

3.4.2 Hra technologie a byznys

Účastníků	20-30
Fyzická náročnost	I
Psychická náročnost	III-IV
Autor	Sven Dražan
Počet uvádějících	3
Čas na realizaci	75 minut
Čas na přípravu	45 minut
Prostředí	velká příjemná místnost
Rozdělení	jednotlivci

Cíle

- Žáci se pobaví po náročném dni.
- Žáci rozvíjí své komunikační dovednosti při hraní postav a domlouvání obchodů.
- Žáci se zamyslí nad tím, co rozhoduje o úspěšnosti nového vynálezu či technologie.

Sdělení

Dnešní večer je věnován vám, těm nejkreativnějším a nejbohatším. Věřím, že z dnešního večera vzejdou mnohé partnerství, která přinesou vám úspěch a lidstvu naději do budoucna.

Metody

Aktivita je aktivizující didaktickou hrou s prvky výuky dramatem a využívající dovednostně-praktických metod, zejména komunikativních.

Metody a formy

Klíčové kompetence

- Komunikace v mateřském jazyce je rozvíjena:
 - aktivní komunikací mezi hráči v rolích vynálezců prodávající své myšlenky a investorů hledajících vhodné investiční příležitosti,
 - formulací a vyjadřováním svých názorů a postřehů u diskuse na závěr.
- Matematická schopnost a základní schopnosti v oblasti vědy a technologií jsou rozvíjeny:
 - rozvahami o výši volného jmění investorů,
 - představováním nových technologií a jejich vyzdvihování na straně vynálezců.
- Sociální a občanské schopnosti jsou rozvíjeny

- vzájemným ovlivňováním se a tvořením zájmových seskupení,
- aktivním nasloucháním a vyjadřováním názoru u moderované diskuse.

Forma a popis realizace

Aktivita je skupinovou kooperativní formou výuky spojená se samostatným rozhodováním žáků. Celá skupina je rozdělena přibližně na dvě poloviny. První na sebe bere identitu fiktivních bankéřů a investorů, kteří by rádi zhodnotili své peníze. Druhá polovina jsou fiktivní vědci, vynálezci či vizionáři, kteří chtějí svoje nápady, vynálezy nebo vize prodat. V určeném čase a prostoru navazují vzájemné kontakty a uzavírají obchody, které se evidují a na konci aktivity se odhalí, které technologie a vynálezy jsou a které nejsou reálné a jakým podílem se mohou zhodnotit. Ve finále se spočítají zisky a ztráty všech účastníků.

Uvedení

Cílem hry je rozvoj iniciativy a komunikačních dovedností žáků stejně jako strukturovaná zábava po náročném dni plném soustředění.

Žáci si mohou zvolit některou z postav vynálezců či investorů. Vynálezci se snaží zaujmout novými způsoby, jak získávat energii a sehnat co nejvíce investorů. Naopak investoři se snaží najít co nejlepší způsob, jak zúročit své jmění.

V průběhu večera tak dochází k čilé komunikaci a vzájemnému domlouvání mezi oběma skupinami. Investice osob do jednotlivých technologií jsou průběžně evidovány realizátory v roli bankéře v přehledové tabulce, pomocí níž je na konci spočteno kolik bylo do jednotlivých technologií investováno a od toho je odvozena úspěšnost investorů i vynálezců. Může také následovat diskuse toho, nakolik jsou dané technologie realistické či slibné, nakolik se při rozhodování o tom, do čeho investovat žáci nechali ovlivnit faktory jako vnímaná ekologičnost, výřečnost osob, vztahy mezi sebou.

K atmosféře večera mohou přispět také kostýmové doplňky a hudba o jejímž výběru mohou žáci spolurozhodovat ať už individuálně nebo skrze obsazení herní postavy diskžokeje.

Pomůcky a materiál

Položka	Počet	Popis
Karty osob	pro všechny	vytištěné a zalaminované, polovina vynálezci polovina investoři
Karty vynálezů	pro polovinu žáků	zalaminované
Vyhodnocovací tabule	1	dataprojektor s počítačem
Psací potřeby	pro všechny	pro poznámky, případně pro návrh nových vynálezů
Kostýmové doplňky	pro všechny	žáci mohou být vyzváni, aby si nějaký doplněk vzali z domu, mohou být poskytnuty též erární

Přílohy

Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
---	--------	-------

Metodické přílohy

#	Soubor	Popis
015.10.01	investice.xlsx	výpočetní tabulka investic a zisků
015.10.02	osoby.docx	souhrn informací o osobách
015.10.03	vynalezy.docx	návrhy vynálezů

From:

<https://mscb.vida.cz/> - **MSCB**

Permanent link:

<https://mscb.vida.cz/skolam/energie/aktivita/10/3>

Last update: **2020/11/27 12:45**

