

1. LIČNI PODACI



Vaša fotografija

a. IME I PREZIME

SABINA MAKOTA

b. ADRESA

c. TELEFON

d. E-MAIL ADRESA

sabina_makota@hotmail.com

e. ZVANJE

Magistar ekonomije

2. RADNO MJESTO

a. Naziv ustanove:

JU Srednja stručna škola „Džemal Bijedić“

b. Adresa:

Maršala Tita br. 18

c. Telefon:

038/ 221-214

d. Posao koji obavljate:

Nastavnik stručno-teorijske i praktične nastave, ekonomske grupe predmeta

e. Razred ili uzrast djece sa kojom radite:

I do IV razred, uzrast 14-18 godina

f. Godine staža:

Sedam (7)

3. MOJA PEDAGOŠKA UVJERENJA

Moja pedagoška uvjerenja baziraju se na uvjerenjima da svaki učenik/učenica može doprinjeti razvoju nastavnog procesa. Ako učenicima pokažemo da se njihovo mišljenje uvažava oni samim tim postaju odgovorniji, aktivniji i kreativniji. Sticanje novih znanja unapređuje se kroz kreativne metode rada i prenošenja znanja. Činjenica da jedan hirurg iz davnih 1980-tih godina bez ikakvog usavršavanja do danas ne bi mogao obavljati svoj posao, niti bi znao, kada bi ušao u operacionu salu sagledavši savremenu tehnologiju koja se danas koristi, a jedan nastavnik iz davne 1980-te godine i danas predaje na dosta sličan način, nam ukazuje na važnost unapređenja inovativnosti u učionici.

S toga se moje pedagoško uvjerenje bazira na tome da učenici iskažu svoje mišljenje, da učenici kada primjete da se uvažava njihovo mišljenje postaju odgovorniji. Nastavnik treba pribjegavati savremenom i kreativnom načinu rada postavši ne nastavnik, već samo osoba koja će upućivati učenike i tim dozvoliti da njihova mašta prevlada i iskaže njihovu kreativnost i znanje.

Moje uvjerenje se bazira na tome da uspješna nastava zahtjeva različite metode. Nastavnici moraju ohrabrivati učenike i zajedno jačati i reflektirati njihove procese rada i učenja.



4. INOVATIVNA PRAKSA

NASLOV/NAZIV:	PIJACA (društvena igra kreativnog učenja)
KRATAK OPIS PRAKSE (do 200 riječi - jedan paragraf):	<p>Pri korištenju ove društvene igrice polazi se od pretpostavke da su se učenici/učenice već bavili temom „pijaca“ obrađujući bitne pojmove kroz nastavne predmete koje slušaju poput ekonomije i ekonomike preduzeća.</p> <p>Igrica je koncipirana tako da svaki igrač može samostalno da utiče na što je moguće više faktora pijace te da može pratiti i posljedice svojih samostalnih odluka. Svaki igrač (učenik/učenica) nastupa i kao ponuđač i kao potrošač. Roba o kojoj se pregovara treba da bude i plaćena, za šta učenicima i treba na početku dobiti početni novac, što daje realni karakter igre.</p> <p>Zadatke iz ciljnih kartica koje se dobiju na početku igre mogu se ostvariti kroz razna polja. Napetost igre proizilazi iz polja događaja koja daju određene upute, polja znanja koja su bazirana na tri nivoa (lagani, srednji i teži nivo), kao i polja kupovanja koja omogućavaju trgovanje robom. Česta promjena ponude, potražnje i cijene daje promjenljiv i dinamičan tok, te motivaciju za razmišljanje.</p> <p>Pobjednicima se na kraju dodjeljuje diploma kao rezultat zaslužen zbog pametno donešenih odluka (prvi pobjednik) i zbog spretnog kupovanja (drugi pobjednik). Zabava, osmijeh i evaluacija naučenog čine kreativno učenje.</p>
KATEGORIJA (Molim Vas da označite odgovarajuću kategoriju)	Kategorija 4. Predmetni nastavnici/ce u srednjim školama

DETALJAN OPIS:

POLAZIŠTA (Šta je prethodilo opisanoj praksi; kako je i zašto došlo do primjene opisane prakse?)

Kreativno učenje ima za cilj da pomoću igre omogući bolje razumijevanje kompleksnih tematskih cijelina. Preko igre do usvajanja znanja, omogućava bolji uvid u temu koja se obrađuje, stimuliše razradu određenih tematskih oblasti ali i duže pamćenje usvojenog znanja. Kroz igru često se kombinuju cilj, sadržaj i metoda kao izraz stručno – metodičkog umijeća.

„Igra“ opisuje aktivnost koja se obavlja iz čiste radosti i upravo tu radost je potrebno koristiti kod vježbanja. „Igre“ su aktivnosti čiji sadržaj i struktura imaju pedagoške namjere i koje su zasnovane na didaktičkim principima. Pametno iskorištena igra unosi mnogo impulsa u nastavu i osigurava pamćenje usvojenog znanja. Jedan od razloga primjene opisane prakse je podsticanje učenika na kreativno i aktivno razmišljanje, funkcionalno i asertivno razmišljanje, a sve sa ciljem cjeloživotnog učenja. Kreativnost pomaže učenicima da lakše zapamte gradivo, podstiče zainteresovanost, snalažljivost, i otvara im šire poglede na nauku. Zbog toga je ovo jedan od mogućih vidova učenja koji budi maštu i širi vidike.

Igra je nastala iz potrebe izbjegavanja tradiciionalnog načina rada, pribjegavajući savremenoj školi koja utiče na nivo samostalne i kreativne ličnosti i koja podstiče učenike na različite oblike stvaralačkog istraživanja.



CILJ I ŽELJENI ISHODI *(sa kakvim ciljem ste realizovali navedenu praksu; šta ste željeli postići)*

Ciljevi se baziraju na tome da učenici trebaju da nauče kako funkcionise pijaca. Osim toga, oni će sami saznati šta se podrazumijeva pod ponudom i potražnjom i kako su ova dva pojma međusobno povezana. Iz predmeta ekonomija i ekonomika preduzeća učenici su savladali te pojmove, ali praktičnom upotrebom vidi se njihovo funkcionalno znanje i razumijevanje tih pojmova. Cilj igre je da učenici trebaju spoznati da su svi ljudi, skoro neovisno o godinama, sposobni da učestvuju na tržištu.

Trebaju naučiti da izađu na kraj sa određenom sumom novca, da razviju strategiju i da isprobaju taktike pregovaranja. Osim toga, pomoću ove igre se treba uvježbati sposobnost uživanja i sposobnost pravljenja kompromisa.

Učenici spoznaju da pojedine, pojednostavljenije i prilagođene strukture igre trebaju primjeniti u realnim situacijama. Zabava, smijeh, borilački duh, nadmetanje su sastavni dijelovi koji su se odvijali tokom realizacije navedene prakse. Spoznaju da uz malo sreće i uz znanje se dolazi do priznanja, dovela je do onog što sam željela postići; svako znanje je moć!

DETALJAN OPIS REALIZACIJE *(Opis postupaka i koraka u realizaciji. U tekstu naznačite naziv i broj priloga koji se odnosi na taj segment/fazu realizacije.)*

Pri korištenju ove društvene igrice polazi se od pretpostavke da su se učenici/učenice već bavili temom „pijaca“. Učenici razreda u kojem sam ja realizovala ovu društvenu igricu upoznati su sa tim pojmom iz predmeta Ekonomika preduzeća, u kojem izučavaju oblasti poput „Trgovine na veliko“ i „Trgovine na malo“ koje im daju osnovnu bazu znanja koju sad mogu praktičnom primjenom produbiti i stvoriti funkcionalno znanje.

Ovisno o broju osoba potrebno je više setova materijala. Za učešće u ovoj igri potrebno je 4 do 5 osoba, a trajanje 50 do 90 minuta (najbolje je uzeti dva školska časa). Za pripremu ove igre potrebno je:

- Igru kopirati na A4 format i zalijepiti na konad kartona radi čvrstoće podloge. (prilog 01)
- Četiri figurice za igranje, te kockicu za bacanje (najbolje je koristiti figure iz igre „Ne ljuti se čovječe“). Mogu se koristiti i neke druge figure, a kao kocku moji učenici su koristili veću kocku koju su oni sami na prethodnim časovima za drugu društvenu igru provjere znanja koristili. (prilog 02).
- Za svaku grupu pripremiti „pravila igre“.
- Izrezati (kopirati) novac za igranje. Po igraču 150,00 KM. Jednu novčanicu od 100,00 KM kao početni kapital ostaviti za banku (prilog 03).
- Izrezati (kopirati) kartice znanja (prilog 04).
- Izrezati (kopirati) kartice događaja (prilog 05).

Igrica je koncipirana tako da svaki igrač može samostalno da utiče na što je moguće više faktora pijace te da može pratiti i posljedice svojih samostalnih odluka. Svaki igrač (učenik/učenica) nastupa i kao ponuđač i kao potrošač. Kako bi igra imala realan karakter, roba o kojoj se pregovara treba da bude i plaćena, za šta učenicima i treba na početku dobiti početni novac. S dobijenim novcem moraju obaviti svo svoje poslovanje. Ophođenje sa novcem je riješeno na taj način da učenici nauče dobro raspodijeliti novac i da moraju probati da se snađu bez mogućnosti korištenja kredita.

Kako bi se povisila napetost u igri, na polju se nalaze i polja događaja koja utiču na tok igre. Česta promjena ponude, potražnje i cijene daje promjenljiv i dinamičan tok, te motivaciju za razmišljanje. (prilog 06)

Svaki igrač igra samostalno, ukoliko dođe na polje događaja, on mora povući kartu događaja i djelovati prema uputama. Sa igranjem se može započeti nakon kratkog uvoda pomoću „pravila igre“. Ta pravila se stastoje iz uputa i objašnjenja.



„Pravila igre“ Pijaca

Prije početka igre: Prije početka se dijele trgovine (cvjećara, trgovina sa sirom, ribarnica i trgovina sa jabukama). Prije početka igre izvlače se ciljne karte sa robom koja se mora steći u igri. (prilog 07)

Polja kupovanja: Ko npr., dođe na polje sa cvijećem može da kupi robu, ali i ne mora. Ukoliko se radi o sopstvenoj robi, igrač može da stavi sa strane karticu sa robom. Na polju „sedmična pijaca“ se smiju kupovati svi proizvodi. Ukoliko se vrši kupovina, onda smiju i ostali učenici imenovati cijenu. Prodavač određuje cijenu ali za samo jedan proizvod po igraču. (prilog 08)

Polja događaja: Moraju se glasno pročitati i slijediti. (prilog 09)

Polja znanja: Igrač može sam da odredi nivo težine kartice znanja. Ponuđena su tri nivoa znanja, Lagani nivo znanja, Srednji nivo znanja, Težak nivo znanja.

Lagani nivo pitanja (L) – tačan odgovor 5,00 KM od banke; netačan odgovor 2,00 KM platiti banci.

Srednji nivo pitanja (S) – tačan odgovor 10,00 KM od banke; netačan odgovor 5,00 KM platiti banci.

Težak nivo pitanja (T) – tačan odgovor 15,00 KM od banke; netačan odgovor 8,00 KM platiti banci.

Početak novog kruga: Ukoliko igrač stane na polje „početak kruga“, dobiva bonus od 10,00 KM i započinje novi krug igranja, a svi ostali igrači se moraju pomaći na početak kruga. Stara roba je u tom slučaju pokvarena i mora se predati. Uklanjanje otpada košta 5,00 KM. Svi dobijaju novu robu, a količina zavisi od bacanja kockice.

Ostala pravila: Ukoliko igrač izgubi sav novac, on ispada iz igre a njegovu radnju preuzima veleprodaja ili banka. Ko je uspio nabaviti svu robu sa ciljnih kartica, pokazuje ih ostalima i on je pobjednik u trgovanju. Ko na kraju ima najviše kapitala on je pobjednik u bogatstvu.

Ukoliko se bacanjem kockice dobije broj 6, smije se još jednom baciti.

Postoje dva pobjednika, prvi pobjednik je ona osoba koja je stekla robu na ciljnim karticama koje se izvlače prije početka, a drugi pobjednik je ona osoba koje na kraju ima najviše kapitala. Pobjednicima se na kraju dodjeljuje diploma kao rezultat zaslužen zbog pametno donešenih odluka i spretnog ponašanja, odnosno, rezutat zaslužen zbog spretnog kupovanja. (prilog 10)

EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI *(Koje ste rezultate postigli? Kako to znate i čime možete potkrijepiti?)*

Postignuti rezultati prilikom provođenje ove prakse odnose se na učenje koje vodi dugoročnom skladištenju informacija, njihovom povezivanju sa prethodnim iskustvom kao i sa problemima koji se mogu riješiti. Efekti ove prakse evidentni su kroz provjeru znanja koja je usmjerena na sposobnost analize i sinteze gradiva a ne samo na puku reprodukciju.

Društvena igra „pijaca“ je odličan izbor za opuštanje atmosfere, i učvršćivanje odnosa među učenicima.

Korištenje igre za učenje pokazalo je različita značenja, npr. učenje, zabavu, suočavanje sa izazovom, postizanje boljih rezultata, isprobavanje različitih uloga, razvijanje sposobnosti eksperimentisanja, promatranje rezultata istog, sposobnost izražavanja osjećaja, razmišljanje o određenim situacijama.

Sve navedeno je evidentno kroz činjenjicu da je na času vladala atmosfera kreativnog učenja, kroz koju smo mogli još više učvrstiti dosadašnje i razviti buduće znanje i sposobnosti. Dokaz svemu ovome su i osmijesi učenika na kraju nastavnog časa, na kraju društve igre „pijaca“, o čemu svjedoče i slike koje se nalaze u prilogu.



Dodatni komentari i sugestije drugim nastavnicima koji bi željeli implementirati vašu ideju

Iako je za realizaciju ove igre potrebno mnogo pripreme od strane samog nastavnika, dva školska časa koja bi ja preporučila za izvođenje s obzirom na složenost Pravila igre, igra garantuje mnogo zabave, kreativnog razmišljanja, samostalnosti ali i učenja. Sam način igre i broj učenika koji učestvuju u njoj meni lično je bio pogodan s obzirom da se radim u grupama sa manjim brojem učenika na časovima praktične nastave. Postoji i mogućnost da učenici imaju svog druga/dругaricu partnera sa sobom, koji ih može savjetovati ili biti njihov „dzoker“ prilikom odgovaranja na pitanja.

Ako želite vidjeti pravu zabavu, osmijeh i evaluaciju naučenog koja će se dugo prepričavati, ova društvena igra je prava stvar za Vas.

