

## 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.

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