

Trollí farma

Typ Hry: *pohybová, týmová*

Fyzická zátěž: 3

Psychická zátěž: 2

Čas na hru: 1,5 hod.

Věk: 13-15

Charakteristika

Účastníci v roli investigativních novinářů pátrají po relevantních zdrojích zpráv. Ve hře se objevuje několik druhů informací. Články, které na sebe určitým způsobem navazují, a vyjádření odborníka nebo očitého svědka. Informace jsou různě bodované a vyhrává tým, který získá nejvíce bodů. Jednotlivé informace získávají účastníci za plnění týmových úkolů.

Cíl:

- Účastník se seznámí s pojmy „důvěryhodné a nedůvěryhodné zdroje (informace)“.
- Účastník dokáže jmenovat způsoby, jak od sebe důvěryhodné a nedůvěryhodné zdroje odlišit a ví, že na to všechno je potřeba čas.
- Účastník je seznámen se způsoby, jak se šíří dezinformace a dále je seznámen s pojmy troll, trollí farma, fake news.

Pomůcky

Vytištěné statusy, články a vyjádření odborníků - dostupné na www.disfrystak.cz/rkdk-prilohy. Pomůcky k týmovým úkolům (frisbee, lano, smyčce, podložky - koberečky, obroučka s provázky a tenisák).

Motivace

Hra se zabývá fiktivní společností nazvanou „Limola“. Tato společnost vyrábí limonády a po internetu se o ní šíří velké množství informací. Různé články ovšem mohou a nemusí být pravdivé. Účastníci mají za úkol pro své šéfredaktory nasbírat co nejvíce informací. Jako důležité informace se počítají vyjádření odborníků a očitých svědků. Aby nebyla jiná média rychlejší, je nutné informace získat za 60 minut.

Podrobně rozpracovaný obsah

Aktivita je určena na ven. Účastníci jsou rozděleni do malých skupinek po 4 až 5 lidech. Vyhrává tým, který získá nejvíce bodů. Body se získávají za zjišťování informací.

Ve hře jsou tři typy informací.

- Statusy na sociálních sítích – statusy jsou volně rozmístěny v areálu. Týmy statusy sbírají, nesmí však u sebe mít v jednu chvíli více než jeden. Status obsahuje odkaz na některý ze článků.
- Články - ve hře se objevují články pěti různých médií - Česká televize, Seznam zprávy, iDNES.cz, Parlamentní listy, Sputnik. Články získávají účastníci na stanovišti „Redakce“ od lektorů. Pro získání článku musí tým odevzdat jeden časový kredit a status nebo článek s odkazem na článek další. Časové kredity získávají týmy plněním týmových úkolů. Články na sebe navazují v určitém pořadí, mohou odkazovat na jeden nebo více dalších článků nebo vyjádření odborníka. Nemusí ale odkazovat nikam. Článek má hodnotu 100 bodů.



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



- Vyjádření odborníků – ve hře je celkem pět vyjádření odborníků. Pro získání vyjádření odborníka musí tým předložit článek s odkazem na vyjádření odborníka a zaplatit tři časové kredity. Vyjádření odborníka má hodnotu 500 bodů.

Každý ze statusů, článků i vyjádření odborníka se ve hře vyskytuje jen jednou. Pokud některý tým získá daný status, článek nebo vyjádření, žádný jiný tým za něj již body nezíská. Může ale využít informace z něj. Na konci každého kola se zveřejňují získané články.

Hra má tři kola, každé kolo trvá 15 minut. Mezi jednotlivými koly je Tisková konference, na které jsou zveřejněny získané informace (články a vyjádření odborníka). Lektor vyhlásí, které informace byly získány a kterým týmem. Informace lepí na tabuli. V tuto chvíli se započítávají body týmům. Po vyhlášení průběžných výsledků začíná další kolo. Po závěrečné tiskové konferenci je vyhlášen vítěz hry.

Časové kredity získávají účastníci plněním týmových úkolů, které jsou rozmístěny v areálu. Týmy u sebe mohou mít v jednu chvíli maximálně tři časové kredity, poté je musí použít. Nemusí však použít všechny najednou. Nelze opakovat jeden týmový úkol dvakrát po sobě. Za splnění všech týmových úkolů získá tým na stanovišti Redakce jednorázově plný počet kreditů, to je tři.

Hra končí po odehrání všech tří kol nebo v případě, že byla získána všechna vyjádření odborníka.

Členové týmu se pohybují neustále pohromadě.

Týmové úkoly:

- Krokodýlí řeka - úkolem skupiny je překonat vzdálenost zhruba 20 m pomocí podložek, hráči se nesmí dotýkat země, skupina dostane tolik podložek kolik má členů (5 nebo 6).
- Lano - skupina musí dohromady 10x skočit přes lano jako přes švihadlo (lano). Dva členové ze skupiny lano otáčejí a skákat nemusí. Když se někdo dotkne lana v průběhu pohybu nebo je skákání přerušeno, je to chyba a skupina začíná znova.
- Pavouk - na stanovišti je malá obroučka a tenisák. Na obroučce je přivázaných 5 až 6 šňůrek. Každý člen skupiny vezme jednu šňůrku (na konci) a musí s míčkem v obroučce překonat určitou vzdálenost.
- Létař - skupina musí překonat určitou vzdálenost tak, že si její členové hází létajícím talířem. Kdo má talíř, nesmí chodit. Když talíř spadne na zem, začínají znova.
- Smyce - asi 1,5 m dlouhé lano je spojeno do smyčky. Skupina se drží v kruhu za ruce, smyčky mají dva členové mezi sebou a musí ji provléct přes všechny členy 5x. Skupina se nesmí rozpojit.

Jednotlivé úkoly je potřeba nastavit tak, aby trvaly 3 až 5 minut.

Metodické poznámky

Jednotlivé týmy musí mít své specifické označení – barvu nebo jedinečný název. Lektor v průběhu celé hry zapisuje body a musí mít neustálý přehled, jak na tom který tým je.

Na konci každého kola se zveřejňují získané informace. Při vyhlášení je potřeba krátce seznámit účastníky s obsahem článků. V průběhu hry nemají týmy ke všem informacím přístup.

Reflexe

Aktivita je týmová a pohybová hra. Pokud během aktivity vznikne nějaká situace spojená se vztahy účastníků, která si zasluhuje pozornost, je třeba se nejprve věnovat jí.



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



Dále je vhodné požádat účastníky o jednoduché shrnutí získaných informací, čímž je otevřen příběh společnosti Limola. Možné návrhy otázek:

- Co jste se o příběhu společnosti Limola dozvěděli?
- Které informace byly pravdivé, které falešné a jak to bylo možné poznat?

Další částí je diskuse týkající se důvěryhodnosti médií.

- Ve hře se objevilo několik různých médií (Česká televize apod.), rozhodovali jste se podle toho, o které médium se jedná?
- Které médium považujete v reálném životě za věrohodné?
- Jak rozeznáme důvěryhodné médium (informace) od nedůvěryhodného?
- Jakým způsobem pracují média s informacemi?

Pravdivost informací

- Jakým způsobem lze rozeznat pravdivé informace od nepravdivých?
- Jak vznikají nepravdivé informace neboli dezinformace? (Omylem, kvůli výdělku, pro prosazení svého názoru, oslabení názorových oponentů, ...).



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

MT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY