

Sociální bublifuk

Typ Hry: *diskusní, pohybová*

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 2

Čas na hru: 1 hod.

Věk: 13-15

Charakteristika

Sociální bublifuk je diskusní aktivita s jednou pohybovou částí. Je zaměřená na pochopení fenoménu sociálních bublin, které jsou v poslední době skloňovány zejména v souvislosti se životem na sociálních sítích. Aktivita vede účastníky k pochopení rizik a pozitiv tohoto jevu.

Cíl

- Účastníci dokáží vlastními slovy vysvětlit, co je to sociální bublina a jsou seznámeni s faktem, že se vyskytují všude na světě, včetně sociálních sítí.
- Účastníci se seznámí s pojmem „algoritmus sociální sítě“, s jeho funkcí a výhodami a úskalími.
- Účastníci mají povědomí o tom, jakým způsobem a z jakého důvodu nás sociální sítě udržují v sociálních bublinách.
- Účastníci jsou seznámeni s tím, že existence sociálních skupin s sebou nese jistá rizika a jmenují způsoby, jak se těmto rizikům bránit.

Pomůcky

Bublifuky, flipchart, fixy, lístečky se zadáním úkolu.

Motivace

Motivace může proběhnout ještě v době, než se sejdou všichni účastníci z přestávky. Lektori rozdají bublifuky a zrealizují například minisoutěž o největší bublinu. Před samotnou aktivitou je vhodné bublifuky opět vysbírat, aby účastníci věnovali pozornost tématu.

Podrobně rozpracovaný obsah

Aktivita začíná diskusí o pojmu „sociální bubliny“. Účastníci sdílejí, jakým způsobem danému pojmu rozumí. Cílem diskuse je uvědomění, že sociální bubliny se vyskytují nejen na sociálních sítích, ale i v reálném životě a každý patří hned do několika. Sociální bubliny jsou i v dané skupině účastníků. Lidé s podobnými názory, zájmy a tématy si povídají více spolu a je to naprosto přirozené.

Poté lektori zjišťují od účastníků, o kterých tématech se v jejich skupině mluví a zapisují je na flipchart. Jednoduchým hlasováním - každý účastník může fixou udělit až 3 čárky - jsou pak vybrána dvě nejzajímavější témata.

Dále je vhodné zařadit pohybovou část aktivity. V rámci ní je místnost rozdělena na dvě poloviny a v každé z nich se nachází jedna skupina, která zastává určité téma. Účastníci si vyberou, ke kterému tématu, a tudíž i skupině, chtějí patřit. Obě skupiny obdrží zadání napsané na kartičce, které ihned po přečtení mohou začít plnit. Zadání je: „Dostaňte protějšší tým na tuto stranu.“ Cílem této aktivity je, aby se skupiny vzájemně domluvily a strany si jen vyměnily. Po několika neúspěšných pokusech, kdy se účastníci mohou snažit přetahovat, nosit a vláčet hráče z opačného týmu na svoji stranu, může být



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



úkol zadán znovu. Cílem je nechat hráče, aby přišli na to, že pro splnění zadání stačí, když se domluví a prostě si jen vymění strany.

Stěžejní pro tuto aktivitu je reflexe. Při aktivitě dochází často k neshodám, než se skupině podaří domluvit. V této aktivitě tak na sebe naráží dvě sociální bubliny. I když nebylo zakázáno spolu jakkoli komunikovat, řešení nebylo jednoduché. Je vhodné na závěr zařadit porovnání s tím, jak komplikují komunikaci různým sociálním bublinám sociální sítě.

Metodické poznámky

Aktivita je diskusní, ale celou dobu moderovaná lektorem, který má za cíl sdělit v průběhu potřebné informace. Je dobré účastníky nechat, aby si pojmy definovali sami a pokud to jde, nevést aktivitu jen formou přednášky. Hodně otázek směřovat na účastníky, kteří většinou již mají povědomí a potřebují si pojmy jen vhodně vysvětlit.

Pohybová část aktivity může být nebezpečná. Doporučujeme odsunout všechny překážky (stoly, židle) stranou. Ve chvíli, kdy by se ve hře objevilo nepřijatelné násilí, je potřeba ji okamžitě ukončit, aby nedošlo ke zranění.

Aktivita nevyžaduje technickou přípravu, ale je náročnější na nastudování tématu a postupu reflexe.

Reflexe

Reflexe v tomto programu není pouze zpětným hodnocením aktivity, ale součástí programu, doplňující kritický pohled na fenomén sociálních bublin. Reflexe se skládá ze tří částí: Reflexe pohybové části, teoretické pozadí a otázky na účastníky. Kompletní verze reflexe je dostupná na www.disfrystak.cz/rkdk-prilohy.

- Jak hra probíhala? Co jste dělali? Splnili jste zadání? Co vám bránilo v tom, abyste si promluvili?
- Jakou to podle vás má spojitost s hrou, kterou jsme právě sehráli?
- Ve hře vám nikdo nebránil spolu komunikovat. Mohli jste si kdykoliv během hry říct, jak situaci vyřešíte. Sociální sítě ale tomuto kontaktu paradoxně přímo brání. Sociální bubliny se na základě tohoto principu uzavírají více do sebe a navzájem se sobě vzdalují.
- Jak zůstat v obraze? Kritický přístup k informacím. Ověřování informací. Cíleně se vystavit jiným názorům. Sledovat důvěryhodné zdroje.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY