

Žaidimas

Draugiškos mainytuvės

Gairės mokytojui

Moko
nomika⁺

Tikslas:

parodyti, kad mainai (kaip ir pirkimo ar pardavimo veiksmas) sukelia ne tik finansines pasekmes, bet ir emocinius išgyvenimus – džiaugsmą, netektį, pasididžiavimą ar nusivylimą.

Pasiruošimas (prieš pamoką)

- Paprašykite vaikų atsinešti po 2–3 smulkius ar mėgstamus daiktus (saga, lipdukas, senas žaislas, knygelė, piešinukas ir pan.).
- Ant klasės lentos paruoškite „Jausmų lentelę“ su keturiais stulpeliais: Džiaugsmas, Nusivylimas, Pyktis, Pasididžiavimas. Čia moksleiviai galės žymėti savo emocijas.

Žaidimo eiga (30-40 min.)

Įžanga (3 min.)

Mokytoja (-as) paaiškina žaidimo taisykles:

- Moksleiviai turės galimybę mainyti savo atsineštais daiktais. Galima keisti ir kelis daiktus į vieną, ar mainyti jau išmainytus daiktus – vaikams visiškai laisvė patiems susiderėti ir įtikinti savo klasioką, kodėl sandoris bus vertingas abiem.
- Po kiekvieno veiksmo, moksleiviai nueina prie „Jausmų lentelės“ ir ten pažymi kokią emociją konkretūs mainai jiems sukėlė. Kiekvienas vaikas žymi savo emociją.

1

Mainytuvės ir emocijų fiksavimas (20-30 min.)

- Moksleiviai suskirstomi į grupes (po ~6 vaikus, priklausomai nuo klasės dydžio).
- Duodame penkias minutes, per kurias moksleiviai grupelėje vieni kitiems siūlo mainyti savo atsineštais daiktais.
- Praėjus penkioms minutėms moksleiviai eina prie „Jausmų lentos“ ir uždeda brūkšnelį prie emocijos, kurią sukėlė mainai.
- Pasikeičia grupelės ir vėl moksleiviai iš naujo mainosi bei žymi emocijas. Tą kartojame kelis kartus, kad kiekvienas atliktų bent po 3 mainus.
- Mokytoja (-as) skatina mandagius mainus ir pateikia formuluočių pavyzdžius („Ar nori mainyti?“ „Ar tau tinka mano pasiūlymas?“ „Siūlau šį savo X daiktą mainais į tavo Y daiktą“).
- Mokytoja (-as) emocijas žyminčių vaikų gali klausti tarpinių klausimų („Kodėl pasirinkai džiaugsmą? Kas tave nudžiugino?“ „Kas paskatino rinktis pyktį ar nusivylimą?“).

2

Refleksija (10-15 min.)

- Suskaičiuojame dažniausiai vyravusius jausmus.
- Diskusijos klausimai:
 - Ar mainai visada atneša tik džiaugsmą?
 - Ar buvo kartų, kai gailėjotės pasirinkimo?
 - Dėl ko kilo jūsų pažymėti jausmai?
 - Ką išmokome: ar piniginiai / daiktiniai mainai visada yra tik apie daiktą, ar ir apie jausmus?

3

Patarimai mokytojui

Priminkite moksleiviams, kad visi daiktai yra vertingi tiek, kiek juos vertina jų savininkas.

Jei kyla konfliktas (pvz., moksleivis jaučiasi apgautas), tai puiki proga aptarti nesąžiningų mainų temą.

Galite pabrėžti paralelę su pinigų leidimu: „Kai išleidžiu pinigus, jaučiuosi taip pat kaip po mainų – kartais džiaugiuosi, kartais gailiuosi.“

ALTERNATYVŲS ŽAIDIMAI



Alternatyva 1: Žaidimas „Jausmų dėžutės“

Tikslas: padėti moksleiviams atpažinti, kokius jausmus kelia įvairios situacijos, susijusios su pinigais, ir pamatyti, kad jausmai dažnai pasikartoja tarp bendraamžių.

Eiga: mokytoja (-as) išdalina moksleiviams po kelis lapelius, ant kurių jie parašo patirtas situacijas, susijusias su pinigais (pvz., „negaliu nusipirkti žaislo“, „gavau pinigų gimtadieniui“, „paskolinau draugui pinigų“). Mokytoja (-as) sumeta visus lapelius į dėžutę, ištraukia vieną situaciją ir garsiai perskaito. Vaikai įvertina, kaip toje situacijoje jaučiasi ir meta „emocines korteles“ (spalvotus popierėlius ar korteles) į atitinkamą emocijos dėžutę: džiaugsmas, liūdesys, pyktis, pasididžiavimas. Po kelių situacijų suskaičiuojama, kurio jausmo daugiausia. Aptariama: ar visiems buvo tas pats? ar visi jautėsi panašiai? kokie dar jausmai kilo?

Alternatyva 2: Komikso kūrimas „Pinigai ir jausmai“

Tikslas: parodyti, kad vienoje situacijoje moksleiviai gali jausti skirtingus jausmus – ir visi jie yra priimtini.

Eiga: klasė suskirstoma į tris grupes. Pirmoji grupė piešia situacijas (pvz., parduotuvė, žaidimas, gimtadienis), antroji grupė – veiksmus (pvz., perku, atsisakau, taupau), trečioji – jausmus (pvz., džiaugiuosi, pykstu, liūdžiu). Visi piešiniai sudedami į atskiras dėžutes. Mokytoja (-as) iš kiekvienos dėžutės traukia po vieną lapelį ir sujungia į komiksą: situacija + veiksmas + jausmas. Gaunasi netikėti deriniai, kurie klasėje aptariami: ar tokia situacija reali? ar jums taip buvo? ar galima taip jaustis? Tai padeda moksleiviams pamatyti, kad su pinigais susiję veiksmai sukelia labai įvairius jausmus.