

Technologie na wyciągnięcie ręki

30 minut
CZAS GRY



Instrukcja dla osoby prowadzącej

Opis gry

Aktywność oparta jest na wykorzystaniu plansz ze zdjęciami przedstawiającymi zrównoważone technologie: instalacje solarne, małe hydroelektrownie, techniki suszenia i przechowywania żywności, oczyszczania wody, budowania toalet czy transportu. Pokazuje, jak wieloma narzędziami dysponujemy, by niwelować nierówności społeczne czy oddziaływanie negatywnych skutków zmiany klimatu.

Cele gry

- pokazanie młodzieży rozwiązań, które sprawiają, że ludzie mogą żyć godnie, niezależnie od swoich dochodów
- ćwiczenie umiejętności czytania ze zrozumieniem i uczenia się od siebie nawzajem.

Materiały

- karty ze zdjęciami i historiami.

Przebieg gry

1. Rozłóż wydrukowane karty na podłodze **L** tak, by gracze mogli swobodnie między nimi przechodzić. Daj im kilka minut na obejrzenie wszystkich zdjęć, a następnie poproś każdą osobę o wybranie jednego zdjęcia, o którym chce wiedzieć więcej i zatrzymanie się przy nim (najlepiej, by każdy wybrał inne zdjęcie, ewentualnie można stanąć we dwoje przy tym samym).
2. Poproś o podniesienie wybranego zdjęcia i uważne przeczytanie opisu na odwrocie. Po ok. 5 minutach poproś, by każda z osób przeanalizowała te informacje raz jeszcze i zastanowiła się, jak opowie o tym zdjęciu i tym, co ono przedstawia.



LINK DO
PLANSZ ZE
ZDJĘCIAMI
[tnij.org/
plansze_zdjecia](http://tnij.org/plansze_zdjecia)

Proponowane pytania

- Co przedstawia to zdjęcie?
 - Dlaczego wybrałam/wybrałem akurat to?
 - Dlaczego technologia, która jest przedstawiona na zdjęciu, jest ważna dla osób, które z niej korzystają?
 - Pytanie dodatkowe: Jak działa ta technologia?
3. Uczestnicy dobierają się w pary – samodzielnie lub z twoją pomocą. Możesz zastosować następujący sposób łączenia osób w pary: przygotuj tyle sznurków, ile par chcesz stworzyć (każdy sznurek ma mierzyć ok. 0,5 m), chwyć sznurki w połowie i poproś, by każda osoba wzięła do ręki jeden koniec sznurka i mocno go trzymała, a następnie powoli je puść i pozwól parom odnaleźć osobę, która trzyma drugi koniec sznurka.
4. **a)** Jeśli chcesz, by młodzież mogła szczegółowo opowiedzieć o zdjęciach: Daj każdej parze maks. 8 minut (po 4 na osobę), by opowiedziały sobie nawzajem o zdjęciach, korzystając z pytań pomocniczych podanych powyżej.
- b)** Jeśli chcesz, by młodzież poznała więcej zdjęć: Ustawcie dwa rzędy krzeseł zwróconych do siebie. Pary siadają naprzeciwko siebie i mają 2 minuty, by opowiedzieć sobie nawzajem o zdjęciach. Następnie sygnalizujesz koniec i prosisz o zmianę miejsc – osoby w wybranym przez ciebie rzędzie przesuwiają się o jedno miejsce, np. w lewo, a pierwsza osoba z tego rzędu przesiada się na sam jego koniec. Procedurę powtarzasz kilka razy, za każdym razem dając każdej parze ok. 2 minut na wymianę informacji.



Podsumowanie


W podsumowaniu tej aktywności porozmawiaj z osobami na forum o tym, z jakimi wrażeniami kończą tę aktywność.

Proponowane pytania

- Co was zaskoczyło?
- Co te rozwiązania mają ze sobą wspólnego?
- Czym te rozwiązania się różnią?
- Co wprowadzenie tych rozwiązań zmienia w życiu osób, które z nich korzystają?

Chcecie więcej?

Wybór problemu badawczego

Powyższą grę z wykorzystaniem plansz możesz wykorzystać jako wstęp do dyskusji z młodzieżą na temat tematów, które chcą rozwijać w ramach działań uczniowskich. W tym celu sprawdź zainteresowanie wybranymi przez siebie pytaniami badawczymi (np. na podstawie listy pytań ).



LINK DO LISTY
PYTAŃ
tnij.org/pytania_badawcze

Wersja 1. Zaprezentuj całą listę pytań i poproś każdą z osób o postawienie od 1 do 3 kropek przy pytaniach, na które chciałyby szukać odpowiedzi w ramach dalszych działań. Stwórz grupy projektowe wokół najpopularniejszych zagadnień.

Wersja 2. Zaproponuj, by grupa, z którą pracujesz, podzieliła się na 4–6 osobowe zespoły. Każdemu z nich przekaż listę pytań i pozwól wybrać z nich pytanie badawcze (np. każdy ocenia każde pytanie, przyznając mu 0, 1 lub 2 punkty, wygrywa pytanie z największą łączną liczbą punktów). Na zakończenie upewnij się, że każda osoba jest zadowolona z dokonanego wyboru (w razie potrzeby dopracujcie elementy projektu, by wszyscy uczestnicy mieli szansę na satysfakcjonujące działanie).

LINK DO CAŁEJ AKTYWNOŚCI NA STRONIE CEO

<http://globalna.ceo.org.pl/fizyka-chemia-biologia/scenariusze-i-gry/technologie-na-wyciagniecie-reki>

