

Planska igra **Lokalna samouprava** predviđena je za sudionike starije od 14 godina. To mogu biti učenici srednjih škola ili studenti. Sama tema igre **Lokalna samouprava** trebala bi biti dio nastavnog programa tako da se ova metoda može koristiti kao alternativna metoda za usvajanje znanja o političkom sustavu Republike Hrvatske. Sudjelovati u planskoj igri mogu i mješovite skupine mladih, koje se sastoje od različitih razreda, članova klubova za mlade ili sportskih klubova. Sudionici ove planske igre trebaju biti iz istog grada ili iz bliže okolice. No, ukoliko to situacija ne dozvoljava, ovu plansku igru moguće je provesti i s mladima iz različitih krajeva.

Pravi gradski vijećnici stoje mladima na raspolaganju i savjetuju ih tijekom drugog dana projekta. Svojim znanjem i iskustvom pomažu mladima kod pripreme za završni dio projekta, pomažu im pri oblikovanju prijedloga, te ih uče kako će uspješno argumentirati i raspravljati. Potpora *pravih* gradskih vijećnika bitan je element ovog projekta: Mladi upoznaju lokalne političare te stupaju s njima u kontakt. Na ovaj način ostvaruje se dijalog i razmjena iskustava između mladih i lokalnih političara.

Predsjednik gradskog vijeća vodi završnu sjednicu vijeća koju simuliraju mladi. Ukoliko mladi izraze želju da sami odigraju ulogu predsjednika gradskog vijeća, moguće je i to ostvariti. U tom slučaju *pravi* predsjednik gradskog vijeća stoji *mladom* predsjedniku gradskog vijeća na raspolaganju kao savjetnik kako bi ovaj što bolje odigrao svoju ulogu.

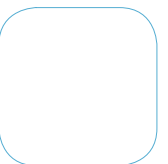
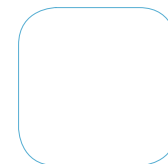
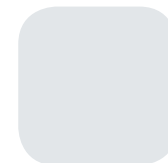
sudionici igre



Nadalje, nekoliko gradskih vijećnika nazočit će završnoj sjednici kako bi mladima stručno odgovorili na njihova pitanja. Kao stručnjaci mogu sudjelovati i za vrijeme same rasprave.

Voditelji igre (obično ih je dvoje) vode brigu o tome da javnost sazna što više o planskoj igri (prije svega stupaju u kontakt s lokalnim medijima). Već od drugog dana projekta rad mladih prate mediji. Završna sjednica je javna tako da osim medija mogu nazočiti i drugi posjetitelji, prijatelji i rodbina, te ostali zainteresirani građani.

Voditelji igre su mladi i motivirani, a za plansku igru su osposobljeni na seminarima koje organizira Zaklada Friedrich Ebert. Obuka se ne sastoji samo od sadržajnih i metodičkih aspekata, nego i od načina kako reagirati na neprimjerene izjave i ponašanja mladih. Voditelji su, osim za samu izvedbu, odgovorni i za svu organizaciju planske igre, kako prije tako i za vrijeme njezina održavanja.



Dodatne informacije o projektu planske igre **Lokalna samouprava** mogu se dobiti na adresi:



Friedrich Ebert Stiftung
Praška 8, 10000 Zagreb
tel: 01 480 79 70
fax: 01 480 79 78
e-mail: feszg@email.htnet.hr
www.fes.hr

Na mladima svijet ostaje!

Svima nam je poznata ta izreka i svatko od nas trebao bi preuzeti odgovornost i pružiti mladima priliku u svom djelokrugu. Riješenje koje mi nudimo zove se **“Doživjeti politiku”!**

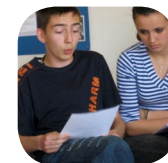
planska igra

“lokalna samouprava”

projekt za mlade



cilj igre



Mladi trebaju dobiti priliku da aktivno sudjeluju u stvaranju demokratskih odluka. Posebice kada se radi o problemima vezanim uz njihovu najbližu okolinu - grad u kojemu žive, četvrt ili školu.

Planska igra Lokalna samouprava

Planska igra je nastavna metoda političkog obrazovanja koja se zasniva na simulaciji funkcioniranja i strukture političkih institucija, npr. parlamenta ili gradskog vijeća. Planska igra koju mi nudimo odnosi se na lokalnu samoupravu.

Cilj ove planske igre je prije svega zainteresirati mlade za politiku i probuditi u njima želju za sudjelovanjem i razgovorom o političkim i društvenim temama. Igra najbolje uspijeva na primjeru njihova grada, jer je tu riječ o životnom prostoru mladih, koji im je već dobro poznat.

Kroz igru će mladi naučiti sve o lokalnoj samoupravi. Pronaći će odgovore na pitanja: Čime se bavi lokalna samouprava? Kako izgleda rad gradskih vijećnika i kakvi su politički odnosi u stvarnosti?

Ova metoda treba pridonijeti i razvoju komunikacijskih sposobnosti mladih. U to se prije svega ubraja sposobnost konstruktivnog argumentiranja. Sudionici trebaju naučiti kako prepoznati i riješiti sukobe. Nadalje, oni će uvidjeti da se odluke moraju donositi s odgovornošću. Mladi će kroz igru naučiti konstruktivno raspravljati i sklapati kompromise s drugim stranama.

Igra također omogućuje dijalog između mladih i lokalnih političara. Moguće umrežavanje bit će korisno za sve daljnje projekte na kojima bi se zajedničkim snagama mogle obraditi razne teme.

Planska igra ohrabruje mlade da se politički angažiraju, jer jedino oni koji poznaju strukturu i postupak donošenja važnih odluka, mogu korisno sudjelovati u oblikovanju života zajednice. Konačno, mladi kroz ovu vrstu igre uče kako iskazati svoje potrebe i ostvariti svoje želje i zamisli.

Planska igra sastoji se od dva projektna dana i završne sjednice mladih. Projektni dani služe kako bi mladi stekli znanje o lokalnoj samoupravi i pripremili se za simuliranu sjednicu gradskog vijeća. Projektni dani se u pravilu održavaju u školi i traju od 8 do 13 sati. Prije početka drugog projektnog dana mladi posjećuju *pravu* sjednicu gradskog vijeća kako bi upoznali stvarni proces lokalne samouprave. Njihova završna (simulirana) sjednica obično se održava tjedan dana nakon projektnih dana.

Za vrijeme izvedbe projekta

Za vrijeme izvedbe projekta voditelji igre služe se raznim metodama kako bi na što zanimljiviji način prenijeli sadržaj. U ovom slučaju oni se trebaju prilagoditi potrebama mladih. Rad se sastoji od predavanja uz primjenu kartica, pitanja, kviza te brojnih zadataka koje mladi trebaju riješiti u grupi. Voditelji igre preuzimaju odgovornost i brigu o sadržajnom dijelu tijekom cijele igre.

macije o tijeku planske igre. Mladi zapisuju svoja očekivanja kako bi se voditelji mogli bolje pripremiti. Zatim počinje sadržajni dio koji ima za cilj približiti mladima temu lokalne samouprave. Objašnjava im se horizontalna i vertikalna podjela vlasti kako bi shvatili gdje se lokalna samouprava nalazi unutar političkog sustava. Slijede objašnjenja djelokruga lokalne samouprave. Koji su poslovi gradskih vijećnika / gradske vlasti? Koje teme spadaju u područje odlučivanja gradskog vijeća? Tko ima koje mogućnosti odlučivanja i na kojim područjima?

1. dan projekta

Prvog dana mladi uče sve o lokalnoj samoupravi. Također, pronalaze teme vezane uz život u njihovu gradu koje su im zanimljive i oko kojih imaju pitanja ili potrebu za djelovanjem. Mladi se dijele na interesne grupe (stranke) i pripremaju se za posjet *pravoj* sjednici gradskog vijeća.

Na samom početku, mladima se objašnjava smisao i cilj igre, te daju infor-

tijek igre



1. DAN - 8:00 - 13:00

- ▶ prijenos znanja: najvažnije o lokalnoj samoupravi
 - ▶ podjela vlasti
 - ▶ djelokrug lokalne samouprave - zadaci
- ▶ skupljanje tema za pitanja i prijedloge
- ▶ podjela u stranke
- ▶ priprema za posjet *pravoj* sjednici gradskog vijeća (vodič)

Svi sadržaji dodatno se pojašnjavaju kroz primjere.

Pozornost se zatim usmjerava na postojeće strukture u gradu. Mladi pronalaze odgovore na pitanja: Kako funkcionira lokalna samouprava u njihovoj sredini? Koje ustanove postoje i kako djeluju zajedno? Postoje li lokalne posebnosti? Tko je gradonačelnik? Koje stranke postoje u gradskom vijeću?



1. DAN - poslijepodne ili navečer

- ▶ posjet *pravoj* sjednici gradskog vijeća
 - ▶ predstavnici grada dočekuju mlade
 - ▶ 60-90 min promatranje javnog dijela sjednice (letak: upute za posjet sjednici)



Posjet *pravoj* sjednici gradskog vijeća

Prije posjeta *pravoj* sjednici gradskog vijeća mlade će u gradskoj vijećnici dočekati jedan od vijećnika i objasniti im kućni red, dati upute o aktualnom dnevnom redu, odgovoriti im na eventualna pitanja i uvesti ih u dvoranu gradske vijećnice. Mladi su 60-90 minuta kao gosti nazočni javnom dijelu sjednice. Promatraju raspravu o lokalnim zbivanjima te vide kako se gradonačelnik i gradski vijećnici odnose jedan prema drugome. Prepoznaju pravila održavanja sjednice.

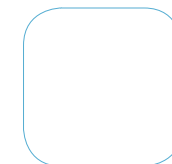
pitanje gradonačelniku, te na taj način ukazati na konkretne probleme svog grada.

Nakon što su mladi prikupili teme, pripremaju se za posjet *pravoj* sjednici gradskog vijeća. Dobivaju upute koje će im pomoći da bolje prate sjednicu. Time završava prvi projektni dan.

2. dan projekta

Drugoga dana projekta mladi, uz pomoć *pravih* gradskih vijećnika, formuliraju pitanja i prijedloge za svoju završnu sjednicu te se pripremaju za njezinu izvedbu.

Dan započinje kvizom o temi lokalne samouprave kako bi se osvežilo znanje o lokalnoj samoupravi i podjeli vlasti u Republici Hrvatskoj.



Slijedi evaluacija posjeta sjednice na kojoj mladi iskazuju svoje dojmove. Nakon toga im se daju upute o pojedinostima njihove završne, simulirane sjednice. Upoznaju se s dnevnim redom i pravilima sjednice. Dobivaju detaljne informacije o pitanjima i prijedlozima - čemu oni služe i kako se oblikuju.

Demokratskim glasovanjem unutar svoje stranke mladi odlučuju o kojoj konkretnoj temi će sastaviti pitanja i prijedloge. Teme se biraju s popisa tema prikupljenih tijekom prvog projektnog dana, no mogu se predložiti i nove teme za koje su učenici zainteresirani. (Primjere pitanja i prijedloga pronaći ćete u ovom letku.)

Nakon odabira teme unutar stranke, počinje rad s *pravim* gradskim vijećnicima. Nakon što su se svi ukratko predstavili, vijećnici se pridružuju svojim mladim *stranačkim kolegama*. Uz pomoć vijećnika, mladi najprije obrađuju svoja pitanja za aktualni sati, a zatim oblikuju prijedloge.

Gradski vijećnici pomažu pri oblikovanju prijedloga i usmjeravaju



2. DAN - 8:00 - 13:00

- ▶ informacije:
 - ▶ o pisanju pitanja / prijedloga
 - ▶ o tijeku završne sjednice (pravila sjednice itd.)
- ▶ rad stranke uz pomoć *pravih* gradskih vijećnika
- ▶ sastavljanje pitanja / prijedloga
- ▶ zauzimanje stava prema prijedlozima drugih stranaka
- ▶ priprema i obrada argumenata

na sadržajne aspekte koji su važni za pojedinu temu. Također pomažu u prikupljanju argumenata kako bi mladi svoje zamisli i projekte na završnoj sjednici mogli uspješno braniti. Kada su prijedlozi dovršeni, kopiraju se i podijele svim sudionicima igre. Na taj način svaka stranke može zauzeti stajalište prema prijedlozima druge stranke. Mladi se dogovaraju hoće li prijedlog prihvatiti, odbiti ili mijenjati. Skupljaju argumente za i protiv, te se pripremaju za raspravu. Voditelji odgovaraju na zadnja pitanja vezana uz sadržaj ili organizaciju kako bi mladi bili optimalno pripremljeni za svoje uloge.

finale - završna sjednica



2. DAN - poslijepodne

- ▶ završna sjednica: simulirana sjednica gradskog vijeća, javna sjednica mladih
 - ▶ Zaklada Friedrich Ebert otvara sjednicu
 - ▶ aktualni sat
 - ▶ rasprava
 - ▶ završetak

Posljednjega dana projekta voditelji igre preuzimaju ulogu publike, oni samo promatraju i nadziru. Odigrana sjednica uvijek je javna, što znači da mladi mogu pozvati svoje prijatelje, roditelje, rodbinu i učitelje. Mediji će također biti nazočni. Pozvani su i svi *pravi* gradski vijećnici, gradonačelnik te zainteresirani građani.

Na stolovima vijećničke dvorane nalaze se radni materijali sjednice, mladi sjedaju na svoja mjesta i *pravi* predsjednik vijeća (ili učenik ukoliko je tako dogovoreno) otvara sjednicu - finale započinje.

Iduća dva sata mladi su u ulozi gradskih vijećnika svoga grada. Postavljaju pitanja gradonačelniku i upravi, dobivaju odgovore i po potrebi postavljaju detaljnija pitanja.

Javno raspravljaju o temama koje su im pri srcu, razmjenjuju argumente i konačno donose odluku o prijedlozima. Otkrivaju da u političkom životu nije lako provesti svoje namjere, te da je ponekad važno znati izboriti se za kompromis. Dolaze do spoznaje da je važno biti dobro informiran kako bi se moglo imati kvalificirano mišljenje i učinkovito ga predstaviti drugima.

Evaluacija

Ako postoji interes mladih ili učitelja, voditelji mogu ponuditi sastanak za evaluaciju projekta na kojem mladi mogu iznijeti svoje dojmove, odnosno jesu li se njihova očekivanja ispunila. Voditelji igre mogu pri evaluaciji ukazati na kojim područjima su mladi dobro radili, a gdje nisu u potpunosti iskoristili svoj potencijal.

Ovom sastanku mogu prisustvovati i gradonačelnik te gradski vijećnici. Zajedno mogu donijeti zaključke što su mladi i predstavnici grada naučili iz ove igre.