

Metodické materiály do výuky ke vzdělávací výstavě Úhel pohledu

Tyto výukové aktivity navazují na vzdělávací programy pro školy k výstavě Úhel pohledu primárně určené žákům II. stupně a studentům středních škol. Do výstavy by měli mířit spolu s pedagogem díky čtyřem vzdělávacím programům, které pracují s tématy fungování algoritmů, stereotypů, chyby a tzv. efektem přihlížejícího. Jedná se o vzdělávací programy Obyčejné hrdinství, Hurá, chyba, Bourání stereotypů a Algoritmická budoucnost. Programy vycházejí z projektu Heroic imagination project amerického psychologa Philipa Zimbarda a navazují také na předchozí projekt #Datamaze, který položil základy koncepce instalace na pomezí umění a vzdělávání. V rámci těchto programů rozvíjíme u studentů kritické myšlení i sociální kompetence a ukazujeme potenciál stereotypů, strachu, chybování a změny nastavení mysli.

Výukové aktivity obsahují časovou dotaci, návaznost na program a informaci o potřebných materiálech.

AKTIVITA I

Program:	Bourání stereotypů
Typ aktivity:	Aktivita vhodná před návštěvou programu. Pracuje s mapou stereotypů dle různých témat a národních pohledů. Může sloužit jako úvod do problematiky.
Čas:	1 vyučovací hodina
Pomůcky:	projektor/interaktivní tabule, papíry, tužky, fixy

- Otevřete webovou stránku, na které jsou umístěny různé mapy stereotypů o jednotlivých státech celého světa z různých úhlů pohledů (výkonnost, humor, jídlo atd.). Sdílené stereotypy zde hrají roli vtipu – dělají si legraci z různých národních specifik atd., a pokud tyto stereotypy neznáme, nebo nesdílíme, vtíp se ztrácí. Odkaz na mapu zde: <https://alphadesigner.com/mapping-stereotypes>
- Projděte webovou stránku a vysvětlete studentům, jak je koncipována; které stereotypy a vtipy na ní mohou najít.
- Vyzvěte studenty, aby si ve dvojicích mapy stereotypů prohlédli ve svých telefonech nebo si mapy prohlédněte společně prostřednictvím interaktivní tabule. O stereotypech v tomto kontextu můžete mluvit jako o vtipech, pokud to bude pro Vaši skupinu srozumitelnější a budete to považovat za korektní.
- Poté diskutujte o tom, jaké stereotypy a vtipy se nejčastěji říkají o Čechách a jak se liší dle národů, případně jaké stereotypy se používají o obyvatelích jednotlivých měst apod.
- Diskutujte o tom, co to vlastně stereotyp je a jak souvisí v tomto případě s fungováním humoru.
- Položte otázku, zda může být stereotyp v něčem prospěšný a kde naopak škodí (stereotyp čištění zubů, pozdravu, děkování vs. stereotyp o nějaké skupině).
- Požádejte studenty, aby ve dvojicích vytvořili mapu stereotypů o své škole nebo obecně o škole. Diskutujte o ní.

Definice stereotypu a předsudku

- Stereotyp: soubor charakteristik, který by měl charakterizovat určitou sociální skupinu (např. stereotyp o ženách o mužích), stereotypy sdílí více lidí v daném společenství, obvykle zahrnují nějaký určující znak a podle něj jsou přisuzovány další charakteristiky; rozlišujeme autostereotypy, tzn. schémata týkající se skupin, jichž jsme sami členy, a heterostereotypy, které charakterizují osoby z jiných skupin (např. autostereotyp Čechů, heterostereotyp charakterizující Slováky; upraveno podle Baumgartner, 2008);
- Předsudky jsou na rozdíl od stereotypů ve svém obsahu jednoznačně negativní a zahrnují i emocionální složku (podle Zelová, 2008)

AKTIVITA II

Program: Obyčejné hrdinství

Typ aktivity: **Aktivita určená po absolvování programu** Obyčejné hrdinství k prohloubení pochopení problému a propojení s vlastními zkušenostmi. Hlavní roli zde hrají překážky v podobě stereotypů, které nám brání v pomoci druhým.

Čas: 1 vyučovací hodina

Pomůcky: Papír, tužky, fixy

V programu zaznělo 5 hlavních překážek, které nám často brání zasáhnout v nečekané situaci, být aktivní a účinně pomoci poškozené osobě (nemocný na ulici, konflikt, obtěžování atd.). Jedná se o těchto 5 překážek: rozptýlení zodpovědnosti, efekt reflektoru, skupinová ignorace, spěch a nepozornost, pomoci by bylo obtížné, či nebezpečné. Tato aktivita se zaměřuje hlavně na určité stereotypní jednání, které odvádí naši pozornost od dění okolo nás a znemožňuje nám zasáhnout aktivně v nečekané situaci.

- Nejprve se studenty proberte absolvovaný program Obyčejné hrdinství, zeptejte se jich, co si z něj pamatují, a zopakujte si, co to je tzv. efekt přihlížejícího a 5 hlavních překážek k účinné pomoci v nečekané situaci.
- Požádejte studenty, aby si vytvořili mapu jednoho dne z týdne a zaznamenali celý jeho průběh. Poproste je o uvedení detailů a chtějte, aby se soustředili na stereotypní chování, tedy takové, které téměř automaticky opakujeme. Uveďte příklady: Nejprve snídám a potom si čistím zuby (nebo obráceně), nosím sluchátka, vždy stojím u předního vagonu, jezdím vždy na poslední chvíli, v metru se učím atd.
- Proberte se studenty v diskuzi, co do své mapy zaznamenali.
- Hledejte pozitivní stránku stereotypů (volný čas pro učení v metru, první vagon je nejbližší východu a jsem tak rychleji ve škole).
- Poté začněte rozebírat stereotypy, které mohou negativně ovlivnit jejich soustředění na okolní svět a mohou jim zabránit, aby si všímali nečekaných situací a problémů (jedu pozdě a spěch by mi mohl zabránit pomoci nemocnému ležícímu na ulici; mám sluchátka a často si nevšímnu, co se kolem děje atd.) Soustřeďte se na konkrétní situace.
- Společně se studenty navrhnete, které stereotypy by mohli změnit. Navrhnete takové, které jim pomohou být vnímavější k okolí, ale také ty, které jim mohou zpestřit den a proměnit způsob vnímání (cesta do školy jinou ulicí apod.)

AKTIVITA III

Program:	Algoritmická budoucnost
Typ aktivity:	Aktivita vhodná po programu i před programem Algoritmická budoucnost. Pokud tuto aktivitu využijete před programem, vezměte ji jako úvod do problematiky. Pokud aktivitu absolvujete po vzdělávacím programu, budou studenti v diskuzi lépe argumentovat.
Čas:	1 vyučovací hodina
Pomůcky:	projektor/interaktivní tabule případně telefony a počítač

V rámci programu Algoritmická budoucnost byl uveden jako příklad projekt umělce a pedagoga Mushona Zer-Aviva. Ten vytvořil projekt „Normalizi.ng..“ Jedná se o webovou stránku, na kterou je možné vložit vlastní fotografii a poté na základě předlohy hodnotit u ostatních fotografií, kdo je a není normální. Systém potom vaši fotografii umístí do mapy fotografií ostatních návštěvníků, vytvoří vám vlastní kartu a odhadne váš věk a gender. Mushon Zer-Aviv odkazuje k principu eugeniky, která sloužila k identifikaci zločinců a později byla zneužita nacisty v rámci holocaustu. Jednotlivcům byly měřeny jednotlivé části obličeje a jejich poměr a dle tohoto principu byla vyvářena kartotéka. Mushon dává tento systém do souvislosti s algoritmy na internetu a sítích. Algoritmus hodnotí naše zvyklosti a vytváří svět norem. Bylo prokázáno, že například některé bezpečnostní systémy na základě měření analyzují, zda jste bílé nebo černé pleti a podle toho vyhodnocují nebezpečí.

- Prohlédněte se studenty webovou stránku a vysvětlete jim celý projekt.
- Studenti si mohou jednoduše stáhnout aplikaci do svého telefonu a prohlédnout si následně, kde byli umístěni.
- Diskutujte se studenty o tom, co je normální. Jak se norma vytváří? Všichni přece automaticky analyzujeme věci kolem sebe a řadíme si je do kategorií. Jak v tomto případě postupuje počítač?
- K rozvoji diskuze o tématu je možné také se studenty shlédnout rozhovor s Mushonem Zer -Avivem, který je přeložen do českého jazyka a proběhl jako doprovodný program k výstavě Úhel pohledu v rámci Festivalu umění a kreativity ve vzdělávání.

Odkaz: <https://www.youtube.com/@FUKFestival>

AKTIVITA IV

Program: Hurá, chyba

Typ aktivity: **Aktivita vhodná po programu Hurá, chyba.** V tomto krátkém cvičení si ukážeme, jak nám námaha, kterou náš mozek podstupuje při překonávání překážek, pomáhá s pamětí.

Čas: 15 minut

Pomůcky: Příloha 1 (vytištěná do dvojic nebo ideálně promítaná pro celou třídu), tužky, papíry

- Rozdějte studentům nebo připravte k promítnutí Přílohu 1. V případě, že jste rozdali papíry do dvojic, upozorněte studenty, že se na papír zatím nemají dívat. Vysvětlete, že provedete pokus, který byl psychology prováděn na mnoha jiných lidech, a porovnáte výsledky ve třídě se závěry, ke kterým došli vědci.
- Zadání pro studenty: Po dobu 10 vteřin se dívejte na slova v levém i pravém sloupci. Poté studenty nechte zapsat všechna slova, která si zapamatovali. Následně znovu promítněte slova a nechte studenty spočítat, kolik slov mají zapsáno z prvního sloupce a kolik ze druhého.
- Srovnajte výsledek ve třídě s výsledky výzkumu. Podobné pokusy ukázaly, že si pamatujeme 3× víc slov z druhého sloupce než z prvního. Námaha, kterou musíme překonat u druhého sloupce, nám pomůže si ho lépe vybavit. Aktivita může být uvozením hodiny na téma nastavení mysli / mindset následující po programu. Zdroj Tématem videa Dereka Siverse, ze kterého aktivita vychází, je uvažování nad pojmem chyba a její rolí v procesu učení.

Odkaz: <https://www.youtube.com/watch?v=w1nZusRoPyI>

AKTIVITA V

Program: Hurá, chyba

Typ aktivity: **Aktivita vhodná po absolvování programu.** Cílem této aktivity je uvědomit si na vlastních příbězích, v jakých oblastech se nám už v minulosti podařilo nastavení mysli změnit. Každý máme takové příběhy; někdy velké, jindy drobnější. V rámci otvírání tématu je skvělé, pokud i učitel může svůj příběh změny nastavení mysli sdílet se studenty.

Čas: 1 vyučovací hodina

Pomůcky: Tabule nebo projekce, tužky a papíry

- Na úvod můžete uvést, že určité situace přímo nahrávají tomu, abychom sami sebe obránili reakcí uzavřeného mindsetu. Reakce je v takové chvíli přirozená.
- když jsme požádáni, abychom něco veřejně řekli nebo udělali, a my se na to zrovna v tu chvíli necítíme připravení
- když se nám ostatní smějí a je to nefér, nebo dokonce ponižující když věci nejdou, jak jsme si plánovali, a my jsme z toho ve stresu
- když se blíží deadline když provádíme nový úkon a jsou přítomni zkušenější lidé
- Úkol pro studenty: Vybavte si nějakou svou „chybu“ uplynulých dní a týdnů, ať už to byl omyl, trapas nebo jen nedorozumění. Napište si, jaká situace to byla, jaké měla následky, a jestli jste měli šanci chybu napravit? Napište si, jak jste v tuto chvíli o své chybě smýšleli a co jste si sami pro sebe říkali (např. to jsem hloupý/á). Vymyslete nové heslo pro tyto situace, které by bylo tolerantnější a milejší (např. bezva, příště to zkusím jinak nebo aha!). Po aktivitě je dobré nechat prostor pro sdílení výstupů ve dvojicích a poté ve skupině. Nenutit studenty ke sdílení, ale nabídnout možnost podělit se o své chyby a poučení z nich jako na správné Fuck up night.
- Možnost další aktivity: Nechte studenty popřemýšlet nad nějakým přáním/výzvou, které v sobě nosí, ale nejsou schopni ho uskutečnit a ať se zamyslí nad úplně nejmenším krokem, který by jim pomohl zahájit cestu k tomuto přání/překonání výzvy. Poté je vyzvěte, ať tento krok učiní. Mají na to 20 min.

Doplňující informace: www.mindsetkit.org/growth-mindset-educator-teams/growth-mindset-professional-development-materials/pd-activities-list