

НАСОКИ ЗА УЧИТЕЛИТЕ

МОДУЛ 2 - ИГРА ЗА ДЪРЖАВИТЕ – ЧЛЕНКИ НА ЕС

Тази игра **стимулира мисленето** и цели да запознае учениците с държавите – членки на ЕС. Играта е от тип „разшифровай кода“; при нея учениците работят заедно в групи, състезаващи се помежду си, за да намерят възможно най-бързо един определен код. Целта на тази игра е да се стимулира любопитството на учениците да разберат кои държави са членки на Европейския съюз.

След като се изиграе играта, учителят **дава повече информация по темата**. Учителят може да реши също така да обсъди различните етапи на процеса на разширяване с помощта на презентацията.

МЕТОДИКА	ВРЕМЕТРАЕНЕ	МАТЕРИАЛИ
Образователна игра: Държавите – членки на ЕС	20 мин.	<ul style="list-style-type: none">- Комплект карти за държави за всяка група- Лист за декодиране за всяка група- Карта на Европа за всяка група (по избор)
Презентация	10 – 20 мин.	<ul style="list-style-type: none">- Компютър + проектор- Презентация на модул 2

ЦЕЛИ И УМЕНИЯ

НАГЛАСА

- Учениците се интересуват да разберат кои държави са членки на Европейския съюз.

ЗНАНИЯ

- Учениците знаят кои държави са членки на ЕС.
- Възможно е те да знаят и за различните присъединявания.

СТЪПКА ПО СТЪПКА

1. ИГРАТА

СРЕДА

Класът се разделя на отбори от по трима или четирима ученици. Отборите се състезават помежду си.

ПРОЦЕДУРА

- Питате учениците: „Колко държави в момента са членки на ЕС?“ След това казвате на учениците, че сега те трябва да разберат кои точно са 27 те държави членки.
- Първо обяснявате играта:
 - Всяка група ще получи комплект от 40 карти. Върху тези карти виждате очертанията и имената на 40 държави.
 - Първото нещо, което вашата група трябва да направи, е да избере 27 те държави – членки на ЕС. Действайте възможно най-бързо.
 - Всяка карта за държава съдържа и буква. Тя е елемент от „код“. Запазете само картите на страните, които сте избрали като държави – членки на ЕС. Трябват ви буквите върху тези карти, тъй като, взети заедно, те формират код.
 - Използвайте листа за декодиране, за да намерите кода: отбележете намерените от вас букви.
 - Решението е изречение на английски език.
- Давайте на всяка група необходимите материали: комплект от 40 карти, лист за декодиране и карта на Европа (като факултативна възможност, така че да могат да видят къде са държавите).
- Първата група, която разшифрова кода, печели играта.
- Оставете другите групи да продължат, докато всяка от тях разшифрова кода.

Колкото повече грешки допуснат учениците, когато избират държавите – членки на ЕС, толкова по-трудно ще им бъде да намерят решението. Това не представлява проблем. Най-важното е, че всеки път, когато вземат карта, те се питат: „Тази държава членка ли е на ЕС, или не?“ След като изиграят тази игра, те ще имат голямо желание да разберат кои държави са членки на ЕС, което е целта на тази игра. Разбира се, като учител можете да помагате на групите в процеса на подбор.

ПРАКТИЧЕСКИ СЪВЕТИ

- Ако имате силни групи, не е необходимо да им давате много информация как да използват листа за декодиране: те би трябвало да открият това сами. Необходимо е само да им кажете, че решението е изречение на английски език. Ако имате групи, които се нуждаят от повече помощ, можете да им кажете, че ще им трябват само буквите от картите за тези държави, които са избрали като членки на Европейския съюз. Ако намерят тези букви на листа за декодиране, ще успеят да прочетат кода (изречението) от ляво надясно и от горе надолу.
- Решението се състои от 27 букви, по една за всяка държава. Няколко букви се използват повече от един път. Например когато учениците са избрали карта за държава, която включва буквата „Е“ като код, това предполага, че всички други карти за държави, в които се съдържа „Е“, също са верни. Това означава, че учениците веднага могат да отбележат всички „Е“-та на листа за декодиране. Като алтернатива те могат да отбелязват буквата за всяка карта в хода на играта. И в двата случая крайният резултат е един и същ. Най-добре е

да не споделяте тази информация с учениците от самото начало, а само ако попитат.

- Въпреки че учениците вероятно няма да го забележат, буквите от решението са по реда на присъединяването към ЕС. Например първата буква „L“ е свързана с Белгия, а последната буква „R“ – с Хърватия.

РЕШЕНИЕ

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER

L	A	Y	V	P	E	C	V	J	K	T	M
M	J	U	A	S	K	M	N	P	B	C	V
N	K	A	M	U	V	N	Q	I	A	W	P
A	L	N	W	C	D	J	P	W	N	O	K
P	J	U	M	K	J	X	V	Y	R	C	M
V	M	C	A	F	K	M	N	U	A	N	J
W	N	T	P	V	J	A	Z	U	N	W	K
C	R	M	A	K	E	Q	A	J	T	P	M
N	A	O	J	G	W	M	Z	E	T	C	N
V	J	H	M	A	P	E	K	V	N	R	A

2. ПРЕЗЕНТАЦИЯ: ОБСЪЖДАНЕ НА ПРИДОБИТИТЕ ЗНАНИЯ

СРЕДА

Учениците седят така, че да може лесно да виждат презентацията.

ПРОЦЕДУРА

Използвайте предоставената презентация, за да представите държавите членки и фазите на разширяването. Презентацията започва с преглед на сегашните държави членки. След като изиграят играта, учениците ще бъдат любопитни да видят дали отговорите им са верни.

После презентацията обяснява кога се е състояло всяко разширяване. Можете да решите да се съсредоточите само върху сегашните държави членки и да не обсъждате процеса на разширяване. Можете да намерите [полезна обща информация за контекста тук](#).

