

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. **Konspirační teorie na pozadí historických událostí**

Připravujeme další kurzy pro KARIÉRNÍ PORADCE a ROJEKTOVÉ DNY.

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

Vzdělávací program v rámci dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků

Moderní vyučovací metody v ekonomickém vzdělávání

Katedra didaktiky ekonomických předmětů organizuje pro učitele ekonomických předmětů středních a vyšších odborných škol a učitele finanční gramotnosti druhého stupně základních škol program v rámci dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků, který je akreditován MŠMT - 21424/2020-4-646 ze dne 14. 07. 2020.

Anotace:

Kurz je zaměřen na inovaci výuky ekonomických předmětů směrem k jejímu aktivnímu vedení prostřednictvím vhodných vyučovacích metod, na zlepšení metodické připravenosti učitelů ekonomických předmětů. Seznamuje posluchače s důvody aktivní práce s žáky a předpoklady pro úspěšné vedení aktivní výuky. Důraz je kladen nejen na podporu aktivizace při vyučování, ale také vedení žáků k rozvoji ekonomického a kritického myšlení. Na vhodných vyučovacích metodách s aplikací na konkrétní vzdělávací obsah v prostupnosti všemi ročníky je aktivní přístup demonstrován a didakticky rozebrán z hlediska rozvoje schopností ve srovnání s metodami tradičního vyučování. Kromě toho se seznámí s metodami zážitkového učení. Pomocí simulační didaktické hry Burza si posluchači kurzu v několika hodinách vyzkouší, jak obstat na burze cenných papírů a jak ji aplikovat do vyučovacího procesu, jak teorii přeměnit v zábavnou činnost. Účastníci kurzu se také seznámí s možnostmi využití metodické podpory, která je vystavěna v prostředí Moodle a je určena pro práci učitele ekonomických předmětů. Účastníci si vyzkouší zpětnovazební nástroje s možnostmi interakce s publikem a seznámí se s jejich efektivním využitím ve výuce.

Kurz je organizován v rozsahu 16 **vyučovacích hodin** na Vysoké škole ekonomické v Praze. Výše kurzovného činí 3 800,- Kč. Účastníci obdrží přístup k metodickým materiálům a osvědčení o školení.

HARMONOGRAM

	Učebna
08:00–08:30	Zahájení kurzu
08:30–10:00	<p>Předpoklady pro zařazení moderních metod do výuky ekonomických předmětů <i>Očekávané dovednosti a schopnosti žáků v roce 2030. Tradiční metody versus moderní metody. Myšlenkové operace podle Bloomovy taxonomie. Vzdělávací potřeby a motivace žáků k předmětům ekonomika a účetnictví. Výhody a nevýhody online výuky ve výuce ekonomických předmětů.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Ing. Alena Králová, Ph.D., Ing. Kateřina Berková, Ph.D., Ing. Marie Fišerová, Ph.D.</i></p>
10:00-10:15	Přestávka
10:15–11:15	<p>Didaktický rozbor a ukázka vybraných tradičních vyučovacích metod s moderními organizačními formami v ekonomických předmětech <i>Práce s příklady z hlediska postupné gradace náročnosti vzdělávacího obsahu, formy zadání a formy řešení. Tradiční metody s využitím aktivizujících prvků a vhodných organizačních forem, včetně jejich možností v distančním vzdělávání.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Ing. Marie Fišerová, Ph.D.</i></p>
11:15–12:15	<p>Didaktický rozbor a ukázka vybraných moderních vyučovacích metod v předmětu účetnictví <i>Vizualizační učební pomůcky pro zvýšení motivace a rozvoj myšlení. Metoda kostka. Využití výukového videa v kombinaci s metodou V-CH-D. Metoda případové studie a její alternativy podle náročnosti. Aktivní práce posluchačů.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Ing. Kateřina Berková, Ph.D.</i></p>
12:15-13:15	Oběd
13:15–14:45	<p>Metody zážitkového učení v předmětu ekonomika – inscenační metody, didaktické ekonomické hry (neinterakční, interakční a simulační). Jejich využití v různých fázích vyučovacího procesu a v různých ročnících. Aktivní práce posluchačů.</p> <p style="text-align: right;"><i>Ing. Alena Králová, Ph.D.</i></p>
14:45-15.00	Přestávka
15:00-16:30	<p>Metodická podpora učitelství.vse.cz v prostředí Moodle <i>Podpora pro práci učitele ekonomických předmětů zahrnující nejenom vhodné úlohy na podporu aktivizace a ekonomického myšlení žáků. Zpětnovazební výukové nástroje. Hlasování – cesta od žáků k učiteli. Interakce s publikem.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Ing. Kateřina Berková, Ph.D.</i></p>
16:30-17:00	Diskuse, závěr

	Učebna	
08:00-08:30	Přivítání účastníků	<i>Ing. Alena Králová, Ph.D.</i>
08:30–12:00	<i>Teorie her</i> <i>Možnosti využití gamifikace ve výuce</i> <i>Herní intro a seznámení s pravidly hry Burza cenných papírů</i> <i>Rozdělení do týmů a herní role</i>	<i>Ing. Marek Lichtenberk</i>
12:00–13:00	Oběd	
13:00–16:30	<i>Simulace Burzy cenných papírů</i>	<i>Ing. Marek Lichtenberk</i>
16:30–17:00	<i>Finále hry – zakončení herního příběhu, vyhodnocení</i>	
16:30–17:00	<i>Závěrečná evaluace a předání osvědčení</i>	<i>Ing. Alena Králová, Ph.D.</i>

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. Koncepte 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 průsečku kritického myšlení a mediální gramotnosti tím, že se naučíte o sobě přemýšlet jako o

detektivovi i v těch nejušednějších 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 SMRTÍČÍ 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.

- **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.

