



Pregled kursa za obuku trenera

(Osnovni nivo)

GERMAN
DEVELOPMENT
COOPERATION
SPORT FOR
DEVELOPMENT

IMPRINT

Objavljeno od strane

Deutsche Gesellschaft für
Internationale Zusammenarbeit (GIZ-a) GmbH

Sedišta

Bonn i Eschborn, Nemačka

„Sektorski program Sport za razvoj”

Antonija Grubišića br. 5

1000 Skoplje

Republika Severna Makedonija

Telefon +389 (0) 2 3103 564

Faks +389 (0) 2 3109 586

www.giz.de/en/worldwide/42673.html

Datum

Oktobar 2020 godine

Štampa

Polyesterday Digital Imaging

Skoplje, Severna Makedonija

Dizajn i ilustracije

Anastasija Veličkovska

Izvori fotografija

GIZ

Lokalna mreža Fushe Kosove

Autori

Dr.Dirk Steinbach, SPIN Sportske inovacije - Bonn, (GER)

Dina Klingmann, GIZ - Bonn, (GER)

Afrim Iljazi, GIZ - Skoplje, (MKD)

Monika Veljanoska, GIZ - Skoplje, (MKD)

Jasmina Lupevska, GIZ - Skoplje, (MKD)

U ime

Nemačkog saveznog ministarstva za ekonomsku saradnju
I razvoj (BMZ)

SADRŽAJ

UVOD 01

CILJNE GRUPE.....	02
STRUKTURA OBUKE.....	04
OTVARANJE - ZAGREVANJE I UPOZNAVANJE.....	06
NASTAVNA JEDINICA 1 - SPORT ZA RAZVOJ	08
NASTAVNA JEDINICA 2 - BAVLJENJE SPORTOM SA SVRHOM	10
NASTAVNA JEDINICA 3 - SVI SE MOGU PRIKLJUČITI	14
NASTAVNA JEDINICA 4 - AKTIVNO UČENJE	18
NASTAVNA JEDINICA 5 - TRENERI I NASTAVNICI U SPORTU ZA RAZVOJ	22
ZATVARANJE - ŠTA SMO NAUČILI.....	24

ANEKS: 26

1. ZAGREVANJE I UPOZNAVANJE	26
2. BAVLJENJE SPORTOM SA SVRHOM	30
3. KONTROLNA LISTA PREPREKA	46
4. SVI SE MOGU PRIKLJUČITI	48
5A. SPEKTAR INKLUZIJE	54
5B. METODA ADAPTACIJE KORAKA.....	55
6A. AKTIVNO UČENJE	56
6B. AKTIVNO UČENJE	60
6C. AKTIVNO UČENJE	63
7. UOKVIRIVANJE/POSTAVLJANJE REFLEKSIJE	64
8. PROCES REFLEKSIJE	66
9. FORUM POZORIŠTE	68
10. ULOGA I ODGOVORNOSTI S4D-TRENERA.....	70



german
cooperation
DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

Implemented by

giz
Deutsche Gesellschaft
für Internationale
Zusammenarbeit

UVOD

U ime Federalnog ministarstva za ekonomsku saradnju i razvoj (BMZ) GIZ sprovodi Sektorski program u vezi sporta za razvoj još od 2013 godine. Pored svojih savetodavnih usluga za BMZ, program ima operativni mandat za sprovođenje sportskih pedagoških mera zajedno sa partnerskim zemljama. Prema Evropskoj Uniji, najvažnije pitanje za zapadnog Balkana je rešavanje reformi u području vladavine prava, fundamentalnih prava i dobrog upravljanja, kao i zajednički rad na pomirenju i dobrosusedskim odnosima.

Socijalna uključenost kroz sport u regionu Balkana regionalna je komponenta sektorskog programa „Sporta za razvoj” koji se sprovodi u saradnji sa partnerima iz Albanije (ALB), Bosne i Hercegovine (BIH), Kosova (KOS), Severne Makedonije (MKD)) i Srbije (SER). Projekt je pokrenut u 2017/2018 godini s ciljem da se sport i fizička aktivnost koriste kao alat za socijalno uključivanje marginalizovanih i ranjivih grupa. Od 2017 godine više od 700 lokalnih stručnjaka iz sportskog, obrazovnog i socijalnog sektora upoznato je sa konceptom „sporta za razvoj“ tokom početne faze programa.

Kako bi se povećao opseg projekta, lokalni instruktori su obučeni da prenesu koncept „sporta za razvoj“ (S4D) sportskim trenerima, nastavnicima, omladinskim i socijalnim radnicima koji zauzvrat mogu da primenjuju i promovišu ovaj pristup unutar sopstvenog okruženja i lokalne zajednice.

Sledeći uvod je pripremljen tokom obuke S4D instruktora 2019 godine u zajedničkom naporu stručnjaka za sport i uz razvojnu saradnju 28 lokalnih instruktora iz Brčko Distrikta (BIH), Fier-a (ALB), Kosovo Polje (KOS), Krive Palanke (MKD)) i Novog Beograda (SER).

S4D-INSTRUKTORI SPORTA ZA RAZVOJ (VI)

Kao S4D-instruktor sporta za razvoj, vi ste glavna ciljna grupa ovog priručnika. Prošli ste posebnu obuku „sporta za razvoj“ od strane nemačke organizacije za saradnju i njenih partnera, a pristup koristite kao praktično sredstvo u sopstvenom radu sa decom i mladima. Kao S4D instruktor možda ćete hteti da upoznate i druge osobe koje rade sa decom i mladima u vašoj lokalnoj zajednici sa konceptom „sporta za razvoj“. Ovaj priručnik je zamišljen kao smernica o tome kako isporučiti osnovni kurs obuke „sporta za razvoj“.

UČITELJI, SPORTSKI TRENERI I SOCIJALNI RADNICI (VAŠA CILJNA GRUPA)

Svako ko redovno radi sa decom i omladinom u sportu, obrazovanju ili u socijalnom sektoru mogao bi biti zainteresovan za upotrebu S4D-a kao specifičnog ili komplementarnog alata u svom profesionalnom polju, pa bi na taj način mogao da deluje kao S4D-trener. Lokalni treneri sportskih klubova, učitelji osnovnih i srednjih škola, kao i omladinski i socijalni radnici bili bi tipični predstavnici ove grupe. Potencijalni S4D trener ne mora nužno da bude profesionalni sportski trener ili nastavnik fizičkog vaspitanja (PE). Međutim, oni bi barem trebalo da budu spremni da sami učestvuju u sportu i fizičkoj aktivnosti i možda da ujedno imaju neko osnovno iskustvo u organizaciji i realizaciji igara i fizičkih aktivnosti sa grupama. Ovi potencijalni S4D treneri biće polaznici VAŠIH uvodnih obuka.

DECA I MLADI (KONAČNA CILJNA GRUPA)

Deca i mladi su generalno primarna ciljna grupa predviđenih aktivnosti ‘sporta za razvoj’. Poseban fokus je na mladim ljudima kojima pretila socijalna isključenost. To uključuje, na primer, decu i mlade iz etničkih manjina, mlade ljude iz siromašnijih ruralnih područja, kao i mlade žene i devojke. Pristup je već pokazao da može da doprinese boljem uključivanju mladih i dece iz ranjivih grupa u njihove lokalne zajednice.

STRATEŠKI CILJEVI

Predložena obuka ne tvrdi da učesnicima pruža sveobuhvatno razumevanje „sporta za razvoj“ i njegovih temeljnih teorija i metodologije. Umesto toga, učesnicima treba da omogući primarnu ideju o pristupu i da im pruži nekoliko praktičnih primera koje mogu odmah da primene u praksi u svojim okruženjima i lokalnim zajednicama. Dublje razumevanje se tada može preneti kao deo jednog ili više naknadno održanih dodatnih obuka. Kao srednjoročni i dugoročni cilj, implementacija S4D kurseva na osnovnom nivou sa pratećim dopunskim obukama pomoći će daljem proširivanju pristupa, privlačenju i obuci većeg broja S4D trenera, koji sprovode aktivnosti u svojim zajednicama pritom pozitivno utičući na razvoj mladih.

OPŠTI CILJEVI UČENJA

U ograničenom opsegu trodnevne obuke, treba da se postignu sledeći ciljevi učenja:
Učesnici / Predstojeći S4D treneri ...

- Da razumeju generalnu ideju „sporta za razvoj“ i da otkriju kako se ova metodologija povezuje i razlikuje od ostalih pristupa sportu;
- Da nauče da su sport i igra fleksibilni alati koji se mogu koristiti na različite načine za promovisanje ličnog i društvenog razvoja i doprinosu socijalnoj uključenosti i koheziji;
- Da identifikuju razne male igre i da shvate kako se ove igre mogu koristiti za postizanje određenih ishoda učenja (npr. kakvu biste igru mogli da igrate za promociju komunikacijskih veština);
- Da nauče da je „sport za razvoj“ namenjen uključivanju, umesto selektivnosti;
- Da upoznaju različite pristupe i tehnike za organizovanje otvorenijeg i sveobuhvatnijeg sporta tako da bi svi mogli da učestvuju;
- Da shvate da sport takođe može dati važan doprinos učenju različitih predmeta i tema;
- Da nauče kako da izmisle zanimljivu priču oko igre kako bi se stvorile tačke za diskusiju i refleksiju, kao i pokrenuti učenje i prenos znanja kroz igru;
- Da postanu svesni da biti trener u „sportu za razvoj“ takođe podrazumeva biti uzor deci i mladima na terenu i van njega;
- Da shvate da se neko može suočiti sa teškim situacijama i da u nekim slučajevima trener sporta za razvoj mora da angažuje stručnjake iz drugih sektora (npr. psihologa ili socijalnog radnika).



STRUKTURA OBUKE

Obuka će pratiti jednostavnu strukturu kursa i sastojće se od 5 jedinica za učenje. Jedinica 1 zamišljena je kao teorijski ulaz koji se može predstaviti u učionici ili u prostoriji namenjenoj za seminare. Jedinice 2-5 su uglavnom praktične i mogu se isporučiti na bilo kojem osnovnom sportskom terenu u zatvorenom ili na otvorenom prostoru.



1. Sport za razvoj - Uvod u teoriju

Prva lekcija će upoznati učesnike sa osnovama Sporta za razvoj i kako se povezuje i razlikuje od ostalih pristupa sportu.



2. Igrati sport sa ciljom Male Igre

Druga lekcija će upoznati učenike sa idejom da koriste sport i male igre kao alat za postizanje širokog spektra ciljeva.



3. Svako može da se prikluči Inkluzivna sportska praksa

3 lekcija će vam pokazati da sport može biti otvoreniji i inkluzivniji kreiranjem prave percepcije i modifikacija pravila i okvirnih uslova.



4. Aktivno učenje Refleksija i transfer SZR iskustva

4 lekcija opisace vam kako da podstaknete procese učenja i olakšate transfer učenja zasnovanom na sportu u druga područja života.



Lekcija 5-Treneri i Nastavnici u Sportu za razvoj - Definisanje njihove uloge

5 lekcija će omogućiti učesnicima da shvate i definišu njihovu ulogu Trenera i Nastavnika u Sportu za razvoj.

VREMENSKI OKVIR

- Vremenski okvir obuke osmišljen je za 3 dana, uključujući dovoljno vremena za pauze i razmenu iskustva između polaznika.
- Ukupan iznos potrebnog vremena je oko 15 sati. Zavisno od broja aktivnosti koje se sprovode i koliko je vremena planirano za diskusiju i razmenu iskustva, obuka se može organizovati da traje i kraće ili duže od 2-3 sata.
- U principu, pojedinačne nastavne jedinice trebalo bi da budu predstavljene predloženim redosledom. Tačan raspored, međutim, trebalo bi da se zasniva na odgovarajućim lokalnim zahtevima. Tabela u nastavku daje pregled približnog trajanja pojedinih jedinica i daje predlog kako se te nastavne jedinice mogu rasporediti kroz trodnevnu obuku.

45-60 min	Otvaranje	Zagrevanje i upoznavanje
45-90 min	Modul 1	Sport za razvoj - teorijska osnova
120-180 min	Modul 2	Bavljenje sportom sa svrhom - Male igre
180-240 min	Modul 3	Svi se mogu priključiti - Inkluzivne sportske prakse
180-240 min	Modul 4	Aktivno učenje - Pregled iskustva S4D učenja
90-120 min	Modul 5	Treneri i nastavnici u sportu za razvoj - Definisane njihove uloge
45-60 min	Zatvaranje	Šta smo naučili i kako se to može primeniti u praksi?

1 DAN

Otvaranje
Modul 1
Modul 2



2 DAN

Modul 3
Modul 4a
Modul 4b



3 DAN

Modul 4c
Modul 5
Zatvaranje

OTVARANJE (45-60 MIN)

ZAGREVANJE I UPOZNAVANJE



Specifični ciljevi učenja:

- Cilj aktivnog otvaranja seminara je pripremiti polaznike za seminar kako fizički tako i mentalno.
- Iako se čini da je početak u učionici praktičniji, predlažemo da ne započnete sa teoretskim uvodom, već da obuku započnete sa 45-60 minuta zabavnih aktivnosti na samom terenu.
- Učesnici će se upoznati i steći prvi utisak o tome kako se sport i igra mogu iskoristiti kao instrument u druge svrhe učenja, poput međusobnog upoznavanja, izgradnje tima ili efikasne komunikacije.



Predložene aktivnosti Aneks 1

Predstavite jednu ili više sledećih aktivnosti unutar vaše uvodne sesije. Ove aktivnosti će vam pomoći u aktiviranju grupe i međusobnom upoznavanju. Takođe, trebalo bi da i Vi aktivno učestvujete u tim igrama i da se pobrinete da igre budu zabavne za sve. Ako želite interaktivniji početak vašeg seminara kao i dovoljno vremena, možete da dodate i krug takozvanog „ludog fudbala“ (npr. Izmišljati nova pravila na svakih 2-3 minuta).

A1

Upoznavanje i pozdravljanje

A2

Glava ili pismo

A3

Julija kaže

A4

Živa statistika



Aspekte koje treba uzeti u obzir

(za uvod i razmatranje ove nastavne jedinice)

- Pozdravite svoje učesnike i recite im da su prve aktivnosti namenjene međusobnom upoznavanju.
- Obavestite ih da ove aktivnosti ne zahtevaju nikakve posebne veštine, ali da što otvorenije svi učestvuju, to bolji će biti postignuti rezultati.
- Objasnite da je u ovom uvodu već ilustrovan jedan princip „sporta za razvoj“, naime ideja da se sport i igra koriste kao alat za postizanje drugih ciljeva učenja, poput međusobnog upoznavanja, izgradnje tima ili efikasne komunikacije.
- U ovoj fazi vaše obuke, neka refleksija bude kratka i jednostavna. Fokusirajte se na iskustva i očekivanja učesnika u vezi sa sportom kao alatom za socijalno uključivanje i razvoj. Pitajte na primer:
 - *Da li se svi osećaju udodno za sada?*
 - *Kakva su vaša očekivanja od ove obuke?*
 - *Da li već koristite sport i igre kao obrazovni alat u svojim grupama ili na časovima?*



NASTAVNA JEDINICA 1 (45-90 MIN)

SPORT ZA RAZVOJ TEORIJSKA OSNOVA



Specifični ciljevi učenja:

- Teorijski uvod pomoći će učesnicima da shvate opštu ideju koja stoji iza 'sporta za razvoj'. Presentacija će predstaviti relevantnu terminologiju i objasniti kako se ova metodologija povezuje sa i na koji način se razlikuje od ostalih pristupa sportu.
- Prvo i najvažnije, učesnici treba da shvate da su sport i igra fleksibilni alati koji se mogu koristiti na različite načine za promociju ličnog i društvenog razvoja i da doprinose socijalnoj inkluziji i koheziji.



Predložene aktivnosti

Predstavite priloženu Power Point prezentaciju o „Teorijskom konceptu„ sporta za razvoj “svojim učesnicima i moderirajte razmenu i diskusiju nakon toga. Pripremili smo kratku i dugu verziju uvodne prezentacije. Možete predstaviti kratku verziju polaznicima i istovremeno koristiti dugu verziju kao izvor informacija lično za sebe ili možete predstaviti dugu verziju direktno svojim učesnicima.



Prezentacija
„Teorijski koncept-sporta za razvoj“



Aspekte koje treba uzeti u obzir

(za uvod i razmatranje ove nastavne jedinice)

- Pitajte svoje polaznike da li su upoznati s ciljevima održivog razvoja Ujedinjenih nacija (SDG) i koliko već znaju o konceptu „sporta za razvoj“.
- Objasnite svojim učesnicima da je ideja o korišćenju „sporta za razvoj“ danas široko rasprostranjena i da se taj koncept koristi globalno. Međutim, važno je znati da ne postoji jedna standardna metoda, već širi spektar povezanih koncepta pod istim naslovom.
- Takođe zamolite učesnike da obrate pažnju na moguće sličnosti i razlike između sopstvenih nastavnih koncepta i metodologije „sporta za razvoj“.
- Nakon prezentacije omogućite učesnicima vreme da postavljaju pitanja i da razmenjuju svoje ideje. Tražite primere:
 - *Da li svi imaju osnovnu predstavu o tome šta je ‘sport za razvoj’ i po čemu se razlikuje od ostalih pristupa sportu?*
 - *Da li je nešto posebno u prezentaciji privuklo vašu pažnju?*
 - *Postoje li sličnosti između metodologije „sporta za razvoj“ i metoda obuke i predavanja koje već sami koristite?*
 - *Postoji li nešto o pristupu da ustvari niste dobro razumeli?*

NASTAVNA JEDINICA 2 (120-180 MIN)

BAVLJENJE SPORTOM SA SVRHOM MALE IGRE



Specifični ciljevi učenja:

- Male igre su jednostavne, razigrane aktivnosti koje se mogu koristiti za stvaranje širokog spektra mogućnosti učenja. Vaši učesnici trebalo bi da upoznaju razne male igre i da razumeju kako se te igre mogu iskoristiti za postizanje određenih ishoda učenja (npr. Kakvu biste igru mogli da igrate za promociju timskog rada ili učinkovite komunikacije).
- Postoje doslovno stotine različitih malih igara, a većina njih su samo varijacije nekoliko opštih koncepta igranja. To uključuje, na primer, bežanje i hvatanje drugih igrača; skrivanje i pronalaženje jedno drugog; ili pokušaj da pobedite drugu ekipu u štafeti. Međutim, jednostavnim izmenama pravila ili umotavanjem igre u malu priču možete da kreirate beskonačan broj novih igara od datih osnovnih oblika.
- Učesnici bi trebalo da shvate da ne postoji ispravan ili pogrešan način igranja određene igre, ali da bi trebalo da ove igre koristite na targetiran način.



Predložene aktivnosti Aneks 2

Iz mnogobrojnih malih igara odabrali smo nekoliko primera koji podržavaju učenje veština i kompetencija koje su posebno važne za socijalnu interakciju i socijalnu koheziju, a to su komunikacija, poverenje i saradnja.

Zavisno od lokalnog okruženja i dostupnosti vremena i prostora, odaberite nekoliko iz svake kategorije.

Male igre za razvijanje efikasne komunikacije

A5

Idi i pitaj arhitektu

A6

Broj do 10

A7

Slepa zmija

A8

Ja sam tvoje ogledalo



Male igre za razvijanje poverenja i odgovornosti

A9

Palme na vetru

A10

Osloni se na mene

Male igre za razvoj saradnje i timskog rada

A11

Mreža hobotnice

A12

Ljudski čvor

A13

Iks-oks

A14

*Odneti bananu,
majmuna i tigra
na ostrvo*

A15

Pomoćna lopta

A16

Lopta u završnoj zoni

A17

Paukova mreža





Aspekte koje treba uzeti u obzir

(za uvod i razmatranje ove nastavne jedinice)

- Zamolite svoje učesnike da se prvo koncentrišu na pravila igre (kako se igra, koji je najbolji način za objašnjenje i organizaciju igre?).
- Zatim, u drugom koraku, zamolite ih da potraže potencijalne mogućnosti učenja u ovim igrama (koja se osećanja ili emocije pokreću, kako se igrači ponašaju ili komuniciraju, postoje li analogije sa drugim područjima života itd.?).
- Na kraju ove nastavne jedinice razvijte diskusiju u smislu, da li im je postalo jasno, kako se male igre mogu iskoristiti kao pedagoški alat za inkluziju, učenje i razvoj?
- Pitajte učesnike da li već koriste igre na času na sličan način. Koja je njihova omiljena igra? Šta se pokazalo da strašno dobro funkcioniše?
- Ukažite učesnicima da je proces refleksije nakon ovih igara važan deo koncepta, o kojem će se detaljnije razgovarati kasnije.
- Nakon odabranih igara ili na kraju cele jedinice osvrnite se na aktivnosti sa svojim učesnicima i pitajte ih šta su opazili. Pitajte ih na primer:
 - *Da li ste primetili nešto konkretno u nekoj od igara što bi moglo pokrenuti iskustvo učenja?*
 - *Šta se dogodilo tokom igre?*
 - *Na koji način biste o tome razgovarali sa svojim učenicima ili sportistima?*
 - *Koja bi to bila lekcija za učenike ili sportiste?*
 - *Kakav bi bio transfer u druga područja života (npr. Porodica, škola, posao ...)?*

NASTAVNA JEDINICA 3 (180-240 MIN)

SVI SE MOGU PRIKLJUČITI INKLUZIVNA SPORTSKA PRAKSA




Specifični ciljevi učenja:

- Učesnici mora da shvate da je „sport za razvoj“ zamišljen kao inkluzivan, a ne kao selektivan.
- Trebalo bi da im se podigne svest kako bi redovno proveravali dali su njihovi sportski programi ili časovi fizičkog vaspitanja otvoreni, dostupni i inkluzivni za svu decu i omladinu unutar njihove ciljne grupe.
- Trebalo bi da se upoznaju sa različitim pristupima i tehnikama kako organizovati sport na način koji ga čini otvorenijim i sveobuhvatnijim, tako da svi mogu da učestvuju.
- Učesnici bi takođe trebalo da budu svesni o tome da li je ponuda otvorena i inkluzivna na dva nivoa, organizacijskom i pedagoškom nivou.



Aspekte koje treba uzeti u obzir

(for the introduction of this learning unit)

- Započnite ovo Poglavlje ukazujući učesnicima da svoje sportske aktivnosti mogu učiniti otvorenijim i inkluzivnijim obraćajući pažnju na ono što se događa na terenu i van njega.
- Zavisno od lokalnog konteksta, mnogi faktori mogu otežati ciljnoj grupi učešće u sportu i fizičkim aktivnostima. Predstavite učesnicima „listu prepreka“ i razgovarajte o tipičnim preprekama za bavljenje sportom i o tome koja mogu biti jednostavna praktična rešenja za njihovo prevazilaženje.  **Aneks 3**
- Zatim, u drugom delu ovog Poglavlja sprovedite četiri dole opisane aktivnosti povezane sa fudbalom. Pomozite svojim učesnicima da ih povežu sa različitim pristupima inkluzivnog spektra.

Van terena

(Organizaciona i praktična razmatranja)

LISTA SMETNJI

- DRUŠTVENE NORME
- INFORMACIJE
- TRANSPORT
- PRISTUPAČNOST
- BEZBEDNOST
- IZDACI
- OPREMA
- ???



Na terenu
(Pedagoška razmatranja ➔ spektar inkluzije)



Predložene aktivnosti ➔ Aneks 4

A18

Zagrevanje na fudbalskom terenu

A19.1

5 na 2

A19.2


Obuka tehničkih veština


A20

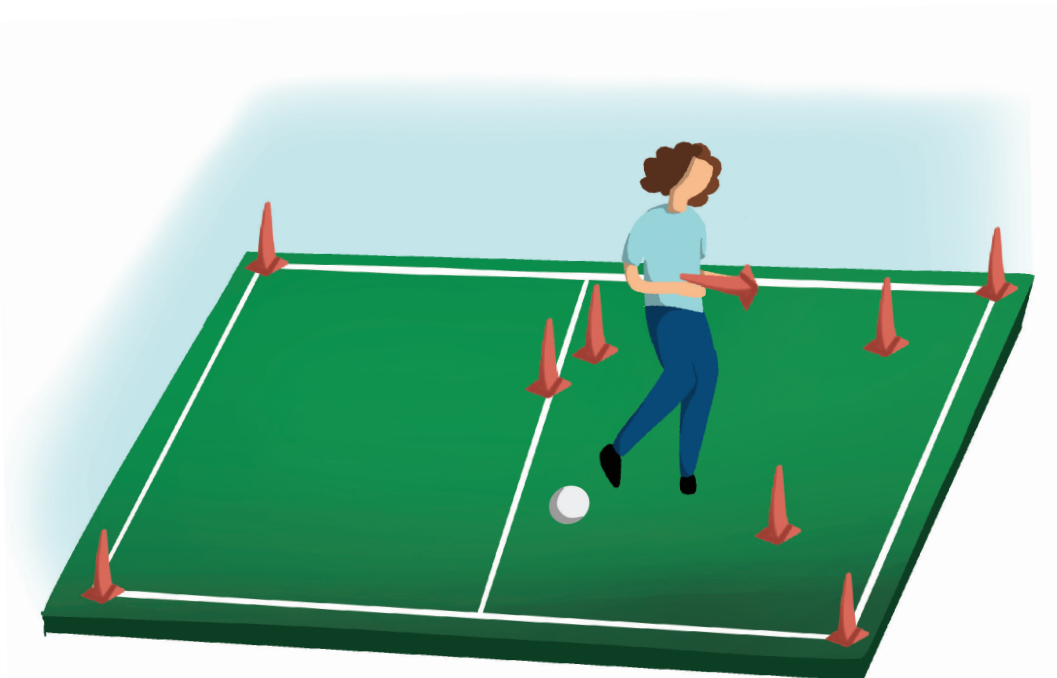
Fudbal na dva paralelna terena

A21

Fudbal u sedećem položaju

Pre nego započnete sa aktivnostima, ukratko objasnite „Spektar inkluzije“  **Aneks 5a**

- „Spektar inkluzije“ je pristup usmeren na aktivnost podsticanja inkluzije kod ljudi koji poseduju sve sposobnosti potrebne za fizičku aktivnost.
- Omogućava trenerima i nastavnicima različite metode kako bi se podržala inkluzija. Različitim sprovođenjem aktivnosti moguće je harmonizovati različite potrebe unutar grupe i pomoći da se maksimizira potencijal svih učesnika.
- Osnovni princip spektra inkluzije je da se inkluzija može postići promenom okruženja aktivnosti ili načina na koji je aktivnost predstavljena. To znači da svako može da učestvuje na način koji mu predstavlja izazov i na način koji priznaje njegove sposobnosti u društvenom kontekstu.
- Model proizlazi iz prilagođene pozadine fizičke aktivnosti (tj. Cilja uključivanja osoba sa invaliditetom), ali princip se može transformisati i koristiti kao alat za inkluziju u sport uopšte. (Izvor: Drugačiji baš kao i ti)¹
- Model razlikuje 4 nivoa uključivanja: (1) otvoreno (2) modifikovano (3) paralelno i (4) odvojeno.
- Alat STEP je dodatni alat koji se uglavnom koristi kao deo modifikovanog pristupa u spektru inkluzije. Alat STEP pruža smernice o tome kako da se aktivnost modifikuje na odgovarajućem nivou  **Aneks 5b**



¹ Međunarodna federacija Crvenog krsta i društva Crvenog polumeseca (2015)



Aspekte koje treba uzeti u obzir

(za razmatranje predloženih aktivnosti)

- Nakon **zagrevanja u fudbalu na terenu**, obavestite vaše učesnike da je ova aktivnost primer za „**OTVORENI**“ pristup:
Učesnici se angažuju na osnovu onoga što svako može da učini sa malo ili nimalo potrebnih modifikacija. Na primer, za vreme sesije zagrevanja ili odmora/oporavka, svaki igrač može lako da pronađe nivo učešća koji mu odgovara.
- Nakon **Obuke 5 naspram 2 i obuke tehničkih veština** obavestite svoje učesnike da je ova aktivnost primer „**ODVOJENOG**“ pristupa:
Na ovom nivou inkluzije, neki pojedinci ili grupe rade odvojeno određeni vremenski period pre nego što se pridruže celoj grupi. Ovo može biti efikasnije za igrača da razvije veštine potrebne za potpuno učešće u kraćem vremenskom periodu. Ovu metodu ne treba koristiti prečesto, ali može pomoći da se brzo uključe novi igrači ili igrači kojima treba malo dodatne podrške.
- Nakon **Fudbala na dva paralelna terena** obavestite vaše učesnike, da je ova aktivnost primer za „**PARALELNI**“ pristup:
U ovom okruženju, učesnici su grupisani prema preferencijama i sposobnostima, i svaka grupa radi verziju iste aktivnosti, ali na nivou koji odgovara pojedincima u svakoj grupi.
- Nakon **Fudbala u sedećem položaju** obavestite svoje učesnike da je ova aktivnost primer za „**MODIFIKOVANI**“ pristup:
Nivo modifikovanih aktivnosti verovatno je najvažniji i najizazovniji pristup u inkluzivnom spektru. Ovde svi rade istu aktivnost koristeći adaptaciju kako bi pružili podršku i izazov u nizu različitih veština i sposobnosti. Alat STEP (prostor, zadatak, oprema i ljudi) pruža strukturu za prilagođavanje i modifikaciju aktivnosti. Promene u aktivnostima mogu da se izvrše u jednom ili više STEP područja, kao što pokazuje tabela u Aneksu 5. Ovaj jednostavan sistem pomaže facilitatorima da prilagode sport, igru ili aktivnost prema različitim sposobnostima ili uzrastu

NASTAVNA JEDINICA 4 (180-240 MIN)

AKTIVNO UČENJE REFLEKSIJA S4D ISKUSTVA



Nastavna jedinica 4 podeljena je u tri manja poglavlja:

4a Fizički aktivno učenje

4b Tematsko uokvirivanje/oblikovanje

4c Sistematska refleksija

Zajedno ove metode mogu pomoći vašim učesnicima da stvore aktivno okruženje za učenje svojim učenicima ili igračima.

NASTAVNA JEDINICA 4a

Fizički aktivno učenje



Specifični ciljevi učenja:

- U ovom poglavlju učesnici treba da nauče da sport i telesna aktivnost mogu da daju važan doprinos kada se uče različiti predmeti i teme.



Predložene aktivnosti Aneks 6a

A22

Igra sa 30 pitanja



Aspekte koje treba uzeti u obzir

(za razmatranje predloženih aktivnosti)

- Razgovarajte sa svojim učesnicima, na koji način oni smatraju da igra ili fizička aktivnost mogu da doprinesu učenju bilo kojeg drugog predmeta?
 - Bolje pamtimo stvari ako u procesu učenja koristimo različita čula.
 - Bolje učimo ukoliko smo emocionalno aktivni i ako je učenje zabavno.
 - Istraživanja pokazuju da fizička aktivnost ima pozitivan uticaj na naše moždane funkcije.
- Uverite se da su vaši učesnici razumeli da je Igra sa 30 pitanja samo jedan primer kako se sadržaji za učenje mogu preneti i na teren ili školsko igralište i da puno tema može biti umotano u obliku zabavne aktivnosti:
 - Jeste li ikada koristili sportske aktivnosti kada držite čas iz matematike ili engleskog jezika?
 - Da li znate neke druge igre ili aktivnosti koje koristite za držanje časova?

NASTAVNA JEDINICA 4b

Tematsko uokvirivanje/oblikovanje



Specifični ciljevi učenja:

- Cilj učenja poglavlja 4b je naučiti kako da izmislite i ispričate zanimljivu priču u vezi igre kako bi se stvorile tačke za diskusiju i refleksiju a ujedno i kako bi se pokrenuo proces učenja kroz igru.



Predložene aktivnosti Aneks 6a

A23

Pristup svim područjima?!



Aspekte koje treba uzeti u obzir

(za razmatranje predloženih aktivnosti)

- Razgovarajte sa svojim učesnicima kako učenje zasnovano na zanimljivoj priči može biti funkcionalno
 - *Deca i mladi će verovatno biti otvoreniji, zainteresovaniji i promišljeniji o temi koja je povezana sa igrom.*
 - *Razgovarajte o tome koje su igre dobre za formiranje priče oko prenošenja poruke ili teme. Priča i igra treba da se podudaraju.*
 - *Bolje pamtimo stvari ako su usko povezane sa našim okruženjem ili nas emotivno pogađaju. Odabrana priča trebalo bi da bude bliska stvarnosti mladih ljudi (porodica i prijatelji, škola, radna perspektiva, zajednica itd.) kao podrška transferu učenja.*

NASTAVNA JEDINICA 4c

Sistematska refleksija



Specifični ciljevi učenja:

- Refleksija je ključna komponenta čitave metodologije „sporta za razvoj“ i izazovni zadatak za mnoge nove S4D trenere. S tim u vezi, učesnici će upoznati model od četiri koraka koji im može pomoći u sprovođenju sistematskog procesa refleksije.



Predložene aktivnosti Aneks 6c

- Započnite sesiju aktivnošću
- Ideja ove igre je stvoriti situaciju u kojoj su dva igrača sistemski isključena iz akcije igre loptom, a da pritom ne znaju da je svim ostalim igračima unapred rečeno da ne dodaju loptu tim igračima, niti da reaguju na njihove komentare itd.
- To će možda stvoriti situaciju u kojoj će se ovo dvoje igrača razljutiti ili postati emotivni, tako da nakon toga možete da impelementirate značajan proces refleksije kao primer.


A24

Izbačen iz igre



Aspekte koje treba uzeti u obzir

(za razmatranje predloženih aktivnosti)

- Ukoliko tokom aktivnosti neki od odabranih igrača reaguje previše emotivno ili napusti igru obavezno prekinite aktivnost itd.
- Uradite refleksiju igre neposredno nakon aktivnosti sa svojim učesnicima.
- Za refleksiju prvo stvorite pravo okruženje:  Aneks 7
- Pratite predloženi postupak u 4 koraka:

OPIŠITE → **OBJASNITE** → **GENERALIZUJTE** → **NAUČITE**  Aneks 8

NASTAVNA JEDINICA 5 (90-120MIN)

TRENERI I NASTAVNICI U SPORTU ZA RAZVOJ DEFINISANJE NJIHOVE ULOGE




Specifični ciljevi učenja:

- Završna nastavna jedinica pomoći će vašim polaznicima da bolje shvate svoju ulogu S4D trenera.
- Učesnici mora da budu svesni da biti trener u „sportu za razvoj“ podrazumeva biti uzor deci i omladini na terenu i van njega.
- Zbog svoje zaštite i integriteta, oni takođe treba da shvate da se kao trener ‘sporta za razvoj’ mogu suočiti sa teškim situacijama i da u nekim slučajevima trener mora da uključi i stručnjake iz drugih sektora (npr. Psihologa, socijalnog radnika, specijalista za traume itd.).



Predložene aktivnosti Aneks 9

- Započnite sesiju sa primenom „forum pozorišta”.
- Za detaljan opis refleksije foruma pozorišta pogledajte  **Aneks 9**
- Tema scene koja će biti predstavljena treba da odlikava sportskog trenera koji se ponaša neprimereno tokom treninga. Na primer, on / ona se pojavi u pijanom stanju, nepripremljeno, govori nepristojno itd.
- Ideja ove aktivnosti je pokrenuti diskusiju o tome šta je ispravno a šta pogrešno ponašanje nastavnika ili trenera uopšte, a pogotovo u „sportu za razvoj”.


A25

Forum pozorište



Aspekte koje treba uzeti u obzir

(for the reflection of the proposed activities)

- Polazeći od diskusija koje su pokrenute tokom aktivnosti, nastavite da prikupljate važne informacije od svojih učesnika o sledećim pitanjima:
 - Šta znači biti uzor na terenu i van njega?
 - Šta bi dobar S4D-trener trebalo da radi i što bi trebalo da izbegava?
 - Koje su odgovornosti S4D-trenera i gde se te odgovornosti završavaju?
 - Možete li da zamislite situaciju u kojoj S4D trener mora da zna svoje granice i kada da potraži pomoć spoljnih saradnika?
- Još jednom proverite da li su pomenuti najrelevantniji aspekti koji se odnose na ulogu i odgovornosti S4D-trenera  **Aneks 10**

ZATVARANJE (45-60 MIN)

ŠTA SMO NAUČILI I KAKO SE TO MOŽE PRIMENITI U PRAKSI



Specifični ciljevi učenja:

- Završna sesija ima za cilj da zaokruži obuku, da odgovori na otvorena pitanja i da pomogne učesnicima da identifikuju svoje lično iskustvo od onog što su naučili.
- Takođe koristite ovaj poslednji deo obuke kako biste od učesnika dobili iskrene povratne informacije o sadržaju obuke i načinu na koji je ona predstavljena.



Predložene aktivnosti

- Zamolite učesnike da u malim grupama ukratko razgovaraju o sledećim pitanjima, a zatim da podele odgovore u sklopu cele grupe:
 - Šta ste naučili?
 - Šta vam se dopalo? Šta vam se nije toliko dopalo?
 - Šta ćete poneti kući sa sobom?
 - Na koji način smatrate da neke stvari koje ste naučili u svom okruženju možete da iskoristite kao nastavnik, socijalni radnik ili sportski trener?
- Takođe razmislite o razmeni sopstvenog iskustva kao S4D-instruktor.



ANEKS 1:

ZAGREVANJE I UPOZNAVANJE

OPIS AKTIVNOSTI

A1 - UPOZNAVANJE I POZDRAVLJANJE

Opis aktivnosti

- Učesnici se aktivno predstavljaju jedni drugima.
- Svi učesnici trče u sklopu označenog područja. Kada se približe drugoj osobi, nakratko se zaustave, pozdrave se i predstave se.
- Učesnici daju svoje ime i jedan podatak o sebi.
- Ovaj podatak može da se odnosi na bilo šta, od njihove uzrasti do njihovog omiljenog sportiste.
- Zatim idu dalje, pozdravljaju drugu osobu i pružaju joj različite informacije.
- Nakon završetka trener odabire neke od učesnika i grupa pokušava da zapamti što više podataka o njima.

Tajming i oprema

- 5 min
- Nije potrebna posebna oprema

Očekivano učenje

- Efikasna komunikacija, samopouzdanje
- Učesnici se međusobno upoznaju i obučavaju kako da se formalno predstave jedni drugima.

A2 - GLAVA ILI PISMO

Opis aktivnosti

- Učesnici se postavljaju u 2 tima na polaznoj tački, poput zmije.
- Na signal za start obe “zmije” počinju da trče kroz pripremljenu stazu sa preprekama.
- Trener tada daje instrukciju poput “razvrstaj se po godinama, najstariji spređa”.
- U presudnom trenutku, učesnici se ponovo grupišu prema novim kriterijumima.
- Kad misle da su u pravoj vrsti, zmija trči natrag kroz stazu sa preprekama.
- Pobednički tim je prvi tim koji stigne nazad na polaznu tačku u tačnom redosledu.

Tajming i oprema

- 5 -10 min
- Materijal za kreiranje staza sa preprekama, npr. čunjevi, male prepreke itd.

Očekivano učenje

- Efikasna komunikacija, rešavanje problema, koncentracija
- Igrači mora da obrate pažnju na različite zadatke (npr. Prepreke, redosled u kreiranju zmije, nadmetanje sa drugim timom).
- Neko u grupi mora da preuzme ulogu vođe kako bi bio siguran da je tim brz i efikasan.

A3 - JULIJA KAŽE

Opis aktivnosti

- Recite svojim učesnicima da ćete od njih tražiti da izvršavaju različite zadatke (npr. Preskakanje, grupisanje itd.), ali da će se oni pridržavati vaših instrukcija tek kada vaša rečenica započne sa frazom “Julija kaže ...”
- Dozvolite učesnicima da izvršavaju svaki zadatak 10-20 sekundi pre zamenjivanja. Primeri su: ‘skačite jednom nogom, hodajte poput žabe, zamahujte rukama, dodirnite stopalo laktom itd.’
- Ako igrač započne novi pokret, i ako vi niste dali instrukciju “Julija kaže ...”, oni osvajaju bod. Cilj je prikupiti što manje bodova.
- Nakon nekog vremena neka jedan od igrača daje zadatke.

Tajming i oprema

- 5 min
- Nije potrebna posebna oprema

Očekivano učenje

- Koncentracija i kreativnost
- To je jednostavna aktivnost zagrevanja koja zahteva od igrača da slušaju i da se fokusiraju.

A4 - ŽIVA STATISTIKA

Opis aktivnosti

- Označite liniju čunjevima na zemlji.
- Zamolite igrače da se postave na liniju između dva stuba, zavisno od njihovih pojedinačnih odgovora na vaša pitanja. Obavezno jasno definišite šta tačno predstavljaju dva stuba.
- Pitanja zavise od toga šta biste kao trener želeli da znate o grupi. Primeri su: Koliko godina imate nastavnčkog iskustva? Da li više volite da se bavite individualnim ili grupnim sportom? Koliko energično se osećate danas?
- Nakon svakog pitanja opišite šta vidite (npr. Vidim da je grupa više ili manje podeljena u dve polovine po ovom pitanju ...). Zatim zamolite 2-3 osobe da objasne zašto su se postavile tamo gde jesu. Ako neko želi da promeni svoj položaj nakon odgovora onda to mogu i da urade.
- Rasprava treba uvek da se uvažava i da bude otvorena za različita iskustva, perspektive i mišljenja.
- Ne postavljajte više od 5-6 pitanja.

Tajming i oprema

- 5 -10 min
- Nije potrebna posebna oprema

Očekivano učenje

- S4D-Treneri dobiće prvi pregled o sastavu njihove grupa i svaki učesnik treba da zna gde se nalazi u odnosu na ostale.

ANEKS 2:

BAVLJENJE SPORTOM SA SVRHOM OPIS AKTIVNOSTI

A5 - IDI I PITAJ ARHITEKTU

Opis aktivnosti

- Dve ili više ekipa jednakog broja.
- Svaki tim odlučuje ko je njihov arhitekta, a ko crtač.
- Trener daje isti plan izgradnje 'idealne zgrade iz snova' svakom arhitekti i šalje ih na drugu stranu terena.
- Crtač ostaje na startnoj liniji sa papirom i ostatkom tima.
- Crtač mora da iskopira plan arhitekta koji još nije video. S tim u vezi on / ona šalje svoje igrače da „pitaju arhitektu“. Nakon povratka mogu usmeno da opišu kako izgleda zgrada na planu.
- Samo crtač može da crta, dok je ostalim igračima dozvoljeno samo trčanje.
- Timovima je dozvoljeno da samo jedna osoba trči iz svakog tima ponaosob, ali mogu da hodaju koliko god žele.
- Nakon 5 minuta vreme ističe i planovi se upoređuju. Pobeđuje tim sa najboljom kopijom.

Tajming i oprema

- 10-15 min
- Papir, olovke, planovi „idealne zgrade“ (ili fotografije prave zgrade)

Očekivano učenje

- Efikasna komunikacija
- Igrači treniraju svoje sposobnosti posmatranja i uče da daju jasne i precizne verbalne opise.

A6 - BROJ DO 10

Opis aktivnosti

- Zamolite 5-10 igrača da stanu u krug jedan prema drugom.
- Recite im da broje do deset kao grupa.
- Samo jedna osoba može da govori u datom momentu.
- Mogu da izgovaraju samo brojeve.
- Niko ne sme da izgovori dva broja zaredom.
- Očekuje se da svi igrači učestvuju.
- Moguće je da neće samo zaobilaziti krugove jedan za drugim.
- Ako dvoje govore istovremeno, grupa mora ponovo da krene sa brojem 1.
- Mogu li ići dalje od 10?

Tajming i oprema

- 5 min
- Nije potrebna posebna oprema

Očekivano učenje

- Efikasna komunikacija, neverbalna komunikacija, koncentracija
- Vežba zahteva da igrači posmatraju ostale pre nego što komuniciraju.
- Svaka osoba mora da bude strpljiva kada komunicira i pokušava da oseti kada je njen red da nešto kaže.
- Sa druge strane, svi mora da u jednom trenutku kažu nešto. Samo ukoliko svi učestvuju timski, mogu osvojiti pobjedu.
- Aktivnost pruža zanimljiv uvid u suptilnu dinamiku naših verbalnih i neverbalnih razgovora.

A7 - SLEPA ZMIJA

Opis aktivnosti

- Timovi pokušavaju da prikupe i vrate što više predmeta na svoje zbirno mesto. Tim koji je prikupio najviše predmeta pobeđuje u igri.
- Timovi stoje u pravoj liniji, formirajući 'Zmiju'. Svi članovi zmije imaju povez preko očiju, osim osobe koja stoji iza.
- Dok je osoba iza odgovorna za vođenje tima, osoba spreda je odgovorna za podizanje predmeta
- Učesnici mogu međusobno da komuniciraju samo neverbalnim signalima. Ne postoji direktan kontakt između poslednje i prve osobe. S tim u vezi, učesnici pre početka moraju da odluče kako će komunicirati.

Tajming i oprema

- 10-15 min
- Povezi za oči; predmeti koje treba sakupljati (kuglice, kutije, plastične boce, užad ...)

Očekivano učenje

- Neverbalna komunikacija, poverenje i odgovornost
- Igrači mora da se dogovore o određenom obliku neverbalne komunikacije, mora da se koncentrišu na signale. Igrači sa povezima preko očiju mora da veruju svom vodiču, dok je vodič odgovoran za bezbednost cele grupe.



A8 - JA SAM TVOJE OGLEDALO

Opis aktivnosti

- Napravite parove po dvoje. Zamolite jednog da se pomakne, napravi gestikulaciju, mimikriju lica itd., a drugog da ga imitira i odražava drugu osobu što je tačnije moguće. Zatim zamolite učesnike da zamene uloge.
- Ovu aktivnost možete da razlikujete na više načina: Na primer, zamolite igrače da izraze određene emocije poput besa, radosti, nestrpljenja, straha, bespomoćnosti itd. i naterajte drugu osobu da pogodi koju emociju pokušava da izrazi.
- Pokušajte da hodate ili da sedite na različite načine (npr. Samouvereno, agresivno, lenjo, arogantno, kao da vam je dosadno ...).
- Takođe možete da zamolite učesnike da kažu nešto usmeno, ali da izraze upravo suprotno gestikulacijama ili izrazom lica. Na primer, ako kažete „Jako sam srećan što vas ponovo vidim“, dok biste vi ustvari prekrstili ruke, izbegavali kontakt očima i napravili prilično iznerviranu grimasu lica.

Tajming i oprema

- 10-15 min
- nije potrebna posebna oprema

Očekivano učenje

- Efikasna komunikacija, neverbalna komunikacija, pažnja i uviđajnost
- Ova igra pomoći će igračima da obrate pažnju na svoj neverbalni oblik komunikacije i na komunikaciju drugih osoba.
- Zahteva od igrača da budu pažljivi i da posmatraju detalje neverbalne komunikacije.

A9 - PALME NA VETRU

Opis aktivnosti

- Podelite svoju grupu u manje grupe od po 5-6 osoba.
- Svaka grupa će stvoriti uski krug iz kojeg će jedan igrač zakoračiti u sredinu.
- Igrač u sredini stvara fizičku napetost i dopušta sebi da pada napred-nazad, levo-desno, poput palme na vetru.
- Ostali igrači hvataju igrača rukama i nežno ga guraju nazad u suprotnom smeru.
- Vodite računa da igrači stoje blizu jedan do drugog i započnite aktivnost manjim pokretima 'palme', pre nego što vetar malo ojača.
- Zamolite igrače da promene uloge tako da svi jednom budu u sredini.
- Da biste povećali senzaciju, zamolite igrača u sredini da zatvori oči.

Tajming i oprema

- 5 - 10 min
- Nije potrebna posebna oprema

Očekivano učenje

- Poverenje i odgovornost
- Od igrača se traži da tu temu sagledaju sa dve strane. To znači a) sposobnost da se odreknu kontrole i poverenja u svoje saigrače i b) ispravan napor da uvek ispune poverenje koje im se ukazuje.

A10 - OSLONI SE NA MENE

Opis aktivnosti

- Učesnici se uparuju. U svakom paru jedan igrač ima povez preko očiju, a drugi može da gleda.
- Osoba koja vidi vodi "slepog" partnera za ruku.
- Jedan par igru započinje kao hvatački-par, a svi ostali pokušavaju da izbegnu da ih uhvate.
- Kada par koji hvata dodirne drugi par, onda oni postaju novi hvatači.
- Osoba koja sve vidi odgovorna je za kretanje para. Oni pokušavaju da pobede u igri (tj. dodirivati i bežati od hvatača). Istovremeno, mora da vode računa o svom partneru kako bi izbegli da se spotaknu ili da nalete na drugu osobu.
- Trener mora da bude siguran da su svi učesnici koji nemaju povez preko očiju svesni svoje odgovornosti za svog `slepog` partnera i da ispunjavaju odgovornu ulogu koju i sam naziv igre podrazumeva 'Osloni se na mene'.

Tajming i oprema

- 10-15 min
- Povezi za oči

Očekivano učenje

- Poverenje i odgovornost
- Igrači mora da pronađu ravnotežu između želje za pobedom i odgovornosti da brinu o svom partneru.
- Važno je da učesnici preuzmu obe uloge i da razgovaraju o različitim iskustvima.



A11 - MREŽA HOBOTNICE

Opis aktivnosti

- Dvoje ljudi iz grupe drže se za ruke i oni su 'Hobotnica'.
- Hobotnica pokušava da uhvati I dodirne ostatak grupe.
- Ako je hobotnica dodirnula učesnika, oni se takođe priključuju hobotnici, držeći se za ruke. To se nastavlja sve dok ne ostane jedan učesnik.

Tajming i oprema

- 10 min
- Nije potrebna posebna oprema

Očekivano učenje

- Timski rad, fokus, efikasna komunikacija
- Igrači iz tima hobotnice treba da koordinišu svoje napore kako bi uhvatili ostale učesnike. To zahteva efikasnu komunikaciju i timski rad.
- Igrači mora da prepoznaju da je bolje da se koncentrišu na jednu metu kao tim, umesto da svi u timu prate svoju sopstvenu agendu i da se nekontrolisano kreću što podrazumeva da efikasno rade na postizanju zajedničkog cilja.

A12 - LJUDSKI ČVOR

Opis aktivnosti

- Učesnici kreiraju, a zatim raspetljavaju „Ljudski čvor“.
- Stojeći rame uz rame u krugu, svi učesnici podižu levu ruku zatim treba da je ispruže i da uhvate za ruku nekoga ko stoji sa druge strane kruga.
- Zatim učesnici podižu desnu ruku i ponavljaju isti postupak pritom ne puštajući levu ruku. Sada su svi obema rukama povezani sa nekim drugim. Ovako se kreira ‘Ljudski čvor’.
- Sada, ne puštajući ruke jedni drugima, učesnici pokušavaju da otpetljaju ‘Ljudski čvor’, pomerajući svoja tela da bi otpetljali čvor.
- Grupa je uspešna ukoliko učesnici na kraju stoje u liniji ili krugu, i dalje se držeći za ruke. Ponekad učesnici završe u dva ili tri manja kruga, što je takođe u redu.
- Napravite igru težom postavljanjem vremenskog ograničenja ili dopuštanjem samo neverbalne komunikacije.

Tajming i oprema

- 10-15 min
- Nije potrebna posebna oprema

Očekivano učenje

- Efikasna komunikacija, rešavanje problema, timski rad, fokus i koncentracija
- Igrači treba da komuniciraju i da razviju zajedničku strategiju za rešavanje zadatka.

A13 - IKS-OKS

Opis aktivnosti

- Kreirajte kvadrat sa poljima od 3 x 3 linije sa 9 čunjeva.
- Postavite početnu tačku na udaljenosti od oko 20 m i izgradite 2 ekipe sa istim brojem igrača.
- Obe ekipe kreću istovremeno s tim što prvi učesnik iz svakog tima nosi prsten koju baca na jedan od devet čunjeva.
- Učesnici zatim trče natrag do svog tima i dodirom označavaju drugog učesnika koji ponavlja isti zadatak.
- Takmičenje je gotovo čim jedna od ekipa ima tri prstena u jednom istom redu.
- Nakon što je svaki tim smestio svoja tri prstena, sledeći učesnik premešta jedan od svojih prstenova na drugi prazan čunj dok se ne dobije pobednik.
- Kao trener vodite računa da igrači ne uzimaju prstenove od protivničkog tima i da ne ometaju jedni druge. Takođe im nije dozvoljeno da čekaju iza čunjeva kada je protivnički tim na potezu.

Tajming i oprema

- 10 - 15 min
- 9 čunjeva, 6 prstena

Očekivano učenje

- Timski rad, strateško razmišljanje, donošenje odluka
- Ova igra stvara situaciju u kojoj igrači mora da donose vrlo brze odluke pod pritiskom vremenskog ograničenja.
- Potreban je timski rad, a jedno od saznanja moglo bi biti da je „ne donošenje odluke“ vrlo često najgora opcija jer vas sprečava da uopšte napredujete.



A14 - ODNETI BANANU, MAJMUNA I TIGRA NA OSTRVO

Opis aktivnosti

- Prvo postavite igralište sa početnom tačkom i „ostrvom“ (npr. označeno konusom za svaki tim). Obe tačke bi trebalo da budu na približnu udaljenost od 15-20 m.
- Zatim izgradite timove od po pet i zamolite timove da dodele sledeće uloge u svom timu (kapetan, mornar, tigar, majmun i banana)
- Zatim sazovite sve igrače i objasnite im zadatak:
 - *Kapetan i mornar mora da odnesu bananu, majmuna i tigra na Ostrvo (noseći odgovarajućeg igrača na drugu stranu).*
 - *Nažalost, njihov brod može istovremeno da preveze samo jedan deo tereta.*
 - *I naravno, njihov teret treba konstantno da bude pod nadzorom. Kada bi, na primer, ostavili Majmuna i Bananu nazad, dok bi Tigra odveli na Ostrvo, Majmun bi za to vreme pojeo Bananu...*
- *Čim objasnite zadatak, zamolite sve timove da dođu do svojih polaznih tačaka i reše izazov. U igri pobeđuje onaj tim koji najbrže reši problem.*

Timing and Equipment

- 15-20 min
- Čunjevi za označavanje ‘ostrva’; prsteni ili drugi simboli koji označavaju ko je banana, majmun, tigar itd.

Očekivano učenje

- Timski rad i saradnja
- Aktivnost zahteva od igrača da reše problem i da razmišljaju unapred.
- Integrisanjem problema u igru prebacivanja sa tačke A do tačke B, sa jedne strane igra postaje živopisna, a sa druge strane ona mora da se reši pod pritiskom vremena.
- Igrači mora da odluče da li hoće prvo da ulože vreme u planiranje ili da počnu odmah sa zadatkom, čime će rizikovati da naprave grešku i na kraju će izgubiti mnogo više vremena.

A15 – POMOĆNA LOPTA

Opis aktivnosti

- Odaberite hvatača i odigrajte prvu rundu jurke/šuge.
- Zatim u igru uvedite fudbal ili rukomet. Ko god ima loptu, zaštićen je.
- Igrači dodaju “pomoćnu loptu” između sebe tako da ih hvatač ne može uhvatiti.
- Promenite situaciju uključivanjem više hvatača ili više “pomoćnih lopti” u igru.

Tajming i oprema

- 5 min
- 1 ili više lopti, prstenovi za označavanje hvatača

Očekivano učenje

- Saradnja i timski rad
- Igrači mora da pronađu strategiju za saradnju kako bi najbolje iskoristili pomoćnu loptu.

A16 - LOPTA U ZAVRŠNOJ ZONI

Opis aktivnosti

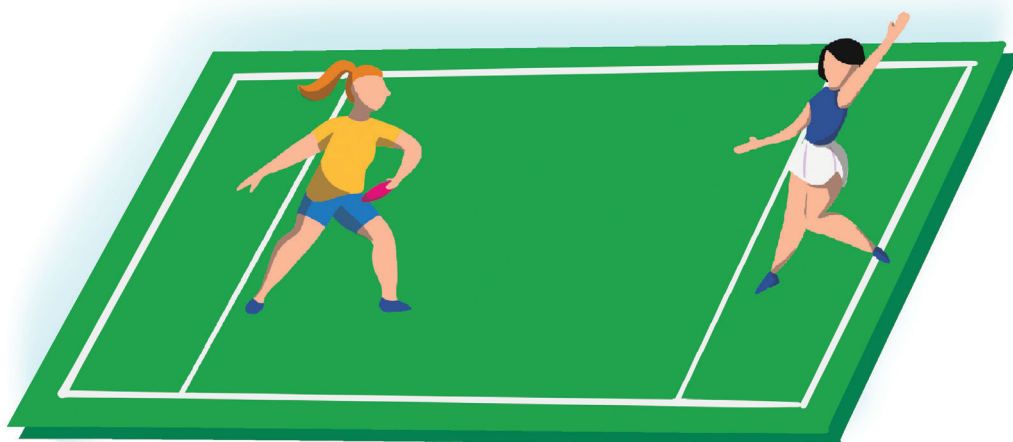
- Formirajte dva tima jednakog broja.
- Jedna ekipa dodaje loptu između sebe, dok druga pokušava da presretne njihove dodavanja.
- Nije dozvoljen kontakt telom.
- Učesnici mogu da se kreću bilo gde na terenu, ali ne smeju da trče sa loptom.
- U prvoj rundi timovi pokušavaju da postignu samo 10 uspešnih dodavanja.
- Zatim označite završnu zonu sa svake strane terena i zamolite timove da premeste loptu iz svoje krajnje zone u protivničku. Ako je zadnje dodavanje u završnoj zoni bilo uspešno, tim osvaja bod.

Tajming i oprema

- 10-15 min
- Prstenovi, čunjevi, lopta

Očekivano učenje

- Saradnja i timski rad
- Budući da igra ne dozvoljava igračima da trče ili driblaju loptu, jači igrači ne mogu da dominiraju igrom. Tim može da bude uspešan samo ako se kreće bez lopte i zajednički radi kao tim.



A17 - PAUKOVA MREŽA

Opis aktivnosti

- Koristite užad za postavljanje “paukove mreže” između dva stožera. Proverite da li su rupe na mreži dovoljno velike da bi igrač mogao da se protne kroz nju, i osigurajte se da postoji barem jedna rupa po osobi.
- Svi učesnici mora da pređu s jedne na drugu stranu bez dodirivanja mreže. Ako dodirnu mrežu, pauk se budi i tim je izgubio utakmicu.
- Svaka rupa može da se iskoristi samo jednom. Nakon što se rupa iskoristi, označite je kako biste pokazali da je zatvorena.

Tajming i oprema

- 20 min
- Užad, stožeri, oznake

Očekivano učenje

- Timski rad, strateško razmišljanje, rešavanje problema, poverenje i odgovornost, efikasna komunikacija
- Igrači mora da stvore strategiju za svoj tim. Procenjujući kao grupa, u smislu koji igrači treba da iskoriste lakše rupe za prolazak (npr. jer su niži), a koji učesnici mogu da pomognu drugima u rešavanju teškog zadatka (npr. Jer su dovoljno jaki da nekoga podignu itd.).
- U ovoj igri se može pobediti samo ako svi članovi tima ulože svoje specifične sposobnosti ka postizanju zajedničkog cilja.

ANEKS 3:

KONTROLNA LISTA PREPREKA

LISTA SMETNJI

- DRUŠTVENE NORME _____
- INFORMACIJE _____
- TRANSPORT _____
- PRISTUPAČNOST _____
- BEZBEDNOST _____
- IZDACI _____
- OPREMA _____
- ??? _____



54D
?

USE AS A TOOL IN DEVELOPMENT OF
SOCIALIZATION, PERSONAL DEVELOPMENT
ESTON, HEALTH PROMOTION EQUADIM,
TION, IS PRESSURE, FUN
SELF-CONFIDENCE, ACCI

KRISTINA

Andreja

ANEKS 4:

SVI SE MOGU PRIKLJUČITI

OPIS AKTIVNOSTI

A18 – ZAGREVANJE NA FUDBALSKOM TERENU

Opis aktivnosti

- Dajte po jednu loptu svakom igraču (bilo koja vrsta lopte je u redu).
- Postavite mali park sa čunjevima gdje igrači mogu trenirati svoje veštine slaloma, šutirati u mini golove, trčati sprintom između dva čunjeva itd.
- Zamolite igrače da se slobodno kreću po celom igralištu, vodeći loptu i koristeći teren kako god žele.

Tajming i oprema

- 5-10 min
- Čunjevi, lopte

Očekivano učenje

- S4D-treneri bi trebalo da shvate da u ovom okruženju svi mogu da učestvuju. Driblajući loptu u svom ritmu, ciljajući u go sa bilo koje udaljenosti, trčeći što brže mogu itd.
➡ Aktivnost je otvorena I inkluzivna. Svako može da se aktivno uključi u igru.

A19.1 – 5 na 2

Opis aktivnosti

- Neka se glavna grupa podeli na manje grupe od po 7.
- Svaka grupa pravi krug sa 5 igrača koji dodaju loptu međusebno i 2 igrača u sredini, pokušavajući da presretnu dodavanja.
- Ako se presretnu dodavanje igrača, oni menjaju mesta sa igračem koji je uspešno presekao dodavanje.

Tajming i oprema

- 5-10 min
- Čunjevi, lopte

Očekivano učenje

- Treneri S4D mora da shvate da u ovoj vrsti okruženja svi mogu da učestvuju. Uloge i položaji se brzo menjaju, svi učesnicimogu da presretnu dodavanje.
➡ Aktivnost je otvorena i inkluzivna. Svako može da se aktivno uključi u igru.

A19.2 – OBUKA TEHNIČKIH VEŠTINA

Opis aktivnosti

- Odvedite malu grupu od 3-4 igrača na stranu.
- Umesto da igraju 5 protiv 2 kao ostatak grupe, ovi igrači uvežbavaju veštine dodavanja i zaustavljanja.

Tajming i oprema

- 5-10 min
- Čunjevi, lopte

Očekivano učenje

- Treneri S4D-a bi trebalo da uvide da uključivanje može da podrazumeva i da ne mora svi igrači stalno da učestvuju u istim aktivnostima. Odvojene aktivnosti i neki dodatni treninzi mogu doprineti sveobuhvatnom ili poboljšanom uključivanju u kasnijoj fazi.
- Međutim, važno je naglasiti da ako npr. Slabiji igrači dobiju drugačiji zadatak od ostatka grupe, tada bi trebalo da dobiju i dodatnu podršku koja je potrebna za njihovo brzo uključivanje u glavnu grupu
➡ Na ovom nivou igrači se mogu baviti odvojenim aktivnostima.

A20 – FUDBAL NA DVA PARALELNA TERENA

Opis aktivnosti

- Napravite dva paralelna fudbalska terena i recite učesnicima da se mogu priključiti utakmici Lige prvaka sa vaše desne strane ili Zabavnoj ligi sa vaše leve strane.
- Zamolite igrače na oba polja da brzo odluče kako žele da igraju i pustite utakmicu da teče 5-10 minuta nakon toga.

Tajming i oprema

- 10-15 min
- Lopte, oznake, čunjevi, golovi

Očekivano učenje

- Treneri S4D mora da shvate da bi moglo biti korisno ukoliko igraju istu aktivnost sa malo drugačijim naglaskom kako bi se bolje zadovoljile pojedinačne aspiracije i sposobnosti
 - ➡ Na ovom nivou igrači se bave istom aktivnošću u paralelnim grupama.

A21 – FUDBAL U SEDEĆEM POLOŽAJU

Opis aktivnosti

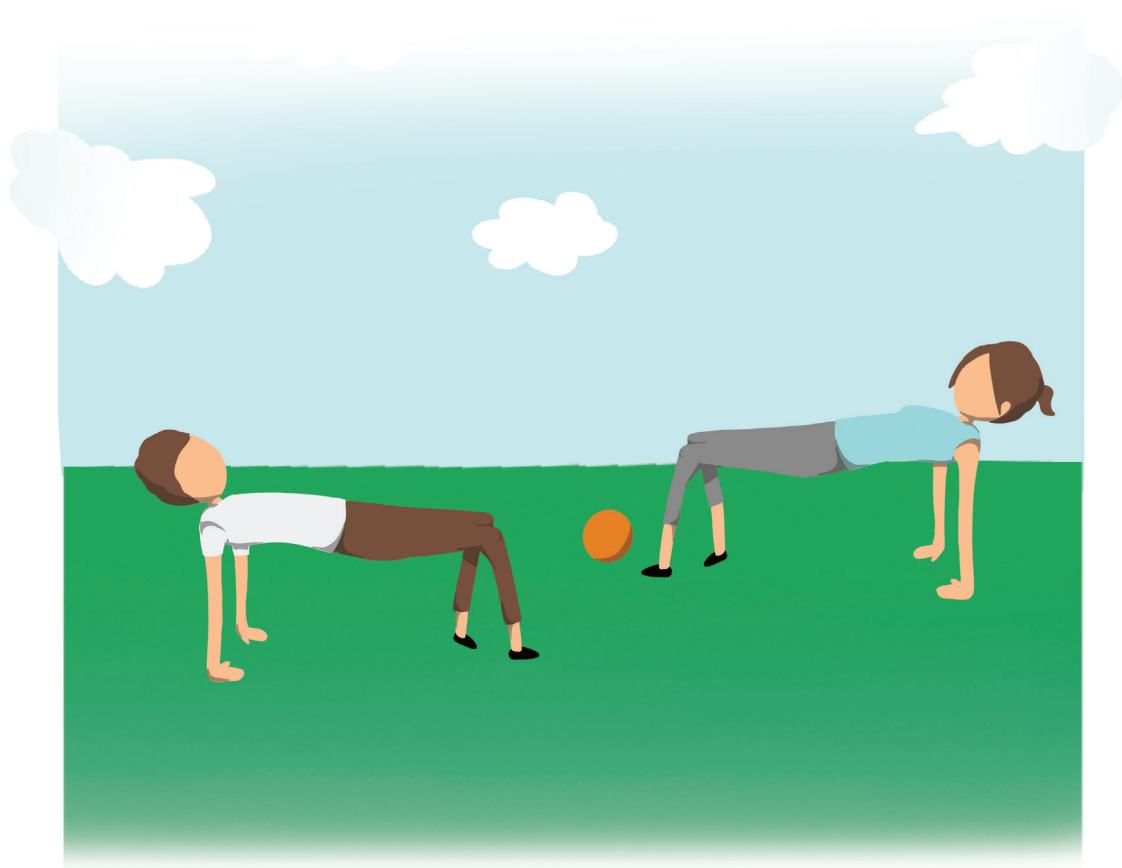
- Igrajte na jednom ili dva polja, zavisno od broja igrača.
- Svi igrači sede na zemlji.
- Igrači se mogu kretati po terenu na sve četiri, trbuhom prema gore.
- Loptom se sme igrati samo stopalama.
- Budite obazrivi da igrači ne stanu jedni drugima na ruke i da slučajno ne udare nečije telo ili glavu.

Tajming i oprema

- 5-10 min
- Lopte, oznake, čunjevi, golovi

Očekivano učenje

- Treneri S4D bi trebalo da uvide da se bilo koja aktivnost može prilagoditi na mnogo načina i da će to promeniti koliko svaki igrač može biti aktivan ili uključen.
- U našem primeru promenili smo zadatak tako da jači igrači ne mogu da dominiraju toliko kao u 'normalnoj' fudbalskoj utakmici gde oni mogu dominantno da trče i driblaju loptom. S tim u vezi, drugi igrači se mogu više uključiti u igru
➡ Na ovom nivou igrači se bave modifikovanom aktivnošću.



ANEKS 5A:

SPEKTAR INKLUZIJE

OTVORENO

Svako može da igra

Uključeni su učesnici, zavisno od toga šta svako može da uradi sa malo ili nimalo modifikacija. Na primer, tokom faze zagrevanja ili odmora, svaki igrač može lako da odredi nivo učešća koji mu odgovara

PRILAGOĐENO

Izmenjene aktivnosti

Ovde svi rade istu aktivnost prilagođavajući se da bi pružili podršku i izazov u nizu različitih veština i sposobnosti. STEP Instrument za adaptaciju omogućava strukturu adaptacije i modifikacije aktivnosti

STEP METODA ADAPTACIJE KORAKA

Neki pojedinci ili grupe rade odvojeno neko vreme pre nego što se priključe celoj grupi. Ovo može da bude efikasnije u smislu da igrač razvije posebne veštine. Ovu metodu ne treba koristiti prečesto, ali može pomoći da se brže uključe novi igrači ili igrači kojima je potrebna dodatna podrška.

ODVOJENO

Odvojene aktivnosti za osobe sa dodatnim potrebama

U takvom okruženju učesnici su grupisani prema preferencijama i sposobnostima, a svaka grupa pravi verziju iste aktivnosti, ali na nivou koji odgovara pojedincima u svakoj grupi.

PARALELNO

Slične aktivnosti za različita nivoa veština

Izvor: Drugačiji baš kao i ti

ANEKS 5B:**METODA ADAPTACIJE KORAKA*****Prostor***

Povećati ili smanjiti veličinu područja za igru; razlikovati udaljenost koju treba obuhvatiti aktivnostima kako bi on odgovarao različitim sposobnostima ili nivoima mobilnosti; koristiti zoniranje, npr. tamo gde se igrači uparuju po sposobnostima i zbog toga imaju više mogućnosti za učešće.

Zadatak

Osigurajte se da svi imaju jednake mogućnosti za učešće, npr. U igri sa loptom, da svi igrači imaju priliku da nose loptu, driblaju, dodaju, šutiraju itd .; razložiti složene veštine na manje delove ukoliko to pomaže igračima da lakše razviju svoje veštine; osigurajte se da igrači imaju odgovarajuću priliku da vežbaju veštine ili komponente pojedinačno ili sa partnerom pre uključivanja u malobrojnu timsku igru.

Oprema

U igrama sa loptom povećajte ili smanjite veličinu lopte u skladu sa sposobnošću ili uzrastom igrača ili u zavisnosti od vrste veštine koja se uvežbava; pružiti opcije koje omogućavaju ljudima da dodaju ili primaju loptu na različite načine, npr. Uz pomoć skliznice niz koju se kreće loptica i metalnog štapa za slanje loptice i rukavice za hvatanje / primanje lopte; upotreba zvona ili loptica koje zveckaju može pomoći uključenju nekih igrača.

Ljudi

Uparite igrače sličnih sposobnosti u malim timovima ili bliskim aktivnostima obeležavanja; usaglasite brojeve timova prema ukupnoj sposobnosti grupe, tj. možda je poželjno igrati sa ekipama nejednakog broja kako bi se olakšalo uključivanje nekih igrača i maksimiziralo učešće drugih.

Izvor: Drugačiji baš kao i ti

ANEKS 6A:

AKTIVNO UČENJE

OPIS AKTIVNOSTI

A22 – IGRA SA 30 PITANJA

Opis aktivnosti

- Formirajte nekoliko timova od 3-5 igrača.
- 'Mapa' sa 30 numerisanih polja postavlja se bilo gde na terenu.
- Svaka ekipa postavlja svoj čunj za igru na početnoj poziciji mape.
- 30 brojeva sa pitanjima na karticama raspoređuju se na igralištu po slučajnom izboru (pitanje je okrenuto prema dole, a broj je okrenut prema gore).
- Trener stoji blizu mape i drži listu sa tačnim odgovorima.
- Svaki od timova baca svoju kockicu i stavlja svoj čunj na odgovarajući broj na mapi.
- Kada se pozicioniraju svi čunjevi, timovi trče kako bi pronašli karticu sa pitanjem i sa njihovim brojem.
- Učesnik koji prvi pronađe karticu, čita pitanje svom timu i vraća ga nazad.
- Tim raspravlja o mogućem odgovoru.
- Kada budu pomislili da znaju odgovor, trče prema treneru i predlažu svoje rešenje.
- Trener proverava listu odgovora i ukoliko su dali tačan odgovor, imaju pravo da ponovo bacaju kockicu, da izbroje i premeste svoj čunj na sledeći broj i da potraže sledeću karticu sa pitanjima.
- Ako je odgovor pogrešan, mora da pretrče dodatni krug oko terena pre ponovnog bacanja kocke.
- Pobednik je tim koji prvi stigne do polja 30 i da tačan odgovor.

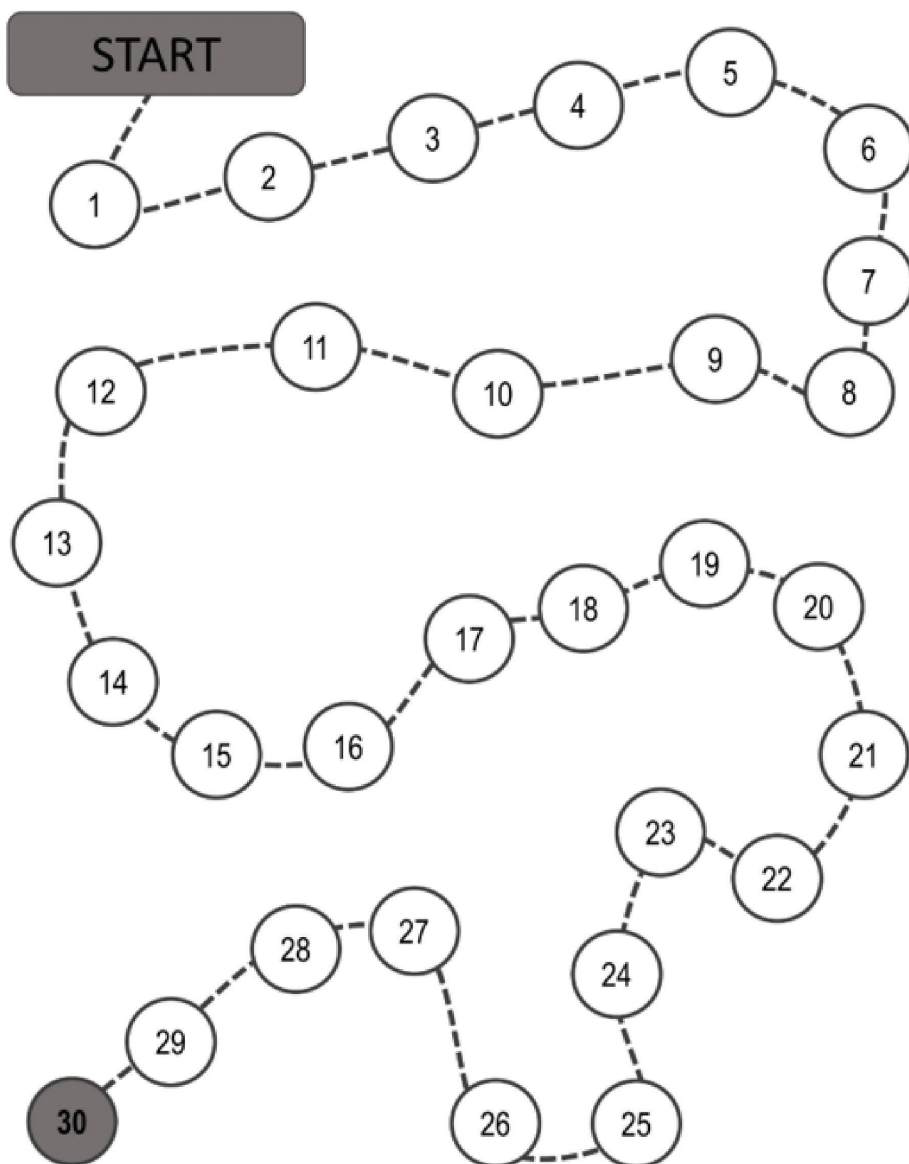
Saveti za trenere

- Označite područje u kojem timovi mora da se poređaju jedan za drugim kako bi vam predstavili svoje odgovore. S tim u vezi, vi imate posla sa svakim timom odvojeno.
- Uverite se da igrači okreću samo one kartice sa pitanjima koje bi trebalo da gledaju, a ne da ih sve pročitaju.
- Pazite da timovi ne kriju kartice sa pitanjima, tako da svi timovi imaju poštenu priliku da ih pronađu.
- Kao varijaciju zamenite neka pitanja aktivnostima (pevajte pesmu, izgradite piramidu od ljudi itd.).

Tajming i oprema

- 30-45 min
- Igralište bilo koje veličine
- 1 mapa sa 30 numerisanih polja
- 30 numerisanih kartica sa pitanjima
- Lista sa 30 pitanja i tačnim odgovorima

IGRA SA 30 PITANJA



Kartice sa pitanjima (primeri)

1

Obračunaj

$$\sqrt{81}$$

3

Koja životinja
nije sisar?
A. Slon
B. Delfin
V. Noj

2

Koja je najvišja
planina u
Albaniji?

4

Kako izgleda zastava
Olimpijskih igara?

5

30

LISTA SA TAČNIM ODGOVORIMA (PRIMER)

Q 1: 9Q2: PLANINA KORABQ 3: V (NOJ)Q4: bela sa 5 krugovaQ5: _____Q6: _____

ANEKS 6B:

AKTIVNO UČENJE

OPIS AKTIVNOSTI

A23 – PRISTUP SVIM PODRUČJIMA ?!

Opis aktivnosti

Priča: Kasno je sunčano popodne, škola je gotova, a Alba i Valerija okupljaju svoje prijatelje kako bi išli na sportski teren van grada da bi igrali košarku. „Hajde momci požurite! Uskoro će se smračiti i što smo brži to se duže možemo igrati zajedno!”, kaže Alba. Na kraju puta nalazi se jedno veliko igralište i grupa koja stigne prva može da igra duže na velikom terenu za razliku od druge grupe. “Mora da idemo svi zajedno”, kaže Valerija svojim prijateljima jer je put do sportskog terena malo zeznut. Obe grupe prijatelja mora da pređu rizičnu prometnu ulicu, a ujedno i da prođu pored oštećenog trotoara na putu. Ipak, obe grupe prijatelja vole da igraju košarku i jedva čekaju da stignu tamo. Upravo zbog toga, oni brzo reaguju i pokušavaju sa svojom grupom da stignu do sportskog terena, što brže i što sigurnije, pre nego što do njega dođe druga grupa.

- Označite igralište sa 4 čunjeva (u liniji).
- Igralište treba da sadrži dve prepreke (čunjeve ili kutije) za svaku grupu na istom nivou.
- Obe grupe prijatelja treba da krenu iz škole (1 čunj) do sportskog terena (4 čunja), zatim oni hodaju po trotoaru koristeći dve zone za šetnju (pokrivače) na način na koji ne dodiruju prometnu ulicu ili provaliju koja se nalazi do njih.
- Ispričajte priču učesnicima na zabavan i zanimljiv način.
- Kad grupa dođe do drugog čunja, treba pažljivo da pređe ulicu i zato treba da se okrenu prema pokrivaču na kojem svi stoje, a da pritom ne dodiruju zemlju.
- Kada grupa dođe do trećeg čunja, trotoar se sužava i samo je ova strana osvetljena, I baš zbog toga oni treba da preklope pokrivač na pola po dužini i da nastave dalje. Trotoar takođe uključuje neke prepreke (čunjeve) koje mora da savladaju.
- Kada grupe dođu do poslednjeg čunja, na sigurnom su i mogu da započnu da igraju košarku sa svojim prijateljima.



- **Pouka:** Postoje brojne prepreke i izazovi koji sprečavaju decu i mlade da pristupe sportu i terenima za igru. Kako ove prepreke izgledaju u vašoj zajednici? Da li smo svesni ovih prepreka koje isključuju druge iz igre? Postoji li nešto što možemo zajedno da promenimo?

Tajming i oprema

- 15-25 min (uključujući proces refleksije)
- 2 grupe (školski prijatelji Albe i Valerije), za veći broj učesnika samo povećajte broj grupa
- 4 stara pokrivača (ili 4 flip čart papira), po dva u grupi
- 12 čunjeva ili kutija

Očekivano učenje

- S4D-Treneri treba da iskuse šta podrazumeva biti uključen u igri zasnovanoj na priči. Živahne priče oko igre mogu zadržati pažnju I izložiti učesnike temi (ovde: izuzeće zbog ograničene dostupnosti). Učesnici bi trebalo da iskuse mogućnost koju ova igra stvara za raspravu i prenošenje teme.
- Ovaj primer omogućava diskusiju sa igračima da ograničena dostupnost može isključiti učešće u sportu ili u životu zajednice uopšte. Problemi pristupačnosti sportskih terena, npr. za devojčice u večernjim satima, decu iz ruralnih područja koja žive daleko ili za decu sa telesnim invaliditetom koja imaju problema sa ulaskom na sportski teren, mogu da se identifikuju sa učesnicima kao potencijalne smetnje. Sledeći korak bio bi rad na rešenjima sa grupom.
- Treba podsticati trenere S4D da iznose svoje sopstvene ideje o kreiranju priče oko jednostavne igre koja rešava probleme njihovih učesnika.


ANEKS 6C:**AKTIVNO UČENJE**
OPIS AKTIVNOSTI**A24 – IZBAČEN IZ IGRE****Opis aktivnosti**

- Pripremite se za igru sa loptom u kojoj učestvuju 2 ekipe (npr. fudbal, košarka, rukomet).
- Iz obe ekipe odaberite po jednog igrača koji zaista želi da igra i neka oni budu kapetani timova.
- Pre nego što započnete, pošaljite ovu dvojicu igrača negde van terena pod nekim izgovorom i zatim dok oni nisu tu i ne slušaju, dajte instrukcije svim ostalim igračima da potajno ignorišu svoje kapetane tokom igre: Nemojte da im dodajete loptu, nemojte da reagujete na njihove komentare itd.
- Počnite da igrate igru za koju ste se odlučili.
- To će verovatno stvoriti situaciju u kojoj će ovo dvoje isključenih igrača biti frustrirani, emotivno pogođeni ili besni.
- Pustite situaciju da se razvija neko vreme pre nego što prekinete igru.
- Zatim započnite proces refleksije.

Tajming i oprema

- 20 - 30 min (uključujući proces refleksije)

Očekivano učenje

- Aktivnost je usmerena ka kreiranju situacije koja može da se iskoristi kao primer procesa refleksije modela navedenog u  **Aneks 7 and 8**
- Treneri S4D bi trebalo da nauče kako da predvode refleksiju sa svojim učesnicima.



ANEKS 7:

UOKVIRIVANJE/POSTAVLJANJE REFLEKSIJE

Stvaranje pravog okruženja i atmosfere za refleksiju

Refleksija je ključni element S4D pristupa. S tim u vezi, važno je osigurati da ovaj proces dobije dovoljno vremena i pažnje:

- Pobrinite se da se svi učesnici okupe nakon aktivnosti u prilično prostranom prostoru u kojem možete da omogućite opuštenu atmosferu i da razgovarate o svom iskustvu.
- Dajte učesnicima vremena da se oporave i malo povrate nakon napornih aktivnosti.
- Dajte jasne smernice tokom procesa refleksije i pobrinite se da svi budu uključeni i saslušani.
- Ne žurite kroz proces refleksije i dajte učesnicima malo vremena da razmisle o iskustvu koje su iskusili.
- Međutim, ukoliko prolazite kroz nekoliko krugova refleksije, takođe nemojte preterivati. Ukoliko smatrate da učesnici nemaju ništa drugo da doprinesu, možete da se odlučite i za kraću refleksiju ili da se vratite na tu temu neki drugi dan.



ANEKS 8:

PROCES REFLEKSIJE

Postoje brojne mogućnosti za strukturisanje procesa refleksije. Na primer, model od pet pitanja Jacobsona i Ruddy-ja nudi jednostavan, ali dobro strukturisan pristup, koji smo iskoristili kao osnovu za naše smernice o refleksiji datoj u nastavku:

1. OPIŠITE: *Šta ste primetili? Ili Da li ste primetili da ...*

Ovim pitanjem tražimo od učesnika da opišu šta se dogodilo tokom neke aktivnosti ili igre, samo da opišu, još nema objašnjenja). Ideja je naterati ih da se osvrnu na aktivnost i da usmere pažnju na određenu situaciju, veštinu ili priliku za učenje. To zahteva od trenera da pažljivo posmatra aktivnost kako bi prepoznao ove situacije.

(Na primer: Igrač A se jako naljutio i napustio teren. Bio je vrlo frustriran kad mu niko njemu/ njoj nije dodao loptu.)

2. OBJASNITE: *Zašto se to dogodilo? Koje su bile posledice? Šta se moglo učiniti bolje?*

Ovim pitanjima tražimo od učesnika da objasne šta se dogodilo tokom igre. Oni će opisati uticaj svog postupka ili ponašanja i razmisliti o alternativnom delovanju ili ponašanju u toj konkretnoj situaciji. To će im pomoći da shvate važnost određene veštine.

(Na primer: Igrač A se toliko naljutio, jer je obično on/ona igrač sa najviše kontakata i većinom golova, on / ona ne poznaje ovu situaciju, obično je on / ona ta/taj koji ne dodaje loptu drugim igračima.)

3. GENERALIZUJTE: *Da li se to dešava i u svakodnevnom životu ili na poslu?*

Ovo pitanje poziva učesnike da generalizuju iskustvo, zahtevajući od njih da pogledaju šire i vide da li postoji veza između iskustva tokom igre i onoga što se događa u svakodnevnom životu ili na poslu.

(Na primer: “To se takođe događa u učionici, kada neki đaci ignorišu druge đake, to vas može jako naljutiti.”)

4. NAUČITE: *Šta ćete naučiti iz ovog iskustva? Šta ćete drugačije uraditi u budućnosti?*

Ovo je pitanje u srcu procesa refleksije. Ono zahteva odgovore od učesnika o njihovom ličnom učenju. Šta ćete drugačije uraditi u budućnosti? Pre svega, u uskom opsegu igre ili aktivnosti, ali i kao prenos tog iskustva na druga područja života.

(Na primer: „Nisam bio svestan da isključujem drugu decu iz igre ili u učionici. Pokušaću da budem bolji timski igrač u sportu i u učionici.“)

ANEKS 9:

FORUM POZORIŠTE

OPIS AKTIVNOSTI

A25 – FORUM POZORIŠTE

Opis aktivnosti


- Forum pozorište je specifična metoda za analizu određene situacije (obično sukoba, pogrešnog ponašanja) predstavljajući je kao kratki pozorišni komad.
- Određeni učesnici su glumci i pred grupom predstavljaju svoju verziju situacije.
- Obično glumci ne govore, već samo glume.
- Uobičajeno se igra u 3 čina:
 - 1. čin: Glumci demonstriraju priču bez prekida.
 - 2. čin: Svako iz publike može reći ‘STOP’ dok se radnja odigrava, a glumci treba da se zamrznu kao slika.
 - Osoba koja je rekla STOP tada može da izrazi sopstvene ideje, alternativna rešenja ili da preuzme ulogu glumca. To se može ponoviti nekoliko puta.
- Poslednji čin: Igra se primer najbolje prakse.
- Ovde bi tema scene koja će biti predstavljena trebalo da uključi sportskog trenera koji se ponaša neprimereno tokom treninga. Na primer, on se pojavljuje pijan, nepripremljen, govori bezobrazno itd.

Tajming i oprema

- 30-45 min

Očekivano učenje

Forum pozorište...

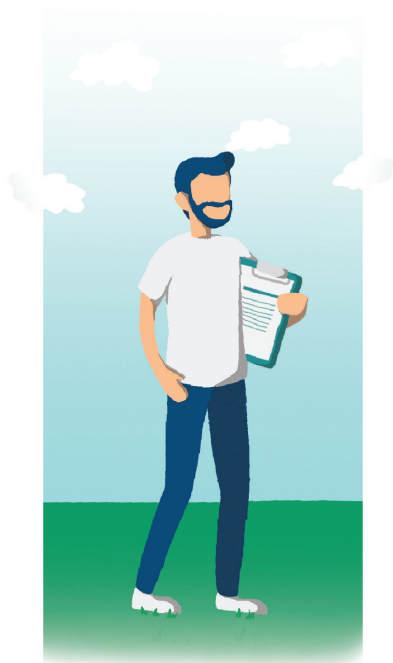
- je dobra metoda za demonstraciju „mehanizma akcije-reakcije“ u socijalno-društvenim situacijama.
- metoda pokazuje kako male promene u ponašanju mogu dovesti do velikog uticaja na ishod socijalno- društvene situacije.
- omogućava socijalno učenje tokom glume i čini rešenja vidljivima.
- pretpostavlja da, ukoliko ne možete da promenite drugu osobu, trebalo bi da razmislite o promeni sopstvenog (tipičnog) ponašanja kako biste pokrenuli novu reakciju.
- Ovde, igranje uloga gde se predstavlja situacija u kojoj je ponašanje sportskog trenera glavna tema, dovodi do šire rasprave o ulozi i odgovornosti trenera sporta za razvoj - S4D  **Aneks 10**

ANEKS 10:

ULOGA I ODGOVORNOSTI S4D-TRENERA

S4D TRENER KAO UZOR

S4D-trener ponaša se kao uzor, ali šta to upravo podrazumeva?



Trener S4D ...

- je pravedan prema svim društvenim slojevima i tretira ih jednako;
- komunicira na odgovarajući način;
- je uvek na vreme, samokritičan i voljan učiti;
- sposoban je za rad u timu;
- može kritikovati ponašanje igrača, ali neće ga dovoditi u pitanje kao osobu;
- svojim ponašanjem daje dobar primer za zdrav način života (npr. ne puši pred decom i omladinom);
- pokazuje interes za svoje igrače i preuzima odgovornost za podsticanje i unapređivanje njihovog ličnog razvoja.

ODGOVORNOSTI S4D-TRENERA

Trener S4D ...

- odgovoran je za ponašanje svojih igrača na času ili tokom treninga;
- odgovoran je za definisanje i sprovođenje pravila zabrane verbalnog i fizičkog nasilja, alkohola, droge itd. sa svojih treninga;
- treba da obrati pažnju ne samo na eksplicitno već i na implicitno nedruštveno ponašanje;
- mora da bude svestan i mora da da svoj doprinos kada je u pitanju bezbednost njegovih igrača (npr. završavanjem treninga na vreme kako bi oni mogli da stignu kući pre nego što padne mrak);
- može da sasluša probleme svojih igrača, da im daje savete ili da ih poveže sa stručnjakom.

The S4D-Coach...

- **nije** odgovoran za ponašanje druge ekipe, gledaoca ili porodice svojih igrača itd. ;
- **nije** odgovoran za promenu opštih društvenih uslova zbog kojih njegovi igrači mogu da pate;
- **nije** odgovoran za psihološku, medicinsku ili pravnu pomoć svojih igrača.



Trener S4D treba da saoseća, da pokaže empatije i da bude motivisan da obezbedi i pruži podršku svojim učenicima ili igračima. U isto vreme, S4D trener mora da zna svoje granice i da traži podršku tamo gde mu je potrebna kao treneru u nedostatku potrebnih resursa ili stručnosti!

Trener S4D pokazuje najviše standarde ponasanja prema djeci i mladima i privatnom i u profesionalnom zivotui nikada ne zloupotrebljava svoj položaj povjerenja i odgovornosti.



“Sport moves
and
educates!”