

TEMAT LEKCJI: **EUROPOKER**

1. GŁÓWNE ZAGADNIENIA LEKCJI

Podczas lekcji uczniowie rozmawiają o genezie Unii Europejskiej, analizują procesy pogłębiania i poszerzania UE, oceniają rangę poszczególnych wydarzeń i zajmują stanowisko na temat roli wybranych postaci historycznych w ich kreowaniu.

2. CELE LEKCJI

Po zakończeniu lekcji uczeń powinien:

- znać najważniejsze fakty, postaci i pojęcia związane z procesem integracji europejskiej po II wojnie światowej,
- umieć selekcjonować informacje,
- zająć i uzasadnić własne stanowisko na temat wagi poszczególnych wydarzeń i roli postaci historycznych.

Podczas zajęć rozwijane są umiejętności:

- prowadzenia rzeczowej dyskusji,
- kulturalnego i poprawnego językowo argumentowania,
- stosowania odpowiednich do sytuacji procedur.

3. UWAGI DOTYCZĄCE REALIZACJI LEKCJI

Podczas lekcji zostanie zastosowana technika miniwykładu oraz pokera kryterialnego, tu pod nazwą Europoker. Proponowany przebieg zajęć przedstawiono w dwóch wariantach: pierwszy dedykowany dla gimnazjów, drugi — nieco trudniejszy — dla szkół ponadgimnazjalnych. W drugim wariacie lekcja powinna zostać zapowiedziana z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem, tak aby uczniowie zdążyli się przygotować. Czas: 45 minut.

4. ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- plansza do gry Europoker — materiał nr 1
- karty do gry Europoker — materiał nr 2
- instrukcja do gry Europoker — materiał nr 3 (dla nauczyciela)
- mapa Europy (fizyczna lub polityczna)
- drobne upominki — nagrody dla zwycięzców

5. POJĘCIA KLUCZOWE

- Europa
- integracja europejska
- Unia Europejska

6. PRZEBIEG LEKCJI

WARIANT 1. DLA GIMNAZJUM

Przygotowanie

Przedstaw temat planowanych zajęć. Poleć uczniom wyszukanie jak największej ilości pojęć związanych z procesem jednoczenia się Europy po II wojnie światowej. Wyjaśnij, że mogą to być instytucje, organizacje, miejsca, daty, nazwiska itd. — wszystko, co uczniowie uważają za mniej lub bardziej istotne w integracji europejskiej i czego rolę w tym procesie będą umieli wykazać.

Przyniesione przez uczniów zestawy przygotuj do gry w sposób przedstawiony w materiale nr 2 — ważne, aby stworzyć tyle identycznych pakietów, ile grup będzie jednocześnie grać w Europokera i żeby w ramach jednego zestawu pojęcia nie powtarzały się. Ilość terminów w zestawie powinna być tak skalkulowana, aby na jednego grającego ucznia przypadało od 4 do 6 kart — mniejsza liczba zminimalizowałaby rywalizację, większa niepotrzebnie wydłużyłaby rozgrywkę.

Wprowadzenie

Powiedz, że zadaniem uczniów będzie rozegranie pokera na temat jednoczącej się Europy. Przedstaw w formie miniwykładu historię powojennej integracji europejskiej. W jego treści uwzględnij przygotowane wcześniej pojęcia.

Rozwinięcie

Podziel uczniów na grupy i omów zasady gry, przedstawione w materiale nr 3. Wyjaśnij wszelkie wątpliwości. Podaj limit czasu, pamiętając o wkalkulowanym dwu- lub trzyminutowym poślizgu. Podczas gry kontroluj zgodność jej przebiegu z regułami.

Podsumowanie

Poproś każdą z grup o przedstawienie uzgodnionych kryteriów pierwszorzędnych. Jeśli jest to możliwe, uczniowie powinni wskazywać na mapie właściwą lokalizację. Zapisz wskazane kryteria na tablicy i sporządź ranking. Poproś o uzasadnienie wyboru. Wskazane jest, aby zabierający głos uczniowie opowiedzieli też o kontrowersjach, jakie wystąpiły w trakcie gry w ich zespołach. Podkreśl, że stworzony zbiorowym wysiłkiem ranking jest subiektywny i nie może być traktowany jako powszechnie obowiązujący.

Dobrym uzupełnieniem zagadnienia dotyczącego procesu integracji europejskiej może być debata na temat przyszłości UE np. w formie debaty oksfordzkiej lub symulacji obrad Parlamentu Europejskiego, na której potrzeby można zaadaptować regulamin konkursu Znam Parlament Europejski pobrany ze strony www.wcdn.wroc.pl.

WARIANT 2. DLA SZKOŁY PONADGIMNAZJALNEJ

Przygotowanie

Przedstaw temat planowanych zajęć. Poleć uczniom wyszukanie jak największej ilości informacji związanych z procesem jednoczenia się Europy po II wojnie światowej. Wyjaśnij, że podczas zapowiadanej lekcji będą podejmować decyzje dotyczące rangi poszczególnych wydarzeń związanych z tym procesem.

Przygotuj plansze do gry i zestawy kart z pojęciami, które uważasz za istotne w procesie jednoczenia się Europy. Możesz skorzystać ze wzorów zaprezentowanych w materiałach nr 1 i 2. Plansz i zestawów musi być tyle, ile grup będzie jednocześnie grać w Europokera (liczebność grupy 4-6 osób).

Wprowadzenie

Powiedz, że zadaniem uczniów będzie rozegranie pokera na temat jednoczącej się Europy. Przedstaw w formie miniwykładu historię powojennej integracji europejskiej. W jego treści uwzględnij przygotowane wcześniej pojęcia.

Rozwinięcie

Podziel uczniów na grupy i omów zasady gry, przedstawione w materiale nr 3. Wyjaśnij wszelkie wątpliwości. Podaj limit czasu, pamiętając o wkalkulowanym dwu- lub trzyminutowym poślizgu. Podczas gry kontroluj zgodność jej przebiegu z regułami.

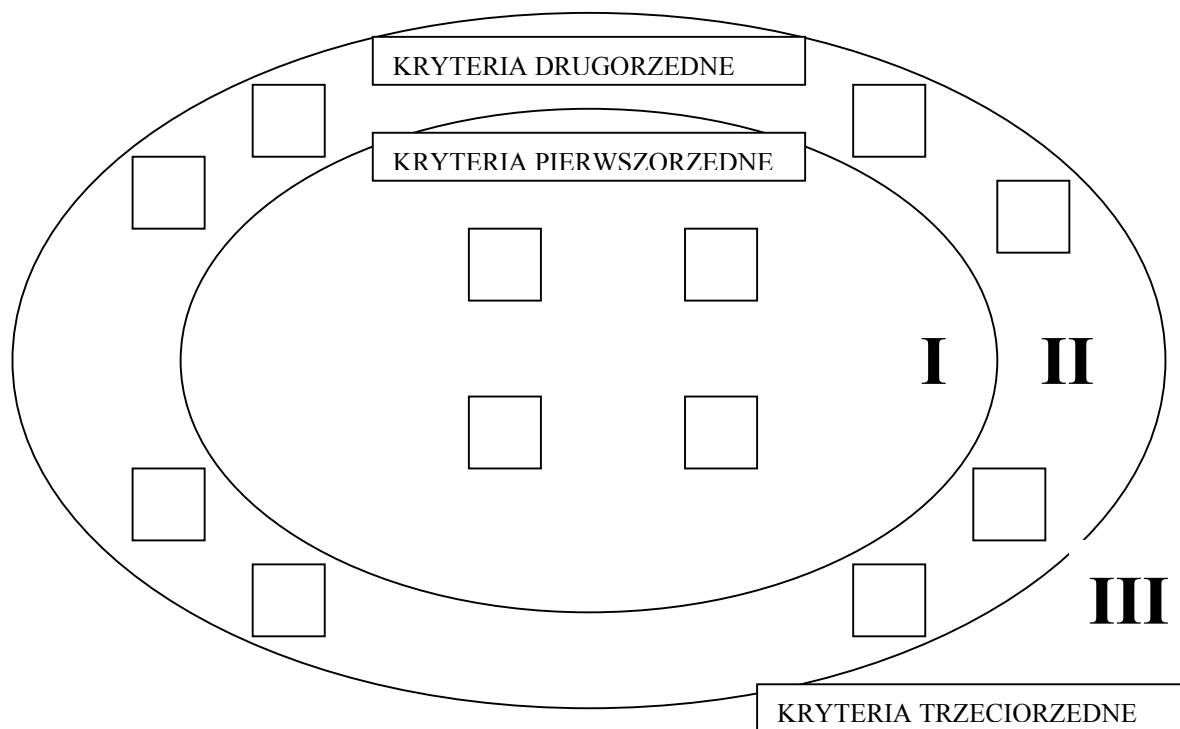
Podsumowanie

Poproś każdą z grup o przedstawienie uzgodnionych kryteriów pierwszorzędnych. Zapisz je na tablicy i sporządź ranking. Poproś o uzasadnienie wyboru. Wskazane jest, aby zabierający głos uczniowie opowiedzieli też o kontrowersjach, jakie wystąpiły w trakcie gry w ich zespołach. Podkreśl, że stworzony zbiorowym wysiłkiem ranking jest subiektywny i nie może być traktowany jako powszechnie obowiązujący.

Jako zadanie domowe możesz zaproponować uczniom przygotowanie przemówienia na temat przyszłości Unii Europejskiej (czas: 2 minuty). Przemówienia mogą zostać wygłoszone podczas kolejnych zajęć.

MATERIAŁ NR 1 — PLANSZA DO GRY EUROPOKER

Uwaga! Planszę należy powiększyć do formatu A3 lub wykonać samodzielnie według poniższego wzoru.



MATERIAŁ NR 2 — KARTY DO GRY EUROPOKER

PLAN MARSHALLA	TRAKTAT AMSTERDAMSKI	„AKSAMITNA REWOLUCJA”	POWSTANIE RADY EUROPY
TRAKTAT PARYSKI	TRAKTAT NICEJSKI	WPROWADZENIE EURO	PLAN SCHUMANA
TRAKTATY RZYMSKIE	TRAKTAT LIZBOŃSKI	POWSTANIE „SOLIDARNOŚCI”	POWOŁANIE UNII ZACHODNIO-EUROPEJSKIEJ
JEDNOLITY AKT EUROPEJSKI	ZJEDNOCZENIE NIEMIEC	UPADEK ZSRR	UKŁAD Z SCHENGEN
TRAKTAT Z MAASTRICHT	OKRĄGŁY STÓŁ W POLSCE	POWSTANIE BENELUKSU	WPROWADZENIE ECU

Karty dodatkowe:

LECH WAŁĘSA	ROBERT SCHUMAN	ALCIDE DE GASPERI	CHARLES DE GAULLE
VACLAV HAVEL	HELMUT KOHL	PAUL-HENRI SPAAK	KONRAD ADENAUER

MATERIAŁ NR 3 — INSTRUKCJA DO GRY EUROPOKER

Jest to wariant gry dydaktycznej znanej pod nazwą poker kryterialny.

Etapy gry:

- podział klasy na grupy,
- rozdanie graczom kart (każda grupa otrzymuje wszystkie karty),
- uczeń rozpoczynający grę wybiera ze swojego zestawu kartę z hasłem, które według niego jest najważniejsze i kładzie ją na planszy z kryteriami pierwszorzędnymi,
- kolejni uczniowie postępują tak samo,
- podobna procedura obowiązuje przy ustalaniu kryteriów drugorzędnych i trzeciorzędnych,
- podczas gry może nastąpić uzasadniona wymiana kart na poszczególnych polach planszy,
- grupa musi zatwierdzić argumenty gracza, dokonującego wymiany karty,
- grę wygrywa ten uczeń, którego wszystkie karty, jako pierwsze, znajdują się na planszy,
- przedstawiciele grup podają kryteria, które grupa uznała za pierwszorzędne (z uzasadnieniami),
- zapis kryteriów pierwszorzędnych na tablicy.