



SHTOJCA

Ky aktivitet realizohet nga
SMART AP - Laboratori për Inovacione Sociale Shkup, në kuadër të projektit
 "Promovimi i një mjedisi të sigurt shkollor"

Projekti "Promovimi i një mjedisi të sigurt shkollor" zbatohet nga Koalicioni i organizatave rinore
 "SEGA" në partneritet me Qendrën maqedonase për edukim qytetar,
 Ambasada e parë e fëmijëve në botë "MEGJASHI" dhe SMART AP –
 Laboratori për Inovacione Sociale Shkup
 dhe financuar nga Fondacioni për Fëmijë "Pestaloci".



**MACEDONIAN
 CIVIC
 EDUCATION
 CENTER**



UDHËZIME PËR LOJËN



Промоција на безбедна училишна средина
Проект поддржан од Детска фондација Песталоци

ЕДУЛАБ



Hapi 1 (Përgatitja)

Mësuesi/ja përgatit materialet e nevojshme si më poshtë (para fillimit të lojës): model loje, kartë sfide, 1 zar për lojën "Mos u zemëro, njeri" (ose për jamb), 4 kunjë ose butona me ngjyrat e mëposhtme: të verdhë, jeshile, blu dhe të kuqe). Përgatitni dhomën si më poshtë: hiqni tavolinat dhe karriget nga muret, lini një tavolinë në mes të klasës me materialet e nevojshme mbi të, dhe mund të vendosni karrige në cepat e tavolinës nëse dikush ka vështirësi ose nuk dëshiron të qëndrojë në këmbë për një periudhë të caktuar kohore, rreth 30 minuta.

Ndani nxënësit në 4 ekipe (nxënësit numërohen duke thënë numrat në rend nga 1 në 4, pastaj të gjithë ata që kanë numrin 1 janë në grupin e verdhë, të gjithë ata që kanë numrin 2 janë në grupin blu, numri 3 është në grupin e kuq dhe numri 4 është në grupin e gjelbër). Të gjithë në grup qëndrojnë pranë fushës së modelit me një ngjyrë specifike për grupin e tyre.

Mësuesi merr listën e detyrave/sfidave për lojën dhe e mban në duar (duke u siguruar që nxënësit të mos i shohin detyrat/sfidat). Loja luhet në mënyrë të ngjashme me "Mos u zemëro, njeri", secili ekip luan në fushat me ngjyrën e vet.

Ekipet shpërndahen pranë fushës me ngjyrën e caktuar për ekipin e tyre (e verdhë, blu, e kuqe ose e gjelbër). Anëtarët e ekipit bien dakord se cili nxënës do të hedhë zarin i pari (pastaj në raundet pasuese pjesëmarrësit e tjerë hedhin një nga një).

Ekipet bien dakord se kush do ta fillojë lojën i pari. Ekipi i parë hedh zarin dhe lexon numrin që doli. Mësuesi që drejton aktivitetin (ose bashkëpunëtori profesional) lexon sfidën e shënuar nën atë numër nga lista e detyrave.

Anëtarët e ekipit bien dakord për përgjigjen që do të japin përmes diskutimit dhe përcaktojnë se kush do ta thotë përgjigjen. Përfaqësuesi i ekipit thotë përgjigjen dhe mësuesi njofton nëse përgjigja është e saktë apo jo.

Nëse përgjigja është e saktë, grupi e lëviz kuponin e tij një hapësirë përpara, dhe nëse përgjigja është e pasaktë, kuponin mbetet në të njëjtën hapësirë. Pastaj zari hidhet nga ekipi tjetër dhe procedura përsëritet.

Grupi që arrin i pari në hapësirën numër 6 merr një çmim, lëviz përpara dhe hyn në hapësirën e mesme. Grupet e mbetura vazhdojnë lojën me numrin maksimal të hapësirave që mund të pushtojnë prej 6 hapësirash.

Pas përfundimit të lojës, ekipi fitues lavdërohet, por theksohet se të gjitha ekipet janë fituese sepse kanë bashkëpunuar me sukses dhe të gjitha kanë kontribuar në përmirësimin e sigurisë së nxënësve.

Nëse ndonjë nga përgjigjet shkakton komente nga ekipet, mund të fillohet një diskutim për të marrë në konsideratë pikëpamjet e secilit ekip në mënyrë që të gjithë të arrijnë në një mendim të përbashkët nëse loja është e sigurtë apo jo.

Aktiviteti përfundon me urime të ndërsjella midis të gjithë të pranishmëve.

