

ACT! NOW!

Pelin tarkoitus

Käynnistää aktiivista yhteiskunnallista keskustelua ja kehittää argumentointitaitoa. Argumentoinnissa sovelletaan Toulminin argumentaatiomallia.

Pelin kesto

75 – 90 min

Pelin vaiheiden kestoja voi myös rajata tarpeen mukaan.

Peliin tarvitaan

4-5 hengen ryhmät

pelilauta

pelikortit

kamera

yhteys internetiin

tietokone, tabletti tms.

Pelin kulku

- Tutustukaa pelilaudan kaupunkikuvaan ja yhteiskunnallisiin viittauksiin (*arvot, rakenteet ja ilmiöt*) ja käykää pelikorttien käsitteet läpi yhdessä.
- Ryhmät valitsevat yhdessä yhteiskunnallinen ongelman, joka on sen mielestä keskeisin. Ongelma voi koskea fiktiivistä kaupunkia, omaa kaupunkiamme tai se voi globaali. Rajatkaa aihe *Ongelma on? -kortin* avulla.
- Valitkaa pelikorteista ongelman ratkaisemiseksi sopiva toimintakehys. Ryhmät voivat käyttää yhtä tai useampaa korttia. Korteissa olevia sanoja voi käyttää hakusanoina internetissä.
- Käykää ottamassa lähiympäristöstä ongelmaan liittyvä valokuva. Se voi olla aito tai lavastettu.
- Ryhmät tekevät ongelma- ja toimintamallista esityksen (esim. Power Point -esitys, seinäjuliste yms.), jossa kuvataan ongelma ja toimintamalli ongelmaan vaikuttamisesta.
- Ryhmät esittelevät ongelmat ja toimintamallit.
- Kun kaikki esitykset on katsottu, ryhmät valmistautuvat argumentoimaan oman toimintamallin puolesta. Käytä hyödyksi *argumentti-korttia*. Yhteisen keskustelun tavoitteena on löytää konsensus yhdestä ongelma- ja toimintamallista argumentoimalla ja keskustelemalla, myös äänestys on mahdollinen.
- Miettikää voiko pelin aikana kehitellyillä malleilla oikeasti vaikuttaa?

ACT! NOW!

Målet med spelet

Spelet skapar aktiv samfunnsdebatt og utviklar deltakarane si evne til å argumentere. Argumentasjonen er basert på Toulmins argumentasjonsmodell.

Spelets lengde

75–90 min

Dei ulike punkta i spelet kan avgrensast etter behov.

Til spelet trengs

grupper på 4-5 spelarar

spelebrett

spelekort

eit kamera

internettilgang

ein datamaskin, nettbrett eller liknande

Spelets gang

- Gjer dykk kjende med byen på spelebrettet og tilhørande opplysningar om samfunnet (verdiar, strukturar og fenomen) og gå gjennom omgrepa på korta saman.
- Gruppene vel eit samfunnsproblem som dei synest er viktig. Problemet kan handla om ein fiktiv by, din eigen heimstad eller vere globalt. Avgrens emnet med «Problemet er ...»-kortet.
- Velg ein passende tiltaksmodell blant spelekorta. Gruppene kan bruke eitt eller fleire kort. Ord som finst på korta kan brukast som søkeord på internett.
- Gå ut i nærmiljøet og ta eit foto som er relatert til problemet. Det kan vere ekte eller arrangert.
- Gruppene lagar ein presentasjon av problemet og tiltaksmodellen, t.d. med PowerPoint eller på ein plakat.
- Gruppene presenterer problemet og tiltaka.
- Når alle gruppene har presentert sitt arbeid, skal kvar gruppe argumentere for sitt problem og tiltaka i løysingsmodellen. Bruk argumentasjonskorta. Klassediskusjonen skal leie fram til semje om eit problem og ein løysingsmodell via argumentasjon og diskusjon. Ein kan også gjennomføre avstemmingar.
- Tenk etter om dei modellane som blir utvikla medan de gjennomfører spelet kunne føre til verkelege endringar.

ACT NOW!

Spelets syfte

Spelet skapar aktiv samhällsdebatt och utvecklar deltagarnas argumentationskonst. Argumentationen grundar sig på Toulmins argumentationsmodell.

Spelets längd

75–90 min

Längden på olika spelmoment vid behov begränsas.

Till spelet behövs

grupper på 4–5 spelare

spelbräde

spelkort

en kamera

en internetanslutning

en dator, pekplatta eller liknande

Spelets gång

- Bekanta er med spelbrädets stadsbild och dess samhälleliga hänvisningar (värden, strukturer och fenomen) och gå tillsammans igenom spelkortens begrepp.
- Grupperna väljer tillsammans ett samhällsproblem som de tycker är störst. Problemet kan handla om en fiktiv stad eller hemorten men kan även vara globalt. Begränsa ämnet med hjälp av Problemet är...-kortet
- Välj en lämplig åtgärdsmodell bland spelkorten. Grupperna kan använda sig av ett eller flera kort. Orden på korten kan användas som sökord på webben.
- Gå ut i närmiljön och ta ett foto av något som relaterar till problemet. Motivet kan vara äkta eller arrangerat.
- Grupperna gör en presentation av problemet och åtgärdsmodellen (t.ex. en PowerPoint-presentation eller en affisch) som beskriver problemet och åtgärdsmodellen för problemet.
- Grupperna presenterar problemen och åtgärdsmodellerna.
- När alla grupper har framfört sina presentationer förbereder sig grupperna för att argumentera för sitt problem och sin åtgärdsmodell. Använd argumentationskortet. Målet för den gemensamma debatten bör vara att nå samförstånd kring ett problem och dess lösningsmodell genom argumentation och diskussion. Röstning är också möjlig.
- Tänk efter om modellerna som utvecklats under spelets gång kunde åstadkomma verklig förändring.