

## Вежба 7.4. – Урбанистички план<sup>6</sup>

<b>Васпитно-образовни циљеви часа</b>	Ученици разумеју да се свака одлука тиче свих чланова друштва. Ако желимо да одлука буде прихваћена и подржана, сви чланови друштва је морају разумети и имати могућност да учествују у процесу доношења те одлуке.
<b>Наставна средства</b>	Опис стварног или фиктивног урбанистичког пројекта градске четврти. Морају се узети у обзир социјални, економски, демографски, саобраћајни и други проблеми. Оптимално би било одабрати стварно актуелан пројекат/тему. На наставнику је да смисли одговарајући сценарио. (Пример: рушење блока старих кућа у центру зарад паркинг-гараже.) Наставник треба да припреми сет картица или флипчарт-листу поделе улога у глуми. Следећи примери могу дати читаоцу идеју како би прави пројекат планирања могао бити симулиран путем глуме, односно игре улога.

### Напомена за наставника

Много циљева је скривено у овој вежби. Зато је на наставнику да одлучи које од тих елемената би требало експлицитно тематизовати и расправити.

1. Ученици развијају вољу да саслушају и разумеју различита гледишта и интересе, без обзира да ли се слажу са њима или не.
2. Ученици уче како да предвиде последице и импликације различитих опција у поступку доношења одлука.
3. Ученици у демократском оквиру стичу искуство у доношењу одлука. Ту се мора наћи равнотежа између учествовања и ефикасности (нпр. свако треба да каже шта мисли, али мора постојати временско ограничење за сваку расправу, као и за поступак у целини).

### Поступак

1. Ученици се деле у парове или трочлане тимове. Сваки тим добија један примерак пројекта и једну картицу. (Уколико наставник није унапред написао пројекат, детаљно га и прегледно износи.) Један пар ученика председава дебатом која ће уследити.
2. Парови праве листу свих предности, штетних последица и проблема у вези са пројектом. Ученици то раде са гледишта особе чију улогу сада играју.
3. Доносе заједничку, аргументовану одлуку да ли су за или против пројекта.
4. Један за другим, сваки пар/тим излаже свој став одељењу (током 3-4 минута) и објашњава своје разлоге, формулишући предлоге решења.
5. Ученици гласају како би одлучили хоће ли се пројекат спровести или не.
6. Закључна дискусија, како би се одговорило на следећа питања:
  - Постоје ли друге групе са којима би се требало консултовати?

<sup>6</sup> Прилагођено према: S. Fountain, *Educattion pour le développement humain*, De Boeck, 1996.

- Да ли појединачни интереси које брани једна од група имају утицаја на друге групе?
- До које мере је на ваше мишљење утицало мишљење других особа?
- Да ли има група чије мишљење и интереси заслужују већу тежину?
- Да ли има група чије мишљење никад или ретко бива саслушано?
- Да ли решење за које је већина гласала представља најбоље решење за цело друштво или само за одређене групе и интересе?

#### Додатна активност

1. Игра улога укључује и то да саслушамо стручњаке (играју их ученици) који могу говорити о одређеним аспектима пројекта.
2. Део одељења има улогу пороте или локалне скупштине која доноси коначну одлуку.
3. Два или три ученика глуме новинаре и посматраче. Они извештавају о поступку доношења одлуке и о улогама које играју ученици.
4. Уколико се симулира прави поступак доношења одлуке, могу се позвати локални политичари или новинари да након глуме поразговарају са ученицима о тој теми.

#### Радни материјал

Код сваке наведене улоге, треба поставити следећа два питања:

- Видите ли разлоге због чега би пројекат био добра идеја?
- Сматрате ли да би пројекат могао донети неке проблеме?

Питања за дизајнирање картица за поделу улога	
1. Ви сте наставник:	
- Видите ли разлоге због чега би пројекат био добра идеја?	
- Сматрате ли да би пројекат могао донети неке проблеме?	
2. Ви сте власник малог предузећа.	
3. Радите у медицинској установи.	
4. Радите као радник градске чистоће.	
5. Ви сте возач аутобуса.	
6. Скоро сте дошли из друге регије или земље и тренутно тражите посао	
7. Ви сте млади пар који ради у кварту.	
8. Ви сте представник прогресивне политичке партије.	
9. Ви сте представник конзервативне политичке партије	
10-12. Улоге које изискује пројекат или одељење предложи.	