



PedPilots - Vodič za samostalno učenje za nastavnike

2024-1-HU01-KA220-SCH-000250549



Finansira
Evropska unija

PedPilots – Obuka za nastavno osoblje

Jedinica za učenje 4.

Organizacija slobodnog vremena – Tim bilding

SRB

„Finansirano sredstvima Evropske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno zvanične stavove Evropske unije ili Fondacije Tempus. Ni Evropska unija, ni nadležni organ koji dodeljuje sredstva ne mogu se smatrati odgovornima za njih.”

12 poglavlja našeg radnog lista dostupna su na web-stranici projekta, gdje se mogu besplatno preuzeti i koristiti. Preporučujemo Genially kao digitalni nastavni resurs koji se može koristiti samostalno.



<https://www.pedpilot.eu/>



<https://view.genially.com/6885f7076f6692a268885f03>

4. Organizacija slobodnog vremena – Tim bilding

Uvod

Tokom obuke nastavnici stižu praktična znanja o organizovanju programa slobodnog vremena u okviru međunarodnih mobilnosti, višednevnih izleta i stručnih praksi. Obuka se bavi mogućnostima strukturisanog i sadržajnog organizovanja slobodnog vremena, kao i ulogom timskih aktivnosti u jačanju kohezije grupe. Tokom treninga nastavnici upoznaju i isprobavaju različite metodološke ideje, igre, upitnike i praktične predloge, kako bi učenike mogli uključiti u planiranje i realizaciju programa. Cilj aktivnosti u slobodnom vremenu je jačanje odnosa među učesnicima, razvoj komunikacije i prihvatanje kulturnih razlika.

Ciljevi

Cilj jedinice je da pomogne nastavnicima u osmišljavanju slobodnog vremena tokom mobilnosti na svestan, iskustven i zajednički podsticajan način. Zajednički doživljaji, izazovi i zadaci stvaraju mogućnost za međusobno razumevanje i razvoj kulturne osetljivosti, što dugoročno poboljšava dinamiku grupe i povećava efikasnost programa. Pozitivna iskustva kroz timsko povezivanje pomažu učesnicima da budu otvoreniji za promene i lakše se prilagode novom okruženju.

1. Razvoj organizacionih i logističkih kompetencija
2. Emocionalna i motivaciona podrška učenicima i nastavnicima
3. Razvoj samospoznaje i poznavanja drugih
4. Razvoj komunikacijskih veština
5. Razvoj refleksivnog pristupa

Vreme predviđeno za nastavnu jedinicu

135–180 minuta

Ishodi učenja

Planiranje, organizovanje i evaluacija pedagoških procesa

- fleksibilno i kreativno upravljanje vremenom
- primena iskustvenih i aktivnih metoda rada
- refleksija o uticaju aktivnosti u slobodnom vremenu

Razvoj ličnosti učenika

- podrška emocionalnim i socijalnim kompetencijama
- razvoj samopouzdanja i samospoznaje učenika

Podrška razvoju učenika i školskih zajednica

- svesno oblikovanje dinamike grupe
- inkluzivan, saradnički pristup
- primena tehnika timskog povezivanja

Komunikacija i saradnja sa učenicima i partnerima u obrazovanju

- otvorena, empatična komunikacija
- razvoj kulturne osetljivosti i interkulturalne kompetencije

Stručna saradnja i komunikacija

- zajedničko planiranje programa sa kolegama i partnerima
- razmena iskustava i zajedničko promišljanje

Posvećenost i profesionalna odgovornost

- svesna briga o dobrobiti i razvoju učenika
- pozitivan, motivišući nastavnički stav

Nastavni materijal kroz praktične vežbe

I. Procena potreba

Alati za planiranje slobodnog vremena

1. zadatak

Asocijativna igra – „Šta ti prvo padne na pamet? – Zajednička mapa slobodnog vremena”

Cilj: Podsticanje razmišljanja učenika, istraživanje njihovih iskustava i preferencija u vezi sa provođenjem slobodnog vremena. Igra doprinosi razvoju socijalnih odnosa, samospoznaje i saradnje.

Potrebni materijali: veliki papir za pakovanje, post-it papirići, flomasteri
ili digitalna kolaborativna tabla, npr.:

Padlet – vizuelna, jednostavna površina za zajednički rad

Mentimeter – ankete, oblak reči, odgovori u realnom vremenu

Jamboard – jednostavna Google tabla

Opis:

Nastavnik zapisuje reč „slobodno vreme” u centar table (ili digitalno).

Učenici dodaju ključne reči: „Šta ti pada na pamet kada to čuješ?”

Nema tačnih ili pogrešnih odgovora. Sve ideje se skupljaju na jedno mesto.

Zatim nastavnik zajedno sa učenicima grupiše unete reči.

Moguća podela tema:

Aktivno (šetnja, planinarenje, putovanje, avantura park, biciklizam)

Opuštajuće (čitanje, spavanje, relaksacija)

Individualno (slušanje muzike, slikanje)

Zajedničko (društvene igre, vreme sa prijateljima, kuvanje)

Refleksija: Zašto su određene aktivnosti važne učenicima?

2. zadatak

Glasanje nalepnicama – „Koji program ti je najzanimljiviji?”

Cilj: Uključivanje učenika u planiranje zajedničkih aktivnosti, donošenje odluka i razvoj osećaja odgovornosti

Materijali: poster ili tabla sa različitim predlozima (slike + nazivi, npr. film klub, sport, kreativna radionica, muzika, šetnja, društvene igre, zajedničko kuanje)

Nalepnice (npr. 😊 „dopada mi se“, ☹ „ne zanima me“, ! „jako bih želeo/la“)

Online opcije: Slido, Mentimeter

Opis: Zadatak nastavnika: Pripremiti flipčart list sa jasno vidljivim predlozima programa (preporučljivo je koristiti slike kao ilustracije).

Prethodno razmisliti koje su aktivnosti realne u okviru školskih uslova (lokacija, vreme, trošak).

Pripremiti 3–4 nalepnice za svakog učenika (može sa različitim emotikonima, ako je cilj diferencirana procena).

Objasniti učenicima da oni sami mogu odlučiti koje zajedničke programe žele.

Kratko predstaviti ponuđene mogućnosti, a ako je potrebno, pojasniti ih (npr. pod kreativnom radionicom može da se podrazumeva crtanje, izrada maketa, slikanje).

Glasanje:

Svaki učenik dobije 3–4 nalepnice.

Zamolite ih da zalepe svoje nalepnice uz one programe koji su najviše privukli njihovu pažnju.

Ako se koriste jedinstvene nalepnice: računa se samo pozitivan izbor.

Ako se koriste nalepnice sa emotikonima, moguće je izraziti nijansirane stavove.

(npr. 😊 = dopada mi se, ☹ = ne interesuje me, ! = omiljena opcija)

Pedagog vodi glasanje:

Koji program je dobio najviše glasova?

Da li je bilo iznenađenja?

Koje vrste programa su bile najpopularnije?

Podstičite učenike da izraze svoje mišljenje:

- Zašto ste ovo izabrali?
- Ko bi voleo da učestvuje u organizaciji ovog programa?

Na osnovu 1–2 najpopularnije ideje može da započne zajedničko planiranje.

Učenici se mogu uključiti i u pripremu (preuzimanje zadataka, prikupljanje ideja, realizacija).

Pedagog može pokrenuti projektnu aktivnost oko izabrane temeljne aktivnosti (npr. planiranje izleta, izrada plakata za filmski klub).

Razvijane kompetencije:

Donošenje odluka, zajedničko promišljanje, preuzimanje odgovornosti, komunikacija i kultura dijaloga

3. zadatak

Mini upitnik „Kako se ti puniš energijom?”

Cilj: Podsticanje učenika da prepoznaju svoje navike i potrebe u slobodnom vremenu.

Nastavniku daje smernice za planiranje adekvatnih zajedničkih aktivnosti.

Fokus: samospoznaja, refleksija, saradnja, digitalna kompetencija (ako je digitalni upitnik).

Predlog pitanja:

Koje aktivnosti te najviše opuštaju?

Da li više voliš aktivne ili mirne aktivnosti?

Šta bi voleo/la da probaš, a još nisi?

Šta bi radio/la rado u grupi?

Online alati:

Mentimeter (Word Cloud, Multiple Choice)

Kahoot (anketa ili kviz)

Google Forms (klasični upitnik)

Offline varijanta: štampani upitnik za lično popunjavanje

Primer:

Upitnik: Preferencije za slobodno vreme

Ime (nije obavezno): _____

1. Koje tipove aktivnosti u slobodno vreme najviše voliš? (Označi 3 mogućnosti!)

- ☐ Aktivno kretanje (npr. šetnja, trčanje, sport)
- ☐ Kreativne aktivnosti (npr. crtanje, rukotvorine)
- ☐ Društvene igre
- ☐ Odmor, relaksacija (npr. čitanje, slušanje muzike)
- ☐ Izlet, boravak u prirodi

Drugo: _____

2. Da li radije provodiš slobodno vreme sam/a ili sa drugima?

- ☐ Samostalno
- ☐ U grupi
- ☐ I jedno i drugo

3. Koje trajanje programa ti najviše odgovara?

- ☐ Kratko (30 minuta – 1 sat)
- ☐ Srednje (1 – 3 sata)
- ☐ Duže (pola dana ili ceo dan)

4. Postoji li neka aktivnost u slobodno vreme koju bi rado isprobao/la?

.....

U skladu sa rezultatima upitnika, razgovarajte sa učesnicima u krugu ili u manjim grupama:

Koja aktivnost je bila najpopularnija?

Koje razlike su se javile u preferencijama?

Kako se ove različite potrebe mogu uskladiti u zajedničkim programima?
Napravite zajedničku listu najzanimljivijih i najviše podržanih aktivnosti koje bi grupa rado realizovala.

Opis: Izaberite oblik upitnika (digitalni ili papirni). Ako je digitalni, kreirajte pitanja na odabranom digitalnom alatu, npr. prvo pitanje na Mentimeter-u u obliku Word Cloud-a, drugo pitanje kao Multiple Choice, itd.

Razmislite unapred kako ćete obraditi odgovore: zajedničko prikazivanje, pojedinačne povratne informacije, grupno sumiranje?

Kao uvod, razgovarajte sa učenicima o sledećim pitanjima:

Šta za vas znači „punjenje baterija“?

Šta vas zaista opušta ili motiviše?

Objasnite da je cilj upitnika bolje upoznavanje sebe i drugih, što će pomoći planiranju budućih zajedničkih programa.

U digitalnoj verziji učenici popunjavaju upitnik na svojim uređajima. Nastavnik može u realnom vremenu prikazati rezultate (npr. Mentimeter reč-oblak, Kahoot! rezultati).

Vredi tematski sumirati odgovore:

Koje aktivnosti su se najčešće ponavljale?

Postoji li nešto što mnogi nisu probali, ali bi želeli da probaju?

Postoje li zajedničke tačke u odgovorima (npr. mnogi vole sport ili druženje)?

Preporučljivo je uključiti učenike u interpretaciju rezultata:

Da li je nekoga nešto iznenadilo?

Da li si pronašao/la odgovor sa kojim se poistovećuješ?

Koje od ovih aktivnosti bismo mogli da isprobamo zajedno?

Odgovori mogu pomoći u planiranju zajedničkih programa. Na primer, nakon prethodnih aktivnosti može se organizovati glasanje ili „brainstorming“ kako bi se utvrdilo koje programe bi grupa volela da realizuje sledeći put.

Na rezultate upitnika može se nadovezati dalja aktivnost usmerena na samospoznaju ili formiranje grupe.

Savet:

Koristite vizualizacije: reč-oblak, dijagram, ikone – to olakšava razumevanje i čini obradu rezultata zanimljivijom.

Digitalni alati:

Mentimeter: www.mentimeter.com

Kahoot!: www.kahoot.com

Google Forms: forms.google.com

II. Tematski predlozi programa

Upoznavanje, izgradnja tima

Tim building je više od jednostavne igre: to je svestan proces tokom kojeg se učesnici dublje upoznaju i stvara se poverljiva, otvorena atmosfera za deljenje mišljenja i iskustava. To podstiče razvoj saradničkih veština i doprinosi formiranju motivisanog, kohezivnog tima. Izaberite među sledećim igrama one koje se najbolje uklapaju u potrebe vaše grupe, kako biste zajedno stvorili prijatno i uspešno zajedničko iskustvo.

Sledeće igre su namenjene grupama u kojima se učesnici još ne poznaju dobro.

1. zadatak

Ime i pokret

Cilj: jačanje pamćenja imena, pažnje i neverbalne komunikacije, stvaranje opuštene atmosfere u grupi

Rekviziti: nije potrebno ništa, samo prostor za stajanje u krugu

Opis: Učesnici stoje u krugu. Prvi kaže svoje ime i doda jedan pokret (npr. skok, mahanje, naklon). Ostali zajedno ponove ime i pokret. Zatim sledi sledeća osoba, grupa ponavlja sve viđeno.

Napredna verzija: na kraju neko pokušava da reprodukuje ceo niz imena i pokreta.

Pedagoški savet: Ohrabrite igru i jednostavne pokrete – cilj je oslobađanje od napetosti.

2. zadatak

Brzo upoznavanje (Speed-meeting)

Cilj: brza povezanost, opušteno upoznavanje, razvijanje komunikacionih veština

Rekviziti: štoperica ili telefon

Opis: Učesnici rade u parovima. Nastavnik postavlja jedno pitanje (npr. Koja je tvoja omiljena hrana? Koju naviku smatraš zanimljivom kod sebe?). Svaki ima po 1 minut da odgovori, zatim se uloge menjaju. Posle 2 minuta svi menjaju partnere i pitanje.

Primer pitanja:

Gde bi otputovao/otputovala sada?

Šta prvo uradiš kada dođeš iz škole?

Da li imaš neki neobičan hobi?

Da li postoji predmet koji uvek носиš sa sobom?

Pedagoški savet: Možete koristiti kartice sa pitanjima. Naglasite da nema tačnih i netačnih odgovora.

3. zadatak

Igra zajedničkih tačaka

Cilj: jačanje osećaja zajedništva, prepoznavanje sličnosti, formiranje manjih podgrupa

Rekviziti: prostor za kretanje

Opis: Učesnici se ravnomerno rasporede po prostoru. Nastavnik daje uputstva:

„Napravite grupu od troje koji imaju brata ili sestru.”

„Pronađi dvojicu koji vole istu boju.”

„Nađi nekoga ko je rođen u istom mesecu kao ti.”

Učenici se kreću po prostoru i brzo traže one učesnike na koje se tvrdnja takođe odnosi.

Posle nekoliko minuta počinje novi krug sa novim uputstvom.

Teme mogu biti:

Vole sport / slatkiše / čitanje

Levoruki

Uvek doručkuju

Živeli su u inostranstvu

Pedagoški savet: Može se koristiti i kasnije, ako želite da skrenete pažnju na nove zajedničke tačke. Možete i da napravite fotografije nastajućih „mini-zajednica”.

4. zadatak

„Ja sam onaj/ona koji/koja...” – identitetska igra

Cilj: samoizražavanje, prihvatanje različitosti, jačanje empatije

Rekviziti: stolice u krugu

Opis: Učesnici sede u krugu. Prvi kaže:

„Ja sam onaj koji voli da pleše.”

„Ja sam ona koja se plaši pasa.”

„Ja sam onaj koji često kasni.”

Svi koji se prepoznaju – ustaju ili podignu ruku. Idemo dalje u krug.

Pedagoški savet: Vredi da na početku ohrabrite lagane, neutralne izjave. Kada grupa postane sigurnija, mogu da se pojave dublja ili ličnija „priznanja”. Za kraj možete pitati, na primer: Šta vas je iznenadilo? Da li ste imali osećaj da u nečemu niste sami?

5. zadatak

„Dođi da sediš pored mene ako...”

Cilj: povezivanje, pažnja, učenje imena i zajedničkih iskustava

Rekviziti: stolice u krugu (broj učesnika + jedna prazna)

Opis: Jedna stolica ostaje prazna. Osoba pored nje kaže:

„Dođi da sediš pored mene ako... voliš pse / juče si se puno smejao/la / voliš da pevaš...”

Svi na koje se odnosi – pokušavaju da sednu na slobodnu stolicu. Kreće dinamika i menjanje mesta.

Pedagoški savet: Započnite laganim temama, a zatim pređite na ličnije povezanosti.

6. zadatak

Tri istine i jedna laž

Cilj: razvijanje komunikacije, pažnje, kreativnog razmišljanja

Rekviziti: papir i olovka (opciono)

Opis: Svako smišlja 4 tvrdnje o sebi: 3 istine i 1 laž. Ostali pogađaju koja je laž. Posle toga može uslediti kratko objašnjenje.

Pedagoški savet: Ohrabrite zanimljive, ali uverljive „laži” – to pojačava doživljaj.

7. zadatak

Izgradnja poverenja

a) Kartice sa ličnim pitanjima

Cilj: produbljeno upoznavanje i razumevanje

Rekviziti: kartice s pitanjima

Primerska pitanja:

Na šta si ponosan/ponosna iz protekle godine?

Šta je nešto što malo ko zna o tebi?

Ko je najviše uticao na tebe?

Opis: U krugu, u parovima ili u malim grupama izvlače jednu kartu. Osoba koja je izvukla kartu deli svoj odgovor (na dobrovoljnoj bazi).

Ostali slušaju i ne komentarišu – ključ su poštovanje i osećaj sigurnosti.

b) Vođenje sa zatvorenim očima

Rekviziti: marama ili samo zatvorene oči, obeležen siguran put.

Opis: U parovima, jedan vodi drugog pažljivo i polako. Zatim zamena uloga, zajednička refleksija:

Kako je bilo verovati drugome?

Na šta si morao/morala da obratiš pažnju?

Pedagoški savet: Razgovor o tome šta su naučili o poverenju i jedni o drugima

8. zadatak

Saradnja

Cilj: Timski rad, kreativno rešavanje problema, komunikacija

a) Izgradnja tornja

Materijal: Čačkalice, plastelin, slamčice, novinski papir, lepak – bilo šta što je dostupno

Opis: U manjim grupama učenici rade na tome da izgrade najviši i najstabilniji toranj u zadatom vremenu (10–15 minuta). Na kraju igre grupe predstavljaju svoj toranj, meri se visina, a zatim sledi kratka refleksija o timskom radu.

b) Živa skulptura

Opis: U manjim grupama učenici treba da naprave „živu sliku” na određenu temu (npr. „tim”, „prijateljstvo”, „konflikt”). Grupa „zastane” u odabranoj pozi, a ostali tumače šta skulptura predstavlja.

Razgovor: Šta su videli? Šta je poruka? Kako su došli do poze?

9. zadatak

Zajedničke vrednosti – formiranje „kulture tima”

Cilj: Zajedničko definisanje pravila i vrednosti, jačanje osećaja odgovornosti i pripadnosti grupi.

a) Izrada „pravila tima”

Opis: U grupi se vodi “brainstorming”

Pitanja mogu biti:

Šta čini jednu grupu funkcionalnom?

Šta je potrebno da bismo se svi dobro osećali zajedno?

Nastavnik zapisuje predloge na flipčart ili digitalnu tablu.

Teme mogu uključivati: odlazak iz prostora, red, zajednički prostori, podele zadataka, osnovna pravila ponašanja.

Zatim se glasa o konačnoj listi pravila.

b) „Ustav tima”

Iz pravila se formira kratak, jasni dokument, može biti crtan, kolažni ili digitalan.

Svi članovi grupe ga potpisuju, čime preuzimaju obavezu saradnje i poštovanja zajedničkih načela.

Ovaj dokument pomaže u rešavanju kasnijih nesuglasica i doprinosi jasnosti u zajedničkom odlučivanju.

III. Programi za izgradnju zajednice i interkulturalno iskustvo

Cilj: predstavljanje aktivnosti na otvorenom, kulturnih i interaktivnih programa koji pomažu u: otkrivanju grada i lokalne kulture; interkulturalnom učenju; produbljivanju kohezije grupe; aktivnom uključivanju učesnika.

1. zadatak

Igra istraživanja grada (lov na blago, geocaching)

Cilj: Produbljivanje poznavanja okoline kroz igru, timski rad

Materijal: Mapa ili aplikacija (npr. Actionbound, Geocaching, ili sopstvena QR putanja), mobilni telefon, olovka, radni list. Nagrada na kraju (npr. bedž, čokolada, zahvalnica)

Opis: Organizatori unapred pripremaju rutu sa zadacima (npr. Pronađi plavu skulpturu) Učesnici se kreću u manjim timovima, prikupljaju fotografije ili odgovore. Na kraju sledi evaluacija i razgovor o iskustvu.

Pedagoški savet: Zatražite podršku od lokalne turističke kancelarije, muzeja, ili uključite lokalne mlade volontere.

2. zadatak

Dan lokalne kulture

Cilj: Razvijanje kulturne osjetljivosti, zajedništva i međusobnog učenja.

Opis: Učenici predstavljaju elemente svoje kulture (nošnja, muzika, ples, hrana).

Poseta lokalnom muzeju ili galeriji.

Tematske šetnje (npr. kroz istorijski deo grada).

Priprema interaktivnih „stanica” gde svaka država/škola ima svoj „kulturološki kutak”.

Izložba, degustacija, muzički i plesni nastupi.

3. zadatak

Zajedničko kuvanje – Veče ukusa i kultura / priprema lokalnog specijaliteta

Cilj: Zajedničko stvaranje, iskustvo kulturne raznolikosti.

Opis: Dogovor sa lokalnom partnerskom organizacijom koja pomaže u organizaciji kuvanja.

Manje grupe kuvaju prema unapred odabranim receptima, svaka grupa pravi svoj

specijalitet.

Potrebno je ranije nabaviti sastojke.

Obratiti pažnju na kuhinju, pribor i alergene.

Posle večere sledi opušten razgovor, druženje, slušanje muzike.

Primer: „Naučimo da razvijamo testo za široke rezance“ ili „Kuvajmo paprikaš, ali svaka zemlja dodaje svoju omiljenu aromu.“

Refleksija: Nakon svakog programa podstaknuti učenike na obradu doživljenog (npr. razgovorni krug, crtež, pisanje objave/posta).

4. zadatak

Učenje lokalnih plesova

Cilj: Pokretni doživljaj, kulturna integracija

Opis: Potražite lokalno plesno udruženje, folklorni ansambl ili moderni plesni studio.

Učesnici mogu da nauče kratku koreografiju.

Može se organizovati i flashmob na glavnom gradskom trgu!

5. zadatak

Foto-lov / selfie tura

Cilj: Razigrano upoznavanje znamenitosti grada

Opis: Prema unapred pripremljenom spisku potrebno je fotografisati određene lokacije (npr. „skulptura koja prikazuje životinju“, „most“, „stara ulična tabla“).

Fotografije se mogu zajednički pogledati tokom kratke prezentacije / projekcije.

Preporuka aplikacija: Goosechase, Scavify (sa interaktivnim zadacima)

6. zadatak

Culture Night (Noć kultura)

Cilj: Upoznavanje raznih kultura, tradicija i identiteta .

Mogući sadržaji:

Mini prezentacije (škola, grad, poznate ličnosti)

Degustacije, slike, muzika

Zanimljivi kvizovi, interaktivne igre

Pedagoški savet: Ovo može biti i završno veče projekta ili razmene, kada se mogu podeliti zahvalnice, sertifikati ili simbolični pokloni.

7. zadatak

Poseta lokalnoj organizaciji

Cilj: Socijalna osetljivost, aktivno građanstvo

Predlozi partnera:

Civilne organizacije (npr. azil za životinje, ekološko udruženje)

Kulturni centri, domovi kulture

Kancelarije za mlade, centri za integraciju

Pedagoški savet: Vredi organizovati i razgovor, npr. sa lokalnim volonterima.

8. zadatak

Ručni rad / kreativna radionica

Cilj: Kreativnost i doživljavanje lokalne kulture kroz praktičan rad.

Ideje:

Oslikavanje keramike, nizanje perli, filcanje vune, narodni / tradicionalni motivi

Moguće je uključiti i lokalnog zanatliju kao voditelja radionice.

Pomoćni materijali

1. Zajedničko igranje, razvoj socijalnih kompetencija

Szekszárdi Júlia: Kooperativno učenje – teorija i praksa. Oktatási Kutató és Fejlesztő Intézet

<https://ofi.hu>

Osnove Gordon-metoda: Nauči me kako da to uradim! (Razvoj odnosa, „ja-poruke”)

Priručnik: Igra u grupi – Vodič za razvoj grupne dinamike kroz igru (Gondolat Kiadó)

Online alati:

Zajedničke igre za izgradnju grupe za decu

<https://www.youtube.com/watch?v=73qJtSdXR8Y>

<https://www.playmeo.com/>

<https://youtu.be/Myf2CUx9E60>

<https://youtu.be/pa1A61vdr8g>

2. Interkulturalno učenje i senzibilizacija

Compass – Priručnik za obrazovanje o ljudskim pravima sa mladima (Savjet Evrope)

<https://www.coe.int/en/web/compass>

3. Istraživanje grada, neformalno učenje

Actionbound – alat za izradu gradskih „potraga za blagom”

<https://en.actionbound.com/>

Međunarodni geocaching portal:

<https://www.geocaching.com/>

Interaktivne igre za mobilne uređaje (npr. šetnja sa QR-kodovima):

<https://learningapps.org>

4. Učešće i donošenje odluka (glasanje, izbor vrednosti)

Padlet – prikupljanje ideja, reči, slika i linkova na jednom mestu

<https://padlet.com>

Mentimeter – interaktivni upitnici, ankete, reč oblaci

<https://www.mentimeter.com>

Kahoot

<https://kahoot.com>

5. Gastronomija i zajedničko kuanje – edukativni pristup

Taste of Culture – metodološki priručnik (IFSA) – upoznavanje kultura kroz gastronomiju

<https://www.ifsa-network.org>

EUNIC projekat: Hrana i interkulturalni dijalog

<https://eunicglobal.eu/>

<https://foodcorps.org/10-tips-for-a-successful-cooking-class/>

<https://www.iborghidelleduevalli.it/en/dettaglio-offerta/-/dettaglio/cooking-class-with-nonna-marcella> 5176 service

6. Učenička aktivnost, refleksivna obrada

<https://mersz.hu/falus-szucs-a-didaktika-kezikonyve//>

REFLECT-toolkit: Reflective Learning Toolkit for Youth Work

Youthpass i dnevnik učenja: za evaluaciju interkulturalnih projekata

<https://www.youthpass.eu>

Szivák Judit (2014). Reflektivne teorije, refleksivne prakse, ELTE ISBN 978-963-284-482

Chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgglefindmkaj/<https://www.eltereader.hu/media/2016/05/Szivak-READER.pdf>

Priručnik za iskustveno učenje – (Evropski omladinski centar, Mobilitás, SALTO)

<https://www.mobilitas.hu>

Mađarsko udruženje za dramsku pedagogiju

<http://drama.hu>

Kontrolni zadatak

1. zadatak

- Šta ste novo naučili i šta biste sigurno želeli da isprobate kod kuće, nakon izleta, sa sopstvenim odeljenjem?
- Kakve tipove učenika / učeničkih grupa smatrate „teže uključivim“ i zašto?
- Koja vam se igra upoznavanja / tim building igra najviše dopala među navedenim tematskim predlozima? Navedite četiri igre iz pomenutih!
- Koje biste igre primenili za izgradnju poverenja? Navedite dve igre!
- Kojom biste igrom razvijali saradnju u grupi?
- Navedite koje zadatke je moguće koristiti za organizovanje aktivnosti usmerenih na izgradnju zajednice i interkulturalno iskustvo!

2. zadatak Refleksija na metodski materijal – evaluacija 3 tehnike

Popunite sledeću tabelu:

Metod	Šta vam se dopalo?	Gde biste to koristili?	Koju poteškoću vidite?
Igra asocijacija			
Glasanje pomoću nalepnica			
Mini upitnik			

Izvori

<https://www.halo.hu/index.php/kiskozossegek/segedanyagok/jatekok/csapatepito-jatekok>

https://youtu.be/u2o_gr0CDv8

<https://kreativprogramok.hu/vicces-csapatepito-jatekok/>

<https://digital.batortabor.org/csarnok/csapatepito-osztalykirandulas/>

<http://www.tanuljmaskepp.hu/csapatepito-jatekok/>

<https://kristalyhotelajka.hu/legjobb-csapatepito-jatekok.html>

<https://www.researchgate.net/publication/338986901> Interkulturalis erzekenyites form
alis keretek kozott 1 Tompos Aniko Ablonczyne Mihalyka Livia Szechenyi Istvan Egyete
m Gyor

https://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/felnottkori_tanulas/informlis_tanuls.html

<https://www.cookinumbria.it/>

<https://www.vinigoretti.com/en/cooking-class/>

<https://mersz.hu/falus-szucs-a-didaktika-kezikonyve//>