

Pjesa 2

**Pjesëmarrja në politikë:
zgjidhja e konfliktit,
zgjidhja e problemeve**

**Kapitulli 4: Konflikti
Konflikti i peshkimit
Si mund ta zgjidhim dilemën e qëndrueshmërisë?**

**Kapitulli 5: Rregullat dhe ligji
Cilat rregullash na shërbejnë më mirë?
Një lojë e vendimmarrjes**

**Kapitulli 6: Qeverisja dhe politika
Modeli i ciklit politik
Si i zgjidh problemet e tij një komunitet demokratik?**

**Kapitulli 7: Barazia
Rregulli i sundimit të shumicës - një rregull i drejtë?
Si mund të zgjidhim problemin shumicë/pakicë në demokraci?**

KAPITULLI 4
KONFLIKTI
Arsimi i mesëm

Konflikti i peshkimit
Si mund ta zgjidhim
dilemën e qëndrueshmërisë?

4.1 Loja e peshkimit (1)

4.2 Loja e peshkimit (2)

4.3 Si mund të kapim "sa më shumë peshq"?

Përmbledhje dhe reflektim

4.4 Si mund të arrijmë qëndrueshmërinë?

**Mënyrat për të baraspeshuar qëllimet dhe
për të kapërcyer konfliktin**

KAPITULLI 4

Konflikti

Konflikti i peshkimit

Si mund ta zgjidhim dilemën e qëndrueshmërisë?

Hyrje për mësuesit

1. Çfarë trajton ky kapitull?

Ky kapitull përqendrohet në çështjen e menaxhimit të burimeve të përbashkëta. Nëse vendimmarrësit politikë, kompanitë dhe qytetarët nuk arrijnë të zgjidhin problemet e këtij lloji, ato mund të çojnë në konflikte serioze, madje edhe në luftë.

Për të ilustruar çështjen, imagjinoni situatën e përditshme si më poshtë vijon: në një kinema, plot me vizitorë, një person i vogël nuk mund të shohë mirë sepse një gjigand 1.90 metra i gjatë është ulur para vendit të tij. Pra, personi i shkurtër ngrihet lart. Por tani janë spektatorët e tjerë që kanë pamjen e bllokuar dhe kështu që ata ngrihen e qëndrojnë në këmbë. Në fund, të gjithë në kinema janë në këmbë. Askush nuk mund të shohë më mirë se më parë dhe, për më tepër, qëndrimi në këmbë është i pakëndshëm. Në fakt, tani situata është edhe më e padrejtë se më parë, pasi njerëzit e shkurtër nuk mund të shohin asgjë.

Ky shembull ka shumë të përbashkëta me problemet e menaxhimit të burimeve të "mëdha", për shembull, për peshkimin. Probleme të tilla janë të vështira për t'u zgjidhur, sepse ato kanë dy dimensione, si e tregon edhe shembulli i kinemasë:

1. Çfarë rregulli është i nevojshëm në kinemanë për t'u garantuar të gjithë spektatorëve një pamje të mirë? (Çështja.)

2. Në çfarë mënyre mund të zbatohet ky rregull, nëse dikush në kinema e thyen atë? (Dimensioni institucional.)

Përveç mbipeshkimit, shembuj të tjerë të problemeve të menaxhimit të burimeve të "mëdha" janë: ngrohja globale, depozitimi i mbetjeve bërthamore dhe mbipërdorimi i burimeve të ujërave nëntokësore. Në këtë "lojë" përfshihen shumë lojtarë me interesa konkurruese (dimensioni i çështjes). Në nivel global, nuk ka super-shtet që mund të zbatojë një rregull mbi shtetin sovran (dimensioni institucional). Por presioni i problemeve si ngrohja globale dhe ndryshimet klimatike është në rritje dhe, për këtë arsye, liderët politikë dhe qytetarët e gjithë botës duhet të bëjnë përpjekje për të gjetur një zgjidhje.

Loja e peshkimit trajton problemin e mbipeshkimit, duke u fokusuar në çështjen e qëndrueshmërisë, dimensionin e parë të problemit. Detyra do të bëhet shumë e ndërlikuar për nxënësit nëse do të përfshinte edhe dimensionin institucional; megjithatë, ka mundësi që dimensionin institucional të përfshihet duke zgjeruar dhe lidhur lojën e peshkimit me njësinë 5. Shih hyrjen në njësinë 5 për informacion të mëtejshëm për këtë opsion.

2. Loja e peshkimit

Loja e peshkimit është detyra kryesore në këtë kapitull, duke përdorur një qasje të të mësuarit e bazuar te detyra. Nxënësit përballen me një problem dhe duhet të gjejnë një zgjidhje - nën presionin e kohës - sikundër ata duhet të përballen shpesh në realitet. Nxënësit reflektojnë për përvojat e tyre në mësimet 3 dhe 4.

Në lojën e peshkimit, nxënësit përballen me problemin e menaxhimit të një burimi të përbashkët. Loja e peshkimit është projektuar rreth një skenari që duket mjaft i thjeshtë. Nxënësit formojnë katër grupe dhe veprojnë si katër ekipet e peshkatarëve që jetojnë në fshatrat përreth një liqeni. Sasia e peshkut në liqen është burim i përbashkët i peshkatarëve dhe burimi i tyre i vetëm i të ardhurave. Nxënësit do të bëhen menjëherë të vetëdijshëm se interesi i tyre i përbashkët është për të shmangur shtimin e skajshëm të magazinave të peshkut.

Megjithatë, nuk ka rregulla për këtë dhe nuk ka as institucione të tilla si këshilli i komunitetit të peshkatarëve, ku lojtarët mund të komunikojnë dhe të diskutojnë problemet. As peshkatarët nuk kanë ndonjë ide se sa peshk mund të kapin, pa dëmtuar riprodhimin e rezervave të peshkut. Nxënësit kanë për detyrë të identifikojnë të gjitha këto probleme, dhe të ndërmarrin veprime.

Mësuesi menaxhon të lojës. Para fillimit të lojës, lojtarët marrin udhëzime të paqarta si të veprojnë, "Kapni peshk sa të mundeni." Lojtarët mund t'i lexojnë udhëzimet në dy mënyra:

- "Si një ekip individual, maksimizoni të ardhurat tuaja." (Maksimizimi afatshkurtër i fitimit.)
- "Si komunitet, sigurohuni që të kapni sa më shumë peshk në plan afatgjatë." (Qëndrueshmëria afatgjatë.)

Përvoja ka treguar se nxënësit zakonisht miratojnë qëllimin e maksimizimit afatshkurtër të fitimit. Disa grupe kapin më pak, por shumë shpejt zbulojnë se ata nuk janë vetëm më të varfër, por edhe nuk mund të shpëtojnë rezervat e peshkut me përpjekje të pakoordinuara. Një skenar i shpejt tregon rezervat e peshkut që janë në rrezik të mbarojnë dhe hendekun që mund të rritet mes fshatrave të pasura dhe të varfra. Lojtarët mund të përjetojnë ndjenja të forta, kur loja prodhon, për herë të parë, fitues dhe humbës, para se komuniteti i tërë të rrëshqasë në varfëri.

Nxënësit përballen me një sfidë të frikshme:

- Ata duhet të bëjnë përpjekje të përbashkëta për të zgjidhur problemet.
- Ata duhet të fillojnë të komunikojnë.
- Ata duhet të mbledhin informacion për riprodhimin e rezervave të peshkut dhe të përpilojnë një plan për peshkim të qëndrueshëm.
- Ata do të zbulojnë se kanë nevojë për një kornizë institucionale për të siguruar që të gjithë do të ndjekin rregullat për të cilat kanë rënë dakord për të ruajtur rezervat e peshkut.
- Së fundi, ata duhet të bien dakord për një rregull se si të shpërndajnë në mënyrë të drejtë peshkun e kapur.

Loja e peshkimit, sa e thjeshtë mund të duket në hartimin e saj, e çon nxënësin në zemër të disa prej çështjeve globale të shekullit të 21-të dhe u mundëson atyre përvojën për atë se çfarë është politika - zgjidhjen urgjente të problemeve që rrezikojnë një komunitet ose edhe vetë njerëzimin.

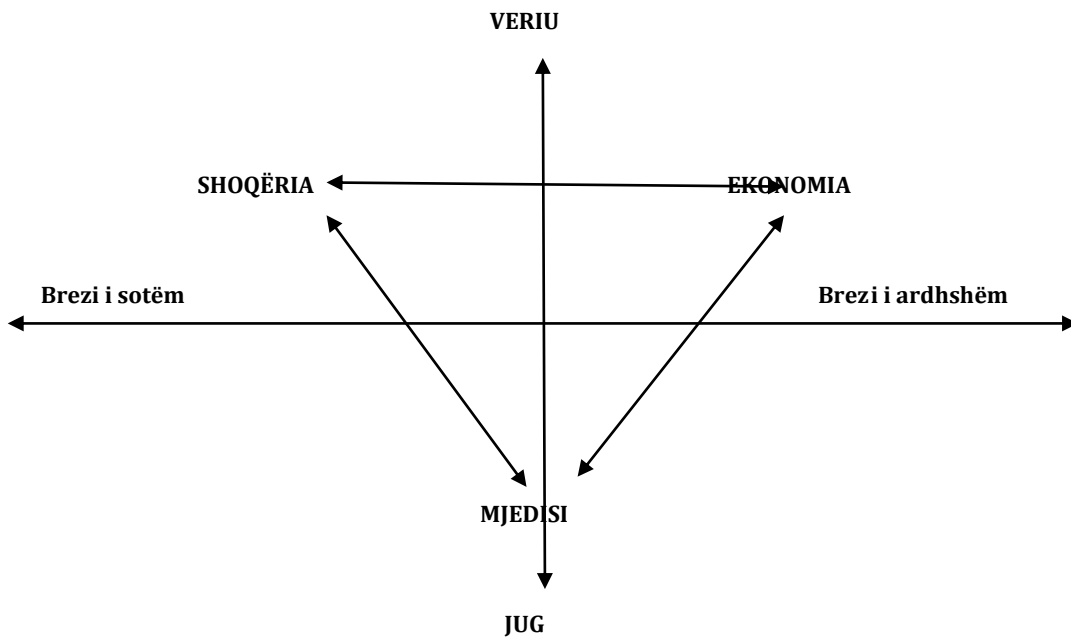
3. Reflektim

Nxënësit mund të ketë sukses në zgjidhjen e disa prej problemeve në të cilat janë të përfshirë ose mund të dështojnë. Është e rëndësishme që, në fazën e reflektimit, nxënësit të kuptojnë se një dështim i tillë nuk është diçka për t'u turpëruar. Për një person, dështimi është rezultat më i zakonshëm se sa sukcesi dhe e dyta, loja e peshkimit nuk është një detyrë e thjeshtë shkolle, por qëndron për një problem kompleks politik. Askush nuk e di paraprakisht zgjidhjen e duhur për një problem politik; ne duhet të përpiqemi të gjejmë një të tillë.

Në lojën e peshkimit, nxënësit kanë zbuluar një grup kompleks pyetjesh, disa prej të cilave mund të të lidhen me modelin e qëndrueshmërisë (Fletën e punës së nxënësit 4.2):

- Cili është niveli optimal i peshkimit që është në përputhje me riprodhimin e rezervave të peshkut?
- Si mund të sigurohemi se ky bilanc i prodhimit maksimal (qëllimi i rritjes ekonomike) dhe mbrojtja e rezervave të peshkut (qëllimi i mbrojtjes së mjedisit) të punojë pa pushim, sot dhe në të ardhmen?

- Çfarë është ndarje e drejtë e përpjekjeve të punës dhe e prodhimit të peshkimit në katër fshatrat në komunitet?



Modeli i qëndrueshmërisë (Fletët e punës së nxënësit 4.2)

Modeli i qëndrueshmërisë i përfshin të tre pyetjet. Ato qëndrojnë për tre qëllimet themelore: të rritjes ekonomike, mbrojtjes së mjedisit dhe përhapjes së drejtësisë në shoqëri; ato lidhen me dy dimensione kohore (interesat e brezave të sotëm dhe të ardhshëm), dhe hapësirën (dimensionin global - veri dhe jug).

Modeli i qëndrueshmërisë përshkruan dy dilemat që shfaqen në se një lojtar përpiqet të arrijë vetëm një qëllim, për shembull, fitimin në dëm të mbrojtjes së burimeve dhe një ekuilibër të qëllimeve në një strategji të suksesshme të qëndrueshmërisë. Fleta e punës së nxënësit 4.3 udhëzon nxënësit që të reflektojnë për implikimet e "kapjes sa më shumë peshk të jetë e mundur" nga këto dy këndvështrime, qëllimi i përfitimeve të përkohshme për një lojtar dhe baraspesha e qëndrueshme.

Në kuadër të lojës, është e mundur një zgjidhje optimale e cila mund të përcaktohet në shifra; mësuesi mund ta ofrojë këtë zgjidhje (Fleta e punës së nxënësit 4.4) për të mbështetur nxënësit nëse është e nevojshme.

Kjo analizë do të nxisë nxënësit që të drejtojnë pyetjen se pse arritja e zhvillimit të qëndrueshëm në një shkallë të gjerë është kaq e vështirë dhe çfarë mund të bëjë qytetari si individ për të mbështetur këtë qëllim.

Mundësi për zgjerimin e kapitullit

1. Lidhja e njësive 4 dhe 5

Siç u përmend më lart, nxënësi mund të shqyrtojë se si korniza institucionale mund t'i shërbejë nevojave të peshkatarëve sa më mirë që të jetë e mundur. Ky mund të jetë një kuadër rregullash,

një organizëm i autoritetit shtetëror për ta zbatuar atë ose një marrëveshje e ndërsjellë në mes të të barabartëve. Nxënësit mund të vazhdojnë lojën e peshkimit dhe të zbatojnë institucionin e tyre si mjet, duke e vënë atë në provë.

2. Detyrë kërkimore

Është e qartë se loja e peshkimit qëndron për çështje politike, duke filluar nga ato të komunitetit lokal deri tek ato të nivelit global. Siç u përmend më lart, emetimet e CO₂, mbipeshkimi, depozitimi i mbetjeve bërthamore dhe konsumimi i tepruar i burimeve të ujërave nëntokësore janë shembuj të çështjeve të tilla.

Një studim i njërit prej këtyre ose i çështjeve të tjera, është i mundur edhe në kuadrin e zgjerimit të një detyre në klasë ose si projekt kërkimor. Në këtë rast, nxënësve u jepet në mësim të raportojnë për rezultatet e tyre dhe të diskutojnë hapat e mëtejshëm që do të ndërmerren.

Koncepti kyç i konfliktit

Të gjithë ne kemi përjetuar konflikte dhe, për shumicën prej nesh, ai është i pakëndshëm. Në shoqëritë pluraliste dallimet në mes njerëzve me interesa dhe vlera të ndryshme kanë tendencë të rriten, që si pasojë rrit mundësinë për konflikt.

Komunitetet politike përballen me sfidën e gjetjes së mënyrave të trajtimit të konflikteve. Demokracia është një sistem që tenton ta qytetërojë konfliktin. Ajo mundëson një kornizë në të cilën mund të trajtohet konflikti jo përmes dhunës, por me anë të fjalës së folur. Shkëmbimi i argumenteve dhe një artikulum i qartë i interesave të ndryshme është i dobishëm, sepse mundëson një pasqyrë të qartë të nevojave dhe interesave që kanë grupet e ndryshme në shoqëri dhe që duhet të merren parasysh kur merren vendime.

Në shoqëritë pluraliste me një kushtetutë demokratike, konfliktet zakonisht zgjidhen përmes kompromiseve. Kjo është më efikase në qoftë se konflikti ka të bëjë me shpërndarjen e burimeve të pamjaftueshme, p.sh. të ardhurat, koha, uji etj. Konfliktet që përqendrohen në ideologji - vlera të ndryshme, besime fetare etj janë më të vështira për t'u zgjidhur nga kompromisi; këtu duhet të gjendet ndonjë mënyrë e bashkëjetesës paqësore. Konfliktet që përqendrohen në identitetin - ngjyrën, origjinën etnike - nuk mund të zgjidhen, por duhet të mbahen nën kontroll nga një "shtet i fortë".

Mundësia për konflikt është e pranishme kudo dhe sa herë që njerëzit bashkëveprojnë me njëri-tjetrin. Në EQD / EDNJ, nxënësit mund të mësojnë të kuptojnë konfliktin si diçka "normale" dhe të mos kenë frikë prej tij. Në të vërtetë, ata duhet të zotërojnë aftësitë për të trajtuar konfliktin përmes negociatave dhe përgjegjshmërisë - me vullnet për të shqyrtuar këndvështrimin dhe interesat e të tjerëve dhe për të mbrojtur të drejtat e të gjithë pjesëmarrësve në zgjidhjen paqësore të konflikteve. Ky manual mund të lexohet si një seri trajnimesh për aftësimin për zgjidhjen e konflikteve. Pjesëmarrje në demokraci do të thotë pjesëmarrje në zgjidhjen e konfliktit.

Zhvillim kompetencash: lidhje me kapitujt e tjera në këtë vëllim

Çfarë tregon kjo tabelë

Titulli i këtij manuali, *Pjesëmarrja në demokraci*, përqendrohet në kompetencat e qytetarit aktiv në demokraci. Kjo matricë tregon potencialin e efekteve të sinergjisë midis kapitujve të këtij manuali. Matrica tregon se çfarë kompetencash zhvillohen në kapitullin 4 (rreshtat e theksuara në tabelë). Kolona me kornizë më të theksuar tregon kompetencat e vendimmarrjes dhe të veprimit politik, e theksuar më fuqishëm për shkak të lidhjeve të tyre të ngushta me pjesëmarrjen në demokraci. Rreshtat e mëposhtme tregojnë lidhjet me kapitujt e tjera në këtë manual: çfarë kompetencash janë zhvilluar në këto kapituj që mbështesin nxënësit në njësinë 4?

Si mund të përdoret kjo matricë

Mësuesi mund ta përdorë këtë matricë si një mjet për planifikimin e orëve në EQD/EDNJ në mënyra të ndryshme.

- Kjo matricë i ndihmon mësuesit që kanë marrë pjesë në vetëm pak orë mësimi për EQD/EDNJ: Mësuesi mund të zgjedhë vetëm këtë kapitull dhe të heqë të tjerët, pasi ai e di se disa kompetenca kyçe zhvillohen, në një masë të caktuar, në këtë kapitull - për shembull, marrja e përgjegjësisë, analiza e problemeve, aftësitë negociuese.
- Matrica ndihmon mësuesit të shfrytëzojnë pasojat e sinergjisë që i ndihmojnë nxënësit të trajnohen në kompetenca të rëndësishme në mënyrë të përsëritur, në kontekste të ndryshme që janë të ndëlidhura në shumë mënyra. Në këtë rast mësuesi zgjedh dhe kombinon disa njësi.

Kapitujt	Dimensionet e zhvillimit të kompetencave			Qëndrimet dhe vlerat
	Analiza dhe gjykimi politik	Metodat dhe aftësitë	Pjesëmarrja në demokraci Vendimmarrja dhe veprimi politik	
4 Konflikti	Konflikti dhe analiza e dilemës Ndërvarësia Qëndrueshmëria	Identifikimi i problemeve komplekse Negocimi	Kompromisi Koordinimi i politikave	Gatishmëria për kompromis Përgjegjësia
2 Përgjegjësia	Analiza e dilemës	Shqyrtimi i pasojave të zgjedhjes		Njohja e ndërsjellë
3 Diversiteti dhe pluralizmi	Mundësia për konflikt në shoqëritë pluraliste	Negocimi		
5 Rregullat dhe ligji	Rregullat janë mjete" për trajtimin e konflikteve"	Analiza e problemit dhe zgjidhjet	Projektimi dhe zbatimi i një kuadri institucional të rregullave për zgjidhjen e konfliktit	
6 Qeverisja dhe politika	Politika - proces i zgjidhjes së problemeve dhe konflikteve	Përshkrimi dhe analiza e procesit të vendimmarrjes politike	Pjesëmarrja në debate publike të vendimmarrjes	
7 Barazia	Konflikti midis grupeve të shumicës dhe pakicës		Projektim do të thotë baraspeshim i interesave të grupit	Miratimi i këndvështrimeve të tjerëve
8 Liria	Fjala e folur – mjeti për zgjidhjen qytetare të konflikteve	Argumentimi	Strategjitë e argumentimit	Shpirti Volterian": vlerësimi i lirisë së mendimit dhe i shprehjes për të gjithë

NJËSIA 4: Konflikti - Konflikti i peshkimit

Si mund ta zgjidhim dilemën e qëndrueshmërisë?

Tema e mësimit	Trajnimi i kompetencave /objektivat e të mësuarit	Detyrat e nxënësve	Materialet dhe burimet	Metoda
Mësimi 1 Loja e peshkimit (1)	Analiza e një situatë komplekse, marrjen e vendimeve nën presionin e kohës. Nxënësit bëhen të vetëdijshëm për dilemat e përfshira në ruajtjen e qëndrueshmërisë.	Nxënësit identifikojnë problemet dhe zhvillojnë zgjidhje dhe strategji.	Materiale për mësuesit 4,1-4,4. Makinë llogaritëse ose kompjuter. Rripa letre (gjerësi A4) Markera	Të mësuarit me bazë detyre.
Mësimi 2 Loja e peshkimit (2)	Negocimi i një kompromisi. Ndërvarësia, konflikti i interesave.	Nxënësit analizojnë një problem kompleks. Nxënësit duhet të bashkëpunojnë për të arritur në një zgjidhje të përbashkët.	Materiale për mësuesit 4,1-4,4. Makinë llogaritëse ose kompjuter. Rripa letre (gjerësi A4) Markera	Të mësuarit me bazë detyre.
Mësimi 3 Si mund të kapim "sa më shumë peshq"?	Të menduarit analitik: lidhja e përvojës me një koncept ose model abstrakt Modeli i qëndrueshmërisë së qëllimeve.	Nxënësit reflektojnë për përvojën e tyre në lojën e peshkimit.	Fletët e punës së nxënësit 4.2. Fletët e punës së nxënësit 4.3 (opsionale).	Raportim. Diskutim plenar. Punë individuale.
Mësimi 4 Si mund të arrijmë qëndrueshmërinë?	Analiza dhe gjykimi: Reflektimi për përvojën përmes analizave në bazë të konceptit. Nxitjet ndikojë fuqishëm në sjelljen tonë. Efekti i stimujve mund të kontrollohet nga rregullat (e jashtme) ose nga përgjegjësia (vetëkontrolli).	Nxënësit zbatojnë konceptet në përvojën e tyre personale.	Fletët e punës së nxënësit 4.2.	Prezantime. Diskutime plenare. Të dhëna nga mësuesi.

Mësimi 1

Loja e peshkimit (1)

Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimin.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD / EDNJ.

Objektivi i mësimin tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësimor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimin.

Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Analiza e një situatë komplekse, marrja e vendimeve nën presionin e kohës.	
Objektivat e të mësuarit	Nxënësit bëhen të vetëdijshëm për dilemat e përfshira në ruajtjen e qëndrueshmërisë.	
Detyrat e nxënësve	Nxënësit identifikojnë problemet dhe zhvillojnë zgjidhje dhe strategji.	
Materialet dhe burimet	<p>Materialet për mësuesit 4,1-4,4:</p> <p>4.1 Kopjet e fletëve për shënime për grupet.</p> <p>4.2 Riprodhimi i hartës së popullsisë së peshkut (për mësuesin).</p> <p>4.3 Grafiku me të dhënat (tabela, dërrasë e zezë ose fletë transparente).</p> <p>4.4 Diagram me të dhënat (tabelë, dërrasë e zezë ose fletë transparente).</p> <p>Makinë llogaritëse ose kompjuter.</p> <p>Shirit letre (gjerësi A4), lapustil.</p>	
Metoda	Të mësuarit me bazë detyre.	
Koha në dispozicion	1. Prezantimi në lojën e peshkimit.	10 min
	2. Loja e peshkimit (tre raunde).	30 min

Informacion

Nëse kushtet e lejojnë, mësimet 1 dhe 2 duhet të kombinohen. Por loja mund të luhet edhe në dy raunde të ndara.

Në fillim, nxënësit nuk inkurajohen që të komunikojnë me njëri-tjetrin dhe as mësuesi nuk ndërhyr kur ata e bëjnë këtë - përveçse duke këmbëngulur në kontrollin e kohës në dispozicion.

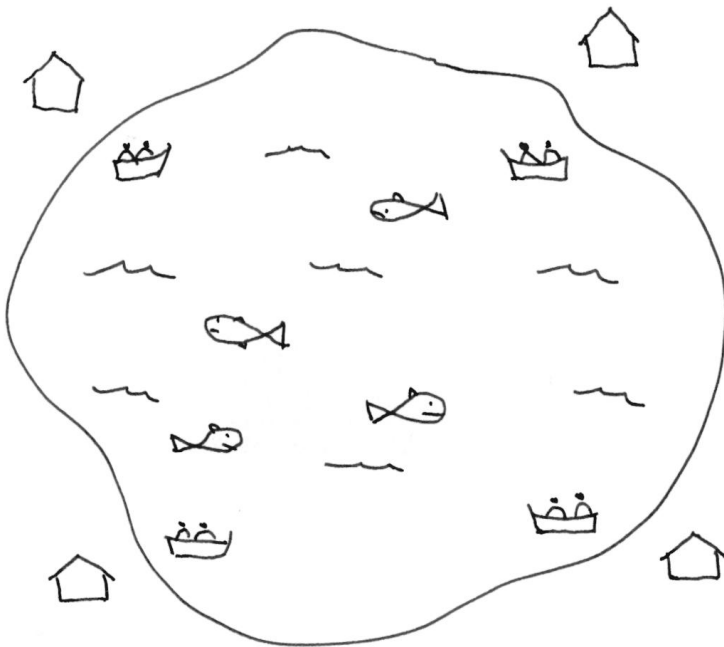
Përshkrimi i mësimit

Faza 1: Hyrje në lojën e peshkimit

Mësuesi u shpjegon nxënësve se do të luajnë një lojë që do simulojë një pjesë të rëndësishme të jetës së vërtetë.

"Imagjinoni se jeni anëtarë të një nga katër komunitetet e fshatrave që jetojnë në bregun e liqenit. Në liqen ka shumë peshk, kështu që nuk duhet të shqetësoheni se me çfarë do të jetoni. Peshkimi është e vetmja degë e ekonomisë, ju nuk keni asnjë burim tjetër të ardhurave."

Mësuesi mund ta ilustrojë këtë hyrje me një vizatim të thjeshtë në dërrasë ose tabelë, duke treguar liqenin, disa peshq, dhe katër fshatrat e peshkimit, secila me një anije që qëndron larg nga bregu.



"Ju shkoni për peshkim gjatë gjithë sezonit, por sezoni mbyllet përkohësisht në dimër dhe në pranverë për t'i lejuar shtimin e popullsisë së peshqve. Në këta muaj, ju duhet të jetoni me furnizimet tuaja të peshkut të thatë dhe të riparoni anijet dhe rrjetat tuaja për të qenë gati për sezonin e ardhshëm."

Më pas, nënësit marrin udhëzimet për lojën e peshkimit.

Ata formojnë katër grupe me jo më shumë se gjashtë nxënës. (Nëse ka më shumë se katër grupe, është e nevojshme të përshtatet tabela e rezultateve - shiko [materialet për mësuesit 4.3]).

Secili grup vepron si një ekip peshkatarësh. Ata inkurajohen t'u vënë barkave të tyre një emër që u pëlqen dhe u jepen fletë shënimesh për të mbajtur peshqit që kapin.

Loja luhet me raunde që përfaqësojnë sezonet e peshkimit dhe sezonet e mbyllura gjatë së cilës popullsia e peshkut shtohet.

Mësuesi përdor vetëm një frazë për të përcaktuar qëllimin e lojës, "Mundohuni të kapni sa më shumë peshq që të jetë e mundur." Ky udhëzim mund të kuptohet në mënyra të ndryshme, por mësuesi nuk jep ndonjë informacion shtesë, duke e lënë në dorë të nxënësve që të vendosin për politikën e tyre të peshkimit. Në mësimin 3, nxënësit do të kthehen përsëri në këtë pikë fillimi.

Në fillim të sezonit, çdo grup vendos për kuotën e peshkut që dëshiron të kapë. Kuota maksimale e peshkut është 15% për barkë. Meqenëse prodhimi i peshkut në fillim të sezonit të parë ishte 140 ton,

kjo do të thotë se sasia maksimale për grup është 21 ton. (Përsëri, kufiri për grup duhet të ripshtatet në qoftë se numri i grupeve është më shumë se katër).

Mësuesi nuk jep informacion shtesë të mëtejshëm për atë që do të ndodhë në qoftë se secili prej katër grupeve shkon dhe kap sasinë e tyre maksimale për grup e totali arrin në 84 ton. Kjo është tashmë pjesë e lojës: nxënësit kuptojnë se sa pak dinë. Ata nuk e dinë madje as se çfarë rrugë do të zgjedhin konkurrentët e tyre, nuk e dinë as normën e riprodhimit të popullsisë peshkut. Në qoftë se dëshirojnë, ata mund ta gjejnë vetë.

Faza 2: Lojë peshkimi

Në raundin e parë, grupet diskutojnë për kuotat që do të zgjedhin. Pas katër minutash mësuesi kërkon fletët e shënimeve nga çdo grup. Ai shënon kuotat e tyre në tabelën e regjistrimeve, llogarit tonët e kapur nga çdo anije, kuotën totale dhe atë të kapur në këtë sezon të parë (një makinë llogaritëse xhepi apo kompjuter është i nevojshëm për këtë qëllim). Ai i hedh rezultatet në tabelë dhe i paraqet ato për nxënësit. Zhvillimi i rezervave të peshkut dhe kapjeve të përgjithshme përshkruhet në një diagramë të bazuar në materialet për mësuesit 4.4.

Duke iu referuar tabelës së rritjes, ai i tregon nxënësve se sa është sasia e peshkut në fillim të sezonit të dytë.

Nxënësve u janë kthyer fletët e regjistrimit dhe ata nxjerrin kapjet totale gjatë stinëve.

Përvoja ka treguar se nxënësit zakonisht kanë tendencë për të shkuar në kufijtë ekstremë në fillim të lojës, kështu që një e kapur totale prej 70 ton - gjysma e sasisë së peshkut - ka mjaftë gjasa që të ndodhë; ajo mund të jetë edhe më e lartë. Nëse sasia e peshkut është ulur përgjysmë, ajo do të rinovohet për të arritur në një nivel të ri prej 94 ton. Kjo do të thotë se sasia e peshkut ka rënë me një të tretën brenda një viti. Vija treguese në diagram merr një kthesë ndjeshëm poshtë dhe tregon rrezikun e menjëhershme të një zhdukje të përgjithshme të sasisë së peshqve.

Nxënësit duhet të bëhen të vetëdijshëm për këtë kërcënim. Nëse ata të gjithë përdorin të plotë kuotën maksimale prej 15%, peshku do të jetë pranë zhdukjes në dy ose tre sezone. Grupet do të diskutojnë nëse duhet të reduktojnë kuotat e tyre për të parandaluar zhdukjen e plotë. Nga kjo pikë e tutje, çdo lojë zhvillohet ndryshme, në varësi, për shembull, të moshës dhe gjinisë.

Raundet e mëposhtme luhen në të njëjtën mënyrë. Gjatë tri raundeve të ardhshme, grupet nuk inkurajohen për të komunikuar, por ata mund ta bëjnë këtë në qoftë se marrin vetë iniciativën. Mësuesi, si menaxher i lojës, u jep nxënësve pak kohë, por insiston të luhet raundi i ardhshëm pas rreth 5 minutash; kjo paraqet realitetin - kur fillon sezoni, peshkatarët duhet të bëjnë punën e tyre.

Pas disa raundesh, mësuesi mund të kryejë një "mrekulli" nëse kapjet janë zvogëluar shumë shpejt, duke shtuar disa ton shtesë për shifrën e dhënë në tabelën e rritjes.

Pas raundit të katërt, mësuesi i nxit grupet për të komunikuar nëse ata nuk e kanë bërë ende këtë.

Ndonjëherë ata do të arrijnë një vendim të përbashkët, dhe nganjëherë nuk do të arrijnë. Grupet vendosin nëse dhe në çfarë mase dëshirojnë të jenë të detyruar me marrëveshje të përbashkët - si në jetën reale.

Mësimi 2

Loja e peshkimit (2)

Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimi.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD / EDNJ.

Objektivi i mësimi tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësimor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimi.

Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Negocimi i një kompromisi.
Objektivat e të mësuarit	Ndërvarësia, konflikti i interesave.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit analizojnë një problem kompleks. Nxënësit duhet të bashkëpunojnë për të ofruar një zgjidhje të përbashkët.
Materialet dhe burimet	Materialet për mësuesit 4,1-4,4: 4.1 Kopjet e fletëve për shënime për grupet. 4.2 Riprodhimi i hartës së popullsisë së peshkut (për mësuesin). 4.3 Grafiku me të dhënat (tabela, dërrasë e zezë ose fletë transparente). 4.4 Diagram me të dhënat (tabelë, dërrasë e zezë ose fletë transparente). Makinë llogaritëse ose kompjuter. Shirit letre (gjerësi A4), lapustil.
Metoda	Të mësuarit me bazë detyre.
Koha në dispozicion	1. Loja e peshkimit (raundi 4). 7 min 2. Negociatat. 15 min 3. Loja e peshkimit (raundet 5-7). 20 min

Informacion

Nxënësit vazhdojnë me lojën e peshkimit, duke luajtur edhe tre ose katër raunde të tjerë.

Pas raundit të 4, mësuesi i nxit ata të flasin me njëri-tjetrin, në qoftë se ata ende nuk e kanë bërë këtë. Kohëzgjatja ndalet, për t'i dhënë nxënësve një mundësi për të shkëmbyer pikëpamjet dhe sugjerimet e tyre. Mësuesi vendos se sa do zgjasë kjo periudhë para se nxënësit të vazhdojnë.

Përshkrimi mësimi

Faza 1: Nxënësit luajnë një raund

Mësuesi paraqet rezultatet. Nëse nxënësit marrin iniciativën, mësuesi i lejon ata të shkojnë përpara dhe për këtë u jep kohën e duhur. Mësuesi njofton se intervali ndërmjet stinëve të peshkimit është zgjatur edhe me 10 minuta.

Faza 2: Negociatat

Nxënësit përballen me një problem serioz - mbipeshkimi - dhe ata nuk kanë një kuadër institucional për t'i mbështetur (rregulla komunikimi, sistem të rregullave dhe kontrolleve të peshkimit etj), veçse në rast se ata e krijojnë atë vetë.

Mësuesi nuk duhet të marrë pjesë në diskutimet e nxënësve (as si këshilltar, as si komentues, as si kryetar, as si trajner etj), por shikon dhe dëgjon me kujdes. Mundësitë e të mësuarit në trajtimin e mësimi me bazë detyrat qëndron në problemet dhe, si në jetën jashtë shkollës, nxënësit duhet të përballen vetë.

Faza 3: Nxënësit luajnë tri raundet e fundit

Mësuesi u kërkon nxënësve që të vazhdojnë lojën me ritmin e tyre normal. Në varësi të rezultatit nga negociatat, lojtarët mund të ndryshojnë politikën e tyre të peshkimit dhe rezultatet tregojnë sukses në shmangien e shkatërrimit të fondit të peshqve.

Mësimi 3

Si mund të kapim "sa më shumë peshq"?

Shpjegimi dhe reflektimi

Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimi.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD / EDNJ.

Objektivi i mësimi tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësimor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimi.

Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Të menduarit analitik: lidh përvojë me një koncept apo model abstrakt.
Objektivat e të mësuarit	Modeli i qëllimeve të qëndrueshmërisë.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit reflektojnë për përvojën e tyre në lojën e peshkimit.
Materialet dhe burimet	Fletët e punës së nxënësit 4.2. Fletët e punës së nxënësit 4.3 (opsionale).
Metoda	Sqarimi i deklaratave. Diskutim plenar. Punë individuale.
Koha në dispozicion	1. Përmbledhja: nxënësit dalin nga rolet e tyre. 15 min
	2. Nxënësit eksplorojnë paqartësitë në udhëzim, "Përpiquni të kapni sa më shumë peshk që të jetë e mundur". 10 min
	3. Modeli i qëllimeve të qëndrueshmërisë. 15 min

Informacion

Përmbledhja: nxënësit dalin nga rolet e tyre. Këtu mund të përfshihen ndjenja të forta.

Qasja induktive me modelin e qëllimeve të qëndrueshmërisë: nxënësit zhvillojnë kategoritë e qëllimit të modelit të qëndrueshmërisë prej deklaratave të tyre përmbledhëse. Ushtrim në të menduarit abstrakt.

Të mësuarit konstruktivist: nxënësit krijojnë kontekstin në të cilin ata e kuptojnë dhe kanë nevojë për modelin e qëndrueshmërisë. Në vend që t'i kërkojnë mësuesit, ata drejtojnë pyetjet në kohën e reflektimit.

Përshkrimi i mësimit

Faza 1: Përmbledhja

Nxënësit dalin nga rolet e tyre në lojën e peshkimit

Mësuesi bën shënimet në tabelë ose në dërrasë e zezë, duke lënë hapësirë për një kolonë të dytë.

Nga nxënësit mund të pritët të shprehin ndjenja të forta:

- Konflikt mes fituesve dhe humbësve.
- Peshkatarë të pasur dhe të varfër.
- Shkatërrim i burimeve natyrore.
- Rënie e prodhimit të përgjithshëm të peshkimit (varfërimi i të gjithë komunitetit të peshkimit).
- Negociata të vështira, p.sh. mungesa e përgjegjësisë, disa partnerë jo të gatshëm për bashkëpunim.
- Vështirësi për të marrë informacion me rëndësi jetike. Hamendësime të shtuara në mbipeshkim.
- Nuk ka autoritet për të zbatuar rregullat.
- Nuk ka shpërblim për politikë të përgjegjshme të peshkimit - peshkim më i pakët do të thotë varfëri dhe kapje shtesë për peshkatarët e tjerë.

Faza 2: Refleksion

Nxënësit eksplorojnë paqartësinë në udhëzim, "Mundohuni të kapni sa më shumë peshk që të jetë e mundur"

Mësuesi shpjegon se nxënësit kanë paraqitur një problem të ndërlikuar. Për të kapërcyer probleme të tilla, hapi i parë është t'i kuptosh ato. Ashtu si në mjekësi, mjeku ka nevojë për një diagnozë para se ai të mund të vendosë se çfarë lloj terapie të zbatojë.

Mësuesi kujton nxënësit për mësimet që kanë marrë para se të fillonin lojën e peshkimit dhe shkruan frazën në dërrasën e zezë ose në tabelë: "Mundohuni të kapni sa më shumë peshk që të jetë e mundur".

Mësuesi i kërkon nxënësve të kujtojnë se si e kanë kuptuar këtë udhëzim dhe cili ishte qëllimi i tyre kur përcaktuan kuotën e peshkimit. Ata duhet të mendojnë për tri pika:

"Përpiquni" - Kush duhet të përpiqet?

"Sa më shumë të jetë e mundur" - Cili është kufiri i "mundësisë"?

Ata qëndrojnë një minutë në heshtje. Më pas mësuesi kërkon reagimet e tyre. Nxënësit shpjegojnë se si e kanë kuptuar udhëzimin dhe japin arsyet e tyre. Kur është formuar një pasqyrë e qartë, mësuesi shënon deklaratimet kryesore në dërrasën e zezë (tabelë).

Nëse nxënësit raportojnë se ata e përqaftuan këndvështrimin e fshatit të tyre, duke u fokusuar në interesat e tyre, nëse është e nevojshme edhe në kurriz të të tjerëve dhe të mjedisit, rezultati do të ishte si në tabelën e mëposhtme. Por ndoshta, disa nxënës përfshijnë këndvështrime të tjera. Në këtë rast, rezultati do të vijë më pranë pikturës së plotë (shih tabelën e dytë).

Qëllimi i lojës së peshkimit					
"Të përpiqemi të kapim sa më shumë peshk që të jetë e mundur"					
Kush		Sa më shumë të jetë e mundur		Kur?	
Varka jonë?		Vendosja e kufirit		Sot	
		Me numër			
Mirëqenia për ne		Mirëqenia për ne		Mirëqenia për ne	

Nëse ata kanë zbatuar këndvështrimin e ngritjes së mirëqenies së fshatit të tyre, rezultati do të jetë i mrekullueshëm. Nxënësit do të shohin se duke ngushtuar fokusin në "vetëm mirëqenie për ne" ata kanë sjellë në mënyrë kolektive katastrofën.

Kjo i jep shkas ngritjes së pyetjes nëse nxënësit mund të imagjinojnë ndonjë alternativë, duke lexuar në mënyrë më konstruktive qëllimin "për të kapur sa më shumë peshk që të mundemi".

Nga ana tjetër, në qoftë se nxënësit do të përfshinin qëllime të tjera, të tilla si mbrojtja e burimeve të peshkut ose përgjegjësi për fshatrat e tjera në komunitetin e liqenit, kontradiktat në përcaktimin e qëllimit bëhet menjëherë e dukshme.

Nxënësit mund të kontrollojnë nëse udhëzimi fillestar duhet të ndryshohet. Megjithatë, në qoftë se ata bien dakord me supozimin e modelit se peshqit në liqen janë i vetmi burim proteine në dispozicion, ata do ta pranojnë atë.

Në fund, cilido të jetë drejtimi që ka marrë diskutimi, nxënësit duhet të kenë kuptuar dhe pranuar se "kapja e sa më shumë peshqve" mund të përkufizohet në mënyra të ndryshme, gjë që nënkupton edhe pasoja të ndryshme.

Mësuesi i përmbledh opinionet e nxënësve dhe i shton ato në dërrasë:

Qëllimi i lojës së peshkimit "Të përpiqemi të kapim sa më shumë peshq që t jetë e mundur"					
Kush		Sa më shumë të jetë e mundur		Kur?	
Varka jonë	Të gjithë ne	Vendosja e kufirit		Sot	Në vazhdimësi
		Me numër	Me shkallë pakësimi		
Mirëqenie për ne	Mirëqenie për gjithë	Mirëqenie për ne	Mbrojtje e burimeve	Mirëqenie për ne	Përgjegjësi (mjedis, brezat e ardhshëm)
Konflikt	Paqe	Konflikt	Paqe	Konflikt	Paqe

Kjo tablo mund t'i nxisë nxënësit për të ngritur pyetje të reja.

Në mënyrë të qartë, alternativat janë shumë më të ndjeshme se sa këmbëngulja në "mirëqenie për ne" në kurriz të gjithë të tjerëve, pasi rezultati do të jetë konflikti. Por pse vallë, në lojtarët, nuk u përpoqëm për të balancuar këto objektiva që në fillim dhe pse ishte kaq e vështirë për të rënë dakord për këto qëllime gjatë negociatave?

Faza 3: Modeli i qëllimeve të qëndrueshmërisë

Hapi 3.1: Nxënësit i lidhin diskutimin e tyre me modelin

Mësuesi shpërndan Fletën e punës së nxënësit 4.2 (Modeli i qëllimeve të qëndrueshmërisë). Nxënësve u jepen detyrat për identifikimin e qëllimit në modelin që ata sapo kanë diskutuar ("mirëqenie për ne" - "mirëqenie për të gjithë" - "mbrojtja e mjedisit" - "përgjegjësi për brezat e ardhshëm").

Nxënësit përgjigjen pas një periudhe të shkurtër të studimit të heshtur. Ata do të identifikojnë qëllimet në trekëndëshin në broshurë, dhe, në varësi të diskutimit të mësipërm, qëllimeve të mëtejshme.

Mësuesi i referohet shënimet shpjeguese (kuptimin e shigjetave me dy maja, dimensionet e qëllimeve: qëllimet e qëndrueshmërisë, dimension kohë, dimension global).

Hapi 3.2: Dhënia e detyrës së shtëpisë: nxënësit përgatisin kontributin e tyre për mësimin e ardhshëm

Mësuesi u jep nxënësve një pjesë të detyrave të shtëpisë. Ata duhet të përgatisin një reagim, që do të dorëzohet në fillim të mësimin të ardhshëm. Ata marrin udhëzimet e mëposhtme: (shih Materiale për mësuesit 4.5).

1. Shpjegoni se pse është e vështirë për të arritur dy ose më shumë qëllime të qëndrueshmërisë në të njëjtën kohë. Referojuni fletës së punës së nxënësit 4.2 dhe diskutimin në klasë.

2. Shpjegoni pse shumica e lojtarëve i qëndrojnë besnik qëllimit të mirëqenies individuale edhe kur pasojat katastrofike janë bërë të qarta.

Nëse ju dëshironi, ju mund t'i referoheni shembujve konkretë.
Përgatiteni deklaratën tuaj në formë të shkruar.

Nëse është e nevojshme, për t'i mbështetur nxënësit, mësuesi mund të shpërndajë fletën e punës së nxënësit 4.3.

Mësimi 4

Si mund të arrijmë qëndrueshmërinë?

Mënyrat për të baraspeshuar qëllimet dhe për të zgjidhur konfliktin

Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimi.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD / EDNJ.

Objektivi i mësimi tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësimor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimi.

Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Analiza dhe gjykimi: Reflektim për përvojën përmes analizës me bazë konceptin.
Objektivat e të mësuarit	Stimulimi ndikon fuqishëm në sjelljen tonë. Efekti i stimujve mund të kontrollohet nga rregullat (nga jashtë) ose nga përgjegjësi (vetë-kontrollit). Konceptet: nxitje, dilema.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit zbatojnë konceptet në përvojën e tyre personale.
Materialet dhe burimet	Fletët e punës së nxënësit 4.2.
Metoda	Prezantime; diskutime plenare; të dhëna të mësuesit.
Koha në dispozicion	1. Nxënësit japin të dhënat e tyre. 10 min
	2. Nxënësit reflektojnë për ndikimin e stimujve në sjelljen e tyre. 15 min
	3. Nxënësit diskutojnë dy qasjet themelore për të zgjidhur dilemën e qëndrueshmërisë-fitimit. 15 min.

Informacion

Në këtë mësim, nxënësit zbatojnë konceptin e stimujve për të analizuar sjelljen e tyre në lojën e peshkimit. Mjedisi i lojës i inkurajoi nxënësit që të përqendroheshin në qëllimin e maksimizimit të fitimit afatshkurtër pa marrë parasysh pasojat për peshkatarët të tjerë ose burimet e përbashkëta të peshkut.

Në këtë mësim përmbyllës, nxënësit diskutojnë mënyrat e kontrollit të stimujve që kanë pasojat të padëshiruara. Kjo mund të bëhet në dy mënyra.

Së pari, me mjete politike (qasje autoritariste); rregullat dhe ligjet lejojnë ose ndalojnë lloje të caktuara sjelljeje. Shpërblimi dhe dënimi janë mjetet e zbatimit.

Së dyti, individët kontrollojnë vetë sjelljen e tyre nëpërmjet marrjes së përgjegjësisë. Nxënësit diskutojnë cilën qasje preferojnë.

Detyra e shtëpisë është e rëndësishme në disa aspekte: nxënësit reflektojnë dhe regjistrojnë të dhënat e mësimi të mësipërm. Ata e marrin fjalën në fillim të mësimi dhe janë të përfshirë në mënyrë aktive që nga fillimi. Mësuesi merr të dhënat për atë që nxënësit kanë mësuar dhe kuptuar. Kjo i jep atij një ide për vazhdimësinë (të mësuarit konstruktivist dhe mësimi me nxënësit në qendër).

Përshkrimi i mësimit

Faza 1: Nxënësit japin të dhënat e tyre

Mësuesi lidh temën e mësimit me çështjet kyçe

Nga nxënësit pritet që të arrijnë të mësimit me pohimet e tyre për dy pyetjet kryesore. Duke menduar për këto pyetje, nxënësit krijojnë kornizën konceptuale për gjithë mësimin (të mësuarit konstruktivist).

1. Shpjegoni se pse është e vështirë për të arritur dy ose më shumë qëllime të qëndrueshme në të njëjtën kohë. Referojuni Fletës së punës së nxënësit 4.2 dhe diskutimit tonë në klasë.

2. Shpjegoni pse shumica e lojtarëve këmbëngulin në qëllimin e mirëqenies individuale edhe kur pasojat katastrofike janë bërë të qarta.

Nëse dëshironi, ju mund t'i referohet edhe shembujve konkretë.

Përgatisni deklaratat tuaja gatime shkrim.

Mësuesi prezanton temën e mësimit: si mund ta arrijmë qëndrueshmërinë? Ai e shkruan atë në dërrasën e zezë ose tabelë, dhe i jep fjalën studentëve. Secila nga dy pyetjet trajtohet me radhë.

Pyetja 1: Qëllimet e qëndrueshmërisë

Nga nxënësit pritet që të mendojnë në lidhje me problemin e mëposhtëm: ndërsa qëllimet e qëndrueshmërisë harmonizohen me njëra-tjetrën, disa janë reciprokisht përjashtuese. Mbrojtja e mjedisit, për shembull, shkon shumë mirë së bashku me përgjegjësinë për brezat e ardhshëm dhe për njerëzimin si një e tërë (këndvështrimi global, një botë). Këto qëllime janë të rrezikuara nëse brezi aktual përpiqet për rritjen e mirëqenies sot (ekonomi). Shoqëria (qëllimi i shpërndarjes së drejtë) dhe ekonomia (rritja e prodhimit dhe e produktivitetit) mund të harmonizohen, por në shumë raste nuk mundën.

Loja e peshkimit ishte skenari më i keq në të cilën çdo gjë shkoi keq. Edhe fshatrat më të pasura të peshkimit përballen me rënie ekonomike.

Nxënësit mund t'i referohen përpyekjeve aktuale për harmonizimin e rritjes ekonomike me mbrojtjen e mjedisit: riciklimin e mbeturinave, prodhimin e energjisë elektrike nga era, dielli ose gjeneratorët e ujit, ose zhvillimin e makinave me energji elektrike.

Pyetja 2: Qëllimi i mirëqenies individuale

Nga nxënësit pritet që të mendojnë rreth problemit të mëposhtëm: në lojën e peshkimit, "fitues" duket se është fshati që kapi më shumë peshk. Përgjegjësia për mjedisin nuk pagoi, në kuptimin e vërtetë të fjalës.

Në secilin raund, mësuesi u jep fjalën 6 deri në 10 nxënësve. Kur tabloja bëhet e qartë, nxënësit përmbledhin atë që kanë dëgjuar. Rezultati mund të afrohet me atë që është përshkruar këtu, por mundet edhe të ndryshojë. Nëse nxënësit nuk bien dakort, kjo duhet të theksohet.

Faza 2: Nxënësit reflektojnë për ndikimin e stimuljeve për sjelljen e tyre

Shkurtimisht, mësuesi paraqet dy koncepte që ndihmojnë për të kuptuar sjelljen e nxënësve në lojën e peshkimit.

Në lojën e peshkimit, përgjegjësia për mjedisin dhe për mirëqenien e të tjerëve nuk dhanë rezultat, në kuptimin e vërtetë të fjalës, por maksimizimi i kapjeve për rritjen e mirëqenies së vet e bëri një gjë të tillë. Ky ishte sinjal shumë i qartë. Ky lloj ndikimi delikat për ne, që na bën të sillemi në një mënyrë të caktuar, por nuk na detyron, quhet *stimulum*.

Këtu, mësuesi ndalet dhe i kërkon nxënësve të mendojnë për stimujt që ata përjetojnë në jetën e tyre të përditshme. Ne mund të presim shembujt si vijon:

- Ne priremi të blejmë produktin më të lirë në se cilësia është pak a shumë e njëjtë.
- Ne bëjmë një përpjekje në shkollë për të marrë nota të mira.
- Prindërit i premtojnë fëmijëve një shpërblim në se dalin mirë në shkollë.
- Sigurimet japin shpërblime nëse klientët nuk bëjnë një kërkesë.
- Ju merrni një dhuratë, nëse regjistrohemi në një revistë ose në qoftë se keni sukses të bindni një mikun tuaj të regjistrohet.
- Disa njerëz nuk duan të dehen sepse kanë frikë se do i prishet reputacioni.

Nxënësit ose mësuesi nxjerrin një përfundim nga shembujt të tillë.

Këta shembuj tregojnë shumë qartë se stimujt na nxisin për interesat tona individuale. Shpesh ato kanë të bëjnë qartë dhe troç me të hollat, por edhe me dëshirën tonë për të qenë të suksesshëm, ose për t'u pranuar nga të tjerët. Ekonomitë konkurruese të tregut mbështeten fuqimisht në stimujt dhe nxitja e fitimit është në thelbin e konkurrencës së tregut të lirë. Prandaj, nuk është çudi nëse nxënësit i përgjigjen një nxitjeje që është shumë e njohur për ta.

Faza 3: Nxënësit diskutojnë dy qasje bazë për zgjidhjen e dilemës e qëndrueshmërisë së fitimit

Mësuesi shton një të dhënë të dytë, e lidhur me konceptin e dilemës. Stimulimi për të rritur fitimin tonë individual është i fortë. Nga perspektiva e qëndrueshmërisë pasojat janë katastrofike në qoftë se ne të gjithë i përgjigjemi stimulimit të fitimit, dhe ne e dimë këtë. Ne jemi në dilemë. Ne e dimë se duhet të bëjmë diçka për të mbrojtur burimet e përbashkëta, por në se përpiqemi, ne do dështojmë dhe do përfundojmë më të varfër se të tjerët. Kështu, ne kthehemi në qëllimin tonë të fitimit nga frika prej më të keqes. Kjo situatë, në të cilën ne bëjmë diçka shumë të gabuar pa marrë parasysh se cilën alternativë zgjedhim - dhe ne duhet të zgjedhim një - quhet *dilemë*.

Nxënësit duhet, së pari, të bëjnë pyetje rreth të kuptuarit. Pasi bien dakord për tezën se stimuli i fitimit në fazën fillestare të lojës së peshkimit është i fuqishëm, ata mund të kthehen përsëri te pyetja se si të kapërcejmë potencialin e saj shkatërrues. Përvoja e tyre gjatë lojës është e rëndësishme. A patën sukses nxënësit në kontrollin ose koordinimin e politikave të tyre të peshkimit? Edhe në qoftë se nuk arritën, çfarë zgjidhjesh u sugjeruan? Çfarë zgjidhjesh do të sugjeronin ata duke parë mbrapa?

Duke folur në përgjithësi, ne mund të presim që idetë e nxënësve të ndahen në dy kategori. Ato nuk mund të trajtojnë të gjitha aspektet e përfshira në këtë përshkrim të tipit ideal:

- *Qasja autoritare*: peshkatarëve iu nevojiten një numër rregullash dhe ligjesh dhe një sistem kontrolli dhe sanksionesh për t'i zbatuar. Peshkatarët kontrollohen nga një institucion që qëndron mbi ta dhe ky institucion - ndosht një qeveri - do përcaktojë qëllimet e qëndrueshmërisë. Liria për të ndjekur stimujt e fitimit do të jetë mjaft e kufizuar.
- *Qasja e bazuar në kontratë*: peshkatarët nënshkruajnë një kontratë për rregullat ose parimet e sjelljes dhe ndoshta edhe një për qëllimet e qëndrueshmërisë. Ata mund të bien dakord për një sistem kontrollesh dhe sanksionesh.

Cilën nga dy alternativat do preferojnë nxënësit? Nëse ka mbetur pak kohë, mësuesi kërkon një votim me duar dhe një ose dy nxënës nga çdo anë japin arsyet e tyre. Nëse koha e lejon, mund të zhvillohet edhe një diskutim. Nxënësit mund të nxjerrin në pah dobësitë e hierarkisë, qasja autoritare është se një institucion kaq i largët mund të mos kuptohet qartë në qëllimet e qëndrueshmërisë. Qasja e bazuar në kontratën lokale ka anët e forta në ekspertizën e saj, por mund të jetë inferiore në sanksionet për shkeljet e kontratës. Meqenëse peshkatarët janë partnerë në kushte të barabarta, ata vështirë se mund të bëjnë policin për njëri-tjetrin.

Materiale për mësuesit 4.1

Loja e peshkimit: fletë e rezultateve për lojtarët

Regjistri		
Anija Nr. ____	Emri _____	
Sezoni Nr.	Kuota e lejuar e peshkimit (maksimumi 15%)	Peshkuar: (në ton, sasia e përgjithshme)
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		



Regjistri		
Anija Nr. ____	Emri _____	
Sezoni Nr.	Kuota e lejuar e peshkimit (maksimumi 15%)	Peshkuar: (në ton, sasia e përgjithshme)
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Materiale për mësuesit (menaxherët e lojës) 4.2

Grafiku i riprodhimit: rimëkëmbja e sasisë së peshkut (në ton)

- Në fund të sezonit të peshkimit në liqen kanë mbetur 47 ton peshk.
- Në fund të sezonit sasia e peshkut rimëkëmbet. Në këtë shembull, sasia e peshkut arrin në 56 ton në fillim të sezonit të ri të peshkimit.
- Menaxheri i lojës e shpall këtë shifër për lojtarët, të cilët më pas vendosin sa do të kapin në këtë sezon të ri.
- Menaxheri i lojës nuk duhet të tregojë këtë tabelë riprodhimi të lojtarët.

Fundi i sezonit të vjetër	Fillimi i sezonit të ri	Fundi i sezonit të vjetër	Fillimi i sezonit të ri	Fundi i sezonit të vjetër	Fillimi i sezonit të ri	Fundi i sezonit të vjetër	Fillimi i sezonit të ri
Tonelata	Tonelata	Tonelata	Tonelata	Tonelata	Tonelata	Tonelata	Tonelata
0	0	38	43	76	103	114	147
1	0	39	45	77	104	115	147
2	1	40	46	78	106	116	147
3	1	41	47	79	107	117	147
4	2	42	49	80	109	118	147
5	2	43	50	81	110	119	147
6	3	44	52	82	112	120	148
7	4	45	53	83	113	121	148
8	5	46	55	84	115	122	148
9	7	*47	*56	85	116	123	148
10	11	48	58	86	118	124	148
11	12	49	59	87	119	125	149
12	13	50	61	88	121	126	149
13	14	51	62	89	122	127	149
14	15	52	64	90	124	128	149
15	16	53	65	91	126	129	149
16	17	54	67	92	128	130	150
17	18	55	69	93	130	131	150
18	20	56	71	94	132	132	150
19	21	57	73	95	134	133	150
20	22	58	75	96	136	134	150
21	23	59	76	97	138	135	150
22	24	60	78	98	140	136	150
23	25	61	79	99	141	137	150
24	27	62	81	100	142	138	150
25	28	63	82	101	142	139	150
26	29	64	84	102	142	140	150
27	30	65	85	103	143	141	150
28	31	66	87	104	143.	142	150
29	32	67	89	105	144	143	150
30	34	68	91	106	145	144	150
31	35	69	92	107	145	145	145
32	36	70	94	108	145	146	150
33	37	71	95	109	146	147	150
34	38	72	97	110	146	148	150
35	40	73	98	111	146	149	150
36	41	74	100	112	146	150	150
37	42	75	101	113	146		

* Tregon shembujt e përdorur këtu - 47 ton (në fund të sezonit të vjetër) - 56 ton (fillimi i sezonit të ri). Bazuar në: Wolfgang Ziefle, "Das Fischerspiel",

Materiale për mësuësit 4.3

Loja e peshkimit: Regjistri i rezultateve

Nr. Sezonit	Popullata e peshkut para sezonit (tonelata)	Varka 1		Varka 2		Quota totale %	Peshkuar Total (tonelata)	Popullata e peshkut pas sezonit (tonelata)
1	140							
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

Materialët për mësuësit 4.4

Loja e Peshkimit: diagrami i rezervave të peshkut dhe i peshkimit në total

Tons																				
160																				
150																				
140	x																			
130																				
120																				
110																				
100																				
90																				
80																				
70																				
60																				
50																				
40																				
30																				
20																				
10																				
0																				
Season No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9											

Kopjoni këtë diagram në një fletë transparente, në dërrasën e zezë ose në një tabelë. Regjistroni zhvillimin e rezervave të peshkut (fillimi i sezonit) dhe kapjet totale (fundi i sezonit), duke shënuar tonët e rezervave të peshkut dhe të kapjeve, dhe duke shënuar dy vija me ngjyra të ndryshme

Materialet për mësuesit 4.5

Udhëzimet për Detyrat e shtëpisë (Fletët e punës për nxënësit)

Nxënësit marrin udhëzimet e mëposhtme për detyrat e shtëpisë. Kjo faqe mund të kopjohet dhe të pritët në fletë të vogla pune. Një udhëzim i shkruar është më i saktë dhe kursen kohën në klasë.



1. Shpjegoni se pse është e vështirë për të arritur dy ose më shumë qëllime qëndrueshmërie në të njëjtën kohë. Referojuni Fletës së punës së nxënësit 4.2 dhe diskutimit tonë në klasë.

2. Shpjegoni pse shumica e lojtarëve këmbëngulin në qëllimin e mirëqenies individuale, edhe kur pasojat katastrofike janë bërë të qarta.

Nëse dëshironi, ju mund t'i referoheni edhe shembujve konkretë.
Përgatitini deklaratat tuaja me shkrim.



1. Shpjegoni se pse është e vështirë për të arritur dy ose më shumë qëllime qëndrueshmërie në të njëjtën kohë. Referojuni Fletës së punës së nxënësit 4.2 dhe diskutimit tonë në klasë.

2. Shpjegoni pse shumica e lojtarëve këmbëngulin në qëllimin e mirëqenies individuale, edhe kur pasojat katastrofike janë bërë të qarta.

Nëse dëshironi, ju mund t'i referoheni edhe shembujve konkretë.
Përgatitini deklaratat tuaja me shkrim.



1. Shpjegoni se pse është e vështirë për të arritur dy ose më shumë qëllime qëndrueshmërie në të njëjtën kohë. Referojuni Fletës së punës së nxënësit 4.2 dhe diskutimit tonë në klasë.

2. Shpjegoni pse shumica e lojtarëve këmbëngulin në qëllimin e mirëqenies individuale, edhe kur pasojat katastrofike janë bërë të qarta.

Nëse dëshironi, ju mund t'i referoheni edhe shembujve konkretë.
Përgatitini deklaratat tuaja me shkrim.



1. Shpjegoni se pse është e vështirë për të arritur dy ose më shumë qëllime qëndrueshmërie në të njëjtën kohë. Referojuni Fletës së punës së nxënësit 4.2 dhe diskutimit tonë në klasë.

2. Shpjegoni pse shumica e lojtarëve këmbëngulin në qëllimin e mirëqenies individuale, edhe kur pasojat katastrofike janë bërë të qarta.

Nëse dëshironi, ju mund t'i referoheni edhe shembujve konkretë.
Përgatitini deklaratat tuaja me shkrim.

Njësia 4.5 Informacion shtesë për mësuesit

Listë leximi për lojën e peshkimit

Listë leximi

Garrett Hardin (1968), "The tragedy of Commons", in Science, Volume 162 (1968), p. 1244
www.garretthardinsociety.org.

Elinor Ostrom (1990), *Governing the Commons. The evolution of institutions for collective action*. Cambridge University Press.

Wolfgang Ziefle (2000), ". Fischerspiel und Verfassungsspiel Die Allmendeklemme und mögliche Auswege", in: Gotthard Breit/Siegfried Schiele (eds.), *Werte in der politischen Bildung*, Wochenschau-Verlag, pp. 396-426, www.lpb-bw.de/publikationen/did_reihe/band22/ziefle.htm.

Wolfgang Ziefle (1995), "Das Fischerspiel", in: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (ed.), *Politik und Unterricht* (1/1995), pp 7-35.

KAPITULLI 5

RREGULLAT DHE LIGJI

Arsimi i mesëm

Cilat rregulla na shërbejnë më mirë?

Një lojë vendimmarrje

5.1 dhe 5.2 Pse një komunitet ka nevojë për rregulla?

Rregullat janë mjete për të zgjidhur problemet

Nxënësit hartojnë një kuadër institucional

5.3 Cilat rregulla na shërbejnë më mirë?

Nxënësit krahasojnë dhe gjykojnë zgjidhjet e tyre

5.4 Konferenca

Anëtarët e komunitetit bien dakord për një kuadër rregullash

Kapitulli 5

Rregullat dhe ligji

Cilat rregulla na shërbejnë më mirë?

"Rregullat janë mjete" - një qasje konstruktiviste për të kuptuar institucionet

Ky slogan përmbledh deklaratën kyç në të cilën përqendrohet ky kapitull. Rregullat, ligjet, kushtetutat dhe Deklarata Universale e të Drejtave të Njeriut mund të përmbliken nën konceptin e institucioneve. Në këtë manual, institucionet shihen si produkte - njerëzit i krijuan këto institucione që të shërbejnë për një qëllim të caktuar. Në këtë kuptim, "rregullat - ose po të flasim në përgjithësi, institucionet - janë mjete".

Institucionet janë mjete që shërbejnë për qëllime të tilla si këto në vijim:

- Ato zgjidhin problemet serioze në shoqëri;
- Ato neutralizojnë burimet potenciale të konfliktit, pasi prodhojnë stabilitet dhe siguri;
- Ato përcaktojnë marrëdhëniet e pushtetit mes grupeve me interesa të ndryshme në shoqëri; ato pastaj mund të mbrojnë të dobët, ose të japin ekskluzivisht mjetet e pushtetit tek një grup, apo edhe individ i caktuar.

Prandaj, për të kuptuar institucionet ne duhet të kuptojmë qëllimin ose interesin që krijuesit e tyre kishin në mendje. Institucionet janë sisteme komplekse për të zgjidhur problemet komplekse. Ato dalin nga proceset e negociimit dhe konfliktit, revolucionit apo reformës. Në demokraci, zhvillimi institucional është një proces i të mësuarit kolektiv që vetëzhvillohet në një kuadër të rregullave procedurale, kështu që kushtetuta duhet të modifikohet me kujdes dhe me përgjegjësi.

Nxënësit kuptojnë institucionet përmes hartimit të një institucioni

Ky depërtim kyç - dimension i konstruktivist në zhvillimin institucional - është reflektuar në detyrën kryesore të këtij kapitulli. Nxënësit përballen me një problem politik dhe kanë për detyrë të sajojnë një kuadër rregullash për ta zgjidhur. Ata bëhen të vetëdijshëm për problemet që krijuesit e institucioneve duhet të përballin dhe mund të analizojnë kushtetutën dhe ligjet e vendit të tyre dhe të drejtat e njeriut, me një sy të mprehtë, duke u fokusuar në qëllimin e institucioneve, në vend të copave të izoluar të rregullave dhe rregulloreve.

Ky version i kapitullit 5 është projektuar si një zgjatim i kapitullit 4, por mund të përdoret gjithashtu si një kapitull e veçantë me katër mësim (shih më poshtë për detaje të mëtejshme për këtë alternativë). Të dy variantet vendosin të njëjtën detyrë dhe përqendrohen në të njëjtën çështje. Problemi me të cilin do të përballen nxënësit është se si një komunitet i peshkatarëve duhet të menaxhojë në mënyrë të qëndrueshme burimet e tyre të përbashkëta, sasinë e peshqve në një liqen (për një model të qëllimeve të qëndrueshmërisë, shiko Fletën e punës së nxënësit 4.2). Të paktën, duhet të zgjidhen këto katër probleme:

1. Si mundën peshkatarët të shmangin mbipeshkimin dhe shkatërrimin e sasisë së tyre të peshkut?
2. Si mundën peshkatarët të arrijnë një prodhim maksimal?
3. Si mundën peshkatarët të arrijnë një shpërndarje të drejtë të të ardhurave të tyre?
4. Si mundën peshkatarët të arrijnë këto qëllime në një afat të gjatë, sot dhe në të ardhmen?

Nxënësit e dinë çelësin për zgjidhjen e këtyre problemeve. Fleta e punës së nxënësit 4.4 jep shifrat për të sasinë optimale të qëndrueshme të peshkut (42 ton). Peshkatarët kanë nevojë për një kuadër rregullash që të kontrollojë sjelljen e tyre për të arritur këto qëllime. Detyra e nxënësit është që të hartojë këtë kornizë. Përgjithësisht, ata mund të zgjedhin qasjen e tyre midis "shtetit" dhe "kontratës". Të dyja kanë pikat e tyre të forta dhe të metat e tyre (shih fletën e punës së nxënësit 5.2).

Të dyja qasjet, në disa raste, kanë ecur me sukses dhe, në disa të tjera, të dyja kanë dështuar në të tjera.¹⁴ Për të qenë të sigurtë nëse zgjidhja e nxënësve ecën ose jo, ajo duhet vënë në provë, që do të thotë luajtja e disa rraundeve të lojës së peshkimit (shih kapitulli 4) në një zgjerim të kësaj njësie. Për këtë arsye, kapitujt 4 dhe 5 mund të kombinohen për të siguruar një laborator për krijim institucionesh dhe menaxhim të burimeve të qëndrueshme - një projekt interesant, por që kërkon shumë kohë.

Kapitulli - një model i realitetit

Ashtu sikundër kapitulli 4, ky kapitull është konceptuar gjithashtu si një lojë. Nxënësit janë larguar nga kapitulli 4 me një ide për të zgjidhur problemin e mbipeshkimit, duke përvetësuar qëllimin e qëndrueshmërisë (shih fletën e punës së nxënësit 4.2). Ata kanë diskutuar se çfarë tipi i kuadrit institucional do të ishte i përshtatshëm (mësimi 4), por nuk e kanë hulumtuar këtë çështje në thellësi. Ky version i kapitullit 5 është një vazhdim i lojës së peshkimit, por me një fokus të ndryshëm: cilat rregulla ose ligje i shërbejnë më mirë komunitetit të peshkimit?

Kapitulli 5 simulon procesin e hartimit dhe të rënies dakord për një kornizë institucionale për komunitetin e peshkimit. Prandaj nxënësit marrin përsëri rolet e tyre si anëtarë të komunitetit të peshkimit, por detyra e tyre është e ndryshme. Ata do të hartojnë një kuadër rregullash. Ky është një model që redukton kompleksitetin, me qëllim që të përqendrohemi në aspekte të caktuara që janë të rëndësishme për problemin që po studiohet. Kjo lojë nuk bën përjashtim. Këtu, lojtarët nuk duhet të shqetësohen për peshkimin dhe sigurimin e jetesës së tyre. Nuk ka fuqi të jashtme që të ndërpresë diskutimet e tyre. Modeli i lojës fokusohet në krijimin e një kuadri rregullash. Ashtu si në të vërtetë, negociatat mund të dështojnë - lojtarët mund të mos arrijnë një marrëveshje. Në këtë aspekt, kriteret e suksesit për negociatën politike dhe procesin e të mësuarit në EQD/EDNJ ndryshojnë. Nxënësit mund të mësojnë shumë nga dështimi i tyre në arritjen e një marrëveshje.

Roli i mësuesit - menaxher i lojës dhe drejtues

Si menaxher loje, mësuesi ka (akoma) më pak të dhëna për të ofruar se sa gjatë lojës së peshkimit. Ai vepron si menaxher kohe, për t'i dhënë strukturën procesit. Përndryshe, një lojë e tillë nuk do të mund të zhvillohet në klasat e EQD/EDNJ. Mësuesi nuk duhet të nxisë nxënësit që të bëjnë zgjedhje të caktuara. Procesin e vendimmarrjes është pa përfundim të caktuar - ai mund të dështojë, nëse nxënësit nuk bien dakord për një draft kuadër, pasi këtu janë të mundshme zgjedhje të ndryshme. Arsyet e nxënësve për zgjedhjet e tyre janë aq interesante sa edhe vetë rezultati.

Si të përdorin kapitullin 5 si një kapitull të veçantë me katër mësim

Dizajni bazë i kapitullit mbetet i njëjtë. Ndryshimet e mëposhtme lejojnë njësinë që të përdoret si një kapitull me katër mësim:

- Nxënësit veprojnë më shumë si këshilltarë për komunitetin e peshkimit se sa si qytetarë. Këshilltarët formojnë ekipe për hartimin e kornizave të rregullave, i diskutojnë ato dhe, në fund, bien dakord për modelin që duan të sugjerojnë për komunitetin.
- Mësimi i parë i përkushtohet studimit të problemit. Nxënësve iu është dhënë historia e rastit për konfliktin për peshkimin (Fleta e punës së nxënësit 4.1, dhe zgjidhja e problemit të qëndrueshmërisë - Fletë e punës së nxënësit 4.2, 4.4). Nxënësit, për këtë arsye, nuk është e nevojshme të zgjidhin këtë problem, por mund të përqendrohen në çështjen e rregullave, në mnyrë që peshkatarët të mund të inkurajohen, kontrollohen apo edhe të detyrohen, për të

¹⁴ Shih Elinor Ostrom, *Governing the Commons. The evolution of institutions for collective action*, Cambridge University Press 1990

mbështetur qëllimin e peshkimit të qëndrueshëm. Nxënësit duhet të merren edhe me çështjen e pronës.

Me këto ndryshime, njësia mund të ndjekë dizajnin e sugjeruar për versionin e integruar të kapitullit 5.

Zhvillimi i Kompetencave: lidhje me kapitujt e tjera në këtë vëllim

Çfarë tregon kjo tabelë?

Titulli i këtij manuali, *Pjesëmarrja në demokraci*, përqendrohet në kompetencat e qytetarit aktiv në demokraci. Kjo matricë tregon potencialin e efekteve të sinergjisë midis kapitujve në këtë manual. Matrica tregon se çfarë kompetencash janë zhvilluar në kapitullin 5 (rreshti i theksuar në tabelë). Kolona e kufizuar me kornizë të theksuar tregon kompetencat e vendimmarrjes dhe veprimit politik, të theksuara për shkak të lidhjeve të tyre të ngushta me pjesëmarrjen në demokraci. Rreshtat e mëposhtme tregojnë lidhjet me kapitujt e tjera në këtë manual: çfarë kompetencash janë zhvilluar në këto kapitull që mbështesin nxënësit në kapitullin 5?

Si mund të përdoret kjo matricë

Mësuesit mund të përdorin këtë matricë si një mjet për planifikimin e klasave të tyre EQD/EDNJ në mënyra të ndryshme.

- Kjo matricë ndihmon mësuesit që kanë marrë pjesë vetëm në disa ore mësimi në EQD/EDNJ: Mësuesi mund të zgjedhë vetëm këtë kapitull dhe të heqë të tjerat, pasi ai e di se disa kompetenca kyçe janë zhvilluar, në një masë të caktuar, në këtë kapitull - për shembull, analiza e një problemi, duke gjykuar efektin e rregullave dhe duke eksploruar rëndësinë e përgjegjësisë personale.
- Matrica ndihmon mësuesit të përdorin pasojat sinergjike që ndihmojnë nxënësit të trajnohen në kompetenca të rëndësishme në mënyrë të përsëritur, në kontekste të ndryshme që janë të lidhura në shumë mënyra. Në këtë rast mësuesi zgjedh dhe kombinon disa njësi.

Kapitujt	Dimensionet e zhvillimit të kompetencave			Qëndrimet dhe vlerat
	Analiza dhe gjykimi politik	Metodat dhe aftësitë	Vendimmarrja dhe veprimi politik	
5. Rregullat dhe ligji	Projekti bazë i kuadrit institucional dhe urdhëresat e pronës	Puna në ekip, menaxhimi i kohës Krahasimi Zgjedhja	Kontrata shoqërore ose marrëveshja për sugjerimin e një mundësie tjetër	Vlerësimi i rregullave dhe ligjeve në konfliktet civilizues
4. Konflikti	Mungesa e rregullave krijon konflikt		Përballja me kushtet informale të interesave në konflikt	
2 Përgjegjësia	Ushtrimi i lirisë kërkon një kuadër të rregullave për të mbrojtur të dobët		Trajtimi i dilemave, prioritetet	Ndërgjegjësimi për pasojat e vendimeve tona
8. Liria	Vlerësimi i dimensionit kulturor të demokracisë	Debati, argumentimi i një qëndrimi	Liria dhe kufizimi i saj	Njohja reciproke
6. Qeveria dhe politika	Rregullat dhe ligjet janë mjete të		Kompromisi, prova e gabimi në proceset e	

	rëndësishme për të zgjidhur problemet dhe konfliktet		vendimmarrjes	
--	--	--	---------------	--

KAPITULLI 5: Rregullat dhe ligji - Cilat rregulla na shërbejnë më mirë? Një lojë vendimmarrjeje

Tema e mësimit	Trajnimi i kompetencave /objektivat e të mësuarit	Detyrat e nxënësve	Materialet dhe burimet	Metoda
Mësimi 1 dhe 2 Pse një komunitet ha nevojë për rregulla?	Të menduarit analitik, planifikimi i detyrës. Identifikimi i një problem politik. Një kuadër i rregullave është shtylla kurrizore institucionale e një komuniteti. Hierarkia dhe rrjetet - dy sisteme rregullash; prona publike dhe private.	Nxënësit hartojnë një kuadër rregullash për komunitetin e tyre. Nxënësit përgatisin prezantimet e tyre.	Fletët e punës së nxënësit 5.1, 5.2, 5.4. Tabelë dhe lapustila, fletë transparente ose fletë pune.	Lojë me vendimmarrje. Punë me projekt.
Mësimi 3 Çfarë rregullash na shërbejnë më mirë?	Të menduarit analitik: krahasim i drejtuar nga kriteret. Gjykimi: përzgjedhja e kriterëve dhe qëllimeve. Qëndrimet dhe vlerat: njohja reciproke. Efikasiteti, kontrolli i pushtetit, zbatimi i rregullave, mundësia, drejtësia.	Nxënësit krahasojnë dhe gjykojnë draftet e tyre. Detyrë shtëpie: nxënësit marrin vendimet e tyre për draftin kuadër dhe projekt rregullat për konferencën.	Fletët e punës së nxënësit 5.3, 5.4. Tabelë.	Prezantime. Diskutim.
Mësimi 4 Konferenca	Marrja e një vendimi. Kompromisi, konsensus	Nxënësit përpiqen të arrijnë një vendim unanim. Nxënësit reflektojnë për përvojën e tyre.	Fletët e punës së nxënësit 5,4-5,6.	Votim. Leksion i mësuesit dhe diskutim.

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 mësimit.</p> <p>Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.</p> <p>Objektivi i mësimit tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.</p> <p>Detyra e nxënësit, së bashku me metodën, formojnë bërthamën e procesit mësuesor.</p> <p>Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimit.</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 mësimit 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 së 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 shkrues, 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).

Mësimi 3

Cilat rregulla na shërbejnë më mirë?

Nxënësit krahasojnë dhe gjykojnë zgjidhjet e tyre

Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimit.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.

Objektivi i mësimit tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësuesor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimit.

Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Të menduarit analitik: Krahasim sipas kriterëve.	
Objektivat e të mësuarit	Efikasiteti, kontrolli i pushtetit, zbatimi i rregullave, realizueshmëria, drejtësia.	
Detyrat e nxënësve	Nxënësit krahasojnë dhe gjykojnë draftet e tyre. Detyrat e shtëpisë: nxënësit marrin vendimet e tyre për draftkornizën dhe hartimin e rregullave për konferencën.	
Materialet dhe burimet	Fletët e punës së nxënësit 5.3, 5.4; tabela.	
Metoda	Prezantimi.	
Koha në dispozicion	1. Nxënësit paraqesin zgjidhjet e tyre. min	20
	2. Nxënësit krahasojnë draftet. min	15
	3. Nxënësve u jepen dy detyra shtëpie. min	5

Informacion

Mësuesi mund të parashikojë përafërsisht rrugën që do të ndjekin nxënësit, por jo më shumë. Të dhënat janë po aq të reja për të, sa edhe për nxënësit. Ata përballen me pyetje të vështira që kanë pasur përgjigje të ndryshme, siç e tregon historia dhe krahasimi i sistemeve të pranishme politike. Anëtarët e komunitetit janë në kërkim të një zgjidhje që i shërben atyre në mënyrën më të mirë. Ata bien dakord për qëllimin por mund të kenë ide të ndryshme se si ta arrijnë atë.

Ky mësim është një ushtrim në kulturën politike demokratike.

Mësuesi duhet të nxisë nxënësit të krahasojnë dhe të gjykojnë cilësinë analitike dhe praktike të marrëveshjeve dhe të bëjë të njëjtën gjë vetë. Nxënësit duhet të kuptojnë se preferencat për një qasje të veçantë në hartimin institucional janë shpesh herë të lidhura me përvojën dhe vlerat. Këto nuk janë të hapura për diskutim apo arsyetim. Nxënësit duhet të inkurajohen për t'i shprehur ato, në një mjedis të njohjes reciproke. Nëse komuniteti e aprovon projektin e tyre është një çështje tjetër.

Përshkrimi i mësimit

1. Nxënësit paraqesin zgjidhjet e tyre

Grupet paraqesin projektet e tyre me radhë. Të gjithë nxënësit përdorin Fletën e punës së nxënësit 5.3 si mjet krahasues.

Radha e prezantimit: grupe që ndajnë zgjedhje themelore të përbashkëta i japin prezantimet e tyre njëri pas tjetrit, pasi ato mund të krahasohen më lehtë. Në këtë rast, dy alternativat themelore mund të dalin shpejt në pah.

2. Nxënësit krahasojnë draftet

Fleta e punës së nxënësit 5.3 jep kriteret për krahasim. Këtu janë disa kombinime të mundshme, por krijimtaria e nxënësve mund të japë rezultate të tjera!

A. Bazat

	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4
Modeli i qeverisjes	Autoritet shtetëror	Autoritet shtetëror	Rrjete	Model i përzier
Forma e pronësisë	Pronë publike	Pronë private	Pronë publike	Pronë private
Prirja	Ekonomia e planifikuar e centralizuar ose "diktatura e gjelbër"	"Tregu konkurrues (kapitalizmi) + "shtet i fortë" (modeli perëndimor)	Modeli kantonal, kooperativa autonome	Kooperativë gjysmë-autonome; rregullat për shpërndarjen e peshkut të tepërt në kooperativë

B. Rregullat

Nuk ka asnjë lidhje të qartë midis modeleve të caktuara me rregulla të caktuara. Shumë kombinime të ndryshme janë të mundshme. Disa nga pikat më të rëndësishme janë shfaqur edhe në Fletën e punës së nxënësit 5.3

- A është përcaktuar një qëllim?
- Kush e ka fuqinë për të marrë vendime?
- A janë siguruar mjete për zbatimin e rregullave?
- A janë përfshirë masa kundër keqpërdorimit të pushtetit?
-

3. Nxënësit diskutojnë draftet

Në diskutim, nxënësit zbatojnë kriteret e tyre tek modelet. Ata mund të preferojnë modele që kanë të përbashkët qasjen bazë të modelit të tyre, kështu që arsyet për këto zgjedhje do të debatohen. Megjithatë, ka disa kritere sipas të cilave mund të gjykohen të gjitha modelet. Nëse ato nuk trajtohen nga nxënësit, i takon mësuesit ta bëjë këtë:

- Qëllimi i qëndrueshmërisë: a i mbështet draft korniza peshkatarët në arritjen e qëllimeve të qëndrueshmërisë? (Shih Fletën e punës së nxënësit 4.1.)
- Realizueshmëria: a është sistemi i rregullave mjaftueshëm i thjeshtë për t'u kuptuar dhe përdorur në praktikë?
- Drejtësia: a janë rregullat e drejta?
- Demokracia dhe të drejtat e njeriut: a i kanë përmbushur rregullat standartet e demokracisë dhe të drejtave të njeriut?
- Legjitimitimi: një vendim unanim në kuadër të rregullave është shumë i dëshirueshëm. A munden anëtarët e komunitetit të bien dakord për një seri rregullash?

4 Detyrat e shtëpisë: nxënësit bëjnë zgjedhjen e tyre

Mësuesi i jep fund diskutimit disa minuta përpara se të mbyllet mësimi. Ai vepron si menaxher loje ose procesi dhe i shpjegon nxënësve se në mësimin përfundimtar, anëtarët e komunitetit do të takohen në një konferencë për të miratuar një kuadër rregullash.

Nxënësit kanë dy detyra për të përgatitur për konferencën:

Detyra nr 1: zgjedhja e një projekti-kornizë

Nuk do të ketë më kohë për një diskutim të detajuar. Detyra e shtëpisë e nxënësve është të ndajnë mendjen. Një vendim duhet të merret, për këtë arsye ata duhet të jenë të gatshëm për kompromis. Një kuadër që përmbush disa kritere të rëndësishme është më mirë se alternativa e vazhdimit pa një të tillë.

Ata mund t'i japin përparësi disa drafteve ose kritereve të caktuara themelore dhe të gjejnë zgjedhjen e tyre në këtë mënyrë.

Ata duhet të përgatisin një deklaratë të shkurtër për anëtarët e tjerë të komuniteti, për të miratuar modelin e tyre të preferuar.

Detyra nr 2: pranimi ose modifikimi i rregullave procedurale për konferencën

Mësuesi shpjegon:

Jo vetëm vetë komuniteti, por edhe një takim i rëndësishëm si konferenca e komunitet kërkon një kuadër të rregullave. Anëtarët duhet të bien dakord për këto rregulla para se të fillojnë me vetë konferencën. Pa një marrëveshje të tillë paraprakisht, mund të lindin situata të vështira nëse anëtarët nuk mund të bien dakord se si duhet të kryhet ose të numërohen një votim.

Fleta e punës së nxënësit 5.4 përmban një projekt grup të rregullave procedurale. Ato do të jenë të parat në rendin e ditës, pasi ato do të zbatohen menjëherë e në vazhdim. Nxënësit duhet të formojnë opinionin e tyre: do ta pranojnë draftin si është, apo do të bëjnë ndryshime në të?

Mësimi 4

Konferenca

Anëtarët e komunitetit bien dakord për një kuadër rregullash

Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimi.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.

Objektivi i mësimi tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësimor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimi.

Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Marrja e një vendimi.
Objektivat e të mësuarit	Kompromisi, konsensus për kornizën.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit përpiqen të arrijnë një vendim unanim.
Materialet dhe burimet	Fletët e punës së nxënësit 5.4-5.6.
Metoda	Votimi. Leksioni i mësuesit dhe diskutim.
Koha në dispozicion	1. Nxënësit mbajnë konferencë. 20 min
	2. Nxënësit reflektojnë për përvojën e tyre. 20 min

Informacion

Për nxënësit, pjesëmarrja në një konferencë për një kushtetutë, për themelin e shtetit, është një ushtrim në pjesëmarrjen në demokraci. Nxënësit kryejnë rolin e ligjvënësve kushtetues. Konferenca, në vetvete, kërkon një kuadër rregullash që nxënësit duhet ta miratojnë, para se ajo të fillojë. Duke i dhënë strukturë procedurës, nxënësit mund të marrin përgjegjësi të plotë, madje edhe drejtimin e saj.

Të mësuarit në bazë detyre kërkon gjithmonë reflektim. Nxënësit mund të mësojnë duke bërë, vetëm në qoftë se mendojnë për atë që po bëjnë, ose atë që kanë bërë. Çfarë rëndësie ka? Faza e reflektimit jep njohuri kyçe. Nxënësit kuptojnë se çfarë mund të përgjithësohet. Në këtë radhë të mësuarit, ata mësojnë përse komuniteteve u nevojitet një kornizë institucionale për të mbijetuar, dhe se çfarë problemesh dhe rreziqesh duhet të kontrollohen kur u jepet pushtet autoriteteve.

Për këtë kapitull, ne sugjerojmë një leksion të shkurtër nga ana e mësuesit, për të fokusuar këtë pasuri njohurish. Nxënësit i përgjigjen kësaj të dhëne me anë të një raundi diskutimi dhe një pyetësi.

Përshkrimi i mësimit

Organizimi i klasës

Në të dy pjesët e mësimit - konferenca dhe reflektimi - nxënësit janë të ulur në një rreth, pa tavolina ose në tavolinat e tyre në formë katrore. Kryetari ulet në tavolinën e mësuesit, pranë tabelës së zezë.

1. Nxënësit organizojnë konferencën

Nxënësit organizojnë konferencë sipas rregullave për të cilat kanë rënë dakord. Mësuesi shikon dhe dëgjon. Ai ndërhyt vetëm në rastet kur nxënësit përballen me probleme shumë serioze (për shembull, me argumente rreth mënyrës se si duhet të zbatohen rregullat).

Mësuesi vëzhgon nxënësit tek veprojnë në rolet e tyre. Ai përdor mundësinë për të përshtatur leksionin pasardhës sipas përvojës së nxënësve.

2. Nxënësit reflektojnë për përvojën e tyre

Mësuesi përmbledh kapitujt 4 dhe 5 në një leksion

Nxënësit marrin Fletën e punës së nxënësit 5.5, para leksionit. Në këtë leksion, mësuesi shqyrton se çfarë ka ndodhur në dy lojërat, loja e peshkimit dhe loja e vendimmarrjes. Ata modelojnë një proces historik, në të cilin një shoqëri përparon në një komunitet me një kuadër institucional rregullash. Në varësi të zgjedhjes që ka bërë konferenca, shoqëria tani mund të ketë themeluar një shtet, me një kushtetutë dhe kompetenca të përcaktuara qartë të legjislacionit dhe zbatimit të ligjit. Anëtarët e komunitetit mund të kenë zgjedhur edhe një qasje rrjeti (network), ndoshta për të shmangur problemin e abuzimit me pushtetin. Mësuesi përshtat leksionet sipas rezultateve të lojës. Përveç kësaj, nxënësit përpiqen për të kapërcyer burimin e konfliktit të përhershëm në komunitetin e peshkimit, duke përkufizuar një politikë të qëndrueshmërisë.

Ky është, në thelb, një proces modernizimi. Lojërat tregojnë paralele të rëndësishme të realitetit shoqëror dhe historik, por edhe dallime të rëndësishme (shih konkluzionet).

Nxënësit i përgjigjen mësimit

Një mësim i tillë u jep nxënësve ushqim për të menduar. Ata i dinë të gjitha faktet nga kënvështrimi i tyre gjatë lojës. Çka është e re dhe e rëndësishme për reflektimin e tyre, është ajo që mund të përgjithësohet dhe të zbatohet për çështje dhe detyra të tjera.

Nxënësit duhet të jenë të lirë të bëjnë pyetje kur nuk kuptojnë diçka dhe të bëjnë komente rreth atyre me çfarë bien dakord ose jo.

Ata mund të ngrenë pyetje për pikat që u interesojnë. Kjo ndihmon që mësuesi dhe nxënësit të planifikojnë mësimet dhe kapitujt të tjerë së bashku. Për shembull, çfarë mund të mbulohet në kapitujt e tjerë, në këtë manual? Çfarë mund të lidhet me kërkesat kurrikulare? Sa kohë është në dispozicion? A janë nxënësit të interesuar në një detyrë kërkimore?

Ndoshta nxënësit sugjerojnë të riluajnë lojën e peshkimit ose disa raunde më shumë, duke përdorur nivelin që ata kanë arritur tani të reflektimit dhe të kuptuarit.

Nxënësit japin komentet e tyre personale

Mësuesi shpërndan Fletën e punës së nxënësit 5.6. Ky është një pyetësor që ndihmon nxënësit të reflektojnë për procesin e tyre të të mësuarit. Këto i japin mësuesit informacione të rëndësishme për të përmirësuar punën e tij në të ardhmen. Nëse nxënësit kanë një dosje, ky pyetësor duhet të vendoset atje.

Nëse mësuesi dëshiron t'i lexojë pyetësorët, atëherë nxënësit mund të ndihen më të sigurt nëse mund të përgjigjen në mënyrë anonime.

KAPITULLI 6 QEVERIA DHE POLITIKA

Arsimi i mesëm

Modeli ciklik i politikës

Si i zgjidh problemet e tij një komunitet demokratik?

6.1 "Problemi ynë më urgjent është ..."

Një diskutim për hartimin e agjendës politike

6.2 Politika - Si i zgjidh problemet e tij një komunitet demokratik?

Modeli ciklik i politikës

6.3 Zbatimi i modelit ciklik të politikës

Detyre kërkimore

6.4 Si mundemi ne të marrim pjesë?

Cikli politik si mjet për pjesëmarrje politike

6.5 Sesioni vlerësimi (opsional)

Kapitulli 6

Qeveria dhe politika

Modeli ciklik i politikës

Hyrje për mësuesit

Dy dimensionet e politikës

Politika, sipas përkufizimit klasik të Maks Veberit, ka dy dimensione: nga njëra anë, ajo është një kërkim dhe luftë për pushtet dhe, nga ana tjetër, ajo është një veprim i ngadaltë dhe i fuqishëm në "bërje vrimash në dërrasa të trasha, me pasion dhe me gjykim të shëndoshë."¹⁵ Metafora qëndron për përpjekjet për të zgjidhur problemet politike. Probleme të tilla duhet të trajtohen, pasi ato janë njëkohësisht urgjente dhe me ndikim në shoqërinë në tërësi dhe, për këtë arsye, janë si komplekse ashtu dhe të vështira.

Ky kapitull përqendrohet në mënyrën si realizohet kjo "bërje vrimash përmes dërrasave të trasha" dhe se si qytetarët, që dëshirojnë të marrin pjesë në demokraci, mund të luajnë rolin e tyre për të vendosur cilat janë problemet prioritare dhe si të zgjidhen më mirë.

Modeli ciklik i politikës

Nxënësit mësojnë si të përdorin një mjet për të përshkruar dhe kuptuar proceset e vendimmarrjes politike - modeli ciklik i politikës (shih Fletën e punës së nxënësit 6.1). Politika kuptohet si një proces i përcaktimit të problemeve dhe pastaj i debatit, i zgjidhjeve dhe i zbatimit të tyre. Opinioni publik dhe reagimi i këtyre personave dhe grupeve, interesat e të cilëve preken, tregojnë nëse zgjidhjet do t'i shërbejnë qëllimit të tyre dhe do të pranohen apo jo. Nëse përpjekja për të zgjidhur një problem ka pasur sukses, cikli politik vjen në një fund (ndërprerje e politikës); nëse ai dështon, cikli rifillon përsëri. Në disa raste, një zgjidhje për një problem krijon probleme të reja, që duhet të trajtohen në një cikël të ri të politikës.

Modeli ciklik politik thekson aspekte të rëndësishme të vendimmarrjes politike në sistemet demokratike:

- Një koncept orientues (konstruktivist) i problemeve politike dhe të mirës së përbashkët;
- Vendosjen konkurruese të rendit të ditës; në shoqëritë pluraliste, argumentet politike janë të lidhura shpesh me interesat;
- Vendimi politik bëhet një proces i të mësuarit kolektiv; mungesa e lojtarëve të gjithëdijsëm (si liderët ose partitë me ideologjitë e shpëtimit);
- Ndikimi i fortë i opinionit publik dhe mbulimi nga media; mundësia për qytetarët dhe grupet e interesit të ndërhyjnë dhe të marrin pjesë.

Si funksionon modeli - atë që tregon, dhe atë që e lë jashtë

Cikli politik është një model - një dizajn që punon si një hartë në gjeografi. Ai tregon shumë dhe

¹⁵ Max Weber, *Politik als Beruf* [Politics as a vocation], Reclam: Stuttgart, 1997, p. 82.

na jep logjikën e të kuptuarit. Prandaj modelet përdoren shpesh në arsim dhe shkencë, sepse pa modele ne do të kuptonim shumë pak në botën tonë të ndërlikuar.

Manuali për nxënësit përmban materiale që janë projektuar si modele:

Fletët e punës së nxënësit :

- 1.2 Tre alternativat që i japin formë të ardhmes tonë;
- 3.4 Si arrin një sistem politik demokratik të trajtojë diversitetin dhe pluralizmin?
- 3.5 Koncepti i së mirës së përbashkët;
- 3.6 Harta e ndarjeve shoqërore dhe partitë politike.

Ne kurrë nuk ngatërrojmë një hartë me peizazhin të cilin ajo tregon. Një hartë tregon shumë, por vetëm për shkak se lë jashtë po aq shumë. Një hartë që do tregonte çdo gjë do të ishte tepër e komplikuar për këdo për ta kuptuar. E njëjta gjë vlen për modele të tilla si cikli i politikave. Ky model nuk duhet të ngatërrohet me realitetin. Ai fokusohet në procesin e vendimmarrjes politike - "shpimi i ngadaltë i dërrasave të trasha", - por i kushton më pak vëmendje dimensionit të dytë të politikës, kërkimit dhe luftës për pushtet dhe ndikim.¹⁶

Në sistemet demokratike, të dy dimensionet e politikës janë të lidhura: vendimmarrësit politikë luftojnë me probleme të vështira dhe ata luftojnë me njëri-tjetrin si kundërshtarë politikë. Në modelin e ciklit të politikave, në fazën e përcaktimit të rendit të ditës, tregohet se si të dyja këto dimensione shkojnë së bashku. Vendosja e të kuptuarit të një problemi politik në agjendë është një çështje e pushtetit dhe ndikimit.

Shembull. Një grup deklaron: "Taksimi është shumë i lartë, pasi ai pengon investitorët", ndërsa e dyta argumenton: "Taksimi është shumë i ulët, pasi arsimi dhe sigurimet shoqërore janë pa fonde." Ekzistojnë interesa dhe perspektiva themelore politike pas çdo përkufizimi për problemin e taksimit dhe zgjidhjet e nënkuptuara të çojnë në drejtime të kundërta: të ulim taksimin për grupet me të ardhura më të larta ose ta rrisim atë. Përkufizimi i parë për problemin është neo-liberal, i dyti është social demokrat (shih Fletët e punës së nxënësit 3.6).

Qytetarët duhet të jenë të vetëdijshëm për të dyja. Modeli ciklik politik është një mjet që ndihmon qytetarët të identifikojnë dhe të gjykojnë përpjekjet e vendimmarrësve politik për të zgjidhur problemet e shoqërisë.

Potenciali i të mësuarit duke përdorur modelin ciklik

Potenciali i njësisë për zhvillimin e kompetencave përfshin si mëposhtëm:

- Kompetencat e analizës dhe gjykimit:
Nxënësit trajnohen për t'u bërë përdorues aktivë të informacionit mediatik.
- Ata zhvillojnë një sy më të mprehtë për debatet për vendosjen e rendit të ditës dhe fazat e ndryshme të marrjes së vendimeve politike.
- Nxënësit vlerësojnë negociimin e kompromiseve midis interesave të ndryshme (konceptim orientues për problemet politike dhe të mirën e përbashkët).

Kompetencat e pjesëmarrjes politike:

Nxënësit janë në gjendje të identifikojnë fazat në një proces vendimmarrës politik, gjatë të cilit ata mund të ndërhyjnë dhe të ushtrojnë ndikim (fazat para dhe pas vendimit).

Kuadri didaktik i kapitullit

Nxënësit prezantohen me modelin ciklike të politikës si mjet dhe e zbatojnë atë në një detyrë të projektit hulumtues. Në mësimin e fundit ata reflektojnë për rezultatet dhe punën e tyre në këtë

¹⁶ Krahaso materialet për mësuesit 6.2.

projekt. Mësimi i parë mundëson një organizator paraprak, që nxjerr në pah një element kyç të ciklit të politikave - çështjen e përcaktimit të agjendës politike. Nxënësit do të kuptojnë modelin më mirë pasi të kenë provuar simulimin e një debati të vendosjes së rendit të ditës në klasë. Kapitulli lejon nivel të lartë të aktivitetit të nxënësve.

Kapitulli ofron mjetin për të zhvilluar analizën e proceseve të vendimmarrjes politike, por nuk jep asnjë material studim-rasti. Kjo e bën të mundur, por edhe të nevojshme, që mësuesi dhe nxënësit të zgjedhin një temë të përshtatshme. Kriteret për zgjedhjen e një teme studimi-rasti përfshijnë: rëndësinë, kuptueshmërinë, mundësinë e mbulimit mediatic. Një rast i tanishëm do të mbulohej nga fazat fillestare në modelin ciklit të politikës, por mbulimi nga media është më i arritshëm. Nga ana tjetër, edhe një rast nga e kaluara jep një vështrim të historisë së zbatimit dhe vlerësimit të zgjidhjeve për një problem. Korniza kushtetuese, ligjore dhe institucionale duhet të merren parasysh.

Një seancë e mundshme komentesh rekomandohet për të vlerësuar rezultatet e të mësuarit dhe për të shfrytëzuar potencialin për të mësuar që japin reagimet e nxënësve, si për nxënësit edhe për mësuesit. Megjithatë, një mësim i pestë duhet të lihet mënjane për këtë.

Zhvillimi Kompetencave: lidhjet me kapitujt e tjerë në këtë vëllim

Çfarë tregon kjo tabelë

Titulli i këtij manuali, *Pjesëmarrja në demokraci*, përqendrohet në kompetencat e qytetarit aktiv në demokraci. Kjo matricë tregon potencialin e efekteve të sinergjisë midis njësive në këtë manual. Matrica tregon se çfarë kompetenca janë zhvilluar në kapitullin 6 (rreshti i errësuar në tabelë). Kolona e kufizuar me vija të trasha tregon kompetencat në vendimmarrjen dhe veprimin politik, i theksuar për shkak të lidhjeve të tyre të ngushta me pjesëmarrjen në demokraci. Rreshtat e mëposhtme tregojnë lidhjet me kapitujt e tjera në këtë manual: çfarë kompetencash janë zhvilluar në këto kapitull që mbështesin nxënësit në kapitullin 6?

Si mund të përdoret kjo matricë

Mësuesit mund të përdorin këtë matricë si një mjet për planifikimin e orëve të tyre EQD / EDNJ në mënyra të ndryshme.

- Kjo matricë ndihmon mësuesit të cilët kanë vetëm disa orë mësimi për t'i kushtuar EQD / EDNJ: një mësues mund të zgjedhë vetëm këtë kapitull dhe të heqë të tjerat, pasi ai e di se disa kompetenca kyçe janë zhvilluar, në një masë të caktuar, edhe në këtë kapitull, për shembull, analiza e një problemi, gjykimi i efektit të rregullave, eksplorimi i rëndësisë së përgjegjësisë personale.
- Matrica ndihmon mësuesit për përdorimin e efekteve sinergjike që ndihmojnë nxënësit të trajnohen në kompetenca të rëndësishme në mënyrë të përsëritur, në kontekste të ndryshme që janë të lidhura në shumë mënyra. Në këtë rast mësuesi zgjedh dhe kombinon disa njësi.

Kapitujt	Dimensionet e zhvillimit të kompetencave			Qëndrimet dhe vlerat
	Analiza dhe gjykimi politik	Metodat dhe aftësitë	Vendimmarrja dhe veprimi politik	
6 Qeverisja dhe politika	Argumenti publik dhe negociatat: ushtrimi i të drejtave të njeriut, thelbi i vendimmarrjes demokratike	Kriteret e përzgjedhjes së informacionit	Qasja strategjike për ndërhyrjen në proceset vendimmarrëse	Vlerësimi i negociimit dhe konkurrencës së interesave
3 Diversiteti dhe pluralizmi	Pluralizmi Konkurrenca e interesave Negocimi i së mirës së përbashkët y dimensionet e politikës	Të bërit e deklaratave të përmbledhëse	Negocimi i kompromiseve dhe marrëveshja për një koncept të përkohshëm të së mirës së përbashkët	Njohja e ndërsjellë
4 Konflikti	Koncepti i një problemi politik		Identifikimi i një problemi, përpjeka për të gjetur një zgjidhje	
5 Rregullat dhe ligji	Rëndësia e një vlerësimin të përbashkët të kornizës		Projektimi i një kuadri institucional për proceset paqësore të vendimmarrjes	Vlerësimi i drejtësisë në bisedimet për kompromise

	institucionale duke përfshirë kulturën politike, në sistemet demokratike			
8 Liria	Argumentimi	Të folurit në publik	Promovimi i ideve dhe interesave në publik	Vlerësimi i mjeteve jo të dhunshme në zgjidhjen e konfliktit
9 Media	Vendosja e agjendës dhe ruajtja përmes mediave dhe përdoruesve të mediave	Analiza e informacionit të transformuar nëpërmjet mediave Kriteret për përzgjedhjen e informacionit	Miratimi i këndvështrimit të medias si “ruajtës i portës”. Përcaktimi i problemeve politike	

Kapitulli 6: Qeveria dhe politika - Modeli ciklik politik

Si i zgjidh një komunitet demokratik problemet e tij?

Tema e mësimit	Trajnimi i kompetencave /objektivat e të mësuarit	Detyrat e nxënësve	Materialet dhe burimet	Metoda
Mësimi 1 "Problemi ynë më urgjent është ..."	Gjykimi: të bërit e një zgjedhje, ofrimi arsyeve. Pjesëmarrja: njohja reciproke e përvojës personale, e interesave dhe vlerave. Një problem politik është një çështje, jo një fakt.	Nxënësit kryejnë një diskutim për hartimin e agjendës politike.	Tabelë dhe lapustila me ngjyra të ndryshme, shirit ngjitës.	"Muri i heshtjes" - punë në grup. Prezantime dhe diskutime.
Mësimi 2 Politika - si i zgjidh problemet një komunitet demokratik	Puna me një model. Politika shërben për të zgjidhur problemet që prekin komunitetin.	Nxënësit zbatojnë modelin ciklik të politikave për shembuj konkretë të zgjedhjes së tyre (detyrë kërkimore)	Fletët e punës së nxënësit 1.1. Tabela dhe lapustila me ngjyra të ndryshme, gazetë.	Leksion. Puna në grup.
Mësimi 3 Zbatimi i modelit ciklik të politikave (detyrë hulumtimi)	Analiza dhe gjykim: Përshkrimi dhe gjykimi i një procesi të vendimmarrjes politike. Kuptimi i modelit ciklik të politikave.	Nxënësit zbatojnë modelin ciklik të politikave në një çështje konkrete.	Fletët e punës së nxënësit 6.1, 6.2.	Punë me projekt.
Mësimi 4 Si mund të marrim pjesë?	Metodat: paraqitja dhe dëgjimi i prezantimeve. Pjesëmarrja: identifikimi i mundësive për pjesëmarrje politike Një model shërben si mjet për të analizuar pjesë të një tërësie komplekse.	Nxënësit informojnë njëri-tjetrin në rezultatet e tyre. Nxënësit reflektojnë për produktin dhe procesin e punës së tyre.	Fletët e punës së nxënësit 6.3 me shënime të nxënësve.	Prezantime në hapësirë të hapur. Diskutim plenar.
Mësimi 5 Sesion vlerësimi (opsional)	Reflektimi për procesin personal të të mësuarit dhe zhvillimit të kompetencave të dikujt.	Nxënësit reflektojnë për punën e tyre (rezultatet e të mësuarit dhe procesi	Fletët e punës së nxënësit 6.3. Tabelë me lapustilë në ngjyra të ndryshme.	Punë individuale, prezantim dhe diskutim plenar.

	Dhënia e reagimeve konstruktive. Reflektim për përgjegjësinë e përbashkët të klasës dhe mësuesit për suksesin e orëve të EQD/EDNJ.	mësimor).	Një tabelë me një kopje të madhe të Fletëve të punës së nxënësit 6.3.	
--	---	-----------	---	--

Mësimi 1 "Problemi ynë më urgjent është..."

Një diskutim për hartimin e agjendës politike

<p>Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimit.</p> <p>Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.</p> <p>Objektivi i mësimit tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.</p> <p>Detyra e nxënësit, së bashku me metodën, formojnë bërthamën e procesit mësuesor.</p> <p>Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimit.</p> <p>Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.</p>	
Trajnimi i kompetencës	Gjykimi: të bërit e një zgjedhje, duke dhënë arsye. Pjesëmarrja: njohja reciproke e përvojës personale, interesave dhe vlerave.
Objektivat e të mësuarit	Një problem politik është një çështje, jo një fakt. Ai është urgjent dhe kërkon veprim. Ai ndikon në komunitet. Meqenëse shumë interesa, ideologji dhe vlera të ndryshme janë të përfshira problemi është nëse një problem duhet të pranohet në agjendën politike. Një problem politik është një çështje, jo një fakt. Ai është urgjent dhe kërkon veprim. Ai ndikon në komunitet. Meqenëse këtu përfshihen shumë interesa, ideologji dhe vlera të ndryshme, çështja qendron nëse një problem i caktuar duhet të pranohet në agjendën politike.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit zhvillojnë një diskutim për hartimin e agjendës politike.
Materialet dhe burimet	Tabelë dhe lapustila me ngjyra të ndryshme, shirit ngjitës.
Metoda	Puna në grupe "Muri i heshtjes". Prezantime dhe diskutime.
Koha në dispozicion	1. Muri i heshtjes. 15 min
	2. Prezantimet. 10 min
	3. Reflektim; hyrje në detyrë kërkimore. 15 min

Informacion

"Muri i heshtjes" është një metodë bashkëbisedimi që mbështet nxënësit që janë më pak ekstrtë hapur ose që dëshirojnë kohë për të menduar me kujdes para se të thonë diçka. Puna në heshtje i ndihmon nxënësit të përqendrohen, dhe deklaratat e tyre do të bëhen më interesante dhe kuptimplota. "Muri i heshtjes" është një shembull i paradoksit se një kuadër i rreptë i rregullave përkrah lirinë dhe nuk e pengon atë. Nxënësit veprojnë në rolin e ekspertëve; ata nuk mund të japin një përgjigje të "gabuar" ndaj pyetjes kyç.

Nxënësit simulojnë një debat publik për vendosjen e agjendës politike në klasë. Eksperienca e tyre i ndihmon ata të kuptojnë modelin e ciklit politik më mirë, pasi debati i përcaktimit të agjendës është faza e parë në modelin ciklik të politikave.

Ata dorëzojnë materiale që mund të studiohen më gjerësisht në detyrën kërkimore (mësimet 2 dhe 3). Qasja konstruktiviste korrespondon me metodën konstruktiviste të përcaktimit dhe zgjidhjes së problemeve politike në demokraci, siç është modeluar nga cikli i politikave.

Përshkrimi i mësimit

1. "Muri i heshtjes"¹⁷

Nxënësit formojnë grupe me nga pesë. Çdo grup është ulur në një gjysmërrethi përballë një tablele të fiksuar në mur. Secili grup ka dy ose tre lapustila me ngjyra të ndryshme. Ata punojnë në heshtje. Brenda afatit kohor prej 10 minutash, secili nxënës kontribuon me një deklaratë. Ata plotësojnë fjalinë:

"Sipas mendimit tim, problemi ynë më urgjent është ..."

Nxënësit u përgjigjen fjalive ose fjalëve të shkruara më poshtë dhe mund të shkruajnë sa të duan dhe sa herë të duan. Nëse është e nevojshme, grupit i jepet një fletë e dytë. Nxënësit mund të lidhin deklaratat, duke përdorur shigjeta ose linja dhe simbole si pikëpyetje ose pikëçuditëse. Posterit i tyre do të sigurojë një kopje të diskutimit të tyre.

Mësuesi ndjek diskutimin nga larg. Ai nuk ndërhyr e as merr pjesë në debatin e heshtur, por sigurohet që rregullat - veçanërisht puna në heshtje - të zbatohen nga nxënësit.

2. Prezantimi

Pasi skadon afati kohor për të shkruar në postera, këta vendosen në vend të dukshëm për të gjithë nxënësit. Nxënësit mbledhen rreth posterave në dy gjysmë rrathë të mëdhenj. Me radhë, grupet paraqesin posterat e tyre para klasës. Çdo nxënës ka zgjedhur një fjali që nuk e ka shkruar vetë dhe e lexon përpara klasës, duke shpjeguar shkurtimisht zgjedhjen. Shumë shpesh nxënësit përqendrohen në një ose dy deklaratat. Asnjë diskutim nuk duhet të bëhet para se të gjithë nxënësit, nga të gjitha grupet, të kenë folur.

Mësuesi i grupon 'deklaratat e nxënësve nën tituj të përgjithshëm në një tabelë ose në dërrasën e zezë, në varësi të reagimeve të nxënësve. Këtu është një shembull:

Problemi ynë më urgjent është				
Ekonomia	Sigurimi	Mjedisi	Shoqëria	...
Luftojmë papunësinë	Aksidente me makinë	Ulim emetimet CO2	Përmirësojmë shkollat	...
Më shumë punë për të rinjtë.	Mbështetje për gratë e reja	

Mësuesi mund t'ia dorëzojë këtë punë një nxënësi. Prezantuesit dhe klasa marrin pjesë në zgjedhjen e kategorive të reja dhe vendosin vendodhjen e tyre në tabelë.

3. Reflektim

"Muri i heshtjes" simulon përcaktimin e agjendës politike. Pra, çfarë është prioritet në mendjen e nxënësve? A mundet klasa të bjerë dakord për një problem që meriton përparësi? Grafiku i ndihmon nxënësit për t'iu përgjigjur kësaj pyetjeje. Ai tregon nëse nxënësit theksojnë çështje nën një kategori të veçantë dhe nëse hyrjet mund të lidhen me njëra-tjetrën (shih ekonominë në shembullin më lart).

Por nxënësit mund të mos jenë të gatshëm të pajtohen për një çështje. Por a duhet të pajtohen? Kjo është një pyetje me vlerë.

¹⁷ Source: *Teaching Democracy*, EQD/EDNJ, Volume VI, Council of Europe Publishing, Strasbourg 2008, Exercise 7.1, p. 62.

Nga njëra anë, ata jetojnë në një vend të lirë. Ata janë të lirë të zgjedhin cilëndo çështje që e konsiderojnë të rëndësishme dhe për ta promovuar në publik. Nga ana tjetër, burimet janë të pakta. Kjo nuk është vetëm një çështje e parave të taksapaguesve dhe fondeve, por edhe e kohës dhe energjive, dhe për të mos u harruar, edhe e vëmendjes së publikut. Shumë njerëz mund të përballen vetëm me një numër shumë të kufizuar çështjesh në të njëjtën kohë dhe kanë tendencë të humbasin shpejt interesin për to; disa media shërbejnë dhe rrisin tendencën drejt "rendit të ditës me një çështje".

Nxënësit mund të mendojnë se procesi i përcaktimit të rendit të ditës është i padrejtë ose edhe "budalla", pasi çështjet që ata i konsiderojnë me të vërtetë të rëndësishme nuk arrijnë të marrin vëmendjen që meritojnë. Kush i korrigjon këto vendime "të gabuara"? Përgjigja është – vetë nxënësit, në qoftë se ata mendojnë se duhet bërë diçka. Në një farë mënyre, ata janë duke formuar parti që kanë qëllime dhe vlera ("ideologji") të ndryshme, dhe v protagonistë të përhershëm në debatet për vendosjen e rendit të ditës (p.sh. punëtorët, ambientalistët, aktivistët e të drejtave të minoriteteve).

Ky diskutim hap një rrugë interesante për të kuptuar se cilit qëllim i shërbejnë palët. Shih sugjerimin për një detyrë të zgjatur kërkimore në fund të këtij kapitulli.

4. Detyrë kërkimore

Pasi është thënë kjo, nxënësit mund të ndjekin rrugën e tyre të interesit. Mësuesi informon nxënësit se ata do të kenë mundësi për të studiuar në detaje një çështje që do e zgjedhin vetë. Për të përgatitur detyrën kërkimore, nxënësit duhet të mbledhin materiale nga media e shkruar apo elektronike për çështjen e zgjedhur. Ata duhet të kërkojnë, jo vetëm për debatet e vendosjes së rendit të ditës, por të mbledhin të gjithë informacionet që mund të gjejnë për vendimet që po bëhen apo zbatohen, të dhënat statistikore, deklaratat e partive politike, lobimeve, OJQ-ve etj.

Mësimi 2

Politika - si i zgjidh problemet e tij një komunitet demokratik

Modeli ciklik i politikës

_Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimi.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.

Objektivi i mësimi tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësimor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimi.

Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Analiza: puna me një model.	
Objektivat e të mësuarit	Politika shërben për të zgjidhur problemet që prekin komunitetin.	
Detyrat e nxënësve	Nxënësit zbatojnë modelin e ciklit të politikave për shembuj.	
Materialet dhe burimet	Tabelë dhe shënues. Gazeta. Fletët e punës së nxënësit 6.1 dhe 6.2.	
Metoda	Leksion, punë në grup.	
Koha në dispozicion	1. Leksion e ndjekur nga pyetje.	15 min
	2. Ngritja e grupeve për detyrën kërkimore.	10 min
	3. Detyra kërkimore.	15 min

1. Leksioni i ndjekur nga pyetjet

Mësuesi prezanton modelin ciklik të politikave për nxënësit. Ata kanë një ide të fazës fillestare në cikël, vendosjen e rendit të ditës dhe janë të gatshëm për pyetjen se çfarë ndodh kur një problem i tërheq vëmendjen publikut.

Mësuesi jep një leksion të shkurtër që i përshtatet këtij konteksti (jep udhëzime për të mësuarin konstruktivist). Nxënësit do të përdorin informacionin në një detyrë kërkimore të gjerë përforcuese. Para se të fillojë leksioni, mësuesi shpërndan fletët e punës së nxënësit 6.1 dhe 6.2. Të dy materialet duhet të paraqiten në një tabelë apo fletë transparente që mësuesi ta përdorë gjatë prezantimit. Një model abstrakt është më i lehtë për t'u kuptuar nëse ai është i lidhur me një shembull konkret. Kjo punon më mirë në qoftë se mësuesi zgjedh një çështje që nxënësit kanë trajtuar në mësimin e mëparshëm. Nga ana tjetër, mësuesi mund të përdorë një histori konkrete, qoftë edhe një fiktive dhe ta përgatisë këtë paraprakisht. Për qëllim të demonstrimit, këtu përshkruhet leksioni hyrës për çështjen e reduktimit të aksidenteve me makina (shih mësim 1, tabela e deklaratave të nxënësve). Para se të hyjnë në detaje, dëgjuesit duhet të kenë një ide të përgjithshme. Nxënësit shikojnë Fletën e punës së nxënësit 6.1. Shpjegimi i mësuesit përfshin pikat e mëposhtme:

- Ky diagram është një model i një procesi të vendim-marrjes politike. Ai tregon fazat e ndryshme brenda një procesi të tillë. Procesi fillon në majë - *debati* për atë që do konsiderohet si "*problemi*". Ky është debati për përcaktimin e agjendës që kemi shikuar në mësimin e mëparshëm. Pasi një problem ka hyrë në rendin e ditës, fillon debati për zgjidhjen e tij.
- Rezultati i këtij debati është një *vendim*, për shembull, një ligj ose një veprim.

- Më pas ky vendim *zbatohet* - vihet në jetë. Më pas ai jep efekt. Një ligj i ri zbatohet, për shembull, ndërtohet një spital i ri.
- Njerëzit së shpejti do të formojnë *opinionin* e tyre. A do të pajtohen ata me këtë vendim pasi të përjetojnë ndikimin e tij? A i shërben ai interesave të tyre, për shembull?
- Herët ose vonë, do të ketë disa *reagime*. Këto mund të jenë komente miqësore apo kritika në media, deklarata politikanësh ose protesta.
- Këto reagime mund të çojë në *një debat të ri për ato probleme* që duhet të vihen në agjendën politike. Ndoshta disa njerëz mendojnë se problemi fillestar nuk ka gjetur kurrë zgjidhje, dhe ndoshta gjërat kanë marrë më keq. Ose masat e marra kanë pasur efekte anësore, duke çuar në probleme të reja. Politika zhvillohet me cikle: disa çështje duhet të trajtohen në mënyrë të përhershme dhe disa zgjidhje duhet të përmirësohen. Pra cikli tregon se politika është një biznes shumë praktik, që ndjek parimin provo dhe gabo.
- Por është gjithashtu e mundur që procesit i *vjen fundi* (përfundimit të politikës). Ndoshta vendimi ka funksionuar mirë dhe problemi është zgjidhur - ose një problem nuk merr vëmendjen e duhur për të justifikuar përpjekje të mëtejshme politike.

Nxënësit mund të bëjnë pyetje për pikat që ata kanë pasur vështirësi t'i kuptojnë. Mësuesi duhet të gjykojë se cilat pyetje duhen trajtuar menjëherë dhe se cilave mund t'u përgjigjet më mirë kur të japë shembullin.

Në një hap të dytë, mësuesi jep një shembull për të ilustruar modelin. Ekziston një numër i konsiderueshëm përsëritjesh, të cilat ndihmojnë në qartësimin dhe të kuptuarit. Kategoritë janë të lidhura me pyetjet dhe detajet kryesore. Fleta e punës së nxënësit 6.2 mbështet leksionin. Për të dhënë një shembull, përdoret një histori fiktive. Ajo bazohet në shembullin e dhënë në mësimin 1 - çështja e reduktimit të aksidenteve (shih materiale për mësuesit 6.1, i cili është bazuar në fletën e punës së nxënësit 6.2). Nxënësit bëjnë pyetje të tjera nëse është e nevojshme dhe mësuesi tanimë mund t'i tregojë këto pyetje në klasë. Në këtë mënyrë, mësuesi zbulon nëse klasa ka kuptuar mesazhin e leksionit. Nxënësit mund të habiten nga sasia e argumenteve dhe diskutimeve dhe nga mënyra "egoiste" në të cilin protagonistët promovojnë interesat e tyre të veçanta. Mësuesi thekson se argumentimi për interesat e dikujt është thelbësor në demokraci. Vetëm duke i shprehur mendimet me zë të lartë ekziston një shans që ato të merren nparasysh në vendimmarrje. Dhe në disa raste, gjendet një kompromis.

2. Ngritja e grupeve për detyrën kërkimore

Diskutimet nuk kanë nevojë të vazhdojnë më tej. Do të ketë kohë për këtë në mësimin e fundit. Mësuesi vendos me nxënësit se cilat çështje duan të studiojnë. Materiali që ata kanë mbledhur shërben si udhëzues - Cilat çështje janë duke u diskutuar? Çfarë vendimesh janë bërë në të shkuarën e afërt? Nxënësit formojnë grupe me dy deri në katër vetë. Ata duhet ta kenë prezantimin e tyre gati deri në mësimin e katërt. Ata duhet të paraqesin rezultatet e tyre për fletën e punës së nxënësit 6.2, e cila do të kopjohet për t'u ndarë me klasën.

Nxënësve ju duhen kritere për zgjedhjen e një çështje:

- *Marrja e informacionit*: për proceset aktuale të vendimmarrjes, nxënësi mund të gjejnë shumë informacione në gazeta dhe internet. Nga ana tjetër, meqë cikli nuk është i plotë, ata do të jenë në gjendje të mbulojnë vetëm fazat e para, p.sh. deri në marrjen e vendimit ose zbatimin. Qasja pragmatiste do t'i sugjeronte të kërkonin në gazetatat e javëve të fundit për të zbuluar atë që goditi agjendën politike kohët e fundit.

- *Interesi Personal*: nxënësit zgjedhin një çështje që ata e konsiderojnë veçanërisht urgjente. Ata mund t'i referohen "murit të heshtjes", në mësimin e parë. Por ata duhet të kuptojnë edhe se gjetja e informacioneve mund të jetë më e vështirë.

3. Detyra kërkimore

Nxënësit shpenzojnë pjesën tjetër të mësimit 2 dhe të gjithë mësimin 3 në hulumtimet e tyre. Ata planifikojnë punën e tyre në mënyrë të pavarur.

Mësimi 3 Zbatimi i modelit ciklik politik

Detyrë Kërkimore

<p>Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimi.</p> <p>Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.</p> <p>Objektivi i mësimi 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 mësimi.</p> <p>Koha në dispozicion jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.</p>	
Trajnimi i kompetencës	<p>Metodat : puna me projekt.</p> <p>Analiza dhe gjykimi politik : përshkrimi dhe gjykimi i një procesi të vendimmarrjes politike.</p> <p>Pjesëmarrja dhe veprimi: përgjegjësia, ushtrimi i lirive.</p>
Objektivat e të mësuarit	Nxënësit kuptojnë modelin ciklik të politikave dhe mund ta zbatojnë atë në çdo pjesë të informacionit për vendimmarrjen.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit zbatojnë modelin ciklik të politikave për një çështje konkrete.
Materialet dhe burimet	Fletët e punës së nxënësit 6.1 dhe 6.2. Gazeta.
Metoda	Punë me projekt.
Koha në dispozicion	1. Puna në grup. 35 min
	2. Shpjegimi. 5 min

Ky mësim i është përkushtuar punës në grupe. Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur, dhe janë përgjegjës për punën e tyre. Prandaj nga ata pritet që të mbledhin të gjithë informacionin që kanë nevojë.

Mësuesi mund të zgjedhë që t'i mbështesë grupet, duke u dhënë disa burime informacionesh, p.sh. statistika, tekste shkollore, kopje të kushtetutës apo hyrje në internet. Mësuesi shikon nxënësit në punë; pikat e forta dhe dobësitë duke punuar pa udhëheqjen e mësuesit - siç do t'u duhet të bëjnë pas largimit nga shkolla - tregojnë nevojat e tyre në trajnimin e aftësive.

Mësuesi kërkon nga nxënësit që të marrin pjesë në një raund të shkurtër takimi në seancë plenare. Mësuesi dhe nxënësit planifikojnë prezantimet për mësimin e ardhshëm; në qoftë se një grup nuk ka përfunduar, kjo është përgjegjësi e nxënësve për të zgjidhur problemin.

Së pari, grupi duhet të shpjegojë se pse mendojnë se nuk e kanë "mbaruar". A ka informacion shtesë që nuk e kanë lexuar ende? Apo ata janë të pakënaqur me sasinë e pamjaftueshme të informacionit që kihin në dispozicion?

Mundësia më e preferueshme është që ta lësh problemin si përgjegjësi e grupit. Kjo duket e vështirë, por ajo i ngjan realitetit në jetën e rritur. Mundësitë e mësimi për nxënësit janë më të mëdha se gabimet në prezantimin e tyre. Një seksion pyetje-përgjigjesh pas katër mësimesh është i nevojshëm dhe duhet të lejohet kohë e mjaftueshme për këtë. Një zgjidhje alternative do të ishte që t'u jepet nxënësve një mësim shtesë. Kjo alternativë është më e përshtatshme në qoftë se shumica e nxënësve nuk e kanë përfunduar punën e tyre.

Mësimi 4

Si mund të marrim pjesë?

Cikli politik si mjet për pjesëmarrje politike

Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimi.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.

Objektivi i mësimi tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësimor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimi.

Koha në dispozicion jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Metodat: dhënia dhe dëgjimi i prezantimeve. Pjesëmarrja: identifikimi i mundësive për pjesëmarrje politike.
Objektivat e të mësuarit	Një model shërben si një mjet për të analizuar një pjesë të një tërësie komplekse. Politika ka dy anë: zgjidhjen e problemeve dhe luftën për pushtet. Modeli ciklik i politikave fokusohet në aspektin e parë.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit informojnë njëri-tjetrin për rezultatet e tyre. Nxënësit reflektojnë për produktin dhe procesin e punës së tyre.
Materialet dhe burimet	Fleta e punës së nxënësit 6.2. me shënime të nxënësve.
Metoda	Prezantim në hapësirë të hapur, diskutime plenare.
Koha në dispozicion	1. Prezantimet e nxënësve. 15 min
	2. Diskutime dhe reflektim. 25 min

Përshkrimi i mësimit

1. Prezantimet e nxënësve

Mësimi fillon me opinionet e nxënësve. Grupet ulen në tavolina rreth murit, duke lënë një hapësirë të hapur në mes. Secili grup emëron dy folësit e ekipit që do përfaqësojnë me radhë grupet e tyre. Kjo i lejon të gjithë nxënësit që të vizitojnë grupet e tjera dhe të kenë një raport për rezultatet e tyre.

Ky organizim i decentralizuar i lejon shumë nxënës që të aktivizohen në të njëjtën kohë. Asnjë nxënës nuk do të ketë në fund një tablo të plotë. Kjo do të donte një kohe më të gjatë dhe sasia e informacionit do të ishte shumë e madhe për t'u kujtuar.

Mësuesi i bashkohet nxënësve dhe dëgjon, në vend që të bejë pyetjeose komente.

2. Diskutimi dhe reflektimi

Nxënësit mblidhen në seancë plenare. Ata janë të ulur në një rreth ose në formë U-je, për të qenë përballë me njëri-tjetrin.

Së pari nxënësit dhe mësuesi duhet të bien dakord për rendin e ditës. Mësuesi sugjeron që të fokusohen në modelin ciklik të politikave në vend të çështjeve që nxënësit kanë studiuar. Nxënësit duhet të bien dakord përpara se mësimi të vazhdojë siç sugjerohet këtu.

Mësuesi bën një pyetje të hapur dhe më pas i jep fjalën nxënësve:

"Çfarë eci mirë gjatë zbatimit të modelit ciklik të politikave të një shembulli konkret dhe çfarë jo?"

Nxënësit përgjigjen si ekspertë, duke u bazuar në përvojën e tyre për detyrën kërkimore. Ata mund të raportojnë për probleme teknike, të tilla si marrja e informacionit ose mungesa e kohës. Ata mund t'u referohen vështirësive analitike, për shembull, të vendosin se cilit stad i përkiste një ngjarje e veçantë: vendosja e agjendës, debati për vendimet ose reagimi për rezultatin e një vendimi. Ata mund të kenë mendime të ndryshme në lidhje me vetë modelin, duke dyshuar në përshkrimin saktësisht të realitetit prej tij.

Nuk është e nevojshme që të komentojmë dhe t'i përgjigjemi çdo pike të ngritur nga nxënësit, por nxënësit dhe mësuesi janë të lirë ta bëjnë këtë, duke planifikuar kohën e tyre në përputhje me rrethanat.

Ka të paktën tri deklaratë kyçe në modelin ciklik të politikave që janë me vlerë për t'u marrë parasysh (shih materiale për mësuesit 6.2). Mësuesi nuk duhet domosdoshmërisht ta japë të tërë setin; ky është një opsion ndër të tjera. Një deklaratë mund të jetë e dobishme për t'iu përgjigjur komenteve të nxënësve. Përndryshe mësuesi zgjedh një ose më shumë, si një koment të shkurtër për të përfunduar diskutimin.

Mësimi 5

Sesion vlerësimi (opsional)

<p>Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimi.</p> <p>Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.</p> <p>Objektivi i mësimi 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 mësimi.</p> <p>Koha në dispozicion jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.</p>					
Trajnimi i kompetencës	<p>Reflektim për procesin personal të të mësuarit dhe të zhvillimit të kompetencave.</p> <p>Vlerësim konstruktiv</p> <p>Reflektim për përgjegjësinë e përbashkët të klasës dhe të mësuesit për suksesin e EQD/EDNJ.</p>				
Objektivat e të mësuarit	Vlerësimi është një mjet i rëndësishëm për të përmirësuar proceset e mësimdhënies dhe të mësuarit.				
Detyrat e nxënësve	Nxënësit reflektojnë për punën e tyre (rezultatit e të mësuarit dhe procesin e të mësuarit).				
Materialet dhe burimet	<p>Fleta e punës së nxënësit 6.3. (me shënime të nxënësve)</p> <p>Tabak i madh letre dhe markera me ngjyra.</p> <p>Tabak i madh letre me një kopje të madhe me fletët e punës së nxënësit 6.3.</p>				
Metoda	Prezantim në hapësirë të hapur, diskutime plenare.				
Koha në dispozicion	<table border="0"> <tr> <td>1. Prezantimet e nxënësve.</td> <td>15 min</td> </tr> <tr> <td>2. Diskutime dhe reflektim.</td> <td>25 min</td> </tr> </table>	1. Prezantimet e nxënësve.	15 min	2. Diskutime dhe reflektim.	25 min
1. Prezantimet e nxënësve.	15 min				
2. Diskutime dhe reflektim.	25 min				

Informacion

Ky kapitull është zgjedhur si një nga dy shembujt në këtë manual¹⁸ për të demonstruar se si një seancë reagimesh mund të përdoret për të vlerësuar një kapitull. Ky sesion vlerësimesh është fakultativ, por edhe rekomandohet fuqimisht.

Nxënësit japin vlerësimet për punën e tyre në këtë projekt, duke u fokusuar në procesin e mësimdhënies dhe të mësuarit. Çfarë vështirësish hasën, çfarë shkoi mirë? Cilat aftësi zotërojnë dhe çfarë do të donin të zhvillonin më tej?

Një sesion komentesh është një mjet i dobishëm për të vlerësuar ndikimin e orëve të EQD/EDNJ, duke i krahasuar qëndrimet e nxënësve me të njëri-tjetrit dhe me të mësuesit. Vlerësimet kërkojnë kohë, por investimi sjell shpërblim, pasi atmosfera e punës dhe efikasiteti i planifikimit të mësimi pritet të përmirësohet. Sesioni i komenteve përbëhet nga një informacion të dhënash (hapat 1 dhe 2, dhe një diskutim pasardhës (hapi 3).

¹⁸ Shih Fletët e punës së nxënësit 5.6 (për kapitujt 4 dhe 5)

Përshkrim mësimi

Procedura e mëposhtme sugjerohet për nxënësit që nuk janë mësuar me dhënien e vlerësimeve. Një procedurë alternative për klasat dhe mësuesit me një përvojë vlerësimesh është dhënë më poshtë.

1. Vlerësime individuale

Kopja e tabelës është ngjitur në mur ose në dërrasë të zezë, ku të gjithë nxënësit mund ta shohin. Mësuesi shpjegon qëllimin e mësimi: nxënësit nuk do të merren me një temë të re, por, si të thuash, do të hapin krahun dhe do të shohin rezultatet dhe procesin e tyre të të mësuarit. Ata duhet t'u përgjigjen pyetjeve me ndershmëri dhe në mënyrë të paanshme në broshurat fletët e punës që do të marrin. Ata nuk kanë nevojë të japin emrat e tyre.

Në diskutimin e radhës, klasa dhe mësuesi do të shikojnë informacionin e mbledhur për të gjetur se si mund të përmirësojnë rezultatit në orët e EQD/EDNJ, duke mbajtur atë që shkoi mirë dhe ndryshuar çfarë nuk ka ecur aq mirë.

Secili nxënës merr një kopje të Fletës së punës së nxënësit 6.3. Mësuesi thekson se nxënësit nuk duhet të shikojnë në fletët e njëri-tjetrit, pasi kjo nuk është provë me një grup përgjigjesh të pritura. Pjesa 1 e Fletës së punës përbëhet nga tetë pohime për aspekte të ndryshme të mësimdhënies dhe të mësuarit - mjet i politikave ciklike, metodat e mësimdhënies dhe të nxënës, bashkëpunimi dhe ndërveprimi me nxënësit e tjerë dhe me mësuesin. Këtyre pyetjeve ju përgjigjemi duke vënë një pikë në tabelë - një pikë në qendër (nr 5) do të thotë "Unë pajtohem plotësisht ", dhe një pikë në rrethin e jashtëm (Nr 1) do të thotë "Unë nuk pajtohem absolutisht ". Në pjesën e dytë, nxënësit mund të shkruajnë "sukses-in" ose "dështim-in" e tyre personal. Cila ishte gjëja më interesante dhe e rëndësishme që mësuan në këtë njësi dhe, që për këtë arsye, ia vlente të kujtohej? Dhe çfarë ishte veçanërisht jointerese, joproductive ose e mërzitshme, dhe për t'u harruar shpejt?

2. Prezantimi plenar i rezultateve të reagimeve

Nxënësit punojnë në heshtje. Një ekip i dy nxënësve mbledh fletët e punës dhe i sjell ato në tabelë. Një nxënës lexon rezultatet e mara nga pikët në çdo fletë pune, ndërsa tjetri i vë ato në kopjen e madhe në tabelë. Një nxënës mund të llogarisë rezultatit e saktë total, duke mbledhur rezultatit në çdo sektor dhe duke e pjesëtuar atë me numrin e nxënësve që morën pjesë.

Komentet personale (pjesa 2) lexohen me zë dhe shkruhen në dy tabela të mëdha, në të majtë dhe të djathtë të tabelës, dhe secili mban një titull që i referohet pyetjes së komenteve - p.sh. ajo që më është dukur veçanërisht interesante/jointerese.

Një procedurë alternative

Kjo procedurë do shumë kohë, por do ta bëjë më të lehtë për ata nxënës që e kanë këtë ushtrimin e parë të komenteve dhe vlerësimeve. Një metodë më e drejtpërdrejtë mund të zbatohet nëse:

- Nxënësit kanë një përvojë vlerësimi;
- (Më të rëndësishme), ata kanë besimin se mësuesi nuk do t'i dënojë për kritikën e hapura, p.sh. duke u vënë nota të këqija ose duke përdorur sulme verbale personale;
- (Akoma më të rëndësishme) nxënësit mund t'i besojnë njëri-tjetrit e t'i respektojnë mendimet e ndryshme dhe përvojat e të mësuarit.

Hapi 1: Me radhë, nxënësit vijnë në tabelë dhe vendosin pikat e tyre drejtpërdrejtë në poster. Ata nuk e plotësojnë Fletën e punës për nxënës 6.3. Në vend të kësaj, nxënësit marrin shiritë të kuq dhe të gjelbër letre (ose letër e bardhë e shënuar), dhe vendosin vlerësimet e tyre personale. Këto mbledhen më pas e paraqiten nga një ekip nxënësish. Mundësisht, nxënësit vijnë përpara klasës dhe lexojnë pohimet e tyre, duke komentuar për to, nëse dëshirojnë.

Këto shirita i bashkëngjiten tabelës, dhe grumbullohen nëse përsërisin një pikë të caktuar. Titra dhe fjalë kyçe i japin strukturë grafikut të reagimeve.

Rregulli bazë gjatë dhënies së vlerësimeve: nuk ka komente, nuk ka diskutime

Cilado qasje që të miratohet, rregulli bazë është një: asnjë deklaratë nuk komentohej gjatë fazës së grumbullimit të të dhënave. Planifikimi mund të dështojë, nëse fillon një diskutim i parakohshëm dhe injorohet parimi i mundësive të barabarta për të gjithë. Mësuesi kryeson fazën e dhënies së ideve dhe ndërhyr në qoftë se nxënësit komentojnë, qeshin apo përqeshin ndonjë deklaratë nga nxënësit e tjerë.

3. Vijim diskutimi

Një sesion vlerësimesh gjeneron agjendën e vet, kështu që nuk ka nevojë për këshilla për të strukturuar përmbajtjen. Këtu janë disa pika fillestare për të ndihmuar klasën që të lexojë mesazhet kryesore të vlerësimeve.

- Cilat pyetje tregojnë praninë e një grupi dominues të marrëveshjeve ose kundërshtimeve? Pse?
- Cilat pyetje tregojnë një variacion që shtrihet nga një ekstrem në tjetrin? Pse?

Komente personale:

- A ka ndonjë grumbullim - deklaratë të bëra në mënyrë të përsëritur?

Diskutimi në vazhdim mund të adresojë pikat e mëposhtme:

- Cilat janë pikat e forta të orëve tona të EQD/EDNJ? A duhet të vazhdojmë në rrugën që kemi bërë deri tani?
- Cilat janë dobësitë e orëve tona të EQD/EDNJ? Çfarë duhet të ndryshojë ose të përmirësohet? Në çfarë mënyre?

(Pyetjet e mëposhtme mund të përfshihen në një zgjerim të fletës së punës për nxënësit 6.3).

- Cila është përgjegjësia ime personale? Çfarë mund të kontribuoj personalisht në suksesin tonë?
- Çfarë do të doja unë, si një nxënës, të mësoja më pas? Çfarë detyrash më interesojnë mua, ose më ndihmojnë më shumë?

Nxënësit dhe mësuesit vendosin - ndoshta edhe së bashku - cilat rezultate nga sesioni i tyre i vlerësimeve duhet të merren parasysh në planifikimin e ardhshëm të mësimet. Një nga gjërat më të rëndësishme që nxënësit dhe mësuesi duhet të kuptojnë është se mësuesi dhe nxënësit varen nga njëri-tjetrin në arritjen e suksesit, respektivisht si profesionistë dhe si nxënës.

Materiale për mësuesit 6.1

Ilustrim i modelit ciklik të politikës - si mund të zvogëlojmë numrin e aksidenteve rrugore?

Koncepte dhe çështje kryesore	Vërejtje
0. Tema Cili është problemi?	Si mund të zvogëlojmë numrin e aksidenteve rrugore?
1. Problem Kush përcakton rendin e ditës? Cili është problemi? A pajtohen të gjithë protagonistët në përkufizimin e problemit?	Ministri i Punëve të Brendshme: më shumë aksidente. Shoferët e rinj, papërvorë, të pamatur. Meshkujt e të gjitha moshave pinë shumë alkool. Klubi motoristëve: më shumë makina në rrugë; taksat nuk përdoren për përmirësimin e rrjetit rrugor. Ambientalistët: CO2 - emetimi në rritje, rezervat e naftës po mbarojnë dhe duke u bërë më të shtrenjta - mbështesin alternativa ndaj transportit të makinave.
2. Debat Kush është i përfshirë? Cilat janë interesat dhe vlerat e protagonistëve?	Të gjithë janë dakord me reduktimin e aksidenteve. Por ka interesa dhe qëllime të ndryshme të përfshira në debat: Ministri që do të ushtrohet presion për shoferët e pakujdesshëm. Shoferët duan kushte më të mira për shoferët e makinave. Ambientalistët janë të shqetësuar për ngrohjen globale.
3 Vendimi Cili është rezultati? A i është dhënë prioritet interesave të caktuara, apo është një kompromis?	Qeveria vendos për të futur dy projektligje: Gjoha të rënda për tejkalim shpejtësie, kufij më të ulët të alkoolit; më shumë kontroll të trafikut. Autostrada me katër korsitë do të jenë standarde brenda pesë viteve.
4. Zbatimi Si është zbatuar vendimi? Kush është i përfshirë apo përgjegjës? A ka probleme ose konflikte?	Më shumë kontrolle trafiku, veçanërisht në mbrëmje dhe në fundjavë. Zgjerimi i autostradave dhe skema e përmirësimit është planifikuar, rrugët e para në ndërtim.
5. Opinione Cilët individë, protagonistë, grupe, etj mbështesin ose kritikojnë rezultatin? Cilat janë vlerat e tyre, ideologjitë dhe interesat?	Shoferët mirëpresin skemën e ndërtimit, dyshojnë në kontrollet (më shumë gjoha ?-më shumë fonde?) Ambientalistët thellësisht të zhgënjyer. Demonstrata në kryeqytet. Diskutim: themelojnë një parti të re të gjelbër?
6. Reagimet Si reagojnë ata? (Individualisht, kolektivisht) Cilat janë mjetet e	Ambientalistët organizojnë demonstrata në kryeqytet. Diskutim: themelojnë një parti të re të gjelbër? Shoferët e kamionëve ankohen për vonesat në autostrada.

<p>tyre të ushtrimit të pushtetit dhe presionit?</p>	<p>Ministri raporton rënie 15% në shifrat e aksidenteve brenda 12 muajsh. Ai pohon se sukcesi provon të drejtën e politikës së tij.</p>
<p>7. Problem i ri apo përfundimin i politikës A fillon një debat i ri për përcaktimin e agjendës politike? A është i njëjti problem apo një i ri që po diskutohet? Apo diskutimi na çon drejt një zgjidhjeje që përfundon procesin?</p>	<p>Ministri: nuk ka nevojë për hapa të reja. Vëzhgoni zhvillimin, diskutoni situatën pas 12 muajsh. Ambientalistët: rritje alarmante në emetimet e CO2. Ankesat nga prodhuesit e birrës: rënie në shitjet me 10%. Puna në rrezik. Industria kërkon përshpejtim të skemës së ndërtimit të rrugëve.</p>

Materialet për mësuesit 6.2

Deklaratat kyçe në modelin ciklik të politikave

1. Politika ka dy anë: zgjidhjen e problemeve dhe luftën për pushtet. Cikli politik, si një model, përqendrohet në aspektin e parë - në zgjidhjen e problemeve. Aspekti i pushtetit është përfshirë, gjithashtu, në mënyrën se si vendosja e agjendës varet nga presioni që mund të prodhojë një protagonist. Por shqetësimi kryesor i modelit është të përshkruajë anën praktike të politikës - në fjalët e Max Weber, " bërje vrimash ngadalë dhe fuqimisht përmes dërrasave të trasha, me pasion dhe gjykim të mirë." Kjo do të thotë se përpjekjet propagandistike në konkurrimin për përkrahjen e votuesve - përfshirë kritikën personale ndaj kundërshtarëve politikë, populizmin dhe turpërimin - mund të shtrembërojnë tablonë, por janë të filtruara nga ky model.

2. Ky model jep një pamje interesante për konceptin e së mirës së përbashkët. Në një demokraci, asnjë protagonist nuk e di se çfarë është e mirë për të gjithë. Ky është dallimi i madh midis demokracisë dhe diktaturës. Përkundrazi, ne duhet të gjejmë së bashku, të negociojmë dhe bëjmë marrëveshje, të argumentojmë dhe në fund të bëjmë kompromis. Nëse ne e kemi gabim ose zgjidhja ishte e padrejtë, ne së shpejti do ta dimë dhe do të provojmë përsëri. Një shoqëri e hapur kërkon një qasje pragmatike konstruktiviste për t'ju përgjigjur pyetjes për të mirën e përbashkët.

3. Hartat, ashtu si cikli i politikave, janë modele. Ato tregojnë disa aspekte të realitetit në mënyrë të qartë, por mund ta bëjnë këtë vetëm duke lënë jashtë të tjera. Modeli i ciklit politik mund të shërbejë si një hartë për t'iu përgjigjur pyetjes se në cilën fazë ne si qytetarë mund të ndërhyjmë dhe të bëjmë veten të dëgjohemi. Në qoftë se ne nuk jemi anëtarë të parlamentit ose qeverisë, ne nuk do të marrim pjesë në debatin në të cilin do të merret vendimi - kjo është ana e **produktit** të sistemit politik. Por, fazat e tjera tregojnë anën e **të dhënave**; këtu ne mund të bëhemi aktivë. Ne mund të komentojmë për një vendim, e mbështesim atë ose protestojmë kundër tij dhe ne, me siguri, mund të marrim pjesë në debatet për hartimin e agjendës politike. Problemet politike nuk janë thjesht aty, por duhet të përcaktohen dhe të njihen si të tilla (shih temën e mësimit 4).

Kapitulli 7

BARAZIA

Arsimi i mesëm

Rregulli i shumicës - rregull i drejtë?

**Si mund të zgjidhim
çështjen shumicë/pakicë
në demokraci?**

7.1 Shumica drejton gjithmonë - OK? Një shembull

7.2 Si mund të baraspeshojmë interesat e shumicës dhe të pakicës?

Hartimi i një statuti për një mikro-komunitet

7.3 Projekt statutet

Krahasimi i ideve në projektin institucional për zgjidhjen e çështjes shumicë / pakicë

7.4 Cila do të ishte një mënyrë e mirë për të qeverisur një komunitet demokratik?

Çfarë është e drejtë dhe çfarë funksionon?

Zgjerim: detyrë kërkimore

Si shfaqet çështja shumicë/pakicë në vendin tonë, dhe si është zgjidhur?

Kapitulli 7. Barazia

Rregulli i shumicës - një rregull i drejtë?

Hyrje për mësuesit

Në demokraci, vendos shumica dhe pakica duhet të pranojnë këtë vendim. Për shkak se vendimet në sistemet demokratike janë të përkohshme dhe të hapura për rishikim, pakica mund të pranojë votimin e shumicës. Por çfarë ndodh nëse pakica kthehet në një "pakicë të vazhdueshme", në qoftë se ajo është përgjithmonë nën votën e shumicës? Kritikët e quajnë këtë situatë "tiraninë e shumicës".

Kapitulli përqendrohet në këtë problem, i cili është një çështje e rëndësishme në demokraci. Ai kërkon një zgjidhje, sepse kohezioni social rrezikohet nëse grupet shoqërore kanë përshtypjen se interesat e tyre shpërfillen vazhdimisht.

Nxënësit analizojnë një histori rasti model në lidhje me një klub sportiv, në të cilin dy grupe, një i madh dhe një i vogël, argumentojnë se si do të shpenzohet buxheti i klubit. Problemi është më pak i ndërlikuar se në shoqërinë e vërtetë, por çështja kryesore është e njëjtë. Nxënësit përpiqen të zgjidhin problemin duke projektuar një statut. Qasje të ndryshme janë të mundshme, dhe këto janë përdorur edhe në hartimin e kushtetutave – duke u ofruar minoritetëve të drejtat e autonomisë (një model federal ose kantonal), duke vendosur standarde të dinjitetit njerëzor dhe njohje të ndërsjellë, të drejtat e njeriut dhe duke kufizuar fushën e vendimeve të shumicës. Megjithatë, asnjë grup rregullash nuk do të sigurojë që minoritetet të trajtohen në mënyrë të drejtë dhe vullneti i shumicës të respektohet në të njëjtën kohë. Demokracitë varen nga një kulturë e përgjegjësive dhe e respektit të ndërsjellë, që shprehet në mënyrën si qytetarët trajtojnë njëri-tjetrin me vullnetin e tyre të lirë.

Prandaj mjetet që nxënësit kanë zhvilluar i ofrojnë atyre kompetencën për të kuptuar më mirë se si çështja shumicë/pakicë është trajtuar në vendin e tyre. Një detyrë hulumtimi sugjerohet si një zgjerim dhe zbatim.

Zhvillimi i kompetencave: lidhje me kapitujt e tjerë në këtë vëllim

Çfarë tregon kjo tabelë

Titulli i këtij manuali, *Pjesëmarrja në demokraci*, përqendrohet në kompetencat e qytetarit aktiv në demokraci. Kjo matricë tregon potencialin e efekteve të sinergjisë midis njësive në këtë manual. Matrica tregon se çfarë kompetencash janë zhvilluar në kapitullin 7 (rreshtat e errësuar në tabelë). Kolona me kornizë më të theksuar tregon kompetencat e vendimmarrjes dhe veprimit politik- të theksuar për shkak të lidhjeve të tyre të ngushta me pjesëmarrjen në demokraci. Rreshtat e mëposhtme tregojnë lidhjet me kapitujt e tjerë në këtë manual: çfarë kompetencash janë zhvilluar në këto kapitull që mbështesin nxënësit në kapitullin 7?

Si mund të përdoret kjo matricë

Mësuesit mund ta përdorë këtë matricë si një mjet për planifikimin e orëve EQD/EDNJ në mënyra të ndryshme.

- Kjo matricë ndihmon mësuesit që kanë zhvilluar vetëm disa orë për EQD/EDNJ: një mësues mund të zgjedhë vetëm këtë kapitull dhe të heqë të tjerët, pasi ai e di se disa kompetenca kyçe janë zhvilluar, në një masë të caktuar, po në këtë kapitull - për shembull, marrja e përgjegjësisë, analiza e problemeve, aftësitë negociuese.
- Matrica ndihmon mësuesit të përdorin pasojat e sinergjisë që ndihmojnë nxënësit të trajnohen në kompetenca të rëndësishme në mënyrë të përsëritur, në kontekste të ndryshme që janë të lidhura në shumë mënyra. Në këtë rast, mësuesi zgjedh dhe kombinon disa njësi.

Kapitujt	Dimensionet e zhvillimit të kompetencave			Qëndrimet dhe vlerat
	Analiza dhe gjykimi politik	Metodat dhe aftësitë	Vendimmarrja politike bëhet veprim	
7 Barazia	Çështja kryesore si të balancohen të drejtat e grupeve të shumicës dhe pakicës në demokraci Të drejtat e njeriut mbrojnë pakicat dhe individët. Projekti institucional federal dhe kantonal mbron të drejtat e pakicave	Shqyrtim dhe mendim i kujdesshëm Ndarja e arsytimeve dhe e kritereve për një vendim	Paraqitja dhe argumentimi për ide dhe zgjidhje Marrja e vendimeve	Njohja reciproke
2 Përgjegjësia				Njohja reciproke
1 Identiteti			Bërja e zgjedhjeve dhe përcaktimi i prioritetëve	
4 Konflikti	Konflikti i interesave			
5 Rregullat dhe ligji	Korniza institucionale në demokraci mbështet zgjidhjen paqësore konflikteve		Hartimi i një kuadri institucional për zgjidhjen e konfliktit në shoqëri.	Vlerësimi i mjeteve paqësore për zgjidhjen e konflikteve.
3 Diversiteti dhe pluralizmi	Shoqëria pluraliste		Negocimi.	

	përbëhet nga grupe minoritare me interesa të ndryshme			
--	---	--	--	--

Kapitulli 7: Barazia - sundimi i shumicës - një rregull i drejtë?

Si mund të zgjidhim problemin shumicë/pakicë në demokraci?

Tema e mësimit	Trajnimi i kompetencave /objektivat e të mësuarit	Detyrat e nxënësve	Materialet dhe burimet	Metoda
Mësimi 1 Shumica sundon gjithmonë - ok?	Analizimi i një problemi. Problemi i "shumicës së përhershme".	Nxënësit identifikojnë problemin e "shumicës së përhershme" dhe sugjerojnë zgjidhje.	Fleta e punës së nxënësit 7.1 (histori model rasti), lapustila, tabelë.	Punë individuale, punë në grup, diskutim plenar.
Mësimi 2 Si mund të balancojmë interesat e shumicës dhe pakicës?	Puna në një ekip, menaxhimi i kohës; zgjidhja e një problemi. Rregullat, ligjet dhe kushtetuta janë mjete për të zgjidhur problemet dhe për trajtimin e burimeve të konfliktit në shoqëri. Ky është justifikimi i qeverisë dhe autoritetit. Megjithatë, ato mund t'i shërbejnë edhe interesave të caktuara.	Nxënësit hartojnë një statut për t'u marrë me çështjen shumicë/pakicë në një mikro-komunitet.	Fletët e punës së nxënësit 7.1 -7.3 Tabelë dhe lapustila.	Punë në grup.
Mësimi 3 Projekt statuti	Dhënia e prezantimeve të shkurtra, krahasimi dhe gjykimi i ideve dhe arsytiveve. Dizajni institucional përfshin kritere të tilla si fizibiliteti, drejtësia dhe stabiliteti.	Nxënësit shqyrtojnë kriteret e dizajnit institucional. Ata japin prezantime dhe krahasojnë idetë e tyre.	Fletët e punës së nxënësit 7.4 Matrica për prezantimet e nxënësve (dërrasë të zezë ose tabelë). Tabelë. Fletë A4. Lapustila. Tub zamke ose shirit ngjitës.	Prezantime grupi, diskutime plenare.
Mësimi 4 Cila është mënyra e mirë për të qeverisur një komunitet demokratik?	Gjykim: kriteret e balancimit. Dialektika ndërmjet demokracisë, drejtësisë dhe efikasitetit.	Nxënësit gjykojnë projekt-statutin dhe shpjegojnë arsyetimin e tyre.	Dërrasa e zezë ose tabelë.	Prezantime, diskutim.
Zgjerim: Detyrë kërkimore Problemi shumicë/pakicë në vendin tonë	Punë.	Detyra kërkimore: 1. Shembuj të minoriteteve të mbiqeverisura. 2. Mbrojtja e kushtetutën tonë.	Kushtetuta; materiale shtesë (media e shkruar, statistika, Internet).	Punë individuale, punë në grup. prezantim projekti.

Mësimi 1

Shumica sundon gjithmonë?

Një shembull

<p>Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimit.</p> <p>Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.</p> <p>Objektivi i mësimit tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.</p> <p>Detyra e nxënësit, së bashku me metodën, formojnë bërthamën e procesit mësuesor.</p> <p>Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimit.</p> <p>Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.</p>	
Trajnimi i kompetencës	Analiza e një problemi.
Objektivat e të mësuarit	Problemi i " shumicës së vazhdueshme": shumica vendos në një sistem demokratik. Pakica pritet të pranojë si këtë parim edhe vendimet e nxjerra me shumicë votash. Por çfarë ndodh kur një pakicë është përgjithmonë e mbivotuar?
Detyrat e nxënësve	Nxënësit identifikojnë problemin e " shumicës së vazhdueshme" dhe të sugjerojnë zgjidhje.
Materialet dhe burimet	Fleta e punës së nxënësit 7.1: Histori rasti model (një kopje për nxënësit), lapustila, tabela.
Metoda	Punë individuale, punë në grupe, diskutim plenar.
Koha në dispozicion	1. Hyrje: deklarimi i problemit. 15 min
	2. Vendosja detyrën. 20 min
	3. Puna në grup. 10 min

Informacion

Ky mësim i njeh nxënësit me çështjen shumicë/pakica. Në një tregim rasti imagjinar, problemi prezantohet në mënyrën më të thjeshtë të mundshme. Një klub sportiv konceptohet si një mikro-komunitet, i përbërë nga vetëm dy grupe, një i madh e një më i vogël. Problemi që duhet të zgjidhet - si të balancojmë të drejtat e shumicës dhe pakicës - është i njëjtë me atë në shoqëri dhe në komunitetin politik.

Përshkrimi i mësimit

1 Hyrje: prezantimi i problemit

Mësuesi shpjegon se mësimi do të fillojë me një shembull. Ai shpërndan fletën e punës së nxënësit 7.1, dhe një nxënës lexon historinë me zë të lartë. Në fillim të një mësimi, kjo mënyrë e paraqitjes e mbledh klasën së bashku më mirë se leximi në heshtje.

Mësuesi drejton pyetjen:

"Cili është problemi?"

Ai u kërkon nxënësve të mendojnë për këtë pyetje për disa çaste dhe të shkruajnë përgjigjen. Kjo detyrë i jep "mendimtarëve të ngadaltë" (të cilët janë shpesh mendimtarë të kujdesshëm) ose më shumë nxënësve introvert (që mendon vetëm veten në qendër) një shans për të kontribuar në diskutim.

Në raundin plenar nxënësit japin kontributin e tyre, duke u bazuar në shënimet e tyre. Mësuesi dëgjon, dhe i inkurajon nxënësit të shpjegojnë idetë e tyre me saktësi ("të dëgjuarit aktiv"). Pasi flasin rreth 10 nxënës, mësuesi regjistron deklaratat kryesore në dërrasë. Pritet që nxënësit t'i referohen parimit kyç të demokracisë, i cili duket se punon në të mirë të grupit më të madh, ndërsa grupi më i vogël mund t'i referohet parimit të mos-diskriminimit (barazisë). Mësuesi i lidh idetë e nxënësve për këto kategori, të cilat më pas i strukturojnë dhe i qartësojnë në diskutim:

Një komunitet i vogël: klubi sportiv	
Problemi	Zgjidhjet e sugjeruara
Shkelja e të drejtave të barabarta Ndjenja e diskriminimit (shkelje e të drejtave të barabarta)	Interesat e pakicave duhet të respektohen (kompromis)
Fituesit dhe humbës e përhershëm (" shumica e vazhdueshme")	Lojtarët e shahut largohen nga klubi (skenari i dështimit)
Demokracia në pikëpyetje Shumica vendos - humbësit nuk pajtohen	Ndryshimi i përkufizimit të shumicës

2. Caktimi i detyrës

a. Problemi

Nxënësit ndoshta e kanë kuptuar se historia e rastit është një model që tregon problemet e shoqërisë dhe, për këtë arsye, çështja shumicë/pakicë ka një dimension politik. Duke studiuar një model në vend të realitetit, problemi bëhet më i qartë dhe detyra disi më të lehtë. Rezultatet e këtij studimi model mund të zbatohen – duke i krahasuar - me realitetin. Mësuesi e thekson këtë lidhje ndërmjet tregimit të rastit dhe realitetit, pasi kjo shpjegon qëllimin e detyrës.

Dy parime duhet të respektohen: **drejtësi dhe demokraci.**

Nga njëra anë, problemi shumicë/pakicë duhet të zgjidhet në mënyrë të drejtë - pakica nuk do të pranojë të qenit përgjithmonë nën dhunën e votës dhe duke parë interesat dhe nevojat e saj të lëna pas dore. Nga ana tjetër, demokracia do të thotë se shumica me të drejtë këmbëngul në marrjen e vendimit në duart e saj. Kështu që nxënësit duhet të hartojnë një statut që i afron këto dy parime së bashku.

Mësuesi shpërndan nxënësve fletët e punës 7.2 dhe 7.3 dhe u jep atyre kohë për të lexuar materialin 7.2 në heshtje. Në një raund të shkurtër plenar, nxënësit lidhin qasjet themelore të përcaktuara në broshurat e nxënësve 7.2 me idetë e tyre në dërrasën e zezë.

b. Zgjidhja e pritshme

Nxënësit duhet të dinë se çfarë pritet të ofrojnë. Në grupe të vogla, nxënësit do të zhvillojnë një projekt-statut që ofron rregulla për të kapërcyer skenarin e një "minoriteti të vazhdueshëm", i cili është gjithmonë i mbivotuar nga kundërshtari. Ato mund të përfshijnë rregulla për marrjen e vendimeve, ndoshta edhe rregullat për ndarjen e fondeve. Nxënësit duhet të jenë të vetëdijshëm për faktin se klubi sportiv është një mikro-komunitet dhe statuti i tyre i ngjan kushtetutës së shtetit. Mësues dhe nxënës i referohen fletës së punës 7.3 për të sqaruar pyetje të mëtejshme.

c. Procedura

Së fundi mësuesi shpjegon aspektet teknike të detyrës. Nxënësit formojnë grupe. Menaxherët e burimeve thirren për të marrë lapustilët dhe tabelat dhe mësuesi i informon menaxherët e kohës që të kujdesen që grupet të jenë gati deri në fund të mësimit të dytë.

Mësuesi e ka kopjuar listën e pyetjeve kyçe të fletës së punës së nxënësve 7.3 për një tabelë (shih mësim 3 më poshtë). Ai u shpjegon nxënësve se këto pyetje të rëndësishme do të jenë lista e kontrollit për të gjykuar dhe krahasuar idetë e nxënësve.

3. Puna në grup

Nxënësit formojnë grupe me nga 4-6 veta. Ata përdorin kohën e mbetur në mësimin e parë dhe vazhdojnë me mësimin e dytë.

Mësuesi mund t'i kërkojë menaxherëve të ekipit për të takuar atë në fund të mësimit, për një konferencë për përparimin e grupeve.

Mësimi 2

Si mund të balancojmë interesat e shumicës dhe të pakicës?

Hartimi i një statuti për një mikro-komunitet

Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimi.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.

Objektivi i mësimi tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësimor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimi.

Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Punë në ekip, menaxhimi i kohës. Zgjidhja e një problemi.
Objektivat e të mësuarit	Rregullat, ligjet dhe kushtetuta janë mjete për të zgjidhur problemet dhe merren me burimet e konfliktit në shoqëri. Ky është justifikimi për qeverinë dhe autoritetin. Megjithatë, ato mund t'i shërbejnë edhe interesave të caktuara.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit hartojë një projekt statut për t'u marrë me çështjen shumicë/pakicë në një mikro-komunitet.
Materialet dhe burimet	Fletët e punës së nxënësit 7.1.-7.3. Tabakë letre dhe markera.
Metoda	Punë në grupe.
Koha në dispozicion	40 min

Përshkrimi i mësimit

Nxënësit vazhdojnë punën e tyre në grupe.

Mësuesi i vështron ata në punë, duke parë se cilat metoda dhe aftësi kryejnë më mirë dhe ku kanë nevojë për trajnime dhe ndihmë të mëtejshme. Mësuesi mund të kërkojë dhe të japë komente se si nxënësit bashkëpunuan në seancën e raportimit (Mësimi 4). Grupet duhet të punojnë të vetëm sa më shumë të jetë e mundur dhe mësuesi nuk duhet të ndërhyjë nëse nxënësit janë "duke bërë gabime". Ata do të mësojnë më shumë, në qoftë se u jepet liria dhe përgjegjësia për të zbuluar vetë gabimet e tyre dhe, nëse është e nevojshme, klasa do t'i korrigjojë shumicën e gabimeve në raundin plenar.

Mësuesi duhet të përmbahet nga ndërhyrja në qoftë se një grup gjen një zgjidhje "politikisht jo korrekte", si p.sh dorëzimi i të gjithë kompetencave e vendimeve të një personi të vetëm ("zgjidhje diktatoriale"). Këtu përsëri, kjo ofron reagime interesante për diskutim. Shumë shpesh, nxënësit do të sfidojnë një arsyetim jo të shëndoshë apo të papranueshëm. Mësuesi vlerëson arritjet e nxënësve në zhvillimin e kompetencave dhe nxjerr përfundime për nevojat e tyre të të mësuarit.

Mësimi 3

Draft statute

Krahasimi i ideve në projektin institucional për zgjidhjen e problemit shumicë/pakicë

<p>Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimit.</p> <p>Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.</p> <p>Objektivi i mësimit 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 mësimit.</p> <p>Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.</p>		
Trajnimi i kompetencës	Dhënia e prezantimeve të shkurtra, duke krahasuar dhe gjykuar idetë dhe arsyetimet.	
Objektivat e të mësuarit	Dizajni institucional përfshin kritere të tilla si fizibiliteti, drejtësia dhe stabiliteti.	
Detyrat e nxënësve	Nxënësit shqyrtojnë kriteret e dizajnit institucional. Ata japin prezantime dhe krahasojnë idetë e tyre.	
Materialet dhe burimet	Fletët e punës së nxënësit 7.4 Matrica për prezantimet e nxënësve (dërrasë të zezë ose tabelë). Pesë fletët A4me lapustila për grup; tub zamke ose shirit ngjitës.	
Metoda	Prezantime në group, diskutime plenare.	
Koha në dispozicion	1. Prezantime: projekt statuti për klubin sportiv.	30 min
	2.	10 min

Informacion

Ky mësim i kushton pjesën më të madhe të kohës të folurit me nxënësit. Grupeve u jepet mundësia të shprehin pikëpamjet e tyre (pjesëmarrje), me kusht që prezantimet e tyre të janë të gatshme dhe folësit të respektojnë afatin (efikasitetin). Pjesëmarrja varet nga efikasiteti. Puna me efikasitet është një parakusht për të marrë pjesë në demokraci. Për këtë arsye, trajnimi i aftësive metodike është i rëndësishëm në EQD/EDNJ.

Përshkrimi i mësimit

1. Prezantimet e nxënësve

Mësuesi përshkruan agjendën: folësit e grupit japin prezantimet e tyre, duke iu referuar pyetjeve kryesore në fletën e punës së nxënësve 7.3. Këto pyetje rishfaqen në matricë. Ato i referohen kritereve të projektimit institucional - fizibilitetit, drejtësisë, stabilitetit.

Mësuesi vizaton matricën në tre tabela apo në dërrasën e zezë. Për të reduktuar kohën e shkrimit, mësuesi ngjit fletë të madhësisë A4 në matricës që tregon pyetjet kryesore. Ky është edhe një demonstrim i metodës së prezantimit që nxënësit do të përdorin.

Pyetjet kyç	Grupi 1	Grupi 2	Grupi 3	Grupi 4	Krahasimi
Shpërndarja e fondeve: si?					
Kush e vendos shpërndarjen?					
Autonomia për grupet?					
Mos diskriminimi?					
...					

Secili grup ka deri në gjashtë minuta për prezantimin e saj. Grupet paraqesin rezultatet e tyre me radhë. Mësuesi drejton sesionin e prezantimeve. Nxënësit nuk duhet të fillojnë diskutime para se të dëgjohen të gjitha prezantimet. Megjithatë, prezantuesit duhet të shpjegojnë arsyet për sugjerimet e grupit të tyre.

Mësuesi inkurajon prezantuesit të përballen me klasën dhe jo të krijojnë kontakt me sy vetëm me mësuesin.

Një anëtar i ekipit të dytë është përgjegjës për regjistrimin e informacionit. Ky nxënës bën shënime të shkurtra në seksionet e parashikuara në dërrasën e zezë ose, mundësisht, në tabelë (mund të përdoret edhe fletë transparente). Nxënësit marrin shënime në Fletët e punës se tyre. Këto të dhëna sigurojnë materialin për diskutim në mësimin e ardhshëm.

Mësuesi inkurajon prezantuesit për të shpjeguar arsyet për sugjerimet e grupit të tyre.

2. Krahasimi i draft-statuteve

Nxënësit krahasojnë modelet para se t'i gjykojnë ato. Ndërkohë që prezantimet e grupit strukturohen vertikalisht në kolona e, përgjigjet e pyetjeve kyçe në vijim, nxënësit kalojnë në leximin e matricës në rreshtat horizontalisht, duke krahasuar përgjigjet e grupeve ndaj një pyetje të veçantë kyç. Në kolonën e fundit, mësuesi, i cili kryeson këtë fazë të mësimit, vëren konstatimet e nxënësve.

Nxënësit mbajnë shënimet e tyre në Fletën e punës së nxënësve 7.4.

3. Detyrat e shtëpisë - përgatitja e të dhënave për diskutim

Mësuesi i shpjegon nxënësve se duhet të fillojnë mësimin e ardhshëm me të dhënat (inputet) e tyre. Cila nga projekt-statutet është më bindës, sipas mendimit të tyre dhe për çfarë arsyesh?

Fleta e punës së nxënësit 7.4 ofron pyetjet kyçe për të gjykuar statutin, u jep nxënësve udhëzime si t'i përdorin këto pyetje dhe shpjegon edhe qëllimin e tyre në EQD/EDNJ.

Mësimi 4

Cila është mënyrë e mirë për të qeverisur një komunitet demokratik?

Çfarë është e drejtë, dhe atë që punon?

Kjo matricë përmbledh informacionin që i nevojitet një mësuesi për planifikimin dhe zhvillimin e mësimit.

Trajnimi i kompetencave i referohet drejtpërdrejt EQD/EDNJ.

Objektivi i mësimit tregon atë që nxënësit njohin dhe kuptojnë.

Detyra e nxënësit, së bashku me **metodën**, formojnë bërthamën e procesit mësimor.

Materialet në listën e plotë e mbështetin përgatitjen e mësimit.

Koha në dispozicion na jep një udhëzues të përafërt për menaxhimin e kohës së mësuesit.

Trajnimi i kompetencës	Gjykimi: balancimi i kriterëve.
Objektivat e të mësuarit	Dialektika ndërmjet demokracisë, drejtësisë dhe efikasitetit.
Detyrat e nxënësve	Nxënësit gjykojnë projekt-statutet dhe shpjegojnë arsyetimin e tyre.
Materialet dhe burimet	Dërrasa e zezë ose tabela.
Metoda	Prezantime, diskutim.
Koha në dispozicion	1. Nxënësit ndajnë dhe paraqesin rezultatet e tyre. 20 min
	2. Diskutim. 10 min
	3. Përfundim. 10 min

Informacion

Nxënësit ndajnë rezultatet e tyre dhe punojnë për një deklaratë të përbashkët nga të gjithë ("sistemi i ortekut"). Kjo qasje i përfshin të gjithë nxënësit, në vend që të dëgjojë vetëm disa nxënës të veçantë dhe të injorojë shumicën.

Përshkrim mësim

1. Nxënësit ndajnë dhe paraqesin rezultatet e tyre

Mësuesi kërkon fillimisht që nxënësit të votojnë për një statut të caktuar (ose për asnjë) me anë të votimit me duar. Pastaj, nxënësit me të njëjtat mendime formojnë grupe me katër ose pesë vetë. Ata ndajnë rezultatet e tyre dhe punojnë për një deklaratë. Pastaj grupet ofrojnë një deklaratë të shkurtër për arsyet e zgjedhjes së tyre (shih Fletën e punës së nxënësve 7.4).

2. Diskutimi

Pasi nxënësit kanë votuar për statutet e ndryshme, ata kanë pikëpamje të ndryshme se si do të gjykojnë modelet e grupit. Në diskutim, ata pyesin në mënyrë kritike zgjedhjet e njëri-tjetrit. Mësuesi drejton diskutimin. Në fund të diskutimit, nxënësit votojnë edhe një herë tjetër. A ka patur ndonjë grup sukses për të bindur tjetrin? A voton shumica e nxënësve për një statut të veçantë?

3. Përfundime

Mësuesi njofton qëllimin e fazës përmblyëse: nxënësit shohim procesin e tyre të të menduarit dhe rezultatin e tij nga një tjetër këndvështrim, me qëllim që të vlerësojnë rëndësinë e saj.

Mësuesi i drejton një pyetje: në çfarë mënyrë ky rast studimi për një klub të vogël sportiv i ngjan politikës?

Nxënësit shkëmbejnë mendimet me njëri-tjetrin dhe me mësuesin. Mësuesi dëgjon dhe thekson idetë që mbështesin ose kundërshtojnë njëra-tjetrën.

Mësuesi përmbledh diskutimin, duke shtuar pikën e mëposhtme.

Në politikë, diskutimet për çështje të tilla komplekse nuk janë akademike, por praktike. Një komunitet duhet të bëjë një zgjedhje - ai ka nevojë për një ligj, si kuadër kushtetues. Pra, pas analizës së alternativave të ndryshme dhe alternativave me pikat e forta dhe me të meta, duhet të merret një vendim - në mënyrë ideale me votë unanime ose me një maxhorancë sa më të madhe që të ketë mundësi. Në politikë, një diskutim për këto çështje korrespondon me procesin e legjislacionit ose edhe me vendosjen për një kushtetutë.

Zgjerim: detyrë kërkimore

Në këtë kaptull, nxënësit kanë marrë një model për të analizuar një element të rëndësishëm të kushtetutës së tyre dhe të sistemit legjislativ, duke iu përgjigjur edhe pyetjes se si është ndërtuar dhe se si funksionon ajo në realitet. Ata kryejnë kërkime për pyetjet e mëposhtme:

1. Cilat janë problemet e shumicës/pakicës në shoqërinë tonë?
2. Studim rasti: si e zgjidh kushtetuta dhe sistemi ynë i ligjeve këtë çështje të veçantë?
3. Cili është gjykimi ynë në zgjidhjen?