



ΑCT-Παιχνίδι

Ο Ενεργός-Πολίτης-Ομαδικό-Παιχνίδι

Εγχειρίδιο για εκπαιδευτικούς

Συγγραφείς

Σουζάνε Λίντε & Κλάους Λίντε-Λάιμερ, Εστίαση στην ταυτότητα

Διάταξη

Παντελής Μπαλαούρας, GUnet, Klaus Linde-Leimer, Blickpunkt Identität

Μετάφραση

Βασίλειος Χαρτζουλάκης



Erasmus+

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της έκδοσης δεν αποτελεί έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Δήλωση για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας:



Αυτό το έργο αδειοδοτείται βάσει διεθνούς άδειας Creative Commons Αναφορά Δημιουργού-Μη Εμπορική Χρήση-Παρόμοια Διανομή 4.0. Είστε ελεύθεροι να:

- μοιραστείτε — αντιγράψτε και αναδιανείμετε το υλικό σε οποιοδήποτε μέσο ή μορφή
- προσαρμόσετε— αναμείξετε, τροποποιήσετε και αξιοποιήστε το υλικό

υπό τους ακόλουθους όρους:

- Αναφορά— Πρέπει να αναφέρετε την πηγή, να παράσχετε έναν σύνδεσμο προς την άδεια χρήσης και να υποδείξετε εάν έγιναν αλλαγές. Μπορείτε να το κάνετε με οποιονδήποτε εύλογο τρόπο, αλλά όχι με οποιονδήποτε τρόπο που υποδηλώνει ότι ο δικαιοπάροχος υποστηρίζει εσάς ή τη χρήση σας.
- Μη εμπορική δραστηριότητα — Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το υλικό για εμπορικούς σκοπούς.
- Κοινοποίηση παρόμοια — Εάν αναμείξετε, μετασχηματίσετε ή αναπτύξετε το υλικό, πρέπει να διανείμετε τις συνεισφορές σας με την ίδια άδεια με την αρχική.

Περιεχόμενο

Σχετικά με το παιχνίδι ACT	1
Γενικές πληροφορίες	2
Ετοιμασία:.....	3
Πώς να παρουσιάσετε το παιχνίδι στην τάξη	5
Έτσι λειτουργεί:	5
Επίπεδο 1 – Αναπτύξτε την ιστορία.....	7
Εναλλακτική λύση για τους μικρότερους μαθητές	9
Επίπεδο 2 - Αποκτήστε τα είδωλά σας.....	10
Επίπεδο 3 – ACT!.....	12
Δράση 1 – ΣΕΒΑΣΜΟΣ Αναγνωρίστε τις διαφορετικές ανάγκες	14
Δράση 2 – ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΤΕ Περισσότερες πληροφορίες	14
Δράση 3 – ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑ Καθορισμός στρατηγικών	15
Δράση 4 – DECIDE Βρείτε την καλύτερη δυνατή στρατηγική	16
Δράση 5 – ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ Επικοινωνήστε μαζί μας!.....	16
Επίπεδο 4 - Αξιολόγηση	17
ACT - Αντιγραφή προτύπων.....	20
Κανόνες συνεργασίας	20
Αρχικές καταστάσεις.....	21
Επικοινωνία σε τέσσερα βήματα	23



Σχετικά με το παιχνίδι ACT

Το ACT Game είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος Heart.

Αυτό το παιχνίδι δεν έχει μόνο ως στόχο να ενθαρρύνει τους νέους να συμμετάσχουν στην κοινωνία με τις ιδέες τους, αλλά και να τους δώσει τα απαραίτητα εργαλεία για να το κάνουν.

Με παιγνιώδη τρόπο, αντιμετωπίζουν φλέγοντα κοινωνικοπολιτικά ζητήματα και αποκτούν δεξιότητες που χρειάζονται για να ΕΝΕΡΓΟΥΝ (ACT) ως υπεύθυνοι πολίτες:

- *Ενσυναίσθηση, αναγνώριση αναγκών*
- *Δεκτικότητα, για να μπορέσετε να εξερευνήσετε νέα μονοπάτια*
- *Ηγεσία, για να καθοδηγείτε τους άλλους χωρίς να τους εξουσιάζετε*
- *Σύνεση και ευθύνη για τη λήψη θαρραλέων αποφάσεων.*
- *Η ικανότητα να σχετίζεστε με άλλους που δεν έχουν την ίδια γνώμη με εσάς*
- *Δεξιότητες επικοινωνίας για να έρθετε πραγματικά σε επαφή με άλλους.*

Παρόλο που είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι, μια ομάδα θα κερδίσει στο τέλος για να παρακινήσει τους μαθητές να συμμετάσχουν και να συνεισφέρουν ότι καλύτερό μπορούν.

Πριν ξεκινήσετε, μπορείτε να σκεφτείτε και να αποφασίσετε με την τάξη τι θα μπορούσαν να κερδίσουν οι νικητές. Ο στόχος είναι να γίνει το παιχνίδι μια νέα συναρπαστική εμπειρία για όλους και με αυτή την έννοια κάθε μαθητής που συμμετέχει θα είναι νικητής!

Σας ευχόμαστε καλή επιτυχία και πολύτιμες στιγμές με την τάξη σας!



Στον **Οδηγό Ενότητας για την εφαρμογή του υλικού στο σχολείο**, Ενότητα 3, θα βρείτε πολλές περισσότερες ιδέες και ευκαιρίες για το πώς να χρησιμοποιήσετε τμήματα του ACT-Game στα μαθήματα ή τα εργαστήριά σας.

Γενικές πληροφορίες

- Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες των πέντε. Οι ομάδες παίζουν αυτόνομα.
- Πρέπει να εκτυπώσετε τα υλικά του παιχνιδιού.
- Για ορισμένες εργασίες οι μαθητές θα χρειαστούν ένα smartphone.
- Το παιχνίδι παίζεται σε τέσσερα επίπεδα. Κάθε επίπεδο είναι διαφορετικό.

Διάρκεια των επιμέρους επιπέδων

Επίπεδο	Δραστηριότητα	Ρύθμιση	Διάρκεια (σε λεπτά)
1	Εξέλιξη της αρχικής κατάστασης	Ομάδα	10
	Αξιολόγηση των αρχικών καταστάσεων	Ομάδα, Τάξη	20
2	Επίκληση των ειδώλων (avatar)	Ομάδα	10
3	Σέβομαι	Ομάδα	15
	Εξερευνώ	Ομάδα	15
	Ιεραρχώ προτεραιότητες	Ομάδα	15
	Αποφασίζω	Ομάδα	15
	Έρχομαι σε επαφή	Ομάδα	15
4	Αξιολογώ	Ομάδα, Τάξη	30

Τα επίπεδα 1 και 2 μπορούν να παιχτούν σε ένα σχολικό μάθημα.

Το επίπεδο 3 θα πρέπει να παίζεται μονοκόμματα, αν είναι δυνατόν, έτσι ώστε οι παίκτες να μπορούν να μουν στη σωστή διάθεση και να μην αποκοπούν από τη ροή του παιχνιδιού σε πρώιμο στάδιο. Θα ήταν καλό να έχουμε ένα διπλό μάθημα διαθέσιμο για αυτό.

Στη συνέχεια, η αξιολόγηση μπορεί να γίνει αμέσως μετά το παιχνίδι. Εάν το παιχνίδι δεν μπορεί να παιχτεί μονοκόμματα, είναι σημαντικό οι ομάδες να διατηρήσουν τις κάρτες Game Boards και Superhero για περαιτέρω παιχνίδι ή να τις συλλέξετε για να είστε σίγουροι ότι δεν θα χαθούν ή μπερδευτούν. Υπενθυμίστε στην τάξη τους στόχους του παιχνιδιού και τους κανόνες στην αρχή.

Επίπεδο 1





Στο επίπεδο 1, κάθε ομάδα αναπτύσσει μια συναρπαστική κατάσταση εκκίνησης (ένα πρόβλημα που πρέπει να λυθεί) με τη βοήθεια τεσσάρων καρτών. Στη συνέχεια, οι ομάδες παρουσιάζουν την ιστορία τους στην τάξη και λαμβάνουν πόντους για αυτήν.

Επίπεδο 2

Για να λύσουν το πρόβλημα της αρχικής τους κατάστασης, οι ομάδες χρειάζονται τη βοήθεια των avatars. Πρέπει να ταιριάζουν σωστά με τις κάρτες κατάστασης με τη βασική ανάγκη στην οποία ανήκει. Ο κωδικός QR σε κάθε κάρτα οδηγεί στη λύση.

Επίπεδο 3

Κάθε μέλος της ομάδας έχει γίνει ειδικός σε μια συγκεκριμένη βασική ανάγκη μέσω της κάρτας υπερδύναμης που έλαβε στο επίπεδο 2. Αυτό το μέλος της ομάδας αναλαμβάνει την ηγεσία στη σχετική δραστηριότητα, έτσι ώστε όλοι μαζί να μπορούν να βρουν μια καλή λύση στο πρόβλημα στην αρχική τους κατάσταση.

Επίπεδο 4

Οι μεμονωμένες ομάδες παρουσιάζουν τις λύσεις που έχουν βρει στην τάξη και λαμβάνουν ξανά πόντους για αυτό. Ο νικητής είναι η ομάδα με τους περισσότερους πόντους.

Προετοιμασία:

Όλο το υλικό που χρειάζεστε για την εφαρμογή για το ΠΑΙΧΝΙΔΙ ACT στις τάξεις σας είναι διαθέσιμο ως εκτυπώσιμα πρότυπα στον ιστότοπο του έργου. Κάθε ένα από τα τέσσερα επίπεδα παιχνιδιού απαιτεί τα δικά του υλικά, τα οποία περιγράφονται παρακάτω. Κάθε ομάδα παίρνει ένα ταμπλό παιχνιδιού (Game Board) για κάθε ένα από τα τέσσερα επίπεδα παιχνιδιού (όλα σε A4). Τα επίπεδα 1 και 2 απαιτούν επίσης κάρτες, τις οποίες μπορείτε επίσης απλά να εκτυπώσετε. Ο αριθμός των υλικών που απαιτούνται εξαρτάται από τον αριθμό των ομάδων (δείτε "Έτσι λειτουργεί"). Να κρατάτε πάντα ένα ταμπλό (Game Board) και για τον εαυτό σας.

Ο καλύτερος τρόπος για να προετοιμαστείτε για τη χρήση του παιχνιδιού στην τάξη είναι να διαβάσετε αυτό το εγχειρίδιο μέχρι το τέλος. Σε αυτό το εγχειρίδιο, μπορείτε να βρείτε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για να εξηγήσετε το παιχνίδι στους μαθητές. Θα πρέπει επίσης να εξοικειωθείτε με τα 4 ταμπλό, τις κάρτες, τις οδηγίες για υπερήρωες και τα κείμενα στους κωδικούς QR.

Στην Ενότητα 4 του Οδηγού για Εκπαιδευτικούς, θα βρείτε μια περίληψη του ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ACT και της χρήσης του.

Επισκόπηση των υλικών που απαιτούνται σε κάθε επίπεδο ανά ομάδα



Επίπεδο 1:

- Ταμπλό 1
- 40 Κάρτες ατόμων
- 24 Κάρτες τοποθεσίας
- 24 Θεματικές κάρτες
- Για αυτό το επίπεδο, μπορείτε εναλλακτικά να δώσετε προετοιμασμένες αρχικές καταστάσεις αντί για τις κάρτες. Σε αυτήν την παραλλαγή, η αμοιβαία αξιολόγηση δεν πραγματοποιείται και οι ομάδες μπορούν να κάνουν μόνο μια εσωτερική αξιολόγηση της ομαδικής εργασίας τους.

Επίπεδο 2

- Ταμπλό 2
- 55 Κάρτες συνθηκών
- 5 Κάρτες υπερδύναμης

Επίπεδο 3

- Ταμπλό 3
- Οι πέντε κάρτες υπερηρώων του επιπέδου 2
- Φυλλάδιο "Οδηγίες για τους σούπερ ήρωες ACT"

Επίπεδο 4

- Ταμπλό 4

Οι **κάρτες** μπορούν να εκτυπωθούν είτε και στις δύο πλευρές είτε σε χαρτί διαφορετικού χρώματος, ώστε να μπορούν να διακριθούν οπτικά μεταξύ τους. Πρέπει να κοπούν σε μέγεθος, αλλά μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν.



Τα **ταμπλό** περιέχουν τις πιο σημαντικές πληροφορίες. Μπορούν να αντικαταστήσουν το εγχειρίδιο, υπό την προϋπόθεση ότι θα δοθούν όλες οι απαραίτητες εξηγήσεις από εσάς. Περιέχουν επίσης κενά πεδία στα οποία οι μαθητές μπορούν να κρατήσουν σημειώσεις.

Πώς να παρουσιάσετε το παιχνίδι στην τάξη

Ως εισαγωγή στο παιχνίδι, μπορείτε να κάνετε μια σύντομη συνεδρία καταιγισμού ιδεών με την τάξη για να συλλέξετε θέματα σχετικά με το τι πιστεύουν ότι πρέπει να βελτιωθεί ή να αλλάξει στον σημερινό κόσμο.

Πολλοί νέοι σε όλο τον κόσμο έχουν την επιθυμία να αλλάξουν κάτι στον κόσμο προς το καλύτερο, αλλά συχνά δεν έχουν τα κατάλληλα εργαλεία για να το κάνουν. Εάν δεν ξέρετε πού ή πώς να ξεκινήσετε κάτι, χάνετε γρήγορα το θάρρος σας.

Τι πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθεί ή να αλλάξει στον σημερινό κόσμο;

Μερικά από αυτά τα θέματα θα βρουν οι μαθητές στο παιχνίδι και ο στόχος είναι να αναπτύξουν πρώτα μια ενδιαφέρουσα αρχική κατάσταση. Παίζοντας το παιχνίδι, αποκτούν βήμα προς βήμα εργαλεία και δεξιότητες για να αντιμετωπίσουν αυτό το πρόβλημα με συνεργατικό τρόπο. Τα εργαλεία και οι δεξιότητες που αποκτούν μέσω του παιχνιδιού θα έχουν μεγάλη σημασία στη μελλοντική κοινωνία

Τρόπος λειτουργίας:

Το παιχνίδι ACT παίζεται ανεξάρτητα στην τάξη σε ομάδες των πέντε μαθητών. Χωρίστε την τάξη σε ομάδες των 5 μελών η κάθε μία. Εάν έχουν απομείνει τέσσερις μαθητές, μπορούν να σχηματίσουν τη δική τους ομάδα. Εάν απομείνουν τρεις μαθητές, μοιράστε τους μεταξύ των άλλων ομάδων.

Εάν είναι απαραίτητο, αναδιατάξτε τα τραπέζια έτσι ώστε οι ομάδες να μπορούν να κάθονται γύρω από ένα τραπέζι και να εργάζονται συγκεντρωμένα, όσο το δυνατόν πιο ανενόχλητες από τις άλλες ομάδες.

Στην αρχή, δώστε μια επισκόπηση του παιχνιδιού και εξηγήστε τους κανόνες. Είναι πολύ σημαντικό, να παρέχεται ένα υποστηρικτικό εργασιακό κλίμα.

Εάν είναι δυνατόν, γράψτε τους κανόνες σε ένα φύλλο χαρτιού ή στον μαυροπίνακα. Μπορείτε να βρείτε ένα πρότυπο στο ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.



Ο κοινός στόχος είναι να βρεθεί μια καλή λύση βήμα προς βήμα.

Υπάρχουν οδηγίες για το παιχνίδι που πρέπει να ακολουθήσετε.

Ακούστε ο ένας τον άλλον και αφήστε τους άλλους να τελειώσουν.

Σεβαστείτε τους άλλους στην ομάδα.

Ως ομάδα εξαρτάστε ο ένας από τον άλλο, οπότε συνεισφέρετε όσο καλύτερα μπορείτε!

Ξεκαθαρίστε ότι όλες οι ομάδες πρέπει να εργάζονται ανεξάρτητα, αλλά ότι θα είστε πάντα διαθέσιμοι εάν οι μαθητές έχουν οποιεσδήποτε ερωτήσεις ή χρειάζονται οτιδήποτε άλλο.

Εξηγήστε κάθε επίπεδο καθώς ξεκινάτε και στη συνέχεια μοιράστε τα απαραίτητα υλικά (δείτε το κεφάλαιο Προετοιμασία). Ρωτήστε αν υπάρχουν ερωτήσεις.



Επίπεδο 1 – Αναπτύξτε την ιστορία

Υλικά που απαιτούνται για κάθε ομάδα:

- Ταμπλό 1
- Κάρτες 40 ατόμων
- 24 Κάρτες τοποθεσίας
- 24 Θεματικές κάρτες

Κάθε ομάδα πρέπει να αναπτύξει τη δική της ενδιαφέρουσα κατάσταση εκκίνησης με τη βοήθεια των καρτών.



Οι μαθητές βγάζουν δύο κάρτες από το σωρό των ατομικών καρτών και μία κάρτα από κάθε έναν από τους άλλους δύο σωρούς. Μπορείτε να εξηγήσετε την εργασία ως εξής, για παράδειγμα:

Κάθε ομάδα έχει δέκα λεπτά για να αναπτύξει μια συναρπαστική κατάσταση εκκίνησης για το παιχνίδι με αυτές τις τέσσερις κάρτες. Η ιστορία μπορεί να λάβει χώρα στο παρελθόν, στο παρόν, στο μέλλον ή σε άλλο σύμπαν. Μπορούν επίσης να εμπλέκονται και άλλα ενδιαφερόμενα πρόσωπα, οπότε δεν χρειάζεται να κρατήσετε την ιστορία μόνο στους χαρακτήρες που τραβήξατε από τα χαρτιά. Όταν αναπτύσσετε την αρχική κατάσταση, ...

είναι σημαντικό να ...

- ➔ συμμετέχουν όλοι στην ομάδα.
- ➔ αναπτύσσετε μια αρχική κατάσταση που αφορά μια πρόκληση (κάτι δεν είναι σωστό για όλους και πρέπει να αλλάξει για να γίνει καλύτερο για τους εμπλεκόμενους).
- ➔ είναι η ιστορία λογική και κατανοητή.
- ➔ βρίσκετε την ιστορία ενδιαφέρουσα



Εξηγήστε την εργασία στους μαθητές. Τι μπορεί να είναι μια πρόκληση; Η πρόκληση προέρχεται από το μείγμα των καρτών που τραβήχτηκαν, τη φαντασία και τη γνώση των ομάδων. Θα πρέπει να είναι ένα ενδιαφέρον πρόβλημα που θα είναι το σημείο εκκίνησης για την 3η φάση ACT (επίπεδο 3) αργότερα στο παιχνίδι.

Μετάβαση στην κάρτα θέματος: Κάθε κάρτα θέματος περιέχει έναν κωδικό QR. Αυτό δεν είναι απόλυτα απαραίτητο σε αυτό το επίπεδο. Οι ομάδες θα το χρειαστούν στο επίπεδο 3. Μπορεί όμως να εμπνεύσει τους μαθητές με την εξέλιξη της αρχικής κατάστασης.

Πώς να χρησιμοποιήσετε τον πίνακα:

Με τις εξηγήσεις σας και το ταμπλό, οι ομάδες θα πρέπει να μπορούν να εργάζονται ανεξάρτητα. Μπορούν να τοποθετήσουν τις τραβηγμένες κάρτες σε αυτό, να βρουν τους

Παράδειγμα

- 2 Προσωπικές κάρτες: Εργαζόμενος, Λομπίστας
- Κάρτα τοποθεσίας: Τροπικό δάσος
- Θεματική κάρτα: Απόβλητα

Αρχική κατάσταση: Ένας λομπίστας βρίσκεται σε περιοδεία στο τροπικό δάσος κατά τη διάρκεια των διακοπών του. Στην άκρη του δάσους, η ομάδα περνά μια τεράστια χωματερή πλαστικών απορριμμάτων. Ανήσυχος, ο εκπρόσωπος ομάδων συμφερόντων ρωτά έναν εργαζόμενο από πού προέρχονται όλα αυτά τα σκουπίδια

κανόνες συνεργασίας και μπορούν επίσης να εισαγάγουν την αρχική τους κατάσταση στο αντίστοιχο πεδίο.

Αξιολόγηση:

Η αξιολόγηση πραγματοποιείται στην ολομέλεια. Αυτή είναι η ευκαιρία και η πρόκλησή σας ως δάσκαλος να διευκολύνετε τη διαδικασία, να δώσετε ανατροφοδότηση στις ομάδες και να προσφέρετε την υποστήριξή σας στις επόμενες Ενέργειες, εάν η ιστορία μιας ομάδας δεν είναι τόσο κατάλληλη για να συνεχιστεί.

Κάθε ομάδα παρουσιάζει την ιστορία της στις άλλες. Αφού μια ομάδα παρουσιάσει την αρχική της κατάσταση, λαμβάνει βαθμούς από τις άλλες ομάδες για τα τρία πρώτα κριτήρια του πίνακα

- Είναι ενδιαφέρουσα η ιστορία;



- Είναι λογική;
- Περιγράφει ένα πρόβλημα ή μια πρόκληση που μπορεί να αντιμετωπιστεί σε περαιτέρω επίπεδα;

Κάθε ομάδα μπορεί να απονείμει στους παρουσιαστές 1-5 πόντους ανά κατηγορία. Μια πραγματικά ενδιαφέρουσα ιστορία αξίζει πέντε πόντους. Εάν η ιστορία δεν είναι τόσο συναρπαστική, η ομάδα θα λάβει λιγότερους πόντους.

Για το κριτήριο "Μου αρέσει", κάθε μαθητής που δεν είναι μέλος της ομάδας παρουσίασης μπορεί να δωρίσει ένα "Like" στην ομάδα αν του αρέσει η ιστορία.

Στο κριτήριο "Ομαδική εργασία", κάθε ομάδα μπορεί να απονείμει στον εαυτό της 1-10 πόντους ειλικρίνειας. «Συνεργαστήκαμε πολύ καλά και όλοι συμμετείχαν» θα ήταν δέκα βαθμοί. Εάν η ομαδική εργασία δεν λειτούργησε τόσο καλά, θα απονείμουν στον εαυτό τους με λιγότερους πόντους ανάλογα.

Παράδειγμα για 30 μαθητές (6 Ομάδες):

Κριτήρια	Βαθμοί	Σύνολο
Ενδιαφέρον	max. 5 ανά ομάδα	max. 25 points (5points x 5teams)
Λογική	max. 5 ανά ομάδα	max. 25 points (5points x 5teams)
Δυσκολία/Πρόκληση	max. ανά ομάδα	max. 25 points (5points x 5teams)
Μου αρέσει	1 ανά μαθητή	max. 25 points
Ομαδική Εργασία	max. 10	max. 10
Άθροισμα		110

Εναλλακτική λύση για τους μικρότερους μαθητές

Εάν δεν πιστεύετε ότι οι μαθητές σας μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους χρήσιμες ιστορίες ως αρχικές καταστάσεις, μπορείτε εναλλακτικά να χρησιμοποιήσετε προετοιμασμένες αρχικές καταστάσεις. Μερικά προστίθενται ως ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ, αλλά φυσικά, μπορείτε επίσης να αναπτύξετε δικές σας αρχικές καταστάσεις που να ταιριάζουν στα μαθήματά σας. Έχετε περισσότερες ευκαιρίες:



- Χρησιμοποιήστε μόνο μία κοινή κατάσταση - τότε κάθε ομάδα της τάξης πρέπει να βρει την καλύτερη λύση και μπορεί να συγκρίνει τα αποτελέσματα και να τα συζητήσει.
- Χρησιμοποιήστε διαφορετικές αρχικές καταστάσεις (μία για κάθε ομάδα) - Κάθε ομάδα παίρνει τυχαία την αρχική της κατάσταση.
- Χρησιμοποιήστε διαφορετικές αρχικές καταστάσεις (μία για κάθε ομάδα) - Κάθε ομάδα μπορεί να επιλέξει την αρχική κατάσταση που θέλει να αντιμετωπίσει.

Όποια παραλλαγή κι αν επιλέξετε, σε κάθε περίπτωση η αξιολόγηση των αρχικών καταστάσεων πέφτει.

Επίπεδο 2 - Αποκτήστε τα είδωλά σας (Avatar)

Υλικά που απαιτούνται για κάθε ομάδα:

- Ταμπλό 2
- 55 Κάρτες συνθηκών
- 5 Κάρτες υπερδύναμης
- Ένα έξυπνο κινητό τηλέφωνο (smartphone)

Το επίπεδο 2 παίζεται και πάλι από τις ομάδες ξεχωριστά. Οι ομάδες έχουν 10 λεπτά για να ξυπνήσουν 5 avatars και να αποκτήσουν την υπερδύναμή τους. Κάθε ομάδα παίρνει ένα Ταμπλό 2 και ένα πακέτο 55 καρτών κατάστασης. Οι μαθητές πρέπει να ανακατέψουν το πακέτο και να το βάλουν ανάποδα επάνω στο τραπέζι. Οι κάρτες Της Υπερδύναμης μπαίνουν στην άκρη προς το παρόν. Μπαίνουν στο παιχνίδι η μνία μετά την άλλη μόλις φτάσουμε στο αντίστοιχο κουτί στο Ταμπλό.

Μπορείτε να διαβάσετε αυτό το σύντομο κείμενο για να εισαγάγετε τους μαθητές σε αυτό το επίπεδο:

Υπέροχα! Τώρα έχετε ένα σημείο εκκίνησης για το παιχνίδι ACT! Μια συναρπαστική περιπέτεια σας περιμένει και μπορείτε να βρείτε μια καλή λύση μόνο αν όλοι κάνουν το καλύτερο δυνατό.



Αλλά έχετε τις απαραίτητες δεξιότητες για να ολοκληρώσετε την περιπέτειά σας; Κανένα πρόβλημα! Εάν περάσετε αυτό το πρώτο τεστ, τα avatar σας θα έρθουν να σας βοηθήσουν.

Αποκτήστε τα avatar σας τώρα. Θα σας βοηθήσουν να ολοκληρώσετε την πρόκληση.

Τώρα, κάθε μέλος της ομάδας μετά το άλλο γυρίζει μία από τις κάρτες από το σωρό.

Οδηγία για περαιτέρω δράση:

Ο παίκτης που παρέχει στην ομάδα το smartphone ξεκινά. Παίρνει την πρώτη κάρτα από το σωρό και διαβάζει την κατάσταση. Στη συνέχεια, σκέφτεται σε ποια ανάγκη ανήκει αυτή η κατάσταση και στη συνέχεια λέει την ανάγκη, για παράδειγμα «ελευθερία».

Σκεφτείτε μαζί στην ομάδα αν αυτό μπορεί να είναι αλήθεια. Μπορεί να συμβεί ότι μια κατάσταση ταιριάζει σε περισσότερες από μία ανάγκες. Στη συνέχεια, σκεφτείτε από κοινού σε ποια ανάγκη ταιριάζει περισσότερο.

Για να μάθετε αν το μέλος της ομάδας σας έχει δίκιο, μπορείτε να σαρώσετε τον κωδικό QR στην κάρτα. Εάν η ανάγκη είναι σωστή, μπορεί να τοποθετήσει την κάρτα στο χαμηλότερο πεδίο στην περιοχή της αντίστοιχης ανάγκης. Εάν δεν είναι, η κάρτα επιστρέφει στο κάτω μέρος του σωρού με την πίσω πλευρά στραμμένη προς τα πάνω. Τότε είναι η σειρά του επόμενου μέλους της ομάδας σας.

Τοποθετήστε κάθε **πρώτη** κάρτα σωστής κατάστασης στο **χαμηλότερο** πεδίο της αντίστοιχης ανάγκης. Τοποθετήστε κάθε **επόμενη** σωστή κάρτα στο χώρο **πάνω από** την προηγούμενη κάρτα. Όταν φτάσετε στο πεδίο που είναι στην **κορυφή**, ξυπνάτε το αντίστοιχο avatar και παίρνετε την αντίστοιχη κάρτα Superpower. Αυτό το avatar μεταβιβάζει τις ικανότητές του στο μέλος της ομάδας που τοποθέτησε σωστά την κάρτα στην κορυφή. Είναι πλέον ο **υπερήρωας** αυτής της ανάγκης. Οι άλλοι συνεχίζουν με τη σειρά τους μέχρι όλοι να έχουν ένα avatar και έτσι να έχουν γίνει ο υπερήρωας της αντίστοιχης ανάγκης.

Συγχαρητήρια! Έχετε περάσει το τεστ και τώρα είστε ACT Υπερήρωες!

Τώρα κάθε μέλος της ομάδας συστήνει τον εαυτό του στα άλλα μέλη της ομάδας έτσι. Ακούστε προσεκτικά. Θα χρειαστείτε αυτές τις πληροφορίες στο επόμενο επίπεδο!

- *Η υπερδύναμη μου είναι ... (π.χ. αγάπη και ανήκειν)*
- *Οι ειδικές μου ικανότητες είναι: ...*
- *Το καθήκον μου είναι: ...*
- *Το εργαλείο μου είναι: ...*



- *Η πρόκλησή μου είναι: ...*

Επίπεδο 3 – ACT!

Υλικά που απαιτούνται για κάθε ομάδα:

- Ταμπλό 3
- Φυλλάδιο "Οδηγίες για τους superheroes ACT-S"
- Smartphone για να διαβάσετε τον κωδικό QR στις κάρτες θεμάτων
- Φορητός υπολογιστής για αναζήτηση στο διαδίκτυο

Κάθε ομάδα παίρνει ένα Ταμπλό 3 και ένα φυλλάδιο "Οδηγίες για ACT-Superheroes", το οποίο περιέχει όλες τις απαραίτητες εξηγήσεις. Υπενθυμίστε στους μαθητές τους κανόνες που παρουσιάζονται στην αρχή του παιχνιδιού. Στόχος είναι όλες οι ομάδες να ολοκληρώσουν τις εργασίες αυτόνομα και με δική τους ευθύνη.

Αυτή η φάση είναι ο πυρήνας του ACT, όπου οι μαθητές των ομάδων ασχολούνται εντατικά με κοινωνικά και κοινωνικοπολιτικά ζητήματα και μαθαίνουν νέες μεθόδους και δεξιότητες. Οι πέντε δράσεις που περιλαμβάνονται στον πίνακα (ταμπλό) αντιπροσωπεύουν ορθές πρακτικές σχετικά με τον τρόπο ανάπτυξης μιας στρατηγικής για την επίλυση προβλημάτων με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Παρακαλούμε να είστε έτοιμοι να υποστηρίξετε τις ομάδες σε αυτό το επίπεδο εάν υπάρχουν αβεβαιότητες.

Τα 15 λεπτά που δίνονται για κάθε δράση είναι μόνο για καθοδήγηση. Εάν μια ομάδα ολοκληρώσει μια ενέργεια σε λιγότερο χρόνο, μπορεί να προχωρήσει στην επόμενη ενέργεια και να χρειαστεί λίγο περισσότερο χρόνο εκεί. Το επίπεδο 3 διαρκεί περίπου 75 έως 85 λεπτά συνολικά. Μπορείτε να εισάγετε αυτό το επίπεδο ως εξής:

Εντάξει! Τώρα είστε έτοιμοι να δράσετε και να λύσετε το πρόβλημα της αρχικής κατάστασης που αναπτύξατε στο επίπεδο 1 - ή τουλάχιστον να βελτιώσετε την κατάσταση! Τώρα που έχετε τις υπερδυνάμεις των avatar σας στη διάθεσή σας, έχετε φυσικά τις δεξιότητες και τα εργαλεία για να το κάνετε. Κάθε δράση καθοδηγείται από τον υπερήρωα που έχει τις καλύτερες δεξιότητες για αυτή τη δράση. Θα βρείτε συμβουλές στο κείμενό σας και στις κάρτες υπερήρωα για το ποιος από εσάς είναι αυτός.

Πάμε λοιπόν! Στο Game Board (ταμλό) σας μπορείτε να δείτε τις μεμονωμένες Δράσεις και, στις οδηγίες σας, θα διαβάσετε πώς να το κάνετε. Εάν έχετε οποιεσδήποτε ερωτήσεις, ρωτήστε με.

Κάθε ένα από τα 5 μέλη της ομάδας πρέπει να ηγηθεί μιας Δράσης. Κάποιοι θα το κάνουν πολύ καλά. άλλοι μπορεί να το βρουν δύσκολο. Μπορείτε να υποστηρίξετε την τάξη διασφαλίζοντας ότι τηρούνται οι κανόνες και επισημαίνοντας ότι αυτή είναι μια άσκηση όπου όλοι μπορούν να δοκιμάσουν αυτόν τον ρόλο και οι άλλοι μπορούν να τον υποστηρίξουν.

Εάν δεν είναι σαφές ποιος πρέπει να ηγηθεί της δραστηριότητας, μπορείτε να βοηθήσετε την ομάδα. Οι λέξεις **με έντονα γράμματα** στις οδηγίες του παιχνιδιού μπορούν επίσης να βρεθούν στις αντίστοιχες κάρτες υπερηρώων.

Ενέργεια	Αρχηγός
ΣΕΒΑΣΜΟΣ	Υπερήρωας για επιβίωση
ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ	Υπερήρωας για διασκέδαση
ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΠΟΙΗΣΗ	Υπερήρωας για Δύναμη
ΑΠΟΦΑΣΗ	Υπερήρωας για την Ελευθερία
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ	Υπερήρωας για την αγάπη και την αίσθηση του ανήκειν

Σύμφωνα με τον πίνακα, οι ομάδες ξεκινούν με τη Δραστηριότητα «Σεβασμός» και ολοκληρώνουν τις δράσεις τους με τη Δραστηριότητα «Επικοινωνία».

ΠΙΣΤΑ 3 Έχετε 15 λεπτά να ολοκληρώσετε κάθε μία από τις παρακάτω 5 δράσεις!

ΣΕΒΟΜΑΙ

Πρόσωπα ή ομάδες:

1.
2.
3.
4.

- Πως το πρόσωπο εμπλέκεται στην ιστορία?
- Ποιες ανάγκες του απειλούνται?
- Πως προσπαθεί να τις εκπληρώσει?

Ποιο ακριβώς είναι το πρόβλημα και τι αλλαγές πρέπει να γίνουν?

ΔΙΕΡΕΥΝΩ

Σημειώστε τα θέματα για τα οποία μπορείτε να αναζητήσετε περισσότερες πληροφορίες:

Πηγές πληροφοριών

- Ειδικό (έχουν εκπαίδευση ή εμπειρία στο θέμα)
- Αξιόπιστες πηγές στο διαδίκτυο:
- Βιβλία, μη λογοτεχνικά πεζογραφήματα, βιβλία στο διαδίκτυο ([wikibooks](#))
- Άρθρα εφημερίδων
- Ο κωδικός QR στην Κάρτα Θέματος

Συνοψίστε τις πιο σημαντικές πληροφορίες εδώ:

ΒΑΣΙΣ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΕΣ

Οι στρατηγικές για την επίλυση του προβλήματος είναι καλές αν λειτουργούν

- Για το εμπλεκόμενο πρόσωπο
- τους άλλους
- όλους μαζί στο μέλλον

αντιπροσωπεύουν βελτίωση ή τουλάχιστον όχι επιδείνωση!

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Επιλογή 0: Η κατάσταση παραμένει ως έχει. Τίποτα δεν αλλάζει.

Επιλογή 1:

Επιλογή 2:

Επιλογή 3:

Επιλογή 4:

ΑΠΟΦΑΣΙΖΩ

Συναίνω

Διαφωνώ

Αντιστέκομαι

Πίνακας Αξιολόγησης

	Συναίνεση	Διαφωνία	Αντίσταση
Επιλογή 0			
Επιλογή 1			
Επιλογή 2			
Επιλογή 3			
Επιλογή 4			

Καλύτερη Επιλογή:

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ

Θέλουμε να έρθουμε σε επαφή με τα παρακάτω πρόσωπα:

1.
2.
3.
4.

Επικοινωνήστε με 4 βήματα

1. Περιγράψτε την αρχική κατάσταση
2. Περιγράψτε τις συνέπειες
3. Προτείνετε λύσεις
4. Ζητήστε συναίνεση

Διατυπώστε σαφείς προτάσεις!

Να είστε ευαίσθητοι στην κατάσταση και στις ανάγκες του εμπλεκόμενου προσώπου!

Είναι σημαντικό το πρόσωπο που απευθύνεστε να αισθάνεται κατανόηση και όχι επιθετικότητα!



Δράση 1 – ΣΕΒΑΣΜΟΣ

Αναγνωρίστε τις διαφορετικές ανάγκες

Στην πρώτη αυτή Δράση οι μαθητές θα πρέπει να έρθουν σε επαφή με τα εμπλεκόμενα άτομα για να αποκτήσουν μια πιο ολιστική άποψη της κατάστασης. Αυτό θα χρησιμεύσει ως σημείο εκκίνησης για περαιτέρω ενέργειες.

Ποιοι μαθητές εμπλέκονται;

Η ομάδα πρέπει να εντοπίσει τα τρία έως τέσσερα πιο σημαντικά πρόσωπα στην αρχική τους κατάσταση. Τα πρόσωπα που εμπλέκονται μπορεί να είναι χαρακτήρες από τις κάρτες προσώπων, αλλά και άλλοι. Οι μαθητές μπορούν να σκεφτούν άτομα που επηρεάζονται άμεσα από την κατάσταση, άτομα που έχουν συμφέροντα, άτομα που θέλουν να αποκτήσουν κερδος, και υπεύθυνους λήψης αποφάσεων. Μπορεί να χρειαστούν βοήθεια για να επιλέξουν τα πιο σημαντικά 3-4 άτομα σε αυτή τη Δράση. Όταν η ομάδα επιλέγει μια ομάδα ανθρώπων για να συμμετάσχει, θα πρέπει να σκεφτούν ένα άτομο που δίνει φωνή σε αυτήν την ομάδα.

Σχετικά με την εργασία:

Ο στόχος είναι να συμπάσχουμε με τα εμπλεκόμενα άτομα, το ένα μετά το άλλο:

- Πώς αισθάνεται το άτομο για την κατάσταση;
- Ποιες από τις ανάγκες του απειλούνται σήμερα;
- Πώς προσπαθεί να τις καλύψει;

Τώρα, καθώς η ομάδα έχει αποκτήσει μια πειστική συνολική εντύπωση της κατάστασης, μπορούν να γράψουν μια σύντομη περίληψη της κατάστασης:

Τι πρέπει να επιλυθεί ή να βελτιωθεί; Δεν είναι ακόμα η ώρα για το ερώτημα του ΠΩΣ θέλει η ομάδα να βελτιώσει την κατάσταση. Πρόκειται μόνο για το ΤΙ είναι λάθος με την κατάσταση ΓΙΑ ΠΟΙΟΝ και επομένως τι πρέπει να βελτιωθεί.

Δράση 2 – ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ

Περισσότερες πληροφορίες

Στο πλαίσιο αυτής της δράσης, οι μαθητές θα συγκεντρώσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την κατάσταση. Η ιδέα είναι να τους ενθαρρύνουμε να

- Κάνουν κρίσιμες ερωτήσεις
- Μάθουν για αξιόπιστες πηγές



- Προσδιορίσουν τις πιο σημαντικές πληροφορίες

Ίσως οι μαθητές χρειάζονται τη βοήθειά σας στην επιλογή θεμάτων για να μάθουν. Βοηθήστε τους να επικεντρωθούν σε αυτό που είναι εφικτό. Εάν έχουν ερωτήσεις σχετικά με τις πηγές που μπορούν να εμπιστευτούν, επιστήστε την προσοχή τους στον κωδικό QR στο ταμπλό. Οδηγεί σε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αξιόπιστες πηγές στο διαδίκτυο.

Στο τέλος της άσκησης, οι μαθητές καλούνται να βρουν την πιο αστεία λύση για το πρόβλημά τους. Αυτή η άσκηση δεν είναι μόνο για διασκέδαση, αλλά έχει ένα ψυχολογικό υπόβαθρο: κάνοντας ένα αστείο ανοίγει νέες προοπτικές και δημιουργεί νέους συνειρμούς στον εγκέφαλο. Είναι ένας πιο δημιουργικός τρόπος προσέγγισης ενός προβλήματος.

Δράση 3 – ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΠΟΙΗΣΗ Καθορισμός στρατηγικών

Η επόμενη ενέργεια του παιχνιδιού ACT είναι να αναθεωρήσετε τις επιλογές όσον αφορά την ερώτηση "Ποια είναι μια καλή λύση;". Οι μαθητές βρίσκουν τα κριτήρια για μια καλή στρατηγική στις κάρτες τους. Μια καλή λύση μπορεί επίσης να περιλαμβάνει εύλογα μειονεκτήματα για τα άτομα εάν, ταυτόχρονα, υπάρχουν βελτιώσεις για αυτά που μπορούν να αντισταθμίσουν τα μειονεκτήματα. Σε αντίθετη περίπτωση, όμως, οι ενδιαφερόμενοι δύσκολα θα συμφωνήσουν με τη λύση αυτή. Εάν ερωτηθείτε σχετικά με αυτό το ζήτημα, μπορείτε να φέρετε αυτό το παράδειγμα.

Παράδειγμα

Μια οικογένεια προσπαθεί να μειώσει την κατανάλωση ηλεκτρικής ενέργειας. Αυτό συνεπάγεται περιορισμούς. (Ανάγκη για ελευθερία). Από την άλλη, φέρνει επίσης μια καλή αίσθηση ότι είμαστε υπεύθυνοι στην κατανάλωση των πόρων μας (Freedom) και εξοικονομούμε χρήματα (Εξουσία/Ισχύς). Η οικογένεια συγκεντρώνεται και σκέφτεται τι μέτρα θέλει να πάρει (Εξουσία, αγάπη και αίσθηση του ανήκειν).

Σε αυτή τη φάση της δράσης, πριν η ομάδα λάβει μια απόφαση, είναι σημαντικό να αξιοποιήσετε πλήρως τις δυνατότητες της ομάδας και να γνωρίζετε όλες τις δυνατότητες που ανακαλύφθηκαν στις προηγούμενες Δράσεις.

Ο στόχος των ομάδων είναι να βρουν 3-4 καλές στρατηγικές για να βελτιώσουν το πρόβλημά τους. Ίσως οι μαθητές χρειάζονται τη βοήθειά σας για να διατυπώσουν τις προτάσεις επιλογών. Βοηθήστε τους να γράψουν σαφείς και κατανοητές προτάσεις.



Δράση 4 – ΑΠΟΦΑΣΗ

Βρείτε την καλύτερη δυνατή στρατηγική

Με τη βοήθεια των οδηγιών στο εγχειρίδιο τους και στον πίνακα (ταμπλό), οι ομάδες θα πρέπει να είναι σε θέση να συναινέσουν στην καλύτερη λύση τους αυτόνομα. Με το QR-Code στους πίνακες τους, οι μαθητές μπορούν επίσης να παρακολουθήσουν ένα σύντομο βίντεο που εξηγεί τη διαδικασία συγκατάθεσης.

Μια ομάδα μπορεί να χρειαστεί τη βοήθειά σας εάν υπάρχει μία ή περισσότερες αντιστάσεις στην συναίνεση. Βοηθήστε την ομάδα να μπει στη νοοτροπία να δει αυτή την αντίσταση ως ένδειξη ότι η καλύτερη δυνατή λύση δεν έχει βρεθεί ακόμα. Υποστηρίξτε τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν όλα τα επιχειρήματα για να βρουν μια ακόμα καλύτερη λύση στην οποία να μην υπάρχει αντίσταση. Ρωτήστε το μέλος της ομάδας που έχει αντίσταση τι χρειάζεται για να συμφωνήσει με τη λύση.

Δράση 5 – ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Επικοινωνήστε μαζί μας!

Με τη βοήθεια των οδηγιών στο εγχειρίδιο τους και στον πίνακα (ταμπλό), οι ομάδες θα πρέπει να είναι σε θέση να κάνουν αυτή τη δράση αυτόνομα. Οι μαθητές μπορεί να χρειαστούν τη βοήθειά σας για να επιλέξουν τα πιο σημαντικά άτομα με τα οποία θα επικοινωνήσουν. Ενθαρρύνετε τους να εμπλέξουν επίσης ισχυρά άτομα, τα οποία μπορούν να επηρεάσουν την κατάσταση από την κορυφή.

Μπορείτε επίσης να βοηθήσετε μια ομάδα διατυπώνοντας την πρότασή της στα άτομα με τα οποία θέλει να επικοινωνήσει. Κάντε τους να συνειδητοποιήσουν τη διαφορά μεταξύ περιγραφής και ερμηνείας. Βοηθήστε τους μαθητές να έχουν ενσυναίσθηση με το άτομο με το οποίο έρχονται σε επαφή για να μπορέσουν να βρουν τις σωστές λέξεις.



Επίπεδο 4 - Αξιολόγηση

Υλικά που απαιτούνται για κάθε ομάδα:

- Ταμπλό 4

Τώρα έρχεται η τελική αξιολόγηση. Μοιράστε έναν πίνακα (ταμπλό) επιπέδου 4 σε κάθε ομάδα. Οι μαθητές παραμένουν καθιστοί στα τραπέζια της ομάδας τους. Μπορείτε να εποπτεύσετε τη διαδικασία με αυτόν τον τρόπο:

Συγχαρητήρια! Όταν φτάσετε εδώ, έχετε βρει μια λύση στο πρόβλημά σας μαζί ως ομάδα! Και επιπλέον, σκεφτήκατε πώς να το εξηγήσετε στα εμπλεκόμενα άτομα, ώστε να μπορούν να το αποδεχτούν.

Τώρα μπορείτε επιτέλους να πάρετε πόντους για τη λύση σας! Ποια ομάδα θα είναι η νικήτρια;

Οι μαθητές παραμένουν στις ομάδες τους και αξιολογούν την ομαδική τους εργασία σε ένα πρώτο βήμα. Σε ένα δεύτερο βήμα, εμπλέκεται όλη η τάξη. Για αυτό, οι μαθητές χρειάζονται τους πίνακες παιχνιδιών 1 και 3 και τις σημειώσεις τους.

1. Αυτοαξιολόγηση των Ομάδων και Προετοιμασία

Πρώτον, τα μέλη της ομάδας βαθμολογούν το ένα το άλλο εσωτερικά όσον αφορά τις συνεισφορές και τη συνεργασία τους. Υπενθυμίστε στους μαθητές σας να λάβουν σοβαρά υπόψη την εργασία και να δώσουν ο ένας στον άλλο ειλικρινή ανατροφοδότηση.

Αξιολόγηση ομαδικής εργασίας

Οι ομάδες χρησιμοποιούν τον πίνακα **Ομαδική εργασία** για να εισαγάγουν τις βαθμολογίες τους.

Για κάθε κριτήριο, κάθε μέλος της ομάδας μπορεί να πάρει έως και πέντε βαθμούς από τους συναδέλφους του. Αν διαπιστώσουν ότι έκανε σπουδαία δουλειά, του δίνουν πέντε βαθμούς. Μηδέν σημαίνει: το κριτήριο δεν πληρούται καθόλου. Με αυτόν τον τρόπο, κάθε μέλος της ομάδας μπορεί να πάρει το πολύ 20 πόντους (4 κριτήρια και 5 βαθμούς). Η ομάδα μπορεί έτσι να αποκτήσει το πολύ 100 πόντους συνολικά.

Συνολική αξιολόγηση

Για τη συνολική αξιολόγηση, οι ομάδες χρησιμοποιούν τον δεύτερο πίνακα στα ταμπλό τους, που ονομάζεται **Συνολική αξιολόγηση**.





Πριν κάνουν την τελική αξιολόγηση με ολόκληρη την τάξη, προετοιμάζουν τον πίνακα εισάγοντας τα σημεία των προηγούμενων αξιολογήσεων:

- Κάθε ομάδα εισάγει πρώτα τους βαθμούς για το Επίπεδο 1 - αρχική κατάσταση στο πράσινο πεδίο στη μέση στο κάτω μέρος του πίνακα. Θα βρουν το άθροισμα στο Ταμπλό 1.
- Στη σειρά "Ομαδική εργασία" εισάγουν τις συνολικές βαθμολογίες της αυτοαξιολόγησης από τον παραπάνω πίνακα.
- Η τρίτη σειρά περιέχει την αξιολόγηση της λύσης που έχει επιλέξει η ομάδα. Παίρνουν τους πόντους τους με αυτόν τον τρόπο:

2. Παρουσιάσεις των λύσεων

Η μία μετά την άλλη, οι ομάδες παρουσιάζουν στους άλλους πώς έχουν αναπτύξει περαιτέρω την ιστορία τους.

- ➔ Τι λύση βρήκαν στο πρόβλημά τους;
- ➔ Με ποιο τρόπο αυτό βελτίωσε την κατάσταση των εμπλεκόμενων ατόμων;

3. Βαθμολόγησης

Κάθε ομάδα απονέμει πόντους στις άλλες ομάδες. Οι αρχικοί πόντοι (κεφάλαιο) μιας ομάδας είναι οι πόντοι που έχει κερδίσει στο επίπεδο 1. Αυτοί οι πόντοι μπορούν τώρα να μοιραστούν μεταξύ των άλλων ομάδων. Η ομάδα με την καλύτερη λύση λαμβάνει το μεγαλύτερο μερίδιο των πόντων. Η ομάδα της οποίας η λύση αρέσει λιγότερο λαμβάνει το μικρότερο μερίδιο. Τώρα απαιτούνται μαθηματικές δεξιότητες! Το άθροισμα των πόντων που απονέμονται πρέπει να αντιστοιχεί ακριβώς στον αριθμό των αρχικών πόντων της ίδιας της ομάδας.

Παράδειγμα

Μια ομάδα έχει λάβει 94 βαθμούς στο επίπεδο 1 για την αρχική της κατάσταση. Αυτό είναι το κεφάλαιό τους. Υπάρχουν άλλες τέσσερις ομάδες. Δίνουν 35 πόντους στην ομάδα της οποίας τη λύση τους αρέσει περισσότερο. Οι υπόλοιποι λαμβάνουν 25, 20 και 14 βαθμούς.

Οι ομάδες δίνουν τις βαθμολογίες τους η μία μετά την άλλη και καταγράφουν τους δικούς τους πόντους.

Η ομάδα με τους περισσότερους πόντους είναι η νικήτρια.



4. Γιορτάστε!

Η τάξη μπορεί τώρα να βραβεύσει τους νικητές, όπως σκεφτήκατε και αποφασίσατε πριν από την έναρξη.

Αυτό ήταν το τελευταίο επίπεδο του παιχνιδιού ACT και φτάσατε στο τέλος.

Σας ευχαριστώ πολύ για τη χρήση του ACT-Game!

ACT – Αντίγραφα προτύπων

Κανόνες συνεργασίας

Ο κοινός στόχος είναι να βρεθεί μια καλή λύση βήμα προς βήμα.

Πρέπει να ακολουθούνται οι οδηγίες.

Ακούστε ο ένας τον άλλον και αφήστε τους άλλους να τελειώσουν.

Σεβαστείτε τους άλλους στην ομάδα.

Ως ομάδα εξαρτάστε ο ένας από τον άλλο, οπότε συνεισφέρετε όσο καλύτερα μπορείτε!



Αρχικές καταστάσεις

Αρχική κατάσταση 1

Άτομα: Εργαζόμενος, Λομπίστας (εκπρόσωπος συγκεκριμένων συμφερόντων)

Τοποθεσία: Τροπικό δάσος

Θέμα: Απόβλητα

Ένας λομπίστας (π.χ. ακτιβιστής) βρίσκεται σε περιοδεία στο τροπικό δάσος κατά τη διάρκεια των διακοπών του. Στην άκρη του δάσους, η ομάδα περνά μια τεράστια χωματερή πλαστικών απορριμμάτων. Ανήσυχος, ο λόμπιστας ρωτά έναν εργαζόμενο από πού προέρχονται όλα αυτά τα σκουπίδια και τι θα συμβεί σε αυτά.

Αρχική κατάσταση 2

Άτομα: 3 μαθητές, Επιτροπή

Τοποθεσία: Δικαστήριο

Θέμα: Κλίμα

Ο πατέρας 3 μαθητών έχει καταθέσει μήνυση εναντίον γνωστού ακτιβιστή για το κλίμα. Την κατηγορεί ότι επηρεάζει τα παιδιά του εις βάρος τους. Η υπόθεση πρέπει τώρα να διευθετηθεί δικαστικά.



Αρχική κατάσταση 3

Πρόσωπα: Καπετάνιος, Άτομο με ειδικές ανάγκες

Έδρα: Κοινοβούλιο

Θέμα: Ανοχή

Υπάρχει μια έντονη συζήτηση στο κοινοβούλιο. Για άλλη μια φορά, ένας καπετάνιος άφησε 57 ναυαγούς πρόσφυγες στο πλοίο του. Ένα μέλος της συνέλευσης απαιτεί τα χρήματα που κοστίζουν οι πρόσφυγες να δοθούν στα άτομα με ειδικές ανάγκες στη χώρα.

Αρχική κατάσταση 4

Πρόσωπα: Δημοσιογράφος, Εκπαιδευτικός

Τοποθεσία: Νησί

Θέμα: Παράδοση

Για ένα ντοκιμαντέρ, ένας δημοσιογράφος ταξιδεύει σε ένα μακρινό νησί για να γράψει για τις παραδόσεις εκεί. Ο δάσκαλος του λέει ότι τα αγόρια αποκλείονται από το σχολείο επειδή δεν χρειάζονται εκπαίδευση για κυνήγι και άλλη σκληρή δουλειά.

Αρχική κατάσταση 5

Πρόσωπα: Αφεντικό, Οικογένεια Προσφύγων

Τοποθεσία: Σχολείο

Θέμα: Ισότητα

Ένας μαθητής λέει απεγνωσμένα στον δάσκαλό του ότι ο πατέρας του είχε ένα εργατικό ατύχημα αλλά δεν μπορεί να πάει στο γιατρό. Ως πρόσφυγας, εργάζεται παράνομα στην εταιρεία και δεν πρέπει να προδώσει το αφεντικό του.



Αρχική κατάσταση 6

Πρόσωπα: Γιατρός, Επιστήμονας

Τοποθεσία: Θάλασσα

Θέμα: Οικονομία

Ένας γιατρός συνεργάζεται σε μια μελέτη στο πλαίσιο της έρευνας για τον καρκίνο. Σε ένα φυσικό καταφύγιο, έχουν ανακαλύψει ένα σπάνιο είδος κοραλλιών του οποίου τα κύτταρα είναι ανθεκτικά στον καρκίνο. Ένας θαλάσσιος βιολόγος προειδοποιεί ότι η έρευνα και η εκμετάλλευση αυτού του κοραλλιού θα διατάρασσε το μικροκλίμα, γεγονός που θα είχε μοιραίες συνέπειες για ολόκληρη την περιοχή. Κατηγορεί επίσης τον γιατρό ότι η μελέτη αφορά μόνο οικονομικά συμφέροντα, καθώς ανατέθηκε από μεγάλη φαρμακευτική εταιρεία.

Επικοινωνία σε τέσσερα βήματα



Επικοινωνία σε τέσσερα βήματα

Περιγράψτε την αρχική κατάσταση

- Βεβαιωθείτε ότι περιγράφετε και μην κρίνετε.
- Περιγράψτε ουδέτερα και χωρίς να επιρρίπτονται ευθύνες.

Περιγράψτε τις συνέπειες

- Τι μειονεκτήματα έχει ενδεχομένως αυτή η κατάσταση για το άτομο και τους άλλους εμπλεκόμενους;
- Ποιες ανάγκες απειλούνται για το άτομο και τους άλλους ως αποτέλεσμα;

Προτείνετε λύση

- Διατυπώστε τη λύση που θα θέλατε να προτείνετε.
- Περιγράψτε πώς θα καλύψει καλύτερα τις βασικές ανάγκες των εμπλεκόμενων ατόμων.
- Εάν η πρόταση συνεπάγεται επίσης μειονεκτήματα για το πρόσωπο στο οποίο απευθύνεται, αναφέρετε ποια πλεονεκτήματα θα μπορούσαν να αντισταθμίσουν αυτά.
- Τι θα κερδίσει αντ' αυτού; Ίσως είναι ένας άλλος τρόπος για να ικανοποιήσει μια ανάγκη του ή της;

Ζητήστε συγκατάθεση

Ρωτήστε τον σύντροφό σας, τι πιστεύει για την πρότασή σας και υπό ποιες προϋποθέσεις μπορεί να συμφωνήσει.