MYSLÍM SÁM ZA SEBE

Kritické myšlení v neformálním vzdělávání

Spolufinancováno
z programu Evropské unie
Erasmus+

RADA DĚTÍ A MLÁDEŽE
KRAJE VYSOČINA

MYSLÍM
SÁM ZA SEBE

Kritické myšlení
v neformálním vzdělávání

RADA DĚTÍ A MLÁDEŽE
KRAJE VYSOČINA

Myslím sám za sebe - Kritické myšlení v neformálním vzdělávání

První vydání

Autoři:

Mgr. Zuzana Kirchmayer, PhD.
(Fakulta managementu, Univerzita Komenského v Bratislave)

Mgr. Kateřina Palová, Ph.D.
(Filozofická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci)

Bc. Jan Burda
(Rada dětí a mládeže kraje Vysočina, z.s.)

účastníci projektu

Foto na obálce: Diego PH.
Zdroj: Unsplash, https://unsplash.com/photos/fIq0tET6llw

Grafická úprava: Mgr. Katarína Kirchmayerová

Projekt "MYSLÍM SÁM ZA SEBE - Kritické myšlení v neformálním vzdělávání"
byl spolufinancován z programu Evropské unie Erasmus+
pod číslem 2018-1-CZ01-KA105-047885.

Vydavatel: Rada dětí a mládeže kraje Vysočina, z.s.,
Třebíč, červen 2020, svazek 01

ISBN 978-80-270-7794-6

OBSAH

PROČ VZNIKL TENTO SBORNÍK....7
JAK SE SBORNÍKEM PRACOVAT....8

KRITICKÉ MYSLENIE....9
ARGUMENTAČNÉ FAULY....18
INTERNET A (NE)DÔVERYHODNÉ INFORMÁCIE....26
NAHLÉDNUTÍ DO SVĚTA EMOCÍ....34

SBORNÍK HER A PŘÍLOH:

1. ANONYM....41
2. ARGUMENTACE....42
3. ARGUMENTY BEZ FAULOV (KVÍZ)....44
4. DRAK NEBORÁK....46
   Príloha k hre 19. DRAK NEBORÁK....48
5. FÁMA....50
6. HLEDÁ SE KATÓBÁČIK....52
7. KRESBA SKUPINY....53
8. LÁKÁNÍ LANĚ....54
9. MALUJ 10 VTEŘIN....55
10. NOVINOVÉ TITULKY....56
11. OBCHODNÍK....57
12. O POHĽADNICIACH A KONTEXTE....59
    Príloha k hre 12. O POHĽADNICIACH A KONTEXTE....61
13. OSTROV....62
14. POHÁDKY NARUBY....64
15. PROTIKLADY....65
16. PŘÍLIŠ MNOHO INFORMACÍ....67
17. REPORTÉŘI....68
18. SVĚT PŘESTANE KRITICKY MYSLET....69
19. TAKÉ BEŽNÉ SPRÁVY....70
    Príloha k hre 19. TAKÉ BEŽNÉ SPRÁVY....72
20. TAKHLE TO JE ŠPATNĚ....73
21. TICHÁ POŠTA....74
22. TO JSOU MOJE NOVINY!....76
23. VOLNÉ PSANÍ....77
24. UMÝVANIE SLONA....78
25. V SÍTI....79

PROČ VZNIKL TENTO SBORNÍK

Žijeme ve světě, ve kterém je kritické myšlení klíčovou kompetencí nezbytnou ke zvládání každodenních životních situací, tvoří základ pro rozvoj odpovědnosti jednotlivce i rozvoj společnosti jako takové. Jde o kompetenci, kterou je potřeba cíleně rozvíjet nejen ve školách, ale i v mimoškolním prostředí.

Svět kolem nás se stále rychleji mění a narůstá jeho spletitost a vzájemná propojenost. Každý den jsme svědky toho, jak davy lidí bezmyšlenkovitě následují lídry, kteří rozdělují společnost. Každý den se setkáváme s nadbytkem informací, které často čerpáme ze sociálních sítí nebo jiných zdrojů na internetu. Značná část takových informací je nám záměrně podsouvána, aby mohla sloužit zájmům určitých skupin.

U kritického myšlení platí - a v dnešní době možná více než u kterékoli jiné oblasti - že jeho rozvoj u dětí a mládeže je důležitou a nenahraditelnou investicí do rozvoje celé společnosti. Děti a mladí lidé se musí naučit orientovat se v tomto prostředí, převzít odpovědnost za své vlastní myšlení, uvědomit si a umět rozpoznat své vlastní hodnoty a naučit se, jak mohou sami přispět k dosahování dobra pro sebe i ostatní.

Schopnost logického úsudku, schopnost uchopit a nezávisle zkoumat myšlenky, pečlivě zvažovat dostupná fakta, umět identifikovat otevřené i skryté formy manipulace a přiměřeně na ně zareagovat…

Jsme přesvědčeni o tom, že výchova mladé generace musí stát na třech pilířích. Těmi jsou rodina, škola a volný čas. A právě lidé, kteří se dětem a mládeži věnují ve volném čase - a je lhostejno, zda se jedná o profesionály nebo dobrovolníky - jsou pro své svěřence silnou neformální autoritou. Tím mohou výrazně přispět k rozvoji kritického myšlení. Podmínkou však je, aby měli vhodné nástroje, které by mohli použít při své práci.

Tohle jsou myšlenky, které nás vedly k realizaci dvouletého česko-slovenského projektu, který realizovaly Rada dětí a mládeže kraje Vysočina a Detská organizácia Yeti. Účastníky byla skupina vedoucích různých dětských organizací z Čech a Slovenska. Našim cílem bylo podpořit skupinu pracovníků s dětmi a mládeží v oblasti kritického myšlení. Chtěli jsme dosáhnout toho, aby dokázali v dětech rozvíjet principy kritického myšlení, ale také v tomto duchu vzdělávat vedoucí ve svých organizacích. Proto jsme společně s účastníky projektu vytvořili - a v rámci projektu vyzkoušeli - soubor aktivit podporujících rozvoj kritického dětí a mládeže ve věku 10-26 let, které jsou použitelné v praxi volnočasových pracovníků. Tyto aktivity vám nyní, vedle nezbytné teorie, přinášíme v tomto sborníku.

červen 2020

Bc. Jan Burda
Rada dětí a mládeže kraje Vysočina

Mgr. Jozef Kirchmayer, PhD.
Detská organizácia Yeti

RADA DĚTÍ A MLÁDEŽE KRAJE VYSOČINA

Detská organizácia YETI

JAK SE SBORNÍKEM PRACOVAT

Jak jsme už napsali, hlavním smyslem projektu bylo přinést otestované aktivity pro děti a mládež, které pomohou k rozvoji kritického myšlení v dětských organizacích. To se ovšem neobejde bez nezbytné dávky teorie.

Proto i náš sborník má čtyři kapitoly, které se věnují teorii kritického myšlení. Tyto kapitoly v podstatě kopírují obsah čtyřech projektových víkendů, které s námi účastníci absolvovali, a jsou doplněny i povídáním o reflexi, která je z našeho pohledu nezbytná při jakékoli práci s dětmi a mládeží.

V jednotlivých kapitolách najdete odkazy na konkrétní hry a aktivity, které jsme v rámci projektu otestovali. Jedná se o aktivity jednak originální, které byly vyvinuty v rámci projektu, jednak aktivity známé, které ovšem byly upraveny pro potřeby rozvoje kritického myšlení. Vzhledem k tomu, že aktivity byly testovány na projektových víkendech a v rámci reflexe také upravovány, neuvádíme autorství jednotlivých her. V pravém smyslu slova se jedná o kolektivní dílo všech účastníků projektu - i když se jedná o hry staré nebo zlidovělé (třeba "tichá pošta"), které jsme jen uvedli do souvislosti s kritickým myšlením.

Pokud přímo nepracujete s dětmi nebo mládežníky, můžete si s klidným srdcem přečíst jen teorii. Jistě v jednotlivých kapitolách najdete spoustu užitečných rad pro život. V dnešním světě se může hodit z každé kapitoly něco.

Pokud vedete skupinu dětí nebo mládežníků v oddíle nebo kroužku, ke každé kapitole teorie využijete i přílohy. V nich jsou konkrétní odzkoušené hry, které můžete používat. Jsme přesvědčeni o tom, že pokud dodržíte metodický návod a doporučení u jednotlivých her, povedou vás k cíli.

Kritické myslenie

Zuzana Kirchmayer

V tejto kapitole sa dozviete:

⇒ Čo je kritické myslenie a čo všetko zahŕňa?

⇒ Akými charakteristikami sa vyznačuje kriticky mysliaci človek?

⇒ Prečo je kritické myslenie dôležité a prečo by sme ho mali rozvíjať?

⇒ Akých častých chýb v myslení sa dopúšťame?

Hry a aktivity k týmto témam:

Volné písaní

Svet prestal kriticky myslieť

O pohľadniciach a kontexte

Také bežné správy

Pohádky naruby

Protiklady

Kritické myslenie a my

Čo je kritické myslenie?

Začnime tým, že si zodpovieme základné otázky: O čom hovoríme, keď hovoríme o kritickom myslení? Ako ho správne uchopiť? Ako spoznáme kriticky mysliaceho človeka – v čom sa odlišuje od ostatných?

Kritické myslenie je spôsobilosť.[1] Ak by sme chceli začať krátkou definíciou, mohli by sme označiť kritické myslenie za *spôsobilosť, ktorá nám umožňuje robiť vlastné logické a informované rozhodnutia*. Pri definovaní spôsobilosti je však dôležité neobmedziť sa len na súhrnnú definíciu, ale nazrieť aj do jej obsahu a popísať si jednotlivé charakteristiky, ktoré ju tvoria, a pomocou ktorých ju dokážeme „spozorovať".

Pri kritickom myslení ide najmä o tieto charakteristiky: [2]

- Schopnosť vnímať situáciu z viacerých uhlov pohľadu.
- Schopnosť pomenovať spornú otázku.
- Schopnosť rozložiť problém na menšie časti.
- Pochopenie logických prepojení medzi jednotlivými myšlienkami.
- Schopnosť pracovať s čiastkovými informáciami, uvažovať o nich, posúdiť ich relevantnosť a dôležitosť a systematicky ich spracovávať.
- Schopnosť nachádzať riešenia problémov použitím originálnych metód a procesov.
- Hľadanie základných príčin javov a premýšľanie o dôsledkoch rôznych možností konania.
- Schopnosť orientovať sa v informáciách, vedieť vyhľadávať relevantné, užitočné a pravdivé zdroje.
- Schopnosť rozlíšiť osobné názory a fakty.
- Schopnosť porozumieť vlastnému premýšľaniu a obmedzeniam, ktorým čelí.

[1] Spôsobilosť je súbor charakteristík jednotlivca, ktoré majú kauzálny vplyv na úspech a výkonnosť jednotlivca v jednotlivých povolaniach, či aspektoch života. Viď SPENCER, L., SPENCER., S. 1993. *Competence at Work.* New York: Wiley.

[2] viď napr. CHICAGO STATE UNIVERSITY. *Critical Thinking*. Dostupné na https://www.csu.edu/humanresources/empdev/documents/CriticalThinking.pdf; GAŽOVIČ, O., MARKOŠ, J. 2017. Kritické myslenie: Príručka pre stredné školy. 2017. *N magazín*, 2(1), s.4. Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf; LAU, J., CHAN, J. 2020. *Critical Thinking Web: What is Critical Thinking?* Hong Kong: University of Hong Kong. [online] [cit. 6/5/2020] Dostupné na: https://philosophy.hku.hk/think/critical/ct.php

- Schopnosť uvažovať o oprávnenosti vlastných názorov a hodnôt.
- Schopnosť kultivovane diskutovať o rozdieloch v postojoch.
- Schopnosť sformulovať korektné argumenty.
- Kvalitná prezentácia svojho názoru.
- Rozpoznávanie logických klamov v argumentácii a prijatie férových opatrení.
- Rozpoznanie manipulácie a obrana voči nej.

Inými slovami, o kritickom myslení hovoríme vtedy, „keď človek pri uvažovaní o akomkoľvek predmete, obsahu alebo probléme zvyšuje kvalitu svojho myslenia tým, že ho dôkladne analyzuje, hodnotí a rekonštruuje. Ide o myslenie, ktoré riadi, monitoruje, kontroluje i koriguje jedinec sám, pričom toto myslenie je v súlade s vedomým dodržiavaním štandardu precíznosti. Zahŕňa v sebe schopnosť efektívnej komunikácie a riešenia konfliktov, ako aj záväzok prekonávať náš prirodzený egocentrizmus a sociocentrizmus.“[3]

Kriticky mysliaci človek dokáže jasne a zrozumiteľne formulovať problém i kľúčové otázky, vie zhromaždiť a efektívne posúdiť relevantné informácie z viacerých zdrojov, korektne diskutuje o odlišnostiach v postojoch a názoroch, prichádza k dobre premysleným záverom a riešeniam, a tieto dokáže spätne otestovať voči relevantným kritériám a štandardom. Má otvorenú myseľ, vie sa na veci pozrieť z viacerých uhlov pohľadu, pričom vie identifikovať rôzne predpoklady, implikácie a praktické dôsledky každého z nich. Pri hľadaní riešenia komplexných problémov efektívne komunikuje s ostatnými.[4]

Neznamená to byť racionálnym celú dobu, ani tráviť prehnane dlhý čas rozhodovaním o bežných veciach. Kritické myslenie nám pomáha chápať limity, ktoré máme pri premýšľaní a spracovaní informácií a umožňuje nám vyhodnotiť, kedy je čas sa na chvíľu zastaviť, prehodnotiť informácie, alebo položiť nové otázky, aby sme správne pochopili, čo sa deje.
Mysliet' kriticky znamená aktívne sa vydať na cestu za poznaním toho, čo sa v skutočnosti deje - pomocou argumentácie, hodnotenia dôkazov a dôkladného premýšľania o samotnom procese premýšľania. [5]

Prečo by sme mali rozvíjať kritické myslenie?

Každý z nás premýšľa. Robíme to neustále (viac alebo menej úspešne). Nech sa v živote venujeme čomukoľvek, kvalita nášho premýšľania a našich úsudkov ovplyvňuje náš život a všetko, čo robíme.[6] Schopnosť jasne a racionálne mysliet' je základným predpokladom nášho úspechu.

O kritickom myslení sa v súčasnosti hovorí ako o jednej z najdôležitejších spôsobilostí potrebných pre budúcnosť. Svetové ekonomické fórum ju opakovane zaraďuje medzi najdôležitejšie spôsobilosti kľúčové pre úspech v meniacom sa pracovnom prostredí.[7]

Hoci kritické myslenie nie je „novou“ spôsobilosťou – jeho korene siahajú až do Starovekého Grécka k Sokratovi – v súčasnom svete nadobúda Sokratovo „hľadanie pravdy“ nové rozmery a čelí novým výzvam v spletitom prostredí.

K súčasným výzvam patrí neustála „záplava“ informácií, a rýchlo narastajúci počet producentov obsahu, ktorých názory a tvrdenia sa v priebehu krátkeho času vďaka okamžitému zdieľaniu dostávajú do všetkých kútov sveta. (Ne)študovaní „influenceri“ sa vyjadrujú k širokej palete odborných tém; dezinformácie, konšpirácie a propaganda sa šíria „preoblečené“ za spravodajstvo, čelíme manipulácii slovom i obrazom. Navyše náš mozog prirodzene podlieha mnohým skresleniam, ktoré majú vplyv na náš úsudok, čo môžu cielene využívať organizácie, aby vyvolali želanú reakciu ovplyvňovaním nášho konania, myslenia či hodnôt.

Nástrah, ktorým čelíme, je veľa. Zrejme sa nám nikdy nepodarí vyhnúť sa im úplne, ale môžeme sa pokúsiť čo najviac ich *spoznať*, pochopiť ako fungujú, akým spôsobom zasahujú do procesu myslenia a naučiť sa detekovať ich možnú prítomnosť. Kritické myslenie sa neobmedzuje iba na nejakú špecifickú oblasť záujmu – ak si túto

[3] THE FOUNDATION FOR CRITICAL THINKING. *Our Concept and Definition of Critical Thinking*. [online] [cit.5/5/2020] Dostupné na: http://www.criticalthinking.org/pages/our-conception-of-critical-thinking/411
[4] THE FOUNDATION FOR CRITICAL THINKING. *Defining Critical Thinking*. [online] [cit. 5/5/2020] Dostupné na: http://www.criticalthinking.org/pages/defining-critical-thinking/766
[5] CHATFIELD, T. 2018. *Critical Thinking*. London: Sage, s. 8.
[6] THE FOUNDATION FOR CRITICAL THINKING. *Defining Critical Thinking*. [online] [cit. 5/5/2020] Dostupné na: http://www.criticalthinking.org/pages/defining-critical-thinking/766
[7] WORLD ECONOMIC FORUM. 2018. *The Future of Jobs Report 2018.* [online] [cit. 6/5/2020] Dostupné na: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf

spôsobilosť osvojíme a budeme ju systematicky rozvíjať, pomôže nám prekonávať prekážky a systematicky riešiť problémy v rôznorodých životných situáciách.

Pokúsme sa zhrnúť dôvody, prečo sa oplatí investovať do rozvoja kritického myslenia:

1. Lepší výber zdrojov a podkladov pre rozhodovanie.
Žijeme v dobe, v ktorej sme neustále zahlcovaní dátami, informáciami a myšlienkami rôzneho obsahu a kvality. Producentov obsahu neustále pribúda, dostupné informácie si ale nie sú rovnocenné – je veľmi dôležité dokázať posúdiť ich kvalitu, zamyslieť sa nad tvrdeniami, ktoré prinášajú a rozhodnúť sa, aká je ich skutočná výpovedná hodnota.

2. Pochopenie vlastných názorov, východísk a kontextu, z ktorého vyplynuli.
Kritické myslenie nám umožňuje lepšie porozumieť sebe samému a svojim názorom – uvedomiť si, odkiaľ naše názory pochádzajú a či sú naozaj „naše", pomáha nám zachovať pokoj aj v stresujúcich situáciách a učí nás prevziať zodpovednosť za vlastné myslenie.

3. Ochrana pred útokmi na naše myslenie, hodnoty a konanie.
Kritické myslenie nám pomáha lepšie sa ubrániť útokom na naše myslenie, hodnotový systém a konanie. Stávame sa zručnejší v identifikácii otvorených i skrytých foriem manipulácie, citlivejšie vnímame ich existenciu a postupne si budujeme „imunitný systém"[8] pred účinkom manipulačných techník. Navyše, vďaka schopnosti pozrieť sa na problém z viacerých uhlov pohľadu, nezávisle skúmať myšlienky a zvažovať dostupné fakty, môžeme prísť k novým neočakávaným riešeniam problémov.

4. Jasnejšia a presvedčivejšia komunikácia.
Rozvoj kritického myslenia sa odzrkadľuje i na našej komunikácii – pomáha nám lepšie sa vyjadriť, jasnejšie komunikovať naše názory, dôvody ich vzniku a kontext, z ktorého sme pri ich tvorbe vychádzali. Umožňuje nám vytvárať kvalitnejšie argumenty, jasne a konzistentne prezentovať svoje názory, ale tiež uvedomiť si odlišnosti vo východiskách a kontexte iných ľudí a vytvára tak väčší priestor pre pochopenie vo vzájomnej komunikácii.

5. Investícia do rozvoja spoločnosti.
Rozvoj kritického myslenia je investíciou do rozvoja celej spoločnosti. Umožňuje kriticky sa zamýšľať nad pravidlami a zvyklosťami spoločnosti a iniciovať zmeny tam, kde je to potrebné.

Kognitívne skreslenia

Náš mozog nás občas klame a skracuje si cestu

Hoci si to častokrát neuvedomujeme, náš mozog nám neprezentuje objektívnu realitu. Poskytovanie neutrálnych informácií o svete nie je jeho primárna úloha. Mozog má na starosti kontrolu a reguláciu procesov v našom tele, spracovanie zmyslových vnemov a koordináciu pohybu. Je dizajnovaný tak, aby sa staral o naše blaho, nie na to, aby bol objektívny a vždy v prvom rade hľadal pravdu.[9]

Jeho úlohou nie je ukazovať nám svet zo všetkých uhlov pohľadu, vyzývať nás na zmenu perspektívy, či odhaľovať podstatu každého javu okolo nás. Nemá za cieľ pamätať si všetko, čo sme kedy videli, počuli, alebo zažili, nezaznamenáva a neuchováva všetky informácie, s ktorými kedy prišiel do kontaktu. Práve naopak, vnemy o svete filtruje a sprostredkováva nám individualizovaný obraz skutočnosti, ktorý je silne ovplyvnený našimi záujmami, preferenciami, či predchádzajúcimi skúsenosťami.

Pri rozhodovaní mozog nevyhodnocuje všetky dáta, ktoré má k dispozícii. Šetrí energiou a na množstvo každodenných rozhodnutí pre nás vytvára určité skratky v myslení, ktoré nám umožňujú rozhodovať sa rýchlo a efektívne bez toho, aby sme na zvažovanie možností a rozhodovanie minuli príliš veľa energie.[10] Tieto skratky v myslení sa nazývajú ***heuristiky***[11].

[8] HORÁK, O. 2018. Zdravá zvedavosť by nemala prerásť do paranoje: Rozhovor s Ondrejom Gažovičom. *N magazín, 2*(1): 10-15, s.14. Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf
[9] MARKOŠ, J. 2019. *Sila rozumu v bláznivej dobe: Manuál kritického myslenia.* Bratislava: N Press, s.164. ISBN 978-80-99925-01-5
[10] CHATFIELD, T. 2018. *Critical Thinking*. London: Sage, s.199. ISBN 978-1-4739-4714-6
[11] Výraz *heuristika* použil ako prvý na označenie mentálnej „skratky" v rozhodovaní americký ekonóm Herbert A. Simon v publikácii SIMON, H. A. 1955. A behavioral model of rational choice. *Quarterly Journal of Economics*, 69(1), 99-118.

V každodennom živote sa s nimi stretávame neustále – pomáhajú nám rýchlo a inštinktívne riešiť tisícky „drobných“ opakovaných situácií bez toho, aby sme im museli venovať špeciálnu pozornosť. Vďaka tomu odbremeňujú našu vedomú pozornosť a umožňujú nám sústrediť sa naozaj len na tie rozhodnutia, ktoré si vyžadujú naše sústredenie.

Kým heuristiky plnia svoj účel, je všetko v poriadku. Ak sa heuristika uplatní v situácii, ktorá vyžadovala viac sústredenej pozornosti a dovedie nás k chybnému záveru, hovoríme o **kognitívnom skreslení.** Kognitívne skreslenie teda predstavuje konkrétnu situáciu, v ktorej mentálna heuristika vnesie do nášho hodnotenia situácie predvídateľné skreslenie, ktoré vedie k chybnému úsudku. [12]

Kognitívnym skresleniam sa nedá úplne vyhnúť, to ale neznamená, že sa s nimi nedá pracovať a zmierňovať ich vplyv na naše myslenie. I napriek nedostatkom, ktoré náš mozog má, je to najlepší nástroj, ktorý na poznanie sveta máme. Má svoje obmedzenia, ale ak ich dôkladne spoznáme a pochopíme, môžeme sa vydať na cestu za hľadaním pravdy.

Poďme spoločne spoznať a pochopiť niekoľko kognitívnych skreslení.

Konfirmačné skreslenie

Do krúžku prichádza nové dieťa. Má strach. Neverí si. Má pocit, že nezapadne. Vchádza dnu. V miestnosti už sedí skupina asi desiatich detí, rozprávajú sa. Niektoré deti sa na neho vôbec nepozrú. Niekto čosi povie susedovi. Niekto sa veselo zasmeje. „Určite hovoria o mne“, pomyslí si nové dieťa. „Určite sa mi smejú.“ „Myslia si, že sem nepatrím.“ „Je to jasné, nemal som sem chodiť.“

Premýšľali ste niekedy nad tým, prečo je také zložité presvedčiť ľudí, ktorí veria, že Zem je plochá o opaku? Ako si môžu zástancovia a odporcovia očkovania tak zásadne nerozumieť? Ako to, že nevidíme zjavné dôkazy o svete okolo nás? Je možné, že ich „tá druhá strana“ vôbec nevníma? Nuž, áno, je to možné. Čiastočne za to môže konfirmačné skreslenie.

Konfirmačného skreslenia sa dopúšťame vtedy, keď máme tendenciu (vedome alebo nevedome) vyhľadávať a venovať pozornosť len tým informáciám a skutočnostiam, ktoré potvrdzujú náš už existujúci názor, či interpretovať ich v súlade s našim existujúcim názorom a ignorujeme, alebo spochybňujeme dôkazy a skutočnosti, ktoré mu protirečia.

Konfirmačné skreslenie nám vytvára filtre, cez ktoré vnímame realitu a zabraňuje nám vidieť svet objektívne. Namiesto toho, aby sme hľadali pravdu, uisťujeme sa o správnosti svojho prvotného úsudku. Nejde pritom len o naše hlboké presvedčenia, ktoré vedome či nevedome podporujeme selektívne vnímanými informáciami, ale aj o fungovanie našej asociatívnej pamäte. Ak sa nás niekto spýta, či je Peter dobromyseľný človek, vybavíme si iné asociácie, ako keď bude otázka znieť: „Je Peter zákerný?“

V súvislosti s používaním sociálnych sietí by sme mali byť ešte väčšmi obozretní. Príspevky, ktoré sa nám na našich súkromných „nástenkách“ zobrazujú, sú totiž vďaka algoritmom zvolené tak, aby sme videli prevažne príspevky od ľudí s rovnakým názorom a rovnakým socioekonomickým pozadím. Aj preto sa v súčasnosti často hovorí o tom, že sociálne siete prispievajú k polarizácii spoločnosti a údajne nás uväzňujú v tzv. „sociálnych bublinách.“ Je potrebné si uvedomiť, že primárnym cieľom sociálnych sietí nie je sprostredkovať nám vyvážené informácie, ale čo najdlhšie udržať našu pozornosť a predĺžiť náš čas strávený na sociálnej sieti (čím sa stávame zaujímavejším konzumentom reklamy).[13] Je prirodzené, že máme tendenciu tráviť dlhší čas v priestore, v ktorom ľudia zdieľajú naše názory a postoje, a kde sa cítime prijímaní a plne podporovaní. Je však veľmi dôležité uvedomiť si, že tento priestor umelo vytvorenej podpory a harmónie nám neprináša pravdu, ale zväčša len uistenie.

Konfirmačné skreslenie patrí medzi najčastejšie kognitívne skreslenia, ktorých sa naša myseľ prirodzene dopúšťa. Prvým krokom k tomu, aby sme minimalizovali jeho vplyv na naše myslenie, je uvedomiť si, že existuje, a že s ním treba vedome pracovať. Napríklad tak, že budeme cielene vyhľadávať nesúhlasné argumenty, či cielene sa

[12] CHATFIELD, T. 2018. *Critical Thinking*. London: Sage, s.199. ISBN 978-1-4739-4714-6
[13] MARKOŠ, J. 2019. *Sila rozumu v bláznivej dobe: Manuál kritického myslenia.* Bratislava: N Press, s. 170-171. ISBN 978-80-99925-01-5

obklopovať ľuďmi s rôznymi uhlami pohľadu. Ak sa všetko zdá jasné, skúste sa predsa len pozrieť na vec z inej strany. Chcete kúpiť nový dom a jeden z ponúkaných vás chytil za srdce hneď na prvý pohľad? Poproste priateľov, aby sa zahrali na „diablovho advokáta" a predstavili vám všetky dôvody proti kúpe daného domu. Ste presvedčení, že fajčenie elektronických cigariet je zdravé? Skúste cielene vyhľadať články a výskumy, ktoré tvrdia opak. Kým nezačneme cielene vyhľadávať informácie, ktoré nie sú v súlade s našim názorom či presvedčením, môžeme mať pocit, že neexistujú.

Efekt rámovania

Kúpili by ste si žreb, ak by ste mali 90% šancu, že prehráte, a len 10% šancu na výhru? A čo v prípade, ak by bol každý desiaty žreb výherný?

Samozrejme, obe situácie sú rovnaké, zmenil sa len spôsob, akým sme ich prezentovali. Ak ste pri čítaní vyššie uvedených otázok zmenili svoje rozhodnutie o kúpe žrebu z „nie" na „áno", pravdepodobne ste podľahli efektu rámovania. Neboli by ste v tom rozhodne sami. Daniel Kahneman[14] uvádza, že ak neexistuje jasný dôvod urobiť inak, väčšina z nás pasívne akceptuje rozhodovacie problémy tak, ako sú zarámované, a teda len málokedy máme príležitosť zistiť, do akej miery sa naše preferencie viažu väčšmi na rámec než na realitu.

Efektom rámovania sa označujú prípady neodôvodneného vplyvu formulácie na názory a preferencie.[15] Naše vnímanie a reakcie totiž bývajú ovplyvnené kontextom a spôsobom, akým sa nám informácie prezentujú, najmä ak jednotlivé spôsoby prezentácie vnímame ako stratu alebo zisk.

Ak chceme bojovať proti efektu rámovania, je potrebné zamýšľať sa nad kontextom a rámcami, v ktorých nám bola situácia prezentovaná a najmä pátrať po tých „dielikoch skladačky", ktoré boli z obrazu vynechané.

Klam utopených nákladov

Predstavte si, že ste si kúpili prvé štyri diely kníh zo série, ktoré vás zaujali na pulte bestsellerov v kníhkupectve. Nebolo to lacné, ale séria vyzerala byť zaujímavá. Prečítali ste prvý diel. Mal to byť skvelý román, ale vám sa ani trochu nepáčil, dej bol podľa vás plytký a nudný. Dočítate aj zvyšné diely? Ak by sa na pulte kníhkupectva objavil piaty diel, ktorý zakončuje celú sériu, kúpite si aj ten?

A teraz si predstavte, že ste spomínané štyri knihy dostali od niekoho zdarma, alebo ich máte požičané z knižnice. Ako by ste postupovali po prečítaní prvého dielu v tomto prípade?

Pre mnoho ľudí je jednoduchšie odložiť nezáživnú knihu v prípade, ak za ňu sami nezaplatili. V opačnom prípade radšej venujú svoj čas a energiu čítaniu ďalších kníh, ktoré ich nebavia len preto, že do nich investovali, či dokonca dokúpia piaty diel nechcenej série len preto, že už majú štyri.

Ak pokračujeme v nejakej aktivite len preto, že sme do nej v minulosti už investovali zdroje (peniaze, čas, energiu), dopúšťame sa klamu utopených nákladov.[16]

Keď sme do niečoho investovali svoj čas, peniaze, či emócie, je pre nás ťažké to len tak opustiť. „Utopené náklady", teda náklady, ktoré už boli vynaložené a nedajú sa vziať späť nám však nepomáhajú vidieť, čo je pre nás správne teraz. V snahe zabrániť plytvaniu už vynaložených prostriedkov môžeme pod vplyvom tohto kognitívneho skreslenia plytvanie ešte viac zhoršiť. Ak by sme knihy ďalej nečítali, stratili by sme peniaze, ktoré sme investovali do ich kúpy. Ak ich však dočítame všetky, stratíme navyše niekoľko hodín života. Prípadne ak dokúpime piaty diel nechcenej nudnej série, stratíme ďalšie peniaze a zrejme i ďalší čas (pri jeho čítaní).

Ak si nie ste istí, či je vaše rozhodnutie naozaj správne, alebo ste len podľahli klamu utopených nákladov, položte si nasledovnú otázku: „Ak by som do toho doteraz nič neinvestoval(a), uvažoval(a) by som rovnako?"

[14] KAHNEMAN, D. 2012. *Myšlení rychlé a pomalé.* Brno: Jan Melvil Publishing, s.393. ISBN 978-80-97270-42-4
[15] KAHNEMAN, D. 2012. *Myšlení rychlé a pomalé.* Brno: Jan Melvil Publishing, s.389. ISBN 978-80-97270-42-4
[16] ARKES, H.R., BLUMER, C. 1985. The psychology of sunk cost. *Organizational Behavior and Human Decision Processes,* 35: 124-140. Dostupné na: http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/the_psychology_of_sunk_cost.pdf

Dunning – Kruger efekt

Predstavte si, že by sa znalosti a vedomosti dali jednoducho ohodnotiť na stupnici 1-10. Aké hodnotenie by ste dali sami sebe v týchto oblastiach: matematika, medicína, futbal, medzinárodné vzťahy, spev, tanec, či kritické myslenie? Myslíte, že sa dokážete ohodnotiť správne? Pravdepodobne sa vám to nepodarí. Všetci máme totiž tendenciu nadhodnocovať svoje znalosti a schopnosti v oblastiach, ktorým veľmi nerozumieme.

Ľudia, ktorí vedia o nejakej téme minimum, zvyknú precenit svoje vedomosti a umiestnia sa na vrchu rebríčka spolu s expertami.[17] Ak totiž o danej téme vieme len veľmi málo (napríklad sme o nej čítali článok na internete), nie sme si vedomí toho, že to málo, čo vieme, je skutočne málo.

Túto skutočnosť odhalila dvojica David Dunning a Justin Kruger[18] po tom, ako sa v médiách objavil prípad zlodeja McArthura Wheelera, ktorý vykradol banky bez akéhokoľvek maskovania s tvárou natretou citrónovou šťavou, lebo veril, že sa tak stane neviditeľný pre bezpečnostné kamery. Dunning a Kruger chceli zistiť, či (a ako) je možné, že človek až tak veľmi precení svoje znalosti. Uskutočnili výskum na skupine študentov, ktorých objektívne otestovali v troch rôznych oblastiach, a zároveň ich požiadali, aby sami ohodnotili úroveň svojich zručností či vedomostí v týchto oblastiach.

Výsledky priniesli niekoľko zaujímavých zistení.

1. Najmenej schopní ľudia mali tendenciu svoje schopnosti výrazne nadhodnocovať. Nielenže si neboli vedomí toho, že ich znalosti sú minimálne, ale dokonca čím horšie na tom boli, tým viac sa preceňovali. (Výnimku tvorila situácia, kedy mali v danej oblasti nulové schopnosti – ak o danej oblasti nevedeli vôbec nič, ich sebavedomie pre danú oblasť bolo tiež nízke. Stačil však čo i len minimálny kúsok znalosti a sebavedomie respondentov rástlo do závratných výšin).
2. Najschopnejší jednotlivci, naopak, mali tendenciu svoje schopnosti v porovnaní s ostatnými podceňovať. Dôvodom nebolo to, že by si neverili, ale mali tendenciu prisúdiť aj ostatným vyššiu úroveň schopností, než bola skutočnosť.

V druhej časti experimentu mali účastníci možnosť pozrieť si výsledky testu ostatných účastníkov a potom mali opätovne ohodnotiť svoj vlastný výkon. Zatiaľ čo schopní jedinci zistili, že sú na tom v porovnaním s ostatnými oveľa lepšie a správne upravili svoje sebahodnotenie, najmenej schopní jedinci svoje sebahodnotenie ani v tejto fáze nezmenili. Nedokázali uveriť tomu, že by schopnosti ostatných mohli byť o toľko vyššie.

Aby sme to zhrnuli, výskum ukázal, že ľudia prichádzajú k neobjektívnym a chybným záverom, ale ich neobjektivita im zabraňuje si to uvedomiť a pripustiť.[19] Inými slovami, „kto nevie, nevie, že nevie“, ale tiež nedokáže rozpoznať, že „niekto iný vie“.

Existujú dva dôvody, prečo je to tak. Prvým je naše ego – vďaka nadhodnocovaniu našich schopností a vedomostí o rôznych témach sa zvyšuje naše sebavedomie. Nechceme ospravedlňovať svoju nevedomosť pred sebou ani ostatnými, a tak naša myseľ vytvára prirodzenú obranu pred takouto situáciou.[20] Tým druhým sú nedostatky vo vedomostiach – ak je úroveň našich schopností podpriemerná, nedokážeme posúdiť, na akej úrovni skutočne sme. Ak sme podpriemerní, nedokážeme si všimnúť vlastné omyly. Predstavte si napríklad človeka, ktorý poriadne neovláda základnú gramatiku, ako sa snaží identifikovať kvalitne napísaný román.[21]

Ako môžeme proti Dunning-Kruger efektu bojovať? Výskum ukázal, že najmenej kritickí k úrovni vlastných zručností sú tí, ktorí vedia z danej oblasti najmenej. Akonáhle skutočná úroveň rástla, miera objektivity sa zvýšila. Najúčinnejším spôsobom, ako zvyšovať svoju mieru objektivity je vzdelávať sa. Sú však i ďalšie rady,

[17] LOVCI ŠARLATÁNOV. 2019. *Príručka zdravého rozumu: Ako nepodľahnúť medicínskym hoaxom a nezmyslom.* Žilina: Artis Omnis, s. 37. ISBN 978-80-8201-050-6

[18] KRUGER, J., DUNNING, D. 1999. Unskilled and Unaware of It: How Difficulties in Recognizing One´s Own Incompetence Lead to Inflated Self-Assessments. *Journal of Personality and Social Psychology, 77*(6): 1121-1134.

[19] LUDWIG, P. 2013. *Konec prokrastinace: Jak přestat odkládat a začít žít naplno*. Brno: Jan Melvil Publishing, s. 220. ISBN 978-80-87270-51-6

[20] EHRLINGER, J., JOHNSON, K., BANNER, M., DUNNING, D., KRUGER, J. 2008. Why the Unskilled Are Unaware: Further Explorations of (Absent) Self-Insight among the Incompetent. *Organizational Behavior and Human Decision Processes,* 105 (1): 98–121. Dostupné na https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2007.05.002

[21] KRUGER, J., DUNNING, D. 1999. Unskilled and Unaware of It: How Difficulties in Recognizing One´s Own Incompetence Lead to Inflated Self-Assessments. *Journal of Personality and Social Psychology, 77*(6): 1121-1134.

ako bojovať proti neobjektivite k vlastným schopnostiam: nezaujímať stanoviská k veciam, o ktorých toho málo vieme; vyberať si kvalitné zdroje informácií, hľadať expertnú spätnú väzbu, či zaujímať sa nielen o názory, ktoré sú v súlade s tým našim, ale aj o tie, ktoré náš názor vyvracajú. [22]

Ako uviesť tému kritického myslenia do práce s deťmi a mládežou?

Odpoveďou na túto otázku môžu byť hry a aktivity, ktoré nájdete v druhej časti tejto publikácie. Umožnia vám predstaviť skupine vašich zverencov problematiku kritického myslenia, objektivity, rôznorodosti uhlov pohľadu, selektívnosti mozgu, či sily kontextu.

Dobrým úvodom do diskusie o kritickom myslení môže byť aktivita ***Volné psaní*** (s. 77), ktorá nám umožňuje nahliadnuť do tém, asociácií, predstáv, emócií či otázok, ktoré si jednotliví členovia skupiny spájajú s kritickým myslením.
Čo si predstavíme, keď sa povie „kritické myslenie"? Ako v našich mysliach vyzerá tento pojem „zvnútra" – aký obsah mu prisudzujeme. Sú to pocity, myšlienky, otázky? Čoho sa týkajú?

Podobný náhľad do sveta predstáv spojených s obsahom pojmu „kritické myslenie" nám prostredníctvom prvkov dramatickej výchovy ponúka hra ***Svet prestal kriticky myslieť*** (s. 69). Čo by nastalo, ak by zo sveta zmizlo kritické myslenie? Ako by sme to spoznali? Čo by bolo inak? A čo to pre nás znamená?

Hra ***O pohľadniciach a kontexte*** (s. 59). nám umožňuje otvoriť tému selektivity mozgu, sily kontextu, kognitívnych skreslení a sily kontextu, v ktorom sa nachádzame. Ako jednoduché je správne splniť jednoduché zadanie? Koľko informácií na to potrebujeme? Keď niekto hovorí, počujeme všetci to isté? Aké limity nám bránia splniť úlohu rýchlo a správne, a koľko z nich sme si vytvorili sami? Prečo je to tak?

Téme kontextu a rôznych uhlov pohľadu sa venuje aj aktivita ***Také bežné správy*** (s. 70), ktorá nám ukazuje, ako veľmi je naše premýšľanie ovplyvnené situačnými faktormi. Pri hľadaní vinníka v zdanlivo bežných prípadoch akoby vystrihnutých z „čiernej kroniky" je len veľmi ťažké na prvý pohľad odhaliť hrdinov klasických rozprávok a pripustiť, že všetko mohlo byť inak.

Rozprávkový svet nám umožňuje pozrieť sa na veci z iného uhlu pohľadu aj v hre „***Pohádky naruby"*** (s. 64). Premýšľali ste niekedy nad tým, ako svoje pôsobenie v rozprávkach vnímali vedľajšie postavy? Čo mohlo byť motiváciou k ich správaniu? Aký mohol byť ich uhol pohľadu?

A v neposlednom rade, zaujímavý úvod do diskusie o kritickom myslení a heuristikách ponúka v rámci reflexie aj aktivita ***Protiklady*** (s. 65).

[22] LUDWIG, P. 2013. *Konec prokrastinace: Jak přestat odkládat a začít žít naplno*. Brno: Jan Melvil Publishing, s. 226. ISBN 978-80-87270-51-6

Bibliografia

ARKES, H.R., BLUMER, C. 1985. The psychology of sunk cost. *Organizational Behavior and Human Decision Processes,* 35: 124-140. Dostupné na: http://www.communicationcache.com/uploads/1/0/8/8/10887248/the_psychology_of_sunk_cost.pdf

CEBM & UNIVERSITY OF OXFORD. *Catalogue of Bias*. [online] [cit. 19/5/2020] Dostupné na https://catalogofbias.org/biases/

EHRLINGER, J., JOHNSON, K., BANNER, M., DUNNING, D., KRUGER, J. 2008. Why the Unskilled Are Unaware: Further Explorations of (Absent) Self-Insight among the Incompetent. *Organizational Behavior and Human Decision Processes,* 105 (1): 98–121. Dostupné na https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2007.05.002

FACIONE, P. 2015. *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Dostupné na: https://www.student.uwa.edu.au/__data/assets/pdf_file/0003/1922502/Critical-Thinking-What-it-is-and-why-it-counts.pdf

GAŽOVIČ, O., MARKOŠ, J. 2017. Kritické myslenie: Príručka pre stredné školy. 2017. *N magazín, 2*(1), príloha 1-33. Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf

GREGOR, M., VEJVODOVÁ, P. 2018. *Nejlepší kniha o fake news, dezinformacích a manipulacích!!!* Brno: C Press. ISBN 978-80-264-1805-4

HORÁK, O. 2018. Zdravá zvedavosť by nemala prerásť do paranoje: Rozhovor s Ondrejom Gažovičom. *N magazín, 2*(1): 10-15, s.14. Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf

CHATFIELD, T. 2018. *Critical Thinking*. London: Sage. ISBN 978-1-4739-4714-6

Chicago State University. *Critical Thinking*. [online] [cit. 6/5/2020] Dostupné na https://www.csu.edu/humanresources/empdev/documents/CriticalThinking.pdf

KAHNEMAN, D. 2012. *Myšlení rychlé a pomalé.* Brno: Jan Melvil Publishing. ISBN 978-80-97270-42-4

KRUGER, J., DUNNING, D. 1999. Unskilled and Unaware of It: How Difficulties in Recognizing One´s Own Incompetence Lead to Inflated Self-Assessments. *Journal of Personality and Social Psychology, 77*(6): 1121-1134.

LAU, J., CHAN, J. 2020. *Critical Thinking Web: What is Critical Thinking?* Hong Kong: University of Hong Kong. [online] [cit. 6/5/2020] Dostupné na: https://philosophy.hku.hk/think/critical/ct.php

LAU, J. Y. F. 2011. *An Introduction to Critical Thinking and Creativity: Think More, Think Better*. New Jersey, CA: Wiley.

LOVCI ŠARLATÁNOV. 2019. *Príručka zdravého rozumu: Ako nepodľahnúť medicínskym hoaxom a nezmyslom.* Žilina: Artis Omnis. ISBN 978-80-8201-050-6

LUDWIG, P. 2013. *Konec prokrastinace: Jak přestat odkládat a začít žít naplno*. Brno: Jan Melvil Publishing. ISBN 978-80-87270-51-6

MARKOŠ, J. 2019. *Sila rozumu v bláznivej dobe: Manuál kritického myslenia.* Bratislava: N Press. ISBN 978-80-99925-01-5

NIETO, A. M., SAIZ, C. 2010. Critical Thinking: A Question of Aptitude and Attitude? *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines, 25*(2): 19-26.

NICKERSON, R. S. 1998. Confirmation Bias: A Umbiquitous Phenomenon in Many Guises. *Review of General Psychology,* 2(2): 175-220. Dostupné na: https://pdfs.semanticscholar.org/70c9/3e5e38a8176590f69c0491fd63ab2a9e67c4.pdf

SIMON, H. A. 1955. A behavioral model of rational choice. *Quarterly Journal of Economics*, 69(1): 99-118.

SPENCER, L., SPENCER., S. 1993. *Competence at Work.* New York: Wiley.

THE FOUNDATION FOR CRITICAL THINKING. *Defining Critical Thinking.* [online] [cit. 5/5/2020] Dostupné na: http://www.criticalthinking.org/pages/defining-critical-thinking/766

THE FOUNDATION FOR CRITICAL THINKING. *Our Concept and Definition of Critical Thinking.* [online] [cit. 5/5/2020] Dostupné na: http://www.criticalthinking.org/pages/our-conception-of-critical-thinking/411

WORLD ECONOMIC FORUM. 2018. *The Future of Jobs Report 2018.* [online] [cit. 6/5/2020] Dostupné na: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf

WORLD ECONOMIC FORUM. 2016. *The Future of Jobs: Employment, Skills an Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution.* Dostupné na: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf

Odporúčame aj nasledovné zdroje

ARIELY, D. 2010. *Predictably Irrational: The Hidden Forces That Shape Our Decisions.* New York: Harper Publisihing.

DISPEZIO, M. A.2020. *Hlavolamy pro rozvoj kritického myšlení.* Praha: Portál. ISBN 80-7178-647-0

DOBELLI, R. 2015. *Umenie jasného myslenia: 52 omylov v myslení, ktoré radšej prenechajte ostatným*. Bratislava: Plejády.

DOBELLI, R. 2016. *Umenie múdreho konania: 52 chýb vo vašom konaní, ktorým by ste sa mali vyhnúť*. Bratislava: Plejády. ISBN 978-80-89801-01-5

GAHÉR. F. 1996. *Logické hádanky, hlavolamy a paradoxy*. Bratislava: Iris. ISBN 80-88778-29-8

LUDWIG, P., HÁNA, L. *16 kognitivních zkreslení kazící naše rozhodování.* [online] Dostupné na https://www.krimys.cz/kriticke-mysleni/

THE SCHOOL OF THOUGHT. 2020. *Your bias.is* [online] Dostupné na https://yourbias.is/

Argumentačné fauly

Zuzana Kirchmayer

V tejto kapitole sa dozviete:

⇒ Čo je to argument a aké má časti?

⇒ Ako spoznáme korektný argument?

⇒ Čo sú argumentačné fauly a prečo by sme ich mali poznať?

⇒ Ako sa brániť proti argumentačným faulom?

Hry a aktivity k týmto témam:

Argumenty bez faulov (kvíz)

Argumentace

Tahle je to špatně

O korektných argumentoch

Ako spoznať argument?

Súčasťou kritického myslenia je schopnosť identifikovať korektné argumenty, vedieť posúdiť ich kvalitu a dokázať na ne primerane reagovať.

Argument[1] *je sériou výrokov (ktoré sa nazývajú „premisy"), ktorých úlohou je zdôvodniť nejaké iné tvrdenie (ktoré sa nazýva „záver").*[2]

Premisy argumentu sú prezentované dôvody (vyjadrené oznamovacími vetami), ktorými podporujeme pravdivosť tvrdenia vyjadrenú v závere argumentu.

Poďme sa pozrieť na jednoduchý príklad argumentu:[3]

- *Cestou z práce Eva prekročila na diaľnici najvyššiu povolenú rýchlosť o 30%. Nemala zapnutý bezpečnostný pás. Navyše šoférovala pod vplyvom alkoholu. Z toho vyplýva, že Eva porušila zákon.*

Najskôr identifikujme záver argumentu:

- Eva porušila zákon.

Zvyšné tvrdenia predstavujú premisy:

- Cestou z práce Eva prekročila na diaľnici najvyššiu povolenú rýchlosť o 30%.
- Nemala zapnutý bezpečnostný pás.
- Šoférovala pod vplyvom alkoholu.

V uvedenom príklade nám pri identifikácii záveru pomohli slová „z toho vyplýva", ktoré nám naznačili, že po nich nasleduje záver argumentu. Existuje niekoľko podobných „indikátorov záveru",

[1] Ak by ste sa problematike argumentov a argumentácie chceli venovať do hĺbky, odporúčame siahnuť po jednej z nasledovných publikácií: SAČKOVÁ, M., DERAJ, I. 2013. Učebné texty z logiky I: aristotelovská logika, výroková logika, dejiny logiky. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove. Dostupné na https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Sackova1; NEMČOK, M. a kol. 2014. *Debatná príručka pre stredoškolské kluby.* Bratislava: Slovenská debatná asociácia. Dostupné na: http://stara.sda.sk/sites/default/files/debatna_prirucka.pdf ; SCHMIDT, M., ŠEDÍK, M., TALIGA, M. 2018. *Ako správne argumentovať, písať a diskutovať.* Banská Bystrica: Vydavateľstvo UMB v Banskej Bystrici – Belianum, či ďalších zdrojoch uvedených v zozname použitej a odporúčanej literatúry.

[2] SCHMIDT, M., ŠEDÍK, M., TALIGA, M. 2018. *Ako správne argumentovať, písať a diskutovať.* Banská Bystrica: Vydavateľstvo UMB v Banskej Bystrici – Belianum, s. 17. ISBN 978-80-557-1475-2

[3] Voľne spracované podľa: GIRALD, P. 2020. *What are arguments?* Auckland: The University of Auckland. [online] [cit. 1/7/2020] Dostupné na: https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking/13/steps/714603

ako napríklad „preto“, „a tak“, „ergo“, „a teda“, „takže“. Rovnako existujú aj „indikátory premís“, ktoré nám pomáhajú rozlíšiť, ktoré tvrdenia tvoria premisy argumentu, napríklad „pretože“, „keďže“, „za predpokladu, že“, či „vzhľadom na to, že“.

Nie vždy obsahuje argument jasné indikátory, ktoré by nám pomohli okamžite rozdeliť jednotlivé tvrdenia na premisy a záver. Niektoré časti argumentu môžu byť dokonca nevyslovené, napr. ak argumentujúci predpokladá, že nie je potrebné ich vysloviť, alebo má rétorický dôvod na to, aby ich vynechal.[4] Príkladom môže byť argument vášho kolegu, ktorý povie: „Budúci týždeň mám dovolenku, takže nebudem odpovedať na e-maily.“ Ak o kolegovi viete, že počas dovolenky nikdy neodpovedá na e-maily, jeho argument pravdepodobne obsahuje nevyslovenú premisu „Počas dovolenky nikdy neodpovedám na e-maily“. Vtedy (a nielen vtedy) nám pri analýze argumentu pomôže, ak si ho zapíšeme v tzv. štandardnej forme.

Štandardná forma argumentu je spôsob spracovania argumentu tak, aby bolo zrejmé, ktoré tvrdenia sú premisy, koľko premís má argument, a ktoré tvrdenie predstavuje záver. V štandardnej forme sa záver argumentu uvádza vždy na koniec.

Príklady argumentov v štandardnej forme:

Premisa 1: Cestou z práce Eva prekročila na diaľnici najvyššiu povolenú rýchlosť o 30%.
Premisa 2: (Eva) Nemala zapnutý bezpečnostný pás.
Premisa 3: (Eva) Šoférovala pod vplyvom alkoholu.
Záver: Eva porušila zákon.

Premisa 1: Budúci týždeň mám dovolenku.
[**Premisa 2:** Počas dovolenky nikdy neodpovedám na e-maily] – **nevyslovená**
Záver: Budúci týždeň nebudem odpovedať na e-maily.

Takto spracovaný argument môžeme lepšie interpretovať, či vyhodnotiť. O korektnom argumente hovoríme vtedy, keď je vnútorne konzistentný, to znamená, že jeho závery logicky vyplývajú z premís. Premisy zároveň musia byť relevantné (t.j. „k veci“) a prijateľné (teda nie falošné alebo ľahko vyvrátiteľné).[5]

Argumentačné fauly

Čo však v prípade, ak argument korektný nie je? Možno občas tušíte, že niektoré argumenty nie sú úplne v poriadku, že sa vás snažia o niečom presvedčiť neférovo, falošne… len je občas ťažké pomenovať, v čom presne je problém. Nie každý, kto sa nás snaží presvedčiť o svojej pravde, hrá fér a je možné, že práve namiesto argumentu použil tzv. argumentačný faul, ktorým sa nás pokúša manipulovať.

Signálov, že niečo nie je v poriadku môže byť viacero:

- Je argument podávaný emotívne?
- Je niekoho stanovisko prezentované ako všeobecne platná pravda?
- Hodnotí niekto argument na základe toho, kto ho predniesol (namiesto toho, aby posúdil obsah)?
- Snaží sa niekto odviesť našu pozornosť poznámkami ktoré s argumentom nesúvisia?
- Ak sú v argumente použité metafory a porovnania, sú naozaj relevantné?
- Tvrdí niekto, že našiel jednoduchú odpoveď na komplexné problémy? Môže to byť pravda?

Argumentačné fauly *sú argumentačné postupy, ktoré na prvý pohľad znejú presvedčivo, alebo aspoň dokážu odlákať našu pozornosť, no v ich jadre spočíva logický omyl a sú preto neférové.*[6]

Použitie argumentačných faulov môže byť cielené, ale rovnako k nim môžeme skĺznuť podvedome. Poďme sa ich spoločne naučiť rozoznávať, aby sme ich mohli čím skôr vylúčiť z vlastnej argumentácie a obrnili sa voči ich manipulačnému vplyvu v argumentoch ľudí

[4] GIRALD, P. *Missing parts*. Auckland: The University of Auckland. [online] [cit. 1/7/2020] Dostupné na: https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking/13/steps/714607
[5] Voľne spracované podľa GAŽOVIČ, O., MARKOŠ, J. 2017. Kritické myslenie: Príručka pre stredné školy. 2017. *N magazín, 2*(1), príloha 1-33, s.12. Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf
[6] GAŽOVIČ, O., MARKOŠ, J. 2017. Kritické myslenie: Príručka pre stredné školy. 2017. *N magazín, 2*(1), príloha 1-33, s.13. Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf

okolo nás. V tejto kapitole si postupne predstavíme 10 argumentačnch faulov. Nie je to zďaleka ich vyčerpávajúci zoznam. Ak by ste sa tejto téme chceli venovať viac do hĺbky, určite siahnite po ďalších zdrojoch, ktoré odporúčame na konci kapitoly.

Útok na človeka (argumentum ad hominem)

Zámena kritiky argumentu s kritikou osoby. Namiesto argumentácie sa napáda predkladateľ argumentu (jeho charakter, črty, výzor, správanie, dôveryhodnosť, ...).

K útoku na človeka dochádza vtedy, keď sa niekto pokúša vyvrátiť argument tým, že zaútočí na osobu, ktorá argument predkladá (na jeho reálne či vymyslené nedostatky) namiesto toho, aby sa venoval obsahu argumentu. Útokom na človeka sa manipulátor pokúša zdiskreditovať protivníka, a tým spochybniť jeho argumenty.

Útok na človeka môže nadobúdať viacero podôb:[7]

1. **Napadnutie *charakteristík* oponenta**: cieľom je naznačiť, že s preloženými závermi netreba súhlasiť, keďže ich prekladateľ nedisponuje určitými kvalitami. („Povedali ste, že sa máme vo firme správať zodpovedne. Ale vy sama ste rozvedená.“
2. **Spochybnenie *motivácie* argumentujúceho:** cieľom je ukázať, že okolnosti, v ktorých sa argumentujúci nachádza musia automaticky znamenať, že by sme mali nesúhlasiť s jeho závermi. (napr. „Nie je možné akceptovať jej záver, že vakcíny sú bezpečné. Venuje sa otázke vakcín už dlho, určite je za ňou nejaká farmaceutická lobby.“).
3. **„Ty tiež“ (Tu Quoque)**: ide o podobu útoku na človeka, kedy manipulátor poukazuje na to, že argumentujúci robí (alebo v minulosti urobil) niečo, čo nie je v súlade s jeho argumentami. („Ako mi môžeš hovoriť, že fajčenie škodí zdraviu? Aj ty ako teenager fajčil!“)

Ďalšie príklady útoku na človeka:

- Tvoje argumenty nedávajú zmysel, pretože si hlupák.
- Tvrdí, že zvýšenie daní je jediným riešením, ale nemôžeme predsa veriť argumentom človeka, ako je on: má tri deti s tromi rôznymi ženami.
- Pýtam sa, prečo práve ty tak veľmi bojuješ o to, aby Erik mohol zotrvať v našej firme. Nebol si to práve ty, kto tlačil minulý rok na prepustenie Ivana?
- Peťo, minulý týždeň si ma tu hodinu poúčal o škodlivosti jedla z fastfoodov. Ale včera som ťa videla jesť v McDonalde. Prečo by som mala brať vážne argumenty od zjavného pokrytca?
- Môj doktor tvrdí, že by som mala viac cvičiť. Čo on o tom vie? Váži asi tak sto kíl!
- Ako mami? Alkohol je škodlivý? To mám vážne počúvať o škodlivosti alkoholu od niekoho, kto si každý večer dáva pred spaním pohárik červeného vína?

Ale pozor! O útok na človeka sa nejedná, ak skutočnosť, či niekto je alebo nie je kompetentný vyjadrovať sa k určitým otázkam, je predmetom samotnej diskusie. Napr. pri argumente: „pracujem ako lekárka, preto by si mal veriť mojim názorom na očkovanie“ diskusia o kvalifikácii argumentujúceho nie je útokom na človeka.

Strašiak

Cielená dezinterpretácia oponentových argumentov (alebo podsúvanie „možných argumentov“ protistrany) s cieľom ukázať, že sú ľahko napadnuteľné.

[7] Voľne spracované podľa CHATFIELD, T. 2018. *Critical Thinking*. London: Sage, s. 180. ISBN 978-1-4739-4714-6; CLINE, A. 2020. Tu Quoque - Ad Hominem Fallacy That You Did It Too! [online] [cit. 16/6/2020] Dostupné na https://www.thoughtco.com/tu-quoque-fallacy-ad-hominem-fallacy-250335

Dôvodom cielenej dezinterpretácie býva snaha skresliť argumenty protistrany s cieľom ľahšie ich spochybniť. Väčšinou ide o zveličovanie protivníkových argumentov, aby vyzneli extrémne (s čím sa ľahšie pracuje v protiargumentácii), alebo naopak, o ich zjednodušenie, nesprávne podanie, skreslenie, či vykonštruovanie nových tvrdení, ktoré manipulátor „vkladá do úst" svojmu oponentovi. Cieľom zvyčajne býva snaha vyhnúť sa skutočnej debate, v ktorej by manipulátor nedokázal férovo zvíťaziť.

Príklady strašiaka:

- A: Myslím, že by ste všetci mali byť k tej novej kolegyni milší.
  B: Nemôžem uveriť, že považuješ cudzích ľudí za dôležitejších, ako svojich priateľov, ktorých poznáš roky. To pre teba priateľstvo nič neznamená?
- A: Hudba Freddieho Mercuryho ma nikdy nejako veľmi neoslovila.
  B: Nemôžem uveriť tomu, že si taký homofóbny! Z akého dôvodu odsudzuješ homosexuálov?

Otrávená studňa

Diskreditácia oponenta irelevantnou poznámkou, ktorej cieľom je podkopať jeho postoj ešte predtým, ako sa vyjadrí.

Ide o preventívny útok - k „otráveniu studne" dochádza predtým, ako sa oponent dostane k slovu. Manipulátor tak robí poznámkou, ktorej cieľom je skresliť vnímanie oponentových názorov v pozitívnom alebo negatívnom zmysle. Osoby, ktoré sa nechajú ovplyvniť touto poznámkou, a vďaka nej prijímajú oponentove argumenty skreslene, sa stávajú obeťami otrávenej studne.[8]

Príklady otrávenej studne:

- Peter by mal z nášho tímu odísť. Každý, kto je k sebe úprimný, musí uznať, že toto je najlepšie riešenie.
- Myslím, že Jano nám bude chcieť rozprávať o svojom povýšení. Dosť čudné rozprávať o pracovných úspechoch tak krátko po tom jeho divokom rozvode.
- Ten, komu skutočne záleží na dosiahnutí spoločných cieľov, bude súhlasiť s dočasným znížením platov.
- Toto bol návrh ohľadom rozpočtu pre detský domov. Každý, kto by ho chcel spochybniť, tým len dokazuje, že naznáša deti.

Dôkaz historkou

Použitie príbehu/skúsenosti jednotlivca namiesto validného argumentu, často na popretie štatistických údajov.[9]

Ľudia zvyknú veriť príbehom. Niekedy je jednoduchšie uveriť príbehu jednotlivca, ako pochopiť zložité dáta testované na reprezentatívnej vzorke. Ak sa však ojedinelý príbeh používa ako dôkaz na vyvrátenie štatistických údajov, ide o faul nazývaný „dôkaz historkou". Existencia malého množstva výnimiek neznamená, že štatisticky overené dáta nie sú pravdivé.

Príklady dôkazu historkou:

- Keď sa napiješ z tejto studne, vyliečiš sa. Poznám príbehy ľudí, ktorí to urobili a ich zdravotné problémy zmizli.
- Môj otec fajčil 70 cigariet denne celú dospelosť a dožil sa 95 rokov. Nikdy nemal problémy s pľúcami. Fajčenie teda nemôže škodiť zdraviu.
- Vlani som mal haváriu a prežil som len vďaka tomu, že som nebol pripútaný. Používanie bezpečnostného pásu je životu nebezpečné.
- Počítače značky HRUŠKA sú veľmi nekvalitné. Minulý rok som si jeden kúpil a pokazil sa do dvoch týždňov. Hovorím vám, nekupujte HRUŠKY, sú strašné.

[8] Internet Encyclopedia of Philosophy: A Peer-Reviewed Academic Resource. [online] [cit. 21/6/2020] Dostupné na: https://www.iep.utm.edu/fallacy/#PoisoningtheWell
[9] THE SCHOOL OF THOUGHT. 2020. *Your logical fallacy.is: Anecdotal*. [online] [cit. 21/6/2020] Dostupné na https://yourlogicalfallacyis.com/anecdotal

Šikmá plocha

Predpoklad, že prvý malý krok nevyhnutne povedie k reťazcu ďalších negatívnych dôsledkov.

O argumentačnom faule šikmej plochy hovoríme vtedy, keď argumentujúci tvrdí, že jeden relatívne nepodstatný prvý krok spustí reťazec súvisiacich udalostí, a následne povedie k závažnému (zväčša negatívnemu) dôsledku, pričom nie je pravdepodobné, že by k takému sledu udalostí nevyhnutne malo dôjsť (resp. pravdepodobnosť, že sa tak stane, je veľmi nízka).

Príklady šikmej plochy:

- Ak dovolíme deťom hrať videohry, stanú sa na nich závislé, budú ich hrať čoraz častejšie a skutočný svet bude pre ne stále vzdialenejší. Čoskoro už nebudú vnímať rozdiel medzi realitou a virtuálnym svetom a nebudú schopné plnohodnotne žiť.
- Ak svojho syna okamžite nepotrestáš za to, že si vzal čokoládu bez dovolenia, nabudúce niečo ukradne v supermarkete a ani sa nenazdáš, skončí v polepšovni.
- Ak sa budeš sťažovať na šikanu, začne sa o tom šuškať a potom sa o tom dozvie celá firma. Všetci sa začnú báť s tebou spolupracovať a už nikdy sa nedočkáš povýšenia.

Dovolávanie sa falošnej autority

Na podporu záveru sa ako dôkaz používa názor nejakej osobnosti (odborníka, inštitúcie) z nerelevantnej oblasti.

K dovolávaniu sa autority dochádza vtedy, keď svoj záver podporujeme tvrdením, že je v súlade s tým, čo si o danej téme myslí nejaká autorita. Ak ide o autoritu z relevantnej oblasti (napr. k medicínskym otázkam sa vyjadruje uznávaný lekár), tento typ argumentu je v poriadku. Problém nastáva vo chvíli, ak sa odvolávame na autoritu, ktorá je z úplne inej – nerelevantnej oblasti (napr. ak sa známy šéfkuchár vyjadruje k otázkam globálnej bezpečnosti, alebo športovec k medzinárodnej ekonomickej situácii).

Príklady dovolávania sa falošnej autority:

- Toto je jednoznačne najlepší automobil vo svojej triede na trhu. Jazdí ním aj taliansky prezident.
- Zem je plochá! Je to určite tak - tvrdí to aj môj priateľ Bob, ktorý má doktorát z botaniky a pracuje na univerzite.
- Homeopatia je relevantná alternatíva k modernej medicíne. Otvorene ju podporujú viaceré osobnosti Slovenska: úspešná tenistka, futbalový reprezentant, spevák i známa spisovateľka a moderátorka.

Spoločenský apel (argumentum ad populum)

Správnosť myšlienky sa zdôvodňuje tým, že s ňou ostatní súhlasia.

Tento argumentačný faul predpokladá, že ak je niečo populárne, je to automaticky správne. Súhlas ostatných s predkladanou myšlienkou však na jej faktickú správnosť nemá žiadny vplyv.

Príklady spoločenského apelu:

- Tento liek pomáha pri bolestiach chrbta. Takmer 30.000 ľudí, ktorí ho užívajú každý mesiac, sa predsa nemôže mýliť.
- Uvedom si, koľko detí na celom svete verí na Santa Clausa. Deti zo všetkých kútov sveta, ktoré sa nikdy nestretli. Sú ich milióny. Ako môžeš tvrdiť, že Santa Claus neexistuje?
- Rozhodne by sme nemali šetriť! Všetci vo firme sa zhodujeme na tom, že zvýšenie platov je to najrozumnejšie riešenie našej súčasnej situácie.
- Podľa oficiálneho prieskumu si až 93% študentov súkromných škôl myslí, že ich poplatky za školné skončia vo vreckách riaditeľa školy. Ako by to mohla byť lož, keď to tvrdí také množstvo študentov?

Dovolávanie sa tradície

Na zdôvodnenie správnosti myšlienky sa využíva kultúrne presvedčenie alebo tradícia (t.j. predpokladá sa, že ak niečo dlho fungovalo určitým spôsobom, je tento spôsob správny).

Ak argumentujúci predpokladá, že nejaká praktika je v poriadku len preto, že fungovala aj v minulosti, dopúšťa sa argumentačného faulu dovolávanie sa tradície.

Príklady dovolávania sa tradície:

- Keď potrebuješ nový počítač, vždy si kúp značku HRUŠKA. Doteraz sme vždy kupovali HRUŠKY.
- (Niekedy okolo roku 1880): Samozrejme, že by ženy nemali voliť. Vždy predsa volili len muži. Je to storočiami overený systém, ktorý funguje, a preto nie je dôvod ho spochybňovať.
- Určite nemôžeme ísť na lyžiarsky výcvik do Rakúska. Celé roky chodili všetky ročníky do Tatier, nie je dôvod na tom nič meniť.
- Pár výchovných faciek deťom nemôže ublížiť. Celé generácie rodičov používali pri výchove nejakú tú „výchovnú“ facku, súčasným deťom to tiež neublíži.

Falošná dilema

Prezentovanie dvoch alternatív ako jediných možností riešenia problému (pričom v skutočnosti existujú ďalšie riešenia).

Argumentačný faul falošnej dilemy predstavuje situáciu tak, že prichádzajú do úvahy len dve (krajné) možnosti jej riešenia, pričom jedna z nich je prezentovaná tak, aby bola neprijateľná. Manipulátor argumentuje spôsobom „buď - alebo“, čím núti oponenta súhlasiť s druhou z ponúknutých alternatív. Zámerne zamlčuje ďalšie možnosti.

Príklady falošnej dilemy:

- Môžeš ten návrh podporiť, alebo nám všetkým dokázať, že ti na firme vôbec nezáleží.
- Myslela som si, že si dobrý človek, ale dnes si nebol v kostole.
- Máme dve možnosti: plán A a plán B. Plán A je z finančného hľadiska príliš riskantný, takže musíme prijať plán B.

Falošná stopa[10]

Odvedenie pozornosti pomocou argumentov a tém, ktoré nie sú relevantné pre podstatu sporu.

Manipulátor sa snaží odviesť pozornosť svojho oponenta (alebo publika) tým, že zmení tému a upozorní na nesúvisiaci problém. Následne tvrdí, že týmto presmerovaním bol dostatočne vyriešený aj pôvodný problém.[11]

Príklady falošnej stopy:

- V súčasnosti sa veľa hovorí o snahe eliminovať používanie pesticídov pri pestovaní ovocia a zeleniny. Lenže ľudia potrebujú ovocie a zeleninu. Sú to potraviny nevyhnutné pre naše zdravie. Napríklad taká mrkva je vynikajúcim zdrojom vitamínu A, brokolica je bohatá na železo a pomaranče majú veľa vitamínu C.
- A: Je pravda, že zákazníkom účtujete za služby viac, ako je uvedené v cenníku? B: V našej firme robíme všetko preto, aby sme našim zákazníkom poskytovali služby najvyššej kvality.

Ako sa brániť proti argumentačným faulom?

Argumentačné fauly sa používajú s cieľom manipulovať oponenta. Aby sme sa mohli účinne brániť, musíme byť v prvom rade schopní tieto fauly rozpoznať, a následne prijať férové opatrenie.

[10] Tento faul sa niekedy v preklade nazýva aj „červený sleď“. Ide o doslovný preklad jeho anglického názvu „red herring“, ktorý označuje „falošnú stopu“, či „prostriedok na odvrátenie pozornosti“.
[11] DARE, T. 2020. Common fallacies. *Logical and Critical Thinking* [online kurz]. Auckland: The University of Auckland. [online] [cit. 16/6/2020] Dostupné na: https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking/13/steps/714598

Identifikujte faul

V prvom rade si musíme uvedomiť, že sme sa stretli s argumentačným faulom. Ak si nie sme istí, či je použitý argument faulom, je dobré spomaliť a dobre sa nad predloženým argumentom zamyslieť. Identifikácia argumentačného faulu je kľúčová. Ak nie sme schopní faul rozpoznať, pravdepodobne s ním nebudeme vedieť ďalej pracovať a môžeme sa stať obeťou manipulácie. Čím viac argumentačných faulov budeme poznať, tým pripravenejší budeme na ich odhaľovanie.

Pomenujte nedostatky v argumentácii a vyslovte protiargument

Ak máme istotu, že ide o argumentačný faul, je vhodné jasne pomenovať chyby v argumentácii, ktorých sa náš oponent dopúšťa, a následne môžeme vysloviť silný protiargument.

Napríklad, v prípade falošnej dilemy môžeme vysvetliť, že existujú aj ďalšie možnosti, ktoré manipulátor nespomenul, prípadne, že možnosti, ktoré prezentuje, nemusia byť vzájomne exkluzívne, ale môžu byť obe vhodné, či pravdivé (príp. nevhodné alebo nepravdivé).

Keď výnimka potvrdzuje pravidlo ...

V neposlednom rade je dôležité uvedomiť si, že aj keď správne poukážeme na argumentačný faul a zdôvodníme jeho nedostatky, nemusí to zákonite znamenať, že nás náš oponent pochopí a akceptuje naše protiargumenty. Ľudská interakcia a diskusia je veľmi spletitá a zahŕňa v sebe oveľa viac než len výmenu rozumných a logicky správnych argumentov. Je preto potrebné akceptovať skutočnosť, že v niektorých prípadoch môže byť vhodnou reakciou na argumentačný faul úprava nášho pôvodného argumentu tak, aby reagoval na argumentačný faul bez toho, že by sme ho explicitne označili ako faul (prípadne sa zaoberali dôvodmi, prečo je manipulatívny), alebo sa môžeme rozhodnúť, že sa manipulatívnym argumentom nebudeme ďalej vôbec zaoberať.

A na záver ...

Myslite na to, že argumentačný faul nemusel byť zámerný

S argumentačnými faulmi sa stretávame v mnohých situáciách a nie vždy je ich použitie zámerné. Túto skutočnosť by sme mali mať na pamäti, pretože rozlíšenie vedomého a nevedomého použitia argumentačných faulov nám umožní sformulovať účinnejšiu reakciu.

Argumentačný faul nemusí vždy prinášať chybný záver

Na záver je dôležité povedať, že to, že niekto použije v argumentácii argumentačný faul nemusí nevyhnutne znamenať, že jeho záver je nesprávny. Znamená to, že záver nebol korektne či logicky správne podporený premisami. Ak napríklad niekto povie: „Mali by sme jesť ovocie. Známa moderátorka v televízii hovorila, že jesť ovocie je teraz populárne.“, dopúšťa sa síce argumentačného faulu, ale jeho záver „mali by sme jesť ovocie“, nie je nutne nesprávny.

Ako pracovať s problematikou argumentácie a argumentačných faulov s deťmi a mládežou?

Aktivita ***Argumenty bez faulov*** (s.44) umožňuje venovať sa téme argumentačných faulov prostredníctvom zábavnej podoby súťažného kvízu. Účastníci sa tak môžu naučiť nielen rozpoznávať a pomenovávať argumentačné fauly, ale môžu sa trénovať v obrane voči týmto (skrytým) formám manipulácie a naučiť sa na ne korektne reagovať.
Hry „***Argumentace***“ (s.42) a ***„Takhle je to špatně“*** (s.73) umožňujú hráčom cielene sa zamýšľať nad mechanizmom fungovania vybraných argumentačných faulov, o ktorých potom skupina ďalej diskutuje.

Bibliografia

CLINE, A. 2020. Tu Quoque - Ad Hominem Fallacy That You Did It Too! [online] [cit. 16/6/2020] Dostupné na https://www.thoughtco.com/tu-quoque-fallacy-ad-hominem-fallacy-250335

DARE, T. 2020. Common fallacies. Auckland: The University of Auckland. [online] [cit. 16/6/2020] Dostupné na: https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking/13/steps/714598

GAŽOVIČ, O., MARKOŠ, J. 2017. Kritické myslenie: Príručka pre stredné školy. 2017. *N magazín, 2*(1), príloha 1-33. Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf

GIRALD, P. 2020. *What are arguments?* Auckland: The University of Auckland. [online] [cit. 1/7/2020] Dostupné na: https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking/13/steps/714603

GIRALD, P. *Missing parts*. Auckland: The University of Auckland. [online] [cit. 1/7/2020] Dostupné na:https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking/13/steps/714607

CHATFIELD, T. 2018. *Critical Thinking*. London: Sage. ISBN 978-1-4739-4714-6

MARKOŠ, J. 2019. *Sila rozumu v bláznivej dobe: Manuál kritického myslenia.* Bratislava: N Press. ISBN 978-80-99925-01-5

Poisoning the well. In: *Internet Encyclopedia of Philosophy: A Peer-Reviewed Academic Resource.* [online] [cit. 21/6/2020] Dostupné na: https://www.iep.utm.edu/fallacy/#PoisoningtheWell

ROYAL, B. 2016. *Principy kritického myšlení*. Praha: Ikar. ISBN 978-80-249-3051-0

THE SCHOOL OF THOUGHT. 2020. *Your logical fallacy.is: Anecdotal.* [online] [cit. 21/6/2020] Dostupné na https://yourlogicalfallacyis.com/anecdotal

Odporúčame aj nasledovné zdroje

ALMOSSAWI, A. 2015. *Ilustrovaná kniha zlých argumentov*. Bratislava: Citadella. ISBN 978-80-896-2889-6

DARE, T., GIRALD, P. 2020. *Logical and Critical Thinking* [online kurz]. Auckland: The University of Auckland. Dostupné na: https://www.futurelearn.com/courses/logical-and-critical-thinking

EFECTIVIOLOGY. *Logical Fallacies*. [online] Dostupné na: https://effectiviology.com/category/logical-fallacies/

Internet Encyclopedia of Philosophy: A Peer-Reviewed Academic Resource. [online] Dostupné na: https://www.iep.utm.edu/fallacy/#H6

LUDWIG, P., HÁNA, L. *Detektor pseudovědy.* [online] Dostupné na https://www.krimys.cz/kriticke-mysleni/

NEMČOK, M. a kol. 2014. *Debatná príručka pre stredoškolské kluby.* Bratislava: Slovenská debatná asociácia. ISBN 978-80-971782-0-8 [online] Dostupné na: http://stara.sda.sk/sites/default/files/debatna_prirucka.pdf

SAČKOVÁ, M., DERAJ, I. 2013. Učebné texty z logiky I: aristotelovská logika, výroková logika, dejiny logiky. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove. ISBN 978-80-555-0988-4 [online] Dostupné na https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Sackova1

SCHMIDT, M., ŠEDÍK, M., TALIGA, M. 2018. *Ako správne argumentovať, písať a diskutovať.* Banská Bystrica: Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici – Belianum. ISBN 978-80-557-1475-2

THE SCHOOL OF THOUGHT. 2020. *Your logical fallacy.is.* [online] Dostupné na https://yourlogicalfallacyis.com/

TRAPP, R., ZOMPETTI, J.P., MOTIEJUNAITE, J., DRISCOLL, W. 2006. Objavovanie sveta debatou: Praktický sprievodca debatou pre debatérov, trénerov a rozhodcov. [online]

Dostupné na: http://stara.sda.sk/sites/default/files/tretie_vydanie_objavovania_sveta_debatou.pdf

ZOUHAR, M. 2008. *Základy logiky pre spoločenskovedné a humanitné odbory*. Bratislava: Veda. ISBN 978-80-224-1040-3.

Internet a (ne)dôveryhodné informácie

Zuzana Kirchmayer

V tejto kapitole sa dozviete:

⇒ Aký je rozdiel medzi spravodajstvom a publicistikou?

⇒ Čo sú to dezinformácie, hoaxy, konšpirácie a satira?

⇒ Podľa čoho vieme, že je text na internete nedôveryhodný?

⇒ Ako posúdiť dôveryhodnosť informácii na internete?

Hry a aktivity k týmto témam:

Anonym

Fáma

Novinové titulky

Příliš mnoho informací

Reprtéři

Tichá pošta

Umývanie slona

V síti

Svet internetu

Svet médií a internetu sa vyvíja míľovými krokmi. Každý deň pribúda obrovské množstvo správ od rôznorodých producentov obsahu. Vyznať sa v záplave informácií môže byť veľmi náročné. V tejto kapitole si vysvetlíme, ako k mediálnemu obsahu pristupovať kriticky, zhrnieme si, na aký typ obsahu môžeme na internete naraziť a ukážeme si jednoduché nástroje na analýzu dôveryhodnosti (nielen) mediálnych správ.[1]

Zorientovať sa vo svete internetu a informácií, ktoré sa na ňom nachádzajú, je veľmi zložité. Aby sme si túto úlohu uľahčili, poďme si najskôr poodhaliť dva svety, ktoré paralelne existujú na internete a sociálnych sieťach. Tým prvým svetom sú informácie z overených zdrojov – napr. zo stránok úradov, ministerstiev, z oficiálnych profilov ľudí, ktorí predstavujú relevantnú autoritu v danej oblasti a z dôveryhodných médií. V tom druhom svete sú informácie, ktoré sa jednoducho objavia a nie je úplne jasné, odkiaľ presne prišli. Môže ísť o rôzne statusy, pochybné komentáre pod článkami, obrázky z neznámych zdrojov a falošné (tzv. „alternatívne“) médiá. [2]

Za **skutočné (tradičné)** môžeme považovať to médium, ktoré má známeho vlastníka a skutočnú redakciu novinárov, ktorí preň pracujú a vytvárajú obsah. Patria sem seriózne i bulvárne médiá.

Vďaka sociálnym sieťam a čiastočne aj stránke YouTube sa zrodila skupina nových médií, ktoré samy seba označujú ako **„alternatívne“**. Tieto médiá nemajú redakcie, kde by sedeli skutoční novinári. Majú iba sieť spolupracovníkov, ktorí pracujú s textami, ktoré našli na internete. Zväčša prekladajú vybrané texty zo zahraničných stránok, alebo si vyberú nejakú správu z domova a do tej dopíšu svoje úvahy.

[1] Táto kapitola nemá ambíciu zastrešiť celú tému mediálnej výchovy a mediálnej gramotnosti, budeme sa sústrediť prevažne na prácu s obsahom, ktorý sa objavuje v prostredí internetu. K problematike mediálnej gramotnosti však existuje viacero vynikajúcich knižných publikácií i doplnkových materiálov (nielen) pre pedagógov, niekoľko z nich uvádzame v zozname odporúčaných zdrojov na konci kapitoly.

[2] ŠNÍDL, V. 2018. Ako sa vyznať v médiách. *N magazín, 3*(4), Ako fungujú médiá (príloha), s. 3-4. [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2018/04/n-magazin-media.pdf

Od skutočných médií sa líšia i tým, že nemajú široký záber tém, väčšina ich článkov či videí sa zaoberá rovnakými témami (napr. zlí migranti, zlé mimovládne organizácie, zlá EÚ), alebo sa zameriavajú napr. výlučne na tému zdravia a publikujú výmysly v tejto oblasti.[3]

Články z alternatívnych (alebo dezinformačných) médií sa častokrát venujú chytľavým témam, zvyknú vzbudzovať dojem, že nám odhaľujú utajovanú pravdu a v nadpisoch používajú výrazy ako „všetko je inak", „toto pred vami skrývali", „konečne vyšla najavo pravda" a pod., čo prispieva k ich masívnemu šíreniu prostredníctvom sociálnych sietí.

Skontrolovať si zdroj, z ktorého toľkokrát zdieľaná správa pochádza, je prvým krokom, ktorý môžeme urobiť na ceste za kvalitnejšími informáciami.

S akým obsahom sa môžeme stretnúť na internete?

V tradičných médiách sa najčastejšie stretneme so spravodajstvom a publicistikou. Poďme si vysvetliť, aký je medzi nimi rozdiel.

Spravodajstvo je súbor žurnalistických prejavov, ktoré vecne, stručne a presne približujú širšej verejnosti aktuálnu alebo neznámu udalosť. Spravodajstvo nemá sprístupňovať aktuálne javy z ideových pozícií, má byť vyvážené a nezaujaté.[4] Novinári by tému nemali hodnotiť, vyjadrovať svoj názor, či používať metafory. Ak píšu o niekom konkrétnom, táto osoba by mala mať možnosť sa vyjadriť.[5] Cieľom spravodajstva je vecne oznámiť nejakú skutočnosť.

Publicistika je voľnejší žáner, v ktorom autor komentuje nejakú udalosť a vyjadruje svoj vlastný názor. Publicistika ozrejmuje čitateľovi javy spoločnosti s cieľom získať si ho pre istý názor, stanovisko alebo ideológiu. Publicistika môže byť založená na racionálnych postupoch (napr. komentár, rozbor, recenzia), alebo na emocionálnych postupoch (napr. reportáž, fejtón, črta).[6]
Seriózne médium jasne oddeľuje spravodajstvo od publicistiky. Komentáre a názory sú viditeľne označené a oddelené od spravodajstva a faktov, a navyše podľa *Etického kódexu novinárov*[7] nesmú obsahovať názory, ktoré by protirečili faktom.

Okrem publicistiky a spravodajstva môžeme na internete naraziť na množstvo iného obsahu, ktorý by sa netrénovanému oku mohol zdať podobný. Pozrime sa, na aký ďalší obsah môžeme pri vyhľadávaní informácií na internete naraziť:

- **Dezinformácia** je zámerne vytvorená a šírená sofistikovaná lož, ktorej cieľom je ovplyvniť verejnú mienku ľudí žiadaným smerom, alebo zakryť pravdivý stav vecí. Vo zvýšenej miere sa zvyknú objavovať v čase, keď spoločnosť čelí dôležitému rozhodnutiu.[8] Dezinformácie narábajú s faktami a informáciami manipulatívnym spôsobom, ohýbajú skutočnosť a často prezentujú neoveriteľné informácie.

- **Fáma (misinformácia)** má tiež nepravdivý, či zavádzajúci obsah, zámerom jej šírenia však nie je manipulovať. Šíritelia fámy si nemusia uvedomovať, že je nepravdivá. Príkladom fámy sú napríklad tzv. *urban legends*, t.j. historky o ľuďoch, ktorým sa stala nejaká nezvyčajná príhoda. Cieľom šíriteľov týchto historiek nie je oklamať ľudí, ktorým historku sprostredkovávajú, ale podeliť sa o zaujímavý príbeh, ktorý však nemusí byť pravdivý. Iným príkladom môže byť situácia, kedy si novinár dostatočne neoverí pôvodnú informáciu a nevedome tak začne šíriť fámu.[10]

[3] ŠNÍDL, V. 2018. Tradičné a dezinformačné médiá. *N magazín, 3*(4), Ako fungujú médiá (príloha), s. 30-33. [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2018/04/n-magazin-media.pdf
[4] CENTRUM MEDIÁLNEJ GRAMOTNOSTI PRI FAKULTE MASMEDIÁLNEJ KOMUNIKÁCIE UNIVERZITY SV. CYRILA A METODA V TRNAVE. 2010. *Mediálna výchova: spravodajstvo.* [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na: https://medialnavychova.sk/spravodajstvo/
[5] ŠNÍDL, V. 2018. Ako sa vyznať v médiách. *N magazín, 3*(4), Ako fungujú médiá (príloha), s. 3-4. [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2018/04/n-magazin-media.pdf
[6] CENTRUM MEDIÁLNEJ GRAMOTNOSTI PRI FAKULTE MASMEDIÁLNEJ KOMUNIKÁCIE UNIVERZITY SV. CYRILA A METODA V TRNAVE. 2010. *Mediálna výchova: publicistika.* [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na https://medialnavychova.sk/publicistika/
[7] *Etický kódex novinára*. 2017. Slovenský syndikát novinárov. [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na http://www.ssn.sk/eticky-kodex-novinara/
[8] MARKOŠ, J. 2019. *Sila rozumu v bláznivej dobe: Manuál kritického myslenia.* Bratislava: N Press, s. 247. ISBN 978-80-99925-01-5
[9] GREGOR, M., VEJVODOVÁ, P. 2018. *Nejlepší kniha o fake news, dezinformacích a manipulacích!!!* Brno: C Press, s. 8. ISBN 978-80-264-1805-4
[10] PUTALOVÁ, L. MOZOLOVÁ, M., POSCH, M. a kol. 2018. *Metodické materiály pre učiteľov základných a stredných škôl k dokumentárnym filmom.* Bratislava: Človek v ohrození. ISBN 978-80-89817-24-5

- **Konšpiračná teória** je alternatívne zavádzajúce vysvetlenie toho, ako svet okolo nás funguje. Ide o akési príbehy o sprisahaní, ktorých základom je to, že naše životy (či celý svet) ovláda ktosi, kto má na to nejaký dôvod (chce zbohatnúť, získať moc, znížiť populáciu, atď.)[11] Konšpiračná teória odmieta oficiálnu verziu udalostí, či dokonca považuje oficiálne vyjadrenia za ďalší dôkaz konšpirácie.[12] Konšpiračné teórie sa vo väčšej miere objavujú v časoch, kedy spoločnosť čelí nejakým ťažkostiam, prírodným katastrofám, či neistote a sýtia ľudskú potrebu pochopiť spoločenské sily, ktoré to spôsobili, pretože ponúkajú odpovede. Dôkazy, ktoré poskytujú, sú však slabé a často neoveriteľné, čo tvorcovia týchto teórií opäť používajú ako potvrdenie konšpirácie.

- **Hoax** je označenie pre úmyselne nepravdivú alebo poplašnú správu. Hoax sa snaží pôsobiť pravdivo a zväčša obsahuje výzvu k ďalšiemu odoslaniu alebo zdieľaniu. Môže mať zábavný charakter, napr. môže ísť o e-mail, ktorého rozoslaním si zabezpečíte šťastie či lásku, ale tiež môže nepravdivo informovať o urgentnej hrozbe, falošne žiadať o pomoc, či obsahovať nebezpečné rady. Niektoré hoaxy sú „len" otravné a obťažujúce, iné môžu byť nebezpečné a tvoriť súčasť širšej dezinformačnej kampane. Nech je ich obsah akýkoľvek, preposielaním hoaxov vystavujeme našich adresátov riziku zneužitia osobných údajov – keďže sa správa preposiela veľkému množstvu ľudí, čoskoro na internete kolujú obrovské zoznamy e-mailových adries, ktoré môžu byť neskôr zneužité.

- **Satira** je forma umenia, ktorá využíva ironiu, sarkazmus a slovné hračky, prostredníctvom ktorých poukazuje na problémy spoločnosti. Je vytvorená zámerne, môže urážať, no nezavádza a nevymýšľa si.[12] Niekedy sa satira zámerne tvári ako spravodajstvo. Ak ľudia nedokážu tento rozdiel rozpoznať, môže sa zo satiry stať hoax.[14]

- **Deepfake** je hodnoverný podvrh videa vytvorený pokročilou umelou inteligenciou prostredníctvom tzv. „hlbokého učenia" (z angl. „deep learning"). Zjednodušene povedané, ide o to, že pomocou technológie je možné z obrazového a zvukového materiálu (napríklad fotografií nejakej osoby na internete, či záznamu jeho hlasu z verejného prejavu) vytvoriť úplne falošné video so slovami, ktoré daná osoba nikdy naozaj nevyslovila. Umelá inteligencia sa z fotografií a záznamov „naučí", ako vytvoriť video tak, aby vyzeralo prirodzene a hodnoverne. Pre bežného používateľa je takmer nemožné spoznať, že ide o zmanipulovaný materiál. Deepfakes tak predstavujú obrovskú hrozbu, pretože môžu ľudí presvedčiť o pravdivosti niečoho, čo sa nikdy nestalo.

- **Trolling a astroturfing -** v online diskusiách môžeme naraziť na tvz. trolling – zámerné provokácie a obťažovanie iných používateľov v kombinácii so šírením neobjektívnych a falošných informácii. Internetových trollov môžu využívať aj rôzne organizácie, politici, či agentúry vzťahov s verejnosťou – vtedy ide o neetické obchodné správanie nazývané astroturfing, pri ktorom zadávatelia platia trollom za to, aby o nich šírili tie informácie, ktoré potrebujú šíriť.[15] Môže ísť o písanie pozitívnych recenzií na tovar alebo službu, komentovanie článkov a príspevkov na sociálnych sieťach v prospech zadávateľa a pod.

Znaky manipulatívneho textu

Ak máme dočinenie s manipulatívnym textom, môže nás na to upozorniť niektorý z nasledovných signálov (častokrát i viacero z nich súčasne):[16]

[11] GREGOR, M., VEJVODOVÁ, P. 2018. *Nejlepší kniha o fake news, dezinformacích a manipulacích!!!* Brno: C Press, s. 49-50. ISBN 978-80-264-1805-4
[12] REID, S.A. 2016. Conspiracy Theory. *Encyclopedia Britannica*. [online] [cit. 9/7/2020] Dostupné na: https://www.britannica.com/topic/conspiracy-theory#info-article-history
[13] TÍM ESET. 2020. Čo môžeme považovať za dezinformáciu a čo nie? *Bezpečne na nete.* [online] [cit. 9/7/2020] Dostupné na https://bezpecnenanete.eset.com/sk/it-bezpecnost/co-mozeme-povazovat-za-dezinformaciu-a-co-nie/
[14] ZVOL SI INFO. 2019. *Surfařův průvodce po internetu*. [online] [cit. 6/7/2020] Dostupné na: https://zvolsi.info/app/uploads/2019/03/Aktualizace-Surfa%C5%99e.pdf
[15] TÍM ESET. 2020. Čo môžeme považovať za dezinformáciu a čo nie? *Bezpečne na nete.* [online] [cit. 9/7/2020] Dostupné na https://bezpecnenanete.eset.com/sk/it-bezpecnost/co-mozeme-povazovat-za-dezinformaciu-a-co-nie/
[16] Spracované podľa GAŽOVIČ, O., MARKOŠ, J. 2017. Kritické myslenie: Príručka pre stredné školy. 2017. *N magazín, 2*(1), príloha 1-33. Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf a ZVOL SI INFO. 2019. *Surfařův průvodce po internetu*. [online] [cit. 6/7/2020] Dostupné na: https://zvolsi.info/app/uploads/2019/03/Aktualizace-Surfa%C5%99e.pdf

Amaterizmus a neznámy autor

Ak je text nezvládnutý, obsahuje gramatické chyby, preklepy, má zlú štylistiku, prípadne sa nachádza na stránke, ktorá pôsobí neprofesionálne, či dokonca obsahuje funkčné chyby, je pravdepodobné, že ani s vecným obsahom textu nebude všetko v poriadku.
Rovnako je problémom, ak text nemá autora. Články podpísané ako „anonym" nemožno považovať za dôveryhodné.

Hra s emóciami a strachom

Jasným signálom manipulácie je, ak text útočí na city, vyvoláva v čitateľovi strach, hnev, súcit, škodoradosť alebo inú emóciu. Emócie v spravodajstve nemajú miesto, autor by sa mal venovať výlučne popisu faktov. Ak text vzbudzuje emócie, signalizuje nám to, že do neho autor vložil svoj pohľad na vec, alebo sa nás snaží manipulovať. Dramatické titulky, výkričníky v texte, prísne obvinenia, alebo dokonca nadávky sa snažia obmedziť čitateľov priestor na vlastné kritické zhodnotenie informácií obsiahnutých v texte.

Chýbajúce zdroje a vymýšľanie faktov

Ak text obsahuje fakty, mali by byť overiteľné. Autor by mal citovať zdroje, s ktorými pracoval. Ak zdroje chýbajú, je to prvý výstražný signál. Stále však môžeme skúsiť overiť si fakty sami. Je to skutočne tak, ako autor píše? Sedia všetky informácie, ktoré vydáva za fakty? Pre dezinformácie je charakteristické, že pracujú s faktom, ktorý je doplnený o vymyslené informácie, ktoré majú čitateľa zmanipulovať. Nestačí sa teda uspokojiť len s jedným overeným faktom.

Ak zdroje existujú, je treba ich kriticky posúdiť. Odvolávajú sa na vedeckú štúdiu, alebo na blog neznámeho autora? Existujú inštitúcie, ktorých materiály údajne používa? Nedochádza k tzv. reťazovému citovaniu, kedy sa niekoľko previazaných stránok cituje navzájom, a tým sa snažia vytvoriť dojem hodnoverného zdroja?

Zjednodušovanie, zvaľovanie viny, nálepkovanie

Text ponúka príliš jednoduché odpovede na komplexné otázky, vyslovuje jednoznačné závery bez toho, aby bral do úvahy vyjadrenia protistrany, či názorových oponentov, prípadne priamo „ukazuje prstom" na vinníka (napr. migranti, EÚ, WHO), a tým nám podsúva vytvorený názor. Problémom je aj nálepkovanie – teda priradenie nejakého slova alebo frázy s vopred preddefinovaným významom nejakej udalosti alebo osobe. Nálepky môžu vzbudzovať pozitívne emócie (napr. stabilita, spoľahlivá ochrana, zdravá ekonomika, ozdravenie nemocníc)... ale i tie negatívne (dvojaký meter, útok na stabilitu, žena pochybných mravov a pod.).

Manipulácia obrazom

Fotografie upravené vo Photoshope, zábery z nesúvisiacich udalostí, či šokujúce obrázky vyvolávajúce prudké emócie sú tiež účinnými nástrojmi manipulácie. Fotografia je zväčša prvá vec, ktorú si všimneme a môže zvýšiť náš záujem dočítať článok do konca, prípadne ho zdieľať ďalej. Mali by sme byť preto obozretní a spozornieť, ak zbadáme šokujúce, či poburujúce fotografie – píšu o udalosti aj iné médiá (napr. v zahraničí)? Zverejňujú podobné fotografie?
Samostatnou kategóriu sú deepfakes videá[17], ktoré sú produktom umelej inteligencie – s ich odhaľovaním nám zrejme bude musieť pomôcť tiež umelá inteligencia. Kým nenájdeme spôsob, ako ich detekovať, je na mieste obozretnosť – opäť platí, že ak je nejaké video šokujúce, je treba sa zamyslieť, či nemôže ísť o podvrh.

Ako posúdiť dôveryhodnosť mediálnych správ?

Na úvod je dôležité povedať, že úplne spoľahlivý nástroj na to, ako sa za žiadnych okolností nenechať pomýliť nepravdivými správami, neexistuje. Ak by to bolo také jednoduché, dezinformácie a propaganda by nemali šancu.[18] To by nás však

[17] Jedným z najznámejších deepfakes videí je video s Barackom Obamom, ktoré je dostupné na https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=cQ54GDm1eL0&t=1s
[18] GREGOR, M., VEJVODOVÁ, P. 2018. *Nejlepší kniha o fake news, dezinformacích a manipulacích!!!* Brno: C Press, s. 124. ISBN 978-80-264-1805-4

nemalo odradiť od snahy trénovať náš mozog a jeho schopnosť kriticky posudzovať internetový obsah. V žiadnom prípade to neznamená, že by sme mali stratiť dôveru vo všetko a všetkých, práve naopak, mnohé správy obsahujú kvalitné informácie, ktoré potrebujeme poznať, a ktoré si zaslúžia našu dôveru. Otázka znie, ako ich rozoznať? So zaujímavým nástrojom na rozoznávanie nedôveryhodných správ prišla vzdelávacia organizácia *Jeden svět na školách* – tvz. „**5 kľúčových otázok**", ktoré by sme si mali položiť pri čítaní mediálneho obsahu. Ide o nasledovné otázky:[19]

KTO?

- **Kto je autorom správy?**
- **Aké informácie sa dajú dohľadať o autorovi alebo tvorcovi mediálnej správy?**
- **Kto má kontrolu nad vznikom a šírením textu?**

Každý text niekto vytvoril, stála za ním osoba s určitou životnou skúsenosťou, profesiou, názorom a osobnou motiváciou. – kto je v pozadí textu v tomto prípade? Je podpísaný? Ak je autor neznámy, nemá zmysel ďalej sa článkom zaoberať. Ak text autora má, čo o ňom vieme zistiť? Ide o experta v relevantnej oblasti? Je to napr. novinár, vedec, marketér, obchodník alebo niekto úplne neznámy? Venuje sa danej problematike dlhodobo? Aké iné texty napísal a čomu sa venovali?

Ďalej sa pozrime na médium, ktoré článok zverejnilo, prípadne ďalej šíri. Akú povesť má? Býva označované ako bulvárne alebo konšpiračné? Ako dlho funguje? Keď vieme, kto mediálnu správu vytvoril a kto má kontrolu nad jej šírením, vieme si ju zasadiť do širšieho kontextu, a tak dokážeme lepšie pochopiť, prečo vznikla. Ak sa nevieme dopátrať k odpovediam na otázky ohľadom identity autora, či zistiť viac podrobností o médiu, ktoré správu šíri , je to signál na zvýšenú ostražitosť.

ČO?

- **Čo je obsahom správy?**
- **Aké názory či hodnoty správa prezentuje?**
- **Sú v správe uvedené zdroje? Ako sa dajú informácie zo správy overiť?**
- **Aké informácie alebo vyjadrenia nie sú v správe zahrnuté?**

Každá mediálna správa sa nám snaží niečo sprostredkovať. Tvorcovia správy by mali jasne označiť, o aký druh správy sa jedná, t.j. či ide o platenú reklamu, spravodajstvo alebo komentár. Inými slovami, malo by nám byť na prvý pohľad jasné, či autor pracuje s faktami, alebo prezentuje vlastný pohľad na vec, prípadne sa snaží propagovať nejaký produkt alebo službu.

Informácie z článku by malo byť možné overiť pomocou zdrojov. Tým, že autor uvádza svoje zdroje, umožňuje čitateľovi posúdiť, či sú relevantné a dôveryhodné alebo nie. Pri správe pracujúcej s „faktami" bez akýchkoľvek zdrojov je opäť potrebné zvýšiť ostražitosť.

V neposlednom rade je dôležité všimnúť si aj to, čo v správe chýba. Je daná problematika prezentovaná z viacerých uhlov pohľadu, alebo nie? Ktoré informácie alebo uhly pohľadu nám autor nepredkladá?

KOMU?

- **Akej cieľovej skupine je správa určená?**
- **Akým spôsobom sa správa dostáva k príjemcom a ako sa prípadne ďalej šíri?**
- **Ako môže správa ovplyvniť názory, postoje a správanie príjemcov?**

Každá správa je pre niekoho určená. Naša aktivita na internete a sociálnych sieťach zanecháva stopy, ktorých analýza pomáha tvorcom správ lepšie pochopiť naše správanie a prispôsobiť tak obsah i formu správ cieľovej skupine.

[19] STRACHOTA, K., VALŮCH, J., ŠAFÁŘOVÁ, K. a kol. 2017. *Na pravdě záleží: Týdny mediálního vzdělávání*. Praha: Člověk v tísni, JSNS.cz, s.6-15. ISBN: 978-8087456-82-8; pozri aj JEDEN SVĚT NA ŠKOLÁCH. *5 klíčových otázek*. [online] [cit. 7/7/2020] Dostupné na: https://www.jsns.cz/nove/projekty/medialni-vzdelavani/vyzkumy/clk_5_otazek_srpen_2018_02.pdf

Už v predošlej kapitole[20] sme si vysvetlili, že príspevky, ktoré sa nám zobrazujú na našich nástenkách v sociálnych sieťach, sú vďaka automatickým algoritmom zvolené tak, aby vyhovovali našim názorom a boli v súlade s našim socioekonomickým pozadím, demografickými charakteristikami, životným štýlom, či osobným skúsenosťami. Dôsledkom toho vidí každý z nás svet tak trochu inak – prispôsobený nášmu kontextu.

Rôzni ľudia spracovávajú tú istú tému rôznym spôsobom. Preto je namieste otázka, pre koho je správa určená a do akej miery bola prispôsobená tejto cieľovej skupine. Ak sme tou cieľovou skupinou my, je na mieste položiť si otázku, či sme sa neocitli v sociálnej bubline a siahnuť aj po iných zdrojoch k danej téme.

AKO?

- **Ako sa správa snaží upútať pozornosť?**
- **Aký jazyk a audiovizuálnu formu má správa a prečo?**
- **Aké emócie môže správa v príjemcoch vyvolať a prečo?**

Akým spôsobom sa nás správa snaží zaujať? Má výrazné titulky? Ak je pri správe obrázok alebo video, aký uhol pohľadu nám sprostredkovávajú? V dnešnej dobe čoraz viac reagujeme na videá a obrázky, ale nemali by sme nechať zmiasť. Ak video obsahuje komentár, všímajme si, akým spôsobom dopĺňa obraz.
Dôležité je vedome zhodnotiť jazyk, ktorým je správa podávaná – vyjadruje sa autor vecne, alebo používa citovo zafarbené slová a hodnotiace výrazy? Útočí autor na naše emócie? Vyzýva nás k reakcii? Identifikácia spôsobu, akým sa nás autor správy snaží zaujať, je kľúčová pre jej kritické zhodnotenie.

PREČO?

- **Prečo bola správa vytvorená?**
- **Pre koho je správa prospešná alebo užitočná?**

V neposlednom rade je tu otázka, prečo daná správa vôbec vznikla. O čo sa autor snažil? Chcel nás o niečom informovať, podať vysvetlenie, o niečom nás presvedčiť, alebo len pobaviť? Ak budeme správu zdieľať, prinesie to jej tvorcom nejaký úžitok – môžu získať väčšiu moc, vplyv alebo napríklad komerčný zisk?

Táto analýza nám môže pomôcť vybudovať si návyk kriticky premýšľať o textoch a audiovizuálnom obsahu, ktorý sa k nám dennodenne dostáva prostredníctvom internetu. Samozrejme, nemôžeme dopodrobna analyzovať každú správu, s ktorou sa stretneme. Ak si však rozvinieme schopnosť kriticky sa nad ponúkaným obsahom zamýšľať, bude pre nás jednoduchšie vyhľadávať kvalitnejšie informácie.

Gažovič a Markoš[21] spracovali zoznam ďalších odporúčaní, ako si budovať zdravé návyky pri vyhľadávaní a posudzovaní kvality informácií. Po prvé, je dobré, ak si vyberieme kvalitné dôveryhodné médiá a prostredníctvom textov spoznáme redaktorov a oblasti, ktorým sa zvyknú venovať a začneme si všímať špecifiká v ich prístupe k spracovaniu tém. Po druhé, ak ovládame nejaký svetový jazyk, je dobré siahnuť aj po zahraničných správach – možno tak na problematiku získame nový pohľad, alebo budeme mať možnosť preniknúť viac do hĺbky. Po tretie, nesmieme zabudnúť na to, že na vytvorenie celistvého obrazu a pochopenie protistrany je dôležité sledovať aj argumenty našich názorových oponentov (samozrejme len ak sú na úrovni). Po štvrté, počas čítania či sledovania správ by sme mali sledovať svoje emócie a najmä nereagovať na ne bezprostredne, ale až s odstupom a chladnou hlavou. No a na záver, nezabúdajme, že články v médiách sú len akýmsi úvodom do tém, ktorým sa venujú. Ak sa chceme o nejakej téme dozvedieť viac, je lepšie siahnuť po knihe, ktorá sa ňou zaoberá.

[20] Viď časť „Konfirmačné skreslenie“ v kapitole „Kritické myslenie“.
[21] GAŽOVIČ, O., MARKOŠ, J. 2017. Kritické myslenie: Príručka pre stredné školy. 2017. *N magazín, 2*(1), príloha s. 9. Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf

Ako začleniť túto problematiku do práce s deťmi a mládežou?

Pripravili sme niekoľko hier a aktivít, ktoré patria tematicky do kategórie mediálnej výchovy, orientácie v informáciách na internete a overovania dôveryhodnosti zdrojov.

Hry ***Fáma*** (s.50) ***Umývanie slona*** (s.78) a ***Tichá pošta*** (s.74) nám ukazujú, ako sa môžeme nechtiac stať šíriteľmi nepravdivých či skreslených informácií.

Novinové titulky (s.56) vytvárajú priestor pre pochopenie emócií, ktoré v nás môžu vzbudzovať manipulatívne titulky. Emóciám v súvislosti s bulvárnymi textami sa venuje aj hra ***Anonym*** (s.39) a k pochopeniu bulvárneho textu prispieva aktivita ***„Reportéři“*** (s.68),

Hra ***„Príliš mnoho informací“*** (s.67) symbolicky uvádza problematiku informačného zahltenia a diskusiu o tom, ako sa v mori informácií zorientovať.

Ak hľadáte dlhšiu a komplexnejšiu aktivitu, v ktorej si účastníci budú môcť zažiť viacero nástrah internetu súčasne v podobe trollov, hoaxov, dezinformácií, manipulácie i sociálnych bublín, potom siahnite po hre ***„V síti“*** (s.79).

Bibliografia

CENTRUM MEDIÁLNEJ GRAMOTNOSTI PRI FAKULTE MASMEDIÁLNEJ KOMUNIKÁCIE UNIVERZITY SV. CYRILA A METODA V TRNAVE. 2010. *Mediálna výchova: spravodajstvo.* [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na: https://medialnavychova.sk/spravodajstvo/

CENTRUM MEDIÁLNEJ GRAMOTNOSTI PRI FAKULTE MASMEDIÁLNEJ KOMUNIKÁCIE UNIVERZITY SV. CYRILA A METODA V TRNAVE. 2010. *Mediálna výchova: publicistika.* [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na https://medialnavychova.sk/publicistika/

Etický kódex novinára. 2017. Slovenský syndikát novinárov. [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na http://www.ssn.sk/eticky-kodex-novinara/

GAŽOVIČ, O., MARKOŠ, J. 2017. Kritické myslenie: Príručka pre stredné školy. 2017. *N magazín, 2*(1), príloha 1-33. Dostupnéna: https://a-static.projektn.sk/2017/11/kriticke-myslenie-tlac.pdf

GREGOR, M., VEJVODOVÁ, P. 2018. *Nejlepší kniha o fake news, dezinformacích a manipulacích!!!* Brno: C Press. ISBN 978-80-264-1805-4

KŘIVÁNKOVÁ, K., KNOLLOVÁ, J. ŠUTOVÁ, M. 2019. *Průvodce po sociálních sítích.* Brno: Zvol si info. [online] [cit. 6/7/2020] Dostupné na https://zvolsi.info/app/uploads/2020/01/zvolsi_brozura_digitalni.pdf

MARKOŠ, J. 2019. *Sila rozumu v bláznivej dobe: Manuál kritického myslenia.* Bratislava: N Press. ISBN 978-80-99925-01-5

PUTALOVÁ, L. MOZOLOVÁ, M., POSCH, M. a kol. 2018. *Metodické materiály pre učiteľov základných a stredných škôl k dokumentárnym filmom.* Bratislava: Človek v ohrození. ISBN 978-80-89817-24-5 [online] Dostupné na: https://www.generacia30.sk/uploads/eduprojects/document-650beca1.pdf

REID, S.A. 2016. Conspiracy Theory. *Encyclopedia Britannica*. [online] [cit. 9/7/2020] Dostupné na: https://www.britannica.com/topic/conspiracy-theory#info-article-history

STRACHOTA, K., VALŮCH, J., ŠAFÁŘOVÁ, K. a kol. 2017. *Na pravdě záleží: Týdny mediálního vzdělávání*. Praha: Člověk v tísni, JSNS.cz. ISBN: 978-8087456-82-8 [online] Dostupné na: https://www.jsns.cz/nove/projekty/medialni-vzdelavani/materialy/pro_web_brozura_medialni_vzdelavani_1strana_72dpi.pdf

ŠNÍDL, V. 2018. Ako sa vyznať v médiách. *N magazín, 3*(4), Ako fungujú médiá (príloha), s. 3-4. [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2018/04/n-magazin-media.pdf

ŠNÍDL, V. 2018. Tradičné a dezinformačné médiá. *N magazín, 3*(4), Ako fungujú médiá (príloha), s. 30-33. [online] [cit. 8/7/2020] Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2018/04/n-magazin-media.pdf

TÍM ESET. 2020. Čo môžeme považovať za dezinformáciu a čo nie? *Bezpečne na nete.* [online] [cit. 9/7/2020] Dostupné na https://bezpecnenanete.eset.com/sk/it-bezpecnost/co-mozeme-povazovat-za-dezinformaciu-a-co-nie/

ZVOL SI INFO. 2019. *Surfařův průvodce po internetu*. [online] [cit. 6/7/2020] Dostupné na: https://zvolsi.info/app/uploads/2019/03/Aktualizace-Surfa%C5%99e.pdf

Odporúčame aj nasledovné zdroje

Ako fungujú médiá. 2018. *N magazín, 3*(4). [online] Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2018/04/n-magazin-media.pdf

JEDEN SVĚT NA ŠKOLÁCH. *5 klíčových otázek*. [online] [cit. 7/7/2020] Dostupné na: https://www.jsns.cz/nove/projekty/medialni-vzdelavani/vyzkumy/clk_5_otazek_srpen_2018_02.pdf

JEDEN SVĚT NA ŠKOLÁCH. *Audiovizuální výukové lekce*. [online] [cit. 7/7/2020] Dostupné na: https://www.jsns.cz/lekce#15221-medialni-vzdelavani

KRÁLOVÁ, T., MACKOVÁ, M., MOTYČKOVÁ, V. a kol. 2018. *O pravdu?* Praha: Člověk v tísni. ISBN: 978-80-7591-004-2 [online] Dostupné na: https://www.jsns.cz/projekty/medialni-vzdelavani/materialy/opravdu

IRETON, CH., POSETTI, J. 2018. *Journalism, Fake News & Disinformation: Handbook for Journalism Education and Training*. Fontenoy: UNESCO. ISBN: 978-92-3-100281-6 [online] Dostupné na: https://en.unesco.org/sites/default/files/journalism_fake_news_disinformation_print_friendly_0.pdf

LOVCI ŠARLATÁNOV. 2019. *Príručka zdravého rozumu: Ako nepodľahnúť medicínskym hoaxom a nezmyslom.* Žilina: Artis Omnis. ISBN 978-80-8201-050-6

MARKOŠ, J. 2019. *Sila rozumu v bláznivej dobe: Manuál kritického myslenia.* Bratislava: N Press. ISBN 978-80-99925-01-5

NUTIL, P. 2018. *Média, lži a příliš rychlý mozek: Průvodce postpravdivým světem.* Praha: Grada. ISBN 978-80-271-0716-2

ŠNÍDL, V. a kol. 2017. Klamstvá a konšpirácie: Príručka pre stredné školy. *N magazín, 2*(3). [online] Dostupné na: https://a-static.projektn.sk/2017/04/dennikN-prirucka-konspiracie.pdf

Nahlédnutí do světa emocí

Kateřina Palová

V této kapitole se dozvíte:

⇒ Co to jsou primární emoce?

⇒ Na co dát při edukaci o emocích pozor?

⇒ Jak emoce využít v procesu učení?

⇒ Jakým způsobem vést reflexi aktivity?

Hry a aktivity k tomuto tématu:

Hledá se Katóbáčik

Novinové titulky

Ostrov

... u každé aktivity se dá s emocemi pracovat v rámci reflexe ☺

Emoce – krátké představení

Na tom, že emoce prostupují celým naším životem a významně jej ovlivňují, se nejspíš shodneme. Při pokusu vysvětlit, co to ty emoce vlastně jsou, však nastává problém. Pojďme si to napřed vyjasnit.

Terminologie, která se točí okolo emocí, je poměrně složitá. Používají se další pojmy jako pocity, city, nálady či afekty. Zapojujeme-li problematiku emocí do vzdělávacího či výchovného kontextu, třeba při volnočasové práci s dětmi a mládeží, doporučujeme si to trochu zjednodušit a držet se pojmu emoce. Emoci je možné chápat jako přirozenou reakci na nějaký významný podnět. Proces, který se automaticky spustí, když se mi něco děje. Základní funkcí emocí je rychlé třídění informací, které k nám přicházejí. Jakýkoliv podnět, který může představovat ohrožení (např. velký štěkající pes, který běží proti nám), zahájí odpovídající emoční reakci. Naopak cokoliv, co pro nás není nijak významné (např. lavička v parku) necháváme bez povšimnutí.[1]

Paul Ekman, který se dlouhodobě věnuje studii emocí, popisuje tzv. primární emoce. Jsou to ty emoce, jejichž vyjadřování a porozumění není kulturně podmíněno. Nezáleží tedy na tom, jestli mluvíš zrovna s Čechem nebo s Australanem – jejich emoční reakce bude srovnatelná. Mezi tyto základní emoce patří radost, smutek, strach, vztek, překvapení a znechucení.[2]

Každá emoce se skládá ze tří složek. První z nich je samotné vnitřní prožívání, nějaký náš pocit. Dále obsahuje chování a jednání specifické pro danou situaci. Do této kategorie patří třeba i výraz, který automaticky nasazujeme, když se nám něco stane. Třetí složkou je tělesná reakce, tedy co se v danou chvíli děje v našem těle.[3]

[1] MEDINA, J. 2011. *Pravidla mozku dítěte. Nejnovější vědecké poznatky pro výchovu chytrých a šťastných dětí.* Brno: Computer Press, a. s. ISBN 978-80-251-3619-5
[2] EKMAN, P. 2015. *Odhalené emoce*. Praha: Jan Melvil Publishing. ISBN 978-80-87270-81-3
[3] PLHÁKOVÁ, A. 2010. *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-1499-3

Jako příklad si uveďme situaci, kdy jde chlapec Lukáš po školní chodbě a z ničeho nic na něj vybafne kamarád František, který byl schovaný za rohem. Co se v takový moment s Lukášem děje? Lukáš se nejspíš velmi vyleká, neboť na to nebyl připraven (prožívání). Jeho tělo je nastavené tak, že v podobných situacích rychle nashromáždí velké množství energie, aby se Lukáš mohl bránit. Začne mu bušit srdce, tělo se v mžiku připraví na útok (tělo). A Lukáš zcela nepromyšleně Františka praští (chování, jednání).

Emoce a rozum

Proč se ve sborníku o kritickém myšlení tolik věnujeme emocím? Byť to nemusí být na první pohled zřejmé, rozum a emoce se vzájemně významně ovlivňují. Tento fakt ilustruje tzv. Teorie trojjediného mozku od Paula MacLeana.[4]

Obrázek: Teorie trojjediného mozku[5]

Podle této teorie je mozek rozdělen do třech základních částí, které jsou vzájemně propojeny. Evolučně nejstarší částí je plazí mozek (mozkový kmen a mozeček), který řídí základní tělesné funkce jako třeba dýchání. Díváme-li se z pohledu zevnitř směrem ven, navazuje na něj emoční mozek (limbický systém). Jak napovídá samotný název, tato část je zodpovědná především za emoční prožívání a reakce. Povrchová část se nazývá mozková kůra (neokortex) a ta řídí naše kognitivní procesy, mezi něž patří právě myšlení, rozhodování či řešení problémů.[6]

Co nám tato teorie vlastně říká? Díky tomu, jak se mozek postupně vyvíjel, existuje mnohem výraznější spojení směrem od limbického systému k neokortexu, tedy od emocí k rozumu, než naopak. Emoce proto mnohem spíše ovlivní náš rozum, než že by rozum ovlivnil emoce. Trefně to vystihuje metafora člověka jako jezdce (rozum) na slonovi (emoce). Proto je pro správné fungování rozumu zcela zásadní dovednost seberegulace, která v metafoře o slonovi představuje jezdcovu dovednost řídit slona. Této dovednosti se může jezdec učit, významně však souvisí s kapacitou tzv. kognitivního zdroje. Kognitivní zdroj je možné připodobit ke skleničce vody. V případě, že jezdec celý den poctivě řídí svého slona, večer už bude nejspíš hodně unavený a ve „sklenici kognitivního zdroje“ nezbyde téměř žádná tekutina. Jezdec už nemá energii pro další řízení slona a tak mu nechává volné pole působnosti. Pokud se tedy celý den hlídáme, neustále všechny své myšlenky racionálně zdůvodňujeme, je velká šance, že nám to v určitý moment „ujede“ a uděláme nějaké iracionální rozhodnutí.[7]

Problematika vlivu emocí na náš rozum a rozhodování je v posledních letech mezi odborníky velmi populární. Jen si představme, jak mocný nástroj by dostali marketáci tvořící reklamy, kdybychom jim řekli, jakým způsobem je možné ovlivňovat rozhodování zákazníků!

Jedná se však o téma nesmírně komplikované, které by si zasloužilo samotnou knihu. Pojďme si tedy alespoň shrnout to nejdůležitější.

Co o vlivu emocí na rozhodování říká věda:[8]

1. **Emoce, které se přímo pojí s rozhodnutím (respektive jeho důsledkem), mohou být velmi nápomocné.** Příkladem je strach z prohry, který nás brzdí vsadit do sportky všechny naše úspory. Je zde však zároveň určité riziko, že taková emoce zkreslí naše rozhodnutí navzdory rozumu i přímým důkazům. Třeba obava z pádu letadla, díky níž raději zvolíme pozemní dopravní prostředek, přestože riziko úmrtí na silnici je výrazně vyšší.

[4] PLHÁKOVÁ, A. 2010. *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-1499-3
[5] LUDWIG, P. 2013. *Konec prokrastinace: Jak přestat odkládat a začít žít naplno*. Brno: Jan Melvil Publishing, s. 97. ISBN 978-80-87270-51-6
[6] GUEGUENOVÁ, C. 2014. *Cesta ke šťastnému dětství. Empatická výchova ve světle nejnovějších poznatků o mozku a emocionálním vývoji dítěte*. Praha: Rybka Publishers. ISBN 978-80-87950-03-6
[7] LUDWIG, P. 2013. *Konec prokrastinace: Jak přestat odkládat a začít žít naplno*. Brno: Jan Melvil Publishing. ISBN 978-80-87270-51-6
[8] LERNER, J. S., LI, Y., VALDESOLO, P., KASSAM, K. S. 2015. Emotion and Decision Making. *Annual Review of Psychology, 66*, 799-823

2. **Emoce spojené s jinou situací než je naše rozhodování mohou také způsobit významné zkreslení.** V jednom z výzkumů napříč různými státy bylo třeba zjištěno, že ve sluneční dny světová burza prosperovala daleko více než ve dny, kdy bylo zataženo a lidé tak měli méně pozitivní náladu.
3. **Specifické emoce mají specifický vliv na naše soudy a rozhodování.** Třeba v situaci, kdy máme strach, typicky volíme strategie, které nám pomohou ze situace utéct. Když se bojím písemky z matiky, mám tendenci raději zůstat doma, ačkoliv budu muset písemku psát později. Naopak vztek startuje spíše impulzivní agresivní jednání a rozhodování, které směřuje ke kontrole nad druhým člověkem. Když mě jeden z mých táborových svěřenců naštve tím, že mě neposlechne a neuklidí si ve stanu, je větší pravděpodobnost, že ho nevyberu jako zástupce našeho týmu pro šachový turnaj, přestože je v tom dobrý.

Regulace emocí a emoční výchova

V řadě situací, třeba kdy máme udělat životní rozhodnutí o koupi rodinného domu, je užitečné vliv emocí nějakým způsobem korigovat. Takových strategií je celá řada, žádná z nich však není zcela univerzální – vždy je třeba volit takovou, která vyhovuje mne samotnému a zapadá do konkrétní situace.

Vybrané strategie, které nám mohou pomoct regulovat vliv emocí na rozhodování:[9]

1. **Časový odstup.** Klasickým příkladem, kdy může být užitečné své rozhodnutí odsunout, je nakupování. Prodejci s emocemi pracují velmi umně - často se stává, že když jsme v obchodě, připadá nám nějaká věc velmi potřebná. Když pak přijdeme domů, zjistíme, že pro ni nemáme využití. Časový odstup nám pomůže zhodnotit, zda produkt opravdu potřebujeme.
2. **Nepotlačování emocí.** Populární texty nám dávají rady typu „potlačte svůj vztek“. Takové potlačování je však energeticky hodně náročné a nechtěnou emoci spíše zvýrazní.
3. **Přerámování emoce.** Tato strategie vyžaduje dovednost zaujmout k emoční situaci jiný postoj. Třeba když dostanu špatnou známku z písemky, okomentuju si to tím, že ta známka vlastně není nijak důležitá. Nebo když dostanu v práci vyhazov, vezmu to jako příležitost se profesně posunout někam jinam.
4. **Vědomé rozhodování.** Pokud jsme si vědomi vlivu emocí na naše rozhodování a pečlivě vlastní rozhodovací proces sledujeme, jejich moc nad námi se významně sníží.

Užitečnou inspirací nám mohou být také obecné strategie regulace emocí. Z pochopitelných důvodů se nejčastěji mluví o regulaci vzteku, někdy také strachu či smutku. Ostatní emoce jsou v tomhle smyslu spíše opomíjeny.

Postup pro regulaci vzteku:[10]

1. **Rozpoznej spouštěče vzteku.** Buď k sobě všímavý a sleduj, které situace v tobě spouští vztek.
2. **Rozpoznej signály, které tě varují, že vztek přichází.** Co přesně dělá tvé tělo, když se u tebe spouští emoční reakce vzteku?
3. **Zastav se a zamysli se.** Co způsobilo, že jsi naštvaný?
4. **Reguluj vztek.** V tomto kroku je dobré použít konkrétní strategie sloužící ke zklidnění, např. řízené dýchání.
5. **Vymysli, co teď uděláš.** Jak budeš danou situaci řešit, aby to bylo v pořádku pro tebe i tvé okolí?

Pedagogický přístup zaměřující se na rozvíjení emoční gramotnosti u dětí i dospělých se nazývá **sociálně-emocionální** učení. V rámci něj rozlišujeme 5 jádrových dovedností, se kterými se dále pracuje:

- **Sebeuvědomování** – dovednost vnímat své vlastní emoce a to, jakým způsobem mne ovlivňují.
- **Seberegulace / sebeřízení** – dovednost zklidnit sám sebe.

[9] LERNER, J. S., LI, Y., VALDESOLO, P., KASSAM, K. S. 2015. Emotion and Decision Making. *Annual Review of Psychology, 66*, 799-823
[10] VERDICK, E., LISOVSKIS, M. 2014. *Jak přežít, když mě všechno štve*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0595-1

- **Sociální cítění** – empatie, dovednost číst emoce druhých.
- **Vztahové dovednosti** – udržování a navazování zdravých vztahů.
- **Zodpovědné jednání** – dovednost uvědomovat si důsledky svých činů a přebírat za ně zodpovědnost.[11]

Důležitým principem při trénování těchto dovedností je přijímání všech emocí. Žádná emoce není dobrá či špatná, pozitivní či negativní. Všechny mají svůj význam a je v pořádku je zažívat. Nicméně to, co v jejich důsledku činíme, v pořádku být nemusí. Důsledně tedy rozlišujeme prožívání emocí od jednání. Příkladem může být situace, kdy se chlapec Tomáš naštve na svého mladšího brášku, protože mu rozbil hračku. Pokud bychom Tomášovi říkali: „Nevztekej se!", znamenalo by to, že prožívání vzteku není správné. Když mu to budeme říkat opakovaně, Tomáš začne svůj vztek potlačovat, abychom se na něj nezlobili. Pravidelné potlačování emocí není zdravé, může se dokonce stát příčinou dalších psychických problémů. Pokud by se však stalo, že Tomáš v důsledku svého vzteku brášku uhodí, tam už naopak reagujeme na konkrétní jednání a je třeba jasně vymezit, že toto v pořádku není.

Reflexe (nejen) emocí jako nástroj k učení

Volnočasové organizace se v dnešní době pyšní řadou zážitkových aktivit, které jsou pro účastníky velmi zajímavé a lákavé. Skutečným mistrovstvím však není vytváření atraktivních zážitků, ale především jejich efektivní využívání k dalšímu osobnostnímu růstu. Metodám, jak toho dosáhnout, se věnuje **zážitková pedagogika.**

Základním konceptem, o který se lektoři zážitkové pedagogiky opírají, je tzv. **Kolbův cyklus učení**. Ten nám radí, jak cíleně pracovat s prožitkem jako příležitostí pro učení.[12]

Obrázek: Kolbův cyklus učení[13]

Prvním krokem tohoto cyklu je samotná **zkušenost/akce.** Účastník zažije aktivitu, která ho určitým způsobem zasáhne. Jako příklad si uveďme třeba noční výsadek, kdy se účastník uprostřed noci ocitne na neznámém místě a má se sám dopravit zpět na základnu, kde se akce koná. V průběhu několika hodin tak zažije spoustu různých momentů a prožívá různorodé emoce – od počátečního překvapení či frustrace, že se v terénu nemůže zorientovat, až po radost, že se mu podařilo na základnu dojít. Velmi pravděpodobně se jedná o jedinečný zážitek, na který účastník bude ještě nějakou dobu vzpomínat. Může se však z něj také nějak poučit? Rozhodně, ale většina z nás není na takovýto způsob přemýšlení nastavená, proto bude třeba mu v tom trochu pomoct.

Druhým krokem je tedy **ohlédnutí.** Účastníci popisují, co v aktivitě zažili a čeho si všimli. Tato část může být také trochu ventilací toho, co se vlastně dělo. Je užitečné si říct, že jsem byl na sebe naštvaný, když jsem netušil, kde se zrovna nacházím. Následně přichází **zhodnocení**, během kterého přemýšlíme nad tím, co jsme dělali dobře a co se nám naopak příliš nepovedlo. Bylo třeba vylezení na strom po vzoru Jeníčka z Perníkové chaloupky užitečné? Sice to pomohlo, ale daleko rychlejší by bylo jít se zeptat do stavení, které bylo poblíž.

[11] CASEL. 2013. *CASEL Guide: Effective Social and Emotional Learning Programs. Preschool and Elementary School Edition*. Chicago: CASEL
[12] SLEJŠKOVÁ, L., DRAHANSKÁ, P., LANGROVÁ, J., TRČKOVÁ, R. 2011. *Škola zážitkem. Zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice. ISBN 978-80-260-1046-3
[13] SLEJŠKOVÁ, L., DRAHANSKÁ, P., LANGROVÁ, J., TRČKOVÁ, R. 2011. *Škola zážitkem. Zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, s. 66. ISBN 978-80-260-1046-3 - upraveno

Tyto dva kroky jsou zásadní proto, abychom mohli vymyslet **plán pro příště**. Co jsem se teď naučil? A co budu dělat jinak, až se v podobné situaci ocitnu znovu? A tím se celý cyklus uzavírá, neboť jsem připraven prožít další podobnou zkušenost.

Zážitkové pedagogice se někdy též říká reflexivní učení, neboť reflexe prožitků je základní pedagogickou metodou. **Reflexe aktivity** vlastně tvoří pomyslný most mezi zážitkem cíleně vyvolaným nějakou aktivitou a pomyslným pedagogickým záměrem, tedy nějakou znalostí či dovedností pro běžný život, kterou chceme účastníkům předat.[14]

Reflexi je vhodné si předem promyslet. Pojďme se podívat na několik aspektů, které je třeba při její přípravě zvažovat:[15]

- **Cíl reflexe:** Co si mají účastníci objevit / uvědomit / pojmenovat / pochopit?
- **Způsob vedení reflexe:** Techniky, jak reflexi uskutečníme, prostředky, které použijeme.
- **Aktuální stav účastníků:** Jaké emoce prožívají? Kolik mají sil? Kde jsou vztahově?
- **Načasování:** Hned po hře? Nebo po přestávce? Nebo druhý den?
- **Zapojení účastníků:** Mám mluvit já? Kolik jim dám prostoru? Jakou formu aktivního zapojení zvolím – např. povídání, malování, škálování?
- **Zapojení týmu:** Vedu reflexi sám / ve dvojici? Jak se budeme střídat? Jak si rozdělíme zodpovědnost za naplnění cílů?
- **Místo:** V místě hry nebo jinde? Uvnitř/venku?
- **Jak podpořím zapamatování:** Jakou vizualizační techniku použiju? Situační / průběžnou?
- **Materiál:** Co potřebuji?
- **Vlastní kompetence:** Mám na to? Co udělám, když to nepůjde?

Na co se taková reflexe aktivity může zaměřovat? V tom nám pomůže tzv. **Technika čtyř P**, která navazuje na Kolbův cyklus učení. První oblastí, na kterou se v reflexi ptáme, je **průběh**. Jedná se o popis aktivity a jejích významných momentů. Následují pocity, tedy reflexe našeho vlastního **prožívání** a dojmů v průběhu aktivity. Třetím krokem jsou **poznatky**, kdy se účastníci snaží propojovat střípky zmiňované v předchozích krocích. A jako poslední jsou **příležitosti,** tedy to, jakým způsobem získané informace využiju v podobných aktivitách, ale i ve svém každodenním životě.[16] Z výše uvedeného je hezky vidět, že naše emoce nejen ovlivňují naše myšlení, ale také hrají významnou roli v procesu učení.

O tom, jak správně vést reflexi by mohla být celá kniha (ona vlastně je – Cílená zpětná vazba, viz zdroje). Pojďme si zmínit alespoň několik **základních principů**, na co si dát při reflexi pozor. V první řadě bychom si vždy měli být vědomi toho, čeho chci vlastně reflexí dosáhnout, kam chci účastníky vést. Otázky by měly být otevřené, aby na ně účastníci neodpovídali pouze ano nebo ne. Nevhodně formulovaná otázka může znít např.: „Uvědomili jste si během aktivity něco nového?“ Tato otázka nepodnítí účastníky k dalšímu přemýšlení, lépe by bylo formulovat ji následovně: „Co nového jste si během aktivity uvědomili?“. Při reflexi bychom neměli hodnotit to, co ostatní říkají. Každá zkušenost je v pořádku. Účastníci mohou otevírat hodně osobní témata, proto je nezbytné, aby ve skupině panovala důvěra.[17]

Pokud se vedení reflexe teprve učím, může být velmi užitečné využít některý z klasických modelů reflexe. Např. **Gibbsův model** obsahuje následující kroky:[18]

1. **Popis situace:** Co se dělo?
2. **Obrat k pocitům:** Co jsem v průběhu aktivity prožíval? Jak mi bylo?
3. **Hodnocení:** Co si z aktivity mohu odnést? Co z toho bylo pozitivní a co negativní?
4. **Analýza:** Jaký význam má tato situace?
5. **Závěr:** Jak dále můžu postupovat?
6. **Akční plán:** Jak budu jednat, až se do podobné situace opět dostanu?

[14] SLEJŠKOVÁ, L., DRAHANSKÁ, P., LANGROVÁ, J., TRČKOVÁ, R. 2011. *Škola zážitkem. Zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice. ISBN 978-80-260-1046-3

[15] HANUŠ, M., HANUŠ, R. 2016. *Instruktorský slabikář. Metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Praha: Nadační fond Gymnasion, s. 171. ISBN 978-80-270-0476-8

[16] REITMAYEROVÁ, E., BROUMOVÁ, V. 2015. *Cílená zpětná vazba. Metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0988-1

[17] REITMAYEROVÁ, E., BROUMOVÁ, V. 2015. *Cílená zpětná vazba. Metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0988-1

[18] NEHYBA, J., KOLÁŘ, J., & HAK, M. 2011. Reflexe a její podoba v procesu učení a osobnostně sociálním rozvoji. In T. Janík, P. Knecht, & S. Šebestová (Eds.), *Smíšený design v pedagogickém výzkumu: Sborník příspěvků z 19. výroční konference České asociace pedagogického výzkumu* (s. 356–361). Brno: Masarykova univerzita.

Bibliografie

CASEL. 2013. *CASEL Guide: Effective Social and Emotional Learning Programs. Preschool and Elementary School Edition.* Chicago: CASEL.

EKMAN, P. 2015. *Odhalené emoce*. Praha: Jan Melvil Publishing. ISBN 978-80-87270-81-3

GUEGUENOVÁ, C. 2014. *Cesta ke šťastnému dětství. Empatická výchova ve světle nejnovějších poznatků o mozku a emocionálním vývoji dítěte.* Praha: Rybka Publishers. ISBN: 978-80-87950-03-6

HANUŠ, M., HANUŠ, R. 2016. *Instruktorský slabikář. Metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Praha: Nadační fond Gymnasion. ISBN 978-80-270-0476-8

LERNER, J. S., LI, Y., VALDESOLO, P., KASSAM, K. S. 2015. Emotion and Decision Making. *Annual Review of Psychology, 66*, 799-823

LUDWIG, P. 2013. *Konec prokrastinace: Jak přestat odkládat a začít žít naplno*. Brno: Jan Melvil Publishing. ISBN 978-80-87270-51-6

MEDINA, J. 2011. *Pravidla mozku dítěte. Nejnovější vědecké poznatky pro výchovu chytrých a šťastných dětí*. Brno: Computer Press, a. s. ISBN 978-80-251-3619-5

NEHYBA, J., KOLÁŘ, J., & HAK, M. 2011. Reflexe a její podoba v procesu učení a osobnostně sociálním rozvoji. In T. Janík, P. Knecht, & S. Šebestová (Eds.), *Smíšený design v pedagogickém výzkumu: Sborník příspěvků z 19. výroční konference České asociace pedagogického výzkumu* (s. 356–361). Brno: Masarykova univerzita.

PLHÁKOVÁ, A. 2010. *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-1499-3

REITMAYEROVÁ, E., BROUMOVÁ, V. 2015. *Cílená zpětná vazba. Metody pro vedoucí skupin a učitele.* Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0988-1

SLEJŠKOVÁ, L., DRAHANSKÁ, P., LANGROVÁ, J., TRČKOVÁ, R. 2011. *Škola zážitkem. Zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice. ISBN 978-80-260-1046-3

VERDICK, E., LISOVSKIS, M. 2014. *Jak přežít, když mě všechno štve*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0595-1

Další doporučené zdroje

BAUER, J. 2016. *Proč cítím to, co ty. Intuitivní komunikace a tajemství zrcadlových neuronů*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-5737-7

HELUS, Z. 2015. *Sociální psychologie pro pedagogy*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4674-6

LEVINE, P. A., KLINEOVÁ, M. 2014. *Prevence traumatu u dětí. Průvodce k obnovení důvěry, vitality a odolnosti.* Praha: Maitrea. ISBN 978-80-87249-61-1

NEHYBA, J., et al. 2014. *Reflexe v procesu učení. Desetkrát stejně a přece jinak…* Brno: Masarykova univerzita.

POLÁČKOVÁ ŠOLCOVÁ, I. 2018. *Emoce: regulace a vývoj v průběhu života: funkce a zákonitosti emocí, sociální a kulturní souvislosti, měření emocí*. Praha: Grada.

Sborník her a příloh

1. ANONYM

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	13 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	4 a více (ideálně ve skupinkách, aby byla „zábava“ to vymýšlet)
DÉLKA HRY	30-60 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	10 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Noviny, časopisy – pro vystřihování Ukázky bulvárních plátků Čisté papíry Nůžky Lepidla
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Je možné připravit anonym na ukázku.
MOTIVACE	Přečíst si několik bulvárních článků, které jsou jasné výmysly „novinářů“.
PRAVIDLA HRY	Účastníci vymýšlejí lži o někom ze skupiny (je třeba vybrat někoho, kdo to ustojí). Z výstřižků novin a časopisů vytvoří anonym.
OTÁZKY K REFLEXI	Jak se vám líbilo, když o vás někdo psal nepravdu? Jak jste se cítili jako ti, co si vymýšlejí? Jak jste se cítili, když jste se výmysly o sobě dozvěděli? Proč si myslíte, že se něco takového píše (bulvár)?
RIZIKA	Být terčem anonyma může být hodně nepříjemné – je třeba pečlivě zvážit, kdo tuto roli na sebe vezme. Toto riziko můžeme snížit také tím, že anonym vytváříme o někom mimo skupinu (např. nějaká známá osobnost) – nicméně přijdeme tak o část reflexe (tj. prožívání toho, na koho byl anonym mířen).
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	S mladšími účastníky rozhodně nehrát.
POZNÁMKY	Je nutné hrát jen ve skupině, která se dobře zná (hra je hodně riziková z hlediska dopadu na účastníky).

2. ARGUMENTACE

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	14 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	6 a více
DÉLKA HRY	60 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	10-15 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Předem nachystaná témata k argumentaci Stopky
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Témata napsat dvakrát, jednou PRO a na druhý lístek PROTI. Je třeba je vybírat s ohledem na věkovou kategorii. Příklad: *Legalizace marihuany* – ANO/NE, *Banán loupat od PÁČKY/ŠPIČKY*, apod...
MOTIVACE	Možnost použít bodový systém (např. minusové body za faul)
PRAVIDLA HRY	Před hrou je vhodné umístit vzdělávací blok o argumentačních faulech – podle čeho je poznat a příklady. Hráče rozdělíme do dvou skupin (intelektuálně vyvážené). Každý by měl dostat přehled argumentačních faulů – mohou získat během bloku přede hrou (nebo alespoň do skupiny). Zástupce skupin si pak vylosují lístek (PRO nebo PROTI). Vrátí se ke skupince a mají 3-5 minut, aby si vymysleli argumenty a taktiku. Mohou si dělat poznámky. Zároveň si zvolí jednoho z nich, který pak půjde za skupinu argumentovat (nejdříve se musí všichni vystřídat, než půjde někdo podruhé). Poté vedoucí uvede téma přečtením a řečením, kdo zastává který postoj, a dva zástupci si střihnou, který z nich začne. Poté mají 3-5 minut na vzájemnou argumentaci. Vedoucí jemně moderuje (aby měli přibližně stejný prostor se vyjádřit a jeden druhého nepřekřičel). Ostatní hráči sledují a poslouchají, jestli se některý z nich nedopustil argumentačního faulu. Pokud si myslí, že ano, tak tleskne. V ten moment vedoucí přeruší hru a stopne čas. Ten, kdo tleskl, popíše argumentační faul, který odhalil. Vedoucí, případně skupiny, to potvrdí/vyvrátí. Následně jsou uděleny body. Poté argumentace pokračuje až do vypršení vymezeného času. Postup se opakuje s novým tématem. Hra končí, až se všichni vystřídají nebo jsou vyčerpána témata.
OTÁZKY K REFLEXI	Jak se vám argumentovalo? Co bylo těžké? Co vám šlo? Co by naopak bylo dobré zlepšit? Jak jste se cítili, když jste museli obhajovat něco, s čím nesouhlasíte? Setkali jste se někdy s fauly během argumentace? Jak se v takové situaci cítíte? Používáte argumentační fauly vy sami? Co tím získáváte? Co jste se během této aktivity naučili? Jak by to šlo použít ve vašem běžném životě?

RIZIKA	Někdo může být příliš dominantní v argumentaci vůči druhému, týmy se mohou pohádat. Z tohoto důvodu je určen moderátor, který vyvažuje prostor obou argumentátorů a diskuzi moderuje tak, aby předešel konfliktu. Argumentační fauly se účastníkům pletou nebo je pro ně složité je rozpoznat. Proto aktivitu zařazujeme až po bloku, kdy jsou argumentační fauly představeny. Účastníci navíc mohou mít vizuální oporu s přehledným shrnutím těchto faulů. Debatu moderuje někdo, kdo fauly umí odlišovat. Může se stát, že někdo bude muset obhajovat téma, které je pro něj citlivé, nebo úplně proti přesvědčení. Účastníci by měli mít možnost využít tzv. pravidla „stop“ (tedy možnost neúčastnit se aktivity bez nutnosti vysvětlit své důvody).
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Volba argumentačních faulů s přizpůsobením věku účastníků. Počet argumentačních faulů – lze představit a dát seznam jen základních šesti, nebo naopak rozšířit a hrát s více fauly. Pro starší účastníky nebo menší skupiny je možnost nedělit hráče do dvou skupin, ale pracovat dohromady - z celé skupiny vždy jen vytáhnout dva, kteří se proti sobě postaví. Argumenty si připravují sami. Touto cestou je možné předejít konfliktům mezi skupinami. Zároveň tím získáme možnost vyhodnotit, kdo z debatujících byl pro publikum více přesvědčivý.
POZNÁMKY	

3. ARGUMENTY BEZ FAULOV (KVÍZ)

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	15 a viac
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	Do 20 hráčov
DÉLKA HRY	60 min (podľa počtu otázok)
ČAS NA PŘÍPRAVU	30-60 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1-2 Je dôležité, aby sa „kvízmajster“ vedel orientovať v argumentačných fauloch a spôsoboch, ako na ne korektne reagovať.
SEZNAM POMŮCEK	Pripravené kvízové otázky Zvončeky pre tímy (prípadne bzučiaky, alebo iný nástroj na „prihlásenie sa k odpovedi“) Odporúčame pre každý tím pripraviť aj pomôcku so stručnou definíciou jednotlivých argumentačných faulov, ktoré sa v kvíze budú objavovať
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Pri vytváraní kvízových otázok (príkladov argumentačných faulov) ako aj pri vytváraní pomôcky pre tímy môžete vychádzať z príkladov a definícií uvedených v tejto publikácii v kapitole „Argumentačné fauly.“
MOTIVACE	Zvíťaziť v kvíze – súťaživosť medzi tímami.
PRAVIDLA HRY	Vedúci pripraví kvíz, ktorý pozostáva z príkladov argumentačných faulov (môžete využiť príklady z kapitoly „Argumentačné fauly“ tejto publikácie. Úlohou tímov je správne pomenovať faul z ukážky, a následne sformulovať férovú odpoveď na daný príklad. Vedúci sa dostáva do roly „kvízmajstra“, tímy sa prihlasujú na odpoveď zazvonením zvončeka, stlačením bzučiaku, či iným spôsobom, ktorý vytvára atmosféru súťažného kvízu. Po prihlásení sa na odpoveď majú možnosť získať 3 body (alebo stratiť 1 bod), ak postupne vyriešia tieto tri úlohy: 1. správne pomenujú faul, ktorý sa v príklade vyskytol (1b; v prípade nesprávnej odpovede -1b) 2. jasne vysvetlia, prečo je to faul (ako ho identifikovali, v čom spočíva) (1b) 3. sformulujú korektnú odpoveď, ktorou by sa proti faulu bránili (1b) Ak tím nesprávne pomenuje faul, nepokračuje v ďalších úlohách, získava - 1b a prihlásiť sa môžu iné tímy. Tretiu časť otázky (korektnú reakciu) odporúčame sprístupniť postupne aj pre ostatné tímy za 1b – zvyšuje sa tak ich záujem o hru, aj keď ich tím nezískal otázku a lepšie sa sústredia na odpovede ostatných. Ak prídu s akceptovateľnou korektnou reakciou, ktorá predtým neodznela, môžu si pripísať 1 bod.

OTÁZKY K REFLEXI	Tretia úloha v rámci každej otázky vytvára priestor na to, aby sa vedúci so skupinou rozprával o korektných reakciách na argumentačné fauly. Ak by ste chceli i po skončení hry venovať priestor reflexii, odporúčané otázky sú: Ktoré fauly sa vám najľahšie spoznávali? Ktoré boli, naopak, ťažšie rozoznateľné? Je ľahké pohotovo zareagovať na argumentačný faul? Ktoré reakcie (z tých, ktoré odzneli v hre) sú podľa vás využiteľné vo vašom osobnom živote?
RIZIKA	Neskúsený „kvízmajster“ – odporúčame nepreceňovať svoje sily, upravte si kvíz do takej podoby, aby ste ho zvládli viesť a vyhodnotiť.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Pre mladšie vekové kategórie, či skupiny, ktoré sa s problematikou argumentačných faulov len oboznamujú, odporúčame ponúknuť ku každému faulu 4 možnosti odpovedí.
POZNÁMKY	Kvíz je možné uskutočniť pomocou moderných aplikácií Kahoot (www.kahoot.it) alebo Slido (www.slido.com); v tom prípade je potrebné vytvoriť vopred kvíz v aplikácii a zabezpečiť dataprojektor, počítač, pripojenie na internet, mobilné zariadenie s pripojením na internet pre každého účastníka (resp. tím).

4. DRAK NEBORÁK

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	8-15 (základná verzia) 15 a viac (modifikácia pre starších hráčov)
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	Do 25 hráčov, 5-7 ľudí v tíme
DÉLKA HRY	60 min (základná verzia) 20 min (modifikácia pre starších hráčov)
ČAS NA PŘÍPRAVU	30 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	Základná verzia hry: ku každému tímu 1 vedúci plus jeden vedúci hry Modifikácia: min. 2 vedúci (jeden k miskám s nákupmi a jeden vedúci hry)
SEZNAM POMŮCEK	Papiere A3 s obrázkom štvorhlavého draka Obálky s nastrihanými charakteristikami a menami hláv Papiere s indíciami Špagát, nožnice, lepiaca páska, čisté papiere Pre každý tím: lepidlo a pero Modifikácia: (pre každý tím) 50 „mincí“, 2 misky, nastrihané výroky a mená hláv, nastrihané indície
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Indície i nastrihané podklady s charakteristikami hláv je potrebné pripraviť zvlášť pre každý tím – pri modifikácii pre starších hráčov odporúčame použiť farebné papiere – aby sa podklady jednotlivých tímov nemiešali. **Česká verzia mien:** Neborák = Nebožák Slzička = Slzička Soptivka = Soptivka Spachtoška = Ospalka Strapoška = Střapatka
MOTIVACE	Kde bolo, tam bolo, bol raz jeden hrad a ako to na poriadnych hradoch býva zvykom, strážil ho rozprávkový drak. Žil tam odnepamäti a dôkladne si plnil svoje dračie povinnosti, ako sa od správneho draka očakáva. Až kým sa jedného dňa zlí škriatkovia nerozhodli, že drakovi poriadne znepríjemnia život. Úbohý drak Neborák. Škriatkovia mu zamotali jeho štyri hlavy tak dôkladne, že úplne zabudol, ktorá je ktorá. Lenže pre draka je veľmi dôležité poznať svoje hlavy. Drak musí vedieť, ktorá hlava žerie ryšavé princezné, ktorá chrlí červený oheň, ktorá dlho spí, i ktorá býva najčastejšie hladná. A tak mu deti musia prísť na pomoc. Veď aké by to boli rozprávky bez draka?
PRAVIDLA HRY	<u>Základná verzia hry:</u> V okolí rozvesíme papiere s indíciami, podľa ktorých sa dá zostaviť presná charakteristika štyroch hláv draka Neboráka: Slzičky, Soptivky, Spachtošky a Strapošky. Každý tím dostane obrázok draka Neboráka a obálku s charakteristikami jeho hláv. Úlohou tímu je správne označiť drakove hlavy a priradiť k nim správne charakteristiky. Tie potom nalepia na papier s obrázkom Neboráka pod konkrétnu hlavu a papier odovzdajú. Víťazí tím, ktorý priradí správne najviac charakteristík (vrátane správneho označenia hláv). V prípade, že počet správne priradených charakteristík je zhodný u viacerých tímov, rozhoduje čas.

PRAVIDLA HRY (pokr.)	Každý tím dostane prideleného jedného vedúceho. Vedúci sedí na určenom mieste (tzv. „základňa“) spolu s ľubovoľným počtom (závisí od dohody v konkrétnom tíme) pomocníkov. Pri sebe majú perá, lepidlo, papier s drakom a čisté papiere. Vedúci ani žiadna z vymenovaných vecí nesmie opustiť určené miesto. Ostatné deti sa voľne pohybujú v hernom území a hľadajú indície. Keď nájdu indíciu, musia si ju zapamätať a idú ju nadiktovať do základne. Zo zapísaných indícií postupne skladajú presnú charakteristiku Neborákových hláv. Pozn.: Počet pomocníkov a hráčov v „teréne“ závisí od stratégie konkrétneho tímu. Taktiež je na tíme, ako si zorganizuje zapisovanie indícií na čistý papier (je na stanovišti pri vedúcom). Pri vytváraní stratégií nemôže byť porušené žiadne pravidlo hry. Pred začatím hry dáme tímom cca 5 minút na vytvorenie stratégie. Vedúci pomáha zapisovať nadiktované indície, dohliada na to, aby perá ani iný materiál neopustil základňu, nepomáha však deťom pri skladaní indícií.
OTÁZKY K REFLEXI	Ako ste postupovali? Ako ste pracovali s informáciami? Koľko indícií/informácií bolo potrebných na to, aby ste mohli začať priraďovať charakteristiky k hlavám? Ako prebiehalo získavanie a prenos informácií (základná verzia)? Oplatilo sa investovať do informácií (modifikácia)? Čo vás zdržovalo? (po skončení hry by bolo tiež dobré prejsť si s deťmi spoločne riešenie úlohy a vysvetliť si postup pri riešení tohto logického hlavolamu).
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	<u>Modifikácia (pre starších hráčov):</u> Pre každý tím pripravíme dve misky mierne vzdialené od „základne“. V jednej miske budú nastrihané a zložené indície a v druhej charakteristiky a mená hláv. Každý tím dostane na začiatku hry obrázok draka, pero a **80 mincí**. Ich úlohu je pomenovať hlavy a o každej z nich zistiť čo najviac pravdivých charakteristík. Tímy si môžu nakupovať indície i výroky zo svojich misiek, za každú indíciu či výrok musia zaplatiť 1 mincu. Indície nakupuje vždy len jeden člen tímu a čítať ich môže až v „základni“. Indície a charakteristiky hláv sa dajú nakupovať počas celého trvania hry. Hra je vopred jasne časovo ohraničená (odporúčame 20 min), po skončení časového limitu sa vyhodnocujú získané výsledky. Za každú správne priradenú charakteristiku (vrátane pomenovania hlavy) k hlavám na obrázku získa tím na konci hry **5 bodov** – tj. max 200 bodov. Za každú ušetrenú mincu na konci hry si tím pripočíta **1 bod**.
POZNÁMKY	Namiesto mincí môže dostať na začiatku hry každý tím „šek“ na 80 bodov a postupne im pri nákupe odpisujeme body, ktoré minuli.

Príloha k hre
4. DRAK NEBORÁK

Riešenie:

hlava STRAPOŠKA	hlava SLZIČKA
hlava najviac vľavo	je vegetariánka
je večne strapatá	nikdy nezožrala žiadnu princeznú
chrlí modrý oheň	nenávidí meče
chce všetko vidieť ako prvá	plače častejšie ako ostatné hlavy
má najmenej rozumu	má rada zlaté náhrdelníky
má zelené oči	nerada sa umýva
žerie iba ryšavé princezné	často sa háda so Soptivkou
nerada sa háda	spáva na dvoch vankúšoch
často si spieva	má hnedé oči
hlava SOPTIVKA	**hlava SPACHTOŠKA**
chrlí červený oheň	bojí sa princov
žerie iba brunety a čiernovlásky	rada ovoniava kvety
je veľmi výbušná	nosí strieborné náušnice
chce všetko počuť ako prvá	je zo všetkých hláv najmúdrejšia
neznáša krv	má modré oči
má zelenomodré oči	nevie spievať
keď sa nahnevá, kričí	nerada rozpráva
často sa háda so Slzičkou	nežerie brunetky, ale žerie blondínky
spáva bez vankúša	rada spí

Charakteristika hláv:

hlava najviac vľavo	rada ovoniava kvety
je večne strapatá	nosí strieborné náušnice
chrlí modrý oheň	je zo všetkých hláv najmúdrejšia
chce všetko vidieť ako prvá	má modré oči
má najmenej rozumu	nevie spievať
má zelené oči	nerada rozpráva
žerie iba ryšavé princezné	chrlí červený oheň
nerada sa háda	**hlava SLZIČKA**
často si spieva	je veľmi výbušná
je vegetariánka	chce všetko počuť ako prvá
nikdy nezožrala žiadnu princeznú	neznáša krv
nenávidí meče	má zelenomodré oči
plače častejšie ako ostatné hlavy	keď sa nahnevá, kričí
má rada zlaté náhrdelníky	často sa háda so Slzičkou
nerada sa umýva	spáva bez vankúša
často sa háda so Soptivkou	bojí sa princov
spáva na dvoch vankúšoch	**hlava STRAPOŠKA**
nežerie brunetky, ale žerie blondínky	žerie iba brunety a čiernovlásky
rada spí	**hlava SOPTIVKA**
má hnedé oči	**hlava SPACHTOŠKA**

Indície:

Prvá hlava (tá najviac vľavo) chrlí modrý oheň	Soptivka nesusedí so Spachtoškou.
Hlava, ktorá chrlí modrý oheň, žerie iba ryšavé princezné.	Slzička je vegetariánka.
Strapoška žerie iba ryšavé princezné.	Hlava, ktorá nenávidí meče, nikdy nezožrala žiadnu princeznu.
Strapoška je večne strapatá.	Hlava, ktorá sa nerada umýva, je vegetariánka.
Večne strapatá hlava má zo všetkých hláv najmenej rozumu.	Jedna z hláv má rada zlaté náhrdelníky, ale nerada sa umýva.
Najmenej rozumu má hlava so zelenými očami.	Hlava, ktorá sa často háda so Soptivkou, plače častejšie ako ostatné hlavy.
Hlava so zelenými očami chce všetko vidieť ako prvá.	Hnedooká hlava sa často háda so Soptivkou.
Prvá hlava sa nerada háda.	Hlava, ktorá má rada zlaté náhrdelníky, spáva na 2 vankúšoch.
Jedna z hláv sa nerada háda, ale často si spieva.	Posledná hlava (tá najviac vpravo) chrlí červený oheň.
Strapoška nesusedí so Slzičkou.	Soptivka žerie iba brunety a čiernovlásky.
Hlava s modrými očami nevie spievať.	Hlava chrliaca červený oheň je veľmi výbušná.
Modrooká hlava nerada rozpráva.	Soptivka je veľmi výbušná.
Hlava, ktorá nosí strieborné náušnice, nerada rozpráva.	Hlava, ktorá nesusedí ani so Strapoškou ani so Spachtoškou, chce všetko počuť ako prvá.
Spachtoška sa bojí princov.	Hlava požierajúca brunety neznáša krv.
Hlava, ktorá rada spí, nosí strieborné náušnice.	Hlava so zelenomodrými očami sa často háda so Slzičkou.
Hlava, ktorá sa bojí princov, rada spí.	Jedna z hláv má zelenomodré oči a chrlí červený oheň.
Spachtoška nežerie brunetky, ale žerie blondínky.	Keď sa nahnevá hlava, ktorá spáva bez vankúša, kričí.
Hlava, ktorá žerie blondínky, je zo všetkých hláv najmúdrejšia.	So Slzičkou sa často háda hlava, ktorá spáva bez vankúša
Najmúdrejšia hlava rada ovoniava kvety.	Slzička nenávidí meče.
Jedna z hláv má hnedé oči.	

5. FÁMA

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	10 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	10-40
DÉLKA HRY	20-30 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	10 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Noviny, časopis nebo učebnice (vhodný článek) Záznamový arch pozorovatele nebo sešit Psací potřeby
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Záznamový arch pozorovatele má tyto kolonky: *Jméno:* *Které informace předal/a?* *Bylo to to hlavní?* *Přidal/a nebo vynechal/a něco důležitého?* *Mělo předávání jasný řád a strukturu?* *Ověřoval/a zda příjemce správně rozumí?* *Dělal/a si poznámky?*
MOTIVACE	Pojďme si vyzkoušet, jak vzniká fáma.
PRAVIDLA HRY	1. Vedoucí vybere 4 děti, které odejdou za dveře. 2. Skupině přečte např. z denního tisku jednu zprávu. 3. Do místnosti pozve vedoucí jedno dítě, které bylo za dveřmi, a z posluchačů vybere jednoho, který bude přečtený text co nejpřesněji tlumočit. Ostatní mají za úkol zapsat si, co informující vynechal, přidal, změnil apod. Zapisovat mohou do záznamového listu pozorovatele, nebo do sešitu. 4. Poté do místnosti pozve vedoucí dalšího a ten, komu byla zpráva tlumočena, ji „pošle“ dál. Pozorovatelé si opět dělají záznamy. 5. Stejným způsobem je zpráva postupně tlumočena i třetímu a čtvrtému a ten ji nakonec reprodukuje před skupinou. 6. Nakonec vedoucí znovu přečte původní zprávu. Společně s pozorovateli (celou skupinou) zhodnotí, jak se sdělení změnilo a proč. 7. Všichni se pak společně pokusí vymyslet tipy, jak zlepšit své naslouchání, jak zabránit informačním šumům, jak zajistit, aby mě člověk, kterému se snažím něco sdělit, dobře poslouchal. <u>Podklad pro vedoucího – možné návrhy dětí:</u> • Dělat si poznámky • Soustředit se na to, co mi druhý říká (koncentrace zvyšuje úspěšnost naslouchání) • Otázky – ověřovat si, zda rozumíme, ptát se na to, co mi není jasné • Přemýšlet nad tím, co mi druhý říká, snažit se najít v informacích nějakou logiku, strukturu • Strukturovat informace – dát tomu, co říkám, jasný řád • Shrnutí – zrekapitulovat, co jsem řekl. Shrnutí může přijít i ze strany naslouchajícího.

OTÁZKY K REFLEXI	Jak jste se cítili, když jste měli text převyprávět? Co bylo nejtěžší? Které informace jste si pamatovali nejsnáze? Jaké techniky/pomůcky jste použili, abyste si text lépe zapamatovali? Vyplatilo se to? Proč? Rušilo vás něco, když jste se snažili text si vybavit nebo zapamatovat? Co jsme si na tomto cvičení ukázali? Kdy docházelo ke zkreslení? Proč? Setkali jste se už s něčím podobným v běžném životě? Jak nám informační šumy komplikují život? Jak se podobným zkreslením dá zabránit?
RIZIKA	Příliš krátký text - děti si budou pamatovat vše; naopak příliš dlouhý či složitý text - děti si nezapamatují téměř nic. Vhodné je vyzkoušet si zvolený text třeba s vedoucími, kteří hru hrát nebudou. Nekázeň. Vedoucí dbá na to, aby pozorovatelé nezasahovali do průběhu předávání informací (nenapovídali, nesmáli se apod.)
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Složitost textu.
POZNÁMKY	Hru by měli hrát podobně staří účastníci.

6. HLEDÁ SE KATÓBÁČIK

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	15 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	10 a více
DÉLKA HRY	15 min hra + 30 min reflexe
ČAS NA PŘÍPRAVU	0 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Něco, co je možné dobře schovat - např. méďa Katóbáčik
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	
PRAVIDLA HRY	Čtyři dobrovolníci jdou za dveře a dostanou instrukce, že budou postupně v místnosti hledat předem určený předmět. Ostatní účastníci zůstávají uvnitř a mají za úkol se k danému dobrovolníkovi vždy nějak specificky chovat, např.: 1. nevšímat si ho 2. přehnaně ho podporovat - dokonce mu ukázat, kde to je schované 3. vysmívat se mu 4. podporovat ho “tak akorát”
OTÁZKY K REFLEXI	Jako první se ptáme dobrovolníků: Jak jste se v tom cítili? Vyhovovalo vám to? Co myslíte, že bylo účelem této aktivity? Následně se ptáme všech: Jak jste se v tom cítili? Co pro vás bylo náročné? Co myslíte, že jsme tím demonstrovali? (Ideálně by měli dojít k tomu, že přístup druhých lidí může velmi ovlivnit to, jak se cítím a následně i chovám.) Co si z této aktivity můžete odnést do svého běžného života?
RIZIKA	Některého z dobrovolníků se to příliš dotkne - proto dobrovolníky vybírám pečlivě a taky zvažuji, kdo kterou roli zvládne. V případě, že to přepísknu, můžu hledání kdykoliv zastavit. Zároveň je třeba jim dát prostor ventilovat to, co prožili. Případně je také možné vybrat jiná zadání (ohrožující je hlavně vysmívání a nevšímání) - záleží na tom, co přesně aktivitou sleduji. Někdo z účastníků v místnosti to přežene - součástí pokynů by měla být informace, ať si tohle hlídají. Zároveň je předem určený vedoucí, který citlivě hlídá únosnost pro dobrovolníka – — a když je to nezbytné, aktivitu stopne.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	
POZNÁMKY	Aktivita je vhodná pro pokročilou skupinu a pokročilého vedoucího - je nezbytné citlivě hlídat psychické bezpečí a důsledně reflektovat, co se dělo.

7. KRESBA SKUPINY

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	10 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	5-8 (v případě většího počtu účastníků je možné je rozdělit do několika skupin)
DÉLKA HRY	20 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	10 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Flipchartový papír Fixy
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Je nezbytné dobře promyslet zadání, aby šlo o zachycení nějakého tématu, procesu či vztahů.
MOTIVACE	Pojďme se teď zkusit společně zamyslet nad tématem XY a zjistit, jak ho jako skupina vnímáme.
PRAVIDLA HRY	Skupina se postaví okolo jednoho velkého papíru. Jejím úkolem je společně znázornit zadané téma (to může být různé - např. k čemu nám je kritické myšlení; bezpečnost na internetu; nástrahy moderní doby). Účastníci se v kreslení střídají po kruhu, každý může vždy nakreslit maximálně jeden symbol, nesmí se používat čísla ani písmena. Celá aktivita je bez mluvení. Kreslí se tak dlouho, dokud se někdo ze skupiny nerozhodne to ukončit (tj. účastníci mají informaci, že až to bude někdo chtít ukončit, tak může).
OTÁZKY K REFLEXI	Jak se vám pracovalo? Co jste prožívali? Jak byste to pojmenovali? Co v tom vidíte? Co to vypovídá o… (skupině, tématu zadání apod.)?
RIZIKA	Skupina ukončí kreslení ještě dříve, než se pořádně rozběhne. Proto doporučujeme instrukci o možnosti ukončení kreslení nedávat na začátku, ale až v průběhu. Někdo bude kreslit více než jeden symbol. Doporučujeme v pravidlech zdůraznit, že je možné nakreslit fakt jen kousíček toho, co nás napadne, jeden celý symbol je maximální hranice - možná účastníky povzbudit, aby v tomhle zkusili trochu experimentovat - co se stane, když nedokončím myšlenku.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Aktivita je určitě použitelná i pro mladší děti, akorát je třeba počítat s menší mírou abstrakce.
POZNÁMKY	

8. LÁKÁNÍ LANĚ

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	12 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	10-20
DÉLKA HRY	20 min hra + 20 min reflexe
ČAS NA PŘÍPRAVU	0 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	Stejně jako jelen musí umět nalákat svou laň, vyzkoušíme si teď i my, jaké to je někoho druhého k sobě lákat.
PRAVIDLA HRY	Na jednu stranu místnosti si stoupne dobrovolník, který představuje jelena. Zbytek skupiny stojí na straně opačné. Úkolem jelena je nalákat laně k sobě. Může udělat cokoliv, jen se nesmí hnout ze své strany místnosti. Laně mají za úkol se řídit svým pocitem - v momentě, kdy některá z nich bude mít chuť se k jelenovi přidat, jednoduše přejde na druhou stranu místnosti. V ten moment může jelenovi pomoct s lákáním dalších laní.
OTÁZKY K REFLEXI	Jak jste se v tom cítili (zvlášť jelen a zvlášť laně)? Která jelenova strategie na vás fungovala? Která naopak vůbec? Co dalšího by mohl jelen vyzkoušet? Setkali jste se ve svém životě s tím, že by na vás někdo podobnou strategii zkoušel - a pokud ano, co to bylo za situaci? Jak jste reagovali? Co jste si z této aktivity mohli pro sebe do svého běžného života odnést? Co nového jste se naučili?
RIZIKA	Pro jelena je lákání laní velký nekomfort, proto je třeba zvažovat, kdo bude jelena představovat. Je možné tomu předejít tím, že se třeba bude pracovat ve dvojicích, kdy vždy jeden bude představovat jelena a jeden laň - je třeba se rozhodnout dle pokročilosti skupiny. Všechny laně hned na začátku přejdou za jelenem, což se může stát, když jsou laně hodně citlivé a je jim jelena líto - pokud tohle hrozí, dá se tomu předejít doplněním instrukcí pro laně ve smyslu „vám se za tím jelenem úplně moc nechce - teprve až vás opravdu zaujme, rozhodnete se za ním přejít“.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	
POZNÁMKY	Jedná se o aktivitu určenou spíše pro pokročilou skupinu a pokročilého vedoucího - je třeba citlivě hlídat psychické bezpečí účastníků a na konci hry aktivitu dobře reflektovat.

9. MALUJ 10 VTEŘIN

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	Bez omezení
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	Bez omezení, týmy musí být počtově vyrovnané
DÉLKA HRY	15-20 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	10 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	U menších dětí více vedoucích (u každého výkresu 1) U starších účastníků 2-3
SEZNAM POMŮCEK	Velký papír Fixy Stopky
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	V každé situaci to není na první pohled tak, jak se zdá, proto i při této hře, kde děti přiběhnou k papíru (který se v průběhu hry různě otáčí) budou muset přemýšlet co a jak.
PRAVIDLA HRY	Hráči se rozdělí do týmů cca po 5-8 lidech. Každý tým dostane velký papír a fix. Papír se položí do vzdálenosti cca 2 metrů před družstvo. Určí se, co se má nakreslit, a odstartuje se hra. Vyběhne první hráč a kreslí tak dlouho, dokud neuplyne 10 vteřin. Pak se musí vrátit a maluje druhý hráč opět 10 vteřin. Vtip je v tom, že během malování se téma postupně doplňuje (čím větší blbosti si vymyslíte tím větší sranda). Po nějaké době se hra zastaví a vyhodnotí se nejlepší obrázek. *Příklad: Nakreslete město -> které je na ostrově -> na kterém je sopka -> a míří k němu vlna tsunami.* Může to být i tak, že družstva jsou ve větší vzdálenosti než dva metry a u každého papíru stojí jeden vedoucí. Vyběhne jeden a 10 vteřin se začne počítat až v momentě, kdy bude u papíru. Mezitím co první odbíhá se zpátky zařadit, vedoucí pootočí papír, a poté přiběhne druhý z týmu - jeho úkolem je pochopit namalovanou věc i z jiného úhlu a domalovat ji (papír je pootočený). Čas na zadané téma může být delší, téma se nemusí měnit po každých 10ti vteřinách.
OTÁZKY K REFLEXI	Jak náročné pro vás bylo pochopit, co kreslili ti před vámi? Jak se dařilo vymýšlet, co je možné domalovat? Bylo těžké se na obrázek dívat z jiného úhlu? Jak je pro nás v životě těžké přijímat názory – kritiku i pochvalu? Umíme uznat, že více názorů = více nápadů? Umíme dělat kompromisy?
RIZIKA	Je třeba, aby byl vedoucí citlivý ke skupině a délku uzpůsobil dle potřeby.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Různá náročnost zadaných témat, různé časy na kreslení. Jiné pozice týmů (např. týmy jsou proti sobě, kreslí na společný papír).
POZNÁMKY	

10. NOVINOVÉ TITULKY

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	8 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	5 a více (dle počtu je možné vytvořit několik skupin)
DÉLKA HRY	20 min hra + 20 min reflexe
ČAS NA PŘÍPRAVU	30 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Vystříhané (nebo vymyšlené) různé novinové titulky - cca 20 Kartičky emocí
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Titulky by měly vzbuzovat různorodé emoce. V případě dělení účastníků do skupin je třeba počítat s přípravou materiálů pro každou skupinu. Kartičky emocí obsahují: radost, smutek, strach, vztek, znechucení, překvapení
MOTIVACE	Emoce jsou mocným nástrojem každého novináře. Pojďme si teď zkusit, jak na nás různé titulky působí.
PRAVIDLA HRY	Skupina dostane hromádku novinových titulků a má za úkol je roztřídit podle toho, jaké emoce v nich daný titulek vyvolává. V momentě, kdy mají toto hotové, rozdělí titulky v každé kategorii ještě podle intenzity dané emoce (např. zda daný titulek vzbuzuje jen malou obavu nebo obrovský strach).
OTÁZKY K REFLEXI	Jak se vám pracovalo? U čeho jste věděli hned a u čeho to naopak pro vás bylo obtížné? Je něco, v čem jste se jako skupina neshodli? Když vidíte novinový titulek, všímáte si, jaké emoce ve vás vyvolává? Jaký typ článku spíše otevřete? Jak vás prožívaná emoce při čtení ovlivňuje? Máte nějakou strategii, jak se nenechat žurnalisty zahnat do kouta?
RIZIKA	Účastníci mají někdy tendenci se přehadovat o to, do jaké kategorie daný titulek spadá - je třeba sledovat a v případě potřeby normalizovat, že to každý může vnímat jinak (což je ostatně také dobré téma do reflexe) - mohou to nechat ležet bokem.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Menší děti mohou titulky rozdělovat třeba jen podle intenzity prožitku, nebo podle konkrétních emocí. Menší děti mohou mít místo titulků různé obrázky.
POZNÁMKY	Zjednodušeně se tato aktivita někdy hraje tak, že se nepracuje s konkrétními emocemi, ale titulky se dělí pouze podle toho, zda vzbuzují pozitivní nebo negativní emoce, což je metodicky špatně - viz kapitola o emocích.

11. OBCHODNÍK

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	10 a více (děti by měly mít povědomí o hodnotě peněž a základní finanční gramotnost)
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	Družstvo o cca 10 dětech, více družstev = možnost zahrání stylu aukce
DÉLKA HRY	3 hod (2x po 1,5 hod)
ČAS NA PŘÍPRAVU	2 hod
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	8-10, ale dá se uzpůsobit
SEZNAM POMŮCEK	Penízky (používáme podložky pod šrouby, každé družstvo jich dostane 100) 10 různých klíčů Žebřík Kyblíček s uchem Izolepa Provaz, drát, lano Šatní ramínko Dlouhý klacek Raft, nafukovací lehátko, nafukovací duši, pumpička Pet lahev Karty, pexeso Houba, houbička na nádobí Ešus, kotlík Křesadlo, sirky (třeba pouze 3ks v krabičce), zapalovač, kapesníčky Kartony na kameny … a spoustu dalšího dle fantazie a úkolů
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Po okolí si připravíme počet stanovišť, kolik máme vedoucích k dispozici, zakreslíme je do mapy (čím méně podrobná, tím obtížnější hra), na každém stanovišti si připraví vedoucí úkol, který děti nedokáží zvládnout bez pomůcek, ale není to u všech úkolů nutností (na strom se dá vyšplhat i bez žebříku a na vodě doplavat bez pomoci).
MOTIVACE	Družstva mají za úkol získat x klíčů, které jim otevřou truhlu. Úkoly ale nejsou jednoduché a proto mají 1,5 hodiny na zjištění potřebných informací, poté přijíždí do tábora obchodník a nabízí jim spoustu pomůcek ke splnění úkolů za různé ceny. Děti buďto mohou smlouvat o ceně nebo soutěžit v aukci, podle toho, jak uznají za vhodné, že tu danou věc potřebují.
PRAVIDLA HRY	Družstvo dostane mapu se zaznačenými stanovišti a 100 penízků a jejich úkolem je najít a zjistit, co musí splnit. Pokud někdo nestihne najít všechna stanoviště, budou muset improvizovat, případně zjistit od jiného družstva informace (za penízky, pokud je to napadne, nebo využít dobrých známostí). Pokud na stanovišti družstvo plní úkol, čekající družstvo nemá nárok na odpočet čekacího času.

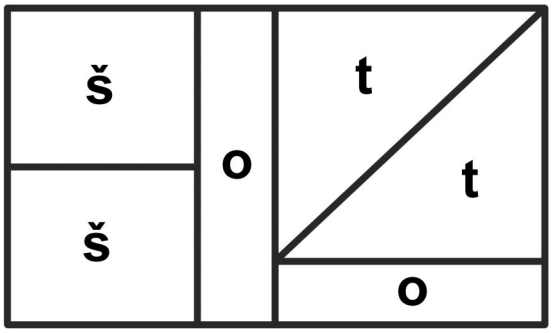
ÚKOLY	1. Klíč zavěšený na větvi stromu 2. Kyblíček s klíčem uprostřed kruhu, do kterého nesmí vstoupit (průměr 5m) 3. Klíč v pet lahvi na vodní hladině 4. Najít klíč ve sklenicích se vším možným – škrob, bahno, písek, mouka,... 5. Vyhrát klíč v kartách (pexesu, stihání,...) – obchodník prodává sadu 4 es z karet = výhra při hře prší! 6. Přenášení vody z kýble do kýble 7. Rozdělat oheň – používáme papírový kapesníček + kotlík 8. Přeskákat po kamenech přes území, na které nesmí stoupnout (kameny jsou kartony 20x20cm – obchodník prodává kameny v sadách) 9. Bludiště (labyrint) – obchodník nabízí mapu nebo neúplné mapy 10. … a další dle fantazie vedoucích
OTÁZKY K REFLEXI	Co pro vás v této hře bylo náročné? Co se vám naopak dařilo? Co bylo užitečné pro úspěšné plnění úkolů? Podle čeho jste se rozhodovali, co zakoupíte? Byl ve vašem týmu někdo, kdo měl poslední slovo? Potřebovali jste všechny věci, které jste koupili? Bylo možné úkol splnit i bez pomůcek, třeba díky spolupráci v týmu? Jak se rozhodujete, když jste v obchodě? Necháte se někdy prodejci nějak zlákat?
RIZIKA	Je třeba předem projít terén a zhodnotit jeho bezpečnost. U některých stanovišť (např. rozdělávání ohně) by měl být přítomen někdo z vedoucích. Úkoly jsou příliš těžké, což děti demotivuje. Vedoucí, který má hru na starost, pravidelně jednotlivá stanoviště prochází. V případě, že se dětem opravdu nedaří, mohou si od něj zakoupit „expertní radu“ či jinou formu pomoci. Při aukci se děti zbytečně hádají – aukci moderuje vedoucí, který to dokáže citlivě korigovat.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	U pokročilých účastníků je možnou modifikací to, že obchodník používá různé manipulační techniky. Ty pak s účastníky reflektujeme – např. co na ně fungovalo nebo jak se tomu bránili.
POZNÁMKY	Malé děti mají velkou fantazii a řešení úkolů v jejich podání dokáže často překvapit.

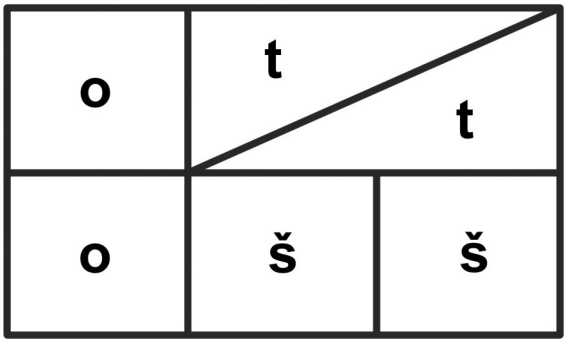
12. O POHĽADNICIACH A KONTEXTE

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	24 hráčov (pri menšom počte hráčov stačí odobrať dieliky pohľadníc)
DÉLKA HRY	30-60 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	30 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	**Modré** a **červené** pero 4 pohľadnice s textom (návrh textu, ktorý sme použili my, je v prílohe), ktoré rozstriháme podľa nákresu v prílohe. Na 3 štvorcových a 3 trojuholníkových dielikoch navyše urobíme dierku špendlíkom (akoby bola pohľadnica pred rozstrihaním zavesená na nástenke) a na zvyšných troch štvorcových a trojuholníkových dielikoch urobíme dve dierky (na dvoch miestach) – obdĺžnikové dieliky ostanú nepredierkované.
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Ak použijete nákres i texty z prílohy, pohľadnice budú rozstrihané tak, že pri 24 hráčoch: 1. ak hráči poskladajú obrázok pohľadnice, vytvoria 4 skupiny po 6 členov, 2. ak sa budú riadiť geometrickým tvarom ústrižku, vytvoria 3 skupiny po 8 členov, 3. ak sa budú riadiť farbou použitého atramentu na texte pohľadnice, rozdelia sa na 2 skupiny po 12 členov, 4. ak sa budú riadiť podľa jazyku, v ktorom je text pohľadnice, rozdelia sa na 2 skupiny po 12 hráčov (je nutné zabezpečiť, aby z každého dieliku pohľadnice bol zrejmý jazyk), 5. ak sa budú riadiť počtom dierok na svojom dieliku, rozdelia sa na 3 skupiny po 6 členov (dierky sú zámerne urobené len na štvorcových a trojuholníkových dielikoch, predpokladáme, že hráčov so štvorcovým dielikom vôbec nenapadne, že takéto kritérium existuje) Ďalej texty obsahujú krstné mená, ktoré sa tiež opakujú a ak docielite, že na každom dieliku je jedno meno, môžu sa skupiny deliť podľa nich; prípadne môžete na dieliky dokreliť symboly (smajlík, srdiečko, štvorlístok a pod ...)
MOTIVACE	Aktivitu nijako špeciálne neuvádzame. Tvárime sa, že si ideme zahrať nejakú hru, pri ktorej budeme potrebovať 3 rovnako početné tímy.
PRAVIDLA HRY	Hráčom rozdáme ústrižky pohľadnice a povieme im inštrukciu, ktorá znie „rozdeľte sa do troch rovnako početných skupín“, prípadne „zoberte si dielik obrázku (tým smerujeme pozornosť na obrázok, ale nehovoríme, že ho treba použiť) a rozdeľte sa na 3 rovnako početné skupiny“ alebo „na ďalšiu hru sa potrebujeme rozdeliť do 3 rovnako veľkých skupín. Zoberte si teraz každý jeden kúsok obrázku a keď bude mať každý svoj dielik, rozdeľte sa na tri rovnako veľké skupiny“.

PRAVIDLA HRY (pokr.)	[Pravdepodobný priebeh hry: Ak je skupina zvyknutá hrať sa a skladať rozstrihané obrázky (viď aj časť „rizika“), pravdepodobne začne hľadať tých hráčov, ktorí majú dieliky tej istej pohľadnice. Po poskladaní obrázkov však zistia, že vytvorili 4 a nie 3 skupiny. Vedúci ich upozorní, že zatiaľ nemajú tri skupiny a zopakuje inštrukciu (toto by malo byť čo najviac prirodzené, prispôsobte formu vašej skupine – vedúci sa môže začudovať, prečo to hráčom toľko trvá, pýtať sa, či už vytvorili tie tri skupiny, alebo len opakovať inštrukciu). Pravdepodobne druhým krokom bude rozdelenie hráčov podľa geometrických tvarov dielikov (alebo niekoho napadne, že v inštrukcii nie je povedané, že tie dieliky treba použiť a stačí sa „len“ rozdeliť do rovnako početných skupín)] Po rozdelení do skupín nasleduje druhá časť v skupinách: Inštrukcia: „Teraz už budeme pracovať s dielikmi. Ak by sme sa chceli deliť na skupiny použitím týchto dielikov, koľko možností by sme mali? O ako veľké skupiny by šlo?“ Treba vysvetliť, že chceme počuť nielen spôsob delenia, ale aj počet skupín – napr. podľa farby písma by sme sa rozdelili na dve skupiny – modrá a červená).
OTÁZKY K REFLEXI	**K časti 1:** Prečo nám tak dlho trvalo rozdeliť sa do skupín? Ako sme postupovali? Čo fungovalo a čo nie? Ako presne znela inštrukcia a čo sme počuli? Čo ovplyvnilo našu interpretáciu inštrukcie? **K časti 2:** Koľko spôsobov rozdelenia do skupín sme našli? Ako sme postupovali pri ich hľadaní? Kto našiel najviac možností a prečo? Zostali hráči vo svojej „bubline“ – pracovali len so svojími dielikmi, alebo sa šli pozrieť aj na dieliky iných skupín? (Ak pracuje spoločne skupina, ktorá nemá na dielikoch dierku, zrejme neodhalí toto rozdelenie - o čom to hovorí? Niekde mimo nás sú dôležité informácie, ktoré do našej „sociálnej bubliny“ nepreniknú. Čo nás táto hra naučila?
RIZIKA	Hra je určená pre skupinu, ktorá je zvyknutá, že keď dostane dielik obrázku, pravdepodobne má obrázok poskladať (t.j. v minulosti ste hrali podobné hry, prípadne sa podobne rozdeľovali do skupín). Ak tomu tak nie je, odporúčame pred uvedením hry so skupinou aspoň raz v inej situácii (iný deň, iná hra) rozdeliť hráčov do herných tímov tak, že ich POŽIADATE, aby zložili rozstrihané obrázky. Tým získajú skúsenosť, ktorá ich zrejme ovplyvní i pri našej hre.
POZNÁMKY	Je dôležité, aby v inštrukcii neodznelo, že sa majú rozdeliť „pomocou“ tých dielikov. Odporúčame úvodnú inštrukciu napísať (hráči sa zvyknú na konci hry sťažovať, že znela inak, lebo ju cez vlastné filtre vnímajú ako „poskladajte obrázok, a tým sa rozdeľte na 3 skupiny“) – takto sa k nej vieme kedykoľvek vrátiť. Hra väčšinou začne skladaním obrázka, potom prídu sťažnosti, že to je zle nachystané – je dôležité, aby vedúci zachoval pokoj a s úsmevom zopakoval inštrukciu bez ďalšej nápovedy.

Príloha k hre
12. O POHĽADNICIACH A KONTEXTE





Texty:

(**modré** pero)
Dear **Peter**,
I am sending you greetings! I hope you enjoying the course on critical thinking near Vršatec.
Peter, you must tell me all about it when we meet!
You best friend.
P.S. I really miss both you and **Ema**. See you soon.

(**červené** pero)
Ahoj **Lenka** a jej druhá polovička :) ,
posielam vám pozdrav z dovolenky v ... Je tu krásne a teplo, taká pohodička.
Janko, som zvedavá, ako sa máš ty na Vršatci, budeš mi musieť potom všetko povedať.
Vaša naj sestra/švagriná.
P.S. Nezabudnite, že za pár dní má **DANIEL** narodeniny. Keď sa vrátim, preberieme, čo mu kúpime.

(**modré** pero)
Milá **Lenka**,
želám ti všetko najlepšie k tvojim meninám, veľa zdravia, šťastia, lásky a pohody. A hlavne, nech sa ťa poslúcha **Janko.**
Ja
P.S. Už len **Peter** nie je tridsiatnik!!!!

(**červené** pero)
Dear **Daniel**,
I wish you happy Birthday! May all your dreams come true this year. Please, say hi to **Ema**, too.
Your brother.
P.S. Yes, **Daniel**, as always I forgot and that is why the card arrived late. Sorry.

13. OSTROV

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	15 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	10-20
DÉLKA HRY	15 min hra + 30 min reflexe
ČAS NA PŘÍPRAVU	0
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	2
SEZNAM POMŮCEK	
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	Viz pravidla hry
PRAVIDLA HRY	Účastníci se rozdělí na dvě skupiny, každá z nich dostane instrukce zvlášť. Skupina A si má představit, že jsou dětmi na opuštěném ostrově, užívají si získané svobody a za žádnou cenu si ji nechtějí nechat vzít. Skupina B naopak dostává informaci o tom, že se dostali na opuštěný ostrov, kde je skupina lidí, kteří díky dehydrataci blázní. Jejich úkolem je tyto lidi zachránit, např. tím, že jim dají napít. Skupina B pak přichází do místnosti, kde si skupina A hraje na děti. A začíná mela…
OTÁZKY K REFLEXI	Reflexi je dobré vést zvlášť pro obě skupiny - dvě varianty: 1. Každá skupina v jiné místnosti, sepíše pod vedením vedoucího postřehy na papír a pak je společně sdílí 2. Reflexe probíhá v jedné místnosti, napřed reflektuje skupina A (tj. děti), následně skupina B (tj. záchranáři) - při této variantě je vhodné neprozradit hned na začátku odlišnost zadání. Otázky k reflexi: Jak jste se v tom cítili? Co pro vás bylo nepříjemné? Setkali jste se někdy s podobnou situací (sk A - někdo vás tlačil do něčeho, co vám bylo nepříjemné; sk B - museli jste někoho něco donutit udělat, přestože nechtěl)? Co vám fungovalo? A co naopak nefungovalo vůbec? Co z toho si můžete přenést do svého běžného života?
RIZIKA	Pro někoho je jeho role extrémně nepříjemná - proto je dobré, aby hru realizovali dva vedoucí a citlivě účastníky sledovali (pokud by bylo vidět, že je to někomu nepříjemné, je možné mu prostě nabídnout, aby z aktivity vystoupil). Někdo prozradí zadání - to je třeba již při vysvětlování aktivity zakázat. Bude to příliš dlouhé - opět je třeba jistá míra citlivosti - skupina prochází různými fázemi (od toho “co mám jako dělat” přes zkoušení možných řešení až k frustraci, že „mě někdo pořád otravuje“ (sk A) / že „mi nic nefunguje“ (sk B)) - v momentě, kdy se začnou objevovat první známky frustrace, je vhodné aktivitu ukončit.

MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	
POZNÁMKY	Volné převzetí aktivity “Ostrov” uvedené v knize “Interakční psychologický výcvik pro praxi” (Kolařík, 2013). Aktivita je vhodná pro pokročilou skupinu a pokročilého vedoucího - je nezbytné citlivě hlídat psychické bezpečí a důsledně reflektovat, co se dělo.

14. POHÁDKY NARUBY

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	15 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	4 a více
DÉLKA HRY	30 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	30 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Kartičky se jmény záporných pohádkových postav (například ježibaba z Perníkové chaloupky, drak, macecha z dvanácti měsíčků). Jde hrát bez dalších pomůcek, ale lze využít i cokoliv dalšího k okořenění atmosféry (kostýmy atd.)
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	V pohádkách máme jasně dáno kdo je dobrý a kdo zlý. Přemýšleli jste někdy nad tím, jak se asi musí cítit ona "zlá" postava? Vždyť ona si svoji roli v pohádce nevybrala (vlastně ani vybrat nemohla). Jak je asi vlkovi v Červené Karkulce? Drakovi, kterého nutí žrát princezny? Loupežníkům… Ptal se jich někdy někdo, jak snášejí svůj úděl? A co si o tom myslí?
PRAVIDLA HRY	Hráči se rozdělí do dvojic (nebo větších skupin podle počtu hráčů). Každá skupina si vylosuje jednu zápornou pohádkovou postavu (vlk z Červené karkulky, ježibaba z Perníkové chaloupky, drak…). Úkolem skupiny je připravit si pětiminutovou scénku, ve které bude mít hlavní roli vylosovaná postava. Cílem je zaměřit se na emoce této postavy, která byla vržena do role, o kterou nestojí.
OTÁZKY K REFLEXI	Jak se scénka vymýšlela? (zaměření na proces) Setkali jste se s tím, že se někdo chová, jak se od něj očekává? Co jsou předsudky a jak se jim bránit? Jak se cítí ten, o kom si uděláme názor bez znalosti jeho situace?
RIZIKA	Přestože je tato hra "pohádková", hodí se pouze pro starší účastníky, kteří se na pohádky dokáží dívat s nadhledem. U nejmenších dětí mají totiž pohádky velký význam pro pochopení světa (dobro vs. zlo apod.), což bychom touto aktivitou mohli nešikovně narušit.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Pro starší hráče je možné zařadit záporné postavy také z filmů, nejen z pohádek.
POZNÁMKY	Při tvorbě příběhů pomůže empaticky se vcítit do dané postavy - sesbírat si její charakteristiky.

15. PROTIKLADY

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	12 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	15 a více
DÉLKA HRY	45 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	10 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1-2
SEZNAM POMŮCEK	Obálky se zadáním - pro každou skupinu 2x Stopky
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Důležité je správně formulovat text na úkolech i okamžik splnění (viz pravidla)
MOTIVACE	Chtěná odměna (př. bonboniéra) -> důležité je, aby vyhecovala soutěživost v účastnících. Také slovně hodně povzbuzovat a hecovat kompetitivnost.
PRAVIDLA HRY	Zásadní u této hry je její vysvětlení (až slovíčkaření), jak pravidel, tak navození soutěživé atmosféry (ideálně i nějakou výhru). Vhodné zařadit po aktivitách, kde byla třeba spolupráce a všichni táhli za jeden provaz a naopak tuto prezentovat stylem, že spolupráce už bylo dost a je čas si pořádně zasoutěžit! Skupina rozdělena na 3 týmy, přibližně silově vyvážené. Každý z týmů dostane obálku s instrukcemi. V ní mají úkol, který musí splnit v časovém limitu, cca 1-2 minuty -> ten jim při vysvětlování je přesně řečen. Pokud **na konci limitu** bude jejich úkol splněn, tak vyhrávají! Obálky smí otevřít až v momentě hromadného startu! Tehdy mají k dispozici 45-60 vteřin na pročtení obálky, případně rychlou domluvu (nesmí být moc dlouhý čas, aby nezačali vymýšlet). Poté je odstartována samotná hra kdy se úkoly plní (1-2 minuty). Point celé hry je v tom, že každá ze skupin má úkol, který se kříží s úkolem jednoho nebo dokonce obou zbývajících týmů. Celé to pravděpodobně povede ke zmatku a “rvačce” protože se budou snažit dosáhnout toho svého a vyhrát. Po skončení limitu, kdy v ideálním případě nikdo nesplnil podmínky vítězství, se sedne do kolečka a přečtou se nahlas zadání. Musí následovat reflexe, kdy by si měli uvědomit, že ne vždy je nutné soupeřit, i když tomu okolnosti napovídají. Nikdo jim totiž neřekl, že si nesmí zadání ukázat a domluvit se na společném postupu. V ten moment by totiž mohli postupně všichni splnit své podmínky a na konci limitu tedy zvítězit. V reflexi by se mělo opřít o témata kritického myšlení a nahlížení na informace kriticky (text zadání). Zpochybňovat co se po mě chce a ověřovat si to. Může následovat druhé kolo, kdy se protočí zadání, nebo se dají nová a zažijí si, že se úkol dá splnit velmi rychle, když se domluví.

PRAVIDLA HRY	**Úkoly: (možné upravit podle počtu hráčů, věku apod.)** Každá obálka má na sobě větu: „Pro výhru musíte splnit úkol z obálky. V momentě odpískání konce hry bude posouzeno, zda skutečně máte splněné podmínky, které jsou v obálce napsány.“ <u>Úkol uvnitř na papíru:</u> **Tým 1:** Podmínky vítězství: Dveře do místnosti musí zůstat zavřené! Dva z vás si najdou každý jednoho člověka z jiného týmu a toho musí držet za nohu! **Tým 2:** Podmínky vítězství: Nikdo nesmí sedět na židlích, které jsou v místnosti! Dva z vás si najdou každý jednoho člověka z jiného týmu a toho musí držet kolem pasu! + jeden na chodbě **Tým 3:** Podmínky vítězství: Každý z vás musí sedět na jedné židli! Dva z vás si najdou každý jednoho člověka z jiného týmu a toho musí držet za ruku! + jeden na chodbě
OTÁZKY K REFLEXI	Jak se vám pracovalo ve skupinách? Věděli jste, co máte dělat? Jaké pro vás plnění úkolu bylo? Co bylo náročné? Napadlo někoho už v prvním kole, že by se dala situace řešit jinak? Napadá vás podobná situace, ale v běžném životě? Že jste v něčem měli „klapky na očích“ a nedošly vám širší souvislosti?
RIZIKA	Splní to hned napoprvé, nedojde pak k AHA momentu. Tomu předcházíme podporou soutěživosti a hecováním účastníků k výkonu. Nesplní to ani napodruhé, nedojde pak k AHA momentu. V takovém případě musí vedoucí ciltivě vést diskuzi k tomu, aby si skupina na řešení přišla. Čas na čtení je moc krátký/dlouhý – nestihnou si přečíst a pochopit co se po nich chce/začnou moc přemýšlet a taktizovat, případně je napadne bavit se s ostatními. Proto je vhodné čas dát spíše krátký. Čas na plnění je moc dlouhý – vytratí se „akční“ rozběhnutí a energie. Opět vedoucí sleduje a citlivě reaguje.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Jiná volba úkolů, případně větší počet skupin. Změna času pro jednotlivé části. Různé varianty dle cíle: • chceme dojít k tomu, že nás vedoucí tlakem přiměli k soupeření, přestože jsme mohli spolupracovat? - pak je třeba mít zadání, které nejde proti sobě • chceme dojít k tomu, že někdy se prostě naše potřeby nesejdou (a třeba si musím zadání upravit, abych se “nezbláznil”)? - pak je zadání takové, aby jej nemohly všechny skupiny splnit zároveň
POZNÁMKY	Pro hru je zcela nezbytné mít přesné zadání úkolů. Důležité při vysvětlování pravidel dbát na správná slovíčka a slovní spojení, aby to bylo jednoznačně řečeno, hlavně to že v okamžiku zakončení hry musí být podmínky splněny, ale zároveň aby ze zadání nepochopili, kam je chceme „zatlačit“ Důležité je navodit skutečně soutěžní atmosféru. Ať už vhodnou odměnou, nebo také zařazením aktivity. Například po klidnějším programu ji dát stylem „tak teď jsme dlouho seděli, a abychom se trochu vybili, tak si zahrajeme drobnou orvávačku ... „

16. PŘÍLIŠ MNOHO INFORMACÍ

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	10 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	10 a více
DÉLKA HRY	10 min hra + 30 min reflexe
ČAS NA PŘÍPRAVU	5 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	2
SEZNAM POMŮCEK	Hromada věcí, kterými se dá házet - tenisák, propiska, polštář...
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	Pojďme si teď dát něco akčnějšího, ať se probereme! Umíte dobře chytat? (zde nedoporučuji předem vysvětlovat, o čem hra je - to přijde až v reflexi)
PRAVIDLA HRY	Účastníci stojí ve velkém kruhu (ideálně venku), vedoucí má připravenou hromadu věcí. Vytahuje první věc, kterou si účastníci náhodně přihrávají - mají však za úkol si pamatovat, od koho věc chytali a komu ji házeli. Můžeme pak dát druhé cvičné kolo, abychom zjistili, zda si to opravdu zapamatovali. Postupně přidáváme další a další věci, které jsou různě složité na házení. Až je jich nakonec tolik, že to nikdo nestíhá…
OTÁZKY K REFLEXI	Jak jste se v tom cítili? Setkali jste se někdy s něčím podobným ve svém životě? Zde by účastníci postupně měli dojít k tomu, že to je podobné jako zahlcení informacemi (či komunikací). Co s tím děláte, když se do podobné situace dostanete? Co vám funguje? Jakým způsobem takováto zahlcenost ovlivňuje vaše fungování a rozhodování? Jak vám v takových chvílích je? Jak tomu můžeme předejít? Co jste si z této aktivity odnesli do svého běžného života?
RIZIKA	Účastníky nenapadne podobnost s informační / komunikační zahlceností - snažím se je k tomu nějak navést (a pokud jsem fakt hodně zoufalý, prostě jim to téma nabídnu, jestli je možné to tam vidět).
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Dle věku skupiny je možné způsob házení měnit a aktivitu ztěžovat, např.: 1. Přidání předmětu, který je potenciálně nebezpečný nebo by se mohl rozbít (např. hrneček, nůž) - dle míry nebezpečí pak třeba předáváme po kruhu, neházíme. 2. Každá věc jde úplně jiným směrem / nebo si to skupina může určit, jak si je bude předávat (např. za podmínky, že se každá věc musí dostat ke každému). 3. V určité fázi dostanou účastníci za úkol od ostatních něco zjistit (např. oblíbená barva, počet sourozenců).
POZNÁMKY	Reflexe v tomto případě není tolik kvůli psychické náročnosti aktivity, ale kvůli tomu, aby se z ní něco “vytěžilo” - bez reflexe by to prostě byla jen další zábavná aktivita.

17. REPORTÉŘI

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	12 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	2 a více (ve 3 a více skupinkách)
DÉLKA HRY	1 hod
ČAS NA PŘÍPRAVU	10 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1-2
SEZNAM POMŮCEK	Papíry, tužky Bulvární články – noviny, časopisy
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Možno připravit pár ukázkových otázek pro rozhovor
MOTIVACE	Na začátku hry je důležité děti seznámit s bulvárními plátky, přečíst si ukázky bulvárních rozhovorů a článků, ve kterých se objevují nepravdy.
PRAVIDLA HRY	Děti se ve skupinkách rozdělí na novináře (novinářů může být ve skupince více) a celebritu. Novinář dělá rozhovor s celebritou, zapisuje si odpovědi. Po skončení rozhovor přepíše jako bulvární článek, kdy k získaným informacím od celebrity přidá navíc nějaké nepravdivé informace. Po sepsání se články předají jiné skupině a děti v nich hledají nepravdy. Na konci hry dojde ke stručnému shrnutí každého článku dětmi, vytyčení nepravd a potvrzení či vyvrácení správnosti odhalení nepravd.
OTÁZKY K REFLEXI	Jak jste se cítili v roli novináře/celebrity? Jaké pro celebritu bylo číst po skončení rozhovoru výsledný článek? Jaké pro novináře bylo vymýšlet články? Bylo pro vás jednoduché/složité odhalit v článku nepravdy? I když je napsaná pravda (akorát trochu přepracovaná), pak nemusí být hezké ji slyšet.
RIZIKA	Záleží na zadání – psaní o známé celebritě vzbuzuje jiné emoce než psaní o vybraném účastníkovi. Druhou varianu volíme pouze v případě, že ve skupině panuje pocit bezpečí.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Varianta - využít rozhovor o oddílové akci.
POZNÁMKY	

18. SVĚT PŘESTANE KRITICKY MYSLET

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	14 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	6 a více
DÉLKA HRY	60-90 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	0 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Převleky, rekvizity (není nutné)
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	Překonání ostychu před ostatními – utužení vztahů. Důležité je vhodné zařazení hry do programu.
PRAVIDLA HRY	Před hrou je vhodné zařadit výukový blok týkající se kritického myšlení, aby účastníci zjistiti, o co se jedná. Skupina se rozdělí do skupin stejného počtu (max 5 účastníků v jedné skupině). Každá ze skupin dostane za úkol vymyslet krátkou scénku na téma „Co se může stát, když lidi přestanou kriticky myslet“. Na přípravu představení mají účastníci 30 minut. Po uplynutí této doby skupiny postupně zahrají svoje scénky.
OTÁZKY K REFLEXI	Jak se vám pracovalo? Co pro vás bylo náročné? Jaké myšlenky jsme v jednotlivých představeních mohli spatřit? Co vás nejvíce oslovilo?
RIZIKA	Účastníkům se nechce scénky připravovat. Předem zvažuji vhodnost pro danou skupinu a zařazení do programu (tj. ne na konci tábora, kdy jsou účastníci unavení). Motivační může být to, když se ke každé skupině přidá někdo z vedoucích, a účastníky na aktivitu naláká.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Pro mladší je možné konkrétnější téma scénky, případně jim i dát bodový scénář
POZNÁMKY	Výukový blok je také možné zařadit až po hře, s tím že hra slouží k tomu, abychom zjistili, co o daném tématu hráči vědí sami od sebe.

19. TAKÉ BEŽNÉ SPRÁVY

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	15 a viac
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	5-20
DÉLKA HRY	30-60 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	15 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Vytlačené články so „správami“ (viď príloha) pre každý tím
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	Každý deň sa stretávame s množstvom správ, ktoré si prečítame, či počujeme. Aké informácie nám sprostredkujú? Čo všetko si z krátkeho textu napr. v novinách skutočne odnášame? Ako a na základe čoho si tvoríme vlastný úsudok?
PRAVIDLA HRY	**Fáza 1:** Hráčov rozdelíme do menších skupín. Každá skupina dostane výstrižky so správami, ktoré popisujú rôzne udalosti. Ich úlohou je prečítať si tieto správy a rozhodnúť sa, koho z aktérov popísaných udalostí považujú za kladných hrdinov a koho za záporných. Prípadne môžeme skupiny požiadať, aby zostavili rebríček všetkých osôb, ktoré sa v popisovaných udalostiach objavili od najlepšieho po najhoršieho. **Fáza 2:** Jednotlivé skupiny odprezentujú svoje poradie a informujú ostatných o priebehu diskusie, sporných otázkach a názorových stretoch. Diskusia sa ďalej môže týkať otázky, čo v správach chýbalo – aké ďalšie informácie by potrebovali, aby sa mohli lepšie rozhodnúť. **Fáza 3:** Na záver hráčom prezradíme, že v správach sa v skutočnosti písalo o udalostiach ktoré dobre poznajú – ide totiž o opis situácií z klasických rozprávok. Naháč z námestia = Cisárove nové šaty; Muž brutálne utýral lesného dravca = Červená čiapočka; Diabolské deti a príbeh dôchodkyne Irenky = Medovníková chalúpka
OTÁZKY K REFLEXI	Čo mi táto hra ukázala? Ovplyvnil môj úsudok kontext, v akom mi bola aktivita prezentovaná? Ako? V čom? Dokázal som si vo fáze 1 predstaviť možnosť, že by „kladní aktéri“ mohli byť „záporní“ a naopak? Zvažoval som takúto možnosť? Máte podobný príklad zo svojho života, kedy ste prezentované informácie vnímali nesprávne pod vplyvom kontextu, v ktorom vám boli prezentované?
RIZIKA	Pri mladších vekových kategóriách je riziko, že im príbeh okamžite pripomenie rozprávku.

MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Hra je vhodná pre starších účastníkov, ktorí už „vyrástli“ z rozprávok, aby sa docielil moment prekvapenia, keď sa dozvedia, že analyzované správy sú v skutočnosti rozprávky, a že v kontexte klasických rozprávok je kladným a záporným hrdinom pravdepodobne niekto iný, než koho označili vo fáze 1.
POZNÁMKY	Fáza 1 slúži na vyvolanie diskusie o prečítaných textoch. Skupiny zväčša diskutujú o tom, či je príbeh naozaj čierno-biely, prípadne či v príbehoch nie sú „skrytí aktéri“, ktorých text priamo nemenuje, ale zohrali v popisovanom prípade nejakú rolu. V priebehu tejto fázy môžeme účastníkov požiadať, aby sa zamysleli aj nad tým, ktoré informácie im v texte chýbajú, aby mohli zodpovedne „zostaviť rebríček“, či označiť aktérov za dobrých alebo zlých. Zámerne používame výrazy ako „situácia“, „udalosť“, „aktéri“, a pod. a vyhýbame sa výrazom „postava“, „príbeh“, či „hrdina“, ktoré by mohli naznačiť spojitosť s rozprávkami.

Príloha k hre
19. TAKÉ BEŽNÉ SPRÁVY

Texty správ:

**Poznáme totožnosť naháča z námestia,
ide o "veľkú rybu"**

Poznáme identitu muža, ktorý sa pohyboval v sobotu takmer dvadsať minút na Hlavnom námestí. Pripomeňme, že na tradičnú akciu v centre mesta prichádza každoročne niekoľko tisíc návštevníkov Tento rok si odniesli aj neočakávaný zážitok v podobe pohľadu na naháča.

Nahý muž (55) je podľa našich zdrojov vysoko-postaveným manažérom. "*Je pod veľkým tlakom, ale nikdy doteraz neurobil nič podobné*", povedal o jeho sobotňajšom počine jeden z priateľov, ktorý nechce byť menovaný. Jeho podriadení však priznávajú že v práci "*mali často z neho strach*", a že ich "*výstredné správanie šéfa veľmi neprekvapuje*".

Na celom prípade je zarážajúce, že na námestí boli prítomní aj príslušníci policajného zboru. Napriek tomu, že naháča podľa očitých svedkov jasne videli, niekoľko minút vôbec nezasahovali. Situáciu nakoniec vyriešil až uvedomelý občan, polícia sa údajne nečinne prizerala. Napriek tomu, že polícia totožnosť exhibicionistu pozná, dodnes nebolo proti nemu vznesené obvinenie za vzbudzovanie verejného pohoršenia. Policajný riaditeľ sa k prípadu pre tlač nevyjadril.

Muž brutálne utýral lesného dravca

Ľudia žijúci v blízkosti lesa zvyčajne vyhľadávajú kontakt s prírodou, alebo sa mu minimálne nebránia a dokážu nájsť spôsob ako spoločne spolunažívať. O to väčším šokom bolo pre obyvateľov malej obce v horách, keď sa dozvedeli, že ich dlhoročný sused a priateľ v sobotu večer utýral lesného cicavca.

Muž, ktorého si v dedine všetci vážili a považovali ho za ochrancu prírody, bol príslušníkom lesnej stráže i miestneho poľovníckeho zboru. Ľudia do poslednej chvíle verili, že sa stala chyba a obvinený muž nemôže byť páchateľom tohto ohavného činu. Muž sa však k zabitiu i znetvoreniu zvieraťa včera priznal.

Diabolské deti alebo nezvládnutá výchova?

Spoločnosťou nedávno otriasol prípad ťažkého ublíženia na zdraví, ktorého aktérmi sú dve maloleté deti.

Súrodenci vo veku 6 a 8 rokov si za svoju obeť vybrali dôchodkyňu zo susedstva, ktorá už roky žije sama v domácnosti a začali jej poškodzovať dom. Keď sa dôchodkyňa ohradila voči vandalizmu, súrodenci pritvrdili a začali dôchodkyni fyzicky ubližovať.

Podľa nášho zdroja dôchodkyňa incident neprežila.

Pani Irenka, dôchodkyňa s prestretým stolom

"Človek by sa nikdy nemal opúšťať, ani keď je starý," hovorí pani Irenka, ktorá už roky žije sama malom rodinnom dome. Hoci nemá vlastnú rodinu, jej kuchyňa vždy krásne rozvoniava a ona je pripravená kedykoľvek privítať vo svojom dome náhodných stravníkov.

"Celý život som strávila v kuchyni, varenie a pečenie je moja vášeň a aj keď sa to dnes už až tak nenosí, stále platí, že nič nie je lepším liekom na boľavú dušu, ako voňavé domáce jedlo. Aj preto sem ľudia často zavítajú, túžia ochutnať, čo som pripravila." S hrdosťou nám oznamuje, že včera sa u nej zastavili dvaja náhodní stravníci, i dnes pre nich varila a piekla a vyzerá to, že sa u nej ešte zdržia. Ľudia so zlatým srdcom ešte nevymreli.

20. TAKHLE TO JE ŠPATNĚ

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	12 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	5-10
DÉLKA HRY	1,5 hod
ČAS NA PŘÍPRAVU	1 hod
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	2
SEZNAM POMŮCEK	Informace o argumentačních faulech
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Před hraním hry je potřeba děti seznámit s tím, co jsou argumentační fauly a jak je mohou poznat. Je to důležité k tomu, aby pak scénky měly pro děti smysl.
MOTIVACE	Každodenní komunikace – uvědomujeme si, jak komunikujeme s lidmi? Co když využíváme prvky, které nejsou úplně vhodné? Umíme je identifikovat?
PRAVIDLA HRY	Po úvodu do argumentačních faulů se děti rozdělí do skupiny a bude jim přidělen určitý počet argumentačních faulů, které mají ve své scénce použít (tím se vyhneme opakování faulů). Na základě toho děti vymyslí scénku, do které zakomponují přidělené argumentační fauly. Scénku pak předvedou před ostatními, kteří budou mít za úkol poznat, kdy se jedná o argumentační faul. Po odehrání scénky, která by neměla trvat déle než 5 minut, se identifikují argumentační fauly ve scénce a navrhne se řešení, jak se v dané situaci zachovat, abychom nepoužili dané fauly. Skupinka pak scénku přehraje bez argumentačních faulů.
OTÁZKY K REFLEXI	Používáte argumentační fauly při komunikaci s lidmi? Všimli jste si, že by je někdo používal pří komunikaci s vámi? K čemu si myslíte, že používání AF vede?
RIZIKA	Hra by neměla být příliš dlouhá, aby se účastníci nezačali nudit. Účastníci nerozumí argumentačním faulům a nejsou schopni je idenfitikovat – aktivitu zařazuji až po bloku, v němž jsou argumentační fauly představeny.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Varianta - druhé kolo k doplnění obrany proti argumentačnímu faulu.
POZNÁMKY	Účastníci musí napřed dobře rozumět argumentačním faulům!

21. TICHÁ POŠTA

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	10 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	5-10
DÉLKA HRY	30 min + 30 min reflexe
ČAS NA PŘÍPRAVU	60 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	2
SEZNAM POMŮCEK	Krátké zprávy, které se budou posílat
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Připravit zprávy v pozitivním i negativním znění.
MOTIVACE	Máme přeplněnou schránku a potřebujeme zprávy, které nám přišly, trochu probrat.
PRAVIDLA HRY	Někde na stole jsou umístěny lístečky s krátkými řetězovými zprávami (pro každé dítě jiné). Děti si postupně zprávy čtou a rovnou se rozhodují, jestli je někomu pošlou nebo ne. Když se rozhodnou, že ano, půjdou a dají je někomu na stůl (nebo na nějaké jeho místo, kde má svoje zprávy). Hra skončí po časovém limitu, kdy se zhodnotí, kolik toho kdo poslal a kolik ne.
OTÁZKY K REFLEXI	Kterou zprávu jsi poslal/a a proč? Kterou zprávu jsi neposlal/a a proč? Podle čeho jste se rozhodovali? Stalo se ti někdy, že ti taková zpráva přišla? Poslal/a si ji? Jaký smysl mají tyto zprávy?
RIZIKA	Rizikem může být to, že se nikdo nerozhodne zprávu poslat nebo sdílet, v takovém případě hra skončí během 5 – 10 minut, když si děti přečtou všechny zprávy. Proto je dobré zařadit i velmi milé zprávy, kterými budou účastníci chtít někomu udělat radost. Dalším řešením může být i to, že každou zprávu účastník musí buď poslat, nebo roztrhat. Či třeba stanovit minimální počet odeslaných zpráv. Alternativně mohou účastníci dostat za úkol poslat zprávu všem ostatním, přičemž se sami rozhodují, kdo by jakou zprávu ocenil (možnost napsat vlastní text). Zadání se dá ještě doplnit tím, že si účastníci zkusí představit, co by dělali, když jim bylo 15 – dá se předpokládat, že intenzita kontatku bude větší. Pro někoho však tato představa může být obtížná (např. neměl v té době svůj telefon).

MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Modifikace této hry záleží na věku hráčů, podle toho můžeme upravovat text jednotlivých zpráv tak, aby odrážely to, co může určitá věková kategorie řešit. Hra se dá modifikovat i do venkovního prostředí a udělat ji trochu víc akční, když se přidají prvky vlajkovky (rizikem je smazání cíle a smyslu hry). Je možné zahrnout i to, že zprávy budou podepsané.
POZNÁMKY	Příklady zpráv: • Noste sluneční brýle! Koronavirus se nově přenáší i pohledem! • Pokud tuto zprávu nepošleš do 24 hodin, umře ti někdo blízký. • Recept týdne: Pohanka s medem, hruškou a pomerančovým přelivem • Film o českých sexuálních predátorech pracuje se zásadními zvraty! • Přejděte k O2. Nově s 50% slevou na tarifu! • Vědci objevili v pylu řepky látku ichtometacyl • Kokain nebo prezidentské volby? Kdo zvítězí? • Ostravané vyrábějí iglú pro bezdomovce • Invaze sarančat - roje hmyzu velká jako města! • Podařilo se zachránit koalu - video v příloze! Je dobré nechat opravdu každého, aby se k tomu vyjádřil a až potom to shrnout.

22. TO JSOU MOJE NOVINY!

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	10 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	5-8
DÉLKA HRY	15 min hra + 15 min reflexe
ČAS NA PŘÍPRAVU	0 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Noviny (či alternativa) Dvě židle vedle sebe
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	Taky jste někdy zažili situaci, kdy někdo druhý měl něco, co jste mu opravdu záviděli? Jak se k tomu dostat?!
PRAVIDLA HRY	Jeden dobrovolník si sedne na židli a dostane do ruky noviny. Jeho úkolem je si tyto noviny chránit. Ostatní účastníci za ním postupně přichází a snaží se od něj noviny vymámit. V momentě, kdy první dobrovolník má pocit, že by ho ten druhý přemluvil, noviny mu předá a role se mění. Fyzické násilí (vytrhnutí novin z ruky, lechtání apod.) samozřejmě není možné.
OTÁZKY K REFLEXI	Jak jste se v tom cítili? Která strategie fungovala? A která naopak vůbec? Setkali jste se ve svém životě s tím, že by na vás někdo podobnou strategii zkoušel - a pokud ano, co to bylo za situaci? Jak jste reagovali? Co jste si z této aktivity mohli pro sebe do svého běžného života odnést? Co nového jste se naučili?
RIZIKA	Účastníci jsou nesmělí a moc se jim do aktivity nechce - je třeba se toho nebát a chvíli vyčkat, většinou se pak někdo najde, kdo se osmělí. První dobrovolník si noviny uzurpuje a nechce je nikomu dát - po určité době ho jednoduše požádáme, aby se s někým vyměnil.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	
POZNÁMKY	Neopomenout reflexi.

23. VOLNÉ PSANÍ

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	12 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	Jakýkoliv
DÉLKA HRY	5 min hra + 15 min reflexe
ČAS NA PŘÍPRAVU	0 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	1
SEZNAM POMŮCEK	Papíry a psací potřeby – pro každého účastníka
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Předem připravit vhodné téma – ideálně sběr nápadů (např. *„Co pro mě znamená kritické myšlení?“*) nebo zachycení jejich názoru (např. *„Můj postoj ke sdílení osobního obsahu na sociálních sítích“).*
MOTIVACE	
PRAVIDLA HRY	Úkolem každého účastníka je zachytit na papír své spontánní myšlenky k zadanému tématu, na což je obvykle vymezen čas cca 5 minut. Před začátkem aktivity je třeba zdůraznit několik základních pravidel: 1. Píšu rukou tužka-papír (ne PC!). 2. Zachycuji své myšlenky přesně tak, jak přicházejí. Jako bych chtěl jejich proud vložit na papír. 3. Tužku „neodlepuji od papíru“, píšu bez ustání. I v případě, že mne nic nenapadá, mne nejspíš napadne alespoň to, že mne nic nenapadá – i takovéto myšlenky zachycuji. 4. K tomu, co jsem napsal před chvílí, se již nevracím. 5. Text je jenom pro mne, nebudu jej nikomu číst – píšu tedy bez cenzury. Po skončení samotného psaní následuje diskuze / reflexe. Účastníci se mohou vyjadřovat obecně, nemusí své texty číst. Podle povahy tématu je možné navázat další aktivitou (např. burza nápadů, diskuzní kolečko).
OTÁZKY K REFLEXI	Reflexi je vhodné zaměřit na domluvené téma. Na obecné úrovni je možné využít následující otázky: Jak se vám pracovalo? Zažili jste v průběhu psaní něco, co vás překvapilo? Co vám tato aktivita dala?
RIZIKA	Účastníci se nechtějí zapojit – s ohledem na povahu aktivity není třeba je k tomu nutit.
POZNÁMKY	Jedná se o relativně často používanou výukovou metodu. Podrobnější informace k ní lze nalézt třeba v knize *„Konec školní nudy*: *didaktické metody pro 21. století*“ (Sieglová, 2019).

24. UMÝVANIE SLONA*

(*Účastníci hry nesmú tento názov počuť!)

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	6 a viac
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	5-10
DÉLKA HRY	30 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	10 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	2
SEZNAM POMŮCEK	Netreba nič, len dve miestnosti
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	
MOTIVACE	Poďme si trochu rozhýbať telo aj mozog
PRAVIDLA HRY	Pantomíma – umývanie slona – jeden vedúci odvedie všetkých okrem jedného človeka do inej miestnosti, druhý vedúci ukáže tomu jednému pantomímu – umývanie slona. Na pokyn druhý vedúci privedie ďalšieho človeka do „umývacej“ miestnosti, prvý ukáže pantomímu (skúsi zopakovať pohyby vedúceho) druhému. Tak sa postupne do miestnosti pridávajú aj ostatní ľudia. Na konci sa rozbehne debata čo si mysleli ľudia že robia (umývanie slona asi netipoval nikto).
OTÁZKY K REFLEXI	Porozprávajte sa o tom, ako vznikajú fámy a dezinterpretácie – napr. o cudzincoch, menšinách, klebety o ľuďoch v politike – porozprávajte sa o tom aký je rozdiel medzi domnienkami a faktami.
RIZIKA	Aktivita bude príliš dlhá – pokiaľ máme viacej účastníkov, je lepšie je rozdeliť do niekoľkých skupín, aby čakanie nebolo také zdĺhavé.
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Myslím, že každá veková kategória debatu o vzniku mýtov a dezinformácií bude robiť svojim jazykom. U starších účastníkov to môže prebiehať tak, že už prvé predvádzanie realizuje niekto z tímu na základe slovného zadania.
POZNÁMKY	Hru by mali hrať približne rovnaké vekové kategórie (6-10 rokov, 10-15-rokov,....), aby si to vyhodnocovali svojim jazykom

25. V SÍTI

CÍLOVÁ SKUPINA (VĚK)	12 a více
CÍLOVÁ SKUPINA (POČET)	8-20
DÉLKA HRY	150 - 180 min
ČAS NA PŘÍPRAVU	90 min
POTŘEBNÝ POČET VEDOUCÍCH	3
SEZNAM POMŮCEK	Papírová páska na vyznačení labyrintu Kartičky 2-4 barev (podle počtu skupinek) se symboly polí (nástraha/volná cesta) Rozstříhaný novinový článek pro každou skupinu (podlepit papírem, ať není vidět zadní strana a musí to skládat podle textu) Pomůcky pro každou skupinu (lepidlo, papíry, tužky). Stanoviště: Fáborky různých barev Lístečky se zprávami (půlka regulérní, půlka hoaxy) + pytlík ze kterého se budou vytahovat Nádoba s „hnusem/slizem“, ve které je ponořen jeden předmět, který musí poslepu vytáhnout 5 kuželů s nápisem manipulačních technik Víčka od PET tří barev (cca 10) Nafukovací balonky, voda do balonků Špejle Provázek.
POZNÁMKY K PŘÍPRAVĚ POMŮCEK	Kartičky labyrintu v tolika barvách, pro kolik skupin se hra bude plánovat. Novinový článek stříhat po řádcích, ne napříč slovy. Ať to není jako puzzle, ale musí sledovat kontext a podle toho složit článek a zjistit hlavní informaci.
MOTIVACE	Našli jste si článek, který vás zajímá. Rozhodli jste se jít na internet a najít si zbylé informace ke článku. Ale pozor, internet je prostředí, které se doslova hemží všemožnými nástrahami v podobě falešných zpráv, reklamních článků a propagandistických webů. Vašim úkolem bude se v tomto prostředí zorientovat, rozpoznat všechny nekalé úmysly a ve změti informací si z této sítě vytáhnout ty, které jsou pro vás adekvátní.
PRAVIDLA HRY	Hraje se v týmech, cílem projít síť a najít skrz ní cestu v podobě adekvátních informací. Síť se nachází za dveřmi, za které se vždy vypravujete sami po jednom z každé skupiny, v přesně daném pořadí, které si před začátkem hry zvolíte. Síť má tvar čtvercové sítě na zemi (nalepená páska, nebo provázky v zemi). Je vhodné to mít v samostatné místnosti, ideálně kde je klid a šero. Určitě to musí být mimo dosah zbytku skupinky, aby spolu nemohli nijak komunikovat. Počet čtverců sítě záleží na počtu hráčů, ideální je tak 6x6. V každém čtverci má každá skupina jednu destičku své barvy, otočenou obrázkem dolů.

PRAVIDLA HRY (pok.)	Na těchto kartičkách jsou různé nástrahy, které mohou plnit cestou, ale také na některých je „volná cesta“ -> tyto kartičky s volnou cestou musí skrz celou čtvercovou síť tvořit cestu ze startovního políčka na protější stranu hracího pole (sítě). Tato cesta musí být pro všechny skupiny stejně dlouhá, ale skrz síť se může jinak „vlnit“. Je dobré nejdříve připravit tyto volné cesty a poté do zbylých políček „náhodně“ rozmístit cedulky s nástrahami, aby v každém čtverci měla destičku každá skupina. Osoba, která vstoupí „na internet“, se smí pohybovat pouze po políčkách sousedících spolu stranou, ne šikmo!! Začínat musí vždy na startovním políčku své barvy (je označeno). Poté, co se rozhodne vstoupit na sousední políčko, otočí kartu své barvy, která na daném políčku leží otočená dolů a podívá se, na co narazila. Poté kartičku položí zpět na políčko, tak jak ležela předtím (obrázkem dolů) a zařídí se podle toho, co na kartě bylo: 1. **Hledaná část informace** - úspěch, jedná se o správnou cestu, může pokračovat dál a popojít na některé sousední políčko 2. **Nástraha** - jedná se o jednu ze šesti nástrah, na které se dá na internetu často narazit, v ten moment vaše cesta končí, musíte se vrátit k týmu a jdete plnit konkrétní úkol. Nástrahy jsou: **Troll** – Vezměte ve skupině toho z vás, kdo na trolla narazil, a oběhněte s ním fáborek té barvy, které víčko si vytáhnete. **Hoax** – Vytáhněte si z pytlíku tři lístečky. U každého určete, zda se jedná o hoax (= poplašná zpráva), nebo ne. Pro splnění musíte všechny tři správně určit. **Falešná zpráva** – Ten z vás, kdo na falešnou zprávu narazil, si musí vylosovat předmět, který následně musí nalézt ve změti lží a vytáhnout jej ven. **Manipulace** – Celá skupina musí proběhnout slalom kolem kuželů. Na každém z nich se nachází jedna z častých manipulačních technik. Po doběhnutí je musíte všechny vyjmenovat, jinak běžíte znovu. **Neznámý autor / zdroj** – Vytáhněte si barevné víčko. Víčko stejné barvy musíte najít v území, kde jsou poschovávaná. **Sociální bublina** – Ten z vás, kdo narazil na sociální bublinu, musí vzít špejli mezi zuby a jednu z bublin s ní propíchnout. Ostatní mu mohou pomáhat. Když plníte úkol, jdete k vedoucímu s úkoly, přečtete nahlas text u pytlíčku s vaším úkolem, který máte plnit, přečtete si instrukce, pokud je neznáte a vylovíte si konkrétní podmínky. Pak jdete plnit. Poté co splníte (ať už úspěšně, nebo neúspěšně), jdete zpátky ke vchodu a další v pořadí ze skupiny jde hledat správnou cestu. Pokud předchozí otočil nějaká políčka správné cesty, za každé toto políčko dostane skupina jednu část článku. Tento článek v průběhu skládáte a na konci hry máte za každé správné napojení dvou dílků body.

PRAVIDLA HRY (pok.)	Na projití máte maximálně 120 minut, za každou celou minutu, o kterou budete rychlejší, získáváte bod. Hra končí v momentě, kdy všechny skupiny prošly cestu, nebo po uplynutí 120 minut, kdy je hra zakončena vedoucím. Na konci hry týmy dostanou body, které určí jejich výsledné pořadí. Body získáváte následně: **Za každou minutu před limitem 120 minut: 1 bod** **Splněný úkol: 5 bodů** **Správné napojení článku: 5 bodů** **Pořadí ukončení: 20/15/10 bodů** * Je zakázáno si kartičky značit, "cinknout", nebo je i jejich umístněním nějak vyznačovat správnou cestu. * Na internet si nesmíte brát nic, krom toho co máte ve své hlavě, žádný plánek, žádné poznámky, … * Není dovoleno plnit úkoly opakovaně čistě pro zisk bodů
OTÁZKY K REFLEXI	Uzpůsobit věkové skupině účastníků a cíli, se kterým se hra hrála. Obecně se lze vyptat na konkrétní termíny př. Fakenews, troll, manipulace, sociální bublina apod., které se ve hře objevovaly. Poté navázat dalšími tématy, která se objevila při hře, a v reakcích na první otázky (zkušenosti na internetu, bezpečnost, sociální sítě, apod.). Jakou měly týmy strategii, aby si zapamatovaly trasu?
RIZIKA	Průchod labyrintem je náhodný a jedna skupina může trefit správnou cestu mnohem dříve než jiná (kompenzováno bodováním, ale je nutné zajistit skupině dočasnou zábavu). Pozor ať není možné složit článek jako puzzle. Soutěživost se může při delší hře vytrácet, proto potřeba dobře motivovat i během hry. Délka hry je těžko předvídatelná (může skončit velmi rychle, ale také se hodně „táhnout").
MOŽNÉ MODIFIKACE PRO VĚKOVÉ KATEGORIE	Náročnost jednotlivých úkolů, délka a komplexnost novinových článků, velikost sítě (labyrintu), jiný výběr „termínů", které mohou v labyrintu potkat – více, nebo méně.
POZNÁMKY	

PODĚKOVÁNÍ

Na závěr se sluší poděkovat. Děkujeme všem účastníkům i lektorům, kteří se zúčastnili čtyřech projektových víkendů a trpělivě s námi testovali jednotlivé aktivity. Děkujeme také personálu čtyřech ubytovacích zařízení v Česku i na Slovensku za to, že nám vycházeli vstříc ve všech našich požadavcích co se ubytování a stravování týče (a nutno říct, že se o nás starali perfektně) i ohledně nejrůznějšího stěhování nábytku v konferenčních sálech.
Díky.

Věříme, že projekt pomohl v několika dětských organizacích jak v Česku tak i na Slovensku k rozvoji kritického myšlení u dětí a mládeže.
A věříme, že tento sborník, pomůže i vám, které tato problematika zajímá a chcete se jí věnovat.
Vydáním toho sborníku naše aktivity v oblasti rozvoje kritického myšlení rozhodně nekončí. Stejně jako nekončí rozmach dezinformací, šíření fake news a potřeba osvěty a vzdělávání v tomto duchu.

Zuzka, Kačka, Honza, Dodo a všichni účastníci projektu
MYSLÍM SÁM ZA SEBE - Kritické myšlení v neformálním vzdělávání

Více informací o našem projektu najdete na webu www.myslikriticky.eu.

Projekt "MYSLÍM SÁM ZA SEBE - Kritické myšlení v neformálním vzdělávání"
byl spolufinancován z programu Evropské unie Erasmus+
pod číslem 2018-1-CZ01-KA105-047885.

Spolufinancováno
z programu Evropské unie
Erasmus+

Myslím sám za sebe - Kritické myšlení v neformálním vzdělávání
První vydání

Autoři:
Mgr. Zuzana Kirchmayer, PhD. (Fakulta managementu, Univerzita Komenského v Bratislave)
Mgr. Kateřina Palová, Ph.D. (Filozofická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci)
Bc. Jan Burda (Rada dětí a mládeže kraje Vysočina, z.s.)
účastníci projektu

Vydavatel: Rada dětí a mládeže kraje Vysočina, z.s., Třebíč, červen 2020, svazek 01

ISBN 978-80-270-7794-6