

Versenyben az euróval
Senki többet.. harmadszor? (Társasjáték)

Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák

7. évfolyam

Programcsomag:
Polgár a demokráciában

A modul szerzője: Bányai László

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	12-13 évesek
Ajánlott időkeret	2 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Jártasság szerzése közös európai pénznem használatában, hozzájárulás az uniós polgárrá váláshoz
A modul témái, tartalma	<p>Témái: Identitás – Európa; társadalom – gazdaság, piac; konfliktus – verseny; életmód – játék</p> <p>Tartalom: Előbb-utóbb nálunk is bevezetik a közös európai pénznemet, az eurót. Ha ennek időpontja még nem is biztos, egyre több országban kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy euróval kell fizetnünk. A hazai kereskedelemben, bizonyos szolgáltatások igénybevételénél és hitelek felvételénél is van lehetőség az euró használatára. A modulban leírt játékos verseny, amely egy árverést szimulál, segíthet a pénznemek közötti átváltás gyakorlatának megtapasztalásában. Fontos felhívunk a tanulók figyelmét arra is, hogy az árfolyamok nem állandók, van rá eset, hogy szinte napról napra változnak. Erre figyelemmel kell lennünk, amikor a mindennapokban idegen pénznemeket használunk vásárlásnál, szolgáltatások igénybevételénél, hitelfelvételénél stb.</p>
Megelőző tapasztalat	A pénz és funkciói, az Európai Unió fogalma, az euró története
Ajánlott továbbhaladási irány	Különböző valuták használata itthon és külföldön (EU országokban és azokon kívül)
A kompetenciafejlesztés fókuszai	<p>Önismerettel összefüggő kompetenciák: önállóság</p> <p>A szociális kompetenciákhoz szükséges kognitív készségek: információkezelés, szabálykövetés</p>
Kapcsolódási pontok	<p>NAT-hoz: Életvitel és gyakorlati ismeretek</p> <p>Tantárgyakhoz: osztályfőnöki óra</p> <p>Modulokhoz: –</p>
Támogató rendszer	A Wikipédia szabad lexikon folyamatosan megújuló weblapja: http://hu.wikipedia.org/wiki/Eur%C3%B3

Módszertani ajánlás

A modul felvezető részében az euró történetével és bevezetésével kapcsolatos ismereteket gyűjtjük össze. Szem előtt kell tartani, hogy a téma tartalma napról napra változik, az euró árfolyamának napi alakulásától egészen bevezetésének országanként eltérő időpontjáig. A téma tehát

alkalmat adhat arra, hogy a tanulók érzékeljék: a napi eseményekkel azért is lépést kell tartani, hogy saját mindennapjainkat ennek megfelelően alakíthassuk.

A modul magvát egy árveréses játék képezi, amely segít gyakorlatot szerezni az euró használatában. Az árveréses játékot gondosan kell előkészíteni. Lényeges, hogy a tanulók pontosan értsék a szabályokat. Ezért az első óra második felében időt kell szánni az előkészítésre. Érdemes ellenőrizni, hogy a tanulók pontosan megértették-e a szabályokat és képesek-e azok működtetésére. Ajánlatos próbamenetet rendezni.

A csoportok eredményei visszajelzést adnak a játéktevékenységben való részvételről. A játék során bekövetkező fejlődést a tanulók észreveszik saját magukon. A kezdeti gyakorlatlanságot követő rutin felgyorsíthatja, és sikeresebbé teheti a tevékenységet.

Ha rögzítjük a hibaszálalékokat és a játék sebességét, egy ismétlésnél akár mérhetjük is a fejlődést. Ismétlést azonban csak akkor javasolunk, ha a tanulók valóban élvezték a játékot, és ők maguk szeretnék azt más alkalommal megismételni. Érdemes azt tanórán kívül megvalósítani: kiránduláson vagy klubfoglalkozáson.

A modul mellékletei

Tanári segédletek

P1/a – Az euró történetének fontosabb állomásai

P1/b – A poszterre kerülő vagy kivetített szöveg az euróról

P2 – A D2b mellékletben található licitlista, konkrét példával, poszteren vagy kivetíthető formában

Tanulói segédletek

D1 – A kínai licit szabályai

Valamennyi tanulónak szükséges.

D2/a – Útmutató a kikiáltó számára

4 példány szükséges.

D2/b – Licitlista üresen

4 példány szükséges a kikiáltóknak.

D3/a – A licitálók feladatai

A kikiáltók kivételével valamennyi tanulónak szükséges.

D3/b – Árverésre ajánlott árucikkek
A kikiáltók kivételével valamennyi tanulónak szükséges.