

Propozycja Programowa „Świadomie” metodyka HS - skrót

1. ŹRÓDŁA INFORMACJI [90/120 min]

OPIS

Zbiórka składa się w dużej mierze z dyskusji czy zadań myślowych, dotyczących źródeł informacji oraz tego, jak na nie reagujemy. Przedstawia także niektóre z zabiegów, jakie są wykorzystywane przy przekazywaniu różnych treści w internecie czy poza nim.

POTRZEBNE RZECZY:

- Laptop, projektor
- Szary papier min. A2
- Marker/pisak
- Internet
- Telefon/komputer na osobę/grupę
- Materiały z załączników

CELE

- ✓ Zapoznanie się z dostępnymi rzetelnymi źródłami
- ✓ Poszerzenie świadomości na temat jakości źródeł
- ✓ Ukazanie zjawisk występujących w przypadku odbierania różnych informacji
- ✓ Zapoznanie z fake newsami i manipulacją dziennikarską
- ✓ Ukształtowanie świadomego poszukiwania informacji oraz rzetelnego dyskutanta

PRZEBIEG

1. **Wstęp – skąd czerpiemy informacje?**
Dyskusja na temat własnych źródeł informacji oraz ich omówienie na podstawie podanych pytań.
2. **Efekt potwierdzenia**
Przeprowadzenie eksperymentu, podczas którego uczestnicy muszą odgadnąć, jaka reguła rządzi podanymi liczbami.
3. **Manipulacja**
 - a. Dyskusja na temat manipulacji danymi, na podstawie przykładowych wykresów. Wraz z podanymi pytaniami pomocniczymi.
 - b. Manipulacja korelacją danych – zapoznanie się z sytuacją, burza mózgów oraz dyskusja.
 - c. Manipulacja, jako prawda opleciona fałszem – na przykładzie clickbaitowych nagłówków artykułów. Wymyślanie własnych nagłówków na podstawie podanych historii.
 - d. Propaganda – poszukiwanie przykładów i omówienie cech propagandy
4. **Zakończenie** – jak szukać i rozpoznawać rzetelne źródła
Podsumowanie zbiórki poprzez wspólne stworzenie listy zasad, którymi warto się kierować, aby znajdować rzetelne źródła.

2. NIEOCZYWISTE A POTRZEBNE [90/120 min]

OPIS

Zbiórka porusza kwestie istotności surowców, nie aż tak oczywistych jak gaz ziemny czy ropa naftowa, ale takich jak drewno, woda, piasek. Poniższe zajęcia mają na celu pokazanie, dlaczego ww. surowce są aż tak ważne oraz jakie mogą być skutki ich deficytu.

POTRZEBNE RZECZY:

- Karty do gry „5 sekund” – załącznik HS.2.1
- Smartfon na ekipę
- Przygotowana gra ActionBound z załączników

CELE

- ✓ Wzrost świadomości na temat wagi i realności problemu dotyczącego pozornie niekończących się surowców
- ✓ Zapoznanie się z realnymi sposobami działaniami zapobiegającymi w skali indywidualnej
- ✓ Zapoznanie z organizacjami pozarządowymi, zajmującymi się omówionymi zagadnieniami

PRZEBIEG

1. **Gra 5 sekund**
Gra na podstawie gry „5 sekund”, zmodyfikowana o hasła związane z surowcami - wprowadzenie uczestników do tematu.
2. **ActionBound**
Gra poruszająca tematykę surowców. W PP podano przykładową zawartość gry oraz instrukcję jej utworzenia.
3. **Zakończenie**
Dyskusja podsumowująca zdobyte informacje podczas zbiórki. W PP podano przykładowe pytania pomocnicze do poprowadzenia dyskusji.
4. **Dodatkowe propozycje**
Podano kilka propozycji na dodatkowe aktywności związane z tematem..



3. MANIA MANIA [120 min]

OPIS

Zbiórka ma na celu poszerzenie świadomości na temat konsumpcjonizmu. Poprzez grę oraz krótkie dyskusje zostanie przybliżona kwestia samego terminu, a także tego, jak kupować, czyli co zrobić, żeby ograniczyć nabywanie niepotrzebnych rzeczy.

CELE

- ✓ Wzrost świadomości na temat wagi i realności problemu dotyczącego pozornie niekończących się surowców
- ✓ Poznanie, czym jest konsumpcjonizm i jak wpływa na nasze życie
- ✓ Poznanie, czym jest zrównoważony konsumpcjonizm
- ✓ Wypracowanie praktycznych zasad jak dobrze robić zakupy

POTRZEBNE RZECZY:

- Materiały z zatącznika (zatącznik HS.3.1)
- Pionki do gry x3 na ekipę
- Waluta gry (guziki) – ilość zależy od ilości graczy
- Internet
- Telefon/komputer na osobę/grupę
- Szary papier min. A2
- Marker/pisak

PRZEBIEG

1. **Wstęp – co to konsumpcjonizm**
Aktywności mające na celu przybliżenie pojęcia konsumpcjonizmu.
 - a. Tworzenie mapy myśli do słowa „konsumpcjonizm”
 - b. Tworzenie własnej definicji słowa „konsumpcjonizm”, na podstawie przeprowadzonego researchu.
 - c. Dyskusja dot. wypracowanych definicji.
2. **Jak efektywnie robić zakupy**
Gra oparta na grze planszowej „Kolejka”. W skrócie chodzi o to, aby zakupić wszystkie elementy z listy. Wygrywa ekipa, która będzie miała zakupionych najmniej „niepotrzebnych produktów”. W zatączniku do PP przygotowano potrzebne materiały.
3. **Zrównoważona konsumpcja**
Dyskusja na temat sfer zrównoważonego rozwoju. Podział na dwie ekipy – jedna przedstawia argumenty za, a druga przeciwko zrównoważonemu rozwojowi.

4. ŚWIADOMY KONSUMENT [90/120 min]

OPIS

Zbiórka ma na celu kształtowanie świadomego konsumenta. Odpowiada na pytania, co kupujemy i co dzieje się z naszymi odpadami? Gra w formie escape room oraz późniejszego omówienia, ma za zadanie przybliżyć część tych kwestii.

CELE

- ✓ Wzrost świadomości na temat wagi i realności problemu dotyczącego pozornie niekończących się surowców
- ✓ Kształtowanie świadomego konsumenta
- ✓ Zapoznanie z symbolami znajdującymi się na produktach
- ✓ Zapoznanie z niektórymi składnikami szkodliwymi, znajdującymi się w produktach codziennego użytku
- ✓ Poszerzenie świadomości na temat problemu plastiku

PRZEBIEG

1. **Escape room**
Gra przygotowana w formie typu escape room. W PP przygotowano 10 zagadek, szczegółowo opisanych wraz z niezbędnymi zatącznikami.
2. **Produkty codziennego użytku**
Podsumowanie zbiórki razem z uczestnikami, przy wykorzystaniu aplikacji Zdrowe Zakupy oraz Cruelty Cutter na przyniesionych przez nich produktach. Następnie dyskusja, do której przygotowano pytania pomocnicze.

POTRZEBNE RZECZY:

- Laptop
- Telefon na ekipę
- Internet
- Przedmiot nr 1
- Przedmiot nr 2
- Materiały z zatączników
- Aplikacja Zdrowe Zakupy
- Aplikacja Cruelty Cutter
- Taśma, nożyczki, marker, długopisy
- Ekoprzedmioty
- Sejf x3 (skrzynka z kłódką)
- Kłódka na kod 3-cyfrowy x2
- Kłódka na klucz
- Zegar
- Sznurek
- Nagrody
- Mapa terenu (w zależności od lokalizacji)

5. PODSUMOWANIE [90/120 min]

OPIS

Zbiórka ma za zadanie podsumować dotychczas poruszane tematy. Po wstępie do problemu przychodzi czas na działanie. Celem tej zbiórki będzie zaplanowanie, wraz z drużyną, projektu starszoharcerskiego, będącego ciągłym działaniem, prowadzącym do większej służby/akcji.

*PP stworzona była jeszcze na „starych” zasadach. W nowym SIMie projekt starszoharcerski zastępują Tropy

CELE

- ✓ Podsumowanie cyklu „Świadomie”
- ✓ Zaplanowanie projektu starszoharcerskiego
- ✓ Znalazienie pola służby dotyczącego poruszanego tematu

PRZEBIEG

W przedstawionym podsumowaniu opisano wskazówki dot. projektu starszoharcerskiego oraz propozycje tematów

