



Life-vaardigheidsontwikkeling

Werkboek voor studenten



Erasmus+



SUPREM

SUPREM – SUCCESSFUL VOORBEREIDINGSMODEL VOOR SCHOLEN

INTELLECTUELE UITGANG 1 EDUCATIEVE PROJECT PORTFOLIO

BINNEN GEMAAKT

HET KADER VAN

2019-1-HU01-KA201-061091

PROJECT

WWW.SUPREM.EU

DE AUTEUR VAN DE MODUL 4 (VERANTWOORDELIJKHEID, VERANTWOORDELIJKE BESLUITVORMING)
M-AROUND TANÁCSADÓ ÉS SZOLGÁLTATÓ KFT.

MAROSLELEI ÁLTALÁNOS ISKOLA

2021.

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie impliceert geen goedkeuring van de inhoud, die alleen de standpunten van de auteurs weerspiegelt, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de daarin opgenomen informatie.

PORTFOLIO VAN EDUCATIEVE PROJECTEN 4

VERANTWOORDELIJKHEID, VERANTWOORDE BESLUITVORMING



1e deel

Introductie Roddelspel, regels

Wat denk je dat meer waarde heeft in het leven van een zakenman vandaag: een state-of-the-art machinelijn of informatie die het bedrijf een voordeel kan geven ten opzichte van zijn concurrenten? Wat zou een voorzitter van een voetbalclub kiezen: de beste speler ter wereld in zijn team of dat hij weet met welke tactiek zijn tegenstanders spelen?

De term 'informatie' kan op vele manieren worden geïnterpreteerd, wat betekent informatie, nieuws, boodschap, referenties. Over het algemeen beschouwen we echter gegevens, nieuws als informatie die relevant voor ons is (belangrijk, gerelateerd aan ons leven) en die het gebrek aan kennis heeft verminderd, dat wil zeggen, we hebben het tot nu toe niet geweten.

Er zijn veel manieren om toegang te krijgen tot informatie. Al onze zintuigen: onze ogen, oren, neus, mond en onze huid, bestoken ons voortdurend met informatie over de wereld om ons heen.



Denk er eens over na, hoeveel soorten informatie er op dit moment via je zintuigen worden waargenomen. Van het licht buiten weet je hoe laat het is, je huid voelt de temperatuur, dus je weet dat het warm of koud is, je kunt de lunch ruiken die je met je neus bereidt, en als je in een appel bijt, weet je aan de smaak of het rijp of onvolwassen is.

Ik moet zeggen dat we in ons dagelijks leven ook complexere informatie nodig hebben, waar we ook bewust naar moeten zoeken. Het is niet genoeg om een goede film te willen kijken, we moeten weten in welke bioscoop het wordt gespeeld, op welk tijdstip, hoeveel het kaartje kost en het kan ook belangrijk zijn, hoe je naar de bioscoop komt.

De informatie is echter niet altijd duidelijk of we verwerken het niet altijd zoals het oorspronkelijk is geboren.

Er is direct misleidende informatie die ons denken vormgeeft op een manier die goed is voor de persoon of organisatie die de informatie publiceert, dat wil zeggen de beïnvloedende informatie. En het gebeurt ook dat we de informatie niet begrijpen omdat we niet de juiste achtergrondkennis hebben om toe te voegen.



2e deel

'12 maanden'

OPGAVE 1



In het project van vandaag kruipt elk team in de huid van een fictieve familie. Je krijgt de basiskenmerken van gezinnen van je leraar.

Kijk naar de kenmerken van het gezin en bespreek binnen het team hoe het leven van het gezin eruit zou kunnen zien.

Voor elk gezin vindt u hun gebruikelijke maandelijkse inkomsten, hun vaste (verplichte) uitgaven en hun extra uitgaven.

Ze kunnen hun inkomsten en vaste (verplichte) uitgaven niet wijzigen, maar de extra uitgaven kunnen van maand tot maand worden gewijzigd. Op basis van hun woonsituatie kunnen gezinnen 'goede punten' ('rode punten') krijgen die voortkomen uit de extra activiteiten.

Bv. Als een gezin regelmatig naar het theater, de bioscoop (om te ontspannen) gaat, betekent dit 1-1 'goede punten' voor elk lid van het gezin, dus voor een gezin van 6, 6 'goede punten'.

U vindt een tabel op de volgende pagina / link.

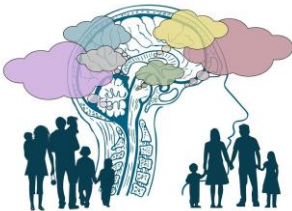
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PbBejnoUe3fuFyJKzQyBfsPJ_3OM4ec7fqwTeyKlq_s/edit?usp=sharing

Vul op basis van de beschikbare gegevens de tabel in volgens de begintoestand.

OEFENING 2 – Het simulatiespel

In dit spel behandelen we 12 maanden, of een jaar, waarin gezinnen elke maand beslissingen moeten nemen op basis van de beschikbare informatie. Elke maand is een ronde, waarbij het gezin voor een situatie komt te staan en daarop moet reageren.

Elke keuze kan ook van invloed zijn op het inkomen, de uitgaven en de 'goede punten' van het gezin vanaf de volgende maand.



U moet de effecten van uw beslissingen in de tabel vastleggen en uw beslissingen in tekst markeren op het gegeven situatieblad. Het doel van het spel is om het doel van het gezin te bereiken tegen het einde van de 12e maand, die je ook zult vinden in de beschrijving van de gezinnen.

'Goede punten' spelen een speciale rol in het spel. Als u de 'goede punten' van uw gezin minstens 20% verhoogt ten opzichte van uw startpunt, zal het inkomen van uw gezin vanaf volgende maand ook met 10% stijgen omdat gezinsleden gelukkiger en gemotiveerder zullen zijn en harder zullen werken. Als het aantal 'goede punten' echter daalt tot de helft van de basis, stijgen de vaste lasten van het gezin met 25% als gevolg van de 'malaise' van de gezinsleden, ongemak en de daaruit voortvloeiende ziekten.

Denk na over de verschillende interesses en wensen van de familieleden en bespreek deze met het team!



3e deel

Afsluiting, beoordeling en presentatie

OPGAVE 3



Tegen het einde van het spel moest elk gezin 12 beslissingen nemen in 12 situaties, terwijl ze informatie evalueerden en interpreteerden en rekening hielden met de financiële en andere behoeften van het gezin.

Bespreek binnen je teams hoe je je prestaties in het simulatiespel beoordeelt.

OPGAVE 4



Beantwoord de volgende vragen in de werkmap. De groepsleden (familie) moeten de antwoorden samen bespreken, maar je kunt ook je eigen individuele meningen beschrijven als ze verschillen van de meningen van anderen.

1. Hoe moeilijk vond je de simulatie?	
2. Heb je je doel bereikt?	

3. Wat waren de 3 moeilijkste beslissingen om te nemen tijdens het spel?	
4. Is er een beslissing die je achteraf anders zou nemen? Zo ja, waarom?	
5. In hoeverre was elk lid van het gezin het eens met de beslissingen?	
6. Waren alle familieleden betrokken bij het besluitvormingsproces?	
7. Hoe voelde je jezelf in de rol van je familie?	

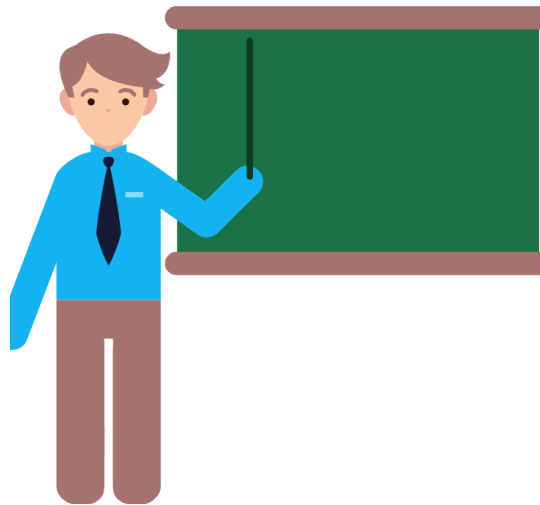
OPGAVE 5



Kies een situatie uit de 12 die je interessant vindt en maak er een poster over (digitaal of op papier). Maak het beschikbaar voor de andere teams (hang het aan de muur of upload het naar het gemeenschappelijke oppervlak van de klas). Presenteer kort (2-3 minuten) de geselecteerde situatie.

Denk bij het presenteren aan de volgende aspecten:

- waarom heb je voor die situatie gekozen?
- hoe heb je het opgelost?
- wat vind je van de situatie en de beslissingen die je neemt?
- denk je dat je beslissingen achteraf juist zijn?



SUPREM – SUCCESSFUL PREPARATION MODEL FOR SCHOOLS



INTELLECTUELE UITGANG 1

PORTFOLIO VAN EDUCATIEVE PROJECTEN

GEMAAKT BINNEN

HET KADER BESTELWAGEN

2019-1-HU01-KA201-061091

PROJECT

De Auteur van de modul 4 (verantwoordelijkheid,
verantwoordelijke beslissing maken)

M-Around Tanácsadó és Szolgáltató Kft.

Maroslelei Általános Iskola

2021.

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie impliceert geen goedkeuring van de inhoud, die alleen de standpunten van de auteurs weerspiegelt, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de daarin opgenomen informatie.

