



la Munt'

Rollspel

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

Dordonnat C., Terrier de la Chaise C.,

Levererat datum: 30 juni 2023

Version: 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.

STEG 1: PENGAR

- Läraren förbereder två uppsättningar av mynt och sedlar i förväg (rekommenderas starkt)
- Förbered fem skålar att lägga mynten i
- Läraren ber i förväg studenterna att ta med mynt och sedlar till lektionen

STEG 1: EXEMPEL PÅ HJÄLPMEDEL



STEG 1: ANVÄNDNING AV HJÄLPMEDEL



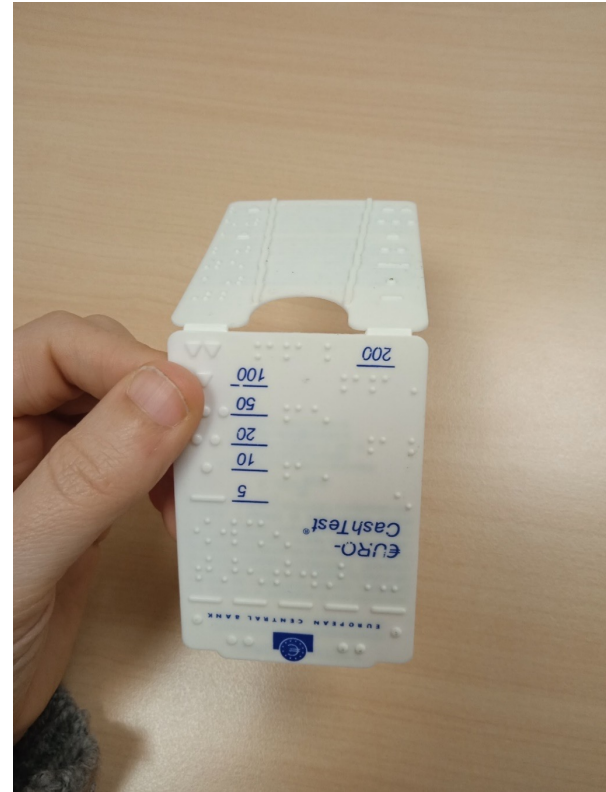
STEG 1: ANVÄNDNING AV HJÄLPMEDEL



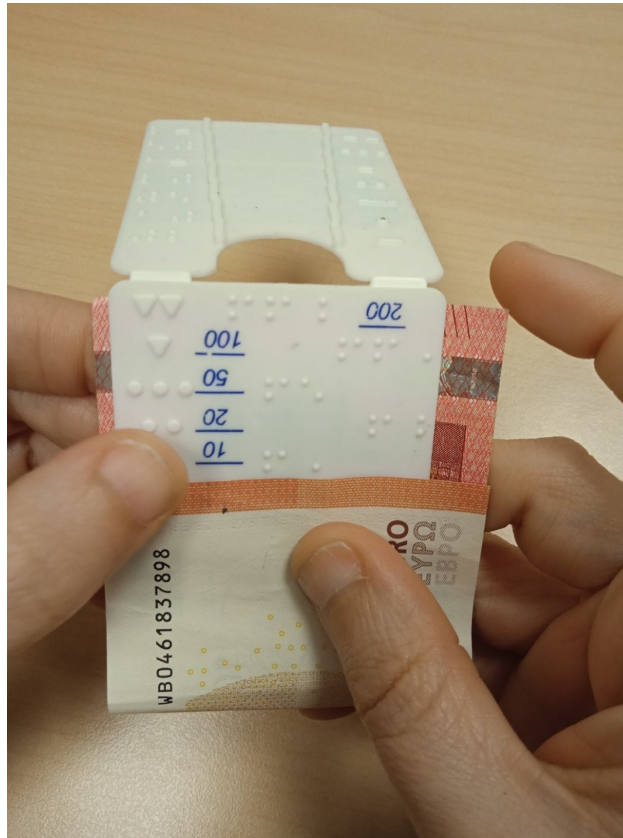
STEG 1: ANVÄNDNING AV HJÄLPMEDEL



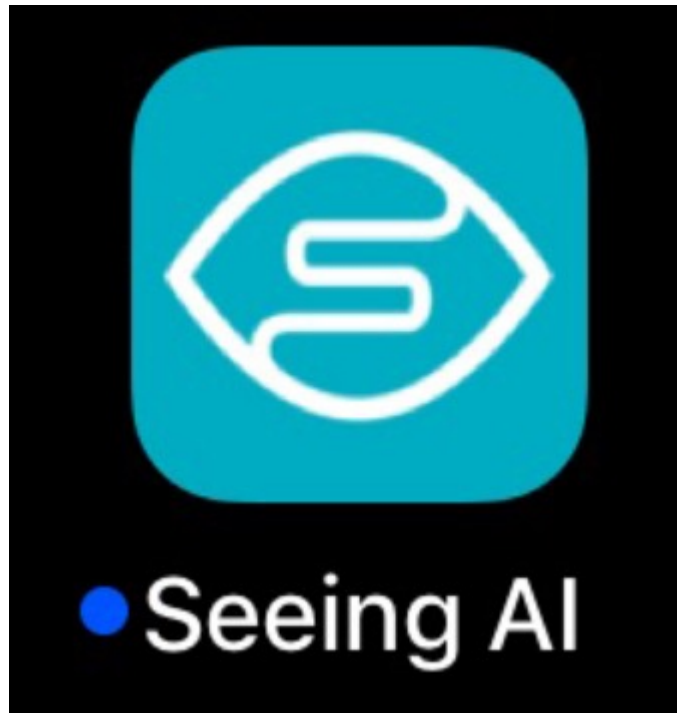
STEG 1: ANVÄNDNING AV HJÄLPMEDEL



STEP 1: ANVÄNDNING AV HJÄLPMEDEL



EXEMPEL PÅ AI APPAR OCH KONTANTLÖSA BETALNINGSAPPAR



LookOut



STEG 2: STRATEGIER (30 MIN)

- Aktivitet i grupper: 3–4 studenter i varje grupp
- Uppgift: Identifiera strategier för att organisera innehållet i handväska/plånbok
- Studenterna delar sina strategier med andra grupper
- Efter utbytessessionen: läraren ger tips/råd till de grupper som hade svårt att hitta lämpligt tillvägagångssätt

STEG 2: STRATEGIER – EXEMPEL

- Använd en plånbok med fyra fickor för att organisera mynt
- Klassificera mynten i olika kategorier och placera dem i de olika fickorna.
 - Ficka 1: 1 euro, 10 cents, 1 cent tillsammans
 - Ficka 2: 2 euros, 20 cents, 2 cents tillsammans
 - Ficka 3: 50 cents, 5 cents tillsammans
 - Ficka 4: Reserverad för växel som mottagits från kassören
- För sedlar, vik dem till exempel två gånger för en 20-eurosedel

STEG 3: ROLLSPEL (60 MIN)

- Det finns tre rollspelsscenarier
- Varje rollspel kommer att genomföras i två par (4 personer).
- Max 15 minuter per situation
- Förberedelse: De fyra studenter som deltar ska använda 5 minuter tillsammans för att diskutera och besluta om vilka verktyg som ska använda
- Varje par förväntas framföra sitt rollspel inför hela klassen för att åhörarna ska kunna ta anteckningar och ge feedback
- Den student som gestaltar personen med synnedläggelse ska bära ögonbindel under rollspelet

STEG 3: ROLLSPEL 1 (15 MIN)

Miljö: Marknad

- Du får bara köpa två produkter
- Du har bara en 10-eurosedel
- Kontrollera växeln som ges av säljaren och organisera den i din plånbok/handväska

STEG 3: ROLLSPEL 2 (15 MIN)

Miljö: Stormarknad

- Två studenter använder ögonbindel
- Första paret: Försök att göra en kontantlös betalning med ditt kort, men det fungerar inte (studenten måste lista ut att de behöver ange den hemliga koden och hur man gör det)
- Andra paret: Försök att betala med en kontantlös betalningsapp på din mobiltelefon

STEG 3: ROLLSPEL 3 (15 MIN)

Miljö: Bageri

- Två studenter använder ögonbindel
- Det finns endast mynt att betala med
- Du måste ge exakt belopp som begärs av kassören
- Första paret:
 - Du har bara 2 euro, 1 euro och 50 cents mynt
- Andra paret:
 - Du har bara 20 cents, 10 cents, 5 cents, 2 cents och 1 cent mynt
- Ni ska använda olika verktyg/hjälpmiddel

STEG 3: BRAINSTORMING (10 MIN)

- Samlas och reflektera över de olika rollspelsupplevelserna
- Föreslå lösningar för de scenarier som orsakade problem
- Exempel på lösningar kan inkludera att be om hjälp, vara flexibel och förbättra kommunikationen

STEG 4: SKAPA INDEXKORT (10 MIN)

- Reflektera över strategier för hantering av pengar baserat på individuella egenskaper och personliga mål
- Eleverna skapar med hjälp av läraren indexkort som tar hänsyn till teman relaterade till att stödja en person med synnedsättning med hantering av pengar
- PERSON – AKTIVITET - MILJÖ