

Projektas APRICOT:

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

Medijų raštingumo metodologija ir medžiaga tėvams (seneliams)

Pagrįsti sprendimai



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)

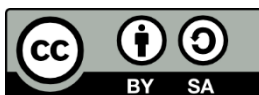
ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (Vokietija)

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

5 Pagrįsti sprendimai	2
5.1 Įvadas į temą	2
5.2 Veikla 1: Jūsų veiksmų poveikis aplinkai	2
5.3 Veikla 2: Vieta be ekranų	7
5.4 Veikla 3: Informacinės lenktynės	12

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 išsėina 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 naudojimu 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 svarus, 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, „kampų“ 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->

Nuotraukos ir vaizdai

[moon-while-using-tablet-in-university-3825567/](https://www.pexels.com/photo/moon-while-using-tablet-in-university-3825567/)



<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 įvairines 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/7esRPTt38nl>



<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 sritims, 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/>