Publicistika
Profesní škola médií

průvodce hrou pro učitele

Mediální hra

Nenechte se sežrat!

Publicistika
Profesní škola médií

Chcete si vyzkoušet roli novináře a vstoupit doprostřed dramatické události, kde se informace šíří rychlostí blesku – ale ne všechny jsou pravdivé? Budete schopní rozpoznat fakta, nebo podlehnete tlaku a emocím?

Tato hra vás vtáhne do světa médií a rozhodování v pressu etických dilemat. Každé vaše rozhodnutí ovlivní, co se dostane na veřejnost – uklidníte situaci, nebo rozpoutáte paniku?

Vyzkoušejte si novinařinu na vlastní kůži a zjistěte, jestli se necháte „sežrat“!

Mediální hra

průvodce hrou pro učitele

PŘÍPRAVA

1. v PC máte stažené AV podklady
(TV hlášení, telefonáty, tiskové konference)

2. máte vytištěné podklady pro jednotlivé týmy
- materiály k jednotlivým stanovištím
- správné odpovědi pro učitele
- herní protokoly pro jednotlivé týmy
- hrací kartičky pro jednotlivé týmy – rozstříhané !
- herní plán pro souboje – ideálně ve více kusech

ÚVOD

1. rozdělte studenty na týmy ideálně po třech
(lze však sestavit týmy i po dvou nebo čtyřech členech)

2. uved'te hráče do děje:

Média mají velkou moc, a proto být novinářem přináší mnohá dilemata. Novináři a hlavně editoři se musí ve své práci neustále rozhodovat.

Nyní jste týmy jednolivých redakcí, ale všichni pracujete pro veřejnoprávní média, která mají vysoké etické standardy a zveřejňují jen z více zdrojů ověřené zprávy v objektivním a vyváženém zpravodajství.

TELEVIZNÍ HLÁŠENÍ

1. pustíte úvodní televizní hlášení

2. uvedete hráče do děje:

V takové situaci lidé v okolí Břevnova začnou panikařit a příběh začíná žít svým životem. Jak se v tom vyznat? Odpovědi hledejte na následujících stanovištích.

Mediální hra

průvodce hrou pro učitele

1. stanoviště: EMOCE

1. rozdáte herní protokoly na odpovědi EMOCE
   týmy si je označí číslem nebo názvem redakce

2. pustíte 1. telefonát (ŽENA)
3. rozdáte Otázky k telefonátu ženy (přepis hovoru)
4. dáte 2 minuty na odpověď na obě otázky

5. pustíte další telefonát (HOSPODA)
6. rozdáte Otázky k telefonátu muže (přepis hovoru)
7. dáte 2 minuty na odpověď na obě otázky

8. pustíte poslední telefonát (MOŽNÝ TERORISTA)
9. rozdáte Otázky k telefonátu (přepis hovoru)
10. dáte 2 minuty na odpověď na obě otázky
11. vyberete protokoly s odpověďmi

2. stanoviště: ETIKA

K tomuto stanovišti pouze rozdáte všechny modré Otázky ETIKA a herní protokoly pro odpovědi v oddílu ETIKA (týmy si je označí).
Týmům dáte 8 minut na poradu nad všemi otázkami k danému stanovišti.

Mezitím rozdělíte herní kartičky za stanoviště EMOCE.
Každý tým má svou sadu kartiček v jedné barvě.
Redakce mohou dostat jednu kartičku za každou otázku nezávisle na tom, zda trefily obě možné správné odpovědi.

Mediální hra

průvodce hrou pro učitele

3. stanoviště: MOC

1. vyberete protokoly s Otázkami ETIKA
a v průběhu tiskových konferencí můžete přiřadit
herní kartičky za správné odpovědi jednotlivým redakcím.

2. rozdáte herní protokoly na odpovědi MOC
týmy si je označí číslem nebo názvem redakce

3. pustíte 1. tiskové prohlášení (MAGISTRÁT)
4. rozdáte Otázky (tisková mluvčí)
5. dáte 2 minuty na odpověď na obě otázky

6. pustíte 2. tiskové prohlášení (POLICIE)
7. rozdáte Otázky (mluvčí Policie ČR)
8. dáte 2 minuty na odpověď na obě otázky

9. pustíte 3. tiskové prohlášení (LÉČEBNA BOHNICE)
10. rozdáte Otázky (lékař)
11. dáte 2 minuty na odpověď na obě otázky

12. vyberete protokoly s odpověďmi MOC
s pomocí studentů rozdáte kartičky za správné odpovědi

Nyní týmy vědí, kolik získaly herních kartiček
a mohou sehrát finální souboje mezi redakcemi.

Mediální hra

průvodce hrou pro učitele

4. stanoviště: SOUBOJ

1. Vždy dva týmy se svými kartičkami se posadí ke spodní straně herního plánu. (Mohou si zvolit jednoho zástupce a hrát jen jednu hru. Pokud máte dost času, může si každý člen týmu zahrát s protějškem z druhého týmu na dvě vítězství ze tří her.)
2. Vysvětlete pravidla: Základ hry tvoří AZ-kvíz. Kartičky, které týmy získaly během hry, budou protihráči střídavě umisťovat na herní plán tak, aby na konci spojili souvislou řadou všechny tři strany trojúhelníku.
3. Začíná tým, který získal méně kartiček. Pokud mají oba týmy stejně kartiček, o začínajícím hráči rozhodne hra: KÁMEN – NŮŽKY – PAPÍR.
4. Pokud hráč umístí kartičku na pole, které chce získat protihráč, ten může v příštím tahu kartičku “sežrat” (zakrýt) svou kartičkou, podle nahoře stojícího schématu.
5. Pokud ani jeden z týmu nedokáže propojit všechny tři strany trojúhelníku, souboj končí remízou.

5. Možnosti dalších souvisejících aktivit

Vítězové jsou známi.
Týmy, které odehrály svůj souboj, mohou sledovat souboje následujících týmů, anebo mohou sepsat libovolný text inspirovaný příběhem, kterým právě prošly. Studenti mohou psát novinářský výstup (zpráva, komentář, reportáž…) nebo literární text (povídka, báseň…) Stejně tak ale můžete tyto texty zadat jako domácí úkol na příští hodinu.

Mediální hra

průvodce hrou pro učitele

Reflexe hry

Nyní nebo v následující hodině po odehrání hry je vhodné zařadit pedagogem moderovanou debatu se studenty, která ukáže, jestli byla hra úspěšná a přinesla očekávané výsledky.

Hra by měla přinést přiblížení a pochopení následujícího:

- Jak vznikají zprávy a co rozhoduje o jejich publikování médii
- Jakou roli hrají ve zpravodajství emoce a koho mohou nebo naopak nemohou ovlivňovat
- Jak důležitá je novinářská etika a jak se dá definovat
- Jakou roli hrají ve veřejném životě některé instituce a proč je potřeba nepodrývat v krizových situacích jejich autoritu
- Jak důležité zodpovědně pracovat s dostupnými informacemi a proč je nutné je ověřovat

A to je závěr naší hry.
Nechali jste se sežrat?

Za jakoukoli zpětnou vazbu na Mediální hru budeme opravdu rádi.

Uvítáme, pokud případné nejasnosti s námi budete konzultovat; otázky, či doporučení můžete směřovat Karině Uherkové.

k.uherkova@vosp.cz
+420 606 096 657