

Debate Challenge A1

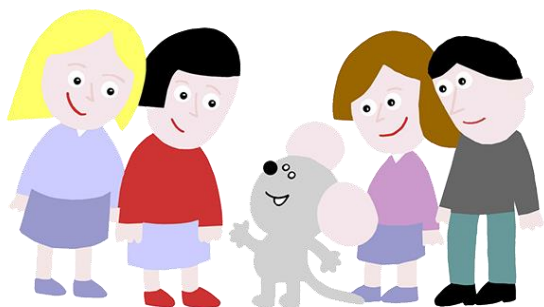
Мога да намирам аргументи в подкрепа на мнението си и да ги излагам в дискусия.

Гражданско обучение по предприемачество



Да говорим – дебатиране и философстване

Когато децата разсъждават за нещо и го обсъждат организирано, те развиват много умения, включително и толерантността си. След въведение по темата се ползва „философското сандъче“ и накрая се играе на „пинг-понг“ с аргументи – по темата за найлоновите торбички или за гледането на телевизия.



Материали за ученици

Програмата Youth Start Entrepreneurial Challenges

е базирана на TRIO-модела за предприемачество – www.youthstart.eu

Базисно обучение по предприемачество	Култура на предприемачеството	Гражданско обучение по предприемачество
<div data-bbox="123 459 224 555"></div> <div data-bbox="257 475 387 539">Idea Challenge</div> <div data-bbox="452 459 553 555"></div> <div data-bbox="589 475 716 539">Hero Challenge</div> <div data-bbox="123 671 224 767"></div> <div data-bbox="257 687 418 751">My Personal Challenge</div> <div data-bbox="452 671 553 767"></div> <div data-bbox="589 671 723 767">Lemonade Stand Challenge</div> <div data-bbox="123 884 224 979"></div> <div data-bbox="257 900 418 963">Real Market Challenge</div> <div data-bbox="452 884 553 979"></div> <div data-bbox="589 884 723 979">Start Your Project Challenge</div>	<div data-bbox="790 459 891 555"></div> <div data-bbox="925 475 1052 539">Empathy Challenge</div> <div data-bbox="1137 459 1238 555"></div> <div data-bbox="1272 475 1424 539">Storytelling Challenge</div> <div data-bbox="1480 459 1581 555"></div> <div data-bbox="1615 475 1742 539">Buddy Challenge</div> <div data-bbox="790 671 891 767"></div> <div data-bbox="925 687 1086 751">Perspectives Challenge</div> <div data-bbox="1137 671 1238 767"></div> <div data-bbox="1272 687 1424 751">Trash Value Challenge</div> <div data-bbox="1480 671 1581 767"></div> <div data-bbox="1615 687 1756 751">Open Door Challenge</div> <div data-bbox="790 884 891 979"></div> <div data-bbox="925 900 1052 963">Extreme Challenge</div> <div data-bbox="1137 884 1238 979"></div> <div data-bbox="1272 900 1400 963">Be A Yes Challenge</div> <div data-bbox="1480 884 1581 979"></div> <div data-bbox="1615 900 1742 963">Expert Challenge</div>	<div data-bbox="1809 459 1910 555"></div> <div data-bbox="1944 459 2096 555">My Community Challenge</div> <div data-bbox="1809 671 1910 767"></div> <div data-bbox="1944 687 2078 751">Volunteer Challenge</div> <div data-bbox="1809 884 1910 979"></div> <div data-bbox="1944 900 2072 963">Debate Challenge</div>

TRIO-моделът е цялостна концепция, която обхваща три области:

„Базово обучение по предприемачество“ разглежда базисната квалификация, свързана с предприемаческо мислене и поведение, компетентността за разработване на собствени идеи и уменията да ги реализираш гъвкаво и иновативно.

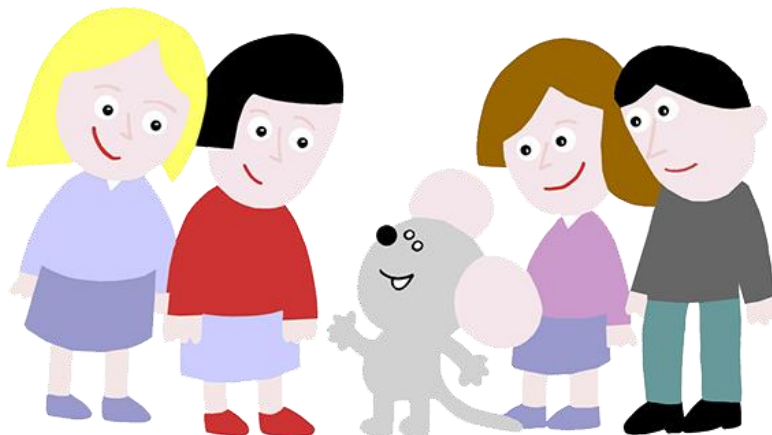
„Култура на предприемачеството“ се свързва с насърчаването на култура на открито приемане на новостите, култура на емпатия, на екипност и креативност, на целенасоченост и собствена инициатива, но също така и осъзнаване и готовност за поемане на риск.

„Гражданско обучение по предприемачество“ цели укрепването на социалната компетентност на граждани, които да поемат отговорност за себе си, за другите и за околната среда.

Всяко от 18-те предизвикателства е замислено като „семејство“, което е включено в една от изброените по-горе три области на TRIO-модела, като отделните семейства-предизвикателства обхващат различни образователни нива. Обозначенията върху материалите за обучение показват нивото, за което са предназначени: **A1** – начална степен, **A2** – прогимназиална степен, **B1, B2 и C1** – различни нива на горната гимназиална степен. Всяко следващо ниво надгражда предходното..



Философстването доставя радост – и те прави умен!



Когато мислиш за света, живота или любовта, ти **философстваш**. Думата **философия** идва от Гърция и е на около 2 600 години.

„*Philos*“ означава приятел, а „*sofia*“ – знание или мъдрост. Следователно един философ е мъдър приятел на знанието.

Философите се съмняват във всичко. Ако един път си започнал да мислиш за живота, сигурно никога няма да искаш да престанеш да правиш това.

Пример: Представи си, че всичко е от сирене: твоята маса, твоята глава, училището, твоята стая, ... – какво би означавало това?



Притчата на Платон за пещерата

Платон е бащата на всички философи. Неговата прочута притча за пещерата е следната:

Хората били така здраво завързани с вериги в една много тъмна пещера, че можели да гледат само в една посока. Те виждали само сенки на хора, които носят предмети и мислели, че хората и предметите са едно и също нещо.

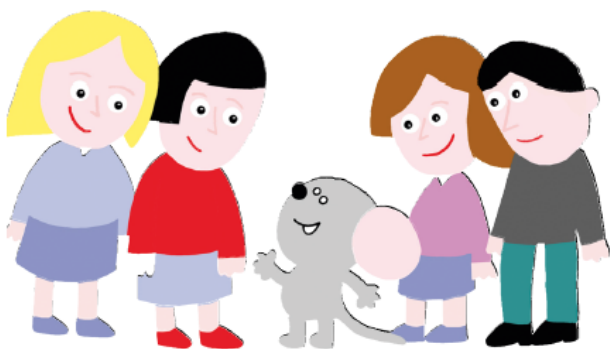
Един път било позволено на човек да излезе от пещерата и да види всичко такова, каквото е в действителност. Когато се върнал и разказал какво е видял, другите не му повярвали.

Работна задача 1: Изиграйте историята за пещерата!

В тъмна стая осветете с лампа едната стена. Разделете се на две групи. Всяка група да намери три предмета и с тях да хвърли сянка върху стената. Участниците от другата група трябва да познаят какво е това и какво може да се прави с него.

Вариация: сенки на фигури, образувани с ръце

На касата в театъра



Ти работиш на касата в един театър, пред която чака дълга опашка. Въпреки това първо си хапваш спокойно закуската.

Едва след това отваряш прозорчето и извикваш: „Следващият, моля!“ Клиентът има интересно желание, на което отговаряш най-подробно.

Работна задача 2: Какво правят в това време другите хора от опашката?

Намерете интересни решения и ги изиграйте..



Добрата фея

През нощта една добра фея изпълнява твоё желание.

На сутринта откриваш, че нещо се е променило.

Работна задача 3: Разкажи на своите съучениците-артисти какво се е променило по теб, в теб и около теб – и защо.



Търсене на „дупки в корема“

Някой от вас разказва за някакво преживяване. Слушателите непрекъснато го питат за нещо – ровичкат:

„Как?“

„Какво?“

„Защо?“

Работна задача 4: Преди да продължи разказът, трябва да се отговори на всички въпроси.





Омагьосани неща

Работна задача 5: Намери в класната стая някакъв предмет и обясни на другите, че е омагьосан.

Примери:

- Ученическа чанта, от която излиза дух, когато я отвориш.
- Фулмастер, който пише сам.
- Консервена кутия, която се пълни сама с омагьосани продукти.



Такъв е животът!

Работна задача 6: За тази игра са ти нужни предмети, които ще намериш в училище. Вземи един такъв предмет и сравни живота с него.

Примери:

- Животът е като дъвка. Може да е жилав, но да го ползваш дълго.
- Животът е като джобно фенерче. От време на време трябва да се зарежда батерията.

Предмети, които вече са били представени, оставете настрана..



Защо?

Работна задача 7: Играта „Защо“ е за най-умните.

Някой задава въпрос.

Пример: „Защо вали днес?“

Възможни отговори:

- Защото цветята се нуждаят от вода.
- Защото майка ми си купи нов чадър.
- Защото облаците вече се бяха препълнили.



При това не се поставят граници на фантазията.

Изходи от катастрофата

Работна задача 8: Измисли си безизходна ситуация.

Нарисувай я и разкажи на другите история по твоята картина.

Слушателите ти правят презложения за изход от ситуацията.

Примери: „Аз бих ...“ или „Защо не пробваш...“.

Разрешени са всякакви предложения!

Когато на никого повече не му хрумва нищо и ситуацията е изяснена, се насочвате към следваща катастрофа.





Какво ли няма!

Работна задача 9: В еднакво големи групи изобретете неща, които ще са от световно значение.

Неща, които ще имат революционно значение за цялото човечество или за отделни личности.

Съвет: Не забравяйте "глобалните цели", които можете да видите по-долу.



ГЛОБАЛНИТЕ ЦЕЛИ ЗА УСТОЙЧИВО РАЗВИТИЕ





Ин и Ян

Работна задача 10: В тази игра на столове в кръг, „Ин“ и „Ян“ са две противоположни движения.

Например едно дете слага лявата си ръка върху дясното си ухо и казва „Ин“.

Детето в ляво от него слага дясната си ръка върху лявото ухо и казва „Ян“.

Следващото дете в ляво отново слага лявата си ръка върху дясното си ухо и казва „Ин“.

Следващото дете в ляво слага дясната си ръка върху лявото ухо и казва „Ян“ и така нататък.

Който сбърка, отпада от играта..



Глобалните цели:

1. Без бедност
2. Без глад
3. Добро здравеопазване
4. Висококачествено образование
5. Равнопоставеност на половете
6. Чиста вода и хигиенизиране
7. Възобновяема енергия
8. Добри работни места и икономически растеж
9. Иновация и инфраструктура
10. Намаляване на неравенството
11. Устойчиви градове и общини
12. Отговорно потребление и производство
13. Мерки за запазване на климата
14. Живот под водата
15. Живот на сушата
16. Мир и справедливост
17. Партньорство за постигане на целите.