



EduNorth
EDUCATION • MOBILITY • INCLUSION

IN/ThROugh

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

VODIČ ZA INTEGRISANJE SPORTA U NEFORMALNO OBRAZOVANJE

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sadržaj

Poglavlje 13

Mladi i sport3

Poglavlje 26

Sport U NFO – Mogućnosti i benefiti6

Poglavlje 39

Iskustveno učenje kroz sport9

Poglavlje 413

Sport kao sredstvo za izgradnju tima, podizanje energije i aktivnosti za razvoj veština13

Poglavlje 5

Konkretni primeri metodologija15

- IGRA ZA PODIZANJE ENERGIJE: MOJ OMILJENI SPORTISTA15
- VEŽBE VEŠTINA16
- BRZO ILI NETAČNO18
- PROMENI NAOČARE20
- SKRIVENA PRAVILA22
- IGRA „THE EXPERIENTERS“24
- PREMA CILJU26
- RUŠENJE PREDRASUDA28
- PRAVILA JEDNAKOSTI30

Zaključak32

Reference33

Poglavlje 1

Mladi i sport

Prema zvaničnoj definiciji Saveta Evrope, „sport“ podrazumeva sve oblike fizičkih aktivnosti koje, kroz neformalno ili organizovano učešće, imaju za cilj izražavanje ili unapređenje fizičke spremnosti i mentalnog zdravlja, formiranje društvenih odnosa ili postizanje rezultata na takmičenjima svih nivoa¹. Postoji široki spektar aktivnosti koje se mogu smatrati sportom, uključujući organizovane sportske klubove, nastavu fizičkog vaspitanja u školama, kao i neformalne aktivnosti kao što su igrališta. Ovo znači da se skoro svaka osoba na svetu bavila sportom u nekom obliku tokom svog života. Benefiti bavljenja sportom za mlade predstavljaju fokus interesovanja nebrojenih istraživanja objavljenih tokom poslednjih nekoliko decenija. Mnoge prednosti su identifikovane i mogu se podeliti u nekoliko kategorija: **emocionalni razvoj, intelektualni razvoj, fizički razvoj, psihološki razvoj i socijalni razvoj.**²



Sport je važno sredstvo tokom razvoja na više nivoa. Fizički i emocionalni benefiti za mlađi organizam su nesumnjivi, a oni najuočljiviji su: povećanje motoričkih sposobnosti, smanjenje indeksa telesne mase, zdrave navike u ishrani, bolje raspoloženje, smanjenje depresije i anksioznosti itd.³

Sport pruža stimulativno okruženje za učenje i razvoj socijalnih veština i životnih kompetencija. Bavljenje sportom od malih nogu može da podstakne razvoj dobrih radnih navika, odgovornosti i sposobnosti za rešavanje problema. Pored toga, može pomoći u učenju važnih veština kao što su liderstvo, saradnja, poštovanje i timski duh.

Analitički izveštaj objavljen 2012. godine⁴ otkrio je da je skoro 35% mlađih u Evropi bilo uključeno u sportske klubove tokom prethodnih 12 meseci. Rezultati primetno variraju po državama – od najvećeg procenta od skoro 60% koji je zabeležen u Holandiji, za kojom ide Francuska, pa Belgija i Nemačka sa oko 50%. Najniži procenat mlađih u sportskim klubovima, daleko ispod

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

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

proseka EU, je u Rumuniji, Poljskoj, Kipru i Bugarskoj. Ovako velike razlike između zemalja zahtevaju da se ovoj temi posveti pažnja na različitim nivoima i da se na taj način **pruže jednake šanse i pristup znanju i informacijama**. Ovakvi podaci za Republiku Srbiju nisu dostupni ali postoje istraživanja sprovedena u svrhe razvijanja Nacionalne strategije za sport koja obuhvataju navike cele populacije. Ovi podaci nam otkrivaju uznemirujuću situaciju i pokazuju da se 56% populacije u Srbiji nikada ne bavi sportom.⁵ Ovo je razlog više da se posvetimo ovoj temi kroz sve metode obrazovanja.

Pored toga što je veoma koristan za lični rast, sport je i odličan način za zbližavanje zajednica. Ovo se postiže kako kroz bavljenje sportom, tako i kroz navijanje jer se na taj način ljudi različitih godina, iz različitih sredina i sa različitog porekla povezuju sa istim ciljem. Na primer, sportski klubovi povezuju različite generacije kroz svoje omladinske sekcije koje uključuju čitave porodice na organizovanim takmičenjima i događajima.



Kao odlična razvojna metoda, sport je takođe prepoznat i na mnogo višem nivou. Postoji značajna korelacija između sporta i svih 17 Ciljeva održivog razvoja (*Sustainable Development Goals - SDG*) koje su donele Ujedinjene nacije u svojoj agendi 2030. Snaga sporta je neosporna kada je u pitanju borba protiv rodne neravnopravnosti, preispitivanje stereotipa i nametnutih društvenih uloga, kreiranje sigurnog okruženja kako za dečake, tako i za devojčice. Promovisanje mira i prevencija konflikta može da se podstakne uz pomoć globalne pažnje koju sport dobija. Pored toga, njegov univerzalni jezik predstavlja važan kanal za integraciju novopridošlih članova u društvo.

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

U vreme pripreme ove publikacije takođe je važno uzeti u razmatranje promene koje je u ovoj oblasti donela kriza izazvana Corona virusom. Postali smo svesni da različite mere socijalne distance, zatvaranje škola i kompanija utiče na mnoge aspekte života, uključujući i sport i bavljenje fizičkom aktivnošću. Lako je veći deo populacije bio pogoden ovim promenama, one su se najviše odrazile na marginalizovane i ugrožene grupe – na primer one koji nisu mogli da obezbede prostor u kome će se baviti sportom kod kuće ili koji imaju ograničen pristup Internetu. **Ovim povodom, akcije namenjene prevazilaženju izazova koje je donela kriza moraju biti nametnute od strane onih koji imaju najviše uticaja: organa uprave, obrazovnih institucija, sportskih klubova i sportista ali takođe i nevladinih organizacija i same omladine.**

Poglavlje 2

Sport U NFO – Mogućnosti i benefiti

Prema Priručniku za obrazovanje o ljudskim pravima (*Manual for Human Rights Education – COMPASS*) Saveta Evrope, neformalno obrazovanje se odnosi na planirane, strukturisane programe i procese lične i društvene edukacije za mlade ljude koji su osmišljeni da unaprede njihov opseg sposobnosti i kompetencija izvan kurikuluma formalnog obrazovanja. Primećen je porast prepoznavanja neformalnog obrazovanja iako je taj porast teško evaluirati i potvrditi zvanično. Takođe, neke druge važne karakteristike NFO su:



- **volontersko angažovanje,**
- **dostupnost,**
- **organizovani proces sa obrazovnim ciljevima,**
- **učešće,**
- **usmereno je na učenika,**
- **usmereno je na učenje životnih veština i pripremanje za aktivno građanstvo,**
- **zasniva se kako na individualnom, tako i na grupnom učenju sa kolektivnim pristupom,**
- **holistički pristup koji je orijentisan ka procesu,**
- **zasniva se na iskustvu i akciji,**
- **organizacija na osnovu potreba učesnika.**⁶

U Evropi je početak 21. veka obeležen težnjom ka inovacijama. On je u svojoj suštini društvo zasnovano na znanju u kome se ljudi podstiču da izvuku najbolje od dostupnih sredstava za učenje u formalnom, neformalnom i informalnom radnom okruženju. Ovakva okruženja za učenje ne treba nikako posmatrati odvojeno jedne od drugih, već kao komplementarne i treba svakom pojedincu dati priliku da kreira svoju kombinaciju celoživotnog iskustva učenja.

Prema AEGEE, neformalno obrazovanje služi kao odlično sredstvo za razvoj veština komplementarnih onima koje se uče kroz formalno obrazovanje. Ova neiscrpna lista obuhvata interpersonalne, organizacione i veštine za rešavanje konflikta, kao i veštine koje se odnose na liderstvo, planiranje, organizaciju, koordinaciju i praktično rešavanje problema, timski rad, samopouzdanje, disciplinu itd.⁷

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

Obrazovanje kroz sport (OKS) je koncept koji spaja lični razvoj i fizičke aktivnosti. To je snažan pedagoški pristup i metoda za učenje. Ono što ovu metodu lini posebnom i interesantnom za omladinu je činjenica da se sticanje znanja i veština događa dok se učesnici bave prijatnim i inkluzivnim aktivnostima.

Prema najsveobuhvatnijoj definiciji, **OKS je neformalni edukativni pristup koji koristi sport i fizičke aktivnosti i koji se odnosi na razvoj ključnih kompetencija pojedinaca i grupe sa ciljem da se doprinese njihovom ličnom razvoju i održivoj transformaciji društva.⁸**

Važno je napraviti razliku između **obrazovanja za sport, obrazovanje sportom i obrazovanje kroz sport**. Naravno, ovi koncepti imaju u svojoj osnovi fizičku aktivnost, ali se njihovi ciljevi razlikuju. **Obrazovanje za sport** ima za cilj razvoj kompetencija za unapređenje fizičkih performansi u kontekstu sportskog takmičenja. Njegov fokus je pobeda. Sa druge strane, **obrazovanje sportom** predstavlja malo dublji koncept koji se oslanja na sport radi promocije zdravlja i dobrobiti društva. Na kraju, ali ne i manje važno, tu je **obrazovanje kroz sport** koje nudi holističku perspektivu više nego prethodna dva pristupa. U ovom smislu, sport se posmatra kao sredstvo za lični napredak koji će u jednom trenutku doneti i transformaciju društva.

Ovakav pristup povezivanju sporta i NFO već se primenjuje u praksi širom sveta. Neke od najočiglednijih koristi sporta i fizičke aktivnosti su već navedene ali, u kontekstu razvijanja tzv. „mekih“ veština kod mlađih ljudi, važno je razumeti njihovu korelaciju sa očekivanim ishodima NFO. Tabela ispod prikazuje ključne kompetencije na koje može pozitivno da se utiče uvođenjem sporta kao metode učenja.



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

Tabela 1. Sport i razvoj kompetencija⁹

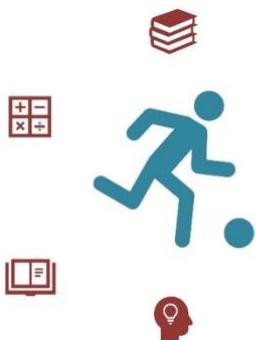
Kategorije kompetencija	Sport koji podstiče njihov razvoj	Potencijalni ishodi učenja
Komunikacija na maternjem/stranom jeziku	Kolektivni sportovi, fizičke vežbe u timu, posebno aktivnosti koje zahtevaju uspostavljanje strategije	Sposobnost da razumeju poruku i adekvatno odgovore, sposobnost da objasne i razumeju sposobnost da učestvuju u javnoj debati i komuniciraju na stranom jeziku
Učenje učenja	Svi sportovi i fizičke aktivnosti	Svest pojedinca o svom procesu i stilu učenja. Ovo je najvažniji potencijalni ishod učenja jer podrazumeva motivaciju i sposobnost kritičkog osvrta na stavove, što je ekstremno važno u dostizanju uspešnog procesa učenja.
Društvene građanske kompetencije	Uglavnom kolektivni sportovi ali i neke individualne sportske prakse kao što je plivanje, planinarenje ili ekstremni sportovi	Sposobnost da se nose sa stresom i frustracijom kao i da razviju samopouzdanje i osećaju empatiju. U smislu stavova, uključuje asertivnost, kolaboraciju i integritet. Potencijalno razvoj veštine transformacije/rešavanja konflikta.
Kulturna svest	Kolektivni sportovi, fizičke aktivnosti u timu, tradicionalni nacionalni sportovi, borilačke veštine	Razumevanje i poštovanje svog i tuđeg kulturnog porekla, takođe podrazumeva i samopoštovanje i poštovanje drugih ao i poštovanje različitih mišljenja i tački gledišta, prihvatanje razlika i diverziteta, poštovanje ljudskih prava, tolerancija, jednakost i prevaziđenje stereotipa i predrasuda.
Digitalne kompetencije	Sportske prakse koje zahtevaju strategiju	Sposobnost da se elaborira strategija kao i sposobnost kreativnog, inovativnog i kritičkog razmišljanja, aktivnog učešća, promišljanja pravca i ograničenja moguće akcije.
Matematičke, naučne i tehnološke kompetencije	Šah i strateške sportske prakse na otvorenom	Razvijanje racionalnog razmišljanja i poverenja. Sposobnost primene matematičkih i naučnih principa može da se razvije. U smislu stavova: potencijal za radoznalost kao i interes i poštovanje sigurnosti, održivosti.
Osećaj za inicijativu i preduzetništvo	Individualni sportovi i timski sportovi	Sposobnost planiranja i organizacije, sposobnost za individualni i timski rad. Stavovi koji predstavljaju potencijalne ishode učenja kroz ovakve prakse su inovacija, proaktivni stav, nezavisnost i odlučnost u postizanju planiranih ciljeva.

U skladu sa navedenim, kada osmišljavate svoj program aktivnosti u omladinskom radu, prvi korak treba da bude određivanje vaših ciljnih kategorija kompetencije. Na osnovu toga, razmotrite veličinu grupe sa kojom radite i odlučite da li su za nju adekvatniji individualni ili grupni sportovi. U ovoj fazi je važno da podržite princip participacije i da omogućite učešće svim članovima grupe.

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

Poglavlje 3

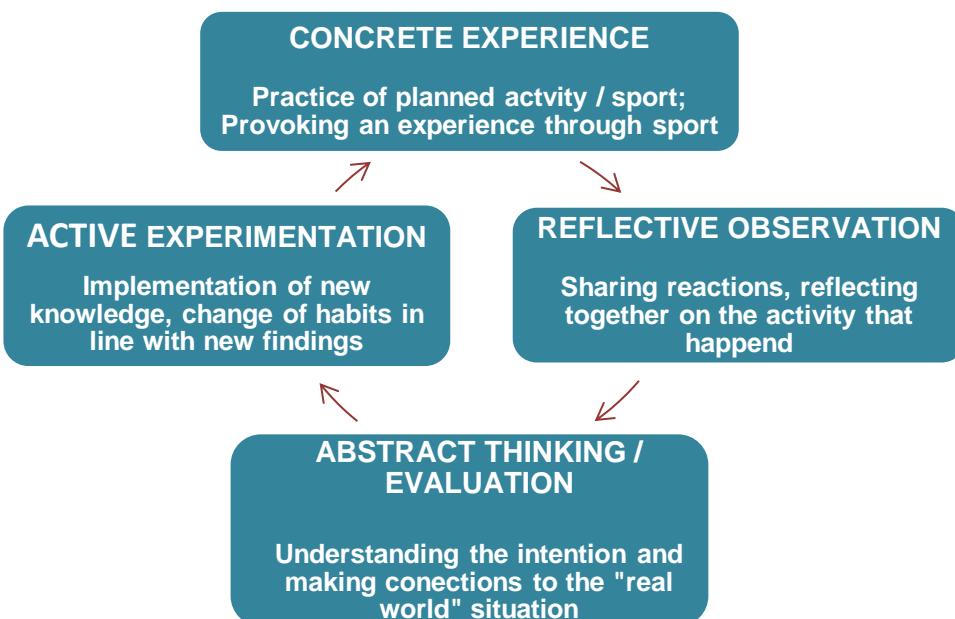
Iskustveno učenje kroz sport



Knjiga pod nazivom ***Iskustveno učenje: iskustvo kao izvor učenja i razvoja*** autora Dejvida Kolba izdata je 1984. godine. Kao što njeno ime sugeriše, ona predstavlja koncept učenja kroz iskustvo ili, drugim rečima, učenje kroz činjenje. Neke od najpopularnijih aktivnosti danas koje se zasnivaju na ovom principu su prakse, školske ekskurzije, nastava u prirodi itd. Takođe, oni se mnogo koriste i u aktivnostima koje spadaju u sferu neformalnog obrazovanja.

Ciklus iskustvenog učenja se sastoji izu četiri koraka. Prvi korak je iskustvo koje se može predvideti kao planirani događaj, aktivnost ili stimulus. Za njim sledi drugi korak - debriefing i korak 3 - evaluacija. Debriefing je deo procesa koji se često zanemaruje ali zapravo predstavlja ključnu aktivnost za uspešan proces učenja. Učesnici zajedno razmišljaju što im daje mogućnost da prošire svoje vidike. Evaluacija treba da služi kao metoda povezivanja sa iskustvom u stvarnom svetu. U poslednjoj fazi učesnici primenjuju (korak 4) ili koriste stečeno znanje.

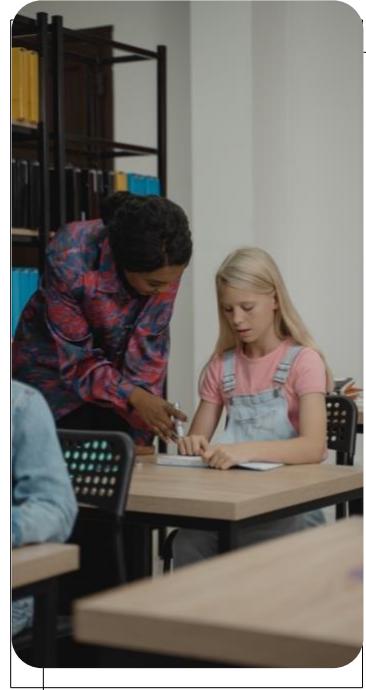
Slika 1. Proces iskustvenog učenja¹⁰ koji uključuje sport



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.

Kolbov ciklus učenja prikazuje kompletну akciju u kojoj pojedinac može da implementira novo znanje kako bi promenio postojeće ponašanje ili navike. Drugim rečima, učesnici u akciji će moći da koriste nove kompetencije.

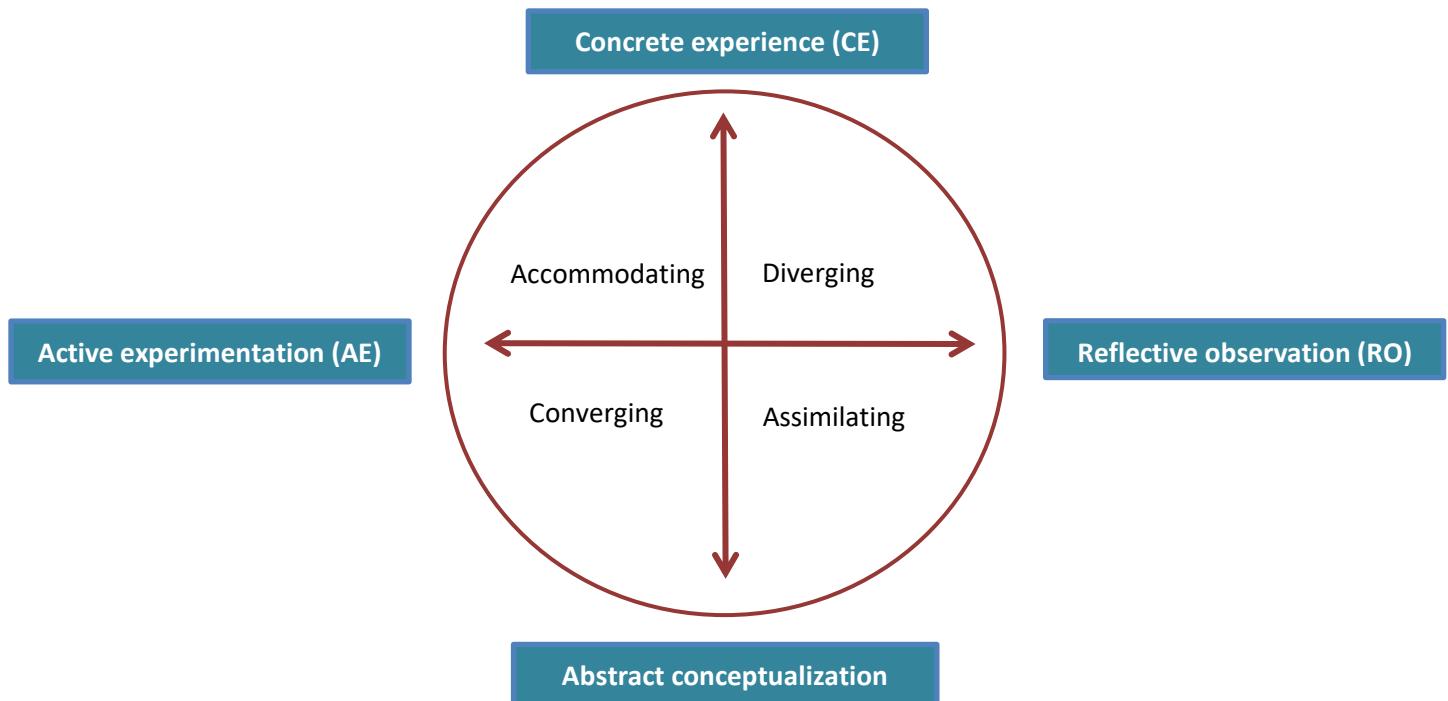
Na osnovu navedena četiri koraka, Kolb je definisao četiri dimenzije učenja. Stilovi učenja su opisani kao osobine koje se odnose na to kako pojedinac pristupa zadacima u učenju i kako obrađuje informacije. Stilovi učenja se razlikuju od osobe do osobe. Primećeni su mnogi faktori koji utiču na preferirani stil učenja kao što su: uzrast, nivo obrazovanja, mesto stanovanja, visina primanja, kultura, tip ličnosti itd. Jedan od glavnih benefita ovog pristupa je jednostavnost određivanja nečijeg ličnog stila učenja kroz upitnik koji beleži preferencije u vezi sa učenjem duž dva kontinuma. Percepcijski kontinuum opisuje kako ljudi razmišljaju, sa konkretnim iskustvom (osećanja) i apstraktnom konceptualizacijom (razmišljanje) kao konceptima koji stoje jedan nasuprot drugog, a procesni kontinuum opisuje kao ljudi rade, gde su u suprotnosti koncepti aktivnog eksperimentisanja (primena) i refleksivne opservacije (posmatranje). Proces se zaključuje tako što se ukrste mere koje su prikazane na narednom grafiku i identificuje se preferirani stil učenja prema kvadrantu u kome se nalazi.¹¹ Postoje sledeća četiri stila učenja:



- **Asimilativni** – osoba je usmerena ka idejama i apstraktnim konceptima. Njene sposobnosti za učenje se nalaze između apstraktne konceptualizacije i reflektivne opservacije. Smatra da je preciznost teorijskih koncepata veoma važna. Njihova najveća prednost je induktivno razmišljanje;
- **Divergentni** – njegova suština je između konkretnog iskustva i reflektivne opservacije. Ovaj tip osobe ima izraženu maštu i svest o vrednostima. Ona najbolje radi u promenljivom okruženju koje zahteva promene ideja;
- **Konvergentni** – stoji nasuprot divergentnom stilu. Ove osobe su produktivne, dobre su u rešavanju problema i donošenju odluka. Za njih su od velike važnosti konkretna rešenja i brzo obavljanje zadataka;
- **Akomodacioni** – naglašava konkretno iskustvo i aktivno eksperimentisanje. Ove osobe strastveno delaju i najviše cene nova iskustva. Veoma su prilagodljivi novim okolnostima i spremni su da preuzmu rizik.

¹¹ 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.

Slika 2. Mapa dimenzija učenja



Ove dimenzije ili stilovi učenja još uvek su predmet debata i tema velikog broja istraživanja toliko godina nakon uvođenja koncepta. Studije su istraživale veze između stilova učenja i afiniteta osoba prema univerzitetu kao i njihov učinak tokom studiranja. Birn i Lajnos¹² su u svojoj studiji iz 2001. godine zaključili da postoji korelacija između stilova učenja i izbora predmeta među studentima i da oni koji preferiraju konvergentni stil biraju programe i kurseve koji su u skladu sa pretpostavkom da je ovom tipu privlačna informatika. Drugi su istraživali razvoj specifičnih „mekih“ veština kod studenata i njihovo korišćenje za napredak kao i stilove učenja koje preferiraju.

Ipak, ne postoji istraživanje koje će dovoljno distinkтивно odrediti korelaciju između stilova učenja i sporta. Nekoliko istraživanja koja postoje fokusirana su na profesionalne sportiste ili one koji to teže da postanu. Omladinske razmene mogu biti dobro okruženje u kome bi se bolje ustanovila veza između sporta kao dela neformalnog obrazovanja i preferiranih stilova učenja kod pojedinaca.

U tom smislu, preporučuje se da se istraže profili učesnika pre događaja ili na samom njegovom početku prema metodi koja je data u Aneksu 1 ovog dokumenta. Dokument o učestvovanju u vašoj aktivnosti NFO treba poslati učesnicima nakon što ih obavestite da su njihove prijave

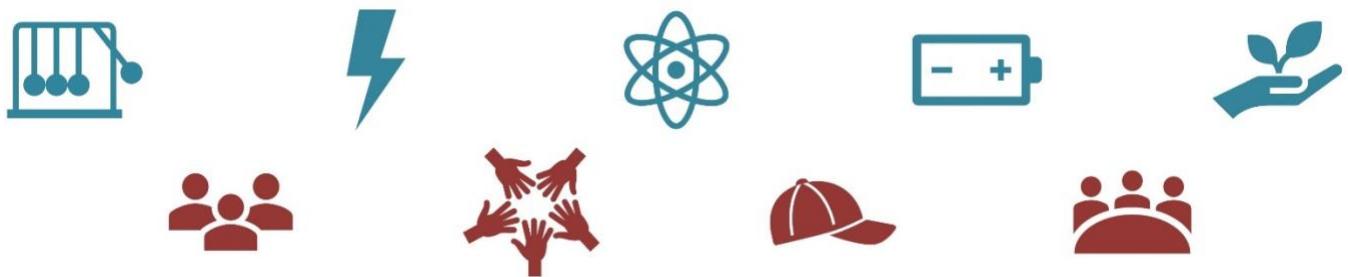
¹² P. Byrne and G. Lyons, "The effect of student attributes on success in programming" in Proceedings of the 6th annual conference on Innovation and technology in computer science education Canterbury, United Kingdom: ACM Press, 2001, pp. 49-52.

prihvaćene. Zamolite učesnike da slede instrukcije koje su im date i da vam pošalju svoje odgovore koji će vam služiti da napravite njihove individualne profile i dobijete ideju o tome kakvi im pristupi i stilovi učenja odgovaraju. Na ovaj način možete da napravite i profil čitave grupe.

Sa druge strane, različite reakcije učesnika tokom aktivnosti mogu da se beleže i mere uz pomoć reflektivne opservacije i evaluacije. Sakupljajte ovaj materijal da biste nakon programa mogli da odredite afinitete učesnika prema određenim aktivnostima na osnovu njihovih preferiranih stilova učenja. Uvid u ove informacije može da vam bude od koristi u budućnosti pri dizajniranju događaja u oblasti NFO koji koriste sportsku metodologiju.

Poglavlje 4

Sport kao sredstvo za izgradnju tima, podizanje energije i aktivnosti za razvoj veština



Do sada smo istražili uticaj fizičke aktivnosti na pojedince i njihove zajednice. Međutim, pored očiglednih korisnih efekata na zdravlje i potencijalnog pozitivnog uticaja na društvo, sport može biti i koristan alat za ubrzano povezivanje među članovima grupe koja radi zajedno sa određenim ciljem koji se razlikuje od pobjede u sportu. Neki od dobrih primera za ovo su aktivnosti za izgradnju tima, aktivnosti za podizanje energije, kao i aktivnosti za razvijanje veština u okviru programa neformalnog obrazovanja.

Tokom izgradnje tima, od članova se traži da učestvuju u aktivnostima koje su deo procesa dizajniranog sa ciljem da unapredi dinamiku grupe. Koncept izgradnje tima je danas u širokoj primeni u kompanijama koje neguju zdravo radno okruženje. Ove aktivnosti su takođe osmišljene da izazovu zadovoljstvo, produktivnost zaposlenih i posledično porast profita.

Kohezija grupe je jedan od ključnih aspekata koji određuje da li će trening ili neki drugi događaj u oblasti NFO biti uspešan ili ne. Generalno govoreći, kohezija predstavlja jačinu veze između članova grupe ili, neformalno, meru u kojoj se članovi drže zajedno.¹³ Kohezija tima koja se postiže kroz fizičku aktivnost ne samo da utiče na učinak, već takođe može da se prenese na društvene odnose u budućnosti. Kohezija se može posmatrati i iz šire perspektive. Poznata je Politika kohezije Evropske unije koja predstavlja osnovne razvojne principe EU koji imaju za cilj smanjivanje razlika i sprečavanje polarizacije. Drugim rečima, ona je osmišljena da promoviše dobrobit za sve regije Unije.

¹³ Carron, A. V., & Eys, M. A. (2012). Group dynamics in sport (4th ed.). Morgantown, WV: Fitness Information Technology.

Ne samo da se kroz koheziju postiže ravnopravan razvoj, već i drugi evropski ciljevi i vrednosti imaju uporište u sportu, a neki od njih su solidarnost, inkluzija, jednakost i mir. Približavanje tih vrednosti mladima može se negovati kroz strukturirane aktivnosti zasnovane na sportu. U sledećem odeljku ćemo istražiti moguće aktivnosti osmišljene sa ovim ciljem. Zapamtite da su ove aktivnosti osmišljene da podučavaju vrednosti dok se sport koristi kao sredstvo. To znači da fokus ne treba da bude na takmičenju, već na sticanju novih znanja i veština.

Poglavlje 5

Konkretni primeri metodologija

• IGRA ZA PODIZANJE ENERGIJE: MOJ OMILJENI SPORTISTA

Kratak pregled: Igra se igra na početku prvog dana treninga kao metoda za međusobno upoznavanje učesnika i podizanje energije za dnevne aktivnosti.

Kategorija kompetencije:

- ✓ Komunikacija na maternjem/stranom jeziku

Trajanje: 30 minuta



Ciljna grupa: bilo koja starosna grupa



Učesnici: 8-30 učesnika



Materijali i okruženje:



- ✓ Jedna meka lopta pogodna za bacanje unutar prostorije.

Priprema: nije potrebna priprema za ovu igru

Detaljan opis:

Korak 01 – Zamolite sve učesnike da ustanu i da formiraju veliki krug gde svi gledaju ka centru. Zatim ih zamolite da jedan po jedan kažu svoje ime.

Korak 02 – Objasnite prvu fazu igre. Učesnik treba da izgovori ime i da baci loptu osobi sa tim imenom. Hvatač treba da odgovori tako što će izgovoriti ime bacača. Ako neko od njih pogreši, ispada iz igre. Pustite učesnike da igraju igru. (10 min)

Korak 03 – Objasnite drugu fazu igre. Učesnici treba da kažu ime svog omiljenog sportista. Takođe treba ukratko da objasne zbog čega cene tu osobu. Trebalo bi da navedu neku njenu posebnu veštinsku, angažovanje, važno delo i slično. Ostatak igre ostaje isti kao u prvoj fazi. (10 min)

Korak 04 – Iskoristite pozitivnu energiju stvorenu tokom ove igre do kraja dana.

Varijacije: Umesto imena sportista, možete tražiti od učesnika da igraju igru navodeći svoje omiljene sportske timove ili čak omiljene sportove. Ovo poslednje je adekvatnije za manje grupe kako ne bi bilo mnogo ponavljanja.

• VEŽBE VEŠTINA

Kratak pregled: Učesnici će naučiti razlike između tri koncepta: obrazovanja za sport, obrazovanja sportom i obrazovanja kroz sport. Upoznaće se sa otkrićem da sport može biti dobra metoda za sticanje novih veština i kompetencija.

Pogodno je upoznati učesnike sa metodologijom na početku aktivnosti tako da mogu da steknu širu sliku koncepta sporta u NFO.



Kategorija kompetencije:

- ✓ Učenje učenja, učenje kako se deli znanje
- ✓ Komunikacija na maternjem/stranom jeziku
- ✓ Društvene i građanske kompetencije, jednakost, solidarnost
- ✓ Kulturna svest, inkluzija, tolerancija

Trajanje: 75 minuta

Ciljna grupa: 16 godina i više

Učesnici: 10 i više ljudi

Materijali i okruženje:

- Manji fudbalski teren (otvoreni ili zatvoren)
- 2 fudbalske lopte
- 2 pištaljke
- Kartice sa stilovima učenja i objašnjenjima
- Majice/dresovi da bi se podelili timovima
- Papirna tabla, markeri, samolepljivi papirići

Preparacija:

Pobrinite se da fudbalski teren bude čist i lopte naduvane. Obezbedite dovoljno majica/dresova u različitim bojama za timove. Pripremite kartice unapred.

Detaljan opis:

Korak 01 – Detaljno objasnite pravila igranja fudbala. Naučite učesnike osnovama kretanja u fudbalu. Budite sigurni da su svi razumeli igru. Podelite učesnike na timove od po 5 članova. Neka u svakom timu bude jednak broj muških i ženskih učesnika. (15 min)

Korak 02 – Obrazovanje za sport. Objasnite učesnicima da treba da igraju fudbal i da im je jedini cilj da pobede. (10 min)

Korak 03 – Obrazovanje sportom. Unesite nova pravila u igru uz pomoć kojih ćete demonstrirati ovaj koncept učesnicima. Pravila mogu biti:

- Samo žene mogu da dobiju poene,
- Svaki igrač mora da doda loptu tokom napada,
- Muškarci mogu da pucaju na gol samo slabijom nogom, itd. (10 min)

Korak 04

Uvedite treću karticu – Obrazovanje kroz sport. Sadržaj kartica može da bude sledeći (lista nije ograničena):

- Podržite tim snažno i sa uzbuđenjem,
- Sabotirajte svoj tim, dodajte loptu drugom timu,
- Vičite na one koji naprave grešku,
- Budite inkluzivni, dodajte svima,
- Budite nemarni, ne pokazujte zainteresovanost za igru, itd. (10 min)

Korak 05 - Debriefing (30 min):

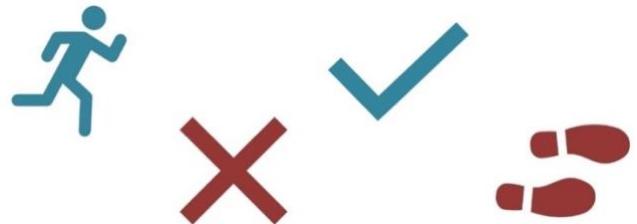
Započnите diskusiju sa učesnicima posle igre. Postavite im pitanja poput ovih:

- Da li vam se dopala igra?
- Kakav je bio prvi deo?
- Kakav je bio drugi deo? Kako ste se nosili sa ograničenjima?
- Kakav je bio treći deo? Kako ste se osećali u svojoj ulozi?
- Kako ste doživeli ponašanje drugih učesnika?
- Da li biste mogli da prilagodite komunikaciju sa njima i kako?
- Možete li da se setite neke situacije u svakodnevnom životu kao što je ova?
- Šta ste naučili i kako?

Varijacija: Metodologija se može implementirati kroz razne grupne sportove uključujući košarku ili odbojku.

• BRZO ILI NETAČNO

Kratak pregled: Ovo je standardni kviz tipa „Tačno/netačno“ ali zasnovan na fudbalskom treningu u kome se koriste čunjevi. Učesnici su podeljeni u dve grupe i takmiče se u kvizu „Tačno/netačno“ na temu sporta u različitim evropskim državama. Postavljene su prepreke od plastičnih čunjeva i takmičari dva tima se prvo takmiče u njihovom savladavanju, a onaj koji prvi savlada prepreku odgovara na pitanje.



Kategorije kompetencije:

- ✓ Komunikacija na maternjem/stranom jeziku
- ✓ Društvene i građanske kompetencije, jednakost u sportskim aktivnostima
- ✓ Kulturna svest, interkulturalni dijalog u sportu

Trajanje: 90 minuta

Ciljna grupa: 12 i više godina

Učesnici: igra se može prilagoditi različitom broju učesnika, a minimalno je potrebno 8 učesnika.

Materijali i okruženje:

- ✓ Papirne table, markeri
- ✓ Najmanje 12 čunjeva
- ✓ 2 fudbalske ili manje plastične lopte ako se igra unutra.

Priprema:

Kreirajte kviz sa dovoljnim brojem pitanja – najmanje dvostrukim u odnosu na broj učesnika – tako da svako može da igra bar dva puta. Pitanja treba da budu osmišljena tako da provere znanje koje učesnici imaju o postignućima i različitostima kroz dugu istoriju sporta u Evropi. Pitanja treba da budu jasna i na njih treba lako da se odgovara sa „Tačno“ ili „Netačno“. Cilj je da se podstakne dijalog i interesovanje za ovu temu.

Detaljan opis:

Korak 01 – Podelite učesnike u dva tima. U svakom timu treba da ima jednak broj muških i ženskih igrača. Takođe proverite da li među učesnicima ima onih koji se bave fudbalom, pa i njih jednako distribuirajte po grupama. (5 min)

Korak 02 – Postavite čunjeve u dva reda sa jednakim razmacima između čunjeva. Postavite ih tako da učesnici mogu da vode loptu menjajući stranu kretanja svaki put kad prođu čunj. Ova vežba se zove slalom. Objasnite timovima da je cilj da urade slalom brže od protivnika. (5 min)

Korak 03 – Učesnici igraju igru. Ona se igra u parovima koji se sastoje od igrača različitih timova. Pobednik svake igre može da odgovori na postavljeno pitanje sa „Tačno“ ili „Netačno“. Ako je odgovor pogrešan, protivnički tim dobija poen. (50 min)

Korak 04 - Debriefing (20 min):

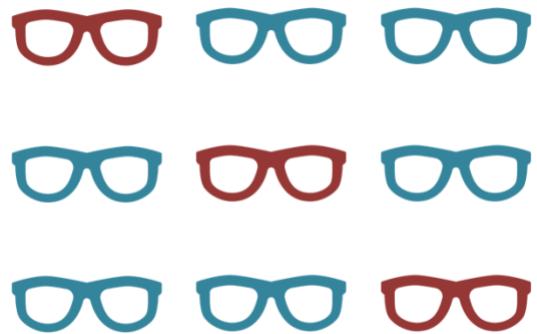
Započnite diskusiju sa učesnicima posle igre. Postavite im pitanja poput ovih:

- Da li vam se dopala igra?
- Kako ste doživeli ponašanje drugih učesnika?
- Možete li da prilagodite komunikaciju njima i na koji način?
- Šta ste naučili i na koji način?
- Da li vas je tema zainteresovala i da li želite više o njoj da naučite?

Varijacija: U zavisnosti od vremena koje imate na raspolaganju, možete da pustite učesnike da osmisle pitanja za kviz. Takođe, kviz može da se tiče različitih tema.

• PROMENI NAOČARE

Kratak pregled: Ovo je aktivnost na otvorenom tokom koje učesnici istražuju sportske mogućnosti i prepreke na određenim mestima iz perspektive marginalizovanih osoba.



Kategorije kompetencije:

- ✓ Komunikacija na maternjem/stranom jeziku
- ✓ Društvene i građanske kompetencije, jednakost
- ✓ Kulturna svest, solidarnost, inkluzija
- ✓ Osećaj za inicijativu, preduzetništvo, proaktivnost

Trajanje: 3 sata i 20 minuta

Ciljna grupa: 16 i više godina

Učesnici: 12-30 učesnika

Materijali i okruženje:

- ✓ Stare naočare koje već imate ili ćete ih kupiti u prodavnici polovnih stvari
- ✓ Lopta za fudbal, košarku, odbojku – po jedna za svaki sport
- ✓ Mobilni telefoni za fotografisanje
- ✓ Računar i projektor

Priprema:

Obezbedite dovoljno naočara ili ramova. Možete koristiti i naočare za plivanje ili sijanje kao zabavan osvrt na raznovrsnost sportova.

Detaljan opis:

Korak 01 – Sprovedite razmenu mišljenja sa celom grupom kako biste odredili marginalizovane kategorije za ovu aktivnost. To mogu biti osobe sa invaliditetom, migranti ili novopridošlice u gradu, neke druge društvene grupe kao što su deca samohranih roditelja itd. (20 min)

Korak 02 – zamolite svakog učesnika da izabere jednu ulogu. Objasnите učesnicima da nije zadatak da oponašaju ulogu koju su izabrali već da posmatraju okruženje i zamišljaju situacije kroz koje bi prolazili u ovoj ulozi. Kako bi bilo da ste u koži te osobe?

Korak 03 – Podelite učesnike na tri grupe na osnovu tri sporta (košarka, fudbal i odbojka). Objasnите da je njihov zadatak da izađu napolje, istraže okruženje i pokušaju da igraju određeni

sport. Cilj je da se utvrdi da li ima sportskih terena, koliko su blizu, da li su dostupni svima i da li postoje neke druge prepreke za marginalizovane osobe. Recite učesnicima da, ako ne pronađu zvaničan teren u blizini, mogu da pokušaju da igraju u improvizovanom bezbednom okruženju koje su sami organizovali.

Korak 04 – Zamolite učesnike da što više upotrebe maštu i da ne posmatraju samo fizičke aspekte sporta. Treba takođe da razmišljaju o organizacionim i društvenim aspektima sa kojima se mogu suočiti određene grupe.

Korak 05 – Dajte instrukcije učesnicima da prave fotografije kako bi dokumentovali svoje zaključke. Fotografije treba da budu bez naslova kada se učesnici vrate. Svaka fotografija predstavlja određenu marginalizovanu grupu

Korak 06 – Podelite naočare učesnicima. Pošaljite ih napolje da se bave zadatom aktivnošću. (2 sata)

Korak 07 – Nakon povratka, prikažite fotografije bez naslova svim učesnicima tako da oni mogu da prepostavde koja je fotografija povezana sa kojom marginalizovanom grupom. Nakon toga, zamolite svaki tim da predstavi i objasni svoje viđenje fotografija. (30 min)

Korak 08 - Debriefing (30 min)

Nastavite sa predstavljanjem fotografija / izložbom o otvorite strukturisanu diskusiju. Postavite učesnicima sledeća pitanja:

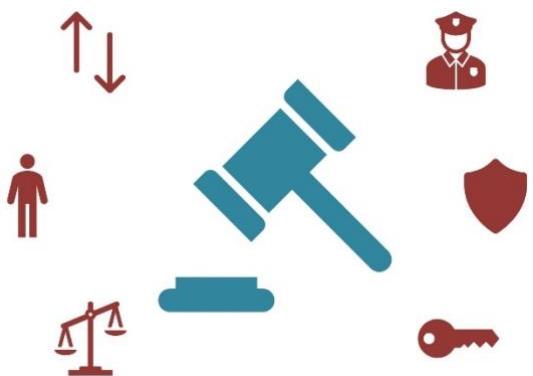
- Šta se dogodilo? Da li ste uživali u aktivnosti? Zašto? Zašto ne?
- Šta vas je najviše iznenadilo od zaključaka do kojih ste došli?
- Zašto ste izabrali baš ovaj primer?
- Kako biste ocenili dostupnost sporta koji ste praktikovali osobama koje pripadaju određenim grupama?
- Koje prethodne ideje i stereotipe ste imali o osobi čiju ste ulogu izabrali? Kakav je to uticaj imalo na način na koji ste sproveli aktivnost i na ono što ste „odabrali da vidite“?
- Da li vam je ova vežba omogućila da osetite empatiju prema marginalizovanim osobama?
- Šta ste naučili o sebi?

• SKRIVENA PRAVILA

Kratak pregled: Ovo je igra rukometa u kojoj učesnici nisu u potpunosti svesni svih pravila, što će izazvati pomešana osećanja među učesnicima.

Kategorije kompetencije:

- ✓ Komunikacija na maternjem/stranom jeziku
- ✓ Društvene i građanske kompetencije, jednakost
- ✓ Kulturna svest, solidarnost, inkluzija
- ✓ Demokratsko građanstvo, participacija
- ✓ Strateško razmišljanje



Trajanje: 70 minuta

Ciljna grupa: bilo koja starosna grupa

Učesnici: 14-28 učesnika

Materijali i okruženje:

- ✓ Teren za rukomet (otvoreni ili zatvoreni) ili improvizovano igralište
- ✓ 2 lopte za rukomet
- ✓ 2 pištaljke
- ✓ Majice/dresovi da bi se odvojili timovi
- ✓ Zaštitna oprema za golmane (ako odlučite da ih uključite u igru).

Priprema: Pobrinite se da teren bude čist, a lopte napumpane, kao i da imate dovoljno majica/dresova u različitim bojama za svaki tim.

Detaljan opis:

Korak 01 – Podelite učesnike u timove od po 7 članova (6 članova u slučaju da imate manje golove i odlučite da igrate bez golmana). Neka u svakom timu bude jednak broj muških i ženskih članova. (15 min)

Korak 02 – Objasnite posebna pravila igre i recite učesnicima da ćete ih izgovoriti samo jednom i da je potrebno da vas pažljivo slušaju. Učesnici treba da postignu poene tako što ubacuju loptu u gol rukama igrajući u timu. Nije im dozvoljeno da se kreću sa loptom. Dakle, čim igrač dobije loptu, mora da je doda drugome; može da pivotira i doda loptu sledećem igraču tokom 5 sekundi. Poeni se dobijaju kada tim ubaci loptu u gol suprotnog tima. Nemojte dati nikakve druge instrukcije, čak i ako ima dodatnih pitanja.

Korak 03 – Započnite igru ali imajte u vidu da postoji i skriveno pravilo koje nije poznato učesnicima. Skriveno pravilo podrazumeva da je poen validan jedino ako je tim dodavao loptu između sebe tako da je najmanje 5 članova tima dotaklo u toku jednog napada. Pustite timove da igraju igru. Svaki put objavite da li je poen validan ili ne, ali nemojte otkriti skriveno pravilo. (10 min)

Korak 04 – Napravite pauzu tokom koje će timovi diskutovati u 3-4 minuta. Nastavite igru još 10 minuta. (15 min)

Korak 05 – Očekujte da će biti igrača koji će otkriti skriveno pravilo i onih koji neće. Pustite nekoga od učesnika da objasni pravilo drugima na kraju igre. (5 min)

Korak 06 – Debriefing (25 min)

Postavite sledeća pitanja:

- ✓ Da li vam se dopala igra?
- ✓ Kako ste se osećali kada ste pogodili (ili niste) skrivena pravila?
- ✓ Zašto su igrači koji su pogodili pravilo objasnili (ili nisu) to pravilo drugima?
- ✓ Možete li da povežete igru sa nekim aspektima participacije?
- ✓ Možete li da podelite sa drugima u kojim situacijama se osećate osnaženo da učestvujete, a kada ne?
- ✓ Šta ste naučili?

Varijacije: Skriveno pravilo može biti različito od navedenog, pa tako može da se tiče različitih tema. Na primer: poen je validan samo ako ga postigne učesnik ženskog roda.

Metodologija se može primeniti na različite grupne sportove uključujući fudbal, košarku i odbojku.

• IGRA „THE EXPERIENTERS“

Kratak pregled: Ova vežba se zove „The Experiencers“ jer uči grupu o preferiranim stilovima učenja u prvom koraku. Različiti pristupi će biti demonstrirani tokom igre košarke i učesnici će biti pozvani da odrede stil koji im najviše odgovara.



Kategorije kompetencije:

- ✓ Komunikacija na maternjem/stranom jeziku
- ✓ Učenje učenja
- ✓ Društvene i građanske kompetencije
- ✓ Kulturna svest, tolerancija

Trajanje: 120 minuta

Ciljna grupa: 16 i više godina

Učesnici: 20-30 učesnika

Materijali i okruženje:

- Košarkaški teren
- 2 lopte za košarku
- 2 pištaljke
- Kartice sa stilovima učenja i objašnjjenjima
- Majice/dresovi da bi se odvojili timovi
- Računar, projektor
- Papirna tabla, markeri, samolepljivi papirići

Prepričanje:

Obezbedite čisto igralište i napumpane lopte. Obezbedite dovoljan broj majica/dresova u različitim bojama za svaki tim. pripremite kartice unapred. Napravite kratku prezentaciju stilova učenja (divergentni, asimilativni, konvergentni, akomodacioni) pre same aktivnosti.

Detaljan opis:

Korak 01 – Učesnicima su podeljene kartice sa stilovima učenja i od njih se traži da se ponašaju u skladu sa njima. Treba da razmisle o tome i odluče kako će implementirati svoju ulogu. Grupa je podeljena u timove tako da svaki tim ima bar jednog predstavnika svakog stila učenja. Svaki tim se sastoji od najmanje 5 učesnika, a može ih sadržati do 7 tako da se menjaju tokom igre. (15 min)

Korak 02 – Detaljno objasnite pravila košarke. Naučite igrače osnovama kretanja u košarci. Proverite da li su svi razumeli pravila. (15 min)

Korak 03 – Kartice sa ulogama:

1. DIVERGENTNI STIL (*konkretan - reflektivan*)

Sarađujte intenzivno sa svima u svom timu. Pokušajte da koristite što više mašte. Pokušajte da donesete kreativna rešenja u igru. Prilagodite se okruženju koje se brzo menja.

2. ASIMILATIVNI STIL (*apstraktan - reflektivan*)

Razvijte teoriju o tome kako bi vaš tim trebalo da igra. Predstavite ovu strategiju grupi na osnovu pažljive analize sposobnosti tima i prepreka. Pokušajte da napravite priču od pojedinačnih činjenica (induktivno razmišljanje).

3. KONVERGENTNI STIL (*apstraktan - aktivan*)

Budite praktično orijentisani. Fokusirajte se na čitavu igru i pobedu umesto na odvojene aspekte i detalje. Pokušajte da se ne prepuštate suviše emocijama tokom igre.

4. AKOMODACIONI STIL (*konkretan - aktivan*)

Slušajte intuiciju i reagujte brzo u svim situacijama. Preuzimajte aktivnu ulogu sve vreme i preuzimajte što više rizika tokom igre.

Korak 04 – Učesnici igraju igru. U zavisnosti od broja timova, možete organizovati manji turnir. Svaka igra traje oko 10 minuta. Ukupno trajanje: 60 min.

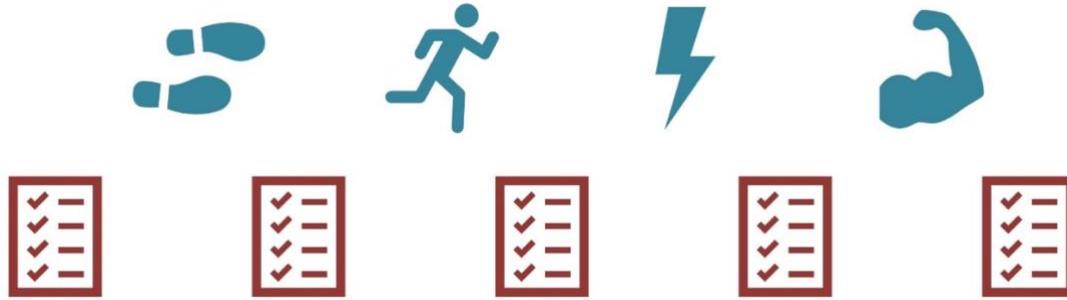
Korak 05 - Debriefing (30 min):

Povedite diskusiju sa učesnicima posle igre. Postavite im sledeća pitanja.

- Kako ste se osećali tokom aktivnosti?
- Šta se događalo tokom igre, koji su momenti bili interesantni?
- Šta ste naučili i na koji način?
- koje je vaše mišljenje o tipologiji stilova učenja?
- Možete li da primenite stečeno znanje da biste unapredili komunikaciju sa određenim ljudima?

Korak 06 – Dodatne informacije: možete slobodno otvoriti diskusiju sa učesnicima o testu za utvrđivanje stila učenja koji su uradili pre nego što su došli na vaš NFO događaj.

- **PREMA CILJU**



Kratak pregled: Učesnici će imati prilike da prođu kroz različite faze postizanja cilja kroz igru nadvlačenja konopca. Naučiće kako da organizuju i sprovedu uspešne akcije na osnovu strateškog promišljanja i aktivnosti uz pomoć saradnje, timskog duha i planiranja.

Kategorije kompetencija:

- ✓ Komunikacione sposobnosti
- ✓ Fokus na postizanje cilja
- ✓ Saradnja u postizanju cilja
- ✓ Strateško razmišljanje i planiranje

Trajanje: 60 minuta

Ciljna grupa: 15 i više godina

Učesnici: 20-30 učesnika

Materijali i okruženje:

- Igralište ili teren
- Jak konopac (5-6 metara dužine, u zavisnosti od broja igrača)
- Računar, projektor
- Papirna tabla, markeri, samolepljivi papirići

Priprema:

Proverite da li dužina konopca odgovara broju učesnika koji će biti prisutni tokom vežbe. Ako je on kraći nego što je potrebno, treba da se odlučite za alternativni scenario tako što ćete nekim članovima tima dati drugačije zadatke u smislu da svaki tim može da izabere svog analitičara, vođu, navijače itd. koji neće igrati već će asistirati tokom vežbe obavljajući svoje specijalne zadatke.

Detaljan opis:

Korak 01 – Podelite učesnike na dve grupe. Objasnite da treba da se takmiče u nadvlačenju konopca protiv drugog tima i da imaju vremena da se ukratko dogovore strategiji unutar svojih timova. Posavetujte ih da treba da odluče o tome ko će biti lider tima i ko će biti prva osoba u redu. Na svaka 2 minuta, osoba koja je prva u redu moraće da ode na kraj reda i to dok nadvlačenje traje. (20 min)

Korak 02 – Dajte učesnicima priliku da se međusobno takmiče, a posle prvog kruga uvedite novo pravilo na licu mesta – na primer, da stoje na jednoj nozi dok vuku konopac. (20 min)

Korak 03 – Proglasite pobednika i proslavite rezultate.

Korak 04 - Debriefing (30 min):

Povedite diskusiju sa učesnicima posle igre. Postavite im sledeća pitanja.

- Kako ste se osećali tokom aktivnosti?
- Šta se događalo tokom igre, koji su momenti bili interesantni?
- Kako ste isplanirali izvedbu?
- Da li ste uspeli da predvidite promenu pravila kroz svoju strategiju?
- Kako ste odlučili ko će biti vođa tima?
- Koje druge uloge ste delegirali ili prepoznali unutar svoje grupe?
- Možete li da primenite stečeno znanje da biste unapredili strateški pristup u svom svakodnevnom radu i životu?

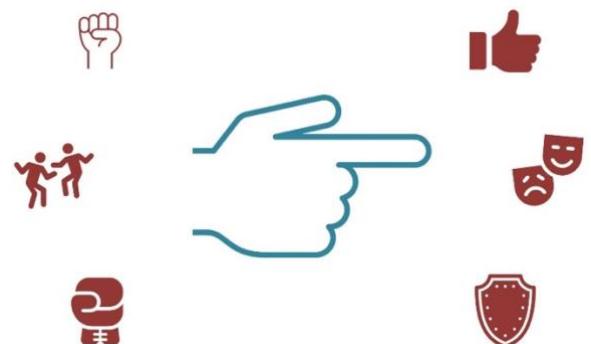
Korak 05 – Razdelite štampani materijal o strateškom planiranju i njegovim fazama. Diskutujte sa učesnicima o primerima strateškog planiranja iz svakodnevnog života.

• RUŠENJE PREDRASUDA

Kratak pregled: Učesnici će imati priliku da nauče nešto o stereotipima i predrasudama kroz vežbu koja se zasniva na kuglanju. Oni će pokušati da vide kako je u koži njihovih vršnjaka sa smanjenim mogućnostima.

Kategorija kompetencija:

- ✓ Komunikacione veštine
- ✓ Prihvatanje razlika
- ✓ Učenje o jednakim šansama
- ✓ Empatija i tolerancija



Trajanje: 90 minuta

Ciljna grupa: 14 i više godina

Učesnici: 20 učesnika

Materijali i okruženje:

- Sala za kuglanje
- Oprema za kuglanje
- Povezi za oči
- Papirna tabla i markeri

Priprema: Proverite da li su svi upoznati sa pravilima kuglanja i adekvatno opremljeni. Pošto će učesnici igrati sa povezom preko očiju, okruženje treba da bude bezbedno za ovaku aktivnost.

Detaljan opis:

Korak 01 – Podelite učesnike u dve grupe. Recite im da je cilj da pobede drugi tim u kuglanju ali sa povezima preko očiju. Samo jedan član tima neće imati povez ali on neće učestvovati. On će samo moći da komentariše i usmerava kada je potrebno. Dajte učesnicima vremena da se pripreme.(20 min)

Korak 02 – Učesnici igraju igru. Poeni treba da se beleže kao i obično u kuglanju. Navigator može u nekom trenutku da zameni mesto sa jednim od igrača. (40 min)

Korak 03 - Debriefing (30 min):

Povedite diskusiju sa učesnicima nakon igre. Postavite im sledeća pitanja:

- Kako ste se osećali tokom aktivnosti?
- Šta se dogodilo tokom igre, koji momenti su bili interesantni?
- Kakav je bio osećaj igrati ne koristeći vid?
- Šta su bili najveći izazovi za igrače?
- Možete li da zamislite kako je slepim osobama?
- Imate li više razumevanja za izazove sa kojima se oni susreću u svom životu?
- Da li je „glas“(navigator) bio koristan? Ko su glasovi slepih osoba u stvarnom svetu?
- Mogu li osobe sa smanjenim mogućnostima i fizičkim barijerama da jednako učestvuju u svim sportovima?
- Kako možemo da promenimo pravila igre da bismo uključili više ljudi u sportove i druge segmente društva?

Korak 04 – Objasnите učesnicima šta je empatija. Podelite im informativni materijal o toleranciji i empatiji i dozvolite im da plenarno diskutuju o onome što su pročitali tako što će tražiti primere iz stvarnog života.

• PRAVILA JEDNAKOSTI

Kratak pregled: Učesnici će imati priliku da nauče nešto o inkluziji i demokratskim vrednostima kroz analizu i promenu pravila u grupnim sportovima.

Kategorije kompetencije:

- ✓ Komunikacione veštine
- ✓ Prihvatanje razlika
- ✓ Kooperativnost i timski rad
- ✓ Demokratske vrednosti



Trajanje: 90 minuta

Ciljna grupa: 15 i više godina

Učesnici: 24 učesnika

Materijali i okruženje:

- Radna prostorija ili igralište
- Lopte, mreže, golovi ili ekvivalenti (improvizovana postavka)
- Papirne table, markeri, samolepljivi papirići

Prepričanje:

Prepričajte učesnike da su učesnici učesnici. Obezbedite dovoljno prostora i sportskih rekvizita koji su potrebni da bi se isprobala nova pravila koja su uveli učesnici.

Detaljan opis:

Korak 01 – Podelite grupu na četiri tima. Dajte svakoj grupi pravila različitih sportova. Zamolite ih da ih analiziraju i da zabeleže glavne karakteristike kao na primer: „pravila su stroga“, „svi učestvuju podjednako ili onoliko koliko misle da treba“, „postoje podeljene uloge“, „cilj je...“ itd. Nakon ove faze treba da budu upoznati sa načinom igre

Korak 02 - Dajte učesnicima dodatni zadatak da pokušaju da sport koji im je dodeljen učine inkluzivnijim i demokratskim menjanjem pravila na način na koji oni žele. Trebalo bi da budu u stanju da izvode nova pravila i principe kroz igru. (20 min)

Korak 03 – Dajte priliku učesnicima da isprobaju svoja nova pravila i izvedu ih pred drugim grupama. Svaki tim može imati 5 minuta da pokaže svoju inovaciju. (20 min)

Korak 04 - Debriefing (30 min):

Povedite diskusiju sa učesnicima nakon igre. Postavite im sledeća pitanja:

- Kako ste se osećali tokom aktivnosti?
- Šta se dogodilo tokom igre; da li biste voleli da vaša pravila postanu novi standard u ovom sportu?
- Zbog čega su nova pravila više demokratska od prethodnih?
- Koje su slabe tačke igara koje ste analizirali? Da li ih ima?
- Kako sport može postati inkluzivniji, a da i dalje bude interesantan?

Zaključak

Predstavljene metodologije kreirane su sa ciljem da spoje sport i neformalno obrazovanje zarad višeg cilja. Ovaj vodič je dizajniran tako da ima dugoročni uticaj na decu i adolescente, bez obzira na njihovo poreklo, veštine i različite mogućnosti. **On služi da nauči praktikante NFO kako da im pokažu benefite sporta, ne samo kao aktivnosti kojom se bave u slobodno vreme, već kao odlične metode za postizanje opšte dobrobiti.** Verujemo da su osnovne Evropske vrednosti neizbežno umešane u ovaj koncept koji takođe izoštrava meke veštine naših budućih lidera.

Pozivamo vas da koristite ovaj vodič tako da na prvom mestu uvek bude korist naše ciljne grupe, omladine. Nije zamišljeno da se metodologije prate tačnim redosledom kojim su nabrojane ili da se doslovno kopiraju. Pozivamo vas da umesto toga istražite više, odete dalje, mešate i prilagođavate, a pre svega da se uvek igrate.



Na samom kraju zamislite situaciju u kojoj bi se jedan sportski tim sastojao od igrača koji imaju jednaku fizičku kondiciju i sposobnosti, identičan način razmišljanja i ograničenja. To ne bi bilo dobro, zar ne? Prema tome, osnažite svoje učesnike da otkriju svoj jedinstveni potencijal, da ga neguju i rade zajedno kako bi stvorili sjajne timove.

Reference

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.

Slika 1. Proces iskustvenog učenja koji uključuje sport 9

Slika 2. Mapa dimenzija učenja 11

Podrška Evropske komisije pri proizvodnji ove publikacije ne odnosi se na odobrenje njenog sadržaja koji izražava isključivo stavove autora i Komisija nije odgovorna za upotrebu bilo koje informacije koja se u njoj nalazi.