

Tytuł i prowadzący	Opis	Data i godzina	Miejsce	Limit miejsc (limit osób na jeden cykl)	Wiek	Rejestracja
<p>Gra miejska organizowana wspólnie przez Wydział Antropologii i Kulturoznawstwa, Wydział Filozoficzny, Wydział Psychologii i Kognitywistyki, Wydział Socjologii oraz Wydział Studiów Edukacyjnych UAM</p>	<p>WAIK</p> <p>Koordynator: dr Maciej Kijko</p> <p>1. Co to jest kultura?</p> <p>Opis: uczestnicy gry miejskiej będą mieli okazję zmierzyć się z zagadką kultury. W kolejnych zadaniach konfrontować się będą ze swoimi przekonaniem, możliwymi paradoksami, zyskując rozumienie, jakie jest naukowej ujęcie kultury.</p> <p>Czas trwania: 15-20 min.</p> <p>2. Co tworzy miasto?</p> <p>Opis: uczestnicy gry miejskiej, wykorzystując własne doświadczenia i odpowiadając na pytania zadawane przez koordynatorów, będą mogli poznać sposoby rozumienia przestrzeni miejskiej i jej badania.</p> <p>Czas trwania: 15-20 min</p> <p>WFiL</p> <p>Koordynator: dr Mariusz Szynekiewicz</p> <p>1. Warsztat logiczny:</p>	<p>18.04.2024</p> <p>09:00-12:30</p>	<p>Kampus Ogrody</p> <p>(poszczególne stanowiska z zadaniami znajdować się będą we wskazanych miejscach na kampusie)</p>	150	12+	<p>Mariusz Szynekiewicz</p> <p>marszyn@amu.edu.pl</p>

Opis: Jak odróżnić błąd materialny od błędu formalnego? Krótka opowieść o tym, jak i dlaczego się mylimy. Na podstawie znajomości znaczenia obu pojęć (zostaną one wyłożone w formie prostej definicji i prostego przykładu), uczniowie będą musieli dokonać przypisania 10 wybranych casów do obu wymienionych kategorii błędów poznawczych.

Czas trwania: 15-20 min

Osoby prowadzące: dr Mariusz Szynkiewicz z zespołem

2. Trening etyczny

Opis: Dlaczego etycy interesują się samochodami? W nawiązaniu do eksperymentu Moral Machine, zespół będzie musiał wskazać co najmniej pięć wątpliwości (dylematów) pojawiających się w kontekście prezentowanego problemu szczegółowego.

Czas trwania: 15 min

WPiK

Koordynatorka: prof. Aleksandra Jasielska

Czego AI nie potrafi?

1. Jak mierzyć inteligencję człowieka a nie AI?

W diagnozie sprawności umysłowej człowieka psycholog posługuje się testami służącymi m.in. do badania inteligencji. Warsztat pokaże jak popularne zabawy jak przechodzenie labiryntu, układanie puzzli, wzorów z klocków czy historyjki obrazkowej wiążą się z pomiarem potencjału intelektualnego człowieka. Zadanie uczestnika będzie polegało na wykonaniu dowolnego zadania z wybranej baterii testów.

Czas trwania: 15-20 min

2. Garść faktów o mózgu.

Czy znasz odpowiedzi na pytania: czy AI ulega iluzjom wzrokowym?, czy w mózgu płynie prąd?, jak mózg można naprawić i o niego? Spotkanie w Laboratorium Poznania i Działania dostarczy Ci odpowiedzi na te i inne pytania, a także pozwoli sprawdzić się w zadaniach w których od AI jesteśmy lub bywamy lepsi lub słabsi.

Czas trwania: 15-20 min

WS

Koordinator: dr Łukasz Rogowski

1. Pułapki społeczne

Opis: Osoby uczestniczące zostaną zapoznane z wybraną sytuacją społeczną, która będzie nawiązywała do dylematu więźnia lub tragedii wspólnego pastwiska. Rozwiązywanie dylematu będzie wskazywało na wieloznaczność pułapek społecznych i pokazywało wielość racjonalności, którymi można posługiwać się w życiu społecznym. Czas: 15 minut.

Czas trwania: 15-20 min

2. Czym jest dla Ciebie Poznań?

Osoby uczestniczące zostaną zapoznane z wybranymi materiałami z konkursu pamiętnikarskiego "Czym jest dla Ciebie Miasto Poznań?". Zadaniem będzie zidentyfikowanie opisanych miejsc/wydarzeń. A w ten sposób zapoznanie się z tym, jak można badać miasto i że ma ono subiektywny charakter. Czas: 15 minut.

Czas trwania: 15-20 min

WSE

Koordinator: prof. Agnieszka Gromkowska-Melosik

1. Trenuj uważność

Opis: Prowadzący wręcza uczniom karty z alfabetem Braille'a. Pyta uczniów, czy kiedyś widzieli te symbole, czy domyślają się co to może być. Prowadzący wyjaśnia, że jest to pismo punktowe – alfabet Braille'a. Następnie pyta uczniów, dla kogo jest ono przeznaczone. Jeśli uczniowie nie znają odpowiedzi na pytania, sam wyjaśnia jego genezę, przeznaczenie i przykłady wykorzystania. Instruuje uczniów w jaki sposób należy posługiwać się tym alfabetem. Zadanie polega na rozszyfrowaniu hasła napisanego alfabetem Braille'a. Hasło będzie wskazówką, gdzie znajduje się punkt z kolejnym zadaniem „Śladami Janusza Korczaka”

Czas trwania: 15-20 min

2. Śladami Janusza Korczaka

Opis: Escape room „Śladami Janusza Korczaka” to gra grupowa, która wymaga od uczestników logicznego myślenia. Pokój zagadek jest formą ćwiczeń intelektualnych. Dzięki temu, że w pomieszczeniu znajdzie się grupa osób, możliwe jest rozwiązywanie logicznych łamigłówek w sposób nieszablonowy, oparty na kilku punktach widzenia, co pozwala odnaleźć więcej rozwiązań i pomysłów na dalszy rozwój zabawy. Członkowie zabawy, aby wydostać się z sali, muszą ze sobą współpracować i rozwiązać ciąg zagadek intelektualnych dotyczących życia Janusza Korczaka. Szukanie szyfrów, scalanie elementów, rozpracowywanie zadań logicznych to wciągająca zabawa, która wymaga sprytu i szybkiej dedukcji.

Czas trwania: 15-20 min

	Opis regulaminu gry opublikowany zostanie 06.04. 2024					
	WARSZTAT GRA EDUKACYJNA					