



la Munt'

Role-play scenario

LO5-B-D-E-J-2, Activity 3

Dordonnat C., Terrier de la Chaise C.,

Due date of deliverable: June 30th 2023

Version of the document: V2



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

STEP 1: Denaro

- L'insegnante deve preparare due serie di monete e banconote in anticipo, se possibile (si consiglia vivamente).
- Preparare 5 ciotole per contenere le monete.
- In anticipo, l'insegnante deve chiedere agli studenti di portare monete e banconote alla sessione.

STEP 1: Utilizzo dei DEVICES



Diapositiva 4

O1 Ecrire le nom technique de l'outil "en français" ou en anglais si possible

O.COLOMBIER; 01/06/2023

STEP 1: USE OF THE DEVICES



STEP 1: Utilizzo dei DEVICES



STEP 1: Uso dei DEVICES



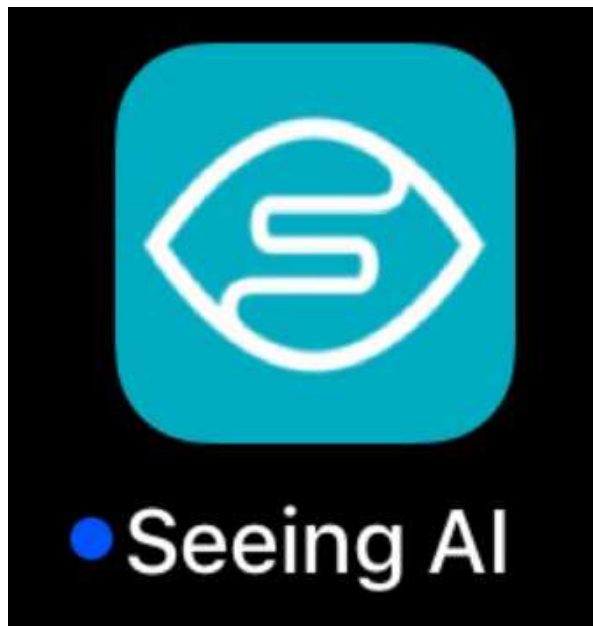
STEP 1: Uso dei DEVICES



Euro cash test

la Munt'

Esempi di AI APPS e CONTACTLESS PAYMENT APPS



LookOut



la Munt'

STEP 2: Strategie (30 MIN)

- Attività di gruppo: 3-4 studenti.
- Obiettivo: Individuare le strategie per organizzare il proprio borsellino/portafoglio.
- Gli studenti condividono le loro strategie con gli altri gruppi.
- Sessione di post-scambio: l'insegnante fornisce suggerimenti/consigli a coloro che hanno avuto difficoltà a trovare un approccio.

STEP 2: Strategie – Esempi

- Utilizzare un portamonete con 4 tasche per organizzare le monete.
- Classificare le monete in famiglie e metterle nelle diverse tasche.
- Tasca 1: 1 euro, 10 centesimi, 1 centesimo insieme
- Tasca 2: 2 euro, 20 centesimi, 2 centesimi insieme
- Tasca 3: 50 centesimi, 5 centesimi insieme
- Tasca 4: riservata agli spiccioli ricevuti dal cassiere.
- Per le banconote, piegatele, ad esempio, 2 volte per una banconota da 20 euro.

STEP 3: ROLE PLAY (60 MIN)

- Sono previsti 3 scenari di role play.
- Ogni role play sarà fatto in due coppie (4 persone).
- 15 minuti al massimo per ogni situazione.
- Preparazione: I 4 studenti partecipanti trascorreranno 5 minuti insieme per discutere e decidere gli strumenti che utilizzeranno e come verrà visualizzato l'ambiente.
- Ogni coppia dovrà svolgere il proprio gioco di ruolo di fronte all'intera classe per prendere appunti e ricevere un feedback.
- Lo studente che interpreta la persona ipovedente (VIP) deve indossare una benda durante il gioco di ruolo.

STEP 3: ROLE PLAY 1 (15 MIN)

Setting - Negozio

- Si possono acquistare solo due prodotti.
- Avete solo una banconota da 10 euro.
- Controllate il resto dato dal venditore e organizzatelo nel vostro portafogli/borsellino.

STEP 3: ROLE PLAY 2 (15 MIN)

Setting - Supermarket (15 min max)

- 2 studenti sono bendati
- Prima coppia: Tentano di effettuare un pagamento contactless con la carta, ma non funziona (lo studente deve capire che deve inserire il codice segreto e come farlo).
- Seconda coppia: Tentare di pagare con un'applicazione di pagamento contactless sul telefono.

STEP 3: ROLE PLAY 3 (15 MIN)

Setting - Panificio

- 2 studenti sono bendati.
- Per il pagamento si hanno a disposizione solo monete.
- Dovete fornire l'importo esatto richiesto dal cassiere.
- Prima coppia: avete solo monete da 2 euro, 1 euro e 50 centesimi.
- Seconda coppia: avete solo monete da 20 centesimi, 10 centesimi, 5 centesimi, 2 centesimi e 1 centesimo.
- Dovete usare strumenti diversi.

STEP 3: BRAINSTORMING (10 MIN)

- Raccogliere e riflettere sulle diverse esperienze di gioco di ruolo.
- Proporre soluzioni per gli scenari che hanno causato problemi.
- Esempi di soluzioni possono essere la richiesta di aiuto, la flessibilità e il miglioramento della comunicazione.

STEP 4: CREAZIONE DI UNA SCHEDA DI INDICIZZAZIONE (10 MIN)

- Riflettere sulle strategie di gestione del denaro in base alle caratteristiche individuali e agli obiettivi personali.
- Gli studenti, con l'aiuto dell'insegnante, creano schede che tengono conto dei temi legati al supporto di una persona con disabilità visiva (VIP) nella gestione del denaro.
- PERSONA - ATTIVITÀ - AMBIENTE