

Nekonečný feed

Typ hry: pohybová, zábavná

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 1

Čas na hru: max 1,5 hod.

Věk: 13-15

Charakteristika

Jedná se o zábavnou aktivitu, skládající se z řady krátkých her. Většina her, které jsou známé, má jasný začátek a konec, což ale nepřipomíná život na sociálních sítích. Ty nabízejí neustále nové a nové příspěvky. V aktivitě je mezi jednotlivými hrami zařazena fáze Rozhodování (hlasování).

Cíl

- Účastník pojmenuje několik způsobů, jakými se sociální sítě snaží udržet uživatele na síti.
- Účastník se aktivně rozhoduje a má povědomí o důležitosti svého rozhodnutí. V reflexi zhodnotí, jakým způsobem a jak dlouho na sociálních sítích tráví svůj čas.
- Další cíl aktivity: účastník spolupracuje a zapojuje se do vytváření příjemné atmosféry, spolupráce, prohloubení soudržnosti, vztahů a pozitivní otevřené atmosféry ve skupině.

Pomůcky

Flipchart a papírky s názvy her, hudba a pomůcky k jednotlivým hrám. Teorie k problematice - dostupná na www.disfrystak.cz/rkd-prilohy.

Motivace

Velmi důležité je dobré naladění lektorů. Účastníky přivítají na Večeru zábavných her. Je možná těžké si představit, že slovo „zábavné“ vyvolá v účastnících pocit nadšení. Pravděpodobněji vyvolá u účastníků spíše pocit trapnosti a rozpaky nad tím: „Co nás to zase čeká.“ Je potřeba to brát s nadsázkou i před účastníky. Aby chtěli hrát soubor drobných her a nevzdali to po první aktivitě, je zapotřebí velké dávky entuziasmu lektora, který je svým přístupem dokáže vtáhnout do her.

Podrobně rozpracovaný obsah

Účastníkům je představena aktivita pod názvem Večer zábavných her. Po přivítání a naladění účastníků následuje vysvětlení pravidel večera. V průběhu večera na účastníky čeká 10 her, není však nutné stihnout všechny. Mezi každou hrou se rozhodují, jestli pokračovat, nebo ne. Hry jsou napsány na kartičkách a nalepeny na flipchart tak, aby hra nebyla předem známá. Po odhlasování a otočení kartičky s názvem hry se daná hra už musí odehrát. Pokud se účastníci rozhodnou, že pokračovat nechtějí, není jim prozrazeno, které další hry na ně čekaly. Aktivita končí poté, kdy ji ukončí účastníci sami nebo po uplynutí vyhrazeného časového limitu, což je 90 minut.

Metodické poznámky

Při motivaci aktivity není třeba zmiňovat jakoukoliv spojitost s médii. Úkolem lektora je udržet účastníky ve hře co nejdéle.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Reflexe

Reflexe je zařazena druhý den při ranním servisu. Zde je nabídnut možný postup reflexe.

Úvodní otázky: Ptáme se na hru, neřešíme téma.

- Bavila vás včerejší hra? Která aktivita vás bavila nejvíc? Jaký byl nejvtipnější okamžik? Bavila vás hra celou dobu? Kdy vás aktivita začala nudit? Kdy jste už chtěli skončit?

Spojitost s tématem: Účastníci pojmenují spojitost se sociálními sítěmi - řazení příspěvků pod sebou, zvědavost, jaký další příspěvek se zobrazí apod.

- Proč byly aktivity seřazeny právě pod sebou, připomíná vám to něco? Zajímalo vás, jaká hra se skrývá pod dalším lístkem? Zajímá vás, jaké hry byly pod lístky, které jsme neodkryli? Jaký mělo ROZHODOVÁNÍ podle vás význam? Toto je mediální kurz, jakou má podle vás aktivita spojitost s médii, resp. sociálními sítěmi?

K tématu: Již neřešíme hru, ale sociální síť.

- Už se někomu někdy stalo, že na sociální síti strávil víc času, než chtěl? Už se někomu stalo, že viděl spoustu videí, ale ne to, které chtěl vidět původně? Dokázali byste říct, proč to tak bylo?
- Jaké metody používají sociální síť k udržení naší pozornosti? Co funguje na vás? Proč se to sociálním sítím tak daří?
- Jste spokojeni s tím, kolik času trávíte na sociálních sítích? Chtěli byste zde trávit času více, nebo méně? Kdo rozhoduje o tom, kolik času strávíme na sociální síti?
- Co je možné si podle vás z aktivity odnést do života?

Tato aktivita je o tom, nezapomenout se rozhodovat o svém čase stráveném na internetu. Člověk má čas ve svých rukách a neměl by o něm rozhodovat algoritmus. Proto se v aktivitě cíleně opakuje pojem „rozhodování“.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY