



1.) Gandeny (zážitková hra)



Ročník:	9. ročník ZŠ
Téma:	Životné prostredie
Téma GV:	Životné prostredie s ohľadom na globálne aspekty, trvalo udržateľný rozvoj
Čas:	1 vyučovacia hodina, t. j. 45 minút
Pomôcky:	výrobné kartičky pre žiakov, záznamový hárok (môže byť nakreslený na tabuli), veľká a malá čokoláda, cukrík pre každého účastníka hry
Ciele:	Žiak/žiačka má: <ul style="list-style-type: none">• prevziať zodpovednosť za svoje konanie (afektívny);• podieľať sa na rozhodovaní v skupine (afektívny);• iniciovať spoluprácu medzi skupinami (afektívny);• zasadzovať sa za trvalo udržateľný rozvoj (afektívny).

Postup:

Evokácia

Aktivita „Gandeny“ je zážitková hra. Pri nej chcete, aby žiaci konali spontánne a neboli ovplyvnení učiteľovými úvodnými otázkami, ktoré by im mohli naznačiť, ako majú konať. Preto je vhodnejšie v prípade zážitkových hier fázu evokácie (prípadne motivácie) vynechať.

Uvedomenie si významu – 30 minút



- 1** Triedu rozdeľte na skupiny (optimálny počet žiakov v skupine je 4 – 5). Každéj skupine dajte 5 výrobných kariet. Skupiny si zvolia názov svojej spoločnosti, ktorý napíšu na každú výrobnú kartu.
- 2** Na začiatku hry upozorní učiteľ na skutočnosť, že pravidlá môže prečítať iba raz, a preto musia byť žiaci pri ich čítaní pozorní.
- 3** Po prečítaní Informačného listu učiteľ odštartuje hru. Úlohou žiakov je v každom kole rozhodnúť, koľko ich spoločnosť vyrobí fiktívnych výrobkov – gandenov. Učiteľ v každom kole nechá skupinám určitý čas na rozhodovanie o tom, koľko gandenov v príslušnom kole vyrobia. Po každom výrobnom kole zozbiera výrobné karty a zapíše do záznamového hárku na tabuli počet gandenov vyrobených jednotlivými skupinami. Spoločne so žiakmi spočíta vyrobené gandenov v danom kole a celkový kapitál jednotlivých spoločností.
- 4** Učiteľ do rozhodovania firiem nezasahuje a nenaznačuje správne riešenia. Môže však priebeh hry komentovať, chváliť spoločnosti, ktoré prosperujú, poukazovať na spoločnosti, ktoré sú v hre málo úspešné, povzbudzovať spoločnosti k vyšším výkonom a pod.
- 5** V momente, keď sa celkový počet vyrobených gandenov za všetky skupiny blíži k číslu 20 000, je vhodné ponechať skupinám dlhší čas na rozmyslenie, koľko gandenov vyrobia, aby mali priestor na rokovanie o spoločnej dohode. Nepriamo ich môžete nabádať „*ste manažéri spoločnosti a musíte urobiť strategické rozhodnutie*“; „*dobre si premyslite svoj postup, musíte urobiť dôležité životné rozhodnutie*“... a pod.
- 6** Hra sa skončí po piatom kole, alebo skôr v prípade, že počet gandenov vyrobených všetkými spoločnosťami presiahne prahovú hranicu určenú učiteľom. V tom prípade život na Zemi zaniká a hra nemá víťaza.

7

Ak celkový počet vyrobených gandenov po piatom kole neprekročí prahovú hranicu, učiteľ vyhodnotí hru a odmení žiakov, tak ako je uvedené v informačnom liste.

8

Ešte pred začiatkom hry (kým žiaci rozhodujú v prvom kole o počte vyrobených gandenov) napíše učiteľ na papier alebo druhú stranu tabule, tak aby to žiaci nevideli, tzv. „*prahovú hranicu*“ – tzn. celkový počet vyrobených gandenov, po prekročení ktorého Zem zaniká.

Reflexia – 15 minút

15

9

Po ukončení hry nasleduje diskusia – reflexia na hru. V nej je potrebné oceniť skupiny, ktoré mali snahu správať sa ekologicky, ukázať na podobnosť správania niektorých skupín žiakov so správaním mnohých výrobných spoločností.

- Ako ste sa pri hre cítili?
- Čo bolo vašim hlavným cieľom?
- Bolo vaše konanie založené na spolupráci, alebo na súťaživosti?
- Ako prebiehalo v skupine rozhodovanie o výrobe? Rešpektovali sa názory všetkých, alebo bol niekto dominantný?
- Stotožnili ste sa s postupom skupiny?
- Ako ste vnímali počínanie iných skupín?
- Keď ste zistili, že ste už prekročili hranicu 20 000 vyrobených gandenov, nenapadlo vám uzavrieť dohodu s ostatnými skupinami?
- Nemali ste záujem spolupracovať s inými skupinami?
- Ako ste sa cítili, keď ste zistili, že Zem je zničená a všetci sú mŕtvi?
- Ste spokojní s výsledkom hry?
- Kto z vás je víťaz a kto porazený?
- Je možné prirovnať vaše počínanie k správaniu niektorých spoločností na trhu?
- Uveďte príklady takých spoločností.
- Môžeme nejakým spôsobom ovplyvniť túto situáciu?

tip

pre
učiteľku
/ učiteľa

- Výšku prahovej hodnoty (počet vyrobených gandenov, pri prekročení ktorého život na Zemi zanikne) volí učiteľ podľa počtu skupín, ako aj podľa vospelosti účastníkov hry. Najvhodnejší počet je 5–6 skupín. Pri nižšom počte skupín voľte prahovú hodnotu tesne nad číslom 20 000 (takisto v prípade, že predpokladáte účasť vyspelejších skupín). Pri vyššom počte skupín voľte prahovú hodnotu vyššiu – tesne pod počtom 40 000 vyrobených gandenov.

- Pri pokynoch na hru dôrazne upozornite žiakov, aby pozorne počúvali, lebo inštrukcie môžete prečítať iba raz. V praxi sa totiž často stáva, že v triede nastane pri informácii o odmene pre spoločnosť na 1. a 2. mieste šum a mnohí žiaci „prepočujú“ informáciu, že ak sa všetky skupiny spoja, získa každý účastník cukrík.
- Aby bola hra atraktívna, majte pripravenú sľúbenú odmenu a ukážte ju pri čítaní inštrukcií žiakom.
- V niektorých skupinách môže nastať vo fáze reflexie veľmi búrlivá diskusia (najmä ak niektorá skupina konala nečestne), ktorá môže doznievať aj po ukončení hodiny. V takomto prípade je vhodné upozorniť na túto skutočnosť vyučujúceho, ktorý v triede učí nasledujúcu hodinu.

Informačný list

Predstavujete vrcholových manažérov spoločnosti, ktorá sa zaoberá výrobou gandenov. Máte veľmi dobre platené miesto a vaši zamestnávateľia od vás očakávajú, že prinesiete spoločnosti vysoké zisky. Vo svete však existujú aj iné spoločnosti vyrábajúce gandenov a konkurujú vám. V súčasnej globálnej ekonomike prebieha tvrdá konkurencia a vy bojujete o trhy pre svoje výrobky. Ak sa nepresadíte na globálnom trhu a nebudete úspešní, ostatné firmy vás predbehnú a vy v dôsledku toho nezabezpečíte svojej spoločnosti požadované zisky. Spoločnosť bude mať problémy a vy môžete prísť o pracovné miesto.

Ako všetky výrobné spoločnosti, aj vaša pri výrobe gandenov spotrebúva prírodné zdroje (vodu, nerastné suroviny) a množstvo energie. Čím viac gandenov vyrobíte, tým väčšiu časť prírodných zdrojov vyčerpáte. Vaše výrobné technológie sú už zastarané, a preto pri výrobe vypúšťate aj veľa škodlivín do vzduchu, vody a pôdy. Jedného dňa sa môže stať, že vyčerpáte všetky prírodné zdroje a otrávite životné prostredie tak, že sa Zem stane pre ľudí neobývateľnou. A načo vám potom budú všetky tie zisky, majetok, domy, drahé autá, šperky, dobré platené postavenie? Myslite, že sa vám pri pomyslení na toto všetko bude ľahšie umierať?

Pravidlá hry

Každá spoločnosť začína hru s kapitálom 1000 Qs (qwinsenov). Výroba jedného gandenu stojí 1 Qs. Predajom každého gandenu získate 2 Qs. (Napríklad ak vyrobíte 100 gandenov, v prvom kole na to miniete 100 Qs, predajom získate 200 Qs, takže na konci prvého kola budete mať kapitál 100 Qs. V každom kole spoločnosť na globálnom trhu predá všetky vyrobené gandenov – výkupcom je vedúci hry). Po treťom kole si všetky spoločnosti bez ohľadu na objem výroby odpočítajú 100 Qs na nutné opravy výrobných zariadení, po štvrtom kole si všetci odpočítajú 200 Qs a po piatom kole 400 Qs.

Odmena

Aby sme vniesli do hry súťaživosť, vaše spoločnosti dostanú na základe dosiahnutého zisku na konci piateho kola odmenu. Pri odmeňovaní nebudeme brať do úvahy, ako pekne ste sa navzájom k sebe správali, ani to, ako pekne ste sa správali k Zemi. ● Najlepšia skupina získa veľkú čokoládu. ● Skupina na 2. mieste získa malú čokoládu. ● Skupina na 3. a nižšom mieste nezíska nič. ● Keby sa všetky skupiny spojili, každý účastník hry by dostal po jednom cukríku.

Varovanie

Ak celková výroba všetkých spoločností dohromady prekročí tzv. prahovú hodnotu – číslo niekde medzi 20 000 až 40 000 gandenov – životné prostredie na Zemi bude zničené a nikto nedostane žiadnu odmenu.

Výrobná karta – výroba gandenov

Kolo č. Názov spoločnosti

Počet gandenov vyrobených v tomto kole

Názov firmy	1. kolo		2. kolo		3. kolo		4. kolo		5. kolo		Výsledok	
	Qs	Ga	Qs	Ga	Qs	Ga	Qs	Ga	Qs	Ga	Qs	Poradie
	1000											
	1000											
	1000											
	1000											
	1000											
	1000											
Celkový počet gandenov vyrobených v kole												