

Systemy polityczne - demokracja i inne - Scenariusz zajęć VEGA

Tematy: Wprowadzenie do systemów politycznych + słownictwo w języku angielskim

Przedmiot: Nauki społeczne, Język angielski

Wiek / klasa: 14+ / szkoła średnia, klasa 1+

Krótki opis gry online w tym scenariuszu:

[Democracy 3](#) to gra strategiczna symulująca proces rządzenia demokratycznymi narodami. W grze podstawowej znajdują się następujące kraje: USA, Francja, Niemcy, Kanada, Wielka Brytania i Australia. Jako narzędzie dydaktyczne, Demokracja 3 jest doskonałym sposobem na wizualizację złożonych i kluczowych pojęć politycznych i społecznych. Gra jest przeznaczona dla uczniów w wieku od 15 do 18 lat. Promuje ona między innymi takie umiejętności, jak świadomość obywatelska, praca w parach i zespołach, dyskusja nad pomysłami, intertekstualność i interakcja w klasie. Uczniowie poznają słownictwo związane z ich dziedziną wiedzy i rozwijają umiejętność mówienia po angielsku, ponieważ cała gra odbywa się w tym języku. Ponadto gra jest punktem wyjścia do dalszej dyskusji i ćwiczeń na aktualne tematy, takie jak systemy demokratyczne, dzięki czemu uczniowie walczą ze stygmatyzacją społeczną oraz promują dyskusję i refleksję nad zachowaniami w głównym nurcie życia społecznego, a także nad indywidualną tożsamością i przekonaniami.

Wprowadzenie do scenariusza



Scenariusz ten składa się z dwóch różnych komponentów i jest pomyślany jako działanie interdyscyplinarne. Wymaga współpracy co najmniej dwóch nauczycieli prowadzących dwa przedmioty - nauki społeczne (WOS w PL) i język angielski.

Jeśli chodzi o nauki społeczne, w tym scenariuszu gra jest wykorzystywana, aby pomóc uczniom w zrozumieniu głównych czynników odgrywających rolę w społeczeństwach demokratycznych. Gra rozpoczyna się od teoretycznego wprowadzenia do pojęcia demokracji i głównych procesów zachodzących w krajach demokratycznych. Następnie każdy uczeń ma możliwość zagrania w grę, w której rządzi krajem jako przywódca, który chce zostać ponownie wybrany. W ten sposób uczniowie dowiedzą się, jak działają różne mechanizmy państwowe i jak wzajemnie na siebie oddziałują.

Kiedy myślimy o nauczaniu języka angielskiego, pierwszym tematem będzie słownictwo związane z systemami politycznymi, ekonomią, stosunkami społecznymi, sprawami międzynarodowymi, narodowością, bezpieczeństwem narodowym, podatkami, opieką zdrowotną, środowiskiem itp. Może to być również korzystne dla takich tematów gramatycznych, jak zdania warunkowe, czasy przyszłe i teraźniejsze, imperatywy.

Efekty uczenia się:

Uczniowie potrafią:

- zrozumieć, czym jest demokratyczny system polityczny, także w porównaniu z innymi systemami politycznymi
- zrozumieć, jak funkcjonuje państwo demokratyczne
- ćwiczyć słownictwo angielskie w tym temacie
- ćwiczyć elementy gramatyki angielskiej, takie jak zdania warunkowe, imperatyw, czasy przyszłe i teraźniejsze

Program nauczania (nauki społeczne): <https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Wiedza-o-spolescenstwie>

Podstawa programowa (angielski): <https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Jezyk-obcy-nowozytny>

Liczba uczniów: Czas trwania (szacowany czas/liczba lekcji):

- liczba uczniów: tylu, ilu jest w klasie - wystarczy odpowiednia liczba komputerów z systemem Windows
- 4 lekcje (4 x 45 minut)

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):

- jeden komputer z zainstalowanym systemem Windows i Democracy3 dla każdego ucznia lub alternatywnie dla pary
- zwykłe materiały dydaktyczne

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Zagraj w grę samodzielnie.
- Zainstaluj grę na wszystkich dostępnych komputerach.
- Przygotuj działania uzupełniające zgodne z programem nauczania, aby sprawdzić efekty uczenia się podczas gry.

Lekcja pierwsza (nauki społeczne): Wprowadzenie teoretyczne do systemów politycznych

(45 minut)

Nauczyciel przybliży teorię systemów politycznych i elementy systemów demokratycznych - jakie są elementy współczesnego państwa, czym zajmują się rządy.

Elementy obowiązkowe to:

- Finanse państwa (dochody, wydatki, deficyt, zadłużenie)
- Główne sektory rządowe/ministerstwa (sprawy wewnętrzne, sprawy zagraniczne, opieka społeczna, przemysł, finanse, usługi publiczne, edukacja, prawo i porządek publiczny, transport i infrastruktura)
- Grupy społeczne w kraju (młodzież, rolnicy, osoby pracujące na własny rachunek, pracownicy państwowi, emeryci, mniejszości etniczne, patrioci, osoby wierzące, biedni, bogaci, o średnich dochodach, rodzice, kierowcy, osoby dojeżdżające do pracy, ekolodzy itp.)
- Główne czynniki dobrobytu (PKB, zdrowie, edukacja, bezrobocie, przestępczość, ubóstwo)
- Poglądy polityczne (kapitałiści, socjaliści, liberałowie, konserwatyści itp.)



Lekcja druga (język angielski): Słownictwo angielskie związane z tematem

(45 minut)

Równolegle, podczas lekcji języka angielskiego, nauczyciel wprowadza słownictwo związane z tematem, które odpowiada wyżej wymienionym kwestiom.

Lekcja 3: Gra w grę

(45 minut)

Lekcja rozpoczyna się od krótkiego powtórzenia informacji zdobytych na poprzednich lekcjach. Następnie nauczyciel wyjaśnia zasady gry i pozwala uczniom grać indywidualnie lub w parach.

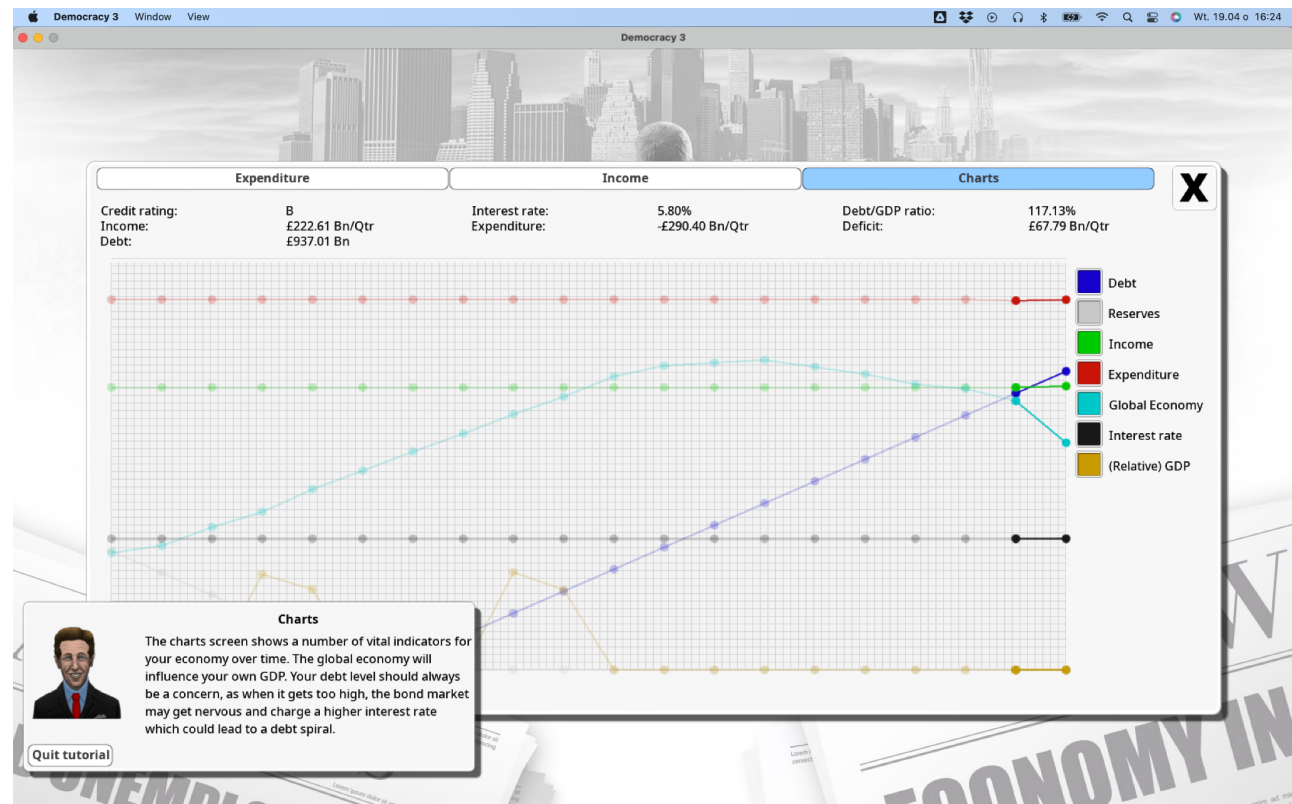
Pozwól im zagrać kilka razy, w miarę możliwości w domu.

Wskazówki dotyczące gry:

W grze znajduje się kilka elementów, których kluczowe pojęcia należy zrozumieć przed rozpoczęciem rozgrywki:

Raport kwartalny: ministerstwa i departamenty. PKB (Produkty Krajowe Brutto), zdrowie, edukacja, bezrobocie, przestępczość, ubóstwo;

Kapitał polityczny: dochody, wydatki, nadwyżki, zadłużenie;



Popularność elektoratu: osoby dojeżdżające do pracy, osoby o średnich dochodach, pracodawcy/pracownicy, emeryci, związkowcy, osoby zamożne;

Kolory w kółkach:

- a. Niebieski: wskaźnik ogólnej sytuacji sektora w ramach kilku ministerstw lub departamentów;
- b. Biały: możesz kontrolować intensywność polityki poprzez jej zmniejszanie lub zwiększanie, określając wpływ danego działania na jego popularność wśród wyborców. Aby zmienić politykę, trzeba wydać kapitał polityczny, co ogranicza wybór innych polityk;

Kolor czerwony: problemy, które wywołują niezadowolenie wśród wyborców i które musisz rozwiązać.

Należy zapewnić wystarczającą ilość czasu na zakończenie i podsumowanie pierwszej części.

Lekcja czwarta: Gra i ocena końcowa

(45 minut)

Kontynuuj grę. Spróbuj dać uczniom kilka zadań polegających na rządzeniu krajem w określony sposób.

Kiedy uczniowie skończą grę, wykorzystaj poniższe pytania, aby przedyskutować i podzielić się swoimi opiniami na temat doświadczeń z gry oraz tego, w jaki sposób pomogła im ona poprawić swoje umiejętności i wiedzę:

- Jakich nowych słów się nauczyłeś?
- Do jakiego obszaru wiedzy odnoszą się te słowa?
- Czego powinieneś się nauczyć, aby poprawić swoje wyniki w grze?
- Co było najfajniejsze w grze?
- Czy łatwiej byłoby grać w pojedynkę, czy też gra w parach/grupach ułatwiła zadanie?
- Czy możesz wymienić kilka najbardziej udanych działań?
- Czy możesz wymienić kilka swoich najmniej lubianych działań?
- Czym jest dla Ciebie system demokratyczny?
- Jako władca, jakie byłyby Twoje najważniejsze priorytety?
- Czy uważasz, że wszyscy politycy powinni grać w tę grę? Dlaczego/czemu nie?