



Sviluppo delle Life-skill

Manuale dello studente



Erasmus+



SUPREM

SUPREM – SUCCESSFUL PREPARATION MODEL FOR SCHOOLS

INTELLECTUAL OUTPUT 1 PORTFOLIO DI PROGETTI EDUCATIVI

REALIZZATO ALL'INTERNO
DEL PROGETTO
2019-1-HU01-KA201-061091

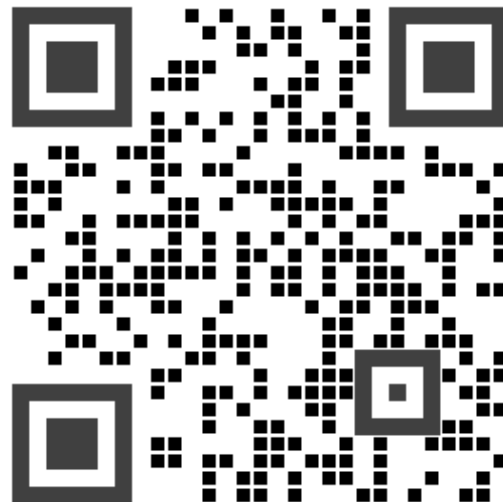
WWW.SUPREM.EU

L'AUTORE DEL MODULO 4 (PROGETTAZIONE DEL FUTURO):
M-AROUND TANÁCSADÓ ÉS SZOLGÁLTATÓ KFT.
MAROSLELEI ÁLTALÁNOS ISKOLA
2021.

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea (contratto n. 2019-1-HU01-KA201-061091). Questo prodotto riflette unicamente il punto di vista dell'autore e la Commissione e l'Agenzia Nazionale ungherese, in quanto enti aggiudicatori, non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.

EDUCATIONAL PROJECT PORTFOLIO 4

RESPONSABILITÀ, PRENDERE DECISIONI IN MODO RESPONSABILE



Introduzione

Il gioco del gossip (telefono senza fili) - regole

Parte 1

Cosa pensi abbia più valore nella vita di un'azienda oggi? Una linea di macchinari all'avanguardia o informazioni che possono portare all'azienda un vantaggio rispetto ai suoi concorrenti? Cosa sceglierebbe il presidente di una squadra di calcio? Il miglior giocatore del mondo nella sua squadra o un giocatore che sa con quali tattiche giocano i suoi avversari?

Il termine "informazione" può essere interpretato in molti modi: come indicazioni, notizie, messaggi o riferimenti. In generale, però, consideriamo i dati e le notizie come informazioni per noi rilevanti (importanti per la nostra vita), che riducono la mancanza di conoscenza su argomenti che non conoscevamo.

Esistono molti modi per accedere alle informazioni, per esempio attraverso i nostri sensi: occhi, orecchie, naso, bocca, pelle, che ci forniscono costantemente indicazioni sul mondo circostante.



Pensaci: quanti tipi di informazioni percepisci in questo momento attraverso i tuoi sensi? Dalla luce fuori, puoi intuire che ora è del giorno; la tua pelle sente la temperatura, quindi sai se è caldo o freddo; puoi sentire l'odore del pranzo che stai preparando con il naso e se mordi una mela, sapere dal gusto se è matura o no.

Ovviamente abbiamo anche bisogno di informazioni più complesse nella vita di tutti i giorni, che dobbiamo cercare in modo consapevole. Non basta voler vedere un bel film, bisogna sapere in quale cinema è in programmazione o a che ora, quanto costa il biglietto e può essere importante anche sapere come arrivare al cinema.

Tuttavia, le informazioni non sono sempre chiare o non sempre le interpretiamo correttamente



secondo la loro origine. Esistono informazioni volutamente fuorvianti, volte a modificare il nostro pensiero a favore della persona o dell'organizzazione da cui provengono, sono pertanto informazioni

che ci influenzano. Può accadere inoltre che non sempre comprendiamo le informazioni che riceviamo, perché ci mancano delle conoscenze di base per poterle capire.

Parte 2

'12 mesi'

ESERCIZIO 1



Nel progetto di oggi, ogni gruppo si mette nei panni di una famiglia immaginaria. Ottieni le caratteristiche di base delle famiglie dal tuo insegnante.

Osserva le caratteristiche della famiglia e discuti all'interno del tuo gruppo di come potrebbe essere la vita di questa famiglia.

Per ogni famiglia troverai informazioni sul loro reddito mensile, le spese fisse (obbligatorie) e le spese extra.

Non si possono modificare le entrate e le spese fisse (obbligatorie), ma le spese extra possono essere modificate di mese in mese. In base alle loro abitudini, le famiglie possono ottenere "punti buoni" ("punti rossi") che derivano dalle attività extra.

Per esempio: se una famiglia va regolarmente a teatro, al cinema (per rilassarsi), significa 1 "punto buono" per ogni membro della famiglia, quindi per una famiglia di 6, 6 "punti buoni".

Troverete una tabella nella pagina / collegamento successivo.

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

Sulla base dei dati disponibili, completare la tabella in base allo stato iniziale.

ESERCIZIO 2 – Gioco di simulazione

In questo gioco, consideriamo un periodo di un anno, in cui le famiglie devono prendere decisioni ogni mese, in base alle informazioni disponibili. Ogni mese è un round, in cui la famiglia affronta una situazione e deve rispondere ad essa.

Ogni scelta può anche influire sul reddito, sulle spese e sui "punti buoni" della famiglia nel mese successivo

Dovete registrare gli effetti delle loro decisioni nella tabella e segnare le decisioni nel testo sulla scheda della situazione data.

Lo scopo del gioco, entro la fine del 12 ° mese, è raggiungere l'obiettivo della famiglia come indicato nella descrizione delle famiglie.

I "punti buoni" hanno un ruolo speciale nel gioco: se aumenti i "punti buoni" della tua famiglia di almeno il 20% dal punto di partenza, anche il reddito della tua famiglia aumenterà del 10% dal mese successivo, i membri della famiglia saranno più felici, più motivati e lavoreranno di più; tuttavia, se il numero di "punti buoni" scende della metà, le spese fisse della famiglia aumenteranno del 25% a causa del malessere dei suoi membri, del disagio e delle malattie che ne derivano.

Pensa ai diversi interessi e desideri dei membri della famiglia e discuti all'interno del gruppo!

Parte 3

Chiusura, valutazione e presentazione.

ESERCIZIO 3



Alla fine del gioco, ogni famiglia doveva prendere 12 decisioni in 12 situazioni, valutando e interpretando le informazioni, tenendo conto delle esigenze finanziarie, o di altro tipo.

Discuti all'interno del tuo gruppo come valuti le tue decisioni e il risultato nel gioco di simulazione.

ESERCIZIO 4



Rispondi alle seguenti domande nella cartella di lavoro. I membri del gruppo (famiglia) devono discutere insieme le risposte, ma puoi anche descrivere le tue opinioni individuali se differiscono dalle opinioni degli altri.

1. Quanto hai trovato difficile la simulazione?	
2. Hai raggiunto il tuo obiettivo??	
3. Quali sono state le 3 decisioni più difficili da prendere durante il gioco?	
4. C'è una decisione che a posteriori cambieresti? Se sì, perché?	

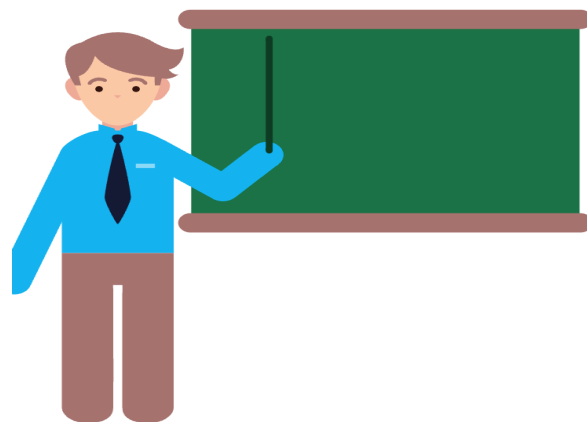
5. Fino a che punto i membri della famiglia sono stati d'accordo sulle decisioni prese?	
6. I membri della famiglia sono stati tutti ugualmente coinvolti nel prendere decisioni?	
7. Come ti sei sentito personalmente nel ruolo di membro della famiglia?	

ESERCIZIO 5

Scegli una situazione tra le 12 presentate che trovi interessante e crea un poster su di essa (digitale o cartaceo), rendilo disponibile agli altri gruppi (appendilo al muro o caricalo sulla piattaforma comune alla classe) e poi presenta brevemente (2-3 minuti) la situazione selezionata.

Durante la presentazione, pensa ai seguenti aspetti:

- perché hai scelto quella situazione?
- come hai risolto la situazione?
- che cosa pensi della situazione e delle decisioni che hai preso?
- a posteriori, pensi che le tue decisioni siano state corrette?





REALIZZATO ALL'INTERNO
DEL PROGETTO
2019-1-HU01-KA201-061091

WWW.SUPREM.EU

L'AUTORE DEL MODULO 4
(PROGETTAZIONE DEL
FUTURO):
M-AROUND TANÁCSADÓ ÉS
SZOLGÁLTATÓ KFT.
MAROSLELEI ÁLTALÁNOS
ISKOLA
2021.

QUESTO PROGETTO È STATO FINANZIATO
CON IL SUPPORTO DELLA COMMISSIONE
EUROPEA (CONTRATTO N.
2019-1-HU01-KA201-061091).

QUESTO PRODOTTO RIFLETTE
UNICAMENTE IL PUNTO DI VISTA
DELL'AUTORE E LA COMMISSIONE E
L'AGENZIA NAZIONALE UNGHERESE, IN
QUANTO ENTI AGGIUDICATORI, NON
POSSONO ESSERE RITENUTE
RESPONSABILI PER QUALSIASI USO CHE
POSSA ESSERE FATTO DELLE
INFORMAZIONI IN ESSO CONTENUTE.

