

CHICKEN INTELLIGENCE AGENCY

doplňkové cvičenia ku hre Chicken Intelligence Agency

AKTIVITA 1: MAPA POCITOV – DIGITÁLNE TELO

ČO ROZVÍJA Sebareflexiu, uvedomovanie si vlastného prežívania v digitálnom prostredí, schopnosť pomenovať pocity spojené s používaním technológií.

ČAS 10 – 15 minút (úvodná aktivita, je možné sa k nej vrátiť aj po odohraní hry)

POMÔCKY papier (pre každého žiaka), pastelky, fixky, ceruzky, perá, predloha ľudského tela (nakreslená na tabuľu alebo premietaná)

Pokyny pred vyučovacou hodinou

- Učiteľ/učiteľka si pripraví predlohu ľudského tela, ktorú môže nakresliť na tabuľu alebo premietiť pomocou projektora.
- Aktivita je vhodná ako úvod pred hraním hry Chicken Intelligence Agency.

Pokyny na vyučovacej hodine

- Každý žiak dostane papier a podľa predlohy si nakreslí obrys ľudského tela.
- Úlohou žiakov je zamyslieť sa nad tým, ako sa cítia v digitálnom svete – pri používaní mobilu, sociálnych sietí, hier alebo internetu vo všeobecnosti.
- Do nakresleného tela zaznačia farbami, symbolmi alebo slovami:
 - kde v tele cítia príjemné pocity spojené s digitálnym prostredím,
 - kde naopak vnímajú napätie, tlak, únavu alebo nepohodu.
- Neexistujú správne ani nesprávne odpovede, ide o osobné prežívanie každého žiaka.

REFLEXIA

- Čo ste si pri kreslení uvedomili?
- Objavili sa u viacerých podobné miesta alebo pocity?
- Ako na nás digitálne prostredie pôsobí – na telo aj na emócie?

AKTIVITA 2: AGENT VS. MÉDIÁ

CIEĽ AKTIVITY Deti si na vlastnej koži zažijú tlak pri filtrovaní správ a učia sa rozlišovať základné typy rizikového obsahu. Aktivita rozvíja kritické myslenie prostredníctvom dramatickej hry a rýchleho rozhodovania.

ČO ROZVÍJA Kritické myslenie, schopnosť rozoznávať riziká v správach, spoluprácu a rýchle rozhodovanie.

ČAS / POMÔCKY 30 – 45 minút / sada titulkov, tabuľa, flipchart, perá alebo zošity.

Pokyny pred vyučovacou hodinou

- Učiteľ/ka zadá žiakom zahrať si hru Chicken Intelligence Agency za domácu úlohu.
- Učiteľ/učiteľka si pripraví ukážky titulkov alebo správ (môžu byť reálne, fiktívne alebo inšpirované digitálnym prostredím detí).
- Na tabuľu alebo flipchart napíše zoznam rizík, s ktorými budú žiaci pracovať.

Pokyny na vyučovacej hodine

- Učiteľ/učiteľka predstaví zoznam rizík a vysvetlí ich význam: Záplava informácií, Potvrdenie názoru, Emočná manipulácia, Clickbait, Stereotypy, Hoaxy, Propaganda, Neutrálne fakty.
- Dramatická verzia: učiteľ/učiteľka číta titulky nahlas a žiaci rýchlo zapisujú alebo hovoria, aký druh rizika v nich vidia.
- Po 5 – 7 tituloch sa aktivita zastaví a trieda krátko spoločne diskutuje.
- Nadstavba: žiaci pracujú vo dvojiciach – jeden hrá rolu agenta, druhý rolu médií.
 - Agent rozhoduje, ktoré správy „prepustí“ a ktoré „zablokuje“.
 - Médiá sa snažia presadiť svoje titulky.

REFLEXIA

- Ako ste sa cítili v role agenta a v role médií?
- Ktoré správy boli najťažšie na rozhodnutie?
- Aký bol rozdiel medzi dramatickým čítaním a tvorbou vlastných titulkov?

POZNÁMKA PRE UČITEĽA

Aktivita umožňuje deťom zažiť chaos a tlak rýchleho rozhodovania, ktorý je typický pre digitálne prostredie. Je vhodné ponechať dostatok priestoru na spoločnú diskusiu.

AKTIVITA 3: SKRESLENIA V MÉDIÁCH

CIEĽ AKTIVITY Pomôcť žiakom pochopiť, že médiá môžu tú istú informáciu podať rôznymi spôsobmi, a že spôsob formulácie správy ovplyvňuje jej význam.

ČAS / POMÔCKY 20 – 30 minút / ukážky titulkov, papier, tabuľa

Pokyny pred vyučovacou hodinou

- Učiteľ/ka zadá žiakom zahrať si hru Chicken Intelligence Agency za domácu úlohu.
- Učiteľ/učiteľka si pripraví niekoľko správ o rovnakej udalosti formulovaných rôznym spôsobom.

Pokyny na vyučovacej hodine

- Žiaci porovnávajú správy a všimajú si: čo je zdôraznené, čo je vynechané a aké emócie správa vyvoláva.
- Nasleduje spoločná diskusia, v ktorej žiaci pomenúvajú vplyv formulácie na čitateľa.
- Učiteľ/učiteľka môže poukázať na pojmy ako výber slov, rámcovanie správy, zveličovanie alebo zjednodušovanie.

REFLEXIA

- Ktorá verzia správy na vás pôsobila najsilnejšie?
- Prečo môže ten istý fakt vyznieť úplne inak?
- Ako si môžeme overovať informácie, aby sme sa nenechali zmanipulovať?

POZNÁMKA PRE UČITEĽA

Cieľom aktivity nie je nájsť „správnu“ verziu správy, ale uvedomiť si, že spôsob podania informácie má veľký vplyv na jej prijatie.

AKTIVITA 4: SPRÁVA Z MISIE

CIEĽ AKTIVITY Aby si žiaci uvedomili, čo sa počas hry a aktivít naučili, a dokázali tieto skúsenosti pomenovať vlastnými slovami.

ČAS 15 – 20 minút

Pokyny pred vyučovacou hodinou

- Aktivita nadväzuje na hranie hry Chicken Intelligence Agency a predchádzajúce aktivity.

Pokyny na vyučovacej hodine

- Učiteľ/učiteľka vysvetlí, že žiaci budú písať správu z misie v Chicken Intelligence Agency – krátky text z pohľadu postavy v hre.
- Žiaci odpovedajú písomne na otázky:
 - Čo som sa počas hry a aktivít naučil/a?
 - Čo ma prekvapilo alebo zaujalo?
 - Na čo si chcem dávať v digitálnom svete väčší pozor?

REFLEXIA

- Čo sa v správach opakovalo najčastejšie?
- Objavili sa podobné skúsenosti u viacerých žiakov?

POZNÁMKA PRE UČITEĽA

Cieľom aktivity je vytvoriť priestor na pomenovanie vlastných skúseností a ich prepojenie s každodenným digitálnym správaním.

AKTIVITA 5: MANIPULÁTOR VS. UVEDOMELÝ POUŽÍVATEĽ

CIEĽ AKTIVITY Uvedomiť si rozdiel medzi manipulatívnym a uvedomelým správaním v digitálnom prostredí a rozpoznať ich v situáciách.

ČAS 20 – 30 minút

Pokyny pred vyučovacou hodinou

- Malo by predchádzať odohranie hry Chicken Intelligence Agency.

Pokyny na vyučovacej hodine

- Učiteľ/učiteľka rozdelí žiakov do menších skupín.
- Každá skupina vytvorí dva príklady digitálneho správania: manipulatívne a uvedomelé.
- Skupiny prezentujú svoje situácie ostatným.
- Spoločne sa diskutuje o tom, v čom sa manipulátor a uvedomelý používateľ líšia.

REFLEXIA

- Ktoré znaky manipulácie sa objavovali najčastejšie?
- Čo robí správanie používateľa uvedomelým?
- Ako môžeme tieto poznatky využiť v každodennom používaní internetu?

POZNÁMKA PRE UČITEĽA

Cieľom aktivity je pomenovať mechanizmy, ktoré v digitálnom prostredí fungujú, a posilniť schopnosť vedomého rozhodovania.

Autori aktivít: Lucia Šicková, Ester Maria Chiara Žaludko

Grafická úprava: Belinda Rašnerová