

„Bezpečný prostor, kde si hrajeme jako děti a učíme se jako dospělí.“

Sedmidenní mezinárodní kurz kritického myšlení a mediální gramotnosti, kterým jsem 21 youth workerů ze 7 zemí naučila rozpoznávat manipulaci, ověřovat informace a rozhodovat se podle důkazů.

CEFIG INTERNATIONAL · ERASMUS+ KA151 · KOLÍN · LEDEN 2026 · CITACE ÚČASTNÍKŮ PŘELOŽENY Z ANGLIČTINY

4,8/5	+35 %	21/21	100 %
SPOKOJENOST	POSUN KOMPETENCE	DOPORUČUJE DÁL	NÁVRATNOST EVALUACE



ZADÁNÍ

Tři věci dělaly zadání náročné

Publikum bylo extrémně nesourodé. Lidé od osmnácti do sedmačtyřiceti let, od studentů po ředitele neziskovek, z Polska, Rumunska, Slovenska, Severní Makedonie, Španělska, Malty a Německa. Vstupní sebehodnocení kompetence se rozprostřelo přes celou pětibodovou škálu.

Téma snadno sklouzne do moralizování. Kurzy o dezinformacích často končí u sdělení „ověřte si zdroje“, které nikoho nikam neposune. Potřebovala jsem, aby si účastníci manipulaci prožili zevnitř, ne aby o ní poslouchali.

Účastníci jsou multiplikátoři. Vedou pak vlastní workshopy, takže potřebovali metodu, ne jen obsah. Každý nástroj proto dostali včetně metodického rámce.

Do projektu jsem vstoupila jako spoluautorka programu a hlavní trenérka. Odbornou linku kritického myšlení vedl Lukáš Hána (Skeptik.cz), mediální a informační gramotnost jsem vedla já.



Čtyři rozhodnutí před prvním slidem

1 · Zážitek vždy před teorií

Každý blok začíná aktivitou, ve které účastníci většinou selžou, a teprve pak přijde pojmenování jevu. Kolbův cyklus důsledně: zkušenost, reflexe, konceptualizace, aplikace.

2 · Aktivní inokulace místo varování

Místo varování před manipulací jsem účastníky nechala manipulovat, nejdřív ve hře, pak naostro. Kontrolovaná expozice buduje odolnost, podobně jako očkování.

3 · Vlastní problém jako červená nit

Každý si vytvořil „bug list“ problémů, které ho na médiích osobně pálí, a všechny nástroje týdne aplikoval na něj. Necvičí se na cizích příkladech.

4 · Pravidla, až když má skupina proč

Vzdělávací kontrakt vznikl až po týmové výzvě, která zkolabovala do chaosu. Devět dohod včetně signálu „nerozumím“ pak skupina reálně používala celý týden.

„Rozdíl dělá strukturovaný debrief po hře, ne hra sama.“



CO SE V KURZU DĚLO

38 hodin programu v sedmi výukových dnech

S volným dnem uprostřed, který je záměrně součástí designu: mezi mediálně-gramotnostní a nástrojovou částí je potřeba nechat obsah usadit.

01 Bezpečné prostředí, vzdělávací kontrakt, zážitková týmová výzva, rozhodování pod tlakem (System 1 a 2)

02 Algoritmy a dopaminová smyčka, personalizace, historie médií jako sled technologických panik, osobní bug list, kognitivní zkreslení

03 Mis-, dis- a mal-informace, aktivní inokulace, manipulační techniky, tvorba a hodnocení vlastních článků

04 Volný den, obsah se potřebuje usadit

05 Čtyři nástroje kritického myšlení: práce s důkazy, rozhodování, skupinový úsudek a hranice intuice, testování předpokladů

06 Odolnost plánů, pre-mortem, pětihodinová systémová simulace a její rozbor

07 Erasmus+ ekosystém, Youthpass, plány diseminace, reflexe a uzavření



NÁSTROJE

Co si účastníci odvezli

Ne jako pojmy, ale jako vyplněné pracovní listy s vlastním obsahem. K tomu dvanáct odborných handoutů.

3C

Ověřování tvrzení: zpochybni, vygeneruj alternativy, seber cílené důkazy

GF

Goal Factoring: rozhodování s alternativami a náklady ušlé příležitosti

FS

Failure Simulator (pre-mortem): plánování odolné vůči nepředvídatelnému

DM

Deliberate Mistakes: testování vlastních skrytých předpokladů

PT

Problem Tree: přerámování problému a kořenové příčiny

FC

Kritéria kvality média a fact-checking ve třech krocích

IN

Mapa inokulačních her s doloženými výzkumnými efekty



VRCHOL TÝDNE

Simulace, kde se všechno potkalo

Pětihodinová systémová simulace: pět týmů provozuje rybářské společnosti na sdíleném lovišti a racionální individuální rozhodnutí vedou ke kolektivnímu kolapsu. Účastníci zjistili, že je vlastní zpětná vazba klamala: v okamžiku nejvyššího úlovku se zdroj už hroutil. Všechny nástroje týdne se tu potkaly pod tlakem.

Ve zpětné vazbě ji jako nejsilnější zážitek kurzu uvedlo 12 z 21 účastníků, často jako jedinou věc, kterou napsali.



VÝSLEDKY

Evaluaci vyplnilo 21 z 21 účastníků

Celková spokojenost s výstupy kurzu

4,8 / 5 · nikdo pod 4

Sebehodnocená kompetence před kurzem

3,1 / 5

Sebehodnocená kompetence po kurzu

4,2 / 5

Doporučili by podobný kurz dál

5,0 / 5 · 21 z 21

Metody ověřování faktů a spolehlivosti informací

4,6 / 5

Kritické posuzování informací napříč platformami

4,4 / 5

Tvorba a hodnocení hypotéz

4,4 / 5

Rozpoznávání logických faulů

4,3 / 5

U cíle zaměřeného na ověřování faktů nedal nikdo ze skupiny méně než 4 z 5.



JAK JSEM MĚŘILA

Poctivě o metodě

Evaluace pokrývá první dvě úrovně Kirkpatrickova modelu: reakci a učení. Úroveň chování sleduji nepřímo přes diseminační plány z posledního dne. Vznikly z nich workshopy na školách, školení dobrovolníků, klubová setkání pro školáky i jednání s městskou radou. Kromě závěrečného dotazníku běžely každý večer reflexní skupiny a v půlce týdne evaluace, jejíž výstupy se promítly do druhé poloviny programu.

Co na tom oceňovali

Citace z anonymní závěrečné evaluace, leden 2026, přeloženo z angličtiny.

Hra jako metoda

„Moc se mi líbilo, jak používá ‚dětské‘ hry k vysvětlení něčeho tak důležitého, jako je manipulace nebo ověřování faktů. Její kreativita je její největší přednost.“

Bezpečné prostředí

„Skvělá facilitátorka, dávala prostor, uznávala názory a vytvořila prostředí bez souzení. Zároveň se jasně hlídal čas.“

Praktické nástroje

„Praktické nástroje pro mediální gramotnost a kritické myšlení a pochopení, jak dezinformace a algoritmy ovlivňují naše rozhodování.“

Přenos do praxe

„Odnáším si spoustu praktických informací a řadu nových her a workshopů, které uplatním ve své práci.“



KOMPETENČNÍ RÁMCE

Navrženo proti evropským rámcům, ne intuitivně

DigComp 3.0

Oblast 1: vyhledávání, hodnocení a správa informací. Oblast 4: bezpečné a odpovědné chování v digitálním prostředí. Aktuální verze integrující práci s AI.

LifeComp

L2 kritické myšlení jako jádro kurzu, L1 growth mindset, S2 komunikace a S3 spolupráce napříč sedmi kulturami, P2 flexibilita.

Youthpass

Osm klíčových kompetencí EU pro celoživotní učení. Každý účastník si formuloval vlastní learning outcomes a přiřadil je k rámci.

Multiplikační rovina

Účastníci jsou youth workeři a učitelé, takže každou metodu dostali včetně metodického rámce, aby ji mohli předávat vlastním cílovým skupinám.



CO SI MŮŽETE OBJEDNAT

Jádro je přenositelné

Program není vázaný na Erasmus+ ani na youth work. V různých podobách ho používám pro firemní zaměstnance, úředníky, učitele a knihovníky.

Pro organizace v Erasmus+

Training course od Activity Programme přes denní dramaturgii a metodiku po evaluační design a Youthpass. Včetně práce s vícejazyčnou skupinou s velkým rozptylem kompetencí.

Pro firmy a instituce

Půldenní až dvoudenní program o rozpoznávání manipulace, ověřování informací a rozhodování podle důkazů. Tam, kde chyba v úsudku má cenu.

Pro školy a vzdělávací organizace

Metodika pro učitele a lektory, kteří chtějí mediální gramotnost učit sami: rámec, aktivity a debriefové otázky, na kterých si postaví vlastní hodiny.

Pro tvůrce vzdělávacích programů

Learning design na míru: analýza potřeb, formulace learning outcomes, dramaturgie, výběr metod, evaluační design proti Kirkpatrickovi.

Plánujete mezinárodní kurz, firemní program nebo metodiku? Napište mi na veronikagabor.cz.