

Igre predviđanja #2 – Igra uloga

Preporučeno za uzrast 12 + godina

UVOD

Aktivnosti koje predstavljaju simulaciju participatornog procesa planiranja podrazumijevaju formu igre uloga. Učesnici se suočavaju sa poteškoćama i konfliktima u vezi davanja prijedloga promjene prostora. U isto vrijeme, oni postaju svjesni značaja koji ima postizanje sporazuma među različitim zainteresovanim stranama, pomirivanje njihovih različitih gledišta i različitih interesa. Simulacija procesa planiranja može biti način da se poveća svijest o složenosti rješavanja problema povezanih sa rasporedom i razvojem teritorije.

Igra počinje tako što nastavnik/ca predlaže problem koji treba riješiti, a koji je u vezi sa vrijednostima prostora i promjenama na koje je upućeno tokom prethodnih etapa istraživanja i razrade. Od učenika/ca se traži da igraju uloge različitih učesnika, da traže različita rješenja i da ih zajedno prodiskutuju, a sa ciljem da elaboriraju jedan ili više zajedničkih odgovora na postavljeni problem.

Ključna pitanja	Ciljevi učenja	Aktivnosti tokom učenja	Rezultati
<ul style="list-style-type: none">• Koje je rješenje najbolje za postavljeni problem i koje promjene to rješenje izaziva kod elemenata i odnosa koji određuju dati prostor?• Koji su stvarni razlozi koji stoje iza ovog rješenja?• Ko su ljudi koji su uključeni u iznalaženje ovog rješenja i zašto?• Ko ima, a ko nema koristi od ovog rješenja i zašto?	<ul style="list-style-type: none">• Povećavanje svijesti o složenosti procesa promjena i njegovih posljedica na raspoređenost teritorije.• Razvijanje sposobnosti razlaganja problema na pojedinačne komponente, kako bi se došlo do nekog rješenja.• Razvijanje sposobnosti razbijanja problema na djelove i odvojeno rješavanje svakog od djelova, kako bi se došlo do rješenja ukupnog problema.	<ul style="list-style-type: none">• Kritičko razmatranje vrijednosti prostora: definisati procese i akcije za njihovo povećanje ili smanjenje.• Elaboriranje i diskusija procjena: analiziranje i poređenje različitih rješenja.• Konceptualizacija interakcije: pronaći i razmotriti moguće odnose među procesima prostornih promjena, ljudima koji su uključeni, vremenu i troškovima za njihovo kreiranje.	<ul style="list-style-type: none">• Kartice uloga i kartice karaktera.• Tabele uloga, karakteristika i rješenja koji se odnose na različite zainteresovane strane.• Mape različitih ponuđenih rješenja.• Sažeta tabela zajedničkih rješenja.• Opciono i komunikacija sa lokalnim vlastima putem „pisma gradonačelniku“.• Opciono i informativna kampanja za lokalne mještane/građan

			<p>e putem novina, TV-a, radija, štandova po gradu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opciono blog/web site, gdje će biti predstavljena različita mišljenja/rješenja zajedno sa diskusijama koje se budu dešavale.
--	--	--	--

OPIS

UVOD

Vježba se sastoji u simulaciji okruglog stola koji za cilj ima rješavanje problema u vezi sa razvojem teritorije koja je istraživana.

Na osnovu analiziranih vrijednosti, elemenata koji su prepoznati kao najznačajniji, procjena koje su proizašle iz prethodnih etapa istraživanja i razrađivanja, nastavnik/ca izdvaja jedan problem. Učenici/ce treba da ponude „akcije za rješavanje“ tog problema, poistovjećujući se sa učesnikom koji ima određene interese (zainteresovana strana/partner) i razmatrajući ponuđena rješenja sa aspekta nekih nepredviđenih događaja i diskutujući izvodljivost ponuđenih rješenja.

Naročito uzeti u obzir da je za igru potrebna sljedeća količina informacija:

- problem koji treba riješiti;
- različite zainteresovane strane, odnosno učesnici/akteri različitih karaktera sa kojima učenici/ce treba da se poistovjete;
- različita rješenja problema koja učenici/ce treba da izraze u obliku predloženih akcija za preuređivanje neke teritorije;
- nepredviđeni događaji, odnosno činioci ili situacije koje stoje kao prepreka predloženim rješenjima i koji treba učenike/ce da podstaknu na razmišljanje kako da revidiraju svoj prijedlog i prilagode ga tim novim uslovima.

Naročito, učenike/ce pozvati da predlože rješenja problema, uzimajući u obzir dva faktora: vrste zainteresovanih strana sa kojima se poistovjećuju i njihove karakteristike. Uvođenje ovih promjenljivih dešava se kroz izradu i distribuciju „kartica sa ulogama“ i „kartica sa karakterima“. Svaki/a učenik/ca prije početka igre mora nasumice odabrati po jednu iz oba skupa kartica kako bi imao/la neophodne informacije za svoju ulogu. Od tog trenutka svaki prijedlog ili izjava učenika/ce moraju biti u skladu sa zainteresovanom stranom čiju ulogu on/ona igra. Sa postavljenim problemom i odabranim ulogama, učenici/ce naizmjenično odgovaraju na „pitanja za usmjeravanje“ koja je pripremio/la nastavnik/ca. Igra podrazumijeva da se učenici/ce susretnu makar sa jednim nepredviđenim događajem (pomoću kockica koje su napravili/e učenici/ce), na koji moraju odreagovati tako što će prilagoditi ili promijeniti njihovo prvobitno ponuđeno rješenje.

U toku različitih aktivnosti, nastavnik/ca treba učenicima/ama da pomaže da izraze svoja gledišta i da dođu do definicije jednog ili više zajedničkih rješenja postavljenog problema.

AKTIVNOST 1: Izdvajanje problema

Šta treba da uradimo?

Nastavnik/ca izdvaja probleme koje će postaviti učenicima/ama. Svaki problem mora biti u vezi sa prostornim izgledom istražene teritorije i mora imati više od jednog rješenja. Naravno, nastavnik/ca treba da zajedno sa učenicima/ama odluči koji problem će oni pokušati da riješe.

Dodatno, nastavnik/ca može od učenika/ca tražiti da dokumentuju prethodnu etapu aktivnosti prije nego pređu na sljedeću. U ovom slučaju naredne aktivnosti se odvijaju nekoliko dana nakon prve aktivnosti koja je opisana ovdje.

Kako da to uradimo?

Izdvajanje problema koje obavlja nastavnik/ca mora biti u skladu sa prethodnim etapama, zapažanjima i diskusijama u razredu i biti u bliskoj vezi sa vrijednošću koja je razmatrana. Na primjer, ukoliko su se etape istraživanja i elaboracije/razrađivanja fokusirale na vrijednosti „prirodnosti“ i ako je među najvažnijim resursima regiona izdvojena „šuma“ kao resurs kojem prijete ugroženost zbog gradnje jer je utvrđeno da taj resurs ne stvara ekonomski profit, onda se kao problem može postaviti: „Šta uraditi sa šumom?“ Rješenja mogu obuhvatiti sječu šume i izgradnju naselja ili njeno zaštićivanje i brigu o njoj, a da se u tom smislu upodobi i otvori za posjetioce itd. Sa druge strane, ako je vrijednost „slobodno vrijeme/rekreacija“, onda problem možemo postaviti kao: „Kako se u pogledu turizma može istaknuti dati region?“ Ovo, takođe, može imati manje-više održiva rješenja: izgraditi veliko turističko selo, podstaći vikend-ranč turizam, itd.

AKTIVNOST 2: Izrada i distribucija kartica sa ulogama i kartica sa karakterima

Šta treba da uradimo?

Kako bi se igra učinila što sličnijom javnoj raspravi, neophodno je da se učenici/ce poistovjete sa različitim zainteresovanim stranama koje hipotetički mogu doprinijeti vježbi rješavanja problema. Kada su uloge i karakteri definisani, od učenika/ca se traži da igraju ulogu određenog učesnika, ili manja grupa od 2-3 učenika/ca preuzima jednu ulogu, kako bi sarađivali na bolji način i imali više argumenata za svoje rješenje.

Kako da to uradimo?

Nastavnik/ca predlaže početak etape diskusije, sa ciljem da se definišu uloge i karakteri različitih vrsta zainteresovanih strana koje su manje ili više direktno uključene u rješavanje problema.

Prema problemu, uloge se mogu prepoznati kao uloga upravnika gradilišta, projektanta, rezidenta, turista itd. Karakteri, sa druge strane, mogu odgovarati starosnoj dobi, polu, bračnom statusu, opredjeljenju: dijete, mlada osoba, odrastao čovjek, starija osoba; muškarac, žena; otac/majka porodice (sa malim ili odraslim djetetom), jedan od partnera bez djeteta, samci/samice; radnik, učenik/ca, domaćica, itd. Karakter je važan zbog davanja uvjerljivosti ulogama, a i da bi se pomoglo učenicima/ama da zamisle različite interese koje unose ovi ljudi.

Kada su jednom definisane liste uloga i karaktera, učenici/ce ih koriste da bi napravili dvije grupe kartica od kartona u dvije boje. Potom učenici/ce na svakoj od kartica sa ulogama zapišu vrstu zainteresovane strane, a na svakoj kartici sa karakterima jedan od identifikovanih karaktera. Da bi se naglasio igrovni karakter, nastavnik/ca bi trebalo da od učenika/ca traži da svaku od kartica ilustruju fotografijom ili slikom iz novina i časopisa.

Broj kartica sa ulogama i karakterima mora biti jednak sa brojem učenika/ca. Nastavnik/ca, zajedno sa učenicima/ama, može odlučiti da napravi više od jedne kartice za istu vrstu zainteresovane strane, kako bi se učenicima/ama pomoglo da prepoznaju grupe učesnika koje imaju slične interese. Sa druge strane, sve kartice sa karakterima moraju biti različite, tako da, iako dva/ije učenika/ce dijele istu vrstu zainteresovane strane, ipak postoji faktor varijacije u vezi sa njihovim različitim karakterima.

Kada su kartice napravljene, od učenika/ca se traži da iz oba špila izvuku po jednu karticu. Ukoliko im se kartice ne poklapaju, učenici/ce, naravno, mogu izvući drugu karticu sa karakterima.

AKTIVNOST 3: Predlaganje rješenja i traženje zajedničkog rješenja

Šta treba da uradimo?

Nastavnik/ca učenicima/ama saopštava nekoliko pitanja za navođenje, kako bi im se pomoglo da iznađu rješenja zauzimajući gledište zainteresovane strane čiju ulogu igraju. Nastavnik/ca, takođe, može biti dio igre i izabrati karticu sa ulogom i karakterom. Bilo bi mnogo bolje za ukupnu aktivnost ukoliko bi nastavnik/ca bio/la ravnopravan/na sa učenicima/ama, jer bi se moglo desiti da učenicima/ama bude dosadno ukoliko nastavnik/ca počne i samo predstavi pitanja.

Konačni cilj je da se dođe do sažete liste mogućih rješenja i da se onda krene sa diskusijom i upoređivanjem.

Kako da to uradimo?

Aktivnost se razvija pomoću različitih vrsta vježbi:

2. Učenici/ce moraju pripremiti tabelu na jednom velikom listu papira koji mora biti okačen na zid tako da ga svi mogu vidjeti. Tabela se podijeli na više kolona (onoliko koliko ima učesnika igre). U zaglavlju svake kolone učenici/ce upisuju naziv uloge i karakter (e.g. upravnik gradilišta, samac bez djece).
3. U isto vrijeme, nastavnik/ca na drugom listu papira, koji takođe postavlja na zid pored prethodnog lista sa tabelom, zapisuje neka pitanja za navođenje koja treba da podmognu učenicima/ama da promisle o mogućim rješenjima, motivima i posljedicama. Pitanja mogu biti: „Koje je rješenje problema?“, „Koji su razlozi za takvo rješenje?“, „Koji elementi i koji ljudi moraju učestvovati u rješavanju problema?“, „Ko hoće, a ko neće imati koristi?“, „Koje su prednosti, a koji nedostaci rješenja u odnosu na datu teritoriju?“, „Koji materijalni ili nematerijalni troškovi mogu spriječiti njegov uspjeh?“, „Koliko vremena je potrebno za razvijanje rješenja?“
4. Nastavnik/ca od učenika/ca traži da naizmjenično odgovaraju na pitanja za navođenje, da objašnjavaju svoje odgovore dok ih zapisuju u tabeli i postavljaju samoljepljive papire na ortofoto ili na mapu teritorije na odgovarajuće lokacije koje su obuhvaćene rješenjem. Svaki samoljepljivi papir treba da sadrži ulogu i karakter učenika/ca, kao i predloženo rješenje.
5. Kada su svi/e učenici/ce ispunili/e svoju kolonu i postavili/e svoje samoljepljive papire, nastavnik/ca pokreće diskusiju kako bi im pomogao/la da protumače gledište svakog od učesnika

– zainteresovanih strana-učenika/ca i pronađu grupe ljudi sa istim ili kompatibilnim rješenjima (u ovom slučaju sljedeća etapa podrazumijeva rad u grupama a ne pojedinačno učešće).

AKTIVNOST 4: Izrada i upotreba kockica sa nepredviđenim događajima

Šta treba da uradimo?

Izrada kockica sa nepredviđenim događajima, poput izrade kartica, zatvara pripremnu fazu za igranje igre (ova se aktivnost može obavljati istovremeno kad i aktivnost 2). Kockica služi za podsticanje daljeg razmišljanja, kako bi pokrenula učenike/ce da se suočavaju sa poteškoćama i konfliktima koji se mogu pojaviti tokom procesa promjena, ali i podstakla ih da razmisle o pozitivnim faktorima koji su povezani sa njihovim predlogom rješenja.

Kako da to uradimo?

Nastavnik/ca zadaje učenicima/ama da naprave veliku kocku rezanjem, savijanjem i lijepljenjem velikih listova od kartona ili gumenog suđera.

Svaka strana kocke sadrži po jedno pitanje o nepredviđenim elementima koje nastavnik/ca zapisuje na velikom bijelom listu papira ili na tabli:

1. Najvažniji faktor/zainteresovana strana uključena u rješavanje problema se povlači iz igre (tako da se mora odrediti novi);
2. Rješenje stvara nepremostiv konflikt sa drugim ljudima (objasniti konflikt – ovo može uraditi nastavnik/ca – i predložiti novi način rješenja);
3. Rješenje narušava opšti raspored/izgled teritorije (objasniti šta se narušava - ovo može uraditi nastavnik/ca – i predložiti način smanjivanja ili eliminisanja narušavanja);
4. Nema dovoljno novca (predložiti jeftinije rješenje);
5. Nema se dovoljno vremena (predložiti rješenje koje donosi smanjenje vremena koje je potrebno);
6. Prijatno iznenađenje (mora se identifikovati faktor koji pomaže rješenju);

Učenici/ce zapisuju 6 pitanja na 6 papirića (istih dimenzija kao strana kocke) i lijepe ih na kockicu.

AKTIVNOST 5: Igra

Šta treba da uradimo?

Posljednja aktivnost posvećena je igri koja za cilj ima da podstakne diskusiju i razmatranje prijedloga rješenja, kao i da se konačno dođe do jednog ili više rješenja sa kojima se slaže čitavo odjeljenje.

Učenici/ce mogu igrati pojedinačno ili formirati grupe u skladu sa onim grupama koje su identifikovane na kraju aktivnosti 3 (grupe zainteresovanih strana koje imaju slične interese).

Kako da to uradimo?

Nastavnik/ca objašnjava pravila i ciljeve igre.

Svaki/a učenik/ca baca kockicu i odgovara na pitanje u vezi sa nepredviđenim događajem. Nakon toga, objašnjava njen/njegov odgovor drugima i zapisuje u svojoj koloni u prvoj tabeli. Bacanje kockica može biti iz više puta ukoliko to dozvoljava vrijeme koje se ima na raspolaganju.

Na kraju svake runde kreće diskusija u grupi koja kritikuje ili podržava različita rješenja i gdje se koristi mapa (u toku diskusije samoljepljivi papiri sa rješenjima se pomjeraju, zamjenjuju, spajaju, već prema razvoju razmišljanja i ocjenjivanju prethodno predloženih akcija).

Konačni cilj je da se smanji broj ponuđenih rješenja i da se tako dođe do sporazuma o tome koji je najbolji odgovor na dati problem.

Korelacije: Maternji jezik i književnost, Geografija, Građansko vaspitanje, Biologija, Hemija, Fizika, Priroda i Tehnika i Tehnika i informatika

Potrebno vrijeme: sve aktivnosti čitav dan (prije podne i poslije podne) ili 2 dana, naročito ako nastavnik/ca učenicima/ama zadaje domaći zadatak

Resursi: Dosta listova bijelog formata (70 x 100 cm); kartoni u boji A4 formata; veliki karton (ili velike ploče gumenog sunđera) za pravljenje kockica; ortofoto ili tehnička mapa teritorije; tanke marker-olovke u različitim bojama; samoljepljivi papiri u različitim bojama.

Napomene: Aktivnosti koje su ovdje ilustrovane su veoma dobre za stimulisanje diskusije o tekućim lokalnim dešavanjima. Kako bi igra bila efektivnija, preporučuje se da nastavniku/ci kao inspiracija posluže stvarni problemi (predloženi planski scenariji, projekti o kojima se raspravlja itd.), kako bi se učenici/ce uveli/e u realnu situaciju i kako bi ih naveli da ponude i podrže konkretna rješenja.

Učenici/ce treba da odluče o problemu o kome će se diskutovati na osnovu njihovog iskustva i znanja. Dobra je ideja da se ugovori sastanak sa lokalnim vlastima ili gradonačelnikovom kancelarijom za prostorno planiranje, kako bi se učenici/ce informisali/e o budućim projektima preko mapa, modela ili kompjuterske animacije itd.

Varijable

1. Učenici/ce odlučuju o svojoj ulozi i karakteru na početku igre bez nasumičnog biranja.
2. Krećući od istog problema, moglo bi biti interesantno da se aktivnosti ovdje ilustrovane ponove u različitim odjeljenjima iste škole (sa učenicima/ama različitog uzrasta i nastavnicima/ama iz različitih disciplina), te da se onda uporede i prodiskutuju dobijeni rezultati kako bi se dokazalo da postoji mnoštvo mogućih rješenja kao i mnoštvo različitih gledišta.

Znanja koja se prethodno zahtijevaju od učenika/ca:

Učenik/ca treba da:

- završi istraživanje na terenu;
- posjeduje znanje o principima održivog planiranja i razvoja i o njihovim mogućim efektima;
- zna da identifikuje balans između ljudskih/lokalnih potreba i potreba prirodnog pejzaža;
- posjeti kancelariju za planiranje pri kancelariji gradonačelnika ili igra ulogu „novinara“.

Očekivanja od učenja

- Razumjeti proces nalaženja rješenja problema.
- Diskutovati sa drugima.
- Sarađivati sa drugima – grupni rad.
- Promišljati o pitanjima, dijalozima i pregovaranjima.
- Steći samopouzdanje.

Reference

O metodologiji „Stvarno planiranje/planiranje iz istine“ vidjeti:

- <http://www.communityplanning.net/index.htm>;
- <http://www.nif.co.uk/planningforreal/>;
- <http://web.mit.edu/urbanupgrading/upgrading/issues-tools/tools/Planning-for-Real.html>;
- http://www.communitiescotland.gov.uk/stellent/groups/public/documents/webpages/scrscs_006725.hcsp

Domaći zadaci

Domaći zadaci koji prate ove aktivnosti mogu biti:

1. Paralelno sa prvim dijelom ove aktivnosti: ukoliko je problem realne prirode, nastavnik/ca od djece može tražiti da ga dokumentuju (pretraživanjem bibliografije, prikupljanjem podataka iz novina, intervjuisanjem članova porodice, itd.). Prilikom ovoga, sugerisati učenicima/ama da se koncentrišu na razlike u mišljenju koje nastaju iz ovog problema, kao i na različite kategorije ljudi koji su manje ili više direktno uključeni u diskusiju.
2. Da učenici/ce kod kuće naprave kartice sa ulogama, kartice sa karakterima i kartice za kocku sa nepredviđenim događajima/okolnostima.
3. Učenici/ce mogu igrati ulogu „novinara/ki“ i ići po gradu da o mišljenju pitaju mještane/građane i da čitav postupak snime video-kamerom ili diktafonom a potom zapišu odgovore.

Zapažanja nastavnika/ce: