



**STRONGER
TOGETHER**

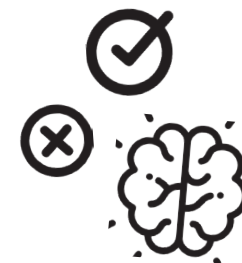


Erasmus+



Прирачник

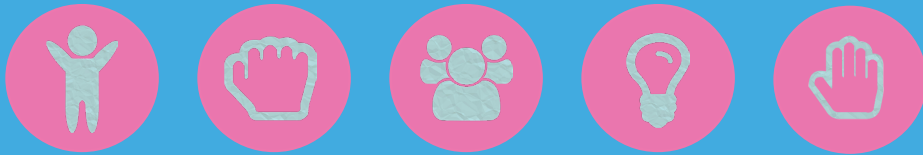
Stronger Together
- Заедно Посилни



Содржина

Проект	1
Партнери	3
Методологија	4
Дигитална игра	7
Најдобри практики	10
Дисклејмер	17

Проект

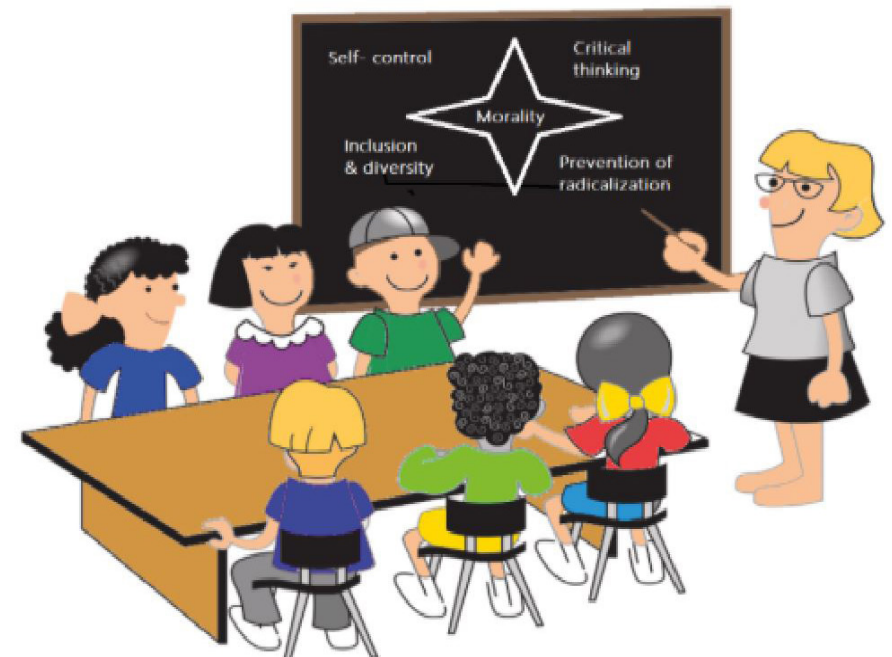


Stronger Together (Заедно Посилни) е проект кој се состои од наставна програма со 5 модули, за кои се користат конвенционални, како и модерни техники на изучување, паралелно со друштвена игра. Целта е ова да биде искористено од страна на едукатори на нивните часови, со цел да се поттикне дијалог на темите моралност, самоконтрола, вклучување и диверзитет, критичко мислење, и превенција и решавање конфликти.

Ова ќе ги вклучи сите ученици, наставници, и родители во процесот на взаемно изучување, и притоа, секој вклучен ќе има своја улога во превенцијата од насилна радикализација. Ова е метод кој е наменет да се користи во училница, со ученици од 10 до 12 години, како и со нивните родители, како една комплетна и целосна таргет група.

Stronger Together охрабрува започнување на дискусија уште од раните фази на образованието на учениците. Вежбањето уште од рана возраст на тематиките моралност, самоконтрола, вклучување и диверзитет, критичко мислење, и превенција и решавање на конфликти може да допринесе до зајакнување на познавањата за истите низ текот на адолесценцијата.

Затоа, наставната програма служи како подготовка за понатамошни дискусии во нивното училишно образование во иднина. Преку развивање на наставна програма за оваа таргет група, како и активност со дигиталната друштвена игра, овој проект се проширува и ги подобрува наставните методи на тематиката во основните училишта.



Петте теми на наставната програма се:



Моралност

означува заедничко живеење со споделени правила и вредности, избори и однесувања спореди нашите верувања, правила, и вредности на општеството.



Самоконтрола

означува контролирање на импулсите; разбирање и контролирање на емоциите, воздржување од искушенија, толеранција на фрустрациите, како и упорност.



Вклучување и диверзитет

значи да се живее заедно со прифаќање на разликите, и ова да не се смета за закана, напротив, да биде можност за братство и пријателство. Да научиме да живееме заедно со емпатија значи да имаме позитивен став пред се останато, со цел да се развие солидарност, како и отворен меѓусебен дијалог.



Критичко мислење

значи да се изгради информирано мислење пред да се одбере нешто, и да се постапи правилно додека истовремено ги почитуваме другите; да постои кохерентност на нашиот идентитет, вредности, како и светот и информациите околу нас.



Превенција и решавање на конфликти

означува одржување на дијалог, критичко мислење и единство, како најдобри начини за превенција од насилна радикализација.

Важно е за учениците да се претстави една платформа која им е позната, а дигиталната игра да служи како алатка за едукаторите кои со нејзина помош ќе одржуваат дијалог со учениците. Притоа, наставната програма комбинира теорија и пракса преку подучување за аспектите на насилна радикализација, и играње на друштвената игра. Дигиталната игра има формат на драматизација со улоги, каде што има различни реакции во можни сценарија, сите поврзани со темите на наставната програма.

Наставната програма и дигиталната игра се достапни на седум јазици: Англиски, Француски, Македонски, Германски, Шведски, Италијански, и Дански, овозможувајќи на различни земји да ја интегрираат во својата наставна програма, и тоа директно во наставните активности.

Европската Унија дебатираше околу превенцијата на насилна радикализација веќе неколку години. Наставната програма “Stronger Together” ги вклучува помладите ученици во оваа дебата. Европските училишта, институции, и организации кои работат со младинци од оваа таргет група, имаат пристап до наставната програма и дигиталната друштвена игра, и секако се охрабрени да ја користат.

Партнери

Овој проект треба да биде имплементиран транснационално, бидејќи насилната радикализација е проблем во повеќе земји, односно во цела Европа. Во тест фазата, Stronger Together беше тестирана и усогласена во одделенијата на основното образование, во шест земји (Белгија, Република Северна Македонија, Германија, Шведска, Данска, и Италија). Овој достиг беше финансиран од Европскиот Проект (реф.), поддржан од шест партнери:



VIFIN - Videncenter for Integration (Данска - Проектен Координатор): Истражувачки центар за интеграција и општествено развивање



Еко Логик (Република Северна Македонија): Невладина организација која специјализира во образование за одржлив и општествен развој, конкретно преку гејмификација



VNB - Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (Германија): Федерација на доживотно образување со повеќе од 200 активни здруженија за различни општествени теми



CSCI - Consorzio Scuola Comunità Impresa (Италија): Агенција за професионално тренирање која специјализира во педагогија (и нови технологии)



Östra Göinge - општина (Шведска): Тест општина



Etterbeek - општина (Белгија): Пилот општина (засегната од радикализмот во областа на Брисел).

Методологија

Во проектот Stronger Together, се стремиме кон моралност, самоконтрола, вклучување и диверзитет, критичко мислење, и превенција и решавање на конфликти како основни вредности и вештини за превенција од радикализација.

Петте теми на наставната програма (моралност, самоконтрола, вклучување и диверзитет, критичко мислење, и превенција и решавање на конфликти) се важни состојки од едно инклузивно општество.

Тие треба да се научат уште во раните фази на индивидуалниот развој. Во тој контекст, Stronger Together предлага метод за нивно изучување на еден кохерентен и прилагоден начин.

Генерално, наставната програма комбинира:



Групна работа



Учење основано на дијалог



Учење преку активности



Учење преку игра



Проверка на формирано мислење
(стратегии мислење-пар-споделување)

Наставникот или едукаторот е сепак основниот водач на целиот процес. Тој/таа има искуство и знае подобро од било кој за постоечките ограничувања и достапни ресурси.

Затоа, водењето и предложените материјали на наставната програма, како и друштвената игра треба да се поддршка на нивната постоечка работа во образованието.

Наставната програма и друштвената игра се составени со цел да се:



Доволно флексибилни за да му дозволат на едукаторот или наставникот да ги прилагоди своите потреби и услови



Подготвени за употреба, со цел да се поттикне задачата која ја има наставникот, како подготвителна работа и имплементирање на часот.

Секој тренинг модул се состои од:



Вовед во темата од страна на наставникот (10 до 15 минути)



Практични активности



Заокружување и сумирање на евалуацијата со учениците (10 до 15 минути)

Со одржување на 1 до 2 практични активности со учениците, сметајќи го и времето потребно за вовед + сумирање/евалуација, наставникот треба да одржува активност на сите во одделението во времетраење од 1 тренинг термин (40 до 50 минути).

Наставникот исто така може да одлучи да искористи повеќе практични активности и притоа да го продолжи времето на 2 тренинг термини за одреден модул.

Петте модули се направени на ист начин. Тие се содржат од водење и активности поврзани со темата во моментот, и прилагодени за ученици од 10 до 12 години. Наставникот може да ги прилагоди своите учења и да одбере активности во согласност со возраста на учениците.

Секој модул е поддржан од специфични вежби од дигиталната игра, која идеално се имплементира веднаш (или набрзо) по часот за таа одредена тема.

Нагласуваме дека времето потребно за дигиталната игра треба да е усогласено со секој тренинг модул, а исто во не е спомнато во деловите погоре.



Во пракса, ова е целосниот приказ на изучувачкиот процес, и се аплицира на секој од 5-те модули:

Ученици на возраст од 10 години	Ученици на возраст од 11 години	Ученици на возраст од 12 години
Час (1 термин)	Час (1 термин)	Час (1 термин)
Дигитална игра (1 термин)	Дигитална игра (1 термин)	Дигитална игра (1 термин)

Секоја тема/модул треба да се обработи барем еднаш во текот на три училишни години.

Дигитална друштвена игра

Дигиталната друштвена игра Stronger Together е апликација која можете да ја симнете за iOS или Android таблети или смарт мобилни телефони. Таргет групата на дигиталната игра се ученици од 10-12 годишна возраст и нивните родители, со генерална цел креирање дијалог на темите:

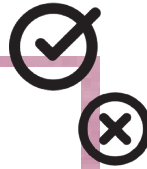
- Моралност
- Самоконтрола
- Вклучување и Диверзитет
- Критичко Мислење

и секако, работење на подобрувањето на личните релации/врски и стремеж да бидеме **Stronger Together - Заедно Посилни!**

Играта може (е предвидена) да се игра во две различни околин: училица, и во домот.

На час, наставникот може да ги запознае учениците со играта како продолжение на компетирана тема од наставната програма Stronger Together, или како најава пред започнување со одредена тема од наставната програма. Играта се игра на таблет, во групи од три до четири ученици. Секоја група си креира групно име кое се користи на секое логирање, доколку ја играат играта во повеќе од една сесија. Погледнете го онлајн водичот за да видите како се игра.

Дома, родителите може да ја симнат апликацијата на нивните смарт телефони или на таблет. Тие се охрабрани да ја играат играта заедно со нивното дете, и да одојат време за дискусија на тоа што произлегува од играта, и можните избори на детето уште пред да си го даде својот одговор. Потоа детето може да им каже на родителите какви одговори се дале додека било во училиште, и ова може да води кон дијалог за сличностите и разликите од изборите кои заедно ги направиле. Охрабрете ги родителите да погледнат онлајн водич за како се игра, уште пред да се започне со играњето.



Време за игра:

отприлика 45-60 минути за една тема.

Компоненти:

Таблети/смарт телефони со симната апликација “Stronger Together”.

Игра:

Генералната намена за играта е да ги спасите пријателите од радикализација со тоа што ќе се направат добри избори во животот, и ќе се помогне и на други да го направат истото. Секоја тема (Моралност, Самоконтрола, Вклучување и Диверзитет, и Критичко Мислење) содржат 10 сценарија, каде што како група, во зависност од одделението, се соочувате со сценаријата по случаен избор, и треба да одлучите која е најдобрата одлука што ќе ја направите.

Затоа, играта е основана на соработка и дискусија помеѓу тимските играчи во групата.

Кога започнувате со играта, треба да одберете јазик, со притискање на едно од знаменцата: Германско, Шведско, Белгиско, Италијанско, Македонско, Англиско, или Данско знаме. Потоа пристигнувате на страница каде што бирате ниво/одделение, тема, и колку од учениците сакате да играат, и секако, го внесувате и името на групата.

Кога притискате “започни игра”, пристигнувате на платформата за играта: “село”. Во селото, ќе видите повеќе икончиња кои се движат, а кога ќе притиснете на една од нив, се отвора сценариото.

Структурата на секое сценарио е следната: По гледање на сценариото, играчите започнуваат дијалот за темата, и треба да одберат што е за нив најсоодветен одговор за проблемот, од вкупно 3 избори.

Секој избор носи одредени поени. Кога одбирате, ќе добиете и фидбек за вашиот избор.

Кога ќе ги испробате сите сценарија во сесијата, ќе видите дали некој од карактерите кои групата пробува да ги спаси, се изгубени и во “затвор”. Ако одреден карактер е во затвор, вашата група ќе добие дополнителна шанса да ја спаси таа особа по комплетирање на темата.

Карактерите кои вашата група ќе ги спаси, пристигнуваат во безбедното прибежиште, и ја завземаат страната на играчите од вашата група, со цел да ги спасат оние кои се изгубиле и се во затвор.

Ова додава плус бонус поени на целосниот резултат, притоа зголемувајќи ги шансите за спасување на “изгубените”, и од ова произлегува терминот “заедно посилни”.

Карактерите кои ќе ги спасите во одредената тема ќе бидат прикажани со насмеани лица на крајот на сесијата; оние кои се изгубени се прикажани позади решетки. Колку повеќе успеете да спасите, толку подобри ви се шансите да го спасите светот.

По играта:



Возможно е да се игра целата игра во една сесија, или да се подели играта во неколку сесии со фокус на една тема (моралност, самоконтрола, вклучување и диверзитет, и критичко мислење) од една сесија.

Ако решите да продолжите со играта и по крајот на една тема, притиснете “рестарт”, ако решите да ја завршите играта, притиснете “крај/финиш”. Вашите поени ќе се појават кога ќе ја завршите играта.

Најдобри практики

Најдобрите практики се еден концепт кој ги опфаќа сите можни адаптации кои партнерите, односно наставниците од секоја земја успеаа да ги изведат, со помош на учениците, како и коментари од родителите на учениците. Овие практики беа успешни алтернативи за редовната настава и тестирање на играта/модулите, кои беа попречени во времиња на предизвици и глобални променети услови.

VIFIN Данска:

Училиште & Земја

↳ Vejle Midtbykskole, Данска

Наслов на Модулот/Играње

↳ Петте модули & Играта

Таргет група (ученици 10-12; специјална група ученици, итн.)

↳ 20 ученици од 5-то и 6-то одделение.

Тестиравме пролетта 2020, иако попречено поради Ковид19, и потоа продолживме на есен, 2020

Опишете ја варијацијата/адаптацијата која ја направивте од препорачаната методологија (на пример преку онлајн изучување, итн.)

↳ Ние селектиравме одредени задачи како најсоодветни за учениците, и ги надополнивме со наши слајдови. Генерално, најдовме слики кои беа соодветни за возраста на учениците, со цел вежби за снаоѓање со правила во модулот Моралност. Конкретно, го адаптиравме модулот за справување со конфликт заедно со други вежби. Ја користевме 'скалата за конфликти' за драматизација и фокус на тематиката.

Резултати

↳ Учениците генерално беа позитивни во текот на целиот процес. За сите модули, имавме 1-2 ученици кои дадоа негативно смајли како евалуација, а другите беа поделени помеѓу 'средно', и 'среќно'. Тестирањето на справување со конфликт најмногу ги активираше учениците.

Цитат (од наставник, родители, ученици)/име на особата која дава цитат

↳ "Ова беше забавно тестирање и би сакал повеќе да научам за ова" ученик, 5-то одделение.

Östra Göinge, Шведска:

Училиште & Земја

- ↳ • Snapphaneskolan, Шведска
- Prästavångsskolan, Шведска
- Mölleskolan, Шведска

Наслов на Модулот/Играње

- ↳ • Вклучување и диверзитет
- Моралност
- Критичко Мислење

Таргет група (ученици 10-12; специјална група ученици, итн.)

- ↳ • 10-12 години
- 10 години
- 12 години

Опишете ја варијацијата/адаптацијата која ја направивте од препорачаната методологија (на пример преку онлајн изучување, итн.)

↳ • Ми беше полесно да работам со активности за повозрасните ученици, а играта повеќе им се допаѓаше на помладите.

- Ја започнав играта и темата со проектор. По дилемата, учениците дискутираа што да направат, во мали групи. По некое време, сите дискутиравме за дилемата заедно.

- Го користев материјалот како појдовна точка и креирав и свои вежби со цел да ја продолжам дискусијата.

Резултати

- ↳ • Успеавме подлабоко да навлеземе во дискусиите.
 - Учениците се запознаат со концептот, и научија како да работат со материјалот.
 - Учениците беа вклучени во процесот и дискусиите за темата.

Цитат (од наставник, родители, ученици)/име на особата која дава цитат

↳ • “Работење со Stronger Together беше забавно! Најпозитивното беа сите активности и дискусиите за нив” (Оскар Отосон)

- “Беше забавно да се работи на проектот. Понекогаш некое прашање им звучеше чудно на учениците, но дискусиите беа многу вредни. Ќе продолжиме.” (Ева Олсон)
- “Не треба да веруваш на се што ќе чуеш. Ако некој вели дека Меси починал, и поверувате, ќе треба да проверите два пати дали е тоа вистина. Тоа значи да се мисли критички за изворите” (ученик, 12 годишна возраст)
- “Секоја лекција треба да биде ваква!” (ученик, 12 годишна возраст)

VNB, Германија

Училиште & Земја

- ↳ • Германија
 - GHS Altenbruch Cuxhaven
 - Гимназија Lüchow

Наслов на Модулот/Играње

- ↳ • Самоконтрола “проверка на стекнато знаење на физички начин”
 - Вклучување и Диверзитет “земја на лимонот”

Таргет група (ученици 10-12; специјална група ученици, итн.)

- ↳ • 5-то одделение, напредно ниво на основно училиште
 - 5-то и 6-то одделение, основно училиште за ученици со посебни потреби

Опишете ја варијацијата/адаптацијата која ја направивте од препорачаната методологија (на пример преку онлајн изучување, итн.)

- ↳ • Наставникот ја комбинираше вежбата “проверка на стекнато знаење на физички начин” со сликата “батерија за самоконтрола” со цел да објасни различни нивоа на самоконтрола.

CSCI, Италија

- Наставниците засебно правеа адаптации на “земја на лимонот”. Еден од нив ги промени лимоните во портокали, и направи свежо-исцеден сок од портокал за целото одделение по оваа вежба. Другиот пак направи лимонада со учениците, веднаш по вежбата, и тоа како дел од изучување за здрава храна. Нажалост, ова не беше изведено поради мерките против корона и безбедност од истата.

Резултати

↳ • Сликата од батерија за самоконтрола беше брзо разбрана од учениците и тие пробаа да ја користат со цел да го објаснат своето однесување и однесувањето од другите.

- “Земја на лимонот” е забавна игра каде што им е лесно на учениците да дискутираат за теми како диверзитет, малцинства, припадност на различни групи, итн.

Цитат (од наставник, родители, ученици)/име на особата која дава цитат

↳ • “Можете да замислите колку се чувствував ентузијастички кога приметив како овој модул ги мотивира моите ученици за само-проверка”

- “Учениците обожаваа да зборуваат за нивното име!”
- “Ќе организираме и тренинг за наставници, со оваа наставна група и со играта, после часови”

Училиште & Земја

- ↳ • Scuola Media Statale “Tanzio da Varallo) VC, Италија
- Scuola Media Statale “Rosa Stampa”, Vercelli, Италија

Наслов на Модулот/Играње

- ↳ • Вклучување и диверзитет
- Критичко мислење
 - Моралност

Таргет група (ученици 10-12; специјална група ученици, итн.)

- ↳ • 11-13 години
- 12-14 години

Опишете ја варијацијата/адапцијата која ја направивте од препорачаната методологија (на пример преку онлајн изучување, итн.)

↳ Ние не ги поделивме учениците во парови, но го прашавме целото одделение за прашањата кои се во Играта Дилема, им дадовме еден збор, и се фокусиравме индивидуално на секој од нив...Активноста имаше 5 дилеми, но немавме доволно време - со оглед на дискусиите и повеќето повторувања на наученото, како и прашања кои произлегоа, успеавме да прашаеме само 3.

Поради неможнота за децата да користат таблет во група, апликацијата Stronger Together беше презентирана пред учениците, но не беше користена во училиштето. Наставниците им кажаа на сите да ја симнат играта дома, за да ја користат како алатка за дискусија со нивните семејства, а ова го направија само неколку од нив.

Резултати

↳ Генерално, учениците покажаа голема свесност за темата, за нивните чувства и општествени чувства како и инволвираност. И покрај добриот резултат при постигната емоционална отвореност, ентузијазам и учество, нивото на зрелост во одделенијата (едно, пред се), не беше на високо ниво, односно, високо за некој сам да се раководи во една група. Учениците беа буквално предводени низ расудувањето) и повторувањето, а ова беа потребни елементи за успешност на тестирање на модулот.

Цитат (од наставник, родители, ученици)/име на особата која дава цитат

- ↳ • “Тешко, но фасцинантно”; “Тоа што го научив беше да се препознаам себеси во одредени ситуации (ученици)”
- “Моралноста е учење за иднината”; “овој проект ме натера да разберам колку е ова тешко и тажно”;
 - “Тешка активност, ако не се предомислите за што е правилно или погрешно, самата активност нема поента, и единствено што можете да направите е да ја зголемите свесноста”.

Еко - Логик, Северна Македонија

Училиште & Земја

- ↳ • Основно училиште “Братство” - Скопје
- Основно училиште “Страшо Пинџур” - Соколарци

Наслов на Модулот/Играње

- ↳ • Училиште “Братство” - физичко тестирање на модулот 5
- Училиште “Страшо Пинџур” - физичко тестирање на апликацијата/играта, модули 1, 2, 3, и 4 (во физичка, и виртуелна средина)

Таргет група (ученици 10-12; специјална група ученици, итн.)

- ↳ • 5-то одделение (возраст: 10-11)
 - 5-то и 6-то одделение (возраст: 10-11, 11-12)

Опишете ја варијацијата/адаптацијата која ја направивте од препорачаната методологија (на пример преку онлајн изучување, итн.)

↳ • Училиште “Братство”: Во Фебруари/Март пробавме да го тестираме модул 5 на физички начин, во контекст на наставната програма од проектот. Имавме вежба со драматизација, со 3 мали групи од истото одделение, но поделени во различни краеви на училницата. Дискусиите на онлајн чатовите беа за самите тестирања, и се покажаа како многу корисни за децата, и за да ги разберат долготрајните придобивки од ова. Онлајн чатовите беа повеќе во насока на детална проверка на знаење за самата драматизација.

• Училиште “Страшо Пинџур”: Во Септември/Октомври 2020, ние ги пробавме модулите од 1 до 4 преку дигиталната апликација за играта. Учениците претежно дома ја играа оваа игра, а помалку на часовите во училиште. Во овој контекст, ние го потенциравме користењето на играта во домашни услови. Апликацијата беше многу популарна на онлајн чатовите, и ова ни даде можност да дискутираме повеќе на онлајн часовите.

Резултати

↳ • Учениците беа целосно фокусирани на сите модули, и одржуваа добар фокус за истите. Дискутирањето за играта ги зближи наставниците и децата, па дури и да беше само онлајн.

- Модулите ги мотивираа учениците да мислат долгорочно за придобивките и сложеноста на модулите
- Ние успеавме да постигнеме едно добро ниво на конструктивна дискусија со учениците; само-проверка на нивното знаење

Цитат (од наставник, родители, ученици)/име на особата која дава цитат

↳ • “Овој проект е навистина уникатен бидејќи ги вклучува учениците на практичен начин. Ова е паметен начин за да се дискутираат сериозни теми со младите. И тоа онлајн! Голема предност” (наставничка: Татјана Трпезановска)

• “Ние, како и многу други земји, имавме потреба од нешто вакво за да ги активира деликатните теми со повеќе етнички припадности меѓу децата. Понекогаш на наставниците им треба помош за вакво подучување на вредности кон децата. Ова ги тера младите да размислуваат повеќе” (наставник: Зоран Давитков)

- “Ваквите теми се секогаш добредојдени за подучување на децата. Онлајн присуството е деликатно, иако се случува во модерно време, ама вака можеби ќе можеме да ги подучиме децата барем да се безбедни” (наставничка: Весна Стојанова)

Etterbeek, Белгија

Училиште & Земја

↳ Claire joie/Белгија

Наслов на Модулот/Играње

↳ Самоконтрола

Таргет група (ученици 10-12; специјална група ученици, итн.)

↳ 6-то одделение

Опишете ја варијацијата/адаптацијата која ја направивте од препорачаната методологија (на пример преку онлајн изучување, итн.)

↳ • Ние ги адаптиравме сценаријата за активноста “Одам еден чекор назад или еден чекор напред во зависност од ситуацијата која назначува ниво на самоконтрола”.

На пример: Ако треба да чекам ред за некоја вежба, ако треба да чекам да ми дојде ред за јас да зборувам, ако не се согласувам со некој и ако таа особа не сака да ме сослуша...

- Користење на слики како батерија која се троши, но може да се наполни - ова е доста добар визуелен начин за децата, и им помага подобро да разберат некој абстрактен концепт.
- Нас ни беше полесно да имаме финални цели. Ова ни овозможи поддршка во пишана форма.
- Ни требаше дуplo повеќе време за модулот од испланираното.

Резултати

↳ • Децата беа свесни за нивното ниво на контрола во различни активности.

- Децата заедно предлагаа идеи во групата, со цел да си помогнат за контрола во различни ситуации.

На пример: Ако си вознемирен/а, прошетај се на игралиште, удри во перница, викни гласно...

- Кога си смирен/а, разговарај со особата со која што имаш проблем, и повторно објасни како се чувствуваш.

Цитат (од наставник, родители, ученици)/име на особата која дава цитат

↳ Анабел и Карол: наставнички

Учениците со кои што ги организиравме овие активности не се повеќе во ова училиште.

Дисклејмер

“Поддршката на Европската комисија за производство на оваа публикација не претставува одобрување на содржината, која ги одразува ставовите само на авторите, а Комисијата не може да биде одговорна за каква било употреба што може да се направи од информациите содржани во неа”