekcije grupe pristupaju glasovanju. Ako postoje primjedbe ili pitanja, treba ih postaviti tijekom lekcije.

Grupe pripremaju svoja izlaganja

Osobe zadužene za materijale skupljaju materijale za izlaganja u okviru lekcije.

Nastavnik ne intervenira ako neka grupa kasni. Može podsjetiti grupu, da učenici trebaju biti spremni sa svojim izlaganjima prije nego što počne treća lekcija, što im daje priliku da kod kuće izvrše posljednje pripreme.

Nastavnik moli sastavljače da pripreme konačni prijedlog, napisan rukom ili na računalu - koji mogu potpisati svi pripadnici zajednice (vidi proceduralna pravila u Radnom materijalu za učenike 5.4).