

Mësimet 1 dhe 2

Pse një komunitet ka nevojë për rregulla?

Rregullat janë mjete për të zgjidhur probleme

<p>Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimet.</p> <p>Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.</p> <p>Objektivi i mësimet tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.</p> <p>Detyra e nxënësit, së bashku me metodën, formojnë bërthamën e procesit mësimor.</p> <p>Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimet.</p> <p>Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.</p>	
Trajnimi i kompetencës	Punë me projekt (bashkëpunimi, menaxhimi i kohës, të mësuarit individual, orientimi i produktit, zgjidhje problemesh). Të menduarit analitik, planifikim detyre, identifikimi i një problemi politik.
Objektivat e të mësuarit	Rregullat dhe ligjet janë mjete të fuqishme për të ndikuar dhe kontrolluar sjelljen e njeriut. Një shoqëri pa një kuadër rregullash mund të ndikohet nga konflikte të pakontrolluara midis anëtarëve të saj. Një kuadër rregullash përbën shtyllën kurrizore institucionale të një komuniteti. Zgjidhje themelore: hierarkia dhe rrjetet - dy sisteme rregullash; prona publike dhe private.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit hartojnë një kuadër rregullash për komunitetin e tyre.
Materialet dhe burimet	Fletët e punës së nxënësit 5.1, 5.2, 5.4. Tabela dhe lapustila, projektor ose broshura.
Metoda	Lojë vendimmarrjeje, punë me projekt.
Koha në dispozicion (Mësimi 1)	1 Mësuesi paraqet detyrën. 20 min
	2. Nxënësit formojnë grupe dhe punojnë për projektin e tyre. 20 min
Koha në dispozicion (Mësimi 2)	3. Nxënësit punojnë në projektin e tyre. 40 min

Informacion

Zhvillimi i lojës ndjek parimin e mësimet me anë të objektivave: nxënësit përballen me një problem dhe duhet të gjejnë një zgjidhje. Ata informohen në lidhje me fazat e procesit dhe afatin kohor, dhe pastaj punojnë individualisht.

Loja kërkon nga nxënësit që të rimarrin rolin e tyre si anëtarë të komunitetit të peshkimit dhe të bëhen lojtarë edhe një herë, deri në mësimin 4. Megjithatë, tani nxënësit janë duke vepruar në një nivel të ndryshëm reflektimi dhe me një detyrë të re. Presioni më i fuqishëm kohor, siç ishte rasti gjatë lojës se peshkimit, nuk është më problem.

Detyra e tyre e re është për të hartuar një kuadër të rregullave. Një detyrë e tillë ka një dimension

politik: lojtarët duhet të marrin një vendim, pasi komuniteti nuk mund të mbijetojnë pa një sërë rregullash. Nxënësit përjetojnë politikën si një çështje praktike. Për të shmangur zgjidhjet e diskutueshme, grupet duhet të përfshijnë anëtarë nga të gjitha fshatrat e peshkimit për të marrë pikëpamjet dhe përvojat e ndryshme në konsideratë.

Mësuesi kryen rolin e një menaxheri loje. Menaxherët e materialeve shkojnë te mësuesi për të marrë materialet e tyre të punës. Në fillim të mësimit të dytë, mësuesi merr fjalën për pesë minuta.

Gjate kësaj kohe, mësuesi shpërndan draft rregullat për konferencën në mësimin 4. Duke sqaruar procedurën para konferencës, mësimi 4 do të zhvillohet normalisht dhe do të ketë kohë të mjaftueshme në dispozicion për fazën e reflektimit, e cila është me rëndësi të madhe në të mësuarit me detyra. Nëse nxënësit kanë ndonjë pyetje ose sugjerim për të përmirësuar rregullat, ato mund t'i paraqesin këto pika gjatë mësimit të dytë dhe të vendosin së bashku me mësuesin se si ta trajtojnë çdo pikë.

Përshkrimi i mësimit 1

1. Mësuesi prezanton detyrën

Nxënësit diskutojnë përvojën e tyre në lojën e peshkimit

Mësuesi përfshin nxënësit menjëherë, duke i shtyrë ata që të kujtojnë përvojën e tyre në lojën e peshkimit:

1. Përshkruani problemet që keni hasur në lojën e peshkimit.

Nga nxënësit mund të pritët që t'i referohen qëllimeve të qëndrueshmërisë. Në varësi të asaj që është diskutuar dhe kuptuar prej tyre, ata do të flasin për vështirësitë në balancimin e këtyre qëllimeve dhe arritjen e tyre gjatë periudhave të gjata kohore. Përgjigjet mund të jenë të larmishme. Nxënësit mund të përgjigjen me njëri-tjetrin, ndërsa mësuesi kryeson raundin e komenteve të tyre.

2. Jepni mendimin tuaj për përpjekjet për zgjidhjen e këtyre problemeve.

Kjo pyetje përfshin çdo gjë: qëllimet e lojtarëve, mënyrën e tyre të komunikimit, dëshirën dhe aftësinë për të bashkëpunuar, sa mirë e kanë kuptuar problemin, rezultatin përfundimtar - sukses apo dështim. Nëse është e nevojshme, mësuesi redukton fokusin e kësaj pyetje të gjerë. Nga nxënësit mund të pritët që të trajtojnë mungesën e rregullave të qarta. Në varësi të vendimet të tyre, ata mund të përpiqen të zhvillojnë rregulla të tilla.

Nxënësit mund të sugjerojnë edhe qasje të caktuara: rregullat kërkojnë autoritet shtetëror ose veprojnë më mirë në rrjetet e vogla, me vendosjen e rregullave joformale. Ata mund të kenë menduar edhe për çështjen e pronësisë private apo publike të rezervave të peshkut. Mësuesi merr shënim komentet, pasi ato mund të jenë të lidhura me Fleta e punës së nxënësit 5.2.

Mësuesi përshkruan detyrën.

Bashkebisedimi fillestar ka siguruar kontekstin për detyrën. Mësuesi shpjegon se komuniteti i peshkimit ka pësuar probleme të tilla të rënda për shkak të mungesës së një kornize të përcaktuar në mënyrë të qartë të rregullave që përcaktojnë mënyrën, dhe ndoshta edhe qëllimin e bashkëveprimit.

Përvoja e nxënësve në lojën e peshkimit mund të përgjithësohet:

- Nuk ka shoqëri njerëzore pa konflikt.
- Nuk ka shoqëri njerëzore që mund të mbijetojë pa bashkëpunim.
- Nuk ka komunitet që mund të bashkëpunojë ose zgjidhë konfliktet e saj në mënyrë paqësore pa një kuadër institucional të rregullave.
- Këto rregulla mund të imponohet me ligj, por zgjidhje alternative janë të mundshme.

Nxënësit tani mund të eksplorojnë cilat rregulla i shërbejnë më mirë komunitetit. Ata kthehen në rolet e tyre si anëtarë të komunitetit të peshkimit, por tani loja është e ndryshme. Ata veprojnë si krijuesit e rregullave. Ata formojnë grupe dhe hartojnë rregulla, i krahasojnë dhe gjykojnë ato, dhe në një konferencë, në përfundim votojnë për të miratuar një kuadër rregullash për komunitetin e tyre të peshkimit.

Orari për marrjen e vendimeve

Nxënësit marrin Fletën e punës së nxënësit 5.1.

Mësuesi shpjegon se loja është një model i një procesit të vendimmarrjes politike – në mënyrë të veçantë, që ka të bëjë me futjen e rregullave themelore, e jo një proces që ndodh në një kuadër të paravendosur.

Loja vazhdon deri në mësimin 4, kur nxënësit dalin jashtë lojës dhe reflektojnë për përvojën e tyre. Fleta e punës e nxënësit 5.1 përshkruan rendin e ditës, dhe jep disa informacione se pse kjo metodë e veçantë loje është përdorur këtu. Në lojë, ashtu si në realitet, ajo që e bën një kornizë të mirë për komunitetin është një pyetje praktike, jo akademike. Nxënësit duhet të marrin një vendim.

Mësuesi shpërndan Fletaën e punës së nxënësit 5.2, si një udhëzues për disa pyetje kyç. Nëse nxënësit kanë trajtuar ndonjë pikë gjatë bashkëbisedimit, që mund të ketë lidhje me Fletën e punës së nxënësit, mësuesi i vë në dijeni nxënësit për këtë.

Kur nxënësit janë gati për të filluar, ata formojnë grupe.

2. Nxënësit punojnë në projektin e tyre (mësimet e 1 dhe 2)

Nxënësit formojnë grupe me 4-6 persona. Me radhë, anëtarët e çdo ekuipazhi peshkimi shkruajnë emrat e tyre në listat në dërrasën e zezë ose në tabelë, duke u siguruar që ekuipazhi i tyre përfaqësohet nga të paktën një anëtar i secilit grup. Mësuesi shpjegon se është e rëndësishme marrja parasysh e përvojave dhe këndvështrimeve të ndryshme të katër ekipeve. Mësuesi merr shënim anëtarët e grupeve.

Fillimisht, anëtarët e grupit caktojnë detyrat themelore: 1-2 prezantues, 1-2 shkruer, përgjegjësi i grupit (drejtues), menaxher materialesh dhe kohe, vëzhgues. Grupet takohen në tavolina të vendosura sa më larg njëra-tjetrës. Menaxherët e materialeve mbledhin materialet për grupet e tyre.

Nxënësit punojnë në grupe gjatë gjysmës së dytë të mësimit 1 dhe gjatë mësimit 2.

Ata janë të lirë të planifikojnë punën e tyre, duke përfshirë detyrat e shtëpisë.

Përshkrimi i mësimit 2

Nxënësit ndajnë zgjedhjet e tyre kryesore

Në fillim të mësimit 2, mësuesi kërkon që çdo grup të raportojë zgjedhjet e tyre themelore - hierarki ose rrjet - ose sistem të përzier. Pronësia e rezervave të peshkut duhet të jetë private apo publike? Nëse dy ose më shumë grupe kanë bërë të njëjtat zgjedhje, mësuesi i inkurajon ata për të ndarë rezultatet e tyre gjatë mësimit. Shkëmbime të tilla mund të jenë shumë të dobishme në konferencë, pasi modele të ngjashme mund të bashkohen në një.

Grupet që dëshirojnë të vazhdojnë të punojnë më vete nuk duhet të shqetësohen.

Të bihet paraprakisht dakord për rregullat procedurale

Pasi mësuesi ka marrë fjalën në fillim të mësimit të dytë, ai shpërndan Fletën e punës së nxënësit 5.4 dhe kërkon nga grupet që të lexojnë draftet dhe të vendosin nëse ato janë të pranueshme. Në fund të mësimit, grupeve do t'u kërkohej të votojnë. Nxënësit duhet t'i shprehin kundërshtimet ose pyetjet që mund të kenë gjatë mësimit.

Grupet përgatisin prezantimet

Menaxherët e materialeve i mbledhin ato për prezantim gjatë mësimit.

Mësuesi nuk ndërhyr në qoftë se një grup është i vonuar. Ai mund t'i kujtojë grupit se është përgjegjësi e nxënësve që të kenë prezantimin e tyre të gatshëm, para se të fillojë mësimi i tretë, i cili lejon disa korrigjime të fundit në shtëpi.

Mësuesi u kërkon shkruesve që të përgatisin një dokument përfundimtar - me shkrim ose të printuar me një kompjuter - që mund të nënshkruhet nga të gjithë anëtarët e komunitetit (shih rregullat procedurale në fletën e punës së nxënësit 5.4).