

Wartości życiowe – lekcja wychowawcza inaczej

Wartości to standardy naszych myśli, postaw i zachowań. Określają, kim jesteśmy, jak żyjemy i jak traktujemy innych. Wartości to normy i zasady postępowania, które zmieniają się wraz z procesem rozwoju. Inne wartości cenią małe dzieci, inne młodzież a jeszcze inne dorośli.

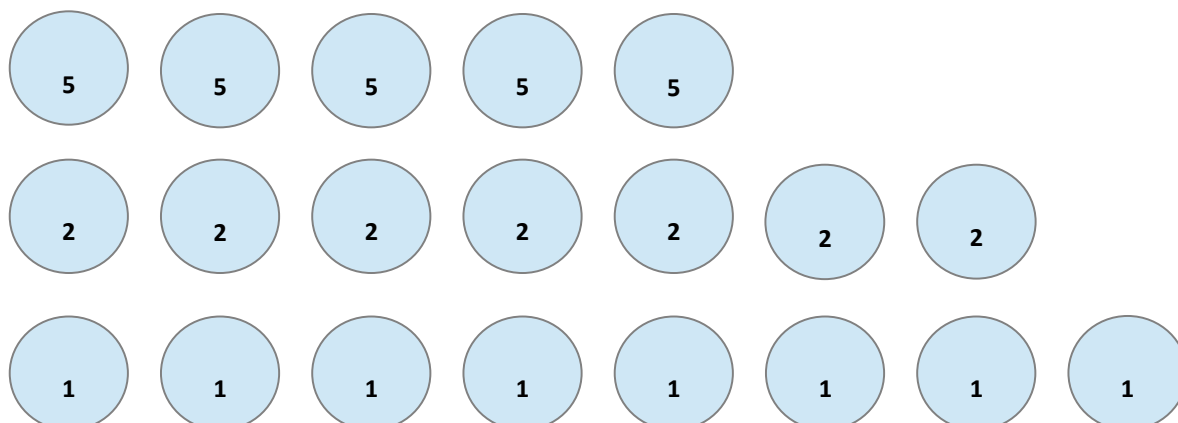
Tym razem proponuję lekcję wychowawczą inaczej, a mianowicie przeprowadzoną z wykorzystaniem gry w pokera kryterialnego, który niewiele ma wspólnego z pokerem klasycznym.

Poker może być przydatny w diagnozowaniu i kształtowaniu wielu ważnych w życiu człowieka wartości, jak i ogólnych kompetencji (indywidualne i grupowe podejmowanie decyzji, wystąpienia publiczne, argumentowanie, przestrzeganie zasad demokratycznych, itd.). Gra na początku wydaje się trudna, niemniej jednak warta poznania, bowiem właściwe jej zrozumienie pozwoli na wielokrotne wykorzystanie na różnych przedmiotach nauczania, nie tylko na lekcjach wychowawczych.

Zaczynamy od przygotowania 20 kart. Każda karta to ważna dla uczniów wartość życiowa (przedstawiona w sposób hasłowy), na przykład:

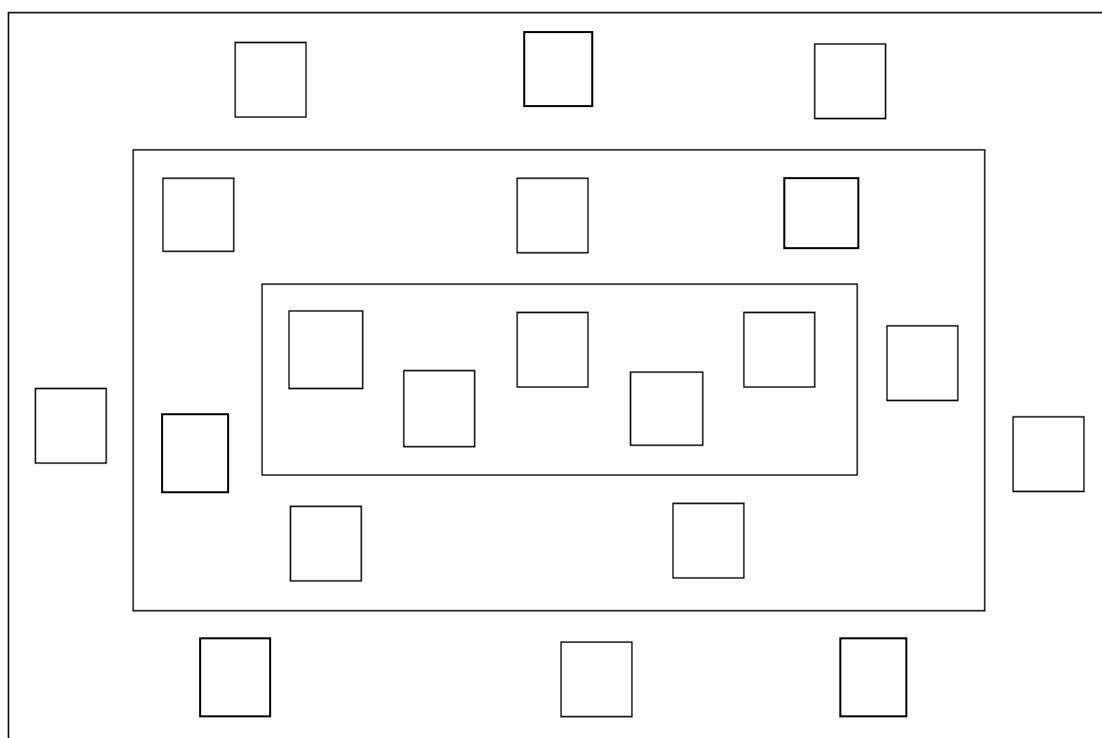
zdrowie	przyjaźń	miłość	pieniądze	prawo
wiara	tradycja	szczęście	tolerancja	życie
rodzina	godność	szacunek	aspiracje	pokój
praca	patriotyzm	historia	wolność	nauka

Kiedy karty mamy już przygotowane, robimy żetony według poniższego wzoru:



Teraz wykonujemy planszę:

w polu centralnym zaznaczamy 5 miejsc (kryteria pierwszorzędne) na karty zawierające najważniejsze dla uczniów wartości życiowe, w drugim polu (kryteria drugorzędne) 7 miejsc na nieco mniej ważne karty, w ostatnim polu (kryteria trzeciorzędne) 8 miejsc na najmniej ważne wartości.



Następnie w polu centralnym planszy układamy 5 żetonów o najwyższych wartościach (5), w środkowym 7 z mniejszymi wartościami (2), a w polu ostatnim 8 – z najmniejszymi (1). Kiedy już wszystko przygotowaliśmy, wyjaśniamy zasady gry.

Przebieg i zasady gry

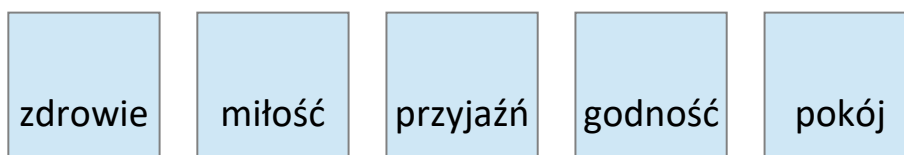
1. Jeden z uczniów tasuje karty, po czym rozdaje wśród graczy (5 graczy, 20 kart, każdy gracz otrzymuje po 4 karty).
2. Gracz, który rozpoczyna grę, przygląda się kartom, które otrzymał, np. (zdrowie, pieniądze, wiara, przyjaźń) i zastanawia się, **co dla niego jest absolutnie najważniejsze**, po czym wybiera najważniejszą kartę, wyklada ją w polu centralnym (kryteria pierwszorzędne), odpowiednio uzasadniając wybór, na przykład:

*Dla mnie najważniejsze jest **zdrowie**. Jestem po trzytygodniowej izolacji i wiem, ile mnie to kosztowało, i wcale nie mam na myśli kosztów finansowych.*

i zabiera żeton o najwyższej wartości (5).

3. To samo robią po kolei pozostali gracze, aż wypełnione zostanie pole centralne (na tym etapie niedozwolone są żadne komentarze).

4. Załóżmy, że po pierwszej rundzie, gdy każdy uczestnik wybrał to, co uznał za najważniejsze i uzasadnił swój wybór, w polu centralnym znalazły się następujące karty:



5. Do drugiego pola gracze nie przechodzą dopóty, dopóki nie wynegocjują absolutnie najważniejszych kart w polu centralnym. I tak, np. osoba, która rozpoczynała grę proponuje pozostałym uczestnikom wymianę, np. z pola centralnego zabrać **przyjaźń** i zastąpić ją **np. rodziną**, odpowiednio uzasadniając.

6. Teraz każdy gracz po kolei ustosunkowuje się do propozycji wymiany i podejmuje indywidualną decyzję, co jest ważniejsze: **przyjaźń, czy rodzina**? Decyzję swoją koniecznie uzasadnia.

7. Czas na bardzo ważny moment w grze, a mianowicie przeliczenie, ilu graczy uznało, że ważniejsza jest **przyjaźń**, a ilu uznało, że ważniejsza jest **rodzina**. Pokerem rządzą prawa demokracji – większość ma rację.

Jeżeli przykładowo 3 głosy były za **przyjaźnią**, a 2 za **rodziną** – **przyjaźń** zostaje w polu centralnym, czyli nie ma wymiany. Natomiast gdyby było odwrotnie, np. 3 głosy za **rodziną**, a 2 za **przyjaźnią**, następuje wymiana kart, czyli gracz, który położył **przyjaźń** w polu centralnym zabiera swoją kartę i oddaje żeton wygranemu, a ten kładzie **rodzinę** w polu centralnym.

8. Do wymiany kart przystępuje kolejny uczestnik i postępuje tak, jak jego poprzednik.

9. Kiedy gracze uznają, że w polu centralnym znajdują się absolutnie najważniejsze karty i nie chcą już wymiany, ponieważ mają słabsze karty, przechodzą do pola drugiego i postępują podobnie jak przy pierwszym, czyli po kolei kładą karty, uzasadniają wybór i zabierają żetony o mniejszych wartościach (2), pamiętając jednocześnie, że nie mogą komentować wyborów swoich kolegów.

10. Kiedy pole drugie jest już wypełnione kartami, gracze mogą przystąpić do kolejnej wymiany, podobnie jak było w pierwszym polu.

11. Do pola trzeciego mogą przejść wtedy, gdy uznają, że nie chcą już wymiany, gdyż zostały im karty najsłabsze. Układają najmniej ważne karty i zabierają żetony o najmniejszych wartościach (1).

12. Na koniec uczestnicy gry liczą punkty, jakie zdobyli (suma wartości żetonów) i określają zwycięzców (ale jak się domyślicie, nie o wygraną tutaj chodzi!!!).

13. Efektem końcowym gry jest odpowiedź na pytanie, **które wartości życiowe dla grupy są najważniejsze** – wszystkie kryteria z pola centralnego.

14. Można pójść jeszcze dalej i dokonać grupowej bądź indywidualnej hierarchizacji pięciu kart najważniejszych.

UWAGI WARTO UWAGI

1. Nazwy „poker” używamy tylko w grze dla dorosłych, dla uczniów jest to gra karciana.
2. Kart może być mniej lub więcej – ważne, aby wszyscy gracze mieli ich po tyle samo.
3. Karty mogą tworzyć uczestnicy gry (mogą to być również rysunki).
4. Gra może toczyć się bez żetonów, niemniej jednak zdobywanie punktów motywuje do wyszukiwania takich argumentów, którymi można przekonać innych.
5. Liczba graczy powinna być zawsze nieparzysta, a to dlatego, że pokerem rządzą prawa demokracji – większość ma rację, tj. wskazana grupa trzy- lub pięcioosobowa.
6. Pamiętać należy, aby w pierwszej rundzie nie dyskutować i nie komentować wypowiedzi innych osób, natomiast każdy gracz powinien uargumentować swój wybór.
7. Do drugiego pola nie przechodzimy dopóty, dopóki nie wynegocjujemy absolutnie najważniejszych kart (same „asy”).
8. W drugim polu jest 7 kart, co nie ma żadnego znaczenia – pięciu graczy położyło swoje karty i kolejne miejsca wypełnia gracz pierwszy i drugi, po czym następuje wymiana.
9. W młodszych grupach można zastosować np. dwa pola i znacznie mniej kart, które mogą być przedstawione w formie rysunkowej.
10. Grając w pokera, można zapytać o istotę Świąt Wielkanocnych, istotę świąt Bożego Narodzenia i każdych innych. Można wziąć pod uwagę wartości życiowe, wszelkie zasady, np. zasady ochrony środowiska, zasady bezpieczeństwa itp.