



**Praktična iskustva  
u realizaciji kreativnih radionica u okviru projekta  
Budi kreativan – osiguraj svoju budućnost  
FUTURE4US**

**Učesnici projekta:**

Naučni centar za kreativni razvoj IDEALL Novi Sad, Srbija

Srednja stručna škola „Branko Radičević“ Ruma, Srbija

Ekonomska i upravna škola Osijek, Osijek, Hrvatska

Umetnička škola Enriko i Umberto Nordio, Trst, Italija

**Realizatori kreativnih radionica:**

Olivera Amidžić, Jasmina Marić (Ruma)

Jelena Soudil-Prokopec, Doris Goljevački, Hrvoje Biuklić (Osijek)

Roberto Dedenaro, Antonio Volpicéeli (Trst)

**Osnovni podaci:**

Vreme realizacije: Oktobar 2018 – Februar 2020

Ukupan broj održanih kreativnih radionica: 66

Ukupan broj učenika: 930

Ukupan broj registrovanih ideja: 4.900

Izabrane ideje za evaluaciju: 240



## **Informacije o kreativnim radionicama – stimulacija za aktivno učestvovanje:**

### **a) Pre početka implementacije**

Za uspešno popularisanje projekta, neophodno je proširiti vest o projektu, ciljevima koji se žele ostvariti, učešću škole u projektu (sa naglaskom na ekskluzivnost - jedine izabrane škole u regionu), zainteresovati nastavnike i učenike da se uključe i aktivno učestvuju, kao i sve zainteresovane strane da budu informisani šta se upravo dešava u njihovoj sredini, uz poziv da podrže projekat na odgovarajući način.

Na sednici Nastavničkog veća, nastavnici su obavešteni o samom projektu i zaduženjima koje će imati ukoliko se uključe u tim za realizaciju, kao i o mogućnostima da se kandiduju za obuku kojom će steći potrebne veštine za učešće u kreativnim radionicama u svojstvu moderatora.

Zatim su preuzete aktivnosti promovisanja projekta među učenicima, tokom časova odeljenskog starešine. U dogovoru odeljenskog starešine, direktora i predmetnih nastavnika odabrani su termini za radionice u van-nastavnom vremenu, u kontra smeni od rada škole. Knjigom obaveštenja direktor je uputio sve učenike i zaposlene o učešću škole u ovom projektu i o njihovom angažmanu u istom. Ujedno je održan i sastanak Učeničkog parlamenta, gde je predstavljen ovaj projekat.

Za sve zainteresovane strane, promocija projekta i konferencija za medije održana je u školi gde su bili uključeni svi lokalni mediji (štampani, internet i TV stanice, web-stranica na sajtu škole). Konferenciji za štampu su pored medija prisustvovali domaćini i gosti: autori projekta, gosti iz lokalne samouprave, partneri škole iz biznis zajednice, Savet roditelja, Školski odbor, nastavnici škole domaćina, zainteresovani predstavnici učenika i Učeničkog parlamenta, i predstavnici drugih škola - osnovnih i srednjih (direktori i kolege/koleginice nastavnici).

Stimulacija za aktivno učestvovanje učenika podrazumevala je aktivnu pripremu, upoznavanje sa detaljnim i blagovremenim informacijama, kao i davanje jasnih instrukcija. Na taj način je formulisan benefit za aktivno učešće učenika u projektu. Učenicima je predstavljena (a zatim kasnije u samoj radionici i detaljno objašnjena) suština metodologije savremenog načina razmišljanja u rešavanju problema. Predstavljen im je samo deo obuke i naznačeni delovi radionice ("Biće berza, imamo zanimljivu igricu "Doris", "Dođite po šesire"...). To im je bilo interesantno, kao stimulans da učestvuju u nečem novom, drugačijem i nepoznatom.

Naročitu pažnju su im privlačili šeširi u boji, kao i angažovanje moderatora oko pripreme materijala koje su mogli da proprate u učionici gde su se planirale radionice.



## **b) Prethodne pripreme za održavanje radionica**

Pre održavanja svake kreativne radionice, moderatori su obezbedili sav potreban materijal. To je podrazumevalo štampanje spiskova učenika iz grupe koja je tog dana prisustvovala radionici za evidentiranje prisustva, zatim ID kartice (tag) sa imenima učenika za igru Doris. Takođe, štampali su spiskove sa imenima učenika za vežbu "Virtuelna berza - investiranje u ideje". Ti unapred pripremljeni spiskovi su pojednostavljivali rad i štedeli vreme za neometan tok aktivnosti u kreativnoj radionici.

Pored toga, moderatori su učenicima podelili sav potreban pribor za rad - papire, olovke, flomastere. Pre početka rada, učenici su evidentirali svoje prisustvo potpisujući se na spiskove prisutnih (obrazac 1).

Moderatori su značajnu pažnju posvećivali i naglašavali prisustvo učenika koji su uključeni u obrazovno – vaspitni sistem školstva po izmenjenom obrazovnom programu/IOP-u. O prisustvu učenika po IOP - u na radionici su se moderatori ranije informisali - podatke su dobijali od odeljenskih starešina i Tima za inkluziju, uvidom u pedagoške profile učenika. Shodno tome, moderatori su blagovremeno informisani na koji način da pristupe radu sa određenim učenicima.

Bilo je potrebno voditi računa i evidenciju o učenicima iz osetljivih društvenih grupa, odnosno putnicima, učenicima osetljivog zdravstvenog stanja i sa lakšim problemima u adaptaciji i učenju.

## **c) Za vreme održavanja radionica**

U uvodnom delu radionica učenicima su naglašeni ciljevi projekta – kreativno razmišljanje, aktivno učešće, generisanje ideja, fluktuacija ideja, mogućnost materijalizacije dobre – inovativne ideje na tržištu, kasnije primena naučenih novih metoda u svakodnevnom životu i učenju. Pojašnjeno je da je cilj sticanje uvida u sopstvenu kreativnost i skrivene potencijale, a kroz niz aktivnosti, od opšteg do konkretnijeg, da učenici mogu samostalno da izrade svoje nove, originalne ili inovativne ideje. Svest o sopstvenim mogućnostima i upoznavanje sa jednim od metoda procene ideje može da ih dovede do pokretanja sopstvenog poslovanja u budućnosti od kojih mogu uspešno da žive.

Naročito su se moderatori potrudili da učenici ne oseću nikakav pritisak u radu i učenju, tj. usvajanju novih metoda, kao i da oseću zadovoljstvo u saznavanju i samopotvrđivanju, samootkrivanju i savladavanju straha od istupanja i prezentovanja svojih ideja i razmišljanja pred grupom vršnjaka.



## 1. Anketa – samoprocenjivanje individualne kreativnosti

Nakon uvodnog informisanja, sledi prvo pitanje: Šta je kreativnost?, šta je kreativnost za vas?

Učenici odgovaraju nezavisno, a neki od odgovora su: "stvaranje novih ideja", "nešto novo", "stvaranje nečeg novog" itd.

Nakon nekoliko radionica shvatili smo da ako prvo pitanje bude: ko misli da je kreativan?, nećemo dobiti pravi odziv, jer će samo mali par učenika podići ruku. Odlučili smo da modifikujemo ovu fazu projekta i prvo postavimo pitanje šta je kreativnost? I tek nakon toga „ko misli da je kreativan“?. To se pokazalo kao mnogo bolje rešenje, učenici su već prvobitno dobili utisak o tome šta kreativnost uključuje, govorili o tome, i bez straha, počeli su slobodno da shvataju da bi (ipak) mogli biti kreativni. Na početku, bilo je svega nekolicina ruku jer su se učenici bojažljivo izjašnjavali o percepciji sopstvene kreativnosti, ali su se kasnije, kako su se aktivnosti odvijale, shvatili da su vrlo kreativni, samo se nisu usudili da to kažu.

Evidentna je nesigurnost kod adolescenata zbog straha od osude i podsmeha, nepodržavanja od strane vršnjaka u odeljenju i javnog izjašnjavanja. Nakon priče, sa elementima ohrabivanja, od strane moderatora o primerima šta sve podrazumeva kreativnost, uočen je napredak i istupanje iz zone komfora. U tu svrhu moderatori su učenicima davali punu podršku kroz motivacione rečenice "Da ni jedna ideja nije glupa, svaka ideja je dobro došla, moje malo - nekom će biti veliko, gde ja stadoh - ti produži - nastavi" i slično. Moderatori su podsticali mladalački, radoznali duh, spremnost za nove izazove, pustolovine, igrice, maštalice, dobre emocije, druženje, zabavu, radost i priyatnost. Izjašnjavanje učenika o kreativnosti na početku radionice moderatori su zabeležili na formular broj 1.

## 2. Uvod u teoriju kreativnosti - prepreke i stimulatívni primeri

Radi ilustracije, objašnjavamo učenicima kako postoje razne prepreke u podsticanju kreativnosti, kako se one ispoljavaju. Da bi pažnju učenika zadržali do kraja, skratili smo objašnjenje većine teorija i posvetili se prvoj i drugoj prepreci, odnosno autocenzuri i strahu od individualne procene. Učenicima je objašnjeno da u svakom trenutku treba makar da pokušaju da budu kreativni i da je cilj ovog projekta da se podstakne neko novo razmišljanje, bez osude tuđih ideja.

U ovoj fazi učenicima su prikazani neki primeri kreativnosti koji su sasvim slučajno postali odlična kreativna ideja sa velikim društvenim uticajem i globalnom primenom, o prvom supermarketu u SAD-u i prvoj pokretnoj traci u automobilskoj industriji. Za učenike su ovi primeri interesantni i nakon toga polako shvataju šta je kreativnost i teorija autocenzure. Još jednom ističemo da tokom ovih aktivnosti ne smeju da se plaše da izraze svoja mišljenja.



### 3. Test pitanje: ideja – kako potrošiti milion eura za 24 sata?

Treća aktivnost se pokazala vrlo zanimljivom. Sada kada učenici dobro znaju šta je kreativnost, upoznali primere kroz istoriju koji su pokazatelji kreativnosti, postavljamo pitanje na koje svi jako vole odgovoriti: Imaš milion eura i 24 sata: kako ih potrošiti. Na šta ćeš ih utrošiti? U početku ima puno smeha i neodlučnosti, ali onda kreću vrlo zanimljivi odgovori. Malobrojni adolescenti su razmišljali konkretno o ulaganju dobijenog novca u profitabilne svrhe. Nekolicina njih bi kupila nekretnine i uložila u zemljišta koja bi kasnije mogla biti profitabilna za dodatnu i kasniju zaradu. Neki bi uložili u pokretanje sopstvenog biznisa i proširili posao na stranim tržištima. Većina je učenika rekla kako bi lako potrošila taj iznos, kupivši nekoliko stanova i automobile, odeću i kozmetiku. Evidentna je nemogućnost njihovog izmeštanja iz zone komfora i uživanja u konkretnu – zadatak situaciju. Nisu bili spremni za vizuelizaciju svoje budućnosti, uglavnom su se zadržavali na momentalnim i aktuelnim potrebama. Neretko se odluče na donaciju, barem pola iznosa u humanitarne svrhe. Ovo je očekivana reakcija, jer još nemaju generisane ideje za nove proizvode i usluge u koje bi želeli da ulože novac.

### 4. Pravljenje figura slobodne forme sa 24 Doris pločice

Svaki učenik je dobio 24 "Doris" pločice, uz napomenu da svako obavezno prvo prebroji pločice, kako bi bili sigurni da ih imaju tačan broj.

U aktivnosti s Doris slagalicom, učenici najčešće neko vreme analiziraju čemu ova aktivnost vodi, i koji je njen smisao. Na neki način, smatraju se previše odraslima da bi se na ovaj način „igrali“ i osećaju stid da započnu. Aktivnost najčešće smatraju neprimerenom svom uzrastu (odraslih i „ozbiljnih“ adolescenata).

Zato smo počeli više puta podsećati učenike da se opuste i vrate u doba detinjstva, da zamisle da su ponovo deca kojoj je dosadno i traže način kako se zabaviti igrajući se na različite načine jednostavnom igračkom, kreirajući neprestano nove i nove likove iz mašte. Važno ih je tiho i umirujućim tonom glasa voditi u opušteno i bezbrižno stanje svesti kada iz njih izvire ona skrivena zaboravljena dečja kreativnost i mašta.

Učenici su ohrabrivani od strane moderatora motivacionim rečima: "Zagrevamo moždane vijuge, ovo je vežba zagrevanje s ciljem da pogrešnih odgovora i rešenja nema". Objašnjeno im je da treba da se opuste, oslobode pritiska, ispravnosti ("da li je ovo dobro?"), da puste mašti na volju, da se igraju kako žele, kako vole i do kad žele.

Moderatori su učenicima pojasnili da je u ovom delu radionice veoma bitno da se rasterete, oslobode svoju kreativnost, da se opuste i da prave oblike slobodne forme od "Doris" pločica potpuno proizvoljno, prema svojoj mašti i želji, koliko žele.



Nakon podele slagalice Doris, učenicima je data ID kartica (tag) i objašnjeno im je šta treba da rade sa njom (da upisuju nazive figura koje su napravili). Neočekivano, imaju problem kako da nazovu njihova “ remek dela”. Traže podršku i savet moderatora oko izbora za naziv figure.

Obzirom da su učenici ovu aktivnost radili samostalno, u potpunoj radnoj tišini, ukazala se potreba, na njihovu inicijativu, da im se pusti ambijentalna muzika, koja je stimulatивно delovala na njihov rad, a što je postalo ujedno i praksa tokom ostalih radionica sa Doris slagalicom.

Moderatori su prihvatili ovu učeničku inicijativu, a to se pokazalo vrlo delotvorno, stimulatивно, opuštajuće, radno i prijatno.

Naglašavamo da je muzika puštana isključivo u ovom segmentu i zapaženo je da su nakon ovog dela učenici bili rasterećeni, na neki način oslobođeni pritiska, osećali su se prijatno, što se posle pozitivno odrazilo na dalji tok radionice.

Dečaci su u ovoj aktivnosti pokazali najviše interesovanja i bilo im je uvek malo vremena, što je rezultiralo u multiplikaciji oblika figura.

Pretpostavka je da je to ujedno i uticaj modernih video igrica, koje oni češće igraju od devojčica. Nekolicina je komentarisala igrice koje u sebi sadrže elemente kreativnog izražavanja radi prelaska na naredni/viši nivo.

Moderatori su se potrudili da im objasne da je bitniji proces kreativnog razmišljanja, bar u ovoj fazi, od samog produkta, da je ova aktivnost samo korak do sledećeg njihovog zadatka. Svaku figuru koju su učenici/ce napravili i postavili svoj tag sa nazivom iste, potrebno je bilo da fotografišu. Nije im bilo jasno šta dalje rade sa tim fotografijama, kao da su dobili želju da neko vrednuje njihov rad i procenjuje maštovitost i originalnost oblika.

Moderatori su objasnili učenicima da postoji zajednička Facebook grupa učesnika, partnera i prijatelja u ovom projektu i da fotografije svojih radova mogu tu da objavljuju, kao i da prate radove ostalih učenika.

Neki učenici su jedva složili jednu figuru i trebalo im je ohrabrenje da su figure odlične i da tako nastave, dok su drugi bili produktivni i složili i do deset različitih oblika. Takvoj aktivnoj deci, bilo je potrebno stalna potvrda o njihovom “genijalnom umeću” od strane moderatora.

Ističemo i da su učenici koji su uključeni u obrazovno – vaspitni sistem školstva po izmenjenom obrazovnom programu IOP-u, neometano i veoma predano radili na zadatku. Realizovali su nekoliko različitih oblika, dok su pojedinci teško razumeli šta se od njih traži, pa su im i moderatori i vršnjaci pružali dodatnu podršku. Očigledno su imali strah od novog i nepoznatog.



Učenici se naposljetku često duboko užive u ovu aktivnost i tek poneki su zainteresovani za tuđe radove. Kada ih nakon 10-ak minuta prekinemo i podstaknemo da pogledaju radove drugih učenika, kao da se trgnu iz tog stanja i tada se vraćaju u svoju uobičajenu dinamiku. Povremeno se događa da inspiraciju pronađu u radu učenika koji sedi do njih te povremeno slože vrlo slične figure. No, češće smo vrlo iznenađeni idejama i inspiracijom – od motiva iz prirode, igračaka, loga omiljenog sportskog kluba, simbola, zamišljenih likova i predmeta...

Nije se događalo da učenici negativno komentarišu radove drugih učenika, štaviše, hvale jedni druge i podstiču one koji se ne mogu opustiti i prepustiti mašti. U ovom delu radionice učenici su najopušteniji i rado je prihvataju. Predviđeno vreme za ovaj zadatak je oko 15-20 minuta, no mi smo ga ograničili na 15 jer smo poučeni iskustvom, utvrdili kako je 15 minuta za slaganje i komentarisanje ideja sasvim dovoljno.

### **Poziv učenicima da pogledaju radove drugih učenika, kako bi dobili inspiraciju za sopstvene ideje i proširili sopstvenu maštu**

Moderatori su zamolili učenike da, ne remeteći kreativni rad ostalih, prošetaju po učionici i pogledaju radove svojih drugara, ne bi li dobili još neku zanimljivu ideju. Naravno, ova aktivnost nije prošla neopaženo - jedva su dočekali da pričaju jedni sa drugima i komentarišu svoje radove i da pogađaju šta je ko napravio ("Šta misliš, šta ovo predstavlja što sam napravio?"). Učenici su izrazili želju da vide rezultate rada u ovoj aktivnosti kod učenika iz svoje grupe, svoje škole i radove učenika drugih partnerskih škola. Sa zadovoljstvom su pokazivali svoje figure/radove ostalima, objašnjavali šta su napravili i davali su sugestije drugima.

Učenici nisu kritikovali, niti ismevali radove svojih vršnjaka. Nisu bili štedljivi na rečima pohvale, što se pokazalo dobro za dalji rad i saradnju i oslobađanje učenika od nesigurnosti u istupanju pred grupom u odeljenju.

Učenici koji se obrazuju po IOP - u, nisu prilazili drugima sa željom da razmene iskustva jer su prvenstveno bili su usredsređeni na svoje radove.

U svakom slučaju, ovu aktivnost za šetnju u učionici za opservaciju radova drugih učenika treba ograničiti na par minuta.



## 5. BRAINSTORMING: Grupna sesija - kolektivno generisanje ideja za nove vrste usluga

Učenicima se najpre ukratko objasni princip tehnike Brainstorminga (oluje ideja). Napomene se da će se prikupljati različite ideje za rešenje problema, te da je cilj skupiti u što kraćem vremenu što više različitih ideja. Dogovore se pravila ponašanja tokom ove aktivnosti - što više učenika treba dobiti mogućnost da iznese svoju ideju, učenici jedni druge slušaju strpljivo i s poštovanjem, ne podsmehuju se jedni drugima i javljaju se dižući ruku. U što kraćem vremenu trebaju izneti svoju misao, poštujući ograničeno vreme za aktivnost. Cilj je prikupiti što više ideja, i ne dopustiti da pojedinci okupiraju većinu vremena, te dominiraju nad ostatkom grupe. Ohrabruju se učenici da iznesu svoju ideju, i s osmehom i podrškom poslušaju se svaki učenik. Povremeno se dodatnim potpitanjem traži pojašnjenje ideje.

Učenicima se objasni zamišljeni problem za koji se traži rešenje: Zatekli ste se u New Yorku sami, bez porodice i prijatelja, sa 200\$ u džepu. New York je svetski megapolis, s ogromnim privatnim i poslovnim sektorom, i velikim potrebama za različitim vrstama usluga. Što pre, već idućeg dana, morate pronaći legalan način da zaradite novac od kojeg ćete moći preživeti određeno vreme, dok se trajno ne snađete. Imajte istovremeno na umu, koje su vaše veštine, znanja i sposobnosti, u čemu ste stvarno dobri i na koji se način možete nametnuti kao bolji od konkurencije. Zašto ste vi bolji od konkurencije? Čime ćete se istaknuti i potaknuti poslodavca da izabere baš vas? Po čemu ćete biti različiti i originalni? Koju novu uslugu ćete ponuditi?

Moderatori su osmislili stimulans za opuštanje u ovom delu aktivnosti: "Zažmuri, opusti se, zamisli situaciju, ti si u glavnoj ulozi ovog filma".

Granice koje sami sebi postavljamo, sebe kočimo, usmeravamo, onemogućavamo, ovde se prelaze, prepuštamo se mašti na volju i u svojim idejama pomeramo granice mogućeg. "Samo hrabro, napred, bez stega i straha od pogrešnih odgovora" - samo su deo motivacionog ohrabririvanja od strane moderatora, upućenog učenicima.

U ovoj aktivnosti treba podstaknuti učenike da izraze svoju kreativnost i svoje jake strane, te razmišljaju izvan okvira. Ukoliko učenik kaže da bi mogao pevati na ulici za novac, pitamo „Po čemu ćeš bit različit od drugih uličnih pevača? Čime ćeš privući više publike i zaraditi više od drugih?“ Odgovori su npr. oslikaću telo, pevaću egzotični i neobični repertoar, kostimiraću se, istovremeno ću svirati na zanimljivom instrumentu, plesaću dok pevam, imaću psa sa sobom.

Bez izuzetka, uvek nekoliko učenika dominira jer su samopouzdaniji, opušteniji i slobodniji u iznošenju ideja i mišljenja. Pojedinci i dalje ostaju izolovani i nisu voljni da javno iznesu svoje ideje. Očigledno je da se osećaju neprijatno u velikoj grupi. Ključna uloga moderatora je da izrazom lica, rečima, pogledom i osmehom reaguje na svako mišljenje prihvatanjem i podrškom, da preskoči one koji ne žele da iznesu neku ideju i da se vrati pogledom na te učenike i da pokuša ponovo da ih animira za učešće, ali bez pritiska.





Ipak, nije se događalo da se učenici jedni drugima podsmevaju, čak i podstiču jedni druge čime bi se ko mogao baviti, ponašajući veštine i jake strane svojih kolega. Konfrontacija u argumentima nije evidentirana.

„Budite hrabri, idite napred, bez straha i zabrinutosti zbog pogrešnih odgovora“ - samo su deo motivacionog ohrabivanja koje je studentima dao moderator.

Moderatori su beležili ideje, bez analiziranja, iako pojedini učenici žele da pokrenu diskusiju, žele da čuju mišljenje svojih kolega ili postavljaju potpitanja kako bi bolje razumeli dati predlog.

Učenici po IOP - u su se veoma slabo odazivali ovom zadatku, ali zbog pravila da se ne vrši pritisak – moderatori ih nisu prozivali niti podsticali na učestvovanje u ovoj aktivnosti.

## **6. INDIVIDUALNO RAZMIŠLJANJE – Brainwriting**

Učenicima se najavi nova aktivnost, u kojoj će moći samostalno i slobodno na praznom A4 papiru izneti i opisati svoju ideju o kreativnom, originalnom ili inovativnom proizvodu ili usluzi, za koju veruju da bi bilo jako dobro da postoji kao rešenje praktičnog problema, kao potreba u smislu olakšavanja života pojedincu ili grupi ili kao jeftinije rešenje i utoliko dostupnije širim masama. Napomene se kako proizvod ili usluga može biti moguća za proizvodnju i realizaciju maksimalno u idućih 10-15 godina, kako bismo izbegli futurističke ideje kao što su teleportacija, vremenske mašine, lek za sve bolesti i slično, kao i banalne ideje, koje učenici iznose samo kako bi se rešili zadatka. Pokušavamo što konkretnije usmeriti učenike, kako bi shvatili da se oko nove ideje moraju potruditi, konkretizovati je, i što bolje opisati. Pokušavamo ih na početku vežbe ubediti da upravo ta, ili slična ideja može biti njihova budućnost, njihov sopstveni unosni posao, te damo primere kako su neki ljudi na svojim jednostavnim rešenjima i idejama postigli veliki poslovni i finansijski uspeh (primer Glovo! dostave, primer Uber prevoza, primer većeg komada torte za istu cenu, a s dve kašike za dvoje (što je poznatoj poslastičarnici donelo desetostruko veći broj gostiju) i sl.

A kako dobra i inteligentna rešenja nisu proizvod samo učenih, obrazovanih intelektualaca, dajemo aktualni primer devojčice koja je donela jedno takvo rešenje za automobilsku industriju:

Jedna automobilska kompanija tražila je rešenje za „mrtvi A ugao“ zbog čega se samo u SAD godišnje dogodi oko 840 hiljada saobraćajnih nezgoda i nesreća, često i sa smrtnim slučajevima. Problem prednjeg mrtvog ugla stvara okvir karoserije oko vetrobranskog stakla i prednjih prozora na vozilima.

Koristeći relativno jeftinu i dostupnu tehnologiju, kakva se može naći u većini trgovina elektronske opreme, 14-godišnja Alaina Gassler iz američke savezne državi Pennsylvanije dosetila se tako jednostavnog rešenja ovog problema. Radi se o tome da se instalira kamera



okrenuta u smeru koji bi pokrивao vozačev pogled, a onda projektuje sliku na unutrašnju stranu okvira karoserije automobila. Tako se stiče dojam da se kroz karoseriju vidi što se u mrtvom uglu događa, kao da je prozirna.

Moderatori su zamolili učenike da rade u tišini, da bi im neometano funkcionisao (desni) mozak (zadužen za kreativnost), da se ideje ne bi prepisivale od drugih. Da se opuste i sva svoja razmišljanja iskažu kroz novi proizvod<sup>1</sup> – ideju, jer je suština da pobjedi originalnost i inovativnost i da je u budućnosti moguće realizovati ideju i plasirati je na tržištu.

Prilikom realizacije ove aktivnosti do izražaja su došli učenici koji su uglavnom u ostalim aktivnostima bili povučeni, stidljivi, nesigurni, letargični ili pasivni, kao i oni veoma informisani, književno pismeni, radoznali, zainteresovani.

Učenicima je napomenuto da je vrlo bitno potpisati se na papir, ali do samog kraja radionice zadržati anonimnost, ne razmenjivati ideje tokom zapisivanja, ne komunicirati s drugim učenicima, ne odavati drugima o čemu su pisali. Ujedno, napominjemo da je važno što detaljnije opisati proizvod ili uslugu i/ili skicirati ako se može.

Učenicima je objašnjeno da će biti odabrane samo najoriginalnije ideje, što ne isključuje druge. Naveli smo im da postoje određeni kriterijumi, za koje smo mi obučeni, na osnovu kojih se vrši izbor najoriginalnije ideje.

Često pitanje učenika je bilo da li ćemo javno, pred celom grupom, čitati sve ideje. I pored početne želje za anonimnošću, moderatori su uočili da su pojedini učenici priželjkivali da baš njihova ideja bude pročitana.

Objašnjeno im je da ćemo čitati samo izabrane, bez otkrivanja imena autora. Ta informacija im je donela očigledno olakšanje.

Učenici za zapisivanje ideja imaju 20 minuta, i tada papir sa svojim idejama predaju moderatorima.

U svakoj radionici dogodi se da pojedinci nemaju ni jednu ideju, odnosno ne mogu se dovoljno opustiti i posvetiti kreativnom promišljanju. To prihvatamo i preuzimamo prazan potpisani papir.

Ovaj zadatak je bio veoma zahtevan za učenike koji pohađaju nastavu po izmenjenom obrazovnom programu/IOP-u. Većina njih nema razvijenu finu grafo-motoriku (moderatori su ohrabрили učenike da svoju ideju mogu da prikažu crtežom) . Obzirom na njihove specifičnosti, potrebno je obratiti pažnju na njihove mogućnosti, što uslovljava dodatnu pripremu moderatora za radionice.

---

<sup>1</sup> Prema konceptu novih proizvoda i usluga, učenici treba da budu svesni da to mogu biti postojeći proizvodi koji imaju značajno poboljšanje (dodatna funkcija ili vrednost ili imaju različito pakovanje ili upotrebu), drugi način pružanja postojećih usluga, postojeće tehnologije koja se primenjuje na drugim uređajima ili poljima, revolucionarnim pronalascima ili inovacijama koje zamenjuju složene i skupe uređaje sa znatno jeftinijim proizvodima, ali sa prihvatljivim nivoom kvaliteta).



## 7. IZBOR NAJBOLJIH IDEJA IZ BRAINWRITING SESIJE

Kada svi učenici predaju svoje ideje zapisane na papir, moderatori se povlače i u tišini čitaju sve pristigle ideje. Kada se sve ideje pročitaju, na one ideje koje su se u prvom čitanju učinile interesantne i nove, originalne, razrađene ili pogodne za vrednovanje metodom Šest šešira za razmišljanje, stavlja se simbol ili znak da ideja zaslužuje ponovljeno čitanje i ulazi u svojevrсни uži izbor. Ponovnim čitanjem ideja koje su ušle u uži izbor, odaberu se tri do pet ideja, kako bi ih sve stigli temeljito vrednovati metodom Šest šešira. Prilikom iščitavanja, ukoliko moderatori nisu bili sigurni da sličan ili isti proizvod već postoji, proveravali su preko internet pretraživača. Izuzetno, ukoliko bi se u užem izboru našlo više ideja podjednake „težine“, prednost bi trebalo dati ideji učenika koji je bio maksimalno aktivan i konstruktivan u svim dosadašnjim aktivnostima, kao nagradu za ukupan napor i angažovanje za uspeh kreativne radionice.

Uočena je ekološka senzibilnost mladih ljudi - veoma su ekološki osvešćeni. Ipak, te ideje se kasnije nisu pokazale kao unosne na berzi. Ideje koje su vezane za humanost i zaštitu životne sredine jesu se pokazale kao prepoznate, ali nedovoljno važne, sa predubedenjem da se sa njima ne može ostvariti profit.

Najčešće za izbor ideje moderatori se rukovode prema sledećim kriterijima:

- originalnost i maštovitost,
- praktičnost i inovativnost.
- dobro i novo rešenje za problem šireg kruga ljudi (bolesnih, ugroženih grupa u društvu – osobe s invaliditetom, trudnice, stari i nemoćni, deca, nezaposlene osobe i sl.),
- moguće brzo realizovanje ideje, po mogućstvu u idućih maksimalno 5 – 10 godina,
- moguć dobar uspeh na tržištu, niska cena, dostupnost.

Napomena: ponekad je grupa učenika bila u velikoj meri neinovativna. Evidentno je bilo ponavljanje istih ili sličnih ideja, koje se uglavnom odnose na unapređivanje rada mobilnih telefona, interneta, obavljanja školskih i kućnih poslova robotima, bez dovoljnog unošenja u suštinu i mogućnost rešavanja šire lepeze problema. Moderatori su zaključili da pojedinci žive potpuno bezbrižno, bez želje da nešto suštinski promene radi bolje budućnosti, te su mišljenja da je izostala kulturalistička filozofija obrazovanja mladih što podrazumeva informativno i čitalačko potkovano mlado biće, zainteresovano za saznavanja i produblivanja u temama krucijalnim i egzistencijalnim za njihovo življenje i buduće zanimanje. Ti učenici sebe nisu projektovali u društvu, tj. ne vide sebe kao aktivni subjekt savremenog društva.

Dešavalo se da su određena odeljenja komunicirala međusobno o radionicama, što je rezultiralo ponavljanjem ili minimalnim izmenama ideja. Dobra stvar, koja je u ovom slučaju obradovala moderatore, jeste da su mladi razgovarali o radionicama, koje su ostavile dubok trag na njima, razmenjivali iskustva, delili osećanja po pitanju istih.



Nameće se zaključak da je potrebno više vremena da se i ovi pasivni učenici zainteresuju za aktivno učešće u radionicama, spoznaju svoju kreativnost, steknu samopouzdanje i samosvest, te je potrebno organizovanje više sesija (npr. jednom mesečno), sa novim stimulansima, (npr. kreativno rešavanje datog problema u neposrednom okruženju sa vidljivom potrebom i konkretnim koristima za društvenu zajednicu i njene pripadnike), uz isticanje očekivanja od pojedinaca da doprinesu rešenju datog problema kao sposobnih, pametnih, odgovornih i savesnih članovi zajednice. Podsticaj može biti apel na savest uz isticanje neograničenog poverenja, npr. „Imamo puno poverenje da nam Vi možete pomoći i da se možemo osloniti na Vas, jer znamo da jedino Vi, kao generacija koja će biti nosilac budućnosti, može smisliti nove upotrebljive ideje. Ne očekujemo nemoguće, samo molimo da bez obaveze, razmislite i podelite Vaša razmišljanja sa nama, a nijedna ideja u ovakvom času nije glupa...“

## **8. PROGLAŠENJE 3-5 IDEJA KOJE ĆE BITI PROCENJENE KORISTEĆI TEHNIKU ŠEST ŠEŠIRA, S TIM DA AUTORI OSTAJU ANONIMNI**

Posle pauze i glasanja moderatora, daju se jasne informacije učenicima, kojim pravcima su se moderatori vodili u odabiru ideja. Uvek se naglašava da je bilo teško napraviti izbor, objašnjavajući još jednom, kriterijume kojima su se vodili. Uvek je bilo neophodno to ponovo istaći, kako bi se izbeglo razočarenje kod učenika. Objasni im se da je vreme za odabir bilo nedovoljno, te da zbog ograničenog vremena možemo vrednovati samo 3-5 ideja, iako je bilo jako puno sjajnih ideja. Takođe, bez obzira koje ideje moderatori na radionici izaberu, sve se ideje šalju koordinatoru projekta koji ih ponovo čita i vrednuje, te svi ulaze u konkurenciju za najbolje ideje projekta.

Neposredno pre čitanja izabranih ideja, u učionici bi nastala tišina zbog iščekivanja čija je ideja među izabranima. Bez obzira na stepen angažovanja u dotadašnjem radu tokom radionice, kada dođe do ovog trenutka, svi se potajno nadaju da je baš njihova ideja među najboljima.

U tom trenutku, potrebno je ohrabriti učenike i nagovestiti razloge zašto su samo neke ideje odabrane za evaluaciju. “Zbog nedostatka vremena, iako ste bili veoma kreativni, inovativni, vredni, morali smo odabrati nekoliko ideja koje ćemo danas razmatrati – kroz novu metodu... idemo korak po korak... i nadamo se vašem iskrenom angažovanju i otvorenom učešću u donošenju najboljih, najsvežijih i najisplativijih odluka. Molimo vas da se ne izjašnjavate o tome čija je ideja izabrana, da to ne bude predmet naše diskusije, molimo vas da budete vešti glumci i da vas ni jedan gest ne oda. Znamo da vi to možete.”

Ponovo napomenemo da je vrlo bitno, kada na tabli napišemo odabrane ideje da autori ostanu i dalje anonimni, te da ničim ne pokazuju da je ideja njihova, kako bi se izbegla subjektivnost pri krajnjem odabiru najbolje ideje, odnosno investiranju na virtuelnoj berzi.



Učenici su u ovoj fazi veoma radoznali, zanimale su ih ideje drugara, ali i da bude i njihova ideja pročitana. Anonimnost autora često je vrlo teško zadržati, pa zato više puta napominjemo zbog čega je važna. Naime, kroz praksu smo spoznali da su učenici vrlo subjektivni prilikom vrednovanja ideja metodom Šest šešira, ukoliko znaju ko je autor. Ako učenik nekome nije drag ili nije popularan u razredu, učenici znaju biti vrlo strogi i kritični, te na sve moguće načine pokušavaju razotkriti sve slabe strane te ideje.

Atmosfera u radionici se nakon čitanja prve ideje počinje lagano „zagrevati“, svi žarko žele da čuju odabrane ideje.

Odabrane ideje redom se predstavljaju učenicima – odabira se jedan naziv ideje koji je najbolje prezentuje (npr. „Javni prevoz za ugrožene grupe“, „Jastuk koji peva uspavanku“, „Solarna stabla za uličnu rasvetu“...). Učenicima moderator kratko, ali jezgrovito pojašni kako je autor zamislio ovaj proizvod ili uslugu (na osnovu opisa učenika datom u obrazloženju ideja), kako bi im bilo što jasno što je autor tačno zamislio. Izabrane ideje se istovremeno ispisuju na tablu pod rednim brojevima.

## 9. Izbor učenika za 5 šešira <sup>2</sup>

Aktivnost je počela predstavljanjem zanimljive metode Šest šešira za razmišljanje koja se koristi u savremenoj nastavi i kao efikasan metod evaluacije.

Učenicima se objasni da će se izabrane ideje vrednovati po metodi 6 šešira za razmišljanje, uz pojašnjenje da je to jedna metoda razmišljanja i promišljanja koja zahteva vizuelnu pomoć šešira u različitim bojama. Traže se dobrovoljci koji će šešire nositi na glavi. Ovde nije bilo poteškoće pri odabiru oko zainteresovanih učenika, uglavnom su se sami dogovarali i džentlmenki ustupali drugu ili drugarici da preuzme šešir. Pre podele šešira nije potrebno objašnjavati šta koji šešir predstavlja, uglavnom su učenici birali šešire prema ličnom afinitetu za određene boje (npr. kao modni detalj). Ovaj deo radionice se uvek svima dopadao - sami su istupali, birali boju šešira koju žele i raspoloženo se slikali sa moderatorima. Često pitanje je bilo da li mogu da dobiju na poklon te šešire kada se radionica završi. To nije bilo moguće, i obrazloženo im je da će šeširi biti potrebni i sledećim grupama učenika. (Jedna od ideja je bila da učenici sami naprave šešire u omiljenoj boji i promovišu kreativne radionice u svojoj školi, što je naišlo da interesovanje i odobravanje).

---

<sup>2</sup> Beli šešir informacija odnosno činjenica (koji služi da se od autora dobiju dodatna objašnjenja o ideji i njenoj primeni) se ne koristi u ovom slučaju, jer bi se time poništila anonimnost autora, što je bitna stavka za izbegavanje pristrasnosti u fazi investiranja u ideje.



Što se tiče učenika koji su bili povučeni – bilo je i promovisanja takvih učenika, od strane moderatora (unapred su se dogovorili da potkrepe, podrže i osnaže određene učenike). Tada je odabir pao, ne na dobrovoljno javljanje, već na sugestiju: “ Mislim da bi se ti složio / složila da je ovaj šešir kao pravljen za tebe” .

I učenici po IOP - u su želeli da nose neki od šešira, ponosno, uz podršku svojih vršnjaka.

Kada su se šeširi podelili učenicima, dato je objašnjenje o metodi 6 šešira za razmišljanje i značenju pojedinih boja i njihovoj ulozi u vrednovanju ideja.

De Bono je razvio tehniku paralelnog mišljenja kako bi se jedan problem, uz pomoć znanja, iskustva i pameti, mogao razmotriti iz više različitih gledišta. Tehnika paralelnog mišljenja usmerava proces razmišljanja u šest različitih smerova koji uključuju: činjenice, emocije, logički negativan i pozitivan pogled, kreativnost i kontrolu procesa mišljenja. Svako od navedenih osobina pripada određeni šešir. Šešir bele, plave, crvene, žute, zelene i crne boje metaforički uspostavljaju „pravila igre“. Nakon definisanja teme, problema, započinje igra u kojoj prema proizvoljnom redosledu moderator i učesnici razmenjuju mišljenja zastupljena zadanom bojom šešira. Proces završava kada se svi šeširi izređaju te kada se problem raspozna iz 6 različitih oblika mišljenja.

**CRVENI ŠEŠIR**- šešir emocija- hoće li nas emocije prema toj ideji podsticati, hrabriti i nositi uporno i bez odustajanja do njene konačne realizacije?

**ŽUTI ŠEŠIR**- šešir optimizma - svaka ideja, čak i ako nam je na izgled nezanimljiva ili loša, zbog nečega je dobra. Što je u toj ideji dobro ? Po čemu je korisna, zanimljiva, koja rešenja donosi? Za koga je dobra?

**CRNI ŠEŠIR**- šešir pesimizma - svaka ideja, pa čak i očigledno dobra, korisna i zanimljiva, nosi neke pretnje i opasnosti, ili negativne posledice? Hajde da otkrijemo slabosti ove ideje!

**PLAVI ŠEŠIR**: - šešir menadžmenta - kako bi se ovaj proizvod lakše prepoznao na tržištu? Ima li proizvod/usluga jaku konkurenciju? Da li bi ga na neki način trebalo reklamirati i kako? Da li bi investitori prepoznali ovu ideju kao priliku za ulaganje?

**ZELENI ŠEŠIR**- šešir rasta i mogućnosti, koji nas navodi da se zapitamo, kako sprečiti ili prevladati slabosti i pretnje koje smo prepoznali? Kako se ideja može poboljšati, da nema slabih tačaka? Kako se može učiniti još boljom, zabavnijom, korisnijom, praktičnijom?



## 10. DISKUSIJA PO METODOLOGIJI DE BONO 6 ŠEŠIRA ZA RAZMIŠLJANJE

Pojašnjenje učenicima : Možete da zažmurite i zamislite beli šešir – to je šešir koji nosi drug/drugarica koji vam prosleđuje informaciju i koji će vam čitati ideju koju ćemo razmatrati i o kojoj ćemo diskutovati”. Ali, beli šešir nemamo jer naš autor treba da bude nevidljiv odnosno da ostane anonimn.

Objašnjeno je učenicima takođe da je veoma bitno znati šta spada pod konkretno pitanje, oblast (pod koji šešir), jer ako nam je jasno sve što smo primetili, diskutovali, zaključili pod određenim šeširom, biće nam veoma lako da nakon ove metode izvedemo objektivn zaključak o ideji koju smo predstavili.

**Crveni šešir** - predstavlja emocije. Učenici su se izjašnjavali kao se osećaju kad su čuli za ideju. Odgovori su bili da se osećaju odlično ili opušteno, ili iznenađeno, radosno, nisu bili ugroženi idejom koju su čuli. Bilo je izjašnjavanja da im se ne dopada ideja, da je glupa, ili da nije potrebna / beskorisna i slično. S druge strane, smatrali su neke ideje genijalnim, praktičnim, bili su “zatečeni” i iznenađeni koliko im je neka ideja bila interesantna i veoma potrebna. Često su se čudili kako to ranije nisu primetili i izjašnjavali su se da su veoma uzbuđeni.

Isticanje emocija kao što su sreća i uzbuđenost predstavlja svakako dobar znak, jer pozitivne emocije će definitivno voditi ka zainteresovanosti te još većem kreativnom razmišljanju, u smislu kako neki proizvod učiniti još boljim.

Sledeći je bio na redu **žuti šešir**. Ovde su učenici trebali reći što je to dobro u tom proizvodu, sviđao im se on ili ne. Trebali su naći barem jednu dobru stvar u tom proizvodu. Ovde je primećena određena zbunjenost učenika. Smatraju da je očigledno što je u pojedinom proizvodu ili usluzi dobro, tj. zadržavaju se na očiglednom, onome što je na površini. Ali kada su počeli opisivati rečima šta je to dobro, videlo se kako često nadopunjuju jedni druge dobrim stranama proizvoda ili usluge, te se jasno videlo koliko postaju otvoreniji i kreativniji sa svakim sledećim korakom.

Nakon toga nastupa **crni šešir**. Trebalo bi reći koje su loše strane ideje. Bilo je interesantno kad su moderatori usmeravali diskusiju da se učenici zadrže samo na nivou pesimizma, da ne krenu u moguća rešenja, ispravke loših strana. objašnjeno im je da se strpe i da sačuvaju tu svoju misao za kasnije. Pa ipak, ovde je bilo primetno da ga učenici odmah spajaju sa zelenim šeširom, koji je šešir razvoja. Čim su primetili da nešto na proizvodu, odnosno ideji ne valja, razmišljali su kako da to poprave. Ovde je njihova kreativnost najviše došla do izražaja. Prema stečenom iskustvu, uvek im je pre zelenog šešira, trebalo dati barem 5 do 10 minuta vremena da razmisle o ideji, da smisle kako je unaprediti, kako je na kraju prodati i plasirati na tržište. Kada smo im dali tih nekoliko minuta, primetili smo da su rezultati puno bolji. Dobar deo učenika je imao neku svoju ideju šta i kako bi trebalo popraviti.

**Zeleni šešir** - rasta i mogućnosti - pod okriljem ovog šešira učenici su nalazili mogućnosti, predloge, poboljšanja ideje, mogućnosti adaptacije, iznalazili su lepezu rešenja, predloga i



odgovora, u pravcu poboljšanja. Bilo je raznolikih odgovora, od toga da je ideja genijalna i da ne treba ništa popravljati, pa do toga da koliko su je izmenili ideja je dobila potpuno drugu vizuru. Potom su moderatori usmerili tok na sam početak i da je potrebno "dodavati karakteristike" na osnovnu polazne ideje. "Šta bi našu ideju poboljšalo? Na koji način bi to uradili? Da li nam se sad čini ideja kompletna?" bila su pitanja moderatora. Učenici su bili veoma aktivni u ovom delu diskusije i promišljanja, rado su smišljali na koje sve načine bi ideja mogla da se dopuni, da je učine jasnijom i primenljivijom širem auditorijumu, da bude što praktičnija.

Na kraju dolazimo do **plavog šešira**. Ovde se diskutuje kako ćemo ideju, koja je u prethodnim fazama poboljšana, revidirana i "upakovana", kao proizvod plasirati na tržište i obezbediti zaradu. Kako mu smanjiti cenu, kako ga marketinški plasirati. Bilo je tu poprilično inovativnih ideja. Primitili smo da se jako lepo nadovezuje na zeleni šešir pogotovo ako učenicima damo malo vremena da taj svoj misaoni proces malo uobliče.

Neke ideje su učenici smatrali da im još nije vreme za plasiranje, da nisu isplative, da ih treba sa još nekim organizacijama ili pokroviteljima (državom, zakonima) regulisati ili se jednostavno udružiti oko istog cilja. Zanimljivo je i to da su učenici uvideli uzročna - posledične veze i moguće puteve za saradnju i umrežavanje proizvoda/materijalizovane ideje u realnim okvirima sa isplativim ekonomskim momentom. Diskusija se kretala od individualnog ka grupnom radu i pritom se ideja / problem sagledavao iz različitih uglova. Tako ideja za koju će učenici investirati novac na berzi postaje produkt zajedničkog promišljanja.

Na kraju je zaključeno da je metoda 6 šešira idealna za ovu radionicu, ali uz male prepravke. Na primer, da se nakon žutog šešira napravi pauza od 5 minuta te da se učenicima objasni što se traži u zadnja 3 šešira. Svakako su tada rezultati puno bolji, jer učenici imaju vremena artikulirati svoje misli.

Na kraju bi samo nabrojali neke prednosti ove metode koje smo uočili :

- mogućnost svakog člana grupe da slobodno izrazi svoje mišljenje ne strepeći od kritike,
- fokusirano razmišljanje,
- put ka još kreativnijem razmišljanju,
- bolja komunikacija,
- bolje donošenje odluka.

## **11. Podela budžeta učenicima (10 "novčanica" od po 100 dolara)**

Uvod za ovaj deo radionice može se pojasniti na sledeći način: "U ovom delu radionice, dižemo naše ideje na malo viši nivo, čuli smo ih, razmatrali smo odabrane, originalne ideje iz svih uglova, i sad ćemo vam podeliti novac, koji nije virtuelan, ali nije ni pravi. Svako od vas će dobiti 1000 dolara i nakon prozivanja moći ćete da uložite vaš novac u ideju za koju





mislite da je najisplativija, da će vam doneti dobit, da ćete obrnuti i umnožiti vaš kapital/uložen novac. Da vidimo kakav smisao/njuh za biznis imate”.

Dobijen novac 10 x 100 dolara (koji je štampan samo za ovu priliku), podeljen je učenicima. Moderatoru su ih zamolili da ga prebroje. Veoma interesantno je bilo i to da ako je slučajno neki učenik dobio novčanicu ili dve više, koje su se slepile, odmah su prijavljivali višak. Zanimljivo im je bilo držati toliko novca u rukama, smešili su se, rado fotografisali sa novcem. Reakcije sreće su pratili i komentari šta bi mogli da kupe ili urade sa tim novcem... samo da su ovo prave pare. Rečeno im je da dobro razmisle i da, ako su kojim slučajem pogodili ili saznali čija je određena ideja, da ulažu svoj novac u onu za koju misle da je ideja sa najviše šanse za zaradom, a ne da ulažu u ideje svojih prijatelja, jer i u realnom svetu na berzi novac se ulaže u akcije određenih kompanija zbog očekivane dobiti, a ne iz empatije prema prijateljima, jer se gubitak na berzi neće nadoknaditi od strane „prijatelja“.

Napomena: zbog kratkog vremena koji je na raspolaganju moderatorima, a na bazi iskustva u realizaciji radionica, postoji preporuka da se sav materijal potreban za radionicu dan pre pripremi i sortira u prozirne, plastične folije („košuljice“). U svaku „košuljicu“ se stavi jedan A4 beli papir, anketni listić na Obrascu 5. , i 10 „novčanica“ od po 100 dolara. Pet minuta pre početka radionice na svaki sto svakom učenicu stavi se po jedna takva folija s materijalom, i vrećica u kojoj su 24 Doris pločice. Učenicima se objasni da će materijale vaditi i koristiti redom prema uputstvu koje budu dobijali od moderatora. Na kraju radionice novčanice i anketni list vrte u „košuljicu“ i moderatoru ih pokaže.

## 12. Investicije u ideje

Nakon metode „5 šešira“ pristupamo izboru najbolje ideje. To se radi tako što svaki učenik dobija 1000 dolara koje može uložiti u ideju koju želi. Svako ima opciju da uloži sve na jednu ideju, ili da rasporedi koliko će na koju ideju uložiti. Nakon što su učenicima podeljene „novčanice“, ponovili smo da će jedan po jedan učenik prilaziti stolu, kod moderatora, i investirati novac na željeni način. Naglašeno im je još jednom da dobijeni novac mogu rasporediti kako žele na odabrane ideje. Kako bi im bilo lakše da se prisete ideja u koje mogu investirati, moderatoru su ispisivali ideje na papirima i na tabli, pod rednim brojevima.

Učenicima je više puta sugerisano, od strane moderatora, da je najbitnije da investiraju u onu ideju/proizvod koji im se čini najinovativnijim, da investiranje bude njihova samostalna odluka, po subjektivnom osećaju, bez dogovaranja sa drugarima.

Učenici zatim pojedinačno prilaze stolu i ulažu svoj novac, poštujući „pravila“. Uočeno je da su vrlo ozbiljno pristupili zadatku. Rukovodili su se zaključcima donetim u prethodnoj fazi radionice. Iskazali su vrlo odgovoran odnos prema društvu u kom žive, rukovođeni onim što je za opšte dobro. U nekim situacijama je primećeno da u određene proizvode koji bi olakšali / unapredili rad pojedinih zanatlija nisu ulagali novac (ili su ulagali vrlo skromne sume) iz bojazni da taj novi „proizvod“ ne ostavi ljude bez posla. Prijatno iznenađenje je bilo posmatrati njihovu veoma izraženu empatičnost.



Najčešće novac ulažu u one proizvode koji će drugima obezbediti sigurnost, bezbednost (u saobraćaju, npr), inovirane kućne aparate, koji će im olakšati svakodnevicu, ili različite aplikacije za nove tehnologije. Nameće se zaključak da investiraju u granicama svojih interesovanja, životne dobi, sredine u kojoj žive i načinom života koji vode. I pored napora moderatora, bilo je često vrlo teško "izmestiti" ih iz tih okvira. Npr. kada bi se u analizi nekog proizvoda procenilo da bi on na tržištu bio skup, neki učenici automatski u to ne investiraju, čak ni ne razmatraju tu mogućnost. Profitabilnost neke ideje nije uzimana u obzir kao presudna prilikom investiranja. Uočena je ekološka senzibilisanost mladih ljudi - veoma su ekološki osvešćeni. Ipak, te ideje se nisu pokazale kao unosne na berzi. Takođe, ideje koje su vezane za humanost i zaštitu životne sredine jesu se pokazale kao prepoznate, ali nedovoljno važne, sa predubedeđenjem da se na njima ne može ostvariti nikakav profit.

Na ovom delu radionice primetili smo osobitu zainteresovanost učenika, te im se to jako svidelo. Učenici jedan po jedan prilaze stolu za kojim sedi moderator. Na stolu su papiri A4 na kojima su ispisani nazivi ideja. Učenici govore svoje ime, te navode koliko u koju ideju ulažu i stavljaju novac ispod papira na kojem naziv te ideje piše. Na Obrascu 4. ispisuje se ime učenika, te upisuje koliko je na koju ideju uložio. Na kraju se sav uloženi novac za svaku ideju prebroji, te ideja u koju je uloženo najviše „novca“ postaje pobednička.

Od posebne važnosti je to što su ideje anonimne da učenici ne mogu znati u čiju ideju ulažu, te tako zadržavaju potrebnu dozu objektivnosti. Problem kod investiranja je zapravo očigledan. Učenici još uvek ne razmišljaju kao ulagači nego ulažu u onu ideju koja je njima bliska, to jest u ono što misle da je njima potrebno čak ako im je neka druga ideja bolja. Po nama, trebalo bi učenike podsetiti pre ulaganja i po nekoliko puta da ne ulažu u ideju koja im se sviđa, nego da tome pristupe kao pravi ulagači, da ulože u ideju za koju veruju da će im obezbediti zaradu na uloženi kapital.

Većini učenika po IOP - u je ova faza radionice bila zanimljiva zbog "novca" koji su dobili i samog čina ulaganja istog. Sam proces investiranja je za njih predstavljao težak zadatak, koji ne bi mogli uraditi bez pomoći moderatora. Sam pojam "virtuelne berze" je za njih potpuno apstraktan.

### **13. Proglašenje rezultata investiranja**

Moderatori su, kada učenici završe investiranje, sabirali novac i potom pravili rang listu. Prema količine uloženi novca, ideje / proizvode su rangirali od poslednjeg ka prvom mestu. Nakon toga, moderator čitaju ideje, od poslednjeg mesta (ideja koja je osvojila najmanje novca na berzi), ka prvom, pobedničkom. Čitajući ideju, govorili su i ime autora iste, kao i koliko je novca ideja osvojila na berzi.



Atmosfera među učenicima je bila veoma zagrejana. Glasno su pozdravljali autore ideja i tapšali im, bez obzira koje su mesto zauzeli. Moderatorima su ih teatralno prozivali da istupe pred grupu.

Usledilo bi slikanje sa moderatorima - najpre su se moderatorima slikali sa svim učenicima čije su ideje bile na berzi, a potom bi se slikali i samo sa autorom pobjedničke ideje.

Dešavalo se više puta da autori pobjedničkih ideja budu učenici koji se u prethodnim segmentima radionice nisu isticali. To su tihi, povučeni učenici / učenice, vrlo stidljivi. Na informaciju da su njihove ideje pobjedile, sa nevericom su prilazili. Takođe, kod takvih učenika je uočena nesigurnost i strah od ismevanja i osude vršnjaka. Srećom, nikada nije bilo takve situacije. Ostali učenici su ih bezrezervno podržali. Nije uočen animozitet niti zavist od strane vršnjaka. Tokom nekih radionica, mada retko, učenik po IOP - u bi pobjedio sa svojom idejom. Ostatak grupe se tome naročito obradovao.

#### **14. Anonimna anketa**

U samom uvodu, kada je učenicima predstavljen sadržaj radionice, naznačeno je da će u završnom delu dobiti anketne listiće, gde će anonimno uraditi evaluaciju. Rečeno je da je veoma bitno moderatorima, kao i samom autoru projekta, njihovo iskreno mišljenje o aktivnostima koje su prošli u toku radionica.

Primećeno je da učenici traže pojašnjenja oko pitanja u anketi. Kasnije, kada je anketa sažeta i pitanja revidirana, primetno su se učenici više i bolje snalazili u ovoj izmenjenoj anketi.

Uz instrukcije moderatora učenici su brže i efikasnije odgovarali na pitanja u anketi.

Nismo primetili ni trunke razočarenja kod učenika. Uglavnom su i nakon anketiranja nudili pomoć moderatorima oko radioničarskih rekvizita, sređivanja učionice i usmeni komentari su bili veoma pozitivni, uz pitanja kada opet planiramo radionicu.

Detaljnijom analizom anketa može se primetiti poprilična razlika u anketama kod nižih razreda i maturanata. Prvi razredi su još uvek spremni prihvatiti igru Doris kao zabavnu i zanimljivu, dok se maturantima teško vratiti u vreme kad su bili deca i sa puno manjim elanom to rade. Deo koji se učenicima najviše sviđa je metoda Šest šešira. To je uglavnom zato što im aktivnost deluje kao nešto potpuno novo, zanimljivo i inventivno. Učenici su navodili kako bi hteli više grupnog rada, svojevrsnih vrsta debata, prpratnu prezentaciju u uvodnom delu i sl.

Završni deo radionice je učenicima najzanimljiviji, pogotovo deo kada ulažu novac.

Učenici po IOP - u nisu bili u mogućnosti da sami popune anketu (ni prvu ni drugu verziju). Neophodna im je bila pomoć moderatora, što je značilo da je uprošćavanje postavnjenih zahteva / pitanja bilo korisno.



## Revidirana anketa

R. broj	Pitanje	Ocena				
		1	2	3	4	5
1	Da li su kreativne radionice zanimljive i korisne?	1	2	3	4	5
2	Da li su radionice doprinele podizanju ili otkrivanju Vaše kreativnosti?	1	2	3	4	5
3	Da li ste zadovoljni metodama i tehnikama primenjenim u kreativnim radionicama?	1	2	3	4	5
4	Koliko ste zadovoljni sa vođenjem radionica od strane nastavnika?	1	2	3	4	5
5	Vaš predlog za dodatne aktivnosti u radionici?					
6	Da li bi ove radionice trebalo uvesti kao redovnu aktivnost ?	DA		NE		

### 15. Zapažanja, predlozi i sugestije

Predlog je da se radionica vremenski malo prilagodi različitim uzrastima, jer postoji razlika u percepciji pojedinih aktivnosti kod prvaka i maturanata na primer. Takođe, potrebno je svakako više vremena za Brainstorming, jer je to ključni deo gde se učenici zapravo aktivno uključuju u radionicu.

Ukoliko je vreme ograničeno, treba svesti izbor ideja za evaluaciju na 3, jer se onda ideje mogu detaljnije analizirati. Takođe, shodno tome, rešenje za bržu evaluaciju je da se predstave sve tri ideje i onda po svakom šeširu analiziraju sve ideje (npr. za crveni šešir, emocije za ideju 1, ideju 2 i ideju 3, onda za žuti šešir dobre strane ideje 1, ideje 2 i ideje 3...) i tako redom, umesto pojedinačne evaluacije tj. 3 ciklusa po 5 šešira.

Što se tiče praktične primene radionice u nastavi, mišljenje je da bi to bilo odlično, naravno uz određena prilagođavanja, zavisno o kojem bi se predmetu radilo. Učenici su u svakom razredu pokazali zavidnu dozu kreativnosti te zainteresovanosti za ovakvu vrstu rada. Pogotovo bi radionica bila dobra za predmete poput Preduzetništva.

Takođe je primećeno da je cela radionica koncipirana kao jedna velika igra. Poznato je da učenici kroz igru najviše uče i smatramo da bi u našem školstvu ovakve aktivnosti trebali biti češće. Mislimo da ne bi bilo loše sprovesti jednu takvu radionicu i među nastavnicima, mislimo da bi rezultati bili iznenađujući.



Kako u školi u gotovo svakom razredu postoje učenici s teškoćama, na bazi iskustva u radu zaključeno je kako ne postoje posebne specifičnosti u saradnji u odnosu na druge učenike. Ono što je potrebno, jeste da takav učenik sedi odmah ispred moderatora, te da se uputstvo za određenu aktivnost ponovi više puta, jasno i strpljivo, te da se proveri je li učenik razumeo zadatak. Materijali koji se koriste vrlo su jednostavni, te nema teškoća u korišćenju istih. Dobro je da učenik sedi s posebno senzibilisanim vršnjakom, koji je voljan pružiti podršku. Nešto slabije razumevanje postoji kod aktivnosti Brainwriting, no nakon dobre i usmerene instrukcije, teškoće više nema.

Učenici s teškoćama odlično se snalaze u radionici - to je retka situacija u redovnoj srednjoj školi, kada se oni ni po čemu ne razlikuju od vršnjaka, nema jednog načina, jednog rešenja, jednog ishoda... učenik je slobodan opustiti se, i što god da izjavi, napiše i zaključi tačno je. Nema pogrešnih rešenja, nema neuspeha, nema očekivanja. Ne retko se dogodilo da upravo ideje učenika s teškoćama budu odabrane kao najkreativnije, pa čak i pobedničke. Jednostavno, ovi učenici nisu opterećeni svojim statusom u razredu, ne boje se biti ismejani i izgubiti „popularnost“, najvažnije im je jednakopravno sudelovati i biti podržani.

U svakom slučaju, stiče se dojam da učenici s teškoćama, uz podršku vršnjaka i moderatora, potpuno razumeju svaki zadatak, kao i cilj i svrhu radionice. Odlično su uklopljeni i nema većih teškoća u saradnji. Učenici koji imaju pomoćnika u nastavi mogli su koristiti njegovu pomoć i podršku, no najčešće to nije bilo potrebno.

Napraviti prezentaciju koja bi se učenicima puštala u uvodnom delu radionice, nakon kraćeg, uvodnog govora moderatora (prezentacije u Power Point -u na početku radionica sa uvodnim aktivnostima, pričama dobre prakse i uvod učenika u sesije projekta).

Da se organizuje izložba “Doris” figura tako što će se napraviti prezentacija u Power Point - u i da bude prikazana svim učenicima, nakon što sva odeljenja prođu kroz radionicu (javni čas).

Učenici vole da njihov rad bude vidljiv, prepoznat, pohvaljen, vrednovan. Nosiocima pobedničkih ideja dati simboličan poklon - predlozi su bili kutija “Doris” figura, blokčići, hemijske olovke, privesci za ključeve, magneti i sl. sa logom projekta.

Odvojeni delovi radionice – sesije, uvrstiti u rad jednom mesečno - ponavljanje segmenata, npr:

jednom mesečno uvod sa novim pričama, tj. primerima - šta su učenici zapazili, da li su otkrili neki novi proizvod, a o kom smo pričali, da li su čuli neku novu priču - primer dobre prakse i slično. To sve mogu da provere preko web-sajta, kao i postavljene figure igre “Doris” na Facebook grupi.

Grupe učenika mogu biti mešane - po pitanju dobrovoljnosti i interesovanja. Na taj način ideje mogu biti revidirane i slično. Dakle, ponuditi program radionica koje su izvučene iz jedne radionice po segmentima, pa dati mogućnost učenicima da se odluče shodno svojim interesovanjima.



Takođe, napravati prezentaciju na nivou škole gde bi se prikazali primeri najboljih / pobjedničkih ideja i njihovi autori. Takođe, sve ideje učenika (i koje su se ponavljale i koje su zanimljive, ali već postoje i zbog izostanka originalnosti nisu ušle u uži izbor) postaviti na web-sajt škole.

Učenici, nosioci "titule" najbolje ideje u radionici mogli bi da na javnom času predstave svoje ideje. Bilo bi korisno da i nastavnici, možda i roditelji, prisustvuju toj završnoj prezentaciji ideja.

Da se ujedno i za nastavnike organizuju radionice, kako bi i oni na ovaj način razvijali sopstvenu kreativnost.

Da se naprave flajeri na kojima su slike učenika - pobjednika iz sve tri partnerske škole, jer učenici vole da vide kako su njihovi drugari / vršnjaci radili. Izazovno im je to što je isti zahtev postavljen pred učenike u različitim državama. Žele da vide kako razmišljaju njihovi vršnjaci van granica njihove škole.

Da se organizuje online konferencija sa ostalim partnerskim školama, gde bi i učenici bili prisutni i u mogućnosti da razgovaraju sa vršnjacima.

Obzirom da su nakon održanih radionica uvek pitali da li će i kada biti opet, da su sa vršnjacima u školi razgovarali na temu radionice i kada se završi, a utisak o završenoj radionici je uvek bio pozitivan - bilo bi dobro odvojiti radionicu na više segmenata koji bi mogli biti poseban školski predmet ("Naučiti učiti") ili u okviru časa razrednog starešine.

Moderatori i stručni saradnici škole da pokrenu obuku "Učenje učenja" DeBono metodom i tako obuče učenike-edukatore – imajući u vidu da bi učenici radije učili od vršnjačkog edukatora.

Kada bi se to realizovalo, učenici bi mogli imati ulogu moderatora u kreativnim radionicama.

Napraviti materijal, u vidu brošura, kao vodič o primeni novih metoda, prikazanih u radionici, za dalje učenje.

Kako bi izostalo ponavljanje istih / sličnih ideja, a da se izbegne neinovativnost u radu - dan pre radionice dati učenicima zadatak da se opredele za neku oblast, koja ih interesuje i čini im se važna, pa da se bave istraživačkim radom na tom polju (upoznati se sa onim što već ima i osmisliti nešto što ne postoji, a koristilo bi). To je metoda kreativnog rešavanja problema CPS.

Šeširi su učenicima privlačili najviše pažnje, pa bi bilo zanimljivo da ih učenici sami prave i sastavljaju prethodnog dana uoči održavanja radionice. Šetnjom kroz školu sa šeširima na glavi, privlačili bi pažnju i povećali interes za učešće u radionicama.



Da bi se uspostavila opuštena, domaćinska atmosfera, moderatori su obezbedili učenicima “da ne sede na svojim potrebama” (da slobodno odlaze u toalet, pojedju sendvič i osveže se vodom ili čajem).

Obzirom da radionica vremenski dugo traje (ako se obe sesije realizuju istog dana), neophodna je stručnost moderatora da učenicima drži pažnju - naracija mora biti dinamična, jezički i stilski korektna. Takođe, u zavisnosti od uzrasta učenika, njihovog raspoloženja, neophodno je prilagoditi rad aktuelnoj situaciji.

Vođeni iskustvom u radu sa različitim uzrastima, moderatori su primetili da je potrebno praviti češće pauze u radu sa mlađim uzrastom učenika.

Slike učenika - pobednika koje su objavljivane na Facebook -u, vršnjaci su uvek podržali sa “like”. Treba popularisati Facebook grupu radi što većeg učešća učenika i njihovih drugova/drukarica van škole.

Rad sa učenicima po IOP - u zahteva dodatni rad moderatora. Neophodno je, nekoliko dana pred dogovorenu radionicu u određenom odeljenju, da moderatori dobiju sve potrebne informacije od odeljenskog starešine - da li ima učenika po IOP - u, koliko, imena tih učenika i njihov pedagoški profil. Zavisno od oblika IOP - a (IOP1, IOP2), na nekim radionicama je potrebno da jedan moderator veliki deo vremena posveti radu sa tim učenikom, dok drugi moderator radi sa ostatkom grupe.

Nakon radionica, učenici su prenosili pozitivne impresije svojim odeljenskim starešinama i roditeljima, pa su često moderatori pitani kakve su to radionice u kojima su učenici toliko uživali (iako su o svemu bili ranije obavesteni, nakon realizacije, interesovanje je još više raslo).

Moderatori su uživali u radu i učenju sa svojim učenicima - mladim ljudima koji su svoju kreativnost predstavljali na sasvim drugačiji način.

Benefit za moderatore u ovom projektu je odnos poverenja koji je izgrađen sa učenicima, kao i prilika da se upoznaju na drugačiji način i zajedno učestvuju u kreativnom učenju.

Probuđena su mlada srca i mladi umovi, što tradicionalne metode učenja u nastavi ne omogućavaju uvek, prihvaćeni su novi izazovi od strane edukatora, što je rezultiralo veoma pozitivnom atmosferom, uz puno rada i srećan umor. Emocija zadovoljstva širila se kao jasan znak uspešnosti svake realizovane radionice.

Za sve dodatne informacije možete se obratiti svim partnerima na projektu, preko kontakta navedenih na web-sajtovima škola učesnica.

