

2. Dio

Sudjelovanje u politici:

Rješavanje sukoba

Rješavanje problema

4.Nastavna cjelina: Sukob

Ribarski sukob

Kako možemo riješiti dilemu oko održivosti?

5. Nastavna cjelina: Pravila i zakon

Koja pravila nam najviše pomažu?

Igra donošenja odluka

6. Nastavna cjelina: Vlast i politika

Model političkog ciklusa

Kako demokratska zajednica rješava svoje probleme?

7. Nastavna cjelina: Jednakost

Vladavina većine – poštena vladavina?

Kako u demokraciji možemo riješiti pitanje većine/manjine?

**4.NASTAVNA CJELINA
SUKOB
Srednja škola**

**Ribarski sukob
Kako možemo riješiti
dilemu oko održivosti?**

4.1 Ribarska igra (1)

4.2 Ribarska igra (2)

**4.3 Kako možemo uloviti „što više ribe“?
Izvješćivanje i osvrt**

4.4. Kako možemo postići održivost?

Načini uspostavljanja ravnoteže ciljeva i
prevladavanje sukoba

4. Nastavna cjelina

Sukob

Ribarski sukob

Kako možemo riješiti dilemu oko održivosti?

Uvod za nastavnike

1. O čemu se radi u ovoj jedinici?

Ova nastavna cjelina se bavi problemom upravljanja zajedničkim resursima. Ako donositelji političkih odluka, tvrtke i građani ne uspiju riješiti ovu vrstu problema, oni mogu dovesti do ozbiljnog sukoba, pa čak i rata.

Primjera radi, zamislite sljedeću svakodnevnu situaciju: u kinu punom posjetitelja, jedna osoba niskog rasta ne uspijeva ništa vidjeti jer div visok 1,90 cm sjedi ispred nje. Osoba niskog rasta ustaje. Međutim, sada drugi posjetitelji ništa ne vide, pa i oni ustaju. Na kraju svi u kino-dvorani stoje. Nitko ne vidi bolje nego što je prije video, a što je najgore, stajati je mnogo neudobnije nego sjediti. U stvari, sada je situacija još nepravednija jer niže osobe ne vide gotovo ništa.

Ovaj primjer ima mnogo zajedničkog s „velikim“ problemima upravljanja resursima, na primjer pretjeranim izlovom. Takve je probleme teško riješiti jer imaju dvije dimenzije, kao što pokazuje primjer iz kino-dvorane:

1. Koje pravilo trebaju posjetitelji kino-dvorane kako bi svima bio osiguran dobar pogled? (problem)
2. Na koji način se to pravilo može provesti ako ga netko u kino-dvorani prekrši? (institucionalna dimenzija.)

Osim pretjeranog izlova, primjeri „velikih“ problema upravljanja resursima su globalno zagrijavanje, odlaganje nuklearnog otpada i pretjerano iskorištanje podzemnih voda. U to su uključeni mnogi igrači suprotstavljenih interesa (problem dimenzije). Na globalnoj razini, ne postoji nikakva super-država koja može nametnuti pravilo jednoj suverenoj državi (institucionalna dimenzija). Međutim, pritisak problema poput globalnog zagrijavanja i klimatskih promjena raste, pa se stoga politički lideri i građani cijelog svijeta trebaju potruditi da pronađu rješenje.

Igra pecanja tiče se problema pretjeranog izlova, a u središtu je problem održivosti koji predstavlja prvu dimenziju ovog problema. Problem bi bio učenicima prekomplikiran ako bi uključivao i institucionalnu dimenziju; međutim, institucionalnu dimenziju je moguće dotaći proširivanjem i povezivanjem igre pecanja s 5. jedinicom. Vidi uvod u 5. Jedinicu radi dalnjih informacija o ovoj opciji.

2. Ribarska igra

Ribarska igra je glavni zadatak u ovoj jedinici u skladu s pristupom učenju kroz rješavanje zadataka. Učenici se suočavaju s problemom i trebaju pronaći rješenje – pritisnuti vremenom – što je u stvarnom životu čest slučaj. Učenici se osvrću na svoja iskustva u 3. i 4. lekciji.

U ribarskoj igri, učenici se suočavaju s problemom upravljanja zajedničkim resursom. Igra ima scenarij koji je prilično jednostavan. Učenici organiziraju četiri grupe koje predstavljaju četiri posade ribara koji žive u selima oko jednog jezera. Zalihe ribe u jezeru su zajednički resurs i jedini izvor prihoda za te stanovnike. Učenicima je odmah jasno da je u zajedničkom interesu spriječiti pretjerani izlov ribe.

Međutim, ne postoje nikakva pravila, niti ustanove poput npr. vijeća ribarske zajednice gdje bi igrači mogli razgovarati i raspraviti ova problem. Ribari nemaju nikakvu ideju o tome koliko ribe mogu loviti, a da ne poremete njenu reprodukciju. Zadatak učenika je prepoznati sve te probleme i poduzeti odgovarajuće korake.

Nastavnik rukovodi igrom. Prije no što igra započne, igrači dobivaju namjerno dvostruko uputu, „Lovite što više ribe možete.“ Igrači ovu uputu mogu shvatiti na dva načina:

- „Kao pojedinačni tim, maksimalno povećajte svoj dohodak.“ (kratkoročna maksimalizacija profita).
- „Kao zajednica, potrudite se da lovite što više ribe kroz duže razdoblje.“ (dugoročna održivost).

Iskustvo je pokazalo da učenici obično prihvate cilj kratkoročne maksimalizacije profita. Neke skupine ribara ulove manje i ubrzo shvate da ne samo da postaju sve siromašniji, već da nekoordiniranim naporima ne mogu očuvati zalihe ribe. Ubrzo nastupa scenarij u kojem su zalihe ribe u opasnosti od iscrpljenja, a jaz između bogatih i siromašnih sela sve je veći. Igrači mogu pokazivati snažne emocije kada se na početku igre najprije pojavljuju pobjednici i gubitnici, pa tek potom zajednica u cijelini klizne u siromaštvo.

Učenici su suočeni s ogromnim izazovom:

- Trebaju uložiti zajednički napor kako bi riješili nastale probleme.
- Trebaju početi razgovarati.
- Trebaju prikupiti informacije o reprodukciji ribljih zaliha i napraviti plan održivog ribarenja.
- Ustanovit će da im je potreban institucionalni okvir kako bi osigurali da svi slijede određena pravila te da su postigli dogovor oko očuvanja ribljih zaliha.
- Konačno, trebaju dogovoriti pravilo poštene raspodjele ulova.

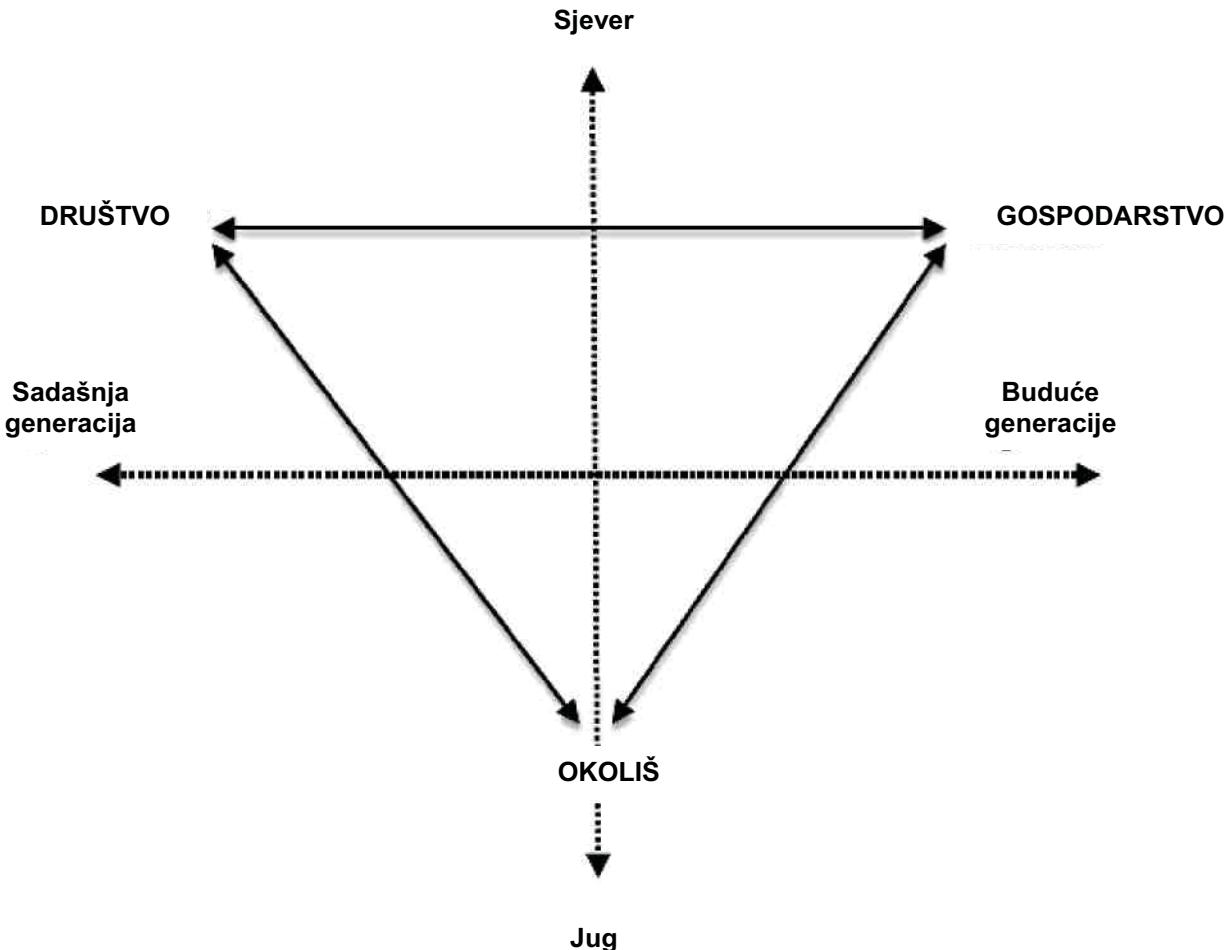
Ova ribarska igra, usprkos svojoj jednostavnosti, učenike upoznaje sa suštinom globalnih problema 21. stoljeća i nudi im iskustvo o tome što je suština politike – rješavanje hitnih problema koji su opasnost za zajednicu, pa čak i čovječanstvo.

3. Osvrt

Učenici mogu uspjeti u rješavanju problema s kojima su suočeni, a mogu doživjeti i neuspjeh. Važno je da u fazi promišljanja shvate da se neuspjeha ne treba stidjeti. Kao prvo, neuspjeh se u stvarnosti događa mnogo češće od uspjeha, a drugo, ribarska igra nije školski zadatak, već simbolizira vrlo složen politički problem. Nitko unaprijed ne zna koje je odgovarajuće rješenje nekog političkog problema; ono što moramo učiniti je pokušati pronaći neko rješenje.

U ribarskoj igri učenici su naišli na čitav niz složenih pitanja od koji se neka mogu povezati s modelom održivosti (Radni materijal za učenike 4.2):

- Koja je optimalna razina izlova koja je kompatibilna s reprodukcijom ribljih zaliha?
- Kako možemo biti sigurni da će ravnoteža maksimalnog rezultata (cilj gospodarskog rasta) i zaštita ribljih zaliha (cilj zaštite okoliša) trajno funkcionirati, tj. danas, ali i u budućnosti?
- Koja bi bila poštena raspodjela uloženih napora i rezultata ribarenja između četiri sela koja pripadaju toj zajednici?



Model održivosti (Radni materijal za učenike 4.2)

Model održivosti uključuje sva tri pitanja. Ta pitanja predstavljaju tri osnovna cilja gospodarskog rasta, zaštite okoliša i raspodjele pravednosti u društvu; povezana su s dvije vremenske dimenzije (s interesima sadašnjih i budućih generacija) i one prostorne (globalna dimenzija – sjever i jug).

Model održivosti opisuje obje dileme koje se javljaju ako neki igrač pokuša ostvariti samo jedan cilj, na primjer profit na račun zaštite resursa te ravnotežu ciljeva u uspješnoj strategiji postizanja održivosti. Radni materijal 4.3 navodi učenike da razmišljaju o posljedicama teze „ulovi što više ribe“ iz te dvije perspektive – ostvarivanja privremene zarade jednog igrača, i perspektive uspostavljanja ravnoteže održivosti.

U ovoj igri, moguće je optimalno rješenje koje se može definirati brojkama; nastavnik može ponuditi to rješenje (Radni materijal za učenike 4.4) kako bi učenicima, ako je potrebno, pružio potporu.

Ovakva analiza će učenicima pomoći postaviti pitanje zbog čega je tako teško postići održivi razvoj velikih razmjera te što građanin pojedinac može učiniti da bi pomogao ostvarivanju tog cilja.

Mogućnosti proširivanja 1. jedinice

Povezivanje 4. i 5. jedinice

Kao što je gore već rečeno, učenici mogu istraživati problem institucionalnog okvira koji će najbolje odgovoriti na potrebe ribara. To mogu biti pravila i tijelo državne vlasti koje će ih sprovoditi, ili zajednički dogovor ravnopravnih stranaka. Učenici mogu nastaviti ovu ribarsku igru i upotrijebiti instituciju kao sredstvo koje će na taj način testirati.

2. Istraživački zadatak

Očito je da ova ribarska igra simbolizira političke probleme, od onih koji se javljaju u lokalnoj zajednici, do onih na globalnoj razini. Kao što je već rečeno, emisije CO₂, pretjerani izlov, odlaganje nuklearnog otpada i pretjerano iskorištavanje zaliha podzemnih voda primjeri su takvih problema.

Proučavanje jednog od njih, ili nekih sličnih problema, moguće je obraditi kao proširenje rada u razredu, ili kao istraživački projekt. U ovom slučaju učenicima je pružena prilika da na jednom nastavnom satu govore o svojim utvrđenjima te da možda rasprave koje dodatne korake treba poduzeti.

Osnovni pojam sukoba

Svi smo imali prilike doživjeti sukob i za većinu nas je to neugodno iskustvo. U pluralističkim društvima razlike između ljudi različitih interesa i vrijednosti postaju sve veće, što otvara veće mogućnosti za sukob.

Političke zajednice se suočavaju s pronalaženjem načina rješavanja sukoba. Demokracija je sustav koji nastoji sukob civilizirati. Nudi okvir pomoću kojeg se sukob rješava razgovorom, a ne nasiljem. Razmjena argumenata i jasno artikuliranje različitih interesa korisni su jer nude jasniju sliku potreba i interesa različitih skupina u društvu, o kojima treba voditi računa kod donošenja odluka.

U pluralističkim društvima s demokratskim ustavima, sukobi se obično rješavaju kompromisom. To najbolje funkcioniра ako je riječ o sukobu oko raspodjele nedostatnih resursa, npr. prihoda, vremena, vode, itd. Sukobi koji se zasnivaju na ideologiji – različite vrijednosti, vjerska uvjerenja i sl. se mnogo teže rješavaju kompromisom; ovdje je potrebno pronaći neki model mirnog suživota. Sukobi koji proizlaze iz identiteta – boje kože, etničkog porijekla – ne mogu se riješiti već ih mora suzbiti „jaka država“.

Mogućnost sukoba postoji svugdje i uvijek tamo gdje su ljudi u interakciji. U ODGLJP-u, učenici mogu naučiti kako prihvati sukob kao nešto „normalno“, čega se ne treba bojati. Trebaju steći vještine pomoću kojih će sukob rješavati pregovaranjem i odgovornošću – pokazivanjem spremnosti da uzmu u obzir gledanje i interes drugih te da štite prava svih na sudjelovanje u mirnom rješavanju sukoba. Ovaj priručnik stoga treba čitati kao zbirku za uvježbavanje vještina potrebnih za rješavanje sukoba. Sudjelovanje u demokraciji znači sudjelovati u rješavanju sukoba.

Razvijanje kompetencije: povezanost s ostalim jedinicima ovog priručnika

Što prikazuje ova tablica

Naslov ovog priručnika, „Sudjelovanje u demokraciji“, stavlja naglasak na kompetencije aktivnog građanina u demokraciji. Donja tablica prikazuje mogućnosti sinergijskih učinaka nastavnih cjelina ovog priručnika. Iz tablice se također vidi koje kompetencije se razvijaju u 4. jedinici (označeni redak tablice). Masno uokviren stupac pokazuje kompetencije političkog odlučivanja i djelovanja – označen je zbog njihove velike povezanosti sa sudjelovanjem u demokraciji. Retci ispod toga pokazuju povezanost s ostalim nastavna cjelinama ovog priručnika: koje kompetencije razvijaju te jedinice kao potporu učenicima u 4. jedinici?

Kako možemo koristiti ovu tablicu

Nastavnici mogu na različite načine koristiti ovu tablicu kao alat za planiranje nastave ODGLJP.

- Tablica pomaže nastavnicima koji samo nekoliko nastavnih sati posvećuju ODGLJP-u: nastavnik može izabrati samo ovu jedinicu i zanemariti ostale budući da zna da se neke kompetencije, u izvjesnoj mjeri, razvijaju i u ovoj jedinici – kao na primjer preuzimanje odgovornosti, analiziranje problema, vještina pregovaranja.
- Tablica pomaže nastavnicima iskoristiti sinergijske učinke koji učenicima pomažu pri trajnom razvijanju važnih kompetencija i to u kontekstima koji su na različite načine povezani. U tom slučaju nastavnik odabire i kombinira nekoliko nastavna cjelina.

| Jedinice | Dimenzije razvijanja kompetencija | | | Stavovi i vrijednosti |
|-----------------------------|---|---|---|---|
| | Politička analiza i prosudba | Metode i vještine | Sudjelovanje u demokraciji. Političko odlučivanje i djelovanje | |
| 4. Sukob | Sukob i raščlamba dileme. Međuvisnost. Održivost. | Prepoznavanje složenih problema. Pregovaranje. | Dogovaranje koordinirane politike. | Spremnost na postizanje kompromisa. Odgovornost. |
| 2 Odgovornost. | Analiza dileme. | Razmatranje posljedica donesenih odluka. | | Međusobno uvažavanje. |
| 3 Različitost i pluralizam. | Mogućnost sukoba u pluralističkim društvima. | Pregovaranje. | | |
| 5 Pravila i zakon | “Pravila su alati” za rješavanje sukoba. | Analiza problema i rješenje. | Stvaranje i primjena institucionalnog sustava pravila za rješavanje sukoba. | |
| 6 Vlast i politika | Politika – postupak rješavanja problema i sukoba. | Opis i analiza postupka političkog odlučivanja. | Sudjelovanje u javnim raspravama o donošenju odluka. | |

| | | | | |
|-------------|--|---------------|--|---|
| 7 Jednakost | Sukob između skupina koje predstavljaju većinu odnosno manjinu. | | Stvaranje uvjeta za uspostavljanje ravnoteže interesa. | Prihvatanje stajališta drugih. |
| 8 Sloboda | Izgovorena riječ - – sredstvo civiliziranog rješavanja sukoba | Raspravljanje | Strategije argumentiranja. | “duh voltairijanstva”: uvažavanje slobode mišljenja i izražavanja za sve. |

4. NASTAVNA CJELINA: SUKOB – ribarski sukob

Kako možemo riješiti dilemu oko održivosti?

| Tema lekcije | Razvijanje kompetencije/ ciljevi učenja | Zadaci za učenike | Materijali i sredstva | Metoda |
|--|--|--|---|---|
| 1. lekcija Ribarska igra (1) | Analiziranje složene situacije, donošenje odluka pod pritiskom vremena. Učenici postaju svjesni dilema koje prate uspostavljanje održivosti. | Učenici prepoznaju probleme i utvrđuju rješenja i strategije. | Nastavni materijali 4.1- 4.4. Džepni kalkulator ili računalo. Trake papira (veličina A4), flomasteri. | Učenje kroz zadatke. |
| 2. lekcija Ribarska igra (2) | Pregovaranje da se postigne kompromis. Međuovisnost, sukob interesa. | Učenici analiziraju složeni problem. Učenici (trebaju) surađivati u cilju postizanja zajedničkog rješenja. | Isto kao u 1. lekciji. | Učenje kroz zadatke. |
| 3.lekcija Kako možemo uhvatiti „što više ribe“? | Analitičko razmišljanje: povezivanje iskustva s apstraktnim pojmom ili modelom. Model ciljeva za postizanje održivosti. | Učenici se osvrću na svoja iskustva s ribarskom igrom. | Radni materijal 4.2. . Radni materijal 4.3 (neobvezni). | Izvješćivanje. Plenarna rasprava. Individualni rad. |
| 4. lekcija Kako možemo postići održivost? | Analiza i prosudba: Osvrt na iskustvo kroz analizu pojma. Inicijative jako utječu na naše ponašanje. Učinak inicijativa može se provjeravati pravilima (izvana) ili kroz odgovornost (samokontrola). | Učenici primjenjuju pojmove na svoje osobno iskustvo. | Radni materijal 4.2. | Izlaganja. Plenarna rasprava. Input nastavnika. |

1. Lekcija

Ribarska igra (1)

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 | Analiziranje složene situacije, donošenje odluka pod pritiskom vremena. |
| Cilj učenja | Učenici postaju svjesni dilema oko uspostavljanja održivosti. |
| Zadaci za učenike | Učenici prepoznaju probleme, pronalaze rješenja i utvrđuju strategije. |
| Materijali i sredstva | Nastavni materijali 4.1- 4.4: 4.1 Preslike evidencijskih listova za grupe. 4.2 Tablica reprodukcije riblje populacije (za nastavnika). 4.3 Evidencijska tablica (preklopnik, ploča ili prozirnica). 4.4 Dijagram evidencije (preklopnik – <i>flipchart</i> -, ploča ili prozirnica). Džepni kalkulator ili računalo. Trake papira (A4), flomasteri. |
| Metoda | Učenje kroz zadatke. |
| Raspored | 1. Uvod u ribarsku igru. 10 min. 2. Ribarska igra (tri kruga). 30 min. |

Informacije

Ako uvjeti to dopuštaju, 1. i 2. lekciju bi trebalo spojiti. Međutim, igra se može igrati i u dva odvojena kruga.

U početku se učenike ne potiče na međusobno razgovaranje, niti nastavnik intervenira ako to čine – osim kada insistira na poštivanju raspoloživog vremena.

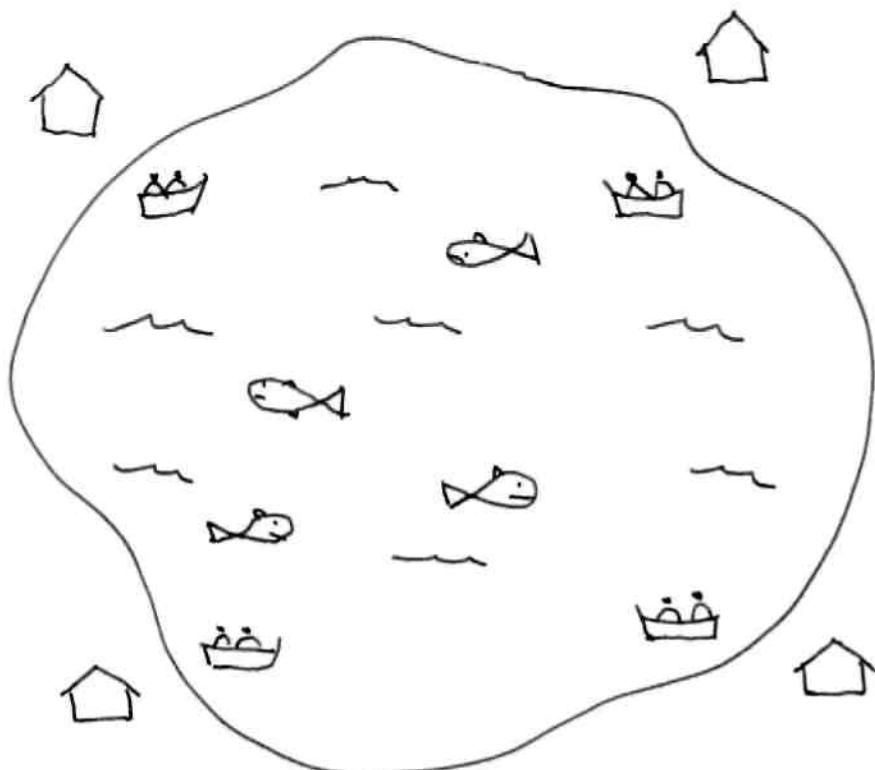
Opis lekcije

1. dio: Uvod u ribarsku igru

Nastavnik učenicima objašnjava kako će igrati igru koja će simulirati važan dio stvarnog života.

„Zamislite da ste stanovnici jednog od četiri seoske zajednice koje nastanjuju obale jezera. U jezeru ima jako puno ribe, pa ne trebate brinuti o tome kako ćete se prehraniti. Ribarstvo je jedina gospodarska grana; nemate nikakav drugi izvor prihoda.“

Nastavnik može ilustrirati uvod jednostavnim crtežom na ploči ili preklopniku (*flipchartu*) koji prikazuje jezero, nešto riba i četiri ribarska sela od kojih iz svakog isplovjava jedno plovilo.



“Cijelu sezonu ribarite, no zimi i u proljeće se sezona ribarenja zatvara s ciljem da se omogući obnavljanje riblje populacije. Tijekom tih mjeseci morate živjeti na vlastitim zalihamama sušene ribe i popravljati svoje brodiće i mreže da budu spremni za sljedeću sezonu.“

Učenici potom dobivaju upute za igranje ribarske igre.

Formiraju četiri grupe s ne više od šest učenika u grupi. (ako ima više od četiri grupe, potrebno je tome prilagoditi tablicu s rezultatima – vidi Nastavni materijal 4.3).

Svaka grupa je jedan tim ribara. Predlažemo im da svom brodiću nadjenu neko zanimljivo ime i dajemo im tablicu za evidenciju ulova. Igra se u krugovima koji predstavljaju ribolovne sezone i lovostaj tijekom kojeg se riblja populacija obnavlja.

Nastavnik koristi samo jednu frazu kojom definira cilj igre, „Pokušajte uloviti što je moguće više ribe“. Ova uputa se može shvatiti na različite načine, no nastavnik ništa ne dodaje i učenicima ostavlja da odluče kakva će biti njihova ribarska politika. U 3. lekciji se učenici vraćaju tom polazištu.

Na početku sezone, svaka grupa odlučuje o ribljoj kvoti koju želi izloviti. Maksimalna riblja kvota je 15% po plovilu. Budući da riblja populacija na početku prve sezone iznosi 140 tona, to znači da je maksimalan ulov po grupi 21 tona (ograničenje po svakoj grupi mora se prilagoditi ako sudjeluju više od četiri grupe.)

Nastavnik ne daje nikakve dodatne informacije o tome što se događa ako svaka od četiri grupe dosegne maksimum pa njihov ukupni izlov iznosi 84 tone. Ovo je već dio igre: učenicima postaje jasno koliko malo znaju. Ne znaju što će odlučiti njihovi konkurenti, niti znaju stopu reprodukcije riblje populacije. Ako žele, mogu to sami nastojati utvrditi.

2. dio: Ribarska igra

Počinje prvi krug. Grupe razgovaraju o tome koju će kvotu izabrati. Nakon četiri minute nastavnik traži da mu grupe daju evidencijski obrazac. Unosi njihove kvote u evidencijsku tablicu, izračunava tone koje je izlovio svaki brodić te ukupnu kvotu i ulov u prvoj sezoni (ovdje će korisno poslužiti džepni kalkulator ili računalo). Nastavnik unosi rezultate u tablicu i pokazuje ih učenicima. Situacija sa zalihama ribe i ukupnim ulovom prikazana je na dijagramu iz nastavnog materijala 4.4.

Služeći se tablicom rasta, nastavnik upoznaje učenike sa stanjem ukupne riblje populacije na početku druge sezone.

Evidencijski obrasci se vraćaju učenicima i oni unose ukupne iznose ulova za pojedinu sezonu.

Iskustvo je pokazalo da učenici na početku igre obično idu do maksimuma pa je ukupni ulov od 70 tona – pola riblje populacije – sasvim vjerojatan; može biti i veći. Ako je riblja populacija do pola iscrpljena, obnovit će se kako bi dosegla novu razinu od 94 tone. To znači da se riblja populacija u godinu dana smanjila za trećinu. Krivulja na dijagramu naglo pada i ukazuje na neposrednu opasnost potpunog iscrpljivanja ribljih zaliha.

Učenici sada postaju svjesni opasnosti. Ako svi iskoriste maksimalnu kvotu od 15%, riba će za dvije do tri sezone biti blizu istrebljenja. Grupe će raspravljati o tome da li smanjiti kvote kako bi sprječili potpuno izumiranje. Od tog trenutka, svaka se igra različito odvija, ovisno o dobi ili spolu.

Sljedeći krugovi se igraju na isti način. Tijekom sljedeća tri kruga, učenike se ne potiče na razgovor, no to se na njihovu inicijativu ipak može dogoditi. Nastavnik, kao rukovoditelj igre, ostavlja učenicima neko vrijeme za razgovor, no insistira da se nakon 5 minuta nastavi igrati sljedeći krug; to odražava stvarnost – kada započne sezona, ribari trebaju raditi svoj posao.

Nakon nekoliko krugova, nastavnik može izvesti „čudo“, ako se ulovi prebrzo smanje, dodajući nekoliko dodatnih tona brojci u tablici porasta.

Nakon četvrtog kruga, nastavnik potiče učenike na razgovor ako to već prije nisu učinili.

Nekad će donijeti zajedničku odluku, a nekad ne. Grupe odlučuju žele li, i u kojem opsegu, biti obvezani međusobnim sporazumima – kao u stvarnom životu.

2. Lekcija

Ribarska igra (2)

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 | Pregovaranje o postizanju kompromisa. |
| Cilj učenja | Međuovisnost, sukob interesa. |
| Zadaci učenika | Učenici analiziraju složeni problem. Učenici (bi trebali) surađivati kako bi došli do zajedničkog rješenja. |
| Materijali i sredstva | Isto kao u 1. lekciji. |
| Metoda | Učenje kroz zadatke. |
| Raspored | 1. Ribarska igra (4. krug). 7 min. 2. Pregовори 15 min. 3. Ribarska igra (krugovi 5-7). 20 min. |

Informacije

Učenici nastavljuju s ribarskom igrom, igrajući 3. od 4 kruga.

Nakon 4. kruga, nastavnik potiče učenike na razgovor, ako to već prije nisu učinili. Vrijeme se zaustavlja, kako bi učenici imali priliku razmijeniti stajališta i prijedloge. Nastavnik odlučuje koliko će to sve trajati prije nego što učenici nastave s igrom.

Opis lekcije

1. dio: Učenici igraju jedan krug

Nastavnik upoznaje učenike s rezultatima. Ako učenici preuzimaju inicijativu, nastavnik ih pušta i daje im neko vrijeme da to učine. Nastavnik objavljuje da je razdoblje između ribarskih sezona produženo za 10 minuta.

2. dio: Pregovori

Učenici su suočeni s ozbiljnim problemom – pretjeranim izlovom – a nemaju nikakav institucionalni okvir (pravila komuniciranja, sustav ribarskih pravila i kontrole, itd.) koji bi im bio potpora, ako ga sami ne uspostave.

Nastavnik ne bi smio ni na koji način sudjelovati u učeničkim raspravama (kao savjetnik, komentator, predsjedavajući, trener, itd.) već samo promatrati i pažljivo slušati. Mogućnosti za učenje u pristupu koji se temelji na zadacima nalaze se u samom problemu pa se učenici, kao i u životu izvan škole, trebaju sami s tim nositi.

3. dio: Učenici igraju tri završna kruga

Nastavnik poziva učenike da nastave igru normalnim tempom. Ovisno o ishodu pregovora, igrači mogu promijeniti svoju politiku ribarenja, a rezultati pokazuju određeni uspjeh u otklanjanju opasnosti od nestajanja ribljih zaliha.

3. Lekcija

Kako možemo uhvatiti što je moguće više ribe?

Izvješćivanje i osrvrt (refleksija)

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 | Analitičko razmišljanje: povezivanje iskustva s apstraktnim pojmom ili modelom. |
| Cilj učenja | Model održivosti ciljeva. |
| Zadaci za učenike | Učenici se osvrću na svoje iskustvo s ribarskom igrom. |
| Materijali i sredstva | Radni materijal za učenike 4.2. Radni materijal 4.3 (neobvezno). |
| Metoda | Izvješćivanje o zaključcima. Plenarna rasprava. Individualni rad. |
| Raspored | 1. Izvješćivanje: učenici napuštaju svoje uloge. 15 min. 2. Učenici istražuju dvosmisленu uputu, "Pokušajte uloviti što je moguće više ribe" 10 min. 3. Model održivih ciljeva. 15 min. |

Informacije

Izvješćivanje: učenici napuštaju svoje uloge. Ovdje je moguće ispoljavanje snažnih emocija.

Induktivni pristup modelu održivih ciljeva: učenici utvrđuju kategorije mogućih ciljeva modela održivosti na osnovu svojih izjava prilikom izvješćivanja. Vježba apstraktнog razmišljanja.

Konstruktivističko učenje: učenici stvaraju kontekst u kojem razumiju i trebaju model održivosti. Umjesto da pitaju nastavnika, postavljaju pitanja u vremenu predviđenom za osrvrt (refleksiju) na učinjeno.

Opis lekcije

1. dio: Izvješćivanje

Učenici napuštaju svoje uloge u ribarskoj igri

Nastavnik radi bilješke na preklopniku (*flipchartu*) ili ploči, ostavljajući pritom mjesto za drugi stupac.

Od učenika se očekuje da pokažu snažne emocije:

- Sukob između pobjednika i gubitnika.
- Bogati i siromašni ribari.
- Uništavanje prirodnih resursa.
- Opadanje ukupnih ribarskih izlaznih rezultata (osiromašenje cijele ribarske zajednice).
- Teški pregovori, npr. nedostatak odgovornosti, neki partneri nisu voljni surađivati.
- Teško je dobiti osnovne informacije. Nagadjanje oko pretjeranog izlova.
- Nema autoriteta koji bi proveo pravila.
- Nema nagrade za odgovornu ribarsku politiku – ribariti manje, znači siromaštvo i dodatni ulov za druge ribare.

2. dio: Osrvrt

Učenici istražuju dvosmislenu poruku “Pokušajte uloviti što je moguće više ribe”

Nastavnik objašnjava kako su učenici prepoznali složeni problem. Da bi se prebrodili takvi problemi, prvi korak je dobro ih razumjeti. To je kao u medicini gdje je liječniku potrebna dijagnoza prije nego što odluči koju će terapiju primijeniti.

Nastavnik podsjeća učenike na uputu koju su dobili prije nego što su započeli s ribarskom igrom i zapisuje tu rečenicu na ploču ili preklopnik (*flipchart*): “Pokušajte uloviti što je moguće više ribe”.

Nastavnik traži od učenika da se prisjeti kako su shvatili ovu uputu i koji je bio njihov cilj kada su definirali svoju ribarsku kvotu. Trebali bi razmišljati o tri elementa:

“Pokušati” – tko treba pokušati?

“Što je moguće više” – koju granicu sugerira riječ “moguće”?

Učenici provedu otprilike jednu minutu šuteći. Nastavnik ih potom traži da odgovore. Učenici objašnjavaju kako su shvatili ovu uputu i daju obrazloženje. Kada je stvorena jasna slika, nastavnik na ploču (preklopnik - *flipchart*) piše ključne izjave.

Ako učenici izjave da su prihvatali način gledanja svog sela, usredotočivši se na svoje interese, pa ako je potrebno i na uštrb ostalih te na štetu okoliša, rezultat će biti kao u sljedećoj tablici. Međutim, možda će neki učenici iznijeti drugačije gledanje pa će rezultat biti bliži potpunoj slici (vidi drugu tablicu).

| Naš cilj u ribarskoj igri: “Pokušati uloviti što je moguće više ribe.” | | | | |
|---|--|---------------------|--------------------|--|
| Tko? | | Što je moguće više? | Kada? | |
| Naš brodić | | Postavljena granica | Danas | |
| | | Na osnovu kvote | | |
| Blagostanje za nas | | Blagostanje za nas | Blagostanje za nas | |

Ako su se držali stava da treba povećati blagostanje njihovog sela, rezultat će biti iznenadjući. Učenici će shvatiti da su svojim uskim usmjerenjem na „blagostanje *samo za nas*“ svi zajedno doprinjeli da se dogodi katastrofa.

To pokreće pitanje jesu li učenici u stanju zamisliti neku alternativu, konstruktivnije shvaćanje cilja „uhvatiti što je moguće više ribe“.

S druge strane, ako učenici uključe i druge ciljeve, kao npr. zaštitu ribljih zaliha ili odgovornost za ostala sela u zajednici uz jezero, kontrast između definicija ciljeva odmah postaje vrlo očit.

Učenici mogu također ispitati treba li se početna uputa preformulirati. Međutim, ako se slažu s modelom zaključka prema kojem su ribe iz jezera jedini raspoloživi izvor proteina, prihvatić će ga.

Na kraju, bez obzira na smjer kojim je rasprava krenula, učenici su morali shvatiti i priznati da se uputa „uloviti što je moguće više ribe“ može različito tumačiti pa i dovesti do različitih posljedica.

Nastavnik sažima inpute učenika i zapisuje ih na ploču:

| Naš cilj u ribarskoj igri: „Pokušati uloviti što je moguće više ribe“ | | | | | |
|--|--------------------|---------------------|------------------------------|--------------------|---|
| Tko? | | Što je moguće više? | | Kada? | |
| Naš brodić | Svi mi | Granica postavljena | | Danas | Dugoročno |
| | | Na osnovu kvote | Na osnovu stope reprodukcije | | |
| Blagostanje za nas | Blagostanje za sve | Blagostanje za nas | Zaštita resursa | Blagostanje za nas | Odgovornost (okoliš, buduće generacije) |
| Sukob | Mir | Sukob | Mir | Sukob | Mir |

Ova slika može biti poticaj za učenike da postavljaju nova pitanja.

Jasno je da su alternative mnogo pametnija stvar od insistiranja na „blagostanju za nas“ na štetu svih ostalih, budući da će ishod biti sukob. No zašto kao igrači nismo pokušali od početka uravnotežiti te ciljeve i zašto je bilo tako teško složiti se tijekom pregovora o tim ciljevima?

3. dio: Model ciljeva koji se tiču održivosti

Korak 3.1: Učenici povezuju svoju raspravu s modelom

Nastavnik dijeli Radni materijal za učenike 4.2 (Model ciljeva o održivosti). Učenici su dobili zadatak prepoznavanja cilja u modelu o kojem su upravo raspravljali („blagostanje za nas“ – „blagostanje za sve“ – „zaštita okoliša“ – „odgovornost za buduće generacije“).

Nakon kratkog proučavanja u tišini, učenici odgovaraju. Prepoznat će ciljeve u trokutu na radnom materijalu i, ovisno o svojoj prethodnoj raspravi, daljnje ciljeve.

Nastavnik upućuje učenike na bilješke koje sadrže objašnjenje (značenje dvostrukе strelice, dimenzije ciljeva: ciljevi koji se tiču održivosti, vremenska dimenzija, globalna dimenzija).

Korak 3.2: Domaća zadaća: učenici pripremaju ulazne informacije za sljedeću lekciju

Nastavnik učenicima zadaje zadaću. Trebaju pripremiti ulazne informacije koje će iznijeti na početku sljedeće lekcije. Dobivaju upute u obliku mini nastavnog materijala (vidi nastavne materijale 4.5).

1. Objasni zbog čega je teško ostvariti istovremeno dva ili više ciljeva koji se tiču održivosti. Pozovi se na Radni materijal 4.2 i našu raspravu u učionici.

2. Objasni zašto se većina igrača drži cilja koji se odnosi na individualno blagostanje premda su katastrofalne posljedice postale očite.

Ako želiš, možeš se pozvati i na konkretnе primjere.

Pripremi svoje tvrdnje u pisanom obliku.

Nastavnik ima opciju upotrijebiti Radni materijal 4.3 kako bi učenicima po potrebi pružio potporu.

4. Lekcija

Kako možemo postići održivost?

Načini uspostavljanja ravnoteže ciljeva i prevladavanje sukoba

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 | Analiza i prosudba: Osvrt na iskustvo kroz analizu pojmove. |
| Cilj učenja | Inicijative snažno utječe na naše ponašanje. Učinak inicijativa provjerava se pravilima (izvana) ili odgovornošću (samokontrola). Pojam: inicijativa, dilema. |
| Zadaci za učenike | Učenici primjenjuju pojmove na svoje osobno iskustvo. |
| Materijali i sredstva | Radni materijal 4.2. |
| Metoda | Izlaganja; plenarna rasprava; input nastavnika. |
| Raspored | 1. Učenici daju svoje ulazni doprinos. 10 min. 2. Učenici razmišljaju o utjecaju inicijativa na njihovo ponašanje. 15 min. 3. Učenici raspravljaju o dva osnovna pristupa rješavanju dileme održivosti-profila. 15 min. |

Informacije

U ovoj lekciji, učenici koriste pojam inicijativa da bi analizirali svoje ponašanje u ribarskoj igri. Okvir igre potaknuo je učenike da se usredotoče na cilj maksimaliziranja kratkoročne zarade bez obzira na posljedice za ostale ribare i zajedničke riblje resurse.

U ovoj zaključnoj lekciji, učenici raspravljaju o načinima nadziranja inicijativa s kontraproduktivnim učincima. To je moguće postići na dva načina. Prvo, političkim sredstvima (autoritativnim pristupom); pravila i zakoni dopuštaju ili zabranjuju neke vrste ponašanja. Nagrade i kazne su načini provedbe. Drugo, pojedinci sami kontroliraju svoje ponašanje preuzimanjem odgovornosti. Učenici raspravljaju o tome kojem pristupu dati prednost.

Zadatak za domaću zadaću je važan iz nekoliko razloga: učenici promišljaju i bilježe rezultat prethodne lekcije. Govore na početku ove lekcije i od početka su aktivno uključeni. Nastavnik dobiva povratne informacije o tome što su učenici naučili i razumjeli. To mu daje smjernice za nastavak (konstruktivističko učenje i poduka u čijem središtu su učenici).

Opis lekcije

1. dio: Učenici daju svoj ulazni doprinos (input)

Nastavnik povezuje temu lekcije s osnovnim pitanjima

Od učenika se očekuje da dođu na nastavu sa svojim stajalištima o dva osnovna pitanja. Razmišljajući o tim pitanjima, učenici su stvorili konceptualni okvir za cijelu lekciju (konstruktivističko učenje).

1. Objasni zašto je teško istovremeno ostvariti dva ili više ciljeva na temu održivosti. Pozovi se na Radni materijal 4.2 i raspravu u razredu.

2. Objasni zašto se većina igrača drži cilja individualnog blagostanja čak i kada su katastrofalne posljedice postale očite.

Ako želiš, možeš se pozvati i na konkretne primjere.

Pripremi svoja stajališta u pisanom obliku.

Nastavnik najavljuje temu lekcije: kako možemo postići održivost? Zapisuje na ploču ili preklopnik (*flipchart*) i daje riječ učenicima. O svakom od dva postavljena pitanja naizmjenično se raspravlja.

1. pitanje: Ciljevi koji se tiču održivosti

Od učenika se može očekivati da razmišljaju o sljedećem problemu: dok su neki ciljevi koji se tiču održivosti međusobno usklađeni, neki se međusobno isključuju. Zaštita okoliša, na primjer, odlično se slaže s odgovornošću za buduće generacije i čovječanstvo u cjelini (globalna perspektiva, jedan svijet). Ti ciljevi su ugroženi ako sadašnja generacija teži povećanju blagostanja (gospodarstvo). Društvo (cilj pravedne raspodjele) i gospodarstvo (povećanje rezultata i produktivnosti) mogu biti usklađeni, ali u mnogim slučajevima oni to nisu.

Ribarska igra je bila najgori scenarij u kojem je sve krenulo po zlu. Čak i bogatija ribarska sela suočila su se s gospodarskim padom.

Učenici se mogu pozivati na sadašnje napore usklađivanja gospodarskog rasta i zaštite okoliša: recikliranje otpada, proizvodnja električne energije pomoću vjetra, sunca ili vodenih generatora, ili proizvodnja automobila na električni pogon.

2. pitanje: Cilj koji se tiče individualnog blagostanja

Može se očekivati da su učenici razmislili o sljedećem problemu: u ribarskoj igri, „pobjednik“ je izgleda bilo selo s najvećim ulovima. Odgovornost za okoliš nije se isplatila, u sasvim konkretnom smislu

U svakom krugu nastavnik daje priliku da 6 do 10 učenika nešto kaže. Kada se stvori jasna slika, učenici nastoje sažeti sve što su čuli. Rezultat može otprilike biti ono što smo ovdje naveli, ali može se i razlikovati. Ako se učenici ne slože, to također treba reći.

2. dio: Učenici se osvrću na utjecaj poticaja na njihovo ponašanje

Nastavnik ukratko uvodi dva pojma koja olakšavaju razumijevanje o tome kako su se učenici ponašali tijekom ribarske igre.

U ribarskoj igri, odgovornost za okoliš i blagostanje drugih nije se isplatila, u doslovnom smislu, no maksimaliziranje ulova da bi se povećalo vlastito blagostanje jest. Ta poruka je bila sasvim jasna. Ova vrsta neizravnog utjecaja na nas, koji nas potiče da se ponašamo na određen način bez da nas se na to prisiljava, naziva se *poticajem*.

Ovdje nastavnik radi stanku i traži da učenici razmisle o poticajima kojima su svjedoci u svakodnevnom životu. Možemo očekivati primjere poput ovog:

- Obično kupujemo jeftiniji proizvod, ako je kvaliteta više-manje ista.
- U školi ulažemo napor da postignemo dobre ocjene.
- Roditelji djeci obećavaju nagradu za uspjeh u školi.
- Osiguravajuća društva nude bonuse ako klijenti nisu imali nikakva potraživanja.
- Ako se pretplatiš na neki časopis, ili nagovoriš prijatelja da se pretplati, dobivaš poklon.
- Neki se ljudi ne žele opiti jer se boje da bi im to moglo narušiti ugled.

Učenici, ili nastavnik, izvode zaključak na osnovu tih primjera.

Ovi primjeri jasno pokazuju da poticaji pobuđuju naše osobne interese. Oni se često jasno i izravno tiču novca, ali i naše želje da budemo uspješni ili prihvaćeni od drugih. Kompetitivna tržišna gospodarstva se snažno oslanjaju na poticaje, a profitni poticaj je bit slobodnog tržišnog natjecanja. Stoga ne iznenađuje ako učenici odgovore na poticaj koji im je blizak.

3. dio: Učenici raspravljaju o dva osnovna pristupa rješavanju problema održivosti – dilema koja se odnosi na profit

Nastavnik uvodi sljedeću temu koja se tiče pojma dileme. Nastojanje da povećamo svoje pojedinačne zarade je vrlo snažno. Iz perspektive održivosti, posljedice su katastrofalne, ako svi odgovaramo na poticaj u vezi s profitom, i svi to znamo. U dilemi smo. Znamo da bismo nešto trebali učiniti da zaštitimo zajedničke resurse, no ako to učinimo, doživjet ćemo neuspjeh i postati siromašniji od drugih. Stoga se vraćamo našem cilju ostvarenja profita, u strahu od najgoreg. Takva situacija, u kojoj radimo nešto izrazito pogrešno bez obzira koju opciju izaberemo – a jednu moramo izabrati – naziva se *dilemom*.

Učenici bi najprije trebali postavljati pitanja o razumijevanju. Nakon što se slože s tezom da je poticaj za ostvarivanje profita u početnoj fazi ribarske igre snažan, mogu se posvetiti pitanju prevladavanja njegovog destruktivnog potencijala. Ovdje je jako važno njihovo iskustvo tijekom igre. Jesu li učenici uspjeli nadzirati ili koordinirati svoju ribarsku politiku? Čak i ako nisu uspjeli, koja su rješenja predložena? Koja rješenja predlažu osvrčući se unatrag?

Općenito govoreći, možemo očekivati da se mišljenja učenika mogu svrstati u dvije kategorije. Ona možda neće odgovoriti na sve vidove sadržane u ovom idealnom opisu:

- *Autoritativan pristup*: ribarima su potrebna pravila i zakoni te sustav kontrole i sankcija na osnovu kojeg će se ta pravila provoditi. Ribare nadzire ustanova koja je iznad njih, a ta ustanova – najvjerojatnije vlada – također definira ciljeve održivosti. Sloboda da se slijede poticajima u smislu profita su u tom slučaju strogo ograničeni.
- *Ugovorni pristup*: ribari potpisuju ugovor o pravilima ili načelima ponašanja, a možda i ciljevima u smislu održivosti. Mogu također dogovoriti sustav kontrole i sankcija.

Kojoj od ove dvije opcije učenici daju prednost? Ako je ostalo malo vremena, nastavnik traži izjašnjavanje dizanjem ruku, a jedan ili dva učenika iz svake grupe objašnjavaju svoje razloge. Ako to vrijeme dopušta, može uslijediti rasprava. Učenici mogu ukazati na to da slabost hijerarhijskog ili autoritarnog pristupa leži u tome što udaljenost ustanove ne omogućava jasno razumijevanje ciljeva glede održivosti. Lokalni pristup koji se zasniva na ugovoru ima svoje prednosti u smislu stručnosti, ali možda nije tako uspješan kada se radi o sankcioniranju povrede ugovora. Budući da su ribari ravnopravni partneri, teško da jedni druge mogu nadzirati.

Nastavni materijali 4.1

Ribarska igra: evidencijska tablica za igrače

| Evidencijska tablica | | | | | |
|-------------------------|----------------------------------|----------------------------|---------------|----------------------------------|----------------------------|
| Ribarsko plovilo br. | Ime | Ribarsko plovilo br. | Ime | | |
| Sezona br. | Ribarska kvota (15% maksimum) | Ulov (u tonama, ukupno) | Sezona br. | Ribarska kvota (15% maksimum) | Ulov (u tonama, ukupno) |
| 1 | | | 1 | | |
| 2 | | | 2 | | |
| 3 | | | 3 | | |
| 4 | | | 4 | | |
| 5 | | | 5 | | |
| 6 | | | 6 | | |
| 7 | | | 7 | | |
| 8 | | | 8 | | |
| 9 | | | 9 | | |
| 10 | | | 10 | | |

Nastavni materijal (voditelji igre) 4.2

Reprodukcijska tablica: oporavak riblje populacije (u tonama ribe)

- Na kraju ribarske sezone, u jezeru je ostalo 47 tona ribe.
- U vrijeme lovostaja, riblja populacija se obnavlja. U ovom primjeru, riblja populacija na početku sezone ribarenja iznosi 56 tona.
- Voditelj igre objavljuje ovu brojku igračima koji potom odlučuju o ulovu u sljedećoj sezoni.
- Voditelj igre ne smije igračima pokazati ovu tablicu reprodukcije.

| Kraj prošle sezone | Početak nove sezone |
|-----------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|
| tona | tona | tona | tona | tona | tona | tona | tona |
| 0 | 0 | 38 | 43 | 76 | 103 | 114 | 147 |
| 1 | 0 | 39 | 45 | 77 | 104 | 115 | 147 |
| 2 | 1 | 40 | 46 | 78 | 106 | 116 | 147 |
| 3 | 1 | 41 | 47 | 79 | 107 | 117 | 147 |
| 4 | 2 | 42 | 49 | 80 | 109 | 118 | 147 |
| 5 | 2 | 43 | 50 | 81 | 110 | 119 | 147 |
| 6 | 3 | 44 | 52 | 82 | 112 | 120 | 148 |
| 7 | 4 | 45 | 53 | 83 | 113 | 121 | 148 |
| 8 | 5 | 46 | 55 | 84 | 115 | 122 | 148 |
| 9 | 7 | *47 | *56 | 85 | 116 | 123 | 148 |
| 10 | 11 | 48 | 58 | 86 | 118 | 124 | 148 |
| 11 | 12 | 49 | 59 | 87 | 119 | 125 | 149 |
| 12 | 13 | 50 | 61 | 88 | 121 | 126 | 149 |
| 13 | 14 | 51 | 62 | 89 | 122 | 127 | 149 |
| 14 | 15 | 52 | 64 | 90 | 124 | 128 | 149 |
| 15 | 16 | 53 | 65 | 91 | 126 | 129 | 149 |
| 16 | 17 | 54 | 67 | 92 | 128 | 130 | 150 |
| 17 | 18 | 55 | 69 | 93 | 130 | 131 | 150 |
| 18 | 20 | 56 | 71 | 94 | 132 | 132 | 150 |
| 19 | 21 | 57 | 73 | 95 | 134 | 133 | 150 |
| 20 | 22 | 58 | 75 | 96 | 136 | 134 | 150 |
| 21 | 23 | 59 | 76 | 97 | 138 | 135 | 150 |
| 22 | 24 | 60 | 78 | 98 | 140 | 136 | 150 |
| 23 | 25 | 61 | 79 | 99 | 141 | 137 | 150 |
| 24 | 27 | 62 | 81 | 100 | 142 | 138 | 150 |
| 25 | 28 | 63 | 82 | 101 | 142 | 139 | 150 |
| 26 | 29 | 64 | 84 | 102 | 142 | 140 | 150 |
| 27 | 30 | 65 | 85 | 103 | 143 | 141 | 150 |
| 28 | 31 | 66 | 87 | 104 | 143. | 142 | 150 |
| 29 | 32 | 67 | 89 | 105 | 144 | 143 | 150 |
| 30 | 34 | 68 | 91 | 106 | 145 | 144 | 150 |
| 31 | 35 | 69 | 92 | 107 | 145 | 145 | 145 |
| 32 | 36 | 70 | 94 | 108 | 145 | 146 | 150 |
| 33 | 37 | 71 | 95 | 109 | 146 | 147 | 150 |
| 34 | 38 | 72 | 97 | 110 | 146 | 148 | 150 |
| 35 | 40 | 73 | 98 | 111 | 146 | 149 | 150 |
| 36 | 41 | 74 | 100 | 112 | 146 | 150 | 150 |
| 37 | 42 | 75 | 101 | 113 | 146 | | |

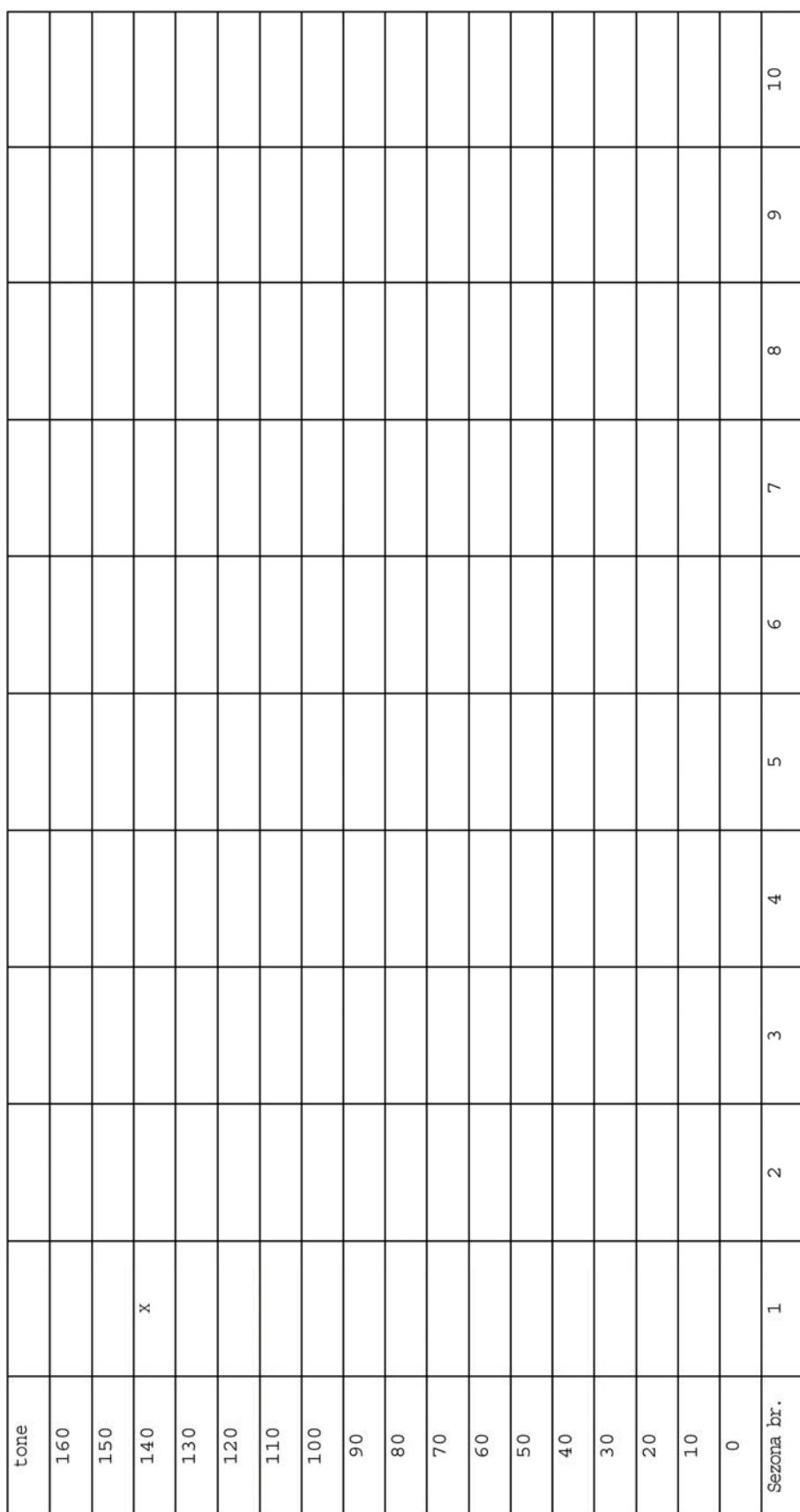
* Pokazuje ovdje korišten primjer – 47 tona (kraj prošle sezone) – 56 tona (početak nove sezone). Po uzoru na: Wolfgang Ziefle, „Ribarska igra“ (*Das Fischer Spiel*), str. 13.

Nastavni materijal 4.3

Ribarska igra: evidencija

Nastavni materijal 4.4

Ribarska igra: dijagram ribljih zaliha i ukupni ulov



Preslikaj ovaj dijagram na prozirnicu, ploču ili papir preklopnika. Evidentiraj razvoj ribljih zaliha (početak sezone) i ukupni ulov (kraj sezone) u tonama ribljih zaliha i ulova s dvjema linijama različitih boja.

Nastavni materijal 4.5

Upute za domaću zadaću (mini-radni materijal za učenike)

Učenici dobivaju sljedeće upute za izradu domaće zadaće. Ova stranica se može kopirati i izrezati u mini-radne materijale. Pisane upute su preciznije i štede vrijeme za nastavu u učionici.



1. Objasni zbog čega je teško istovremeno ostvariti dva ili više ciljeva koji se tiču održivosti. Posluži se Radnim materijalom za učenike 4.2 i našom raspravom u razredu.

2. Objasni zašto se većina igrača drži cilja koji se odnosi na individualno blagostanje čak i kada su katrastrofalne posljedice postale očite.

Ako želiš, možeš se poslužiti i konkretnim primjerima.

Pripremi svoja stajališta u pisanom obliku.



1. Objasni zbog čega je teško istovremeno ostvariti dva ili više ciljeva koji se tiču održivosti. Posluži se Radnim materijalom za učenike 4.2 i našom raspravom u razredu.

2. Objasni zašto se većina igrača drži cilja koji se odnosi na individualno blagostanje čak i kada su katrastrofalne posljedice postale očite.

Ako želiš, možeš se poslužiti i konkretnim primjerima.

Pripremi svoja stajališta u pisanom obliku.



1. Objasni zbog čega je teško istovremeno ostvariti dva ili više ciljeva koji se tiču održivosti. Posluži se Radnim materijalom za učenike 4.2 i našom raspravom u razredu.

2. Objasni zašto se većina igrača drži cilja koji se odnosi na individualno blagostanje čak i kada su katrastrofalne posljedice postale očite.

Ako želiš, možeš se poslužiti i konkretnim primjerima.

Pripremi svoja stajališta u pisanom obliku.



1. Objasni zbog čega je teško istovremeno ostvariti dva ili više ciljeva koji se tiču održivosti. Posluži se Radnim materijalom za učenike 4.2 i našom raspravom u razredu.

2. Objasni zašto se većina igrača drži cilja koji se odnosi na individualno blagostanje čak i kada su katrastrofalne posljedice postale očite.

Ako želiš, možeš se poslužiti i konkretnim primjerima.

Pripremi svoja stajališta u pisanom obliku.

Nastavna cjelina 4.5 Popratne informacije za nastavnike

Literatura o ribarskoj igri

Literatura

Garrett Hardin (1968), „Tragedija običnih građana“ (*The Tragedy of the Commons*), u *Science*, svezak 162 (1968), str. 1244, www.garretthardinsociety.org.

Elinor Ostrom (1990), „Vladanje običnim građanima“ (*Governing the commons*). Razvoj ustanova kolektivnog djelovanja (*The Evolution of Institutions for Collective Action*), Cambridge University Press.

Wolfgang Ziefle (2000), “*Fischerspiel und Verfassungsspiel. Die Allmendeklemme und mögliche Auswege*”, in: Gotthard Breit/Siegfried Schiele (izd.), *Werte in der politischen Bildung*, Wochenschau-Verlag, str. 396-426, www.lpb-bw.de/publikationen/did_reihe/band22/ziefle.htm.

Wolfgang Ziefle (1995), “*Das Fischerspiel*”, u: *Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg* (izd.), *Politik und Unterricht* (1/1995), str. 7-35.

5. NASTAVNA CJELINA PRAVILA I ZAKON Srednja škola

**Kakva pravila najviše
odgovaraju našim
potrebama?**

Igra donošenja odluka

5.1 i 5.2 Zašto su zajednici potrebna pravila?

Pravila su alati za rješavanje problema

Učenici izgrađuju institucionalni okvir

5.3 Kakva pravila najviše odgovaraju našim potrebama?

Učenici uspoređuju i ocjenjuju svoja rješenja

5.4 Javni skup

Članovi zajednice dogovaraju sustav pravila

5. Nastavna cjelina

Pravila i zakon

Kakva pravila najviše odgovaraju našim potrebama?

„Pravila su alati“ - konstruktivistički pristup razumijevanju ustanova

Ovaj slogan sažima bitnu konstataciju o kojoj je riječ u ovoj jedinici. Pravila, zakoni, ustavi i Opća deklaracija o ljudskim pravima mogu se podvesti pod pojmom ustanove. U ovom priručniku, na ustanove se gleda kao na proizvode – ljudi su stvorili ustanove da bi ispunile određenu svrhu. U tom smislu, „pravila – ili općenito govoreći, ustanove – su alati.“

Ustanove su alati koji služe svrhama poput ovih:

- Rješavaju ozbiljne probleme u društvu;
- Neutraliziraju potencijalne izvore sukoba, jer osiguravaju stabilnost i sigurnost;
- Definiraju odnose moći između društvenih skupina s različitim interesima; na taj način štite slabije, ili isključivo daju sredstva moći nekoj skupini ili čak pojedincima.

Prema tome, da bismo razumjeli ustanove, moramo razumjeti svrhu ili interes koji su kreatori imali na umu. Ustanove su složeni sustavi koji rješavaju složene probleme. Oni su posljedica procesa pregovaranja i sukoba, revolucije ili reforme. U demokracijama je institucionalni razvoj proces kolektivnog učenja koji se događa u okviru proceduralnih pravila, budući da se ustavi trebaju mijenjati oprezno i odgovorno.

Učenici shvaćaju pojam ustanove kroz ustrojavanje jedne od njih

To ključno razumijevanje nekog pojma – konstruktivistička dimenzija stvaranja ustanove – prepoznaje se u ključnom zadatku ove jedinice. Učenici se suočavaju s političkim problemom i zadatak im je izmisliti sustav pravila za njegovo rješavanje. Postaju svjesni problema s kojima se bave kreatori ustanova i u stanju su analizirati Ustav i zakone svoje zemlje, te ljudska prava, i to mnogo oštouumnije, usredotočujući se na svrhu ustanova, a ne na izolirane dijelove pravila i propisa.

Ova verzija 5. jedinice zamišljena je kao nastavak 4. jedinice, no može se obrađivati kao zasebna nastavna cjelina koja se sastoji od četiri lekcije (vidi u nastavku daljnje pojedinosti u vezi s ovom opcijom). Obje varijante postavljaju isti zadatak i bave se istom temom. Problem s kojim se učenici bave je, kako bi ribarska zajednica trebala održivo upravljati svojim zajedničkim resursom, zalihamama ribe u jezeru (za model ciljeva koji se tiču održivosti vidi Radni materijal za učenike 4.2). Potrebno je riješiti barem sljedeća četiri problema:

1. Kako ribari mogu izbjegići pretjerani izlov i uništavanje ribljih zaliha?
2. Kako ribari mogu ostvariti najbolji rezultat?
3. Kako ribari mogu postići pravednu raspodjelu dohotka?
4. Kako ribari mogu dugoročno ostvariti te ciljeve, sada i ubuduće?

Učenici imaju ključ rješenja ovih problema. Radni materijal za učenike 4.4 sadrži brojke optimalnog održivog ribiljeg ulova (42 tone). Ribarima je potreban sustav pravila kojim će se nadzirati njihovo ponašanje u ostvarivanju tih ciljeva. Zadatak učenika je izraditi takav sustav. Općenito govoreći, mogu birati između pristupa koji podrazumijeva „državu“ ili „ugovor“. Oba ova pristupa imaju prednosti i mane (vidi Radni materijal za učenike 5.2).

Oba pristupa su u nekim slučajevima dobro funkcionalna, dok su u drugima doživjela neuspjeh.¹³ Da bismo vidjeli da li rješenje do kojeg su učenici došli funkcionalna ili ne, moramo ga ispitati, što značiigrati nekoliko krugova ribarske igre (vidi 4. jedinicu) u dodatku ovoj jedinici. Jedinice 4. i 5. se stoga mogu kombinirati kako bi bile laboratorij za institucionalni ustroj i održivo upravljanje resursima – što je fantastičan projekt, ali oduzima mnogo vremena.

Nastavna cjelina - model koji odražava stvarnost

Kao i 4. nastavna cjelina, i ova nastavna cjelina je zamišljena kao igra. Učenici završavaju 4. jedinicu s idejom rješavanja problema pretjeranog izlova prihvaćanjem cilja koji podrazumijeva održivost (vidi Radni materijal za učenike 4.2). Raspravljali su o tome koja vrsta institucionalnog okvira bi bila primjerena (4. lekcija), ali nisu to pitanje dubinski istražili. Ova verzija 5. jedinice je nastavak ribarske igre, no s drugačijim naglaskom: kakva pravila ili zakoni najviše odgovaraju ribarskoj zajednici?

Peta (5.) nastavna cjelina simulira proces stvaranja i dogovaranja institucionalnog okvira za ribarsku zajednicu. Učenici stoga ponovo preuzimaju ulogu članova ribarske zajednice, ali s drugačijim zadatkom. Kreiraju sustav pravila. Model reducira složenost naglašavajući neke vidove koji su važni za problem koji se proučava, a ova igra nije nikakav izuzetak. Ovdje igrači ne trebaju brinuti o ribarenju i osiguravanju sredstava za život. Nema izvanske sile koja bi prekinula njihove rasprave. Model igre stavlja naglasak na stvaranje sustava pravila. Kao i u stvarnom životu, pregovori mogu propasti – igrači možda neće postići dogovor. U tom smislu se kriteriji za uspjeh političkih pregovora i proces učenja u ODGLJP-u razlikuju. Učenici mogu mnogo naučiti u situaciji neuspjelog pregovaranja.

Uloga nastavnika – voditelj igre i predsjedavajući

Kao voditelj igre, nastavnik ima (čak) manju mogućnost davanja inputa nego tijekom ribarske igre. Kontrolira vrijeme i tako strukturira cijeli proces. U protivnom se takva igra ne bi mogla igrati u razredima u kojima se poučava ODGLJP. Nastavnik ne smije nagovarati učenike da donesu neku konkretnu odluku. Postupak odlučivanja je otvoren – može propasti ako se učenici ne mogu dogovoriti o načinu, jer su moguće različite odluke. Razlozi zbog koji učenici donose odluku jednako su zanimljivi kao i sam rezultat.

Kako iskoristiti 5. jedinicu kao zasebnu jedinicu koja se sastoji od četiri lekcije

Osnovna koncepcija jedinice ostaje ista. Sljedeće izmjene omogućuju da se nastavna cjelina obrađuje kao cjelina od četiri lekcije:

- Učenici funkciraju kao savjetnici ribarske zajednice, a ne kao građani. Savjetnici formiraju timove koji izrađuju sustave pravila, raspravljaju o njima i konačno dogovaraju model koji žele predložiti zajednici.
- Prva lekcija je posvećena proučavanju problema. Učenici dobivaju primjer jednog ribarskog sukoba Radni materijal za učenike 4.1, i rješenje problema održivosti Radni materijali 4.2, 4.4). Učenici stoga trebaju riješiti i taj problem, no mogu se usredotočiti na pitanje o tome koja pravila mogu potaknuti, kontrolirati ili čak prisiliti ribare da podupru cilj održivog ribarenja. Učenici se trebaju pozabaviti i pitanjem siromaštva.

Uz ovakve izmjene, nastavna cjelina može pratiti koncepciju predloženu za integriranu verziju 5. jedinice.

¹³ Vidi Elinor Ostrom, *Governing the Commons. The Evolution of Institutions for Collective Action* (Upravljanje običnim građanima, Evolucija ustanova za kolektivno djelovanje, Cambridge University Press, 1990).

Razvijanje kompetencije: povezanost s drugim nastavna cjelinama u ovom priručniku

Što prikazuje ova tablica?

Naslov ovog priručnika, "Sudjelovanje u demokraciji", stavlja naglasak na kompetencije aktivnog građanina u demokraciji. Tablica pokazuje potencijal sinergijskih učinaka između pojedinih nastavnih cjelina ovog priručnika. Iz tablice je vidljivo koje kompetencije se razvijaju u 5. jedinici (označeni redak u tablici). Masno uokviren stupac pokazuje kompetencije političkog odlučivanja i djelovanja – označene su zbog njihove povezanosti sa sudjelovanjem u demokraciji. Retci u nastavku pokazuju povezanost s ostalim nastavnim cjelinama u ovom priručniku: koje kompetencije se razvijaju u tim nastavnim cjelinama, a koje su potpora učenicima u 5. jedinici?

Kako možemo koristiti ovu tablicu?

Nastavnici mogu upotrijebiti ovu tablicu kao alat za planiranje nastave ODGLJP na različite načine.

- Tablica pomaže nastavnicima koji samo nekoliko lekcija posvećuju ODGLJP-u: nastavnik može izabrati samo ovu jedinicu i preskočiti ostale, jer zna da se neke ključne kompetencije, u izvjesnom smislu, razvijaju i u ovoj jedinici – na primjer, analiziranje problema, ocjenjivanje učinaka pravila, istraživanje važnosti osobne odgovornosti.
- Tablica pomaže nastavnicima iskoristiti sinergijske učinke koji pomažu da učenici uzastopno uvježbavaju važne kompetencije i to u različitim, međusobno povezanim kontekstima. U tom slučaju nastavnik odabire i kombinira nekoliko nastavnih cjelina.

| Jedinice | Dimenzije razvijanja kompetencije | | | Stavovi i vrijednosti |
|---------------------------|--|---|---|---|
| | Politička analiza i prosudba | Metode i vještine | Političko odlučivanje i djelovanje | |
| 5. Pravila i zakon | Osnovna koncepcija institucionalnih okvira i oblici vlasništva | Timski rad, upravljanje vremenom. Usaporedba. Odabir. | Društveni ugovor ili dogovor o predlaganju opcije. | Uvažavanje pravila i zakona radi civiliziranja sukoba |
| 4. Sukob | Nepostojanje pravila dovodi do sukoba. | | Savladavanje neformalnog okruženja sukobljenih interesa | |
| 2. Odgovornost | Poticaji mogu snažno utjecati na naše ponašanje | | Rješavanje dilema, utvrđivanje prioriteta. | Svijest o posljedicama naših odluka. |
| 8. Sloboda | Ostvarivanje slobode traži sustav pravila radi zaštite slabijih. | Raspisavanje, objašnjavanje nečijeg stajališta. | Sloboda i formuliranje. | Međusobno uvažavanje. |
| 6. Vlast i politika | Pravila i zakoni su važni alati za rješavanje problema i sukoba. | | Kompromis, pokušaji i pogreške u procesima odlučivanja. | |

5. NASTAVNA CJELINA: Pravila i zakoni – Kakva pravila najviše odgovaraju našim interesima?

Igra donošenja odluka

| Tema lekcije | Razvijanje kompetencije/ ciljevi učenja | Zadaci za učenike | Materijali i sredstva | Metoda |
|--|---|--|--|--|
| Lekcije 1. i 2. Zašto zajednici trebaju pravila? | Analitičko razmišljanje, planiranje zadataka. Prepoznavanje političkog problema. Sustav pravila je institucionalna kičma zajednice. Hijerarhija i umrežavanje – dva sustava pravila; javna i privatna imovina. | Učenici sastavljaju sustav pravila za svoju zajednicu. Učenici pripremaju svoja izlaganja. | Radni materijali za učenike 5.1, 5.2, 5.4. Preklopnik (<i>flipchart</i>) i flomasteri, projektor ili radni materijali. | Igra donošenja odluka. Rad na projektu. |
| 3. lekcija Kakva pravila najviše odgovaraju našim interesima? | Analitičko razmišljanje: Usporedba na osnovu kriterija. Prosudba: odabir kriterija i ciljeva. Stavovi i vrijednosti: međusobno uvažavanje. Učinkovitost, kontrola moći, provedba pravila, izvedivost, poštenje. | Učenici uspoređuju i ocjenjuju svoje prijedloge. Zadaća: učenici donose odluke o prijedlogu sustava i pravilima za raspravu na skupu. | Radni materijali 5.3, 5.4. Preklopnik (<i>flipchart</i>), ili alternative. | Izlaganja. Rasprava. |
| 4. lekcija Rasprava na skupu. | Donošenje odluke. Kompromis, okvirni konsenzus. | Učenici nastoje donijeti jednoglasnu odluku. Učenici se osvrću na svoje iskustvo. | Radni materijali za učenike 5.4-5.6. | Glasovanje. Nastavnikovo predavanje i rasprava. |

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) | 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 vrate 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. Moguć 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).

3. Lekcija

Kakva nam pravila najviše odgovaraju? Učenici uspoređuju i ocjenjuju svoja rješenja

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 | Analitičko razmišljanje: usporedba na osnovu kriterija. Prosudba: odabir kriterija i ciljeva. Stavovi i vrijednosti: međusobno uvažavanje. |
| Cilj učenja | Učinkovitost, kontrola moći, provedba pravila, izvedivost, pravednost. |
| Zadaci za učenike | Učenici uspoređuju i ocjenjuju svoje nacrte prijedloga. Domaća zadaća: učenici donose odluke i pravila u obliku nacrta pripremljenog za skupštinu. |
| Materijali i sredstva | Radni materijali za učenike 5.3, 5.4; preklopnik (<i>flipchart</i>) (ili alternativa). |
| Metoda | Izlaganja. Rasprava.. |
| Raspored | 1. Učenici predstavljaju svoja rješenja. 20 min. 2. Učenici uspoređuju svoje prijedloge. 15 min. 3. Učenicima se zadaju dva domaća zadatka. 5 min. |

Informacija

Nastavnik može otprilike predvidjeti kojim putem će učenici krenuti, no ništa više od toga. Ulagane informacije su za nastavnika nove jednako kao i za učenike. Bave se teškim pitanjima na koja se odgovara na različite načine, kao što se vidi iz prošlih i sadašnjih političkih sustava. Pripadnici zajednice traže rješenje koje najviše odgovara njihovim potrebama. Dogovaraju cilj, no mogu imati različite ideje o tome kako ga ostvariti.

Ova lekcija je vježba iz demokratske političke kulture.

Nastavnik treba poticati učenike na uspoređivanje i ocjenjivanje analitičke i praktične vrijednosti njihovih prijedloga, a i sam bi trebao to učiniti. Učenicima treba biti jasno da je davanje prednosti nekom konkretnom pristupu institucionalnog ustroja često povezano s iskustvom i vrijednostima. Ovo potonje nije otvoreno za raspravu ili obrazlaganje. Učenike treba poticati da ih izražavaju u atmosferi međusobnog uvažavanja. Hoće li zajednica na koncu prihvati njihov prijedlog, sasvim je nešto drugo.

Opis lekcije

1. Učenici iznose svoja rješenja

Grupe naizmjenično predstavljaju svoje prijedloge. Svi učenici koriste Radni materijal za učenike 5.3 kao alat za uspoređivanje.

Redoslijed izlaganja: grupe koje imaju neke zajedničke odluke izlažu jedna za drugom jer se tako mogu lakše uspoređivati. U tom slučaju se vrlo brzo pojavljuju dvije osnovne alternative.

2. Učenici uspoređuju nacrte prijedloga

Radni materijal za učenike 5.3 sadrži kriterije za usporedbu. Predstavljamo nekoliko mogućih kombinacija – no učenici će svojom kreativnošću doći i do drugih rezultata!

A. Osnove

| | Model 1 | Model 2 | Model 3 | Model 4 |
|-------------------|--|--|--------------------------------------|--|
| Model upravljanja | Državna vlast | Državna vlast | Umrežavanje | Mješoviti model |
| Oblik vlasništva | Javno vlasništvo | Privatno vlasništvo | Javno vlasništvo | Privatno vlasništvo |
| Tendencija | Centralizirano plansko gospodarstvo ili „zelena diktatura“ | Tržišno natjecanje (kapitalizam) + „jaka država“ (zapadni model) | Kantonalni model, samostalna zadruga | Polu-samostalna zadruga; pravila o isporuci viška ribe zadruzi |

B. Pravila

Ne postoji jasna povezanost nekih modela i pravila. Moguće su različite kombinacije. Neka od najvažnijih pitanja spomenuta su u Radnom materijalu 5.3:

- Je li je cilj definiran?
- Tko je ovlašten donositi odluke?
- Postoje li alati za provedbu pravila?
- Jesu li uključene mjere protiv zloporabe moći?

3. Učenici raspravljaju o prijedlozima

Učenici u raspravi primjenjuju kriterije na modele. Vjerojatno daju prednost modelima koji imaju isti osnovni pristup kao i njihov model, pa će se o razlozima njihova odabira raspravljati. Međutim, postoje neki kriteriji prema kojima se mogu ocjenjivati svi modeli. Ako se učenici na njih ne osvrnu, to može učiniti nastavnik:

- Cilj koji se odnosi na održivost: da li nacrt prijedloga osigurava potporu ribarima u ostvarivanju cilja održivosti? (Vidi Radni materijal za učenike 4.1.)
- Izvedivost: je li sustav pravila dovoljno jednostavan da bi bio razumljiv i primjenjiv u praksi?
- Pravednost: jesu li pravila pravedna?
- Demokracija i ljudska prava: da li pravila udovoljavaju standardima demokracije i ljudskih prava?
- Legitimnost: jednoglasna odluka o sustavu pravila jako je poželjna. Mogu li se pripadnici zajednice dogоворiti oko jednog sustava pravila?

4. Domaća zadaća: učenici odabiru

Nastavnik raspravu privodi kraju nekoliko minuta prije završetka nastavnog sata. Njegova uloga je rukovoditi igrom i objasniti učenicima da će se u zadnjoj lekciji sastati pripadnici zajednice radi usvajanja sustava pravila.

Učenici imaju za skupštinu dva zadatka:

Zadatak br. 1: izabrati nacrt pravila

Nema više vremena za iscrpnju raspravu. Stoga učenici za domaću zadaću trebaju donijeti odluku. Odluku trebaju donijeti, pa stoga trebaju biti spremni na kompromis. Okvir koji ispunjava neke osnovne kriterije je bolji od alternative prema kojoj treba nastaviti bez njega.

Učenici mogu dati prednost nekim osnovnim koncepcijama ili kriterijima i na taj način izvršiti odabir. Trebaju pripremiti kratku izjavu kojom će privoliti ostale pripadnike zajednice da prihvate njihov najbolji model.

Zadatak br. 2: prihvatiti ili modificirati proceduralna pravila za sjednicu

Nastavnik objašnjava:

Ne samo sama zajednica, već i važan sastanak kao što je sjednica traži sustav pravila. Pripadnici zajednice se trebaju dogоворити о тим правилима пре почетка скупа. Без претходног договора, могу се појавити тешке ситуације ако се чланови не могу договорити око гласовања или преbroјавања гласова.

Radni materijal за учење 5.4 садржи накрату о процедурним правилама. Онима који су први на распореду ће се одмах примјенијати. Учењици стога требају претходно дефинирати своје мишљење: прихваћају ли накрат онакав какав јест, или га желе промјенити?

4. lekcija

Sjednica Članovi zajednice dogovaraju sustav pravila

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 | Donošenje odluke. | |
| Cilj učenja | Kompromis, konsenzus oko sustava pravila. | |
| Zadaci za učenike | Učenici pokušavaju postići jednoglasnu odluku. Učenici se osvrću na svoje iskustvo. | |
| Materijali i sredstva | Radni materijali za učenike 5.4-5.6. | |
| Metoda | Glasovanje. Nastavnikovo predavanje i rasprava. | |
| Raspored | 1.Učenici održavaju skupštinu. | 20 min. |
| | 2. Učenici se osvrću na svoje iskustvo. | 20 min. |

Informacije

Za učenike, sjednica radi konstituiranju osnivača je primjer sudjelovanja u demokraciji. Učenici su u ulozi ustavnih zakonodavaca. Sjednica zahtijeva sustav pravila koji učenici trebaju usvojiti prije njenog početka. Uz osiguranje strukture procedure, učenici mogu preuzeti potpunu odgovornost, uključujući predsjedavanje skupštinom.

Učenje kroz rješavanje zadataka uvijek zahtijeva promišljanje. Učenici mogu naučiti radeći samo ako razmišljaju o onom što rade, ili što su učinili. Zbog čega je to promišljanje/osrvrt značajan? U toj fazi osvrta na učinjeno stječu se osnovne spoznaje. Učenici shvaćaju što se može generalizirati. U takvom slijedu učenja, učenici nauče zbog čega je zajednicama potreban institucionalni okvir da bi preživjele te o kojim problemima i rizicima treba voditi računa kada se vlastima dodjeljuje moć.

Kada je riječ o ovoj jedinici, predlažemo da nastavnik održi kratko predavanje kako bi stavio naglasak na spoznaju. Učenici odgovaraju na te ulazne informacije u raspravi i upitniku kojim se traže povratne informacije.

Opis lekcije

Način sjedenja u učionici

U oba dijela lekcije – sjednici i osvrtu – učenici sjede u krugu, bez školskih klupa, ili su im klupe složene u četverokut. Predsjedavajući sjedi za katedrom, u blizini ploče ili preklopnika (*flipcharta*).

1. Učenici održavaju sjednicu

Učenici održavaju sjednicu u skladu s pravilima koja su dogovorili. Nastavnik promatra i sluša. Nastavnik ne treba ni na koji način intervenirati, osim ako učenici ne upadnu u ozbiljnije probleme (npr. nesporazum oko primjene pravila), što baš nije za očekivati.

Nastavnik prati učenike u igranju njihovih uloga. Koristi priliku da nastavak lekcije prilagodi iskustvu učenika.

2. Učenici se osvrću na stečeno iskustvo

Nastavnik u svom izlaganju sažima jedinicu 4. i 5.

Učenici dobivaju Radni materijal za učenike 5.5 prije predavanja. U svom predavanju, nastavnik govori o tome što se dogodilo tijekom protekle dvije igre, ribarske igre i igre donošenja odluka. One su pokazale povijesni proces tijekom kojeg se društvo razvija u zajednicu koja ima svoj sustav pravila. Ovisno o izboru učjenjem na sjednici, društvo u ovoj fazi osniva državu s Ustavom i jasno definiranim zakonodavnim ovlastima te načinom provedbe zakona, ili pripadnici zajednice izabiru pristup umrežavanja, možda s ciljem izbjegavanja moguće zloporabe moći. Nastavnik prilagođava svoje izlaganje rezultatima igre. Uz ostalo, učenici su pokušali prevladati uzrok neprestanim sukobima u ribarskoj zajednici definiranjem politike održivosti.

Ovo je u osnovi proces modernizacije. Igre su ukazale na važnu paralelu s društvenom i povijesnom realnošću, ali i značajne razlike (vidi zaključke).

Učenici reagiraju na izlaganje

Ovakvo izlaganje nudi učenicima materijal za razmišljanje. Zahvaljujući igri, poznate su im sve činjenice. Ono što je novo i važno u fazi osvrta je ono što se može generalizirati i primijeniti na druge probleme i zadatke.

Učenici mogu postavljati pitanja koja olakšavaju razumijevanje i davati svoje komentare u smislu slaganja ili neslaganja.

Mogu postavljati pitanja o stvarima koje ih zanimaju. To otvara mogućnosti nastavniku i učenicima da zajedno planiraju daljnje lekcije i jedinice. Na primjer, što se može obrađivati u drugim nastavnim cjelinama ovog priručnika? Što se može povezati sa zahtjevima nastavnog programa? Koliko vremena imaju na raspolaganju? Zanima li učenike neki istraživački zadatak?

Možda će učenici predložiti ponovljeno igranje ribarske igre – ponavljanje nekoliko krugova uz primjenu faze promišljanja i razumijevanja koju su sada već dostigli.

Učenici daju svoje osobne povratne informacije

Nastavnik učenicima dijeli Radni materijal 5.6. To je upitnik koji učenicima pomaže osvrnuti se na proces učenja kroz koji su prošli. Njihovi odgovori sadrže važne informacije koje nastavniku pomažu da poboljša svoj budući rad. Ako učenici imaju portfolio, upitnik treba postati njegov sastavni dio.

Ako nastavnik želi čitati upitnike, nekim učenicima može biti draže da odgovaraju anonimno.

6. NASTAVNA CJELINA DRŽAVA I POLITIKA Srednja škola

Model političkog ciklusa Kako demokratska zajednica rješava svoje probleme?

- 6.1. Naš najurgentniji problem je ...” Rasprava o političkom programu**
- 6.2. Politika – kako demokratska zajednica rješava svoje probleme**

Model političkog ciklusa

- 6.3. Primjena modela političkog ciklusa**

Istraživački zadatak

- 6.4. Kako možemo sudjelovati? Politički ciklus kao alat za političko sudjelovanje**
- 6.5. Vrijeme za povratne informacije (neobvezno)**

6.Nastavna cjelina

Vlast i politika

Model političkog ciklusa

Uvod za nastavnike

Dvije dimenzije politike

Politika, prema klasičnoj definiciji Maxa Webera, ima dvije dimenzije: ona je, s jedne strane, težnja i borba za moć, a s druge, snažno i polagano, „bušenje tvrdih dasaka sa strašcu i mjerom istovremeno.”¹⁴ Ova usporedba simbolizira rješavanje političkih problema. Te probleme treba rješavati zbog toga što su hitni i imaju posljedice za društvo u cjelini te su stoga složeni i teški.

U ovoj jedinici naglasak je na načinu „bušenja tvrdih dasaka“ i kako građani koji žele sudjelovati u demokraciji mogu sudjelovati u donošenju odluka o tome koji problemi zaslužuju prvenstvo i koji su najbolji načini njihova rješavanja.

Model političkog ciklusa

Učenici uče kako upotrijebiti alat kojim se opisuju i najlakše razumiju procesi donošenja političkih odluka – model političkog ciklusa (vidi Radni materijal za učenike 6.1). Politika je proces definiranja problema te potom raspravljanja o njima i odabira i provedbe najboljih rješenja. Javno mnjenje i reakcije osoba i grupe čiji su interesi u pitanju pokazuju hoće li izabrana rješenja najbolje riješiti njihove probleme i biti prihvaćena. Ako je pokušaj rješavanja problema uspio, završen je politički ciklus (konac konkretnog političkog postupanja); ako je propao, ciklus počinje iznova. U nekim slučajevima, rješavanje jednog problema stvara nove probleme koje je sada potrebno rješavati u novom političkom ciklusu.

Model političkog ciklusa naglašava važne vidove političkog odlučivanja u demokratskim sustavima:

- heuristički (konstruktivistički) koncept političkih problema i zajedničko dobro;
- kompetitivno okruženje; u pluralističkim društvima, politički argumenti su često povezani s interesima;
- političko odlučivanje kao proces kolektivnog učenja; nepostojanje sveznajućih igrača (kao što su vođe ili stranke s ideologijom spasa);
- snažan utjecaj javnog mnjenja i medijskog izvješćivanja; mogućnost da građani i interesne skupine interveniraju i sudjeluju.

Kako model funkcioniра – što prikazuje, a što propušta

Politički ciklus je model – nacrt koji funkcioniра kao zemljopisna karta. Mnogo toga prikazuje i omogućava logiku razumijevanja. Zbog toga se modeli često koriste u obrazovanju i znanosti jer bez njih bismo jako malo toga u ovom složenom svijetu mogli razumjeli.

¹⁴ Max Weber, „Politika kao poziv“ (*Politik als Beruf*), Reclam: Stuttgart, 1997, str. 82. (prijevod na engleski, Peter Krapf)

Priručnik za učenike sadrži materijale koji su organizirani kao modeli:

Radni materijali za učenike:

- 1.2 Tri opcije koje oblikuju našu budućnost;
- 3.4 Kako se demokratski politički sustav odnosi prema različitosti i pluralizmu?
- 3.5 Pojam zajedničkog dobra;
- 3.6 Karta društvenih podjela i političkih stranaka;

Karta nikada nije u potpunosti odraz krajobraza koji odražava – karta mnogo toga pokazuje, ali samo zbog toga što mnogo toga i ispušta. Kartu koja bi sve prikazivala ne bi nitko razumio jer bi bila prekomplikirana. Isto vrijedi i za modele kao što je politički ciklus. Takav model se također ne bi smio brkati sa stvarnošću. Njegov naglasak je na procesu političkog odlučivanja – „polaganom bušenju tvrdih dasaka“ – a manje pažnje posvećuje drugoj dimenziji politike, težnji i borbi za ostvarivanje moći i utjecaja.¹⁵

U demokratskim sustavima, dvije dimenzije politike su povezane: donositelji političkih odluka se hvataju u koštar s teškim problemima, ali i međusobno, kao politički suparnici. U modelu političkog ciklusa, faza utvrđivanja programa pokazuje kako obje ove dimenzije idu zajedno. Mogućnost razumijevanja političkog problema koji postoji je pitanje moći i utjecaja.

Evo primjera. Jedna skupina ljudi tvrdi, „porezi su previsoki, ono odvraćaju ulagače“, dok druga tvrdi, „porezi su preniski budući da su obrazovanje i socijalna zaštita nedovoljno financirani.“ Iza svake definicije problema oporezivanja stoje interesi i osnovna politička stajališta, a rješenja podrazumijevaju suprotne stavove: smanjite poreze za one s većim prihodima – ili ih povećajte. Prva definicija je neoliberalna, a druga socijademokratska (vidi Radni materijal za učenike 3.6).

Građani trebaju biti svjesni obje definicije. Model političkog ciklusa je alat koji građanima pomaže da prepoznaju i ocjenjuju napore donositelja političkih odluka da riješe društvene probleme.

Mogućnost učenja u svrhu savladavanja modela političkih ciklusa

Mogućnosti ove jedinice u smislu razvijanja kompetencije uključuju sljedeće:

Kompetencija analize i prosudbe:

- Učenike se uči kako mogu postati aktivni korisnici medijskih informacija.
- Razvijaju kritičnost pri raspravljanju o problemima koji su na dnevnom redu, ili su u raznim fazama političkog odlučivanja.
- Učenici cijene važnost postizanja kompromisa oko različitih interesa (heuristički koncepti političkih problema i zajedničkog dobra).

Kompetencija političkog sudjelovanja:

Učenici su u stanju prepoznati faze procesa političkog odlučivanja u kojima mogu intervenirati i vršiti utjecaj (faze prije i poslije odluke).

Didaktički okvir jedinice

Učenici se upoznaju s modelom političkog ciklusa kao alatom i primjenjuju ga u projektnom istraživačkom zadatku. U zadnjoj lekciji učenici razmjenjuju i osvrću se na svoje konstatacije i rad u projektu. Prva lekcija nudi naprednu organizaciju koja osvjetjava ključni element političkog ciklusa – pitanje utvrđivanja političkog programa. Učenici će bolje razumjeti model nakon što su prošli kroz simulaciju rasprave o sastavljanju programa u učionici. Nastavna cjelina omogućuje veliki stupanj učeničkih aktivnosti.

¹⁵ Usporedi Nastavni materijal 6.2.

Nastavna cjelina nudi alat za analizu procesa političkog odlučivanja, ali ne sadrži konkretni slučaj za analizu. To omogućuje, ali i nalaže nastavniku i/ili učenicima da izaberu odgovarajuću temu. Kriteriji za odabir teme uključuju: relevantnost, sveobuhvatnost, dostupnost medijskog izvješćivanja. Konkretni slučaj se obrađuje kroz početne faze modela političkog ciklusa, no medijsko izvješćivanje je mnogo dostupnije. S druge strane, slučaj iz prošlosti također daje uvid u povijest provedbe i ocjenu rješenja nekog problema. Ustavni, zakonski i institucionalni okvir se također trebaju uzeti u obzir.

Preporuča se neobvezni dio sata namijenjen povratnim informacijama radi ocjenjivanja rezultata učenja i iskorištavanja mogućnosti učenja koje nude povratne informacije učenika – za učenike i nastavnike. Međutim, petu lekciju treba u tu svrhu izdvojiti.

Razvijanje kompetencije: povezanost s ostalim nastavnim cjelinama iz ovog priručnika

Što pokazuje ova tablica?

Naslov priručnika, „Sudjelovanje u demokraciji“ stavlja naglasak na kompetencije aktivnog građanina u demokraciji. Donja tablica pokazuje mogućnost sinergijskih učinaka nastavna cjelina u ovom priručniku. Tablica također prikazuje koje kompetencije se razvijaju u 6. jedinici (označeni redak u tablici). Masno uokviren stupac pokazuje kompetencije političkog odlučivanja i djelovanja – masno je uokviren zbog njihove tijesne povezanosti sa sudjelovanjem u demokraciji. Retci u nastavku pokazuju povezanost s ostalim nastavna cjelinama ovog priručnika: koje kompetencije se razvijaju u tim nastavna cjelinama, a potpora su učenicima u radu u sklopu 6. jedinice?

Kako možemo upotrijebiti ovu tablicu

Nastavnici mogu upotrijebiti ovu tablicu kao alat za planiranje ODGLJP nastave na različite načine.

- Tablica pomaže nastavnicima koji samo nekoliko lekcija posvećuju ODGLJP-u: nastavnik može izabrati samo ovu jedinicu i preskočiti ostale, budući da zna da se u ovoj jedinici, u izvjesnom smislu, razvijaju i neke ključne kompetencije – na primjer, analiza problema, ocjenjivanje učinaka utvrđenih pravila, istraživanje važnosti osobne odgovornosti.
- Tablica pomaže nastavnicima da iskoriste sinergijske učinke koji učenicima nude trajnu obuku u cilju razvijanja važnih kompetencija, u različitim kontekstima koji su višestruko povezani. U tom slučaju nastavnik odabire i kombinira nekoliko nastavna cjelina.

| Jedinice | Dimenzije razvijanja kompetencije | | | Stavovi i vrijednosti |
|----------------------------|--|----------------------------------|--|---|
| | Politika analize i prosudba | Metode i vještine | Političko odlučivanje i djelovanje | |
| 6 Vlast i politika | Javna rasprava i pregovaranje: ostvarivanje ljudskih prava, suština demokratskog odlučivanja. | Kriteriji za odabir informacija. | Strateški pristup interveniranju u procese odlučivanja. | Uvažavanje pregovaranja i nadmetanja različitih interesa. |
| 3 Različitost i pluralizam | Pluralizam. Nadmetanje različitih interesa. Pregovaranje o zajedničkom dobru. Dvije dimenzije politike. | Davanje kratkih izjava/stavova | Pronalaženje kompromisa i dogовор око привременог pojма zajedničkog dobra. | Međusobno uvažavanje. |
| 4 Sukob | Pojam političkog problema. | | Prepoznavanje problema, pokušaj pronalaženja rješenja. | |
| 5 Pravila i zakon | Važnost zajedničkog prihvaćanja institucionalnog okvira, uključujući političku kulturu u demokratskim sustavima | | Stvaranje institucionalnog okvira za mirne procese. | Uvažavanje pravednog pronalaženja kompromisa. |

| | | | | |
|-----------|---|--|---|--|
| 8 Sloboda | Raspravljanje | Javni govor | Promicanje ideja i interesa u javnosti | Uvažavanje nenasilnog načina rješavanja sukoba |
| 9 Mediji | Selekcija programa i uloga „vratara“ kroz medije i korisnike medija | Dekonstrukcija informacija transformiranih u Medijima. Kriteriji za odabir Informacija. | Prihvaćanje <i>gatekeeping</i> perspektive medija: definiranje političkih problema | |

6 NASTAVNA CJELINA: Vlast i politika – Model političkog ciklusa

Kako demokratska zajednica rješava svoje probleme?

| Tema lekcije | Razvijanje kompetencija/ ciljevi učenja | Zadaci za učenike | Materijali i resursi | Metoda |
|---|--|---|---|--|
| 1. lekcija “Naš najhitniji problem je ...” | Prosudba: odabir, objašnjavanje razloga. Sudjelovanje: Međusobno uvažavanje osobnog iskustva, interesi i vrijednosti. Politički problem je prijepor, a ne činjenica. | Učenici vode raspravu o utvrđivanju političkog programa. | <i>Flipchart</i> i flomasteri različitih boja, ljepljiva traka. | “Zid tištine” – grupni rad. Izlaganja i rasprava. |
| 2. lekcija Politika – kako demokratska zajednica rješava probleme. | Raditi uz pomoć modela. Politika služi za rješavanje problema koji pogađaju zajednicu. | Učenici primjenjuju model političkog ciklusa na konkretnе primjere koje su izabrali (istraživački zadatak). | Nastavni materijali 6.1 i 6.2. <i>Flipchart</i> i flomasteri. Novine. | Predavanje. Grupni rad. |
| 3. lekcija Primjena modela političkog ciklusa (istraživački zadatak) | Analiza i prosudba: Opisivanje i prosuđivanje procesa političkog odlučivanja. Razumijevanje modela političkog ciklusa. | Učenici primjenjuju model političkog ciklusa na konkretn problem. | Radni materijali za učenike 6.1 i 6.2. Novine. | Rad na projektu. |
| 4. lekcija Kako možemo sudjelovati? | Metode: održati, slušati izlaganja. Sudjelovanje: prepoznavanje mogućnosti političkog sudjelovanja. Model služi kao alat za analiziranje složene cjeline. | Učenici se međusobno informiraju o svojim rezultatima. Osvrću se na proces i ishod svoga rada. | Radni materijal 6.2, s učeničkim bilješkama. | Izlaganja na otvorenom prostoru. Plenarna rasprava. |

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| 5. lekcija Vrijeme za povratne informacije (neobvezno) | Osvrt na proces osobnog učenja i razvijanje kompetencija. Davanje konstruktivnih povratnih informacija. Osvrt na zajedničku odgovornost razreda i nastavnika za uspjeh ODGLJP nastave. | Učenici se osvrću na svoj rad (proces i ishod učenja). | Radni materijal za učenike 6.3 (povratne informacije učenika). Preklopnik (<i>flipchart</i>) i flomasteri različitih boja. Jedan papir s preklopnika s uvećanim Radnim materijalom 6.3. | Individualni rad, plenarno izlaganje i rasprava. |
|---|--|--|---|--|

1. lekcija

“Naš najhitniji problem je ...”

Rasprava o utvrđivanju političkog programa

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 | Prosudba: odabir, objašnjavanje razloga. Sudjelovanje: međusobno uvažavanje osobnog iskustva, interesa i vrijednosti. |
| Cilj učenja | Politički problem je prijepor, a ne činjenica. Hitan je i zahtijeva djelovanje. Pogađa zajednicu. Budući da se radi o različitim interesima, ideologijama i vrijednostima, pitanje je da li problem treba uključiti u politički program. U demokraciji, građani koji sudjeluju u takvim raspravama ostvaruju slobodu mišljenja i izražavanja. Mediji također snažno utječu na utvrđivanje programa (sloboda tiska). |
| Zadaci za učenike | Učenici održavaju raspravu o utvrđivanju političkog programa. |
| Materijali i sredstva | Preklopnik (<i>flipchart</i>) i flomasteri različitih boja, ljepljiva traka. |
| Metoda | „Zid tišine“ – grupni rad. Izlaganja i rasprava. |
| Raspored | 1. Zid tišine. 15 min. 2. Izlaganja. 10 min. 3. Osrt; uvod u istraživački zadatak. 15 min. |

Informacije

„Zid tišine“ je *brainstorming* metoda kao potpora učenicima koji su zatvoreni, ili im je potrebno malo više vremena za razmišljanje prije no što odluče nešto reći. Rad u tišini pomaže koncentraciji učenika pa su njihove konstatacije zanimljivije i smislenije. „Zid tišine“ je primjer koji paradoksalno pokazuje da strogi sustav pravila potiče slobodu te da nije ograničavajući čimbenik. Učenici djeluju u ulozi stručnjaka; ne mogu dati “netočan” odgovor na ključno pitanje.

Učenici u učionici simuliraju javnu raspravu o utvrđivanju političkog programa. Njihovo im iskustvo pomaže da bolje razumiju model političkog ciklusa, budući da je rasprava o utvrđivanju programa prva faza modela političkog ciklusa.

Tako stvaraju materijal koji mogu opširnije obradivati u sklopu istraživačkog zadatka (lekcije 2. i 3.). Konstruktivistički pristup odgovara konstruktivističkoj metodi definiranja i rješavanja političkih problema u demokracijama jer je nastao po uzoru na politički ciklus.

Opis lekcije

1. „Zid tišine“¹⁶

Učenici su u grupama od po pet učenika. Svaka grupa sjedi u polukrugu, okrenuta prema preklopniku (*flipchartu*) koji se nalazi na zidu i ima dva ili tri flomastera različitih boja. Rade u tišini. U vremenu od 10 minuta, svaki učenik daje svoj minimalni doprinos jednom konstatacijom. Treba dovršiti sljedeću rečenicu:

“Po mom mišljenju, naš najhitniji problem je“

Učenici reagiraju na rečenice ili riječi koje su već napisane i mogu pisati koliko žele i kad god žele. Ako je potrebno, grupi se može dati još jedan list papira s preklopnika (*flipcharta*). Učenici mogu također povezivati izjave koristeći strelice, crte i simbole kao što su upitnici i uskličnici. Njihov poster će poslužiti kao zapisnik rasprave koju su vodili.

Nastavnik s određene udaljenosti prati raspravu. Ne intervenira i ne sudjeluje u tihoj raspravi, no nadzire da li učenici poštuju pravila – posebice pravilo o radu u tišini.

2. Izlaganje

Nakon što je isteklo vrijeme predviđeno za pisanje, posteri trebaju biti izloženi kako bi ih svi učenici mogli vidjeti. Učenici se okupljaju oko postera u dva velika polukruga. Grupe naizmjenično obrazlažu svoje postere ostalim učenicima. Svaki učenik izabire rečenicu koja nije njegova/njezina i pročita je razredu, ukratko obrazlažući razloge svog odabira. Često učenici stavljaju naglasak na jednu ili dvije izjave. Rasprava ne započinje prije nego što svi učenici, iz svih grupa, ne kažu što žele.

Nastavnik zapisuje izjave učenika u rubriku pod zajedničkim naslovom (ovisno o onom što učenici kažu) koja je dio tablice koja se nalazi na ploči ili preklopniku (*flipchartu*). Evo primjera:

| Naš | | | najhitniji problem je..... | |
|---|------------------------------------|---|--|-----|
| Gospodarstvo | Sigurnost | Okoliš | Društvo | ... |
| Suzbijanje nezaposlenosti Više radnih mjesta za mlade ... | Automobilske nesreće ... | Smanjivanje C0 ₂ emisija ... | Unapređenje škola Potpora mladim ženama ... | ... |

Nastavnik može zadatok upisivanja prepustiti učenicima. Učenici koji iznose svoja mišljenja, i ostatak razreda, sudjeluju u odabiru novih kategorija i odlučuju u koju će rubriku unijeti svaku pojedinu konstataciju.

3. Osvrt

„Zid tišine“ simulira utvrđivanje političkog programa. Dakle, čemu po mišljenju učenika treba dati prednost? Slaže li se razred s problemom koji zaslužuje prvenstvo? Tablica pomaže učenicima odgovoriti na to pitanje. Ona pokazuje da li učenici naglašavaju probleme koji se nalaze u određenoj kategoriji i mogu li se unosi povezati (vidi gornji stupac koji se odnosi na gospodarstvo).

Učenici možda neće biti spremni složiti se oko nekog problema. Trebaju li? To je pitanje koje zaslužuje da se o njemu razmisli.

¹⁷ Izvor: „Poučavanje demokracije“ (*Teaching Democracy*), ODGLJP, Svezak VI, Izdavaštvo Vijeća Europe, Strasbourg 2008, Zadatak 7.1, str. 62.

Kao prvo, učenici žive u slobodnoj zemlji. Mogu izabrati koji god problem smatraju važnim i promicati ga u javnosti. Kao drugo, resursi su malobrojni – to nije samo pitanje novca i sredstava poreznih obveznika, već i vremena i energije te na koncu, premda ne i manje važno, pažnje javnosti. Mnogi ljudi se mogu istovremeno nositi samo s ograničenim brojem problema i brzo gube interes; neki mediji služe i povećavaju tendenciju prema „programu sa samo jednim problemom“.

Učenici mogu smatrati i da je ovaj proces utvrđivanja programa nepravedan pa možda čak i „glup“ jer problemi koje smatraju važnima nisu uspjeli privući pažnju javnosti koju zaslužuju. Tko će ispravljati te „pogrešne“ odluke?

Odgovor je – sami učenici, ako smatraju da se nešto mora učiniti. U stvari, oni organiziraju stranke s različitim ciljevima i vrijednošću (“ideologija”) koje su trajni protagonisti u raspravama o utvrđivanju programa (npr. radnici, stručnjaci za zaštitu okoliša, aktivisti za zaštitu prava manjina).

Ova rasprava otvara zanimljiv put ka razumijevanju svrhe koju stranke ispunjavaju. Vidi prijedlog dodatnog istraživačkog zadatka na kraju ovog poglavlja.

4. Istraživački zadatak

Nakon što je to priopćeno, učenici mogu slijediti svoj vlastiti put interesa. Nastavnik obavještava učenike da imaju mogućnost iscrpnog proučavanja problema prema vlastitom izboru. Da bi pripremili istraživački zadatak, učenici trebaju prikupiti materijale iz tiskanih ili elektronskih medija o problemu koji su odabrali. Trebaju tražiti ne samo rasprave o utvrđivanju programa, već sve informacije koje se mogu pronaći o odlukama koje su donijete ili provedene, statističkim podacima, izjavama političkih stranaka, lobistima, NVO, itd.

2.lekcija

Politika – kako demokratska zajednica rješava svoje probleme

Model političkog ciklusa

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 | Analiza: raditi na osnovu modela. |
| Cilj učenja | Politika služi rješavanju problema koji pogledaju zajednicu. |
| Zadaci za učenike | Učenici primjenjuju model političkog ciklusa na konkretnе primjere po njihovu izboru. |
| Materijali i sredstva | Preklopnik (<i>flipchart</i>) i flomasteri. Novine. Radni materijali za učenike 6.1 i 6.2. |
| Metoda | Predavanje, grupni rad. |
| Raspored | 1. Predavanje i pitanja koja slijede. 15 min. 2. Sastavljanje grupe za istraživali zadatak. 10 min. 3. Istraživački zadatak. 15 min. |

1. Izlaganje i pitanja koja slijede

Nastavnik upoznaje učenike s modelom političkog ciklusa. Učenici imaju već potrebna saznanja o početnoj fazi ciklusa i utvrđivanja programa i spremni su za pitanje o tome što se događa kada je problem privukao pažnju javnosti.

Nastavnik ukratko govori o tome što se sve uklapa u taj kontekst (povezujući poduku s konstruktivističkim učenjem). Učenici će informacije primijeniti u ekstenzivnom istraživačkom zadatku koji slijedi. Nastavnik dijeli Radne materijale za učenike 6.1 i 6.2 prije početka predavanja. Oba materijala trebaju biti izložena na preklopniku (*flipchartu*) ili projektoru kako bi nastavnik tijekom predavanja na njih mogao upućivati **učenike**.

Apstraktni model je lakše razumjeti ako ga se poveže s konkretnim primjerom. To najbolje funkcioniра ako nastavnik izabere problem o kojem su učenici raspravljali u prethodnoj lekciji. Druga mogućnost je da nastavnik izabere priču, makar i izmišljenu, i to unaprijed pripremi. Demonstracije radi, ovdje navodimo uvodno predavanje o problemu smanjenja broja automobilskih nesreća (vidi 1. lekciju, tablicu učeničkih navoda).

Prije nego što krenu u pojedinosti, slušatelji trebaju dobiti potpunu opću sliku. Učenici pogledaju Radni materijal 6.1. Nastavnikovo objašnjenje uključuje sljedeće napomene:

- Ovaj dijagram je model procesa političkog odlučivanja. Prikazuje različite faze tog procesa. Proces počinje pri vrhu – *rasprava* o tome što se smatra „problemom“. To je rasprava o utvrđivanju programa koju smo vidjeli u prethodnoj lekciji. Jednom kada problem dospije u program, počinje rasprava o ispravnom rješenju.
- Ishod ove rasprave je *odluka* – na primjer zakon, ili neka konkretna radnja.

- Odluka se potom *provodi* – počinje djelovati. Proizvodi učinke. Na primjer, novi se zakon počinje primjenjivati, ili se gradi nova bolnica.
- Ljudi uskoro izgrađuju svoje *mišljenje*. Slažu li se s tom odlukom sada kada mogu vidjeti njen učinak? Na primjer, ispunjava li ona njihove interese?
- Prije ili kasnije dolazi do nekih *reakcija*. To mogu biti prijateljski ili kritički osvrti u medijima, izjave političara, ili prosvjedi.
- Reakcije mogu dovesti do *nove rasprave* o tome koje *probleme* bi trebalo uključiti u politički program. Možda neki ljudi smatraju da izvorni problem nikada nije ni bio riješen, a možda su se stvari i pogoršale. Ili su poduzete mjere proizvele neke popratne učinke koji su uzrokovali nove probleme. Politika se događa u ciklusima; neki problemi se stalno trebaju rješavati, a neka rješenja se trebaju poboljšati. Dakle, ciklus pokazuje da je politika vrlo praktičan posao koji se odvija prema obrascu pokušaj - pogreška.
- Međutim, moguće je i da proces bude *okončan* (konac neke konkretne politike). Možda je odluka bila dobra i problem je riješen – ili se problemu nije posvetila dovoljna pažnja osiguravanjem dalnjih političkih npora.

Učenici mogu postavljati pitanja o stvarima koje nisu sasvim razumjeli. Nastavnik mora odlučiti koja pitanja je najbolje riješiti odmah, a na koja je bolje odgovoriti nakon što se navede konkretni primjer.

U drugom koraku, nastavnik daje primjer koji prikazuje model. Ovdje ima dosta ponavljanja, što doprinosi jasnoći i razumijevanje. Kategorije su povezane s ključnim pitanjima i pojedinostima. Radni materijal za učenike 6.2 potkrepljuje predavanje.

Kao primjer se navodi jedan izmišljeni slučaj. Upućuje na primjer iz 1. lekcije – problem smanjivanja broja automobilskih nesreća (vidi Nastavni materijal 6.1, koji se temelji na Radnom materijalu 6.2).

Ako je potrebno, učenici postavljaju dodatna pitanja, a nastavnik ta pitanja može prenijeti cijelom razredu. Na taj način, nastavnik saznaje je li razred razumio poruku predavanja. Učenici će možda biti iznenađeni količinom argumenata i rasprave te „egoističnog“ načina na koji protagonisti promiču konkretne interese. Nastavnik naglašava da je zalaganje za tuđe interese bitno u demokraciji, i to tako da se nečija stajališta čuju kako bi se na taj način stvorila šansa njihovas uzimanja u obzir kod donošenja odluka. U nekim slučajevima se pronalazi kompromis.

2. Osnivanje grupa za istraživački zadatak

Raspravu ne treba nastaviti. Bit će vremena za to u zadnjoj lekciji. Nastavnik odlučuje zajedno s učenicima koja pitanja žele obrađivati. Materijal koji su prikupili ima funkciju smjernica – o kojim se pitanjima raspravlja? Koje su odluke donijete u nedavnoj prošlosti?

Učenici formiraju grupe od dva do četiri učenika. Njihova izlaganja trebaju biti spremna za četvrtu lekciju. Svoje rezultate iznose u Radnom materijalu za učenike 6.2 koji će se umnožiti i podijeliti razredu.

Učenicima su potrebni kriteriji za odabir problema:

- *Pristup informacijama*: u trenutačnim procesima odlučivanja, učenici će pronaći mnogo informacija u novinama i na internetu. S druge strane, budući da je ciklus nepotpun, moći će obraditi samo prve faze, npr. do odluke ili provedbe. Pragmatični pristup je, stoga, pogledati novine koje su izašle posljednjih nekoliko tjedana i izabrati ono što je ušlo u političke programe.
- *Osobni interes*: Učenici odabiru problem koji smatraju posebno hitnim. Mogu se pozvati na „zid šutnje“ iz prve lekcije. Međutim, trebaju shvatiti da se pristup informacijama može i otežati.

3. Istraživački zadatak

Ostatak 2. lekcije i cijelu 3. lekciju učenici istražuju. Samostalno planiraju svoj rad.

3. lekcija

Primjena modela političkog ciklusa

Istraživački zadatak

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 | Metode: rad na projektu. Politička analiza i prosudba: opisivanje i ocjenjivanje procesa političkog odlučivanja. Sudjelovanje i djelovanje: odgovornost, ostvarivanje slobode . |
| Cilj učenja | Učenici razumiju model političkog ciklusa i mogu ga primijeniti na svaku informaciju o političkom odlučivanju. |
| Zadaci za učenike | Učenici primjenjuju model političkog ciklusa na konkretni problem. |
| Materijali i sredstva | Radni materijali 6.1 i 6.2. Tiskovine. |
| Metoda | Rad na projektu. |
| Raspored | 1. Grupni rad. 35 min. 2. Izvješćivanje. 5 min. |

Ova lekcija je posvećena grupnom radu. Učenici rade samostalno i odgovaraju za svoj rad. Od njih se očekuje da prikupe sve potrebne informacije.

Nastavnik može odlučiti da podrži grupe tako što će im osigurati neke izvore informacija, npr. statistiku, školske udžbenike, preslike ustava ili pristup internetu.

Nastavnik promatra učenike dok rade; njihove prednosti i slabe strane tijekom rada bez nastavnikove potpore – kao što će to biti slučaj jednom kada završe školu, ukazuju na potrebu razvijanja vještina.

Nastavnik poziva učenike na sudjelovanje u kratkom plenarnom krugu izvješćivanja. Nastavnik i učenici planiraju izlaganja u sljedećoj lekciji; ako grupa nije dovršila zadatak, zadatak učenika je da nađu rješenje problemu.

Najprije grupa treba objasniti zbog čega smatraju da nisu „gotovi“. Imaju li dodatne informacije koje još nisu pročitali? Ili su nezadovoljni s premalo dostupnih informacija?

Najprihvataljivije rješenje je da grupa postane odgovorna za problem. To zvući okrutno, no vrlo je slično situacijama u stvarnom životu. Mogućnosti za učenje koje se pružaju učenicima nadmašuju pogreške tijekom njihova izlaganja. Povratne informacije nakon četiri obrađene lekcije su neophodne i za to treba ostaviti dovoljno vremena. Alternativno rješenje bi bilo da se učenicima dâ dodatna lekcija. Ova je opcija bolja ako većina učenika nije dovršila zadatak.

4. lekcija

Kako možemo sudjelovati?

Politički ciklus je alat za političko sudjelovanje

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 | Metode: iznositi i slušati izlaganja. Sudjelovanje: prepoznati mogućnosti za političko sudjelovanje. |
| Cilj učenja | Model služi kao alat za analizu dijela složene cjeline. Politika ima dvije dimenzije: rješavanje problema i borbu za moć. Model političkog ciklusa stavlja naglasak na prvu. |
| Zadaci za učenike | Učenici se međusobno obavještavaju o rezultatima. Učenici se osvrću na proces i rezultat njihova rada. |
| Materijali i sredstva | Radni materijal 6.2, s bilješkama učenika. |
| Metoda | Izlaganja na slobodnom prostoru u učionici, plenarna rasprava. |
| Raspored | 1. Izlaganja učenika. 15 min. 2. Rasprava i osvrt. 25 min. |

Opis lekcije

1. Izlaganja učenika

Lekcija započinje s učeničkim doprinosom. Grupe učenika sjede u školskim klupama koje su smještene uza zid, ostavljajući tako otvoreni prostor u sredini učionice. Svaka grupa imenuje govornike koji se smjenjuju predstavljajući svoje grupe. Učenici tako mogu odlaziti do drugih grupa i čuti njihove rezultate.

Ovakav decentralizirani razmještaj omogućuje istovremenu aktivnost učenika. Nijedan učenik tako na koncu neće imati potpunu sliku. To bi zahtjevalo mnogo više vremena, a količina informacija bi bila prevelika da se upamti.

Nastavnik se pridružuje učenicima i sluša, ne postavlja pitanja i ne komentira.

2. Rasprava i osvrt

Učenici se okupljaju za plenarnu raspravu. Sjede u krugu ili polukrugu kako bi bili okrenuti jedni prema drugima.

Najprije se učenici i nastavnik trebaju dogоворити о програму. Nastavnik предлаže да се усредоточе на модел политичког циклуса, а не на проблеме које су прoučавали, док би се учиеници трбали договорити пре него што поче рад на лекцији, као што је предложено.

Nastavnik поставља отворено пitanje и потом дaje ријеч учиеницима:

„Што је добро функционирало када сте модел политичког циклуса примјенили на конкретан пример, а што није функционирало?”

Учиеници одговарају у уроци струčnjaka и осврћу се на своје искуство у истраживаčком задатку. Могу извјештавати о техничким проблемима, као што је прибављање информација, или недостатак времена. Могу се, на пример, pozивати на аналитичке тешкоће, одлуčујући о томе којој фази припада неки конкретан догађај: утврђивање програма, расправа о одлукама или реакција на исход неке одлуке. Могу износити и своја размишљања о самом моделу, питajuћи се да ли он точно одражава стварност.

Није потребно коментирати и одговарати на сваку тему коју учиеници покрећу, но наравно да учиеници и наставник то могу чинити и у складу с тим планирати своје vrijeme.

Postoje најманje три ključne konстатације које се тичу модела политичког циклуса, а засlužuju да се о њима размисли (види Наставни материјал 6.2). Наставник не треба nužno iznijeti sve; то је само једна opcija. Констатација може бити корисна као одговор на учиеничке коментаре. У противном, наставник одабира једну или више њих, као kratak doprinos zaključivanju rasprave.

5. lekcija

Povratne informacije (neobavezno)

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 | Osvrt na osobni proces učenja i razvijanje kompetencije. Davanje konstruktivnih povratnih informacija. Osvrt na zajedničku odgovornost učenika i nastavnika za uspjeh ODGLJP nastave. |
| Cilj učenja | Povratne informacije su važan alat za poboljšanje procesa poučavanja i učenja. |
| Zadaci za učenike | Učenici se osvrću na svoj rad (proces i rezultat učenja). |
| Materijali i sredstva | Radni materijal za učenike 6.3 (povratne informacije učenika). Preklopnik (<i>flipchart</i>) s flomasterima različitih boja. Jedan papir s preklopnika (<i>flipchart list</i>) s velikim prikazom Radnog mat. 6.3. |
| Metoda | Individualni rad, plenarno izlaganje i rasprava. |
| Raspored | 1. Individualne povratne informacije. 7 min. 2. Plenarno izlaganje i rezultat dobivanja povratnih informacija. 13 min. 3. Slijedi rasprava. 20 min. |

Informacije za nastavnika

Ova nastavna cjelina je izabrana kao jedan od dva primjera u ovom priručniku¹⁷ koji pokazuju kako koristimo dio nastavnog sata u kojem učenici iznose povratne informacije u svrhu ocjenjivanja jedinice. Taj dio s povratnim informacijama je neobvezan, ali ga istovremeno i jako preporučamo.

Učenici daju povratne informacije o svom radu u projektu – naglasak sada stavlja na proces poučavanja i učenja. Što je bilo teško, a što je dobro funkcionalo? Koje vještine posjeduju, a koje bi željeli nastaviti razvijati?

Iznošenje povratnih informacija je korisni alat za procjenjivanje učinka ODGLJP nastave međusobnim uspoređivanjem stajališta učenika i nastavnika. Iznošenje povratnih informacija traži vrijeme, no uloženo vrijeme donosi pozitivne rezultate jer se radna atmosfera i učinkovitost planiranja nastave poboljšavaju. Dio sata u kojem se iznose povratne informacije sastoji se od dobivanja informacija (koraci 1 i 2 i rasprave koja slijedi (3. korak).

¹⁷ Vidi Radni materijal za učenike 5.6 (za 4. i 5. jedinicu).

Opis lekcije

Postupak koji slijedi preporuča se za rad s učenicima koji nisu navikli na davanje povratnih informacija. Alternativni postupak za razrede i nastavnike koji imaju odgovarajuće iskustvo s davanjem povratnih informacija nalazi se niže u tekstu.

1. Pojedinačno davanje povratnih informacija

Papir s preklopnika (*flipcharta*) nalazi se na zidu ili ploči kako bi ga svi učenici dobro vidjeli. Nastavnik objašnjava svrhu lekcije: učenici se neće baviti novom temom, već će se malo „povuci“, da tako kažemo, i pogledati rezultate te kako je tekao sam proces učenja. Trebaju iskreno i pošteno odgovoriti na pitanja koja se nalaze u radnom materijalu koji će primiti. Ne trebaju napisati svoje ime.

U raspravi koja slijedi, učenici i nastavnik analiziraju povratne informacije da bi vidjeli na koji način mogu zajedno poboljšati rezultat učenja u sklopu ODGLJP nastave – nastojeći zadržati ono što je dobro funkcionalo, a promjeniti ono što baš nije bilo uspješno.

Svaki učenik dobiva jedan primjerak Radnog materijala za učenike 6.3. Nastavnik ih upozorava da ne smiju jedan drugom gledati u materijale jer to nije test s nizom očekivanih odgovora.

Prvi dio radnog materijala sastoji se od osam konstatacija o različitim vidovima poučavanja i učenja – alat političkog ciklusa, metode poučavanja i učenja, suradnja i interakcija s drugim učenicima i s nastavnikom. Na pitanja se odgovara stavljanjem točke na pikado ploču – točka u središtu (br. 5) znači „u potpunosti se slažem“, a točka na vanjskom krugu (br.1) znači „ni u kom slučaju se ne slažem“.

U drugom dijelu učenici mogu unijeti osobne „svjetle točke“ i „potpune neuspjehe“ – dakle ono što je u ovoj jedinici bilo najzanimljivije i najvažnije naučiti i što će zbog toga i zapamtiti. Reći će i što je bilo izrazito nezanimljivo, beskorisno ili dosadno pa će zbog toga to brzo i zaboraviti.

2. Plenarno iznošenje rezultata povratnih informacija

Učenici rade u tišini. Tim od dva učenika sakuplja radne listiće i stavlja ih na preklopnik (*flipchart*). Jedan učenik glasno čita rezultate s pikado ploče na svakom radnom listiću, a drugi ih upisuje na veliku ploču koja je nacrtana na preklopniku (*flipchartu*). Učenik može izračunati točan ukupni rezultat zbrajajući rezultate svih sektora i podijelivši ih s brojem učenika koji su sudjelovali u zadatku.

Osobne povratne informacije (2. dio) se također glasno čitaju i unose na dva velika papira s preklopnika s lijeve i desne strane pikado ploče, od kojih se na svakom nalazi naslov koji upućuje na pitanje radi dobivanja povratne informacije – npr. što mi je bilo izrazito zanimljivo/nezanimljivo.

Alternativni postupak

Postupak zahtijeva dosta vremena no olakšat će rad onim učenicima kojima je to prvi susret sa zadatkom davanja povratnih informacija. Izravnija metoda se može primijeniti ako:

- učenici imaju dovoljno iskustva s pružanjem povratnih informacija;
- (važnije) mogu vjerovati nastavniku da neće sankcionirati otvorenu kritiku, npr. davanjem loših ocjena ili verbalnim obračunavanjem s učenikom;
- (još važnije) učenici vjeruju jedan drugome i poštjuju svačije različito mišljenje te konkretno iskustvo stjecanja znanja.

1. korak: učenici jedan po jedan dolaze pred preklopnik (*flipchart*) i izravno unose bodove. Ne ispunjavaju Radni materijal za učenike 6.3. Umjesto toga, učenici dobivaju crvene i zelene trake papira (dobar je i bijeli papir koji je pravilno označen) i unose svoje osobne povratne izjave. Iste se potom prikupljaju i timovi učenika ih predstavljaju ostalim učenicima. Najbolje je, ako učenici sami izlaze i glasno čitaju svoje izjave te ih, ako žele, komentiraju.

Ove trake se lijepe na preklopnik (*flipchart*) i grupiraju se u grozdove ako je riječ o istoj stvari. Podnaslovi i ključne riječi doprinose organizaciji dobivenih povratnih informacija.

Osnovno pravilo tijekom primanja povratnih informacija: nema komentara, nema rasprave

Koji god pristup prihvatali, vrijedi osnovno pravilo: izjave se ne komentiraju tijekom *input* faze. To bi poremetilo raspored jer bi mogla prerano započeti rasprava pa bi se na taj način zanemarilo načelo jednakih mogućnosti za sve učenike. Nastavnik nadzire fazu *inputa* i intervenira ako učenici komentiraju, smiju se, ili se rugaju izjavama drugih učenika.

3. Rasprava koja slijedi

Dio koji se sastoji od davanja povratnih informacija stvara vlastiti program pa nisu potrebni savjeti o tome kako organizirati sadržaj. Evo nekoliko prijedloga za početak i pomoći učenicima prilikom čitanja povratnih poruka.

Pikado ploča:

- Koja pitanja čine osnovni grozd s izjavama slaganja ili neslaganja? Zašto?
- Koja pitanja ukazuju na raspon od jednog do drugog ekstrema? Zašto?

Osobne povratne poruke:

- Postoje li grozdovi – izjave koje se ponavljaju?

Rasprava koja potom slijedi može odgovoriti na sljedeće:

- Koje su prednosti naše ODGLJP nastave? Trebamo li nastaviti kako smo započeli?
- Koji su nedostaci naše ODGLJP nastave? Što moramo promijeniti ili poboljšati? Kako? (*Sljedeća pitanja se mogu uključiti kao dodatak jsi Radnom materijalu 6.3*).
- Kakva je moja osobna odgovornost? Što osobno mogu učiniti kao doprinos uspjehu?
- Što bih ja osobno volio/voljela u nastavku naučiti? Kakvi zadaci me zanimaju, ili mi najviše pomažu?

Učenici i nastavnik odlučuju – možda čak i zajedno – koje rezultate iz dijela koji se odnosi na povratne informacije mogu iskoristiti u budućem planiranju nastavnih sati. Jedna od najvažnijih stvari koju učenici – a možda i nastavnik – trebaju razumjeti je da nastavnik i učenici, da bi bili uspješni, ovise jedni o drugima kao stručnjacima, odnosno onima koji žele naučiti.

Nastavni materijali 6.1

Ilustracija modela političkog ciklusa – kako možemo smanjiti broj automobilske nesreća?

| Pojmovi i osnovna pitanja | Bilješke |
|---|--|
| 0. Tema U čemu je problem? | Kako možemo smanjiti broj automobilske nesreća? |
| 1. Problem Tko utvrđuje program? U čemu je problem? Slažu li se svi protagonisti oko definiranja problema? | Ministar unutarnjih poslova: više nesreća. Mladi vozači – bez iskustva, nepažljivi. Muškarci različite dobi – previše alkohola. Auto-moto klub: više automobila na cestama; cestarine se ne koriste za poboljšanje cestovne mreže. Stručnjaci za zaštitu okoliša: CO ₂ -emisije su u porastu, zalihe nafte se smanjuju i postaju sve skuplje – poduprijeti alternative automobilskom prijevozu. |
| 2. Rasprava Tko je uključen? Koja su interesi i vrijednosti protagonista? | Svi se slažu da se broj automobilske nesreća mora smanjiti. Međutim, u raspravi se suprotstavljaju različiti interesi i ciljevi: Ministar želi izvršiti pritisak na bezobzirne vozače. Vozači žele bolje uvjete vožnje. Stručnjaci za zaštitu okoliša su zabrinuti zbog globalnog zatopljenja. |
| 3. Odluka Kakav je ishod?? Je li nekim interesima dana prednost – ili je to kompromisna odluka? | Vlada je odlučila donijeti dva zakonska prijedloga: Veće kazne za prebrzu vožnju, niže vrijednosti alko-testa; više kontrole u prometu. Autoceste s četiri trake trebaju za pet godina postati standard. |
| 4. Provedba Kako se odluka provodi? Tko je uključen i odgovoran? Ima li problema ili sukoba? | Više prometnih kontrola, posebice navečer i vikendom. Utvrđen je plan proširenja i poboljšanja autocesta, prve takve ceste su u izgradnji. |
| 5. Mišljenja Koja pojedinci, protagonisti, grupe itd. podržavaju ili kritiziraju rezultat? Koje su njihove vrijednosti, ideologije i interesi? | Vozači pozdravljaju plan izgradnje, pitanje povećanja kontrole (više kazni-više sredstava?) Stručnjaci za zaštitu okoliša su duboko razočarani. Prosvjedi u glavnome gradu. Rasprava: osnovati novu zelenu stranku? |
| 6. Reakcije Kako reagiraju? (pojedinačno, skupno) Koja su njihova sredstva ostvarivanja moći i pritiska? | Stručnjaci za okoliš organiziraju prosvjede u glavnome gradu. Rasprava: osnovati novu zelenu stranku? Vozači kamiona se žale zbog kašnjenja na autocestama. Ministar objavljuje 15% pada broja nesreća u 12 mjeseci – tvrdi da uspjeh potvrđuje ispravnost njegove politike. |

| | |
|---|---|
| 7. Novi problem <i>ili kraj konkretne politike</i> Da li nova rasprava počinje utvrđivanjem političkog programa? Je li to isti program ili novi o kojem se još raspravlja? <i>ili</i> je li odluka dovela do rješenja koje zaustavlja proces? | Ministar: nije potrebno poduzimati nove korake. Pratite razvoj, raspravite situaciju u proteklih 12 mjeseci. Stručnjaci za zaštitu okoliša: alarmantno povećanje CO ₂ emisija. Pritužbe proizvođača piva: pad prodaje za 10%. Ugrožena radna mjesta. Proizvodna grana traži ubrzanu izgradnju cesta. ... |
|---|---|

Nastavni materijal 6.2

Ključne izjave o modelu političkog ciklusa

1. Politika ima dvije dimenzije: rješavanje problema i borbu za ostvarivanje moći. Politički ciklus kao model stavlja naglasak na prvu dimenziju – rješavanje problema. Druga dimenzija je također uključena, na način da utvrđivanje programa ovisi o pritisku protagonista. Međutim, glavni zadatak modela je opisati praktičnu stranu politike – prema riječima Maxa Webera, “snažno i polagano bušenje tvrdih dasaka sa strašću i mjerom istovremeno.“ To znači da napori propagande u natjecanju za potporu glasača – uključujući osobnu kritiku političkih protivnika, populizam i skandaliziranje – mogu narušiti sliku, ali ih model filtrira.
2. Ovaj model nudi zanimljivo stajalište o pojmu zajedničkog dobra. U demokraciji, nijedan protagonist ne zna što je dobro za sve – to je velika razlika između demokracije i diktature. Suprotno tome, moramo zajednički saznati, pregovarati i nadmetati se, raspravljati i na koncu postići kompromis. Ako smo u krivu, ili je rješenje nepravedno, ubrzo ćemo saznati i morati iznova pokušati. Otvoreno društvo zahtijeva pragmatični i konstruktivistički pristup odgovoru na pitanje o zajedničkom dobru.
3. Planovi, poput političkog ciklusa, su modeli. Oni jasno pokazuju neke vidove stvarnosti, no to je moguće samo izostavljanjem ostalih. Model političkog ciklusa može poslužiti kao plan odgovora na pitanje u kojoj fazi građani mogu intervenirati i postići da nas se čuje. Mi nismo članovi parlamenta ili vlade, nećemo sudjelovati u raspravi o tome koju odluku treba donijeti – to je strana **outputa** političkog sustava. Međutim, postale faze prikazuju stranu **inputa** na kojoj možemo biti aktivni. Možemo komentirati neku odluku, podržati je, ili se pobuniti protiv nje, no u svakom slučaju možemo sudjelovati u raspravama o utvrđivanju političkog programa. Politički programi ne postoje slučajno, njih je, kao takve, potrebno definirati i podržati (vidi temu 4. lekcije).

7. NASTAVNA CJELINA JEDNAKOST/RAVNOPRAVNOST Srednje škole

Vladavina većine – pravedna vladavina?

**Kako u demokraciji možemo riješiti pitanje
većine/manjine?**

7.1 Većina uvijek vlada – ok?

Primjer slučaja – model

7.2 Kako možemo pomiriti interese većine i manjine?

Pisanje statuta za mikro-zajednicu

7.3 Pisanje statuta. Uspoređivanje ideja o institucionalnom ustroju
radi rješavanja pitanja većine/manjine

7.4 Koji je dobar način upravljanja demokratskom zajednicom?

Što je pravedno i što funkcionira?

Proširenje teme: istraživački zadatak

Na koji način se pitanje većine/manjine očituje u našoj zemlji i kako je riješeno?

7. Nastavna cjelina Jednakost Vladavina većine – pravedna vladavina?

Uvod za nastavnike

U demokraciji odlučuje većina, a manjina mora prihvatiti njihovu odluku. Budući da su odluke u demokratskim sustavima privremene i otvorene za revidiranje, manjina može prihvatiti činjenicu da je nadglasana. Međutim, što se događa ako manjina postane „trajnom manjinom“ – ako trajno biva nadglasanom? Kritičari takvu situaciju nazivaju „tiranijom većine“.

U ovoj jedinici je naglasak upravo na tom problemu, jednom od ključnih pitanja u demokratskim državama. Ono traži rješenje, jednako kao što je i kohezija u opasnosti ako društvene skupine imaju utisak da su njihovi interesi trajno zanemarivani.

Učenici analiziraju primjer sportskog kluba u kojem dvije grupe, velika i mala, raspravljaju o proračunskoj potrošnji kluba. Problem je jednostavniji nego u stvarnom životu, no srž problema je ista. Učenici pokušavaju rješiti problem pisanjem statuta. Različiti pristupi su mogući, a oni uvjek postoje kada se piše ustav – osiguravanjem prava na autonomiju manjini (savezni ili kantonalni model), ili uspostavljanjem standarda ljudskog dostojanstva i međusobnog uvažavanja te ljudskih prava koja ograničavaju doseg većinskih odluka. Međutim, nijedan sustav pravila neće jamčiti pravedno postupanje s manjinom te poštivanje volje većine. Demokracije ovise o kulturi odgovornosti i međusobnog poštovanja, dakle o tome kako se građani vlastitom slobodnom voljom odnose jedni prema drugima.

Stoga učenici, pomoću alata koje su razvili, stječu kompetenciju boljeg razumijevanja načina na koji se problem većine/manjine rješava u njihovoј zemlji. Predlaže se istraživački zadatak kao primjer proširenja i primjene.

Razvijanje kompetencije: povezanost s drugim nastavnima cjelinama u ovom priručniku

Što pokazuje ova tablica?

Naslov priručnika, „Sudjelovanje u demokraciji“ (*Taking Part in Democracy*), stavlja naglasak na kompetencije aktivnog građanina u demokraciji. Tablica prikazuje potencijal za sinergijske učinke nastavna cjelina u ovom priručniku. Ona također pokazuje koje kompetencije se razvijaju u 7. jedinici (označeni redak tablice). Masno uokviren stupac prikazuje kompetencije političkog odlučivanja i djelovanja – posebno je označen zbog njihove povezanosti sa sudjelovanjem u demokraciji. Retci ispod toga prikazuju povezanost s ostalim nastavnima cjelinama u ovom priručniku: koje kompetencije se razvijaju u tim nastavnima cjelinama, a potpora su učenicima u savladavanju 7. jedinice?

Kako se može koristiti ova tablica?

Nastavnici mogu na različite načine koristiti ovu tablicu, kao alat za planiranje svoje ODGLJP nastave.

- Tablica pomaže nastavnicima koji samo nekoliko lekcija posvećuju ODGLJP-u: nastavnik može izabrati samo ovu jedinicu i preskočiti ostale, budući da zna da se neke kompetencije, u izvjesnoj mjeri, razvijaju i u ovoj jedinici – na primjer, preuzimanje odgovornosti, analiza problema, vještine pregovaranja.
- Tablica pomaže nastavnicima da iskoriste sinergijske učinke koji pomažu da se učenike trajno obučava u smislu stjecanja važnih kompetencija i to u različitim, međusobno povezanim kontekstima. U tom slučaju nastavnik odabire i kombinira nekoliko nastavnih cjelina.

| Jedinice | Dimenzije razvijanja kompetencija | | | Stavovi i vrijednosti |
|---------------|--|--|--|-----------------------|
| | Politička analiza i prosudba | Metode i vještine | Sudjelovanje u demokraciji. Političko odlučivanje i djelovanje | |
| 7 Jednakost | Ključno pitanje kako uravnotežiti Prava većinskih i manjinskih skupina u demokraciji. Ljudska prava štite manjine i pojedince. Državni i županijski institucionalni ustroj štiti prava manjina. | Analiziranje i rješavanje političkog problema. | Izlaganje i raspravljanje o idejama i rješenjima. Donošenje odluke. | Međusobno uvažavanje. |
| 2 Odgovornost | | | | |
| 1 Identitet | | | | |
| 4 Sukob | Sukob interesa | | | |

| | | | | |
|-------------------------------|---|--|--|---|
| 5 Pravila i zakon | Institucionalni okvir u demokraciji podržava nenasilno rješavanje sporova. | | Utvrđivanje institucionalnog okvira za rješavanje sukoba u društvu. | Uvažavanje mirnog rješavanja sukoba. |
| 3 Različitost i pluralizam | Pluralističko društvo se sastoji od manjinskih skupina različitih interesa. | | Pregovaranje. | |

7. NASTAVNA CJELINA: Jednakost – vladavina većine - pravedna vladavina?

Kako možemo riješiti problem većine/manjine u demokraciji?

| Tema lekcije | Razvijanje kompetencije/cilj učenja | Zadaci za učenike | Materijali i sredstva | Metoda |
|---|--|---|---|---|
| 1. lekcija Većina uvijek vlada – ok? | Analiziranje problema. Problem „ustajne većine“. | Učenici prepoznaju problem „ustajne većine“ i predlažu rješenja. | Radni materijal 7.1 (slučaj-model), flomasteri, preklopnik (<i>flipchart</i>). | Individualni rad, grupni rad, plenarna rasprava. |
| 2. lekcija Kako možemo uravnotežiti interes većine i manjine? | Rad u timu, upravljanje vremenom; rješavanje problema. Pravila, zakoni i ustavi su alati za rješavanje problema i bavljenje uzrocima sukoba u društvu. To je opravданje za vlast i autoritet. Međutim, to može poslužiti i nekim interesima. | Učenici sastavljaju statut radi rješavanja pitanja većine/manjine u mikro-zajednici. | Radni materijali 7.1-7.3. Preklopnik (<i>flipchart</i>) i flomasteri. | Grupni rad. |
| 3. Lekcija Nacrt statuta | Kratka izlaganja, uspoređivanje i ocjenjivanje ideja i razmišljanja. Institucionalni ustroj uključuje kriterije kao što su izvedivost, pravednost i stabilnost. | Učenici istražuju kriterije institucionalnog ustroja. Drže izlaganja i uspoređuju svoje ideje. | Radni materijal 7.4 Tablica za izlaganja učenika (ploča ili preklopnik). A4 listovi papira.. Flomasteri. Ljepilo ili ljepljiva traka. | Skupna izlaganja, plenarna rasprava. |
| 4. lekcija Koji je dobar način upravljanja demokratskom zajednicom? | Prosudba: uravnotežiti kriterije. Dijalektika između demokracije, pravednosti i učinkovitosti. | Učenici ocjenjuju nacrt statuta i objašnjavaju njihov smisao. | Ploča ili preklopnik (<i>flipchart</i>). | Izlaganja, rasprava. |
| Proširenje gradiva: Istraživački zadatak: Problem većine/manjine u našoj zemlji | Rad. | Istraživački zadatak: 1. Primjeri nadglasavanja manjina. 2. Zaštita manjine u našem Ustavu. | Ustav; dodatni materijali (tiskovine, statistika, internet). | Individualni rad, grupni rad. Izlaganja o projektu. |

1. Lekcija

Većina uvijek vlada?

Primjer slučaja – model

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 | Analiziranje problema. | |
| Cilj učenja | Problem “ustrajne većine”: u demokratskom sustavu odlučuje većina. Od manjine se očekuje da prihvati načela i odluke donijete većinom glasova. No što se događa ako je manjina trajno nadglasavana? | |
| Zadaci za učenike | Učenici prepoznaju problem „ustrajne većine“ i predlažu rješenja. | |
| Materijali i sredstva | Radni materijal 7.1: primjer slučaja - model (jedan primjerak za svakog učenika), flomasteri, preklopnik (<i>flipchart</i>). | |
| Metoda | Individualni rad, grupni rad, plenarna rasprava. | |
| Raspored | 1.Uvod: predstavljanje problema. | 15 min. |
| | 2. Postavljanje zadatka. | 20 min. |
| | 3. Grupni rad. | 10 min. |

Informacije

Ova lekcija uvodi učenike u problem odnosa između većine i manjine. U izmišljenom slučaju, problem je predstavljen na najjednostavniji mogući način. Sportski klub je osnovan kao mikro-zajednica i sastoji se od samo dvije skupine – jedne velike i jedne male. Problem koji treba riješiti – kako uravnotežiti prava većine odnosno manjine – što odgovara situaciji u društvu i političkoj zajednici.

Opis lekcije

Uvod: upoznavanje s problemom

Nastavnik objašnjava da lekcija započinje s jednim primjerom. Učenicima dijeli Radni materijal 7.1, pa jedan učenik glasno čita opis tog slučaja. Na početku lekcije, ovakav način izlaganja mnogo bolje zaokuplja pažnju učenika nego ako učenici u tišini sami čitaju taj opis.

Nastavnik postavlja pitanje:

„O kojem se problemu ovdje radi?“

Traži od učenika da nekoliko minuta razmišljaju o tom pitanju i napišu odgovor. Ovakav zadatak učenicima koji sporiye razmišljaju (ali obično vrlo temeljito), kao i onima koji su introvertirani, daje priliku da i oni doprinesu raspravi.

U plenarnom dijelu, učenici daju svoj doprinos, oslanjajući se na svoje bilješke. Nastavnik sluša, potiče učenike da točno objašnjavaju svoje ideje („aktivno slušanje“). Nakon što je otprilike 10 učenika iznijelo svoje ideje, nastavnik bilježi ključne izjave koje su se pojavile na ploči. Treba očekivati da će se učenici pozvati na osnovno načelo demokracije, što ide u prilog veće grupe, dok se manja grupa može pozvati na načelo nediskriminacije (jednakost). Nastavnik povezuje ideje koje učenici iznose s ovim kategorijama što raspravi daje strukturu i doprinosi jasnoći:

| Mala zajednica: sportski klub | |
|---|--|
| Problem | Predložena rješenja |
| Povreda jednakih prava. Osjećaj diskriminacije (povreda jednakih prava). Trajni pobjednici i gubitnici („ustrajna većina“). | Manjinski interesi se također trebaju poštovati (kompromis). Šahisti napuštaju klub (scenarij neuspjeha). |
| Demokracija dovedena u pitanje. Većina odlučuje – gubitnici se ne slažu. | Promjena definicije većine. |

Učenici bi trebali postati svjesni da ovakav sukoba traži nagodbu. Izlazak šahista iz kluba naštetio bi interesu svih članova. Na primjer, svaki sport bi se suočio s dodatnim troškovima. Prema tome, vrijedi uložiti napor i pronaći rješenje koje će biti u skladu s načelima demokracije i jednakosti.

2. Postavljjanje zadatka

a. Problem

Učenici će vjerojatno shvatiti da je ovaj primjer konkretnog slučaja zapravo model koji pokazuje kakvi problemi postoje u društvu, pa stoga pitanje većine/manjine ima političku dimenziju. Proučavajući model, a ne stvarnost, problem postaje jasniji, a zadatak jednostavniji. Rezultati ovog izmišljenog modela, uz pomoć konkretnih podataka, se može primijeniti – usporediti – sa stvarnom situacijom. Nastavnik naglašava povezanost između opisanog slučaja i stvarnosti, jer to objašnjava svrhu zadatka.

Treba voditi računa o dva načela: **pravednosti i demokraciji**.

U prvoj redu, problem većine/manjine treba riješiti pravedno – manjina neće prihvati činjenicu da je permanentno nadglasavana te da se njeni interesi i potrebe ignoriraju. Osim toga, demokracija znači da većina s pravom insistira da na sebe preuzme donošenje odluke. Prema tome, učenici trebaju sastaviti statut koji će objediniti ova dva načela.

Nastavnik učenicima dijeli Radne materijale 7.2 and 7.3 i daje im dovoljno vremena da tiho pročitaju radni materijal 7.2. U kratkom plenarnom krugu, učenici povezuju osnovne pristupe naznačene u radnom materijalu 7.2 s idejama koje su napisali na ploču.

b. Očekivano rješenje

Učenici trebaju znati što se od njih očekuje. U malim grupama, sastavljaju nacrt statuta koji će sadržavati pravila za prevladavanje scenarija „trajne manjine“ koja je permanentno nadglasavana. Mogu uključiti i pravila o donošenju odluka, a možda i pravila o raspodjeli sredstava. Učenici trebaju postati svjesni činjenice da je sportski klub mikro-zajednica čiji statut se može usporediti s ustavom jedne države. Nastavnik i učenici se služe radnim materijalom 7.3 kako bi, ako je potrebno, pojasnili dodatna pitanja u sklopu ovog zadatka.

c. Postupak

Na koncu nastavnik objašnjava tehničke elemente zadatka. Učenici formiraju grupe. Voditelji koji brinu o materijalima zu zamoljeni da skupe flomastere i papire s preklopnika (*flipcharta*), a nastavnik izvještava mjeritelje vremena da vode računa o tome da grupe budu spremne do kraja druge lekcije.

Nastavnik je prepisao osnovna pitanja o radnom materijalu 7.3 na preklopnik (*flipchart*) (vidi 3. lekciju dolje). Učenicima objašnjava, da će se na osnovu tih osnovnih pitanja ocjenjivati i uspoređivati ideje učenika.

3. Grupni rad

Učenici formiraju grupe od četiri do šest učenika. Koriste preostalo vrijeme nakon 1. lekcije i nastavljuju s drugom lekcijom.

Nastavnik može zamoliti voditelje grupa za kratak sastanak na kraju nastavnog sata kako bi podnijeli izvješće o napredovanju svojih grupa.

2. Lekcija

Kako možemo uravnotežiti interesе većine i manjine?

Pisanje statuta za mikro-zajednicu

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 u timu, upravljanje vremenom. Rješavanje problema. |
| Cilj učenja | Pravila, zakoni i ustavi su alati za rješavanje problema i uzroka sukoba u društvu. Oni su i opravданje za vlast i autoritet. Međutim, mogu poslužiti i nekim interesima. |
| Zadaci za učenike | Učenici sastavljaju statut radi rješavanja problema većine/manjine u jednoj mikro-zajednici. |
| Materijali i sredstva | Preklopnik (<i>flipchart</i>) i flomasteri. Radni materijali za učenike 7.1-7.3. |
| Metoda | Grupni rad. |
| Raspored | 40 min. |

Opis lekcije

Učenici nastavljaju rad u grupama.

Nastavnik prati njihov rad, vodeći računa o tome koje metode i vještine izvode dobro, a gdje im je potrebno uvježbavanje i dodatna pomoć. Nastavnik može u jednom dijelu sata tražiti i dati povratne informacije o tome kako su učenici surađivali (4. lekcija). Grupe trebaju što je moguće više raditi same, a nastavnik ni u kom slučaju ne bi smio intervenirati ako učenici „pogriješe“. Naučit će više ako im se dâ sloboda i odgovornost da sami otkrivaju svoje greške, a ako je potrebno, razred će ispraviti većinu pogrešaka u plenarnom dijelu.

Nastavnik bi se također trebao suzdržati od interveniranja ako grupa dođe do „politički neprihvatljivih“ rješenja, kao na primjer, prebacivanje svih ovlasti za donošenje odluke na jednu osobu („diktatorsko rješenje“). Iz toga proizlaze zanimljivi inputi za raspravu. Često će učenici dovoditi u pitanje neko nerazborito i neprihvatljivo obrazloženje. Nastavnik ocjenjuje postignuća učenika u razvijanju kompetencija i donosi zaključke o njihovim potrebama za učenjem.

3. Lekcija

Nacrt statuta

Uspoređivanje ideja o institucionalnom ustroju radi rješavanja problema većine / manjine

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 | Kratka izlaganja, uspoređivanje i ocjenjivanje ideja i zaključaka. |
| Cilj učenja | Institucionalni ustroj podrazumijeva kriterije kao što su izvedivost, pravednost i stabilnost. |
| Zadaci za učenike | Učenici istražuju kriterije institucionalnog ustroja. Drže izlaganja i uspoređuju ideje. |
| Materijali i sredstva | Radni materijal 7.4 Tablica za učenička izlaganja (ploča ili preklopnik - <i>flipchart</i>). Pet A4 papira i flomasteri za svaku grupu; ljepilo ili ljepljiva traka. |
| Metoda | Grupna izlaganja, plenarna rasprava. |
| Raspored | 1. Izlaganja: nacrt statuta za sportski klub. 30 min. 2. Usporedba nacrtta statuta. 10 min. |

Informacije

U ovoj lekciji najveći dio vremena za govorenje pripada učenicima. Grupe imaju mogućnost iznijeti svoja stajališta (sudjelovanje) pod uvjetom da su im izlaganja spremna, a govornici se trebaju pridržavati raspoloživog vremena (učinkovitost). Sudjelovanje ovisi o učinkovitosti. Radna učinkovitost je preduvjet za sudjelovanje u demokraciji. Zbog toga je u ODGLJP-u važno uvježbavanje metodičkih vještina.

Opis 1. lekcije Izlaganja učenika

Nastavnik iznosi program: glasnogovornici grupa iznose svoja izlaganja i pozivaju se na osnovna pitanja iz Radnog materijala 7.3. Ova se pitanja ponovo pojavljuju u tablici. Odnose se na kriterije institucionalnog ustroja – izvedivost, pravednost, stabilnost.

Nastavnik crta tablicu na tri papira s preklopnika (*flipcharta*) ili na ploču. Da bi smanjio vrijeme pisanja, nastavnik stavlja listove papira formata A4 na koja je napisao osnovna pitanja na tablicu. To je ujedno prikaz metode izlaganja koju učenici trebaju upotrijebiti.

| Osnovna pitanja | Grupa 1 | Grupa 2 | Grupa 3 | Grupa 4 | Usporedba |
|-----------------------------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| Raspodjela sredstava: kako? | | | | | |
| Tko odlučuje o raspodjeli? | | | | | |
| Autonomija grupe? | | | | | |
| Nediskriminacija? | | | | | |
| ... | | | | | |

Svaka grupa ima najviše šest minuta za izlaganje. Grupe naizmjenično predstavljaju svoje rezultate. Nastavnik vodi dio sata s izlaganjima. Učenici ne bi smjeli započeti raspravu prije nego što su čuli sva izlaganja. Međutim, učenici koji izlažu, trebali bi objasniti razloge koji su doveli do prijedloga koje su iznijele njihove grupe.

Nastavnik upućuje učenike koji izlažu da budu licem okrenuti prema razredu te da, dok govore, ne gledaju isključivo u nastavnika.

Drugi član tima je odgovoran za bilježenje informacija. Taj učenik zapisuje kratke bilješke u za to predviđenom dijelu na ploči, ili, još bolje, na preklopniku (*flipchartu*) (moguća je i upotreba projektor-a). Učenici prave bilješke na Radnim materijalima koji su im podijeljeni. Te bilješke služe kao materijal za raspravu u sljedećoj lekciji.

Nastavnik potiče učenike da objasne razloge koji su doveli do prijedloga njihovih grupa.

2. Uspoređivanje nacrt-a statuta

Učenici uspoređuju modele prije njihova ocjenjivanja. I dok su grupna izlaganja bila organizirana vertikalno, u stupcima, kao odgovori na osnovna pitanja, učenici sada mijenjaju perspektivu i čitaju tablicu horizontalno, redak po redak, uspoređujući odgovore grupa na konkretna pitanja. Nastavnik, koji rukovodi ovom fazom lekcije, u zadnjem stupcu bilježi što su učenici utvrdili.

Učenici prave vlastite bilješke u Radnom materijalu 7.4.

3. Domaća zadaća – pripremanje ulaznih informacija za raspravu

Nastavnik objašnjava učenicima da sljedeću lekciju trebaju započeti davanjem ulaznih informacija. Koji nacrt statuta je po njihovom mišljenju najuvjerljiviji – i zbog čega?

Radni materijal 7.4 nudi osnovna pitanja za ocjenjivanje statuta, a učenicima ujedno daje upute o načinu upotrebe. Taj radni materijal objašnjava i njihovu svrhu u sklopu ODGLJP.

4. Lekcija

Koji je dobar način upravljanja demokratskom zajednicom?

Što je pravedno i što funkcioniра?

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 | Prosudba: uravnotežiti kriterije |
| Cilj učenja | Dijalektika između demokracije, pravednosti i učinkovitosti. |
| Zadaci za učenike | Učenici ocjenjuju nacrt statuta i objašnjavaju svoje zaključke. |
| Materijali i sredstva | Ploča ili preklopnik (<i>flipchart</i>). |
| Metoda | Izlaganje, rasprava. |
| Raspored | 1.Učenici razmjenjuju i iznose svoje rezultate. 20 min. |
| | 2. Rasprava. 10 min. |
| | 3. Zaključak. 10 min. |

Informacije

Učenici međusobno razmjenjuju rezultate i sastavljaju zajedničku izjavu („snježna gruda“). Ovakav pristup uključuje sve učenike pa tako izbjegavamo situaciju u kojoj čujemo samo nekolicinu, dok je većina sasvim zanemarena.

Opis lekcije

1. Učenici razmjenjuju i iznose svoje rezultate

Nastavnik najprije traži da učenici glasuju za jednu verziju statuta (ili nijednu) dizanjem ruku. Potom učenici istog mišljenja formiraju grupe od četiri ili pet učenika. Razmjenjuju rezultate i sastavljuju izjavu. Nakon toga grupe kratko izvještavaju o razlozima svog izbora (vidi Radni materijal 7.4).

2. Rasprava

Nakon što su učenici glasovali za različite verzije statuta, izražavaju različite stavove o načinu ocjenjivanja modela za koji su se odlučile njihove grupe. U raspravi se kritički osvrću na svoj odabir konkretnog statuta.

Nastavnih rukovodi raspravom. Na kraju rasprave, učenici još jednom glasuju. Da li je jedna grupa uspjela uvjeriti neku drugu grupu? Je li većina učenika glasovala za jedan konkretni statut?

3. Zaključak

Nastavnik najavljuje svrhu zaključne faze: učenici se osvrću na svoj proces razmišljanja i njegove rezultate iz različite perspektive kako bi postali svjesni njegove važnosti.

Nastavnik postavlja jedno pitanje: na koji način ovaj primjer malog sportskog kluba podsjeća na politiku?

Učenici međusobno i s nastavnikom razmjenjuju svoja razmišljanja. Nastavnik sluša i naglašava ideje koje se međusobno podupiru ili suprotstavljaju.

Nastavnik sažima raspravu i dodaje sljedeće razmišljanje:

U politici, rasprave o ovako složenim pitanjima nisu akademske naravi, već praktične. Svaka zajednica mora izabrati – potreban joj je statut kao ustavni okvir za postupanje. Prema tome, nakon razmatranja različitih mišljenja i alternativa sa svim njihovim prednostima i manama, treba donijeti odluku – u idealnoj situaciji jednoglasnu ili odluku što brojnije većine. U politici, rasprava o takvom problemu odgovara postupku donošenja zakona ili čak izglasavanju ustava.

Dodatak: istraživački zadatak

U ovoj jedinici, učenici su dobili model za analiziranje važnog dijela njihovog Ustava i zakona, odgovarajući na pitanje o njihovu sastavljanju i provedbi. Provode istraživanje o sljedećem:

1. Koji su primjeri većinskih/manjinskih problema u našem društvu?
2. Proučavanje konkretnog slučaja: na koji način naš Ustav i zakoni rješavaju to konkretno pitanje?
3. Kakav je naš sud o konačnom rješenju?