

# INŠTRUKCIE K HRE

## PÁCHATEĽ NEZNÁMY

**Typ workshopu:** Vzdelávacia outdoorová hra

**Ciele:** Rozpoznať dezinformácie a naučiť sa pracovať s informáciami.

Posilniť kritické myslenie u študentov.

Poznať základné pojmy týkajúce sa práci s informáciami: hoax, dezinformácia, fakt, názor.

**Odkaz, myšlienka:** Rozpoznať dezinformácie a naučiť sa pracovať s informáciami.

Posilniť kritické myslenie u študentov. Poznať základné pojmy týkajúce sa práci s informáciami: hoax, dezinformácia, fakt, názor.

**Ciel'ová skupina:** Žiaci 1.-3. ročníka strednej školy, 8. - 9. ročník základnej školy. Na realizáciu sú potrebný minimálne dvaja lektori. Odporúčaný počet žiakov je 10 - 25. Rozdeliť ideálne do 5 rovnocenných skupín (po 2 - 5 účastníkov)

**Časová dotácia:** 3 vyučovacie hodiny (3 x 45 min). Alebo 120 min

### Materiály:

#### a) Nevyhnutné

- 5x hracia kocka s číslom na každej strane (na každom stanovišti jedna kocka),
- maliarska lepiaca páska alebo lano (na označenie siluety mŕtvoly),
- nožnice, lepiaca páska, špagát, pripínáčky (materiál na upevnenie inštrukcií na stanovišti),
- stopky/hodinky/mobil
- papier s inštrukciami na koniec aktivity,
- inštrukcie/otázky na reflexiu,
- 1x hrací papier s inštrukciami pre každú skupinu,
- 2x papier na každé stanovište (1x zadanie, 1x odporúčania),
- papier na vyplnenie vlastného hoaxu pre každú skupinu,
- drobné odmeny pre účastníkov (cukríky, keksík a pod.),
- karimatky/deky na vytvorenie stanovišť a reflexiu (ak sa aktivita realizuje vonku); pokiaľ sa aktivita realizuje v interiéri, zabezpečiť lavičky, alebo stoly a stoličky pre účastníkov na reflexiu a prácu na stanovišti,
- hodnotiacu tabuľku (výsledky správnych riešení úloh),
- písacie potreby na hodnotenie hoaxov (ideálne inej farby ako na riešenie úloh),
- drobné predmety, ktoré reprezentujú podozrivých (detektívov): psia pochúťka/keksík (Scooby Doo), malá motyka/hrablička (Jessica Fletcherová), lupa (Sherlock Holmes), klobúk (Hercule Poirot), malá reťaz (komisár Rex)

#### b) Voliteľné:

- reproduktor, počítač (na prehrávanie hudby)
- podložky na písanie pre každú skupinu,
- megafón (podľa priestoru kde aktivitu realizujeme)

### **Príprava pred aktivitou:**

Lektori prídu na miesto realizácie v dostatočnom predstihu aby si obzreli a nachystali priestor na realizáciu aktivít.

Na mieste realizácie podujatia vytvoríme 5 stanovišť, na ktorých budú umiestnené inštrukcie k úlohám. Stanovištia by mali byť od seba dostatočne ďaleko, aby sa účastníci pri riešení úloh navzájom nevyrušovali a mali priestor na presun medzi úlohami (cca 20 – 30 m od seba, ak to priestor umožňuje). Stanovištia by mali byť v dohľade lektora aj ostatných účastníkov (napr. ihrisko, lúka, areál školy, prípadne okraj lesa). Pokiaľ sa aktivita realizuje v interiéri, odporúča sa využiť väčší priestor, napríklad telocvičňa. Odporúčame umiestnenie stanovišť je do kruhu tak, aby lektor mohol byť v strede a videl na účastníkov.

Na každé stanovište umiestnime papier so zadáním úlohy a radami, ktoré môžu pomôcť účastníkom hry v jej plnení. Na každé stanovište tiež dáme hraciu kocku, ktorá bude slúžiť na určenie spôsobu presunu medzi stanovišťami (inštrukcie budú mať účastníci v pracovných zošitoch).

Za použitia maliarskej lepiacej pásky, alebo hrubšieho lana vytvoríme siluetu mŕtvol. Okolo nej rozložíme 5 objektov reprezentujúcich 5 detektívov – Sherlock Holmes (lupa), Hercule Poirot (klobúk), Scooby Doo (keksík/palmska pre psa), Komisár Rex (reťaz), Jessica Fletcherová (motyčka/hrablička). Silueta s predmetmi by mala byť umiestnená v priestore, kde bude prebiehať reflexia a kde sa vedia stretnúť všetci účastníci

Pre navodenie atmosféry môžeme pripraviť a do pozadia pustiť hudbu, ideálne mysterióznu, detektívnu či napínavú a pozveme účastníkov na miesto realizácie aktivít. Účastníci nepotrebujú žiadne svoje veci na realizáciu aktivít. Všetky potrebné pracovné materiály a podklady dostanú od lektorov, takže svoje osobné veci si môžu odložiť na vyhradené miesto.

### **Realizácia aktivity:**

Následne sa účastníci spolu s lektormi zhromaždia okolo siluety mŕtvol a rozmiestnených rekvizít detektívov. Lektor prečíta úvodný príbeh. Pri tomto úvode môže do deja zapájať aj účastníkov podujatia. Po úvodnom predstavení príbehu, alebo ešte pred ním (podľa preferencií lektora) účastníkov rozdelíme do skupín (maximálne 5 skupín a odporúčaný počet účastníkov skupiny 2 – 5). Spôsob delenia do skupín je na zväžení lektora: napr. rozpočítavanie, výber lístočka s číslom skupiny alebo necháme rozhodnutie na účastníkoch, aby sa rozdelili do rovnocenne veľkých skupín. Do každej skupiny dáme jeden predmet zo zeme (lupa, klobúk, reťaz, psia pochúťka, motyčka/hrablička), ktorý predstavuje jedného z podozrivých. Každá skupina tiež dostane pero a papier so základnými informáciami k príbehu a pracovným listom na riešenie úloh. Skupiny sa na svoje papiere podpíšu svojimi menami alebo menami detektívov, ktorých reprezentujú. Lektori následne vysvetlia pravidlá hry a inštrukcie k úlohám a aktivita sa môže začať.

### **Čo je potrebné zdôrazniť:**

- na čo slúži kocka (Na každom stanovišti je jedna kocka. V závere riešenia úlohy a po vyzvaní lektora, v každom tíme jeden z hráčov hodí kockou. Na základe čísla, ktoré padne sa účastníci budú musieť premiestniť na ďalšie stanovište. Inštrukcie k spôsobu presunu majú účastníci na svojich podkladoch s inštrukciami, ktoré dostali od lektora),

- na čo slúži priestor na poznámky (V pracovných zošitoch majú účastníci priestor na poznámky. Tam si môžu zaznačiť postrehy, poznámky, čo si počas aktivít uvedomili, prípadne nové pojmy, ktoré zazneli alebo sa naučili),
- že cieľom hry je pomocou aktivít zameraných na kritické myslenie vyriešiť prípad a v procese sa viac naučiť o dezinformáciach,
- vlastný hoax si majú brať so sebou počas hry (Na jednom zo stanovišť vytvárajú účastníci hoax na samostatný papier, ktorý súvisí s príbehom. Tento papier si účastníci počas aktivít berú so sebou),
- pracovné listy, perá a papier s aktivitou o hoaxe si účastníci berú so sebou. Kocky aj inštrukcie k úlohe nechávajú účastníci na stanovištiach,
- na jednom zo stanovišť (úloha 2 – „Čítanie s porozumením“, bude aj lektor, ktorý ich bude pri tejto aktivite usmerňovať a zadávať inštrukcie),
- vysvetliť spôsob presunu medzi stanovišťami (kto sa kde bude presúvať po uplynutí času na aktivitu),
- k dispozícii budú lektori, na ktorých sa počas aktivít môžu účastníci obrátiť,
- vysvetliť spôsob zapisovania výsledkov do pracovného listu,
- overiť, či účastníci rozumeli zadaniu, alebo či majú nejaké dotazy.

Každý tím sa presunie na 1 z 5 stanovišť (podľa vlastného uváženia, alebo na základe inštrukcií od lektora). Po presunutí sa na stanovištia, lektor ohlásí začiatok hry a spustí časomieru. Na každé stanovište/úlohu odporúčame 10 minút, ale v prípade potreby a na základe skúseností s cieľovou skupinou je možné tento čas upravovať. Na sledovanie času a upozorňovanie účastníkov o jeho uplynutí by mal byť poverený jeden z lektorov. Odporúčame 1 – 2 minúty pred uplynutím času upozorniť účastníkov, že čas na aktivitu sa blíži ku koncu.

Jeden z lektorov bude pridelený k stanovištu číslo 2 (čítanie s porozumením), kde po uplynutí dohodnutého času (odporúčame 4 minúty) vymení účastníkom text, s ktorým majú pracovať (1. text – príbeh z denníka. 2. text – otázky k príbehu, na ktoré majú účastníci odpovedať). Podľa možnosti lektori priebežne chodia medzi stanovišťami, kontrolujú priebeh hry a pomáhajú účastníkom ak niečomu nerozumejú.

Po uplynutí stanoveného času oznámi lektor účastníkom koniec práce na danej úlohe a vyzve ich, aby v každej skupine jeden účastník hodil kockou (každý tím raz). Podľa čísla, ktoré padlo na kocke a na základe inštrukcií k presunom (spôsob presunu majú uvedený na pracovnom liste) sa skupina presunie na ďalšie stanovište. Účastníci sa presúvajú na nasledujúce stanovište, podľa inštrukcií od lektora (napríklad: v protismere hodinových ručičiek). Čas 10 minút (alebo iný zvolený čas) by mal byť dostatočný na presun aj riešenie nasledujúcej úlohy. Takže každý nasledujúci časový úsek 10 minút by sa mal spustiť hneď po oznámení skončenia predchádzajúceho času.

Po 5 kolách, teda keď každý tím absolvuje každé stanovište, vyhlási lektor ukončenie zážitkovej aktivity a zadá ďalšie inštrukcie k tomu, čo bude nasledovať. Inštrukcie k pokračovaniu aktivity:

- vyzveme účastníkov, aby menami označené hoaxy, ktoré vytvorili na stanovišti č. 5 umiestnili na dohodnuté miesto napr. na stenu, lavičku, karimatku a pod.,
- odovzdajú pracovné listy s riešeniami úloh určenému lektorovi,
- vrátia rekvizity/drobné predmety ku siluete mrtvolý,

- vyčleníme 10 minútovú pauzu na toaletu, občerstvenie, počas ktorej lektori vyhodnotia body a pripravia seba aj okolie na reflexiu (ak to priestor umožňuje, odporúčame vytvoriť kruhové sedenie z lavičiek, karimatiek, diek a pod.)

Po ukončení pauzy vyzveme účastníkov, aby si išli pozrieť hoaxy, ktoré vytvorili jednotlivé tímy a prideliť bod tomu, ktorý je podľa nich najlepší (najrealistickejší). Každý účastník dá sám za seba jeden bod tomu hoaxu, ktorý je podľa neho najlepší, najvýstižnejší (Motivujme účastníkov, aby hodnotili hoaxy zodpovedne. Nie na základe toho, kto tento príspevok vytváral.). Odporúčame použiť inú farbu pera, fixy akou príspevky vytvárali a dohodnúť si značku, ktorou majú svojho favorita označiť – napr. čiarka, srdiečko, slniečko a pod.

Po tejto krátkej úlohe nasleduje záverečný rozbor – reflexia aktivity (viac informácií a odporúčaní k záverečnému rozboru je uvedených v dokumente k záverečnému rozboru). Lektor poverený touto úlohou komunikuje s účastníkmi na základe podkladov k záverečnému rozboru a podľa cieľovej skupiny. Ďalší lektori hodnotia pracovné listy a výsledky z hodnotenia hoaxov. Na základe usmernenia k hodnoteniu aktivít prideliť body jednotlivým tímom. Ku úlohe 5 (Vytvorenie hoaxu), odporúčame prideliť 3 body skupine, ktorej hoax získal najviac hlasov. Na základe získaných bodov lektor určí, ktorý tím získal najviac, a ktorý najmenej bodov a následne sa pripojí ku skupine, kde prebieha záverečný rozbor.

Na vyzvanie lektora, ktorý realizuje záverečný rozbor aktivity a reflexiu môže zverejniť výsledky aktivity a prípadné postrehy z hodnotenia (ktorá aktivita bola najťažšia, kde bolo najviac chýb a podobne). Reflexia sa môže prispôsobovať na základe výsledkov z hodnotenia (príklady otázok a usmernenie je v dokumente o záverečnom rozbere). Po ukončení reflexie nasleduje vyhodnotenie aktivity a celého podujatia. Lektori prečítajú útržok z novín, ktorý obsahuje meno detektíva, ktorého reprezentujúci tím získal najmenej bodov. Daný tím teda neobhájil nevinu svojho detektíva a je obvinený z vraždy. Účastníkov slovne oceníme a všetci dostanú rovnomernú drobnú odmenu (cukríky, keksíky a pod.). Tím s najväčším počtom bodov môže dostať ešte ďalšiu odmenu za najlepší výsledok.

V prípade potreby môžete účastníkom rozdať formulár na spätnú väzbu. V budúcnosti je možné na túto aktivitu naviazať aj pri ďalšom vzdelávaní tém kritické myslenie a práca s informáciami.

Tato hra vznikla v spolupráci s **dobrovoľníkmi vzdelávacieho programu digiPEERS** v rámci projektu **(Ne)hráme sa s dezinfo!**

