

Kriittinen etsintä

TAVOITTEET	Tavoitteena on kehittää osallistujien kriittistä ajattelua, yhteistyökykyä ja luovuutta. Osallistujilla on mahdollisuus ratkaista haasteita, arvoituksia ja mysteerejä, ja sitä varten heidän on harjoitettava kriittistä ajatteluaan, analysoitava monimutkaisia tilanteita ja tehtävä perusteltuja päätöksiä.
KOHDERYHMÄ	Nuorisotyöntekijät, nuoriso. Ikä: 18-70
OPITUT TAIDOT (TIEDOT, TAIDOT, ASEENTEET, KÄYTTÄYTYMINEN).	<ul style="list-style-type: none">-Kriittisen ajattelun taitojen kehittäminen ja kyky soveltaa niitä todellisissa tilanteissa.-Opitaan tekemään yhteistyötä muiden kanssa ongelmien ratkaisemiseksi.-Opitaan miten haasteisiin voi vastata luovasti
AIKA	Noin 2 tuntia
PAIKKA	Huone, ei liian suuri

Kriittinen etsintä

MATERIAALIT

Pelisäännöt:

1. Jaa osallistujat 4-6 hengen ryhmiin.
2. Päätäkää, kuka on tarinankertoja, joka johtaa ryhmiä.
3. Kullakin joukkueella on käytössään kartta, pulmalehti ja vihjeet.
- Aloitusskenaario: Kertoja esittelee seikkailun kontekstin. Ryhmät löytävät itsensä muinaisesta linnasta, joka on täynnä aarteita. Joukkueiden on päästävä Viisauden huoneeseen, josta löytyy ylin viisaus, mutta sitä varten niiden on ratkaistava joukko salaperäisiä haasteita.

Kriittinen etsintä

MATERIAALIT

- Palapelit ja haasteet: Kertoja esittää erilaisia monimutkaisia tilanteita arvoitusten, arvoitusten tai pulmien muodossa. Ryhmien on analysoitava huolellisesti annetut vihjeet ja keskusteltava mahdollisista ratkaisuista kriittisen ajattelun avulla.
- Esimerkki arvoitus: "Olet löytänyt huoneen, jossa on kolme ovea. Jokaisen oven yläpuolella on kaiverrettu lause: "Vain yksi ovi vie sinut eteenpäin, tarvitaan kriittistä mieltä, mutta vain yksi sana jokaisesta ovesta on totta." Sanat ovat: 'Totuus', 'Valehtelija' ja 'Satunnainen'. Minkä oven valitset ja miksi?"
- Ryhmät keskustelevat ja tekevät ryhmäpäättöksen, joka perustuu todisteisiin, vahvoihin argumentteihin ja kriittiseen päättelyyn. Johtaja arvioi vastaukset ja antaa palautetta.
- Eteneminen ja palkinnot: Joukkueet etenevät linnassa ratkaisemalla onnistuneesti arvoituksia. He saavat palkintoja, kuten maagisia esineitä tai lisävihjeitä, jotka auttavat heitä seuraavissa haasteissa.
- Viisauden huoneeseen pääsevällä joukkueella on viimeinen haaste, jossa se soveltaa kaikkia seikkailun aikana opittuja kriittisen ajattelun taitoja. Oikea ratkaisu avaa kammion ja paljastaa korkeimman viisauden.

Kriittinen etsintä

PEDAGOGISET SUOSITUKSET	Kiitä osallistujia heidän aktiivisesta osallistumisestaan ja sitoutumisestaan. Kerää palautetta toiminnasta, myös siitä, mitä osallistujat pitivät arvokkaana ja mitä parannusehdotuksia he tekivät.
POHDINNAT JA VALIDOINTIMENETELMÄT	Pohdi hetki toimintaa ja jaa osallistujien työpajan aikana kokemia tunteita.
VIITTEET/BIBLIOGRAFIA	Consortium of Media Literacy, MediaLit Moments, 2018, haettu osoitteesta: https://www.consortiumformedialiteracy.org/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=12&Itemid=24 .