

A Szilíciumvölgy

Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák

8. évfolyam

Programcsomag:
Polgár a demokráciában

A modul szerzője: Bányai László

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	14-15 évesek
Ajánlott időkeret	3 × 45 perc
A modul közvetlen célja	A személyi számítógép és a Szilíciumvölgy történetéhez kapcsolódó játék keretében fejleszteni a tanulói vállalkozói készségeit, stratégiai gondolkodását, és az alkura való készségét.
A modul témái, tartalma	Témák: Társadalom – gazdaság, intézmények; konfliktus – verseny; életmód – életminőség, tudomány, játék; globalizáció – világgazdaság Tartalom: A kaliforniai Szilíciumvölgy kialakulás és termékei. Az innováció fogalma. A számítógép fejlődéstörténetének szakaszai. Építsünk számítógépet! – szimulációs vállalkozó játék. A vállalkozás hozama. Technopoliszok kialakulása a világban.
Megelőző tapasztalat	Informatikai alapismeretek
Ajánlott továbbhaladási irány	Tudásközpontok kialakulása a világban
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Önszabályozás: kitartás, felelősségvállalás, nyitottság A szociális kompetenciákhoz szükséges kognitív készségek: problémaazonosítás, problémamegoldás, kreativitás Társas kompetenciák: kommunikációs készségek, együttműködés
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Ember a természetben, Informatika Tantárgyakhoz: fizika, informatika Modulokhoz: Az információs társadalom (szka210_49); A pénzvilág templomai (szka210_30))
Támogató rendszer	<i>Számító emberek</i> (Pirates of Silicon Valley) amerikai filmdráma, 1999, r.: Martyn Burke

Módszertani ajánlás

Annak érdekében, hogy a modul középpontjában álló vállalkozási játék íve ne törjön meg, az a legszerencsésebb, ha a 3×45 percet egyszerre tudjuk felhasználni. Ha meg kell bontani ezt az időt, akkor az 1 + 2 tanórás bontásnál sem sérül még a foglalkozás lényege.

A játékhoz viszonylag nagy térre van szükség, hiszen a cél az, hogy minél több interakció jöjjön létre a tanulók között, s ezek eredményeként jó „szerződéseket” tudjanak kötni egymással. Ezért a legjobb a tanulói asztalokat a falak mellé tudjuk rendezni, úgy, hogy csoportmunka esetén azért a diákok le tudjanak ülni melléjük.

A modul mellékletei

Tanári segédletek

P1 – Kivetíthető térkép a kaliforniai Szilíciumvölgy területéről

P2 – Javasolt kérdések a *Számító emberek* c. filmhez kapcsolódóan

P3 – Részletek Steve Ballmernek, a Microsoft vezérigazgatójának „Innováció vagy stagnálás: válaszúton a technológiai iparág” c. előadásából (2003)

P4 – Kivetíthető képek különböző korokból származó számítógépekről

P5 – Szerződési minták a vállalkozói játékhoz

P6 – Kivetíthető segédlet az eredmények számba vételéhez

Tanulói segédletek

D1 – A számítógépek generációi (négy részből álló ismeretterjesztő szöveg)

A lapot annyi példányban kell lemásolni, ahány csoport alakult, és a felhasználás előtt részekre kell vágni.

D2 – Építsünk számítógépet! (játékleírás)

A lapot minden tanuló számára sokszorosítani kell.

D3 – Építsünk számítógépet! (szerződéstípusok)

Nem lehet pontosan tudni előre, hogy melyik típusból hány példányra lesz szükség. Ez attól függ, hogy milyen megoldásokat választanak majd a tanulók. Ezért mindegyikből elég sokat érdemes előkészíteni.

D4 – Építsünk számítógépet! (fejlesztői kártyák)

Minden kártyatípusból négy darab található a mellékletben. Ezeket kell szétvágni, és összekeverni, mielőtt húznak belőlük a tanulók.

D5 – Mi köze van Cambridge-nek a Szilíciumvölgyhöz? (öt részből álló cikk)

Minden tanuló számára le kell másolni.