

Sociodrama kao metoda rada s razredom

1. Sociometrija – međusobno upoznavanje kroz pokret. Svi učenici stoje u prostoru, te se reorganiziraju prema raznim pitanjima: "Stanite u jednu liniju po abecedi. Stanite u liniju po datumu rođenja... Po broju ljudi koji žive s vama... Po redoslijedu rođenja. Po broju jezika koji govorite... Stavite ruku na rame osobe koju u ovom razredu znate najduže.. Koju znate najbolje... Svi vi koji imate ljubimca, zamijenite mjesta. Sada vi postavite pitanje – što želite znati o drugima iz razreda?"

2. Grupno brojanje do 20 – vježba slušanja. Učenici trebaju brojati od 1 do 20, tako da nitko nikome ne upadne u riječ. Ako netko nekoga prekine, ponovno kreću od 1.

3. Intervju s drugom osobom - međusobno upoznavanje. Učenici u parovima provode intervju s drugom osobom. Cilj je predstaviti drugu osobu kroz novu perspektivu, posebno osobu s kojom inače nisu radili. Za svako pitanje učenici dobiju po 2 minute, u kojima trebaju razmijeniti informacije. Prvo pitanje je: koja je tvoja omiljena hrana? Sljedeće pitanje je: gdje bi ju volio jesti? Zadnje pitanje je: S kim bi ju volio podijeliti? Nakon intervjuiranja, učenici predstavljaju svoje partnere kao da su to oni.

4. Objekt koji me predstavlja - svaki učenik iz svoje torbe odabire jedan predmet koji ga predstavlja i stavlja ga u zajedničku vreću/šešir, tako da drugi ne vide što je stavio. Zatim svaki učenik uzima jedan predmet po slučaju, i u velikoj grupi treba opisati taj predmet, te osobu koja ga posjeduje. Što predmet govori o toj osobi? Slobodno pretpostavljajte i stvarajte nevjerovatne priče. Na kraju osoba treba pogoditi kome taj predmet pripada.

5. Stvaranje scena - učenici se podijele u 2 linije, okrenuti jedni prema drugima. Prva kreće jedna linija: učenici trebaju stvoriti zajedničku scenu, dodajući element po element. Prva osoba odabire nešto što će predstaviti (npr. ja sam drvo), a sljedeća osoba se mora nekako postaviti u odnos sa tom prvom ulogom, i tako dok svi članovi linije ne stoje u sceni. Druga grupa sceni daje ime. Zatim kreće druga grupa, samostalno ili stvarajući scenu iz zadnje uloge prethodne scene.

Dramske tehnike u nastavi:

Role-on-the-Wall lik na platnu

- istraživanje već postojećih dramskih likova
- stvaranje novih likova, puno prilika za rad na kreativnosti i upoznavanju
- Soundscapes - ritam mašina- istraživanje zvukova koje proizvode glas i tijelo; stvaranje zvučne podloge; potrebna suradnja i zajednički rad

Tableaux - smrznuta slika - stvaranje smrznutih slika koje mogu biti konkretne ili apstraktne; neverbalno sudjelovanje (slabiji učenici); vrlo efektno ako se kombinira s ritam mašinom.

Improvizacijske igre

- **ZAMIŠLJENA LOPTA** (upoznavanje, igra asocijacije, stvaranje grupnog zajedništva..)
- **NAPRAVI SUPROTNO** (poticanje spontanosti, kreativnosti, zaigranosti u razredu)
- **PRIČAJ MI O...** (razvoj tečnosti u jeziku, samopouzdanja, spontanosti i kreativnosti, provjera naučenog..)

Razmisli-podijeli u paru-podijeli u grupi (Think-pair-share)

- nastavnik postavlja pitanje
- svaki učenik na pitanje odgovara samostalno
- zatim učenici sjednu u parove i usporede i rasprave o svojim odgovorima
- učenici zatim podijele svoje odgovore s većom grupom učenika ili ostatkom razreda. Nastavnik obilazi učenike i prati razumijevanje sadržaja, a kroz prezentaciju svakog tima utvrđuje ima li sadržaja koji je bio nerazumljiv.

Ova metoda pomaže staviti učenike u središte učenja.

Vodite me!

- učenici rade u grupama. Svaka grupa se dogovori kojim će „jezikom“ pričati, a koji mora biti neverbalan.
- grupa stane u krug, jednoj osobi su vezane oči.
- nastavnik stavlja papiriće s informacijama (osobine, zemlje i slično) na pod unutar kruga
- osoba s vezanim očima mora pokupiti papire po utvrđenom redoslijedu, a ostatak grupe ga vodi
- učenici iz grupe ne smiju ulaziti u krug ili dirati osobu vezanih očiju
- članovi grupe smiju komunicirati samo dogovorenim jezikom

Tko je to?

- napišite imena 4 poznatih ljudi (stvarnih ili izmišljenih)
- podijelite učenike u grupe, svaka grupa izabere četvero, po 1 za svaki krug igre
- 4 runde: 1° gluma, 2° crtanje, 3° mimika, imitacija, 4° jedna riječ.
- svaki član grupe u pojedinoj rundi pokazuje tko je osoba s papirića na jedan od načina, glumljenjem, mimikom, crtanjem ili jednom riječju. Svaki učenik ima za to 2 minute

Osjećam se kao...

- na post-it papiriće napišite pojmove, po mogućnosti predmete ili pojave (primjer: vjetar, jaje, pas)
- izaberite papirić
- napišite ili recite rečenicu:
Danas se osjećam kao *odabrana riječ* zato što...

Igre upoznavanja

- učenici sami biraju način kako se predstaviti, isjecci i slike iz časopisa, križaljke, crteži, gluma

Empower through

Teachers as Coaches, Classrooms as Teams - metode za sat razrednika

1. DISC model i formiranje skupina u skladu s DISC modelom (DISC model - Dominance, Influence, Conscientious, Steadiness = Dominacija, Utjecaj, Savjesnost, Postojanost)

- a) učenici ispunjavaju kratak DISC test i dobivaju uvid u osnovne karakteristike osobnosti što im pomaže pri procjeni o preferiranim stilovima komunikacije, pristupu rješavanju problema i sl.
- b) učenici se formiraju u skupine tako da svaka skupina ima zastupljene što različitiije osobnosti prema DISC modelu.

2. Profil skupine

Učenici izrađuju profil skupine. Na pripremljene listiće crtaju svoja lica, upisuju imena članova skupine i svoje osnovne karakteristike prema DISC modelu i dogovaraju se o imenu svoje skupine.

Zatim popunjavaju model (crtež aviona) gdje odlučuju koja im je polazišna točka, koji su im ciljevi i kako će ih ostvariti.

Razgovaraju i upisuju i jake strane pojedinaca i cijele skupine.

Zatim pišu 3-5 'zlatnih' pravila za rad u skupinama.

3. Harknessova karta rasprave

Učenici sjede u krugu. Jedan učenik /nastavnik ne sudjeluje u raspravi nego prati sudjelovanje ostalih učenika u raspravi i crta/zapisuje na prethodno pripremljeni predložak. Ime svakog člana grupe se upisuje oko kruga/ovalu kako bi odgovaralo njihovoj poziciji u krugu. Kada nova osoba progovori, povlači se crta od prethodnog govornika do sljedećeg govornika... i tako dalje. Praćenje može zabilježiti dodatne informacije npr. crtice pored imena sudionika, bilježeći njihove komentare, posebna slova za specifične tekstualne reference ili za pitanja, različite boje za označavanje različitih segmenata razgovora ili kratke strelice za bilježenje upadica itd. Na kraju rasprave treba razgovarati o rezultatima promatranja.

4. Aktivno slušanje

Nastavnik ili učenici određuju temu za kratak govor koja može biti ista ili različita za sve sudionike. Učenici rade u paru. Odlaze izvan učionice/škole i prvo 5 minuta nitko ne govori ništa. Zatim 5 minuta jedan učenik govori, a drugi ga sluša. Učenik koji sluša ne smije prekidati ili komentirati bilo što. Jedino što smije je postavljati podpitanja koja će potaknuti učenika koji govori da detaljnije govori o temi. Nakon 5 minuta učenici izmjenjuju uloge i sada drugi učenik govori 5 minuta, a prvi ga sluša.

Učenici se vraćaju u učionicu i govore o svom iskustvu i kako su se osjećali u sve tri faze zadatka.

5. Istraživanje na temu

- a) Obilazak galerije - učenici obilaze učionici u čitaju i promatraju zanimljive članke, činjenice, grafove, crteže vezane uz različite teme koje je pripremila nastavnica/nastavnik.
- b) Učenici se vraćaju u svoje skupine i odlučuju koju će temu obrađivati i što će biti čija zaduženja.
- c) Učenici detaljno proučavaju temu na internetu, u knjigama, štampi i sl., a dva ili više učenika odlaze izvan škole i pitaju prolaznike/ druge učenike što znaju ili misle o njihovoj temi.
- d) Učenici izmjenjuju što su naučili s ostalim učenicima u svojoj skupini i pripremaju prezentaciju za ostale učenike.
- e) Vođa skupine ili izabrani učenici prezentiraju ostalima koju je temu njihova skupina izabrala i što su naučili.

Diseminacija edukacije o primjeni koncepta Učenja kroz igru *Game based learning (GBL) - i Gejmifikacije – Gamification nastave*

Ishodi:

- kroz poznatu temu oprimjeriti i objasniti prednosti i nedostatke korištenja različitih aplikacija u učionici

Artikulacija sata:

Uvod

- najava radionice naslovljene „Kroz temu školstva u 15 minuta i 5 alata“
- igra #1: Upoznajte naše predavače: 2 istine i 1 laž (aplikacija Plickers - www.plickers.com)
- igra #2: Asocijacije na temu Hrvatskog školstva (aplikacija Miro – www.miro.com/)

Razrada

- igra #3: Kviz o školstvu (Genially – www.genial.ly/ - i Plickers)
- igra #4: (skrivena) Prezentacija – Hrvatsko školstvo, GBL i Gamifikacija (Nearpod – www.nearpod.com)
- igra #5: Kviz na temelju prezentacije (Quizzalize - <https://www.quizzalize.com>)

Zaključak

- razgledavanje kuće Školstva (primjena Minecraft Education-a u školstvu)
- časni spomen: „Brudalaition“ (igra za podizanje energije), „Dixit“ (društvena igra), „GeoGuesser“ (snalaženje u prostoru) i „StopMotion Studio“ (izrada filmova)
- zaključak
- "Bit nije u samoj igri, već u snazi igre koja potiče učenje. Kako je Einstein jednom rekao: 'Igra je najviši oblik istraživanja.'"

Izvor: Chat-GPT – citat krivo pripisan Albertu Einsteinu

Izradili, osmislili i prezentirali: Nikola Čuraj i Dario Österreicher u sklopu diseminacije edukacije „*Game-Based Learning and Gamification in the Classroom*“ od strane *Europass Teacher Academy* u sklopu *Erasmus+ projekta* pod nazivom "Empower through non formal".

non
formal