

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.

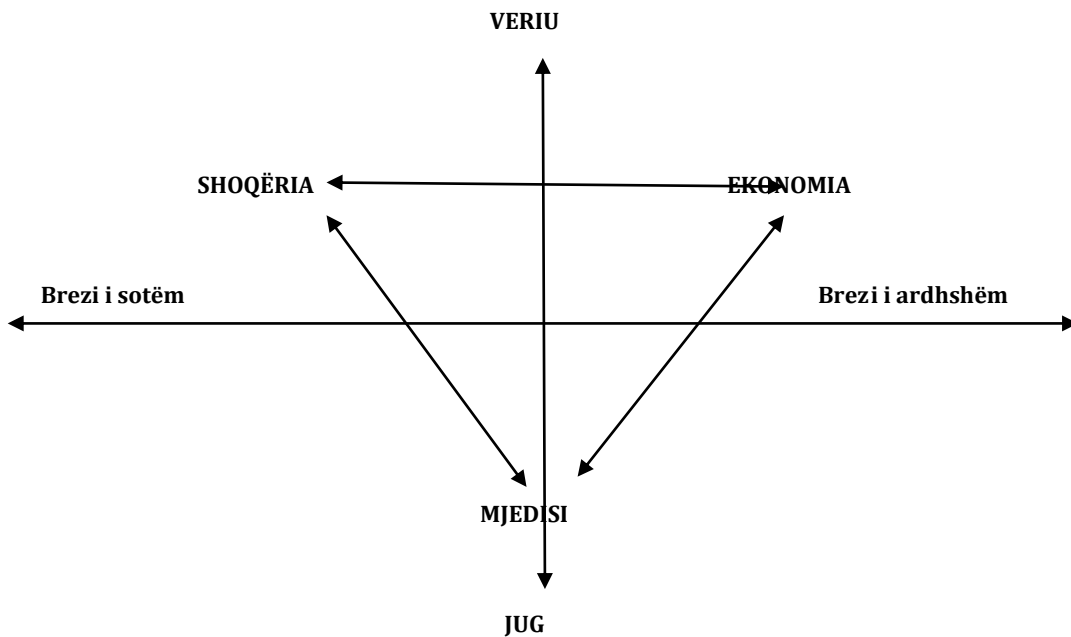
3. Reflektim

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 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 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>Materiale 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.

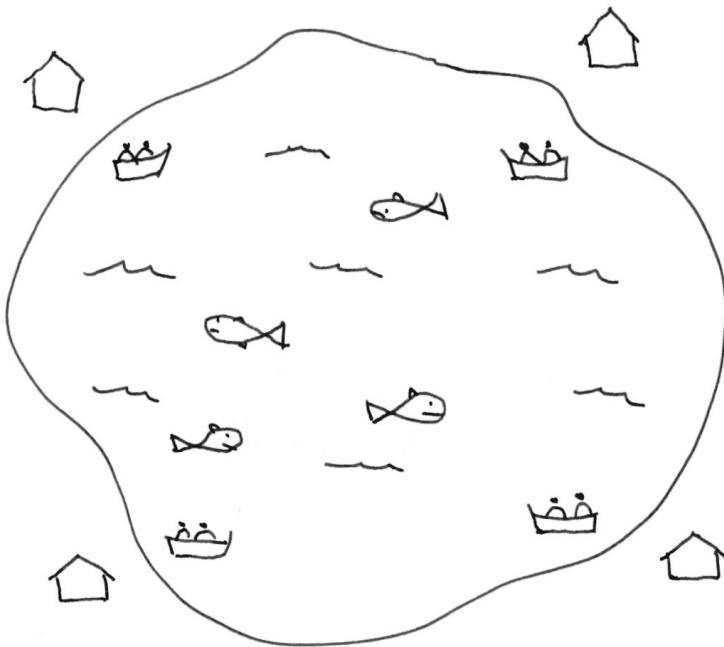
Përshkrimi i mësimit

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 rruge 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 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 | 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 përqafulan 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 peshq që t 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 përqendrohen 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 pasoja 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 stimujve 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.