

GAIRĖS MOKYTOJAMS

2 MODULIS - ŽAIDIMAS ES VALSTYBĖMS NARĖMS PAŽINTI

Šis žaidimas yra **galvosūkis**, skirtas padėti moksleiviams susipažinti su ES valstybėmis narėmis. Jo metu moksleiviai varžosi grupėmis, kad per kuo trumpesnį laiką iššifruotų kodą. Žaidimo tikslas – skatinti moksleivius būti smalsiais ir sužinoti, kurios valstybės priklauso Europos Sąjungai.

Žaidimui pasibaigus, mokytojas **pateikia papildomos informacijos apie temą**. Be to, mokytojas gali savo nuožiūra įtraukti įvairių plėtros proceso etapų aptarimą naudodamasis pristatymu.

METODIKA	TRUKMĖ	PRIEMONĖS
Šviečiamojo pobūdžio žaidimas: ES valstybės narės	20 min.	<ul style="list-style-type: none">– Žaidimo kortelės kiekvienai grupei– Šifravimo lapas kiekvienai grupei– Europos žemėlapis kiekvienai grupei (pasirinktinai)
Pristatymas	10-20 min.	<ul style="list-style-type: none">– Kompiuteris + projektorius– 2 modulio pristatymas

TIKSLAI IR ĮGŪDŽIAI

NUSITEIKIMAS

- Moksleiviai nekantrauja sužinoti, kuris šalis yra Europos Sąjungos valstybės narės.

ŽINIOS

- Moksleiviai sužino, kurios šalys yra ES valstybės narės.
- Jie gali sužinoti ir apie įvairius plėtros etapus.

ŽAIDIMO ETAPAI

1. ŽAIDIMAS

PASIRUOŠIMAS

Klasė suskirstoma į komandas, kurias sudaro po 3–4 moksleivius. Komandos varžosi tarpusavyje.

EIGA

- Moksleiviams užduodamas klausimas, kiek valstybių narių šiuo metu turi ES, ir pasakoma, kad dabar jų eilė išsiaiškinti, kurios šalys yra 27-ios ES valstybės narės.
- Iš pradžių paaiškinkite žaidimo taisykles.
 - Kiekviena grupė gauna po 40 kortelių, ant kurių pavaizduoti 40-ies šalių kontūrai ir pavadinimai.
 - Pirmiausia grupė turi atrinkti 27-ias ES valstybes nares ir tai padaryti kuo greičiau.
 - Kiekvienos šalies kortelėje vaizduojama raidė yra dalis kodo. Komanda turi pasilikti tik korteles su atrinktomis ES valstybėmis narėmis. Šiose kortelėse svarbiausios yra raidės, kurios sudėtos kartu sudaro kodą.
 - Kodas iššifruojamas naudojantis šifravimo lapu. Jame reikia pažymėti surastas raides.
 - Galvosūkių sprendimas yra sakinyse anglų kalba.
- Kiekvienai grupei išdalinamos reikiamos priemonės: po 40 kortelių, po šifravimo lapą ir po Europos žemėlapi (ši priemonė pasirinktina, kad moksleiviai galėtų pasižiūrėti, kur yra atitinkama šalis).
- Žaidimą laimi pirmoji kodą iššifravusi grupė.
- Likusioms leiskite žaisti toliau, kol kodą iššifruoja visos grupės.

Kuo daugiau moksleiviai klysta atrinkdami ES valstybes nares, tuo sunkiau iššifruoti atsakymą. Tai ne problema. Svarbiausia yra tai, kad kaskart pasirinkdami kortelę jie savęs paklaustų, ar ta šalis yra ES valstybė narė. Žaidimui pasibaigus, jiems bus labai įdomu sužinoti, kurios šalys priklauso ES, o tai ir yra šio žaidimo tikslas. Be abejo, mokytojas gali padėti grupėms pasirinkti reikiamas šalis.

KELETAS PATARIMŲ

- Stiprioms grupėms nebūtina labai išsamiai aiškinti, kaip naudotis šifravimo lapu: greičiausiai jos tai išsiaiškins pačios. Tik pasakykite, kad sprendimas yra sakinyse anglų kalba. Grupėms, kurioms reikia daugiau pagalbos, galite pasakyti, kad joms reikalingos tik raidės, pateiktos kortelėse su jų atrinktomis Europos Sąjungos valstybėmis narėmis. Pažymėję šias raides šifravimo lape, moksleiviai galės perskaityti kodą (sakinį). Jis skaitomas iš kairės į dešinę ir iš viršaus į apačią.
- Galvosūkių atsakymą sudaro 27 raidės – po vieną kiekvienai šaliai. Tai reiškia, kad kai kurios raidės kartosis. Pavyzdžiui, moksleiviams pasirinkus šalies kortelę, kurioje pateikiama kodinė raidė E, be abejo, teisingos bus ir visos kitos kortelės, kuriose pateikiama raidė E. Tai reiškia, kad moksleiviai gali iš karto surasti visas E šifravimo lape. Tačiau kiekvienos kortelės raidė gali būti surandama ir iš eilės. Bet kuriuo atveju, galutinis rezultatas bus tas pats. Geriausia šią informaciją moksleiviams pateikti ne iš karto, o tada, kai jie paklausia.

- Nors mokiniai greičiausiai ir nepastebės, sprendimą sudarančios raidės išdėstytos šalių įstojimo į ES tvarka. Pavyzdžiui, pirmoji raidė L yra skirta Belgijai, o paskutinioji R – Kroatijai.

SPRENDIMAS

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. PRISTATYMAS: ĮGYTŲ ŽINIŲ APTARIMAS

PASIRUOŠIMAS

Mokiniai susodinami taip, kad galėtų patogiai stebėti pristatymą.

EIGA

Naudojantis parengtu pristatymu, apžvelgiamos valstybės narės ir plėtros etapai.

Pristatymas pradedamas dabartinių valstybių narių apžvalga. Po žaidimo moksleiviams bus įdomu sužinoti, ar jų atsakymai teisingi. Tuomet pristatymo metu paaiškinama, kada ir kuris plėtros etapas įvyko. Jei norite, visą dėmesį galite skirti tik dabartinėms valstybėms narėms, neįtraukdami plėtros proceso. Jūsų dėmesiui taip pat pateikiama [naudingos bendro pobūdžio informacijos](#).

