

Életviteli kompetenciák fejlesztése

Tanulói munkafüzet



Erasmus+



SUPREM

SUPREM – SUCCESSFUL PREPARATION MODEL FOR SCHOOLS

1. SZELLEMI TERMÉK OKTATÁSI PROJEKT PORTFÓLIÓ

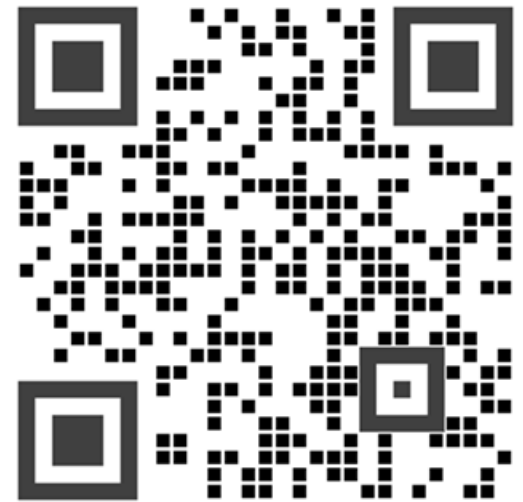
A 2019-1-HU01-KA201-061091
PROJEKT KERETÉBEN KÉSZÜLT
WWW.SUPREM.EU

A 4. MODUL SZERZŐJE (FELELŐSSÉG, FELELŐS DÖNTÉSHOZATAL)
M-AROUND TANÁCSADÓ ÉS SZOLGÁLTATÓ KFT.
MAROSLELEI ÁLTALÁNOS ISKOLA
2021.

Az Európai Bizottság támogatása ezen kiadvány elkészítéséhez nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelőssé ezen információk bármilyen felhasználásáért.

4. MODUL

FELELŐSSÉG, FELELŐS DÖNTÉSHOZATAL



1. tanulási egység

Bevezetés

Mit gondoltok, minek van manapság nagyobb értéke egy vállalkozás életében: egy korszerű gépsornak, vagy annak az információnak, ami alapján a versenytársakhoz képest előnyben lehet a cég? Mit választana egy labdarúgó klub elnöke? A világ legjobb játékosát a csapatába, vagy azt, hogy ismeri az ellenfél taktikáját?

Az információ kifejezést sokféle módon értelmezhetjük: jelent értesülést, hírt, üzenetet, tájékoztatást. Általában azt az adatot, hírt tekintjük információnak, amely számunkra releváns (fontos, kapcsolódik az életünkhöz) és ami ismerethiányt csökkent, azaz eddig nem tudtuk.



Információhoz nagyon sokféle módon juthatunk hozzá. Minden érzékszervünk, a szemünk, fülünk, orrunk, szánk, bőrünk is folyamatosan információval lát el bennünket a körülöttünk lévő világról. Gondoljatok bele, ebben a pillanatban is hányféle információt érzékeltek az érzékszerveiteken keresztül! A kinti fényviszonyokból tudjátok, hogy milyen napszak van, a hőmérsékletet érzékeli a bőrötök, így tudjátok, hogy meleg vagy hideg van, orrotokkal érzitek a készülő ebéd illatát, ha pedig beleharaptok egy almába, annak ízéből tudjátok, hogy az érett vagy éretlen.

A mindennapi életünkben ennél azonban összetettebb információkra is szükség van, amely információkat tudatosan keresnünk is kell. Nem elég az akarat, hogy megnézzünk egy jó filmet, tudnunk kell, hogy melyik moziban játsszák azt, hány órakor, mennyibe kerül a jegy, és azt sem árt tudnunk, hogy mivel juthatunk el a moziig.

Az információk azonban nem mindig egyértelműek, vagy nem mindig úgy dolgozzuk fel azokat, ahogyan azok eredetileg megszülettek. Vannak direkt félrevezető információk, amelyek úgy alakítják a gondolkodásunkat, hogy az az információt közlétevő személynek vagy szervezetnek jó legyen, ezek a befolyásoló információk. És az is előfordul, hogy nem értjük az információt, mert nincs meg hozzá a megfelelő háttértudásunk.

A következő játékban az információ torzulását ismerhetitek meg.

PLETYKAJÁTÉK



2. tanulási egység

'12 hónap'

1. GYAKORLAT

Ebben a projektben minden csapat egy kitalált család bőrébe bújik. A családok jellemzőit (alapadatokat) a tanároktól kapjátok meg.



Nézzétek át a család jellemzőit, beszéljétek meg a csapaton belül, hogy milyen lehet az élete a családnak.

Minden család esetében megtaláljátok a szokásos havi bevételeiket, az állandó (kötelező) kiadásait és az extra kiadásait.

A bevételeiken és az állandó (kötelező) kiadásaikon nem tudnak változtatni, de az extra kiadásokat hónapról hónapra lehet változtatni. A családok az élethelyzetük alapján ún. „jóságpontokat” kapnak, amelyek az extra tevékenységekből fakadnak.

Ha pl. egy család eljár rendszeresen színházba, moziba (kikapcsolódni), akkor az a család minden tagjára vonatkozóan 1-1 jóságpontot jelent, tehát egy 6 tagú család esetében 6 jóságpontot.

A következő oldalon/linken találtok egy táblázatot:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PbBejnoUe3fuFyJKzQyBfsPJ_3OM4ec7fqwTeyKlq_s/edit?usp=sharing

A rendelkezésre álló adatok alapján töltsétek ki a táblázatot a kezdő állapotnak megfelelően.

KÖLTSÉGVETÉSI ÖSSZESÍTŐ TÁBLA

	bevételek összesen	kötelező kiadások összesen	extra kiadások összesen	egyenleg = bevételek – (kötelező kiadások + extra kiadások)	megtakarítás (előző havi megtakarítás + havi egyenleg)	jóság- pontok
kezdő állapot						
1. hónap						
2. hónap						
3. hónap						
4. hónap						
5. hónap						
6. hónap						
7. hónap						
8. hónap						
9. hónap						
10. hónap						
11. hónap						
12. hónap						
A család tervezett célja:			A családi cél teljesült / nem teljesült.			

2. GYAKORLAT – Szimulációs játék

A játékban 12 hónapot, azaz egy évet fedünk le, amely során a családoknak havonta döntéseket kell hozniuk a rendelkezésre álló információk alapján. Minden hónap egy kör, amikor a család szembesül egy szituációval, és arra reagálnia kell.

Minden választás a következő hónaptól befolyásolhatja a család bevételeit, kiadásait és jószágpontjait is.

A döntések hatásait vezessétek a táblázatban, és a döntéseket szövegesen jelöljétek az adott szituációs lapon is. A játék célja az, hogy **a család a 12. hónap végére elérje a kitűzött célját**, amit szintén megtaláltok a családok leírásában.

A jószágpontoknak különleges szerepük van. Ha a kiinduló állapothoz képest legalább 20%-kal növelitek a család jószágpontjait, akkor a következő hónaptól a család bevétele is nő 10%-kal, mert a család tagjai boldogabbak, motiváltabbak lesznek és keményebben dolgoznak. Ha azonban a jószágpontok száma a kiindulási állapot felére esik, a család állandó kiadásai megnőnek 25%-kal a családtagok rossz közérzete és az emiatt fellépő betegségek miatt.



Gondoljátok át a családtagok eltérő érdeklődését, kívánságait, és a csapat beszélje meg.

Szerepem a családban:

Életkorom:

Foglalkozások:

Hobbim:

Kívánságom:

3. tanulási egység

Zárás, értékelés és bemutató

3. GYAKORLAT

A játék végére minden családnak 12 helyzetben 12 döntést kellett meghoznia az információk értékelése, értelmezése, valamint a család anyagi és egyéb szükségleteinek mérlegelése közben.



Beszélgétek meg a csapaton belül, hogyan értékelitek a szimulációs játékban nyújtott teljesítményeteket.

SIKEREK	KUDARCOK

4. GYAKORLAT

Válaszoljatok az alábbi kérdésekre a munkafüzetben. A csoport (család) közösen beszélje meg az alábbi kérdésekre a választ, de saját, egyéni véleményeteket is leírhatjátok, ha az eltér a többiek véleményétől.

1. Mennyire találtatok nehéznek a szimulációt?	
2. Sikerült-e elérni a kitűzött célt?	
3. Mi volt a 3 legnehezebb döntés a játék során?	
4. Van-e olyan döntés, amit utólag másként hoznátok meg? Ha igen, miért?	
5. Mennyire értett egyet a család minden tagja a döntésekkel?	
6. Részt vett-e minden családtag a döntések meghozatalában?	
7. Hogy éreztétek magatokat a család szerepében?	

5. GYAKORLAT



Válasszatok ki egy szituációt a 12 közül, amit érdekesnek találtok, és készítsetek róla egy plakátot (digitálisan vagy papírra). Tegyétek elérhetővé a többi csapat számára (tegyétek ki a falra vagy töltsétek fel az osztály közös felületére). Röviden (2-3 perc) mutassátok be a kiválasztott szituációt.

A bemutatásnál gondoljatok a következő szempontokra:

- miért azt a szituációt választottátok?
- hogyan oldottátok meg?
- mit gondoltok a szituációról és a meghozott döntésekről?
- visszatekintve helyesnek látjátok-e a döntéseket?

Jegyzeteim:

SUPREM – SUCCESSFUL PREPARATION MODEL FOR SCHOOLS



1.SZELLEMI TERMÉK OKTATÁSI PROJEKT PORTFÓLIÓ

A 2019-1-HU01-KA201-061091
PROJEKT KERETÉBEN KÉSZÜLT

A 4.modul szerzője

(Felelősség, felelős döntéshozatal)

M-Around Tanácsadó és Szolgáltató Kft.

Maroslelei Általános Iskola

2021.

Az Európai Bizottság támogatása ezen kiadvány elkészítéséhez
nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők
álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelőssé
ezen információk bármilyen felhasználásáért.
Projektazonosító: 2019-1-HU01-KA201-061091

