



GLOBALNY KAHOOT

Fundacja Instytut Edukacji Kreatywnej - INEK

Gra zespołowa z zakresu edukacji globalnej

autorzy:

Ewa Jagiełło
Dorota Kondrat

grupa docelowa:

młodzież od lat 15
od 3 do 30 osób

materiały:

- ✓ urządzenia z dostępem do Internetu (smartfony, tablety, etc.) dla każdego z uczestników
- ✓ komputer i projektor
- ✓ pytania wpisane na platformie Kahoot (załącznik)

cele:

zdobycie lub utrwalenie podstawowych wiadomości z zakresu:

- ✓ zrównoważonego rozwoju,
- ✓ etycznej konsumpcji i sprawiedliwego handlu,
- ✓ etycznej turystyki,
- ✓ komunikacji międzykulturowej

czas trwania:

20-30 minut

Przebieg gry:

Grę można prowadzić zarówno poprzez platformę internetową 'kahoot', jak i bez niej, z pytaniami wyświetlanymi na projektorze. W każdym przypadku grę prowadzi jedna osoba.

Wersja 1. Osoba prowadząca quiz loguje się bądź rejestruje na platformie internetowej **kahoot.com**, gdzie wprowadza pytania, zaznacza poprawne odpowiedzi i ustawia limit czasu na odpowiedź. Kahoot umożliwia (bezpłatnie, po zarejestrowaniu się) tworzenie quizów i ankiet, na które uczniowie mogą odpowiadać na dowolnym urządzeniu mającym przeglądarkę internetową. Quizy tworzymy za pomocą prostego narzędzia "przeciągnij i upuść" (przy użyciu dowolnego urządzenia). Mogą one zawierać wbudowane obrazy i wideo. Uczniowie (liczba "graczy" jest nieograniczona) odpowiadają na pytania w czasie rzeczywistym poprzez łatwy w obsłudze interfejs, za pomocą dowolnego urządzenia. Możemy wprowadzić limit czasu na odpowiedź, dla każdego pytania (od 5 sekund do 2 minut). Za prawidłowe odpowiedzi i utrzymanie się w limicie czasu mogą być przyznawane punkty. Wynik wyświetlany jest wtedy na ekranie głównym (nauczyciela)

źródło: <https://www.edukator.pl/kahoot,9749.html>

Uczestnicy (w parach lub indywidualnie) logują się na stronie: **kahoot.it**, gdzie wpisują podany przez osobę prowadzącą PIN i odpowiadają na pytania na swoich smartfonach. Osoba prowadząca steruje quizem ze swojego komputera.

Wersja 2.

Uczestnicy w parach siedzą przy stolikach, tak aby zespoły były od siebie oddalone. Każdy zespół otrzymuje karteczki z numerami pytań i flamaster. Osoba prowadząca wyświetla na ekranie pytanie z czterema możliwymi odpowiedziami, a zespoły po cichu naradzają się, którą odpowiedź wybierają i zapisują literę na karteczce. Po każdym pytaniu, po 10 sekundach prowadzący mówi "czas stop". Wtedy uczestnicy odkładają pisaki i pokazują kartki z literą. Każda drużyna, która wskazała poprawną odpowiedź, otrzymuje punkt.

Zdobywcy trzech pierwszych miejsc otrzymują nagrody (na przykład książki).

Pytania do quizu. Poprawne odpowiedzi zostały podkreślone.

ŹRÓDŁA:

- skrypt dydaktyczny Akademia Liderów Edukacji Globalnej, Fundacja INEK, 2015
- <http://www.un.org.pl>

Pyt. 1. Jedna z zasad 3R nazywa się REDUCE. Polega ona na tym, że:

- A. zużyte produkty należy ponownie wykorzystać
- B. należy pozyskiwać energię z odpadów
- C. należy zmniejszać lub ograniczać produkcję odpadów
- D. należy poddawać odpady procesowi recyklingu

Pyt. 2. Co nie pasuje do pojęcia "porozumienie wielokulturowe?"

- A. posługiwanie się stereotypami
- B. szacunek dla człowieka i dla równości jego praw
- C. otwartość na inność, bez oceniania
- D. rozumienie podobieństw i różnic w różnych kulturach

Pyt. 3. Co nie jest przyczyną braku dostępu dzieci do edukacji na świecie?

- A. ubóstwo, np. pomoc rodzicom, żeby utrzymać rodzinę
- B. trudności geograficzne, np. duże odległości od szkół
- C. dyskryminacja, np. ze względu na płeć
- D. demotywacja, np. niechęć do uczenia się

Pyt. 4. Termin Globalne Południe odnosi się do...

- A. globalnego ocieplenia na świecie;
- B. krajów europejskich i amerykańskich;
- C. części świata, którą można opisać jako rozwijającą się;
- D. dawnych krajów kolonialnych.

Pyt. 5. Mówienie o tym, że mieszkańcy innego kraju są biedni, bo są leniwi:

- A. to rozumowanie na podstawie faktów
- B. to uogólnianie prowadzące do uprzedzeń
- C. pokazuje, na czym polegają różnice kulturowe
- D. jest zrozumiałe dla mieszkańców tego kraju

Pyt. 6. Które zdanie jest prawdziwe?

- A. Stereotypy mogą prowadzić do dyskryminacji.
- B. Stereotypy pokazują, jacy ludzie są naprawdę.
- C. Nie tworzy się stereotypów na temat własnej grupy.
- D. Uprzedzenia są naturalne wobec osób innej kultury.

Pyt. 7. Co nie należy do zasobów naturalnych Ziemi?

- A. zasoby odnawialne (drzewa, zwierzęta)
- B. alternatywne źródła (agropaliwa, energia wiatrowa)
- C. zasoby nieodnawialne (węgiel, ropa)
- D. surowce naturalne (metale, minerały)

Pyt. 8. Co oznacza pojęcie "wirtualna woda"?

- A. ilość wody, którą zużywa gracz w grze komputerowej
- B. ilość wody zużytej do produkcji danej rzeczy
- C. ilość wody zużytej przez rok w gospodarstwie domowym
- D. ilość wody, która przepływa przez zmywarki w ciągu miesiąca

Pyt. 9. Co to jest "land grabbing"?

- A. mierzenie powierzchni łądów
- B. grabienie ziemi w ogródku
- C. ograniczenie zakupu ziemi przez firmy zagraniczne
- D. zabieranie ziemi Globalnego Południa dla jej zasobów naturalnych lub upraw

Pyt. 10. Co nie jest jedną z zasad Fair Trade?

- A. rozwój korzystnych relacji między sprzedawcą i nabywcą
- B. ochrona praw kobiet, dzieci i lokalnej społeczności
- C. stawianie na pierwszym miejscu zysku
- D. godna cena za towar, adekwatna do kosztów produkcji

Pyt. 11. Jaki nie jest "odpowiedzialny konsument"?

- A. kupuje na zapas to, co może mu się przydać w przyszłości
- B. kupuje tylko potrzebne mu produkty, które zużywa
- C. kupuje produkty wykonane z poszanowaniem praw człowieka
- D. kupuje produkty jak najmniej obciążające środowisko

Pyt. 12. Co to jest "upcykling"?

- A. wysyłanie elektrośmieci do krajów Globalnego Południa
- B. neutralizowanie szkodliwych substancji
- C. samodzielne odzyskiwanie surowców z elektroodpadów
- D. nadawanie drugiego życia niepotrzebnym przedmiotom

Pyt. 13. Co nie należy do Celów Zrównoważonego Rozwoju (Agenda 2030)?

- A. osiągnąć równość płci oraz wzmocnić pozycję kobiet i dziewcząt
- B. chronić oceany, morza i zasoby morskie oraz wykorzystywać je w sposób zrównoważony
- C. wyeliminować ubóstwo we wszystkich jego formach na całym świecie
- D. stworzyć możliwość zasiedlenia przez ludzi innej planety w układzie słonecznym

Pyt. 14. Co to jest Fairtrade?

- A. oznaczenie zasad współzawodnictwa w sporcie
- B. nazwa oznaczająca dobrą drogę
- C. system oznaczania produktów sprawiedliwego handlu
- D. podróżowanie zgodne z przepisami

Pyt. 15. Co to jest mila żywnościowa „food mile” ?

- A. dystans jaki pokonuje jedzenie nim trafi „z pola na talerz”
- B. mila widziana żywność
- C. jednostka miary odległości do sklepu spożywczego
- D. odległość do pierwszej restauracji

Pyt. 16. Postawa życiowa zakładająca osiągnięcie szczęścia przez korzystanie ze zbyt wielu rzeczy i usług to:

- A. miminimalizm
- B. zrównoważony rozwój
- C. konsumpcja zrównoważona
- D. nadmierny konsumpcjonizm

Pyt. 17. Główne zasady Globalnego Kodeksu Etyki w Turystyce mówią:

- A. o możliwości naruszania praw odwiedzanego kraju
- B. o poszanowaniu miejscowych zwyczajów odwiedzanego kraju
- C. o zapoznaniu się przed wyjazdem z informacjami o kraju
- D. że 27 IX, w Dzień Turystyki, należy pojechać za granicę

Pyt. 18. W obecnych czasach...

- A. wszyscy muszą chodzić do szkoły, przynajmniej na poziomie podstawowym.
- B. około 57 milionów dzieci na całym świecie nie ma dostępu do podstawowej edukacji.
- C. chłopcy korzystają z dostępu do edukacji równie często co dziewczęta.
- D. edukacja nie jest konieczna, żeby być samodzielnym i stanowić o sobie w życiu.

Pyt. 19. Kodeks w sprawie obrazów i wiadomości dotyczących Krajów Południa:

- A. wymaga, aby osoby, których sytuację przedstawiamy mogły opowiedzieć o swojej historii osobiście.
- B. mówi o tym, że można używać szokujących obrazów z Afryki, żeby wzbudzić litość polityków.
- C. używany jest przede wszystkim przez dziennikarzy i reporterów telewizyjnych.
- D. pozwala na powielanie stereotypów w przypadku, gdy zdjęcia publikowane są przez osoby podróżujące.

Pyt. 20. Zagrożeniem dla zrównoważonego rozwoju nie jest:

- A. konsumpcyjny styl życia
- B. pozyskiwanie dużej ilości surowców z ziemi
- C. zwiększenie udziału odnawialnych źródeł energii w globalnej produkcji
- D. brak poszanowania praw człowieka na świecie.

Gra Globalny Kahoot powstała w projekcie "Twórczo i odpowiedzialnie - szkoła w zmieniającym się świecie" 2018 r. Fundacji Instytut Edukacji Kreatywnej - INEK

Redakcja i współtworzenie gier: Dorota Kondrat

**Szczególne podziękowania dla:
Adama Nejmana za opracowanie graficznej strony gier
i Magdaleny Białobrzelskiej za wsparcie merytoryczne**



Gra Globalny Kahoot jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów oraz Fundacji Instytut Edukacji Kreatywnej - INEK. Utwór powstał w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2018. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej.