



IGRA POSLEDIC

Cilj

Z refleksijo o dilemah, ki se pojavljajo v vsakodnevem šolskem življenju, udeleženci povečujejo svoje zavedanje o posledicah, ki jih imajo njihove izbire za različne udeležence izobraževalnega procesa.

Velikost skupine

8+

Čas

2 uri

Specifični viri

Karte z dilemami in karte za točkovanje

Povzetek

Pripomoček predstavlja igro s kartami, ki je sestavljena iz dveh tipov kart: karte z dilemami in karte s posledicami. Karte s posledicami nakazujejo, kako neka odločitev o določeni dilemi vpliva na različne pomembne akterje in dejavnike, kot npr. na zadovoljstvo učencev, staršev, učiteljev, lokalne skupnosti, države ali na rezultate izpitov ter na finančna sredstva šole.

V tej igri udeležence izzovemo, da ugotovijo, kakšen vpliv imajo določene odločitve na pomembne akterje in dejavnike, ki imajo pomembno vlogo znotraj šole (1. faza). Vključeni so v igro, v kateri morajo izbrati neko odločitev in nato ugotoviti, kako je vplivala na pomembne akterje in dejavnike (2. faza).

Materiali

Karte z dilemami in posledicami

List za točkovanje

Pravila igre s primerom uporabe kart s posledicami.

Metoda

Glavna ideja

Vse odločitve, ki jih učitelj v šoli sprejme, na nek način vplivajo na različne akterje in dejavnike. Ni jasnih meja med tem, kaj je prav in kaj narobe.

V tej igri so udeleženci:

- izzvani, da ugotovijo, kakšen vpliv imajo določene odločitve na zadovoljstvo različnih udeležencev izobraževalnega procesa (1. faza);
- vključeni v igro, v kateri morajo sprejemati odločitve in ugotoviti, kakšen vpliv imajo na zadovoljstvo različnih udeležencev izobraževalnega procesa (2. faza).

Pravila igre

1. faza (izbirna) – 1 ura

Izberite dilemo in vzemite prazno karto za posledice. V okviru skupine se odločite, kakšne posledice ima vsaka izbira (da IN ne) v zvezi z dilemo za vsako kategorijo (od -5 do +5). (alternativa: vodja igre točkuje vsako dilemo)

2. faza – 1 – 2 uri



Vzemite karto, razpravljajte o dilemi, ki jo najdete na njej in se nato v okviru skupine odločite, kakšno stališče boste zavzeli (največ 5 minut).

Vzemite karto s posledicami, ki se nanaša na prejšnjo karto in pogledjte, kako je točkovana (s strani druge skupine).

Razpravljajte o oceni.

Ko boste končali z razpravami o vseh dilemah, primerjajte skupno število točk s točkami, ki so jih zbrale ostale skupine.

Opis postopka igre

Vodja igre razloži njeno idejo in pravila. Pokaže primer izpolnjene karte s posledico. Razdeli udeležence v skupine po 4 in razdeli pol kart z dilemami in odgovarjajoče karte s posledicami. Poskrbite, da udeleženci razumejo, da jim v prvi fazi ni potrebno priti do odločitve, morajo pa oceniti posledice na kartah tako za pozitivno kot za negativno izbiro/odločitev.

Poskrbite, da vsaka skupina v drugi fazi dobi drugačen izbor kart z dilemami.

Različice

Prvi korak je izbiren (kadar primanjkuje časa). V tem primeru mora vodja igre pred tem določiti točke za vsako dilemo.

Ozadje in viri

Šole so kompleksni sistemi, v katerih so različni udeleženci izobraževalnega procesa v interakciji in vplivajo druga na drugega. Posledica tega je, da pri številnih dilemah težko določimo, kaj je prav in kaj narobe. Vpliv določene odločitve se razlikuje od udeleženca do udeleženca, pa tudi z vidika vpliva na sistem, npr.:

- zadovoljstvo učencev,
- zadovoljstvo staršev,
- zadovoljstvo učiteljev,
- zadovoljstvo lokalne skupnosti,
- zadovoljstvo ministrstva,
- rezultati izpita,
- šolske finance.

Odločitev, ki je sprejeta v okviru šole, ima lahko ugodne posledice za enega ali dva udeleženca izobraževalnega procesa, negativne pa za vse ostale v šolskem sistemu.

Zato se morajo učitelji zavedati posledic in vpliva njihovih odločitev na druge elemente sistema. Obvladati morajo sistemsko mišljenje. Pogledajo si lahko Sengovo teorijo o učečih se organizacijah: "The Fifth Discipline" ali "Schools that Learn".

Močne in šibke strani

Močne strani

Močna stran te vaje je, da spodbuja refleksijo v različnih fazah igre: Pripomoček spodbuja refleksijo na štiri načine:

- s točkovanjem (1. faza),
- s sprejemanjem odločitve v zvezi z dilemo,
- s primerjanjem odločitev in točkami (ki jih poda druga skupina) (2. faza),
- s primerjavo skupinskih rezultatov.



Šibke strani

Za igro so dileme poenostavljene. Ni veliko podatkov o ozadju dileme. Udeleženci bodo morda želeli izvedeti kaj več informacij o kontekstu specifične dileme.

Dileme, ki so uporabljene v pripomočku, refleksije učiteljeve kakovosti ne spodbujajo neposredno. Za spodbujanje take refleksije, se morajo dileme nanašati eksplicitno na vidike kakovosti učiteljev.