



CRITICAL
THINKING
SUITCASE

PROJECT CTS

CRITICAL THINKING SUITCASE - GAMIFIKOVANÁ VÝUKA KRITICKÉHO MYŠLENÍ

HLEDÁME HLAVNÍHO PARTNERA

- který si vezme téma
KRITICKÉHO MYŠLENÍ za své
- který chce s Projektem CTS realizovat evropské projekty na výuku kritického myšlení a mediální gramotnosti

HLEDÁME PARTNERY NA VYTVOŘENÍ DALŠÍCH NOVÝCH PROJEKTŮ V
RÁMCI CTS. JEDNÁ SE O RŮZNÉ PROJEKTY PRO SPECIFICKÉ CÍLOVÉ
SKUPINY. PROJEKTY JSOU ZATÍM VE FÁZI „NÁPADU“,

JEDEN DEN TROLLEM

Zvládneš odpracovat jeden pracovní den na sociálních sítích? Vhodné pro studenty i důchodce. Trollovat se bude za demokracii, ale obáváme se, že výsledný zážitek může výrazně omezit radost z FB 😊

ČLOVĚK NEBO (RO)BOT?

Hádáš se s člověkem, který se mýlí nebo s ruským botem? Komunikační hra (aplikace nebo webová/stolní hra) ukáže, kdo je chytrější. Ty nebo UI?

WEBMINÁŘE/MAGAŽÍN MIL

Pravidelné webmináře (kulaté stoly) nebo internetový měsíční pořad o mediální gramotnosti a kritickém myšlení (navazující na akce Slabik.cz - <http://slabiky.cz/kulaty-stul/>) – zaměřeno na odbornou veřejnost a VŠ.

PRAŽSKÁ KAVÁRNA

Otevřené diskuse v galerii Kamzík/knihovně VH/ na půdě VŠ (FB – online audio přenos/nebo videozáznam do pořadu) – po zaregistrování se každý může přihlásit do diskuse s odborníkem na dané téma – vhodné pro středoškolské studenty.

CYKLUS FAKE DĚJINY

Projekt zážitkové historie s revue Babylon (doporučené knihy, filmy, jak vyučovat...).

DIGITÁLNÍ GRAMOTNOST A NOVÉ TECHNOLOGIE

Blockchain a krypto, digitální válka. Jaké jsou potřebné digitální kompetence - herním způsobem. Pomůže Blockchain omezit FN, může vyřešit financování médií?

STYL PROJEKTU/ORIGINÁLNÍ VYUŽITÍ FENOMÉNU HRY

GAMIFIKACE

VÝUKA FORMOU HRY, KDE JE TO VHODNĚ SOUTĚŽNĚ. HRA SE POSTARÁ O ZÁŽITKOVÉ UČENÍ A NAVÍC PŘINÁŠÍ I URČITĚ BEZPEČÍ SPOJENÉ S HRANÍM ROLÍ A TUDÍŽ I SVOBODOU VZKOUSĚT RŮZNÉ CESTY. ZÁBAVNĚ (POUŽÍVAT HUMOR).

PRAKTICKÉ ZAMĚŘENÍ

KONKRÉTNÍ PŘÍKLADY Z REÁLNĚHO ŽIVOTA, PLUS ROZBOR HISTORICKÝCH UDÁLOSTÍ A FAKTŮ. AKTUÁLNÍ I OBEČNÉ PROBLÉMY/OTÁZKY. AKTUÁLNÍ TÉMATA, ALE S POTŘEBNÝM ODSUPEM NA SROVNÁNÍ FAKTŮ A PŘÍPRAVU.

ODBORNÍCI

ZAPOJENÍ UZNÁVANÝCH ODBORNÍKŮ Z RŮZNÝCH OBORŮ + PŘÍDÁNÍ JEJICH PROJEKTŮ. ZAPOJENÍ VŠ DO PROJEKTU – JAKO TVŮRČI NÁSTROJŮ A LEKTORŮ. PROJEKT NABÍZÍME ŠKOLÁM (BEZPLATNĚ NEBO ZA SYMBOLICKOU CENU).

SPOJENÍ RŮZNÝCH OBORŮ

ZAJÍMÁ NÁS JEJICH PŘESAH. POKUŠT SE ZPROSTŘEDKOVAT DOMLUVU ODBORNÍKŮ POZITIVNÍ PŘÍNOSY, GLOBALIZACE, VÝZVY. DOBRÉ PŘÍKLADY A ZPRÁVY NEPRODÁVÁME NOVINY

DISKUSE MÍSTO SOCIÁLNĚ BUBLINOVÉHO SÍŤOVÁNÍ

PLATFORMA SVOBODNÉ DISKUSE ODBORNÍKŮ S RŮZNÝMI (KONFLIKTNÍMI) NÁZORY, KTERÉ SI VYSVĚTLUJÍ ADRESNĚ A NEANONYMNĚ Z OČI DO OČI.

PROFESIONÁLNÍ MODERÁTOR, KTERÝ NEPŘIPUŠTÍ ODPCHLOVÁNÍ OD TÉMATU, PLANÉ ŘEČI ANI OSOBNÍ ÚTOKY. ÚČASTNÍKEM DISKUSE NEMŮŽE BÝT "KAŽDÝ", FORMA JE NEPŮLNOU SOLIČÁSTÍ. CÍL NENÍ VÍTĚZSTVÍ, ALE WIN-WIN STAV.

NEPOLITICKÉ

NA PODPORU DEMOKRATICKÉHO STÁTU A SVOBODY SLOVA. VÝSTUPY JSOU VYTVÁŘENY SPOLEČNOU DISKUSÍ VŠECH NETOTALITNĚ SMYŠLEJÍCÍCH INDIVIDUALIT.

CRITICAL
THINKING
SUITCASE

MEDIÁLNÍ GRAMOTNOST (MIL) JE KLÍČOVOU KOMPETENCÍ 21. STOLETÍ.

Evropská unie ji považuje za nezbytný nástroj pro úspěch ve světě, kde mediální impulzy utvářejí naši realitu. Naše úsilí se soustředí na rozvoj těchto dovedností, abychom vás připravili na výzvy moderního světa. **Kritické myšlení je jako klíč, který vám otevře dveře nejen k mediální gramotnosti a lepšímu porozumění složitému a rychle se měnícímu informačnímu prostředí.**

VSTUPE DO SVĚTA, KDE ZÁBAVA A UČENÍ SPLÝVAJÍ DO JEDNOHO A VYTVÁŘÍ NÁSTROJ PRO VÁŠ OSOBNÍ A PROFESNÍ RŮST.

NAŠE MISE JE PŘINÁŠET VZDĚLÁVACÍ NÁSTROJE, KTERÉ KRITICKÉ MYŠLENÍ PODPORUJÍ ZÁBAVNÝM A INTERAKTIVNÍM ZPŮSOBEM. GAMIFIKACE JE NAŠE TAJNÁ ZBRAŇ, KTEROU PROPOJUJEME KRITICKÉ MYŠLENÍ A MEDIÁLNÍ GRAMOTNOST S INOVATIVNÍMI NÁSTROJI PRO 21. STOLETÍ.

PROČ? HRA JE ZPŮSOB, JAK SE NAUČIT, ZKOUŠET A EXPERIMENTOVAT, ANIŽ BYCHOM SE CÍTLI POD TLAKEM. GAMIFIKOVANÉ NÁSTROJE DĚLAJÍ Z KRITICKÉHO MYŠLENÍ DOBRŮDRUŽSTVÍ - HLEDAT SPRÁVNÉ OTÁZKY, KTERÉ PODNĚČUJÍ ZKOUMÁNÍ A OBJEVOVÁNÍ NOVÝCH PERSPEKTIV, SKRYTÝCH SOUVISLOSTÍ A FAKTŮ

KRITICKÉ MYŠLENÍ VYTVÁŘÍ ZNALOST KONTEXTU

Abyste porozuměli průsečíku kritického myšlení a MIL, zkuste o sobě přemýšlet jako o detektivovi i v těch nejvdědnějších každodenních situacích.

- EKONOMICKÝ STYL MYŠLENÍ A FINANČNÍ GRAMOTNOST (EKONOMIE, FINANCE, MATEMATIKA)
- ZNALOST HISTORICKÝCH A POLITICKÝCH SOUVISLOSTÍ (HISTORIE A POLITOLOGIE)
- DIGITÁLNÍ KOMPETENCE
- MEDIÁLNÍ GRAMOTNOST A ZNALOST MEDIÁLNÍHO PROSTŘEDÍ
- ČTENÁŘSKÁ GRAMOTNOST
- KREATIVNÍ MYŠLENÍ

CTS – CRITICAL THINKING SUITCASE

STAŇTE SE DETEKTIVEM
POKLÁDEJTE
SPRÁVNÉ OTÁZKY!



Kladení správných otázek je velkým krokem k získání informací nezbytných k tomu, abyste mohli skutečně kriticky myslet. Pro pedagoga, neexistuje lepší způsob, jak učit kladení různých typů otázek, než identifikovat a ukazovat různé manévry mluvčích.

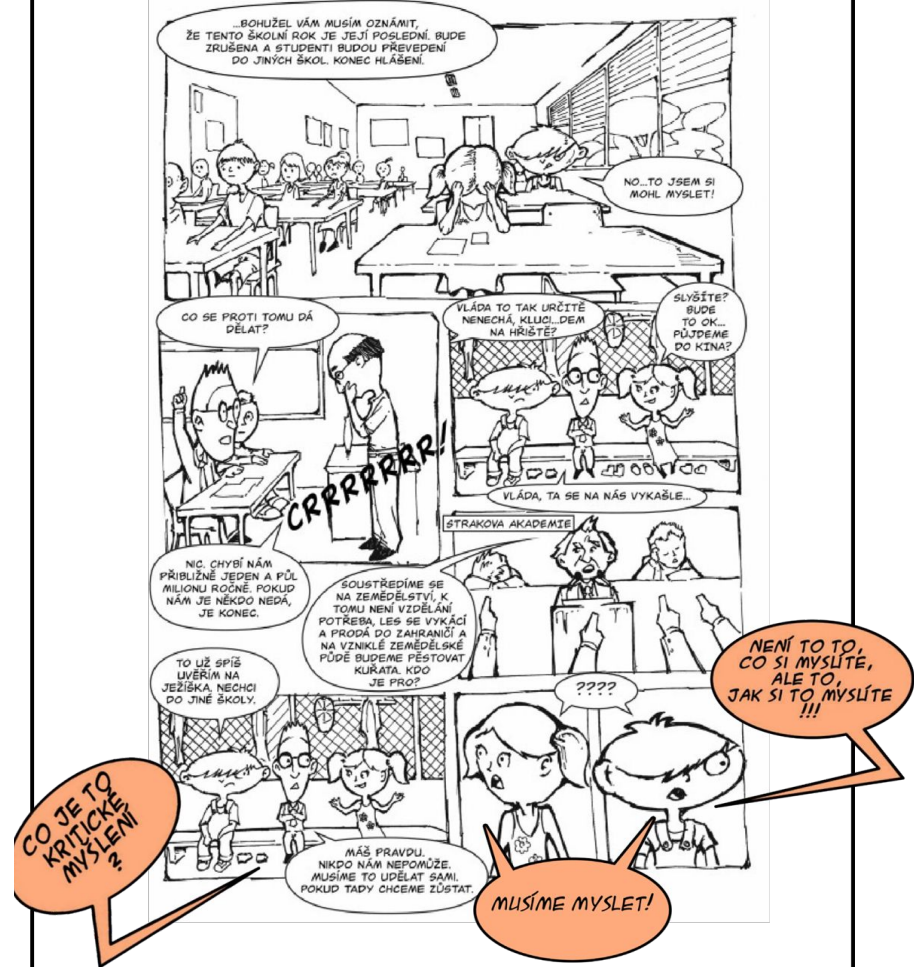
KRITICKÉ MYŠLENÍ JE DEFINOVÁNO JAKO „SCHOPNOST ZKOUMAT A ANALYZOVAT INFORMACE A MYŠLENKY S CÍLEM POROZUMĚT A HODNOTIT JEJICH HODNOTY A PŘEDPOKLADY, SPÍŠE NEŽ JEDNODUŠE PŘIJÍMAT NÁVRHY ZA NOMINÁLNÍ HODNOTU“ (UNESCO, 2013)

Kritické myšlení má zásadní vliv na lidské chování: například když je člověk s kritickým myšlením vystaven šokující zprávě, nedělá ukvapené závěry. Ani nereaguje tak, že to okamžitě sděluje ostatním. Nelze ověřit veškeré informace – hledejte ověření zdroje a logiku zprávy. Člověk s kritickým myšlením je také schopen posoudit důvody výběru formátu, načasování i způsobu komunikace.

NAŠE VIZE
CHCEME INTERAKTIVNĚ POSOUVAT HRANICE
MOŽNOSTÍ, KREATIVITOU HRY, PRO
KOMUNIKACI, POZNÁNÍ, RŮST I ZÁBAVU.

Jsme tým nadšenců pro gamifikaci a využití Hry ve vzdělávání, kteří spojili svou vášň a dovednosti pro vytváření unikátních programů pro naše partnery.

- [MISE HERO](#)
- [SLABIKY.CZ](#)
- [VŠE PRAHA](#) - KATEDRA DIDAKTIKY
EKONOMICKÝCH PŘEDMĚTŮ
- A DALŠÍ...



VĚŘÍME, ŽE KRITICKÉ MÝŠLENÍ JE KLÍČEM K ÚSPĚŠNĚMU FUNGOVÁNÍ VE 21. STOLETÍ.

S ohledem na aktuální výzvy a hojnost informací, je schopnost rozlišovat mezi fakty a dezinformacemi, mezi základy a předpoklady, pro každého z nás nezbytná.

ProjectCTS souzní s vizí Evropské unie, která klade důraz na kritické myšlení a mediální gramotnost jako nezbytné kompetence pro dnešní svět.

Kritické myšlení je jednou ze základních kompetencí 21. století. Kritické myšlení není jen dovednost. Je to způsob života, který nám umožňuje nejen vnímat svět kolem nás, ale také ho aktivně tvarovat.

CTS PŘIPRAVUJE

projekty připravované “ke startu” nebo
“odstartované”

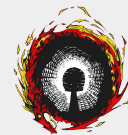
1. RAZORS @ DRAGONS
2. CONSPIRACY PENDULUM
3. E-CON GAMES



GAMIFIKOVANÁ VÝUKA KRITICKÉHO MYŠLENÍ

Cílem RAZORS @ DRAGONS je vytvořit a otestovat projekt, který formou hry zapojí mládež do mimoškolního vzdělávání v oblasti kritického myšlení.

Hra „RAZORS @ DRAGONS“ se zaměřuje na rozvoj kritického myšlení a mediální gramotnosti. Podporuje mezipředmětovou spolupráci, využívá inovativní učební přístupy, které rozvíjí kreativitu. Primární cílovou skupinou uživatelů jsou studenti středních škol.



2. KYVADLO KONSPIRACE (CONSPIRACY PENDULUM)

KONSPIRAČNÍ TEORIE, OTÁZKY, FAKTA, NÁZORY – WIKIPEDIE
KONSPIRACE

Využijme pozitivní aspekty konspiračních teorií k výuce kritického myšlení.

Fakta a logika vytváří prostor pro otevřenou diskusi o důsledcích konspiračních teorií pro společnost i jednotlivce.

Gamifikovaný webový portál všech (opravdu všech) konspiračních teorií „FOUCAULTOVO KYVADLO“, pomůže učitelům i studentům nejen při výuce historie konspirace a fake news.

DOPLNĚNO ODBORNÝMI KOMENTÁŘI, DIDAKTICKÝMI MATERIÁLY I ZÁBAVNÝMI ÚKOLY A TESTY. VLÁDNÍ ZÁKAZY NEFUNGUJÍ. DISKUSE A HRA MÍSTO VÁLKY

3. E-CON GAMES - EKONOMIE HROU

KREATIVNÍ METODY A NÁSTROJE PRO ROZVOJ KRITICKÉHO
MYŠLENÍ VE VÝUCE EKONOMICKÝCH PŘEDMĚTŮ

Cílem našeho projektu je provést komplexní analýzu různých faktorů, které mohou kreativitu dětí a mladých lidí podporovat nebo potlačovat. Tento výzkum nám umožní identifikovat klíčové oblasti, kde je potřeba zasáhnout, aby se kreativita nejen udržovala, ale i rozvíjela.

Chceme poskytnout doporučení o tom, jak nejlépe podporovat a rozvíjet kreativní myšlení od nejranějšího věku.

NEZAPOMÍNÁ SE ANI NA NEJNOVĚJŠÍ TECHNOLOGIE A JEJICH VYUŽITÍ V PRAXI (VR, AI APOD.).

REFERENČNÍ PROJEKTY

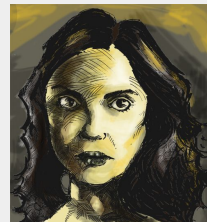
realizováno

HOTEL V KORUNÁCH STROMŮ



SCÉNÁŘ: MAREK LICHTENBERK
MELOUN PRODUCTION, S.R.O.
ILUSTRACE: JAKUB DUŠEK

1. PŘÍPAD SMRTÍČÍ SPIRÁLY



FILM

Zadlužení nebo dokonce upadnutí do dluhové spirály je závažný problém, který se nevyhýbá ani mladým lidem bezprostředně po střední škole. Natočit pro středoškoláky vzdělávací dokument, který by skutečně sledovali, je výzva. My jsme se rozhodli jí přijmout. Spojili jsme hraný film a komix. Vše ve stylu filmu noir.

2. HOTEL V KORUNÁCH STROMŮ

KNIHA - KOMIX

Výchovný komix pro školy na téma vytvoření bussines modelu a nastartování podnikání.

F

3. MODERNÍ VYUČOVACÍ METODY V EKONOMICKÉM VZDĚLÁVÁNÍ

ING. ALENA KRÁLOVÁ, PHD.
ING. MAREK LICHTENBERK

Katedra didaktiky ekonomických předmětů VŠE v Praze organizuje pro učitele ekonomických předmětů středních a vyšších odborných škol a učitele výuky finanční gramotnosti druhého stupně základních škol program „Moderní vyučovací metody v ekonomickém vzdělávání“ v rámci dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků **akreditován MŠMT - 21424/2020-4-646 ze dne 14. 07. 2020.**

Kurz je zaměřen na inovaci výuky ekonomických předmětů směrem k jejímu aktivnímu vedení prostřednictvím vhodných vyučovacích metod, na zlepšení metodické připravenosti učitelů ekonomických předmětů. Důraz je kladen nejen na podporu aktivizace při vyučování, ale také vedení žáků k rozvoji ekonomického a kritického myšlení. Na vhodných vyučovacích metodách je aktivní přístup demonstrován a didakticky rozebrán z hlediska rozvoje schopností ve srovnání s metodami tradičního vyučování. Pomocí simulační didaktické hry Burza si posluchači kurzu v několika hodinách vyzkouší, jak obstát na burze cenných papírů a jak ji aplikovat do vyučovacího procesu, jak teorii přeměnit v zábavnou činnost.

PŘÍLOHY

- Projekt RazorsandDragons (Erasmus+)
- Projekt PendulumConspiracy (Erasmus+)
- Projekt E-ConGames (VŠE)
- PIF Slabiky.cz
- PIF Mise HERO
- ukázky gamifikovaných materiálů



Mediální gramotnost (MIL) je klíčovou kompetencí 21. století, kterou si nechceme ponechat pouze pro sebe. Evropská unie ji považuje za nezbytný nástroj pro úspěch ve světě, kde mediální impulzy utvářejí naši realitu. Naše úsilí se soustředí na rozvoj těchto dovedností, abychom vás připravili na výzvy moderního světa. Kritické myšlení je jako klíč, který vám otevře dveře nejen k mediální gramotnosti a lepšímu porozumění složitému a rychle se měnícímu informačnímu prostředí.

Jsme tady, abychom vás provedli inovativním projektem, který má potenciál změnit způsob, jakým vnímáme informace, a svět kolem nás. Vstupte do světa, kde zábava a učení splývají do jednoho a vytváří nástroj pro váš osobní a profesní růst.

...ale bude MIL stačit?