

Edukacja medialna - sugerowany podtemat: słabości mózgu/ wstęp

Czas trwania: 5 minut

KRÓTKI OPIS

W nauce występuje debata "natura czy wychowanie" (ang. nature versus nurture) – czy zachowanie człowieka jest kształtowane przez dane czynniki jak DNA, czy też przez doświadczenie?

Niektóre z wzorów zachowań są nam dane, jednakże czasami pojawiają się niespodziewane wzory zachowań. Jednym z tych danych wzorów jest nasza wrażliwość na niesprawiedliwość.

KROK 1

Proszę zapytać Państwa klasę: Czy uważacie, iż wrażliwość na niesprawiedliwość jest nam dana? Niech uczniowie udziela swoich odpowiedzi, ale proszę nie reagować.

Następnie proszę pokazać to wideo (0:57') na YouTube: <https://youtu.be/-KSryJXDpZo>. To wideo prezentuje eksperyment z dwiema małpkami, kapucynkami. Zostały one obie wytrenowane, aby oddać kamień, a w nagrodę coś dostać.

Małpka po lewej, oddaje kamień, do czego została wytrenowana, a w nagrodę dostaje kawałek ogórka.

Małpka po prawej, oddaje kamień, a w nagrodę dostaje winogrono. Winogrona są uznawane za coś pysznego przez kapucynki, ogórek nie.

Pierwsza małpka dokonuje drugiej wymiany. Ponownie za kamień dostaje ogórka. Małpka bierze kawałek ogórka, jednak odrzuca go naukowcy. Pobudzone zostało w niej poczucie niesprawiedliwości.

Ta sekwencja jest powtarzana z podobnymi efektami.

Oryginalnie, wideo było częścią TED talk przeprowadzonego przez Fransa de Waal: http://www.ted.com/talks/frans_de_waal_do_animals_have_morals.

UZUPEŁNIENIE

Proszę przeczytać sekcję TŁO SŁABOŚCI MÓZGU jako inspirację do stworzenia 10 - minutowego wprowadzenia do TŁA PODTEMATU EDUKACJI MEDIALNEJ, w którym skupią się Państwo na kilku aspektach uznanych za najistotniejsze.

Mogą Państwo dodatkowo uzupełnić krok 1 poprzez użycie jednego z trzech narzędzi (lub wszystkich trzech) burzy mózgów – kim jesteś do teraz / MiM/ O2O (krok 2) – lub któregoś z tych narzędzi burzy mózgów – aplikację Augmented Reality oraz grę Augmented Reality – które są opisane w przykładach wdrażania planów lekcji (krok 4).

TEKSTY		www.e-lab.dynamicznatozsamosc.org/2014-2016/	
E			edukacja medialna
LAB			informacyjna
FUNDACJA CITIZEN PROJECT		KRS: 0000389115	WWW.FOUNDATIONCITIZENPROJECT.EU

Ministerstwo Kultury i Dziedziczenia Narodowego
GDANSK
GDANSKI GOSPODARSTWO PROFESYJNYCH KULISTWY
GIMNAZJUM NR 2
akademia dynamiczna TOŻSAMOŚĆ