



IO1- Kompendijum  
podizanja svesti o  
klimatskim  
promenama kroz  
komediju i učenje  
Plan rada



**FARCE!**

Using Satire and Comedy to Promote  
Climate Change Awareness



## Uvod u plan rada

Cilj plana rada je da podrži vas kao edukatora zajednice i polaznika, kako biste održali sesiju u vašoj grupi koristeći materijal projekta FARCE: Sažet pregled aktivnosti o podizanju svesti kroz komediju i učenje („Kompendijum“). Kroz ovaj plan daćemo vam primere aktivnosti za grupni rad koje možete koristiti u prenošenju resursa komedije iz „Kompendijuma“. Dok se budete pripremali za aktivnosti, važno je da budete spemni da iskoristite ove resurse komedije za klimatske promene. Zbog toga vam preporučujemo da se upoznate sa odgovarajućim modulima iz FARCE programa obuke, pre nego što se upustite u praktikovanje ovih aktivnosti.

## Uvod u temu klimatskih promena

Šume su skladišta ogromnih količina ugljenika. Dok drveće i biljke rastu, one apsorbuju ugljen-dioksid iz atmosfere koji se pretvara u ugljenik i ulazi u sastav grana, listova, stabala, korena i zemljišta.

Kada se šume krče ili spaljuju, uskladišteni ugljenik se oslobađa u atmosferu u obliku ugljen-dioksida. Šume su važni depoi ugljenika, što znači da one uvlače ugljen-dioksid iz atmosfere i skladište ga. Sve to je deo aktivnog i brzog procesa. Kako živa bića umiru i propadaju (uključujući drveće), ugljenik koji je nekad bio uskladišten vraća se nazad u atmosferu.

Nasuprot tome, ugljenik uskladišten pod zemljom u obliku fosilnih goriva kao što je ugalj, nafta i gas, deo je mnogo sporijeg procesa. Bez uticaja ljudi koji sagorevaju fosilna goriva za energiju malo je verovatno da će ugljenik dospeti u atmosferu. Kada se sagore fosilna goriva, ugljenik iz mrtvih i raspadnutih biljaka, životinja i filoplanktona koji su živeli pre više stotina miliona godina (pre postojanja dinosaurus), ispušta se u atmosferu u obliku ugljen-dioksida.

Spaljivanje fosilnih goriva, u kombinaciji sa uništavanjem depoa ugljenika usled krčenja šuma i drugih akcija, doprinelo je sve većem nagomilavanju ugljen-dioksida u atmosferi tj. više nego što se može apsorbovati iz postojećih depoa ugljenika (npr. iz šuma).

Nagomilavanje ugljen-dioksida izaziva globalno zagrevanje, jer zadržava toplotu u nižim slojevima atmosfere. Nivoi ugljen-dioksida su sada najviši u ljudskoj istoriji.

Zagađenje koje nastaje sagorevanjem fosilnih goriva zbog efekta staklene bašte ne može se efikasno odstraniti pomoću deponovanja ugljenika u šumama. Fosilna goriva upumpavaju mnogo više ugljen-dioksida u atmosferu nego što postojeće šume mogu da apsorbuju. U isto





vreme, skladišta ugljenika u šumama i drugim prirodnim depozitima ugljenika postaju sve nestabilnija kako klimatske promene budu uznapredovale. Zbog klimatskih promena sve jače i učestalije nastaju suše, tropske oluje, toplotni talasi i požari. Posledica toga je povećanje gubitaka šuma, što će doprineti da se sve više ugljen-dioksida ispušta u atmosferu.

<https://www.climatecouncil.org.au/deforestation/>

## Upoznavanje sa resursima

U ovom delu, pružićemo vam kratak uvod u resurse komedije koje ćete koristiti prilikom izvođenja ovog plana aktivnosti u grupi polaznika.

## Koje teme su pokrivena kroz resurse komedije?

Za temu krčenja šuma odlučili smo se da koristimo format animiranog skeča. Animacija je metod u kojoj se figure pojavljuju kao pomerajuće slike. U tradicionalnoj animaciji, slike su crtane ili slikane rukom na providnim celuloidnim listovima i slikane i izvođene na filmu.

Danas se većina animacija pravi na kompjuterski generisanoj slici. Kompjuterska animacija je veoma detaljna 3D animacija, dok je 2D kompjuterska animacija (koja ponekad ima izgled stare animacije) korišćena iz stilskih razloga, niske propustljivosti ili bržeg prikazivanja u realnom vremenu.

Druge, slične metode animacije koriste se da zaustave tehnike kretanja u dve ili tri dimenzije objekta kao što su to papirni isečci, lutke ili figure od gline.

Naš animirani skeč „Točak sudbine“ inspirisan je slot klubovima i njihovom popularnošću u Srbiji. Koristili smo karakter običnog čoveka koji pronalazi radost u igranju na slot mašinama i pomešali smo to sa problemom krčenja šuma, što je veoma učestao problem u pomenutoj zemlji. Postoji 4162 kluba u Srbiji (slot klubova i kazina), od koji su 1850 kladionice i dva kazina. Ukupan broj slot mašina u Februaru 2018. godine je 27, 363.

Prema istraživanjima Global Forest Watch-a (Global Forest Watch) , Srbija je izgubila 52,8kha pokrivenosti drvećem od 2001. do 2019, što je jednako smanjenju pokrivenosti od 1,9% od 2000. godine. Gubitak šumskog pokrivača može se pripisati nelegalnoj seči šuma, nekontrolisanoj ispaši stoke i šumskim požarima. U 2020. godini, ekološki pokret Ne da(vi)mo Beograd pokrenuo je inicijativu protiv seče drveća u parku Košutnjak. Peticija je potpisalo 70 000 ljudi.





Shvatili smo da je animirani skeč veoma dobar format za ovu temu, zato što nam daje mnogo mogućnosti da prenesemo problem u manje od jednog minuta. Takođe, animirani skeč odgovara i deci, a mi ih moramo učiti od malih nogu da čuvaju šume.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Animation><http://>

[/www.jakta.rs/en/2018/02/serbian-gambling-market-in-numbers/](http://www.jakta.rs/en/2018/02/serbian-gambling-market-in-numbers/)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Environmental\\_issues\\_in\\_Serbia](https://en.wikipedia.org/wiki/Environmental_issues_in_Serbia)

## Primena resursa komedije

Ovaj resurs komedije postavlja pitanje: da li mi kao ljudi zavisimo od slučaja ili možemo nešto preduzeti povodom klimatskih promena? Ko smo mi kao građani? Da li nam je potreban superheroj da bi spasio planetu ili možemo nešto sami da učinimo?

Povodom tih pitanja odlučili smo da pokrenemo debatu. **Debata** je proces koji uključuje formalni diskurs na određenu temu, uključujući moderatora i publiku. U debati se iznose često suprotstavljena mišljenja.

Istorijski debate su se dešavale na javnim skupovima, takmičenjima, u akademskim institucijama, debatskim salama, kafeima ili zakonodavnim skupštinama. Debata je korišćena u obrazovanju i u rekreativne svrhe, uglavnom povezana sa obrazovnim ustanovama i **debatnim društvima**.

Debate stavljaju naglasak na logičku konzistenciju, tačnost činjenica i emocionalnu dopadljivost publici. Savremeni oblici debate uključuju pravila o kojima učesnici diskutuju, odlučuju o okviru debate i kako će debata biti ocenjena.

Debata u različitim oblicima ima dugu istoriju i može se pratiti do filozofskih i političkih debata u Staroj Grčkoj. Primer za to je bila atinska demokratija ili Šastrart u Staroj Indiji. Debata je sačinjena od strukturanih argumenta. Dve strane govore za i protiv određene tvrdnje obično zasnovane na aktuelnom pitanju.

Za razliku od rasprava koje možete imati sa porodicom ili prijateljima, svaka osoba ima određeno vreme i svako upadanje je strogo kontrolisano. Predmet spora je često unapred dogovoren tako da ćete možda morati da podržite mišljenja sa kojima se inače ne slažete. Morate se raspravljati kao deo tima i biti pažljivi da ne protvrecite onima na vašoj strani.

## Zašto debata?





Debata je odličan način da unapredite vaše govorne sposobnosti, a naročito pomaže u razvijanju ubedljivih argumenata. Oni koji su u debatnoj grupi sa čijim se stavovima ne slažu shvatiće da su argumenti, kao novčići, uvek sa dva lica.

Jedan od najtežih izazova za nastavnike jeste izlaženje iz rutine i uvođenje disciplinovane improvizacije u edukaciju, gde bi učenici delom vodili čas. Učenicima nastavnicima je potrebna rutina, ali im je takođe potrebno da je fleksibilnije primene.

## Plan obuke

<b>Naslov sesije:</b>		Točak sudbine – krčenje šuma
<b>Trajanje</b>		<b>Potreban materijal:</b>
Obuka će trajati  60 minuta	Kako biste ostvarili plan obuke, potrebni su vam sledeći materijali: <ul style="list-style-type: none"> <li>● projektor</li> <li>● laptop</li> <li>● papiri i olovke</li> </ul>	
<b>Ciljevi obuke</b>		
Nakon uspešnog završetka obuke, učenici će moći da: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Poboljšaju komunikacijske veštine</li> <li>● Razumeju drugačiji ugao gledanja</li> <li>● Koncizno i jasno izražavanje složenih pitanja</li> </ul>		
<b>Uvod radionice</b>		
<b>Trajanje</b>	<b>Opis aktivnosti</b>	<b>Linkovi za pomoćni materijal</b>
10 minuta	Facilitator traži od učesnika da sednu/stanu u krug. Facilitator mora da objasni igru: gledajte u	





	<p>jednu tačku u visini vaših očiju 1 do 2 minuta. Fiksirajte pogled.</p> <p>Dok gledate u tačku iznad vaših očiju, polako proširujte pažnju na 180°(perifernog vida), primećujte druge stvari oko tačke, bez gubljenja fokusa. Vidimo sve više stvari oko nas. Čujemo sve više stvari oko nas.</p> <p>Dok gledate u tačku iznad vaših očiju, zamislite da imate tenisku lopticu (od 30 do 50 cm) iznad i iza vaše glave. Dajte sebi vremena, dišite. Gledajte ili osećajte teniske loptice.</p> <p>Dok gledate u tačku iznad vaših očiju, pažnja vam je u okviru 360 ° i na lopticama iznad i iza vaše glave, počnite da spuštate pogled na nivo vaših očiju. Fokusirajte se na različite tačke oko vas, ne zaboravljajući loptice i držeći pažnju na okruženje. Možete šetati po prostoru i fokusirati se na različite tačke.</p> <p>Ovo stvara dobre uslove za učenje i povećava koncentraciju.</p>	
Grpna aktivnost 1		
Trajanje	Opis aktivnosti	Linkovi za pomoćni materijal
20 minuta	<p>Debata</p> <p>Podelite učesnike u dve grupe. Svaka grupa daje naziv superheroja ili zlikovca (odaberite omiljene). Jedna grupa se bavi temom važnosti drveća/šuma, a druga temom krčenja šuma zarad profita.</p> <p>Istražite temu pre debate, proverite link.</p>	<p><a href="https://www.sfu.ca/cmns/130d1/HOWTODEBATE.htm">https://www.sfu.ca/cmns/130d1/HOWTODEBATE.htm</a></p>





	<p>Svaka grupa ima 20 minuta da istraži argumente na zadatu temu.</p> <p>Izberite vođu grupe koji će predstaviti argumentaciju.</p> <p>Edukator će biti moderator i paziti na vreme.</p>	
<b>Grupna debata 2</b>		
<b>Trajanje</b>	<b>Opis aktivnosti</b>	<b>Linkovi za pomoćni materijal</b>
20 minuta	Započnite debatu i borite se za svoje argumente.	
<b>Završna aktivnost radionice</b>		
<b>Trajanje</b>	<b>Opis aktivnosti</b>	<b>Linkovi anketa za evaluaciju</b>
10 minutes	Nakon završetka, diskutujte ko je bolji, zašto i šta možete naučiti jedni od drugih, zašto ste izabrali određenog superheroja ili zlikovca.	







# FARCE!

Using Satire and Comedy to Promote  
Climate Change Awareness



CREATIVE EXCHANGE



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."  
Project Number: 2020-1-UK01-KA204-079159