

LÆRERVEJLEDNING TIL VÆRKTØJER

Program for karakterdannelse

Formålet med lærervejledningen:

- Gøre værktøjet tilgængeligt for andre skoler
- Synliggøre de karakterdannende elementer i værktøjet, som læreren skal introducere eleverne for
- Skitsere forskellige afviklingsmodeller for værktøjet.

Værktøj

Købmandens kardinaldyder – et brætspil.

Formålet med redskabet og anknytningen til karakterdannelse

Formålet med spillet "Købmandens kardinaldyder" er at få eleverne til at reflektere over de karakterdannende egenskaber og den fagidentitet, der knytter sig til den merkantile EUD- og EUX-uddannelse. Den merkantile elev bliver i spillet bedt om at vælge løsninger på en række tænkte dilemmaer i relevante arbejdsituationer indenfor detail-, handels- og kontorbranchen.

Eleven bliver udfordret ved at skulle foretage en række valg og opdage overraskende konsekvenser af sine handlinger. Samtidig bliver eleven testet i relevant viden fra de forskellige merkantile fag.

Spillet er tænkt som en underholdende refleksionsplatform, som fungerer bedst i sammenhæng med en evaluering – enten undervejs eller efter spillet, samlet i klassen eller ved gruppesamtaler. Eleverne skal gerne blive nysgerrige, provokerede og samtidig underholdt undervejs. Man kan spille spillet på mange forskellige måder.

Målgruppe

Spillet kan anvendes både på GF1, GF2 og i hovedforløbet på de merkantile erhvervsuddannelser. Det kan anvendes i introperioden, som introduktion til den merkantile uddannelse og senere hen på hovedforløbet. Det er især oplagt at anvende spillet i USF-undervisningen. Alle lærere kan anvende spillet.

Forberedelse og materialer

Følgende gøres klar inden spillet:

- Spilleplade printes – gerne i størrelsen A3
- Dydiskort printes og klippes ud
- Dilemmakort printes (evt. på blå pap/papir) og klippes ud
- Skæbnkort printes (evt. på gult pap/papir) og klippes ud
- Visdomskort printes (evt. på rødt pap/papir) og klippes ud
- Quickvejledning printes til eleverne
- To terninger og et sæt brikker

Tidsramme

Spillet kan afvikles på en time. Det er optimalt at bruge et par timer på at spille spillet og evaluere spillet efterfølgende.

Variations- og udviklingsmuligheder

Dilemmakortene kan i sig selv bruges som udgangspunkt for en klasses Diskussion og refleksion om den merkantile fagidentitet. Her følger en række forslag:

- Man kan vælge at diskutere de enkelte dilemmaer efter spillet (især er det oplagt at diskutere de dilemmaer, der i løbet af spillet har vakt mest opmærksomhed og været genstand for størst Diskussion).
- Her kan man også diskutere de skitserede løsninger. F.eks. kan man ud fra ovenstående dilemmakort vælge at diskutere værdien af forberedelse og evnen til tilpasning, når ens forberedelse kommer til kort.
- Man kan lade eleverne selv komme med egne løsninger på dilemmaerne. Hvordan adskiller disse løsninger sig fra spillets løsninger? Hvad gør noget til en "god" løsning, der kan accepteres af klassen? Og hvad gør noget til en "dårlig" løsning?
- Man kan lade eleverne lave deres eget dilemmaspil. Det vil sige, at eleverne både skal vælge, hvilke dyder der indeholdes i det gode købmandskab og konstruere deres egne dilemmaer. Denne variation er egnet til de særligt dygtige elever eller elever, som flere gange har gennemført spillet.
- Et oplagt emne til klasses Diskussion er at diskutere elevernes reaktion på held og tilfældighedselementet i spillet. Oplever eleverne frustration over at have valgt det "rigtige" og alligevel ikke vinde?

Konsekvenserne – som ved terningekast indfører en tilfældighed i spillet – er medtaget for at få en refleksion om, at selvom man i mange tilfælde vil gøre sit bedste på arbejde (såvel som i livet), er der omstændigheder, som man ikke er herre over; som menneske (og som ansat) vil man opleve, at ens kommunikation og handlinger bliver misforstået. Det gælder både kunder, kolleger og chefer. Hvad gør man som elev (og som menneske), når man oplever, at man gør det rigtige, men alligevel ikke lykkes? Eller at man er heldig i situationer uden nødvendigvis at gøre så meget? Spiller dette også ind på en arbejdsplads?

Evaluering

Ovenfor er beskrevet en række mulige evalueringpunkter og muligheder for progressioner i spillet.

Akkreditering

U/Nord Lyngby Handelsskole

Kontaktperson: Stefan Wellejus