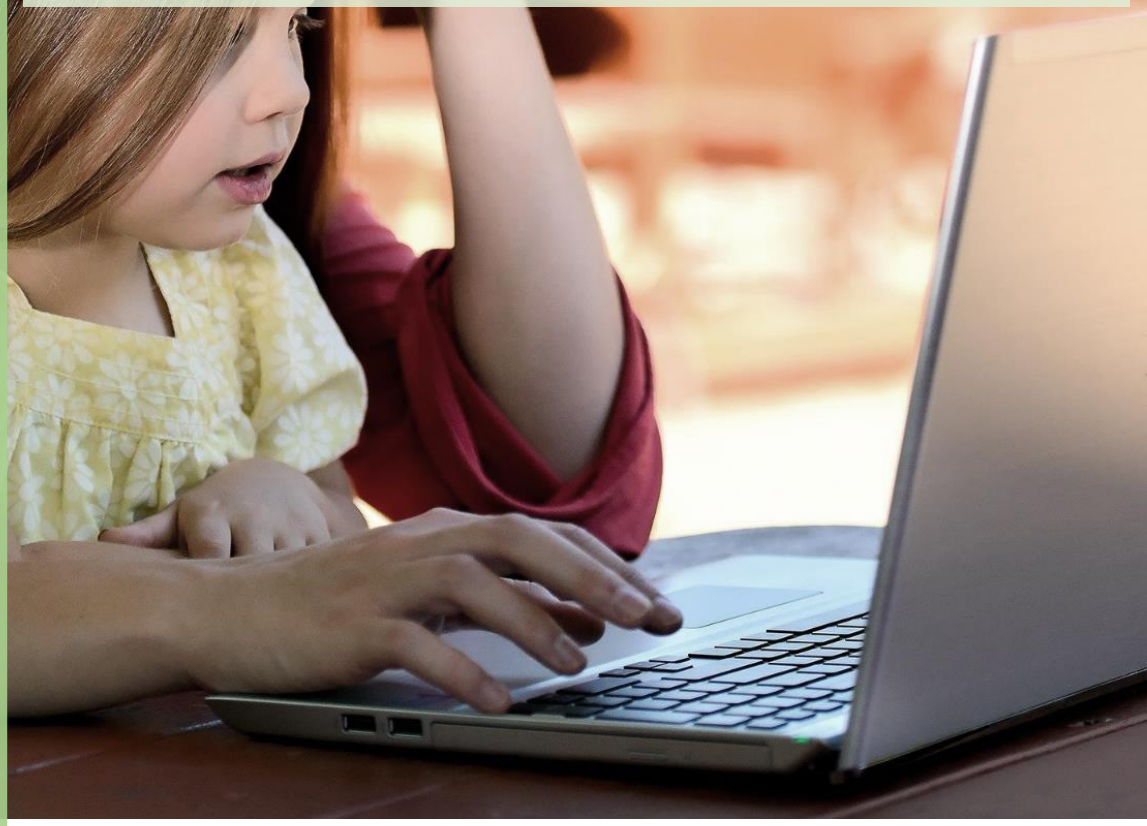
apricot for parents

Projektas APRICOT:

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

Medijų raštingumo metodologija ir medžiaga tėvams (seneliams)

Saugumas ir privatumas



Bendrai finansuojama pagal Europos Sąjungos programą „Erasmus+“

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 intelektinį 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

7 Saugumas ir privatumas 2
7.1 Įvadas į temą 2
7.2 Veikla 1: Medijų išmanymas 2
7.3 Veikla 2: Kibernetinės patyčios 9
7.4 Veikla 3: Saugumas internete 15
Kortelės „Žinių žaidimas“ 22

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 pčių 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.

Bendrai finansuojama pagal Europos Sąjungos programą „Erasmus+“

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 jūsų ir jūsų vaikų/ anūkų 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/ kokiu tikslu 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.

Bendrai finansuojama pagal Europos Sąjungos programą „Erasmus+“

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 tyčiojamasi 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 pažinoti 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
- Izoliuoja 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=lKHdWZ6Xq7U

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
• Kritiškai 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]: „Įveikime tai kartu“ **1 dalis**: Žiūrėkite filmą „Įveikime 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=2n1lZar-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_TWENlP8
- 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 melagienas įvairiuose kanaluose (žr. 6 skyrių: *Melagienos, klaidinanti informacija ir dezinformacija*).

Nepaisant pavojų, internetas turi ir daug privalumų. Užuot 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.

Bendrai finansuojama pagal Europos Sąjungos programą „Erasmus+“

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 sąraše
- naudoja *https*
- puslapio saugos būsena – 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

Veikla pažingsniui

- įtarus nusikalstamas veikas, kreiptis į policiją

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.

Veikla pažingsniui
2 veikla *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

Priedas: kortelės „Žinių žaidimas“

Galimi atsakymai • Pagal vietą paieškos rezultatų sąraše. • Naudojama *https.* • Puslapio saugos būsena – spynos simbolis prieš svetainės adresą. • Svetainės adreso pabaiga – .com, .net, .info, .edu. • Svetainėje vartojama kalba (taisyklinga). • Reklama. • Nurodyti išsamūs kontaktai.	 **Klausimas** Kaip atpažinti patikimą svetainę?
Galimi atsakymai Tai saugus puslapis, kuriame užtikrinama duomenų, kuriais keičiamasi, privatumo ir vientisumo apsauga.	 **Klausimas** Ką *https* mums sako apie tinklalapį?

Bendrai finansuojama pagal Europos Sąjungos programą „Erasmus+“

Galimi atsakymai • Mažiausiai 8 simbolių ilgio. • Didžiosios ir mažosios raidės, specialieji simboliai, skaičiai.	 **Klausimas** Kaip turėtų būti sukurtas saugus slaptažodis?
Galimi atsakymai Duomenys, kurie laikinai išsaugomi, kai lankotės svetainėje.	 **Klausimas** Kas yra slapukai?

Galimi atsakymai Į kontaktų sąrašą įtraukti tik žmones, pažįstamus ir realiame pasaulyje.	 **Klausimas** Kaip tvarkyti prašymus įtraukti į kontaktų sąrašą?
Galimi atsakymai • Nedelsiant informuoti operatorių. • Įtarus nusikalstamas veikas, kreiptis į policiją.	 **Klausimas** Kaip reaguoti į neapykantos komentarus ir kibernetinį persekiojimą?

Galimi atsakymai • 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.	 **Klausimas** Ar galima tiesiog atsisiųsti nuotraukas, muziką ar tekstus?
Galimi atsakymai WAP atsiskaitymas yra paprastas būdas įsigyti turinį iš mobiliojo telefono sąskaitos.	 **Klausimas** Kas yra WAP atsiskaitymas?

Galimi atsakymai Pvz., telefono skambėjimo melodijos, fono paveikslėliai, papildomi lygiai pradiniuose lygiuose nemokamiems žaidimams.	 **Klausimas** Koks turinys parduodamas su WAP atsiskaitymu?
Galimi atsakymai • Neatskleisti asmeninių duomenų. • Nepriimti kiekvieno/ bet kokio kontaktinio prašymo.	 **Klausimas** Kaip apsaugoti savo privatumą internete?