



*la Munt'*

# Žaidimo vaidmenimis scenarijus

**LO5-B-D-E-J-2, Veikla 3**

**Dordonnat C., Terrier de la Chaise C.,**

Pristatymo terminas: 2023 birželio 30 d.

---

Dokumento versija: 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.

# 1 ŽINGSNIS: PINIGAI

- Jei įmanoma, mokytojas turi iš anksto paruošti du monetų ir banknotų rinkinius (labai rekomenduojama).
- Paruoškite 5 dubenėlius monetoms laikyti.
- Dėstytojas gali iš anksto paprašyti, kad studentai į užsiėmimą atsineštų monetų ir banknotų.

# 1 ŽINGSNIS: PRIEMONIŲ PAVYZDŽIAI



# 1 ŽINGSNIS: PRIEMONIŲ NAUDOJIMAS



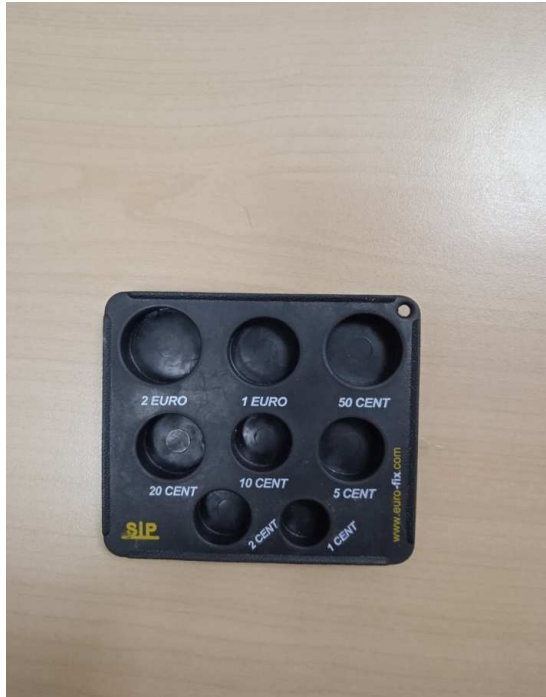
## Diapositiva 4

---

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

O.COLOMBIER; 01/06/2023

# 1 ŽINGSNIS: PRIEMONIŲ NAUDOJIMAS



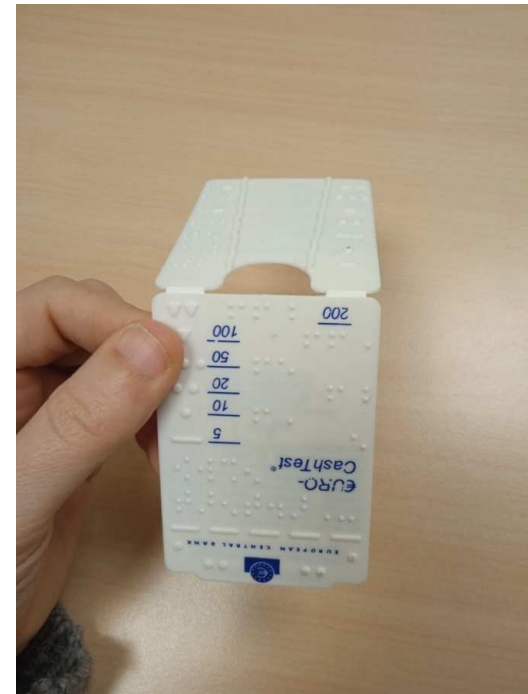
**Euro monetų laikiklis**



# 1 ŽINGSNIS: PRIEMONIŲ NAUDOJIMAS



# 1 ŽINGSNIS: PRIEMONIŲ NAUDOJIMAS

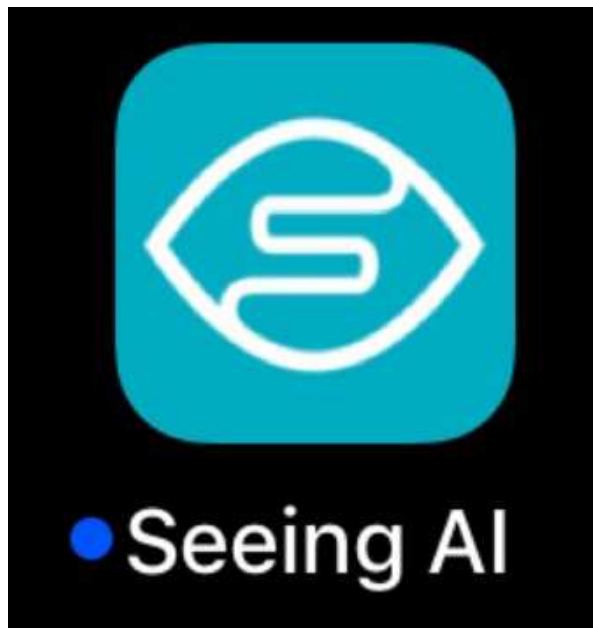




# 1 ŽINGSNIS: PRIEMONIŲ NAUDOJIMAS



# DIRBTINIO INTELEKTO PROGRAMĖLIŲ IR BEKONTAKTINIŲ MOKĖJIMO PROGRAMĖLIŲ PAVYZDŽIAI



LookOut



*la Munt'*

## 2 ŽINGSNIS: STRATEGIJOS (30 MIN)

- Grupinis užsiėmimas: 3 - 4 studentai.
- Tikslas: nustatyti savo rankinės/piniginės organizavimo strategijas.
- Studentai dalijasi savo strategijomis su kitomis grupėmis.
- Po užsiėmimo: mokytojas pateikia patarimų tiems, kuriems buvo sunku rasti tinkamą metodą.

## 2 ŽINGSNIS: STRATEGIJOS – PAVYZDŽIAI

- Monetų laikymui naudokite piniginę su 4 skyriais.
- Suskirstykite monetas į grupes ir įdėkite jas į skirtingus skyrius.
  - 1 skyrius: 1 euro, 10 centų, 1 cento monetas
  - 2 skyrius : 2 eurų, 20 centų, 2 centų monetas
  - 3 skyrius : 50 centų, 5 centų monetas
  - 4 skyrius : skirta gražai gautai iš kasininko
- Banknotus sulankstykite, pavyzdžiui, 20 eurų banknotą 2 kartus.

## 2 ŽINGSNIS: ŽAIDIMAS VAIDMENIMIS (60 MIN)

- Yra 3 žaidimo vaidmenimis scenarijai.
- Kiekvienas žaidimas vaidmenimis bus atliekamas dviejose porose (4 žmonės).
- Vienai situacijai ne daugiau kaip 15 min.
- Pasiruošimas: 4 dalyvaujantys studentai 5 minutes kartu diskutuos ir nuspręs kokias priemones jie naudos, kokia bus aplinka.
- Kiekviena studentų pora priešais likusią studentų grupę atliks vaidinimą, kiti studentai tuo metu užsirašinės ir vėliau išsakys atsiliepimus.
- Studentas, vaizduojantis regos negalią turintį asmenį (**VIP**), žaidimo vaidmenimis metu turi užsirišti akis.

# 2 ŽINGSNIS: ŽAIDIMAS VAIDMENIMIS 1 (15 MIN)

## Aplinka - Turgus

- Galite nusipirkti tik du produktus.
- Turite tik 10 eurų banknotą.
- Patikrinkite pardavėjo atiduotą gražą ir susidėkite ją į savo piniginę/ rankinę.



# 3 ŽINGSNIS: ŽAIDIMAS VAIDMENIMIS 2 (15 MIN)

**Aplinka - Prekybos centras** (maks. 15 min.)

- 2 studentai užrištomis akimis
- Pirma pora: bando atsiskaityti bekontakte kortele, bet ji neveikia (Studentas turi išsiaiškinti kaip įvesti PIN kodą).
- Antra pora: bando atsiskaityti naudodami bekontakčio mokėjimo programėlę savo telefone.

# 3 ŽINGSNIS: ŽAIDIMAS VAIDMENIMIS 3 (15 MIN)

## Aplinka - Kepyklė

- 2 studentai užrištomis akimis
- Apmokėjimui turite tik monetas.
- Turite pateikti tikslią kasininko prašomą sumą
- Pirma pora:
  - Turite tik 2 eurų, 1 euro ir 50 centų monetas.
- Antra pora:
  - Turite tik 20 centų, 10 centų, 5 centų, 2 centų ir 1 cento monetas.
- Turite naudoti skirtingas technines priemones.

## 3 ŽINGSNIS: MINČIŲ LIETUS (10 MIN)

- Susirinkus aptariamos skirtingos patirtys žaidimo vaidmenimis metu.
- Pasiūlykite sprendimo būdus scenarijams, kurių metu kilo problemų.
- Sprendimų pavyzdžiai galėtų būti: pagalbos prašymas, lankstumas ir komunikacijos gerinimas.

# 4 ŽINGSNIS: INFORMACINĖS KORTELĖS KŪRIMAS (10 MIN.)

- Aptarkite pinigų tvarkymo strategijas, pagrįstas individualiomis asmens savybėmis ir asmeniniais tikslais.
- Studentai, su dėstytojo pagalba, kuria informacines korteles, temomis susijusiomis su būdais, kaip asmeniui turinčiam regos negalią (VIP) padėti tvarkyti pinigus.
- ASMUO - VEIKLA - APLINKA