

Едукација:

**Интерактивне методе рада у
здравственом васпитању**

Институт за јавно здравље Војводине
Центар за промоцију здравља

План едукације

- **Промоција здравља и здравствено васпитање**
доц. др Оља нићифоровић Шурковић
- **Интерактивне методе и средства у здравственом васпитању** доц.
др Душан Чанковић
- **Креативна радионица у здравственом васпитању: методе и технике рада, план рада и евалуација**
доц. др Снежана Укропина
- **Представљање Календара здравља за 2019. г.**

Креативне радионице у здравственом васпитању: методе и технике рада, план рада и евалуација

Доц. др Снежана Укропина, спец. социјалне медицине

Шеф Одсека за здравствено васпитање и организацију заједнице

Центар за промоцију здравља

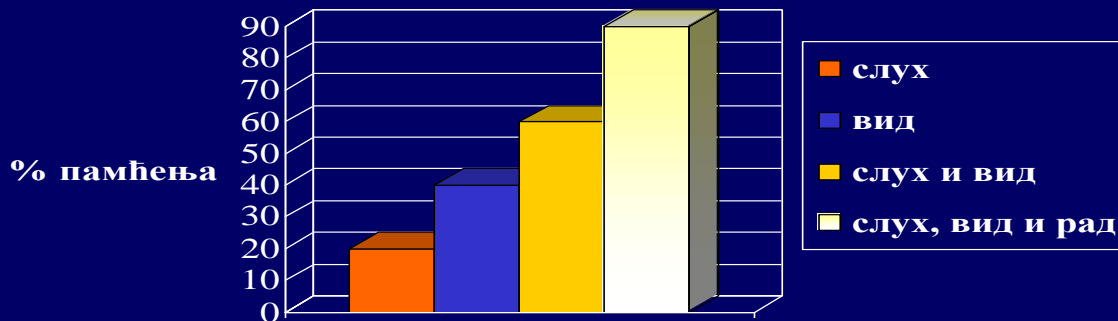
Институт за јавно здравље Војводине

Методе и технике рада у
креативној радионици током
здравствено-васпитног рада

Познато је опажање:

„Ако чујем – заборавим,
Ако видим – запамтим,
Ако урадим – знам,
А ако откријем – користим.“

Елементи ефикасности:



- ✓ постоји индивидуална доминација чула
- ✓ важан је број понављања

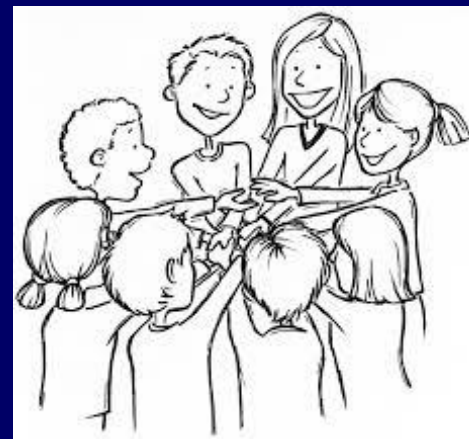
Стварање могућности да људи нешто “ураде” или “открију” најчешће доводи до промена у понашању.

✓ УПОТРЕБА ИНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДА:

- “ЛЕДОЛОМЦИ” (“icebreakers”)
- ИГРЕ УПОЗНАВАЊА (“name-games”)
- ИГРЕ ЗАГРЕВАЊА (“energizers”)
- ИГРЕ ОПУШТАЊА и кохезије (“врба”, “гусеница”, показне вежбе, “талас”, “чвор”...)
- “БУРА ИДЕЈА или БУРА МОЗГОВА” (“brainstorming”) - цела група или мање групе, са записивањем и истицањем резултата, анонимни (записивање на папириће)...
- “РИНГИШПИЛ”; “МИТРАЉЕЗАЦ” (“snapshooting”)
- ИГРАЊЕ УЛОГА (у паровима/тријадама/позоришно, са прекидима, са понављањем...)



“МОДЕЛОВАЊЕ”,
“ВАЈАЊЕ”,
ТЕОРЕТСКИ ИНПУТИ,
ГРУПНА ДИСКУСИЈА...



Х

У

М

О

Р

Доминантна сврха појединих метода (тренинг-техника) радионичког рада

Уводне тренинг-технике (“ледоломци”; “игре упознавања”)

Тренинг-технике за хомогенизовање рада у групи (“игре загревања”, “моделовање”, “вајање”)

Тренинг-технике за подстицање знања (“теоретски инпути”, “бура мозга”)

Тренинг-технике за подстицање вештина (“митраљезац”, “рингишпил”, “играње улога”, “демонстрације”)

СВЕ ТРЕНИНГ-ТЕХНИКЕ И ДИНАМИКА КРЕАТИВНЕ РАДИОНИЦЕ УТИЧУ НА ВИШЕСТРУКЕ ПРОЦЕСЕ: ПОВЕЋАЊА ЗНАЊА, ФОРМИРАЊА ИЛИ ИЗМЕНУ СТАВОВА, УЧЕЊА КРОЗ ВЕЖБУ, УЧВРШЋИВАЊЕ ПАМЋЕЊА И ВЕШТИНА.

„Игре загревања” / *Energizers*

- Ово је група краткотрајних активности која је осмишљена да подстакне позитивна осећања у групи или пак уведе промену динамике рада;
- Оне су усмерене на енергију групе а могу се користити и за подстицање нових идеја, креативно размишљања и решавања проблема;
- Оне су посебно корисне на почетку рада или да би се динамика групног рада преусмерила ка дискусији.



„Игре загревања” – примери:

- „Ледоломци“/ *icebreakers*: на пример, неки предмет прелази из руке у руку а сваки учесник наставља причу коју је претходна особа започела у вези са тим предметом; „причу“ о предмету завршава последњи учесник; ово подстиче укљученост свих и омогућава да свако изговори бар нешто пре него што буде позван да дискутује о темама едукације;
- „Игре упознавања“/ *name games*: на пример, сваки учесник се представи тако што каже своје лично име и предмет или појаву коју воли а чији назив почиње на исто почетно слово као и име – може да носи и беџ са именом и/или цртежом тог појма; сличним поступком учесници могу своје лично име да повежу са неком позитивном или негативном особином која их одликује; ово се може радити у паровима, тако што се учесници кратко упознају у паровима а потом узајамно представе целој групи итд;
- **Физичке вежбе**

Физичке вежбе

- **„Врба“** – учесници стану у круг полупречника мањег од висине најнижег учесника, тако да се скоро додирују раменима а један учесник стане у центар круга, прекрсти руке на грудима, зажмури и учврсти ноге и тело а затим почне да пада у било ком смеру, док га учесници који формирају круг дочекују испруженим длановима и нежно гурају ка другим члановима круга, где га дочекују рукама и поново одгурују; ово подстиче узајамно поверење, тимски рад и позитивно расположење у групи;
- **„Гусеница/стонога“** – учесници стану у круг, један иза другог, на раздаљину довољну да приликом седања у назад један другом седну у крило, при чему ће, уколико су сви у исто време успели да пажљиво пронађу своју „столицу“, моћи да се крећу као стонога када водитељ дâ знак; ово подстиче кохезију групе, истиче допринос свих у постизању зацртаног циља и доприноси расположењу групе;
- **„Чвор“** – учесници стану у круг, зажмуре на знак водитеља, испруже руке и жмурећи проналазе другу руку за коју се хватају и када сви пронађу свог пара - отворе очи и покушавају да се расплету из чвора без испуштања руке другог учесника; као резултат „развезивања“ група може остати повезана у кругу, растављена на мање групе, парове или чак у „неразрешивој“ позицији; ово подстиче креативност, тимски рад, укљученост и расположење;

Физичке вежбе

- **„Моделовање“** – водитељ размешта учеснике на одређене позиције у простору како би физички илустровао неке комуникационе ситуације: баријере, предрасуде, супротстављене ставове, помажуће и одмажуће чиниоце у решавању проблема итд. Учесници се позивају да предложе промену позиција учесника како би илустровали сопствена виђења, али се од њих тражи и да усмено објасне симболику распореда; ово ствара могућност разматрања алтернатива у решавању проблемских задатака, подстиче интеракцију, дискусију и укљученост свих;
- **„Вајање“** - сви учесници су у пару или је један или неколико парова изложено остатку групе која посматра, у почетку пасивно; један учесник у пару има задатак да без употребе речи, само померањем делова тела другог учесника, представи групи изглед и невербални израз лица хипотетичне особе у хипотетичној ситуацији (коју, најчешће, као задатак задаје водитељ); на крају објасни симболику изгледа своје „фигуре“; ово доприноси комплексности комуникације у групи, креативном објашњавању емоција, истиче значај невербалних порука и доприноси расположењу групе.

„Бурa мозгова“ (или „бурa/вртлог идеја“)/*brainstorming*:

- на питање водитеља (усмено или писмено) учесници саопштавају све идеје, а водитељ их записује на табли/флипчарту без цензуре или омогућава увид у њих уколико су већ записане на појединачним или групним списковима, тако што их прикупља на једну гомилу а после групише или само излаже на увид, чита или чак омогућава увид у њих тек након завршетка радионице или у паузи;
- како предмет „буре мозгова“ може бити саопштавање знања, ставова, вредности, емоција или понашања - често је веома важно да се на основу добијених мишљења укаже на: сличности и различитости гледишта и искустава, евентуално укаже на чињеничне недостатке или предности, али без скретања пажње на то која особа је изнела коју идеју.

„Креативне игре“



- креативне игре одржавају мотивацију учесника.
- оне стимулишу процес стварања нових идеја, омогућују учесницима који на овај начин најбоље уче и комуницирају, да овладају темама;
- неке креативне игре су, на пример: посебне врсте друштвених игара, уметнички пројекти, играње улога */role-playing*;
- могу се играти у паровима, „тријадама“ или у другим формама – са излагањем/“митраљезац“, са брзим смењивањем/“рингишпил“;
- у паровима или брзим формама увек је једна особа изложена а друга она која излаже одређеном задатку, док је у „тријадама“ једна особа посматрач; након играња улога обавезно се води дискусија, прво унутар подгрупа а потом и у целој групи;
- са луткама које покрећу деца.



ЗДРАВСТВЕНО-ВАСПИТНИ ПРОЦЕС

Специфични циљеви здрав. васпитања

КОГНИТИВНИ

СВЕСТ О ПРОБЛЕМУ

ИНФОРМАЦИЈА

Здравствена пропаганда

ЗНАЊЕ

афективни

СТАВ

Здравствено просвећивање

МОТИВАЦИЈА

УЧЕЊЕ ВЕШТИНАМА

бихевиорални

АКЦИЈА

УСВАЈАЊЕ ПОНАШАЊА

ОДРЖАВАЊЕ

социјални

УЧЕШЋЕ

ПАРТНЕРСТВО

Васпитање за здравље



Кораци бихејвиоралне промене

Где се тренутно налази циљна група?

Знање

Став

Понашање

Научен значај
вођења
правилне
личне
хигијене

Добро је
бринути о
личној
хигијени

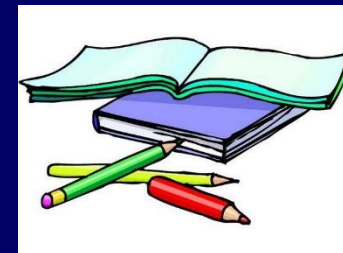
Перу руке
пре ужине и
после
тоалета

Воде рачуна о
свим аспектима
личне хигијене

Не знају шта је правилна
лична хигијена

✓ УПОТРЕБА МНОШТВА ДИДАКТИЧКИХ СРЕДСТАВА:

- ТАБЛА И КРЕДА
- "FLIP CHART" И ФЛОМАСТЕРИ
- ПАТТИРИЋИ И ЗАПИСИВАЊЕ
- ХАМЕР ПАТТИРИ
- ГРАФОСКОП, VIDEO-BEAM
- ЕВАЛУАЦИОНИ ОБРАСЦИ



И
штампана,
интерактивна и
електронска
здравствено-васпитна
средства



Ирада плана креативне
радионице у
здравствено-васпитном раду

ПРИМЕР ТАБЕЛАРНОГ ОПИСА ТОКА РАДИОНИЦА

- НА ПОЧЕТКУ СТРАНИЦЕ - НАСЛОВ РАДИОНИЦЕ
- У ЗАГЛАВЉУ ЈЕ НАВЕДЕНО ВРЕМЕ УКУПНОГ ТРАЈАЊА И ЦИЉ РАДИОНИЦЕ
- У РУБРИКАМА ТАБЕЛЕ СУ ДАТЕ КАРАКТЕРИСТИКЕ:
 - ДУЖИНА ТРАЈАЊА СЕГМЕНТА
 - НАЗИВ СЕГМЕНТА
 - КЉУЧНЕ ТАЧКЕ УЧЕЊА
 - МЕТОДЕ
 - АУДИО-ВИЗУЕЛНА СРЕДСТВА
 - ДРУГА ПОТРЕБНА СРЕДСТВА

ОПИСИ РАДИОНИЦА

I. РАДИОНИЦА: „КО ЈЕ ОТКРИО ЦИГАРЕТЕ И КАКО ДА ИХ ЈА НЕ ОТКРИЈЕМ?„

ВРЕМЕ: 45 минута

МАТЕРИЈАЛ: пано 1

Циљ: Упознавање деце са пореклом зависности од пушења и раширеношћу појаве зависности од пушења у свету.

Начин извођења:

ВРЕМЕ/ДУЖИ НА ТРАЈАЊА СЕГМЕНТА	НАЗИВ СЕГМЕНТА	КЉУЧНЕ ТАЧКЕ УЧЕЊА	МЕТОДЕ	АУДИО – ВИЗУЕЛНА СРЕДСТВА	ПОТРЕБНА СРЕДСТВА
35 минута 5'	„Ко је открио цигарете и како да их ја не откријем?“	Упознавање деце са пореклом дуванских производа.	Водитељ прочита причу о открићу дувана. Напомене се да у прошлости није било тако много жена пушача;	Пано 1: „Ко је открио цигарете и како да их ја не откријем?“ - слика са једрењаком и текст поред слике	- сто за постављање панова
15'		Искусствено повезивање негативног појма „запаљене цигарете“ са неповољним исходима у игри.	Одабере се група деце која ће играти игру; свима се прочита правило игре; сваки учесник добије куглицу од пластелина друге боје; остали навијају;	Пано 1: „Ко је открио цигарете и како да их ја не откријем?“ - слика игре: „Опасно путовање“	- пластелин - коцкице за игру
15'		Искусствено повезивање негативног појма са неповољним исходом, а позитивних појмова са позитивним исходима у игри.	Деца заједнички покушавају да пронађу најкраћи пут кроз лавиринт избегавајући знаке који пуше цигарету а крећући се према знацима воћа.	Пано 1: „Ко је открио цигарете и како да их ја не откријем?“ - слика игре „Лавиринт“	- пластелин - коцкице за игру
10 минута	„Колико људи у свету	Упознавање деце са чињеницом да у свету постоји велики број	Водитељ пита децу ко познаје неког пушача у својој околини. Свако дете се присети броја пушача које познаје и за сваку особу направи једну куглицу	Табла или папир са нацртаном земљином куглом на којој је	- пластелин

Евалуација креативне
радионице у
здравствено-васпитном раду

МЕТОДЕ ЕВАЛУАЦИЈЕ

КВАЛИТАТИВНЕ

- УПИТНИЦИ СА ОТВОРЕНИМ ПИТАЊИМА
- ИНТЕРВЈУ
- ПОСМАТРАЊЕ
- КРЕАТИВНЕ МЕТОДЕ (ИЗРАЖАВАЊЕ ПОКРЕТОМ, ГЕСТОМ, "ПАРКИНГ", "ДРВО")

КВАНТИТАТИВНЕ

- СКАЛЕ ПРОЦЕНЕ
- УПИТНИЦИ СА ЗАТВОРЕНИМ ПИТАЊИМА

СЕМИКВАНТИТАТИВНЕ

- "МЕТА" УПИТНИЦИ

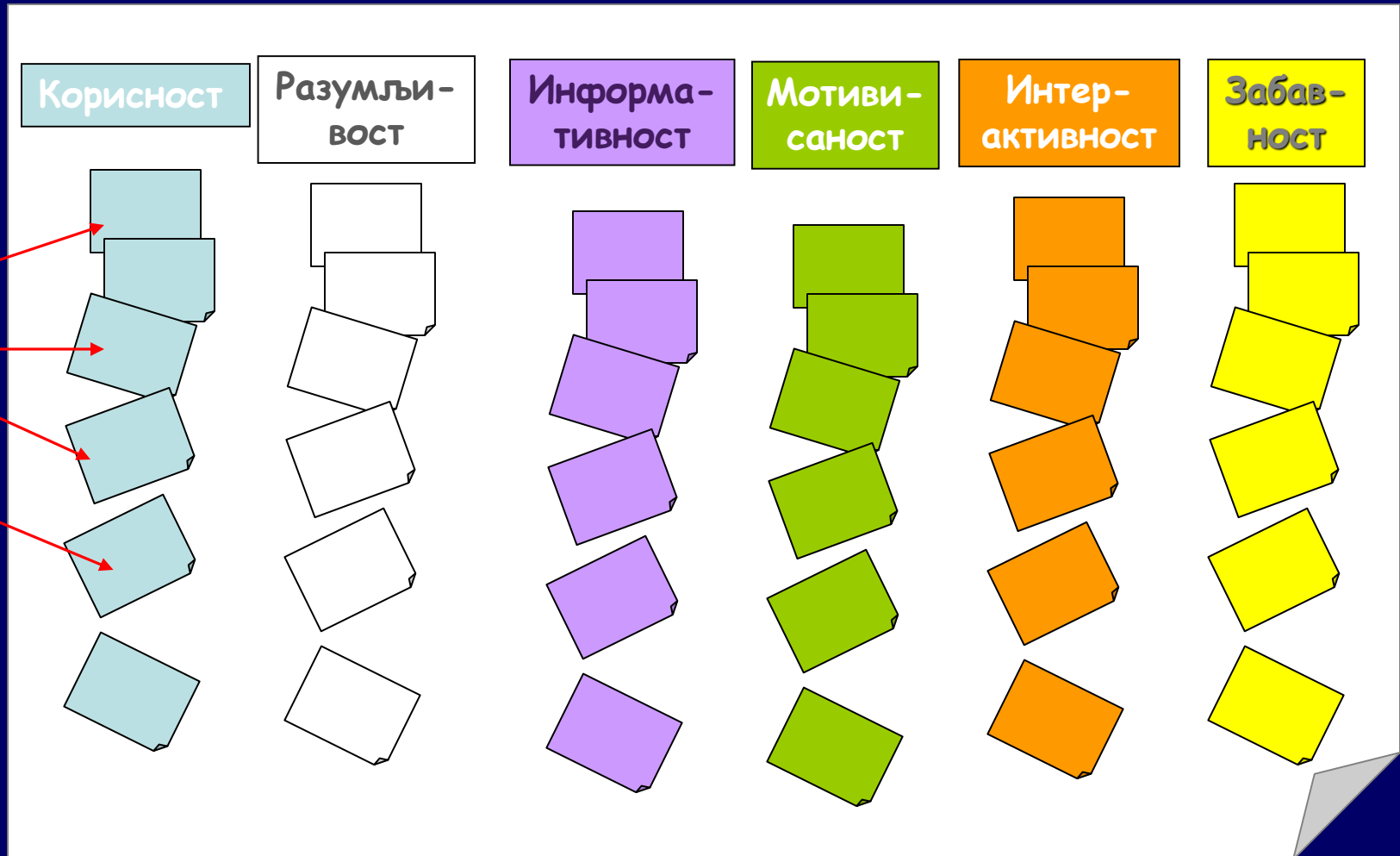
КВАЛИТАТИВНА ЕВАЛУАЦИЈА КРЕАТИВНЕ РАДИОНИЦЕ (могуће карактеристике)

- **КОРИСНОСТ** (могућност примене у свакодневном раду)
- **НОВА САЗНАЊА** (степен нових сазнања)
- **ОСПОСОБЉЕНОСТ** (способност да понове научено)
- **МОТИВАЦИЈА** (жеља да научено примене у пракси)

Пример квалитативне методе завршне евалуације креативне радионице “Паркинг”:

Потребан материјал: “флип-чарт” папир/слајд; папирићи са оценама или коментарима

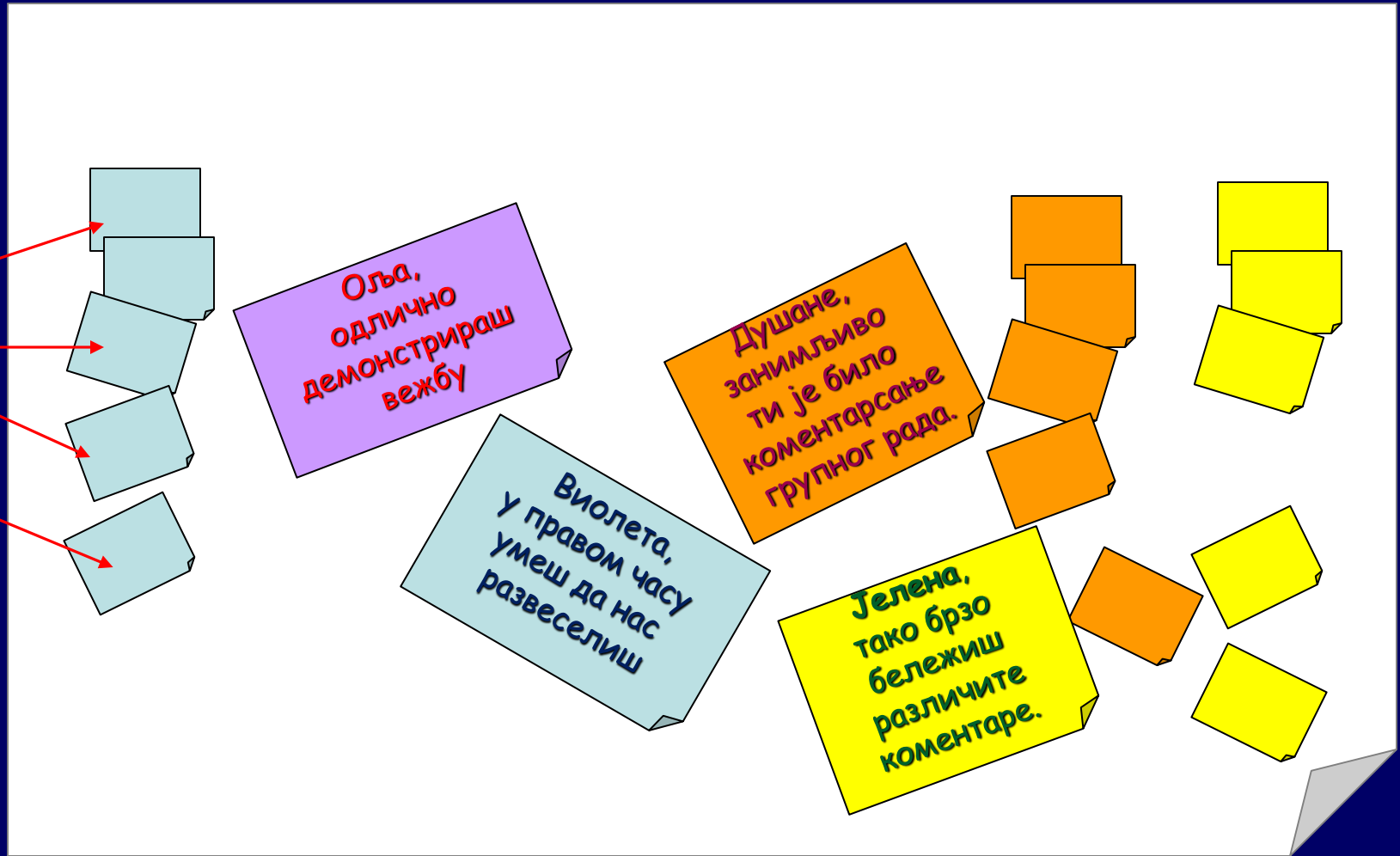
“Пост-ит” или обични папири



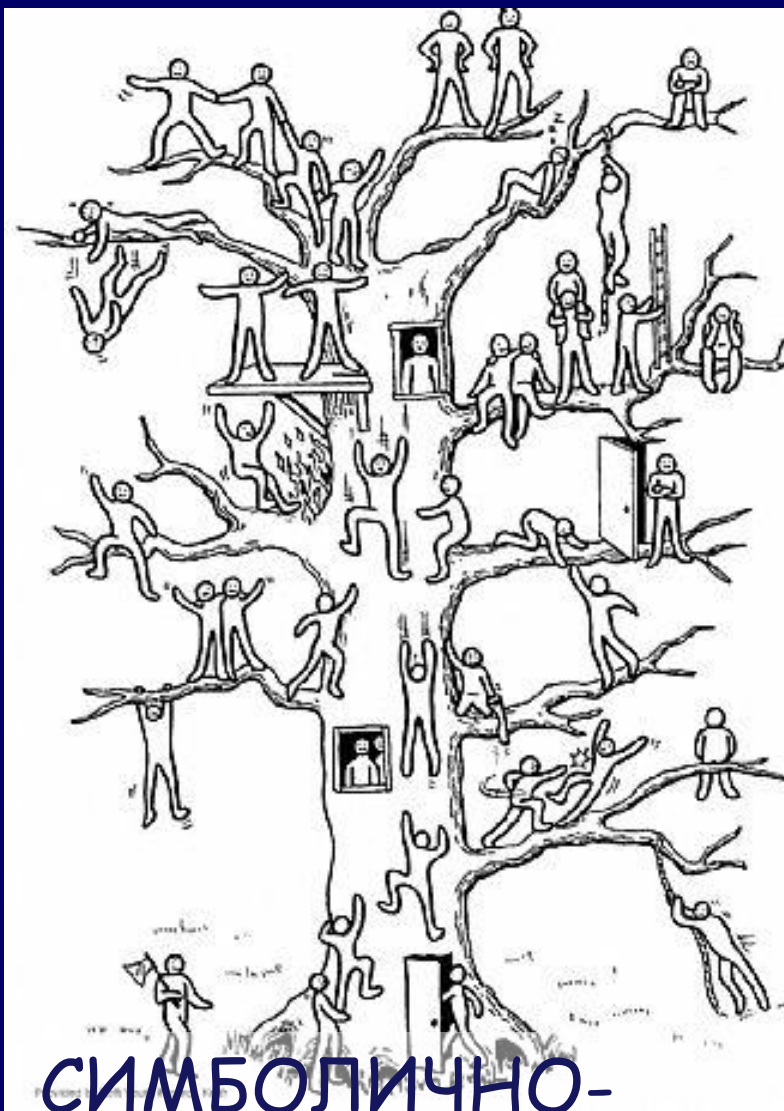
Пример квалитативне методе евалуације “у току” креативне радионице: “Тајни пријатељ”

Потребан материјал: “флип-чарт” папир, папирићи са именима
за извлачење; празни папирићи:

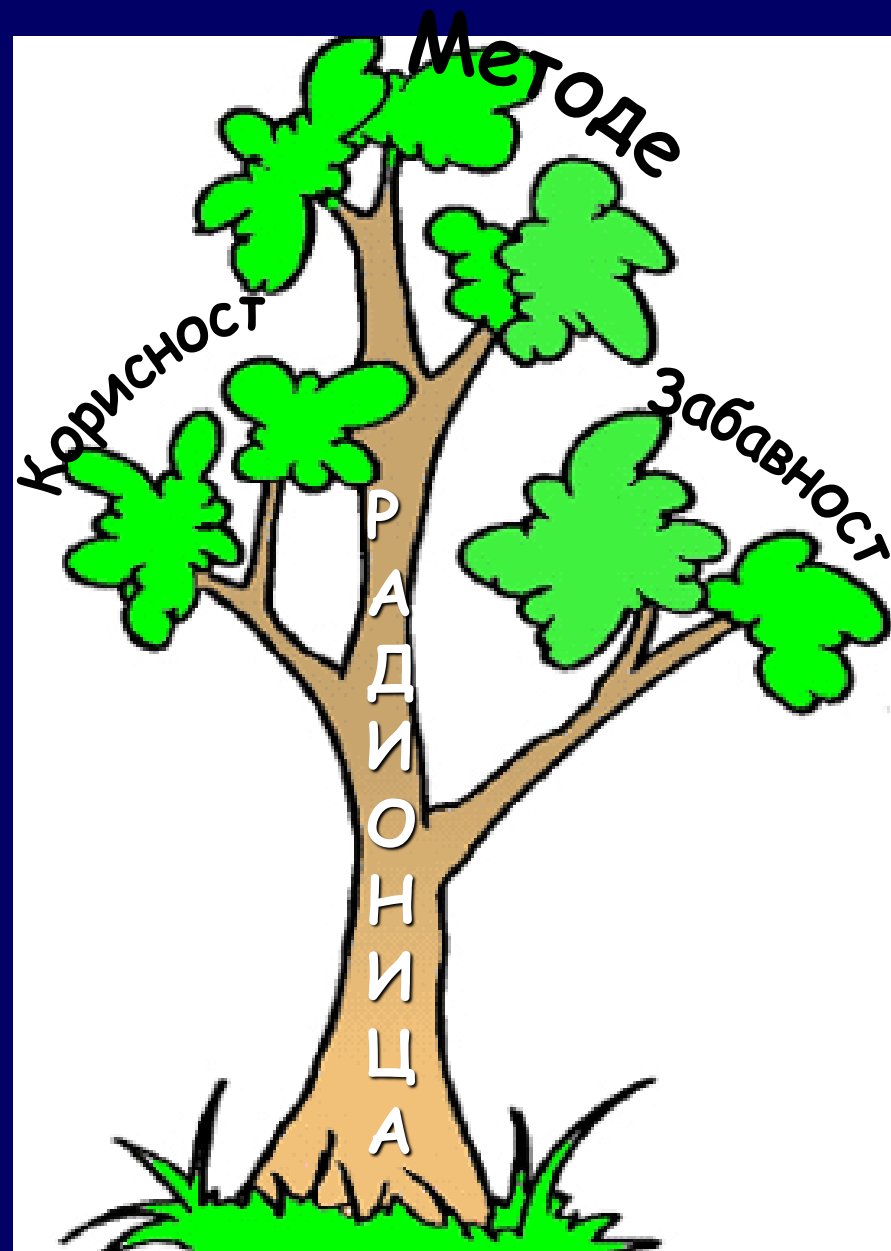
“Пост-ит” картице



Евалуационо (експресивно) дрво



СИМБОЛИЧНО-
КРЕАТИВНА ФОРМА



Пример семиквантитативне методе евалуације креативне радионице

"Мета"-упитник



Пример квантитативне методе евалуације радионице - упитник

Обавезна примена претеста и постеста ради мерења учинка!

- **За проверу знања** (може и у “фокус групи”):

- форма “отвореног упита” која се касније шифрира као “тачно”/“нетачно” или “тачно”/“делимично тачно”/“нетачно”;

- форма опредељивања за понуђене одговоре;

- формирање скоро знања;

- **За проверу ставова:** тро-, пето-, или седмостепена Ликертова скала;

- **За проверу вештина:** рангирање редоследа корака, “избаци уљеза”, “доврши започети низ” итд.

Постоје стандарди знања за израду тестова!

Размишљање за крај...

Филм: <https://www.youtube.com/watch?v=Ax5cNlutAys>

Какве су генерације са којима радимо и ко су ти људи сутра?

- Број људи који у Кини уче енглески језик ускоро се изједначава са бројем становника САД.
- До 2025. године Индија ће бити најмногољуднија земља а сваки 4. радник у свету биће Индијац.
- Живимо у експоненцијално доба. У последњих 5 година дигитални свет порастао је за 1000%.
- 46% наставника наводи да је за израду домаћих задатака потребно користити савремену технологију, док 94% ученика каже да за домаће задатке користе савремену технологију.

- **Google обради 1 милијарду** упита сваки дан (или **157040** за време **док ово гледате**).
- Данас постоји **450.000** енглеских речи, што је **7 пута** више него што је могао да користи **Шекспир**.
- **Многи најпопуларнији послови 2012.** године **нису ни постојали 2002.** године (стратег социјалних медија, специјалиста за искуства корисника, менаџер телемрежа, координатор бриге о старијим лицима, менаџер за одрживост).
- **Многи будући послови данашњих ученика још не постоје**
... а користиће технологију која још није откривена...
... за решавање проблема који се још нису појавили.

Данас наставници морају бити: иноватори, ментори, предузетници, мотиватори “звезде водилје”, предводници... Зато што се припрема ученика за 21. век не заснива само на технологији или вештинама за глобалну економију...образовање за 21. век је у вези са:

Креативношћу

- Решавањем проблема
 - Културолошком свесношћу,
 - Иновацијама
 - Цивилном ангажованошћу,
 - Комуникацијом,
 - Продуктивношћу,
 - Сарадњом,
 - Одговорношћу,
 - Лидертвом и...

стварањем динамичне учионице попут света у којем се налази.

Основне вештине ученика будућности...

- Критичко мишљење
- Комуникација
- Сарадња и
- Креативност.

Хвала Вам на пажњи!

snezana.ukropina@izjzv.org.rs