



CTS – AKTUÁLNÍ

KURZY PRO UČITELE

1. Postav se problému čelem - Metody na rozvoj kompetencí žáků řešit složité situace
2. Mediální a informační gramotnost pro učitele
3. Kreativní myšlení nejen ve škole
4. Buď sám za sebe zodpovědný
5. Jak změnit nezábavnou činnost na zábavnou - Gamifikace, využití fenoménu simulační hry ve výuce
6. Divadelní workshop aneb jak se zbavit trémy
7. Mystery murder - rozvoj kritického myšlení hrou
8. Komunikujte zdravě
9. Finanční gramotnost pro 1. stupeň ZŠ
10. Finanční gramotnost pro 2. stupeň ZŠ
11. Finanční gramotnost pro SŠ
12. Kospirační teorie na pozadí historických událostí

Připravujeme další kurzy pro KARIÉRNÍ PORADCE a ROJEKTOVÉ DNY.



SLA.BI.KY.CZ



CTS – AKTUÁLNÍ

Ukázka kurzu:

POSTAV SE PROBLÉMU ČELEM! METODY NA ROZVOJ KOMPETENCÍ ŽÁKŮ ŘEŠIT OBTÍŽNÉ SITUACE.

- 16 ucelených metodik pro učitele, kteří učí žáky zvládat obtížné situace a řešit problémy
- Vhodné pro 1 i 2 stupeň ZŠ

Pomáhá žákům řešit sociální konflikty, složité matematické problémy, organizovat svůj vlastní život bez nutnosti intervence dospělých a stát se zodpovědnějšími. Kurz představuje různé nástroje řešení problémů, které vycházejí z metody Accelium School. Seznámíte se s Detektivní metodou, analýzou od konce k začátku, kreativním řešením problémů, snižování složitosti problému, týmové řešení problému a získáte herní nástroj k jejich výuce společně s 16 metodikami pro výuku. Abychom docílili efektivnějšího porozumění žáků, každý nástroj je probírán z několika různých pohledů.

Pro koho je kurz určen:

- Pedagogické pracovníky - třídní učitelé, učitelé občanské výchovy, metodiky prevence, výchovné poradce

Obsah kurzu:

- 16 powerpointových prezentací s připraveným scénářem pro učitele
- Metodika ke každé lekci
- 14 pracovních listů k použití ve třídě nebo zadání domácích úkolů
- 9 videí ve formátu AVI/MP4
- 7 her + evaluační herní test (pro použití ve třídě)

Rozsah a kapacita kurzu:

8 hodin

Až 20 osob

Cena: 24.000,- Kč



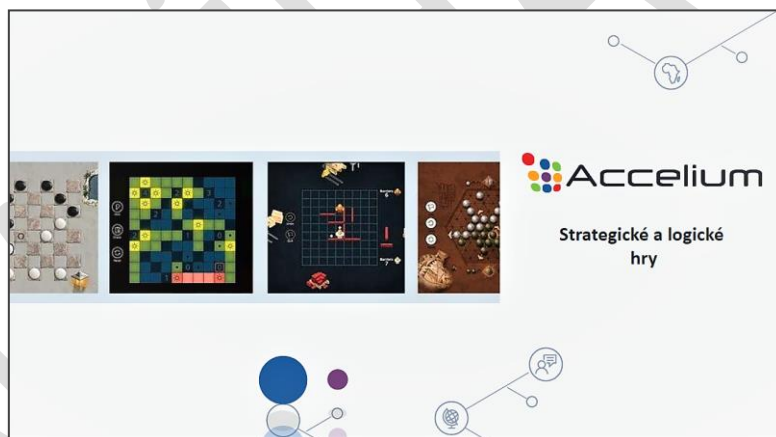
CTS – AKTUÁLNÍ

- Lze hradit z operačního programu JAK. Šablona 1.II/7 Vzdělávání pracovníků ve vzdělávání ŽŠ
- Programová licence pro 1 žáka na 1 rok 300,- Kč (16 hodin inovativního vzdělávání)
- Registrační poplatek pro školu na 1 rok 7.000,- Kč
- Programové licence a registrační poplatek lze hradit z operačního programu JAK. Šablona 1.II/9 Inovativní vzdělávání žáků v ZŠ

Technické požadavky:

- Učebna s možností projekce videí
- Pro práci v aplikaci Accelium je zapotřebí připojení k internetu.

Poznámka k webové aplikaci: jestliže je na školním serveru používán firewall, může zamezit přístupu k aplikaci Accelium a je tedy žádoucí součinnost správce ICT sítě.





CTS – AKTUÁLNÍ

PRO FIRMY A VEŘEJNOST

- MÍSTO HROU - LIVING HISTORY GAME

audiowalks pro smartphony

Cílem projektu LHG je nabídnout alternativu klasického průvodcovského poznávání a to FORMOU HRY, pomocí prožití netradičního příběhu. Jde o zábavu a ukázání alternativních možností a zajímavých fakt. Imaginace o důvodech a možnostech dějin místa a také jemu věnovaných uměleckých děl. Koncepce hry vychází z historických faktů, ale jejich výklad je alternativní. Každá hra má vlastní AUTORSKÝ PŘÍBĚH, který účastník postupně odkrývá a který ho provádí místy spjatými s příběhem. Příběh skrývá TAJEMSTVÍ (cíl hry), které má účastník během své CESTY odhalit.

<https://alternamagika.webnode.cz/public/>



- IMERZNÍ HRA NA BÁZI MYSTERY MURDER – „VRAŽDA Z TITULNÍ STRANY“

teambuildingový program

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 nápady za nominální hodnotu (oficiální definice Unesco 2013).

Program je zaměřen na pochopení a rozvoj kritického myšlení. Porozumíte průsečíku kritického myšlení a mediální gramotnosti tím, že se naučíte o sobě přemýšlet jako o



CTS – AKTUÁLNÍ

detektivovi i v těch nejvšednějších každodenních situacích. Celý program je gamifikovaný a probíhá herním způsobem.

<https://alternamagika.webnode.cz/mystery/>



- **IMERZNÍ TEAMBUILDINGY**

Imerzivní teambuilding je zážitková hra založená na prožití příběhu při přenesení do jiné reality a vystavení neočekávaným situacím. Tím umožňuje celému sociálnímu systému clientské firmy přenastavit potřebné vztahy v souladu se systemickými principy v rámci prožitku virtuální reality Hry.

<https://alternamagika.webnode.cz/firmy/>

- **KOMIKS O EKONOMICKÝCH TÉMATECH (HOTEL V KORUNÁCH STROMŮ)**
- **FILM PRO STŘEDOŠKOLÁKY NA TÉMA DLUHOVÉ PASTI – PŘÍPAD SMRTÍCÍ SPIRÁLY**

Tvůrčí tým je připraven stejným způsobem zpracovat další ekonomická témata, také vytvořil aplikaci a know-how hry na téma finanční gramotnosti Rozpočti si to, atp.



CTS – AKTUÁLNÍ

- SIMULAČNÍ HRA BURZA CENNÝCH PAPÍRŮ, VOLBY. ATP.

Simulace ekonomických a politických aktivit.

- PROGRAMY ACCELIUM

On line hry na logiku, matematiku, a digitální dovednosti.

- DESKOVÉ HRY

V rámci projektu Words are Stones hra, kde si hráči vyzkouší, jak snadné je tvořit fake news.

- HRY PROTI ŠIKANĚ

2 projekty, jeden zaměřený na boj s hatespeech a fakenews – Words are Stones a Games 4 Tolerance (T-games) – pedagogové se učili vytvářet hry a používat hry ve školním a předškolním prostředí jako prevenci šikany.

- KULATÉ STOLY

Diskusní setkání (webmináře) pro odbornou veřejnost a studenty VŠ na různá mediální témata.

SLABIKY.CZ znovu navštívil dělnou republiku a přinesl i všechny zájmy a kritické myšlení na téma "Fake news a mediální gramotnost".

2020 FAKE WAR

VÁLKA V HLAVĚ

fake news - technologie - kritické myšlení - mediální gramotnost

11. 3. 2020
14:30-17:00

BITCOIN COFFEE

PARALELNÍ POLIS
DĚLNICKÁ 42, PRAHA 7

PROGRAM

• Fake news a mediální gramotnost - Prof. Petr Jančík Ph.D.
• Informační operace - jak snadným jsou cíle? - Ing. Aleš Šapík
• Patogenita a virulence textových e-mailů - Robert Drozd
• Největší problém: kritické myšlení - umělec Jan Mlýnský
• Fake news jako takto trvá 20. století - Petr Plásek

Partičky
Český rozhlas
AMI Digital
SEZNAM.CZ
Osbylon

SLABIKY.CZ

KULATÝ STŮL O MĚDIÍCH

Slabiky.cz má svět - česká média v proměně času
Média jsou a mediální hry - koncept zábavy a společenské hry

PROGRAM:
• Svoboda alternativ - role médií ve společnosti
• koncept zábavy a společenské hry

MÍSTO:
Knihovna Václava Havla,
Ostrovní 13, Praha 1

ČAS:
11. září 2014
9:30 - 16:30

SLABIKY.CZ ve spolupráci s **ČESKÝ ROZHLAS** a **OSBYLON**

CTS - NOVÉ NÁSTROJE



1. „RAZORS & DRAGONS“ - hra pro neformální výuku kritického myšlení

- podán projekt v programu Erasmus+

Staňte se detektivem – pokládejte správné otázky! Hráči se se pokusí rozluštit záhadný případ vražd, které souvisí s konspiračními teoriemi. Hráči souběžně vyšetřují případy v Londýně roku 1888 a v současné Praze (Bratislavě). Imerzní hra na bázi Mystery Murder (večeře s vraždou) probíhající z větší části v digitálním prostředí (on-line) se společným reálným finále. Hra probíhá v reálném čase, bez přestávek (podle počtu účastníků 14-21 dní). Všichni hráči i lektori jsou v rolích herních postav (na bázi RPG). Zápletka hry je uváděna filmovými ukázkami a lá Mystery Murder, kde profesionální herci zapojují hráče do příběhu.



2. 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 😊

3. Člověk nebo (Ro)Bot?

Hádáš se s člověkem, který se mýlí nebo s ruským botem? Komunikační hra ukáže, kdo je chytřejší. Ty nebo UI?



CTS - NOVÉ NÁSTROJE

4. FOUCALTOVO KYVADLO

Webový portál všech konspiračních teorií na jednom místě (ale opravdu všech). Co si vybereš z historie konspirace a fake news (víte, že první FN řekl v Ráji had Evě:-)?

5. OCCAMOVA BŘITVA, SAGANŮV DRÁK

Nástroje, které prověří konspirační historii i současnost. Soubor her a úkolů používaných pro výuku kritického myšlení, včetně didaktické části.

6. FAKTA NEBO PŘÍBĚHY, PRAVDA NEBO LEŽ?

Poznáte je? Vyzkoušejte si práci novináře včetně diskuse o novinářské etice a profesním kodexu. (součástí mohou být i mediální monopoly – kde hráči vyzkouší různé způsoby financování médií a zpráv).

7. WEBOVÁ APLIKACE

Vzdělávací moduly, jeden na téma finanční gramotnost v rámci projektu Business GameBox a druhý modul na téma kyberbezpečnosti. V budoucnosti by měla webová aplikace využívat i umělou inteligenci, aby se hráč mohl vzdělávat sám, v současnosti se vyvíjí hra pro 4 hráče, kde každý hraje za sebe, ale skrze mentora a události ve hře sleduje i hru ostatních.

8. WEBMINÁŘE MIL

Nebo internetový měsíční pořad o mediální gramotnosti a kritickém myšlení (navazující na kulaté stoly Slabik.cz) – zaměřeno na odbornou veřejnost a VŠ.



CTS - NOVÉ NÁSTROJE

9. PRAŽSKÁ KAVÁRNA

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

10. CYKLUS FAKE DĚJINY

Projekt zážitkové historie s revue Babylon (doporučené knihy, filmy...). „HISTÓRIA MAGISTRA VITA Ě“ ANEB „ŠÍLENSTVÍ JE OPAKOVAT STEJNOU VĚC A OČEKÁVAT JINÝ VÝSLEDEK“

11. Digitální gramotnost a nové technologie

Blockchain a krypto, digitální válka. Jaké jsou potřebné digitální kompetence - herním způsobem.

12. Propagace na sociálních sítích a v médiích

Vlastní filmy, video i audio materiály - zapojení veřejnoprávních médií do projektu.

