



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΣΥΝΕΠΕΙΩΝ (THE GAME OF CONSEQUENCES)

Σκοπός

Με την διαδικασία αναστοχασμού μέσα από τα διλήμματα στην πραγματικότητα της σχολικής ζωής οι συμμετέχοντες αυξάνουν τη συνειδητοποίησή τους ως προς τις συνέπειες των επιλογών τους για τους διαφορετικούς συμμετόχους.

Ομάδα-στόχος

Η ομάδα στόχος σε αυτό το εργαλείο μπορεί να είναι εκπαιδευτικοί, φοιτητές και εκπαιδευτές εκπαιδευτικών.

Περιγραφή/Περίληψη

Το εργαλείο αποτελείται από ένα παιχνίδι με κάρτες, με δύο τύπους καρτών: κάρτες με τα διλήμματα και συνέπειες. Οι κάρτες με τα διλήμματα παρουσιάζουν ένα συγκεκριμένο δίλημμα της εκπαιδευτικής πολιτικής του σχολείου. Οι κάρτες με τις συνέπειες δείχνουν τις συνέπειες ότι μια επιλογή σε ένα δίλημμα και αναφέρεται σε διαφορετικούς ή σχετικούς συμμετόχους και παράγοντες, όπως την ικανοποίηση των μαθητών, των γονιών, των εκπαιδευτικών, την τοπική κοινότητα, τις εθνικές αρχές, στα αποτελέσματα των εξετάσεων και στους σχολικούς πόρους χρηματοδότησης.

Σε αυτό το παιχνίδι οι συμμετέχοντες πρέπει να

- καθορίσουν ποια επιρροή έχουν ορισμένες επιλογές τους όσον αφορά στην ικανοποίηση των σχετικών συμμετόχων και των παραγόντων που διαδραματίζουν έναν ρόλο μέσα στο σχολείο (φάση 1)
- να εμπλακούν σε ένα παιχνίδι όπου πρέπει να κάνουν επιλογές και να δουν ποιο είναι το αποτέλεσμα στην ικανοποίηση των σχετικών συμμετόχων και των παραγόντων (φάση 2).

Μεθοδολογία

Γενική ιδέα

Όλες οι επιλογές που παίρνετε μέσα σε ένα σχολείο έχουν διαφορετική επίδραση σε διαφορετικές ομάδες και διαφορετικούς παράγοντες. Δεν υπάρχει καμιά απάντηση αυστηρά σωστή ή λάθος. Σε αυτό το παιχνίδι δίνεται η δυνατότητα και η πρόκληση στους συμμετέχοντες να

- καθορίσουν ποια επιρροή μπορεί να έχουν ορισμένες επιλογές τους στην ικανοποίηση διαφορετικών συμμετόχων (φάση 1)
- εμπλακούν σε ένα παιχνίδι όπου πρέπει να κάνουν όλες τις επιλογές και να δουν ποιο είναι το αποτέλεσμα στην ικανοποίηση επίσης διαφορετικών συμμετόχων (φάση 2).



Κανόνες του παιχνιδιού

Φάση 1 (προαιρετική) – 1 ώρα

Επιλέξτε ένα δίλημμα και μια κενή κάρτα συνέπειας. Αποφασίστε ως ομάδα τη συνέπεια κάθε επιλογής (ναι ΚΑΙ όχι) στο δίλημμα για κάθε κατηγορία (βάζοντας βαθμολογία από το -5 έως το + 5) (εναλλακτική λύση: ο διευκολυντής του παιχνιδιού μπορεί εκ των προτέρων να έχει θέσει ένα αποτέλεσμα για κάθε δίλημμα)

| | | |
|---|---|---|
| <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> <p>DILEMMA 1</p> <p>A local commercial company offers to provide your school with leading materials for science. The materials have high quality, full color and accompanying DVDs. All materials have the competition logo. The materials meet very well the objectives of the curriculum. Are you willing to accept the sponsored materials and use them in your lessons?</p> | <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> <p>DILEMMA 2</p> <p>Within your school, a proposal is made for creating interdisciplinary subject areas. At this moment the school works with separated subjects and the teachers have a teaching license for 1 subject. Are you willing to change to interdisciplinary subject areas?</p> | <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> <p>DILEMMA 3</p> <p>Inspired by notions on social constructivist learning, the school leader wants to change the organization and didactical approach of the school towards a more open curriculum. In this open curriculum, pupils can have much more individual choice on what they want to learn and at what time. The teacher needs to adapt to individual needs and preferences of pupils. Are you willing to change your curriculum accordingly?</p> |
| <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> <p>DILEMMA 4</p> <p>Local authorities stress the role of the school within the local community. The idea is that the school needs to become the centre of the local community and the school activities should support the local community, eg. by giving courses and lessons not only to pupils, but also to parents. The school building should also be used for meetings, parties and other local community activities. The teachers need to adapt their curriculum to local possibilities (eg. engage a local farm, carpenter, civil servants, street cleaners, etc., in their lessons and have learning activities outside schools.) Do you support this proposal?</p> | <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> <p>DILEMMA 5</p> <p>Within your school, inclusive education is valued highly. All children, whatever their disabilities, should be included in the school and in the classes. However, in your group there is one boy who is very difficult to handle and who draw almost continuously your attention and energy. As a result you feel that other pupils in your group do not get the attention that they need. Assistance of an extra teacher did help a little but not very much, as the behavior of the boy is really disruptive. A group of parents complained and asks for removal of the boy from your group, notwithstanding the inclusion values of the school. Do you support the complaining parents?</p> | <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> <p>DILEMMA 6</p> <p>The head of your school intends to initiate a new curriculum innovation programme, on creating a 'green' school and sustainable development. The innovation will have its consequences for the content and teaching of all subjects and the behavior of teachers. A group of teachers is resisting this change, but because they are tired of all innovation programmes that have disrupted the school. That last innovation programme has only started a year ago and hasn't even finished. First the old innovation programme should be evaluated on its outcomes and effects, before we start a new one. Do you support your colleagues?</p> |

| | |
|---|---|
| <p>SCORECARD DILEMMA 1 - Yes</p> <p>Pupils Parents Teachers Local community/activities National curriculum/standards Exam results Parents</p> <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> | <p>SCORECARD DILEMMA 2 - Yes</p> <p>Pupils Parents Teachers Local community/activities National curriculum/standards Exam results Parents</p> <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> |
| <p>SCORECARD DILEMMA 1 - No</p> <p>Pupils Parents Teachers Local community/activities National curriculum/standards Exam results Parents</p> <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> | <p>SCORECARD DILEMMA 2 - No</p> <p>Pupils Parents Teachers Local community/activities National curriculum/standards Exam results Parents</p> <p>The Game of Consequence © IQA/ITE</p> |



Φάση 2 – 1-2 ώρες

Επιλέξτε μια κάρτα, συζητήστε το δίλημμα και αποφασίστε τη θέση σας ως ομάδα (μέγιστο 5 λεπτά).

Πάρτε τη σχετική κάρτα συνέπειας και εξετάστε το αποτέλεσμα (που έχει αποφασισθεί από μια άλλη ομάδα) Συζητήστε το αποτέλεσμα.

Μετά αφού έχετε κάνει όλα τα διλήμματα, συλλέξτε το πλήρες αποτέλεσμα της ομάδας σας και συγκρίνετε το με αυτό των άλλων ομάδων.

Περιγραφή της διαδικασίας του παιχνιδιού

Ο ηγέτης του παιχνιδιού εξηγεί την ιδέα του παιχνιδιού και τους κανόνες. Παρουσιάζει ένα παράδειγμα καρτών (κάρτα με το δίλημμα) και μιας κάρτας συνεπειών συμπληρωμένης με τη βαθμολογία.

Διαιρεί την ομάδα σε υποομάδες τεσσάρων και διανέμει τις μισές κάρτες με τα διλήμματα και τις κάρτες με τις συνέπειές τους.

Σιγουρευτείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες καταλαβαίνουν ότι στην πρώτη φάση ΔΕΝ πρέπει να κάνουν μια επιλογή στο κάθε δίλημμα αλλά πρέπει να καθορίσουν το αποτέλεσμα στην κάρτα συνέπειας όχι μόνο για το ναι αλλά ΚΑΙ για το όχι. Σιγουρευτείτε ότι κάθε υποομάδα παίρνει για τη δεύτερη φάση ένα διαφορετικό σύνολο καρτών διλήμματος.

Στην επόμενη φάση, οι κάρτες με τα διλήμματα και οι σχετικές κάρτες με τις συνέπειες κατανέμονται πάλι στις ομάδες, που σιγουρεύονται ότι μια ομάδα δεν θα πάρει τις κάρτες συνέπειας που έχουν συμπληρώσει οι ίδιοι στο πρώτο μισό της φάσης (κατά προτίμηση δίνονται σε αυτούς τα διλήμματα των άλλων).

Τώρα η πρόθεση είναι να καθοριστεί η θέση τους στα διλήμματα (ναι ή όχι). Όταν η θέση αποφασίζεται μέσα στην υποομάδα, το αποτέλεσμα στις διαφορετικές πτυχές διαβάζεται από την αντίστοιχη κάρτα συνέπειας. Η υποομάδα μπορεί να συζητήσει τα αποτελέσματα όπως υποδεικνύονται στην κάρτα συνέπειας: Συμφωνείτε; Αν όχι, γιατί;

Κατ' αυτό τον τρόπο, κάθε ένα από τα διλήμματα συζητείται. Τα αποτελέσματα στα μεμονωμένα διλήμματα τίθενται μαζί στη κάρτα αποτελεσμάτων.

Στο τέλος, το τελικό αποτέλεσμα μπορεί να υπολογιστεί με την προσθήκη όλων των αποτελεσμάτων. Τα τελικά αποτελέσματα μπορούν να συγκριθούν μεταξύ των υποομάδων, για να δουν ποια ομάδα έχει το υψηλότερο/χαμηλότερο αποτέλεσμα, ποια διλήμματα δίνουν τη μεγαλύτερη ποικιλία των αποτελεσμάτων και ποιο δίλημμα έδωσε την εντονότερη συζήτηση σχετικά με τη σημείωση των συνεπειών για τους διαφορετικούς συμμετέχοντες/τις πτυχές.

Παραλλαγές

Το πρώτο βήμα είναι προαιρετικό (όταν δεν υπάρχει αρκετός χρόνος). Σε εκείνη την περίπτωση, ο αρχηγός του παιχνιδιού πρέπει να καθορίσει τα αποτελέσματα σε όλα τα διλήμματα εκ των προτέρων.



Τα διλήμματα μπορούν να προσαρμοστούν στις συγκεκριμένες τοπικές περιστάσεις (π.χ. με μια ισχυρότερη εστίαση στην πρωτοβάθμια, δευτεροβάθμια ή την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών)

Θεωρητικό υπόβαθρο & Υλικό:

Τα σχολεία είναι σύνθετα συστήματα όπου διαφορετικά μέρη και συμμετοχοί μέσα στο σύστημα αλληλοεπιδρούν και αλληλοεπηρεάζονται. Κατά συνέπεια σε πολλά διλήμματα δεν υπάρχει απλά σωστό ή λάθος. Ο αντίκτυπος μιας συγκεκριμένης επιλογής διαφέρει για τους διαφορετικούς συμμετόχους, ή τις πτυχές του συστήματος, π.χ.

- Η ικανοποίηση των μαθητών
- Η ικανοποίηση των γονέων
- Η ικανοποίηση των εκπαιδευτικών
- Η ικανοποίηση της τοπικής κοινότητας
- Η ικανοποίηση των τοπικών ή εθνικών αρχών
- Τα αποτελέσματα των εξετάσεων
- Οι σχολικοί πόροι χρηματοδότησης

Μια επιλογή που κάνετε μέσα σε ένα σχολείο μπορεί να είναι ευνοϊκή για έναν ή δύο από τους συμμετόχους, αλλά αρνητική για άλλους συμμετόχους ή τα ζητούμενα του συστήματος.

Επομένως οι εκπαιδευτικοί πρέπει να γνωρίζουν τις συνέπειες και τον αντίκτυπο των επιλογών τους σε διαφορετικά μέρη του συστήματος. Πρέπει να διαχειριστούν και να κατακτήσουν ένα τρόπο σκέψης που αφορά το σύστημα. Βλέπε τη θεωρία του Senge's για την μάθηση στις οργανώσεις στα: 'The Fifth Discipline' ή 'Schools that Learn'.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τη φάση 1 για να καθορίσει τον αντίκτυπο των συγκεκριμένων επιλογών στην ικανοποίηση των συμμετόχων ή την επίδρασή τους στις πτυχές του σχολικού συστήματος (όπως τους πόρους χρηματοδότησης και τα αποτελέσματα μάθησης των μαθητών). Το αποτέλεσμα που θα καθοριστεί στις κάρτες συνέπειας στη φάση 1 είναι λίγο πολύ αυθαίρετο, ανάλογα με την άποψη, το πλαίσιο, το όραμα, τις προτεραιότητες, κ.λπ.... Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε συζητήσεις όπου στη φάση 2, οι υποομάδες διαφωνούν με το δεδομένο αποτέλεσμα. Αυτή η συζήτηση είναι μέρος του παιχνιδιού δεδομένου ότι εντείνει τη συνειδητοποίηση του αντίκτυπου των αποφάσεων στο σχολικό επίπεδο σχετικά με τους διαφορετικούς συμμετόχους ή τις πτυχές του



συστήματος. Είναι σημαντικό ότι ο διευκολυντής/τρια δεν συμμετέχει ο ίδιος/α σε μια συζήτηση σχετικά με τα αποτελέσματα αν δηλαδή είναι σωστή-ή-λανθασμένη, αλλά υποκινεί τη συζήτηση προκαλώντας τους συμμετέχοντες να προσπαθήσουν να πείσουν τους άλλους συμμετέχοντες για τις αποφάσεις τους.

Υλικά

Κάρτες διλήμματος και κάρτες συνέπειας

Φύλλο αποτελέσματος

Κανόνες του παιχνιδιού, με το παράδειγμα της χρήσης των καρτών συνέπειας.

Δυνατά & Αδύνατα σημεία:

Δυνατά:

Η δύναμη της μεθόδου είναι μπορεί να υποκινήσει τον αναστοχασμό στις διαφορετικές φάσεις του παιχνιδιού: Το εργαλείο υποκινεί αυτήν τη διαδικασία με τέσσερις τρόπους:

- Με τον καθορισμό των αποτελεσμάτων (φάση 1)
- Με την επιλογή σε ένα δίλημμα (φάση 2)
- Με τη σύγκριση της επιλογής και με το αποτέλεσμα (συνολικά από μια άλλη ομάδα) (φάση 2)
- Με τη σύγκριση των αποτελεσμάτων της ομάδας (φάση 2)

Αδύνατα σημεία:

Για το παιχνίδι τα διλήμματα απλοποιούνται. Κανένα εκτενές υπόβαθρο δεν δίνεται. Οι συμμετέχοντες μπορούν να ζητήσουν τις περισσότερα βασικές πληροφορίες και το πλαίσιο του συγκεκριμένου διλήμματος.

Τα διλήμματα που χρησιμοποιούνται στο εργαλείο δεν υποκινούν άμεσα τον αναστοχασμό στις ιδιότητες των εκπαιδευτικών. Για να υποκινήσουν αυτήν την διαδικασία, τα διλήμματα χρειάζονται να αφορούν πολύ συγκεκριμένα τις πτυχές της ποιότητας των εκπαιδευτικών.



Βήμα - βήμα οδηγίες ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΣΥΝΕΠΕΙΩΝ

Σκοπός

Με τον αναστοχασμό σε διλήμματα που βασίζονται στην πραγματικότητα της σχολικής ζωής οι συμμετέχοντες αυξάνουν τη συνειδητοποίησή τους για τις συνέπειες των επιλογών τους για τους διαφορετικούς συμμετόχους.

Περίληψη/περιγραφή

Το εργαλείο αποτελείται από ένα παιχνίδι καρτών με δύο τύπους καρτών: διλήμματα και κάρτες - συνέπειας. Οι κάρτες-διλήμματα παρουσιάζουν ένα συγκεκριμένο δίλημμα μέσα στη σχολική πολιτική. Οι κάρτες – συνέπειας δείχνουν τις συνέπειες που μια επιλογή σε ένα δίλημμα έχει σε διάφορους σχετικούς εμπλεκόμενους και παράγοντες, όπως την ικανοποίηση των μαθητών, των γονιών, δασκάλων, τοπικής κοινότητας, εθνικών αρχών, στα αποτελέσματα διαγωνισμών και στους σχολικούς πόρους χρηματοδότησης.

Σε αυτό το παιχνίδι οι συμμετέχοντες

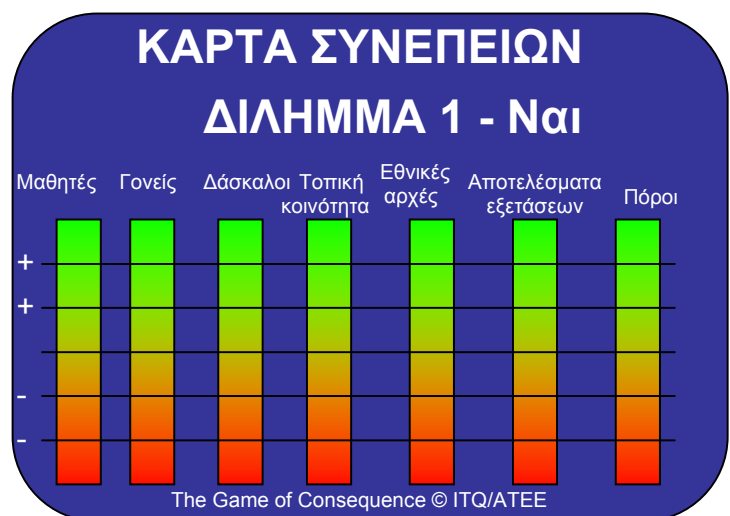
- προκαλούνται να καθορίσουν τι επηρεάζει κάποιες από τις επιλογές τους όσον αφορά την ικανοποίηση των σχετικών εμπλεκομένων και παραγόντων που παίζουν κάποιο ρόλο στο σχολείο (φάση 1)
- εμπλέκονται σε ένα παιχνίδι στο οποίο πρέπει να κάνουν επιλογές και βλέπουν τα αποτελέσματα στην ικανοποίηση των σχετικών εμπλεκομένων και παραγόντων (φάση 2).

Υλικά

- Κάρτα διλήμματος και κάρτες συνεπειών

ΔΙΛΗΜΜΑ 1

Μια τοπική εμπορική επιχείρηση προσφέρει στο σχολείο σας τα εκπαιδευτικά υλικά για τις φυσικές επιστήμες. Τα υλικά έχουν υψηλή ποιότητα, είναι έγχρωμα και συνοδεύονται από DVDs. Όλα τα υλικά έχουν το λογότυπο της επιχείρησης. Τα υλικά επιτυγχάνουν πολύ καλά τους στόχους του προγράμματος σπουδών. Είστε πρόθυμοι να δεντείτε τη





- Φύλλο των αποτελεσμάτων

| | Μαθητές | Γονείς | Δάσκαλοι | Τοπική Κοινот. | Αρχές | Αποτελ. Εξετας. | Πόροι χρηματοδότησης |
|-----------|---------|--------|----------|----------------|-------|-----------------|----------------------|
| Δίλημμα 1 | +2 | +1 | -3 | 0 | +1 | -1 | +3 |
| Δίλημμα 2 | +1 | -3 | +1 | -4 | -3 | 0 | +2 |
| Δίλημμα 3 | -2 | -1 | -4 | +3 | +1 | +3 | 0 |
| Δίλημμα 4 | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| ΑΘΡΟΙΣΜΑ | | | | | | | |

- Κανόνες του παιχνιδιού, με τα παραδείγματα της χρήσης των καρτών συνέπειας.

Βήμα - βήμα

1. Διαιρέστε τους συμμετέχοντες σε έναν ίσο αριθμό υποομάδων το πολύ 6.
2. Εξηγήστε το σκοπό του παιχνιδιού:

Σκοπός του παιχνιδιού

Τα σχολεία είναι σύνθετα συστήματα όπου τα διαφορετικοί μέρη και οι συμμετοχοί μέσα στο σύστημα αλληλεπιδρούν και επηρεάζουν το ένα το άλλο. Κατά συνέπεια σε πολλά διλήμματα δεν υπάρχει ένα μόνο σωστό ή λάθος. Ο αντίκτυπος μιας συγκεκριμένης επιλογής διαφέρει για τους διαφορετικούς συμμετόχους, ή τις πτυχές του συστήματος, π.χ.:

- Η ικανοποίηση των μαθητών,
- Η ικανοποίηση των γονέων
- Η ικανοποίηση των εκπαιδευτικών
- Η ικανοποίηση της τοπικής κοινότητας
- Η ικανοποίηση των τοπικών ή εθνικών αρχών
- Τα αποτελέσματα των εξετάσεων
- Οι σχολικοί πόροι χρηματοδότησης

Μια επιλογή που κάνετε μέσα σε ένα σχολείο μπορεί να είναι ευνοϊκή για έναν ή δύο συμμετόχους, αλλά αρνητική για άλλους συμμετόχους ή πτυχές του συστήματος. Σε αυτό το παιχνίδι θα ερευνήσετε τις συνέπειες των αποφάσεων που παίρνετε μέσα από τον αντίκτυπό τους στους συμμετόχους και στις πτυχές του συστήματος.



3. Εξηγήσεις για τους κανόνες της φάσης 1 του παιχνιδιού:

Κανόνες του παιχνιδιού

Φάση 1:

Θα λάβετε ένα σύνολο καρτών με διλήμματα και ένα σύνολο κενών καρτών συνέπειας (δύο για κάθε δίλημμα). Πάρτε μια κάρτα διλήμματος και μια αντίστοιχη κάρτα συνέπειας.

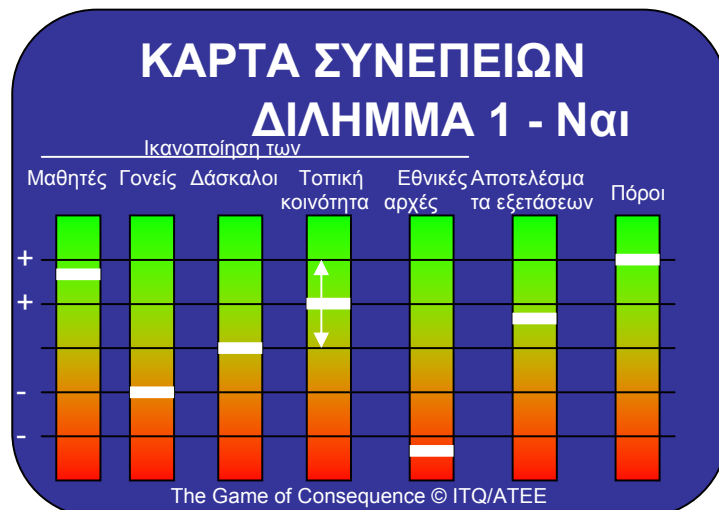
Διαβάστε το δίλημμα με την ομάδα σας. Συζητήστε το δίλημμα και προσπαθήστε να προσδιορίσετε ως ομάδα ποιος θα ήταν ο αντίκτυπος σε κάθε έναν από τους συμμετοχούς/τις πτυχές όταν πρέπει να αποφασίσετε "ναι" σχετικά με το δίλημμα: θα μπορούσε να είναι θετικό ή αρνητικό; Σε τι έκταση (ταξινομώντας τις απαντήσεις σας σε κλίμακα από το +5 έως το -5); Δείξτε το αποτέλεσμα που έχετε αποφασίσει πάνω στην κάρτα συνέπειας.

Έπειτα, αποφασίστε ποιος θα ήταν ο αντίκτυπος σε κάθε έναν από τους συμμετοχούς/τις πτυχές όταν θα πρέπει να αποφασίσετε "όχι" στο δίλημμα.

Συνεχίστε με το επόμενο δίλημμα έως ότου έχετε συζητήσει όλα τα διλήμματα και έχετε δείξει ένα αποτέλεσμα σε όλες τις κάρτες συνέπειας.

4. Μοιράστε τις κάρτες και δείξτε το χρόνο που οι υποομάδες έχουν για την πρώτη φάση (π.χ. 45 λεπτά για 5 διλήμματα).

Χρησιμοποιήστε δύο διαφορετικά σύνολα διλημάτων έτσι ώστε κάθε υποομάδα θα λάβει ένα διαφορετικό σύνολο διλημάτων στη φάση 2 (π.χ. δίλημμα 1-5 στη φάση 1 και δίλημμα 6-10 στη φάση 2) Σιγουρευτείτε ότι στο τέλος της φάσης 1 κάθε ομάδα έχει συζητήσει και σημειώσει όλα τα διλήμματα που έλαβε. Αν όχι, μια υποομάδα θα λάβει ένα ελλιπές σύνολο καρτών στην επόμενη φάση. Εάν μια ομάδα δεν πετυχαίνει να ολοκληρώσει όλες τις κάρτες στο δεδομένο χρόνο, μπορείτε να αντιγράψετε τα ελλείποντα αποτελέσματα στις κάρτες συνέπειας από μια άλλη ομάδα.





5. Κάντε ένα διάλλειμα
6. Εξηγήστε τους κανόνες για τη φάση 2:

Κανόνες του παιχνιδιού

Φάση 2:

Θα λάβετε ένα σύνολο καρτών με διλήμματα και ένα σύνολο αντίστοιχων και σημειωμένων καρτών συνέπειας. Πάρτε μια κάρτα διλήμματος.

Διαβάστε το δίλημμα με την ομάδα σας. Συζητήστε το δίλημμα και προσπαθήστε να προσδιορίσετε ως ομάδα ποια επιλογή θα κάνατε στο δίλημμα: 'ναι' ή 'όχι';

Έπειτα πάρτε την αντίστοιχη κάρτα συνέπειας και διαβάστε, λαμβάνοντας υπόψη την επιλογή που η ομάδα σας έκανε στο δίλημμα, το αποτέλεσμα που θα λάβετε στον αντίκτυπο σε κάθε έναν από τους συμμετοχούς/τις πτυχές.

Συμφωνείτε με το αποτέλεσμα στην κάρτα συνέπειας; Αν όχι, γιατί;

Συμπληρώστε το αποτέλεσμά σας στο φύλλο αποτελεσμάτων. Συνεχίστε με το επόμενο δίλημμα έως ότου έχετε συζητήσει όλα τα διλήμματα.

Υπολογίστε το τελικό αποτέλεσμα σε κάθε συμμετοχο/την πτυχή και το συνολικό αποτέλεσμα.

7. Διανείμετε τα σύνολα καρτών διλήμματος και καρτών συνέπειας. Σιγουρευτείτε ότι κάθε υποομάδα λαμβάνει ένα διαφορετικό σύνολο διλημάτων από τη φάση 1.
Προσδιορίστε το χρόνο που έχει κάθε ομάδα για τη συζήτηση του διλήμματος (π.χ. 30 λεπτά για 5 διλήμματα).
Σιγουρευτείτε ότι στο τέλος της φάσης 2 όλες οι ομάδες έχουν συζητήσει όλα τα διλήμματα και έχουν ολοκληρώσει την κάρτα αποτελέσματος.
8. Συζητήστε στην ολομέλεια τις ακόλουθες ερωτήσεις:
 - Για κάθε έναν από τους συμμετοχούς/τις πτυχές: Ποια ομάδα έχει το υψηλότερο/χαμηλότερο αποτέλεσμα;
 - Ποια ομάδα έχει το υψηλότερο/χαμηλότερο τελικό αποτέλεσμα;
 - Ποια διλήμματα έδωσαν την εντονότερη συζήτηση/τη διαφωνία όσον αφορά το αποτέλεσμα στην κάρτα συνέπειας;
9. Τελικές ερωτήσεις αναστοχασμού:



Identifying Teacher Quality

- Ποιες είναι οι προεκτάσεις των αποφάσεων σας ή των απόψεων σας που επηρεάζονται από τον αντίκτυπό τους στους συμμετόχους ή τις πτυχές του συστήματος;
- Ποιοι συμμετόχοι/πτυχές είναι κατά την άποψή σας οι σημαντικότερες;
- Έχει το παιχνίδι επηρεάσει την άποψή σας σχετικά με το ρόλο των συμμετόχων/τις πτυχές στο σύστημα για τις αποφάσεις που λαμβάνονται μέσα στο σχολείο;



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΣΥΝΕΠΕΙΩΝ

Κανόνες του παιχνιδιού

1. Σκοπός του παιχνιδιού

Τα σχολεία είναι σύνθετα συστήματα όπου τα διαφορετικά μέρη και οι συμμετοχοί μέσα στο σύστημα αλληλεπιδρούν και επηρεάζουν το ένα το άλλο. Κατά συνέπεια σε πολλά διλήμματα δεν υπάρχει απλά σωστό ή λάθος. Ο αντίκτυπος μιας συγκεκριμένης επιλογής διαφέρει για τους διαφορετικούς συμμετόχους, ή τις πτυχές του συστήματος, π.χ.

- Η ικανοποίηση των μαθητών,
- Η ικανοποίηση των γονέων
- Η ικανοποίηση των εκπαιδευτικών
- Η ικανοποίηση της τοπικής κοινότητας
- Η ικανοποίηση των τοπικών ή εθνικών αρχών
- Τα αποτελέσματα των εξετάσεων
- Οι σχολικοί πόροι χρηματοδότησης

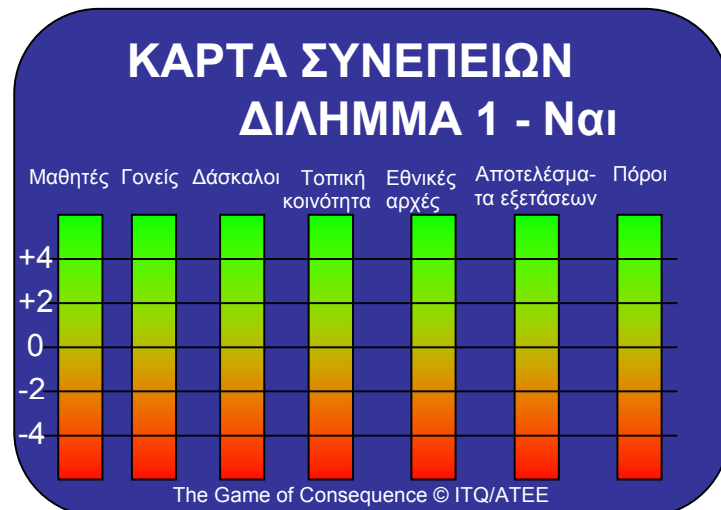
Μια επιλογή που κάνετε μέσα σε ένα σχολείο μπορεί να είναι ευνοϊκή για έναν ή δύο των συμμετόχων, αλλά αρνητική για άλλους συμμετόχους ή πτυχές του συστήματος. Σε αυτό το παιχνίδι θα ερευνήσετε τις συνέπειες των αποφάσεων που παίρνετε από τον αντίκτυπό τους στους συμμετόχους και τις πτυχές του συστήματος.

2. Φάση 1

Θα λάβετε ένα σύνολο καρτών διλήμματος και ένα σύνολο κενών καρτών συνέπειας (δύο για κάθε δίλημμα).

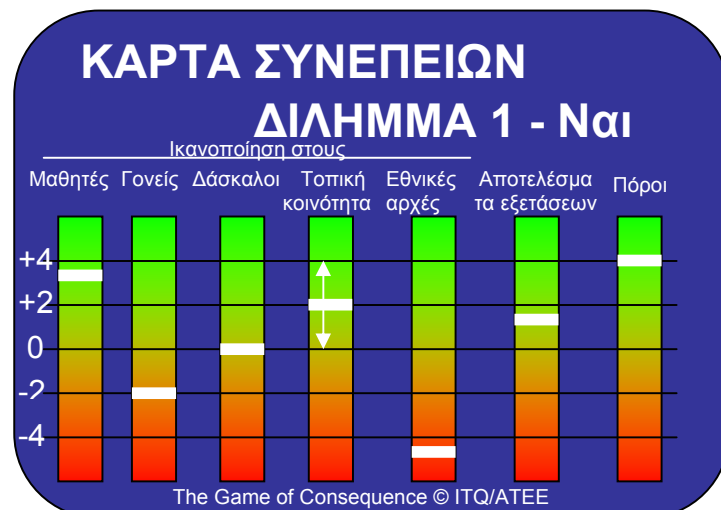
ΔΙΛΗΜΜΑ 1

Μια τοπική εμπορική επιχείρηση προσφέρει στο σχολείο σας τα εκπαιδευτικά υλικά για τις φυσικές επιστήμες. Τα υλικά έχουν υψηλή ποιότητα, είναι έγχρωμα και συνοδεύονται από DVDs. Όλα τα υλικά έχουν το λογότυπο της επιχείρησης. Τα υλικά επιτυγχάνουν πολύ καλά τους στόχους του προγράμματος σπουδών. Είστε πρόθυμοι να τα δεχτείτε στο



Κάρτα συνεπειών

Πάρτε μια κάρτα διλήμματος και μια αντίστοιχη κάρτα συνέπειας. Διαβάστε το δίλημμα με την ομάδα σας. Συζητήστε το δίλημμα και προσπαθήστε να προσδιορίσετε ως ομάδα ποιος θα είναι ο αντίκτυπος σε κάθε έναν από τους συμμετόχους/τις πτυχές όταν πρέπει να αποφασίσετε 'ΝΑΙ' σχετικά με το δίλημμα: θα ήταν θετικό ή αρνητικό; Πόσο εκτείνεται η διακύμανση (σε κλίμακα από το + 5 έως -5); Δείξτε το αποτέλεσμα που έχετε αποφασίσει σχετικά με την κάρτα συνέπειας.



Συμπληρωμένη κάρτα συνεπειών



Έπειτα, αποφασίστε ποιος θα ήταν ο αντίκτυπος σε κάθε έναν από τους συμμετόχους/τις πτυχές αν πρέπει να αποφασίσετε 'Όχι' στο δίλημμα. Συνεχίστε με το επόμενο δίλημμα έως ότου έχετε συζητήσει όλα τα διλήμματα και έχετε δείξει ένα αποτέλεσμα σε όλες τις κάρτες συνέπειας.

3. Φάση 2

Θα λάβετε ένα (διαφορετικό) σύνολο καρτών με διλήμματα και ένα σύνολο αντίστοιχων και σημειωμένων καρτών συνέπειας. Πάρτε μια κάρτα διλήμματος.

Διαβάστε το δίλημμα με την ομάδα σας. Συζητήστε το δίλημμα και προσπαθήστε να προσδιορίσετε ως ομάδα ποια επιλογή θα κάνατε στο δίλημμα: 'ναι' ή 'όχι';

Έπειτα, πάρτε την αντίστοιχη κάρτα συνέπειας και διαβάστε, λαμβάνοντας υπόψη την επιλογή σας στο δίλημμα, το αποτέλεσμα που θα λάβετε στον αντίκτυπο σε κάθε έναν από τους συμμετόχους/τις πτυχές.

Συμφωνείτε με το αποτέλεσμα στην κάρτα των συνεπειών; Εάν όχι, γιατί;

συμπληρώστε το αποτέλεσμά σας στο φύλλο αποτελέσματος.

| | Μαθητές | Γονείς | Δάσκαλοι | Τοπική κοινότητα | Αρχές | Αποτελ. εξετάσεων | Πόροι χρηματοδότησης |
|-----------|---------|--------|----------|------------------|-------|-------------------|----------------------|
| Δίλημμα 1 | +2 | +1 | -3 | 0 | +1 | -1 | +3 |
| Δίλημμα 2 | +1 | -3 | +1 | -4 | -3 | 0 | +2 |
| Δίλημμα 3 | -2 | -1 | -4 | +3 | +1 | +3 | 0 |
| Δίλημμα 4 | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| ΑΘΡΟΙΣΜΑ | +1 | -3 | -6 | -1 | -1 | +2 | +5 |

Συνεχίστε με το επόμενο δίλημμα έως ότου να έχετε συζητήσει όλα τα διλήμματα.

Υπολογίστε το τελικό αποτέλεσμα σε κάθε συμμετόχο/την πτυχή και το συνολικό αποτέλεσμα.

4. Αναστοχασμός

Συγκρίνετε το τελικό αποτέλεσμά σας με τα αποτελέσματα άλλων ομάδων:

- Για κάθε έναν από τους συμμετόχους/τις πτυχές: Ποια ομάδα έχει το υψηλότερο/χαμηλότερο αποτέλεσμα;
- Ποια ομάδα έχει το υψηλότερο/χαμηλότερο τελικό αποτέλεσμα;



Identifying Teacher Quality

- Ποια διλήμματα έδωσαν την εντονότερη συζήτηση/τη διαφωνία όσον αφορά το αποτέλεσμα στην κάρτα συνέπειας;

Τελικές ερωτήσεις για αναστοχασμό:

- Μέχρι ποιου σημείου οι αποφάσεις ή οι απόψεις σας επηρεάζονται από τον αντίκτυπό τους στους συμμετοχούς ή τις πτυχές του συστήματος;
- Ποιοι συμμετοχοί/πτυχές είναι κατά την άποψή σας οι σημαντικότερες;
- Έχει το παιχνίδι επηρεάσει την άποψή σας σχετικά με το ρόλο των συμμετόχων/τις πτυχές στο σύστημα για τις αποφάσεις που λαμβάνονται μέσα στο σχολείο.