

***Gazdálkodj okosan!* – az 1960-as, 70-es évek gazdasága, életformája**

Bánki István

A történelemtanításban régóta cél, hogy ne maradjon egyeduralgoló a politikatörténet oktatása, kapjon minél nagyobb teret az életmód, az életforma változásainak, a mindennapok (életszerű) történelmének bemutatása. Különösen jó lehetőséget kínál a hangsúlyok ilyen irányú eltolására a történelmi félmúlt tárgyalása. A 60-as, 70-es évek világa még a mai iskolás generációk látóterének határán helyezkedik el. Idáig általában még elér a családi, kollektív emlékezet, élő forrása a szóbeliség (oral history), és rendre megjelenik a médiában is. (A filmekben, tévében, képes kiadványokban gyakran egyfajta érdekességként „tálalják”, némi nosztalgiával „fűszerezve”.) Tárgyai egyelőre még meglehetősen nagy számban láthatóak, fellelhetőek környezetünkben. (Ezeket a tárgyakat – elsősorban fiatalabb – használóik sokszor nem is azonosítják magával az időszakkal, ettől függetlenül léteznek számukra.) Mindemellert a korszak életformája is számos nyomot hagyott jelenünkben. (Pl. a panel, a lakótelep mint élettér, fogyasztási, vásárlási, étkezési, munkavállalási stb. szokások.)

Miről „mesél” egy társasjáték?

A társasjátékok többsége lényegében időtlen – nem kötődnek egyetlen időszakhoz, korszakhoz sem. A *Gazdálkodj okosan!* játékot viszont (mind története, mind szemlélete révén) szoros szálak fűzik egy bizonyos társadalmi, gazdasági közeghez, az 1960-as, 1970-es évek magyarországi szocializmusához – függetlenül attól, hogy azok, akik ebben a közegben már nem is éltek, sőt, szinte nem is ismerik, többnyire szórakoztatónak találják, jókat játszanak vele.

A közkeletű vélekedés szerint a játék a Kádár-rendszer hangulatjavító intézkedéseinek sorában készült el, a Nyugaton népszerű *Monopoly* (Magyarországon a két háború közötti időből inkább *Capital* néven ismert) játék magyarított, „szocialista” változataként. A vélekedés első elemét (vagyis hogy közreadásának hangulatjavító célja lett volna) alátámasztani látszik a kiadás időpontja: az első változat 1966-ban látott napvilágot. Ebben a

történelmi pillanatban (az új gazdasági mechanizmus előkészítésének idején) a játék egyes lépései, történései, pontosabban a bennük foglalt propagandaelemek, propagandisztikus tartalom kimondottan biztató, pozitív üzenetet hordozhattak a lakosság különböző rétegei számára a várható életszínvonal-politikát tekintve. (Ilyen szempontból tanulságos nyomon követni, hogyan változott a játék célja az újabb és újabb kiadásokban. Az 1966-os kiadás okosan berendezett panellakásából indulva az 1980-as évek végére már a családi házak, nyaralók stb. válnak uralkodóvá a napjainkig megjelenő újabb kiadásokban, természetesen mindegyik a hozzáillő, teljes berendezéssel, tárgyi világgal.)

Megalapozottnak tűnik a közvélekedés másik eleme is, miszerint a játék a *Monopoly (Capital)* szocialista változata lenne. Ebben a kérdésben is mond valamit a megjelenés időpontja: ha nem is rögtön, de rövidesen váltja az új játék az 1952-ben (kapitalista, imperialista szemlélete miatt) betiltott *Capitalyt*. Még inkább igazolja a feltételezést a két játék összehasonlítása. A szembenálló világrendek szellemiségének különbségét tükrözi a játékok lényege. Az „okos gazdálkodás” végső célja nem a gazdasági előnyök szerzése, nagy vagyonok halmozása (akár a többi játékos kárára), hanem a tisztességes (munkás? vagy polgári?) egzisztencia megteremtése. A javak megszerzésében pedig korántsem ellenfél a többi játékos, inkább csak az a kérdés, melyikük mikor jár sikerrel. A játékosok közötti *versengés kiiktatása* ki nem mondott, ugyanakkor nyilvánvaló ideológiai, az előbb-utóbb elérhető anyagi gyarapodás ígérete ugyancsak ideológiai, de már közvetlen propagandatartalmat is hordozott. A *Gazdálkodj okosan!* felépítése a redisztributív, tervgazdálkodásra épülő állami gazdasági rendszert modellezi a „fogyasztó” (az állampolgár, vagyis a játékos) szemszögéből. Persze a paternalista állameszmény szellemiségének megfelelően (nem is kissé) didaktikusan felrajzolja a rendszernek megfelelő, ideális alany (állampolgár) típusát, életvitelét, felfogását. Teszi ezt úgy, hogy nyílt és rejtett elvárásokat, erkölcsi tanácsokat, parancsolatokat fogalmaz meg a játékkal szemben.

A játékban megjelenített gazdasági környezet a 60-as (és azt követő) évek szocialista gazdasági viszonyrendszerét szemlélteti. A redisztributív modell jegyében a játékosok egy központi alaptól kapják a fizetésüket, a játékszabály szóhasználata szerint *illetményüket*. Jellemző módon mindenki ugyanannyit kap, nincs differenciált bérezés, különbségek a munkahelyek között. Az egyéni, munkahelyi teljesítmény értékelése mindössze három szerencsekártyán jelenik meg. („Jó munkájáért” az egyik szerint 400 Ft, a másik szerint 1 000 Ft jutalomban részesül a játékos. A harmadik kártyán újításért kap 2 500 Ft-ot.) Ezt persze a játék logikája is magyarázhatja: így a játékosok egyenlő feltételekkel vághatnak neki

az „okos szerzésnek”. Másfelől nyilvánvalóan benne van a szocialista (anyagi) egyenlőség álságos, propagandisztikus eszménye – az elosztásnak ez a módja nem engedi meg a jelentős anyagi különbségek kialakulását. Segíthet viszont a gyarapodásban (persze csakis az okos gazdálkodás mellett!) a szerencse: 18 szerencsekártya húzásával nyerhetnek pénzt vagy valamilyen tárgyat a játékosok. (Természetesen az államilag üzemeltetett szerencsejátékok, a TOTÓ és a LOTTÓ sorsolásain, illetve olyan propagandaakciókon, mint a Békekölcson nyereménysorsolása, a Könyvsorsjáték, vagy a Budapesti Ipari Vásár sorsjátéka. Ezen felül dupla illetményt ér, ha valaki éppen a starthelyre – az ózdi kohászati művek rajzával díszített kockára – lép.)

A játékban az egyéni kreativitás, kezdeményezés nem kap szerepet. A játékosok nem hozhatnak valódi, a játék világában következményekkel járó gazdasági döntéseket. Kiadásokra kényszerülnek a szerint, hogy melyik mezőre lépnek. Abban van némi stratégia, mikor vásárolnak meg bizonyos használati tárgyakat, illetve veszik meg magát a lakást. Ugyanakkor ezek az anyagi döntések valójában áldöntések. Nem elsősorban az egyéni életvezetés lehetőségei, az anyagi helyzet, sokkal inkább a hiánygazdaság körülményei determinálják őket. Ebben a környezetben nem akármikor és akárhol lehet a fontosabb, nagyobb értékű használati (itt lakberendezési) tárgyakhoz hozzájutni. Itt is segíthet azonban a szerencse – vagyis a játékban segíthetnek a szerencsekártyák. Vannak olyanok, amelyeken tárgyakat, illetve magát a lakást meg lehet nyerni, de tanulságos (az állami reklám érdekes példája), amely szerint: *„Lépj a 11-es mezőbe! Konyha- és szobabútort a »BÚTORÉRT« boltban vásárolhatsz, ha már van lakásod”*.

A redisztribúció egyik megvalósítója, a lakossági gazdálkodás egyik jellegzetes szereplője a Takarékpénztár (másként Országos Takarékpénztár, OTP), mint az egyetlen, állami tulajdonban lévő lakossági bank. A piaci viszonyoktól lényegében független működését – vagyis hogy az állami redisztribúció egyik közvetítője a lakosság felé, nem pedig valódi gazdálkodó intézmény – jól példázza kamatpolitikája. A játékleírás szerint a takarékpénztár 5% kamatot fizet a meglévő betétek után (2-es mező), ugyanakkor a pénztári (banki) kölcsönkamat mértéke is 5%, lakásvásárlás esetén a teljes összegre és futamidőre értelmezve! A gazdasági rendszer és a mindennapi élet része a játékban az államilag finanszírozott kultúra (színház, mozi, olvasás, sport). Ezek a kikapcsolódási, szórakozási formák vagy ingyenesek: 5-ös mező Nemzeti Galéria, 29-es Halászbástya, 12-es az Állatkert, 7-es *Sportolj!* (egy futballistával), illetve egy szerencsekártyán az olvasás; vagy rendkívül olcsóak: 17-es mozi 10 Ft). Ugyancsak rendkívül olcsó a közösségi közlekedés (természetesen a játékbeli

árviszonyokhoz képest): a villamos és a városi busz jegyárai nem derülnek ki, de a büntetési tételek – 10, illetve 20 Ft (lásd a játékszabályban a 8-as és a 27-es mező utasítását) – igen alacsony árakra engednek következtetni. A trolibérlet 20 Ft (a 15-ös mező utasítása), a vonatjegy Siófokra (véltetően retúr) 50 Ft (a 30-as mező utasítása). Siófokon lehet kedvezményesen üdülni is, beutalóval (szerencsével!) – bár igaz, hogy a játék implicit üzenete az, hogy bünteti a pihenést, illetve a betegséget, vagyis a termelésből való kimaradást: a siófoki üdülés (13-as mező!) 300 Ft kiadás, és a játékos kétszer marad ki a dobásból; a kórházból (21-es mező) csak egyes vagy hatos dobással lehet továbblépni; a 34-es mezőn a galyatetői téli pihenés már 400 Ft, és a játékos háromszor marad ki a dobásból. (Vagyis aki üdül, betegeskedik, az „lemarad”; ha üdül, akkor duplán, mert még fizetnie is kell egy jelentősebb tételt. Emellett bájos a két üdülési területhez kapcsolt belső idegenforgalmi „reklámsablon” a játékszabályban.)

Mindezek mellett nyíltabb elvárásokként, didaktikusabban fogalmaz meg elvárásokat a játék a játékszabályban, a szerencsekártyákon, illetve a játékmezőkön. Pozitív elvárásokat jelenít meg, persze mulatságosan propagandaízű formában a „kulturált kikapcsolódásra” pl. szerencsekártyákon (amelyeken fizetni sem kell): „*Olvass! Az olvasás kellemes, hasznos, olcsó szórakozás!*”, „*A sport egészség, a sport szórakozás. Sportolj Te is. Lépj a 7-es mezőbe.*” Még bájosabbak a dörgedelmeik vagy intések, amelyeket az anyagilag, kiadásokkal is büntetett helytelen magatartásformákhoz, szokásokhoz fűződnek: pl. az 1-es mező utasítása a játékszabályban: „*Beléptél az Italtoltba. Fizetsz 400 Ft-ot. Ez könnyelműség, ilyet csak részeges ember tesz, hogy első útja az Italtoltba vezet.*”; a 9-es: „*Túlzottan belemerültél a mulatozásba. Ez felboríthatja háztartásodat, és kevesebb pénzed jut a takarékbba. Fizess 800 Ft-ot.*”; 20-as: „*Rászoktál a dohányzásra, mely havonta 100 Ft kiadást jelent. Fizess a pénztárba 100 Ft-ot.*”; 40-es: „*Hosszas telefonálásoddal sok embert megvárakoztattál, egyszer kimaradsz a dobásból.*”; és egy igazán dörgedelmes szerencsekártya: „*Jól szeretnél mulatni? Nos, tessék! Lépj a 9-es mezőbe, és fizess 800 Ft-ot.*” Összességében persze nehéz lenne vitatni, hogy ezek a biztatások és intelmek helyénvalóak (kivéve talán azokat, amelyek nagyon a korabeli viszonyokhoz kötődnek, mint pl. a hosszas telefonálás), így együtt, a játék kontextusában és ebben a megfogalmazásban meglehetősen tisztán felrajzolják az állampolgárok fölött gyámkodó, paternalista „állam bácsi” képét.

Játék az órán

A játék vizsgálata érdekes, sőt, hasznos lehet a 8. és 12. évfolyamokon, illetve társadalomismereti órákon is. Már maga az is egyfajta motivációt jelenthet minden korosztály számára, hogy egy játékot, egy ilyen mindennapi tárgyat használunk történeti forrásként. Emellett érdekesek lehetnek számukra a játék képei, amelyek egy a maitól eltérő tárgyi világot és életformát idéznek fel, illetve a játékban leírtak, mind stílusukban, mind pedig tartalmukban. Természetesen a különböző korosztályokkal különböző szinteken, különféle megismerési irányokban közeledhetünk mind a korszak, mind a forrás feldolgozásához. Az általános iskolások számára elsősorban inkább az életmód, az anyagi kultúra változásai (kulcsfogalmak: történelmi idő, változás – tartam: egy-két generáció) lehetnek érdekesek, illetve a személyes, kisközösségi emlékezet (oral history) bevonása a történelemtanulásba. A középiskolások esetében már egy tudatosabb, az ismeretek, tanultak mozgósítását is feltételező, a társadalom és a gazdaság mélyebb struktúráit is feltáró megközelítés is elvárható. Mindkét esetben nagy előny, hogy a játék feldolgozása kapcsán növelhető a tanulói aktivitás (kiscsoportos, egyéni feladatmegoldás, kutatás), illetve megvalósítható az interaktív, kooperatív, és reflexiókat életre hívó, tanulói „alkotásokat” létrehozó munkavégzés, amelyek által a tananyag, a tanulás személyessé, személyes üggyé tehető.

8. évfolyam

1. Ráhangelődés a témára

a) A téma felvezetése: az 1960-as, 70-es évek, mint történelmi félmúlt: ki, mit tud, hallott az időszakról, mit tud arról, hol, hogyan, milyen körülmények között élt abban az időben a családja? (Ehhez feladható korábban kutatási feladat: valaki nézzen utána ennek a saját családjával, környezetével kapcsolatban, pl. interjú formájában szülőkkel, nagyszülőkkel, ismerősökkel. Ez a feladat feladható itt is a következő órákra, ha már kedvet csináltunk hozzá.)

b) A forrás bemutatása: ismerkedés a játékkal (mikor készült, hogyan kell játszani, ki ismeri esetleg a diákok közül ezt vagy újabb változatát...)

2. Jelentésteremtés, ismeretszerzés (kooperatív csoportmunka)

Az osztály létszámától függően alkossunk három vagy hat csoportot a feladatok elvégzésére. (Szempont: a hatékony közös munkavégzéshez megfelelő létszámú csoportok álljanak össze. Hat csoport esetén 2-2 csoport végezhet minden feladatot.) A csoportok végezzék el az alábbi feladatokat úgy, hogy a 2. lépésben szereplőhöz minden csoport egy másik csoport által elvégzett munkát használja fel! (Pl. $a \rightarrow b$, $b \rightarrow c$, $c \rightarrow a$; a csoportok készíthetnek feljegyzéseket, vagy keverhetjük a csoportokat úgy, hogy egy-két tanuló maradjon, aki az új tagoknak bemutatja a munka eredményét.)

a)

1. lépés

Vizsgáljátok meg a játékban szereplő lakás berendezését! Beszéljétek meg, hogyan, milyen használati tárgyakkal rendeznétek be ma egy hasonló méretű lakást! Gondolkodjatok azon, mi lehet a különbségek oka!

2. lépés (

Írjátok meg a régi, 1960-as években berendezett és az átlagos berendezett lakásban élő család egy-egy napjának történetét!

b)

1. lépés

Árasszatok át a játék egyes mezőit! Jelöljétek meg, hol a legjelentősebb, a leginkább szembeötlő a változás az árak arányaiban! Gondolkodjatok azon, minek köszönhető a változás!

2. lépés

Tervezzetek havi kiadási naplót a játékbeli összeggel (2 000 Ft) és a mai árakon egy mai átlagos fizetéssel! Írjátok meg ezek alapján egy családi párbeszédet arról, mire lenne jó, és mire kellene inkább költeni!

c)

1. lépés

Gyűjtsétek össze, milyen üzletekben, milyen javakat vásárolnak a játékban! Mivel kellene kiegészíteni a sort manapság – milyen üzletekben, milyen további tárgyakat (holmit stb.)

vásároltok, vásárolnak születek manapság? Gondolkodjatok azon, minek köszönhetőek a változások!

2. lépés

Írjátok meg egy bevásárló körút történetét a játék alapján az 1960-as években, és napjainkban!

3. Reflektálás – az ismeretek perszonalizálása, továbbgondolás, problémafelvetés

Hallgassuk meg a csoportoknak a 2. lépésben készített munkáit! A beszámolók után vessünk fel problémákat, illetve adjunk teret a diákok felvetéseinek, kérdéseinek. Lehetséges általános kérdések, pl.:

Mi változott előnyére, és mi kedvezőtlenül az eltelt időben? Mennyiben változott meg az emberek élete összességében? Ti melyik időszakot választanátok, és miért? Mit lenne érdemes „átmenteni” az 1960-as évekből napjainkba?

12. évfolyam

1. Ráhangolódás a témára

a) A téma felvezetése: az 1960-as, '70-es évek, mint történelmi félmúlt: ki, mit tud, hallott az idősokról, mit tud arról, hol, hogyan, milyen körülmények között élt abban az időben a családja? (Ehhez feladható korábban kutatási feladat: valaki nézzen utána ennek a saját családjával, környezetével kapcsolatban, pl. interjú formájában szülőkkel, nagyszülőkkel, ismerősökkel. Ez a feladat feladható itt is a következő órákra, ha már kedvet csináltunk hozzá.)

b) A forrás bemutatása: ismerkedés a játékkal (mikor készült, hogyan kell játszani, ki ismeri esetleg a diákok közül ezt vagy újabb változatát...)

2. Jelentésteremtés, ismeretszerzés (kooperatív csoportmunka)

Az osztály létszámától függően alkossunk három vagy hat csoportot a feladatok elvégzésére. (Szempont: a hatékony közös munkavégzéshez megfelelő létszámú csoportok álljanak össze.

Hat csoport esetén 2-2 csoport végezhet minden feladatot.) A csoportok végezzék el az alábbi feladatokat úgy, hogy a 2. lépésben szereplőhöz minden csoport egy másik csoport által elvégzett munkát használja fel! (Pl. $a \rightarrow b$, $b \rightarrow c$, $c \rightarrow a$; a csoportok készíthetnek feljegyzéseket, vagy „keverhetjük” a csoportokat úgy, hogy egy-két tanuló maradjon, aki az új tagoknak bemutatja a munka eredményét.)

a)

1. lépés

Gyűjtsétek össze a táblázatban, milyen nyílt és rejtett elvárásokat fogalmaz meg a játék a játékosokkal (állampolgárokkal) szemben! Jelöljétek meg (színekkel, aláhúzással) azokat, amelyek ma már nem jelennek meg, vagy nem az állam oldaláról jelentkeznek!

Nyílt elvárások	„Rejtett” elvárások

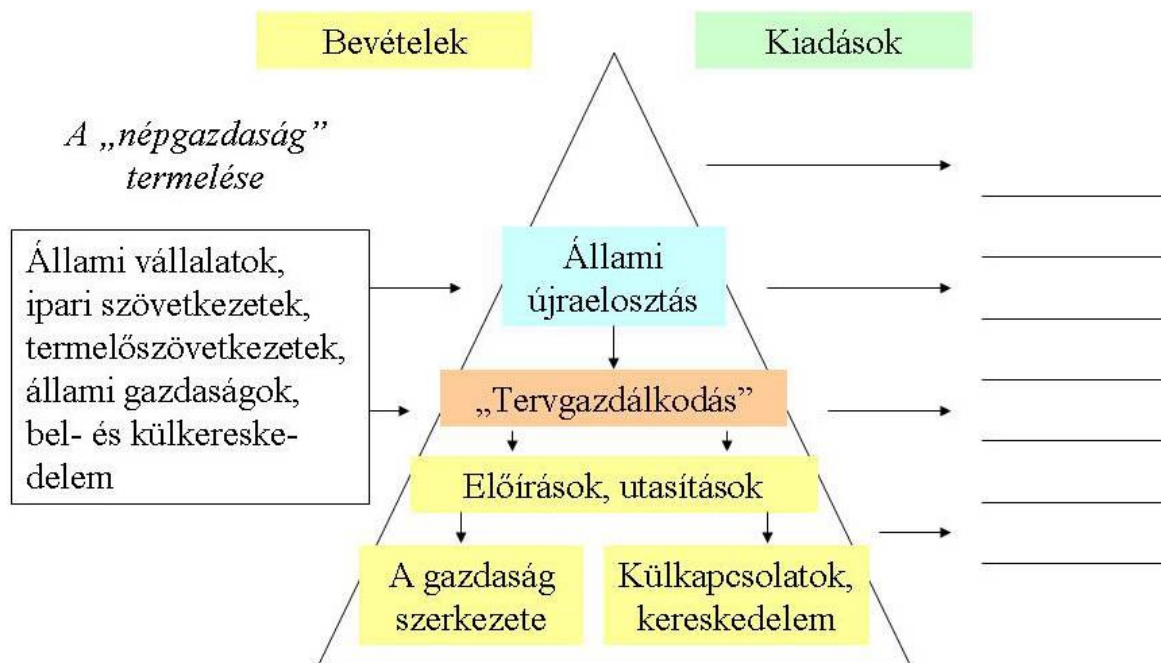
2. lépés

Állítsátok össze egy 1960-as évekbeli „renitens” polgár egy napját, és olvassátok a fejére aznapi és a korábbiakban elkövetett „bűneit”! Készítsetek neki „útmutatót”, hogyan javulhatna meg!

b)

1. lépés

Készítsétek el a „kölségvetés” kiadási oldalát a játék és az ábra alapján! Jelöljétek meg, hová lehet beépíteni szabályozókat, min lehet alakítani, formálni! Elemezzétek a beavatkozások hatásait! Jelöljétek meg az ábra kölségvetési oldalán azokat a területeket, ahol jelentős változás állt be! Rajzoljátok át a bevételi oldalt is! Jelöljétek meg itt is, mi változott! Gondoljátok végig, milyen okok állnak a változások mögött!



2. lépés

Fogalmazzatok meg választási vitaindítót ezek alapján a kölségvetés egyensúlyának javítására! (Vegyétek figyelembe, mi, milyen következményekkel fog járni az állampolgárok életviszonyaira nézve!)

c)

1. lépés

Gyűjtsétek össze a táblázatban, mit kínál/ígér a játékosnak (állampolgárnak) nyíltan, illetve rejtetten a játék! (T táblázat) Jelöljétek, melyek azok, amelyek a korhoz kapcsolódnak, amelyek korhoz kötöttek, így idejétmúltak! Mi állhatna ma a helyükben?

Nyílt ígérek	„Rejtett” ígérek

2. lépés

Írjatok választási programot egy elképzelt párt nevében 1966-ban, illetve a mai viszonyok között!

3. Reflektálás – az ismeretek perszonalizálása, továbbgondolás, problémafelvetés

Hallgassuk meg a csoportoknak a 2. lépésben készített munkáit! Az a) csoport esetében kérdezzük meg a diákokat, mennyire látják aktuálisnak, illetve idejétmúltak az útmutatót, mit hoznának fel a „renitens állampolgár” védelmére; a b) és c) csoport esetében „bocsássuk társadalmi, politikai vitára” a vitaindítót, illetve a programterveket!

*

Felhasznált irodalom:

Laudancsek Katalin: Kész kapitalizmus (Monopoly-történelem: túl a 200 millió)

http://www.hetek.hu/fokusz/200103/kesz_kapitalizmus

Óravázlat

Óravázlat szerzője: Bánki István

Téma (óra, foglalkozás címe)	
Iskolatípus	<input checked="" type="checkbox"/> Általános iskola <input checked="" type="checkbox"/> Középiskola
Évfolyam (vagy korosztály)	8. és 12. évfolyam
Nagyobb egység, témakör (fejezet, epocha, projekt címe)	8. évfolyam: Magyarország története napjainkig / A Kádár-korszak; 12. évfolyam: Magyarország a 2. világháború után / az életmód átalakulása; érettségi tematika: I. Gazdaság, gazdaságpolitika, anyagi kultúra, II. Néesség, település, életmód
Csoport nagysága	<input checked="" type="checkbox"/> Osztály <input checked="" type="checkbox"/> Egyéb, éspedig: Jól adaptálható szakköri, fakultációs munkának
Időtartam (perc)	90 perc
Célok (összefüggések, képességek, attitűdök)	<p>Általános iskola: az életmód, az anyagi kultúra változásainak nyomon követése, megfigyelése (kulcsfogalmak: történelmi idő, változás — tartam: egy-két generáció); a személyes, kisközösségi emlékezet (oral history) bevonása a történelemtanulásba</p> <p>Középiskola: a redisztributív, tervgazdálkodásra épülő állami és gazdasági modell megismerése, megértése; ezen keresztül korunk politikai, gazdasági környezetének jobb átlátása</p> <p>Képességek, attitűdök: önálló megfigyelés, forráskritikai megközelítés, önálló véleményalkotás, reflexió; részvétel csoportos munkában, kooperáció, kommunikáció</p>
Foglalkozás típusa	<input checked="" type="checkbox"/> Tanórai
Munkaformák	<input checked="" type="checkbox"/> Frontális <input checked="" type="checkbox"/> Csoportmunka <input checked="" type="checkbox"/> Egyéni munka (pl. kutatás) <input checked="" type="checkbox"/> Egyéb, éspedig: interaktív, kooperatív munka
Eszközök	Gazdálkod okosan! társasjáték (lehetőleg az 1966-os változat; másolatok a játékszabályról, a szerencsekártyákról, esetleg a tábláról a csoportok párhuzamos munkavégzésének érdekében); lehet: csomagolópapír, színes filctollak
Előkészületek	A játék beszerzése, a másolatok elkészítése; lehetőség: előzetes kutatási feladatok ("oral history" — interjú- és beszámoló témák megadása)

Tevékenység			
Idő (perc)	Tartalom	Tanulói tevékenységek	Eszközök
15	Ráhangolódás a témára tapasztalatok, ismeretek mozgósítása, a játék, a téma megismerése	Részvétel tanár-diák, diák-diák interakciókban (lehetséges: önálló kutatómunka bemutatása)	A játék készlete; esetleg kiegészítő képi források (projektor, interaktív tábla...)
15	Jelentésteremtés, ismeretszerzés, 1. lépés A játék mint forrás közvetlen feldolgozása	Részvétel a kooperatív csoportmunka 1. fázisában — együttműködés a társakkal, önálló megfigyelések beépítése a csoport munkájába; feladatmegosztás, kiscsoportos kommunikáció (ábra, táblázat használata, készítése)	A játék táblája, játékszabály, szerencsekártyák, a lakás rajza, bútorok (szükség esetén másolatok; döntés szerint csomagolópapír, színes tollak, ceruzák)
15	Jelentésteremtés, ismeretszerzés, 2. lépés A forrásfeldolgozás nyomán következtetések, modellalkotás, szövegalkotás	Részvétel a kooperatív csoportmunka 2. fázisában — együttműködés a társakkal, önálló megfigyelések beépítése a csoport munkájába; feladatmegosztás, kiscsoportos kommunikáció	Az 1. fázisban elkészített ábrák, írásos anyagok
45	Reflektálás, az ismeretek perszonalizálása, továbbgondolás, problémafelvetés	Részvétel a csoportok bemutatóiban, illetve az azokból kialakított interaktív tevékenységekben, munkában	A jelentésteremtés 2. fázisában létrehozott szövegek, „vitaanyagok”
Értékelés módja	tanári visszajelzések, a társaktól jövő visszajelzések; kiigazítás, rávezetés (önértékelés, a csoport értékelése)		
Megjegyzések, javaslatok	<p>A tanórák 45 perces időtartamában gondolkodva a feldolgozás két órát vesz igénybe. Ez szerencsés esetben (pl. fakultáció, szakkör) lehet „duplaóra”, de egyáltalán nem baj, ha a munka két külön napra eső, egymást követő órán zajlik. Ebben az esetben a tanulónak módjukban áll a köztes időben javítani, „csiszolni” az ötleteiket, szövegeiket. (A második óra elején érdemes ilyenkor motiváló emlékeztetőt, felvezetőt beiktatni.)</p> <p>A munka minden fázisában szerencsés a csoportok között valamelyest mozgatni a diákokat, hogy minél inkább betekintést nyerjenek egymás munkájába.</p>		
Felhasznált irodalom	Laudancsek Katalin: Kész kapitalizmus (Monopoly-történelem: túl a 200 millió) http://www.hetek.hu/fokusz/200103/kesz_kapitalizmus		