

Ако ти се карта коју си извукао/ла не допада, можеш да је уклониш из игре и извучеш другу карту из истог шпила.

Ако само тражиш идеје и питања, али уопште не желиш да играш: нема проблема! Једноставно прочитај појединачне карте! Бројеви на картама помоћи ће ти да задржиш преглед.

ВИШЕ ИГРАЧА

Ако играте у пару, можете да подржавате једни друге, пронађите решења и заједно развијате радионицу.

Ако играте у троје, можете играти и једни против других. Два играча се такмиче један против другог. Укупан број поена који треба достићи мора бити исти за оба играча. Чим један играч достигне свој број поена, игра се завршава.

Трећи играч сада преузима улогу „судије“ и оцењује обе радионице. Радионица са више поена побеђује у игри.

У овом случају, извучене карте се увек враћају у одговарајући шпил.

ПРИМЕР ИГРЕ – ЈЕДАН ИГРАЧ

Петар жели да осмисли наставни час на тему одрживости и биодиверзитета за децу трећег разреда.

Најпре у „Путовању радионице“ записује:

Тема: Чудесни свет шуме

Циљна група: 3. разред (око 9 година)

Трајање: 45 минута

Место: Учионица

Доступни материјали: Папир, лепљива трака, конци и ужад, оловке, фотографије различитих становника шуме

Шта учесници треба да понесу са собом?

Осећај да је шума много величанственија него што су до сада мислили и да су њено очување и њена сложеност од суштинског значаја за нас.

Мој циљ поена:

Глава: 4 поена

Срце: 5 поена

Тело: 3 поена

Петар сада поставља своју фигуру на црно поље и почиње да баца коцкицу.

Стаје на зелено поље и извлачи Инспирациону карту. Карта му делује незанимљиво. Зато је ставља са стране и извлачи другу. Ова му се допада и он је задржава.

Након тога долази на црвено поље. Сада извлачи Challenge карту која у доњем десном углу има симбол срца. Он у „Путовању радионице“ укратко записује свој одговор на изазов и у одељку „Моји сакупљени поени“ на страни 4 прецртава један круг. Сада му недостају још само 4 поена за срце.

Затим Петар долази на жуто поље. Пошто је за њега још увек прерано да формулише сопствени наставни час, поново баца коцкицу и долази на Reflection поље. Следи исти принцип као код Challenge карте.

После пола сата Петар је достигао све планиране поене. Међутим, још није завршио своју креацију и зато одлучује да одигра још неколико кругова, све док не осети да је дошао до добре тачке.

Сада се самостално креирана наставна јединица може проценити помоћу евалуационог листа.

ОДАКЛЕ МЕЛО ПОТИЧЕ ?

Предговор и
упутство за игру

МЕЛО је настао из једног питања: Како можемо подићи свест младих људи о чудесима и сложености наше животне средине – на начин да екологија не остане апстрактан појам, већ постане нешто што могу да доживе, с чим могу да се повежу и што их подстиче да сами размишљају и делују?

Ово питање је довело до сарадње између **Компаније Дигестив** из Швајцарске и **Дечје еколошке академије** и **Ре-Креативних острва** из Србије, уз подршку организације **Movetia**, швајцарске агенције за размену и мобилност.

Развили смо три радионичка формата о биодиверзитету, климатским променама и одрживости и тестирали их у Швајцарској и Србији са различитим групама – укупно 18 пута у обе земље. Искуства и повратне информације младих и наставника директно су утицали на даљи развој радионица.

Истовремено смо креирали **позоришну представу** у којој су се три тематске области суптилно повезале. Позоришна представа није део алатке-игре – такву продукцију није могуће једноставно пренети у радионицу као метод. Али нам је показала снагу коју прича, слика или заједничко искуство могу имати: нешто може да дотакне људе, покрене питања и да дугорочно остави утицај.

Алатка-игра:

водич са
материјалима за
стварање
радионице.

Зашто алатка-игра?

Током пројекта прикупили смо велику колекцију искустава, метода и идеја. Могли смо их једноставно претворити у каталог метода.

Али желели смо нешто друго.

Нисмо само желели да пружимо идеје. Желели смо да створимо услове да људи сами развију своје идеје.

Тако је настао **МЕЛО Make it!** – алатка-игра која омогућава едукаторима да развијају, комбинују, преиспитују и даље развијају сопствене радионице.



Compagnie
digestif



Re-CREATIVE C.R.V.A.



DEAR movetia

www.movetia.ch

ЦИЉ ИГРЕ

Ова игра ти помаже да корак по корак развијеш сопствену радионицу. Наше искуство са MELO показало нам је да знање мора да се доживи како би оставило утисак. Зато ти помажемо да креираш радионицу која обухвата следеће три димензије:

Интелектуално знање, чињеничне информације
Емоционална интелигенција, емпатија
Физичко искуство, покрет

У MELO Make It! сакупљаш поене за **главу, срце и покрет**, проналазиш инспирацију, савладаваш педагошке изазове и промишљаш о својим одлукама. На основу ових подстицаја развијаш сопствену радионицу. Игра се завршава када достигнеш број поена који си поставио/ла као циљ и када је твоја идеја за радионицу спремна за евалуацију.

ПОСТАВКА ИГРЕ

У овој игри налазе се:
Пратећа свеска „Путовање радионице“, играћа табла, 3 шпила карата и евалуациони лист.

„Путовање радионице“

Игра почиње овом свеском. На другој страници можеш што прецизније да запишеш шта је твој главни циљ са радионицом и коме је она намењена. Овде ћеш такође одредити колико поена желиш да твоја радионица има из сваке димензије (**знање, срце, покрет**). Потребна су ти најмање 2 поена из сваке димензије. На трећој страници можеш у облику кратких теза да запишеш своје идеје за решавање проблема који би могли да се појаве током радионице (види **Challenge карте**), као и сопствена размишљања у вези са педагошким и филозофским правцима твоје радионице (види **Reflection карте**). На четвртој страници (задњој страни) можеш да запишеш идеје за креирање сопствене радионице.

Играћа табла и карте

На играћој табли налази се 5 поља различитих боја.

Црно поље: Овде на почетку игре постављаш своју фигуру. Ако касније поново станеш на црно поље, можеш га користити као цокер и доделити му боју која ти је у том тренутку најкориснија. Помоћу коцкице крећеш се у смеру казaljке на сату, у круг. Играћа табла нема крајњу тачку, тако да можеш неограничено да кружиш.

Зелено поље: Када станеш на ово поље, извлачиш **Инспирациону карту** (зелена полеђина). **Инспирационе карте:** Оне се углавном састоје од вежби и игара које смо и сами спроводили. За ове карте не добијаш поене – оне ти, међутим, дају идеје за креирање сопствене радионице. Ове идеје можеш да искористиш у својој радионици, али не мораш. На предњој страни карата видећеш 3 различите боје. Оне представљају 3 различите тематске области:

Зелена = биодиверзитет
Браон = климатске промене
Црна = одрживост

Можеш да играш са све 3 теме или да издвојиш теме које ти нису потребне за ову радионицу.

Црвено поље: Овде извлачиш Challenge карту.
Challenge карте: Шта ако ти понестане времена? Или нико заиста не жели да учествује? Challenge карте ти помажу да се припремиш за одређене ситуације и пронађеш решења за непланиране потешкоће. Своје идеје за решавање проблема можеш да запишеш у „Путовању радионице“. За сваки изазов на који одговориш, можеш себи да доделиш један поен у „Путовању радионице“.

Плаво поље: Овде извлачиш Reflection карту.
Reflection карте: Ове карте ти помажу да на општији начин размишљаш о вредностима и природи своје радионице.

Карте које ти се учине корисним можеш да задржиш.

Жуто поље:

За ово поље нема карата, јер је овде потребна твоја креативност. Са идејама и утисцима које си успео/ла да стекнеш уз помоћ друге 3 боје, сада можеш да запишеш сопствене идеје за радионицу на страни 4 „Путовања радионице“. Ако се још не осећаш спремно и радије би наставио/ла да сакупљаш идеје и одговараш на питања, једноставно поново баци коцкицу. За сопствену креацију такође не можеш да сакупљаш поене. Поене је могуће добити само помоћу **Challenge** и **Reflection** карата.

ПОЕНИ

Симболи на Reflection и Challenge картама представљају поене које сакупљаш када одговориш на питање са тих карата у свом „Путовању радионице“.

Сијалица: Интелектуално знање
Срце: Емоционална интелигенција
Стопала: Покрет, физичко искуство

Када достигнеш број поена који си сам/а одредио/ла у „Путовању радионице“, игра се завршава. Међутим, још увек можеш да довршиш записивање идеја за своју радионицу у „Путовању радионице“. Као што је већ поменуто, потребно је да сакупиш најмање 2 поена по димензији. За наставну јединицу у трајању од 1 сата препоручујемо да сакупиш укупно 10 поена (нпр. 3 сијалице, 4 срца, 3 стопала). Међутим, максималан број поена можеш да одредиш у складу са дужином планиране радионице.

ЕВАЛУАЦИОНИ ЛИСТ

Сада можеш да процениш сам/а себе. Питања у овој самоевалуацији помажу ти да разумеш у којој мери твоја радионица одговара твојим сопственим циљевима – и где би можда још нешто требало да побољшаш.

ВАРИЈАЦИЈЕ

Ако си достигао/ла планирани број поена, али још увек немаш довољно идеја за сопствену радионицу, једноставно можеш да наставиш да играш.