

Јелена М. Павловић Јовановић*
Универзитет у Крагујевцу, Филолошко-уметнички факултет
Центар за проучавање језика и књижевности
Данијела М. Милчић Ђошић*
Основна школа „Вук Караџић”, Житковац, Алексинац

ОРГАНИЗОВАЊЕ ЧАСА СРПСКОГ ЈЕЗИКА ПО ПРИНЦИПУ ДИЗАЈНЕРСКОГ МИШЉЕЊА НА ПРИМЕРУ ОБРАДЕ РОМАНА *РОБИНЗОН КРУСО*

Апстракт: Дизајнерско мишљење, концепт првобитно развијен у сфери дизајна, јесте специфичан начин организације наставе, који се од традиционалне наставе разликује по томе што ученици сами учествују у дефинисању проблема, већи је нагласак на процесу стварања и тестирања идеје и већи је удео евалуације. Циљ нам је да представимо могућу организацију часа српског језика по принципу дизајнерског мишљења на примеру дела Данијела Дефоа *Робинзон Крусو*. Ученици имају задатак да издвоје један проблем на који наилази Робинзон Крусо на пустом острву кроз технику питања како бих. Сами бирају проблем и израђују решење у корелацији са наставом Технике и технологије и Ликовне културе.

Кључне речи: *српски језик, дизајнерско мишљење.*

УВОД

Дефиниције дизајнерског мишљења и његове основне одлике

Термин *дизајнерско мишљење* (енг. design thinking) развио се прво у области дизајна и архитектуре као начин стварања креативних решења, а касније се проширио на пословни свет, да би, на крају, своју примену добио и у областима као што су истраживање и настава (Ineta, 2014: 63–64). Постоје и други термини који се користе за дизајнерско мишљење, као што су *human centered design* (*дизајн у чијем је центру човек*) и *contextual inquiry* (*контекстуална потрага, стварање, истраживање*) (Fontichiaro, 2015: 6). Јављају се и сличне праксе, као што су дизајн са укључивањем корисника (енг. *participatory*

* jelena.pavlovic@filum.kg.ac.rs

* danijelamilcicdjovic@gmail.com

design, модел у коме се корисник рано укључује у процес доношења одлука), бриколаж, мејкер (eng. *maker*) или Лего озбиљна игра (eng. *Lego Serious Play*). Сам концепт се у савременом свету највише односи на метод који користе следеће три организације: компанија ИДЕО¹ (IDEO), Стенфордова школа дизајна² (Stanford Design School, Stanfordd.school) и Институт Хасо Плантер³ из Потсдама (Hasso Plattner Institut).

Термин дизајнерско мишљење се први пут појавио у књизи Херберта Симона (енг. Herbert Simon) *Науке вештачког* (енг. *The Sciences of Artificial*), која је објављена 1969. године (Ineta, 2014: 63). Постоје два доминантна погледа на сам термин: (а) дизајнерско мишљење се односи на процес стварања дизајнера; (б) дизајнерско мишљење се односи на метод преузет из стваралаштва дизајнера и пренет на друге дисциплине (Panke, 2019: 282–283). Ми ћемо у раду користити термин у другом значењу. Такође, важно је напоменути да је питање превода термина на српски језик отворено, те да би други могући преводи били *дизајнерско размишљање*, *дизајнерско промишљање*, *креативно промишљање*, *креативно стварање* и слични.

На дизајнерско мишљење се може гледати на више начина (Ineta, 2014: 64): (а) дизајнерско размишљање као креација артефаката; (б) дизајнерско размишљање као рефлексивна пракса; (в) дизајнерско размишљање као пракса решавања проблема; (г) дизајнерско мишљење као начин промишљања о стварима, односно схватања ствари; и (д) дизајнерско мишљење као производња значења. Термин дизајнерско мишљење у педагогији односи се на рефлексивну праксу, активност која служи решавању проблема и на начин размишљања о стварима (Ineta, 2014: 65–66). За потребе рада узећемо објашњење дизајнерског размишљања из једног практичног приручника:

То је размишљање о дизајну, или можда чак и пре него што се почне размишљати о дизајну. То је процес у коме гледамо људе како раде, у коме гледамо како они живе своје животе и процес доношења до решења проблема са којима се они које посматрамо суочавају сваког дана. Када сакупимо све информације, разврставамо их и уочавамо правилности. Користећи ове правилности, одлучујемо се о плану за акцију, користимо метод олује идеја да дођемо до решења, правимо модел или прототип, и онда поново радимо и поправљамо наш изум док не ради оно што би требало да ради⁴ (Fontichiaro, 2015: 4–5).

¹ <https://www.ideo.com>.

² <https://dschool.stanford.edu/about>.

³ <https://hpi.de/studium/uebersicht.html>.

⁴ It's *thinking* about design or maybe even thinking *before* design. It's a process of watching people work, learning how they live their lives, and finding solutions to the difficulties they face each day. Then you gather up all that information, sort it, and look for patterns. Using those

Дакле, дизајнерско мишљење служи да би се решили реални проблеми људи у стварном свету. За то је потребно да посматрамо људе у нашем окружењу, да видимо шта им задаје највише проблема и да пронађемо најбоље решење. Тек након детаљног истраживања, ми приступамо тражењу решења тако да га непрестано преиспитујемо и побољшавамо док не реши тачно проблем за који је намењен. Према Инета (Ineta, 2014: 66), следеће су одлике дизајнерског мишљења: вишезначност, неодређеност термина, која се односи на постојање више могућих решења и на снажање у несигурним ситуацијама, сарадња, која се често спроводи у интердисциплинарним тимовима, приступ заснован на тражењу најбољег решења, емпатија, радозналост, холистички приступ, понављање (итерација), приступ ослобођен од предрасуда и осуђивања и стална отвореност за нова решења. Према Стенфордској школи дизајнерског мишљења, процес обухвата следећих осам способности:⁵

1. Способност управљања несигурношћу (енг. Navigate Ambiguity) – способност да се препозна и истраје у тренуцима несигурности, било да се они догоде у току пројекта, у току процеса или у нама самима;

2. Учење од других људи и других контекста (енг. Learn from Others (People and Contexts)) – обухвата препознавање и прихватање различитих тачки гледања, тестирања идеја и посматрање и учење из непознатих контекста;

3. Прављење синтезе информација (енг. Synthesize Information) – способност да се разумеју информације и да се у њима нађе могуће решење, као и способност да се синетише информација из више извора (квалитативни и квантитативни подаци);

4. Брзо експериментисање (енг. Experiment Rapidly) – способност да се брзо стварају идеје у различитим формама (усмене, писане или направљене);

5. Кретање кроз конкретно и апстрактно (енг. Move between Concrete and Abstract) – треба познавати добро и учеснике и сврху да би се појава сместила у шири концепт, укључује се апстракција да би се дефинисало значење, принципи и циљеви;

6. Израда продуката са одређеним циљем (енг. Build and Craft Intentionally) – стварати с намером да се реши конкретан проблем;

7. Комуницирање с намером (енг. Communicate Deliberately) – ова способност обухвата могућност да се обликују, ухвате приче, идеје, концепти и рефлексије и способност да се прилагодимо публици;

patterns, you decide on a plan of action, brainstorm design ideas, make a model or **prototype**, and then rework and tweak your invention until it does what is supposed to.

⁵ <https://dschool.stanford.edu/about>.

8. Дизајнирање сопственог дизајнерског процеса (енг. *Design our Design Work*) – метаспособност да се сам пројекат а не само производ препозна као нешто што се може дизајнирати.

ДИЗАЈНЕРСКО МИШЉЕЊЕ У ОБРАЗОВАЊУ⁶

Дизајнерско мишљење у образовању појавило се пре тридесетак година. Може да послужи као одличан алат за предавање и учење вештина потребних у 21. веку. Са размишљањем у науци га повезује могућност да се развијају и тестирају хипотезе. Користи се за решавање такозваних „злочестих” (енг. *wicked*) проблема, односно оних проблема, који нису јасно формулисани и који немају јединствено решење. Дизајнерско мишљење је повезано са „Аха” моментом, када су истовремено на делу конвергентно и дивергентно мишљење (Ineta, 2014: 63–65). Стенфордов „Едукаторов водич за дизајнерско мишљење” предлаже следеће принципе за примену дизајнерског мишљења у школи (*An Educator’s Guide to Design Thinking*, 9):

1. Фокусирати се на људске вредности, на корист коју нешто доноси конкретним корисницима (фокусирати се на то како развити емпатију у оквиру стандардног курикулума);
2. Развити склоност ка акцији (подстиче ученике да крену када се осећају „заглављено”, укључује све актере у процес, охрабрује ученичку иницијативу итд.);
3. Бити свестан процеса (сам процес долажења до решења је јаснији, охрабрује понављање процеса ако дође до неуспеха, охрабрује рефлексiju након што се процес заврши);
4. Култура прављења прототипа (свеже идеје спремне за спољну повратну информацију, више експериментисања са прописаним програмом, култура у којој се дозвољавају грешке, смањује страх од неуспеха);
5. Покажи, не говори (охрабрује показивање несавршеног продукта да би се добила повратна информација, охрабрује визуелно мишљење, ствара културу која негује причање прича);
6. Радикална сарадња (групе људи са различитим талентима, добар за различите стилове учења, укључује све чланове заједнице у пројекат).

⁶ Преглед литературе о дизајнерском мишљењу у образовању дат је у Panke, 2019.

Према Панке (Panke, 2019: 288–289), употреба метода дизајнерског мишљења у образовању има следеће предности:

1. Подстиче тактилно искуство – учесници учествују у процесу уз помоћ својих тела и руку, у сам процес су укључене метафоре, стварају се менталне слике физичких објеката;
2. Повећава емпатију – фокус је на стварном кориснику;
3. Смањује когнитивну пристрасност (енг. *cognitive bias*) – смањује пројектовање сопствених ставова на друге, ограничавање могућих опција и игнорисање података који нам стварају нелагодност, претпоставка да други цене исто што и ми, фокусирање на ефекат једног фактора у односу на друге;
4. Подстиче игралико учење (учење кроз игру, енг. *Playful learning*) – сигуран простор који подстиче истраживање и подржава продуктивни неуспех;
5. Побољшава процес рада и подиже мотивацију;
6. Негује интер/метадисциплинарну сарадњу;
7. Укључује продуктивни неуспех и побољшава отпорност ученика/студената – видети препреке као нове могућности, побољшава отпорност ученика, до решења се долази преко много покушаја и много грешака;
8. Доводи до изненађујућих решења;
9. Подстиче поуздање у сопствену креативност.

Према истом аутору (Panke, 2019: 296–299), употреба дизајнерског мишљења у образовању има и нека ограничења, као што су: недостатак вештина да се метод спроведе, недостатак поуздања у сопствену креативност, постављање површних приоритета, реализација „плитких” идеја, присуство анксиозности и фрустрација у процесу рада, превише поуздања у сопствену креативност, постојање конфликта у тиму, „спринт” уместо фокуса на дугорочном циљу, фокус је на стварању идеја, а не на њиховом оцењивању и тензија између садржаја курикулума и самог метода дизајнерског мишљења.

ФАЗЕ ДИЗАЈНЕРСКОГ МИШЉЕЊА

Фазе дизајнерског мишљења у процесу рада дизајнера јесу (Ambrose & Harris, 2010:12): (а) проналазак и дефиниција проблема; (б) истраживање и сакупљање података; (в) идеација (процес производње и стварања идеја); (г) стварање прототипа; (д) одабир решења; (ђ) примена решења, и (е) евалуација и давање повратне информације, односно учење из целог процеса. Рад са ученицима према принципима дизајнерског мишљења може се одвијати кроз следеће етапе (Fontichiaro, 2015: 9–29): (а) идентификовање изазова и прику-

пљање података; (б) тражење смисла и правилности у подацима; (в) тражење решења кроз „олују идеја” (више решења, одабрати једно); и (г) прављење прототипа, тестирање и ревизија. Бети Реј (Betty Ray) у тексту „Дизајнерско размишљање: Лекције за учионицу” (Ray, 2012), наводи следеће етапе примене дизајнерског мишљења у настави: (а) идентификација прилике; (б) дизајнерски процес (идеација / „олуја идеја”); (в) израда прототипа; (г) повратна информација; (д) измерити и проширити; (ђ) повратна информација. Према „Едукаторовом водичу за дизајнерско мишљење” (*An Educator’s Guideto Design Thinking*, дизајнерско мишљење се састоји из следећих фаза, које могу да се користе за прављење дизајнерског изазова: (а) осећати емпатију (*emphatise*) – планира се окружење са три до шест јунака и са бар четири потенцијална проблема; (б) развиј / дефиниши / генериши идеје како бисмо могли да помогнемо људима у датој ситуацији да им буде боље; (в) направи прототип и тестирај решење. Као што видимо, аутори нуде различита терминологска решења и различиту поделу фаза, а суштински, све поделе се свде на неколико основних фаза (прикупљање података, дефиниција проблема, идеација, прављење прототипа и његово тестирање), које се непрекидно понављају у току рада.

У фази *емпатије* посматра се корисник да бисмо дошли до његових стварних потреба, како оних видљивих, тако и оних невидљивих. Главне технике које се користе у овој фази јесу интервју, посматрање и уживљавање. Циљ је открити неслагање између онога што људи раде и што кажу да раде и то искористити као прилику за дизајн (*An Educator’s Guideto Design Thinking*, 6; Fontichiaro, 2015: 11–15).

У фази *дефиниције* треба сузити различите дефиниције и доћи до једне тачке гледишта. Да би се то постигло, потребно је сакупити све информације на једно место и потражити правилности међу њима (*An Educator’s Guideto Design Thinking*, 7). Треба одвојити довољно времена за ову фазу. Такође, треба ученицима обезбедити адекватан простор и материјал за рад (табле, свеске, столове, папириће за лепљење, фломастере итд.) (Fontichiaro, 2015: 16–20).

Фаза *идеације* јесте сам процес долажења до решења. У овој фази је све дозвољено, нема добрих и лоших решења. Простор у коме се ради треба да буде уређен тако да подстиче креативност ученика. Најчешће се у овој фази користи техника „олује идеја”. Само време брејнсторминга треба ограничити и треба одредити фазилијатора целог процеса (*An Educator’s Guide to Design Thinking*, 7). У овој фази треба поставити и три питања у форми *како бисмо могли*⁷, тако да се проблем сагледа из три различита угла (*From PhD to Innovator*, 8–10).

У фази израде прототипа прво се прави груба верзија решења. Потребно је тестирати главну, критичну особину, односно функционалност самога

⁷ О овом методу више на <https://www.designkit.org/methods/3>.

решења, а детаље треба оставити за касније. Прототип може бити било шта и може бити направљен од било ког материјала који нам је доступан. Може бити скица, модел, макета, цртеж, а може бити направљен од дрвета, од тканине, од лево коцкица, играчака, кухињског прибора, или, пак може бити направљен у неком компјутерском програму (*From PhD to Innovator*, 28–35; Fontichiaro, 2015: 25). Циљ прављења процеса јесте да се рано добије квалитативна и квантитативна повратна информација. Уколико уочимо грешку у прототипу, то може довести до раног побољшања коначног решења. Ово је новина коју дизајнерско мишљење уводи у традиционално образовање, тачније оно наглашава да је добро рано направити грешку и да на грешкама треба учити за разлику од традиционалног приступа где се грешке кажњавају. Ова фаза се стално понавља у току рада.

Фаза *тестирања* јесте исто фаза која се стално понавља. Битно је да се прототип тестира у реалним животним ситуацијама. Непрестано долази до смене прављења прототипа и тестирања, односно до побољшања решења и поновног тестирања, те је итерација саставни део дизајнерског мишљења (*From PhD to Innovator*, 36; *An Educator's Guide to Design Thinking*, 8).

Обрада романа *Робинзон Крусо* Данијела Дефоа уз примену технике дизајнерског мишљења

Дизајнерско размишљање у настави српског језика и књижевности можемо приказати на примеру романа „Робинзон Крусо” Данијела Дефоа⁸. Трудимо се да прођемо кроз четири фазе које дизајнерско размишљање подразумева: проналазак проблема, постављање право питања, развој решења и евалуација (процена). Обраду наставне јединице представимо у форми сценарија за час.

Предлог сценарија часа

Наставна јединица: *Домаћа лектура – Данијел Дефо: Робинзон Крусо*

Тип наставног часа: обрада (други час)

Циљеви часа:

1. Упознати ученике са садржином романа.

⁸ Дobar модел часа, на коме је нагласак на емпатији са Робинзоном Крусом, даје и Бојана Ракоњац у свом приручнику *Креативне идеје за наставу српског језика и књижевности* (Ракоњац, 2020: 23–27). Модел који нуди ауторка, такође, се заснива на изradi конкретних продукта, у овом случају мапе острва и склоништа.

2. Оспособити ученике за читање, доживљавање, разумевање, тумачење и вредновање књижевноуметничког дела.

3. Поступно и систематично оспособљавати ученике да препознају и решавају проблемску ситуацију коју у књижевном делу препознају.

4. Направити продукте након истраживачког рада.

Исходи часа:

По завршетку часа ученик ће бити у стању да:

1. преприча садржину романа;
2. има емпатију за Робинзона који се нашао сам на пустом острву;
3. препозна проблемске ситуације из романа;
4. нађе решење за проблем;
5. направи посуду за воду, да осмисли преноћиште и сплав.

Међупредметне корелације: Техника и технологија, Ликовна култура, Биологија.

Опште међупредметне компетенције: компетенција за целоживотно учење, вештина сарадње, вештина комуникације, решавање проблема, естетска компетенција.

Наставне методе: монолошка, дијалогска, анализа, решавање проблема.

Облици рада: индивидуални, фронтални, рад у групи.

Наставна средства: роман „Робинзон Крусо”, рачунар, пројектор, флипчарт папир, стикери, фломастери, табла, свеске ученика, јутјуб линк за филм „Робинзон Крусо”, материјал за израду посуде за воду, склоништа и сплава.

Активности наставника: Прати ученике, задаје задужења, припрема истраживачке задатке, дели у групе, слуша излагања, прати рад, помаже у формулацији и одабиру проблема, записује идеје у брејнмстормингу, води разговор, даје упутства за израду продуката, дели материјал за рад, прати рад ученика ван часа у време израде продуката, комуницира са њима путем платформи или у групи.

Активности ученика: Читају роман, раде индивидуално и у групи, раде истраживачке задатке, износе мишљења, анализирају, слушају саговорнике, деле се у групе, излиставају проблеме, бирају најзанимљивије, договарају се, дају решења и могућности за израду својих продуката, размишљају о могућностима како ће обавити свој задатак, раде са наставницима других предмета, праве скице, цртеже, макете, контактирају наставника све време рада и упознају га са напредовањем или потешкоћама у изради, доносе готов продукт.

Уводни део часа:

Прва фаза. На претходном часу смо ученике поделили у четири радне групе. Једну групу упутили смо да аналитички чита роман у чему су им помогли истраживачки задаци, друга група имала је могућност да погледа филм и да прикаже која је разлика између филма и књиге, трећа група имала је да прочита неколико извора са интернета о роману и о главном јунаку, а четврта је имала за циљ да погледа неку модерну емисију о преживљавању у тешким природним условима и да о томе напише приказ, упоређујући са романом. Следи извештавање представника групе које траје 10 минута. Остали прате. Тек тада можемо ученике да „изместимо” из њиховог реалног окружења, како би ушли у емпатију и покушали да разумеју стање и ситуацију у којој се нашао бродоломник Робинзон.

Главни део часа:

Друга фаза. Након слушања, ученици се уживљавају у лик Робинзона. С обзиром на то да највише размишљамо о ономе што нас ограничава, а најмање о томе које су нам могућности, ученици желе да разбију те баријере и да се потруде да се одвоје од својих геџета и буду Робинзон. Имају емпатију и причају о томе шта су реално његови проблеми са којима се он суочава. Замишљамо живот Робинзона Крусоеа на пустом острву, упоређујемо са оним што смо у међувремену истраживали. Тада ученике делимо у три групе. Дајемо задатак: Излистајте све потешкоће на које наилази Робинзон приликом израде свог станишта. Свака група излистава потешкоће које сматра да су задесиле Робинзона. По завршетку рада, свака група извештава. Потом бирамо три потешкоће које ћемо даље тумачити и решавати. Ученици су одабрали да то буду: посуда за воду, прво склониште и сплав за пренос ствари са брода на копно. Овај део часа траје 15 минута. Трећа фаза почиње брејнмстормингом (олуја идеја) где ученици износе своје мишљење како можемо помоћи Робинзону.

Завршни део часа:

Следи најавна истраживачког рада који подразумева да ученици раде у три групе на тражењу решења. Свака група истраживаће свој задатак. У току рада ученици користе технику из дизајнерског мишљења која се зове *Зид идеја* (*the affinity wall*) (Fontichiaro, 2015: 16–20). На столу се налазе хамер папир, лепљиви папирићи и маркери. Ученици прво своје идеје пишу на папирићима, а потом их групишу тако да добију прецизан план рада. У овој фази је обавезно међупредметно повезивање, јер ће ученици бити упућени на наставнике Ликовне културе и Технике и технологије како би, у договору са њима, истражили од којих материјала, на који начин, којим техникама се могу израдити посуде за воду, склониште и сплав. Они то скицирају, израђују цртеже, потом прикупљају потребан материјал и крећу да праве макете. Тада добијамо продукте оваквог начина рада и улазимо у четврту фазу. Продукти рада биће приказани када буду урађени. За то ће ученицима требати две недеље.

Четврта фаза је евалуација, врло битан сегмент, јер у процени сазнајемо од ученика шта су потешкоће са којима су се сусрели, а шта је било олакшавајуће. Кроз ту фазу они и процењују, али, још битније, и самопроцењују, тј. увиђају своје способности, склоности, али и недостатке, спознају себе у извесној мери. Бивајући Робинзон, они унапређују себе, симулирају ситуацију у којој могу да себе одмере и виде на шта су спремни, шта могу, а шта не. Ово је одлична припрема за животне изазове.

Начин провере остварености исхода:

Процењује се на основу успешности урађених истраживачких задатака и задатака на часу и на основу продуката групног рада.

Самопроцена рада наставника:

Да ли су сви постављени исходи остварени?

Да ли су планиране активности адекватне?

Да ли је нешто било непотребно или превише?

Самопроцена рада ученика:

Колико сам сарађивао/-ла са свима у групи?

Да ли умем да самостално направим продукт који је наша група добила за задатак?

Дискусија

Дизајнерско мишљење у настави српског језика представља иновацију, и, као и сваком новом решењу, потребно јој је критички прићи. Недовољна упознатост наставника српског језика и књижевности и непостојање могућности за стручно усавршавање у овој области у нашој земљи, навела нас је на то да сам процес сведемо на четири фазе, које су већ присутне у нашој наставној пракси. Пошто дизајнерско мишљење на извешан начин представља радикалан прекид са традиционалном методологијом, ученици у нашим школама нису навикнути на овај начин рада и не показују самосталност у раду, те је, сходно овоме, и сам приступ требало модификовати да буде применљив у ученици српског језика у постојећим околностима.

Помажући јунаку романа Робинзону да преживи на пустом острву ученици се, саосећајући са самим ликом, уче томе како да унесу структуру у неизвесну будућност. Сам дизајнерски приступ, који је снажно оријентисан ка решењу проблема, ученицима помаже да се фокусирају на тражење решења. Док траже решење за Робинзонове проблеме, деца се уче емпатији и уче да раде у тиму.

Корист за ђаке од оваквих активности је вишеструка и драгоценна. У припреми, раду и реализацији учествују сви ученици, развија се свест код ученика о значају књиге, негује се љубав према читању и учењу, вежба се дечја моторика, ђаци се уче организацијским вештинама и предузетништву, развијају критичко мишљење, развијају говор, вежбају јавни наступ, развијају способност сарадње са другима, а то чине учећи кроз игру. Кроз пројектни рад ученици развијају међупредметне компетенције и корелације. Такође, један од најважнијих сегмената оваквог рада су продукти. Ови продукти могу бити изложени у различитим форматима: сајт школе, школски часопис, фејсбук страница школе, фестивали науке и дечјег стваралаштва или друге сличне манифестације или пригодне свечаности. И у тим оквирима ученици могу имати учешће у организацијском смислу, што је опет својеврсни облик предузетништва. Евалуације часа су управо то и показале, а код ученика су се јавиле и нове идеје које се могу реализовати, па је то увод у нове пројектне активности. То све указује на одличну мотивацију ученика за рад и истраживање, као и на примену наученог и повезивање градива.

С друге стране, овај приступ показује и извесне недостатке. Уколико се само усредсредимо на овакав начин анализе и рада, може се десити да не буде довољно обухваћено усвајање обавезних и планираних исхода за одређени разред. Овакве пројектне активности морају бити веома добро испланиране, морају се прецизно знати активности наставника и активности ученика, јер ће се тако избећи да се неки ученици сувише наметну, док би други били запостављени или да већину задатака раде исти ученици. Такође, морају се знати планирани временски оквири, поготову када је реч о макроплану, како би се активности уклопиле у годишњи план рада.

ЗАКЉУЧАК

У раду смо се бавили могућношћу да се дизајнерско мишљење уведе у наставу српског језика и књижевности. Дизајнерско мишљење јесте концепт који подразумева креативно долажење до решења које би помогло људима у реалним животним ситуацијама. Своју примену има и у образовању, где служи да децу научи важним вештинама потребним за функционисање у 21. веку. Роман Данијела Дефоа *Робинзон Крусо* показао се посебно погодним за увођење ове иновације, јер ставља ученике у ситуацију да управљају несигурношћу (преживљавање на пустом острву без основних средстава за живот). Такође, ученици помажући Робинзону развијају емпатију, уче се организационим вештинама.

Уз примену дизајнерског мишљења лакше се постиже и међупредметна корелација, а ученици могу видети и конкретне продукте свог рада. Ови продукти се даље могу користити у промотивне сврхе. Ипак, иако дизајнерско мишљење пружа извесне предности у настави српског језика и књижевности, треба истаћи и његове недостатке који углавном произлазе из тога да ни наставници ни ученици нису навикнути на овај начин рада, те га је потребно модификовати тако да буде прилагођен потребама ученика у самоме одељењу.

Литература

- Ambrose, G. & Harris, P. (2010). *Basic Design of Design Thinking*. Lausanne: AVA Publishing. An Educator's Guide to Design Thinking. Retrieved May 8, 2021 from the World Wide Web <https://www.edelements.com/hubfs/Leadership%20Development%20Pillar/The%20Educator%27s%20Guide%20to%20design%20Thinking%20by%20the%20D.%20School%20Standford.pdf>.
- Design Thinking for Educators*. New York City: Riverdale Country School & IDEO. Retrieved May 8, 2021 from the World Wide Web <https://www.ideo.com/post/designthinking-for-educators>.
- Fontichiaro, K. (2015). *Design Thinking*. Ann Arbor: Cherry Lake Publishing.
- From PhD to Innovator (Participant Handout) (2020). *Falling Walls Foundation: Young Entrepreneurs in Science* (neobjavljeni material za učesnike radionice).
- Ineta, L. (2014). Design Thinking in Pedagogy. *Journal of Education. Culture and Society*, 2, 63–74.
- Panke, S. (2019). Design Thinking in Education: Perspectives, Opportunities and Challenges. *Open Education Studies*, 1, 281–306.

Павловић Јовановић, Ј., Милчић Ђошић, Д.: *Организовање часа српског језика...*
„Наука, настава, учење у измењеном друштвеном контексту” • стр. 401–414

Ray, B. (2012). *Design Thinking: Lessons for the Classroom*. Retrieved May 8, 2021 from the World Wide Web <https://www.edutopia.org/blog/design-thinking-betty-ray>.

Ракоњац, Б. (2020). *Креативне идеје за наставу српског језика и књижевности: Приручник за наставнике*. Београд: Креативни центар.

Simon, H. (1996). *The Sciences of the Artificial*. Third Edition. Cambridge – London: The MIT Press.

Електронски извори

IDEO Design Kit. Retrieved May 8, 2021 from the World Wide Web <https://www.designkit.org/methods?fbclid=IwAR01MoJhcPrOtRk8Y6wVY20pm7qBkz5HQBsAteFh3XQn0unWV5zH2SC5DY>.

8 *Core Abilities*. Retrieved May 8, 2021 from the World Wide Web <https://dschool.stanford.edu/about>.

Jelena M. Pavlović Jovanović

University of Kragujevac, Faculty of Philology and Arts
Center for the Study of Language and Literature

Danijela M. Milčić Đošić

Primary School „Vuk Karadžić”, Žitkovac, Aleksinac

**ORGANIZING A SERBIAN LANGUAGE CLASSROOM
BY EMPLOYING THE PRINCIPLES OF DESIGN THINKING:
TEACHING AND INTERPERETING THE NOVEL *ROBINSON CRUSOE***

Summary

Design thinking, a concept primarily developed within the sphere of design and architecture, represents a specific way of organizing project-based learning. It differentiates itself from the traditional learning in the following: the students are directly involved with defining the core problems, the focus is on the process of creating and testing new ideas, and the role of evaluation is more significant than in classical learning system. The aim of this paper is to present a possible way of organizing a fifth grade Serbian language lesson focusing on the novel *Robinson Crusoe* by Daniel Defoe, using the principles of design thinking. The students have the assignment to choose one problem that Crusoe has by employing the *How would I* question technique. The students choose a problem and develop a solution in correlation with their IT and Arts and Crafts classes.

Keywords: *Serbian language, design thinking.*