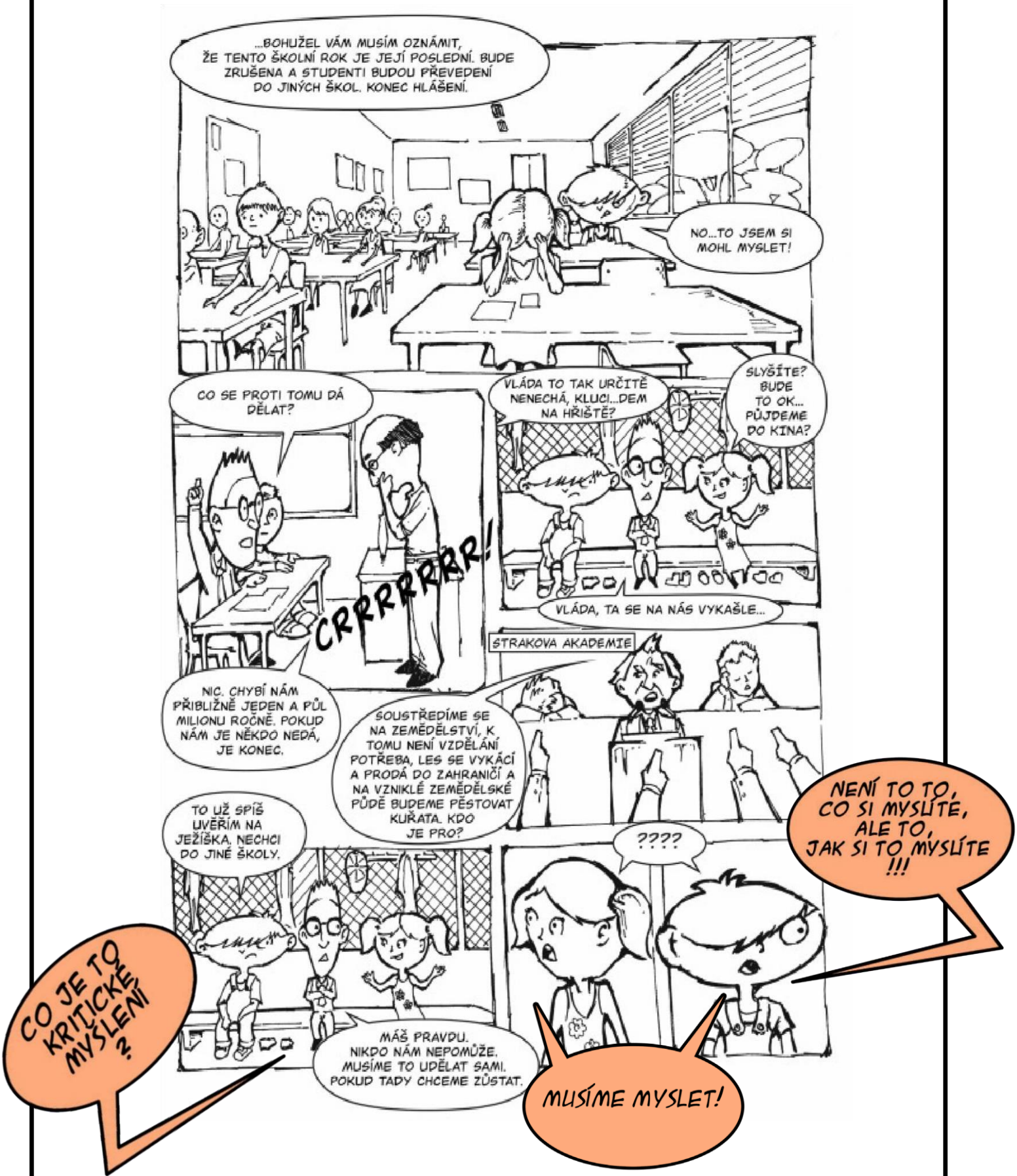
Mediální gramotnost (MIL) je klíčovou kompetencí 21. století, kterou si nechceme ponechat pouze pro sebe. Evropská unie ji považuje za nezbytný nástroj pro úspěch ve světě, kde mediální impulzy utvářejí naši realitu. Naše úsilí se soustředí na rozvoj těchto dovedností, abychom vás připravili na výzvy moderního světa. Kritické myšlení je jako klíč, který vám otevře dveře nejen k mediální gramotnosti a lepšímu porozumění složitému a rychle se měnícímu informačnímu prostředí.

Jsme tady, abychom vás provedli inovativním projektem, který má potenciál změnit způsob, jakým vnímáme informace, a svět kolem nás. Vstupte do světa, kde zábava a učení splývají do jednoho a vytváří nástroj pro váš osobní a profesní růst.

...ale bude MIL stačit?



Kritické myšlení je jednou ze základních kompetencí 21. století. Kritické myšlení není jen dovednost. Je to způsob života, který nám umožňuje nejen vnímat svět kolem nás, ale také ho aktivně tvarovat.

KRITICKÉ MYŠLENÍ vytváří tyto kompetence:

- ekonomický styl myšlení a finanční gramotnost (ekonomie, finance, matematika)
- znalost historických a politických souvislostí (historie a politologie)
- digitální kompetence - práce s informací v době internetu (žurnalistika a nová média)
- mediální gramotnost a znalost mediálního prostředí (současnost i historie jednotlivých médií a jejich financování)
- čtenářská gramotnost

dohromady vytváří **ZNALOST KONTEXTU**

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 sděluje ostatním. Nelze ověřit veškeré informace – hledejte ověření zdroje a logiku zprávy. Člověk s kritickým myšlením je také schopen posoudit důvody výběru formátu, načasování i způsobu komunikace. Podobný přístup pomáhá také v mediální gramotnosti. Za prvé je potřeba mít základní znalosti o logice médií, rizicích a příležitostech moderního informačního prostředí. Za druhé, kladení správných otázek s cílem analyzovat zprávy nebo témata z různých úhlů, bude mít velký význam při vytváření vlastního názoru.

Kladení správných otázek je velkým krokem k získání informací nezbytných k tomu, abyste mohli skutečně kriticky myslet. Pokud jste pedagog, neexistuje lepší způsob, jak učit kladení různých typů otázek, než identifikovat a ukazovat různé manévry mluvčích při rozhovorech.

STYL PROJEKTU/ORIGINÁLNÍ VYUŽITÍ FENOMÉNU HRY

NAŠE MISE JE PŘINÁŠET VZDĚLÁVACÍ NÁSTROJE, KTERÉ KRITICKÉ MYŠLENÍ PODPORUJÍ A TO ZÁBAVNÝM A INTERAKTIVNÍM ZPŮSOBEM. GAMIFIKACE JE NAŠE TAJNÁ ZBRAŇ, KTEROU PROPOJUJEME KRITICKÉ MYŠLENÍ A MEDIÁLNÍ GRAMOTNOST S INOVATIVNÍMI NÁSTROJI PRO 21. STOLETÍ.

PROČ? PROTOŽE HRA JE ZPŮSOB, JAK SE NAUČIT, ZÍSKÁVAT A EXPERIMENTOVAT, ANIŽ BYCHOM SE CÍTILI POD TLAKEM. NAŠE GAMIFIKOVANÉ NÁSTROJE DĚLAJÍ Z KRITICKÉHO MYŠLENÍ DOBRODRUŽSTVÍ. HLEDAT TY SPRÁVNÉ OTÁZKY, KTERÉ PODNĚCUJÍ ZKOUMÁNÍ A OBJEVOVÁNÍ NOVÝCH PERSPEKTIV, SKRYTÝCH KLÍČOVÝCH SOUVISLOSTÍ A FAKTŮ.

NĚKTERÉ PŘÍBĚHY SMRTÍ NEKONČÍ...

imerzní online hra na podporu kritického myšlení

Cílem RAZORS @ DRAGONS je vytvořit a otestovat projekt, který formou hry zapojí mládež do mimoškolního vzdělávání v oblasti kritického myšlení.

Jde o zásadní nástroj projektu CTS (kufr nástrojů kritického myšlení), který vytvoří základ webového portálu projektu CTS, jenž bude využíván pro rozvoj nástrojů CTS a návazné projekty. Portál bude dostupný široké pedagogické veřejnosti v České republice a Slovenské republice (díky anglické mutaci i dalším evropským zemím). Jeho hlavní přidanou hodnotou bude poskytnutí interaktivních a srozumitelných metodik pro výuku MIL a kritického myšlení formou hry a zážitku. Soubor gamifikovaných úkolů, hádanek a her použitých v projektu bude zveřejněn pro všechny zájemce o výuku MIL a kritického myšlení. V budoucnosti bude program schopen v různých mutacích obsloužit stovky zájemců o danou problematiku.

Hra „RAZORS @ DRAGONS“ se zaměřuje na rozvoj kritického myšlení a mediální gramotnosti. Vzhledem k online části rozvíjí digitální dovednosti a kompetence. Podporuje mezipředmětovou spolupráci, využívá inovativní učební přístupy a rozvíjí kreativitu. Primární cílovou skupinou uživatelů jsou hráči hry, kteří v rolích studentů policejní školy souběžně vyšetřují případy vražd v Londýně 1888 a současné Praze. Hráči se musí seznámit s dobovými (i následnými) konspiračními teoriemi o motivech činů Jacka Rozparovače a porovnat je se současným vyšetřováním.
Occamova břitva, Saganův Drak, správné otázky, ověřování faktů, fantazie a komunikace jsou nástroje, které povedou k úspěchu ve hře. Imerzní hra s prvky Mystery Murder a RPG probíhá nejprve v digitálním prostředí (online). Pro ty nejlepší hráče i v reálu – se společným herním finále v Praze.

Projekt KA210-YOU-776E4E1B je podpořen z programu Erasmus+ Evropské unie.

WWW.PROJECTCTS.EU

GA·ME

SLA·BI·KY·CZ

MOSE HERO

EVOškola