

Witamy Cię w Misji Kapibara!

Misja Kapibara to gra edukacyjna, której celem jest wsparcie Cię w rozmowie z uczniami i przekazanie im ważnych informacji dotyczących wyzwań związanych z dzisiejszym życiem w cyfrowym i marketingowym świecie.

O młodych ludziach mówimy dziś, że urodzili się z telefonami w rękach, to prawda, większość z nich nie wyobraża sobie życia bez internetu, smartphona i social mediów. Jednak dzisiejsza młodzież jest niezwykle biegła w technicznej obsłudze urządzeń, przekonana o własnej wszechwiedzy, często nie docenia siły mechanizmów cyfrowego świata, które na nich wpływają.

Misja Kapibara to gra stworzona przez uczestników 1 edycji programu Marketing Masterminds, praktyków marketingu doskonale rozumiejących mechanizmy, które działają w internecie. Twórcy ci czują się odpowiedzialni za to, żeby młodzi ludzie mieli wiedzę, która pozwoli im na świadome poruszanie się po tym skomplikowanym i pełnym pułapek, a jednocześnie zupełnie codziennym świecie.

Misja Kapibara to gra w formie podcastu (głosu użyczyli: Tamara Arciuch i Bartek Kasprzykowski). Opowiadamy w niej 20 minutową historię detektywistyczną, w czasie której uczestnicy dostają do zrobienia 5 zadań. Element edukacyjny zaszyty jest niejako pod powierzchnią fabuły. Skoncentrowani na śledzeniu historii Klary Kapibary uczestnicy, nie zauważają, że w czasie miłego spędzania czasu, poddawani są działaniu mechanizmów, które mogą ale nie muszą działać na ich korzyść. Wartość edukacyjna gry dotyczy takich obszarów jak Monetyzacja społeczności, Prywatność w sieci, Społeczna odpowiedzialność biznesu czy Profilowanie reklam. Po wysłuchaniu historii będziesz miał/miała okazję porozmawiać z uczniami o ich osobistych refleksjach i doświadczeniach, związanych z powyższymi obszarami.

Elementy gry:

Do przeprowadzania gry potrzebujesz źródła dźwięku do odtworzenia podcastu w klasie/sali oraz wydrukowanych materiałów dla uczniów: 1. Karty Gry 2. Materiałów uzupełniających (Dawka wiedzy). Uczniowie będą potrzebować swoich telefonów do wykonania zadań, warto, aby mieli chociaż jeden telefon na 2-3 osoby. Grę można prowadzić zarówno indywidualnie, jak i w grupach o różnej wielkości.

Podcast: Czas nagrania wynosi 20 minut. Zawiera w sobie czas przewidziany na zrobienie przez uczniów wszystkich ćwiczeń. Musisz tylko włączyć nagranie, uczniowie dostaną w nim wszystkie potrzebne im informacje. Jeżeli okaże się, że dana grupa potrzebuje więcej czasu na realizację zadań, możesz zatrzymać nagranie, zapewniając uczniom komfortowy dla nich czas na zmierzenie się z zagadkami.

Karta Gry (1) : Karta zawiera informacje dotyczące poszczególnych postaci w grze oraz wszystkie "dowody", które będą się pojawiać w historii. Daj uczniom 3 do 5 minut na zapoznanie się z tymi materiałami. Każdy z uczniów powinien dostać swoją własną kopię Karty Gry.

Materiały uzupełniające (2): To materiał, który należy rozdać uczniom po zakończeniu wspólnego słuchania. Mają być one podstawą do rozmowy o własnych refleksjach i doświadczeniach w każdym z wymienionych punktów.

DROGA NAUCZYCIELKO/DROGI NAUCZYCIELU,

Przebieg gry:

1. **Gra zaplanowana jest w całości na jedną godzinę lekcyjną czyli 45 minut:**
 - a. Wstęp i przygotowanie gry (rozdzanie Kart gry)- do 5 minut
 - b. Podcast - 22 minuty
 - c. Materiały uzupełniające - do 7 minut
 - d. Dyskusja i podsumowanie - około 10 minut
2. **Wstęp nauczyciela:** Dziś chciałabym/chciałbym zaproponować Wam zagranie w pewną grę. To gra w formie słuchowiska, Waszym zadaniem jest słuchanie historii i wykonywanie zadań, które są w niej zawarte.
3. **Nauczyciel rozdaje Karty gry (1):** Rozdam Wam teraz karty gry, gdzie znajdziecie opisy postaci, których historie usłyszycie w ciągu następnych minut. Zapoznajcie się z nimi.
4. **Podcast:** Teraz zapraszam Was do wysłuchania pewnej detektywistycznej historii. W jej trakcie będziecie proszeni o wykonywanie krótkich zadań, wszystkie informacje do ich wykonania znajdziecie w Karcie gry, którą właśnie dostaliście. To co, zaczynamy?
5. **Rozdzanie materiałów uzupełniających (2):** Niezłe zakończenie co? Mam dla Was kilka uzupełniających informacji. Zapoznajmy się z nimi.
6. Poproś uczniów o przeczytanie na głos poszczególnych punktów z materiałów uzupełniających.
7. **Dyskusja:** Rekomendujemy podział uczniów na 5 grup, tak aby każda grupa pracowała nad jednym pojęciem z listy. Zadaniem uczniów jest zastanowienie się czy oni sami mieli kiedyś kontakt z danym działaniem, czy potrafią przytoczyć jakiś konkretny przykład, że o nim słyszeli, co na ten temat sądzą.

Podzielcie się teraz na grupy i dla każdego pojęcia zastanówcie się czy kiedyś sami się z tym zjawiskiem spotkaliście, jaka to była sytuacja? Czy o niej sądzą?

Końcowe wnioski: Na koniec zapytaj uczniów (wszystkich lub wybranych, w zależności od wielkości klasy, czasu i chęci) o to jaką jedną rzecz zapamiętali jako najważniejszą lub najciekawszą dla nich (np. którą chcieliby przekazać swojemu młodszemu rodzeństwu lub przyjacielowi). Podziel się tym co okazało się być najciekawsze dla Ciebie.

