

TANÁRI ÚTMUTATÓ

3. MODUL - EU-S TÉNYEK JÁTÉK

Ez egy kérdezz-felelek típusú kártyajáték. A kérdések az Európai Unió történetével és általánosságban az Unióval kapcsolatosak. A tanulók valószínűleg nem fogják tudni előre a válaszok többségét. A játékban alkalmazott módszer arra ösztönzi a tanulókat, hogy **jegyezzék meg** a kérdésekre adott válaszokat, és így játék közben szerezzenek ismereteket az EU-ról.

A játékot követően a tanár dönthet úgy, hogy további információkat nyújt a témáról.

MÓDSZERTAN	IDŐTARTAM	ESZKÖZÖK
Oktatójáték: EU-s tények	20 perc	- Időzítő minden csoportnak (a diákok használhatják okostelefonjukat is) - 25 „EU-s tények” kártya minden csoportnak
Prezentáció	10–20 perc	- Számítógép + kivetítő - A 3. modul ismertetése

CÉLOK ÉS KÉSZSÉGEK

ATTITÚDOK

- A tanulók lelkesek, hogy minél többet megtudjanak az Európai Unióról.

ISMERETEK

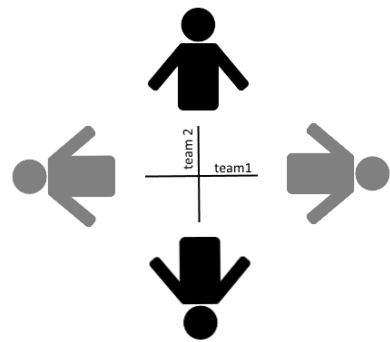
- A tanulók tudják, hogy az Európai Unió mikor és miért jött létre.
- A tanulók néhány alapvető tényt tudnak meg az Európai Unióról.

LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

1. A JÁTÉK

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A diákok **páros számú** tagból álló kis csoportokban játszanak, egy csoportban legalább (és lehetőleg) négy fő legyen. Hatfős csoportok is játszhatnak. Minden csoport külön-külön, egymással párhuzamosan játszik. Az egyes csoportokon belül a diákok kétfős csapatokat alkotnak. Ha valamelyik csoportban páratlan számú diák van, a tanár bekapcsolódhat a játékba. Az egy csapatba tartozó diákok szemben ülnek egymással, ahogyan az alábbi kép mutatja.



A JÁTÉK MENETE

- A végső cél az, hogy a csapat a lehető legtöbb kártyát megszerezze.
- Minden csoport kap egy pakli kártyát. Mindegyiken egy kérdés és egy válasz szerepel.
- A csoport egyik tagja (pl. az 1A. játékos) kezd, nála van a pakli. Feltesz egy kérdést a vele szemben ülő csapattársának (azaz az 1B. játékosnak). Ha 1B. játékos helyesen válaszol, az 1. csapat megtarthatja a kérdést, és az 1A. játékos felolvashatja a következő kérdést. Ha 1B. játékos rossz választ ad, az 1A. játékos visszateszi a kérdést a pakli aljára, és felteszi a következő kérdést.
- A csapat addig játszik, amíg a stopper nem jelzi, hogy lejárt az idő.
- Egy forduló 30 másodpercig tart.
- A 30 másodperc lejártával a játékos átadja a kártyapaklit a 2. csapathoz tartozó, tőle balra ülő (2A.) játékosnak.
- Ezután a 2. csapat következik, vagyis a 2A. játékos tesz fel kérdéseket a 2B. játékosnak. A 30 másodperc lejártával a kártyapaklit átadja az 1B. játékosnak, majd az az újabb forduló után a 2B. játékosnak és így tovább.
- A játékot addig folytatják, amíg minden kérdést meg nem válaszolnak, és valamennyi kártya valamelyik csapathoz nem került.
- Az a csapat, amelyik épp nem játszik (vagyis nem kérdez és nem válaszol), méri az időt.
- Az a csapat nyer, amelyik (a legtöbb helyes válasz megadásával) a legtöbb kártyát összegyűjti.

A csoportok tagjai körönként váltják egymást, egyszer kérdéseket tesznek fel, máskor megválaszolják azokat. Így minden játékos láthatja a kérdéseket és a válaszokat, ezáltal megjegyezhetik az információkat.

A szabályok rövid összefoglalása:

- Minden forduló 30 másodpercig tart. A csapat célja, hogy a 30 másodperc alatt a lehető legtöbb kérdésre helyesen válaszoljon.
- Egy kérdésre csak egy válasz adható. Ha ez a válasz helytelen, a kérdező visszateszi a kérdést a pakli aljára, és felteszi a következő kérdést. A válaszoló játékos tehát nem javíthatja ki magát.
- Ha a játékos nem tudja a választ, „passzt” mond. Ilyenkor a kérdező visszateszi a kérdést a pakli aljára, és felteszi a következő kérdést.
- A kártyákon a zárójelbe tett szöveg plusz információ. A helyes válaszhoz a játékosoknak ezt nem kell megemlíteniük. Előfordulhat, hogy több helyes válasz is van. Ebben az esetben a lehetőségeket ferde vonal („/”) választja el egymástól. Elég az egyik választ megadni.

NÉHÁNY ÖTLET

- A játékot célszerű egy példán keresztül elmagyarázni.

TARTALOM

25 kérdés van az Európai Unió történetéről és az alapvető tényekről.

Két kérdés valaminek a jelenlegi elnökére kérdez rá. A legjobb, ha ellenőrzi, hogy ki az jelenleg. Az alábbi táblázatban talál egy hivatkozást. A két utolsó kérdés az Önök országával kapcsolatos. Az alábbi táblázatban talál egy hivatkozást is, ami a válaszokhoz vezet.

Ki kell nyomtatnia a kártyákat, és a válaszokat Önnek kell ráírnia.

	Kérdés	Válasz
15.	Ki az Európai Tanács (csúcstalálkozó) jelenlegi elnöke? 2019-2024: (Charles) Michel. Kattintson ide, és ellenőrizze, hogy még mindig ez-e a helyes válasz: www.consilium.europa.eu/hu/european-council/president/role/
16.	Ki a Bizottság jelenlegi elnöke? 2019-2024: (Ursula) von der Leyen. Kattintson ide, és ellenőrizze, hogy még mindig ez-e a helyes válasz: ec.europa.eu/commission/commissioners/2019-2024/president_en
24.	Minden tagállam egy biztost jelöl a Bizottságba. Ki az országunk által kijelölt jelenlegi biztos? Kattintson ide a biztosok listájának megtekintéséhez: https://ec.europa.eu/commission/commissioners/2019-2024_hu
25.	Minden tagállam bizonyos számú helyet kap az Európai Parlamentben, lakossága nagysága alapján. Hány európai parlamenti képviselője van jelenleg országunknak? Kattintson ide az egyes tagállamok parlamenti helyei számának megtekintéséhez: www.europarl.europa.eu/meps/

2. PREZENTÁCIÓ: A MEGSZERZETT ISMERETEK MEGBESZÉLÉSE

HELYZET

A tanulók úgy ülnek, hogy könnyen láthassák a prezentációt.

FOLYAMAT

Használja a megadott prezentációt, hogy több háttérinformációt biztosítson az Európai Unió történetéről.

HASZNOS LINKEK

- Hasznos háttérinformációkat találhat az EU általános honlapján itt https://europa.eu/european-union/about-eu/history_hu
- Kattintson ide, ha az Európai Történelem Háza oktatási kínálatáról szeretne olvasni: <https://historia-europa.ep.eu/hu/oktato-es-tanarok>
- „Az EU diaképekben” című prezentáció az Európai Unió különböző aspektusait szemlélteti: https://europa.eu/european-union/documents-publications/slide-presentations_hu
- A <https://what-europe-does-for-me.eu> oldalon számos példa található arról, hogy az EU hogyan változtatja meg mindennapi életünket.

