

TANÁRI SEGÉDLET

ÉRVELÉSES FELADAT 1 FŐS

ELŐKÉSZÜLETEK



1. Tábla/okostábla tetejére kell 4 célhelyet rajzolni, majd a tanár véletlenszerűen kiválaszt 4 céllapot és felírja a táblára vagy az okostáblánál felírja/beúsztatja azokat, eszközhasználati szándéktól függően.

KEZDŐÉRTÉKEK

2. A feladat elvégezhetőségének érdekében több javasolt kezdőérték-beállítást mutatunk be az alábbiakban, az azonos színű értékek tartoznak egy beállítási lehetőséghez.

TERÜLET	MEGFELELŐ MENNYISÉGŰ /MINŐSÉGŰ ÉLELEMHEZ NEM JUTÓK ARÁNYA	MEGFELELŐ MENNYISÉGŰ / MINŐSÉGŰ VÍZHEZ NEM JUTÓK ARÁNYA	ENERGIAFORRÁS (HIGH-CARBON ARÁNYA)	INFRASTUKTÚRA
(1)	0%/10%/5%	5%/5%/0%	75%/70%/70%	OA, ORE
(2)	5%/15%/5%	10%/5%/5%	50%/45%/60%	
(3)	0%/0%/5%	5%/0%/0%	65%/60%/50%	OA, ORE
(4)	20%/40%/20%	25%/30%/10%	80%/85%/80%	OA/ORE
(5)	5%/10%/15%	5%/0%/10%	90%/60%/70%	
(6)	10%/5%/0%	10%/0%/10%	75%/60%/70%	OA
(7)	5%/5%/0%	10%/15%/0%	70%/50%/70%	

LEHETSÉGES AKTUÁLIS GAZDASÁGI SZITUÁCIÓK, MELYBŐL A TANÁR EGYET VÁLASZT ÉS FELÍR A TÁBLÁRA:

- 7 GE
- 12 GE
- 20 GE
- 32 GE
- 40 GE
- 45 GE

EZEN OKTATÁSI VERZIÓBAN A TESTÜLET 3 KÖRÖNKÉNT KAP KÖLTSÉGVETÉSI ÖSSZEGET, HOZZÁJÁRULÁST, MELY : 45 GE (15 GE/KÖR ÉRTÉKKEL ÉRTENDŐ)

A játékban járatosabb tanár önállóan is összeállíthat kiinduló értékeket.



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**

2. Kezdőértékek felírása a táblára.

3. Osszunk ki a diákoknak a 0-ás/1-es pakliból 2 lapot/fő



← 0-ás lapok

1-es lapok →



3.a. verzió: 1 db a 0-ás és 1 db az 1-es pakliból.

3.b. verzió: véletlenszerűen 2db 0/1-es az összekevert két pakliból.

4. INSTRUKCIÓ A TANÁROKNAK

A kiinduló értékek által leírt világhelyzet esetén, válasszák ki, melyik lapjuk segítheti a legjobban a Világot a gondok megszüntetésében, elkerülésében és a Világ céljainak elérésének vonatkozásában. Ennél a pontnál fontos felhívni a gyerekek figyelmét arra, hogy itt racionális döntéseket kell hozni, nem az a cél, hogy mindenki a maga kártyájának kijátszására próbálja manipulálni a döntéshozást, mert a cél az, hogy közös döntésekkel a lehető legjobb döntés legyen meghozva. Továbbá érdemes azt is hangsúlyozni, hogy bölcs, példaértékű és talán mondhatjuk menő, ha valaki be tudja látni azt, hogy ha a saját javaslata nem a legjobb választható opció.

A legjobb lap kiválasztásához segédkérdések alább olvashatóak, ezeket vagy lapon kiosztani vagy - olyan helyen, ahol (több) vetítő is rendelkezésre áll, ott - kivetíteni (is) érdemes lehet.

• Mely T-en hat?
• Milyen hatása van?
• Mennyibe kerül?
• Mekkora eséllyel valósulhat meg (kockadobás valószínűségszámítás)?
• Szolgál-e célt a javaslatod?
• Mely célokat szolgálja a javaslatod?
• Mennyi cél megvalósulásához járul hozzá?
• Mennyi gondjelölő eltávolítását eredményezheti?
• Mennyi gondjelölő elkerülését segítheti elő?
• Az aktuális gazdasági helyzet alapján teljesíthető-e a lap költségi feltétele?
• Van-e további feltétele a javaslat megvalósulásának, ha igen, mik azok?



EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS

5.A tanár ezután felszólít minden egyes gyereket, hogy mondják el mit választottak, kérdezze végig a kérdéseket, vagy kérdések nélkül a felszólított gyerek hozza fel a kérdéseket, amik alapján döntött. (Alapvetően az első verzió javasolt, de van ahol a második verzió lehet a megfelelő, a feladatot végző csoporttól/osztálytól függően.)

ÉRVELÉSES FELADAT 2 FŐS

Az 5. pontig azonos az 1 fős verzióval, ennél a feladatnál azonban nem szükséges minden diákot felszólítani, az egy fős feladat ismétléseképpen 2-3 diákot felszólíthat a tanár, majd folytatódik a feladat:

+6. Párba rendezi a tanár a diákokat (pl. kalapból húzással, a változatosság érdekében, illetve például, ha a gyerekek érzékelhetően nem kedvelik padtársukat, akkor ez is segítheti az órai aktivitásukat - annak visszatérését vagy megjelenését -, valamint a változatoság páros munkában alapvetően is plusz motivációval szolgálhat.)

+7. A 4. pontban leírtak szerint a párjukkal vitassák meg a már kiválasztott egyéni választásaik közül, melyik lehet jobban a Világ hasznára. A 4. pont segítő kérdéseit osszák fel a párok tagjai egymás közt, hogy kérdésenként felváltva vagy más egyéni választott módszerrel dolgozzák fel azokat.

+8. Ezek után a tanár felszólítja az összes párt azért, hogy mondják el mit választottak, kérdezze végig a kérdéseket vagy tanári kérdések nélkül a gyerekek hozzák fel a kérdéseket, amik alapján döntöttek. (Alapvetően az első verzió javasolt, de van ahol a második verzió lehet a megfelelő, a feladatot végző csoporttól/osztálytól függően.)

ÉRVELÉSES FELADAT 3 FŐS

Azonos a 2 fős verzióval, csak a párok helyett három fős csoportokba rendezi a tanár a diákokat, és minden résznél, ahol a párosra történik utalás ott a 3 főt kell érteni.

ÉRVELÉSES FELADAT 4-7 FŐS

Ez a feladat akkor javasolt, amikor az előző feladatokkal már megfelelően begyakorolták a gyerekek az érvelési feladatot.

A tanár az 1-es pontnak megfelelően 4 új céllapot húz fel és rajzol a táblára, majd véletlenszerűen 4-7 fős csapatokba osztja a diákokat, ezután a táblára egy új kezdőértékes táblázatot rajzol fel/vetít új értékekkel. Minden csoport minden tagjának véletlenszerűen ki kell osztani akciólapokat a 3.a. vagy a 3.b. pontok egyikének megfelelően. A csoportok párhuzamosan végezzék a feladatok elvégzését.



A tanár előre jelzi, hogy a diákok döntése után véletlenszerűen kihúzza az 1-es és a 2-es katasztrófalapokból 1-1 lapot, tehát kalkuláljanak az újabb gondok lekerülésének esélyével is.

A gyerekeknek a náluk lévő lapok közül kell egyet javasolni a 4. pont szempontjai alapján, majd a csoport szavazással dönt arról, hogy melyik három lap kerüljön kijátszásra.

Szavazni mindig a kevesebb kártyát tartalmazó opcióról kell, ez azt jelenti, hogy amennyiben pl. 4 lap kerülhet megvalósításra és 2 nem, akkor azokra kell szavaznia a játékosoknak, amelyeknek megvalósítását nem szeretnék támogatni. Amennyiben a megvalósítható lapok száma kisebb mint a meg nem valósíthatóaké, akkor azokra kell szavaznia a játékosoknak, amelyeknek megvalósítását támogatni szeretnék. Abban az esetben, ha a megvalósítható lapok száma egyenlő a meg nem valósítható lapok számával, akkor a megvalósítani szándékozott lapokra kell szavazni.

Szavazni nyíltan kézfeltartással lehet. Ehhez először a legfiatalabb játékost kell kiválasztani (továbbiakban: LJ). Minden javasolt lapot, melyre szavazni kell külön megemlíti az LJ és felszólítja a szavazásra! LJ a szavazások eredményeit minden lap vonatkozásában külön jegyzi magának. Döntetlen esetén LJ dönthet egyedül. A szavazás végén kihirdeti az eredményt.

Miután minden csoport meghozta a döntést, akkor a tanár kihúzza a katasztrófalapokat, felolvassa őket és azok hatásainak megfelelően módosítja a táblán lévő értékeket.

Ezek után a tanár felszólítja egy diákot minden csoportból és megkérdezi, hogy mely lapokat játszották ki, sikerült-e elkerülniük újabb gond felhelyezését és sikerült-e valamely cél teljesülését elősegíteni.



■ A projekt az Európai Szolidaritási Testület finanszírozása által valósult meg.

■ A dokumentumban foglaltak csak a szerzők véleményét tükrözik, az Európai Bizottság nem felelős az ott szereplő információk semminemű felhasználásáért.

LAST STEP - Az utolsó lépés © 2020-2021 és részegysége vagy, annak megvalósítása során alkotott egyéb tartalom, mely itt látható és nem másnak tulajdonított/tulajdonítható tartalom megosztása, mely a 'Társasjáték fejlesztés'- 2020-1-HU01-ESC31-078416 projekt keretében jött létre a CC BY-NC 4.0.

licenz alatt engedélyezett. A licenz egy példányának megtekintéséhez, látogass a következő linkre: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**