

IN/ThROugh

**power of cross-sectoral synergy
between education and sport**

ПРИРАЧНИК ЗА ИНТЕГРИРАЊЕ НА СПОРТОТ ВО НЕФОРМАЛНОТО ОБРАЗОВАНИЕ

СОДРЖИНА

Поглавје 13

Млади и спорт3

Поглавје 26

Спорт во НФО - Можности и придобивки6

Искуствено учење преку спорт10

Поглавје 414

Спортот како алатка за градење тим, зголемување на енергија и развој на вештини14

Поглавје 516

Конкретни примери на методологија16

- ИГРА ЗА СТИМУЛИРАЊЕ НА ЕНЕРГИЈАТА: МОЈОТ ОМИЛЕН СПОРТИСТ16
- ВЕЖБИ ЗА ВЕШТИНИ17
- БРЗ ИЛИ НЕТОЧЕН19
- ЗАМЕНИ ГИ ОЧИЛАТА21
- СОКРИЕНИ ПРАВИЛА23
- ИГРА „ЕКСПЕРИМЕНТАТОРИ“25
- КОН ЦЕЛТА28
- РУШЕЊЕ НА ПРЕДРАСУДИ30
- ПРАВИЛА ЗА ЕДНАКВОСТ32

Заклучок34

Референци35

Поглавје 1

Млади и спорт

Според официјалната дефиниција на Советот на Европа, „спорт“ подразбира секаква форма на физичка активност која, преку неформално и организирано учество, има за цел изразување или подобрување на физичката спремност и менталното здравје, формирање на друштвени односи или постигнување на резултати при натпревари на сите нивоа.¹ Има широк спектар на активности кои може да се сметаат дека се



спортски активности, вклучувајќи организирани спортски клубови, училишно физичко образование, како и неформални активности како што се игралиштата. Ова значи дека речиси секој човек во светот практикувал спорт во некоја форма во текот на својот живот. Придобивките од практикување спорт за младите се во фокус на интерес на многубројни истражувања објавени во последните неколку децении. Идентификувани се многу предности и истите може да се поделат во неколку категории: **Емоционален развој, интелектуален развој, физички развој, психолошки развој и социјален развој.**²

Спортот е важно средство за развој на младите на повеќе нивоа. Физичките и емоционалните придобивки за младиот организам се несомнени, а највоочливите се: зголемена моторичка способност, намален индекс на телесна маса, здрави навики во исхраната, подобро расположение, намалена депресија и анксиозност итн.³

Спортот нуди стимулативна средина за учење за развој на социјални вештини и животни компетенции. Практикувањето спорт на рана возраст може да ги подобри добрите работни навики, да поттикне одговорно однесување и способност за решавање проблеми. Освен тоа, може да помогне во стекнување на важни вештини како што се лидерство, соработка, фер-плеј и тимски дух.

¹ Council of Europe, *RECOMMENDATION No. R (92) 13 REV OF THE COMMITTEE OF MINISTERS TO MEMBER STATES ON THE REVISED EUROPEAN SPORTS CHARTER*, <https://rm.coe.int/16804c9dbb> date of approach 06/09/2021

² Anderson-Butcher, D., Riley, A., Iachini, A., Wade-Mdivanian, R., Davis, J., & Reynolds, J. (2016). Sports and youth development. In R.J.R. Levesque (Ed), *Encyclopedia of Adolescence*. New York: Springer

³ Anderson-Butcher, D., Riley, A., Iachini, A., Wade-Mdivanian, R., Davis, J., & Reynolds, J. (2016). Sports and youth development. In R.J.R. Levesque (Ed), *Encyclopedia of Adolescence*. New York: Springer

Еден аналитички извештај објавен во 2012⁴ открива дека скоро 35% од младите во Европа биле вклучени во спортски клубови во тек на изминативе 12 месеци. Забележливо е дека резултатите варираат по држави, од највисоко учество од скоро 60% забележано во Холандија, по што следат Франција, Белгија и Германија со околу 50%. Најниско учество на младите во спортски клубови, далеку под просекот на ЕУ, е утврдено во Романија, Полска, Кипар и Бугарија. Ваквите драстични разлики меѓу земјите бараат ова прашање да се решава на различни нивоа, и на тој начин да се **обезбедат еднакви можности**, како и **пристап до знаење и информации**. Слични податоци за Република Србија не се достапни, но постојат истражувања направени за потребите на изработката на Националната стратегија за спорт која ги опфаќа навиките на целото население. Овие податоци откриваат вознемирувачки бројки, односно дека 56% од српското население никогаш не практикувало спорт.⁵ Ова е дополнителна причина да се посветиме на оваа тема преку едукативни методи.

Не само што е многу корисен за индивидуалниот раст, туку спортот може да биде одличен метод за зближување на заедницата. Ова се постигнува не само преку спортување туку и преку навивање, бидејќи луѓето од различна возраст, средина или потекло се поврзуваат со иста цел. На пример, спортските клубови поврзуваат различни генерации преку нивните младински секции кои вклучуваат цели семејства на организирани натпревари и настани.



Како одлична развојна метода, спортот е препознаен и на многу повисоко ниво. Постои силна корелација помеѓу спортот и сите 17 цели на одржлив развој донесени од Обединетите нации во нивната агенда за 2030 година. Силата на спортот е неспорна кога

⁴ European Commission, *EU Youth Report 2012*, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2012

⁵ Strategy for the Development of Sport in Republic of Serbia 2014-2020 ("Sl. glasnik RS", br. 1/2015)

се работи за борба против родовата нееднаквост, преиспитување на стереотипите и наметнатите социјални улоги, додека истовремено се креира безбедна средина и за момчињата и за девојчињата. Промоцијата на мирот и спречувањето на конфликти може да се поттикнат само преку глобалното внимание посветено на спортот. Освен тоа, неговиот универзален јазик претставува вреден канал за интегрирање на новодојдените во друштвото.

За време на подготовката на оваа публикација важно е да се земат предвид и промените на оваа тема предизвикани од кризата со Корона вирусот. Станавме свесни дека различните мерки на социјално растојание, затворањето на бизниси и училишта имаа големо влијание во многу аспекти од животот, вклучително и спортот и практикувањето физичка активност. Иако поголемиот дел од светското население беше погодено од ваквите промени, истите имаа најголемо влијание врз маргинализираните и ранливи групи- на пример, оние кои не можеа да обезбедат простор за спортување дома или кои има ограничен пристап до интернет. **Во тој поглед, активностите за надминување на предизвиците што ги носи оваа криза треба да бидат предложени од страна на сите оние органи кои имаат најголемо влијание: управните органи, образовните институции, спортските клубови и спортистите, но и граѓанските организации како и самите млади.**

Поглавје 2

Спорт во НФО - Можности и придобивки

Според Прирачникот на Советот на Европа за образование за човекови права (COMPASS), неформалното образование се однесува на планирани, структурирани програми и процеси на лично и социјално образование за младите луѓе дизајнирани да го подобрат нивниот опсег на вештини и компетенции надвор од формалната наставна програма. Може да се забележи дека поддршката за неформалното образование се зголемува, иако официјално, ова е тешко да се потврди и потврди. Исто така, некои други важни карактеристики на НФО се:



- **доброволно ангажирање,**
- **достапност,**
- **организиран процес преку поставени образовни цели,**
- **учество,**
- **насоченост кон ученикот,**
- **насоченост кон учење на животни вештини и подготовка за активно учество во општествените активности,**
- **засновано на индивидуално и на групно учење со колективен пристап,**
- **холистички пристап кој е ориентиран кон процесот,**
- **пристапот кон учењето е преку искуство и акција,**
- **организација врз основа на потребите на учесниците.**⁶

Во Европа, почетокот на 21 век е обележан со стремеж кон иновации. Во суштина, тоа е општество засновано на знаење во кое луѓето се охрабруваат да го извлечат најдоброто од достапните алатки за учење во формални, неформални и информални работни средини. Ваквите средини за учење не треба да се гледаат изолирано една од друга, туку како комплементарни и треба да се даде можност на секој поединец да создаде своја сопствена комбинација на искуство за доживотно учење.

Според AEGEE, неформалното образование служи како одлична алатка за развивање вештини кои се комплементарни на оние кои се учат преку формалното образование. Оваа неисцрпна листа вклучува интерперсонални, организациски и вештини за решавање конфликти, како и вештини поврзани со лидерство, планирање, организација, координација и практично решавање на проблеми, тимска работа, самодоверба, дисциплина итн.⁷

Образованието преку спорт е концепт кој комбинира личен развој и физичка активност. Тоа е силен педагошки пристап и метод на учење. Она што го прави овој метод

⁶ COMPASS Manual for human rights education with young people, Council of Europe, 2nd edition, updated in 2020

⁷ *Non Formal Education Book: The impact of Non Formal Education on young people and society*, AEGEE Europe

посебен и интересен за младите е фактот што стекнувањето знаења и вештини се одвива додека учесниците се занимаваат со пријатни и инклузивни активности.

Според најсеопфатната дефиниција, образованието преку спорт е неформален образовен пристап кој користи спорт и физички активности и се однесува на развој на клучните компетенции на поединци и групи со цел да придонесе за нивниот личен развој како и одржлива трансформација на општеството.⁸

Важно е да се направи разлика помеѓу **спортско образование**, **образование со помош на спорт** и **образование преку спорт**. Се разбира, овие концепти се засноваат на физичка активност, но нивните цели се различни. **Спортско образование** има за цел да развие компетенции за подобрување на физичките перформанси во контекст на спортскиот натпревар. Неговиот фокус е победата. Од друга страна, **образование со помош на спорт** е малку подлабок концепт кој се потпира на спортот за да го промовира здравјето и благосостојбата на општеството. Последно, но не и најмалку важно, постои **образование преку спорт** што нуди холистичка перспектива повеќе од претходните два пристапа. Во оваа смисла, спортот се гледа како средство за личен напредок што во одреден момент ќе донесе трансформација на општеството.



Овој пристап за поврзување на спортот и НФО веќе се применува во пракса ширум светот. Веќе се споменати некои од најевидентните придобивки од спортот и физичките активности, но во контекст на развивање на т.н. „меки“ вештини кај младите, важно е да се разбере нивната корелација со очекуваните исходи од НФО. Табелата подолу ги прикажува клучните компетенции на кои воведувањето на спортот како метод за учење може позитивно да влијае.

⁸ MOVE And LEARN, International Sport and Culture Association, 2013

Табела 1. Спорт и развој на компетенции⁹

Компетенции	Спорт кој ги поттикнува дадените компетенции	Можни потенцијали
Комуникација на мајчин јазик / странски јазик	Тимски спортови, физички вежби во тим, особено активности кои бараат воспоставување стратегија	Способност да се разбере пораката и соодветно да се одговори, способност да се објасни и разбере способноста да се учествува во јавна дебата и да се комуницира на странски јазик
Развивање способност за учење	Сите спортови и физички активности	Свеста на поединецот за нивниот процес и стил на учење. Ова е најважниот можен исход од учењето бидејќи подразбира мотивација и способност за критичко размислување за своите лични ставови, што е исклучително важно за постигнување успешен процес на учење.
Социјални и општествени компетенции	Во најголема мера колективни спортови, но и некои индивидуални спортски практики како што се пливаче, планинарење или екстремни спортови	Способност да се справите со стрес и фрустрација, како и да развиете самодоверба и емпатија. Во однос на ставовите, тоа вклучува самодоверба, соработка и интегритет. Потенцијал за развивање на вештини за трансформација/решавање конфликти.
Свесност за културолошки разлики	Колективни спортови, физички активности во тим, традиционални национални спортови, боречки вештини	Разбирањето и почитувањето на сопственото и туѓото културно потекло значи и самопочит и почит кон другите, како и почитување на различни мислења и гледишта, прифаќање на разликите и различностите, почитување на човековите права, толеранција, еднаквост и надминување на стереотипите и предрасуди.
Дигитални компетенции	Спортски практики кои бараат стратегија	Способност за елаборирање на стратегија, како и способност за креативно, иновативно и критичко размислување, активно учество, размислување на насока и ограничување на можните активности.
Математички, научни и технолошки компетенции	Шах и стратешки спортски практики на отворено	Развивање на рационално размислување и доверба. Може да се развие способност за примена на математички и научни принципи. Во однос на ставовите: потенцијал за љубопитност, како и интерес и почитување на безбедноста, одржливоста.
Чувство за иницијатива и претприемништво	Индивидуални спортови и тимски спортови	Способност за планирање и организирање, способност за индивидуална и тимска работа. Ставовите кои претставуваат потенцијални исходи од учењето преку вакви практики се иновативен пристап, проактивен однос, независност и решителност во постигнувањето на планираните цели.

⁹ Adapted from *MOVE And LEARN*, International Sport and Culture Association, 2013



Според тоа, при дизајнирање на вашата програма за активности со младите, првиот чекор треба да биде да ги одредите вашите целни категории на компетентност. Врз основа на тоа, размислете за големината на групата со која работите и одлучете дали индивидуалните или групните спортови се посоодветни за тоа. Во оваа фаза, важно е да се поддржи принципот на учество и да се овозможи учество на сите членови на групата.

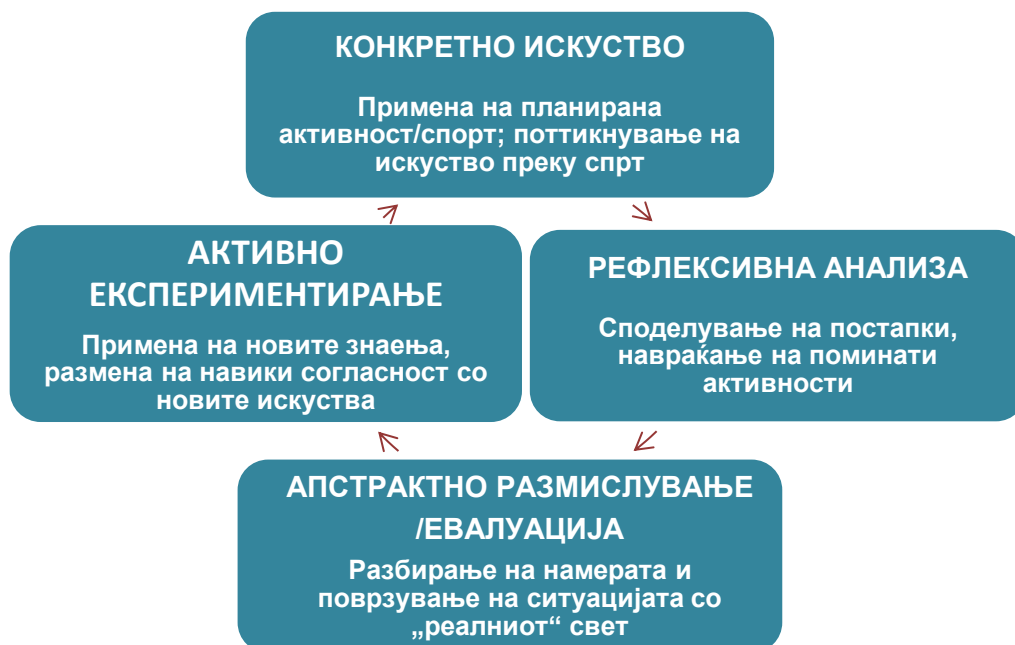
Искуствено учење преку спорт



Книгата, **Искуствено учење: Искуството како извор на учење и развој** од Дејвид Колб, беше објавена во 1984 година. Како што сугерира самото име, тој го претставува концептот на учење преку искуство или, со други зборови, учење преку активност. Некои од најпопуларните активности денес кои се засноваат на овој принцип се практичната работа, училишни екскурзии, часови на отворено итн. Исто така, тие се широко користени во активности кои спаѓаат во областа на неформалното образование.

Циклусот на искуствено учење се состои од четири чекори. Првиот чекор е искуство кое може да се предвиди како планиран настан, активност или стимулација. Следи вториот чекор - давање на повратна информација и чекор 3 - евалуација. Повратната информација е дел од процесот кој често се занемарува, но всушност е клучна активност за успешен процес на учење. Учесниците размислуваат заедно што им дава можност да ги прошират своите хоризонти. Евалуацијата треба да служи како метод за поврзување со реалниот свет. Во последната фаза учесниците се пристапуваат кон примена (чекор 4) или го користат стекнатото знаење.

Слика 1. Процесот на искуствено учење¹⁰ кој вклучува спорт



¹⁰ *How you learn is how you live: Using Nine Ways of Learning to Transform Your Life*, Berrett-Koehler Publishers, Inc, Oakland, CA, Peterson K., Kolb D., 2017.

Циклусот на учење на Колб покажува комплетен процес во кој поединецот може да имплементира ново знаење за да ги промени постоечките однесувања или навики. Со други зборови, учесниците во активноста ќе можат да користат нови компетенции.

Врз основа на овие четири чекори, Колб дефинираше четири димензии на учење. Стиловите на учење се опишани како особини кои се однесуваат на тоа како поединецот пристапува кон задачите и како ги обработува информациите¹¹. Стиловите на учење варираат од личност до личност. Забележани се многу фактори кои влијаат на преферираниот стил на учење, како што се: возраст, степен на образование, место на живеење, фамилијарниот приход, култура, тип на личност итн¹². Една од главните придобивки на овој пристап е едноставноста на одредување на личниот стил на учење преку прашалник кој ги евидентира преференциите во однос на учењето во два сегменти. Перцептивниот сегмент опишува како луѓето размислуваат, со конкретно искуство (чувства) и апстрактна концептуализација (размислување) како спротивставени концепти; додека Процесниот сегмент опишува како луѓето работат, преку активно експериментирање (апликација) и рефлексивна обсервација (набљудување) како спротивни концепти. Процесот се завршува со вкрстување на мерките прикажани на следниот график и идентификување на преферираниот стил на учење според квадрантот во кој се наоѓа.¹³ Постојат следниве четири стилови на учење:



- **Асимилирачки** – личноста е фокусирана на идеи и апстрактни концепти. Нејзините способности за учење лежат помеѓу апстрактната концептуализација и рефлексивното набљудување. Тој смета дека прецизноста на теоретските концепти е многу важна. Нивната најголема предност е индуктивното размислување;
- **Дивергентен** – неговата суштина е помеѓу конкретно искуство и рефлексивно набљудување. Овој тип на личност има силна имагинација и свесност за вредностите. Најдобро функционира во променлива средина која бара менување на идеите;
- **Конвергентен** – спротивен на дивергентниот стил. Овие луѓе се продуктивни, добри во решавање на проблеми и донесување одлуки. За нив од големо значење се конкретни решенија и брзо извршување на задачи;
- **Прилагодлив** – нагласено конкретно искуство и активно експериментирање. Овие луѓе се страствени и најмногу ги ценат новите искуства. Тие се многу прилагодливи на новите околности и подготвени се да ризикуваат.

¹¹ *Designing effective instruction*, Kemp J., Morrison G., and Ross S., New York: Macmillan College Publishing Company, 1998.

¹² *Kolb's Learning Styles: Preferences among Male and Female Students of English for Specific Purposes (ESP)*, Kozlova K., College of Healthcare and Nursing, Brno, Czech Republic, 2018

¹³ Campbell, V. M., Johnstone, M. N. (2010). *The significance of learning style with respect to achievement in first year programming students*. Proceedings of Australian Software Engineering Conference (ASWEC 2010). (pp. 165-170). Auckland, New Zealand. IEEE.

Слика 2. Димензии на учење



Овие димензии или стилови на учење сè уште се предмет на дебата и предмет на многу истражувања толку многу години по воведувањето на овој концепт. Студиите ги истражуваа врските помеѓу стиловите на учење и афинитетот на луѓето кон универзитетско образование, како и нивните перформанси за време на нивните студии. Во студијата од 2001 година на Бирн и Линос (Byrne and Lyons¹⁴) заклучокот беше дека постои корелација помеѓу стиловите на учење и изборот на предмети меѓу студентите, како и дека оние кои претпочитаат конвергентен стил избираат програми и курсеви кои се во согласност со претпоставката дека овој тип на ученици е повеќе склон кон компјутерската наука. Други пак го истражуваа развојот на специфичните „меки“ вештини на учениците и колку нивната употреба влијае на напредокот, како и преферираните стилови на учење.

Сепак, не постои истражување кое доволно дистинктивно ќе ја одреди корелацијата помеѓу стиловите на учење и спортот. Неколку студии кои постојат се фокусирани на професионални спортисти или оние кои се стремат да станат такви. Размената на млади може да биде добра средина каде подобро би се воспоставила врската помеѓу спортот како дел од неформалното образование и преферираните стилови на учење кај поединци.

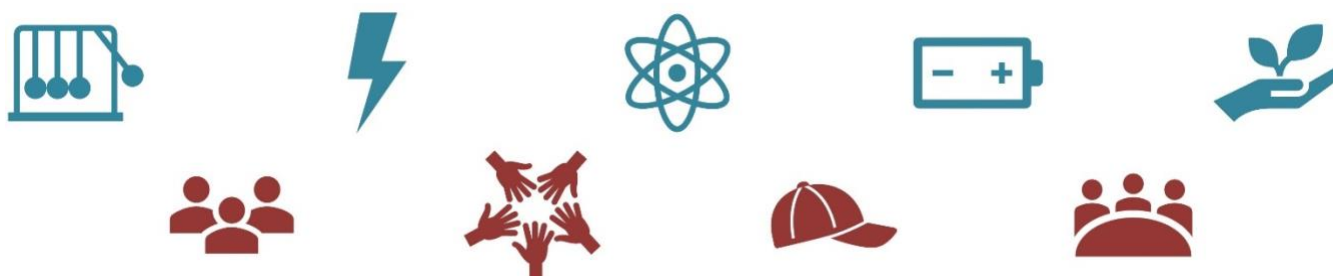
Во таа насока, се препорачува да се истражат профилите на учесниците пред настанот или на самиот негов почеток според методот даден во Анекс 1 од овој документ. Документот за учество

¹⁴ P. Byrne and G. Lyons, "The effect of student attributes on success in programming" in Proceedings of the 6th annual conference on Innovation and technology in computer science education Canterbury, United Kingdom: ACM Press, 2001, pp. 49-52.

на активностите од Вашата НВО треба да им се испрати на учесниците откако ќе ги известите дека нивните апликации се прифатени. Побарајте од учесниците да ги следат упатствата што им се дадени и да ви ги испратат нивните одговори кои ќе ви помогнат да ги креирате нивните индивидуални профили и да добиете идеја за тоа кои пристапи и стилови на учење им одговараат. На овој начин можете да креирате и профил на целата група.

Од друга страна, различни реакции на учесниците во текот на активноста може да се евидентираат и измерат со помош на рефлексивно набљудување и евалуација. Соберете го овој материјал за да можете по завршување на програмата да ги одредите афинитетите на учесниците кон одредени активности врз основа на нивните преферирани стилови на учење. Увидот во оваа информација може да ви биде корисен во иднина кога дизајнирате настани кои користат спортска методологија.

Спортот како алатка за градење тим, зголемување на енергија и развој на вештини



Досега го истражувавме влијанието на физичката активност врз поединците и нивните заедници. Меѓутоа, покрај евидентните здравствени придобивки и очекуваното позитивно влијание врз општеството, спортот може да биде и корисна алатка за забрзување на вмрежувањето меѓу членовите на групата кои работат заедно со специфична цел но пак е различна од победа при некоја спортска игра. Некои добри примери за ова се активности за градење тим, активности за зголемување на енергијата, како и активности за развој на вештини во рамките на програмата за неформално образование.

За време на градењето тим, од членовите се бара да учествуваат во активности кои се дел од процес кој е дизајниран да ја подобри динамиката на групата. Денес концептот на градење тим се користи во голема мера во компании кои негуваат здрава работна средина. Овие активности се исто така креирани за да влијаат на зголемување на задоволството на вработените, продуктивноста, како и последователниот раст на профитот.

Групната кохезија е еден од клучните аспекти што одредува дали обука или друг настан од областа на НФО ќе биде успешен или не. Општо земено, кохезијата ја претставува силата на врската помеѓу членовите на групата или, неформално, степенот до кој членовите се држат заедно.¹⁵ Тимската кохезија постигната преку физичка активност не само што влијае на перформансите, туку може да се пренесе и на социјалните односи во иднина. Кохезијата може да се гледа и од поширока перспектива. **Позната е Кохезионата политика на Европската Унија, која ги претставува основните развојни принципи на ЕУ кои имаат за цел да ги намалат разликите и да ја спречат поларизацијата. Со други зборови, таа е креирана да ја поттикне благосостојбата во сите региони на Унијата.**

¹⁵ Carron, A. V., & Eys, M. A. (2012). Group dynamics in sport (4th ed.). Morgantown, WV: Fitness Information Technology.

Не само што преку кохезија се постигнува еднаков развој туку и други европски цели и вредности кои се вкоренети во спортот како солидарнос, вклученост, еднаквост и мир. Доближувањето на овие вредности до младите може да се негува преку структурирани активности засновани на спорт. Во следниот дел, ќе ги истражime можните активности дизајнирани за оваа намена. Запомнете дека овие активности се креирани со помош на спортски активности кои во случајов се користат како средство. Тоа значи дека фокусот не треба да биде на конкуренцијата, туку на стекнувањето нови знаења и вештини.

Конкретни примери на методологија

• ИГРА ЗА СТИМУЛИРАЊЕ НА ЕНЕРГИЈАТА: МОЈОТ ОМИЛЕН СПОРТИСТ

Краток преглед: Играта се игра на почетокот на првиот ден од обуката како метод за запознавање со учесниците и подигање енергија во тек на секојдневни активности.

Категорија на компетентност:

- ✓ Комуникација на мајчин/странски јазик

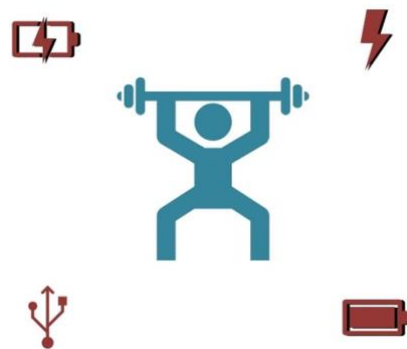
Траење: 30 минути

Целна група: Било која старосна група

Учесници: 8-30 учесници

Материјали и опкружување:

- ✓ Една мека топка погодна за фрлање во собата.



Подготовка: Не е потребна подготовка за оваа игра

Детален опис:

Чекор 01 – Замолете ги сите учесници да станат и да формираат голем круг каде сите гледаат кон центарот. Потоа замолете ги да го кажат своето име еден по еден.

Чекор 02– Објаснете ја првата фаза од играта. Учесникот треба да го каже името и да ја фрли топката на личноста со тоа име. Факачот треба да одговори со изговарање на името на фрлачот. Ако некој од нив погреша, тој е надвор од игра. Оставете ги учесниците да ја играат играта. (10 мин.)

Чекор 03– Објаснете ја втората фаза од играта. Учесниците треба да го кажат името на нивниот омилен спортист. Исто така треба накратко да објасни зошто ја ценат таа личност. Треба да наведат некои нејзини посебни вештини, работа, значајни работи кои ги направил и слично. Остатокот од натпреварот останува ист како во првата фаза. (10 мин.)

Чекор 04– Искористете ја позитивната енергија создадена во текот на оваа игра до крајот на денот.

Варијации: Наместо името на спортистот, можете да побарате од учесниците да ја играат играта со наведување на нивните омилен спортски тимови или дури и омилен спорт. Последново е посоодветно за помали групи за да нема многу повторувања.

• ВЕЖБИ ЗА ВЕШТИНИ

Краток преглед: Учесниците ќе ги научат разликите помеѓу три концепти: спортско образование, образование со помош на спорт и образование преку спорт. Ќе дознаат дека спортот може да биде добар метод за стекнување нови вештини и компетенции.

Погодно е да се запознаат учесниците со методологијата на почетокот на активноста за да можат да добијат поширока слика за концептот спорт во НФО.



Категорија на компетентност:

- ✓ Способност за учење, учење како да споделуваме знаење
- ✓ Комуникација на мајчин јазик/странски јазик
- ✓ Социјални и општествени компетенции, еднаквост, солидарност
- ✓ Културолошка свест, инклузија, толеранција

Времетраење: 75 минути

Целна група: 16 години и постари

Учесници: 10 и повеќе учесници

Материјали и опкружување:

- Помало фудбалско игралиште (надворешно или затворено)
- 2 фудбалски топки
- 2 свирчиња
- Картички со стилови на учење и објаснувања
- Маици/дресови за респределување по тимови
- Хартија табла, маркери, самолепливи хартии

Подготовка:

Погрижете се фудбалското игралиште да е чисто и да се надујат топките. Обезбедете доволно маици/дресови во различни бои за тимовите. Подгответе ги картичките однапред.

Детален опис:

Чекор 01 – Детално објаснете ги правилата за играње фудбал. Научете ги учесниците на основите на движењето во фудбалот. Погрижете се сите да ја разберат играта. Поделете ги учесниците во тимови од 5 члена. Нека има еднаков број машки и женски учесници во секој тим. (15 мин.)

Чекор 02 – Спортско образование. Објаснете им на учесниците дека треба да играат фудбал и дека нивната единствена цел е победа. (10 мин.)

Чекор 03 – Образование со помош на спорт. Воведете нови правила во играта за да им го покажете овој концепт на учесниците. Правилата можат да бидат:

- Само жените можат да добијат поени,
- Секој играч мора да ја додаде топката за време на нападот,
- Мажите можат да шутираат на гол само со „послабата“ нога итн. (10 мин.)

Чекор 04

Воведете ја третата картичка - Образование преку спорт. Содржината на картичките може да биде како што следува (списокот не е ограничен):

- Поддржете го тимот силно и со возбуда,
- Саботирајте го вашиот тим, префрлете ја топката на друг тим,
- Викајте на оние што грешат,
- Бидете инклузивни, додајте на сите,
- Бидете невнимателни, не покажувајте интерес за играта итн. (10 мин.)

Чекор 05 - Барање повратна информација (30 min):

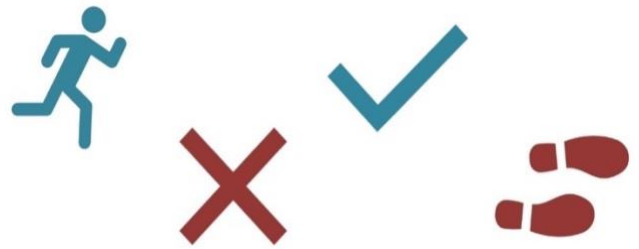
Започнете дискусија со учесниците после играта. Поставувајте им прашања како овие:

- Дали ви се допадна играта?
- Како беше првиот дел?
- Како беше вториот дел? Како се справивте со ограничувањата?
- Како изгледаше третиот дел? Како се чувствувавте во вашата улога?
- Како го доживеавте однесувањето на другите учесници?
- Дали и како би можеле да ја прилагодите комуникацијата со нив?
- Можете ли да се сетите на некои вакви ситуации во секојдневниот живот?
- Што научивте и како?

Варијации: Методологијата може да се имплементира преку различни групни спортови вклучувајќи кошарка или одбојка.

• БРЗ ИЛИ НЕТОЧЕН

Краток преглед: Ова е стандарден квиз од типот „Точно/Неточно“, но заснован на фудбалски тренинг во кој се користат конуси (чуњеви). Учесниците се поделени во две групи и се натпреваруваат во квизот „Точно/Неточно“ на тема спорт во различни европски земји. Поставени се пречки од пластични конуси и двата тима се натпреваруваат кој прв ќе ги надмине а првиот кој ќе успее во тоа, треба да одговара на прашањето.



Категорија на компетентност:

- ✓ Комуникација на мајчин јазик/странски јазик
- ✓ Социјални и општествени компетенции, еднаквост во спортските активности
- ✓ Културолошка свест, меѓукултурен дијалог во спортот

Времетраење: 90 минути

Целна група: 12 и повеќе години

Учесници: играта може да се прилагоди на различен број учесници, а потребни се минимум 8 учесници.

Материјали и опкружување:

- ✓ Хартиени табли, маркери
- ✓ Најмалку 12 конуси
- ✓ 2 фудбалски или помали пластични топки ако играта се игра внатре.

Подготовка:

Направете квиз со доволен број прашања - барем двојно поголем од бројот на учесници - за да може секој да игра барем двапати. Прашањата треба да бидат смислени за да го тестираат знаењето на учесниците за достигнувањата и различностите низ долгата европска спортска историја. Прашањата треба да бидат јасни и лесно да можат да се одговорат со „Точно“ или „Неточно“. Целта е да се поттикне дијалог и интерес за оваа тема.

Детален опис: Чекор 01 – Поделете ги учесниците во два тима. Во секој тим треба да има еднаков број на машки и женски играчи. Исто така, погрижете се да не останат вишок учесници, подеднакво распоредете ги меѓу групите. (5 мин.)

Чекор 02 – Ставете ги конусите во два реда со еднакво растојание помеѓу нив. Поставете ги така што учесниците ќе можат да ја водат топката со менување на насоката на движење секогаш кога ќе поминат еден конус. Оваа вежба се нарекува слалом. Објаснете им на тимовите дека целта е да се биде побрз од противникот. (5 мин.)

Чекор 03 – Отстапете простор на учесниците. Играта се игра во парови составени од играчи од различни тимови. Победникот од секоја игра може да одговори на прашањето со „Точно“ или „Неточно“. Ако одговорот е погрешен, противничкиот тим добива поен. (50 мин.)

Чекор 04 - Барање повратна информација (20 мин):

Започнете дискусија со учесниците после играта. Поставете им прашања како следните:

- Дали ви се допадна играта?
- Како го доживеавте однесувањето на другите учесници?
- Можете ли да ја прилагодите комуникацијата со нив и на кој начин?
- Што научивте и на кој начин?
- Дали сте заинтересирани за темата и дали сакате да дознаете повеќе за неа?

Варијации: Во зависност од времето што го имате на располагање, можете да им дозволите на учесниците да размислуваат за квиз прашања. Исто така, квизот може да опфати различни теми.

• ЗАМЕНИ ГИ ОЧИЛАТА

Краток преглед: Ова е активност на отворено за време на која учесниците ги истражуваат спортските можности и препреките на одредено место од перспектива на маргинализирани луѓе.



Категории на компетенции:

- ✓ Комуникација на мајчин јазик/странски јазик
- ✓ Социјални и општествени компетенции, еднаквост
- ✓ Културолошка свест, солидарност, инклузија
- ✓ Чувство за иницијатива, претприемништво, проактивност

Времетраење: 3 часа и 20 минути

Целна група: 16 и повеќе години

Учесници: 12-30 учесници

Материјали и опкружување:

- ✓ Стари очила кои веќе ги имате или ќе ги купите во продавница за користени работи
- ✓ Топка за фудбал, кошарка, одбојка - по една за секој спорт
- ✓ Мобилни телефони за фотографирање
- ✓ Компјутер и проектор

Подготовка:

Обезбедете доволно очила или рамки. Можете исто така да користите очила за пливање или скијање како забавна асоцијација на повеќе спортови.

Детален опис:

Чекор 01 – Разменете мислења со целата група за да ги идентификувате маргинализираните категории за оваа активност. Тоа може да бидат лица со попреченост, мигранти или новодојдени во градот, некои други социјални групи како што се деца на самохрани родители итн. (20 мин.)

Чекор 02 – Побарајте од секој учесник да избере една улога. Објаснете им на учесниците дека задачата не е да ја имитираат улогата што ја избрале, туку да ја набљудуваат околината и да замислат низ какви ситуации би поминале во оваа улога. Како би било кога би биле во кожата на таа личност?

Чекор 03 – Поделете ги учесниците во три групи врз основа на три спорта (кошарка, фудбал и одбојка). Објаснете им дека нивната задача е да излезат, да ја истражуваат околината и да се обидат да играат одреден спорт. Целта е да се утврди дали има спортски терени, колку се блиску, дали се достапни за секого и дали има други пречки за маргинализираните луѓе. Кажете им на учесниците дека ако не најдат официјален терен во близина, можат да се обидат да играат во импровизирана безбедна средина организирајќи се самите.

Чекор 04 – Замовете ги учесниците да ја користат својата имагинација што е можно повеќе и да не ги набљудуваат само физичките аспекти на спортот. Тие, исто така, треба да размислуваат за организациските и социјалните аспекти со кои може да се соочат одредени групи.

Чекор 05 – Учесниците имаат задача и да прават фотографии за да ги документираат нивните заклучоци. Фотографиите се споделуваат по враќање на учесниците назад и не треба да содржат никаков наслов. Секоја фотографија претставува одредена маргинализирана група.

Чекор 06 – Поделете ги очилата на учесниците. Испратете ги надвор да ја извршат доделената активност. (2 часа)

Чекор 07 – По враќањето, покажете ги фотографиите без наслов на сите учесници за да можат да погодат која фотографија е поврзана со која маргинализирана група. После тоа, замовете го секој тим да го претстави и објасни својот поглед на фотографиите. (30 мин)

Чекор 08 - Барање повратна информација (30 мин)

Продолжете со презентирање фотографии/изложба или отворена структурирана дискусија. Поставете им ги на учесниците следниве прашања:

- Што се случи? Дали уживавте во активноста? Зошто? Зошто не?
- Што Ве изненадија многу од заклучоците до кои дојдовте?
- Зошто го избравте овој пример?
- Како би ја оцениле достапноста на спортот што го практикувавте за луѓе кои припаѓаат на одредена маргинализирана група?
- Какви претходни идеи и стереотипи имавте за личноста чија улога ја избравте? Какво влијание имаа тие идеи на начинот на кој ја водевте активноста и на она што „одбравте да го видите“?
- Дали оваа вежба ви овозможи да чувствувате емпатија за маргинализираните луѓе?
- Што научивте за себе?

• СОКРИЕНИ ПРАВИЛА

Краток преглед: Ова е ракометна игра во која учесниците не се целосно свесни за сите правила, што ќе предизвика измешани чувства кај учесниците.

Категории на компетенции:

- ✓ Комуникација на мајчин јазик/странски јазик
- ✓ Социјални и општествени компетенции, еднаквост
- ✓ Културолошка свест, солидарност, инклузија
- ✓ Демократско граѓанство, учество
- ✓ Стратегиско размислување



Времетраење: 70 минути

Целна група: било која старосна група

Учесници: 14-28 учесници

Материјали и опкружување:

- ✓ Ракометно игралиште (надворешно или затворено) или импровизирано игралиште
- ✓ 2 ракометни топки
- ✓ 2 свирчиња
- ✓ Маици/дресови за одделни тимови
- ✓ Заштитна опрема за голманите (ако одлучите да ги вклучите во играта).

Подготовка: Погрижете се теренот да биде чист и топките да се напумпани и да имате доволно маици/дресови во различни бои за секој тим.

Детален опис:

Чекор 01 – Поделете ги учесниците во тимови од 7 члена (6 члена во случај да имате помалку глави и да одлучите да играте без голман). Погрижете се да имате еднаков број на машки и женски членови во секој тим. (15 мин.)

Чекор 02 – Објаснете ги посебните правила на играта и кажете им на учесниците дека ќе ги кажете само еднаш и дека треба внимателно да ве слушаат. Учесниците треба да освојат поени со фрлање на топката во голот додека играат во тимот. Не смеат да се

движат со топката. Значи, штом играчот ќе ја добие топката, тој мора да ја додаде на друг; може да ја сврти и да ја додаде топката на следниот играч 5 секунди. Поени се добиваат кога тимот ќе ја фрли топката во противничкиот гол. Не давајте други упатства, дури и ако има дополнителни прашања.

Чекор 03 – Започнете ја играта, но имајте на ум дека постои скриено правило кое не им е познато на учесниците. Скриеното правило подразбира дека бодот е валиден само ако тимот си ја подаде топката еден на друг така што најмалку 5 членови на тимот ја допреле за време на еден напад. Оставете ги тимовите да ја играат играта. Секој пат објавете дали поенот е важечки или не, но не откривајте го скриеното правило. (10 мин.)

Чекор 04 – Направете пауза за време на која тимовите ќе разговараат 3-4 минути. Продолжете со играта уште 10 минути. (15 мин.)

Чекор 05 – Очекувајте да има играчи кои ќе го откријат скриеното правило и оние кои нема да го откријат. Еден од учесниците нека им го објасни правилото на другите на крајот од играта. (5 мин.)

Чекор 06 – Барање повратна информација (25 min)

Поставете ги следниве прашања:

- ✓ Дали ви се допадна играта?
- ✓ Како се чувствувавте кога ги погодивте (или не) скриените правила?
- ✓ Зошто играчите кои го почитуваа правилото им го објаснија (или не) тоа правило на другите?
- ✓ Можете ли да ја поврзете играта со некои аспекти на учество?
- ✓ Можете ли да споделите со другите во кои ситуации се чувствувате охрабрени да учествувате и кога не?
- ✓ Што научивте?

Варијации: Скриеното правило може да се разликува од горенаведеното, па затоа може да се однесува на различни теми. На пример: поен важи само ако е освоен од учесничка.

Методологијата може да се примени за различни групни спортови вклучувајќи фудбал, кошарка и одбојка.

• ИГРА „ЕКСПЕРИМЕНТАТОРИ“

Краток преглед: Оваа вежба се нарекува „Експериментатори“ затоа што ја учи групата за стилови на учење при преземање на прв чекор. Ќе се презентираат различни стилови додека се игра кошарка и од учесниците ќе се побара да го одредат стилот што најмногу им одговара.



Категории на компетенции:

- ✓ Комуникација на мајчин јазик/странски јазик
- ✓ Способност за учење
- ✓ Социјални и општествени компетенции
- ✓ Културолошка свест, толеранција

Времетраење: 120 минути

Целна група: 16 и повеќе години

Учесници: 20-30 учесници

Материјали и опкружување:

- Кошаркарски терен
- 2 топки за кошарка
- 2 свирчиња
- Картички со стилови на учење и објаснување
- Маици/дресови за одделни тимови
- Компјутер, проектор
- Табла со листови хартија за пишување, маркери, самолепливи хартии

Подготовка:

Обезбедете чисто игралиште и надуени топки. Обезбедете доволен број на маици/дресови во различни бои за секој тим. подгответе картички однапред. Направете кратка презентација на стиловите на учење (дивергентен, асимилиран, конвергентен, приспособен) пред активноста.

Детален опис:

Чекор 01 – На учесниците им се даваат картички со стилови на учење и од нив се бара да постапат соодветно. Тие треба да размислат за тоа и да одлучат како да ја спроведат својата улога. Групата е поделена на тимови така што секој тим има барем еден

претставник од секој стил. Секој тим се состои од најмалку 5 учесници а може да содржи до 7, така што тие се менуваат во текот на играта. (15 мин.)

Чекор 02 – Детално објаснете ги правилата на кошарката. Научете ги играчите на основите на движењето во кошарката. Погрижете се сите да ги разберат правилата. (15 мин.)

Чекор 03 – Карти со улоги:

1. ДИВЕРГЕНТЕН СТИЛ (конкретен - рефлектирачки)

Работете интензивно со сите во вашиот тим. Обидете се да користите колку што е можно повеќе имагинација. Обидете се да внесете креативни решенија во играта. Прилагодете се на средина која брзо се менува.

2. АСИМИЛИРАЧКИ СТИЛ (апстрактно - рефлектирачки)

Развијте теорија за тоа како треба да игра вашиот тим. Презентирајте ја оваа стратегија на групата врз основа на внимателна анализа на тимските способности и пречки. Обидете се да направите приказна од поединечни факти (индуктивно размислување).

3. КОНВЕРГЕНТЕН СТИЛ (апстрактно - активно)

Бидете практично ориентирани. Фокусирајте се на целата игра и на победата наместо на одделни аспекти и детали. Обидете се да не се препуштате премногу на емоциите во текот на играта.

4. ПРИЛАГОДЛИВ СТИЛ (конкретен - активен)

Слушајте ја интуицијата и реагирајте брзо во сите ситуации. Преземете активна улога цело време и преземајте што е можно повеќе ризици во текот на играта.

Чекор 04 – Учесниците играат игра. Во зависност од бројот на тимови, можете да организирате помал турнир. Секоја игра трае околу 10 минути. Вкупно времетраење: 60 мин.

Чекор 05 - Барање повратна информација (30 мин)

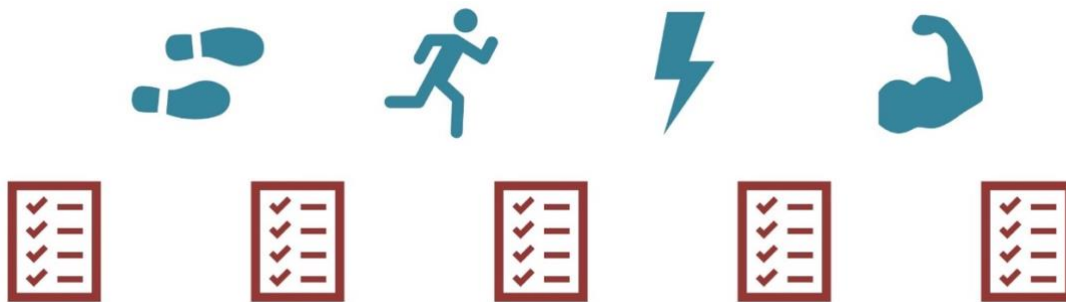
Водете дискусија со учесниците после играта. Поставете им ги следните прашања:

- Како се чувствувате во текот на активноста?
- Што се случуваше во текот на играта, кои моменти беа интересни?
- Што научивте и на кој начин?
- Какво е вашето мислење за типологијата на стиловите на учење?

- Можете ли да го примените стекнатото знаење за да ја подобрите комуникацијата со одредени луѓе?

Чекор 06 – Дополнителни информации: Слободно отворете дискусија со учесниците за тестот во врска со стилот на учење пред почетокот на активностите.

- **КОН ЦЕЛТА**



Краток преглед: Учесниците ќе имаат можност да поминат низ различни фази на постигнување на целта преку игра со влечење јаже. Тие ќе научат како да организираат и спроведуваат успешни акции засновани на стратешко размислување и активности со помош на соработка, тимски дух и планирање.

Категории на компетенции:

- ✓ Комуникациски вештини
- ✓ Фокус на постигнување на целта
- ✓ Соработка во постигнување на целта
- ✓ Стратешко размислување и планирање

Времетраење: 60 минути

Целна група: 15 и повеќе години

Учесници: 20-30 учесници

Материјали и опкружување:

- Игралиште или терен
- Силно јаже (долго 5-6 метри, во зависност од бројот на играчи)
- Компјутер, проектор
- Табла со листови хартија за пишување, маркери, самолепливи хартии

Подготовка:

Погрижете се должината на јажето да одговара на бројот на учесници кои ќе бидат присутни за време на вежбата. Ако е пократко отколку што е потребно, треба да се одлучите за алтернативно сценарио со тоа што на некои членови на тимот ќе им дадете различни задачи во смисла дека секој тим може да избере свој аналитичар, лидер, навивачи итн. кои нема да играат туку ќе помагаат во текот на вежбата со извршување на нивните специјално одредени задачи.

Детален опис:

Чекор 01 – Поделете ги учесниците во две групи. Објаснете им дека треба да се натпреваруваат во влечење јаже против друг тим и имаат време накратко да се договорат за стратегиите во нивните тимови. Подучете ги дека треба да одлучат кој ќе биде лидер на тимот и кој ќе биде првиот човек во редот. На секои 2 минути додека тимовите го влечат јажето, лицето кое е прво во редот, ќе мора да оди до крајот на редот. (20 мин.)

Чекор 02 – Дајте им шанса на учесниците да се натпреваруваат едни со други, а по првиот круг воведете ново правило - на пример, да застанете на една нога додека влечете јаже. (20 мин.)

Чекор 03 – Објавете го победникот и прославете ги резултатите.

Чекор 04 - Барање повратна информација (30 мин)

Водете дискусија со учесниците после играта. Поставете им ги следните прашања:

- Како се чувствувавте за време на активноста?
- Што се случуваше во текот на играта, кои моменти беа интересни?
- Како го планиравте Вашиот настап?
- Дали успеавте да предвидите промена на правилата преку вашата стратегија?
- Како одлучивте кој ќе биде лидер на тимот?
- Кои други улоги ги делегиравте или ги препознавте во Вашиот тим?
- Дали можете да ги примените стекнатите знаења како би го подобриле стратешкиот пристап во Вашата секојдневна работа?

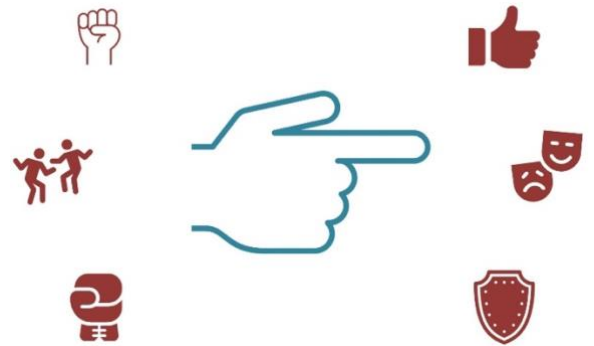
Чекор 05 – Разделете печатен материјал за стратешкото планирање и неговите фази. Дискутирајте со учесниците за примери на стратешко планирање од секојдневниот живот.

• РУШЕЊЕ НА ПРЕДРАСУДИ

Краток преглед: Учесниците ќе имаат можност да научат нешто за стереотипи и предрасуди преку куглање. Ќе се обидат да видат како е да се биде на место на нивни врсници со намалени способности.

Категории на компетенции:

- ✓ Комуникациски вештини
- ✓ Прифаќање на разликите
- ✓ Учење за еднакви можности
- ✓ Емпатија и толеранција



Времетраење: 90 минути

Целна група: 14 и повеќе години

Учесници: 20 учесници

Материјали и опкружување:

- Куглана
- Опрема за куглање
- Материјал за врзување преку очи
- Табла со листови хартија за пишување и маркери

Подготовка: Погрижете се сите да се запознаат со правилата за куглање и да бидат соодветно опремени. Бидејќи учесниците ќе играат со врзани очи, околината треба да биде безбедна за овој вид активност.

Детален опис:

Чекор 01 – Поделете ги учесниците во две групи. Кажете им дека целта е да се победи другиот тим во куглање, но со врзани очи. Само еден член на тимот нема да има врзани очи, но нема да учествува. Ќе може да коментира и да дава насоки само кога е потребно. Дајте им време на учесниците да се подготват (20 мин.)

Чекор 02 – Учесниците ја почнуваат играта. Поените ќе се сметаат како и во куглањето. Лицето кое дава инструкции може во одреден момент да биде со еден од играчите. (40 мин.)

Чекор 03 - Барање повратна информација (30 мин)

Водете дискусија со учесниците после играта. Поставете им ги следниве прашања:

- Како се чувствувавте за време на активноста?
- Што се случуваше во текот на играта, кои моменти беа интересни?
- Какво е чувството да се игра без користење на видот?
- Кои беа најголемите предизвици за играчите?
- Можете ли да замислите како им е на слепите луѓе?
- Дали имате повеќе разбирање за предизвиците со кои се соочуваат во нивните животи?
- Дали „гласот“ (навигаторот) беше корисен? Кои се гласовите на слепите луѓе во реалниот свет?
- Дали лицата со попреченост и физички бариери можат да учествуваат подеднакво во сите спортови?
- Како да ги промениме правилата на игра за да вклучиме повеќе луѓе во спортот и другите сегменти од општеството?

Чекор 04 – Објаснете им на учесниците што е емпатија. Поделете им а учесниците информативен материјал за толеранција и емпатија и дозволете им да дискутираат за она што го прочитале барајќи примери од реалниот живот.

• ПРАВИЛА ЗА ЕДНАКВОСТ

Краток преглед: Учесниците ќе имаат можност да научат нешто за инклузијата и демократските вредности преку анализа и промена на правилата во групните спортови.

Категории на компетенции:

- ✓ Комуникациски вештини
- ✓ Прифаќање на разлики
- ✓ Соработка и тимска работа
- ✓ Демократски вредности



Времетраење: 90 минути

Целна група: 15 и повеќе години

Учесници: 24 учесници

Материјали и опкружување:

- Работна просторија или игралиште
- Топки, мрежи, голови или еквиваленти на нив (импровизирано поставување)
- Табла со листови хартија за пишување, маркери, самолепливи хартии

Подготовка:

Подгответе правила за најмалку четири групни спортови како одбојка, кошарка, ватерполо, ракомет итн. Обезбедете доволно простор и спортска опрема потребни за да се испробаат новите правила воведени од учесниците.

Детален опис:

Чекор 01 – Поделете ја групата на четири тима. Дајте ѝ ги на секоја група правилата за различни спортови. Побарајте да ги анализираат и да ги забележат главните карактеристики како што се: „правилата се строги“, „сите учествуваат подеднакво или онолку колку што мисли дека треба“, „има поделени улоги“, „целта е ...“, итн. По оваа фаза на учесниците би требало да им биде јасно што се очекува од нив.

Чекор 02 - Дајте им на учесниците дополнителна задача да се обидат да го направат спортот што им е доделен поинклузивен и подемократски со менување на правилата како што сакаат. Тие треба да бидат способни да имплементираат нови правила и принципи преку игра. (20 мин.)

Чекор 03 – Дајте им шанса на учесниците да ги испробаат нивните нови правила и да ги изведат пред други групи. Секој тим може да има 5 минути да ја покаже својата иновација. (20 мин.)

Чекор 04 - Барање повратна информација (30 мин)

Водете дискусија со учесниците после играта. Поставете им ги следниве прашања:

- Како се чувствувавте за време на активноста?
- Што се случи за време на играта; дали би сакале вашите правила да станат нов стандард во овој спорт?
- Зошто новите правила се подемократски од претходните?
- Кои се слабите точки на игрите што ги анализиравте? Дали има такви?
- Како може спортот да стане поинклузивен и сепак да биде интересен?

Заклучок

Презентираните методологии се создадени со цел да се комбинира спортот и неформалното образование за повисока цел. Овој водич е дизајниран да има долгорочно влијание врз децата и адолесцентите, без оглед на нивното потекло, вештини и способности. **Служи за да ги научи практичарите на НФО како да им ги покажат придобивките од спортот, не само како слободни активности, туку како одлични методи за постигнување општа благосостојба. Ние веруваме дека основните европски вредности се неизоставно вклучени во овој концепт, кој исто така ги усовршува и меките вештини на нашите идни лидери.**

Ве покануваме да го користите овој водич како би усепаале секогаш како приоритет да ги поставиме бенефитите од оваа програма за нашата целна група, младите. Методологиите наведени овде не мора да се следат по точниот редослед по кој се дадени или пак да се копираат буквално. Наместо тоа, истражувајте повеќе, одете чекор понапред, комбинирајте и прилагодувајте и пред сè, секогаш играјте.



На самиот крај, замислете ситуација во која спортска екипа би се состоела од играчи кои имаат иста физичка кондиција и способности, идентичен начин на размислување и ограничувања. Тоа не би било добро, нели? Затоа, поттикнете ги вашите учесници да го откријат својот уникатен потенцијал, да го негуваат и да работат заедно за да создадат одлични тимови.

Референци

1. *COMPASS Manual for human rights education with young people*, Council of Europe, 2nd edition, updated in 2020.
2. *Designing effective instruction*, Kemp J., Morrison G., and Ross S., New York: Macmillan College Publishing Company, 1998.
3. *EU Youth Report 2012*, European Commission, Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2012.
4. *Group dynamics in sport (4th ed.)*. Carron, A. V., & Eys, M. A. (2012). Morgantown, WV: Fitness Information Technology.
5. *How you learn is how you live: Using Nine Ways of Learning to Transform Your Life*, Berrett-Koehler Publishers, Inc, Oakland, CA, Peterson K., Kolb D., 2017.
6. *Kolb's Learning Styles: Preferences among Male and Female Students of English for Specific Purposes (ESP)*, Kozlova K., College of Healthcare and Nursing, Brno, Czech Republic, 2018.
7. *MOVE And LEARN*, International Sport and Culture Association, 2013.
8. *Non Formal Education Book: The impact of Non Formal Education on young people and society*, AEGEE Europe.
9. RECOMMENDATION No. R (92) 13 REV OF THE COMMITTEE OF MINISTERS TO MEMBER STATES ON THE REVISED EUROPEAN SPORTS CHARTER, Council of Europe, <https://rm.coe.int/16804c9dbb> date of approach 06/09/2021.
10. *Sports and youth development*. In R.J.R. Levesque (Ed), Encyclopedia of Adolescence. Anderson-Butcher, D., Riley, A., Iachini, A., Wade-Mdivanian, R., Davis, J., & Reynolds, J. (2016). New York: Springer.
11. *Sport for Active Citizenship Toolkit*. Richard Bailey, Mark Bekiet, Dóra Faragó, László Földi, Iva Glibo, Erika Juhász (2020), ENGSO Youth.
12. *Strategy for the Development of Sport in Republic of Serbia 2014-2020* ("Sl. glasnik RS", br. 1/2015).
13. *The effect of student attributes on success in programming*. P. Byrne and G. Lyons. Proceedings of the 6th annual conference on Innovation and technology in computer science education Canterbury, United Kingdom: ACM Press, 2001, pp. 49-52.
14. *The significance of learning style with respect to achievement in first year programming students*. Campbell, V. M., Johnstone, M. N. (2010). Proceedings of Australian Software Engineering Conference (ASWEC 2010). (pp. 165-170). Auckland, New Zealand. IEEE.

Слика 1. Процесот на искусвено учење кој вклучува спорт.....10

Слика 2. Димензии на учење.....12

Поддршката на Европската комисија за изработката на оваа публикација не претставува одобрување на содржината, која ги одразува погледите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за било каква злоупотреба која може да биде направена од информациите содржани во неа.