

My Community Challenge A2

Аз мога да поемам задачи за общността, в която живея
Гражданско обучение по предприемачество



Аз живея устойчиво

Младите хора научават как се справят общностите с ограничени ресурси и какво могат да допринесат към това. В началото в играта „Улов“ те научават как се „лови риба“ внимателно и устойчиво, без да се разрушава естественото равновесие. След това проследяват в течение на една седмица използваните от тях пластмасови изделия и разсъждават върху стратегии за тяхното намаляване.

Материали за учителите

В материалите провеждането на предизвикателствата е описано детайлно, стъпка по стъпка, за да се даде възможност за директното им използване в класната стая. Материалите за учителите се прилагат заедно с материалите за учениците (=Работни листове).

Знакът „>“ е използван за работна задача, която служи за задълбочаване на знанията и се прави по избор. Съответните работни листове се намират в документа „Допълнителни материали за учениците“. Всички документи са публикувани на интернет страницата www.youthstart.eu.

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="454 459 555 555"></div> <div data-bbox="589 475 719 539">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="454 671 555 767"></div> <div data-bbox="589 671 725 767">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="454 884 555 979"></div> <div data-bbox="589 884 721 979">Start Your Project Challenge</div>	<div data-bbox="792 459 893 555"></div> <div data-bbox="927 475 1055 539">Empathy Challenge</div> <div data-bbox="1140 459 1240 555"></div> <div data-bbox="1274 475 1426 539">Storytelling Challenge</div> <div data-bbox="1480 459 1581 555"></div> <div data-bbox="1615 475 1747 539">Buddy Challenge</div> <div data-bbox="792 671 893 767"></div> <div data-bbox="927 687 1088 751">Perspectives Challenge</div> <div data-bbox="1140 671 1240 767"></div> <div data-bbox="1274 687 1426 751">Trash Value Challenge</div> <div data-bbox="1480 671 1581 767"></div> <div data-bbox="1615 687 1760 751">Open Door Challenge</div> <div data-bbox="792 884 893 979"></div> <div data-bbox="927 900 1055 963">Extreme Challenge</div> <div data-bbox="1140 884 1240 979"></div> <div data-bbox="1274 900 1404 963">Be A Yes Challenge</div> <div data-bbox="1480 884 1581 979"></div> <div data-bbox="1615 900 1747 963">Expert Challenge</div>	<div data-bbox="1816 459 1917 555"></div> <div data-bbox="1951 459 2101 555">My Community Challenge</div> <div data-bbox="1816 671 1917 767"></div> <div data-bbox="1951 687 2083 751">Volunteer Challenge</div> <div data-bbox="1816 884 1917 979"></div> <div data-bbox="1951 900 2078 963">Debate Challenge</div>

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

„Core Entrepreneurial Education“ разглежда базисната квалификация за предприемаческо мислене и поведение, компетентността за изграждане на компетентността за разработване на собствени идеи и тяхното гъвкаво и иновативно осъществяване.

„Entrepreneurial Culture“ се свързва със стимулирането на култура на отворено 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.

„Entrepreneurial Civic Education“ цели укрепването на социалната компетентност на граждани, които да поемат отговорност за себе си, за другите и за околната среда.

Всяко от предизвикателства е част от едно от 18-те **семејства** предизвикателства и е разположено в едно от нивата на TRIO-модела. Семејството предизвикателства може да съдържа в себе си няколко предизвикателства от различни нива. В методическите указания използваните нива са както следва: **A1** – начална степен, **A2** – прогимназиална степен, **B1, B2 и C1** – различни нива на горната гимназиална степен. Всяко следващо ниво надгражда предходното.



Методически указания

Тема	Аз живея устойчиво
Ниво	A2
Предизвикателство-семе́йство	<p>My Community Challenge - Всеки принос е важен!</p> <p>В едно общество има много задачи – независимо дали в училищния клас, семейството или дружеството. Всеки може да има личен принос и да поема отговорност. Децата от първа степен оглеждат непосредствената си среда и заедно развиват решения. Играта „Реколта“ за втора степен показва, как обществата могат да боравят с ресурсите внимателно и устойчиво. На следващо ниво в програмата има генерални аспекти на качеството на живот и на благосъстоянието. На учебното ниво след това в играта на карти „Направи промяна“ младежите са запознават с това, как могат отделните хора да направят големи промени.</p> <p>На следващото по- високо ниво чака играта „Утопия“ и въпросът: Какво може да се научи от идеите на човешката история за съвремието?</p>
Продължителност	4 учебни единици (1 седмица между отделните единици за наблюдаване на собственото потребление на пластмасови изделия.
Идеята зад това предизвикателство	<p>В началото, в плановата игра „Улов“, учениците се запознават с предизвикателството, как се живее и се стопаниства устойчиво. В примера с улова на риба те научават за грижливото боравене с ресурсите: разпределени по групи те трябва да уловят определено количество риба- без да знаят колко риба има и колко ще уловят другите. Така се научават, че само при устойчив риболов качеството на живот на всички ще бъде добро.</p> <p>Целта на втората част на предизвикателството е в рамките на един експеримент да се живее „по- устойчиво“ при справянето с пластмаса. В течение на една седмица се наблюдава разхода на пластмасови изделия, анализира се и се прави опит да се редуцира.</p>
Предприемачески компетентности съгл. референтната рамка	Разглеждам темите на ориентирани към бъдещето действия в икономиката и обществото и разсъждавам какви възможности имам в ежедневието си, за да дам своя принос.
Езикови компетентности	<p>Мога да дискутирам в екип един метод.</p> <p>Мога да предоставя на колегите си фийдбек.</p> <p>Мога да дам езикова оценка на моето потребление на пластмаса.</p>



Лексика по темата (върху учебен плакат)	устойчивост, общинска собственост (-конфликт), ресурси, стратегия, благосъстояние, експлоатация
Проверка на компетентностите	<ul style="list-style-type: none"> Разсъждение върху собствения подход за устойчив бизнес в плановата игра „Улов“ и пренасянето му в устойчив начин на живот. Писмен отчет за употребата на пластмасови изделия и възможности за намаляването и. Презентиране в пленум на моите разсъждения за употребата на пластмасови изделия и възможностите за намаляването и. Дълбочината на рефлексията и креативността на предложените мерки могат да станат критерии за оценка. Проверка на компетентностите- собствени и на другите.
Предварителни знания	<ul style="list-style-type: none"> Вече са провеждани групови работи. Учениците имат опит с анализа на собствените методи. Понятието устойчивост и неговите значения са известни.
Тяло & дух	На следните линкове ще намерите кратки несложни упражнения за активиране и концентрация, а също и упражнения за по-добра съсредоточеност (вкл. кратки видеоклипове). В зависимост от ситуацията изберете едно или повече от предложените упражнения: www.youthstart.eu или на www.youthstartbg.weebly.com/
Подготовка	<p>Планова игра „Улов“:</p> <ul style="list-style-type: none"> Необходим ви е един непрозрачен съд (напр.кутия за кафе), в който могат да се съберат 50 монети, но да е достатъчно голям, че да може да се бърка в него и да се вадят монетите. В началото сложете вътре 40-50 монети. Като цяло пригответе 200 монети (напр. по 1 стотинка). Останалите монети поставете в друг съд, недостъпен за участниците. По- нанатък ще имате нужда от номерирани картонени чаши (за рибарски кораб) и карта за запис за всеки отбор. Отборите се групират и се отдалечават един от друг, така че да не си чуват разговорите Флипчарт/ дъска <p>Експеримент Пластмаса</p> <ul style="list-style-type: none"> Копиране на работен лист 1 (двустанно) / за ученик Копиране на работни листове 2-4 за ученик
Провеждане	
Работна стъпка 1	<p>Планова игра: „Улов“: Разпределяне по екипи и разясняване на правилата на играта</p> <p>а) Направете 3 до 6 отбора, всеки състоящ се от от 2 до 6 играча. Представете играта по следния начин: “Всеки отбор представлява едно дружество за риболов. Започваме с океан, пълен с риба.”(Вдигнете кутията от кафе и разклатете,</p>

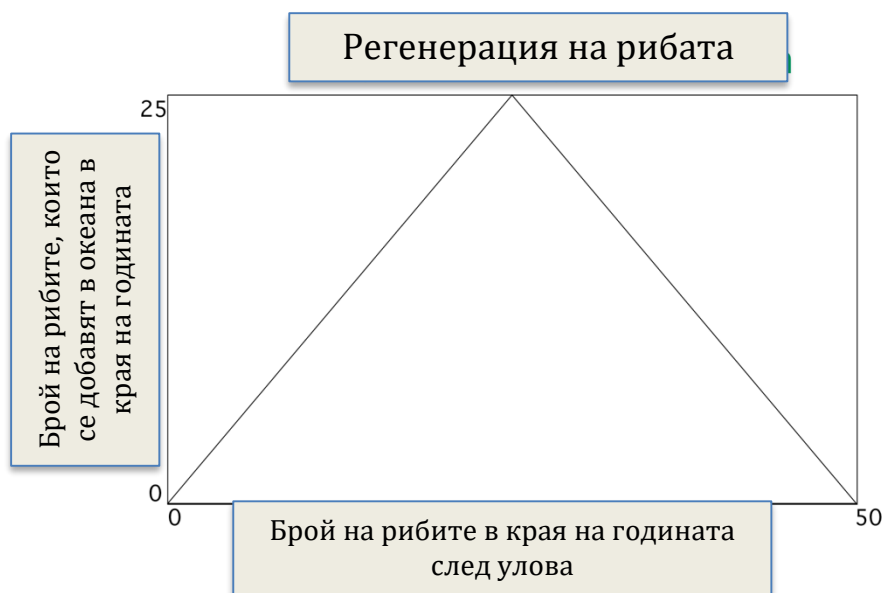


така, че да се чува дрънченето на монетите.) Обяснете правилата на играта.

б) Вие изпълнявате ролята на ръководител на играта и обяснявате правилата.

Правила

- Целта на играта е всеки отбор да има десет успешни стопански периода.
- Всеки отбор има модерен рибарски кораб (*вдигнете високо една от картонените чаши*)
- Всяка риба, която уловите, струва 1 стотинка. В океана има най-много 50 риби. В началото на играта има от 25 до 50 риби.
- Играта се състои от 6 до 10 периода, респ. години. За всяка година се взема еднократно решение на сесия, на която отборът решава, колко риба иска да улови за една година. Отборите записват на картата за запис желаното количество улов, слагат я в кораба (картонената чаша) и го предават на ръководителя на играта
- Ръководителят на играта изпълнява поръчките на случаен принцип. Групите получават желаното количество риба (монети) в корабите си. Ако желаното количество е повече от броя на останалата в океана риба, то този тим не получава риба през тази година. След обработване на всички поръчки и всички кораби са се върнали, се възстановява количеството риба в океана съобразно представената крива. (*Начертайте кривата на дъската или използвайте презентация*)



- Кривата означава: Ако след изпълнение на всички поръчки за улов, в океана не останат повече риби, то няма да има попълнение от нови риби. Но ако останат напр. 25 риби, ще



Работна стъпка 2

Планова игра „Улов“

дойдат нови 25 риби, за да се попълни капацитета на океана от 50 риби. При останали 38 риби, ще има 12 нови.

Дайте на групите следните указания:

1. Всеки отбор сам определя стратегията си.
2. На всеки рунд за решения определете броя риби, които искате да уловите тази година.
3. Запишете числото на картата за записи, поставете листа във вашия кораб и предайте кораба на ръководителя на играта.
4. Поръчките за улова се изпълняват на случаен принцип. *(Изпълнете поръчките на **случаен принцип**: След като сте получили всички кораби, поставете ги пред себе си, затворете си очите и ги разбъркайте. Отворете си отново очите и подредете корабите в една редица, така че да се виждат от всички участници. Това разбъркване е особено важно, защото поръчките трябва да бъдат изпълнявани на случаен принцип. Поръчката на кораба с номер 1 не трябва непременно да се изпълнява първо.)*
5. Приемете обратно кораба и извадете рибите.
6. Започнете отново от т.1
(Дайте на отборите няколко минути време, за да могат да обсъдят дългосрочната си стратегия, да запишат на картата желаното количество риба и да сложат листа в чашата.)

Работна стъпка 3

Планова игра „Улов“: Изпълнение на поръчките

- а) Вземете картата за записи на най-отдалечения в ляво кораб.
- б) Не съобщавайте размера на поръчката.
- в) Ако има достатъчно монети в океана, за да бъде изпълнена поръчката, пребройте желания брой и поставете монетите в кораба.
- г) След това изпълнете следващата поръчка.
- д) Ако броят на желаните риби е по-голям от количеството на рибите в океана, сложете къс хартия в кораба и преминете към следващия кораб.
- е) Като изпълните всички поръчки, върнете корабите на съответните екипи.

Работна стъпка 4

Планова игра „Улов“: Възстановяване на запасите от риба

- а) Помолете отборите да вземат решение за следващата поръчка.
- б) Докато те решават, пребройте монетите в океана и попълнете бройката, съобразявайки се с кривата на регенерацията.
- в) За всяко възможно число риби, което е между 25 и 50 добавете толкова монети, че да стигнете до максималния брой 50.



Работна стъпка 5

г) Ако в океана са останали по- малко от 25 монети, добавете толкова, колкото има още в океана след обработката на всички поръчки: ако в океана има още 12 риби, добавете още 12 монети. Можете или да броите монетите в кутията и да добавяте, или да записвате резултатите на лист.

Планова игра „Улов“: Обясняване на по- нататъшното протичане на играта

а) Съберете корабите за втората година, изпълнете поръчките и правете това всеки следващ рунд до края на играта.

б) Повечето отбори играят поне 6 до 8 рунда, докато разберат последствията от решенията си.

в) Оставете отборите да играят още два рунда, ако прецените, че искат много бързо да уловят всички риби, за да разберат грешката си: Няма да имат повече улов!

За края на играта: Щом видите, че цялата група е развила стратегия, която държи популацията на риба на точката на максималната популация, можете да приключите играта.

Работна стъпка 6

Планова игра Улов: Разбор на играта

Обикновено един или два отбора в началото прилагат агресивна стратегия, като правят големи поръчки. Това предизвиква ограничаване на популацията на риба и снижаване на възможния улов на риба за всички. Понякога са необходими сериозни усилия за координиране на решенията на всички отбори, за да се стигне до количество улов, което може да бъде поддържано за определеното време. Често тези усилия са напразни- или отборите игнорират указанията или заданията им са базирани на грешна преценка за най- голямия брой риби, които могат да бъдат хващани годишно.

Работна стъпка 7

Планова игра „Улов“: Обяснение за учениците

а) Кривата на регенерация показва, че 25 е максималният брой риби, които могат да се добавят всяка година в океана.

б) Следователно 25 риби на година е най- голямата бройка, която може да се улови, за да има устойчивост.

в) За 10 години могат теоритично да се уловят 250 риби, без да се ограничава плодовитостта на океана.

г) Разделете сумата на всички риби на броя на отборите и умножете резултата по стойността на една риба- това ще е максималната средна стойност, която е възможна за всеки отбор.

д) Ако някой отбор не може да достигне тази стойност, то причината е, че по- рано в играта се е хващала прекалено много риба.



Работна стъпка 8	<p>Планова игра „Улов“: Рефлексия на играта</p> <p>Оставете всеки отбор да докладва на дъската / флип-чарта за постигнатата стойност. Дискутирайте с отборите върху опита, който са събрали по време на играта:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Какво се случи в тази игра? • Кой е отговорен за този резултат? • Каква би била възможната максималната стойност за всички отбори в тази игра? • Каква стойност си бяха поставили отборите в действителност? • Кой е победителят в играта? • Каква стратегия трябваше да се следва, за да се достигне максималната стойност за всички отбори? Защо тази стратегия не се следваше?
Работна стъпка 9	<p>Експеримент Пластмаса (Работен лист 1)</p> <p>а) Плановата игра „Улов“ показва, че има нужда от дългосрочни решения за използването на общите ресурси. Устойчиви мерки са необходими и в използването на ресурсите на природата в много области на нашето общество. Един аспект, с който ще се занимаваме в това примерно заключително упражнение е така нареченото справяне с пластмасата.</p> <p>б) Целта на този експеримент е да се обърне внимание на учениците в колко много случаи от ежедневието те се сблъскват с пластмасата и да се насочи вниманието в посока на преценка на необходимостта от пластмаса в тези случаи.</p> <p>в) Раздайте работен лист 1 на учениците. Те ще трябва, с помощта на този лист, в течение на пет дни да наблюдават и отразяват собствената си употреба на пластмаса. Тези наблюдения ще се случват предимно извън учебното време. Но и наблюденията в учебното време ще се отразяват.</p>
Работна стъпка 10	<p>Експеримент Пластмаса: Планиране на стратегия и изготвяне на презентация (работен лист 2)</p> <p>а) След приключване на фазата на наблюдения, на база на резултатите учениците трябва да изработят стратегии за „по-устойчиво“ боравене с пластмаса.</p> <p>б) По-нататък учениците трябва да подготвят презентация, в която да представят конкретна стратегия за използване на по-малко пластмаса в ежедневието (виж работен лист 2).</p> <p>в) Учениците сами трябва да решат как да протекат тези презентации и от какви средства да бъдат подпомагани.</p> <p>г) За тази работна стъпка трябва да се даде достатъчно време на учениците. Трябва да има 3- 4 дни между подготовката и същинската презентация, за да може- ако е нужно- да се работи по презентацията и в извънучебно време.</p>
Работна стъпка 11	<p>Експеримент Пластмаса: Презентация с оценка от връстник (работен лист 3)</p>



Работна стъпка 12	<p>а) Провеждане на презентацията с оценка от връстник.</p> <p>б) Раздайте работен лист 3 на съответните „връстници“ на представящите презентации.</p> <p>Самооценка (работен лист 4)</p> <p>а) Саморефлексия на учениците.</p> <p>б) Раздайте работен лист 4 на учениците.</p>
Контекст в рамките на програма Предизвикателства	<p>Това предизвикателство е базирано на предизвикателството „My Community Challenge“ на ниво A1. За подготовка е подходящо и предизвикателството „Idea Challenges“ на ниво A1 и A2. След това могат да се провеждат предизвикателства от семейството „Start your Project“. Предизвикателството „Trash Value Challenge“ (ниво A2) също може да се постави в това обкръжение.</p>
Полезни линкове	<p>За проекта Youth Start Entrepreneurial Challenges: www.youthstartproject.eu</p> <p>Други учебни материали (вкл. филми): www.youthstart.eu</p> <p>Филмът „Устойчивост- обяснена просто“ www.youtube.com/watch?v=RcNKHQb8QIc</p> <p>Филм „Какво е устойчивост“ www.youtube.com/watch?v=IX0zflQyf9Q</p> <p>Филм „Експериментът- Живот без пластмаса“ www.youtube.com/watch?v=G4xlK4qm-Mw</p>
Условия за ползване	<p>Всички материали за учители и ученици, разработени в рамките на Youth Start Entrepreneurial Challenge, са под лиценз на Креатив комънс (Creative-Commons-Lizenz). Можете да размножавате и разпространявате материалите във всякакъв формат или среда, но само при коректно назоваване на имената. Няма право да използвате материалите с комерсиална цел. Можете да обработвате материалите, но да ги разпространявате само под същия лиценз както оригинала. Точните подробности по лиценза ще намерите на интернет страницата: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de</p> <p>Екипът на Youth Start Team ще се радва, ако се свържете с нас: от една страна за свързване с националните партньори и техните предложения и от друга – за подпомагане реализацията на проекта. e-mail: siop_smartstarteurope@abv.bg; office@ifte.at</p>
Автори Издатели	<p>Иохан Линднер (автор на планова игра Улов и издател), Стефани Риглер (автор на упражнения), Ева Ямбор (издател) Горанка Недева (издател)</p>
Графично оформление	<p>Валентин Майерхофер (оформление), Петер Щромбергер (пиктограми)</p>
Превод Редакция	<p>Искра Александрова Горанка Недева</p>