

# CRITICAL THINKING SUITCASE

V následujícím textu naleznete definice základních pojmů a teoretická východiska projektu CTS.

### **MEDIÁLNÍ GRAMOTNOST podle EU**

S rostoucí konektivitou a klesajícími cenami osobních počítačů a chytrých telefonů získává stále více dětí a mladých lidí přístup k online médiím. Tento trend přichází s řadou rizik, jako je vystavení škodlivému obsahu nebo zmanipulování ke sdílení soukromých informací, a přesto má nevyhnutelný negativní

vliv na to, jak se tito mladí uživatelé médií chovají a cítí, když narazí na mediální obsah a zapojí se do něj.

Pokrok ve vývoji médií a tok informací zároveň vyžaduje od publika určité kompetence, jako je bezpečný přístup, kritická analýza a hodnocení zdrojů, aby bylo možné informace efektivně zpracovat. A konečně, digitální propast – rostoucí propast v přístupu k moderním informačním a komunikačním technologiím, které existují mezi určitými regiony a demografickými údaji – podtrhuje důležitost nalezení nového způsobu řešení tohoto problému.

Vznikla tak nová disciplína, která v roce 2011 dostala název „ Mediální a informační gramotnost “ nebo zkráceně „MIL“.

### **MIL – mediální a informační gramotnost**

Podle nejpoužívanější definice UNESCO je MIL definován jako „**soubor kompetencí, které umožňují občanům přistupovat, získávat, chápat, vyhodnocovat a používat, vytvářet a také sdílet informace a mediální obsah ve všech formátech, za použití různých nástrojů, kritickým, etickým a účinným způsobem, aby se mohl účastnit osobních, profesních a společenských aktivit a zapojit se do nich**“.

Konečným cílem MIL je umožnit lidem uplatňovat jejich všeobecná práva a základní svobody, jako je svoboda názoru a projevu, s využitím nově vznikajících příležitostí nejúčinnějším, inkluzivnějším, etickým a nejúčinnějším způsobem ve prospěch všech jednotlivců.

### **Kritické myšlení jako klíčový pojem**

Jelikož se jedná o široké téma, MIL skrývá mnoho důležitých pojmů pod jednou střechou. Kritické myšlení, které je jednou z nich, je jednou ze základních kompetencí 21. století a je mu věnována velká pozornost na stránkách participačního zdroje.



## KRITICKÉ MYŠLENÍ

Kritické myšlení je definováno jako „**schopnost zkoumat a analyzovat informace a myšlenky s cílem porozumět a hodnotit jejich hodnoty a předpoklady, spíše než jednoduše přijímat návrhy za nominální hodnotu**“ (UNESCO, 2013).

Kritické myšlení má zásadní vliv na lidské chování: například když je člověk s kritickým myšlením vystaven šokující zprávě, nedělá ukvapené závěry, ani nereaguje tak, že to okamžitě sdělí ostatním. Protože nelze ověřit veškeré informace, hledějte ověření autora a logiku zprávy. Člověk s kritickým myšlením je také schopen posoudit důvody výběru formátu, načasování a způsobu komunikace. Vzhledem k tomu, že média jsou tolik ovlivňována a kontrolována politickou agendou, zůstat kritičtí k informacím, které konzumujeme, nám pomáhá vytvářet si vlastní osobní názory a bránit se pokusům nechat se oklamat pochybnými zdroji.

### **Staňte se detektivem – pokládejte správné otázky!**

V kontextu kritického mediálního konzumenta by se kritické otázky s největší pravděpodobností týkaly motivů autora. Jak byly informace ověřeny? Kdo by mohl mít prospěch z šíření takových informací? To může také znamenat, že jste vnímáni jako negativní osoba, zejména v situacích, kdy by například nebral nic, jako nominální hodnotu, mohlo rozrušit vašeho partnera v rozhovoru. Kritici myslitelé by raději debatovali prostřednictvím dialogu, než aby souhlasili s předem definovaným postojem. Na druhou stranu myšlenka kritizovat není o negativním postoji, ale spíše o upřímných reakcích.

**ABYSTE POROZUMĚLI PRŮSEČÍKU KRITICKÉHO MYŠLENÍ A MIL, ZKUSTE O SOBĚ PŘEMÝŠLET JAKO O DETEKTIVOVÍ I V TĚCH NEJVŠEDNĚJŠÍCH KAŽDODENNÍCH SITUACÍCH.**



## DOPORUČENÍ RADY EU

Mediální gramotnost - ve spojení s gramotností a komunikačními dovednostmi obecně - zahrnuje rovněž další klíčové kompetence, zejména sociální a občanské kompetence, které jednoznačně souvisejí s kritickým myšlením, neboť zajišťují schopnost ocenit rozmanitost a respektovat názory a hodnoty druhých, ale zahrnuje i kulturní povědomí a vyjádření, jež jsou podpořeny schopností dávat své názory do souvislostí s názory druhých, včetně názorů osob pocházejících z odlišných kulturních prostředí. Schopnost kriticky přistupovat k médiím a vyhodnocovat jejich obsah se v dnešním komplikovaném mediálním prostředí stává čím dál důležitější.

Podpořit úsilí o vybavení pedagogických pracovníků dovednostmi a nástroji, které potřebují k tomu, aby při práci s účastníky vzdělávání všech věkových kategorií pocházejícími z různých prostředí mohli k problematice mediální gramotnosti a kritického myšlení přistupovat efektivním způsobem, mimo jiné využitím platformy School Education Gateway a podporou vzájemného učení prostřednictvím platformy e-Twinning.

Pracovat s rodiči a dalšími příslušnými aktéry působícími ve společnosti v širokém slova smyslu s cílem snížit digitální propast mezi generacemi a podpořit společnou kulturu založenou na dialogu a vzájemném porozumění.

Posilovat dialog, spolupráci a partnerství mezi odvětvím vzdělávání a odborné přípravy a mediálním odvětvím - mimo jiné novináři -, jakož i se všemi dalšími příslušnými aktéry, včetně občanské společnosti a mládežnických organizací, neboť účinný rozvoj mediální gramotnosti a kritického myšlení vyžaduje multidisciplinární přístup, přičemž je třeba připomenout důležitou úlohu, kterou v tomto ohledu mohou hrát neformální a informální učení.

Podněcovat inovativní, tvůrčí a participativní způsoby rozvoje mediální gramotnosti a kritického myšlení v procesu vzdělávání a odborné přípravy, například prostřednictvím rešerší a prozkoumání potenciálu, který mohou nabídnout kultura a umění, přístupy založené na mezikulturních výměnách a tvorba mediálních produktů ve školním prostředí, jakožto prostředek k posílení otevřenosti vůči jiným kulturám a aktivního občanství.



## HRA A UČENÍ

Jak změnit nezáživnou činnost na zábavnou je problém. Tuto otázku si kladou jak pedagogové snažící se předat znalosti unuděným studentům a manažeri firem toužící po vyšším zisku a zapojení pracovníků, ale i jednotlivci sami sobě. Každý člověk se někdy setká s činností, kterou by raději nevykonával, i když není jiná možnost. A zatímco se neherní odvětví potýká s tímto problémem, herní průmysl raketově roste. Vychází tedy otázka, zda by vysoký zájem o hru nešel propojit s výukou. V současnosti se pro propojení hry s jinou oblastí (zejména oblastí vzdělávání) ustálil pojem GAMIFIKACE. Hlavní přínos gamifikovaného vzdělávání je v AHA efektu. AHA efekt - uvědomění si něčeho. Řečeno slovy účastníka: „...když uděláte velkou botu nebo se vám něco hodně povede, pamatujete si to navždy. Vzniká trvalá znalost, dovednost, kterou si přenáší do té praxe a která je velmi silná. Zatímco z běžného školení po týdně víte 10% a po půl roce ani nevím kolik, ale je to tristní, tak tady to procento je trošku větší...“ Hry jsou většinou silným zážitkem, neboť využívají pákového efektu motivace a zapojení uživatelů.

## DĚJINY A DĚJINNÉ UDÁLOSTI (text Petra Placáka)

„Chudoba ukazuje, že dějiny je možné chápat jako odehrávající se drama, a drama že není možné chápat bez mýtu, který vyděluje to nebo ono formativní dění z běžícího času. Událost je to, co má začátek a konec, a co by se v jistém smyslu mohlo (tak jako mýtus) odehrát i jindy a jinde. A klíčové pro Chudobu je, že je to možné právě proto, že prožívaný čas není totéž jako nějaké „elementy“ času běžícího, naopak, čas prožívání stojí mimo to, co nahlížíme jako „tok času“. Není třeba složitě řešit, jak je možné, že si v přítomnosti udržujeme jakési časové napětí, není třeba řešit, že když si uvědomujeme, že „jsme“, nejde o nějaký „bod na časové lince“. Chudoba ukazuje, že přítomnost znamená, že „jsme při tom“. A v tomto smyslu, právě když jsme „při tom“, jsme nad dějinami. A právě, když jsme „při tom“, můžeme se snažit dějinám porozumět - ne jako tomu, co „funguje samo od sebe“, ale jako tomu, co se nás týká“.

*"Slovy Bedřicha Loewensteina, který byl jedním z mála soudobých českých historiků, který přesáhnul svůj obor: Historiografii připadá úloha zbavit toto hledání (tzn. aktuality, které právě hýbou společností) naivity a právě platný recept arogantní samozřejmosti. Musí se pokoušet konflikty přítomnosti propojit s konflikty minulosti. Nemůže bránit tomu, aby lidstvo naplněné fanatismem a strachem vždy znovu nemařilo, neodvolávalo dosažené osvícení. Může se však pokusit zvyšovat citlivost pro problémy u současníků, kteří usilují dostat pod kontrolu destruktivní barbarské hlubinné síly."*