

odpowieWIEDZ!alni – gra społeczna

Zapraszamy do udziału w wyjątkowej grze społecznej na Kampusie Ogrody! Waszym zadaniem będzie poznanie wymiarów społecznej odpowiedzialności, proponowanej przez różne dyscypliny naukowe: filozofię, kognitywistykę, kulturoznawstwo pedagogikę, psychologię i socjologię. Aby ukończyć z sukcesem całą grę, trzeba będzie zrealizować 6 z 10 zadań, dotyczących takich tematów, jak m.in.: sposoby tworzenia miasta, błędy rozumowania logicznego, warsztaty logiczne, czytanie języka Braille'a czy dylemat więźnia. Uzyskiwane na poszczególnych stanowiskach pieczątki będą Wam podpowiadać, jak dużo jeszcze pozostało do osiągnięcia celu. Wszystkie zadania będą się dotyczyły odpowiedzialności za otaczający nas, wielowymiarowe świat społeczno-kulturowy.

Kiedy? 10 kwietnia, godzina 10:00

Gdzie? Kampus Ogrody, ul. Szamarzewskiego 89, budynek E

Jak długo? Około 15 minut na każdą z gier

Wydział Antropologii i Kulturoznawstwa

1. Co to jest kultura?

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 naukowe ujęcie kultury.

2. Co tworzy miasto?

Uczestnicy gry miejskiej, wykorzystując własne doświadczenia i odpowiadając na pytania zadawane przez koordynatorów, będą mogli poznać sposoby rozumienia przestrzeni miejskiej i jej badania.

Wydział Filozoficzny

1. Trening logiczny (błędy rozumowania)

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

2. Trening etyczny

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

Wydział Psychologii i Kognitywistyki

1. Warsztaty logiczne „Rozwiązuj rebusy, myśl nieszablonowo, bierz odpowiedzialność!”

Zapraszamy Cię na warsztaty, które pobudzą wyobraźnię, zmuszą do nieszablonowego myślenia i pozwolą wziąć odpowiedzialność za własny proces poznawczy. To przestrzeń pełna wyzwań intelektualnych, w której zagadki logiczne stają się kluczem do odkrycia własnego potencjału. Podczas zajęć uczestnicy zmierzą się z różnorodnymi zadaniami – od układania puzzli, przechodzenia labiryntów, rozwiązywanie łamigłówek logicznych po budowanie wzorów z klocków. Każda aktywność będzie okazją do refleksji nad sposobem myślenia i odpowiedzialnym podejmowaniem decyzji.

2. Wystawa interaktywna „Odpowiedzialność w badaniach naukowych”

Nauka to pasja, odkrycia i przełomowe idee – ale także odpowiedzialność. Interaktywna wystawa zabierze Cię w podróż po ścieżkach badań naukowych, dosłownie! Poznasz proces badawczy dowiadując się jak uprawiać naukę odpowiedzialnie. Przekonasz się też, że nauka ma swoje granice – a ich przekraczanie może prowadzić do nieoczekiwanych skutków. Wstęp do wystawy otworzy galeria słynnych „szalonych naukowców” – ciekawych postaci, które zmieniały świat, czasem balansując na krawędzi. Ich osobiste historie i dokonane odkrycia będą inspiracją do zastanowienia się, gdzie leży granica między odkrywaniem a odpowiedzialnością.

Wydział Studiów Edukacyjnych

1. Case Study: Odpowiedzialność w pedagogice

Zadaniem uczestników jest przeanalizowanie wylosowanego przypadku, który przedstawia różne ujęcia odpowiedzialności na gruncie subdyscyplin pedagogicznych. Zadanie polega na podjęciu odpowiedzialnej decyzji/dokonania odpowiedzialnego wyboru, oraz wskazaniu argumentów. Celem tego zadania jest rozwijanie umiejętności analitycznych, zrozumienie roli pedagoga i zaprezentowanie uczniom (uczestnikom gry), jak różne specjalności w pedagogice wiążą się z różnymi wymaganiami i trudnymi decyzjami. Jak ważna jest wiedza w pracy pedagoga, podniesienie świadomości o etyce zawodowej w pracy z dziećmi i młodzieżą w różnych kontekstach społecznych.

2. Odczytanie hasła zapisanego w języku Braille'a.

Uczestnicy mają za zadanie wylosowanie hasła zapisanego w alfabecie Braille'a, a następnie odczytanie go oraz odpowiedzenie na pytanie, co ono oznacza. Celem tego zadania jest rozwijanie umiejętności odczytywania i interpretowania zapisu w alfabecie Braille'a, zwiększenie świadomości na temat osób niewidomych i ich sposobu komunikacji – poprzez pracę z alfabetem Braille'a uczniowie poszerzają swoją wiedzę na temat wyzwań, przed którymi stoją osoby niewidome, oraz narzędzi, które pomagają im w codziennej komunikacji, podnoszenie empatii i wrażliwości, ćwiczenie precyzyjności i analitycznego myślenia.

Wydział Socjologii

1. Dylemat więźnia

Osoby uczestniczące w grze wcielą się w rolę dwóch mocarstw, które podejmują wyścig zbrojeń. Zadaniem będzie podejmowanie decyzji dotyczących strategii rozwoju swojego państwa – aby osiągnąć jak najlepsze wyniki: dla siebie i dla ogółu społeczeństwa. Gra będzie oparta o klasyczną pułapkę społeczną pod nazwą „Dylemat więźnia” i będzie związana z zagadnieniem zakresu odpowiedzialności za podejmowane decyzje i z pytaniem o to, jakie są kryteria zwycięstwa w rywalizacji.

2. Sprawa Doktora Iksińskiego

Jeden ze studentów podejrzewa, że Doktor Iksiński prosi studentów o robienie czegoś, co nie jest zgodne z zasadami. Nie wie jednak dokładnie, czy jest to nieetyczne. Zebrał kilka wskazówek i chce, aby grupa pomogła mu ocenić sytuację. W trakcie gry osoby uczestniczące otrzymają kilka dowodów/wskazówek, na podstawie których będzie trzeba podjąć decyzję odnośnie etyczności i odpowiedzialności różnych sytuacji edukacyjnych.