

80 nap alatt a Föld körül
Interkulturális társasjáték

Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák

9. 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	Az interkulturális attitűd erősítése a gyerekekben
A modul témái, tartalma	Témái: Kapcsolatok – együttműködés, kommunikáció; demokrácia – szabályalkotás; kultúrák – interkulturalitás; életmód – játék; globalizáció – internet Tartalom: A gyerekek csoportokban dolgozva létrehoznak egy társasjátékot, a kvízkérdések anyagának összegyűjtéséhez az internet felhasználásával.
Megelőző tapasztalat	Európa országai
Ajánlott továbbhaladási irány	Az elkészült társasjáték megismertetése az iskolatársakkal
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Önszabályozás: nyitottság A szociális kompetenciákhoz tartozó kognitív készségek: információkezelés, szabályalkotás, szabálykövetés Társas kompetenciák: kommunikációs készségek, együttműködés
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Földünk és környezetünk (tájékozódási képesség a földrajzi térben, csoportos munkavégzés módszereinek elsajátítása, válogatás képessége információs anyagokban); Életvitel és gyakorlati ismeretek (konstruálás); Informatika (informatikai eszközök használata) Tantárgyakhoz: földrajz; számítástechnika Modulokhoz: Az euróval versenyben
Támogató rendszer	http://kvizpart.hu/index.kviz?temalist=5

Módszertani ajánlás

A modul lényege egy hagyományos táblás társasjáték közös elkészítése interkulturális tartalommal. Az elkészítendő táblán Európa országai, városai láthatóak, amelyeken keresztül, választható útvonalon lehet bejárni országokat, városokat. A játékhoz kártyákon feladatok tartoznak, ezeket természetesen a tanulók készítik, az internetet vagy egyéb forrást felhasználva.

A játékkártyákon az adott hely híres személyei, történelme, épületei, ünnepei, rendezvényei, társadalmi berendezkedése, művészete stb. témakörökből származhatnak kérdések, amelyekhez az elvárt válaszok is elkészülnek.

A válaszadás helyessége, illetve helytelensége következtében számos tréfás feladat adódik, ami segítheti, vagy hátráltathatja az „utazót”.

A játék – megfelelő feltételek esetén – számítógépes program segítségével is megvalósítható. Ilyenkor a számítógép mozgatja a szereplőket, osztja a kártyákat és feladatokat.

Jó motivációt jelenthet az osztály tanulóinak, ha a játékot szélesebb körben is bemutathatják, és játékmesterekként megrendezhetik ezt iskolatársaik számára.

A társasjáték esetleg felkerülhet az iskolai honlap e célból létrehozott felületére. E cél érdekében érdemes eleve kikérni a számítástechnika tanár és/vagy az iskolai rendszergazda (honlapszerkesztő) véleményét, illetve már az indulásnál együttműködő partnerként megnyerni őt.

A modul mellékletei

Tanári segédletek

P1 – Mintakártyák

P2 – Útilapu (kitöltési minta)

P3 – Szempontok a záró beszélgetéshez

Tanulói segédletek

D1 – Játékszabály

Valamennyi csoportnak 1 példány.

D2 – Útilapu (pontgyűjtő táblázat)

Valamennyi csoportnak 1 példány.