

Projektas APRICOT:

Mokomės būti ir (su)gyventi besikeičiančiame laike: dėmesingos tėvystės ugdymo programa

Medijų raštingumo metodologija ir medžiaga tėvams (seneliams)



Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.

Šį intelektualinį produktą sumanė ir parengė strateginių partnerysčių projekto APRICOT komanda.

Projekto koordinatorius – VšĮ *Šiuolaikinių didaktikų centras* (Lietuva)

Projekto partneriai:

Apricot Training Management Ltd. (Jungtinė Karalystė)

ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (Vokietija)

Planeta Ciencias (Ispanija)

Redakcijos koordinatorė: Daiva Penkauskienė

Rengėjai: Hilary Hale, Beate Hedrich, Betül Sahin, Alejandra Goded, Anca Dudau, Daiva Penkauskienė

Redakcinė kolegija: Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



Šis darbas yra licencijuotas Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 tarptautine licencija. Norėdami peržiūrėti šios licencijos sąlygas, apsilankykite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> arba siųskite laišką Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, JAV.

Metai, mėnuo: 2021 lapkritis

TURINYS

1	Įvadas: Kas yra APRICOT?	3
2	Metodologinė sistema	5
2.1	Metodų pasirinkimas	5
2.2	Metodinis pagrindas	10
2.3	Mokymo(si) programa	15
2.4	Vertinimas	21
3	„Žaiskite su vaikais“ – vadovas tėvams (ir seneliams)	22
3.1	Įvadas	22
3.2	Ko išmoksime žaisdami	22
3.3	Žaismingas mokymas(is)	24
3.4	Kodėl šis vadovas?	24
3.5	Patarimai, kaip mokytis patiems ir su šeima	25
4	Moralinės dilemos šiuolaikiniame pasaulyje	27
4.1	Įvadas į temą	27
4.2	Veikla 1: Teisingi asmeniniai, tarpasmeniniai ir socialiniai sprendimai	27
4.3	Veikla 2: Išvaizdos/ įvaizdžio visuomenė	32
4.4	Veikla 3: Skaitmeninės kultūros formuojami sektini pavyzdžiai	38
5	Pagrįsti sprendimai	42
5.1	Įvadas į temą	42
5.2	Veikla 1: Jūsų veiksmų poveikis aplinkai	42
5.3	Veikla 2: Vieta be ekranų	47
5.4	Veikla 3: Informacinės lenktynės	52
6	Melagienos, klaidinanti informacija ir dezinformacija	57
6.1	Įvadas į temą	57
6.2	Veikla 1: Atpažink melagienas!	58
6.3	Veikla 2: Pastebėk skirtumą – Faktas ar melagiena?	61
6.4	Veikla 3: „Melagienų detektyvas“!	64
7	Saugumas ir privatumas	68
7.1	Įvadas į temą	68
7.2	Veikla 1: Medijų išmanymas	68
7.3	Veikla 2: Kibernetinės patyčios	75
7.4	Veikla 3: Saugumas internete	81
8	Priedai	88
8.1	Trumpametražis filmas „Zuikis“, Pepe Danquart / Black Rider by Pepe Danquart	88
8.2	Kaip padėti savo vaikui atpažinti melagienas	90
8.3	Kortelės „Žinių žaidimas“	95

1 Įvadas: Kas yra APRICOT?

„APRICOT“ – tai „Erasmus+“ programos lėšomis bendrai finansuojamas projektas, kurio pilnas pavadinimas yra „**APRICOT – Mokomės būti ir (su)gyventi besikeičiančiame laike: dėmesingos tėvystės ugdymo programa**“ (2019-2021 m., Nr. 2019-1-LT01-KA204-060481). Projektas paremtas jame dalyvaujančių organizacijų – „Šiuolaikinių didaktikų centro“ (projekto koordinatorius, Lietuva), „Planeta Ciencias“ (Ispanija), „ItFeV – the Institute of Technology-oriented Women’s Education“¹ (Vokietija) ir „Apricot Training Management“ (JK) – patirtimi. Ši patirtis apima kritinio mąstymo ir medijų raštingumo medžiagos, programų besimokantiems suaugusiems kūrimą ir įvairias kitas neformalaus švietimo veiklas.

Projektas APRICOT siekia parengti suaugusiųjų švietėjus teikti pagalbą tėvams ir seneliams ugdant vaikų medijų raštingumą ir mokant saugiai jomis naudotis.

Tyrimai rodo, kad programos, skirtos tėvų kritinio mąstymo ir medijų raštingumo gebėjimų tobulinimui, gali būti labai veiksminga priemonė dirbant su vaikais namuose. Šioje srityje išprusę tėvai (ir seneliai), geba stebėti ir modeliuoti sveiką vaikų santykį bei elgesį naudojant įvairias medijas.

Medijų raštingumo svarba akcentuojama įvairiuose Europos sąjungos švietimo politikos dokumentuose. Tačiau to nepakanka. Reikalingas **sisteminis požiūris į suaugusiųjų švietimą** – toks, kuris skatintų nuosekliai ir sistemingai lavinti kritinio mąstymo įgūdžius, juos tikslingai taikyti, plėtoti medijų raštingumą skatinančią bei puoselėjančią kultūrą.

Spręsdamas šį kompleksinį iššūkį, „APRICOT“ projektas populiarina medijų raštingumo sampratą, neapsiribojančią tik technologiniu medijų supratimu bei technologiniais gebėjimais. „APRICOT“ siekiama:

1. plėsti projekto tikslinių grupių asmeninį akiratį;
2. stiprinti profesines kompetencijas;
3. skatinti ir remti skirtingų kartų, kultūrų dialogą;
4. įgalinti kritiškiems veiksams;
5. prisidėti prie demokratizacijos procesų kiekvienoje atskiroje šalyje ir ES mastu apskritai.

Projekto partneriai kartu parengė 3 intelektinius produktus:

1. Mokymo programą bei medžiagą SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETĖJAMS, dirbantiems su tėvais (seneliais).
2. Metodiką ir medžiagą TĖVAMS (ir seneliams), mokymuisi kartu su vaikais (anūkais) namuose.
3. „APRICOT“ istorijų rinkinį – suaugusiųjų švietėjų ir tėvų (senelių) pasakojimus, „liudijimus“ apie programos ir/ar metodikos išbandymo patirtis.

¹ Į technologijas orientuoto moterų švietimo institutas

Daugiau informacijos apie projektą ir jo rezultatus – projekto svetainėje adresu: <https://apricot4parents.org/>.

„APRICOT“ Medijų raštingumo programa ir medžiaga tėvams ir seneliams (projekto 2-asis intelektinis produktas) – tai praktinis vadovas, kaip padėti vaikams naudotis skaitmenine bei socialine žiniasklaida; kaip užtikrinti vaiko saugumą; kaip skatinti ir ugdyti kritinio mąstymo įgūdžius, kad jie būtų tikslingai ir efektyviai naudojami įvairiose gyvenimo situacijose. Šio vadovo tikslas – įgalinti tėvus ir senelius prisidėti prie savo vaiko saugaus, prasmingo ir išmintingo medijų (įskaitant skaitmenines) naudojimo ir kritiškų nuostatų bei įpročių ugdymo(si).

2 Metodologinė sistema

2.1 Metodų pasirinkimas

Tinkama tikslinėms grupėms

Šiame projekte siūlomos veiklos yra pavyzdinės, siūlančios, kaip kalbėtis, diskutuoti ir kaip veikti drauge su vaikais.

Suaugusieji (tėvai ir seneliai) atsakingi už vadovavimą veikloms ir teigiamos ugdomosios patirties įgijimą. Vaikai (ir anūkai) dalyvaudami veiklose ne tik įgis tokios patirties, bet ir sustiprins tarpusavio ryšius su tėvais ir seneliais. Taigi, mūsų programa orientuota į dvi tikslines grupes:

1. Pirminė tikslinė grupė: tėvai ir seneliai.
2. Antrinė tikslinė grupė: vaikai ir anūkai, nuo 6 iki 15 metų.

	Pirminė tikslinė grupė Tėvai ir seneliai	Antrinė tikslinė grupė Vaikai
Skaitmeniniai įgūdžiai	<ul style="list-style-type: none"> - Priklausomai nuo turimos patirties, yra skirtingo skaitmeninių įgūdžių lygio². - Labiau supranta su technologijų naudojimu susijusią riziką. - Turi mažiau asmeninės patirties sprendžiant problemas, susijusias su technologijų naudojimu. - 75% tėvų naudojami socialine žiniasklaida ir naudoja ją tėviškai paramai³. 	<ul style="list-style-type: none"> - Skaitmeniniai „čiabuviai“. - Labiau pažeidžiami tiek bendrąja, tiek skaitmeninių pavojų prasme. - Mažiau suvokia skaitmenines rizikas. - Patys mokosi rasti informaciją internete⁴. - Negeba savarankiškai rinkti ir valdyti informacijos, tiksliai ir kritiškai vertindami (Tarptautinis kompiuterinis ir informacinis raštingumas).
Požiūris ir motyvacija	<ul style="list-style-type: none"> - Galimas nepakankamas pasitikėjimas savo gebėjimais 	<ul style="list-style-type: none"> - Galimas per didelis pasitikėjimas savo gebėjimais

² *Skaitmeninio raštingumo pokyčiai laikui bėgant. Kibernetinė psichologija ir elgesys/ Changes over time in digital literacy.* Cyber Psychology & Behavior, 713-715. YORAM ESHET-ALKALAI AND ERAN CHAJUT, 2009.

³ PEW RESEARCH CENTRE. (2015) *Parents and Social Media*
<https://www.pewresearch.org/internet/2015/07/16/parents-and-social-media/#fn-13802-1>

⁴ NATIONAL CENTER FOR EDUCATION AND STATISTICS. *International Computer and Information Literacy Study 2018*
<https://nces.ed.gov/surveys/icils/>.

	Pirminė tikslinė grupė Tėvai ir seneliai	Antrinė tikslinė grupė Vaikai
	skaitmeninėje srityje. <ul style="list-style-type: none"> - Reikalinga parama įgyjant patirties, “prisijaukinant” technologijas.⁵ - Mažai susirūpinimo šia sritimi dviejose iš trijų šeimų (1). Tėvai ir seneliai, ieškantys su skaitmenine sauga susijusių veiklų, labiau suvokia riziką/ yra aktyvesni, užtikrindami, kad vaikai būtų saugūs internete. - Susirūpinimas auga vaikams sulaukus penkerių metų, o didžiausias yra paauglystėje. - Priklausomai nuo problemos, tėvų susirūpinimo lygis gali būti palyginti menkas. 	skaitmeninėje srityje. <ul style="list-style-type: none"> - Domisi su technologijomis susijusia veikla. - Mažai arba visai nėra dėl galimų rizikų. - Ten, kur suaugusieji linkę matyti riziką, jie linkę matyti galimybes.
Kritinis mąstymas	<ul style="list-style-type: none"> - Didesnė patirtis leidžia mąstyti protingiau, net jei nedaug žino apie kritinį mąstymą. - Vyresnio amžiaus žmonės mažiau linkę keisti nuomonę ar mąstyti lanksčiai. - Suaugusio žmogaus kritinio mąstymo raidos pikas yra maždaug trečiojo dešimtmečio vidurys.⁶ 	<ul style="list-style-type: none"> - Jie yra kritinio mąstymo įgūdžių įgijimo procese.

Tėvų įgalinimas

Tėvai ir seneliai vaidina labai svarbų vaidmenį vaikų ugdyme, tačiau jie ne visada pasirengę susidoroti su iššūkiais, su kuriais jų vaikai susiduria skaitmeninėje erdvėje. Tėvams ir seneliams turi būti prieinama pagalba, kuri padėtų geriau suvokti ir suprasti rizikas.

⁵ SCHLEURS, K., QUAN HAASE, A. & MARTIN, K. (2017). *Problematizing the Digital Literacy Paradox in the Context of Older Adults' ICT Use: Aging, Media Discourse, and Self-Determination*. Canadian journal of communication. <https://doi.org/10.22230/cjc.2017v42n2a3130>.

⁶ FRIEND & ZUBEK. (2016) *The effects of age on critical thinking ability*. Oxford Journal of gerontology. doi=10.1.1.1033.6915&rep=rep1&type=pdf.

Tėvai ir seneliai ne visada gali būti tiek raštingi skaitmenine prasme kaip jų vaikai, tačiau jie daug labiau patyrę sprendžiant kasdienio gyvenimo problemas, valdant rizikas ir pavojus, ir yra išmintingesni susidūrę su naujomis problemomis.

Tačiau suaugusieji dažnai gali jaustis pasimetę spręsdami skaitmenines problemas - nepasitikėti savo gebėjimus rasti sprendimą, kaip padėti savo vaikams.

Pagrindinis tėvų ir senelių švietimo skaitmeniniais klausimais tikslas turėtų būti jų įgalinimas ir tam tikrų įgūdžių bei įrankių, kuriuos būtų lengva pritaikyti, suteikimas.

Žaismingos veiklos

Žaidimu paremta metodologija sukuria atpalaiduojančią ir malonią atmosferą, kurioje laikas bėga greitai, o suaugusieji ir vaikai jaučiasi lygiaverčiais žaidimo dalyviais. Gera savijauta yra svarbiausia bet kokio mokymosi dalis, o žaidimas yra vienas geriausių būdų tai užtikrinti.

Bet kokias klaidas lengviau priimti žaidžiant, nes jos yra neatsiejama bet kurio žaidimo dalis. Žaidimas gali būti ypač naudingas būdas mokytis apie nepažįstamus dalykus. Žaismingoje veikloje dalyviams lengviau rizikuoti, o rizikuodami jie gali daugiau išmokti. Todėl tai labai naudinga tėvams ir seneliams, kurie gali jaustis nepatogiai aptariant technologijų problemas su savo vaikais ir anūkais. „APRICOT“ projekto atveju abi pusės mokosi iš savo klaidų ir įveikdamos iššūkius atranda daugiau naudos ir prasmės.

Fantazijos, vaidmenų žaidimo ar humoro įtraukimas į idėjų ir medžiagos tyrinėjimą padidina įsitraukimą į mokymąsi.⁷ Žaisminga veikla leidžia besimokantiesiems susikcentruoti į veiklą ir panaudoti savo įgūdžius, tuo pačiu pamirštant savo pačių problemas.⁸

Dar daugiau, žaisminga veikla šeimoje pagerina tėvų ir vaikų santykius ir skatina vaikų emocinius gebėjimus.⁹

Kad veikla būtų žaisminga, ji turi būti:

- neformali, vykti pažįstamoje ir ramioje aplinkoje;
- motyvuojanti, smagi, įdomi ar įtraukianti;
- pritaikyta dalyvių galimybės, t. y. iššūkis turi atitikti jų lygį;
- individuali, paremta bendradarbiavimu arba rungtyniavimu;
- susieta su aiškiu atlygiu, t. y. teisingai atlikus užduotį, rezultatas ir/ ar, atlygis turi būti akivaizdus.

⁷ WAINWRIGHT, N., GOODWAY, J., WHITEHEAD, M., WILLIAMS, A. & KIRK, D. (2019) *Playful pedagogy for deeper learning: exploring the implementation of the play-based foundation phase in Wales*. Early Child Development and Care. Volume 190, Issue 1, 2. Pages 43-53.

⁸ CSIKSZENTMIHALYI, M. (1975) *Play and intrinsic rewards*. Journal of Humanistic Psychology Volume 15, Issue 3, Pages 41-63 <https://doi.org/10.1177/002216787501500306>

⁹ SHORER, M., SWISSA, O., LEVAVI, P., & SWISSA, A. (2019) *Parental playfulness and children's emotional regulation: the mediating role of parents' emotional regulation and the parent-child relationship*. Early Child Development and Care, DOI: [10.1080/03004430.2019.1612385](https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1612385)

Veiklos skirtos šeimai

Vienas iš pagrindinių technologijų naudojimo pavojų jaunimo tarpe yra izoliacija nuo savo šeimos. Jauni žmonės užsisklendžia savo asmeninėje erdvėje, kuri dažniausiai apsiriboja jų pačių kambariu, ir jų gyvenimas virtualioje erdvėje vyksta už uždarytų durų. Ir nesvarbu, ar tai metaforinės, ar tikros durys, tai yra problema. Jauni žmonės yra labai pažeidžiami ir jiems reikalinga suaugusiųjų, kurie gali išmokyti naudotis technologijomis atsakingai, efektyviai, nekeliant pavojaus savo emocinei sveikatai, pagalba. Štai kodėl veiklos šeimoje ir su šeima yra ypač tinkamos. Pokalbiai, klausimai, debatai ar diskusijos padės susikalbėti, suprasti, kur jaunas žmogus yra labiausiai pažeidžiamas, ir kurti dialogo tarp tėvų ar senelių ir jų vaikų tradiciją.

Žaidimai

Žaidimu paremtų veiklų praktikavimas atveria bendradarbiavimo tarp kartų galimybę. Žaismingi testai, mįslės, kūrybiniai darbai suteikia šeimai smagių akimirkų ir kuria bendrystės jausmą.

Užsiėmimams šeimoje turėtų vadovauti suaugusieji, kad įgytų daugiau pasitikėjimo savo gebėjimais padėti vaikams naudotis technologijomis. Kad tai būtų lengviau atlikti, pateikiame daug praktinių patarimų, išryškiname galimas abejones, perspėjame apie galimus sunkumus ir galbūt kilsiančius klausimus veiklų/ užsiėmimų įgyvendinimo metu.

Nors veikloms vadovauja tėvai, reikia nepamiršti, kad jie nėra profesionalūs pedagogai. Todėl vartojame ir patariame tėvams vartoti neformalią ir nespecializuotą kalbą.

Įdomu ir prasminga

Neretai suaugusiems, kaip ir vaikams, reikia tam tikros pagalbos, kad patobulintų savo kritinio mąstymo įgūdžius. Kad tai neatrodytų sudėtinga pedagoginė veikla, siūlome rinktis įdomias temas ir nesudėtingas veiklas, kad būtų galima patiems mokytis mokant vaikus. Jei siūlomos veiklos bus per sudėtingos, tikėtina, kad niekas nežinos, kaip jas atlikti.

Kad veikla būtų įdomi ir suaugusiems, ir vaikams siūlome pasitelkti realias gyvenimo problemas (jei žinome, kuriomis jie domisi) ir vaikų asmeninę patirtį. Tai gali ne tik sudominti, bet ir padėti suaugusiems jausti didesnę pasitikėjimą savimi, nes tokiu atveju pasinaudojama jų jau turimomis žiniomis. Pabaigoje svarbu neužmiršti apmąstyti atliktos veiklos, nes tai įprasmina ir užtvirtina įgytas žinias.

Svarbu nepamiršti, kad maži vaikai gali sutelkti dėmesį į užduotį tik trumpą laiką. Todėl reikia planuoti veiklas, apimančias trumpas užduotis ir padedančias vaikams susikaupti.

Kritinio mąstymo, skaitmeninio bei medijų raštingumo ugdymas

Žinoma, negalima pamiršti ir svarbiausio veiklų tikslo – kritinio mąstymo įgūdžių, taikomų naudojant technologijas, tobulinimas.

Geriausios šiam tikslui pasiekti yra praktinės veiklos artimos realioms gyvenimo problemoms. Įgyvendinant tokias veiklas reikia:

- identifikuoti, analizuoti ir vertinti įvairių formatų ir šaltinių informaciją;
- klausti, abejoti/ ginčyti ir vertinti bet kurios informacijos reikšmę;
- suprasti technologijų naudojimo grėsmes privatumui, sveikatai ir socialiniams įgūdžiams;
- racionaliai apsvarstyti įrodymus, kontekstą, metodus, standartus ir prasmes prieš nusprendžiant, kuo tikėti ar ką daryti.

Žemiau pateiktoje lentelėje įvardintos kompetencijos, kurias siekiame ugdyti vaikuose:

Kompetencija	Aprašymas
Bendravimas ir bendradarbiavimas	Sklandus bendravimas tarp šeimos narių, bendravimo įpročių/ tradicijų susikūrimas; pasitikėjimas, kad galima bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais skaitmeninių technologijų klausimais.
Žinių įgijimas/ išplėtimas	Pagrindinių sąvokų, temų, problemų supratimas/ suvokimas.
Asmeninių gebėjimų plėtojimas	Kritinio mąstymo įgūdžiai: informacijos, duomenų, įrodymų ir patirties lyginimas ir analizė, teisingų klausimų uždavimas, etinio mąstymo įgūdžiai, paslėptų ketinimų supratimas, gebėjimai aptikti šališkumą ir propagandą nacionalinių bei pasaulinių medijų naujienose, mąstymo autonomijos įgijimas.

Programos veiklos yra:



Praktinės
paremtos realiomis
gyvenimo problemomis



Skirtos šeimai
tinkamos visai
šeimai



Žaismingos
su smagiais iššūkiais



Nesudėtingos
suteikiančios pasitikėjimo ir
padrąsinančios imtis veiklos



**Skatinančios
apmąstymą**
nuteikiančios prasmingam
mokymui(si)



Trumpos
„perskaityk ir
padaryk“

2.2 Metodinis pagrindas

Žaisminga veikla šeimoje gali pagerinti bendravimą ir sukurti tinkamą mokymo(si) aplinką. Dėl šios priežasties, programoje remiamės jau egzistuojančiomis metodikomis, atliepančiomis programos siekius, tikslinių grupių poreikius ir padedančiomis veiksmingai bei tinkamai įgyvendinti numatytas veiklas.

Patirtinis mokymasis

Patirtinis mokymasis yra mokymo(si) prieiga, pagrįsta 8-ojo dešimtmečio David A. Kolb teorija. Šis mokymosi modelis pagrįstas idėja, kad žmonės geriausiai mokosi, kuomet aktyviai įsitraukia į mokymosi procesą, paremtą realiomis gyvenimo patirtimis, ir jį reflektuoja.

Kolb'o ir Fry sudarytas patirtinio mokymosi ciklas susideda iš keturių etapų, nusakančių, kaip asmuo apdoroja ir taiko informaciją. Keturis ciklo etapus sudaro: **konkreti patirtis; tos patirties įvardinimas ir refleksija; abstrakčių sąvokų, remiantis refleksija, formulavimas; ir naujų sąvokų išbandymas.**

Mokymasis gali prasidėti bet kuriame ciklo etape. Tačiau norint maksimaliai padidinti mokymosi galimybes, idealu yra pereiti visus keturis etapus. Paprastai tai prasideda nuo individualios asmens patiriamos veiklos ir apmąstymo (refleksijos) apie tai, kas įvyko. Šiame etape suvokiama veiklos prasmė, veikla po to įgyvendinama, o jos pasėkoje asmuo keičia

savo elgesį ar požiūrį. Šis pasikeitimas įgalina asmenį įgyti naujų patirčių, kurios vėl „užsuka“ visą ratą.

Kolb'o ciklas atspindi tai, kaip iš tikrųjų natūraliai mokomasi. Patirtinis mokymasis gyvenime vyksta spontaniškai ir nuolat. Tačiau tam, kad mokomoji patirtis virstų tikru mokymusi, reikalinga refleksija ir naujų sampratų su(si)formavimas. Nes tik tokiu būdu „išbaigiamas“ Kolb'o patirtinio mokymosi ciklas.

Siekiant, kad mūsų veiklos būtų prasmingos, siūlome šiuo ciklu naudotis kaip vadovu. Pateikiamoje medžiagoje rasite skyrius, apimančius kiekvieną patirtinio mokymosi etapą.

Konkreти patirtis: mokymasis patiriant. Žmonės mokosi dalyvaudami veikloje ar patirtyse ir prisimindami, kaip tuomet jie jautėsi. Tai yra pagrindinis būdas, kuriuo mokomės, ir jis yra visų kitų mokymosi etapų pagrindas.

Reflektyvus stebėjimas: mokymasis apdorojant informaciją, žinias, patirtį. Remdamasis konkrečia patirtimi, besimokantysis ją apmąsto su tikslu gauti daugiau informacijos arba pagilinti savo patirties supratimą. Kad šis etapas būtų veiksmingas, Kolb'as siūlo keletą reflektivių klausimų:

- *Ar pastebėjote?*
- *Kodėl tai atsitiko?*
- *Ar gyvenime taip nutinka?*
- *Kodėl tai nutinka?*
- *Kaip galite tai panaudoti?*

Abstraktus konceptualizavimas: mokymasis apibendrinant patirtį. Remdamasis patirties refleksija, besimokantysis sąmoningai ar nesąmoningai teoretizuoja, grupuoja ar apibendrina savo patirtį su tikslu susieti tai, kas jau žinoma su nauja informacija ir visa tai apibendrinti. Šis mąstymo etapas padeda „sutvarkyti“ žinias, leidžia pamatyti „didįjį vaizdą“ ir apibrėžti vaizdinius, modelius bei normas. Šis etapas itin svarbus gebėjimui perkelti savo žinias iš vieno konteksto į kitą.

Aktyvus eksperimentavimas: mokymasis veikiant. Besimokantysis naujai įgytas žinias pritaiko arba išbando realiame gyvenime. Išmoktų dalykų pritaikymas yra nauja patirtis, nuo kurios ciklas prasideda iš naujo.

Kiekvienam ciklo etapui būdingas tam tikras mokymosi tipas: patyrimas, refleksija, mąstymas ir veikimas. Patyriminio mokymosi ciklą paprastai reprezentuoja du kontinuumai. „Y“ ašyje, dar vadinamoje suvokimo kontinuumu (*perception continuum*), yra du galimi būdai ką nors patirti: konkrečia išraiška (*concrete expresion*) arba abstrakčiu konceptualizavimu (*abstract conceptualisation*). Mokymosi samprata iš esmės yra mūsų emocinis atsakas į tai, ką mes apie tai galvojame ir (arba) jaučiame.

Apdorojimo kontinuumas (*processing continuum*) apima du skirtingus patirties apdorojimo būdus: reflektivių stebėjimą (*reflective observation*) arba aktyvų eksperimentavimą (*active experimentation*). Apdorojimo kontinuumas yra išsidėstęs „X“ ašyje. Juo iš esmės apibūdinama tai, kaip mes „prieiname“ prie konkrečios užduoties. Kolb'as teigia, kad besimokantysis negali vienu metu atlikti abiejų veiksmų vienoje ašyje (pvz., mąstyti ir jausti),

ir dėl šios priežasties mes esame linkę suvokti ir apdoroti tai, ko mokomės, tam tikru būdu. Šį būdą suvokti ir apdoroti informaciją, Kolbas vadina mokymosi pasirinkimu arba mokymosi stiliumi, kuris gali skirtis priklausomai nuo turinio ir konteksto.

Yra keturi skirtingi mokymosi stiliai, pagrįsti keturių etapų patirtinio mokymosi ciklu. Kiekvienas jų yra savitas ir turi savus prioritetus, tačiau norint patirti subalansuotą mokymąsi, svarbu, kad besimokantieji naudotųsi visais keturiais mokymosi stiliais.

Mikro mokymasis (Bite-sized learning)

Mikro mokymasis (*micro-learning*) – tai mokymo strategija, paremta trumpu, išsamiau ir savarankišku turiniu. Paprastai šis turinys yra orientuotas į rekomendacijas, patarimus arba į įdomią didaktinę medžiagą. Kitaip tariant, tai turinys, kurį žmonės gali lengvai užfiksuoti ir įsisavinti. Dėl šios priežasties mikro mokymasis yra pripažįstamas kaip itin efektyvi strategija dalytis svarbia informacija.

Mikro mokymasis yra ir labai efektyvus būdas sustiprinti anksčiau išdėstytą turinį arba išplėsti informaciją apie tai, ką žmonės jau žino. Tai gali būti atliekama įvairiais būdais: naudojant pratimus, trumpus vaizdo įrašus ir grįžtamąjį ryšį.

Kokią naudą tai duoda besimokantiems? Svarbiausia, kad daug informacijos suskaldžius į atskiras dalis ir jomis naudojantis kaip „sveikomis porcijomis“, gerėja turinio įsisavinimas. Mikro mokymasis taip pat palengvina sąvokų ir idėjų įvertinimą, nes dirbama su papildomais, žinias sustiprinančiais pratimais bei turiniu, skirtu įvairovei suvokti.

Tikslinė grupė: Tėvai, seneliai ir (antrinė) jų vaikai	
Iššūkiai/ Mūsų tikslinės grupės ypatybės	Galimi sprendimai/ Mūsų būdai
Labai dažnai ir suaugusiems, ir vaikams reikia pagalbos tobulinant kritinio mąstymo įgūdžius.	Užsiėmimai turėtų būti įdomūs visiems ir ir padėti jiems mokytis, tuo metu, kai jie moko. Šeimos veiklos, kuriose dalyvauja ir suaugusieji, ir vaikai.
Kai kuriems suaugusiems sunku suprasti temą.	Galimybė pajusti pasitikėjimą dalyvaujant lengvoje veikloje. Veiklos, kuriose jie nežino atsakymų.
Kai kurie suaugusieji neturi daug laiko skaityti (ir pan.).	Trumpos veiklos Šeimos užsiėmimai, skirti kartu praleisti laiką.

Tikslinė grupė: Tėvai, seneliai ir (antrinė) jų vaikai	
Iššūkiai/ Mūsų tikslinės grupės ypatybės	Galimi sprendimai/ Mūsų būdai
Menkas pasitikėjimas savo gebėjimu padėti vaikams mokytis, kaip naudotis technologijomis.	Veikloms turi vadovauti suaugusieji. Veiklos, jų kalba turi būti skirta suaugusiems. Žaismingi iššūkiai, kurių atsakymų suaugusieji nežino. Turime neleisti, kad tėvams kiltų abejonių, klausimų ar sunkumų vykdant veiklą.
Suaugusieji moko, bet jie nėra pedagogai.	Turime vartoti kasdienę, netechninę kalbą.
Maži vaikai trumpai sutelkia dėmesį.	Veiklos, apimančios įvairias užduotis.
Vaikai nepasitiki tėvų technologinėmis žiniomis.	Veiklos šeimai. Suaugusieji turi vadovauti veiklai. Tėvai turi parodyti keletą aiškių pavyzdžių, kuriais dalykais vaikai neturėtų pasitikėti.
Svarbu prasmingas mokymasis.	Praktinės veiklos. Realios gyvenimo problemos. Prisimenama ankstesnė ar asmeninė patirtis. Refleksija kiekvienos veiklos pabaigoje.
Geriausia veikla yra ta, kuri vyksta.	Trumpos ir lengvos veiklos. Žaismingi iššūkiai. Nereikia specialių priemonių ar programėlių.
Medijų raštingumo didinimas	Praktinės veiklos, kuriose vaikai: <ul style="list-style-type: none"> – Identifikuoja, analizuoja ir vertina įvairių formatų ir šaltinių informaciją. – Abejoja, ginčijasi, įvertina bet kurią informaciją bet kokia forma ir mokosi atitinkamai ją naudoti.
Skaitmeninio raštingumo didinimas	Praktinės veiklos, kuriose vaikai:

Tikslinė grupė: Tėvai, seneliai ir (antrinė) jų vaikai	
Iššūkiai/ Mūsų tikslinės grupės ypatybės	Galimi sprendimai/ Mūsų būdai
	<ul style="list-style-type: none"> - Suvokia technologijų naudojimo pavojus jų privatumui, sveikatai ir socialiniams įgūdžiams.
Kritinio mąstymo ugdymas	Praktinės veiklos, kuriose vaikai: <ul style="list-style-type: none"> - Racionaliai įvertina ir suvokia įrodymus, kontekstą, metodus, standartus, spręsdami, kuo tikėti ar ką daryti.
Pagalba tėvams ir seneliams, apsaugant savo vaikus.	Šeimos veiklos, kurios formuoja bendravimo įpročius ir kuria bendravimo tradicijas.

Projekto APRICOT charakteristikos	
Tikslai	Galimi sprendimai / Mūsų būdai
Prasmingas mokymasis	Praktinės veiklos. Realios gyvenimo problemos. Ankstesnės ar asmeninės patirties naudojimas. Refleksija kiekvienos veiklos pabaigoje.
Įgyvendinamos veiklos (geriausia veikla yra ta, kuri vyksta)	Trumpos ir lengvos veiklos. Žaismingi iššūkiai. Nereikia specialių priemonių ar programėlių.
Medijų raštingumo didinimas	Praktinės veiklos, kuriose vaikai: <ul style="list-style-type: none"> - Identifikuoja, analizuoja ir vertina įvairių formatų ir šaltinių informaciją. - Abejoja, ginčijasi ir įvertina bet kurią informaciją bet kokia forma ir mokosi atitinkamai ją naudoti.
Skaitmeninio raštingumo didinimas	Praktinės veiklos, kuriose vaikai: <ul style="list-style-type: none"> - Suvokia technologijų naudojimo pavojus jų privatumui, sveikatai ir socialiniams

Projekto APRICOT charakteristikos	
Tikslai	Galimi sprendimai / Mūsų būdai
	įgūdžiams.
Kritinio mąstymo ugdymas	Praktinės veiklos, kuriose vaikai: <ul style="list-style-type: none"> - Racionaliai įvertina ir suvokia įrodymus, kontekstą, metodus, standartus, spręsdami, kuo tikėti ar ką daryti.
Pagalba tėvams ir seneliams, kad jie apsaugotų savo vaikus.	Šeimos veiklos, kurios formuoja bendravimo įpročius ir kuria bendravimo tradicijas.

2.3 Mokymo(si) programa

Programos aprašymas

Objektas	Aprašymas	
Tikslas	Tobulinti tėvų ir senelių kompetenciją ugdyti savo vaikų ar anūkų kritinio mąstymo ir medijų raštingumo įgūdžius.	
Dalyviai	Tėvai ir/ ar seneliai	
Apimtis	12 mikro mokymosi veiklų	
Trukmė	1 mokymų diena (arba 2 d. po pusę dienos)	
Tikslai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Susipažinti su kritinio mąstymo, medijų raštingumo ir skaitmeninio raštingumo temomis. 2. Išmokyti naujų praktinių metodų ir pratimų kritiniam mąstymui ir medijų raštingumui ugdyti (mikro mokymosi veiklos). 	Rezultatai <ol style="list-style-type: none"> 1. Gerai suvokta ir suprasta pagrindinė projekto idėja, sąvokos ir siejami rezultatai. 2. Tėvų/ senelių ir jų vaikų/ anūkų naujai įgytos kritinio mąstymo bei medijų raštingumo žinios ir įgūdžiai.

Objektas	Aprašymas	
	<p>3. Iširti interaktyvius, dalyvavimą skatinančius tėvų švietimo būdus kritiniam mąstymui ir medijų raštingumui lavinti.</p> <p>4. Prisidėti prie projekto rezultatų tobulinimo.</p> <p>5. Dalintis ir mokytis vieniems iš kitų.</p>	<p>3. Praktiškai išbandytos su vaikais ir anūkais mikro mokymosi priemonės.</p> <p>4. Nauji pasiūlymai, idėjos ir patarimai, pateikti mokymuose dalyvaujančių tėvų ir senelių, kaip siekti geresnių projekto rezultatų.</p> <p>5. Platėjantis suaugusiųjų besimokančiųjų tinklas, didesnė tėvų bei senelių, dalyvaujančių mokymuose, tarpusavio parama.</p>
Metodologija	<p>Metodologija pagrįsta metodų deriniu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Patirtiniu mokymusi (<i>Experiential Learning</i>) ir mokymusi veikiant (<i>Learning by doing</i>). 2. Mikro mokymusi (<i>Bite-sized learning</i>). <p>1. Patirtinio mokymo(si) ir mokymo(si) veikiant metodai naudojami, siekiant, kad tėvai ir vaikai taptų aktyviais mokymosi dalyviais.</p> <p>Metodika pagrįsta David'o Kolb'o patirtinio mokymosi modeliu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konkrete patirtis. Tėvai ir vaikai kartu perskaito instrukcijas/ žingsnis po žingsnio veiklos gaires. 2. Reflektyvus stebėjimas. Nukreipiantys klausimai, skatinantys apmąstymus patirties metu ir po jos. 3. Konceptualizavimas. Nukreipiantys klausimai, padedantys daryti išvadas. 4. Aktyvus eksperimentavimas. Pasiūlymai, kaip pritaikyti mokymąsi būsimoje praktinio gyvenimo situacijose. <p>Galima naudoti „5 klausimų“ modelį:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ar tu pastebėjai? • Kodėl tai atsitiko? • Ar tai nutinka gyvenime? • Kodėl tai nutinka? • Kaip galite tai panaudoti? 	

Objektas	Aprašymas
	<p>2. Mikro mokymasis</p> <p>Mokymas naudojant mikro mokymosi įrankius (<i>bite-sized learning tools</i>) yra susijęs su mikro mokymosi (<i>microlearning</i>) tendencija – nauja savaiminio mokymosi (<i>informal learning</i>) strategija, skirta greitai užpildyti žinių ir įgūdžių spragas atliekant užduotį. Mikro mokymosi įrankiai ir mikro mokymasis atsirado siekiant prisitaikyti prie šiuolaikinės visuomenės gyvenimo būdo ir ritmo.</p> <p>Kiekvieną mikro mokymosi įrankį sudaro nedidelė teorijos dalis, o dėmesys sutelkiamas tik į vieną mokymosi tikslą, nes jis skirtas atspindėti vieną koncepciją ar idėją, naudojant įvairius šaltinius, pvz.: įvairius medijos formatus (nuo „YouTube“ vaizdo įrašo iki Vikipedijos įrašo), tinklaraščius, viki'us (<i>wikis</i>), vaizdo mokymus ir pamokas, vadovėlius, infografikus, <i>TEDTalks</i> medžiagą, skaidrių pristatymus ir kitus atvirojus švietimo išteklius (<i>Open Educational Resources</i>), prieinamus internete. Mikro mokymosi įrankiai apima ir darbalapius, realius gyvenimo pavyzdžius bei nuoseklias, žingsnis-po-žingsnio gaires.</p> <p>Mikro mokymosi įrankiai įtraukia besimokančiuosius į savarankišką mokymosi veiklą, kai jiems reikia iš karto atsakyti į klausimus, kylančius atliekant užduotį, pavyzdžiui, „kaip tai veikia?“, „ką tai reiškia?“ arba „kas tai pasakė?“.</p> <p>Kai kurie mikro mokymosi įrankiai yra keliantys iššūkius, todėl besimokantiejiems pateikiamos gairės, kuriomis vadovaudamiesi jie siekia tikslo. Mikro mokymosi įrankiai skatina besimokančiuosius užduoti sau daugiau klausimų ir gerina jų kritinio mąstymo įgūdžius.</p> <p>Mikro mokymosi įrankių naudojimą palengvina Web 2.0 ir mobilioji prieiga, o bendravimas socialinėje žiniasklaidoje (pvz., <i>Whatsapp</i>, <i>Facebook</i>, <i>Twitter</i>) suteikia naujų mokymosi būdų bendraujant ir bendradarbiaujant. Tai ypač svarbu „nepalankioje padėtyje“ esantiems tėvams ir seneliams, kurie gali nenorėti registruotis į formalų internetinį kursą.</p>

Objektas	Aprašymas
	<ul style="list-style-type: none"> • Pasirinktos veiklos ir mikro mokymosi įrankiai turi būti motyvuojantys bei įdomūs. • Mikro mokymosi įrankių formatas turėtų būti toks, kad tėvams/ seneliams nereikėtų apsimesti, jog žino kažką, ko iš tiesų nežino. • Pasirinkti mikro mokymosi įrankiai turėtų prisidėti (netiesiogiai) prie šeimos santykių gerinimo. • Kiekvienas yra besimokantysis: tėvai/ seneliai ir vaikai aktyviai dalijasi atsakomybe už mokymosi patirties kūrimą ir dalyvavimą joje (pasirengimas, pasiskirstymas veiklomis, vaidmenimis ir pan.). Suaugusieji turi laisvę mokytis kartu su vaikais, kartu prisiimdami atsakomybę už sėkmingą mokymosi patirtį. Vaikai mokosi, bet tuo pačiu gali ir vadovauti situacijai, pasirinkdami, kaip išspręsti užduotį/ iššūkį, ieškoti papildomos informacijos ir pan. • Laikas: užsiėmimai turi būti trumpi (iki 15 minučių skaitymo), paprasti, lengvai perskaitomi ir suprantami visiems. • Turinys: mažos/ labai mažos dalys, siauros temos, paprasti klausimai (viena problema vienu metu). • Programa: potemės. Užsiėmimai turėtų būti pagrįsti aktualiomis temomis ir potemėmis, kurios nesensu arba kurias tėvai gali lengvai atnaujinti. • Forma: iššūkiai, užduotys, „žingsnis po žingsnio“ gairės. Veiklos turi būti lanksčios, lengvai pritaikomos. • Procesas: perskaitomos instrukcijos, kurių reikia laikytis. Veiksmas. Refleksija. Įsivertinimas. • Medijos: tekstas, tekstiniai failai, vaizdo įrašai, nuorodos, infografika, vaizdai ir kt.
Apibendrinimas, vertinimas ir patobulintos kompetencijos	<p>Kiekvieną mikro mokymosi dalį sudaro klausimai, skirti įsivertinti ir apmąstyti gautas žinias ir įgytus įgūdžius.</p>
Sertifikavimas	<p>Mokymų dalyviai gauna mokymų dalyvių pažymėjimus.</p>

Objektas	Aprašymas
Registracija	Norint naudotis medžiaga, registruotis nereikia, visa medžiaga yra atvirose švietimo ištekliuose (<i>Open Educational Resources</i>). Registracija į nacionalinius mokymus priklauso nuo nacionalinės projekto komandos.
Medžiaga ir pirminis pasiruošimas	Medžiaga nacionaliniams mokymams pateikiama nacionaline kalba. Konkrečius reikalavimus nacionalinių mokymams apibrėžia nacionalinės projekto komandos.

Programos struktūra: pagrindinės temos ir veiklos

Temos	Mikro mokymosi įrankių potėmės	Tikslinė grupė
Vadovo „Žaiskite su savo vaikais“ įvadas	Metodologinė sistema	Suaugusiųjų švietėjai
	„Žaisk su savo vaikais“ vadovas tėvams ir seneliams	Tėvai ir seneliai
Moralinės dilemos šiuolaikiniame pasaulyje	Įvadas į temą	Bendra
	1 potėmė. Teisingi asmeniniai, tarpasmeniniai ir socialiniai sprendimai	12+ m.
	2 potėmė. Išvaizdos/ įvaizdžio visuomenė	6-10 m.
	3 potėmė. Skaitmeninės kultūros skatinamas vaidmenų modelis	Nuo darželio iki vidurinės mokyklos
Pagrįsti sprendimai	Įvadas į temą	Bendra
	1 potėmė. Jūsų veiksmų poveikis aplinkai	9-15 m.
	2 potėmė. Kas teisingas?... ir kodėl? Ar turėtum tikėti viskuo, ką skaitai?	15-18 m.

Temos	Mikro mokymosi įrankių potėmės	Tikslinė grupė
	3 potėmė. „Kampas be ekranų“ Kiek laiko skirti technologijoms ir kaip sukurti namuose vietą patraukliai alternatyviai veikla.	Įvairaus amžiaus
Klaidinanti informacija ir dezinformacija	Įvadas į temą	Bendra
	1 potėmė: Kas yra melagienos? – Vadovas tėvams/ seneliams Kas yra melagienos? Kodėl žmonės jas kuria? Kaip melagienos gali paveikti vaikus ir jaunuolius?	9-11 m. 11-13 m. 14+ m. + Tėvai ir seneliai
	2 potėmė: pastebėk skirtumą – faktas ar melas Strategijos, padedančios vaikams lavinti svarbiausius skaitmeninio raštingumo įgūdžius, kad internete pastebėtų skirtumą tarp faktų ir fikcijos.	9-11 m. 11-13 m. 14+ m. + Tėvai ir seneliai
	3 potėmė: Faktų tikrinimas ir pranešimas apie melagienas	9-11 m. 11-13 m. 14+ m. + Tėvai ir seneliai
Saugumas ir privatumas	Įvadas į temą	Bendra
	1 potėmė: Medijų išmanymas Medijų profesionalas ar „narkomanas“? Medijų naudojimo jautrumas	12+ m.
	2 potėmė: Kibernetinės patyčios Patyčių aspektai Kaip galite padėti? Kaip galite apsaugoti savo vaiką?	12+ m.
	3 potėmė: Apsauga internete Pavojų atpažinimo ir išvengimo strategijos Kritiškas socialinių tinklų naudojimas Patarimai tėvams/ seneliams/ vaikams	10+ m.

2.4 Vertinimas

Siekdami įvertinti įvairias šioje programoje siūlomas veiklas, projekto APRICOT partneriai įgyvendino bandomuosius mokymus, kuriuose dalyvavo įvairios tėvų ir senelių grupės. Po mokymų gauti dalyvių atsiliepimai apie veiklas - ar jos buvo motyvuojančios, naudingos ir aktualios, ar tikima, kad jas įmanoma įgyvendinti savo šeimos aplinkoje.

Į šeimų atsiliepimus atsižvelgta rengiant galutinį šios programos dokumentą.

3 „Žaiskite su vaikais“ – vadovas tėvams (ir seneliams)

3.1 Įvadas

Informacinės ir komunikacinės technologijos yra atviras langas į išorinį pasaulį. Tai labai galingas įrankis, leidžiantis pasiekti bet kokią informaciją ir naujienas, tiek tikras, tiek melagingas, ir greitai bei efektyviai bendrauti su pažįstamais ar nepažįstamais žmonėmis visame pasaulyje.

Nuo pirmųjų mūsų vaikų ir/ ar anūkų žingsnių, mes, kaip pedagogai, pradedame etapišką mokymo(si) procesą, kurio metu mokome skirtingų strategijų, leidžiančių jiems tapti savarankiškesniais: vaikščioti šaligatviu, apsidairyti prieš kertant gatvę, suprasti šviesoforo spalvas ir kelio ženklus, žinoti kelią namo, nesikalbėti su nepažįstamais žmonėmis, grįžti namo laiku.

Lygiai taip pat mokomasi naudotis technologijomis. Mes, pedagogai, turime išmokyti savo vaikus strategijų, kurios leistų jiems augti ir bręsti sumaniais technologijų vartotojais. Tačiau, skirtingai nuo mokymo vaikščioti patirties, mums patiems trūksta technologijų išmanymo patirties. Technologijų pasaulis nuolat tobulėja ir progresuoja, o tai reiškia, kad nuolat kyla naujų iššūkių, kuriems spręsti mūsų vaikams ir anūkams reikia protingo suaugusiojo patarimo. Todėl mums reikia mokytis kartu spręsti šias problemas. Labai svarbu sukurti bendravimo su vaikais tradicijas, kurios padėtų mums sužinoti, užkirsti kelią ir išspręsti galimas problemas ar sunkumus, su kuriais gali tekti susidurti, mokantis savarankiškai „vaikščioti“ virtualiame pasaulyje.

3.2 Ko išmoksime žaisdami

Šio vadovo tikslas – pasiūlyti praktines veiklas, kurias galima atlikti su visa šeima. Šios veiklos padės lengviau aptikti problemas, su kuriomis susiduria mūsų vaikai ir anūkai virtualiame pasaulyje, ir taip pat suteiks galimybę prasmingam bendravimui ir tarpusavio pasitikėjimo kūrimui.

Siūlomos veiklos turėtų būti smagios ir įdomios vaikams, skirtos mokymuisi ramioje, saugioje šeimos aplinkoje. Veiklos yra praktiškos ir trumpos, kad vaikai nepavargtų ir kad būtų galima prisitaikyti prie kiekvieno pomėgių, amžiaus ir žinių lygio. Veiklos nereikalauja ypatingų išteklių, išskyrus kompiuterį, popierių, rašiklį ir kai kuriuos daiktus, kuriuos galima lengvai rasti namuose.

Veiklos parengtos šiomis temoms:

Moralinės dilemos šiuolaikiniame pasaulyje

Šiais laikais, kai reikia ką nors sužinoti, rasti problemos sprendimo būdą, pirmiausia informacijos ieškoma internete.

Kalbant apie moralines dilemas, sprendimus dažniausiai priimame remdamiesi savo vertybėmis ir etikos kodeksu, kuris formuojasi per visą mūsų gyvenimą.

Jei mūsų vertybinis pagrindas dar ir paremtas išsamia, patikima informacija bei giliu apmąstymu, galime geriau pasiruošti priimti naujus sprendimus, o senuosius permąstyti, pakeisti, patobulinti. Tokiu būdu sudaromos prielaidos mūsų moraliniam augimui ir tobulėjimui.

Vaikų dorinis ugdymas yra viena svarbiausių mūsų, tėvų ir senelių, pareigų. Štai kodėl vis svarbiau yra mokyti savo vaikus ieškoti patikimos informacijos, kuri padėtų priimti etiškus sprendimus.

Pagrįsti sprendimai

Besikeičiančiame ir susietame pasaulyje labai svarbu būti gerai informuotam, priimant sprendimus. Tačiau nors gyvename visuomenėje, kurioje prieiga prie žinių yra labai paprasta, vis sunkiau atskirti patikimus informacijos šaltinius ir svarbius duomenis nuo tų, kurie tokie nėra.

Štai kodėl svarbu mūsų vaikams suteikti kritinio mąstymo įgūdžių, kurie padėtų jiems sėkmingai naviguoti žinių „vandenynė“ nepasiklystant ar „nesudaužant laivo“. Šioje temoje siūlomos veiklos skirtos būtent tokio tikslo siekimui.

Klaidinanti informacija ir dezinformacija

Nors skaitmeninis pasaulis jauniems žmonėms siūlo daugybę informacijos ir galimybių, tuo pačiu darosi vis sunkiau atskirti tiesą nuo netiesos. Kadangi vaikai daugiau laiko praleidžia internete ir nuolat priima sprendimus, kuo pasitikėti, dabar jiems kaip niekada svarbu žinoti, kaip įtaka, įtikinėjimas ir manipuliavimas gali paveikti jų sprendimus, nuomonę ir tai, kuo jie dalijasi internete.

Kaip netikros naujienos ir dezinformacija veikia vaikus?

Dezinformacijos poveikis gali sumažinti pasitikėjimą bendrai medijomis ir taip dar labiau apsunkinti galimybes atskirti, kas yra faktas, o kas prasimanymas. Kai pradeda manyti, jog yra tikimybė, kad viskas gali būti netikra, lengviau atmesti ir tai, kas iš tikrųjų yra tiesa.

Siekdami padėti vaikams ir tėvams/ seneliams geriau atskirti „melagienas“, klaidinančią informaciją ir dezinformaciją bei ugdyti skaitmeninio raštingumo įgūdžius, siūlome dalytis mokymosi patirtimi, kurią palengvina mokymasis naudojant testus-žaidimus. Jie mokymuisi suteikia smagumo ir lengvumo.

Saugumas ir privatumas

Netinkamas asmeninių duomenų naudojimas, netinkamas turinys, pavojingi virusai, erzinantis šlamštas, brangūs telefonų numeriai ir bandymai išviloti – kaip apsaugoti vaikus ir

jaunimą nuo šių pavojų? Atsargumo priemonių galima imtis naudojant technines priemones. Tačiau jos nesuteikia absoliučios apsaugos.

Maži vaikai žaidžia su išmaniaisiais telefonais dar neišmokę skaityti ir rašyti. Paaugliai daug laiko praleidžia socialiniuose tinkluose, tokiuose kaip *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*. Labai svarbu, kad su tėvų pagalba, jie išmokytų būti atsargiais ir atsakingais skaitmeninio pasaulio vartotojais.

Kokios yra jūsų vaiko žinios apie saugumą ir privatumą skaitmeniniame pasaulyje? Kaip įvairaus amžiaus vaikus išmokyti šių žinių ir padėti suprasti to svarbą? Kaip tėvai gali padėti šiame mokymosi procese?

Siūlome veiklas, kurias galima atlikti su įvairaus amžiaus vaikais, kad žaismingu būdu išmokytumėte juos kritiškai žiūrėti į įvairius interneto pasiūlymus ir priimti teisingus sprendimus dalijantis privačiais duomenimis.

3.3 Žaismingas mokymas(is)

Vaikai mokosi visą laiką, sąmoningai ar nesąmoningai, formalioje ar neformalioje ugdymo aplinkoje. Šalia mokyklos ir žaidimų su kitais vaikais, namai yra viena iš pagrindinių mokymosi erdvių.

Namuose vaikai yra ramioje, saugioje ir patogioje aplinkoje. Paprastai čia jie mažiau nei kitur bijo suklysti, todėl tai ideali vieta išbandyti įvairius mokymosi būdus.

Maži vaikai daug išmoksta žaisdami, ir tai tęsiasi visą gyvenimą. Galime pasinaudoti šiuo natūraliu polinkiu žaisti ir mokytis žaidžiant, atliekant nesudėtingas veiklas, kuomet laikas nepastebimai skrieja ir kuriose, be didelių pastangų, galime pasiekti gilius ir stimuliuojančius apmąstymus.

3.4 Kodėl šis vadovas?

Amerikos pediatrių akademija (*The American Academy of Pediatrics*) rekomenduoja mažų vaikų ir paauglių (5–18 metų) tėvams nustatyti bet kokios medijos naudojimo apribojimus. Tai apima tiek pramogines medijas (pvz., TV ir filmų žiūrėjimą), tiek edukacines medijas, pvz., info kortelių (*flash cards*) kūrimą išmaniųjų telefonų programėlėse.

Ne visas prie ekrano praleistas laikas yra vienodai traktuojamas. Tėvai turi nuspręsti, kaip (ir kaip dažnai) jų paaugliai naudojami ekranais ir ar ekrano laikas yra „teigiamas“, ar „neigiamas“. Pavyzdžiui, laikas, praleidžiamas atliekant namų darbus ar kitą edukacinę veiklą, gali būti ne toks ribotas, kaip laikas, praleidžiamas žaidžiant vaizdo žaidimus.

Tačiau interneto prieiga yra susijusi ir su rizikomis, pvz., netinkamu turiniu, elektroninėmis patyčiomis ir internetiniais agresoriais. Naudodami programėles ir svetaines, kuriose bendrauja vaikai, agresoriai gali apsimesti vaiku ar paaugliu, norinčiu susirasti naują draugą. Jie gali įtikinti vaiką pasikeisti asmenine informacija, pvz., adresu ir telefono numeriu, arba paskatinti vaikus jiems paskambinti, kad pamatytų jų telefono numerį per skambintojo ID.

Dauguma paauglių naudojami socialinėmis medijomis ir turi profilį socialinio tinklo svetainėje. Daugelis lanko šias svetaines kiekvieną dieną. Socialiniuose tinkluose yra daug gerų dalykų, bet taip pat – daug rizikų, kurių vaikai ir paaugliai turėtų vengti. Skelbdami ką nors tinkle, jie ne visada tinkamai pasirenka, o tai gali sukelti problemų.

3.5 Patarimai, kaip mokytis patiems ir su šeima

Skyriaus tikslas – pateikti keletą pagrindinių patarimų, kaip sėkmingai įgyvendinti šiame dokumente pateiktas veiklas. Šie patarimai yra gairės tėvams ir seneliams. Patarimų veiksmingumas priklauso nuo konkrečios šeimos konteksto ir turimos bendravimo bei bendradarbiavimo patirties, atliekant veiklas, įtraukiančias visus šeimos narius.

Nors patarimai yra pateikiami būtent šioms veikloms, jais galima vadovautis atliekant bet kokią kitą savarankiško ar mokymosi su šeima veiklą.

1- Svarbu, kad tėvai ir seneliai susipažintų su veikla prieš ją pradėdami.

Norint atlikti bet kokią veiklą, svarbu, kad suaugęs asmuo prisiimtų atsakomybę už mokymąsi ir jai pasiruoštų. Iš anksto susipažinus su veiklomis ir pabandžius išspręsti kilusias abejones, veikla bus sklandesnė ir kokybiškesnė.

2- Įsitinkite, kad turite visas reikalingas priemones veiklai atlikti.

Kitas svarbus aspektas ruošiantis veiklai – įsitikinti, kad turite visą reikiamą medžiagą.

3- Sukurkite aplinką, kuri būtų palanki mokymuisi ir sumažintų blaškymąsi.

Palaikanti aplinka bus labai svarbi tiek motyvacijai, įsitraukimui, tiek visos veiklos sėkmei.

4- Suprantamai paaiškinkite kitiems šeimos nariams, kokia tai veikla, kokie jos tikslai ir numatomas laikas jai įgyvendinti.

Svarbu, kad visi dalyvaujantys veikloje ją suprastų, o prireikus skirtų laiko išaiškinti bet kokias abejones, kurios gali kilti prieš užsiėmimą.

5- Nemokykite, o padėkite suprasti.

Svarbu, kad būtų vengiama tiesmukiškų didaktinių pamokymų, pvz.: kas yra teisinga, o kas ne; kas yra išmintinga, o kas yra kvaila. Nemokykite direktyviai, bet bendraukite ir veikite kartu.

6- Atlikę veiklą, įvertinkite jos įgyvendinimą.

Svarbi veiklų įgyvendinimo dalis yra paskesnis jų įvertinimas. Tai galioja ir kalbant apie mokymąsi šeimoje. Tai padeda tobulinti kitų veiklų įgyvendinimą.

Norėdami gauti atsiliepimų iš kitų žmonių, kurie atliko tą pačią veiklą, galite paklausti, ar jiems ji patiko, ką jie pakeistų, kokios veiklos dalys juos nustebino?

Gavę grįžtamąjį ryšį, skirkite laiko apmąstyti, kaip veikla buvo vykdoma ir ką norėtumėte patobulinti ateityje.

4 Moralinės dilemos šiuolaikiniame pasaulyje

4.1 Įvadas į temą

Kasdien mūsų vaikai susiduria su daugybe klausimų, į kuriuos reikia atsakyti, su situacijomis, kuriose reikia pasirinkti. Tai gali būti ypač sunku, kai kalbama apie sudėtingus, painius dalykus arba moralinius pasirinkimus. Tėvai gali padėti vaikams rasti tinkamus sprendimus. Šiame skyriuje pateikiame keletą pavyzdžių, kaip aptarti moralines dilemas.

4.2 Veikla 1: Teisingi asmeniniai, tarpasmeniniai ir socialiniai sprendimai

Aprašymas

Tėvai/ seneliai gali pasinaudoti galimybe aptarti sudėtingesnius klausimus, kartu su vaiku žiūrėdami filmą (dokumentinį, animacinį ar vaidybinį). Filmo pasirinkimas priklauso nuo vaiko amžiaus, pomėgių ir konkrečios situacijos.

Pateikiame gaires, kaip aptarti atsakingo pasirinkimo temą, žiūrint trumpametražį Pepe Danquart filmą „Zuikis“ (**Schwarzfahrer / Black rider**).

Taip pat siūlome pažiūrėti mini novelę iš ciklo „Visi nematomi vaikai“, tokius gerai žinomus filmus kaip „Babelis“ (*Babel*), „Viešbutis Ruanda“ (*Hotel Rwanda*), „Firma“ (*The Firm*) ir panašius, kurie sukuria erdvę diskusijoms apie asmeninę, tarpasmeninę ir socialinę atsakomybę, teisingus sprendimus.

Amžius

Šį filmą rekomenduojama žiūrėti ir aptarti su vaikais, kurių amžius 12+ m.

Mokymosi tikslai

- Ugdyti kritinės analizės įgūdžius – atidų ir dėmesingą žiūrėjimą, pastabumą detalėms ir kt.
- Ugdyti kritinio klausinėjimo įgūdžius – kelti įvairaus sudėtingumo atvirus klausimus.
- Ugdyti kritinio interpretavimo įgūdžius – interpretuoti turinį/ siužetą remiantis faktais/ įrodymais.
- Ugdyti sintezės įgūdžius – kurti sąsajas tarp skirtingų turinio/ siužeto dalių; susieti asmenų/ tarpasmeninę ir socialinę atsakomybę.
- Ugdyti kritinio vertinimo ir refleksijos įgūdžius – priimti savarankiškus ir pagrįstus sprendimus.

Pasiruošimas veiklai

- Prieš žiūrėdami filmą su vaikais, tėvai/ seneliai turėtų pažiūrėti jį patys ir pasiruošti užduoti bei aptarti svarbius klausimus.
- Klausimų sudėtingumas priklauso nuo vaiko amžiaus ir individualaus pasiruošimo suprasti bei interpretuoti siužetą.
- Tėvai/ seneliai turi pasirinkti tinkamiausią laiką tokiai veiklai. Pavyzdžiui, panaudoti ją kaip papildomą medžiagą rengiant mokyklos projektus, analizuojant etniškumo ir globalizacijos, pykčio ir neapykantos, tolerancijos ir netolerancijos temas ir pan. Arba, kai atsiranda poreikis, pasinaudoti progomis aptarti asmeninės atsakomybės socialinėje aplinkoje klausimą.
- Filmo trukmė 10 minučių. Tėvai/ seneliai gali nuspręsti žiūrėti visą filmą iš karto arba žiūrėti atskiromis dalimis, sustojant diskutuoti. Pasirinkimas priklauso nuo tokių veiksnių kaip vaikų gebėjimas sutelkti dėmesį, turimas laikas diskusijoms ir kt. Žemiau pateikiame nuosekliai 2-ojo varianto instrukcijas.

Veikla pažingsniui

Norint sukelti susidomėjimą filmu, patartina pradėti nuo spėlio „*apie ką bus filmas?*“. Galima naudoti kelis raktinius žodžius, pvz., *Berlynas, tramvajus, sena ponija*. Kaip stimulus pradinei diskusijai, gali būti panaudotas ir kitas vaizdas iš filmo.



danquart.de

- Skirkite 3–5 minutes, kad pasidalintumėte įvairiais galimais filmo siužeto scenarijais. Pasitelkite vaizduotę!
- Prieš pradėdami žiūrėti 1-ąją dalį, paprašykite vaikų būti dėmesingais ir stebėti skirtingus veikėjus – kas jie tokie; kaip jie atrodo; ką jie daro?

Rekomenduojamos pauzės ir klausimai diskusijoms

1-a dalis: 0:00-2:17

1-a pauzė:

- Ką pastebėjote?
- Kas patraukė jūsų dėmesį? Kodėl?
- Kas buvo keista ir/ ar neįprasta? Kodėl?
- Kas bus toliau?

2-a dalis: 2:18-5:03

2-a pauzė:

- Kas patraukė jūsų dėmesį? Kodėl?
- Ką manote apie senąją poniją?
- Ką manote apie keleivius?
- Kaip jie elgiasi? Kodėl jie elgiasi taip...
- Kas bus toliau?

Veikla pažingsniui

3-ia dalis: 5:04-7:30

3-ia pauzė:

- Kas nutiko šioje dalyje?
- Kas patraukė jūsų dėmesį? Kodėl?
- Ką manote apie jauną tamsiaodį?
- Ar pastebėjote pasikeitimus keleivių elgesyje? Kokius konkrečiai?
- Ką manote apie garsą ir muziką šioje dalyje? Ką tai reiškia?
- Kas bus toliau?

4-a dalis: 7:31- 9:59

Paskutinė pauzė:

- Ką manote apie situacijos atomazgą?
- Ar tai teisinga, sąžininga/ neteisinga, nesąžininga? Kam?
- Ką manote apie asmeninį sprendimą nesikišti/ tylėti?
- Kokiu pagrindu vyksta tarpasmeninis konfliktas?
- Ką manote apie šią mažą tramvajaus bendruomenę? Kaip galėtum ją pavadinti?
- Kas buvo „zuikis“?
- Ar siužetas buvo labai toli nuo to/ arti to, ką galvojote iš pradžių?
- Ko norėtumėte paklausti filmo režisieriaus?

Tolesnė diskusija

- Ko išmokote?
- Ką jums reiškia ši istorija?

Abejonės, kurios gali kilti

Ar diskusijos nebus per trumpos ar per paviršutiniškos? – Pradžioje jos tikrai gali būti trumpos ir nelabai gilios. Nesijaudinkite! Vaikai (ir jūs!) turi įgyti tokių diskusijų patirties. Tai gali būti ir šiek tiek chaotiška – sunku išlaikyti sklandžią eigą. Kuo daugiau praktikuositės, tuo sklandžiau pavyks.

Abejonės, kurios gali kilti

Kur sustoti ir kiek kartų? – Pauszės neturi būti per toli arba per arti viena kitos. Kiekviena pauzė turi būti logiškame taške – kur kažkas baigiasi ir (arba) tikimasi, kad prasidės kažkas naujo.

Ar visos vaikų mintys ir idėjos yra priimtinos? – Taip, net jei jos nelabai aiškiai išreikštos ar pagrįstos. Tai gera proga mokytis reikšti mintis ir jas paremti įrodymais.

O jei filmą žiūri įvairaus amžiaus vaikai? – Tai puiki galimybė mokytis šeimai! Mažesni vaikai mokysis iš vyresniųjų. Kartais maži vaikai pastebės mažas, bet svarbias smulkmenas ir užduos netikėtų klausimų. Puiku, jei į diskusiją įtrauksite ir vyresnio amžiaus šeimos narius.

Ar taip galima analizuoti visus filmus? – Tuos, kurie turi gerų idėjų, yra dinamiški, kelia ir provokuoja diskusijas.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

- Kaip manote, ko išmoko jūsų vaikai?
- Ko išmokote jūs?
- Kas buvo sunkiausia?
- Ką kitą kartą darytumėte kitaip?

Rekomendacijos, kaip pritaikyti veiklą skirtingo amžiaus vaikams

- Pradinukams (iki 10 m.) – naudokite trumpą animaciją, vaikiškus filmukus; kelkite mažiau klausimų, suteikite daugiau erdvės laisvam pokalbiui.
- 15-18 metų – aptardami filmą, istoriją, įvykį naudokite atvirus klausimus. Žiūrėdami filmą galbūt nedarykite pauzių.

Taip pat rekomenduojame:

- 10-14 m. vaikams – mini istoriją iš ciklo „Visi nematomi vaikai“ (*All the Invisible Children*).
- 15-18 m. vaikams – gerai žinomus filmus „Babelis“ (*Babel*), „Viešbutis Ruanda“ (*Hotel Rwanda*), „Firma“ (*The Firm*) ir pan., sukuriančius erdvę diskusijoms apie

Rekomendacijos, kaip pritaikyti veiklą skirtingo amžiaus vaikams

asmeninę, tarpasmeninę ir socialinę atsakomybę, teisingus/ sąžiningus sprendimus.

Visais atvejais rekomenduojama remtis ir asmenine patirtimi.

Nuorodos

Trumpametražio filmo „Zuikis“ (*Schwarzfahrer/ The Black Rider*) nuorodos

- Originalo kalba (vokiečių):
<https://www.youtube.com/watch?v=nWnSv0MMTns>
- Su angliškais subtitrais:
<https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>
- Su ispaniškai subtitrais:
<https://www.youtube.com/watch?v=QCuKG-jZDoY>
- Lietuviškas tekstas priede 8.1,
naudojimui žiūrint filmą su angliškais subtitrais:
<https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>

4.3 Veikla 2: Išvaizdos/ įvaizdžio visuomenė

Įvadas į temę

Dažnai sakoma, kad mūsų visuomenė yra paremta išvaizda ar įvaizdžiu. Daugelis žmonių stengiasi patenkinti tam tikrus visuomenėje priimtus fizinius ar elgesio standartus, nes nenori išsiskirti iš minios, siekia pripažinimo. Tai ypač aktualu vaikams ir paaugliams, todėl būtent jie yra pažeidžiamiausi.

Tėvai/ seneliai gali padėti vaikams suprasti tikrąją patarlės „*Nespręsk apie knygą iš jos viršelio*“ prasmę. Jie gali naudoti įvairius teigiamus pavyzdžius, kad parodytų, jog žmogaus išorė/ išvaizda nedaro jo „geresniu“ ar „blogesniu“ už bet kurį kitą.

Šiame skyriuje pateikiame pavyzdį, kaip įvaizdžio ir išvaizdos klausimą aptarti su jaunesniojo mokyklinio amžiaus vaikais.

Aprašymas

Tėvai/ seneliai raginami diskutuoti šia tema, kartu su vaikais skaitant istorijas bet kuriuo patogiu metu (ne tik prieš miegą).

Pateikiame gaires, kaip aptarti temą remiantis Bruno Ferrero apysaka „Juodoji avis“.

Amžius

Istoriją galima aptarti su 6-10 m. vaikais. Amžiaus diapazonas gali skirtis priklausomai nuo vaikų brandos ir pasirengimo aptarti tokius klausimus.

Mokymosi tikslai

- Ugdyti kritinės analizės įgūdžius – atidų ir dėmesingą skaitymą, pastabumą detalėms ir kt.
- Ugdyti kritinio klausinėjimo įgūdžius – kelti įvairaus sudėtingumo atvirus klausimus.
- Ugdyti kritinio interpretavimo įgūdžius – interpretuoti turinį/ siužetą, remiantis faktais/ įrodymais.
- Ugdyti sintezės įgūdžius – kurti sąsajas tarp skirtingų turinio/ siužeto dalių; susieti asmeninę/ tarpasmeninę atsakomybę ir socialinę atsakomybę
- Ugdyti kritinio vertinimo ir refleksijos įgūdžius – priimti savarankiškus ir pagrįstus sprendimus.

Pasiruošimas veiklai

- Prieš skaitydami su vaikais, tėvai/ seneliai pirmiausia turėtų patys perskaityti istoriją ir pasiruošti užduoti bei aptarti svarbius klausimus.
- Klausimų sudėtingumas priklauso nuo vaiko amžiaus ir individualaus pasirėngimo suprasti bei interpretuoti siužetą.
- Tėvai/ seneliai turi pasirinkti tinkamiausią laiką tokiai veiklai. Pavyzdžiui, po (arba prieš) mokyklos ar bendruomenės renginio.
- Tėvai/ seneliai gali nuspręsti perskaityti visą istoriją vienu kartu arba atskiromis dalimis, sustodami diskusijoms. Pasirinkimas priklauso nuo tokių veiksnių kaip vaikų gebėjimas sutelkti dėmesį, turimas laikas diskusijoms ir kt. Žemiau pateikiame nuosekliai antrojo varianto instrukcijas.

Veikla pažingsniui

Norint sukelti susidomėjimą istorija, patartina pradėti nuo spėlio „apie ką bus pasakojimas?“. Galima naudoti kelis raktinius žodžius, pvz., *juoda avis, kelionė, bandos*.

Pirmas klausimas: apie ką, jūsų manymu, bus istorija?

Skirkite šiek tiek laiko pasidalyti skirtingais scenarijais apie galimą istorijos siužetą. Ir kelkite susidomėjimą, kurkite intrigą! Pradėkite skaityti.

Pirma dalis:

Gyveno sykį juoda avis. Visos kitos avys bandoje buvo baltos. Jos bjaurėjosi juodąja avimi ir ją užgauliojo. Kai ją pamatydavo piktai subliaudavo:

Eik šalin nuo mūsų, tu nenormali, gamtos klaida.

Jas apimdavo piktdžiuga, kad priversdavo ją ašaroti. Ypač Belinda, stora balta avis, niekšingai su ja elgėsi. Ji buvo bandos vyresnioji. Visos kitos avys visada sekdamo jai iš paskos. Ir darydavo tai, ką darydavo ji.

1-a pauzė:

Kaip įsivaizduoji bandą? Prašau, apibūdink.

Kaip apibūdintum Belindą kaip lyderę?

Ką tau reiškia būti lyderiu?

Kaip manai, kas bus toliau?

Veikla pažingsniui**Antra dalis:**

Juoda avis liūdėjo. Ji būtų norėjusi būti tokia kaip visos. Tačiau negalėjo paslėpti juodo savo plauko spalvos. Kartais bandydavo pabėgti ir pasislėpti. Tačiau vėl sugrįždavo, nes nemokėjo viena gyventi.

2-a pauzė:

Ką reiškia būti panašiam į kitus?

Kiek žmogus yra laisvas būti skirtingu/ kitokiu, unikaliu?

Kaip manai, kas bus toliau?

Trečia dalis:

Belinda buvo tvirta ir išpuikusi. Ji nusprendė leistis į kelionę pažinti pasaulio. Neilgai trukus priėjo naujas ganyklas. Sutikusi naują, nepažįstamą bandą ji atsistodavo vidury ir girdavosi:

- Savo bandoje esu vadė. Visos manęs klauso. Tai aš nusprendžiu, ką reikia daryti.

Vieną dieną Belinda sutiko didžiulę, labai neįprastą bandą. Visos avys buvo juodos. Iš pradžių Belinda sustojo it mietą prarijusi, po to ėmė kikenti. Siūbuodama klubais lyg manekenė, įsitikinusi savo pačios ir nuostabaus balto plauko grožiu, žengė prie bandos.

3-ia pauzė:

Ką gali pasakyti apie Belindą? Ką naujo apie ją sužinojai?

Kaip manai, kas bus toliau?

Ketvirta dalis:

Tačiau visa banda pratrūko garsiu pašapiu juoku. Belindai nė nespėjus subliauti iš nustebimo, viena juoda avis, drūta ir tvirta kaip ji, žingtelėjo į priekį ir grėsmingu balsu sušuko:

- Ar esate matę ką juokingesnio? Nuplėšime nuo tavęs tą siaubingą vilną ir tada pamatysime, kokios tu esi iš tikrųjų spalvos.

Visa banda skaniai kvatojosi. Belinda apsisuko ir puolė taip greitai bėgti, kaip dar nebuvo bėgusi niekada gyvenime.

4-a pauzė:

Kaip apibūdintum Belindos sutiktą bandą? Palygink savo viziją su vizija apie pirmąją bandą. Ar jos skiriasi ar panašios? Kaip?

Kaip manai, kas bus toliau?

Veikla pažingsniui**Penkta dalis:**

Nubėgusi gerą kelią nuo juodųjų avių ganyklos, pasiekė didelę tvorą, už kurios išvydo kitą, labai skaitlingą bandą. Tokios bandos dar nebuvo mačiusi. Joje buvo baltų, juodų, rusvų, dėmėtų ir net pusiau juodų, pusiau baltų avių. Praradusi savo nutrūktgalvišką pasitikėjimą savimi, sustojo, sutrikusi ir atsargi. Ėmė svarstyti: “Kažin, kaip čia su manimi elgsis...”

5-a pauzė:

Kaip ši nauja banda elgsis su Belinda?

Kaip manai, kas bus toliau?

Paskutinė dalis:

Avys ją pastebėjo ir širdingai jos paklausė:

- Iš kur atvyksti?

- Iš kitos šio kalno pusės, - atsakė Belinda.

Prie jos ėmė artintis viena juoda avis. Belinda išsigandusi jau norėjo sprukti, tačiau juoda avis jai tarė:

- Nebijok, lik pas mus, kiek tik nori. Čia daug gardžios žolės. Mes visus svetingai priimame. Toje bandoje Belinda liko dvi dienas. Po to nusprendė grįžti namo. Prieš atsisveikindama pasakė:

- Jūs esate pati nuostabiausia banda pasaulyje. Priimate ir gerbiate visų spalvų avis. Mūsų bandoje tėra viena juoda avelė.

Paskutinė pauzė:

Tekste skaitėme apie tris skirtingas avių bandas. Palygink šias situacijas su realiu gyvenimu.

Ar kada nors buvai tokiose „skirtingų bandų“ situacijose? Ką tai reiškia realiame gyvenime?

Tolesnė diskusija

Ką Belinda sužinojo apie gyvenimą keliaudama? Pagrįsk, prašau, savo atsakymą?

Ko išmokai?

Ką tau reiškia ši istorija?

Abejonės, kurios gali kilti

Kaip pavyks? Ar bus įdomu vaikams? – Pačioje pradžioje eiga gali būti chaotiška. Nesijaudinkite! Vaikai (ir jūs!) turi pasisemti tokių diskusijų patirties. Viskas pagerės, kai daugiau praktikuosite šią veiklą.

Kur sustoti ir kiek kartų? – Pausės neturi būti per toli arba per arti viena kitos. Visi sustojimai turi būti logiški – kažkas baigiasi ir/ arba tikimasi, kad prasidės kažkas naujo. Jei pausės jums neatrodo prasmingos (arba nesijaučiate patogiai tai darydami), perskaitykite visą istoriją.

O jei istorija skaitoma įvairaus amžiaus vaikams? – Tai gera galimybė mokytis šeimoje! Vaikai mokysis vieni iš kitų. Kviečiame į diskusiją įtraukti ir vyresnio amžiaus šeimos narius.

Ar visas istorijas galima taip/ panašiai analizuoti? – Tos istorijos, kurios turi naudingų idėjų, dinamikos, kelia ir provokuoja diskusijas.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

- Kaip manote, ko išmoko jūsų vaikai?
- Ko išmokote jūs?
- Kas buvo sunkiausia?
- Ką kitą kartą darytumėte kitaip?

Rekomendacijos, kaip pritaikyti veiklą skirtingo amžiaus vaikams

Mažesniems vaikams (darželinukams, prieš mokyklinukams) – naudokite pasakas, užduokite mažiau klausimų, skirkite daugiau erdvės laisvam pokalbiui. Jei skaitote/ pasakojate istoriją „Juodoji avis“, paprašykite vaikų nupiešti veikėjus, ypač spalvingą kaimenę.

10-14 m. – rinkitės filmus ir/ ar realaus gyvenimo įvykius, kuriuos aptarsite, užduodami atvirus klausimus.

Visais atvejais rekomenduojama remtis asmenine patirtimi.

Šaltiniai

365 trumpi pasakojimai sielai, Bruno Ferrero (2009)/ *365 short stories for the soul*, Bruno Ferrero. Vilnius, Katalikų pasaulio leidiniai.

4.4 Veikla 3: Skaitmeninės kultūros formuojami sektini pavyzdžiai

Įvadas į potemę

Mus visus veikia skaitmeninė kultūra, kurios dalimi esame. Nuo ankstyvos vaikystės stebime žmones (taip pat ir tėvus), užsiimančius įvairia veikla, kurioje naudojami skaitmeniniai įrenginiai. Todėl suaugusieji tampa vaikams sektiniais skaitmeninio elgesio pavyzdžiais. Jei skaitmeninės medijos užima didžiąją dalį mūsų laiko, ji atitolina mus nuo vaikų ir kenkia mūsų santykiams. Vaikai ima mėgdžioti suaugusiųjų elgesį. Vaikai gali atsiriboti ne tik nuo savo tėvų, bet ir nuo bendraamžių.

Skaitmeninė kultūra, kaip platesnės kultūros dalis, gali būti prasmingai puoselėjama šeimos gyvenime. Skaitmeninis turinys ir komunikacija gali būti naudojami, siekiant sujungti skirtingas kartas, o ne jas atskirti. Tai gali būti puiki medžiaga diskusijoms apie teigiamus ir neigiamus dalykus, darančius įtaką mūsų mintims, sprendimams ir elgesiui. Tėvai (seneliai) gali diskutuoti su vaikais įvairiomis aktualiomis temomis – stereotipų kūrimas, patyčios, komercializavimas, manipuliacijos ir kt. Šioje skiltyje pateikiame pavyzdį, kaip kalbėti apie reklamos naudą ir žalą.

Reklamos nauda ir žala

Aprašymas

Reklamos yra visur ir reikalauja net mažiausių vaikų dėmesio. Jos gali formuoti vaikų nuomonę, įpročius ir pasirinkimus. Toliau pateikiamas pavyzdys, iliustruojantis, kaip aptarti su vaikais reklamos reikšmę ir daromą įtaką.

Amžiaus grupė

Nuo darželio iki vidurinės mokyklos.

Mokymo(si) tikslai

- Ugdyti kritinės analizės įgūdžius – atidų ir dėmesingą stebėjimą, pastabumą detalėms ir kt.
- Ugdyti kritinio klausinėjimo įgūdžius – kelti įvairaus sudėtingumo atvirus klausimus.
- Ugdyti kritinio interpretavimo įgūdžius – interpretuoti turinį/ siužetą, remiantis faktais/ įrodymais.
- Ugdyti kritinę refleksiją – įvertinti savo įpročius, mąstymo būdą, požiūrius.

Pasiruošimas veiklai

- Prieš diskutuodami su vaikais, tėvai/ seneliai turi pasirinkti reklamą ir pasiruošti kelti klausimus bei diskutuoti.
- Reklamos pasirinkimas ir diskusijos būdas priklauso nuo amžiaus ir situacijos/ konteksto.
- Tėvai/ seneliai turi pasirinkti tinkamiausią laiką tokiai veiklai. Pavyzdžiui, pažiūrėjus filmą; prieš ką nors įsigyjant; laukiant viešojo transporto stotelėje ir žiūrint į lauko reklamą/ iškabas.

Veikla pažingsniui

1 žingsnis. Paskatinkite vaiką pagalvoti ir prisiminti reklamą, kuri jam patinka arba nepatinka. Paprašykite apibūdinti ją ir pagrįsti savo vertinimą.

Galimi klausimai tėvams/ seneliams:

- Kokia reklama tau labiausiai patinka/ nepatinka? Kodėl?
- Kuo reklama ypatinga ir traukia akį?
- Kodėl taip manai, kuo remdamasis taip sakai?

Išsamiau aptarkite ir įvertinkite konkrečias vaikų pasirinktas reklamas.

- Kuo jos įtikinamos, kokią žinutę perteikia, kokias vertybes demonstruoja?
- Ar jose atspindi stereotipiniai požiūriai? Jei taip, kokie? Paprašykite apibūdinti.

2 žingsnis. Išanalizuokite konkrečią reklamą, jos paskirtį, pobūdį, estetinius ir etinius aspektus, remdamiesi konkrečiais epizodais, detalėmis.

Galimi tėvų klausimai:

- Ko reklama siekiama, kokia jos žinutė? Kam tai? Kokios detalės svarbios, gražios, įdomios?

- Kaip įsitikinti, kad reklamoje pateikta informacija yra teisinga? Kaip tai padeda (Ar tai padeda) suprasti, apsispręsti, pasirinkti?
- Ar reklamoje naudojamas stereotipiškas mąstymas, įtikinėjimas arba klaidinimas?

Galiausiai, aptarkite, kokia reklama, vaikų nuomone, būtų geriausia (o gal blogiausia). Pavyzdžiui, skatinanti tausoti gamtą, rūšiuoti šiukšles, skaityti, mokytis, būti atidiems kelyje, vartoti sveikus produktus, saugiai elgtis internete, rinktis kokybiškas prekes ir/ ar paslaugas ir pan.

Paprašykite vaikų pagrįsti savo pasirinkimą ir išvardyti geriausios/ blogiausios reklamos ypatybes.

3 žingsnis. Paskatinkite vaikus įsivaizduoti ir įvardyti, jų nuomone, geriausią/ blogiausią reklamą, pasiremiant išskirtomis geros ir/ ar blogos reklamos ypatybėmis.

Galimi tėvų klausimai:

- Kokia, tavo nuomone, būtų geriausia reklama? Kokia jis turi būti ir kokia neturėtų būti? Kodėl?
- Kokia būtų blogiausia reklama? Kodėl? Kaip atpažįstame gerą ar blogą reklamą?

Ši užduotis tinka mokyti vaikus atidžiau pažvelgti į masinio vartojimo produktus kaip į visuomenės nuomonės formavimo priemonę, analizuoti ir vertinti reklamą įvairiais aspektais, remtis konkrečiais pavyzdžiais.

Atidesnis žvilgsnis padės apmąstyti iš anksto suformuotas vaikų nuostatas ir nuomones. Reklamas vertinkite ne tik atskirai, asmeniškame lygmenyje, bet ir plačiau, visuomeniniu lygmeniu. Su vyresniais vaikais galima diskutuoti, kuo panašios ir kuo skiriasi komercinės bei socialinės reklamos.

Abejonės, kurios gali kilti

- Ar tai geras pavyzdys aptarimui? – geras pavyzdys yra tas, kuris domina vaikus, atkreipia jų dėmesį.
- Koks metas tinkamas diskutuoti? – galite pasinaudoti bet kokia galimybe aptarti reklamą su vaikais, pvz., kai turite rinktis/ nesirinkti pagal reklamą.
- Ar esame pakankamai kompetentingi diskutuoti? – svarbu ne profesionali kompetencija, o pati diskusija.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

- Kaip manote, ko išmoko jūsų vaikai?
- Ko išmokote jūs?
- Kas buvo sunkiausia?
- Ką kitą kartą darytumėte kitaip?

Rekomendacijos, kaip adaptuoti veiklą skirtingo amžiaus grupėms

Reikėtų nepamiršti, kad naudojama reklama turi skirtis priklausomai nuo kiekvieno vaiko – amžiaus, patirties, pomėgių, skonio, turimos asmeninės „geros“ ar „blogos“ reklamos sampratos.

Rekomenduojama remtis asmenine patirtimi – pasidalykite, kaip reklama paveikė jūsų mintis ir elgesį bet kuriuo jūsų gyvenimo laikotarpiu.

Šaltiniai

Bakonis, E., Indrašienė, V., Penkauskaitė, U., Penkauskienė, D., Rakovas, T. (2014). Rekomendacijos tėvams apie vaikų ir jaunimo kritinio mąstymo ugdymą / *Recommendations for parents on developing critical thinking in children and young people*. Vilnius, Šiuolaikinių didaktikų centras. ISBN 978-609-95515-3-1.

5 Pagrįsti sprendimai

5.1 Įvadas į temą

Šiais laikais prieiga prie informacijos susietame pasaulyje, kuriame gyvename, kelia savo problemų, kurios labai skiriasi nuo ankstesnių kartų problemų. Viena iš pagrindinių – kaip atskirti patikimus informacijos šaltinius ir aktualius duomenis nuo tų, kurie tokie nėra.

Toliau pateikiamos veiklos padeda suprasti, kaip sunku naršyti internetiniame žinių „vandenynė“ nepasiklystant ar „nesudaužant laivo“. Kita problema, nagrinėjama šiame skyriuje, yra tinkamas elektroninių prietaisų naudojimas ir alternatyvos, kurios gali būti naudojamos šeimoje.

5.2 Veikla 1: Jūsų veiksmų poveikis aplinkai

Aprašymas

Yra įvairių dalykų, kuriuos galime daryti namuose ir šeimoje, kovodami su visuotiniu atšilimu. Tačiau dažnai problema yra ta, kad nežinome, nuo ko pradėti.

Šioje veikloje šeima apmąstys, kokius produktus vartoja reguliariai, o tada ieškos informacijos apie jų poveikį aplinkai, kad rastų tam tikrus naujus sprendimus.

Nuotraukos ir vaizdai



<https://www.pexels.com/photo/hands-of-people-putting-plastic-bottles-in-garbage-bag-7656748/>

Nuotraukos ir vaizdai



<https://www.pexels.com/photo/paper-with-green-recycle-logo-on-table-across-a-girl-studying-about-recycling-6990446/>



<https://www.pexels.com/photo/women-riding-bikes-1850629/>

Amžius

9-15 m.

Mokymo(si) tikslai

- Apmąstyti savo gyvenimo būdą, įpročius.
- Išbandyti, kaip kritinis mąstymas gali paskatinti pokyčius, kurie gali turėti teigiamą poveikį mūsų pasauliui.
- Patirti, kad ne visada galime patys suprasti sudėtingą problemą. Mums reikia informacijos iš ekspertų.

Pasiruošimas veiklai

Norint atlikti veiklą, nereikia turėti specialių žinių.

Turėkite galvoje, kad jūsų vaikai gali atkreipti dėmesį arba kritikuoti kai kuriuos dalykus, kurie daromi namuose. Tai normalu, nes tai veikla, kurioje analizuojamas šeimos gyvenimo būdas, įpročiai. Prieš pradėdami veiklą, galbūt norėsite pagalvoti apie kai kuriuos galimus atsakymus į vaikų pasiūlymus, kurių nenorite arba šiuo metu negalite aptarti su jais. Tačiau nebūtina turėti paruošto atsakymo į kiekvieną klausimą – veikla skirta šeimai mokytis kartu, todėl galite pradėti be pasiruošimo.

Suskirstykite skirtingus daiktus pagal jų poveikį aplinkai. Jie turėtų būti iš kiekvienos toliau išvardintų kategorijų, kad galėtume sudaryti įvairiapusį sąrašą. Daiktus galite rinkti patys arba paprašyti, kad jų paieškotų vaikai. Jei kai kurių, kurių pageidaujate, neturite/ negalite turėti, galite nupiešti juos ant popieriaus lapo ar naudoti žaislinę daikto versiją:

- Vaisiai ir daržovės (pvz., vienas obuolys)
- Baldai ir kilimai (pvz., žaislinė kėdė)
- Gyvūniniai produktai, išskyrus pieno produktus (pvz., gabalėlis kumpio)
- Ryšių ir IT įranga (pvz., mobilusis telefonas)
- Šunų ir kačių maistas
- Paštas
- Grūdai
- Buitinė technika
- Drabužiai
- Pieno produktas
- Motorinė transporto priemonė
- Dujos, elektra (virimui ir šildymui)
- Viešasis transportas
- Skrydžiai
- Farmacijos produktai

Šią veiklą taip pat galite atlikti varžymosi principu. Jei taip, jums reikės popieriaus ir rašiklių visiems varžybų dalyviams. Jei turite prieigą prie spausdintuvo, pasinaudokite kortelėmis, kurias rasite šio dokumento pabaigoje.

Veikla pažingsniui

1. Pristatykite veiklą ir objektus.
2. Padėkite daiktus ant stalo ir paaiškinkite savo vaikams, kad analizuosite šeimos naudojamų dalykų poveikį aplinkai. Paaiškinkite, kad kiekvienas iš jų atstovauja tam tikrą produktų kategoriją (pavyzdžiui, obuolys „atstovauja“ visus vaisius ir daržoves).
3. Atlikdami užduotį, išdėstykite juos iš eilės taip, kad viename gale būtų daiktai, turintys didesnę poveikį aplinkai, o kitame gale – mažesnę. Tai gali būti daroma bendradarbiaujant arba varžantis.
(Šiame žingsnyje gali kilti įvairių klausimų. Žr. kitą skyrių, kad sužinotumėte, kaip juos spręsti).
Išanalizuokite produktų, kuriuos vartojate ar naudojate namuose kasdieniame gyvenime, poveikį aplinkai.
4. Ieškokite atsakymų naudodamiesi internetu. Kai kurie raktiniai žodžiai, kurie gali jums padėti: *anglies pėdsakas (carbon footprint)*, *produktų poveikis aplinkai (environmental impact of products)*, *gyvavimo ciklo įvertinimas (life-cycle assessment)*.
Veikiausiai nerasite sąrašo, kuriame poveikio aplinkai atžvilgiu būtų įvertinti visi veikloje įvardinti produktai. Galite pasilikti tuos, kuriuos išėina lengviau palyginti, naudojant vieną ar du jums įdomius informacijos šaltinius, arba galite lyginti sutartus produktus, naudodami skirtingus šaltinius.
5. Kai kurie klausimai gali neturėti atsakymų. Nereikia atsakyti į visus, svarbu „patirti“ ir suprasti, kokia sudėtinga gali būti problema.
6. Palyginkite rezultatus, kuriuos radote internete, su tais, kuriuos iškėlėte kaip hipotezę 3 punkte.
7. Kartu apmąstykite ir padarykite išvadas.
(Klausimus rasite šios dalies pabaigoje).

Abejonės, kurios gali kilti

Veiklos metu gali kilti tam tikrų abejonių. Tai yra gerai. Raginame leisti abejonėms ir klaidoms atsirasti ir panaudoti jas refleksijai.

- *Ar norint palyginti, reikia atsižvelgti tik į produkto naudojimą ar ir į gamybą?* Būtų įdomu apžvelgti abi sritis.
- *Kaip galiu palyginti obuolį su naudojimusi automobiliu?*
Galite susitarti, kokius kriterijus naudosite. Pavyzdžiui, galite palyginti šeimos per metus suvalgytą daržovių ir vaisių kiekį su automobilio naudojimu per tą patį laiką. Kuris iš dviejų dalykų, jūsų nuomone, turi didesnę poveikį?
- *Ar turėtume atsižvelgti į viską: gamybą, platinimą, transportavimą ir t.t.?*
Tai priklauso nuo jūsų kriterijų. Kuo jie bus sudėtingesni/ jų bus daugiau, tuo sunkesnė bus veikla, tačiau ir sužinosite daugiau.

Klausimai refleksijai, įsivertinimui, išvadoms

- Ar buvo lengva išdėlioti daiktus į eilę?
- Ar buvo lengva rasti informaciją internete?
- Ar atsakymai panašūs į tai, ką manėte (į jūsų prielaidas)? Nesijaudinkite, jei jie buvo skirtingi. Taip nutinka nuolat ir dėl įvairiausių priežasčių.
- Jei atsakymai skyrėsi, kodėl, jūsų nuomone, taip atsitiko?
- Kaip galite panaudoti naujas žinias, savo namuose pritaikydami tvaresnį gyvenimo būdą? Kokio nedidelio veiksmo (-ų) imsitės?

Rekomendacijos, kaip pritaikyti veiklą skirtingo amžiaus vaikams

9-12 m. amžiaus grupėje suaugusiųjų vaidmuo yra svaresnis, jie turi būti labiau įsitraukę.

13-15 m. amžiaus grupei paieška ir veiklos įgyvendinimas gali būti vykdomas autonomiškiau.

Šaltiniai

<https://www.carbonfootprint.com/calculator.aspx>

<https://climateemergencyeu.org/>

5.3 Veikla 2: Vieta be ekranų

Aprašymas

Jauni žmonės ir vaikai daug laiko praleidžia prie ekranų. Skaitmeninių prietaisų naudojimo ribojimas yra dažnas konfliktų šaltinis šeimose. Šia veikla siekiama pasiūlyti papildomą alternatyvą.

Tikslas yra sutelkti dėmesį į pasiekiamą veiklą be ekrano, kuri leidžia šeimai kokybiškai praleisti laiką kartu ir tuo pačiu kiekvienam reikštis individualiai.

Įgyvendinant veiklą, ieškoma/ kuriami visai šeimai tinkantys užsiėmimai „be ekranų“, kad palengvintume tokios vietos, „kampo“ sukūrimą/ įgyvendinimą namuose.

Nuotraukos ir vaizdai



<https://www.pexels.com/photo/bonding-time-of-mother-and-child-4039159/>



<https://www.pexels.com/photo/crop-astrophysicist-exploring-surface-of-moon-while-using-tablet-in-university-3825567/>

Nuotraukos ir vaizdai

<https://www.pexels.com/photo/man-in-white-t-shirt-and-brown-pants-painting-cardboard-house-3933227/>



<https://www.pexels.com/photo/blue-jeans-3036405/>



<https://www.pexels.com/photo/pensive-grandmother-with-granddaughter-having-interesting-conversation-while-cooking-together-in-light-modern-kitchen-3768146/>

Amžius

Visos amžiaus grupės

Patarimai sėkmingam įgyvendinimui

Kad veikla būtų sėkminga, vyktų sklandžiai ir duotų naudos visai šeimai, svarbu atsižvelgti į keletą svarbių veiksnių:

- Išklausti ir vertinti visų šeimos narių idėjas.
- Suderinti vaikų, jaunuolių ir suaugusiųjų interesus.
- Susitelkti į praktiškų ir pasiekiamų/ įgyvendinamų veiklų kūrimą.

Pasiruošimas veiklai

Geram „startui“ suaugusieji gali paruošti trumpą pristatymą, kokia veikla patys mėgo užsiimti vaikystėje. Vaikų susidomėjimą paskatins tėvų nuotraukos, objektai ar pasakojimai, iliustruojantys veiklą.

Kitas svarbus dalykas – iš anksto pagalvoti, kokia vieta namuose tiktų „kampeliui“ be ekranų. Tai padės mums konkrečiau ir veiksmingiau teikti pasiūlymus.

Vienas iš pradinių žingsnių – „**minčių lietus**“. Tai labai lengva ir maloni užduotis, greitai visus įtraukianti į bendrą veiklą. Visi dalyvaujantys greitai ir neribodami kūrybiškumo siūlo idėjas, kurios įtraukiamos į sąrašą. Svarbiausia neatmesti jokios idėjos, kad ir kokia neįtikėtina ar sudėtinga ji atrodytų. Iš akivaizdžiai keisčiausių idėjų, gali kilti patys genialiausi projektai. Pabaigus sąrašą, aptariama, kurios idėjos visiems atrodo labiausiai įgyvendinamos ir labiausiai motyvuojančios. Be to, svarbu užtikrinti, kad kiekvienas dalyvaujantis prisidėtų bent viena ar keliomis idėjomis.

Veikla pažingsniui

- Pirmiausia, suaugusieji papasakoja vaikams, kaip jie gyveno, būdami tokio amžiaus, ir kokiomis veiklomis, žaidimais, sportu... ir t. t. užsiėmė. Tam galima naudoti nuotraukas ar objektus, kurie palengvina pasakojimą.
- Dabar vaiko/ jaunuolio eilė papasakoti, kokias ne skaitmenines veiklas jie mėgsta ar norėtų išbandyti.
- Toliau ieškoma vienos ar kelių veiklų, kurias būtų galima daryti kartu, idėjų. Tam pasitelkiamas „minčių lietus“. Siūlomos įvairios idėjos, vėliau pasirenkamos tos, kurios labiausiai tinka visiems šeimos nariams. Svarbu, kad visi dalyvautų „minčių lietuje“ ir prisidėtų bent viena veiklos, kuria norėtų užsiimti, idėja.
- Pasirinkus idėjas, sudaromas sąrašas dalykų, kuriuos įgyvendinti būtų sunkiau, ir ieškoma, ko reikėtų, kad būtų lengviau.
- Toliau laikas visas idėjas įgyvendinti fizinėje namų erdvėje – „kampelyje“ be ekrano.
- Galiausiai, kalendoriuje pažymimos dienos, kada vyks veiklos ir kada (kitą dieną) įvertinama, kaip pavyko, siūlomos naujos veiklos ar mūsų „kampelio“ be ekranų patobulinimai.

Abejonės, kurios gali kilti

Kokias veiklas pasirinkti? Renkantis veiklas, turime įsitikinti, kad jos būtų įgyvendinamos ir pakankamai motyvuotų kiekvieną šeimos narį.

Jei interesų spektras labai įvairus, galime pasirinkti įvairias veiklas, atitinkančias skirtingus interesus, o vėliau įvertinti, kurios iš jų pasiteisino daugumai šeimos narių.

Ką įtraukiame į savo vietą be ekranų? Vietos be ekranų tikslas yra padėti mums lengviau įgyvendinti šias alternatyvias veiklas. Pasirinktoje erdvėje turi būti visos veikloms reikalingos medžiagos, taip pat bet kokie daiktai, padedantys jas organizuoti, pavyzdžiui, kalendorius ir pan. Estetiniai sprendimai gali būti apibrėžiami renkantis vietą. Skirkite laiko „kampelio“ dekoravimui ir tinkamam paruošimui.

Sprendimas pasirinkti kampą be ekranų nėra galutinis. Jį vėliau galite persvarstyti - ką nors pridėti jame ar pašalinti iš jo.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

- Kaip visi prisidėjome idėjomis?
- Kaip vietos be ekrano kūrimas yra vertinamas kaip veikla visai šeimai?

Klausimai šeimai įvertinti, kaip sekasi „kampelio“ be ekrano ir alternatyvios veiklos:

- Kaip pavyko mūsų planas?
- Kokias veiklas, kurios nebuvo pasirinktos, norėtume išbandyti ateityje?
- Kaip jaučiamės kurį laiką būdami be ekranų?
- Kokių naujų dalykų išmokome?
- Ką galime patobulinti savo „kampe“ be ekrano?
- Kaip manai (-ote), ką galime pakeisti, kad dar geriau praleistume laiką kartu?

Rekomendacijos, kaip pritaikyti veiklą skirtingo amžiaus grupėms

Priklausomai nuo vaiko/ jaunuolio amžiaus, turime priderinti veiklą prie skirtingų poreikių ir galimybių. Turime aiškiai pasakyti, ko norime pasiekti, ir išklausti visus.

Šaltiniai

<https://www.who.int/news-room/detail/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

5.4 Veikla 3: Informacinės lenktynės

Aprašymas

Ši veikla yra žaidimas, kurio tikslas – parodyti kai kurias klaidas, kurias darome ieškodami informacijos internete, taip pat pasiūlyti kritiškesnius ir labiau apmąstytus paieškos būdus.

Žaidimas susideda iš anketos, į kurią atsakymų reikia ieškoti internete. Norint laimėti svarbu yra greitis, bet dar svarbiau rasti teisingus atsakymus.

Kas sugebės rasti teisingiausius atsakymus per trumpiausią laiką? Pažiūrėkime!

Nuotraukos ir vaizdai



<https://unsplash.com/photos/7esRPTt38nI>



<https://unsplash.com/photos/qJU9oH0kZdc>

Amžius

9-15 m.

Patarimai sėkmingam įgyvendinimui

Mūsų vaikai priklauso vadinamajai „skaitmeninių čiabuvių“ kartai, tačiau tyrimai rodo, kad, nepaisant to, šių dienų jaunimas turi menkai išlavintus paieškos internete įgūdžius. Šiuo žaidimu norima atskleisti kai kurias dažniausiai pasitaikančias klaidas, kurias daro jaunuoliai naršydami internete, padaryti jas matomomis ir atrasti labiau apmąstytus bei racionalesnius būdus, ieškant informacijos.

Žemiau rasite keletą patarimų, kaip išnaudoti visas žaidimo galimybes, kurias, galbūt, norėsite turėti galvoje, atlikdami veiklą ir ypač galutinės refleksijos metu:

- Atskleiskite, kad greitai rastas atsakymas nebūtinai yra geriausias atsakymas.
- Parodykite, kaip svarbu pasirinkti tinkamus raktinius žodžius paieškai.
- Mokykitės atidžiai perskaityti informaciją, kad pamatytume, ar ji tikrai atitinka paiešką.
- Atkreipkite dėmesį, kad ne visa informacija, kurią randame internete, yra teisinga ar be klaidų. Informacijos tikrinimas yra informacijos paieškos proceso dalis.

Pasiruošimas veiklai

Šiai veiklai kiekvienam dalyviui reikės:

- Įrenginio informacijos paieškai internete (tai gali būti išmanusis telefonas, planšetė, nešiojamas kompiuteris, kompiuteris).
- Popieriaus ir rašiklio.

Toliau pateikiami klausimai su atsakymais, todėl, išskyrus išankstinį tam tikros informacijos perskaitymą prieš veiklą, tolesnio pasiruošimo nereikia. Jei veikla jums patinka ar norite ją pritaikyti savo šeimos interesų srityje, galite pakeisti klausimus, turėdami galvoje, kad šioje veikloje svarbiausia yra ne rezultatai, o apmąstymas po žaidimo.

Veikla pažingsniui

Klausimų lenktynės

Veikloje pateikiame klausimų sąrašą dviem ar daugiau žaidime dalyvaujantiems žmonėms. Eiga paprasta – visi dalyviai tuo pačiu metu ieško atsakymų internete.

Veikla pažingsniui

Asmuo, kuris finišuoja pirmas, gauna 20 taškų, antrasis – 18 taškų, trečias – 16 ir t. t. Kai visi dalyviai atsako į visus klausimus, patikriname atsakymus. Tam galima naudoti nuorodas, pateiktas po klausimų sąrašą. Už kiekvieną neteisingą atsakymą atimami 3 taškai. Laimi tas, kuris surenka daugiausiai taškų.

Užsiėmimo pabaigoje apgalvojame, su kokiais sunkumais susidūrėme ieškodami atsakymų internete, ar šie sunkumai visiems buvo vienodi, ar jie priklausė nuo tam tikro klausimo tipo.

KLAUSIMAI

1. Kas pasakė „ir vis dėlto ji sukasi“?
2. Kas yra „kinų restorano sindromas“ (*Chinese restaurant syndrome*)?
3. Ar yra toks dalykas kaip „karma“?
4. Kaip naudoti savo mobilųjį telefoną, kad sumažintumėte vėžio riziką?
5. Ar ateiviai egzistuoja?
6. Kuris iš šių žmonių neturi cheminio elemento, pavadinto jų vardu?
Eišteinas, Boras, Niutonas, Marie Curie ar Fermi (*Einstein, Bhor, Newton, Marie Curie, Fermi*)
7. Kiek žmonių gyveno žemėje per visą istoriją?
8. Moksle svarbu atlikti gerus tyrimus, bet dar svarbiau užduoti gerus klausimus.
Pavyzdys yra žmogaus, kuris vaikščiojo lauke ir staiga paklausė savęs: ar tai mano vaizduotė, ar aš vaikystėje girdėjau daugiau paukščių?
Šis mokslininkas ėmė ieškoti atsakymo ir parašė pirmuoju istorijoje laikomą ekologijos traktatą „Tylus pavasaris“.
Koks buvo žmogaus, uždavusio šį klausimą, vardas?
9. Daug kartų, per epidemijas, žmonės turėjo izoliuotis savo namuose. Pavyzdžiui, Izaakas Niutonas (*Isaac Newton*) pasinaudojo buboninio maro (*bubonic plague*) meto izoliacija atlikti mokslinius eksperimentus ir atrado, kad balta šviesa susideda iš visų vaivorykštės spalvų.
Kuriais metais kilo ši garsioji buboninio maro epidemija?
10. Ar maisto gaminimas mikrobangų krosnelėje ardo maisto ląstelių sienelės?

ATSAKYMAI

Čia keletas nuorodų, kuriose galite rasti atsakymus į klausimus.

1: https://en.wikipedia.org/wiki/And_yet_it_moves

2: <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-51139005>

Veikla pažingsniui

- 3: Karmos egzistavimas nėra klausimas, turintis teisingą ar neteisingą atsakymą. Tai priklauso nuo kiekvieno žmogaus tikėjimo ir/ ar įsitikinimų.
- 4: Labai mažai tikėtina, kad mobilieji telefonai sukelia vėžį
<https://www.livescience.com/7543-truth-cell-phones-cancer.html>
- 5: <https://astrobiology.nasa.gov/about/>
- 6: <https://en.wikipedia.org/wiki/Boron> Bhor
<https://en.wikipedia.org/wiki/Fermium> Fermi
<https://en.wikipedia.org/wiki/Einstein> Einstein
- 7: <https://www.prb.org/howmanypeoplehaveeverlivedonearth/>
- 8: https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_Spring
- 9: <https://www.washingtonpost.com/history/2020/03/12/during-pandemic-isaac-newton-had-work-home-too-he-used-time-wisely/>
- 10: <https://www.scientificamerican.com/article/is-there-any-evidence-tha/>

Abejonės, kurios gali kilti

Mūsų paaugliai auga tokiomis aplinkybėmis, kai „paruošti“ atsakymai į klausimus lengvai randami – jie tiesiog „laukia“ internete. Tai, kad kyla abejonių dėl teisingos ar neteisingos informacijos, yra geras dalykas, nes tai gali išmokyti būti kritiškesniais ir reiklesniais tam, kas skaitoma.

Pasinaudokite šiomis abejonėmis, kad paskatintumėte kritinį mąstymą, pritardami jų klausimams ir skepticizmui bei paskatindami juos toliau samprotauti. Jei kuris nors iš žaidimo klausimų jūsų netenkina, o paaugliai nepriima siūlomų atsakymų, paskatinkite nesutikti, tyrinėti toliau ir drauge aptarkite, kokia sudėtinga kartais gali būti tikrovė.

- Kodėl turėčiau tikėti šioje veikloje pateiktais atsakymais?

Jūs neturėtumėte. Galite gilinti paiešką ir pabandyti išsiaiškinti, ar mūsų pateikta informacija yra teisinga, ar ne. Tai labai įdomus pratimas, iš kurio galite daug išmokti. O jei atsakymuose aptiksite klaidų, būsimė labai dėkingi, jei pranešite mums.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

Pirma, atkreipkite dėmesį į klausimus, kuriuos kai kurie atsakė teisingai, o kiti ne. Mintimis grįžkite atgal ir pabandykite prisiminti, kaip buvo atlikta paieška. Palyginkite paiešką tų, kurie rado teisingą atsakymą, su tais, kurių atsakymai buvo neteisingi:

- Ar paieškoje naudojote tuos pačius raktinius žodžius?
- Kurį iš pasiūlytų įrašų pasirinkote informacijos šaltiniu?
- Ar atidžiai perskaitėte, kas parašyta tekste?

Antra, paprašykite dalyvių pasakyti, ar buvo situacijų, kai jie *beveik* suklydo kuriame nors iš atsakymų, bet suprato klaidą prieš užrašydami atsakymą.

- Kokią klaidą *beveik* padarei?
- Kaip supratai tai ir kaip tai ištaisei?

Galiausiai, pasirinkite klausimą, kur visi dalyviai suklydo. Jei jo nėra, pasirinkite klausimą, į kurį dauguma/ kažkas atsakė neteisingai.

- Kaip manai, kaip reikėjo ieškoti, kad sumažintum klaidos tikimybę?

Rekomendacijos, kaip pritaikyti veiklą skirtingoms amžiaus grupėms

Jei manote, kad kai kurių dalyvių amžius ar įgūdžiai gali būti problema, žaidimą galima žaisti mažose komandose, užtikrinant, kad visi komandos nariai aktyviai dalyvautų.

Šaltiniai

<https://www.sciencedaily.com/releases/2009/01/090128092341.htm>

<https://www.webwise.ie/teachers/advice-teachers/digital-literacy-skills-finding-information/>

6 Melagienos, klaidinanti informacija ir dezinformacija

6.1 Įvadas į temą

Nors skaitmeninis pasaulis jauniems žmonėms siūlo daug informacijos ir galimybių, darosi vis sunkiau atskirti tiesą nuo netiesos. Kadangi vaikai daugiau laiko praleidžia internete, nuolat priimdami sprendimus, kuo pasitikėti, o kuo ne, jiems svarbu žinoti, kaip įtaka, įtikinėjimas ir manipuliavimas gali paveikti jų sprendimus, nuomonę ir tai, kuo jie dalijasi internete.

Kaip melagienos ir dezinformacija veikia vaikus bei jaunas žmones?

Klaidinančios informacijos poveikis gali sumažinti bendrą pasitikėjimą medijomis, todėl gali būti dar sunkiau sužinoti, kas yra faktas, o kas prasimanymas. Kai pradėdame manyti, kad yra tikimybė, jog viskas gali būti netikra, lengviau atmesti ir tai, kas iš tikrųjų yra tiesa. Šis netikrų naujienų poveikis mūsų vaikams ir jaunuoliams mums kelia didelį susirūpinimą.

Remiantis tyrimais [1], daugiau nei pusė 12–15 m. paauglių naudoja socialinius tinklus kaip nuolatinį naujienų šaltinį. Ir nors tik trečdalis mano, kad socialinių medijų istorijos yra tikros, **vos 2 proc. mokinių turi esminių kritinio raštingumo įgūdžių, kad galėtų atskirti tikras ir netikras naujienas.**

Vaikai atvirai prisipažįsta nerimaujantys dėl „melagienu“. Mokytojai pastebi, kad iš tikrųjų daugėja nerimo, savęs vertinimo ir bendros pasaulėžiūros iškreipimo. Bendrai tariant, vaikų pasitikėjimas naujienomis, socialinėmis medijomis ir politikais menksta.

Siekdami padėti vaikams ir tėvams/ seneliams tobulinti melagienu, klaidinančios informacijos ir dezinformacijos supratimą bei skaitmeninio raštingumo įgūdžius, siūlome mokymosi kartu veiklas, kurias palengvins **mokomieji testai-žaidimai**. Tokių veiklų tikslas – naudojant testus-žaidimus, paskatinti tėvus ir vaikus mokytis drauge smagiai ir atsipalaidavus.

Mikro-mokymosi temos

Toliau pateikiamos trys mikro-mokymosi veiklos, kurių kiekviena parengta kaip testas-žaidimas, skirtas vaikui ir tėvams/ seneliams atlikti kartu ir sužinoti, kas surinks daugiau teisingų atsakymų. Teisingas atsakymas „žaidėjams“ pateikiamas kartu su papildoma informacija, paaiškinimu. Po kiekvieno klausimo yra kviečiama aptarti atsakymą, remiantis papildomais klausimais.

Kiekvienas atsakymas yra lydimas faktų, pateikiamų skiltyse „Sužinokite daugiau“, drauge su patarimais, kaip įgalinti vaikus priimti labiau pasvertus ir pagrįstus sprendimus, ieškant informacijos internete.

Tėvams taip pat pateikiamos gairės „**Ką daryti, jei jūsų vaiką neigiamai paveikė melagienos**“.

Kiekviena mikro-mokymosi veikla nagrinėja atskirą temą, kurios tarpusavyje siejasi ir apima bendras temas - melagienas, klaidinančią informaciją bei dezinformaciją. Testai-žaidimai skirti 11–13 m. vaikams, tėvais/ seneliais, tačiau tinka praktiškai visoms amžiaus grupėms, atsižvelgiant į skaitymo gebėjimus ir skaitmeninės medijos naudojimą.

6.2 Veikla 1: Atpažink melagienas!

Šis mokomasis testas-žaidimas, skirtas patikrinti ir ugdyti vaikų supratimą apie melagienas, klaidinančią informaciją ir dezinformaciją - kas tai yra ir kaip tai plinta socialiniuose tinkluose ir internete.

Aprašymas

Nors skaitmeninis pasaulis jauniems žmonėms siūlo daug informacijos ir galimybių, vis sunkiau atskirti faktus nuo prasimanymų.

Kadangi vaikai praleidžia vis daugiau laiko internete nuolat priimdami sprendimus, kuo pasitikėti, o kuo ne, dabar jiems kaip niekad svarbu žinoti, kaip įtaka, įtikinėjimas ir manipuliavimas gali paveikti jų sprendimus, nuomonę ir tai, kuo jie dalijasi internete.

Tėvai/ seneliai raginami išbandyti šį testą-žaidimą su savo vaikais ir po kiekvieno atsakymo aptarti iškilusius klausimus.

Reikėtų 2-4 žaidėjų, kad būtų galima lenktyniauti ir palyginti, kas surinko daugiausiai teisingų atsakymų. Vaikas gali žaisti ir vienas, tačiau tai ne taip smagu!

Pateikiame gaires, ko visi dalyvaujantys gali pasimokyti iš kiekvieno klausimo, bei idėjas, ką ir kaip aptarti.

Amžius

Testas skirtas 11-13 m. vaikams.

Tačiau dalyvauti vertinga ir tėvams bei seneliams – amžiaus ribos, iš principo, nėra!

Mokymo(si) tikslai

Tėvams / seneliams / globėjams:

- Suteikti gaires, kaip kalbėti su vaikais apie „melagienas“ ir kas tai yra.
- Ugdyti tėvų/ senelių kritinio skaitmeninio raštingumo įgūdžius drauge su vaikų gebėjimais.

Padėti jaunuoliams tobulinti:

- Skirtingų melagių, klaidinančios informacijos ir dezinformacijos rūšių supratimą.
- Supratimą, kaip skleidžiamos melagienos.
- Kritinį skaitmeninį raštingumą.

Pasiruošimas veiklai

Šios veiklos tikslas – paversti mokymąsi žaidimu, kurio metu tėvai ir vaikai kartu patikrina savo žinias ir supratimą.

Šį testą-žaidimą galima atsisiųsti (ppt ar pdf formatu)¹⁰ iš mūsų išteklių APRICOT svetainėje: www.apricot4parents.org/resources.

¹⁰ Abu formatai interaktyvūs.

Veikla pažingsniui

Testo-žaidimo trukmė 15–30 min.

Žaidžia vienas žaidėjas

Atsakykite į klausimus ir skirkite laiko peržvelgti skyrių „Sužinokite ir aptarkite“, kad gautumėte patarimų bei papildomos informacijos. Užsirašykite savo rezultatą!

Žaidžia komanda

Tai geriausias būdas atlikti testą-žaidimą!

Žaidėjas 1 atsako į klausimą, po to į tą patį klausimą atsako žaidėjas 2. Kai abu atlieka užduotį, patikrinami atsakymai. Žaidėjai fiksuoja savo rezultatą (teisingas atsakymas – 1 taškas, neteisingas – 0 taškų) ir keliauja prie kito klausimo. Pabaigoje taškai sumuojami ir žiūrima, kas laimėjo.

Kad labiau įsitrauktų, po kiekvieno atsakymo žaidėjai kviečiami stabtelėti ir aptarti diskusijoms siūlomą klausimą (-us).

Rekomenduojama perskaityti ir faktų suvestinę.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

- Kaip manote, ko išmoko Jūsų vaikai?
- Ko išmokote Jūs?
- Kaip manote, ar tai, ko išmokote, pakeis Jūsų elgesį naršant/ ieškant informacijos internete?
- Kokius patarimus pritaikysite ateityje?

Šaltiniai

[1] „National Literacy Trust“ netikrų naujienų ir kritinio raštingumo ataskaita, JK 2018 m./ National Literacy Trust Fake News and Critical Literacy Report, UK 2018:

<https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/fake-news-and-critical-literacy-final-report/>.

Vadovas tėvams, kaip padėti vaikams įveikti nerimą keliančias melagienas koronaviruso pandemijos metu/ Parents guide to help kids tackle anxiety-inducing fake news during coronavirus pandemic: <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/new-parent-guide-to-help-kids-tackle-anxiety-inducing-fake-news-during-coronavirus-pandemic/>.

6.3 Veikla 2: Pastebėk skirtumą – Faktas ar melagiena?

Testas-žaidimas, skirtas išbandyti ir lavinti vaikų gebėjimą atskirti, kas yra faktas, o kas melas, ir pasiūlymai, kaip tai padaryti.

Aprašymas

Nors skaitmeninis pasaulis jauniems žmonėms siūlo daug informacijos ir galimybių, tuo pačiu darosi vis sunkiau atskirti faktus nuo pramanų.

Ši veikla skirta padėti vaikams ir jų tėvams/ seneliams susikurti strategijas, kaip atskirti tai, kas tikra/ tiesa ir netikra/melas.

Veikla parodys įrankius, kuriais galima patikrinti, ar kažkas yra tikra, ar ne, ir kaip atpažinti nepatikimus šaltinius.

Tėvai/ seneliai raginami išbandyti šį testą-žaidimą su savo vaikais ir po kiekvieno atsakymo aptarti iškilusius klausimus.

Reikėtų 2-4 žaidėjų, kad būtų galima lenktyniauti ir palyginti, kas surinko daugiausiai teisingų atsakymų. Vaikas gali žaisti ir vienas, tačiau tai ne taip smagu!

Pateikiame ir gaires, ko visi dalyvaujantys gali pasimokyti iš kiekvieno klausimo, bei idėjas, ką ir kaip aptarti.

Amžius

Testas skirtas 11-13 m. vaikams. Tačiau dalyvauti vertinga ir tėvams bei seneliams – amžiaus ribos, iš principo, nėra!

Mokymo(si) tikslai

Tėvams/ seneliams/ globėjams:

- Pateikti gaires, kaip atpažinti melagienas, ir būdus, kaip patikrinti, ar kažkas internete yra tikra/ tiesa, ar netikra/ melas.
- Ugdyti tėvų/ senelių kritinio skaitmeninio raštingumo įgūdžius drauge su vaikų gebėjimais.
- Skatinti tolesnį temos tyrinėjimą.

Padėti jaunuoliams tobulinti:

- Metodų, skirtų pastebėti skirtumą tarp tikros ir netikros informacijos skaitmeninėse medijose, naudojimo įgūdžius.
- Kritinės interpretacijos gebėjimus, vertinant ketinimus ir tai, kas daro naujieną netikra.
- Kritinio vertinimo ir refleksijos įgūdžius, būtinus priimant savarankiškus ir pagrįstus sprendimus.
- Kritinį skaitmeninį raštingumą.

Pasiruošimas veiklai

Šios veiklos tikslas – paversti mokymąsi žaidimu, kurio metu tėvai ir vaikai kartu pasitikrina savo žinias ir supratimą.

Šį testą-žaidimą galima atsisiųsti (ppt ar pdf formatu)¹¹ iš mūsų išteklių APRICOT svetainėje: www.apricot4parents.org/resources.

¹¹ Abu formatai interaktyvūs.

Veikla pažingsniui

Testo-žaidimo trukmė 15–30 min.

Žaidžia vienas žaidėjas

Atsakykite į klausimus ir skirkite laiko peržvelgti skyrių „Sužinokite ir aptarkite“, kad gautumėte patarimų bei žinių. Užsirašykite savo rezultata!

Žaidžia komanda

Tai geriausias būdas atlikti testą-žaidimą!

Žaidėjas 1 atsako į klausimą, po to į tą patį klausimą atsako žaidėjas 2. Kai abu atlieka užduotį, patikrinami atsakymai. Žaidėjai fiksuoja savo rezultata (teisingas atsakymas – 1 taškas, neteisingas – 0 taškų) ir keliauja prie kito klausimo. Pabaigoje taškai sumuojami ir žiūrima, kas laimėjo.

Kad labiau įsitrauktų, po kiekvieno atsakymo, žaidėjai kviečiami stabtelėti ir aptarti diskusijoms siūlomą klausimą (-us).

Rekomenduojama perskaityti ir faktų suvestinę.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

- Kaip manote, ko išmoko Jūsų vaikai?
- Ko išmokote Jūs?
- Kaip manote, ar tai, ko išmokote, pakeis Jūsų elgesį naršant/ ieškant informacijos internete?
- Kokius patarimus pritaikysite ateityje?

Šaltiniai

Kaip aptikti netikrų naujienų infografiką: Tarptautinė bibliotekų asociacijų ir institucijų federacija/ How to Spot Fake News Infographic: The International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA): <https://www.ifla.org/publications/node/11174>

Lietuviškai: <https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/how-to-spot-fake-news-lt.pdf>

Šaltiniai

Ispaniškai: https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/how_to_spot_fake_news_-_spanish.pdf

Vokiškai: https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/german_-_how_to_spot_fake_news_aug19.pdf

Vadovas tėvams, kaip padėti vaikams įveikti nerimą keliančias melagienas koronaviruso pandemijos metu/ Parents' guide to help kids tackle anxiety-inducing fake news during coronavirus pandemic <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/new-parent-guide-to-help-kids-tackle-anxiety-inducing-fake-news-during-coronavirus-pandemic/>

6.4 Veikla 3: „Melagienų detektyvas“!

Faktų tikrinimas ir pranešimas apie įtartinę turinį

Mokomasis testas-žaidimas, skirtas išbandyti bei ugdyti vaikų ir jaunuolių gebėjimą tikrinti ir pranešti apie melagienas, klaidinančią informaciją ir dezinformaciją, ir stabdyti jų plitimą.

Aprašymas

Nors skaitmeninis pasaulis jauniems žmonėms siūlo daug informacijos ir galimybių, darosi vis sunkiau atskirti faktus nuo pramanų.

Ši veikla padeda jauniems žmonėms tobulinti naudojamus įrankius ir būdus, kaip tikrinti vaizdus ir informaciją. Todėl siūlome išbandyti „Melagienų detektyvo“ veiklas. Čia taip pat nagrinėjama, kaip pranešti apie įtartinę turinį, ką daryti, kai manote, kad kažkas yra pavojinga ar manipuliatyvu, ir kur kreiptis, kad apie tai praneštumėte.

Tėvai/ seneliai raginami išbandyti šį testą-žaidimą su vaikais ir po kiekvieno atsakymo aptarti iškilusius klausimus.

Reikėtų 2-4 žaidėjų, kad būtų galima lenktyniauti ir palyginti, kas surinko daugiausiai teisingų atsakymų. Vaikas gali žaisti ir vienas, tačiau tai ne taip smagu!

Pateikiame ir gaires, ko visi dalyvaujantys gali pasimokyti iš kiekvieno klausimo, bei idėjas, ką ir kaip aptarti.

Amžius

Testas skirtas 11-13 m. vaikams.

Tačiau dalyvauti vertinga ir tėvams bei seneliams – amžiaus ribos, iš principo, nėra!

Mokymo(si) tikslai

Tėvams/ seneliams/ globėjams:

- Įgyti žinių ir įgūdžių tikrinti faktus ir vaizdus naudojant faktų/ vaizdų tikrinimo svetaines.
- Ugdyti tėvų/ senelių kritinio skaitmeninio raštingumo įgūdžius drauge su vaikų gebėjimais.
- Skatinti tolesnį temos tyrinėjimą.
- Žinoti, kaip elgtis ir pranešti apie įtartina turinį socialinėse medijose ir internete.

Vaikams ir jaunuoliams:

- Ugdyti kritinio vertinimo ir refleksijos įgūdžius – priimti savarankiškus ir pagrįstus sprendimus.
- Įgyti žinių ir įgūdžių tikrinti faktus ir vaizdus naudojant faktų/ vaizdų tikrinimo svetaines.
- Žinoti, kaip elgtis ir pranešti apie įtartina turinį socialiniuose tinkluose ir internete.
- Tobulinti kritinį skaitmeninį raštingumą.

Pasiruošimas veiklai

Šios veiklos tikslas – paversti mokymąsi žaidimu, kurio metu tėvai ir vaikai kartu patikrina savo žinias ir supratimą.

Šį testą-žaidimą galima atsisiųsti (ppt ar pdf formatu)¹² iš mūsų išteklių APRICOT svetainėje: www.apricot4parents.org/resources.

¹² Abu formatai interaktyvūs.

Veikla pažingsniui

Testo-žaidimo trukmė 15–30 min.

Žaidžia vienas žaidėjas

Atsakykite į klausimus ir skirkite laiko peržvelgti skyrių „Sužinokite ir aptarkite“, kad gautumėte patarimų bei informacijos. Užsirašykite savo rezultata!

Žaidžia komanda

Tai geriausias būdas atlikti testą-žaidimą!

Žaidėjas 1 atsako į klausimą, po to į tą patį klausimą atsako žaidėjas 2. Kai abu atlieka užduotį, patikrinami atsakymai. Žaidėjai fiksuoja savo rezultata (teisingas atsakymas – 1 taškas, neteisingas – 0 taškų) ir keliauja prie kito klausimo. Pabaigoje taškai sumuojami ir žiūrima, kas laimėjo.

Kad labiau įsitrauktų, po kiekvieno atsakymo žaidėjai kviečiami stabtelėti ir aptarti diskusijoms siūlomą klausimą (-us).

Rekomenduojama perskaityti ir pagalbinį vadovą / faktų suvestinę.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

- Kaip manote, ko išmoko Jūsų vaikai?
- Ko išmokote Jūs?
- Kaip manote, ar tai, ko išmokote, pakeis Jūsų elgesį naršant/ ieškant informacijos internete?
- Kokius patarimus pritaikysite ateityje?

Šaltiniai

Kaip kovoti su melagienomis populiariose socialinių medijų platformose. Spustelėkite, kad įeitumėte.

1. „Facebook“ gairės dėl melagių/ Facebook fake news guidelines:
 - [How do I mark a Facebook post as false news?](#)
 - [Facebook community standard on False news](#)
2. „Instagram“ gairės dėl melagių/ Instagram fake news guidelines:
 - [How to flag false information on Instagram](#)
 - [Reducing the Spread of False Information on Instagram](#)
3. „Snapchat“ gairės dėl melagių/ Snapchat fake news guidelines:
 - [How to report safety concerns on Snapchat](#)
 - [Snapchat community guidelines](#)
4. „YouTube“ gairės dėl melagių/ YouTube fake news guidelines:
 - [How to report inappropriate content on YouTube](#)
 - [Guidelines for fake news](#)
5. „Twitter“ gairės dėl melagių/ Twitter fake news guidelines:
 - [How to report violations on Twitter](#)
 - [Guidelines for misleading information](#)

Vadovas tėvams, kaip padėti vaikams įveikti nerimą keliančias melagienas koronaviruso pandemijos metu/ Parents guide to help kids tackle anxiety-inducing fake news during coronavirus pandemic: <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/new-parent-guide-to-help-kids-tackle-anxiety-inducing-fake-news-during-coronavirus-pandemic/>.

[1] „National Literacy Trust“ melagių ir kritinio raštingumo ataskaita, JK, 2018/ *National Literacy Trust Fake News and Critical Literacy Report, UK 2018*:
<https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/fake-news-and-critical-literacy-final-report/>

7 Saugumas ir privatumas

7.1 Įvadas į temą

Kompiuteriai ir internetas tapo neatsiejama mūsų kasdienio gyvenimo dalimi. Tai yra vienas didžiausių pastarųjų dešimtmečių technologinių pokyčių. Internetas suteikia daug privalumų tiek darbui, tiek laisvalaikiui. Jaunimas šias medijas naudoja pramogai ir kaip įrankį ugdymo(si) procese mokykloje.

Visose amžiaus grupėse yra vaikų, kurie tampa priklausomi nuo kompiuterinių žaidimų ir interneto naudojimo. Tai gali lemti jų pasitraukimą iš realaus pasaulio, kuomet nepaisoma socialinių kontaktų, mokyklos ar darbo. Naršydami ir žaisdami vaikai atsipalaiduoja, atranda pripažinimą bei „apdovanojimą“ virtualiame pasaulyje. Todėl jie turi išmokti atsakingai naudotis skaitmeninėmis medijomis, naudotis tik tais dalykais, kurie tinka jų amžiui. Tėvų, kaip ir mokytojų, vaidmuo čia svarbus. Tėvai turėtų domėtis, ką jų vaikai veikia internete, tobulinti savo pačių medijų kompetencijas ir žinoti naujausias tendencijas.

Tėvams/ seneliams turi būti svarbūs šie klausimai:

- Kokios yra techninės galimybės apsaugoti vaikus ir jaunuolius internete?
- Kurie interneto aspektai tinka vaikams/ jaunuoliams?
- Kokiuose tinklalapiuose vaikas/ paauglys naršo?
- Ar vaikas/ paauglys žaidžia internetinius žaidimus? Jei taip, kokius?
- Kokius filmus žiūri?
- Ar atsisiunčia muzikos/ nuotraukų?
- Kokius socialinės medijos tinklus naudoja?
- Kaip ir su kuo bendrauja skaitmeniniame pasaulyje?

7.2 Veikla 1: Medijų išmanymas

Prieš ugdydami savo vaikų supratimą apie tai, kaip naudotis medijomis, pirmiausia turite suprasti jų pasaulį.

- Stebėkite, kokias programas/ programėles naudoja jūsų vaikas ir kaip su jomis elgiasi.
- Žinokite, kokius žaidimus mėgsta žaisti, kokius serialus žiūri.

Svarbu bendrauti ir aiškinti dalykus be išankstinio nusistatymo. Išbandykite žaidimus ar programėles patys, kad įgytumėte supratimo ir taptumėte kompetentingesniu kontaktiniu asmeniu savo vaikui.

Jūsų elgesys medijose – tai jūsų vaiko elgesio internete šablonas. Jei visą dieną žiūrėsite į savo išmanųjį telefoną ir visą vakarą praleisite prie televizoriaus, vaikai nesupras, kodėl negali daryti to paties. Jei medijų naudojimas vaidina labai svarbų vaidmenį jūsų gyvenime, jūsų vaikas orientuosis į tą patį.

Užuot pamokslavę, kai vaikai tampa per daug priklausomi nuo ekranų, turėtumėte patys užkirsti tam kelią. Pasikalbėkite su vaiku apie minėtus interneto pavojus ir pateikite jam suprantamų praktinių pavyzdžių. Paprašykite jų kritiškai išnagrinėti turinį ir netikėti viskuo, ką galima perskaityti platformose ar svetainėse. Augdami vaikai išmoksta tinkamai elgtis su artimais žmonėmis. Šie socialiniai principai lygiai taip pat galioja komunikuojant ir skaitmeniniame pasaulyje.

Jei vaikas nesijaučia saugus internete, turėtumėte būti pirmasis asmuo, kuriuo jis pasitiki ir į kurį kreipiasi. Paaiškinkite vaikui, kad jis gali (ir turėtų) kreiptis į jus, jei jam kils bent menkiausias rūpestis ar diskomfortas! Būkite šioje srityje patikimu žmogumi ir aiškiai parodykite, kad stengsitės padėti savo vaikui.

Aprašymas

Tėvai/ seneliai/ vaikai kartu nagrinėja turimas medijų kompetencijas. Tai suteikia galimybę veiklos dalyviams apmąstyti savo elgesį naudojant medijas.

Šaltinis: Ši veikla paremta Andreas Pauly veikla „Priklausomybė nuo medijų“ iš „Žaiskime – Priklausomybės nuo medijų prevencijos metodai“, 18 psl./ *Andreas Pauly from “Let’s play – Methoden zur Prävention von Medienabhängigkeit”, p. 18.*

Nuotraukos ir vaizdai



Picture source: www.pixabay.de



picture source: www.pixabay.de



Picture source: www.pexels.com (Ketut Subiyanto)

Amžius

Ši veikla tinka tėvams su vaikais nuo 12 m.

Grupės dydis:

1 variantas: bet koks skaičius.

2 variantas: 2-4 žm.

Mokymo(si) tikslai

Kritinis jūsup ir jūsup vaikų/ anūkup medijų – išmaniojo telefono, planšetės, kompiuterio ir kt. – naudojimo tyrimas: *Medijų profesionalas ar priklausomas nuo medijų?*

Medijų naudojimo „jautrumo“ didinimas (*sensitization*).

Pasiruošimas veiklai

1 variantas:

Reikalingos moderavimo kortelės. Dalyviai sustato kėdžių ratą, jame – viena kėde mažiau nei dalyvių. Visi susėda, o vienas dalyvis atsistoja rato viduryje, paima pirmą kortelę ir perskaito, kas parašyta. Visi, kuriems tinka perskaitytas apibūdinimas, atsistoja ir pasikeičia vietomis su kitu atsistojusiu. Pavyzdys: „Visi, kurie šiandien jau patikrino savo el. paštą“.

Viduryje stovintis žmogus taip pat bando atsisėsti į atsilaisvinusią vietą. Kai visi susėda, turi užsirašyti aprašymą, dėl kurio atsistojo. Tas, kuris lieka be vietos, stojasi rato viduryje ir pasirenka kitą kortelę su aprašymu.

2 variantas:

Sukuriamas klausimų „Medijos“ tema sąrašas. Toliau pateikiama keletas klausimų apie medijų raštingumą:

1. *Ar per pastarąsias kelias savaites skaitėte knygą?*
2. *Kokią knygą skaitėte?*
3. *Kiek valandų per dieną vidutiniškai naudojate/ žiūrite skaitmenines medijas, pvz.: kompiuterį, išmanųjį telefoną ar televizorių?*
4. *Kaip dažnai būnate socialiniuose tinkluose, pvz., „Facebook“ / „Instagram“ / „Youtube“?*
5. *Kaip dažnai įkeliate vaizdus ir kitus duomenis?*
6. *Kur įkeliate vaizdus ir kitus duomenis?*
7. *Ar galvojate apie turinio privatumą prieš jį įkeldami?*
8. *Kaip dažnai (vidutiniškai) iš interneto atsisiunčiate paveikslėlius, vaizdo įrašus, muziką ar tekstą?*
9. *Kas gali nutikti šiems duomenims?*

Veikla pažingsniui**1 VARIANTAS****1 žingsnis: Medijos**

Prašome, atsistokite tie, kurie...

- ... naršote internete vidutiniškai daugiau nei 3 valandas per dieną
- ... per pastarąsias dvi savaites lankėtės kine
- ... per pastarąsias kelias savaites skaitėte knygą
- ... žiūrite televizorių vidutiniškai daugiau nei 3 valandas per dieną
- ... visada turite išmanųjį telefoną po ranka
- ... skaitote dienraštį (-ius)

Pabaigoje dalyviai įvertina savo atsakymus.

- Kaip vertinate savo medijų naudojimą?
- Ar naudojate šias medijas vienas/ -a, ar kartu su šeima/ vaikais?

2 žingsnis: Socialiniai tinklai

Prašome, atsistokite tie, kurie...

- ... naudojate Facebook/ Instagram / Youtube kasdien
- ... Facebook'e turite daugiau nei 100 draugų
- ... reguliariai įkeliate privačias nuotraukas
- ... įvedate asmeninius duomenis nedvejodami

Pabaigoje dalyviai įvertina savo atsakymus.

- Kaip vertinate savo naudojimąsi socialiniais tinklais?
- Ar visus savo socialinių tinklų „draugus“ pažįstate asmeniškai?
- Ar socialinių tinklų draugams, kurių asmeniškai nepažįstate, duodate savo telefono numerį, adresą ar kitą asmeninę informaciją?
- Kaip dažnai įkeliate privačias savo/ savo vaikų nuotraukas?

3 žingsnis: Nuotraukos, muzika, vaizdo įrašai, internetiniai žaidimai

Prašome, atsistokite visi, kurie...

- ... siunčiatės vaizdus
- ... siunčiatės muziką
- ... siunčiatės vaizdo įrašus
- ... žaidžiate žaidimus internete

Veikla pažingsniui

Pabaigoje dalyviai įvertina savo atsakymus.

- Kaip dažnai naudojate nuotraukas iš interneto?
- Kaip dažnai atsisiunčiate muziką / vaizdo įrašus iš interneto?
- Kam naudojate šiuos failus?
- Ar pagalvojote apie autorių teises?
- Kiek valandų praleidžiate žaisdami internetinius / kompiuterinius žaidimus?

Grupės diskusija:

- Ar norėtumėte ką nors pakeisti savo medijų naudojime?
- Ar norėtumėte pakeisti atsisiuntimo/ žaidimo internete elgesį?

2 VARIANTAS

1 žingsnis: Atsakykite į klausimus

1. Ar per pastarąsias kelias savaites skaitėte knygą?
2. Kokią knygą skaitėte?
3. Kiek valandų per dieną vidutiniškai naudojate skaitmenines medijas, pvz.: kompiuterį, išmanųjį telefoną ar televizorių?
2. Kaip dažnai esate socialiniuose tinkluose, pvz., „Facebook“ / „Instagram“ / „Youtube“?

Diskusija:

- Kaip vertinu savo medijų naudojimą?
- Ar galiu kažką pakeisti? Jei taip: ką galiu pakeisti, ką noriu pakeisti?

2 žingsnis

1. Kaip dažnai įkeliate vaizdus ir kitus duomenis?
2. Kur įkeliate vaizdus ir kitus duomenis?
3. Ar galvojate apie privatų turinį prieš jį įkeldami?

Diskusija:

- Kaip tvarkyti savo asmeninius/ privačius duomenis?
- Kokius duomenis aš keliu?
- Į ką turiu atkreipti dėmesį tai darydamas/ -a?

3 žingsnis

Veikla pažingsniui

1. Kaip dažnai iš interneto atsisiunčiate paveikslėlius, vaizdo įrašus, muziką ar tekstą (vidutiniškai)?
2. Ar leidžiama tai daryti?
3. Kas gali nutikti šiems duomenims?

Diskusija:

- Kodėl/ kokių tikslų aš siunčiuosi šiuos failus?
- Kokius duomenis aš įkeliu?
- Į ką reikia atkreipti dėmesį siunčiantis failus?

Abejonės, kurios gali kilti

Diskusija su vaikais gali tapti sunkiai valdoma. Skirtingų kartų nuomonės ir suvokimas apie medijų raštingumą gali labai skirtis.

Įsitikinkite, kad nenutolstate nuo temos, diskusijos objekto.

Atidžiai išklausykite diskusijos dalyvių argumentus. Nevertinkite jų iš karto.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

- Ko Jūs išmokote iš šios veiklos?
- Ko išmoko Jūsų vaikas/ -ai?
- Ar įgyvendinant iškilo problemų? Jei taip, kokių?
- Ką ateityje darytumėte kitaip?

Rekomendacijos, kaip pritaikyti veiklą skirtingoms amžiaus grupėms

Klausimai turi būti pritaikyti vaiko (-ų) amžiui.

Šaltiniai

http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Publikationen/Methodenhandbuch_Medienabhaengigkeit.pdf

7.3 Veikla 2: Kibernetinės patyčios

Socialinės medijos, pranešimų siuntimo paslaugos (*messenger* ir pan.) ir kitos programos bei programėlės įgalina arba palengvina patyčias ir internetinį persekiojimą. Ten dažnai siūlomos ne tik platformos, kuriose gali būti tyčiojamosi ar persekiojama, bet ir funkcijos, įgalinančios privačią vartotojų informaciją padaryti viešai prieinama.

Kibernetinės patyčios [1] – tai tyčinis kitų asmenų įžeidinėjimas, grasinimai, privačios informacijos atskleidimas ar priekabiavimas, tam tikrą laiką vykstantis internetu ir/ ar naudojantis mobiliojo telefono paslaugomis. Agresorius – dar vadinamas „patyčių iniciatoriumi“ – ieško aukos, kuri negali/ kuriai sunku apsiginti nuo išpuolių. Taigi, tarp kaltininko ir aukos atsiranda galių disbalansas, kuriuo agresorius naudojasi, kol „auka“ yra socialiai izoliuota.

Kibernetinės patyčios vyksta internete (pvz., socialiniuose tinkluose, vaizdo įrašų portaluose) ir per išmaniuosius telefonus (pvz., naudojant: momentinio susirašinėjimo programas, tokias kaip *WhatsApp*, nepageidaujamus ar trikdančius skambučius ir pan.). Dažnai smurtautojas elgiasi anonimiškai ir auka tiksliai nežino, iš kur kyla išpuoliai, kas jų iniciatorius. Vaikų bei jaunimo tarpe gali būti ir priešingai, agresorius ir auka gali pažinti vienas kitą iš savo „tikrosios“ asmeninės aplinkos. Todėl auka gali įtarti arba žinoti, kas „stovi“ už išpuolių.

Elektronines patyčias galima aptikti ir su jomis kovoti ankstyvosiose stadijose. Pastebėjus, kad draugas, klasės draugas ar giminaitis staiga pakeičia savo elgesį, gali būti reikalinga jūsų pagalba. Pagalbos poreikį rodo, kai vaikas/ jaunuolis:

- Tampa (staiga) uždaras
- Praranda norą bendrauti
- Izoluoja save nuo išorinio pasaulio
- Reaguoja agresyviai
- Turi daug pasiteisinimų arba nepaaiškinamų fizinių nusiskundimų
- Arba sumenkina situaciją – „nieko tokio“

Atsiradus šiems požymiams, nedelsdami pasikalbėkite su vaiku, nes kibernetinės patyčios turi būti nuslopintos nuo pat pradžių, kad išvengtumėte žalos.

Jei jūsų vaikas jau patiria patyčias, visada patartina pasikonsultuoti su ekspertu. Galite sužinoti, kaip galite gauti pagalbos iš *Anti-patyčių aljanso* [2] arba savo vietos valdžios/ aplinkos.

Padėkite savo vaikams išmokti, kaip elgtis su patyčiomis internete, atvirai su jais apie tai kalbėdami ir vertindami įvairius galimus elgesio variantus. Užtikrinkite savo vaiką, kad jis visada gali į jus kreiptis pagalbos

Aprašymas

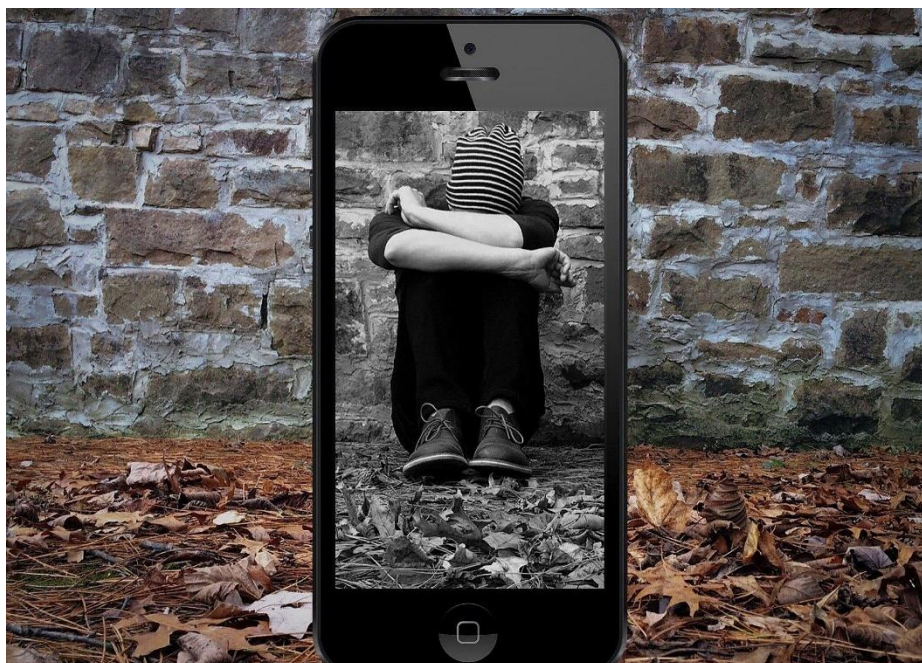
Tėvai/ seneliai / vaikai žiūri video filmą „Įveikime tai kartu“ (*Let's Fight It Together*).

Filmas angliškai: <https://www.youtube.com/watch?v=2qn6VcvejEk>

Filmas su vokiškais subtitrais: <https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ>

Filmas su ispaniškais subtitrais: <https://www.youtube.com/watch?v=IKHdWZ6Xq7U>

Nuotraukos ir vaizdai



<https://pixabay.com/de/photos/mobbing-cybermobbing-beleidigen-4378156/>

Nuotraukos ir vaizdai



<https://pixabay.com/de/photos/handy-smartphone-whatsapp-messenger-1026122/>



<https://pixabay.com/de/photos/kein-hass-aktion-gegen-cybermobbing-1125176/>

Amžius

Šią veiklą galima atlikti su vaikais nuo 12 m.

Mokymo(si) tikslai

- Kitiškai mąstyti apie patyčias internete.
- Apsvarstyti bendrus kibernetinių patyčių situacijos sprendimus.
- Užtvirtinti žinias/ gebėjimus vaidmenų žaidimu.

Pasiruošimas veiklai

Šiai veiklai reikalingas kompiuteris/ nešiojamas kompiuteris su interneto prieiga ir garsu.

Veikla pažingsniui**Pirmoji veikla [4]: „Iveikime tai kartu“**

1 dalis: Žiūrėkite filmą „Iveikime tai kartu“ (*Let's Fight It Together*).

- Filmas anglų kalba: <https://www.youtube.com/watch?v=2qn6VcvejEk>
- Filmas su vokiškais subtitrais: <https://www.youtube.com/watch?v=83vGLr-sqjw>
- Filmas su ispaniškais subtitrais: <https://www.youtube.com/watch?v=2n1IZar-ygE>

2 dalis: Trukmė apie 10 minučių.

Vaidmenų žaidime šiuos filme pasirodančius personažus įkūnija vaikai ir tėvai/ seneliai:

- Joe, Joe mama, Kim, Rob, mokytojas ir direktorius.

Jei grupę sudaro daugiau nei 6 žmonės, visi kiti dalyviai gali padėti žaidėjams kaip „treneriai“. Jie taip pat gali būti stebėtojai ir užrašyti galimus, žaidime pateiktus, sprendimus.

Procesas:

Veikla pažingsniui

- Visi dalyvaujantys susirenka diskutuoti. Jie turi nuspręsti, kaip spręsti elektroninių patyčių situaciją.
- Pirmiausia žaidėjai keletą minučių pasitaria su savo „treneriais“ ir svarsto, kaip asmuo, kurį jie atstovauja, galėtų/ turėtų elgtis.
- Tada prasideda vaidinimas, kurio dalyviai pateikia savo nuomonę ir idėjas, kaip išspręsti konfliktą.

3 dalis: Siūlomų sprendimų konsolidavimas

- Trumpas 6 žaidėjų grįžtamasis ryšys apie jų jausmus žaidimo metu.
- Rezultatų aptarimas.
- Diskusijos metu galima aptarti ir papildyti turimas idėjas tolesniems sprendimams naujomis.

Antroji veikla: žiūrėkite filmą „Kibernetinės patyčios“ (Cyberbully, 2011)

- Vokiška versija: [Cyberbully I Film Deutsch German2011 - YouTube](#)
- Angliška versija: https://www.youtube.com/watch?v=sKe_TWENIP8
- Ispaniška versija: <https://www.youtube.com/watch?v=kmZZZbSx-Xw>
- Lietuviška versija: <http://103.155.92.210/658-virtualus-priekabiautojai-cyberbully-2011.html>

Filmo žiūrėjimo metu yra numatytos 5 pauzės. Rekomenduojame laikytis laiko nuorodų ir pauzių metu išsiaiškinti klausimus, pateikiamus.

1. Pauzė: 00:05:50

- Pasitikėjimas ar kontrolė?
- Rūpestis ar atsakomybė?
- Ar mamos/ tėvų kontrolė pagrįsta?
- Ar tėvai gali/ turėtų stebėti savo vaikus?

2. Pauzė: 00:15:45

- Ar Taylor reakcija į komentarus buvo pagrįsta?
- Ar ji pasielgė teisingai?

3. Pauzė: 00:26:14

- Ką Taylor galėtų padaryti dėl elektroninių patyčių?
- Kaip ji turėtų elgtis?

4. Pauzė: 00:51:55

- Ar saviraiškos laisvė suteikia kažkam teisę tyčiotis?

Veikla pažingsniui

- Ar Lindsay tėvas teisus?

5. Pauzė: 01:08:00

- Ką galima daryti kovojant su patyčiomis internete?
- Kaip jūs kovojate su patyčiomis?

Abejonės, kurios gali kilti

- Diskusijos metu gali kilti emocinių protrūkių. Išlikite objektyvūs ir ramūs.
- Gali kilti prieštaringų sprendimų. Neskubėkite ir apsvarstykite savo vaikų galimų sprendimų pasiūlymus jų nevertindami.
- Nustatykite savo diskusijos laiko limitą.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui ir išvadoms

- Ko Jūs/ Jūsų vaikai išmoko iš vaidmenų žaidimo?
- Ar veiklos įgyvendinimo metu kilo problemų? Jei taip, kokių?
- Ar radote sprendimus sau ir savo vaikams, kaip elgtis, jei kibernetinės patyčios įvyktų?

Rekomendacijos, kaip pritaikyti veiklą skirtingoms amžiaus grupėms

Abu filmai tinka 12-18 m. amžiaus grupei.

Šaltiniai

Filmas „Įveikime tai kartu“: <https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ>

Filmas „Kibernetinės patyčios“: [Cyberbully I Film Deutsch German2011 - YouTube](#)

[1] <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/?L=0>, žiūrėta 25.04.2020

[2] <https://www.anti-bullyingalliance.org.uk/tools-information/if-youre-being-bullied/find-help-and-support>

[3] <https://www.cybersmile.org/advice-help/category/who-to-call>

[4] <https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/>, žiūrėta 10.07.2020

7.4 Veikla 3: Saugumas internete

Vaikai pirmiausia turi išmokti atpažinti ir klasifikuoti klaidinančią informaciją, tyčinį priekabiavimą ir nepagarbą. Saugesnę aplinką jauniems interneto vartotojams galima sukurti apribojant prieigą, kad būtų prieinamas turinys, kuris atitinka amžių. Jei jaunuoliai tampa vis labiau nepriklausomi socialiniuose tinkluose, tėvai gali padidinti jų atsparumą neapykantai, skleidžiamai internete, kalbėdami ir kartu susitardami, kaip geriausia reaguoti į neapykantos komentarus, sąmokslo teorijas ir melagienes įvairiuose kanaluose (žr. 6 skyrių: *Melagienos, klaidinanti informacija ir dezinformacija*).

Nepaisant pavojų, internetas turi ir daug privalumų. Užuoat uždraudus naudotis internetu, reikėtų nustatyti techninius įrenginių apribojimus ir stiprinti vaiko kritinį mąstymą/ veiksmus bei medijų kompetenciją.

Rekomendacijos tėvams

Atkreipkite dėmesį į bet kokius savo vaikų pasikeitimus. Pavyzdžiui, nerealūs modeliai ir grožio idealai gali pakenkti pačių vaikų grožio suvokimui. Tėvai gali padėti savo vaikams ugdyti sveiką kūno suvokimą, stiprindami jų pasitikėjimą savimi. Daugelis influencerių dabar sprendžia tokias temas, kaip meilė sau ir individualumas, kurios peržengia įprastą populiarųjį turinį.

Aprašymas

Tėvai/ seneliai / vaikai kuria ir žaidžia „Žinių žaidimą“.

Žaidimui naudojamos kortelės su klausimais ir atsakymais apie įvairias interneto saugumo sritis. Vienas žaidėjas ištraukia kortelę ir užduoda kitiems klausimą. Pirmasis teisingai atsakęs į klausimą asmuo ištraukia kitą kortelę ir užduoda kitą klausimą.

Kad žaidimas būtų patrauklesnis, tėvai turėtų „atlyginti“ už teisingą atsakymą. Tai gali būti mėgstami vaisiai ar gėrimai, ar patinkanti veikla kartu.

Nuotraukos ir vaizdai



photo from pexels.com from 18.09.2020



photo from pexels.com from 24.09.2020

Amžius

Šią veiklą galima atlikti su vaikais nuo 10 m.

Mokymo(si) tikslai

- Saugių/ nesaugių tinklalapių atpažinimas. Pavojai internete.
- Sąmoningas elgesys socialiniuose tinkluose.
- Bendras naudojimasis internetu, kritiško žiūrėjimo skatinimas ir medijų išmanymo plėtra.

Pasiruošimas veiklai

1 veikla:

Sukurkite „Žinių žaidimą“ su moderavimo kortelėmis kartu su šeima. Jums reikės kompiuterio ir interneto.

Kartu internete patyrinėkite įvairias temas. Galimi klausimai gali būti:

- Kaip atpažįstate patikimas svetaines/ šaltinius?
- Kas yra slapukai?
- Kaip yra su saugumu socialiniuose tinkluose?
- Kas yra internetinis etiketas (*netiquette*)?
- Kas yra autorių teisės?

Naudodami rastą informaciją, sukurkite žaidimo kortelės. Kuo daugiau kortelių turėsite, tuo žaidimas bus įdomesnis.

Skiltyje „Veikla pažingsniui“ pateikiame klausimų pasiūlymus ir kortelių pavyzdžius. Žinoma, galite įtraukti ir kitus norimus klausimų į savo žaidimą.

2 veikla:

Ši veikla tai – „Žinių žaidimas“.

Veikla pažingsniui

1 veikla

Procesas:

Veikla pažingsniui

Visi dalyvaujantys susirenka apsvarstyti temų klausimus bei atsakymus ir užrašyti juos moderavimo kortelėse. Kiekvienoje dalyje (nuo 1 iki 5) turi būti bent po 3 korteles.

1 dalis. Patikima svetainė ir slapukai

Klausimo pavyzdys: kaip atpažinti patikimą svetainę?

Atsakymas/-ai:

- pagal vietą paieškos rezultatų sąrašė
- naudoja *https*
- puslapio saugos būseną – spynos simbolis prieš svetainės adresą
- svetainės adreso pabaiga – .com, .net, .info, .edu
- svetainėje vartojama kalba (taisyklinga)
- reklama
- nurodyti išsamūs kontaktai

Klausimo pavyzdys: ką *https* mums sako apie tinklalapį?

Atsakymas/ai: tai saugus puslapis, kuriame užtikrinama duomenų, kuriais keičiamasi, privatumo ir vientisumo apsauga.

Klausimo pavyzdys: kas yra slapukai?

Atsakymas/-ai: duomenys, kurie laikinai išsaugomi, kai lankotės svetainėje.

2 dalis. Saugumo socialiniuose tinkluose patarimai

Klausimo pavyzdys: kaip turėtų būti sukurtas saugus slaptažodis?

Atsakymas/-ai:

- mažiausiai 8 simbolių ilgio
- didžiosios ir mažosios raidės, specialieji simboliai, skaičiai

Klausimo pavyzdys: kaip tvarkyti prašymus įtraukti į kontaktų sąrašą?

Atsakymas/-ai: į kontaktų sąrašą įtraukti tik žmones, pažįstamus ir realiame pasaulyje

Klausimo pavyzdys: kaip reaguoti į neapykantos komentarus ir kibernetinį persekiojimą?

Atsakymas/-ai:

- nedelsiant informuoti operatorių
- įtarus nusikalstamas veikas, kreiptis į policiją

Veikla pažingsniui**3 dalis. Teisės internete ir autorių teisės**

Klausimo pavyzdys: ar galima tiesiog atsisiųsti nuotraukas, muziką ar tekstus?

Atsakymas (-ai):

- Ne, tai yra intelektinė nuosavybė ir gali būti naudojama tik su kūrėjo leidimu.
- Taip, jei yra kūrėjo (fotografo, kompozitoriaus, autoriaus) suteikta tolesnio kūrinio naudojimo teisė.

4 dalis. Reklama ir „išlaidų spąstai“

Klausimo pavyzdys: kas yra WAP atsiskaitymas?

Atsakymas/-ai: WAP atsiskaitymas yra paprastas būdas įsigyti turinį iš mobiliojo telefono sąskaitos.

Klausimo pavyzdys: koks turinys parduodamas su WAP atsiskaitymu?

Atsakymas/-ai: pvz. Telefono skambėjimo melodijos, fono paveikslėliai, papildomi lygiai pradiniuose lygiuose nemokamiems žaidimams.

5 dalis. Privatumo apsauga

Klausimo pavyzdys: kaip apsaugoti savo privatumą internete?

Atsakymas/-ai:

- neatskleisti asmeninių duomenų
- nepriimti kiekvieno/ bet kokio kontaktinio prašymo

Kartu su vaikais galite sukurti korteles ir su kitais klausimais bei atsakymais.

Čia pateikti klausimai jau yra paruošti spausdinti: atsispausdinkite dokumentą „Žinių-žaidimas.pdf“, iškirpkite dvigubas korteles ir sulenkite jas taip, kad vienoje pusėje būtų klausimas, o kitoje – atsakymas.

Žaidimo kortelės – priede 8.3.

2 veikla

Veikla pažingsniui

Procesas:

Kai visos kortelės sukurtos, grupė gali žaisti.

Pirmasis žaidėjas ištraukia kortelę ir užduoda klausimą kitiems. Pirmasis teisingai atsakęs į klausimą žmogus ištraukia kitą kortelę ir užduoda joje esantį klausimą.

Abejonės, kurios gali kilti

Žaidimo metu gali kilti ginčų ir diskusijų. Išlikite objektyvūs ir ramūs.

Nustatykite žaidimo laiko limitą. Jei žaidžiate per ilgai, gali tapti nuobodu ir nebeproduktyvu.

Klausimai refleksijai, į(si)vertinimui, išvadoms

- Ko Jūs / Jūsų vaikai išmoko iš Žinių žaidimo?
- Ar išmokote sąmoningai ir saugiai naudotis internetu?
- Ar įgijote daugiau pasitikėjimo savo kompiuteriniais, internetiniais gebėjimais?

Rekomendacijos, kaip pritaikyti veiklą skirtingoms amžiaus grupėms

Jaunesniems vaikams (10-13 m.) vartokite paprastesnę kalbą.

Rekomenduojame, kad klausimai ir atsakymai būtų kuriami visos šeimos, t. y. tėvų, senelių ir vaikų kartu. Taip šeima kartu išmoksta svarbių dalykų ir savais žodžiais suformuluoja klausimus bei atsakymus.

Šaltiniai

- <https://de.wikihow.com/Herausfinden-ob-eine-Webseite-seriös-ist>, žiūrėta 25.04.2020.
- <https://karrierebibel.de/unseriose-webseiten-erkennen/#Unserioese-Webseiten-erkennen>, žiūrėta 25.04.2020.
- https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn_Tipps/Zehn_Tipps_node.html, žiūrėta 25.04.2020.
- <https://www.wikipedia.de/>.

[2] <https://karrierebibel.de/unseriose-webseiten-erkennen/#Unserioese-Webseiten-erkennen> 25.04.2020

[3] https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn_Tipps/Zehn_Tipps_node.html 25.04.2020

8 Priedai

8.1 Trumpametražis filmas „Zuikis“, Pepe Danquart / Black Rider by Pepe Danquart

Laikas	Subtitrai angliškai	Subtitrų vertimas lietuviškai
0:44	Black Rider	
0:47	By Pepe Danquart	rež. Pepe Danquart filmas
2:16	Is that seat taken?	Ar čia laisva?
2:58	You lout...	Ei, drimba...
2:59	why don't you sit somewhere else?	kodėl neatsisėdi kur nors kitur?
3:02	There are enough empty seats here.	Čia pilna laisvų vietų.
3:06	One can't even ride the tram anymore	Negali žmogus jau ir tramvajumi pavažiuoti,
3:08	without getting pestered!	kad kas nesuerzintų!
3:12	If you live off our taxes	Jei gyvenate iš mūsų mokesčių,
3:14	you should at least behave properly.	galėtumėte bent jau tinkamai elgtis.
3:22	It's not as if it were so difficult to adapt to our customs!	Nėra gi taip jau sunku prisitaikyti prie mūsų tradicijų/ tvarkos!
3:38	Why do you all come here anyway?	Kodėl jūs iš viso čia atvykstate?
3:41	Did anyone invite you?	Ar jus kas nors kvietė?
3:45	We've managed by ourselves.	Mes susitvarkome ir patys.
3:48	We don't need all these savages living off us!	Mums nereikia visų šių laukinių, gyvenančių mūsų sąskaita!
3:55	We've got enough unemployed of our own...	Mes turime užtekinai savo bedarbių...
4:00	And then they all work illegally.	Paskui jie visi dar ir nelegaliai dirba.
4:04	It's impossible	Ir neįmanoma
4:05	to control them	jų kontroliuoti,
4:06	since they all look the same!	jie visi atrodo vienodai!
4:11	We should at least make them change their names	Mes turėtume bent jau priversti juos pasikeisti vardus
4:14	before they arrive here.	prieš čia atvykstant.
4:16	How else are we supposed to...	Kaip kitaip turėtume
4:18	tell them apart!	juos atskirti!
4:25	What's more,	O be viso to,
4:26	You smell awful.	jūs dar ir dvokiate.
4:28	But of course,	Bet žinoma,
4:30	there is no law against that...	to nereguliuoja joks įstatymas...
5:31	As if the Italians and Turks weren't enough!	Lyg italų ir turkų būtų negana!
5:35	Now half of Africa is coming too!	Dar ir pusė Afrikos atvyksta!
5:44	In the past	Anksčiau

5:45	we wouldn't have allowed them all in.	nebūtume jų visų įsileidę.
5:49	My Hans always said, if you let one in	Mano Hansas visada sakydavo – įsileisi vieną
5:53	They'll all come	visi sulėks,
5:54	the whole tribe of them...	visa jų padermė...
5:59	They breed like rabbits over there, all mixed up together...	Jie dauginasi kaip triušiai, visi susimaišę tarpusavyje...
6:22	It's no wonder they've all got AIDS!	Nenuostabu, kad jie visi serga AIDS!
6:25	We'll never get rid of them.	Mes niekada jų neatsikratysime.
6:28	If it carries on like this	Jei toliau taip tęsis,
6:30	there'll soon be nothing but Turks, Polish and niggers here.	greitai čia neliks nieko, išskyrus turkus, lenkus ir negrus.
6:36	We won't be able to tell what country we're living in.	Patys nebegalėsime pasakyti, kurioje šalyje gyvename.
7:36	Good morning. Tickets please!	Labą dieną. Paruoškite jūsų bilietus!
7:42	Just my luck! What a lousy day!	„Pasisekė“! Na ir nevykusi diena!
7:58	I'm scared to go out	Aš bijau šiais laikais
8:00	when it's dark these days.	ir į lauką išeiti sutemus.
8:02	The things you see in the paper!	Užtenka jau vien to, ką laikraščiai rašo!
8:06	At any rate, we bought a dog	Mes net šunį nusipirkome,
8:08	when those Turks moved into the apartment below us.	kai tie turkai atsikraustė į butą apačioje.
8:12	You can't be too careful!	Atsargumo niekada nebus per daug!
8:14	Welfare cases!	Galimybių jie ieško!
8:16	What a joke! It's just that they don't want to work!	Vienas juokas! Jie tiesiog tingi dirbti!
8:24	Mum, look!	Mama, pažiūrėk!
8:36	May I see your tickets please?	Ar galėčiau pamatyti jūsų bilietus?
8:41	This nigger just ate it!	Šitas negras jį ką tik suvalgė!
8:52	I've never heard such a stupid excuse!	Tokio kvailo pasiteisinimo dar niekada negirdėjau!
8:56	If you haven't got a ticket would you please	Jei neturite bilieto, prašau,
8:58	come along with me?	eikite su manim.
9:10	They eat our tickets, I tell you.	Jis suvalgė mano bilietą, sakau jums.
9:14	I had it just now.	Aš tik ką jį turėjau.
9:16	I assure you, I've never fare-dodged in my life.	Patikėkite, aš niekada gyvenime nesu važiavusi be bilieto.
9:10	Everybody saw what happened...	Visi matė, kas atsitiko...
9:23	I can't understand it...	Nesuprantu...
9:25	They all saw it...	Jie visi tai matė...

8.2 Kaip padėti savo vaikui atpažinti melagienas

Ar jūsų vaikui pavyksta suprasti/ nuspręsti, kas yra tiesa, o kas ne? Čia nagrinėjame, kaip padėti vaikams ugdyti skaitmeninį raštingumą ir atpažinti „melagienas“ šiuolaikiniame, interneto sujungtame, pasaulyje.

2019 m. pradžioje buvo pavišinta daugybė bauginančių istorijų apie „Momo iššūkį“ (*Momo Challenge*), kurio metu keistas veikėjas įsilauždavo į *WhatsApp* ir siūlydavo vaikams pavojingus iššūkius, vedančius į savęs žalojimą ir net savižudybę. Nacionaliniai ir pasauliniai naujienų šaltiniai pranešė apie šią istoriją, o įspėjimai apie iššūkį, dėl kurio greičiausiai žuvo 130 rusų vaikų, plačiai išplito. Tačiau po kelių dienų paaiškėjo, kad „Momo Challenge“ tebuvo apgaulė arba, kitaip sakant – melagiena.

Šiandieniniame pasaulyje vaikai tampa vis labiau „skaitmeniškai raštingais“, ugdydami gebėjimą gyventi, dirbti, mokytis, dalyvauti ir gerai jaustis skaitmeninėje visuomenėje.

Pagrindinė tokio būvio dalis yra gebėti atpažinti melagienas.

Tobulėjant technologijoms, didėja ir reikalavimai suprasti naujus būdus, kuriais gauname ir dalijamės informacija. Vaikai, augantys tiesioginės prieigos prie nevaldomo turinio kiekio laikais, turi žinoti, kada ir kuo tikėti. Jie turi kvestionuoti viską.

Nacionalinio raštingumo fondo (*National Literacy Trust*) tyrimai rodo, kad pusė JK tėvų nerimauja dėl klaidinančios informacijos poveikio jų vaikų gyvenimui ir nemano, kad jų vaikai turi įgūdžių atskirti melagienas; be to, 40% apklausoje dalyvavusių tėvų prisipažino patys pakliūvantys į melagių pinkles.

Kodėl skaitmeninis raštingumas svarbu

Daugelis suaugusiųjų mano, kad vaikų gebėjimas valdyti mobiliuosius įrenginius reiškia, kad jie yra skaitmenine prasme raštingi, tačiau taip nėra.

Skaitmeninis raštingumas apima ne tik gebėjimą valdyti įrankius, bet ir įgūdžius įvertinti bei filtruoti informaciją, kurią jie randa internete, nesvarbu, ar tai būtų svetainės, naujienų portalai ar socialiniai tinklai.

Tai svarbus įgūdis, kurį vaikai turi įgyti besimokydami ir toliau vystyti savarankiškai, užtikrindami, kad jų tyrimai ir mokykliniai darbai būtų kuo tikslesni.

Svarbu ir tai, kad skaitmeninio raštingumo vaikams reikia ne tik klasėje.

Galimybė ir už mokyklos ribų kritiškai vertinti informaciją, kurią jie randa internete ar spaudoje, arba girdi iš „lūpų į lūpas“, gali turėti įtakos jų gerovei ir užtikrinti, kad jų netrikdytų

bauginančios istorijos (pvz., Momo iššūkis), neklaidintų dalykai, kuriuos mato socialinėse medijose, ar patys netyčia neskleistų melagingos informacijos.

Idealiu atveju, skaitmeninio raštingumo pagrindai turi būti klojami jau sulaukus 5 metų. Jei tai daroma tinkamai, vaikai užauga galėdami įvertinti tai, ką randa.

Kodėl skaitmeninio raštingumo ugdymas gali būti sudėtingas?

Vaikai turi susidoroti su daugybe informacijos, kuri jiems yra ranka pasiekiamo. Tačiau didelė dalis šios informacijos yra prastos kokybės arba sunkiai jiems suprantama.

Dalis problemos yra ta, kad vaikai nuo mažų dienų mokomi tikėti tuo, ką sako suaugusieji.

Kai jie mokosi mokykloje, jiems dažnai liepiama ką nors ištyrinėti, tačiau dažnai nemokoma, kur ieškoti ir kaip tai daryti.

Paauglystėje socialinės medijos pradeda daryti įtaką, o draugai dažnai turi daug didesnę įtaką nei autoritetai, todėl nesunku suprasti, kaip klaidinanti informacija gali plisti ir tapti virusine.

Įvairios klaidinančios informacijos formos

Kai kurie klaidinančios informacijos šaltiniai, su kuriais gali susidurti jūsų vaikas:

- **Apgaulės**, pvz., Momo iššūkis, ar dažnos naujienos apie įžymybių mirtis, kai asmuo yra gyvas.
- **Vartotojų sukurtas „faktinis“ turinys**, pvz., Vikipedija – dažnai populiariausia interneto paieškose, todėl – daugelio vaikų informacijos šaltinis.
- **Naujienų leidiniai**, kurie yra politiškai šališki.
- **Tinklaraščiai ir vaizdo įrašų platformos**, pvz., „YouTube“, kur asmens nuomonė pateikiama kaip faktas.
- **Pasenusi informacija**, pvz., kelių metų senumo naujienos.
- **Socialinės medijos**, kurioje žmonės dažnai dalijasi istorijomis, nepatikrindami, ar jos tikros.

Kaip padėti vaikui pastebėti melagienas

Net suaugusiesiems gali būti sunku pastebėti melagienas, tad kaip galime suteikti savo vaikams įgūdžių, kurių jiems reikia norint jas atpažinti?

1. Įvertinkite interneto svetainių kalbą ir struktūrą

Svetainės, kurios yra patogios naudoti ir kuriose naudojama aiški bei taisyklinga kalba, tikėtina bus tikslesnės ir labiau patikimos, nei tos, kuriose informaciją užgožia žargonas, tuščiažodžiavimas arba sunkiai skaitomi šriftai ir formatavimas.

2. Atkreipkite dėmesį į reklamą

Paaiškinkite savo vaikui, kaip reklama veikia šaltinio turinį. Išmokykite juos ieškoti skiriamųjų ženklų, kurie reiškia, kad reklamos užsakovas galėjo paveikti turinį, pvz., „reklaminius“, „remiamas“ arba „reklamuojamas“.

3. Skatinkite vaikus naudoti alternatyvius šaltinius

Svarbu, kad vaikai susidurtų ir naudotų įvairaus pobūdžio informaciją – skaitmeniniu formatu ir tradiciniais formatais. Tam gali pasitarnauti mokyklos, bibliotekos ir knygos. Naujienų šaltiniai, skirti konkrečiai vaikams, dažnai yra gera vieta ieškoti patikimos informacijos, pateiktos paprastai, pavyzdžiui, mokomieji žurnalai, tokie kaip „[National Geographic Kids](#)“.

Jungtinėje Karalystėje, projektas [NewsWise](#), inicijuotas [The Guardian Foundation](#), [National Literacy Trust](#) ir [PSHE Association](#) ir finansuojamas „Google“, siekia suteikti vaikams įgūdžių ir žinių, kurių jiems reikia norint bendrauti ir mėgautis naujienomis. Nemokamus „NewsWise“ išteklius sudaro [NewsWise Navigator](#), padedantis tėvams ir vaikams tyrinėti naujienas, dėl kurių jie nėra tikri.

4. Išmokykite vaikus kryžminės paieškos (cross-reference)

Jei apie istoriją ar faktą nuosekliai pranešama įvairiose svetainėse, publikacijose ar knygoje, labiau tikėtina, kad ji/ jis yra tikslus. Vyresni vaikai gali būti mokomi **palyginti kelis šaltinius**, kad sužinotų, ar informacija juose sutampa.

5. Skatinkite vaikus siekti faktų tikslumo

Pradinėse mokyklose dažnai per daug dėmesio skiriama pateikimui/ pristatymui ir vertinamas darbas bendrai, o ne turinys.

Jei padedate ruošti namų darbus, paskatinkite vaiką atkreipti dėmesį į informacijos, kuria jis dalijasi, kokybę, o ne tik į nuotraukas ir „PowerPoint“ triukus.

6. Mokykitės žaisdami

[Google Interland](#) (ispaniškai: [Interland](#)) yra įdomus žaidimas, mokantis tokių principų kaip „patikrink, ar tai tikra“ ir „pagalvok prieš dalindamasis“.

Interland yra interaktyvus žaidimas, skirtas vaikams nuo aštuonerių iki dvylikos metų. Žaisdami žaidėjai mokosi. Pavyzdžiui, dalyje „Reality River“ vaikai mokosi atpažinti internetinius sukčius (*online phishers*), o dalyje „Kind Kingdom“ mokiniai dorojasi su internetinėmis patyčiomis ir skleidžia pozityvumą.

7. Atkreipkite dėmesį į datas

Dažnai senos naujienų istorijos pasirodo iš naujo ir vėl išpopuliarėja viešoje erdvėje, todėl išmokykite vaiką žiūrėti į publikacijos datą. Tas pats pasakytina apie faktinį turinį, pvz., sveikatos patarimus ir bet ką, kam naudojama statistika: patikrinkite, kada ji buvo paskutinį kartą atnaujinta/ pakeista naujesne informacija.

8. Sužinokite daugiau apie autorių

Skatinkite vaiką ištirti, ar informacijos autorius atrodo patikimas. Tikėtina, kad savo srities profesionalas bus patikimesnis už mėgstamą *youtuber'į!*

9. Naudokite patikimus šaltinius

Informacija Vikipedijoje, „YouTube“ ir „Instagram“ – daugelio vaikų pirmo pasirinkimo svetainėse – dažnai yra klaidinanti.

10. Išmokykite vaiką atskirti antraštinį masalą (*clickbait*)

Visi esame linkę susivilioti sensacingomis antraštėmis, tačiau daugeliu atveju antraštinis masalas naudojamas, kad pritrauktų žmones nebūtinai ten, kur atrodo iš pirmo žvilgsnio. Paaiškinkite savo vaikui, kad svarbu nevertinti antraštės ar socialinio tinklo istorijos tik pagal viliojantį vaizdą, reikia perskaityti visą istoriją prieš nusprendžiant, ar ji tikra, netikra, o gal perdėta.

11. Kalbėkite apie tai

Neabejotinai, geriausias būdas padėti vaikui įgyti skaitmeninį raštingumą – kalbėti apie tai, ką vaikas veikia ir mato internete. Aptarkite temą, kartu ieškokite atsakymų į vaikams kylančius klausimus, paprašykite jų ką nors paaiškinti, kad patikrintumėte jų supratimą, ir padėkite įvertinti to, ką jie skaito, patikimumą.

12. Mokykite vaikus dalintis atsakingai

Melagienos įgauna pagreitį, kai plačiai pasklinda, dažniausiai, socialinėse medijose. Išmokykite vaiką nuodugniai perskaityti istorijas ar įrašus ir pasverti jų patikimumą, prieš spustelint „dalintis“, ir priminkite, kad vien todėl, jog jo draugas ar mėgstamas *blogger'is* kuo nors pasidalino, tai nebūtinai yra tiesa.

13. Per daug beprotiška, kad būtų tiesa?



Galiausiai, išmokykite vaiką pasitikėti savo instinktais. Gal kažkas skamba visiškai juokingai? Tai gali būti pokštas ar satyra, pavaizduota kaip patikima informacija. Gal kažkas skamba per gerai, kad būtų tiesa? Tikriausiai taip ir yra!

KRITINIS MĄSTYMAS!!!


8.3 Kortelės „Žinių žaidimas“

<p style="text-align: center;">Galimi atsakymai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pagal vietą paieškos rezultatų sąrašė. • Naudojama <i>https</i>. • Puslapio saugos būseną – spynos simbolis prieš svetainės adresą. • Svetainės adreso pabaiga – .com, .net, .info, .edu. • Svetainėje vartojama kalba (taisyklinga). • Reklama. • Nurodyti išsamūs kontaktai. 	<div style="text-align: center;">  <p>Klausimas</p> <p>Kaip atpažinti patikimą svetainę?</p> </div>
<p style="text-align: center;">Galimi atsakymai</p> <p>Tai saugus puslapis, kuriame užtikrinama duomenų, kuriais kečiamasi, privatumo ir vientisumo apsauga.</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Klausimas</p> <p>Ką <i>https</i> mums sako apie tinklalapį?</p> </div>

<p>Galimi atsakymai</p> <ul style="list-style-type: none">• Mažiausiai 8 simbolių ilgio.• Didžiosios ir mažosios raidės, specialieji simboliai, skaičiai.	 <p>Klausimas</p> <p>Kaip turėtų būti sukurtas saugus slaptažodis?</p>
<p>Galimi atsakymai</p> <p>Duomenys, kurie laikinai išsaugomi, kai lankotės svetainėje.</p>	 <p>Klausimas</p> <p>Kas yra slapukai?</p>

<p style="text-align: center;">Galimi atsakymai</p> <p>Į kontaktų sąrašą įtraukti tik žmones, pažįstamus ir realiame pasaulyje.</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Klausimas</p> <p style="text-align: center;">Kaip tvarkyti prašymus įtraukti į kontaktų sąrašą?</p>
<p style="text-align: center;">Galimi atsakymai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nedelsiant informuoti operatorių. • Įtarus nusikalstamas veikas, kreiptis į policiją. 	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Klausimas</p> <p style="text-align: center;">Kaip reaguoti į neapykantos komentarus ir kibernetinį persekiojimą?</p>

<p style="text-align: center;">Galimi atsakymai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne, tai yra intelektinė nuosavybė ir gali būti naudojama tik su kūrėjo leidimu. • Taip, jei yra kūrėjo (fotografo, kompozitoriaus, autoriaus) suteikta tolesnio kūrinio naudojimo teisė. 	<div style="text-align: center;">  <p>Klausimas</p> <p>Ar galima tiesiog atsisiųsti nuotraukas, muziką ar tekstus?</p> </div>
<p style="text-align: center;">Galimi atsakymai</p> <p>WAP atsiskaitymas yra paprastas būdas įsigyti turinį iš mobiliojo telefono sąskaitos.</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Klausimas</p> <p>Kas yra WAP atsiskaitymas?</p> </div>

<p>Galimi atsakymai</p> <p>Pvz., telefono skambėjimo melodijos, fono paveikslėliai, papildomi lygiai pradinuose lygiuose nemokamiems žaidimams.</p>	 <p>Klausimas</p> <p>Koks turinys parduodamas su WAP atsiskaitymu?</p>
<p>Galimi atsakymai</p> <ul style="list-style-type: none">• Neatskleisti asmeninių duomenų.• Nepriimti kiekvieno/ bet kokio kontaktinio prašymo.	 <p>Klausimas</p> <p>Kaip apsaugoti savo privatumą internete?</p>