



GALDA SPĒLE “POPULISTS”

Vizuālais noformējums:

McCANN
RIGA

Metodiskais materiāls

Pamatizglītības (7 – 9 klase),
vispārējās vidējās izglītības un profesionālās vidējās
izglītības pedagogiem un vecākiem

Šie metodiskie norādījumi ir tapuši ar British Council pārstāvniecības Latvijā, Konrāda Adenauera fonda un Latvijas Finiera atbalstu.

Par grāmatas saturu atbild Latvijas debašu asociācija “QUO tu domā?”

Metodiskā materiāla autore: Arita Zvejniece
Spēles autori: Edgars Klētnieks, Rasmuss Filips Geks, Evija Goluba
Pateicība galda spēles “Populists” atbalsta grupai, kas palīdzēja gan ar spēles noteikumu izdomu, gan ar loģikas kļūdu piemēru meklēšanu, gan ar saturiskā materiāla analīzi un papildināšanu: Sandrai Falkai, Agnesei Lācei, Pēterim Pūrītim, Artim Dubkevičam, Kristoferam Borovskim, Henrikam Bērmanim, Edgaram Zaķim, Edgaram Lapiņam, Sintijai Tarasovai, Kristapam Auzānam, Mārtiņam Vaivaram, Rūtai Gabaliņai, Ievai Skrīverei, Laumai Vernerei, Dārtai Maijai Zaķei

© Latvijas debašu asociācijai, 2018
ISBN 978-9934-19-634-8



PIELIKUMS

Kritēriji masu mediju ziņu ticamības izvērtēšanai.

1. Vai ir norādīts raksta autors?
2. Vai ir norāde "reklāmprojekts", sadarbībā ar... u.tml.? Pārpublicēta preses relīze?
3. Vai ir pausts autora viedoklis?
4. Vai un kādi ir izmantotie informācijas avoti (atsauce uz pētījumiem, ziņu aģentūrām, intervētajiem cilvēkiem u.tml.)?
5. Vai ir citāti? Vai avoti citēti korekti?
6. Vai ir nodrošināts līdzsvars starp dažādiem viedokļiem un iesaistītajām pusēm?
7. Vai ir prezentēti fakti vai emocionāli argumenti?
8. Vai ievērots godīgums un neitralitāte?
9. Vai ir izmantoti kādi kļedzoši apzīmējumi personām/priekšmetiem?
10. Kāda ir raksta vizualizācija?
11. Kāds ir ziņas radīšanas iemesls?
12. Kādas tehnikas izmantotas, lai pievērstu uzmanību?
13. Kāds ir virsraksts? Vai tas izceļ ziņas galveno būtību?
14. Kādas vērtības, dzīvesveidi vai viedokļi tiek pārstāvēti vai var tikt nojausti no šīs ziņas?

PIERAKSTI

SATURA RĀDĪTĀJS

Ievads	4
Galda spēles būtība	5
Plānotais sasniedzamais rezultāts un iegūtās prasmes	6
Spēles teorijas izmantošana pedagoģijā	7
"Gamification" jēdziens	8
Argumentācija un kritiskā domāšana	9
Informācijas un mediju pratība	11
Loģikas kļūdas	13
Izmantotie un ieteicamie resursi	15
Pielikums	17
Kritēriji masu mediju ziņu ticamības izvērtēšanai	

15. Loģikas kļūdu mājaslapa, tulkota latviešu valodā. Pieejams:
[**https://yourlogicalfallacyis.com/lv**](https://yourlogicalfallacyis.com/lv)
16. Kaprāns, M., Kudors, A. Starptautisko notikumu atainojums Latvijas interneta medijos. LU apgāds (2007). Pieejams:
[**http://appc.lv/blog/starptautisko-notikumu-atainojums-latvijas-interneta-medijos**](http://appc.lv/blog/starptautisko-notikumu-atainojums-latvijas-interneta-medijos)
17. Kultūras ministrija. Bērnu un pusaudžu medijpratības pētījums. 2017.gads. 26.lpp. Pieejams:
[**https://www.km.gov.lv/lv/mediju-politika/medijpratiba/bernu-un-pusaudzu-medijpratibas-petijums**](https://www.km.gov.lv/lv/mediju-politika/medijpratiba/bernu-un-pusaudzu-medijpratibas-petijums)
18. Macat International. What is Critical Thinking? Available:
[**https://www.macat.com/what-is-critical-thinking/**](https://www.macat.com/what-is-critical-thinking/)
19. Mediju izglītības laboratorija:
[**http://mediaeducationlab.com**](http://mediaeducationlab.com)
20. PISA 2015 Results (Volume V), Organisation for Economic Co-operation and Development (2017). Available:
[**https://www.oecd.org/education/pisa-2015-results-volume-v-9789264285521-en.html**](https://www.oecd.org/education/pisa-2015-results-volume-v-9789264285521-en.html)
21. Plašs mācību materiālu piedāvājums mediju pratībā. Blogs “Pilna doma”. Pieejams:
[**https://www.pilnadoma.lv/2017/12/01/plasakais-macibu-materialu-piedavajums-mediju-pratiba/**](https://www.pilnadoma.lv/2017/12/01/plasakais-macibu-materialu-piedavajums-mediju-pratiba/)
22. Izglītības attīstības centrs. Projekts “Aktuālu, uz vajadzībām balstītu un pilnveidotu kritiskās domāšanas (KD) attīstīšanas programmu izstrādāšana un aprobēšana”. Pieejams:
[**http://arhive.iac.edu.lv/istenotie-projekti/kritiska-domasana-daudzveidibas-veicinasanai-programmu-iz-tradasana-un-aprobšana/**](http://arhive.iac.edu.lv/istenotie-projekti/kritiska-domasana-daudzveidibas-veicinasanai-programmu-iz-tradasana-un-aprobšana/)
23. Rubene, Z. Kritiskā domāšana studiju procesā. Rīga: LU Akadēmiskais apgāds (2008).
24. Starptautiskā pētījumā noskaidrota Latvijas skolēnu gatavība sadarbībai, Izglītības un zinātnes ministrija, publicēts: 16.11.2017. Pieejams:
[**http://www.izm.gov.lv/lv/aktualitates/2673-starptautiska-petijuma-noskaidrota-latvijas-skolenu-gataviba-sadarboties**](http://www.izm.gov.lv/lv/aktualitates/2673-starptautiska-petijuma-noskaidrota-latvijas-skolenu-gataviba-sadarboties)
25. Svešvārdu vārdnīca (sast. J. Baldunčiks, K. Pokrotniece). Rīga: Jumava (2007), 917. lpp.
26. The International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA). IFLA Media and Information Literacy Recommendations. Available:
[**https://www.ifla.org/publications/ifla-media-and-information-literacy-recommendations**](https://www.ifla.org/publications/ifla-media-and-information-literacy-recommendations)
27. UNESCO Latvijas Nacionālā komisija. Mediju pratība. Pieejams:
[**http://www.unesco.lv/lv/zinasanu-sabiedriba/medijpratiba-1/medijpratiba/**](http://www.unesco.lv/lv/zinasanu-sabiedriba/medijpratiba-1/medijpratiba/)
28. Zelče, V., Ardava, L. Medijpratība. Vai Latvijas ilgtspējīgas attīstības kods postpatiesības laikmetā? Pārskats par tautas attīstību 2015.–2016. gadā (red. Holma, B.). Rīga: LU Sociālo un politisko pētījumu institūts (2017). Pieejams:
[**https://www.szf.lu.lv/fileadmin/user_upload/szf_faili/Petnieciba/sppi/tautas/original/TAP_2015-2016.pdf**](https://www.szf.lu.lv/fileadmin/user_upload/szf_faili/Petnieciba/sppi/tautas/original/TAP_2015-2016.pdf)
29. Vaivars, M., Lapiņš, E. Lekciju kurss “Argumentācija un kritiskā domāšana”. Pieejams:
[**https://www.youtube.com/watch?v=E3FPOinAK48&list=PLSSRofRfIjj2PqEpMIAfhy_rfXfb2np3D**](https://www.youtube.com/watch?v=E3FPOinAK48&list=PLSSRofRfIjj2PqEpMIAfhy_rfXfb2np3D)

IZMANTOTIE UN IETEICAMIE RESURSI

1. Aptaujas dati liek apšaubīt Latvijas iedzīvotāju spējas atpazīt viltus ziņas. Latvijas valsts Prezidenta mājaslapa. 19.05.2017. Pieejams:
<https://www.president.lv/lv/jaunumi/zinas/aptaujas-dati-liek-apsaubit-latvijas-iedzivotaju-spejas-atpazit-viltus-zinas-24953>
2. Holma, B. Informācija un sabiedrība. Latvijas Universitātes Informācijas un bibliotēku studiju nodaļas raksti (2013). 145. lpp. Pieejams:
https://dspace.lu.lv/dspace/bitstream/handle/7/2404/Informacija_un_Sabiedriba_nr4.pdf?sequence=1
3. Boyle, S. Teaching Toolkit: An Introduction to Games based learning (2011). Available:
<https://www.ucd.ie/t4cms/UCDTLT0044.pdf.pdf>
4. CBS News. Obama: “We’ve Let Our Grades Slip”. 10.03.2009. Available:
<https://www.cbsnews.com/news/obama-weve-let-our-grades-slip/>
5. Eiropas Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai. Eiropas pieeja, kā sekmēt plašsaziņas līdzekļu lietotprasmī digitālajā vidē (2007). Pieejams:
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/PDF/?uri=CELEX:52007DC0833&from=LV>
6. Future of Jobs Report. Global Challenge Insight Report (2016). Available:
http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf
7. Grēniņa, A. Ceļojums medijpratībā. Idejas nodarbībām ar bērniem bibliotēkās. Rīga: Latvijas Bērnu un jaunatnes literatūras padome, 2017. Pieejama:
https://www.km.gov.lv/uploads/ckeditor/files/mediju_politika/medijprat%C4%ABba/Celojums_medijpratiba_lejupladei.pdf
8. Helmane, I. Kādas ir pieprasītākās kompetences darba tirgū. LV portāls. 12.10.2016. Pieejams:
<http://www.lvportals.lv/visi/likumi-prakse/282453-kadas-ir-pieprasitakas-kompetences-darba-tirgu/>
9. Hsin-Yuan Huang, W., Soman, D. A Practitioner’s Guide to Gamification of Education (2013). Available:
<http://www.rotman.utoronto.ca/-/media/files/programs-and-areas/behavioural-economics/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>
10. Interneta vārdnīca Yourdictionary.com. Pieejams:
<http://examples.yourdictionary.com/examples-of-logical-fallacy.html>
11. Kāposta, I. Didaktiskā spēle kā skolēnu mācību motivācijas veidotājs faktors. Doktora disertācija, Latvijas Universitāte (1993). 7. lpp.
12. Latvijas mediju politikas pamatnostādnes 2016.–2020. gadam. Pieejams:
<https://vestnesis.lv/op/2016/221.3>
13. Latvijas Sabiedriskie Mediji. Tests mediju pratības pārbaudīšanai. Pieejams:
<http://www.lsm.lv/raksts/arpus-etera/speles/lsm-tests-parbaudi-savu-medijpratibu.a262384/>
14. Ločmele, K. Pētījums par Latvijas iedzīvotāju medijpratību 2017: Rezultātu izvērtējums. Kultūras ministrija, 18.07.2017. Pieejams:
https://www.km.gov.lv/uploads/ckeditor/files/mediju_politika/petijumi/KMprez_medijpratibas_petijums_preses_konf.pdf

IEVADS

Ikdienā ik uz soļa nākas saskarties ar informāciju – savstarpējā komunikācijā, medijos, reklāmās uz ielas, viedierīcēs, sociālajos tīklos, bezgalīgajos interneta resursos un citviet. Informācijas plūsma ir tik liela, ka tajā ne tikai ir grūti orientēties, bet pat ir viegli apjukt. Lai sekmīgāk orientētos informācijas “džungļos”, nepieciešams attīstīt kritisko domāšanu, ko varētu uzskatīt par vienu no nozīmīgākajām mūsdienu cilvēka prasmēm. Kultūras ministrijas 2017.gada pētījumā iegūta informācija ļauj secināt, ka bērni un pusaudži mācību procesā nepietiekami apgūst zināšanas, kas saistītas ar dažādiem medijpratības aspektiem, t.sk. izpratni par mediju biznesa darbības pamatprincipiem un to finansēšanas modeļiem, tādas informācijas salīdzināšanu, kas iegūta dažādos avotos, vai viltus ziņu atpazīšanu. Mudināt domāt un kritiski izvērtēt informāciju – tieši tāds ir galda spēles “Populists” galvenais uzdevums.

Metodiskā materiāla saturs palīdzēs pedagogam un skolēna vecākam izprast galda spēles “Populists” būtību un uzdevumus, prasmes, ko spēle attīsta skolēnos, sniegs ieskatu kritiskās un analītiskās domāšanas nozīmē ne tikai argumentācijā, bet arī ikdienas dzīvē, biznesā, valsts pārvaldē, informācijas un mediju pratībā. Metodiskajā materiālā var plašāk uzzināt par spēles teorijas un “gamification” izmantošanu pedagoģijā, par argumentāciju un kritiskās domāšanas nozīmi, par informācijas un mediju pratību, loģikas kļūdām un to veidiem.

Materiāls paredzēts darbam ar vecāko klašu pamatskolas un vidusskolas vecuma skolēniem (7.–12. klase). Spēli var izmantot arī darbam ar cita vecuma izglītojamajiem, to pielāgojot attiecīgajai vecuma grupai.

Materiālu ir sagatavojusi Latvijas Debašu asociācijas “QUO tu domā?” ar mērķi sniegt atbalstu argumentācijas un loģikas kļūdu izprašanā un apgūšanā, to skaidrošanā skolēniem un galda spēles spēlēšanas procesā. Jautājumu gadījumā lūdzam sazināties ar asociācijas izpilddirektori Eviju Golubu (info@quotudoma.lv).

GALDA SPĒLES BŪTĪBA

Galda spēles “Populists” mērķis ir attīstīt jauniešu kritisko domāšanu, iemācot atpazīt loģikas kļūdas ne tikai mākslīgi veidotos piemēros, bet arī politiku, slavenību, sabiedrības līderu un citu personu ikdienas runā, un tās atspēkot. Sprotot, kas tieši cilvēka teiktajā nav pareizi un loģiski, skolēns attīstīs spēju analizēt un izdarīt secinājumus – domāt līdz dzirdētajam un neuzķerties uz it kā pamatotiem argumentiem, kas patiesībā var būt neloģiski un pat absurdi.

Galda spēles nosaukums radies no vārda “populisms”, kas skaidrojumā nozīmē uz “tautas masu interesēm vai uz izpatikšanu tautas masām orientēta ekonomiskā vai sociālā politika, kas nereti ir pretrunā valsts ekonomiskajām iespējām”. Populists ar demagoģijas palīdzību komunicē, ka sarežģītas sociālekonomiskās problēmas ir vienkārši atrisināmas ar pretrunīgiem lēmumiem.

Galda spēles pamatā ir reāli dažādu politiku, slavenību, speciālistu un citu personu izteikumi, kuros pieļautas loģikas kļūdas. Jauniešu uzdevums ir diskusijas ceļā spēt izšķirt, vai citātā ir loģikas kļūda un kā tā izpaužas, tādējādi kritiski izvērtējot piedāvāto argumentu.

Galda spēles noteikumi detalizētāk aprakstīti spēlei pievienotajā grāmatiņā. Skolēns spēli iesakām spēlēt grupās, vadoties pēc spēles noteikumiem. Lai spēle ritētu raitāk un diskusijas skolēnu vidū būtu kvalitatīvākas, pedagogam iepriekš ieteicams ar izglītojamajiem pārrunāt loģikas kļūdu veidus.

Spēle sastāv no lomu kartītēm, loģikas kļūdu kartītēm un citātu kartītēm. Spēlē piedalās 3-6 spēlētāji, kuri spēles sākumā nejaušā kārtībā sadala lomas, kuras citiem spēlētājiem neatklāj. Ja spēlē piedalās 4 spēlētāji, tad 3 no viņiem ir vēlētāji un viens populists. Ja spēlē piedalās 5-6 spēlētāji, tad trīs/četri ir vēlētāji, bet divi/trīs no viņiem ir populistu.

Spēles gaita

Sākumā dalībnieki nejauši izvēlas kartīti ar lomu (populists vai vēlētājs), ko citiem nerāda. Kad visi savas lomas apskatījuši, spēlētāji aizver acis un pēc spēles vadītāja signāla tās atver tikai populistu, kuri tādējādi uzzina savu sabiedroto gadījumā, ja ir 5–6 spēlētāji. Spēlētāji izvēlas vienu loģikas kļūdas kāršu komplektu, kurš sastāv no 15 citātu kartītēm. 9 no citātu kartītēm ir atrodama loģikas kļūda, savukārt atlikušajās 6 loģikas kļūdas nav. Spēlē tiek nejauši izvēlētas 5 citātu kartītes, par kurām tiek diskutēts.

Vēlētāju uzdevums ir diskusijas ceļā izlemt, vai attiecīgais citāts satur attiecīgo loģikas kļūdu. Populisti ir ieinteresēti, lai vēlētāji uzķeras uz loģikas kļūdām, tāpēc viņu mērķis ir panākt to, lai vēlētāji īstās loģikas kļūdas kartītēs neatklāj. Līdzīgi, populistu interesēs ir mulsināt vēlētājus, lai tie nepareizi identificē loģikas kļūdu citātā, kurš to patiesībā nesatur. Spēli neparedzamu un interesantu padara arī tas, ka paši populistu nemaz nezina, kuros citātos loģikas kļūdas meklējamās.

Spēles pirmā daļa ilgst līdz 15 minūtēm, sekojot balsošanai par to, vai noteiktā citātu kartīte satur loģikas kļūdu vai nē. Atkārtota neizšķirta balsojuma rezultātā tiek izlemts, ka citātu kartītē loģikas kļūdas nav.

argumenta nozīmi. Šī loģikas kļūda var izpausties kā atklāts uzbrukums indivīdam vai arī kā netiešs uzbrukums, mēģinot raisīt šaubas par sarunas biedra īpašībām, lai apšaubītu izteikto argumentu.

Piemēri:

- “Kā Ivars var spriest par abortu likumdošanu? Viņš taču ir vīrietis, turklāt viņam nav bērnu!”
- “Roberts tagad stāstīs par izglītības politiku? Viņš taču uz debatēm ieradies šortos un sandalēs ar zeķēm!”

3. Nepatiesais cēlonis (False Cause)

Tiek pieņemts, ka starp divām saistītām lietām pastāv cēloņsakarība, kaut arī tā varētu nebūt. Piemēri:

- “Globālā sasilšana ir mīts, jo šoziem bija zemākā temperatūra daudzu gadu laikā.”
- “Statistikai runājot, akli cilvēki daudz biežāk nēsā saulesbrilles, tāpēc mēs varam secināt, ka saulesbrillu nēsāšana izraisa aklumu.”

4. Slidenā nogāze (Slippery Slope)

Runātājs norāda, ka, sperot kādu soli, tam sekos nākamais, un tad trešais solis jau būs neizbēgams – jeb kā paslīdzēšana uz slidenas nogāzes, kad persona attopas jau kalna lejā. Taču netiek pierādīts, ka pēc otrā soļa tik tiešām sekotu trešais solis. “Ja pieļausim A, tad notiks B, kam sekos C, tāpēc A nedrīkst pieļaut”. Novirza uzmanību uz iespējamo B, bet nepierāda, ka pēc A tiešām sekotu B. Piemēri:

- “Piekritot uzņemt 500 bēgļus, viņiem līdzī nāks arī ģimenes, uz pēdām sekos tūkstoši viņu radnieku, un tā Latvijā drīz valdīs islāmist!”
- “Atļaujot viendzimuma laulības, nākamais solis būs vecāku un bērnu laulību legalizēšana, bet pēc tam precēties varēs arī cilvēki ar dzīvniekiem.”

5. Personīgā pieredze (Anecdotal evidence)

Personīgās pieredzes vai atsevišķa piemēra, nevis neitrāla pamatojuma izmantošana. Nereti ir daudz vieglāk uztvert atsevišķu stāstu, nevis apjomīgu un sarežģītu informāciju vai abstraktus datus. Tomēr apjomīgi pētījumi ar lielu respondentu skaitu sniedz daudz objektīvāku informāciju. Visticamāk, ka viens piemērs no personīgās pieredzes nespēs objektīvi atainot reālo ainu. Piemēri:

- “Mans vectēvs, kurš nodzīvoja līdz 97 gadu vecumam, jau kopš skolas laikiem izsmēķēja paciņu cigarešu dienā. Tas pierāda, ka smēķēšana nav kaitīga.”
- “Es nevienu no saviem bērniem bērniībā automašīnā nesēdināju speciālā krēsliņā, bet viņi visi ir sveiki un veseli. Braukšana ar bērniem automašīnā bez bērnu krēsliņiem nav bīstama.”

6. Nepatiesais cēlonis (False Cause; Non sequitur)

Lai gan secinājums neizriet no sniegtajām premisām vai pierādījumiem, tiek pieņemts, ka saistība starp divām lietām nozīmē, ka viena ir otras cēlonis. Nereti cilvēki nezina, ka korelācija (sakarība starp diviem mainīgajiem) nav tas pats, kas cēloņsakarība (vienai lietai izraisot otru). Dažreiz korelācijas mainīgie ir absolūti nesaistīti, savukārt cēloņsakarībā to saistība nav obligāta. Piemēri:

- “Viņš brauc ar BMW. Tātad viņš ir bagāts.”
- “Man trūkst naudas un es esmu nelaimīgs. Bagāti cilvēki droši vien ir laimīgi.”

LOĢIKAS KĻŪDAS

Loģikas kļūdas, kas ir galvenais spēles “Populists” motīvs, visbiežāk ir kļūdaini pausti uzskati, kas balstīti uz neloģiski veidotiem argumentiem. Nereti tās ir kā viltīgi runas triki, ko izmanto politiķi un mediji, lai ietekmētu cilvēkus un sabiedrisko domu, taču tās var būt pieļautas arī nejausi.

Loģikas kļūdu klasifikācija laika gaitā mainījusies un dažādiem autoriem tā mēdz atšķirties. Loģikas kļūdas grupētas un aprakstītas, pētot praktisko argumentāciju. Jau pašā sākumā skaidrības labad jāteic, ka faktoloģiskas kļūdas nav loģikas kļūdas.

Viena no klasifikācijas metodēm loģikas kļūdas iedala formālajās un neformālajās. Formālās jeb deduktīvās kļūdas piedāvā nepareizus pieņēmumus un kļūda ir redzama jau pašā argumenta formā. Tā ir nepareiza un neloģiska secinājumu izdarīšana, piemēram, ja pastāv saikne starp diviem mainīgajiem, ne vienmēr tā būs arī cēloņsakarība. Piemēram, Jānis sava apgalvojuma pamatošanai izmantoja grafiku, kurā parādīts, kā, pieaugot gaisa temperatūrai pēdējo gadsimtu laikā, samazinājies pirātu skaits pasaulē. Tātad var apgalvot, ka pirāti ir tie, kas līdz šim kavējuši temperatūras pieaugumu, un globālā sasilšana notiek nevis tāpēc, ka pieaug izplūdes gāzu apjoms, bet gan tāpēc, ka izzūd pirāti. Aprakstītājam piemērā ir loģikas kļūda, jo pierādījums neapstiprina argumentu.

Neformālās jeb pamatojuma loģikas kļūdas ir tādas, kurās premisa jeb pamatojums nepierāda argumentu. Gala sprieduma patiesums no premisu patiesuma izriet tikai ar daļēju ticamību. Šādos argumentos pierādījumos trūkst saiknes starp apgalvojumu un premisu, kā pamatojums tiek pielietoti vispārinājumi, atsaukšanās uz tradīcijām vai autoritāti, apelēšana pie emocijām, nepareizi interpretēti pētījumi, neloģiski izdarīti secinājumi un tamlīdzīgi.

Kopumā šeit varētu izdalīt vairākus blokus loģikas kļūdu, zem kuriem kopumā būtu vairāki desmiti loģikas kļūdu veidu, taču spēles veidotāji, apkopojot dažādus avotus, ir izvēlējušies 6 populārākās un nozīmīgākās loģikas kļūdas.

1. Viltus dilemma jeb melnbaltā domāšana (False Dilemma; the Black-and-White Fallacy)

Kā vienīgie iespējamie scenāriji tiek piedāvātas divas galējības – vai nu A vai Z, izslēdzot citas iespējamības, lai gan spektrā starp abām alternatīvām pastāv arī citas iespējas. Šī mēnīgā taktika, kas zināma arī kā “melnbaltā domāšana”, virspusēji atgādina loģisku argumentu, bet pēc iedziļināšanās kļūst skaidrs, ka ir vairāk iespējamību nekā divas piedāvātās. Bināra “melnbalta domāšana” neiekļauj dažādos faktorus, mainīgos un kontekstu, no kuriem izriet vairāk nekā tikai divas iespējamības. Tā rada maldinošus argumentus un apgrūtina racionālas, godīgas debates.

Piemēri:

- Aizstāvot imigrācijas ierobežošanu, labējais politiķis apgalvo: “Vai nu tu esi ar mani, vai pret Latviju!”
- Uzņēmējs sūdzas: “Ar solidaritātes nodokli valsts liek man izvēlēties: maksāt nodokļus vai darbinieku algas!”

2. Negodīgs uzbrukums (Argumentum Ad Hominem)

Personīgs uzbrukums individam, tēlam, raksturam, lai mazinātu argumenta nozīmi. Pretinieks uzbrūk sava sarunas biedra rakstura vai izskata īpašībām, lai mazinātu viņa

PLĀNOTAIS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS UN IEGŪTĀS PRASMES

Spēle kā mācību metode sniedz daudz priekšrocību mācīšanās procesā, attīstot tādas prasmes un iemaņas, kuras ir grūti apgūt, balstoties vien uz teorētisku izklāstu. Spēli kā pedagoģisku mācīšanās metodi izmanto jau gadsimtiem ilgi. Pēdējā desmitgadē šai teorijai ir pievienojies angļu valodas jēdziens “gamification”, kas sevī ietver spēles elementu un digitālā spēļu dizaina pārvešanu uz citām jomām (par spēļu teoriju un “gamification” plašāk lasiet nākamajā sadaļā).

Galda spēle “Populists” skolēnos attīsta šādas prasmes:

- formulēt, izteikt un pamatot savu viedokli,
- kritiski izvērtēt argumentu,
- identificēt loģikas kļūdas,
- pieņemt lēmumu,
- sadarboties ar citiem spēlētājiem.
- plānot un iekļauties noteiktā laikā.

Prasme formulēt, izteikt un pamatot savu viedokli

Spēlējot galda spēli “Populists”, skolēna uzdevums ir iesaistīties diskusijā, norādot, kurš no citātiem ietver konkrētu loģikas kļūdu. Lasot citātu un izsakot savu viedokli, skolēns mācās formulēt savu sakāmo un to arī pamatot, veidojot argumentu. Lai apgalvojums kļūtu par argumentu, katram apgalvojumam vajag vismaz vienu pamatojumu. Plašāk par argumentiem un argumentāciju izklāstīts sadaļā “Argumentācija un kritiskā domāšana”.

Prasme kritiski izvērtēt argumentu

Lai izšķirtu, kuros no sešiem citātiem būs loģikas kļūdas, bet kuros divos nē, skolēns analizē tekstu un mācās kritiski izvērtēt rakstīto, balstoties uz aprakstu loģikas kļūdas kartītē. Pasaules Ekonomikas forumā 2016. gadā kritiskā domāšana un sarežģītu problēmu risināšana minētas kā vienas no tām prasmēm, kas 2020. gadā pasaules darba tirgū būs vienas no pieprasītākajām. Kritiskā domāšana ir arī cieši saistīta ar mediju pratību – spēju orientēties dažādos informācijas resursos, saprast, kas ir nepieciešams un kur to varētu meklēt, spēt sameklēt, kritiski izvērtēt un lietot medijus. Par to plašāk aprakstīts sadaļā “Informācijas un mediju pratība”.

Prasme identificēt loģikas kļūdas

Vairākkārtīgi spēlējot galda spēli “Populists”, skolēns iemācīsies atpazīt loģikas kļūdas un norādīt uz tām ne tikai spēles piemēros, bet arī ārpus tās – draugu teiktajā, vecāku argumentos, pedagoga runā un medijos dzirdētajā. Ar skolēnu būs grūtāk manipulēt, un viņš kļūs prasīgāks attiecībā uz argumentācijas kvalitāti. Loģikas kļūdas vistiešāk saprotamas kā kļūdas uzskatos (apzinātas vai neapzinātas), kas balstītas uz neloģiski veidotiem argumentiem. Nereti tās ir kā viltīgi runas triki, ko izmanto politiķi un mediji, lai ietekmētu cilvēkus un sabiedrisko domu, taču tās var būt pieļautas arī nejausi (skat. sadaļu “Loģikas kļūdas”).

Prasme pieņemt lēmumu

Lai diskusijas ceļā vai balsojot spēlētāji varētu nonākt līdz raunda beigām, katram spēlētājam individuālā līmenī ir jāspēj pieņemt lēmumu – vai konkrētajā kartītē ar citātu ir attiecīgā loģikas kļūda vai nē. Šī spēja ir ļoti praktiska un nepieciešama visās dzīves jomās. Gandrīz katrs darba devējs no potenciālā darbinieka pieprasa spēju pieņemt lēmumus un uzņemties par tiem atbildību.

Prasme sadarboties ar citiem spēlētājiem

Lai veiksmīgi ieņemtu populista lomu, jāspēj sadarboties ar otru spēles populistu, piespēlējot viņam un vienojoties kopīgā taktikā. Tāpat arī vēlētajiem brīdī, kad izgaismojas populisti, ir jāspēj sadarboties un vienoties, par kuriem citātiem balsot, lai spēlē uzvarētu. Latvijas skolēnu kompetence risināt problēmas savstarpējā sadarbībā kopumā ir zemāka nekā vidēji Ekonomiskās sadarbības un attīstības organizācijas (OECD) valstīs, liecina OECD Starptautiskās skolēnu novērtēšanas programmas (PISA) rezultāti. Veiksmīga sadarbība ietver prasmes komunicēt, risināt konfliktus, veidot komandu, panākt vienošanos, novērtēt sasniegto un virzīties tālāk, lai sasniegtu mērķi. Kompetence risināt problēmas, savstarpēji sadarbojoties, nepieciešama ikdienas dzīvē un darbā. Skolēni, spēlē diskutējot un pieņemot kopīgu lēmumu par to, kuri argumenti ir kļūdaini, attīstīs un trenēs spēju sadarboties dažādās komandās un ieņemot dažādas lomas.

Prasme plānot un iekļauties noteiktā laikā

Tā kā katrs raunds ilgst tikai trīs minūtes, skolēniem ir jāspēj iekļauties laikā pirms izšķirošā balsojuma, izsakoties kodolīgi un ātri reaģējot uz populistu retoriku.

SPĒLES TEORIJAS IZMANTOŠANA PEDAGOĢIJĀ

Spēli kā pedagoģisku mācīšanās metodi jau 19. gadsimta sākumā definēja un savā darbā sāka izmantot vācu pedagogs Frīdrihs Frobels (Friedrich Fröbel), kurš bija pārliecināts, ka no tradicionālas skološanas jāpāriet uz modernu, bērnu vajadzībās un spējās balstītu izglītību. Vēlāk 20. gadsimta sākumā F. Frobela ideju par spēli kā mācīšanos savā darbā un teorijā izmantoja arī itāļu ārste un pedagoģe Marija Montessori. Kopš 20. gadsimta otrās puses pasaulē spēle kā metode arvien vairāk tiek izmantota dažādu mācību priekšmetu apguvei, sākot no matemātikas, fizikas un bioloģijas, un beidzot ar valodu apguvi un sociālo zinātņu priekšmetiem.

Kā ieguvumi spēles motīva izmantošanā mācīšanās procesā galvenokārt tiek minēts tas, ka spēle atdzīvina mācību nodarbību, spēles laikā skolēni aktīvi iesaistās darbībā, tai kļūstot produktīvākai, spēles laikā veidojas savstarpējas uzticēšanās un laba atmosfēra klasē (ledus laušanas funkcija), spēles laikā skolēni spēj veikt daudz grūtākus un sarežģītākus

politiskajām un citām izvēlēm, kas vislabāk atbilstu viņu interesēm.

Kultūras ministrijas pētījumā secināts, ka Latvijā 9 – 11 gadus veciem bērniem un pusaudžiem ir ļoti neskaids un bieži maldīgs priekšstats par tradicionālo mediju darbības pamatprincipiem, finansēšanas avotiem un reklāmu lomu to darbībā. Vairums respondentu pētījumā bija norādījuši, ka par šiem jautājumiem skolā netiek mācīts, daļai atzīstot, ka par to būtu svarīgi un interesanti uzzināt vairāk.

Sabiedrībai, kurā ir augsta mediju pratība, ir daudz kritiskāka attieksme pret mediju saturu un tā ietekmi. Vienlaikus šāda sabiedrība spēj arī radošāk un daudzpusīgāk izmantot informācijas un komunikācijas tehnoloģijas. Savukārt mediju pratības neesamība ilgtermiņā sabiedrībā var radīt dažādas problēmas: neprasmi kritiski uztvert mediju darbību un saturu, kā arī izpratnes trūkumu par audiovizuālā kultūras mantojuma un mediju lietošanas daudzveidību.

Mūsdienās Eiropas Savienības institūciju pašreizējo interesi par mediju pratību nosaka gan tās nozīme veselīgas demokrātijas pastāvēšanā, gan mediju pratības nepieciešamība mainīgajā un aizvien sarežģītākajā mediju kopainā, gan arī mediju pratības svarīgums cilvēku pamattiesību veicināšanā un cīņā pret pēdējā laikā pieaugušo atsevišķu sabiedrības grupu radikalizāciju.

Kultūras ministrija norāda, ka Latvijā par mediju pratību ģeopolitiskās situācijas un spēcīgu starptautisku pētniecības tendenču ietekmē plašāk sāka runāt tikai pirms pāris gadiem (pirms tam uzsvars bija uz digitālajām prasmēm). Ministrijas veiktais pētījums ir atklājis bēdīgu ainu – iedzīvotāji neapzinās iemeslus, kāpēc viena un tā pati informācija atšķirīgos avotos apzināti vai neapzināti var tikt interpretēta pavisam atšķirīgi. Puse Latvijas iedzīvotāju uzskata, ka var uzticēties informācijai, ja tā izskanējusi kādā no medijiem. Tikai 40% Latvijas iedzīvotāju apgalvo, ka spēj atpazīt uzticamu informāciju no tendenciozas un safabricētas. Turklāt, jo zemāka respondenta izglītība, jo vairāk viņš tic sociālajos medijos atrodamajai informācijai. Pielikumā materiāla noslēgumā aicinām aplūkot ieteikumus, kuriem jāpievērš uzmanība lasot un vērtējot ziņas uzticamību.

Eiropas Komisija uzsāka mediju pratības veicināšanas pasākumus jau 2006.gadā. Vairāku valstu ekspertu darbs rezultējās Eiropas Komisijas 2007. gadā pieņemtajā dokumentā par mediju pratību un tās nozīmi digitālajā vidē. Mediju pratība kā viens politikas rīcības virzieniem ir noteikts arī Latvijas mediju politikas pamatnostādnes 2016.–2020.gadam, kur mediju pratības stiprināšanai ir noteikti vairāki uzdevumi, tostarp ne tikai uzlabot sabiedrības zināšanas mediju pratībā, bet arī iekļaut mediju pratību izglītības saturā, izveidot materiālus pedagogiem par mediju pratības jautājumiem un izglītot pedagogus.

Metodiskā materiāla pielikumā atrodami 14 kritēriji mediju ziņas ticamības izvērtēšanai, kas kā praktisks instruments var palīdzēt gan skolēnam, gan pedagogam un var tikt izmantots mācību stundā kritiskās domāšanas un mediju pratības veicināšanai. Idejas praktiskām nodarbībām ar bērniem var rast arī izdevumā “Ceļojums medijpratībā. Idejas nodarbībām ar bērniem bibliotēkās”, kur aprakstīto teorētisko pamatojumu un uzdevumus var izmantot arī mācību stundās skolās.

INFORMĀCIJAS UN MEDIJU PRATĪBA

Laikā, kad mūsu ikdienā arvien vairāk laika aizņem ekrāni – datori, planšetes, viedtālruni, interaktīvās tāfeles un televizori, aktuālāks kļūst jautājums, kā neapmaldīties un neapjukt informācijas pārpilnībā. Tas no mediju lietotāja pieprasa jaunas prasmes un kompetences. Spēja orientēties dažādos informācijas resursos, saprast, kas ir nepieciešams un kur to varētu meklēt, spēt sameklēt, kritiski izvērtēt un lietot tiek dēvēta par informācijas un mediju pratību. Mediju pratība tieši ietekmē sabiedrības un indivīdu dzīvi, zināšanas, labklājību un veselību, turklāt postpatiesības laikmetā mediju pratība ir nozīmīgs nosacījums, kas kavē arī viltus ziņu izplatīšanos un mazina to draudus sabiedrības drošībai un stabilitātei.

Latvijas Universitātes pētnieces savā pētījumā par mediju pratību norādījušas, ka Latvijas iedzīvotāju mediju lietojumam pārsvarā ir vienvirziena raksturs un dominē pasīvas informācijas saņemšanas paradums. Viņas uzsverušas, ka daļai sabiedrības piemīt konservatīvi mediju lietošanas paradumi, tostarp nekritiska pieeja ikdienā izmantotajiem medijiem, aprobežošanās ar viena plašsaziņas līdzekļa piedāvāto informāciju un arī vienas valodas informatīvo telpu. Kultūras ministrijas pētījumā secināts, ka 9 – 16 gadus vecu bērnu un jauniešu vidū izteikti dominē informācijas par sev interesējošām tēmām iegūšana dažādās platformās internetā.

Saskaņā ar Latvijas mediju politikas pamatnostādņēs 2016.–2020.gadam definēto, mediju pratība ir zināšanu un prasmju kopums, kas nepieciešams darbam ar informācijas avotiem – informācijas atrašanai un analīzei, informācijas sniedzēju funkciju izpratnei, informācijas satura kritiskam izvērtējumam, objektīvas informācijas atšķiršanai no tendenciozas, dažādos avotos pieejamo ziņu salīdzinājumam, lai veidotu savu pamatotu viedokli. Mediju pratība ietver arī prasmi praktiski lietot medijus.

Starptautiskā Bibliotēku asociāciju un institūciju federācija (ILFA) mediju pratību skaidro kā zināšanu, attieksmju un prasmju kopumu, kas nepieciešams, lai zinātu, (1) kad un kāda informācija ir nepieciešama, (2) kur un kā iegūt šo informāciju, (3) kā to kritiski izvērtēt un organizēt un (4) kā to lietot ētiski.

Jānis Kreicbergs zinātniskajā rakstā par informācijas un digitālo pratību atsaucas uz mediju prasības pētnieku Džeimsu Poteru, norādot, ka mediju pratība sniedz iespēju skaidrāk saskatīt un nošķirt reālo pasauli no pasaules, kuru konstruē mediji, labāk orientēties mediju vidē un iegūt vajadzīgo informāciju un pieredzi, pasargājot sevi no nevajadzīga vai traucējoša satura. Pētnieks ir secinājis, ka mediju pratība sevī ietver noteiktu zināšanu struktūru, kuras izveidei nepieciešami rīki (mūsu prasmes), izejmateriāls (informācija no medijiem un apkārtējās pasaules) un griba (no mūsu personīgās koordinātu sistēmas), ko veido mērķi un dzinuli. Mērķi ietekmē informācijas apstrādi, nosakot, kādu informāciju atfiltrēt un kādu atstāt. Jo lielāka ir skaidrība par mērķiem, jo efektīvāk iespējams kontrolēt informācijas meklēšanas procesu.

Lai gan neatkarīgu, brīvu un profesionālu mediju darbība 21. gadsimtā ir svarīgs priekšnosacījums demokrātijas efektīvai funkcionēšanai, ne visi masu mediji ir orientēti uz demokrātiskām vērtībām. Mārtiņš Kaprāns un Andis Kudors norāda, ka mediji ir viens no avotiem, kas nodrošina visu pilsoņu vienādas iespējas iegūt skaidru priekšstatu par tām

uzdevumus, tā veicina radošumu, turklāt formālā komunikācija spēles laikā pārveidojas par personisko. Īpaši veiksmīgi ir spēles paņēmieni izmantot problēmu risināšanai un kritiskās domāšanas veicināšanai.

Spēle pieder refleksīvajam vadības stilam pedagoģijā, kad skolotājs grupas darbu organizē tā, lai domātu un darbotos skolēns, bet pedagogs viņam būtu tikai konsultants, iepretim autoritatīvajam vadības stilam, kurā aktīvi darbojas tikai pedagogs, bet skolēns tikai pasīvi seko nodarbībā notiekošajam (skolēns tikai iegaumē gatavās zināšanas). No vienas puses spēle tiek uztverts kā fenomens, kurā cilvēks iegūst pilnīgu brīvību, bet no otras puses spēle valda stingra un pilnīga reglamentācija un hierarhija, kas spēles dalībniekiem jāizmanto.

“GAMIFICATION” JĒDIENS

Kad tradicionālās mācīšanās metodes mūsdienu apstākļos (milzīga informācijas plūsma, nebeidzamas iespējas un kairinājumi, tehnoloģiju vilinājums) vairs nesniedz vēlamu rezultātu, tiek meklētas iespējas, lai likvidētu plaisu, kas izveidojusies starp tehnoloģiju un ētiku, starp individuālo un kolektīvo ieguldījumu radošajā darbā, starp tradīcijām un normām. 2008. gadā pilnīgi neatkarīgi no spēļu teorijas angļu valodā parādījās termins “gamification”, kuram tieša tulkojuma latviešu valodā nav. Šis termins sevī ietver spēles elementu (mērķi, punktu skaitīšanu, laika ierobežojumu, sacenšanos ar citiem, ātru atgriezenisko saiti, lomas ar spējām, līmeņus utt.) un digitālā spēļu dizaina pārņemšanu uz citām jomām – mārketingu, veselības aprūpi, darbu, politiku, tehnoloģiju dizainu un arī uz izglītības procesu.

Lai mācītu lietotājus, kā lietot “Microsoft Office”, palīdzības sadaļa tika radīta kā spēle (“Ribbon Hero 2”). Biznesā “gamification” palīdz pelnīt miljonus, bet sociālajās jomās risina sasāpējušās problēmas, jo ļauj smagas tēmas padarīt ne tikai vieglāk uztveramas, bet pat izklaidējošas. Spēļu mehānikas integrēšana citās jomās galvenokārt panāk motivētu piedalīšanos, iesaistīšanos un lojalitāti.

Lai izglītību padarītu vairāk iesaistošu un atbilstošu modernajiem bērniem, Ņujorkā 2009. gadā pat atvēra speciālu skolu “Quest to Learn”. Mācīšanās skolā notiek pēc septiņiem spēļu mehānikā balstītiem principiem: piedalās visi, vienmēr ir kāds izaicinājums, mācīšanās notiek, tikai darot pašiem, atgriezeniskā saite ir tūlītēja un notiek nepārtraukti, neveiksmes tiek pārvērstas par “pirmo mēģinājumu”, kuram seko nākamie, visi ir savstarpēji saistīti (skolēni var nepārtraukti dalīties ar saviem darbiem, zināšanām grupās, tīklos utt.), visu laiku ir sajūta, ka notiek spēle. Skolas audzēkņiem 2015. gadā rezultāti eksāmenos bija par 20% augstāki nekā skolēniem citās Ņujorkas skolās.

ARGUMENTĀCIJA UN KRITISKĀ DOMĀŠANA

Galda spēle “Populists” galvenokārt ir radīta, lai attīstītu jauniešos spēju kritiski domāt un argumentēt. Argumentācija un kritiskā domāšana ir ļoti praktiskas iemaņas, kuras iemācīties bez praktiskiem uzdevumiem ir grūti. Tikai praktiski uzdevumi un piemēri dod iespēju sākt domāt un analizēt, domāt kritiski, izvērtēt, pieņemt lēmumus.

Arguments pēc savas būtības ir vairāku apgalvojumu kopa, kurā ir vismaz viens apgalvojums jeb tēze, ko mēģina pierādīt, un vismaz viens cits apgalvojums jeb premisa, ar kuras palīdzību mēģina pierādīt tēzi. Vienkāršiem vārdiem sakot – lai apgalvojums kļūtu par argumentu, tam vajag vismaz vienu pamatojumu.

Spēcīgs arguments var būt pārliecinošs arguments, bet nereti pārliecinošs var būt arī tāds arguments, kurš ir aplams un jau pašā pamatā balstīts uz loģikas kļūdu. Pretēji argumentācijas mākslai, kura ir balstīta uz racionāliem pragmatiskiem elementiem, pārliecināšanas māksla fokusējas uz to, kā cilvēki uztver informāciju. Pārliecināšana bieži vien ietver ne tikai argumentus, bet arī citus elementus, piemēram, emocionalitāti, stāsta stāstīšanu, personības faktoru. Tieši pārliecināšana ļoti bieži ietver loģikas kļūdas un var būt manipulatīva.

ASV argumentācijas un loģikas kļūdu apgūšana ir nostiprināta izglītības sistēmā, tāpēc amerikāņi nereti diskusijās norāda uz pretinieka loģikas kļūdām, tādējādi “atmaskojot” runātāju. Baraks Obama, Amerikas Savienoto Valstu 44. prezidents, jau 2009. gadā norādīja, ka ASV ir jāizstrādā standarti, kas skolēniem attīstītu tādas 21. gadsimta prasmes kā problēmu risināšana, kritiskā domāšana, uzņēmējdarbība un radošums.

Kritiskā domāšana pēc savas būtības ir atbildīga domāšana, kura liek analizēt, šaubīties un nepārtraukti interesēties un uzdot jautājumus – pretstatā spontānai, mehāniskai un nekontrolētai domāšanai. Kritiskā domāšana ir racionāls, uz jautājuma būtības izpratni orientēts domāšanas veids, kad skolēni tiek iedrošināti domāt un izteikties analītiski. Kritiskā domāšana palīdz izkopt lēmumu pieņemšanas un problēmu risināšanas prasmi. Nereti literatūrā minēta arī skepse, kas nav nihilisms un visu vērtību noliegšana, bet gan īpašība veselīgam, kritiskam pasaules skatījumam, kur pieņēmumi tiek apšaubīti un pārbaudīti.

Vēsturiski kritiskās domāšanas ideja attīstījās jau 18. gs., kad dominēja prāta kults un viss, kas attiecas uz cilvēku – izziņas pamati, ētika, politiskās institūcijas un struktūras, filozofiskās un reliģiskās sistēmas – ir jāpēta ar prāta palīdzību. Vēlāk, jau 20. gs., lielu ietekmi kritiskās domāšanas attīstībā atstāja pragmatiskās pieejas, kas kritisko domāšanu balstīja uz izziņas procesiem – zināšanu, izprašanu, izmantošanu, analizēšanu, sintezēšanu un izvērtēšanu.

Mūsdienīgā pieejā kritisko domāšanu var definēt arī kā sešu prasmju kombināciju, nosakot, ka: (1) problēmu risināšana māca, kā pieņemt pārdomātu lēmumu un radīt jaunus, radošus risinājumus, (2) analīze dod iespēju saprast argumenta loģiku un atspēkot to, (3) radošā domāšana dod iespēju saskatīt lietas citā gaismā, saskatīt citus risinājumus, (4)

interpretācija ietver pamatotu satura atklāšanu, (5) izvērtēšana palīdz atklāt stiprās un vājās argumenta puses un izvērtēt, kas ir pareizi, un (6) attīstīta spriestspēja ļauj veidot labi strukturētus argumentus un tikt galā ar pretinieka argumentiem.

Kritiskās domāšanas galvenais uzdevums ir apgūt tehnikas un stratēģijas, kas ļautu paaugstināt domāšanas spējas, dotu cilvēkam iespēju sociālajā sfērā nepakļauties no ārienes kontrolētai domāšanai, manipulēšanai propagandas un ideoloģijas pieņemšanai. Tā vienlaikus attīsta personību, radot līdera iezīmes, ceļot intelektu, attīstot stratēģisko domāšanu un palīdzot attīstīt inovatīvas idejas.

Nereti kritisko domāšanu definē arī, to pretnostatot nekritiskai domāšanai. Nekritiska domāšana rada faktiskās realitātes telpas izkropļojumu, kas tieši attiecas uz indivīda dzīvi. Tas, ko cilvēks domā par citiem, institūcijām, tiesībām, notikumiem, izpaužas viņa konkrētā rīcībā, ietekmējot attiecības sabiedrībā. Nekritiskas domāšanas rezultāts ir kļūdas dzīves plānošanā, netaisna attieksme pret citiem – kritiskuma trūkums neļauj pārvērtēt pirmos, bieži vien nepamatotos iespaidus, un tādēļ rodas vērtējumi, kuri sakņojas aizspriedumos un stereotipiskos pieņēmumos.

Kritiskās domāšanas izzināšana un tās akcentēšana laika gaitā bijusi atkarīga arī no ģeopolitiskās situācijas. Šodien, kad diendienā redzam “viltus ziņas”, par kritisko domāšanu jārunā arī mediju pratības kontekstā. Ir divu veidu viltus ziņas – tādas, kuras tiek radītas ar domu maldināt un ietekmēt sabiedrisko domu, un tādas, kas radītas nolūkā pelnīt – tās piesaista lasītāju uzmanību ar šokējošu virsrakstu, tādējādi novadot lasītāju no sociālajiem medijiem (piemēram, facebook.com) uz konkrētu interneta vietni, kura pelna ar reklāmu izvietošanu un kuras ienākumi ir atkarīgi no “klikšķu” skaita.

SKDS veiktais pētījums norāda uz būtisku problēmu, jo 35% aptaujāto Latvijā paši atzīst, ka viņu spējas izšķirt izdomātas ziņas no patiesām ir ļoti vājas vai drīzāk vājas. Turklāt pašnovērtējums varētu būt maldīgs arī tai daļai aptaujāto, kuri savas zināšanas vērtē kā labas.

Uz kritiskās domāšanas nozīmi norādījis arī Latvijas Valsts prezidents Raimonds Vējonis: “Viltus ziņas ir Latvijas drošības apdraudējums, kas cenšas sagraut mūsu uzticību sev, savām vērtībām un savai valstij. Tās apdraud mūsu spriestspējas drošību. Ir nepieciešams attīstīt kritisko domāšanu, lai varētu atpazīt nepatiesu informāciju, kā arī atbalstīt kvalitatīvu žurnālistiku un uzticamus medijus”.

Spēle “Populists” tiešā veidā jauniešiem liek domāt, analizēt, spriest un secināt pašam, nevis iedod gatavas zināšanas par to, kas ir kritiskā domāšana un loģikas kļūdas.