

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? 23 kwietnia, godzina 10:00

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

Jak długo? Około 15 minut na każdą z gier

Co? Opisy gier na dalszych stronach!

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).

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. Warsztat poznawczy „Przechytrzyć automatyzmy, trenuj uwagę, stawiaj na jakość!”

Zapraszamy Cię na warsztat, który przetestuje Twoją koncentrację, zmusi do wyjścia poza wyuczone schematy i pozwoli docenić znaczenie jakości w każdym działaniu. To przestrzeń pełna fascynujących wyzwań poznawczych, w której gra słów i kolorów staje się kluczem do odkrycia, jak przejąć kontrolę nad własnym umysłem.

Podczas zadania uczestnicy zmierzą się z klasycznym eksperymentem Stroopa- zadaniu opartym na konflikcie poznawczym – od nazywania barw czcionki w sprzecznych znaczeniowo słowach, przez łamanie rutynowych nawyków myślowych, po ćwiczenia wymagające hamowania impulsywnych reakcji. Każda aktywność będzie okazją do refleksji nad własnym tempem pracy oraz udowodni, że świadome zwolnienie i skupienie uwagi to fundament prawdziwej jakości, precyzji i bezbłądności.

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. Socjologiczna Familiada

Osoby uczestniczące w grze zostaną zaproszone do zgadywania wyników ogólnopolskich sondaży socjologicznych. Przedstawione będą pytania, które zadawane były osobom uczestniczącym w ogólnopolskich sondażach, dotyczące tematyki ważnej dla młodych osób. Zadaniem będzie zgadywanie, jaki odsetek osób udzielił danej odpowiedzi.