

Kod Emotek

Metoda aktywizująca:

icebreaker

Krótką charakterystyka:

Gra Kod Emotek polega na odgadywaniu ukrytych wiadomości, filmów, książek, fraz lub pojęć przedstawionych za pomocą ciągu emotikonów. Gra angażuje uczestników z różnych pokoleń do wspólnego rozwiązywania zagadek, poprawiając komunikację i zabawę w zespole.

Czas trwania: 20-30 minut

Cele:

- Zwiększenie interakcji międzypokoleniowej w zespole.
- Ćwiczenie kreatywności w interpretowaniu różnych symboli i języka emoji.
- Zwiększenie efektywności komunikacji między różnymi pokoleniami, które mogą mieć różne podejście do używania emoji.
- Zrozumienie różnic w interpretacji symboli przez różne pokolenia.
- Poprawa dialogu międzypokoleniowego.
- Integracja zespołu poprzez wspólną zabawę i wprowadzenie luźnej atmosfery.

Przebieg aktywności

1. Wprowadzenie (5 min)

- Prowadzący wita wszystkich i wprowadza do ćwiczenia. Wyświetlamy na rzutniku tablice z Kodu Emotek i przypominamy, kiedy najczęściej i dlaczego używamy - także w pracy - popularnych emotikonów. Można posłużyć się dołączoną prezentacją do tej aktywności.
- Dzielimy grupę na 3-5-osobowe zespoły, najlepiej mieszane wiekowo (reprezentanci różnych pokoleń).
- Każdy zespół przygotowuje listę 3-5 ukrytych wiadomości do odgadnięcia, korzystając tylko z emotikonów. Może to być tytuł filmu, książki, popularne powiedzenie lub nawet hasło firmowe.

2. Gra (15 min)

- Jeden z uczestników danego zespołu prezentuje (na rzutniku lub tablicy) sekwencję emotikonek, w której zaszyfrowane jest hasło do odgadnięcia przez inne zespoły.
- Zadaniem pozostałych zespołów jest odgadnięcie hasła.
- Po wyświetleniu sekwencji emotikonek zespoły dyskutują o możliwych znaczeniach. aby zawęzić możliwe odpowiedzi uczestnicy mogą zadawać pytania, np. "Czy to jest film?", "Czy to jest coś z lat 90?"
- **Rozwiązanie:** Kiedy grupa odgadnie odpowiedź, osoba, która zapisała sekwencję emotikonek, ujawnia rozwiązanie i wyjaśnia, dlaczego wybrała konkretne emoji do przedstawienia danego hasła.
- **Powtarzanie:** Gra może toczyć się przez kilka rund.

3. Podsumowanie (10 min)

Na koniec gry prowadzący z uczestnikami dyskutuje o tym, jak różne pokolenia interpretują te same symbole i jakie trudności napotkali w odczytywaniu znaczenia emotikonek. Prowadzący prosi o podzielenie się refleksją, czy emotikony są obecne i potrzebne w komunikacji w zespole międzypokoleniowym oraz jak często uczestnicy gry ich używają.

Materiały:

- Rzutnik i prezentacja z tablicami emotikonek lub karty z emotikonami.
- Pisaki i kartki do zapisywania odpowiedzi.

Wskazówki dla prowadzących:

- **Działania wspierające dialog międzypokoleniowy:**
 - Podkreślaj różnice w postrzeganiu symboliki emotikonów między pokoleniami, zachęcaj do wymiany doświadczeń w interpretacji.
 - Po zakończeniu każdej rundy, zrób krótką refleksję o tym, jak różne pokolenia postrzegają podobne symbole, zwracając uwagę na ich zmieniające się znaczenia.
 - Zainicjuj rozmowę o tym, jak emotikony stały się częścią współczesnej komunikacji, co może być wyzwaniem dla starszych pokoleń.
 - Zachęcaj do wzajemnego szacunku dla różnych podejść do komunikacji.

Podpowiedź: Gra pozwala uczestnikom na wykorzystywanie swojej kreatywności oraz refleksję nad tym, jak różne pokolenia mogą komunikować się w różny sposób, ale nadal współpracować i uczyć się od siebie.