



Identifying Teacher Quality

ALATI ZA REFLEKSIJU O KVALITETI NASTAVNIKA

Naziv

IGRA POSLJEDICA

Ciljevi

Reflektirajući o dilemama u stvarnom životu u školi sudionici podižu svijest o posljedicama njihovih odluka za različite dionike u procesu obrazovanja

Ciljna skupina

Nastavnici, studenti u inicijalnom obrazovanju, metodičari

Opis

Alat predstavlja igru s dvije vrste karata: karata s dilemama i karata s posljedicama. Svaka karta s dilemom predstavlja jednu specifičnu dilemu u školskoj politici. Karta s posljedicama ukazuje na posljedice koje odluka u rješavanju neke dileme ima na niz relevantnih aktera i faktora kao što su zadovoljstvo učenika, roditelja, nastavnika, lokalne zajednice, nacionalnih institucija, rezultati ispita i novčana sredstva u školi.

U ovoj igri sudionici će

- definirati utjecaj kojega pojedina odluka ima na zadovoljstvo relevantnih aktera i faktora koji igraju određenu ulogu u školi (prva faza)
- igrati igru u kojoj moraju donijeti odluku i ustanoviti kako ta odluka utječe na zadovoljstvo relevantnih aktera i faktora (druga faza).

Metodologija

Opća ideja

Sve odluke koje donesite u školi imaju utjecaja na različite aktere i faktore.

Ne postoje apsolutno ispravne ili krive odluke.

U ovoj igri sudionici će

- odrediti kakav utjecaj pojedina odluka ima na zadovoljstvo dionika (prva faza)
- igrati igru u kojoj moraju donijeti odluku i ustanoviti kako ta odluka utječe na zadovoljstvo dionika (druga faza)..

Pravila igre

Prva faza (fakultativno) – 1 sat

Odaberite jednu kartu s dilemom i praznu kartu s posljedicama. Odlučite kao grupa o posljedici svakog odabira (da i ne) za svaku kategoriju (od -5 do +5). (Alternativa: facilitator daje rezultat za svaku dilemu)



Identifying Teacher Quality

Druga faza (1-2 sata)

Uzmite jednu kartu, raspravite dilemu i odlučite se o vašem stavu kao grupe (najviše 5 minuta)

Uzmite pripadajuću kartu s posljedicama i pogledajte rezultat (prema odluci druge grupe)
Raspravite o rezultatu.

Nakon što završite sa svim dilemama, prikupite ukupni rezultat za vašu grupu i usporedite ga s rezultatom u drugim grupama.

Opis postupaka igre

Facilitator objašnjava smisao i pravila igre. Pokazuje primjer ispunjene karte s posljedicama.

Dijeli grupu u podgrupe od četiri i dijeli karte s dilemama i pripadajuće karte s posljedicama.

Pobrinite se da sudionici razumiju da u prvoj fazi ne trebaju donijeti odluku vezano uz dilemu, nego trebaju odrediti rezultat na karti posljedica i za pozitivan i za negativan odgovor.

Kada svaka grupa popuni karte s posljedicama, facilitator skuplja karte.

U sljedećoj fazi karte s dilemama i pripadajuće im karte s posljedicama se ponovno dijele u grupama tako da grupa ne dobije kartu s posljedicama koju je popunila u prvom dijelu prve faze (poželjno je dati im druge dileme).

Sada je njihov zadatak odrediti zajednički stav u odnosu na dilemu (da ili ne). Kada donesu odluku s karte s posljedicama čitaju rezultat za različite aspekte. Članovi podgrupe mogu raspraviti o rezultatima koji se nalaze na karti s posljedicama: Slažeš li se? Ako se ne slažeš objasni zašto?

Na ovaj način se može izračunati ukupni rezultat tako da se zbroje svi rezultati. Ukupni rezultati se mogu usporediti među grupama kako bi se doznalo koja grupa ima najviši/najniži rezultat, za koju dilemu je ostvarena najveća varijabilnost u rezultatima i za koju dilemu je postignuti najveća rasprava o rezultatima posljedica za različite dionike/aspekte.

Varijacije

Prvi korak je fakultativan (njegova organizacija ovisi o raspoloživom vremenu). Ukoliko se ne organizira facilitator treba unaprijed definirati rezultate za dileme.

Dileme se mogu prilagoditi specifičnim lokalnim okolnostima (npr. s većim usmjerenjem na osnovnu školu, srednju školu ili obrazovanje nastavnika),

Background i izvori

Škole su složeni sustavi čiji su dijelovi i dionici u međusobnoj interakciji i utjecaju. Rezultat toga je da za mnoge dileme na postoji jednostavan točan ili krivi odgovor. Utjecaj pojedinog izbora različit je za različite dionike ili aspekte ustanova kao što su



Identifying Teacher Quality

- zadovoljstvo učenika
- zadovoljstvo roditelja
- zadovoljstvo nastavnika
- zadovoljstvo lokalne zajednice
- zadovoljstvo lokalne ili nacionalne uprave
- rezultati ispita
- financije škole

Izbor koji se napravi u školi može biti povoljan za jednog ili dva dionika a nepovoljan za druge dionike ili aspekte sustava.

Stoga nastanici trebaju biti svjesni posljedica i djelovanja vlastitih odluka na druge dijelove sustava. Nastavnici moraju razviti sustav razmišljanja. (Vidjeti Sengeovu teoriju o organizacijama za učenje.: “The Fifth Discipline” ili “Škola koja uči”).

U prvoj se fazi igre definira djelovanje pojedinih izbora (odluka) na zadovoljstvo dionika ili učinak tih izbora na aspekte školskog sustava (npr. financije, učenikovi rezultati učenja). Rezultat koji će se odrediti na karti posljedica u prvoj fazi je više manje arbitraran i ovisi o mišljenju, kontekstu, viziji, prioritetima itd. Ovo može dovesti do rasprave kada se u drugoj fazi podgrupe ne slažu s datim rezultatima. Ta rasprava je dio igre jer povećava svijest o djelovanju odluka koje se donose na razini škole na različite dionike ili aspekte sustava. Važno je da se facilitator osobno ne uključi u debatu o tome koji su dobri a koji loši rezultati nago da potiče sudionike diskusije da uvjere ostale sudionike u svoje mišljenje.

Uvjeti

Materijali

- Karte s dilemama i karte s posljedicama
- Obrazac za rezultate
- Pravila igre, primjer uporabe karte s posljedicama

Snage i slabosti

Snage

Ova metoda potiče refleksiju u različitim dijelovima igre. Alat potiče refleksiju na četiri načina:

- postignutim bodovima (prva faza)
- donošenjem odluka o dilemama (druga faza)
- uspoređivanjem odluke s postignutim bodovima (koje je postigla druga grupa) (druga faza)
- uspoređivanjem postignutih bodova u grupama (druga faza)



Identifying Teacher Quality

Slabosti

Za potrebe igre dileme su simplificirane. Na sadrže širu pozadinu. Sudionici mogu tražiti više podataka o pozadini i kontekstu pojedine dileme.

Dileme koje se koriste u ovom alatu direktno ne stimuliraju refleksiju o kvalitetama nastavnika. Za poticanje refleksije dileme treba eksplicitno dovesti u vezu s aspektima kvalitete nastavnika.



Identifying Teacher Quality

Upute: korak po korak IGRA POSLJEDICA

Cilj

Reflektirajući o dilemama u stvarnom životu u školi sudionici podižu svijest o posljedicama njihovih odluka za različite dionike u procesu obrazovanja

Sažetak/opis

Alat predstavlja igru s dvije vrste karata: karte s dilemama i karte s posljedicama. Karte s dilemama sadrže dileme koje su specifične za školsku politiku. Karte s posljedicama ukazuju na posljedice koje određeno razrješenje dileme ima na niz relevantnih aktera i faktora kao što su zadovoljstvo učenika, roditelja, nastavnika, lokalne zajednice, nacionalnih institucija, rezultati ispita i novčana sredstva u školi.

U ovoj igri sudionici će

- odrediti kakav utjecaj pojedina odluka ima na zadovoljstvo relevantnih aktera i faktora koji igraju određenu ulogu u školi (prva faza)
- igrati igru u kojoj moraju donijeti odluku i ustanoviti kako ta odluka utječe na zadovoljstvo relevantnih aktera i faktora (druga faza).

Materijali

- Karte s dilemama i karte s posljedicama
- Obrazac za rezultate

	Učenici	Roditelji	Nastavnici	Lokalna zajednica	Vlasti	Rezultati ispita	Financije
1. dilema	+2	+1	-3	0	+1	-1	+3
2. dilema	+1	-3	+1	-4	-3	0	+2
3. dilema	-2	-1	-4	+3	+1	+3	0
4. dilema							
Zbroj							

- Pravila igre, primjer uporabe karte s posljedicama

Korak po korak

1. Podijeliti sudionike u podgrupe s jednakim brojem sudionika (najviše 6 sudionika u grupi)
2. Objasniti cilj igre.



Identifying Teacher Quality

Cilj igre

Škole su složeni sustavi čiji su dijelovi i dionici u međusobnoj interakciji i utjecaju. Rezultat toga je da za mnoge dileme na postoji jednostavan točan ili krivi odgovor. Utjecaj pojedinog izbora različit je za različite dionike ili aspekte ustava kao što su

- zadovoljstvo učenika
- zadovoljstvo roditelja
- zadovoljstvo nastavnika
- zadovoljstvo lokalne zajednice
- zadovoljstvo lokalne ili nacionalne uprave
- rezultati ispita
- financije škole

Izbor koji se napravi u školi može biti povoljan za jednog ili dva dionika a nepovoljan za druge dionike ili aspekte sustava.

3. Objasniti pravila za prvu fazu igre.

Pravila igre

Prva faza:

Dobivate komplet karata s dilemama i komplet praznih karata s posljedicama (po dvije karte za svaku dilemu). Uzmite jednu kartu s dilemom i pripadajuću kartu s posljedicama.

Pročitajte dilemu u svojoj grupi. Raspravite dilemu i nastojte kao grupa identificirati kakvo će biti djelovanje na svakog dionika/aspekt ukoliko Vaš odgovor na dilemu bude pozitivan (Hoće li djelovanje biti pozitivno ili negativno? U kojem stupnju (od +5 do -5)?). Na karti s posljedicama naznačite bodovno stanje za koje ste se odlučili.

Zatim odlučite kakvo će biti djelovanju na svakog dionika/aspekt ukoliko je vaš odgovor na dilemu negativan (“ne”)

Prijeđite na sljedeću dilemu i tako redom sve dok ne raspravite sve dileme i ne naznačite bodovno stanje na kartama s posljedicama.

4. Podijelite karte i odredite vrijeme koje će sudionici imati na raspolaganju za prvu fazu (npr. 45 minuta za 5 dilema)

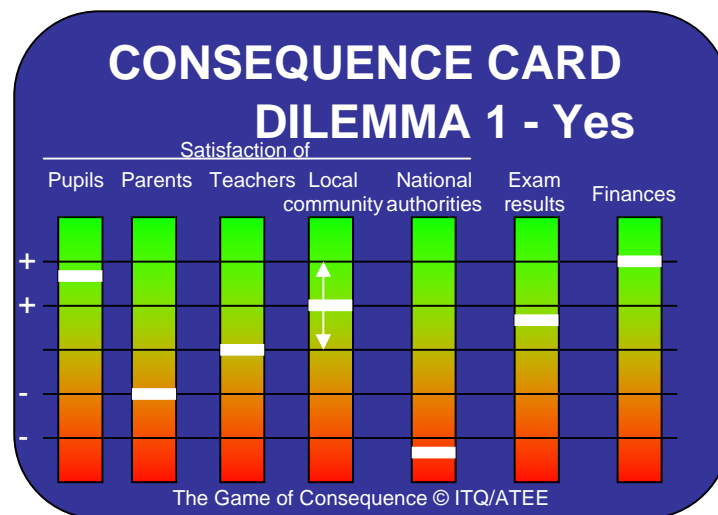
Koristite dva različita seta dilema tako da svaka grupa u drugoj fazi dobije set dilema koji nije imala u prvoj fazi (npr. set dilema od 1 do 5 u prvoj fazi i set dilema 6 do 10 u drugoj fazi).

Provjerite na kraju druge faze je li svaka grupa raspravila i zabilježila bodovno stanje za sve dileme koje je dobila. Ukoliko tomu nije tako, podgrupa će dobiti nepotpuni komplet karata u sljedećoj fazi. Ako grupa ne



Identifying Teacher Quality

uspjije kompletirati sve karte u zadanom vremenu možete kopirati bodovno stanje koje je zabilježila druga grupa.



5. Pauza
6. Objasniti pravila za drugu fazu:

Pravila igre

Druga faza:

Dobivate set karata s dilemama i set karata s odgovarajućim kartama s rezultatima. Uzmite jednu kartu s dilemama.

Zajedno, u grupi, pročitajte dilemu. Raspravite dilemu i zajedno odlučite o vašem odgovoru na dilemu: “da” ili “ne”?

Zatim uzmite odgovarajuću kartu s posljedicama i pročitajte, ovisno o vašem izboru, bodovno stanje koje ćete dobiti s obzirom na djelovanje na svakog dionika/aspekt.

Slazete li se s rezultatom na karti posljedica? Ako ne, zašto?

Upišite vaše bodovno stanje na obrazac s rezultatima.

Prijeđite na sljedeću dilemu i tako redom dok ne raspravite sve dileme.

Izračunajte konačno bodovno stanje za svakog dionika i aspekt te ukupno stanje.

7. Podijelite setove karata s dilemama i setove karata s posljedicama. Karte podijelite tako da svaka podgrupa dobije set karata s dilemama različitim od onih koje su dobili u prvoj fazi. Kažite im koliko vremena imaju na



Identifying Teacher Quality

raspolaganju za raspravu o dilemi (npr. 30 minuta za 5 dilema). Provjerite na kraju druge faze je li svaka grupa raspravila i zabilježila bodovno stanje za sve dileme koje je dobila.

8. Cijela grupa raspravlja o sljedećim pitanjima:
 - Za svakog dionika i za svaki aspekt: Koja grupa ima najviše/najniže bodovno stanje?
 - Koja grupa ima najviše/najniže ukupno bodovno stanje?
 - Oko kojih dilema se pavela najveća rasprava tj. za koju dilemu je neslaganje bilo najveće s obzirom na bodovno stanje na karti s posljedicama?

9. Pitanja za završnu refleksiju:
 - U kojoj mjeri su vaše odluke ili pogledi uvjetovani njihovim utjecajem na dionike ili aspekte sustava?
 - Koji dionici/aspekti su po vašem mišljenju najvažniji?
 - Je li igra utjecala na vaš pogled na ulogu dionika/aspekata na sustav odluka koje se donose u školi?



Identifying Teacher Quality

IGRA POSLJEDICA

Pravila igre

1. Cilj igre

Škole su složeni sustavi čiji su dijelovi i dionici u međusobnoj interakciji i utjecaju. Rezultat toga je da za mnoge dileme na postoji jednostavan točan ili krivi odgovor. Utjecaj pojedinog izbora različit je za različite dionike ili aspekte ustava kao što su

- zadovoljstvo učenika
- zadovoljstvo roditelja
- zadovoljstvo nastavnika
- zadovoljstvo lokalne zajednice
- zadovoljstvo lokalne ili nacionalne uprave
- rezultati ispita
- financije škole

Izbor koji se napravi u školi može biti povoljan za jednog ili dva dionika a nepovoljan za druge dionike ili aspekte sustava.

U ovoj igri istražiti ćete posljedice vaših odluka s obzirom na njihovo djelovanje na dionike i aspekte sustava.

2. Prva faza

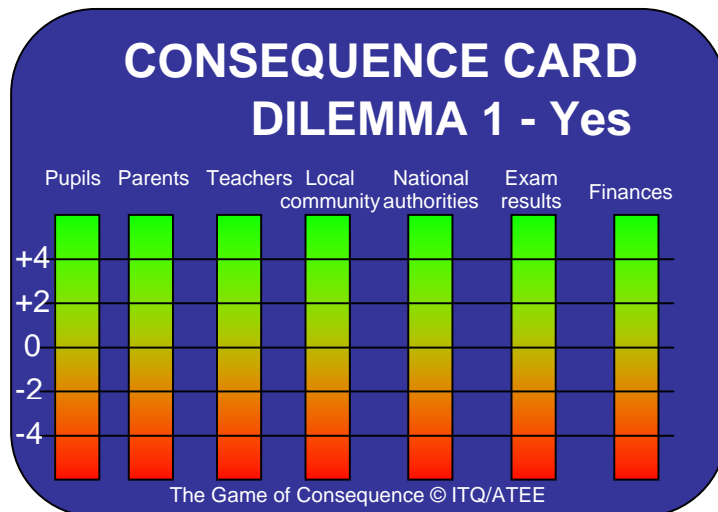
1. Dobivate komplet karata s dilemama i komplet praznih karata s posljedicama (po dvije karte za svaku dilemu)

Dilema br. 1

Lokalna komercijalna kompanija nudi vašoj školi opskrbu s nastavnim materijalima za biologiju. Materijali su visoke kvalitete, u bojama i s DVDima. Svi materijali imaju logotip te kompanije. Materijali odgovaraju nastavnim zadacima koji su predviđeni Vašim kurikulumom. Jeste li spremni prihvatiti sponzorirane materijale i koristiti ih u vašoj nastavi?



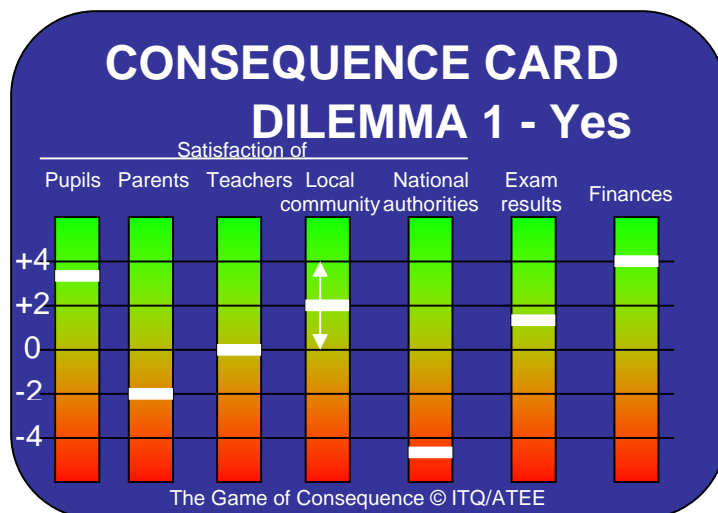
Identifying Teacher Quality



Karta s posljedicama

Uzmite jednu kartu s dilemom i pripadajuću kartu s posljedicama.

Pročitajte dilemu u svojoj grupi. Raspravite dilemu i nastojte kao grupa identificirati kakvo će biti djelovanje na svakog dionika/aspekt ukoliko Vaš odgovor na dilemu bude pozitivan (“da”) (Hoće li djelovanje biti pozitivno ili negativno? U kojem stupnju (od +5 do -5)?). Na karti s posljedicama naznačite bodovno stanje za koje ste se odlučili.



Popunjena karta s posljedicama

Zatim odlučite kakvo će biti djelovanju na svakog dionika/aspekt ukoliko je vaš odgovor na dilemu negativan (“ne”)



Identifying Teacher Quality

Prijeđite na sljedeću dilemu i tako redom sve dok ne raspravite sve dileme i ne naznačite bodovno stanje na kartama s posljedicama.

3. Druga faza

Dobivate (različit) set karata s dilemama i set odgovarajućih karata s posljedicama na kojima je zabilježeno bodovno stanje. Uzmite jednu kartu s dilemama. Zajedno pročitajte dilemu koju je dobila vaša grupa. Raspravite dilemu i odlučite na razini grupe kako ćete odgovoriti na dilemu: “da” ili “ne”.

Zatim uzmite odgovarajuću kartu s posljedicama i pročitajte, sukladno vašem odgovoru na dilemu, bodovno stanje koje ćete dobiti za djelovanje na svakog dionika odnosno aspekt.

Slažete li se s bodovnim stanje na karti s posljedicama? Ako ne, zašto?

Upišite vaše bodovno stanje na obrascu za rezultat.

	Učenici	Roditelji	Nastavnici	Lokalna zajednica	Vlasti	Rezultati ispita	Financije
Dilema 1	+2	+1	-3	0	+1	-1	+3
Dilema 2	+1	-3	+1	-4	-3	0	+2
Dilema 3	-2	-1	-4	+3	+1	+3	0
Dilema 4							
Zbroj	+1	-3	-6	-1	-1	+2	+5

Prijeđite na sljedeću dilemu i ponovite postupak dok ne raspravite sve dileme. Izračunajte ukupno bodovno stanje za svakog dionika i za svaki aspekt te ukupan rezultat.

4. Refleksija

Usporedite vaš ukupni rezultat s ukupnim rezultatom u drugim grupama:

- Za svakog dionika/aspekt: Koja grupa ima najviše/najniže bodovno stanje?
- Koja grupa ima najviše/najniže ukupno bodovno stanje?
- Za koju dilemu je neslaganje bilo najveće s obzirom na bodovno stanje na karti s posljedicama?



Identifying Teacher Quality

Pitanja za završnu refleksiju:

- U kojoj mjeri su vaše odluke ili pogledi uvjetovani njihovim utjecajem na dionike ili aspekte sustava?
- Koji dionici/aspekti su po vašem mišljenju najvažniji?
- Je li igra utjecala na vaš pogled na ulogu dionika/aspekata na sustav odluka koje se donose u školi?