

MISIJA NA MARS

Pravila igre



Co-funded by
the European Union

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorja(-ev) in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti EACEA.

2021-1-IT02-KA220-SCH-000032535

MISIJA NA MARS

V bližnji prihodnosti bodo prebivalci Zemlje primorani poiskati nove kraje za širjenje in preživetje. Planet Zemlja namreč ne bo več imel dovolj virov za zadovoljitev potreb vseh njenih prebivalcev.

Ampak najti prostor, ki ponuja primerno okolje za življenje ljudi, ni enostavno. Najbližji kraj, ki ponuja vire za preživetje, ki jih imamo sedaj, je Mars!

Ali lahko ustvariš novo civilizacijo na rdečem planetu?

Organizirati moraš vse priprave za soočenje s tem izzivom, se podati na dolgo potovanje in nato končno začeti dejansko življenje na Marsu!

A nisi sam...

Vsi člani posadke ti bodo pomagali, vodil pa vas bo vaš Kapitan.

Si pripravljen?

Odštevajmo.

10... 9... 8...



Cilj igre.

MISIJA NA MARS je namenjena izboljšanju sposobnosti igralcev pri sprejemanju skupnih odločitev in delovanju v smeri skupnih ciljev. Izberite svojo profesionalno vlogo - POKLIC na MISIJI NA MARS in se soočite z različnimi SCENARIJI z uporabo ene od predlaganih STRATEGIJ. A pazite se POSEBNOSTI! Igralci se ukvarjajo s praktičnimi izzivi, ki se osredotočajo na razvijanje empatije, dajanje pobude, spodbujanje ustvarjalnosti, razvijanje ozaveščenosti in aktivnega reševanja problemov.

Sestavni deli igre.

Igra ponuja 4 različne vrste kart:

10 POKLICEV, ki predstavijo poklice, udeležene v igri.

30 SCENARIJEV, ki predlagajo izzive, s katerimi se morajo igralci soočiti.

20 STRATEGIJ, ki predlaga, kako pridemo to rešitve za naš scenarij.

20 POSEBNOSTI, ki začinjajo igro.

Igralci lahko uporabijo vse materiale, ki so jim na voljo, kot so papir, svinčniki, knjige, kocke, internetna povezava ... in svojo domišljijo.

Število igralcev.

MISIJA NA MARS je ustvarjena, da jo lahko igra celoten razred ali skupina. Skupino se lahko tudi porazdeli v več podskupin. Priporočamo po 4-5 otrok v eni podskupini.

Čas.

Igra MISIJA NA MARS lahko traja poljubno dolgo. Priporočamo, da traja ena lekcija vsaj 40 minut, igra pa se lahko igra v več lekcijah s presledki.

Pri prvem igranju igre je potrebno narediti uvodno uro, kar pomeni, da potrebujete za izvedbo uvoda in ene lekcije dve šolski uri (prvo uro za uvod in drugo uro za izvedbo prvega kroga igre).



NAPOTKI ZA UČITELJE

Učitelj lahko vnaprej izbere karte glede na:

- Potrebe in nivo svojega razreda
- Zanimanje učencev
- Učni načrt

Lahko dovolite učencem, da izberejo svoj scenarij izmed teh, ki ste jih predhodno izbrali, ali pa jim ponudite vse scenarije in jim dovolite, da izberejo najkjučnega.

Skupine učencev lahko rešujejo vsi enak scenarij ali pa vsaka skupina drugega.

Razmislite o izdelovanju svojih lastnih kart in prilagodite navodila svojim potrebam v razredu z učenci!

Bodite pripravljeni na preizkušanje in učenje skupaj z učenci, predvsem pa...
ZABAVAJTE SE!



MISIJA NA MARS je sodelovalna igra z vlogami, kjer se morajo igralci spopasti z izzivi vsakič, ko izberejo karto s **SCENARIJEM**, ter poiskati ustrezno rešitev na način, ki je predlagan s karto **STRATEGIJA**. Poleg tega pa je potrebno upoštevati **POSEBNOSTI**, ki postavijo igranje v zelo zanimive in posebne delovne pogoje!

Igra sledi 3 enostavnim korakom:

1 - IZBERI POKLIC. Kapitan naključno izbira karte s **POKLICI** in jih vsako posebej predstavi igralcem. Vsak igralec nato izbere svoj poklic-en poklic na enega igralca. Določen poklic lahko opravlja eden ali več igralcev.

2 - IZBERI SCENARIJ. Kapitan naključno izbere karto s scenarijem in ga predstavi skupini. Igralci, katerih poklici so zapisani na karti **SCENARIJ**, so odgovorni za pomoč kapitanu in za zbiranje ter organiziranje različnih rešitev. Na njihovo delo bo vplival poseben pogoj, ki ga bodo pridobili s karto **POSEBNOST**. Karto naj igralci izberejo naključno. Vsak igralec mora raziskati in pridobiti kar največ informacij o scenariju skozi oči poklica, ki ga opravlja.

3 - UPORABI STRATEGIJO. Kapitan naključno izbere karto **STRATEGIJA** in skupina začne uporabljati opisano metodo reševanja izziva, ki je bil izbran s karto **SCENARIJ**. Vsakič mora biti odločitev zbrana s pomočjo ene od pisanih metod »Kako priti do odločitve« na koncu teh navodil.

IZVEDBA IGRE.

NAKLJUČNA IZBIRA: Kapitan pobere karto iz kupa kart.

PRIKAZ: Kapitan pokaže vsebino karte skupini igralcev.

ZAČETEK: Vsak igralec posamično zbere ideje, podatke ter pripomočke in se pripravi za njihovo predstavitev z ostalimi v skupini.

IGRA: Skupina se zbere skupaj, da vadi svoje sposobnosti in reši izziv, ki ga narekujejo izbrane karte. Ne pozabite uporabiti **MARSOVSKE METODE™** za sledenje vrstnemu redu.

ZAKLJUČEK: Kapitan zbere rezultate vseh igralcev/skupin.

KONEC: Kapitan zapre igro in vseh lepo pozdravi.

Zaključek igre.

Ob zaključku igre **KAPITAN** zbere vse narejene materiale in razloži, kateri rezultati so bili doseženi pri posamezni skupini.



VEŠČINE



KRITIČNO RAZMIŠLJANJE: Proces izpraševanja virov in izpodbijanja predpostavk za sprejemanje dobro informiranih odločitev na podlagi trdnih dokazov.



USTVARJALNOST: Razmišljanje zunaj okvirjev in pogled na pojme iz drugega zornega kota.



SODELOVANJE: Učinkovito delo z drugimi za doseganje skupnega cilja.



KOMUNIKACIJA: Posredovanje idej na učinkovit način z uporabo različnih metod.



INFORMACIJSKA PISMENOST: Razumevanje dejstev, števil, statistike, podatkov in učenje razlikovanja resničnih dejstev od izmišljenih.



MEDIJSKA PISMENOST: Razumevanje metod in medijev, v katerih so informacije objavljene.



TEHNOLOŠKA PISMENOST: Razumevanje strojev in aplikacij, ki omogočajo informacijsko dobo, in poznavanje najboljših načinov za njihovo uporabo



VODENJE: Motiviranje in usmerjanje ekipe za doseg skupnega cilja.



 **F** FLEXIBILITY

PRILAGODLJIVOST: Po potrebi odstopanje od načrtov in prilagajanje spremembam.

 **I** INITIATIVE

DAJANJE POBUDE: Notranja motivacija in samostojno začenjanje projektov, strategij in načrtov.

 **P** PRODUCTIVITY

UČINKOVITOST: Sposobnost določanja prioritete, načrtovanja in upravljanja delovne obremenitve.

 **SK** SOCIAL SKILLS

SOCIALNE VEŠČINE: Srečanje in mreženje z drugimi v obojestransko korist, učinkovita interakcija z drugimi.



VRSTA OPRAVILA



IDENTIFY
THE PROBLEM

PREPOZNAJTE problem ali bistveno vprašanje



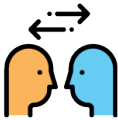
OBSERVE AND
DOCUMENT

OPAZUJTE in DOKUMENTIRAJTE gradnike, ki prispevajo k problemu ali vprašanju



RESEARCH

RAZISKUJTE trenutne rešitve



TEACH
AND LEARN

NAUČITE SEBE ALI OSTALE spretnosti, potrebne za obravnavo problema ali vprašanja



CREATE

USTVARITE novo rešitev z uporabo svojih spretnosti in znanja



SHARE

DELITE svoje ideje ali rešitve z drugimi



FACILITATE

SPODBUJAJTE priložnosti za povratne informacije



REFLECT

PREMISLITE o drugih predlogih in svojem postopku



REVISE

PONOVDNO PREGLEJTE svojo rešitev ali izdelek.



MARSOVSKA METODA

MARSOVSKA METODA™

Da bi premagali izzive našega potovanja na Mars, bomo potrebovali ideje vsakega od vas.

Velike težave bodo sprožile ustvarjalne rešitve in zelo naravno je, da si želimo, da bi vsi slišali našo genialno rešitev. A si lahko predstavljate, kaj bi se zgodilo, če bi vsi spregovorili hkrati?

S tem ne bi veliko naredili, naša misija na Mars pa bi bila na koncu le hrupna in verjetno neuspešna.

Zato smo razvili Marsovsko metodo™ komunikacije.

Gre za enostavno in zabavno metodo - samo na poseben način morate dvigniti roko. Predstavljajte si, da nekdo govori in imate vi nekaj za dodati (kritiko, drugačen pristop ali novo idejo).

Poglejte okoli sebe: ali vidite še kakšno dvignjeno roko? Če ste prvi, dvignite roko z ENIM prstom navzgor. Tako nakažete, da boste naslednji, ki bo spregovoril, ko pride vaš trenutek. Dvig roke pomeni, da želite govoriti, prst pa vaš položaj v vrsti.

Če vidite druge dvignjene roke okrog sebe, preštejte dvignjene prste in dodajte še enega! Če imajo trije pustolovci dvignjeno roko, dvignite svojo s ŠTIRIMI prsti navzgor. Če vas je veliko, lahko uporabite tudi dve roki!

Seveda, ko tisti, ki govori, neha govoriti, morate prilagoditi število prstov, ki jih držite v zraku. Če ste dvignili ŠTIRI prste, sedaj enega spustite! Zdaj ste tretji v vrsti!

Marsovska metoda™ je zelo močna, saj morate biti pozorni in prisluhniti vsem, ki govorijo pred vami. Če ne poslušate, se lahko zamotite in ne boste »posodobili« števila svojih prstov ter izgubili mesto v vrsti. Na Marsu se pogovarjamo IN poslušamo. To je naša supermoč!

Povzemimo:

Dvig rok pomeni, da želite govoriti. Število dvignjenih prstov označuje vaš položaj v vrsti.

Opomba o dostopnosti: Poskusite najti način, kako pomagati igralcu, ki ne zmore slediti Marsovski metodi, z ustrezno rešitvijo (tj. če kdo ne more dvigniti roke ali držati prstov, pripravite listke papirja s številkami od 1 do 5 ali več. Ustrezno kartico s številko lahko prikažete na kakršen koli način in bo delovala kot dvignjena roka.



KAKO SPREJEMATI ODLOČITVE

VEČ KRITERIJEV

Ocenite različne rešitve na podlagi različnih razumskih in čustvenih meril.

1. Sestavite seznam predlaganih rešitev.
2. Izberite 3 do 5 osnovnih kriterijev, po katerih boste ocenili predlagane rešitve.
3. Ustvarite tabelo, ki povezuje ideje z različnimi merili.
4. Vsak igralec ima 10 srčkov in 5 križcev, ki jih razdeli med ideje v tabeli glede na svoje ocene.
5. Izbrana bo ideja z največ srčki in najmanj križci.

REZULTAT

Imeli boste izbiro in hkrati upoštevali želje vseh.

TEHNIČNO IME

Več kriterijev



KAKO IGRATI
Vsi skupaj

VEČINA ZMAGA

Vsakdo lahko glasuje za najustreznejšo rešitev. Tista, ki zbere največ glasov, je izbrana.

1. Poimenujte in opišite različne rešitve.
2. Vsak lahko glasuje samo za eno rešitev.
3. Izbrana bo tista rešitev, ki bo prejela največ glasov.

REZULTAT

Na koncu bo obveljala rešitev, izbrana z glasovanjem.

TEHNIČNO IME

Volitve - glasovanje večine



KAKO IGRATI
-



POPOLN NAČRT!

Vsaka skupina razmišlja o ideji za rešitev težave in vsako rešitev strukturirano opiše.

1. Za vsako idejo na listu papirja navedite: katere korake morate izvesti, kakšno opremo in katere materiale boste uporabili, koliko ljudi boste potrebovali, kakšne
2. Poudarite močne točke vsake zamisli.
3. Ustvarite končno rešitev, ki združuje prednosti vsakega seznama.

REZULTAT

Dobili boste utemeljen akcijski načrt.

TEHNIČNO IME

SM: metoda, stroji, priročnik, materiali, meritve.



KAKO IGRATI

V skupinah

VSI SE STRINJAMO!

Vsakdo naj organizirano predstavi svoje mnenje, z namenom, da dosežemo skupno odločitev, primerno za vse.

1. Razdelite se v skupine in izberite predstavnika za vsako skupino.
2. Vsak predstavnik poroča o mnenju svoje skupine v Svetu predstavnikov.
3. Če soglasje ni doseženo, vsak nasprotnik poda svoj ugovor.
4. Ugovori se sporočijo skupinam, ki morajo oblikovati spremenjene predloge. Nato začnemo znova od točke 3, dokler ne najdemo rešitve, ki je sprejemljiva za vse.

REZULTAT

Skupaj sprejemajte odločitve tako, da vsak predlaga svoje ideje in tako dosežete dogovor, ki bo zadovoljil vse.

TEHNIČNO IME

Metoda soglasja



KAKO IGRATI

V skupinah



NEVIHTA IDEJ

Predlagajte ideje vseh vrst, tudi najbolj nore in bizarne, in jih zberite skupaj v miselni vzorec ali skico.

1. Stojte v krogu. Prepričajte se, da se vsi jasno vidite in slišite.
2. Uporabite predmet, da vzpostavite govorno akcijo. Samo oseba, ki drži predmet v roki, lahko govori, da se med seboj ne prekinjate.
3. Zapišite vse predlagane zamisli, ne da bi katero koli izključili. Povežite povezane ideje s črtami tako, da narišete miselni vzorec, ki ga izobesite na tablo.

REZULTAT

Dobili boste širok pogled na vse različne ideje in njihove skupne točke.

TEHNIČNO IME
Brainstorming



KAKO IGRATI
Vsi skupaj

OKROGLA MIZA

O problemu naj spregovori skupina »strokovnjakov«, vsak predstavi stališče iz drugega zornega kota.

1. »Strokovnjaki« sedijo za mizo pred ostalimi v razredu.
2. Vsak strokovnjak bo povedal svojo idejo o rešitvi problema.
3. Spremljevalci lahko strokovnjakom postavljajo vprašanja, da bi bolje razumeli problem ali rešitev.
4. Na koncu povzemite različne ideje v enem govoru.

REZULTAT

Naučili se boste, da različni položaji bogatijo vaše znanje o temi

TEHNIČNO IME
Razprava udeležencev



KAKO IGRATI
Vsi skupaj



SI SE ŽE ZAPLETEL V PREPIR...

Vsaka skupina naj predlaga svojo idejo in jo poskuša »ubraniti«.

1. Pripravite učilnico tako, da prostor razdelite na dva dela s postavitvijo meje iz stolov ali miz.
2. Oblikujte dve skupini in ju razporedite vsako na svojo stran učilnice.
3. Vsaka skupina napiše svojo idejo na list papirja.
4. Skupini naj si izmenjata liste z zapisano idejo in začneta "briniti" idejo druge skupine, tudi če se skupina z njo ne strinja!

REZULTAT

Naučili se boste razumeti stališča, ki so drugačna od vašega.

TEHNIČNO IME

Prihajaš že sprt



KAKO IGRATI

V dveh skupinah

