

Digiethik



p@th

play & think

Тази игра е предназначена
за тийнейджъри,
възрастни и специалисти в
социално-образователната
сфера

Ние, разработчиците на P@th, play and think, сме доволни, че желаете да се занимавате с въпросите на дигиталната етика. На тази страница ще намерите кратко въведение в темата и инструкции за играта.

Знаете ли изобщо какво е дигитална етика? Във философията съществува под-област „етика“, която се занимава с добро поведение и преценки от морален характер. Дигиталната етика е специална форма на етика, която се занимава с морални въпроси на дигиталното развитие. Тя отразява критично развитието на цифровизацията

и поставя въпроси за
ограничения. Тя се основава
на факта, че увеличаващата се
дигитализация ни изправя пред
нови етични предизвикателства,
които засягат съвместния ни
живот.

Познаването на дигиталната
етика става все по-важно, тъй
като почти няма отговори на
въпроса как съвместният живот
във виртуални пространства
може да бъде проектиран по
подходящ начин. Съществува
риск от загуба на поглед
върху стойности и норми
поради анонимността на
потребителите и размера и
скоростта на системата. За да
не се случи това, дигиталната

етика се занимава с въпроса за отговорността за виртуални действия и отразява условията за добър, успешен живот. Наша задача е да направим цифровия свят хуманен.

С тази игра бихме искали да ви насърчим да мислите за ценностите на нашето общество и да изследвате дигиталните си взаимоотношения. В тази връзка е важно е да се занимаваме със социални и етични въпроси, свързани с техническите иновации, да се развива информираността за етиката и да се вземе осмислено отношение към цифровите медии.

Преди да започнете играта, разгледайте картите на отделните кръгове и преценете кои карти или кои кръгове искате да играете. За ролевите карти, както и за 1-ви и 2-ри кръг има празни карти, които могат да бъдат запълнени със собствено съдържание, ако искате да включите нещо актуално. Няма празни карти за информационните карти.

Игровите кръгове са структурирани по такъв начин, че играчите да влязат в диалог, да се осъществят вълнуващи срещи, интересни преживявания и творческо решаване на проблеми. Важно е да бъдете внимателни и уважителни един

към друг и да се придържате към правилата на разговора (слушайте, оставяйте другите да се изкажат, използвайте уважителен език, не разказвайте лични неща за другите) - и можете да започнете да играете!

Ако искате повече информация относно засегнатите проблеми, моля, посетете уебсайта www.digiethik.eu.

Игра за 3-7 човека

Възраст: над 13 години

Продължителност: Около 45 минути, в зависимост от това колко дълго искате да играете

Съдържание:

1. кръг:

15 Ролеви карти: върху ролевите карти има кратки описания на съответните роли. Тези карти ви трябва само в първия кръг. За трите празни ролеви карти можете да измислите нови роли и да ги включите в играта.

15 Перспективни карти: съдържат въпроси, на които се отговаря от гледна точка на разпределените роли

2. кръг:

25 Карти за набран опит: съдържат въпроси относно вашия личен опит и преживявания

3. кръг:

15 Информационни карти:
съдържат въпроси с възможен
отговор на гърба

Цел на играта:

Целта на играта P@th,
play & think е да повиши
осведомеността за дигиталната
етика и да се разбират по-добре
другите хора, техните действия
и поведение в различни
ситуации. Друга цел на тази
игра е играчите да обменят
собствен опит и да разсъждават
заедно по тези преживявания.
Провеждат се съдържателни
разговори и играчите се
опознават по-добре. Освен това
се дават основни познания за

някои аспекти на дигиталната етика.

Протичане на играта:

Поемайки роля в първия кръг, можете да покажете чрез собственото си представяне, какво е да се поставиш на мястото на друг човек. В процеса на дискутиране се търсят причини за поведението, защо даден човек действа по този начин в тази роля и избира определена гледна точка.

В кръг 2 ролевите карти не се използват и с помощта на картите за набран опит играчите разказват за собствения си опит.

Тази част от играта е свързана с оживена дискусия и интензивен обмен на опит. Играчите се опознават по-добре. Тук става въпрос за мненията, възгледите, схващанията и нагласите на хората, участващи в играта, техните специфични мисли и съвместен анализ.

В трети кръг се използват само информационните карти. Този път става въпрос да проверите знанията си и помислите за това как бихте действали. След изтегляне на всеки въпрос групата го обсъжда.

В края на играта всички участващи могат да споделят своите въпроси, мисли и нужди,

така че да продължат да се водят смислени разговори.

Подготовка:

В началото на играта P@th, play and think ролевите карти, перспективните карти, картите за набран опит и информационните карти се разбъркват поотделно и всички тестета се поставят в средата на масата. Играта се играе в три кръга и във всеки рунд се използват различни тестета от карти.

Ако в играта има актуални теми или роли, които трябва да бъдат разгледани, отделете време да попълните съответните карти преди играта.

Сега можете да започнете:

Кръг 1:

В първия кръг всеки играч изважда ролева карта от тестето, която не показва на останалите играчи. Ролевите карти съдържат обозначение на съответната роля и кратко описание, напр. директорка на училище, открито поведение, поддържа честно и уважително взаимодействие с другите и отговаря за редовния училищен живот.

След като всички играчи си изтеглят ролеви карти, в средата на масата се поставя перспективна карта, видима за

всички. Сега всеки има време да се постави в новата си роля и ситуация.

Играчите отговарят на въпросите по посока на часовниковата стрелка. След като се отговори на първия перспективен въпрос, се изважда следващата карта и се поставя отново в центъра на масата, видима за всички. Картите се теглят от тестето перспективни карти, докато не бъдат получени отговори на всички въпроси или докато е интересно. След всеки въпрос играчите имат време да споделят и обсъждат в групата мисли, въпроси и нужди.

Кръг 2:

Във втория кръг (без ролеви карти) се изтегля карта от тестето за карти за набран опит и по същия начин, както в предишния кръг, се задават въпроси на играчите. Имате отново време да обмислите отговор и да го споделите с групата. С тестето може да се играе, докато не бъдат разкрити всички карти. Картите за опит се занимават с въпроси относно вашия собствен опит и преживявания.

Кръг 3:

В трети кръг играчите теглят карта от тестето с информационни карти. На

лицевата страна има въпрос за познания, а на гърба на картата - възможен отговор.

Вече не става въпрос за вашия собствен опит и преживявания, а за проверка на собствените ви познания и обмисляне на това, как най-добре обосновано бихте могли да постъпите в определени ситуации.

Чрез заключителна дискусия след всеки кръг в групата, играчите могат да споделят своите мисли, въпроси и нужди. Създава се атмосфера на доверие, която предлага място за ползотворни дискусии.

Независимо дали в младежка
група, училищен клас, в
училищното кафене или у дома,
това е забавна игра и насърчава
хората да мислят заедно!

