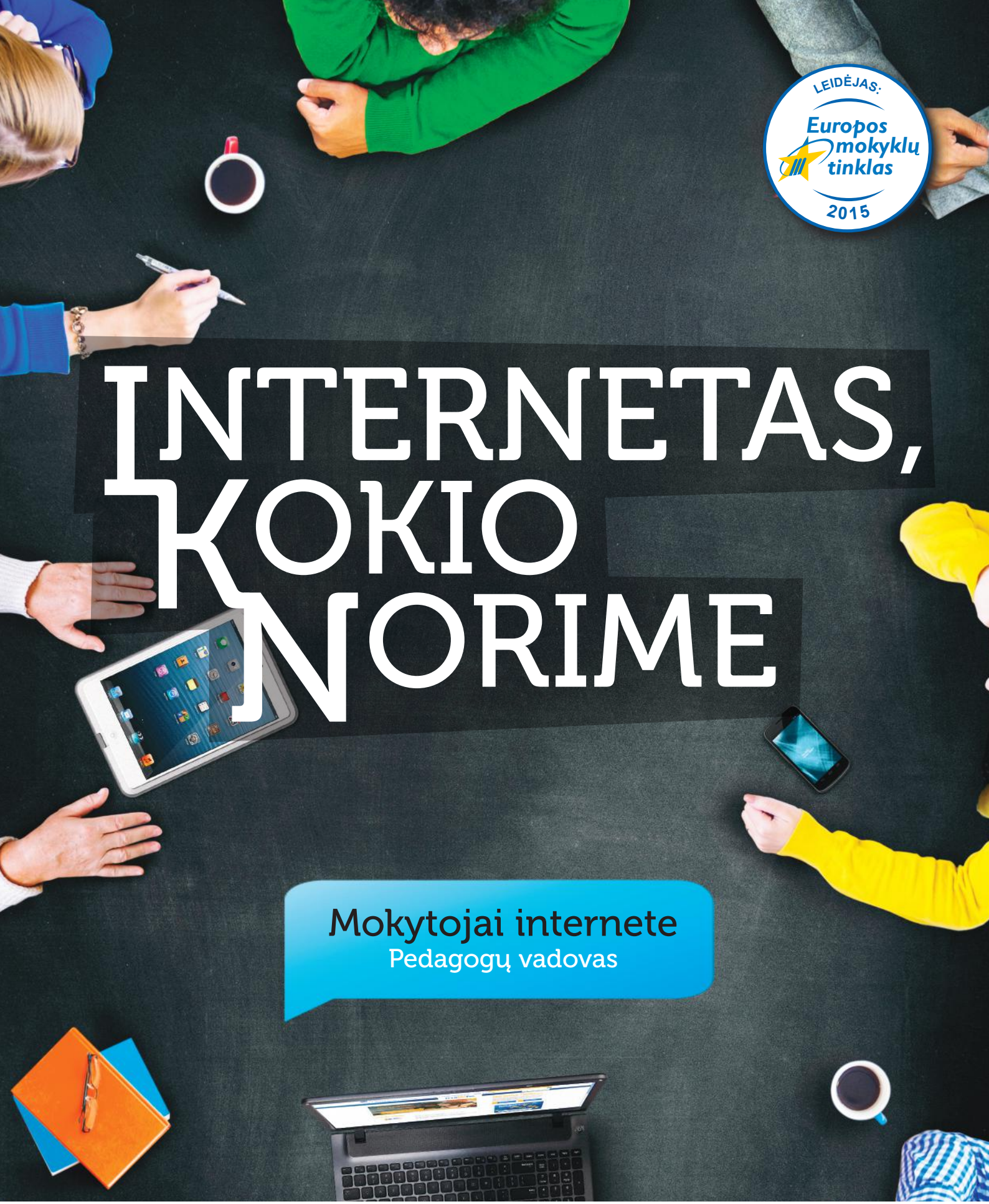


LEIDĖJAS:
Europos mokyklų tinklas
2015

INTERNETAS, KOKIO NORIME

Mokytojai internete
Pedagogų vadovas

Ypač dėkojame:

- Tinklo „Insafe“ nariams už indėlį ir darbą mokant vaikus ir jaunimą, kad jie taptų atsakingais interneto technologijų naudotojais.
- Europos Komisijai už paramą tinklams „Insafe“ ir „eTwinning“ – pedagogų vadovas grindžiamas projektų sąveika, jame panaudotos abiejų tinklų žinios ir turinys.
- Kompanijoms „Google“ ir „Liberty Global“ už paramą rengiant šį leidinį.
- Mokytojams, įskaitant tinklo „eTwinning“ narius, už indėlį ir kiekvienos leidinyje aprašytos veiklos išbandymą.
- Europos mokyklų tinkle dalyvaujantiems švietimo ministrams ir Europos mokyklų tinklo komandai už bendradarbiavimą ir atsidavimą keičiant mokymąsi per interneto technologijų integravimą į ugdymą.
- LR švietimo ir mokslo ministerijai ir Saugesnio interneto informavimo centrui už leidinio parengimą lietuvių kalba.

Pratarmė

Daugeliui XXI a. pradžios jaunuolių asmenybė internete, socialinis bendravimas ir veikla virtualiajame pasaulyje svarbūs tiek pat, kiek ir realus gyvenimas. Mokytojams tenka tai pripažinti ir padėti jaunimui pasinaudoti interneto technologijų ir socialinių medijų teikiamomis galimybėmis ugdantis bendruosius gebėjimus. Ko gero, dar svarbesnė mokytojų užduotis yra padėti jaunuoliams tapti mąstančiais ir atsakingais piliečiais.

Būtent toks buvo paauglių vadovo „Internetas, kokio norime“, kurį 2013 m. vasario mėn., Saugesnio interneto dieną, paskelbė tinklas „Insafe“*, tikslas. Bendraamžių jaunuoliams sukurtame leidinyje nagrinėjamos jaunuolių teisės ir pareigos, skatinant juos apmąstyti savo ir bendraamžių elgesį.

Leidinį „Internetas, kokio norime: pedagogų vadovas“ parengė mokytojai savo kolegoms iš Europos ir kitų šalių. Jame siūlomos pamokų planų idėjos ir veikla, skatinanti jaunuolius ugdytis kūrybiško ir kritinio mąstymo įgūdžius, būtinus siekiant visaverčio gyvenimo ateityje.

Šis vadovas padeda mokytojams į mokymo programas įtraukti klausimus, susijusius su jaunuolių veikla internete, per interaktyvių pamokų planus ir užduotis. Užduotys susietos su nacionalinėmis kompetencijų sistemomis. Kiekvienos veiklos tema ir uždaviniai skaitytojų patogumui pateikti išsamioje rodyklėje.

Naudodami pateiktą medžiagą, mokiniai galės:

- suprasti interneto keliamus iššūkius ir teikiamas galimybes;
- įgyti įgūdžių, reikalingų darbui ir gyvenimui ateityje.

Visi pamokų planai parengti pagal Europos e. kompetencijų sistemą[1], t. y. vadovą, kuris padeda nustatyti ir aprašyti su IKT susijusius gebėjimus pagal Europos kvalifikacijų sandarą ir kuriame pristatoma pasirinkta metodika[1].

Siūlykite mums savo pamokų planus ir išteklius el. paštu infowww@eun.org

*Apie tinklą „Insafe“:

„Insafe“ – tai Europos nacionalinių saugesnio interneto centrų tinklas, finansuojamas Europos Komisijos lėšomis. Tinklą sudaro nacionaliniai informavimo centrai, pagalbos linijos ir jaunimo forumai iš Europos Sąjungos ir kitų šalių, o koordinuoja – Europos mokyklų tinklas. „Insafe“ tikslas – suteikti žmonėms galimybę pasinaudoti teigiamais interneto aspektais ir išvengti galimų pavojų. Daugiau informacijos rasite www.saferinternet.org arba gausite susisiekę el. paštu info-insafe@eun.org.

[1] http://www.ecompetences.eu/site/objects/download/4062_EUeCompFWexpertGuidelines.pdf

Autorių žodis

„Esu istorijos mokytojas ir mielai naudoju IKT per pamokas – taip suteikiu mokiniams galimybę rasti informacijos ir pasitelkti daugybę priemonių. IKT padeda man ir mano mokiniams dirbti kitaip, giliau ir smagiau. Šis leidinys mums labai pravers, nes naudotis IKT, kaip ir bet kokiomis kitomis priemonėmis, reikia išmokti.“

Maxime Drouet, Prancūzija

„XXI a. matematiniai gebėjimai – tai ne tik mokymo programos įsisavinimas, mokėjimas skaičiuoti ir matematinis samprotavimas, bet ir gebėjimas naudotis įvairiomis skaitmeninėmis ir internetinėmis priemonėmis, norint išspręsti uždavinį bendradarbiaujant, saugiai surasti ir dalytis informacija. Ar gali būti geresnis būdas išmokti naudotis priemone, nei pradėti su ja žaisti?“

Irina Vasilescu, Rumunija

„Internetas – tarsi jūra: kone begalinis, gražus ir įdomus, laukinis ir pavojingas. Jame gali rasti daugybę dalykų arba pasiklysti.“

Martina Kupilíková, Čekija

„Šiais laikais jaunimas neįsivaizduoja savo gyvenimo be interneto – jis siūlo tiek daug neįtikėtinų galimybių. Tačiau jaunuoliai nori jaustis saugūs. Vienas iš saugumo aspektų yra privatumas. Kiekvienas turėtų žinoti, kaip skelbti informaciją, ja dalytis ir atsakingai su ja elgtis.“

Evangelia Kontopidi, Graikija

„Leidinys „Internetas, kokio norime“ užpildo spragą mokytojams, norintiems padėti jaunuoliams išmokti tinkamai naudotis internetu ir nuolatos ieškantiems tam tikslui tinkamų priemonių.“

Drew Buddie, Jungtinė Karalystė

„Šis vadovas gali padėti mokytojams imti taikyti pamokose naujus metodus, susijusius su bet kokiu dalyku, nebūtinai su e. saugumu. Leidinys gali padėti mokytojams būti novatoriškiems dalyvaujant mokytojų bendruomenėje ir stengiantis užtikrinti laimingesnį ir įdomesnį mokinių gyvenimą.“

Miguela Fernandes, Portugalija

„Būkite kūrybiški! Ieškokite menininko savyje!“

Frans Nieuwenhuyzen, Nyderlandai

„Mokinių e. saugumas turėtų būti visų ugdymo ir švietimo dalyvių prioritetas. Tik jų bendros pastangos atneš sėkmę.“

Adam Stępiński, Lenkija

„Žinokite savo ir kitų teises, kad galėtumėte atsakingai naudotis internetu.“

Carsten Groene, Vokietija

„Labai įdomu mokyti jaunus protus saugiau ir sąžiningiau naudotis ir dalytis interneto ištekliais, tačiau tai ir didžiulė atsakomybė!“

Angela Lucia Capezzuto, Italija

„Galime ir privalome naudotis IKT, kad sumažintume pavojus ir pasinaudotume teigiamais interneto aspektais, prisidėdami prie mokinių gebėjimų ugdymo būsimai profesinei veiklai, kuri dar net nėra žinoma.“

Fernando Rui Campos, Portugalija

„Įsivaizduokite, kad pasaulis – jūsų rankose. Jums tereikia žinoti, ką su juo daryti. Būtent toks yra internetas, ypač jūsų išmaniajame telefone. Todėl mokytojas turėtų ne tik neatsilikti, bet ir išmanyti internetą, kad galėtų padėti mokiniams kuo geriau išnaudoti jo teikiamas galimybes.“

Jesús Melgar Tito, Ispanija

„Leidinys „Internetas, kokio norime“ yra priemonė, kurią privalu turėti paaugliams, mokytojams ir tėvams, kasdien ieškantiems informacijos ir patarimų, kaip saugiai ir atsakingai naudotis internetu per pamokas ir po jų. Patogiai išdėstytas ir šiuolaikiškas leidinio turinys yra tarsi švyturys interneto vandenyne.“

Aris Louvris, Graikija

Rodyklė

Sunkumo lygis nurodytas žvaigždutėmis: ★– lengvas; ★★ – vidutinis; ★★★ – sunkus.

Dėmesio! Visi pamokų planai apima šiuos bendruosius gebėjimus: 1 – bendravimas gimtąja kalba; 4 – skaitmeninis raštingumas. Todėl toliau pateiktoje lentelėje nurodyti tik papildomi gebėjimai.

Pamokos trukmė – 45 minutės.

Kai kuriuose pamokų planuose nurodyti išoriniai ištekliai. Norint jais naudotis, registruotis nereikia, nebent nurodyta kitaip. Vartotojai turėtų pasitikrinti, ar naudojimasis visais išoriniais ištekliais nepažeidžia teisės normų.

„Internetas, kokio norime“ – pamokų planai	Gebėjimas	Trukmė	Užduočių lapai	Autorius
Apšilimas	Kaip nurodyta pamokų planuose	Daugiausia 5 min.		Aris Louvris, Graikija
Mano teisės ir pareigos internete				
Pagrindinės teisės internete**	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, kritinis mąstymas	Viena pamoka	1.1. Jei galėčiau daryti viską, ką noriu	Carsten Groene, Vokietija
Teisės ir pareigos	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, kritinis mąstymas	Viena pamoka		Drew Buddie, Jungtinė Karalystė
Dvi vienos monetos pusės I**	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, kritinis mąstymas	Viena pamoka	1.2. Dvi pusės, viena moneta I	Carsten Groene, Vokietija
Dvi vienos monetos pusės II**	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, kritinis mąstymas	Viena pamoka	1.3. Dvi pusės, viena moneta II	Carsten Groene, Vokietija
„Informacija nėra žinios“ (Albertas Einšteinas)				
Naudokis, kurk ir dalykis***	Bendravimas užsienio kalba	3–4 pamokų serija	2.1. Priemonės ir technologijos pedagogams	Fernando Campos, Portugalija
Nuotraukų analizė*–**	Bendravimas užsienio kalba	3 pamokų serija		Maxime Drouet, Prancūzija

Dalyvavimas internete				
Apsipirkime!*–**	Matematiniai gebėjimai ir pagrindiniai mokslų ir technologijų gebėjimai	2 pamokų serija		Jesús Melgar Tito, Ispanija
Mokomės matematikos 2.0*–**	Matematiniai gebėjimai ir pagrindiniai mokslų ir technologijų gebėjimai	2 pamokų serija	3.1. Internetinės priemonės, reikalingos atliekant matematikos užduotis 3.2. Kaip sukurti saugų slaptažodį 3.3. Tinklaraščiai, vikiai per matematikos pamokas 3.4. Socialinis tinklas „Facebook“ ir matematika	Irina Vasilescu, Rumunija
Tinkamas elgesys****	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, kritinis mąstymas	Viena pamoka		Drew Buddie, Jungtinė Karalystė
Susikurk tapatybę				
Mano (tikroji) tapatybė**	Iniciatyvos ir verslumo pojūtis	3 pamokų serija	4.1. Kur slypi tiesa?	Martina Kupilíková, Čekija
Ar mūsų tapatybė daugialypė?**	Iniciatyvos ir verslumo pojūtis	2 pamokų serija		Adam Stępiński, Lenkija
Privatumas – brangiausias mano turtas				
„Negalima visko pasakoti visiems“*–** (Pitagoras Samietis, 570–500 pr. m. e.)	Socialiniai ir pilietiniai gebėjimai	2–3 pamokų serija		Evangelia Kontopidi, Graikija
Privatumas*–**	Socialiniai ir pilietiniai gebėjimai	Viena pamoka		Miguela Fernandes, Portugalija
Aš tave stebiu! **–***	Socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas užsienio kalba	Viena pamoka	5.1. Michaelo Jacksono daina „Privatumas“ (angl. „Privacy“)	Miguela Fernandes, Portugalija
Menininkas tavyje				
Saugome tai, kas mūsų**	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, kritinis mąstymas	Viena pamoka		Drew Buddie, Jungtinė Karalystė
PAREPUOK**	Kultūrinis sąmoningumas ir raiška	2 pamokų serija	6.1. Parepuok	Angela Capezzuto, Italija
Menininkas tavyje!**	Kultūrinis sąmoningumas ir raiška	2 pamokų serija	6.2. Tavyje slypi visi menininkai	Frans Nieuwenhuyzen, Nyderlandai

Apšilimas

Bendras planas	Apšilimas
Autorius	Aris Louvris, Graikija
Tema	Visos
Gebėjimai	Kaip nurodyta kiekvienos pamokos plane
Lygis	☑ Lengvas ☐ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	Atitinkama
Trukmė	Daugiausia 5 min.
Pamokos tikslas	• Supažindinti mokinius su leidiniu „Internetas, kokio norime“. • Smagiai pristatyti mokiniams leidinio „Internetas, kokio norime“ pamokų planų pirminę idėją.
Priemonės	Užduočių lapai, vaizdo klipai (pageidautina ne internete), infograma, apklausos, trumpi žaidimai (< 5 min.), turimomis žiniomis grįsti klausimai ir atsakymai, minčių lietus ir pan.
Eiga	
1 žingsnis (2 min.)	Remdamiesi kiekvienos pamokos planu, bandykite sudominti mokinius viena iš prieš tai minėtų priemonių, pavyzdžiui, parodykite trumpą filmuką dėmesiui patraukti. Pavyzdys: konkretus trumpesnis nei 1 min. trukmės vaizdo klipas „ES teisingumas ir vartotojai“ (visomis ES kalbomis) per svetainę „YouTube“.
2 žingsnis (2 min.)	Mokinių paklauskite, kaip jie supranta informaciją, pateiktą naudojant priemonę, ir aptarkite temą, kad atkreiptumėte dėmesį į klausimus, kuriuos nagrinėsite per pamoką.
3 žingsnis (1 min.)	Papasakokite mokiniams, ko jie išmoks per pamoką. Trumpai pristatykite pamokos tikslus.
Patarimai	Vaizdo klipai neturėtų būti ilgesni nei 3 min. Geriau žiūrėti klipus ne internete, kad nekiltų problemų dėl ryšio spartos. Apklausos turėtų būti orientuotos į rezultatus arba reikėtų pademonstruoti paprastą apklausą, siekiant iliustruoti statistinius pristatomos temos duomenis. Infograma turėtų atitikti mokinių žinių lygį (ji neturėtų būti sudėtinga ar labai ilga).

PAMOKOS PLANAS

★ ★

Mano teisės ir pareigos internete

1.1. Pagrindinės teisės internete

Trumpas veiklos pavadinimas	Teisės ir pareigos
Autorius	Carsten Groene, Vokietija
Tema	Mano teisės ir pareigos
Gebėjimai	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas, kritinis mąstymas
Lygis	☐ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	14–15 metų
Trukmė	45 min.
Pamokos tikslas	• Supažindinti mokinius su leidiniu „Internetas, kokio norime“. • Suprasti pagrindines teises internete pagal ES pagrindinių teisių chartiją.
Įvadas	Karikatūra apie piratavimą http://goo.gl/yGzEU6.
Priemonės	1.1 Užduočių lapas „Jei galėčiau daryti viską, ką noriu“.
Eiga	
1 žingsnis (7 min.)	Veikla be konteksto: Naudodami 1.1 užduočių lapą, paskatinkite mokinius įsivaizduoti, ką jie galėtų daryti pasaulyje be apribojimų ir ką tai galėtų reikšti kitiems žmonėms ir (arba) jų draugams. Paprašykite palyginti idėjas mažose grupelėse.
2 žingsnis (15 min.)	Naudodami 1.1 užduočių lapą, paprašykite mokinių paanalizuoti ES pagrindinių teisių chartijos I antraštinę dalį „Orumas“ ir iš chartijos išrinkti tuos straipsnius, kurie ypač aktualūs interneto naudojimo temai, pvz., teisė į asmens duomenų apsaugą (žr. 1.1 užduočių lapą).
3 žingsnis (7 min.)	Tegul mokiniai susipažįsta su teksto skenavimo technika ir (arba) ją apžvelgia (žr. nuorodą toliau, taip pat 1.1 užduočių lapą).
4 žingsnis (15 min.)	Pristatydami leidinį, kuris bus pamokos temos pagrindas, paprašykite mokinių greitai peržvelgti paauglių vadovą „Internetas, kokio norime“ ir surasti nurodytų skyrių vietas, kuriose minimos atskiros teisės. Tegu mokiniai užpildo lentelę ir palygina rezultatus per pamoką.

Tolesni veiksmai	Namų darbai: naudodami 1.3 užduočių lapą su lentele, paskirkite mokiniams vieną iš keturių pasirinktų svarbių interneto teisių iš ES chartijos. Mokiniai turi internete paieškoti nacionalinių įstatymų ir surasti jų dalis, kuriose reglamentuojamos atskiros teisės. Kadangi ši užduotis ganėtinai sunki, galite duoti mokiniams interneto nuorodas į atitinkamas užduočių lape išvardytų įstatymų dalis.
Nuorodos	http://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/TXT/PDF/?uri=CELEX:12016P/TXT&from=LT http://aacc.edu/tutoring/file/skimming.pdf

Mano teisės ir pareigos internete

1.2. Teisės ir pareigos

Trumpas veiklos pavadinimas	Teisės ir pareigos
Autorius	Drew Buddie, Jungtinė Karalystė
Tema	Mano teisės ir pareigos
Gebėjimai	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas, kritinis mąstymas
Lygis	☐ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	14–15 metų
Trukmė	Viena ar dvi 45–60 min. trukmės pamokos
Pamokos tikslas	• Ištirti, ką reiškia turėti teisę, palyginti su pareiga. • Išmokti tikrinti faktus, pasitelkiant teisinius dokumentus. • Apmąstyti cenzūros ir autocenzūros sąvokas.
Įvadas	Nors internetas suteikė galimybę žmonėms išsakyti savo požiūrį pasaulio visuomenei, ar tai reiškia, kad galima daryti bet ką? Ką iš tiesų reiškia turėti teisę ką nors daryti? Kaip galėtume tai palyginti su pareigos turėjimu? Kadangi internetas nėra kurios nors šalies ar valstijos nuosavybė ir grindžiamas prielaida, kad žodžio laisvė yra leistina, kaip geras pilietis galėtų suderinti šiuos du dalykus?
Priemonės	Internetas, ES pagrindinių teisių chartija, bubbl.us (https://bubbl.us/), „Tagxedo“ ir „Powtoon“
Eiga	
1 žingsnis (20 min.)	Pradėkite diskusiją su mokiniais: kuo teisė skiriasi nuo pareigos? Parodykite mokiniams šiuos vaizdo įrašus: http://youtu.be/AUjyy4eh_LE https://www.youtube.com/watch?v=VHamPKNdI7o&feature=youtu.be Atlikite paauglių vadovo „Internetas, kokio norime“ 1.1 užduotį.
2 žingsnis (30 min.)	Tegu mokiniai atsisiunčia ar atsispausdina ES pagrindinių teisių chartiją. Klasėje aptarkite kiekvieną straipsnį ir paanalizuokite, kokia pareiga kyla iš kiekvienos teisės. Kaip įmanoma turint tokios didelės apimties tekstą greitai gauti rezultatus? Suskirstykite mokinius į grupeles ir tegul kiekviena jų, naudodama bubbl.us, sukuria kiekvieno straipsnio minčių žemėlapį, kuriame atsispindėtų susijusios pareigos.

3 žingsnis (15 min.)	Atsivertę darbuotojų teisių ir pareigų užduočių sąsiuvinį, naudodami sparčiuosius klavišus CTRL + F mokiniai turi surasti, kiek kartų minimi žodžiai „teisės“ ir „pareigos“. Panaudoję tekstą iš šios medžiagos, įterpkite jį į „Tagxedo“ ir sukurkite žodžių debesį, akcentuodami žodžių „teisės“ ir „pareigos“ vartojimą.
4 žingsnis (20 min.)	Naudodamasi Powtoon.com (http://www.powtoon.com), kiekviena grupė turi sukurti reklaminį vaizdo klipą, paaiškinantį kiekvieną punktą, aprašytą anksčiau sukurtame minčių žemėlapyje.
5 žingsnis (20 min.)	Grupėse arba visoje klasėje su mokiniais aptarkite autocenzūros reikšmę. Kodėl šis gebėjimas yra būtinas skelbiant turinį internete?
Tolesni veiksmai	Apibūdinkite cenzūros ir autocenzūros skirtumus.
Nuorodos	ES pagrindinių teisių chartija: http://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/TXT/PDF/?uri=CELEX:12016P/TXT&from=LT; Darbuotojų teisių ir pareigų užduočių sąsiuvinis: http://goo.gl/W9DUAW; http://bubbl.us; http://tagxedo.com; www.powtoon.com (reikia registruotis). Atkreipkite dėmesį, kad visos šioje veikloje naudojamos interneto programos yra nemokamos ir jų naudotojams nereikia registruotis svetainėse, išskyrus „Powtoon“.

Mano teisės ir pareigos internete

1.3. Dvi vienos monetos pusės I

Trumpas veiklos pavadinimas	Teisės ir pareigos. Dvi vienos monetos pusės I
Autorius	Carsten Groene, Vokietija
Tema	Mano teisės ir pareigos
Gebėjimai	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas, kritinis mąstymas
Lygis	☐ Lengvas ☐ Vidutinis ☑ Sunkus
Amžiaus grupė	14–15 metų
Trukmė	45 min.
Pamokos tikslas	• Sužinoti apie teisių ir pareigų tarpusavio priklausomybę. • Suvokti, kaip teisės internete įtvirtintos nacionalinės teisės aktuose.
Įvadas	Karikatūra apie piratavimą http://goo.gl/yGzEU6.
Priemonės	1.2 užduočių lapas „Dvi pusės, viena moneta I“; internetas
Eiga	
1 žingsnis (15 min.)	Užduotis su kontekstu: mokiniai nustato prieštaravimus tarp skirtingų ES chartijos pagrindinių teisių (žr. 1.2 užduočių lapą).
2 žingsnis (5 min.)	Mokiniams vėl primenama, kad visos ES pagrindinės teisės, įskaitant susijusias su interneto naudojimu, yra reglamentuotos įvairiuose nacionaliniuose įstatymuose.
3 žingsnis (20 min.)	Remdamiesi namų darbais, mokiniai grupėse užpildo galutinę 1.2 užduočių lapo lentelės versiją apie savo teises ir pareigas, įtvirtintas nacionaliniuose įstatymuose. Pastaba. Kadangi mokinių asmeninių namų darbų rezultatas gali būti ne itin patikimas, reikėtų juos laikyti pasiruošimu ir paprašyti mokinių parengti galutinę lentelės versiją per pamoką.
Nuorodos	http://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/TXT/?uri=celex:12016P/TXT

Mano teisės ir pareigos internete

1.4. Dvi vienos monetos pusės II

Trumpas veiklos pavadinimas	Teisės ir pareigos. Dvi vienos monetos pusės II
Autorius	Carsten Groene, Vokietija
Tema	Mano teisės ir pareigos
Gebėjimai	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas, kritinis mąstymas
Lygis	☐ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	14–15 metų
Trukmė	45 min.
Pamokos tikslas	• Susieti teisių internete teoriją su kasdieniu mokinių gyvenimu. • Paskatinti mokinius paanalizuoti savo kasdienes teises, susijusias su internetu.
Įvadas	Pristatykite atvejį, kai asmuo internete buvo apgautas (iš kasdienio paauglių gyvenimo). Po atvejo analizės paprašykite mokinių nustatyti, kurios asmens teisės buvo pažeistos.
Priemonės	1.3 užduočių lapas „Dvi pusės, viena moneta II“; internetas
Eiga	
1 žingsnis (15 min.)	Darbas grupėse: Mokiniai savo bendraklasiams pristato per ankstesnę pamoką analizuotų nacionalinės teisės aktuose reglamentuotų ES teisių rezultatus.
2 žingsnis (12 min.)	Grupėse mokiniai, remdamiesi nacionalinės teisės aktais, nustato galimo pagrindinių teisių pažeidimo atvejus.
3 žingsnis (12 min.)	Kiekviena grupė parengia situacijų ar atvejų, kuriuose gali būti pažeidžiama viena iš teisių, analizes. Šios užduotys paskiriamos kitoms grupėms, nagrinėjusioms kitas teises. Mokiniai, remdamiesi informacija, kurią prieš tai gavo iš bendraklasių, grupėse sprendžia užduotis.
4 žingsnis (7 min.)	Rezultatų pristatymas klasėje – po vieną kiekvienos teisės atvejį (arba po du, jei yra laiko).
Tolesni veiksmai	Atsižvelgiant į temos elementą „mokymasis mokytis“, galima vertinti darbą su teisiniais tekstais (sunkumą, motyvaciją ir pan.).

„Informacija nėra žinios“ (Albertas Einšteinas)

2.1. Naudokis, kurk ir dalykis išmintingai

Trumpas veiklos pavadinimas	Naudokis, kurk ir dalykis išmintingai
Autorius	Fernando Rui Campos, Portugalija
Tema	Informacija nėra žinios
Gebėjimai	Bendravimas užsienio kalba, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☐ Lengvas ☐ Vidutinis ☑ Sunkus
Amžiaus grupė	14–15 metų
Trukmė	3–4 pamokų serija; vienos pamokos trukmė apie 45 min.
Pamokos tikslas	• Supažindinti mokinius su problemomis, susijusiomis su informacijos skelbimu socialiniuose tinkluose. • Apibūdinti, kaip surasti aktualius ir kokybiškus pamokinės veiklos išteklius. • Pademonstruoti, kaip apsisaugoti nuo galimos apgaulės internete. • Ugdyti skaitmeninį raštingumą ir kitus XXI a. reikalingus gebėjimus.
Įvadas	Šie pamokų planai apima nuoseklių užduočių sekas ir skaitmenines priemones, tinkamas XXI a. įgūdžiams lavinti. Turiniu ir veikla keliamas iššūkis mokiniams naudoti mokymosi, bendravimo, bendradarbiavimo ir žinių kūrimo IKT priemones. Pamokos organizuojamos pagal mokymosi veiklos seką: 1 pamoka – įsivaizduok ir ištirk, 2 pamoka – planuok, klausk ir bendradarbiauk, 3 pamoka – kurk, 4 pamoka – parodyk. Daugiau informacijos rasite http://fcl.eun.org/toolset4. Pamokos planas grindžiamas pedagoginiu modeliu, siūlomu pagal priemonių rinkinį ateities pamokoms (angl. „Future Classroom Toolkit“) http://fcl.eun.org/toolkit. Pamokas galima pritaikyti naudoti atskirose mokyklose arba bendradarbiaujant su tos pačios ar kitų šalių mokyklomis. Galutinis produktas galėtų būti su viena iš temų susietas skaitmeninis kūrinys (interneto svetainė, garso įrašas, tinklaraštis, vaizdo įrašas) užsienio kalba. Vertinimas – formuojamasis, remiantis mokytojo paskatintu grįžtamuoju ryšiu apie sukurtus produktus ir mokinių užfiksuotą refleksiją.
Priemonės	„TeamUp“ – http://teamup.aalto.fi (reikia registruotis); „Audacity“ – http://audacity.sourceforge.net/; „Google Hangouts“ – http://www.google.com/+/learnmore/hangouts/ (reikia registruotis); Minčių žemėlapiai – http://popplet.com/ (reikia registruotis); Grįžtamasis ryšys, nuomonė, bendradarbiavimas – http://voicethread.com/products/k12/ (reikia registruotis); „Google Docs“ – https://docs.google.com/ arba „TitanPad“ – https://titanpad.com/ (reikia registruotis); Priemonių rinkinys ateities pamokoms – http://fcl.eun.org/toolkit; Scenarijų kūrimo aplinka – http://www.itec-sde.net/en.

Eiga	**Pamokose nagrinėjamos keturios skirtingos temos:** 1 grupės tema – naudojimasis internete esančia informacija; interneto naudojimas mokyklos užduotims atlikti; 2 grupės tema – netikros svetainės, patikimumas ir teisėtas interneto naudojimas; 3 grupės tema – sukčiavimas, saugus naršymas internete; 4 grupės tema – „pagalvok prieš skelbdamas“, socialiniai tinklai ir žymėjimas, privatumas; Suskirstykite mokinius į grupes (daugiausia po 5). Kiekvienai grupei paskirkite vieną iš keturių temų. Priemonė „TeamUp“ (http://teamup.aalto.fi/) gali padėti suformuoti grupes pagal gebėjimus, interesus ir pan. Priemonės „TeamUp“ ir „VoiceThread“ gali praversti mokiniams, nes leidžia įrašyti savo apmąstymus ir dalytis jais po kiekvienos pamokos. Vienas iš šių pamokų uždavinių yra sukurti produktą (mokiniai tampa turinio kūrėjais). Galutinis produktas ar kūrinys galėtų būti trumpas vaizdo įrašas ar vienos iš grupių temų situacijos modeliavimas, įskaitant mokinių komentarus gimtąja ar užsienio kalba. Kad galėtumėte vadovauti mokinių grupėms, galite pasitelkti išteklius iš scenarijų kūrimo aplinkos „Scenario Development Environment“ (SDE) (http://www.itec-sde.net/en) arba temines svetaines, pvz., virtualiuosius nacionalinius muziejus ar portalą „Europeana“. Šie ištekliai suteiks atskaitos tašką, siekiant palyginti netikras svetaines ar svetaines, kuriose pateikiama nepatikima informacija. Refleksija vykdoma per visą procesą ir padeda mokiniams pasiekti galutinį tikslą. Mokiniai ir mokytojai gali įrašyti ir skelbti savo mintis ir komentarus apie projektą, taip pat jais dalytis naudodamiesi skaitmeninėmis priemonėmis ir garsiniu grįžtamuoju ryšiu. Bendradarbiavimas yra neatsiejamas pamokų elementas, nes mokiniai dirba grupėse, tarpusavyje savo šalyje arba su bendraamžiais iš kitų šalių. Pavyzdžiui, vienos šalies mokinius galėtų apmokyti kitos šalies mokiniai, bendraudami savo gimtąja kalba per mokymosi veiklą, susijusią su etapu „Klausk“.
1 žingsnis (45 min.)	**Parengiamosios užduotys.** Sukurkite klasę, naudodamiesi priemone „TeamUp“, ir išsiųskite nuorodą mokiniams (galbūt taip pat naudodamiesi priemonės „TeamUp“ fotografiniu registru). Pirmosios pamokos pradžioje kartu su mokiniais sutarkite dėl vertinimo kriterijų. **Įsivaizduok.** Pristatykite pamokų temas, paaiškinkite, kaip jos susijusios su mokymo programa ir ko tikitės iš mokinių ugdant klausymo, kalbėjimo, skaitymo ir rašymo užsienio kalba gebėjimus. Mokinius taip pat reikėtų supažindinti su bendradarbiavimo, savarankiškumo ir atsakomybės už savo ir grupės mokymąsi lūkesčiais. **Kiekvienos temos grupės projektų pavyzdžiai:** **1 tema.** Kartu sukurkite interneto svetainę ar tinklaraštį, į kurį mokiniai įtrauktų, jų manymu, geriausias svetaines ir saugyklas mokyklos užduotims atlikti, įskaitant kalbų mokymąsi, virtualiuosius muziejus, fizikos modeliavimo programas ir t. t. **2 tema.** Kartu sukurkite interneto svetainę ar tinklaraštį ir jame aprašykite rodiklius, kaip atskirti netikrą svetainę nuo patikimos. **3 tema.** Kartu sukurkite interneto svetainę ar tinklaraštį ir jame aprašykite veiksmus, kurių turėtų imtis piliečiai, ir išorines priemones, kurias jie turėtų naudoti, kad išvengtų sukčiavimo ir saugiai naršytų internete.

4 tema. Kartu sukurkite interneto svetainę ar tinklaraštį ir jame pateikite planą, kaip pagerinti reputaciją internete, įskaitant kriterijus ir (arba) veiksmus, kurių reikia imtis palaikant „skaitmeninius santykius“ internete.

Motyvuokite mokinius pasistengti, pasakykite, kaip svarbu bendradarbiauti, naudoti IKT priemones, ir nurodykite, kokiais kriterijais vadovautis skelbiant savo nuomonę raštu ar žodžiu užsienio kalba.

Ištirk. Išanalizuokite įvairių šaltinių duomenis ir juos sutvarkykite, naudodamiesi tokiomis bendradarbiavimo priemonėmis kaip „Google Docs“ ar „TitanPad“. Atsižvelgiant į mokinių turimas žinias, jiems gali reikėti išsiaiškinti, kaip naudoti šias priemones. Toliau pateikiami kiekvienos temos teiginiai, kuriuos mokiniai galėtų išnagrinėti.

1 tema. Naudojimasis internete esančia informacija; interneto naudojimas mokyklos užduotims atlikti. Apie internetą:

1. Visa internete esanti informacija yra patikima ir teisinga, nepriklausomai nuo interneto svetainės.

2. Bendrojo lavinimo mokyklų mokiniams nėra jokių specialių išteklių.

3. Neturėčiau kelti vaizdo įrašų į internetą, jei nenoriu būti pažeidžiamas.

2 tema. Netikros svetainės, patikimumas ir teisėtas interneto naudojimas

Nesinaudoju knygomis iš Gutenbergo projekto, nes:

1) dėl autorių teisių neturiu teisės naudotis „eBooks“;

2) interneto svetainė nepatraukli;

3) visos knygos, kuriomis leidžiama naudotis, yra senos.

3 tema. Sukčiavimas, saugus naršymas internete

4 tema. „Pagalvok prieš skelbdamas“, socialiniai tinklai ir žymėjimas, privatumas

Nusifotografuoju vakarėlyje su keliais draugais ir paskelbiu nuotrauką socialiniame tinkle. Nematau jokios problemos:

1) paskelbti nuotrauką socialiniame tinkle;

2) pažymėti visus savo draugus nuotraukoje;

3) įrašyti komentarus apie nuotrauką;

4) nurodyti vakarėlio vietą.

Po pirminio aptarimo

Kiekvienos temos išteklius keliomis kalbomis rasite čia: http://lreforschools.eun.org/web/guest/insafe.

Keli įdomūs ištekliai pagal temas:

1 tema. Naudojimasis internete esančia informacija; interneto naudojimas mokyklos užduotims atlikti

http://goo.gl/FBQxRL.

2 tema. Netikros svetainės, patikimumas ir teisėtas interneto naudojimas

	3 tema. Sukčiavimas, saugus naršymas internete https://www.getsafeonline.org/protecting-your-computer/searching-the-internet/ **4 tema.** „Pagalvok prieš skelbdamas“, socialiniai tinklai ir žymėjimas, privatumas https://www.youtube.com/watch?v=zIM-YuUQ3Ms&feature=youtu.be Paskatinkite mokinius panagrinėti savo temą po pamokų (namie, bendraujant nuotoliniu būdu). Po kiekvieno veiklos etapo mokiniai įrašo savo apmąstymus naudodamiesi priemonėmis „TeamUp“ ar „Audacity“ (ir vėliau skelbia per „Blogger“ ar interneto svetainę). Mokiniai taip pat gali skelbti audiovizualinius apmąstymus ir komentarus apie projekto eigą, sunkumus, tolesnius veiksmus ir jais dalytis. Šį projektą kartu vykdantys mokytojai taip pat galėtų susisiekti per socialinius tinklus, skirtus bendradarbiauti ir dalytis ir padedančius didinti skaitmeninį raštingumą, gerinti naudojimosi „Web 2.0“ įgūdžius, bendravimo ir problemų sprendimo gebėjimus. **Refleksija** Kiekviena mokinių grupė turėtų atsakyti į šiuos klausimus užsienio kalba (naudodamasi „TeamUp“): Ką grupė jau nuveikė? Ką grupė mąstė apie darymą ir nedarymą? Ar kas nors nesisekė? Kas sekėsi? Ką grupė planuoja daryti per ateinančią pamoką? Per kiekvieną pamoką pasižymėkite kiekvienos grupės grįžtamąjį ryšį.
2 žingsnis (45 min.)	**Planuok.** Kiekviena grupė sukuria minčių žemėlapį, susijusį su duota tema. Padedamos mokytojo ir naudodamosi minčių žemėlapių kūrimo priemonėmis, pvz., „Popplet“, „FreeMind“ ar „CMap“, grupės analizuoja ir organizuoja savo idėjas ir gautą informaciją. Mokiniai turi nustatyti pavyzdžių ir (arba) multimedijos failų, surinktų per etapą „Ištirk“, ryšius, panašumus ir skirtumus. **Bendradarbiauk.** Mokiniai bendradarbiauja naudodamiesi tokiomis priemonėmis kaip „Google Docs“, „TitanPad“ ir „Google Hangouts“, kad galėtų atlikti garso ir grupines užduotis, keistis informacija. Internetinės bendradarbiavimo priemonės apima vikius, tinklaraščius ir kt., o bendradarbiavimas skatinamas per mokymosi veiklą „Planuok“, „Kurk“ ir „Parodyk“. **Klausk.** Mokiniai susisiekia su išorės partneriais (galite pradėti tai daryti su kitais mokyklos mokytojais, kad patikrintumėte metodo tinkamumą), ypač – ekspertais, kuriuos jie gali surasti per pedagogų profesinio tobulinimosi tinklą (angl. „Staff Development for Educators“). Galima prašyti ekspertų, kad jie išanalizuotų ir pakomentuotų mokinių sukurto produkto pranašumus ir trūkumus. **Refleksija** Grįžtamasis ryšys apie etapo „Planuok“ veiklą ir, jei įmanoma, išorės eksperto ir (arba) mokytojų komentarai.

3 žingsnis (30 min.)	**Kurk.** Kadangi kuria turinį, mokiniai turėtų žinoti autorių teisių terminiją ir būti skatinami užduočiai atlikti susirasti organizacijos „Creative Commons“ ir kitomis autorių teisėmis nesuvaržytų išteklių. Remdamiesi savo tyrimo rezultatais, idėjomis ir apmąstymais, pateiktais sudarytuose sąvokų žemėlapiuose, mokiniai pradeda kurti pirmąją galutinio produkto versiją. Reikėtų pradėti nuo bendro plano (atkreipiant dėmesį į iššūkius ir problemas), kurį mokiniai turėtų aptarti grupėje ir, jei įmanoma, su kitų mokyklų ar šalių mokiniais. Svarbu atidžiai vadovauti mokiniams per mokymosi veiklą ir visą kūrimo etapą, stengiantis neprarasti sąsajos su mokymo programos turiniu. **Refleksija** Visoms grupėms suteikite grįžtamąjį ryšį apie jų produktus (interneto svetaines, garso įrašus ir pan.).
4 žingsnis (30 min.)	**Parodyk.** Mokiniai pristato savo darbus naudodami pasirinktas priemones ir išteklius (pvz., iš mokyklos interneto svetainės, bibliotekos ar kitų vietų už mokyklos ribų), taip pat savo projektų rezultatus, kūrinius ir kūrimo procesus, ir papasakoja, ko išmoko. **Refleksija** Visoms grupėms suteikite grįžtamąjį ryšį apie jų produktus (interneto svetaines, garso įrašus ir pan.).
Tolesni veiksmai	Kaip galiu rasti išteklių namų darbams, kuriais galėčiau pasidalyti internete? Gana daug bendrinamų išteklių galima rasti virtualiuosiuose mokslų muziejuose arba per „Creative Commons“ (http://goo.gl/xnYj3c). Kur galiu rasti kriterijų, padėsiančių suprasti, koks interneto turinys yra teigiamas? Į teigiamo turinio kriterijus labai svarbu atsižvelgti kuriant ir teikiant interneto turinį ir paslaugas vaikams. Kriterijai apima tikslinę grupę, tinkamumą pagal amžių, patrauklumą, tinkamumą naudoti, patikimumą, saugumą ir privatumą. Kriterijai aprašyti 13 kalbų (http://www.positivecontent.eu/). Kokiomis pagrindinėmis taisyklėmis turėčiau vadovautis bendraudamas internete? Tai, kaip bendraujame internete, veikia mūsų skaitmeninį gyvenimą. Nurodytoje svetainėje pateikiama keletas naudingų taisyklių: http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-netiquette.

Nuorodos	**Papildomi ištekliai** „Tagged“ paaugliams – pagalvok prieš skelbdamas http://www.cybersmart.gov.au/tagged/; Privatumas http://www.dubestemmer.no/en/13-17-ar/privacy (reikia registruotis); Epizodas apie skelbimą internete http://goo.gl/K552rH („The Telegraph“); https://www.getsafeonline.org/protecting-your-computer/safe-internet-use/; „Creative Commons“ išteklių paieška http://search.creativecommons.org/.

„Informacija nėra žinios“ (Albertas Einšteinas)

2.2. Nuotraukų analizė

Trumpas veiklos pavadinimas	Nuotraukų analizė
Autorius	Maxime Drouet, Prancūzija
Tema	Informacija nėra žinios
Gebėjimai	Bendravimas užsienio kalba, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☑ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	13–15 metų
Trukmė	2 pamokų serija; vienos pamokos trukmė apie 50 min.
Pamokos tikslas	• Suprasti, kad nuotraukos neatspindi realybės. • Gebėti atpažinti suklastotą nuotrauką. • Ugdyti mokinių IKT įgūdžius. • Gerinti mokinių užsienio kalbos mokėjimą.
Įvadas	Mokiniai naudoja ir mato nuotraukas savo kasdieniame gyvenime: per televizorių, žurnaluose, reklamose ir internete. Dažnai jie net neabejoja, kad tos nuotraukos atspindi realybę. Šios veiklos tikslas – ugdyti mokinių kritinį požiūrį į nuotraukas. Šią pamoką galima panaudoti vykdant „eTwinning“ projektą – tokiu atveju užduotys atliekamos bendradarbiaujant ne vienos klasės grupėms, o Europos mokyklų komandoms.
Priemonės	Veiklai naudojamos šios priemonės: Klausimynams kurti – http://www.socrative.com (reikia registruotis); Interaktyviajai lentai su dokumentais kurti – http://padlet.com; Dinamiškoms skaidrių demonstracijoms kurti – http://www.prezi.com; Panašioms nuotraukoms ieškoti – http://www.tineye.com ir https://images.google.com/; „JPEGsnoop“ – redaguotoms nuotraukoms atpažinti (nemokama programinė įranga); Balsui įrašyti ir mp3 formato failams kurti – http://vocaroo.com; Rašyti drauge – https://titanpad.com.
Eiga	Prieš pradėdami, patikrinkite mokinių žinias apie nuotraukas ir atitinkamus gebėjimus, sukūrę klausimyną http://www.socrative.com/ (reikia registruotis). Mokytojas išsaugo visus atsakymus paskutinei pamokai. Pateikiame keletą klausimų pavyzdžių: • Moters portretas – ar tai retušuota nuotrauka? • Nuotrauka iš naujienų – ar tai retušuota nuotrauka? • Asmens nuotrauka – ką, jūsų manymu, šis žmogus veikia? • Iš kur žinote, ar jūsų ką tik matytos nuotraukos yra tikros ar retušuotos? • Ar buvo įmanoma redaguoti nuotrauką, tarkime, 1950 m., kai dar nebuvo kompiuterių?

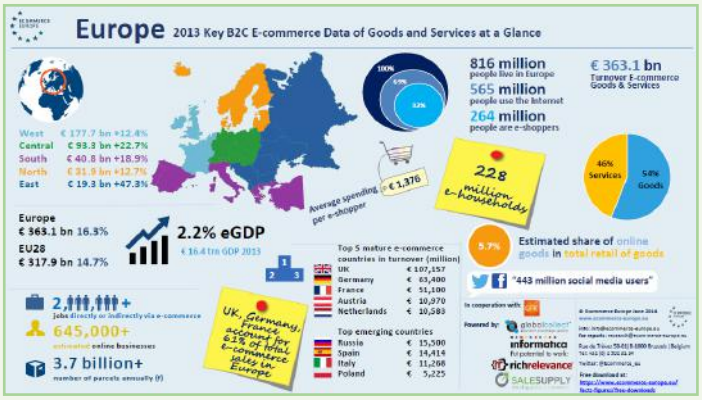
1 pamoka	Nuotraukos redagavimas? Tai paprasta! (2 x 50 min.)
1 žingsnis (50 min.)	• Naudodamiesi http://padlet.com/ ar panašia priemone, ant sienos įkelkite kelis dokumentus, pvz., nuotraukas iš internetinio laikraščio, internetinės reklamos ar interneto svetainės pradinio puslapio. Šie dokumentai padės suprasti, kaip galima nuotraukas redaguoti ir (arba) iškreipti. Pavyzdžiai: • „Al-Ahram newspaper defends doctored photo of Hosni Mubarak“, „The Guardian“, 2010 m. rugsėjo 17 d., https://www.theguardian.com/world/2010/sep/17/al-ahram-newspaper-doctored-photo-hosni-mubarak („The Guardian“); • „Michelle Obama's Oscars dress too revealing for Iranian media“, theguardian.com, 2013 m. vasario 25 d., https://www.theguardian.com/world/2013/feb/25/michelle-obama-oscars-dress-iran („The Guardian“); • Frank Van Riper, „Manipulating truth, losing credibility“, „The Washington Post“, http://www.washingtonpost.com/wp-srv/photo/essays/vanRiper/030409.htm („The Washington Post“); • „Demi Moore takes to Twitter to hit back at airbrushing claims“, „The Daily Mail“ reporteris, 2009 m. lapkričio 20 d., http://goo.gl/R4mVgd („The Daily Mail“); • Lauren Duca, „The 9 most unnecessary instances of celebrity photoshop“, „The Huffington Post“, 2013 m. spalio 17 d., http://goo.gl/VaLoAw (ypač viršelis su Beyoncé) („The Huffington Post“); • Jessica Seigel „The Lash Stand. Will new attitudes and regulatory oversight hit delete on some photo retouching in print ads?“, Adweek.com, 2012 m. gegužės 29 d., http://goo.gl/1Kw60V („Adweek“); • „Dove“ reklama „Evolution“, 2006 m., http://goo.gl/e9uxhr; • „The Matarese Countdown“, „Pixus retouch“, 2009 m., http://goo.gl/2yCQqn; Idėjų taip pat galima rasti čia: • http://www.arretsurimages.net/dossier.php?id=204 (prancūzų kalba); • http://www.fourandsix.com/photo-tampering-history/ (anglų kalba). **Praktinė veikla.** Mokiniai turi sukurti paprastą skaidrių demonstraciją, skirtą įsivaizduojamai pradinukų klasei parodyti, kad ne visos nuotraukos, kurias jie mato, yra „tikros“, „realios“. Mokiniai gali naudotis www.prezi.com (reikia registruotis) ar bet kuria kita pageidaujama programine įranga arba interneto svetaine, tačiau skaidrių demonstracijoje turėtų būti šie elementai: • dvi iš priemonės „Padlet“ pasirinktos retušuotos nuotraukos; • paaiškinimas, kas pakeista; • priežastys, kodėl, mokinių manymu, nuotrauka buvo pakeista; • problemų ar pavojų, galinčių kilti dėl pakeistų nuotraukų, sąrašas.

2 žingsnis (50 min.)	**Rezultatų pristatymas** Kiekviena grupė pristato savo skaidrių demonstraciją visai klasei ir laukia diskusijų bei komentarų. Užduotis atliekama anglų ar kita kalba, kurios mokiniai mokosi. Mokiniai gali įrašyti, kaip patys vertina savo pristatymą, naudodamiesi http://vocaroo.com/. Ko jie išmoko? Ką jie dabar mano apie nuotraukų keitimą? Ar kyla kitų klausimų? Paaiškinkite, kad nuotraukos redagavimas nėra naujas dalykas. Mokytojas duoda keletą patarimų, kaip atskirti, ar nuotrauka keista: • Atidžiai įsižiūrėkite į detales, padidinkite nuotrauką! • Naudokite, pavyzdžiui, svetainę http://www.tineye.com/, norėdami sužinoti, kur dar internete naudojama ši nuotrauka, iš kokio ji šaltinio, kokios datos, kokie žmonės joje ir pan. Atpažinti redaguotas nuotraukas leidžia ir nemokama programinė įranga „JPEGsnoop“: http://goo.gl/bLwEVB • Spustelėkite nuotrauką dešiniuoju pelės klavišu, pasirinkite „Savybės“ (angl. *Properties*), atidarykite skirtuką „Išsamiau“ (angl. *Details*), kur rasite daug informacijos apie nuotrauką. Jei matote parašyta „Photoshop“, didelė tikimybė, kad nuotrauka yra redaguota. **Namų darbai. Tikra ar suklastota?** Kiekvienam mokiniui duokite po nuotrauką ir paprašykite vadovaujantis duotais patarimais išsiaiškinti, ar ji tikra ar suklastota. Mokiniai išsiunčia atsakymus mokytojui el. paštu – juose paaiškina, kaip gavo atsakymą, pateikia visą surastą informaciją apie nuotrauką. *Patarimas: nuotrauka turėtų būti lengvai randama internete, apie ją turėtų būti pateikta informacijos.*
2 pamoka	**Nedidelis pokytis – visai kita prasmė! (50 min.)**
1 žingsnis (5 min.)	Prieš pradėdami, apibendrinkite praėjusios pamokos įrašus ir atsakykite į kilusius klausimus.
2 žingsnis (20 min.)	**Ta pati, bet kitokia!** Iš anksto išsirinkite nuotrauką, su kuria dirbsite. Pusei klasės nuotrauka pateikiama su mokytojo sukurtu užrašu. Kita klasės dalis turi tą pačią nuotrauką, tik su kitu užrašu. Mokiniai turi apibūdinti savo nuotrauką (neminėdami užrašo) ir pasakyti, ką apie ją mano ir kaip jaučiasi. Pastabos įrašomos anglų kalba ar kita kalba, kurios jie mokosi, naudojantis http://vocaroo.com/. Abi klasės pusės išklauso viena kitos įrašų.

3 žingsnis (25 min.)	**Vertinimas** Vadovaukite diskusijai šia tema: kaip gali būti tokių skirtingų nuomonių apie tą pačią nuotrauką? Paaiškinkite, kad dėl užrašo nuomonės gali skirtis. Taigi norint pakeisti nuotraukos prasmę, galima kitaip ją apipavidalinti.
	Apibendrindami paaiškinkite, kad norėdami geriau išsirinkti reikiamą nuotrauką ir būti tikri tuo, ką matome, turime surasti šaltinį, datą ir kitos informacijos apie nuotrauką. **Namų darbai.** Galime padaryti taip, kad nuotrauka reikštų bet ką. Parodykite klasei nuotrauką. Mokinių grupės turi sukurti įtikimą užrašą. Mokiniai gali keisti nuotraukos apipavidalinimą, sugalvoti datą, vietą ir pan. Ši užduotis gali būti atliekama anglų ar bet kuria kita kalba, o darbas įkeliamas į darbinę mokyklos aplinką. Tada, naudodamasi įrankiu https://titanpad.com/, visa klasė kartu aiškinasi, kodėl nuomonės apie tą pačią nuotrauką taip išsiskyrė ir kokių problemų gali kilti.
Tolesni veiksmai	Mokiniai dar kartą atsako į klausimyno, kurį pildė anksčiau, klausimus (http://www.socrative.com, reikia registruotis). Jie gali naudotis priemonėmis, apie kurias sužinojo per šią ir kitas pamokas. Mokiniai gali palyginti savo rezultatus ir aptarti, ko pasiekė. Prie kurios pamokos dalies jiems reikėtų padirbėti daugiau?

Dalyvavimas internete

3.1. Apsipirkime!

Trumpas veiklos pavadinimas	Apsipirkime!
Autorius	Jesús Melgar Tito, Ispanija
Tema	Dalyvavimas internete
Gebėjimai	Matematiniai gebėjimai ir pagrindiniai mokslų ir technologijų gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☑ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	13–15 metų
Trukmė	2 pamokų serija
Pamokos tikslas	• Suteikti mokiniams pagrindinių e. prekybos žinių. • Paskatinti mokinius pamąstyti apie pirkimo internete pranašumus ir trūkumus. • Palyginti internetinį ir tradicinį apsipirkimą.
Įvadas	Koks, jūsų manymu, buvo pirmasis e. pirkėjas? Asmuo, turintis labai gerų techninių gebėjimų? Arba turintis kompiuterijos žinių? Nustebsite sužinoję, kad tai buvo Jane Snowball, kuri 1984 m. gegužės mėn. pirmą kartą apsipirko žiūrėdama televizorių. Iš netoliese esančios parduotuvės ji užsisakė sviesto, dribsnių ir kiaušinių.
Priemonės	Kompiuteriai su interneto ryšiu, projektorius, bloknotas ant stovo
Eiga	
1 pamoka	**Charakteristika**
1 žingsnis (5 min.)	Toliau pateikiama informacija apie šių dienų e. pirkėjus (amžių, lytį, pomėgius ir t. t.). Ar Jane Snowball atitinka šią pirkėjo charakteristiką? E. prekybos statistika  Šaltinis: „Ecommerce Europe“ *http://www.ecommerce-europe.eu/home*

2 žingsnis (20 min.)

(Darbas grupėse) Išanalizuokite prieš tai pateiktos infogramos informaciją. Pažvelkite į Europos e. pirkėjų skaičių. Kiek procentų gyventojų apsiperka internetu? Ar tai panašu į jūsų giminaičių ir draugų aplinką?

Paprašykite mokinių surinkti informaciją apie bendraklasius ir atlikti šias užduotis:

- Apskaičiuokite, kiek procentų e. pirkėjų yra jūsų klasėje.
- Pažvelkite į informaciją, kiek vidutiniškai išleidžia kiekvienas e. pirkėjas. Ar manote, kad jūsų klasės vidurkis panašus?

Pastebimas didžiulis skirtumas tarp Vakarų Europos gyventojų ir kitos Europos dalies. Kaip manote, kodėl?

3 žingsnis (20 min.)

Taip buvo ne visada. Paieškokite informacijos ir sukurkite diagramą, kurioje būtų nurodytas gyventojų skaičius, internetą naudojančių žmonių skaičius ir e. pirkėjų procentinė dalis per paskutinius penkerius metus. Ar pirkėjų skaičius kasmet augo proporcingai? Bandykite prognozuoti, kaip kis šie duomenys per ateinančius penkerius metus.

Infogramoje pateikta su e. prekyba susijusių darbuotojų skaičiaus statistika. Ką apie tai manote? Ar e. prekybos masto didėjimas daro poveikį tradicinėms parduotuvėms?

2 pamoka — Tradicinis ir internetinis apsipirkimas

1 žingsnis (10 min.)

Palyginkite internetinį ir tradicinį apsipirkimą.

Ar esate ką nors pirkę internetu? Kodėl pirkote internetu, o ne įprastoje savo miesto parduotuvėje?

Ar pirkdami internetu turime tas pačias teises kaip ir pirkdami tradicinėje parduotuvėje? Pagalvokite apie netoli jūsų namų esančią parduotuvę. Kaip ji galėtų parduoti savo prekes internetu?

2 žingsnis (10 min.)

Užpildykite šią lentelę, įrašydami elektroninės prekybos pliusus ir minusus.

Pliusai	**Minusai**
1. Galima nusipirkti ką nors būdingo tai vietovei.	1. Nežinau, ar drabužiai man tiks.

Ką perkame?

Patyrinėję keisčiausius internetu parduotus ir nupirktus dalykus, sužinosime, kad kažkas sumokėjo 28 000 JAV dolerių už sumuštinį su pavaizduotu Mergelės Marijos veidu ar 14 000 JAV dolerių už Britney Spears panaudotą kramtomąją gumą. Be to, daugiau nei 24 000 asmenų varžėsi aukcione, kad ant moters kūno būtų įamžinta jų reklama, ir galiausiai goldenpalace.com sumokėjo 37 375 JAV dolerius, kad jų logotipas būtų ištatuiruotas ant Kari Smith kaktos.

3 žingsnis (10 min.)	Ar esate bandę parduoti savo seną vaizdo žaidimą, kurio nebežaidžiate? Ar internetu gali pardavinėti visi, ar tam privaloma steigti įmonę? Kokia, jūsų manymu, populiariausia internetu parduodama prekė? Su partneriais aptarkite, ar internetu galima parduoti viską ar yra taikomi kokie apribojimai. Jei taip, kokie tie apribojimai ir kas turėtų juos nustatyti?
4 žingsnis (10 min.)	Apsiperkant internetu, galima mokėti įvairiais būdais – nuo grynųjų pristačius pirkinius iki mokėjimo kredito kortele ar bankinio pavedimo. Suraskite informacijos apie mokėjimo sistemas („Paypal“, „Google Wallet“ ir pan.). Kas tai yra ir kokie jų naudojimo pranašumai? Be šių būdų, yra kelios planšetinių kompiuterių ir išmaniųjų telefonų saugaus apsipirkimo internetu programėlės. Paieškokite jų. Ar pasaulis galėtų egzistuoti be grynųjų pinigų?
5 žingsnis (5 min.)	Įsivaizduokite, kad vienas iš jūsų draugų internetu perka viską: programėles, muziką, programinę įrangą. Ką, remdamiesi ankstesnėmis pamokomis, galėtumėte papasakoti draugui apie internetinį apsipirkimą? Kodėl norėtumėte patarti draugui pagalvoti prieš perkant? Arba kodėl norėtumėte patarti draugui pasikonsultuoti su tėvais prieš ką nors perkant?

Dalyvavimas internete

3.2. Mokomės matematikos

Trumpas veiklos pavadinimas	Mokomės matematikos
Autorius	Irina Vasilescu, Rumunija
Tema	Dalyvavimas internete
Gebėjimai	Matematiniai gebėjimai ir pagrindiniai mokslų ir technologijų gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☑ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	13–14 metų
Trukmė	40 min.
Pamokos tikslas	• Pademonstruoti įvairius būdus, kaip matematika gali praversti internete. • Paskatinti mokinius bendradarbiauti. • Leisti mokiniams išsiaiškinti interneto naudojimo pranašumus ir trūkumus matematikos užduotims atlikti. • Pademonstruoti, kaip sukurti saugų slaptažodį, pasitelkiant matematiką.
Įvadas	**Mokytojams:** pamokoje akcentuojami būdai, kaip atsakingai naudotis internetu per matematikos pamokas, vykdant projektus ir atliekant namų darbus. • Aptariamos kelios priemonės, kurios gali būti naudojamos matematikoje: » kaip sukurti saugų slaptažodį; žaidimų ir tinklaraščių ar vikių naudojimas mokantis matematikos; » tinklo „Facebook“ grupių naudojimas bendradarbiaujant – pranašumai ir pavojai. • Mokiniai turi suprasti duomenis ir sukurti diagramą, palyginti priemones, išspręsti keletą nesudėtingų tikimybės ir (arba) funkcijos kreivių uždavinių, sukurti klausimyną ir paaiškinti jį statistiškai, siekiant ugdyti matematinius gebėjimus, loginį mąstymą, problemų sprendimo įgūdžius ir mokytis saugiai naudotis internetu. **Mokiniams:** spręsti matematikos uždavinius gali būti daug smagiau, jei dirbama kartu, o internete galima rasti daug gerų priemonių. Tačiau norint bendradarbiauti reikia rasti saugių ir veiksmingų bendradarbiavimo ir bendravimo būdų. Keletą jų aptarsime per šią pamoką.
Priemonės	Kompiuteriai su interneto ryšiu, projektorius, bloknotas ant stovo
Eiga	
Apšilimas (2 min.)	Pažvelkite į diagramą http://goo.gl/bcVT8r. Apskaičiuokite, kiek žmonių šiandien naudojasi internetu.

1 žingsnis (5 min.)	**Interneto priemonės atliekant matematikos užduotis** **Klausimai mokiniams:** 1. Kurios iš šių priemonių, jūsų nuomone, praverstų atliekant matematikos užduotis (taip / ne)? • Tinklaraščiai; • vikiai; • žaidimai; • „Twitter“; • el. paštas; • „Facebook“; • tikralaikių pokalbių ar panašios programėlės; • paieškos sistemos; • „Google Drive“. 2. Ar galite pateikti šių priemonių naudojimo matematikos užduotims atlikti pranašumus, lygindami su tiesioginiu bendravimu? Pavyzdžiui, droviam mokiniui daug paprasčiau reikšti savo nuomonę internetu nei klasėje. 3. Kuriuos iš toliau pateiktų punktų priskirtumėte interneto naudojimo per matematikos pamokas ir veiklą pranašumams (P), o kuriuos – trūkumams (T)? • Greitas informacijos gavimas; • galimybė bendrauti per atstumą; • virusų ar brukalų gavimas; • suklastoti vartotojų profiliai; • didelis švietimo išteklių kiekis; • lengvesnis bendravimas su mokytoju; • reklama; • internetinės vertimo priemonės; • daug laiko praleidžiama namie; • savo laiko organizavimas; • didesnis matomumas; • pranešimo ar turinio supratimas. 4. Suskaičiuokite, kiek punktų priskyrėte kiekvienai kategorijai, ir apskaičiuokite P ir T santykį. Ar jis didesnis, ar mažesnis už 1? Kaip tai paaiškintumėte?
2 žingsnis (5 min.)	**Saugaus slaptažodžio kūrimas** Daugelyje interneto puslapių reikia registruotis. Mes dažnai kuriame slaptažodžius, bet ar tai darome gerai apgalvodami? Saugaus slaptažodžio požymiai: • sudarytas iš mažiausiai aštuonių simbolių; • neapima jūsų tikrojo vardo; • nesusideda iš viso žodžio; • labai skiriasi nuo kitų jūsų slaptažodžių; • susideda iš bent vienos didžiosios raidės, mažosios raidės, skaitmens ir klaviatūros simbolio.

Pavyzdys: sugalvokite žodį ir pakeiskite kelias jo raides skaitmenimis ar simboliais, pvz., „p1n@pp!E“ (nuo angl. „pineapple“, liet. *ananasas*).

Ar jūsų susikurtas slaptažodis geras, galite patikrinti https://howsecureismypassword.net/. Įspėkite mokinius netikrinti savo naudojamų slaptažodžių dėl slaptažodžių tikrinimo priemonių trūkumų (galimybės įsilaužti, neskaidrių vertinimo algoritmų ir t. t.).

Klausimai:

1. Kiek skirtingų slaptažodžių galite sukurti iš tų pačių aštuonių simbolių?
2. Jei du mokiniai naudoja tuos pačius aštuonis simbolius, kokia tikimybė, kad jų slaptažodis bus vienodas?

Paprašykite mokinių paanalizuoti infogramą (http://goo.gl/fgblHH), kaip sukurti naują slaptažodį, ir pamąstyti apie naujai sužinotus patarimus. Jie taip pat gali naudotis matematikos skaičiavimo sistema „Wolfram Alpha“ (www.wolframalpha.com), norėdami sukurti saugius slaptažodžius, kaip paaiškinta straipsnyje (http://goo.gl/Ak08cK).

3 žingsnis (8 min.)

Žaidimai per matematikos pamokas

Aptarkite pagrindinę naudą, kurią žaidimai (ypač loginiai ir strateginiai, pvz., „Minecraft“) gali teikti besimokantiems matematikos. Siūlomi variantai:

- ugdomi problemų sprendimo ir mąstymo gebėjimai, strategija ir reakcija;
- aiškiai matoma pažanga;
- mokomasi rizikuoti, labiau įsitraukti ir pan.

Taip pat aptarkite žaidimų pavojus: priklausomybę, agresiją, netikrą tapatybę, netinkamą kalbą, reklamą, patyčias ir priekabiavimą internete (angl. *cyberbullying*), laiko sąnaudas, gyvenimą kitokioje realybėje, regos problemas ir pan.

Klausimai mokiniams:

1. Pažvelkite į infogramą (http://goo.gl/gPnjuQ) apie e. mokymosi sužaidybinimą (angl. *gamification*) ir sukurkite stulpelinę diagramą pagal šią užduotį: „Mokiniai įsimena tik 10 proc. to, ką perskaitė, ir 20 proc. to, ką išgirdo. Jei per žodinį pranešimą naudojama vaizdinė medžiaga, įsiminimo rodiklis išauga iki 30 proc., o jei aiškinimą lydi veiksmai – iki 50 proc. Tačiau mokiniai įsimena 90 proc. to, ką atlieka patys, net jei tai tik imitavimas.“
2. Ar, jūsų manymu, internetiniai kelių žaidėjų žaidimai (angl. *multiplayer online games, MMO / MO games*) taip pat kelia grėsmę? Jei taip, pateikite pavyzdžių.
3. Kokia blogiausia jūsų patirtis, susijusi su nesaugiu elgesiu žaidžiant internetinius žaidimus? Ką galėjote padaryti, kad to išvengtumėte?
4. Jei internetinio žaidimo partneris norėtų susitikti realiame gyvenime ar paprašytų asmeninių duomenų, ką darytumėte?

4 žingsnis (10 min.)

Tinklaraščiai ar vikiai per matematikos pamokas

Paprašykite mokinių įvertinti šiuos tinklaraščio naudojimo per matematikos pamokas atvejus nuo 1 (nenaudinga) iki 10 (naudingiausia):

- sąvokų paaiškinimas, glosarijus;
- pamokos užrašų skelbimas;
- „PowerPoint“ pateikčių ir kitų pamokos išteklių įkėlimas;
- skelbimai;
- uždavinių sprendimo praktika;
- bendradarbiavimo ar projekto užduotis, atliekama su bendraklasiais ar kitomis mokyklomis;
- atvejų analizė;
- gyvenimo matematika;
- „Savaitės uždavinys“;
- apžvalga.

Kelios tinklaraščių naudojimo taisyklės:

1. Niekada tinklaraštyje neskelbkite asmens duomenų ar asmeninių nuotraukų, net savo paskyroje.
2. Visada paisykite autorių teisių.
3. Nepamirškite, kad jūsų įrašai vieši: juos mato mokytojai, tėvai ir gali nukopijuoti kiti asmenys.
4. Pasirinkite komentarų nuostatas, leidžiančias valdyti jų skelbimą.
5. Pagalvokite prieš rašydami – tiek tinklaraštyje, tiek komentuodami!
6. Žinokite, kaip pranešti apie nepageidaujamus vartotojus ir juos blokuoti.
7. Niekada neskelbkite konfidencialios informacijos, skirtos autentiškumui patvirtinti.
8. Jeigu pasikviečiate bendratinklaraštininkų, suteikite jiems atitinkamas teises pagal jų funkcijas.
9. Komentuodami būkite mandagūs, kaip per pamoką. Tegu jūsų grįžtamasis ryšys būna naudingas ir tinkamas.
10. Jei pastebite ką nors, ko neturėtų būti, nedelsdami praneškite mokytojui ar tėvams.

Veikla. Tegu mokiniai poromis parengia daugiau taisyklių ir užrašo jas bloknote ant stovo. Tada išsirinkite 10 naudingiausių taisyklių ir sukurkite „Dešimt tinklaraštininko įsakymų“.

5 žingsnis (10 min.)

Tinklas „Facebook“ ir matematika

Veikla. Tarkime, kad turime tokius tinklo „Facebook“ vartotojų amžiaus pasiskirstymo statistikos duomenis:

Amžiaus grupė	Procentas
13–17	14,8 %
18–24	32,3 %
25–34	26,6 %
35–44	13,2 %
44–54	7,2 %
55–64	3,5 %
64+	2,4 %

Pavaizduokite šiuos duomenis skritulinėje diagramoje.

Klausimai mokiniams:

1. Kaip dažnai tikrinate tinklo „Facebook“ naujienų sklaidos kanalą?
2. Kokiu tikslu naudojatės tinklu „Facebook“? Siūlomi variantai: bendravimas, nuotraukų skelbimas, ryšio su draugais palaikymas, svarbių gyvenimo įvykių skelbimas, nuotraukų siuntimas, žaidimai ir t. t.
3. Įvardykite penkis asmeninės informacijos, kuri neturėtų būti skelbiama jūsų paskyroje, punktus.
4. Ar esate naudojęsi tinklu „Facebook“ mokyklos užduotims atlikti?
5. Ar manote, kad jis tam galėtų būti naudojamas? Kaip?
6. Iš sąrašo išrinkite tris geriausius būdus, kaip galėtumėte panaudoti tinklą „Facebook“ per matematikos pamokas:
   - klasės grupė, kuri keistųsi informacija ir atiduotų užduotis;
   - renginių kalendorius;
   - darbas grupėse;
   - pastabos pamokas praleidusiems mokiniams;
   - multimedijos išteklių bendrinimas;
   - drovių mokinių dalyvavimas;
   - priminimai, skelbimai, artėjantys terminai;
   - švietimo programėlių naudojimas;
   - mokinių ryšio palengvinimas;
   - bendradarbiavimas su kitomis mokyklomis;
   - apklausos.

Ar žinote kokią nors su matematika susijusią tinklo „Facebook“ paskyrą?

Grupėse po keturis mokiniai parengia penkias tinklo „Facebook“ matematikos grupės etiketo (angl. *netiquette*) ir saugumo taisykles. Pavyzdžių galima rasti http://goo.gl/JHqYiA, taip pat vietinėse mokyklos socialinių medijų naudojimo gairėse. Paprašykite mokinių aklai nekopijuoti teksto. Jie taip pat gali peržiūrėti savo mokyklos interneto svetainę ir išsiaiškinti, ar joje skelbiama socialinių medijų ir priimtino naudojimo politika.

Tolesni veiksmai	**1 veikla.** Sukurkite bendraklasiams „Google Form“ apie vieną per pamoką minėtą internetinę priemonę – kaip geriausia ją panaudoti per matematikos pamokas, jos naudą ir grėsmes ir pan. Nusiųskite jiems „Google Form“ ir paprašykite atsakyti į klausimus. Pasidalykite gautais duomenimis ir paaiškinkite juos statistiškai. **2 veikla.** Sužaiskite žaidimą „Big Brain Game“ http://vsav.webducation.info (gali reikėti registruotis).
Nuorodos	http://stats.areppim.com/stats/stats_internetxfcstx2010.htm http://bit.ly/1xaFlg0 http://www.wolframalpha.com/ http://bit.ly/1wBuxFO http://elearninginfographics.com/gamification-in-elearning-inforgraphic/ http://vsav.webducation.info (gali reikėti registruotis)

Trumpas veiklos pavadinimas	Tinkamas elgesys
Autorius	Drew Buddie, Jungtinė Karalystė
Tema	„Mano teisės ir pareigos“ ir „Dalyvavimas internete“
Gebėjimai	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas, kritinis mąstymas
Lygis	☐ Lengvas ☐ Vidutinis ☑ Sunkus
Amžiaus grupė	14–15 metų
Trukmė	45–60 min.
Pamokos tikslas	• Išanalizuoti žmogaus teisių, žodžio laisvės, cenzūros ir autocenzūros sąvokas. • Paskatinti mokinius apmąstyti savo veiklą internete. • Pasimokyti interviu metodų. ES pagrindinių teisių chartija, „Internetas, kokio norime: paauglių vadovas“
Įvadas	Kadangi internetas suteikia galimybę viešinti turinį visam pasauliui, turime suvokti autocenzūros svarbą ir palyginti ją su labiau paplitusia cenzūros sąvoka.
Priemonės	Internetas, įrašymo įranga ir garso redagavimo programinė įranga
Eiga	
1 žingsnis (10 min.)	Klasės diskusija. Ką reiškia terminas „cenzūra“? Ar galite pateikti cenzūruojamų dalykų pavyzdžių iš savo kasdienio gyvenimo? Kartu su mokiniais sudarykite sąrašą priežasčių, KODĖL šie dalykai cenzūruojami? Ar cenzūra priklauso nuo gyvenamosios šalies? Paprašykite mokinių peržvelgti ES pagrindinių teisių chartiją ir išrinkti straipsnius, kuriems cenzūra daro poveikį. Aptarkite mokinių atsakymus klasėje ar grupėse.
2 žingsnis (10 min.)	Paskatinkite mokinius padiskutuoti šiais klausimais: Aptarę cenzūrą plačiąja prasme, panagrinėkime autocenzūrą. Kuo skiriasi šios sąvokos? Kodėl norėtumėte autocenzūruoti? Kokius dalykus jums atrodo tinkama autocenzūruoti? Ar svarbu, kokia yra jūsų auditorija? Jei skelbiate turinį žiniatinklyje, kodėl svarbu, ar jūsų auditorija yra jūsų draugai? Koks skirtumas, jei jūsų auditoriją sudaro žmonės, kurių nepažįstate? Atspausdinkite paauglių vadovo „Internetas, kokio norime“ 1.3 dalį. Paprašykite mokinių atlikti užduotis raudonu rašikliu.

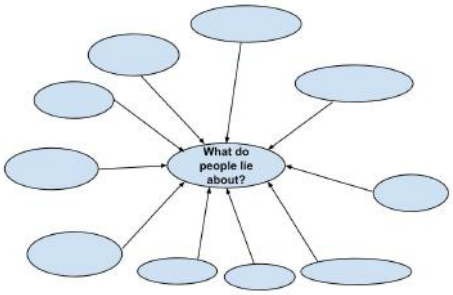
3 žingsnis (10 min.)	Paraginkite mokinius aptarti atsakymų rezultatus su partneriu. Ar jų rezultatai skiriasi? Jei taip, tegu savo lapuose pasižymi skirtumus mėlynu rašikliu.
4 žingsnis (15 min.)	Mokiniai dirba poromis ir, naudodami įrašymo įrangą (jei tokią turite arba jei mokiniai gali naudotis savo išmaniųjų telefonų įrašymo funkcija), įrašo trumpą interviu su pasirinktu bendraklasiu, paaiškinantį vieną iš istorijų, kurią jie skaitė ir kuri susijusi su netinkamu tinklo „Twitter“ naudojimu.
5 žingsnis (15 min.)	Mokiniai perklauso vieni kitų interviu įrašus.
Tolesni veiksmai	Suraskite bet kokios jūsų naudojamos interneto svetainės naudojimo nuostatas ir sąlygas. Koks šių nuostatų ir sąlygų tikslas? Ką reiškia sąvoka „intelektinė nuosavybė“?
Nuorodos	Atkreipkite dėmesį, kad visos šioje veikloje naudojamos internetinės programėlės yra nemokamos ir norint jomis naudotis nereikia registruotis.

Susikurk tapatybę

4.1. Mano (tikroji) tapatybė

Trumpas veiklos pavadinimas	Mano (tikroji) tapatybė
Autorius	Martina Kupilíková, Čekija
Tema	Susikurk tapatybę
Gebėjimai	Iniciatyvos ir verslumo pojūtis, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☐ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	13–15 metų
Trukmė	Trys pamokos po 40 min.
Pamokos tikslas	• Supažindinti mokinius su tapatybės sąvoka. • Priminti mokiniams, kaip susikurti tikrovišką tapatybę. • Palyginti virtualiąsias ir tikrąsias tapatybes.
Įvadas	Pradėkite nuo šių pagrindinių klausimų: • Tapatybė – kas tai? Ar ji mums svarbi? • Tikroji tapatybė ir virtualioji tapatybė. Ar tai tas pats? • Ar meluojate internete? • Apie ką meluojate? • Mano asmenybės aprašymas ir mano profilis. • Kas aš esu (internete)? • Kas aš esu (ne internete)? • Kuo noriu būti? • Asmenybės aprašymas – tiesa ar melas?
Priemonės	Specialus informatikos kabinetas arba kompiuteriai klasėje
1 pamoka	**Tapatybė – kas tai? Ar ji mums svarbi?**
1 žingsnis (15 min.)	Mokiniai dirba grupėse ir kuria savo žodžių debesis, naudodamiesi www.wordle.net, http://www.tagcrowd.com, http://www.worditout.com/ ir http://www.wordfoto.com/. Diskusiją pradėkite klausimu „Kokie žodžiai ateina į galvą išgirdus sąvoką „tapatybė“? Mokinių grupės trumpai papasakoja, kaip pasirinko išspręsti šią užduotį. Šių pristatymų tikslas – pradėti mokinių diskusiją apie skirtingas galimybes. Svarbu, kad mokiniai galėtų pristatyti savo žodžių debesis visai klasei ir aptarti sprendimus. Mokiniai aptaria ir diskutuoja, kodėl debesyje turėtų būti kitų žodžių. Kokių žodžių trūksta debesyje? Ar mūsų tapatybė mums svarbi? Kodėl? Kodėl ne?

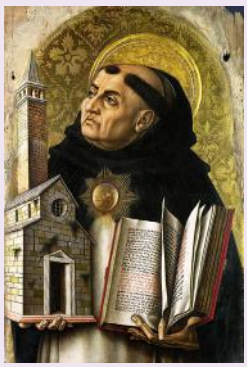
2 žingsnis (15 min.)	Mokiniai suskirstomi į dvi grupes, kurios gauna panašias užduotis. Pirmoji grupė turi pateikti idėjų, kodėl mūsų tapatybė mums svarbi ir turėtų būti pastovi. Antroji grupė prieštarauja šiam teiginiui. Pagrindiniai tapatybės klausimai, kuriuos nagrinėja ši grupė: kodėl gerai keisti savo tapatybę; kada gerai tai daryti; ar visada galime atskirti tikrą tapatybę nuo netikros, kodėl ir kada. Tada abi grupės aptaria savo idėjas.
3 žingsnis (10 min.)	Mokiniai atlieka užduotį, susijusią su savo tapatybe. Tapatybė apibūdinama ilgu savybių sąrašu. Mokiniai turi įvardyti keletą aspektų, kurie tikrovėje formuoja jų tapatybę. Jie turi pamąstyti apie išskirtinius savo bruožus, interesus, siekius ir pan.
2 pamoka	**Tikroji tapatybė ir virtualioji tapatybė. Ar tai tas pats?**
1 žingsnis (20 min.)	Būdami aktyvūs internete, mokiniai susikuria savo virtualiąją tapatybę. Ją sudaro daugybė įvairių aspektų. Paprašykite mokinių pasiūlyti keletą jų (nuotraukos, slapyvardis, statusas ir pan.). Tačiau informacija, žmonių pateikiama internete, gali sudaryti klaidingą įspūdį apie juos. Tokia informacija apima profilio nuotrauką, statusą, nuomonę ir pan. Ar taip yra iš tikrųjų? Ar svarbus pirmas įspūdis? Kodėl? Kodėl ne?
2 žingsnis (20 min.)	Mokiniai susiskirsto į grupeles. Kiekviena grupelė gauna po nuotrauką, kurioje vaizduojamos skirtingos asmenybės: 1. Vyras su kostiumu; 2. Mergina su suknele, kuprine ir knygomis rankose; 3. Vaikinas su akiniais ir kepure; 4. Vyras su veltomis kasytėmis. Mokiniai turi priskirti žmogaus nuotrauką atitinkamoms savybėms ir trumpai apibūdinti asmenį, vėliau pristatyti jį žodžiu. a) Atskaitingas; b) protingas; c) laisvas; d) padorus; e) draugiškas; f) kuklus; g) sąžiningas; h) pasitikintis savimi; i) darbštus; j) rimtas. Diskusija. Ar pirmas įspūdis teisingas? Kokį įspūdį sukelia šios nuotraukos? Ar svarbu detalės?

3 pamoka	Kai susiduria tiesa ir melas
1 žingsnis (15 min.)	Mokiniai gali dirbti individualiai arba grupėse. Kas yra „apgaulinga tapatybė“? Kur yra riba tarp sąmoningo tapatybės kūrimo ir apgaulingos tapatybės? Tegu mokiniai surašo idėjas į „Google“ dokumentą. Pagrindiniai klausimai: ar meluojate internete; apie ką žmonės meluoja (http://goo.gl/p9tBGV). 
2 žingsnis (15 min.)	**Tiesa ar netiesa** Mokiniai gali dirbti individualiai ir sukurti asmeninius pseudoportretus (angl. *avatar*), naudodamiesi nemokama mokymosi priemone individualizuotiems kalbantiems veikėjams kurti (http://www.voki.com/). Veiksminga yra sudominti mokinius interaktyviomis pamokomis ir smagiai pristatyti technologijas, siekiant lavinti jų kalbinius gebėjimus ir užduoti įdomių namų darbų projektų. Mokiniai sukuria asmeninius pseudoportretus. Jie gali meluoti, sakyti tiesą arba derinti abu dalykus. Kitiems mokiniams užduokite klausimą „Kuris pseudoportretas meluoja?“
3 žingsnis (10 min.)	**Mano savybės ir mano profilis** Mokiniai susikuria asmeninius profilius. Jie užrašo atsakymus į toliau pateiktus klausimus ir skirtingomis spalvomis pažymi atsakymus, kuriuos gali pateikti visiems (žalia), tik draugams (geltona) arba tik tėvams (raudona). Koks tavo vardas? Kiek tau metų? Kur tu gyveni? Kokią mokyklą lankai? Kas tavo geriausias draugas? Kokie tavo pomėgiai? Koks tavo telefono numeris? Koks tavo el. pašto adresas? Kokia tavo svajonė? Pagrindinis klausimas: „Ar galiu nuslėpti svarbų savo tapatybės aspektą nuo tėvų ar draugų?“
Tolesni veiksmai	**Refleksija** Naudokite 4.1 užduočių lapą „Kur slypi tiesa?“

Susikurk tapatybę

4.2. Ar mūsų tapatybė daugialypė?

Trumpas veiklos pavadinimas	Ar mūsų tapatybė daugialypė?
Autorius	Adam Stępiński, Lenkija
Tema	Susikurk tapatybę
Gebėjimai	Iniciatyvos ir verslumo pojūtis, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☐ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	13–15 metų
Trukmė	Dvi pamokos po 45–60 min.
Pamokos tikslas	• Padėti mokiniams suvokti, kad tapatybė ir virtualioji tapatybė yra labai svarbios profesiniame ir asmeniniame gyvenime. • Ugdyti visuotinį mokinių požiūrį ir padėti jiems suprasti žmonių ir didesnių bendruomenių tarpusavio sąveiką tikrovėje ir virtualiajame pasaulyje. • Ugdyti mokinių vadovavimo gebėjimus (gebėjimą skatinti bendradarbiavimo veiksmus ir jiems vadovauti). • Puoselėti etiško elgesio, atsakomybės, empatijos ir pagarbos kitiems vertybes. • Ugdyti didesnius mokinių kognityvinius gebėjimus: kūrybiškumą, kritinį mąstymą, analitinius gebėjimus, savarankišką mąstymą ir mokymąsi.
Įvadas	Prieš vedant šias pamokas, būtina susipažinti su dviem internetinėmis priemonėmis (nurodytos toliau). Taip pat būtina supažindinti mokinius su šiomis priemonėmis, paruošiant du minčių lietaus metodo klausimus, pateikiant nuorodas į užduotis ir kartu rengiant idėjas. Atlikdami užduotį „AnswerGarden“, pradėkite nuo klausimų „Su kuo jums siejasi ...?“ ir „Kokie žodžiai ateina jums į galvą?“, o atlikdami užduotį „Tricider“, klauskite „Kokie ... pranašumai ir trūkumai?“
Priemonės	• „AnswerGarden“ (https://answergarden.ch/about-AnswerGarden/) ir trumpa mokomoji medžiaga http://goo.gl/n5wy8f); • „Tricider“ (pristatomasis vaizdo filmukas http://youtu.be/dvLuwL9Qu-zw ir trumpa mokomoji medžiaga http://goo.gl/gy0K0G).
Eiga	

1 pamoka	Tapatybė – kas tai? Ar ji mums svarbi?
1 žingsnis (5 min.)	Atliekant šią užduotį naudojamas minčių lietaus metodas, o užduotis vykdoma https://answergarden.ch. Mokiniai atsako į klausimą „Kokie žodžiai ateina į galvą išgirdus žodį *tapatybė*?“ Tai gali būti namų darbų užduotis arba skirkite 2–3 minutes minčių lietui naudojantis staliniais ar planšetiniais kompiuteriais. Kuo dažniau mokinių atsakymuose kartojasi konkretus žodis, tuo didesniu šriftu jis vaizduojamas per „AnswerGarden“. Tegul mokiniai pakomentuoja galutinius rezultatus. Tada pridėkite šias tapatybės rūšis (jei nebuvo minėtos mokinių): etninė, religinė, kalbinė, šalies, regiono, lyties, socialinės klasės, seksualinė, kartos.
2 žingsnis (20 min.)	Suskirstykite mokinius į keturias grupes ir kiekvienai komandai duokite po nuotrauką, vaizduojančią veikėją (romėnų žemdirbį, viduramžių filosofą, šiuolaikinę Afrikos genties paauglę ir šiuolaikinį Europos ar Amerikos paauglį). *Šaltinis: nežinomas – „Tryro reljefas“* *http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Harvester.jpg (viešoji sritis)*  *Šaltinis: Carlo Crivelli „Šv. Tomas Akvinietis“, XV a.* *http://commons.wikimedia.org/wiki/File:St-thomas-aquinas.jpg (viešoji sritis)* Šaltinis: Steve Evans „Fulanių mergina iš Nigerio“, licencijuota pagal CC BY 2.0 (http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en) *http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fulani_Woman_from_Niger.jpg*

	 Šaltinis: Mike P., „Belaukiant „iPad 2“ pristatymo prekybos centre „Crabtree Valley“ Rolyje, Šiaurės Karolinoje“, licencijuota pagal CC BY 2.0 *(http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en)* *http://commons.wikimedia.org/wiki/File:IPad_2_launch_queue_Raleigh_North_Carolina.jpg* Mokinių grupės turi trumpai apibūdinti savo veikėjų tapatybę. Priminkite jiems pamąstyti apie veiksnius, kuriuos išskyrė atlikdami minčių lietaus užduotį. Tegul mokiniai įsivaizduoja, kad jie yra nuotraukose vaizduojami veikėjai. Grupių lyderiai turi pristatyti savo grupės pranešimą (prasidedantį žodžiais „Mano vardas...“). Apibendrindami užduotį, trumpai aptarkite pristatytų veikėjų panašumus ir skirtumus, pateikite kitų pastebėjimų.
3 žingsnis (10 min.)	Paklauskite mokinių, ar jie sutinka su „tapatybės“ sąvokos apibrėžtimi, pateikta leidinyje „Internetas, kokio norime“ (žr. 4.1). Ar ši apibrėžtis panaši į jų mintis iš 1 ir 2 užduočių? Toliau mokiniai atlieka užduotis iš šio puslapio. Nurodykite jiems skirti didesnį dėmesį savo internetinės tapatybės kūrimo veiklai. Visa klasė apžvelgia mokinių atsakymus, juos komentuoja ir siūlo papildomų idėjų.
4 žingsnis (5 min.)	Priminkite mokiniams atlikti namų darbus prisijungus prie www.tricider.com ir paprašykite jų atsakyti į klausimą „Kaip galime kurti savo internetinę tapatybę?“ Kokie veiksmai gali mums padėti būsimame profesiniame ir asmeniniame gyvenime? Kas galėtų būti nenaudinga? Idėjoms formuluoti skirkite vieną savaitę. Tada mokiniai turi pakomentuoti kitų mokinių pasiūlymus ir balsuoti už, jų manymu, geriausias idėjas.
2 pamoka	
1 žingsnis (5 min.)	Aptarkite su mokiniais „Tricider“ namų darbų rezultatus. Iš pradžių stenkitės komentuoti teigiamus argumentus, o vėliau pereikite prie neigiamų. Apibendrinkite diskusiją – pažymėkite, kad visi šie dalykai daro įtaką mūsų reputacijai internete ir, kai internete atliekame kokį nors veiksmą (pavyzdžiui, paskelbiame nuotrauką, komentuojame tinklaraštyje, balsuojame), jis išlieka ilgą laiką ir kiti interneto vartotojai tuo remdamiesi susidaro apie mus nuomonę.

2 žingsnis (7 min.)	Paklauskite, ar mokiniai sutinka su Danielio Solove'o nuomone, pateikta leidinyje „Internetas, kokio norime“ (žr. 4.1). Tada visai klasei garsiai perskaitykite tekstą apie reputaciją internete ir paskatinkite pateikti papildomų komentarų ar minčių. Tegu mokiniai pažvelgia į trijų paauglių nuotraukas ir, dirbdami poromis, užrašo savo įspūdžius. Palyginkite mokinių idėjas klasėje.
3 žingsnis (5 min.)	Paprašykite mokinių perskaityti kitas dvi nuomones, pateiktas leidinyje „Internetas, kokio norime“ (žr. 4.1) ir pabandyti atsakyti į paskutinį klausimą „Ar dar yra situacijų, kuriose būtų galima konstruktyviai panaudoti jūsų internetinį profilį?“ Kai kurie atsakymai bus neabejotinai susiję su iniciatyva ir verslumu – veiksniais, svarbiais kuriant savo internetinę tapatybę.
4 žingsnis (20 min.)	Pristatykite užduotį ir paaiškinkite, kad tapatybė yra labai plati sąvoka. Ji apima ne tik svarbius aspektus (pvz., kalba, lytis, tautybė ir t. t.), bet ir mūsų nuomonę bei požiūrį. Suskirstykite mokinius į penkias grupes ir kiekvienai komandai padalykite po popieriaus lapą su vienu iš šių klausimų: 1. Ar lengva idėjas paversti veiksmais? Kodėl? Kodėl ne? 2. Ar, jūsų manymu, šiuolaikiniai paaugliai yra kūrybiški ir novatoriški? Kodėl? Kodėl ne? 3. Ar, jūsų manymu, paaugliai pasirengę rizikuoti, vykdydami asmeninius projektus ir iniciatyvas? Kodėl? Kodėl ne? 4. Ar, jūsų manymu, jaunuoliams būtų sunku suplanuoti ir valdyti asmeninius projektus ir iniciatyvas? Kodėl? Kodėl ne? 5. Ar, jūsų manymu, vykdydami asmeninį projektą ar iniciatyvą turėtume atsižvelgti į etines vertybes? Kodėl? Kodėl ne? Paprašykite mokinių padalyti lapą į du stulpelius su antraštėmis TAIP ir NE. Mokiniai turi siūlyti idėjas, pateisinančias jų pasirinkimą, ir pasižymėti jas dešiniajame stulpelyje. Paprašykite mokinių suskaičiuoti, kiek balsavo už TAIP, o kiek – už NE. Tada kiekviena grupė pristato savo nuomonę. Paprašykite kitų mokinių pateikti naujų argumentų ar punktų ir balsuoti už TAIP arba NE. Taip surinksite visų nuomones ir susidarysite bendrą vaizdą. Galiausiai mokiniams pasakykite, kad šį rezultatą galima vadinti „grupės tapatybe“. Jeigu turite laiko, galite paaiškinti, ką reiškia „susimaišiusi tapatybė“. Ši sąvoka reiškia situaciją, kai vienas kitą tik internete pažinoję asmenys vieną dieną susitinka realiame gyvenime.
5 žingsnis (3 min.)	Užduokite mokiniams klausimą, remdamiesi abiejų pamokų tema – „Ar mūsų tapatybė daugialypė?“ Parenkite apibendrinamuosius atsakymus.
Nuorodos	http://answergarden.ch/ http://www.tricider.com/

Privatumas – brangiausias mano turtas

5.1. Negalima visiems visko pasakoti

Trumpas veiklos pavadinimas	Negalima visiems visko pasakoti
Autorius	Evangelia Kontopidi, Graikija
Tema	Privatumas – brangiausias mano turtas
Gebėjimai	Socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☑ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	13–15 metų
Trukmė	2–3 pamokos po 45 min. (priklauso nuo to, kaip mokiniai pristatys rezultatus)
Pamokos tikslas	• Ugdyti mokinių supratimą apie privatumą ir duomenų apsaugą. • Padėti mokiniams sužinoti, kaip apsaugoti asmens duomenis ir išsaugoti teigiamus skaitmeninius pėdsakus. • Paskatinti mokinius kartu atlikti užduotį. • Paskatinti mokinius analizuoti išteklius ir medžiagą, taip pat kūrybiškai pristatyti išvadas.
Įvadas	Per šią pamoką mokiniai *nagrinėja* sąvokų „privatumas“, „asmens duomenys“, „neskelbtini asmens duomenys“ reikšmę, *žiūri* vaizdo medžiagą ir mąsto apie galimus savo internete skelbiamos informacijos padarinius ir poveikį, *nagrinėja* ir analizuoja medžiagą, susijusią su privatumu ir skaitmeniniais pėdsakais nurodytose interneto svetainėse, taip pat *rengia patarimus,* kaip apsaugoti privatumą ir reputaciją internete.
Priemonės	a) Interneto ryšį turintys skaitmeniniai prietaisai, pavyzdžiui, staliniai, skreitiniai, planšetiniai kompiuteriai ir pan.; b) interneto naršyklė; c) paieškos sistema; d) nebūtina: „Web 2.0“ programos („Wordle“, „Scratch“, „Tricider“, „Voki“, „Google Forms“ ar „SurveyMonkey“), pateikčių rengimo programinė įranga („Prezi“, „Microsoft PowerPoint“ ir „Google Slides“). (Reikia registruotis į „Google Forms“, „Google Slides“ ir „Prezi“).
Eiga	
1 žingsnis (10 min.)	**Ištirkite ir aptarkite** Apsvarstykite pagrindines sąvokas: „privatumas“, „asmens duomenys“ ir „neskelbtini asmens duomenys“. Užrašykite jas ant lentos. Paprašykite mokinių pamąstyti apie šių žodžių apibrėžtis ir pavyzdžius. Iš anksto patikrinkite, ar informacijos apie šias pagrindines sąvokas yra nacionalinės duomenų apsaugos institucijos interneto svetainėje.

	Naudodami minčių lietaus metodą, sudarykite su minėtomis pagrindinėmis sąvokomis susijusių žodžių sąrašą, pvz., *asmens duomenys* – tai informacija, leidžianti atpažinti asmenis, t. y. vardas, pavardė, namų ar el. pašto adresas, (mobiliojo ar fiksuoto ryšio) telefono numeris, kredito kortelės numeris, gimimo data, atvaizdas ar balsas ir pan.; *neskelbtini asmens duomenys* – tai politinė nuomonė, religiniai įsitikinimai, fizinė ar psichinė sveikatos būklė ir pan.; *privatumas* – tai asmens teisė neviešinti savo asmeninių reikalų ir santykių.
2 žingsnis (10 min.)	**Žiūrėkite, klausykitės, aptarkite** Paskatinkite mokinius pamąstyti, kas atsitiktų, jei asmuo paviešintų pernelyg daug asmeninių duomenų. Naudokite vaizdo medžiagą, pvz., http://youtu.be/T6ulH2bWCnY, kad sudomintumėte ir paskatintumėte susimąstyti. Be to, galite pristatyti mokiniams du faktus: a) Žmonių skaitmeniniai pėdsakai (nuotraukos, internete skelbiamas turinys ir pan.) turi didelę reikšmę įmonėms samdant darbuotojus. b) Patyčios ir priekabiavimas internete dažniau pasitaiko tose svetainėse, kuriose lankosi daug paauglių. Asmens duomenų apsauga padeda užkirsti kelią tokioms patyčioms. Daugiau informacijos rasite http://www.e-abc.eu/en/about-bullying/. Sudarykite priežasčių sąrašą, kodėl mokiniai turėtų sąmoningai riboti prieigą prie savo asmeninės informacijos.
3 žingsnis (25 min.)	**Bendradarbiaukite, tyrinėkite** Šiame etape mokiniai turi žinoti, kad privatumas labai svarbus, todėl ši pamoka jiems asmeniškai prasminga. Jie turi: a) atsakingai naudotis socialinėmis medijomis ir b) saugoti savo reputaciją internete. Mokiniai turi patyrinėti konkrečius būdus, kaip pasiekti šiuos du tikslus. Mokiniai dirba mažose grupelėse po 2–3 ir naudodamiesi internetu tyrinėja socialinių tinklų (pvz., „Facebook“, „Google+“, „YouTube“ ar „Instagram“) privatumo politiką ir nuostatas. Mokiniai turi surasti atsakymus į klausimus: Kokios privatumo apsaugos funkcijos ar patarimai pateikiami socialiniame tinkle? • Kaip atnaujinu savo profilio ar privatumo nuostatas? • Kaip pašalinu turinį, skelbiamą be mano sutikimo? • Kaip pasirenku, kas gali matyti nuotraukas ir kitą mano skelbiamą informaciją? • Kaip ištrinu tai, ką pats paskelbiau?

Tegu kiekviena grupė ištiria vieną iš toliau nurodytų išteklių porų. Grupės gali ir pačios pasirinkti išteklius pagal savo pomėgius ir veiklą socialiniuose tinkluose.

- „Facebook“ privatumo pagrindai (https://www.facebook.com/about/basics/);
- „Facebook“ pagalbos centras – „Privatumas“ (https://www.facebook.com/help);
- „Google+“ saugumo centras – „Kaip valdyti skaitmeninę reputaciją: paaugliams“ (https://support.google.com/plus/topic/2404767);
- „Google+“ paauglių saugumo vadovas – „Bendrieji patarimai“ (http://goo.gl/6Ml93L);
- „Google+“ saugumo centras – „Privatumo ištekliai“ (http://goo.gl/7WzbQG);
- „YouTube“ politikos centras – „Apsaugokite savo privatumą“ (http://goo.gl/6ajG4U);
- „YouTube“ saugumo centras – „Paauglių saugumas“ (http://goo.gl/H2oxRG);
- „Instagram“ pagalbos centras (https://help.instagram.com/);
- „Instagram“ privatumo ir saugumo patarimai (http://goo.gl/iBHDeZ);
- Reputacijos internete punktų kontrolinis sąrašas (http://goo.gl/hvnfZM).

Išstudijavusi siūlomų svetainių turinį, kiekviena komanda parengia pranešimą su penkiais svarbiausiais patarimais, kaip apsaugoti privatumą ar valdyti reputaciją internete.

4 žingsnis (45 min.)

Praktikuokite, kurkite, pristatykite

Kiekviena grupė garsiai perskaito savo pranešimą. Klasė turėtų susitarti dėl penkių dalykų, kuriuos galima keisti, siekiant patobulinti pranešimą, ir parengti pareiškimą, kurį paskelbs klasėje ant sienos ir (arba) mokyklos naujienlaiškyje ar interneto svetainėje.

Be to, jei yra daugiau laiko, apsvarstykite alternatyvius būdus, kaip grupės galėtų pristatyti rezultatus ir išvadas. Šie alternatyvūs variantai leidžia mokiniams pasitelkti kūrybiškumą ir lavinti skaitmeninius gebėjimus.

a) Pasinaudokite socialine balsavimo priemone „Tricider“ ir sukurkite klausimą (angl. *tricision*) tema „Duomenų apsauga, privatumas, reputacija internete: pasidalykite savo mintimis ir idėjomis“. Klausimą parenkite iš anksto (užtruksite tik kelias minutes), pateikite mokiniams nuorodą ir paprašykite jų užrašyti pagrindinę mintį nurodyta tema. Tada mokiniai balsuoja už dvi jiems labiausiai patikusias idėjas (už savo idėją balsuoti negalima). Laimi mokinys, kurio idėja surenka daugiausia balsų. (Pavyzdys pateikiamas http://goo.gl/XmzeEF.)

b) Grupės sukuria vokius (angl. *voki*) (kalbančius pseudoportretus) ir įrašo savo patarimus. Vokiai pristatomi per pamoką, o nuoroda į juos taip pat gali būti paskelbta mokyklos interneto svetainėje, kad ja būtų galima pasinaudoti ateityje.

c) Grupė sukuria plakatus, naudodamasi programa, kurią pažįsta. Plakato pavyzdys pateikiamas http://goo.gl/pg7DQM. (Pavyzdinis plakatas sukurtas naudojant „MS PowerPoint“, darbas išsaugotas PDF formatu.)

	d) Grupės kuria žodžių debesis iš teksto, susijusio su gautais duomenimis ir išvadomis, naudodamosi „Web 2.0“ programa, pvz., „Wordle“ arba „Tagxedo“. Žodžių debesies pavyzdys pateikiamas http://goo.gl/wXJ3nq. Jis sukurtas naudojantis programa „Wordle“ ir remiantis šiuo tekstu: http://goo.gl/ofc3Jw. e) Grupės formuluoja klausimus, remdamosi gautais duomenimis, ir parengia „privatumo klausimyną“ savo bendraklasiams. Atsakymai į klausimus neturėtų būti pernelyg akivaizdūs ar sudėtingi. Grupės apsikeičia klausimyno lapais ir atsako į klausimus. Grupės taip pat gali naudotis internetine klausimynų kūrimo priemone, pvz., „Google Forms“ ar „SurveyMonkey“. Klausimų ir atsakymų sistemai kurti taip pat tinka programavimo kalba „Scratch“. Pavyzdinis „Scratch“ klausimynas apie privatumą pateikiamas http://goo.gl/EGXdyU. Ši „Scratch“ veikla padeda mokiniams geriau suprasti privatumo temą, atsakinėjant į kitų „Scratch“ klausimynų klausimus. Tačiau jiems parengti gali prireikti nemažai laiko; be to, „Scratch“ labiau skirta tiems mokiniams, kurie jau turi darbo su šia programa patirties. („Scratch“ yra programavimo kalba, kurią nesunku išmokti. Remiantis projektu „inGenious“ (http://www.ingenious-science.eu/web/guest/home), „Scratch“ naudojimas mokant gali padėti mokiniams ugdyti kūrybiškumą, informatinį mąstymą (angl. *computational thinking*) ir aktyviau dalyvauti per pamoką.)
Tolesni veiksmai	**Iškylantysis langas, priemonės, patarimai** Mokyklos užduotims ar namų darbams padalykite mokiniams lapus su reputacijos internete punktų kontroliniu sąrašu (http://goo.gl/hvnfZM) ir paprašykite atlikti penkias užduotis, kurios jiems padės valdyti ir palaikyti teigiamus skaitmeninius pėdsakus. Klasėje aptarkite ir surenkite Duomenų apsaugos dieną (http://goo.gl/3322q4, sausio 28 d.) ir kartu su mokiniais parenkite keletą informuotumo didinimo veiklos rūšių mokyklos ir vietos bendruomenėms.
Nuorodos	• Vaizdo įrašas „Pernelyg aktyvus dalijimasis: pagalvok prieš skelbdamas“ – http://goo.gl/FT4OYK; • vaizdo įrašas „Skaitmeniniai pėdsakai“ – http://goo.gl/QkBR4j; • Airijos duomenų apsaugos tarnybos išteklius apie privatumą – http://goo.gl/uv1vUF.

Privatumas – brangiausias mano turtas

5.2. Privatumas

Trumpas veiklos pavadinimas	Privatumas
Autorius	Miguela Fernandes, Portugalija
Tema	Privatumas – brangiausias mano turtas
Gebėjimai	Socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☑ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	13–15 metų
Trukmė	40 min.
Pamokos tikslas	• Aptarti privatumo sąvoką. • Didinti mokinių informuotumą apie asmeninės ar draugų informacijos skelbimą internete. • Nustatyti informaciją, galinčią padėti sumažinti pavojų internete.
Įvadas	Dalyvaudami šioje veikloje mokiniai žiūri vaizdo klipą, kuris padės jiems geriau suprasti privatumo sąvoką ir kaip svarbu apsaugoti neskelbtiną informaciją apie save ir kitus. Patikrinkite, ar mokiniai suprato vaizdo klipą, klausinėkite ir diskutuokite, kad mokiniai suprastų svarbius faktus. Mokiniai dirba komandomis po tris ar keturis ir parengia pateiktį privatumo tema.
Priemonės	a) Vaizdo klipas „YouTube“; b) pateiktis „Google Drive“; c) mokomoji medžiaga, kaip dalytis pateiktimi.
Eiga	
1 žingsnis (3 min.)	Pažiūrėkite vaizdo klipą http://youtu.be/7_VsxBLce8g.
2 žingsnis (5 min.)	Įsitikinkite, kad mokiniai suprato vaizdo klipą. Jei nesuprato, paskatinkite juos išsakyti savo abejones ir paaiškinkite. Kad paskatintumėte mokinius pradėti diskusiją, užduokite keletą atvirųjų klausimų, pavyzdžiui: • Ar supratote vaizdo klipą? • Ar esate galvoję apie privatumą ar apie savo skaitmeninius pėdsakus? • Keliose interneto svetainėse ar socialiniuose tinkluose esate susikūrę paskyras? • Ar skaitote privatumo informaciją, kai registruojatės į interneto svetainę ar socialinį tinklą?

3 žingsnis (5 min.)	Pristatykite temas, kurias mokiniai turės nagrinėti ir pristatyti pateiktyje (b). Temų pavyzdžiai: • Ką jums reiškia privatumas? • Kas yra privati informacija? • Kur aš esu internete? Suskirstykite mokinius į grupes po tris ar keturis.
4 žingsnis (5 min.)	5 minutes komandos aptarinėja temas ir žymisi idėjas pateikčiai. Vienas mokinys paskiriamas atsakingu ir turi nukopijuoti pateiktį (b) ir pasidalyti ja su mokytoju ir bendraklasiais visiems bendradarbiaujant. Jei mokiniai nėra tikri, kaip daryti pateikties kopijas ar ja dalytis, jie gali naudotis mokomąja medžiaga (c).
5 žingsnis (22 min.)	Komandos darbo pristatymas (5 min. kiekvienai komandai). Kiekviena komanda pristato savo darbą visai klasei. Paskatinkite klasės diskusiją apie tai, kas galėtų būti privatu, o kas ne, ir padėkite mokiniams suvokti, kad jie kuria savo reputaciją internete, kai tik juo naudojasi, todėl turi būti atsargūs, dalydamiesi informacija (kontaktais, nuotraukomis, vaizdo įrašais ir kt.). Mokiniai turėtų gerbti kitų privatumą ir be leidimo neskelbti informacijos ar nuotraukų, ir apskritai veikti internete taip, kaip elgiasi tikrajame gyvenime. Mokiniai taip pat turėtų žinoti apie autorių teises. Mokiniai turi rūpintis savo skaitmeniniais pėdsakais ir žinoti, kad daugelis įmonių patikrina potencialius darbuotojus internete prieš siūlydamos jiems darbą. Mokiniai turi būti pasirengę nesidalyti internete viskuo ir skaitmeninėje erdvėje neatskleisti tam tikros informacijos apie save.
Tolesni veiksmai	Sužinokite, keliose svetainėse ar socialiniuose tinkluose mokiniai yra prisiregistravę (apytikslis skaičius). Mokiniai turi pamąstyti apie tai, kokią informaciją saugu skelbti visiems. Imituokite, kad kuriate „Google“ ar tinklo „Facebook“ paskyrą, ir paprašykite mokinių perskaityti privatumo politikos susitarimą. Papasakokite mokiniams apie slapukus (angl. *cookies*) ir jų prasmę. Taip pat svarbu įspėti mokinius, kad jie atsižvelgtų į virtualiojo pasaulio grėsmes, ir padėti jiems susikurti tinkamus profilius; mokiniai tikrai turi pagalvoti prieš skelbdami.
Nuorodos	Vaizdo klipas „YouTube“ – http://youtu.be/7_VsxBLce8g; pateiktis „Google Drive“ – https://docs.google.com/document/d/1EDs-2jm06XBOsSUldi3X-ekQtIF2v78M8CilY5wwYDcc/edit; mokomoji medžiaga, kaip sukurti pateikties „Google Drive“ kopiją ir ja dalytis – http://goo.gl/KGa8Th.

Privatumas – brangiausias mano turtas

5.3. Aš tave stebiu

Trumpas veiklos pavadinimas	Aš tave stebiu
Autorius	Miguela Fernandes, Portugalija
Tema	Privatumas – brangiausias mano turtas
Gebėjimai	Socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☐ Lengvas ☑ Vidutinis ☑ Sunkus
Amžiaus grupė	13–15 metų
Trukmė	40 min. ar ilgiau (atsižvelgiant į laiką, kurį mokytojas nori skirti muzikai analizuoti)
Pamokos tikslas	• Aptarti privatumo sąvoką. • Panagrinėti kelių interneto svetainių privatumo politiką. • Susipažinti su keliomis sąvokomis, susijusiomis su privatumu internete. • Taikyti naujas privatumo nuostatas.
Įvadas	Dalyvaudami šioje veikloje mokiniai klausosi dainos ir skaito jos žodžius. Jie apmąsto teksto prasmę ir pasidalija keliais pavyzdžiais, panašiais į pateiktus dainoje. Dirbdami poromis, mokiniai užpildo užduočių lapą ir išsiaiškina, kaip ši daina gali būti palyginta su žmonių elgesiu internete. Tada paprašykite kelių mokinių paskaityti savo atsakymus visai klasei, norėdami patikrinti, ar jie suprato mintį. Pristatant naujas su privatumu susijusias sąvokas, mokiniai atsako į klausimyno klausimus, kuriuose pateikiamos probleminės situacijos. Tokiu būdu užkertamas kelias klaidoms internete ir pristatomos naujos sąvokos, susijusios su interneto naudojimu. Šios sąvokos svarbios, nes padeda suprasti, kaip veikia internetas, kaip turėtų elgtis žmonės, norėdami būti saugesni, kaip padėti kitiems ir išmokti keletą su naršykle susijusių terminų apibrėžčių.
Priemonės	Michaelo Jacksono daina „Privatumas“ (angl. „Privacy“); lapas su atspausdintu dainos tekstu; 5.1 užduočių lapas „Michaelo Jacksono daina „Privatumas“; klausimynas – http://webwewant.eu.
Eiga	
1 žingsnis (5 min.)	Klausydamiesi dainos, mokiniai skaito jos žodžius, kuriuos padalijo mokytojas.

2 žingsnis (5 min.)	Kai daina išklausyta, paprašykite 2–3 mokinių garsiai perskaityti dainos tekstą, kad visa klasė jį išgirstų dar kartą. Trumpai su klase aptarkite, apie ką yra daina. Ar mokiniai gali prisiminti keletą šios situacijos pavyzdžių iš tikrojo gyvenimo?
3 žingsnis (10 min.)	Vadovaukite diskusijai ir skatinkite mokinius pamąstyti apie šią situaciją internete.
4 žingsnis (10 min.)	Paprašykite mokinių perskaityti savo atsakymus ir juos palyginti, siekdami patikrinti, ar jie iš tiesų suprato mintį ir ar sutinka su bendraklasių nuomone. Atkreipkite mokinių dėmesį į galimus būdus, kaip užkirsti kelią problemoms internete, supažindindami juos su griežtesnėmis privatumo nuostatomis. Priminkite mokiniams, kad tai, ką jie skelbia, kuo dalijasi ar ką rodo virtualiojoje erdvėje, ten ir lieka.
5 žingsnis (5 min.)	Galiausiai paprašykite mokinių užpildyti klausimyną (webwewant.eu), padėsiantį jiems išmokti naujų sąvokų, rūpintis savo privatumu ir apdairiau elgtis internete.
Tolesni veiksmai	Paprašykite mokinių išnagrinėti jų dažnai naudojamos interneto svetainės privatumo politiką. Parodykite, kur galima keisti slapukų leidimo nuostatas. Paaiškinkite kai kurias sąvokas, pvz., HTTP / HTTPS, IP adresas, pikselių žymos (angl. *pixel tag*), neskelbtina informacija.
Nuorodos	• Paieškokite legalios Michaelo Jacksono dainos „Privatumas“ versijos; • Lapas su atspausdintu dainos tekstu – http://goo.gl/YJJM2S; • 5.1 užduočių lapas „Michaelo Jacksono daina „Privatumas“; • Klausimynas – webwewant.eu.

Menininkas tavyje

6.1. Saugome tai, kas mūsų

Trumpas veiklos pavadinimas	Saugome tai, kas mūsų
Autorius	Drew Buddie, Jungtinė Karalystė
Tema	Menininkas tavyje
Gebėjimai	Mokymasis mokytis, socialiniai ir pilietiniai gebėjimai, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas, kritinis mąstymas
Lygis	☐ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	14–15 metų
Trukmė	Dvi pamokos po 45–60 min.
Pamokos tikslas	• Ištirti su intelektine nuosavybe susijusius klausimus. • Apsvarstyti ir aptarti egzistuojančius ir kylančius su intelektine nuosavybe ir autorių teisėmis susijusius klausimus iš skirtingų perspektyvų. • Patyrinėti skirtingas „Creative Commons“ versijas ar taikomąsias programas.
Įvadas	Kurdami turinį, turime į jį turėti intelektinės nuosavybės teises. Ką tai iš tikrųjų reiškia? Ar lengvai galime atiduoti šį turinį trečiajai šaliai, naudodamiesi jos interneto svetaine?
Priemonės	Internetas, paauglių vadovas „Internetas, kokio norime“, mėlynas ir raudonas rašikliai užduotims atlikti.
	Perskaitykite mokiniams instrukcijas apie buvimą menininku. Tegul mokiniai užrašo, kokiais menininkais jie nori būti, ir aptaria savo norus su šalia sėdinčiais bendraklasiais. Paieškokite kitų menininkų, kurių pomėgiai panašūs.
Eiga	
1 žingsnis (10 min.)	Ką reiškia sąvoka „intelektinė nuosavybė“? Suskirstykite mokinius į grupeles (po 2–4) ir paprašykite jų peržvelgti leidinio „Internetas, kokio norime“ 1.2 skirsnį. Tada jie turi atsidaryti vieną iš dažniausiai naudojamų interneto svetainių ir aptarti atsakymus į šiuos klausimus: Kur randate nuostatų ir sąlygų teiginius? Kodėl, jūsų nuomone, taip yra? Ar yra tokios nuostatų ir sąlygų skelbimo vietos priežastis? Dėl kokių priežasčių žmonės dažnai sutinka atiduoti savo intelektinę nuosavybę?
2 žingsnis (20 min.)	Tegul mokiniai savarankiškai perskaito šį straipsnį: http://goo.gl/Ut6kQp (angl. „Huffington Post Tech“). Diskusija klasėje arba grupelėse. Paprašykite mokinių savais žodžiais apibūdinti, apie ką ta istorija ir kodėl buvo pakeistos nuostatos ir sąlygos? Kodėl ši pasekmė yra svarbi?

	Tegul mokiniai savarankiškai perskaito antrąjį menininkės Hidden Eloise straipsnį: http://goo.gl/LGk8jU. Diskusija. Kodėl, jūsų nuomone, tokia priemonė kaip tinklas „Twitter“ ypač praverčia tokiais atvejais kaip Hidden Eloise? Tegu mokiniai įsivaizduoja save Hidden Eloise vietoje. Jie turi parašyti laišką ir padėkoti rėmėjams už informuotumo didinimo kampaniją.
3 žingsnis (10 min.)	Diskusija klasėje arba grupelėse. Kas yra autorių teisės? Kaip jos susijusios su intelektine nuosavybe? Tegu mokiniai atsiverčia 6 skyrių „Menininkas tavyje“, kuriame pateikta informacija apie organizaciją „Creative Commons“. „Creative Commons“ licencijomis leidžiama platinti turinį, kurio autorių teisių išsaugoti nenorime. Kodėl žmonės renkasi „Creative Commons“? Kokie pranašumai ir trūkumai?
4 žingsnis (10 min.)	Grupėse mokiniai palygina toliau nurodytus išteklius, kuriuose galima surasti vaizdų, norimų naudoti savo dokumentuose: „Google Images“; Flickr.com – www.flickr.com; Taggalaxy.com – www.taggalaxy.com; Compfight.com – www.compfight.com; Paaiškinkite, kuris išteklius geriausias ieškant „Creative Commons“ licencijuotų vaizdų. Aptarkite kiekvienos „Creative Commons“ licencijos vaizdo naudojimo pasekmes.
5 žingsnis (10 min.)	Paprašykite kiekvienos grupės nuspręsti, kurią iš šešių „Creative Commons“ licencijų jos taikytų savo sukurtam turiniui ir kodėl. Išsiaiškinkite, kuri grupė turi kitokį atsakymą, ir atvirai diskutuodami surašykite skirtingų pasirinkimų priežastis.
Tolesni veiksmai	Perskaitykite apie garsiąją Alberto Korda darytą Če Gevaros nuotrauką ir aprašykite intelektinės nuosavybės klausimus, susijusius su šios nuotraukos naudojimu visame pasaulyje: http://en.wikipedia.org/wiki/Guerrillero_Heroico (Vikipedija). Kaip šią situaciją būtų pakeitusi „Creative Commons“ licencijų sistema?
Nuorodos	http://goo.gl/qJLDHH („Huffington Post“) http://goo.gl/2tQD3X www.creativecommons.org www.flickr.com www.taggalaxy.com www.compfight.com http://en.wikipedia.org/wiki/Guerrillero_Heroico

Trumpas veiklos pavadinimas	PAREPUOK
Autorius	Angela Lucia Capezzuto, Italija
Tema	Menininkas tavyje
Gebėjimai	Kultūrinis sąmoningumas ir raiška, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☐ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	13–15 metų
Trukmė	3 pamokos po 40 min. arba 2 pamokos po 1 val.
Pamokos tikslas	Kiekvienas mokinys atranda savyje menininką; mokiniai sužino apie Europos šalis partneres ir kaip išvengti autorių teisių pažeidimo.
Įvadas	Mokiniai sukuria trumpą muzikinę reklamą, naudodamiesi atviraja (angl. *open-source*) ir nemokama medžiaga, nurodyta „Creative Commons“ (CC) svetainėje. Ši praktinė patirtis padės mokiniams suvokti, kiek darbo menininkas turi įdėti kurdamas savo kūrinį ir kaip jį asmeniškai gali paveikti autorių teisių pažeidimas. Ši praktinė užduotis taip pat padės sužinoti, ką reiškia įvairūs CC akronimai, kaip nepažeisti teisių ir geriau išnaudoti interneto išteklius. Vaizdo įrašo tema yra surepuota reklama, kviečianti jaunuosius turistus į pasirinktą Europos šalį. Kuriant reklamą vartojami būdvardžiai ir daiktavardžiai, atspindintys mokinių pasirinktos šalies pavadinimą, todėl tikimasi, kad mokiniai pagilins kultūrines žinias apie Europos šalis. Naudodami taikomąsias programas, pvz., „PowerPoint“, ir vaizdo kūrimo priemones, kurdami paskyras kūrinių įkėlimo svetainėse („YouTube“ ar pan.) ir įkeldami vaizdo klipus mokiniai įgyja skaitmeninių gebėjimų. Galiausiai kurdami repo dainą anglų kalba jie pagerina bendravimo gimtąja kalba įgūdžius.
Priemonės	**1. Interneto ryšys:** išmanusis telefonas; skreitinis kompiuteris, tinklinukas arba darbo vieta kompiuterių klasėje. **2. Vaizdo kamera,** tiksli internetinė vaizdo kamera arba geros kokybės išmaniojo telefono vaizdo kamera. **3. Vaizdo kūrimo taikomosios programos:** „Windows Moviemaker“ ar kitos nemokamos programos internete. Kuriant įgarsintą vaizdo reklamą: „PowerPoint“ („Microsoft Office“ nėra nemokama programinė įranga) arba lygiavertės atvirosios programos, pvz., „Open Office 4 Presentation“ (nemokama programinė įranga). Geros kokybės mikrofonas balsui įrašyti.

4. Ši interneto svetainė gali praversti mokiniams ieškant besirimuojančių žodžių repo dainai: www.rhymezone.com.

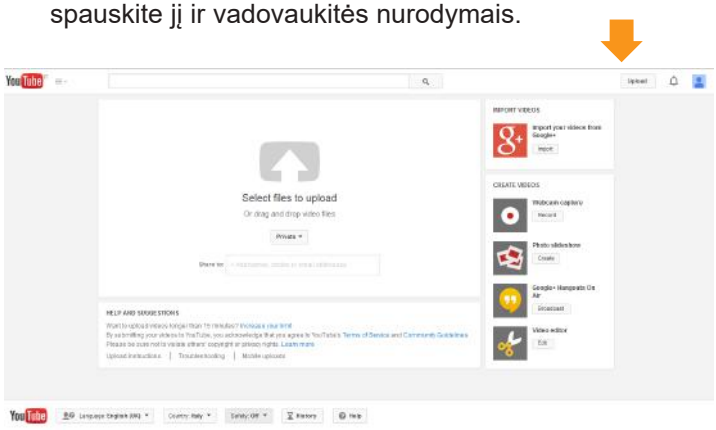
5. Norint sukurti tikrai gražų ir gerai pritaikytą repo dainos tekstą ir šalies įvaizdį, galima naudotis nemokama programa „Textaizer Pro“ (mozaikinio teksto kūrimo priemonė), kurią galite atsisiųsti iš http://mosaizer.com/Textaizer/index.htm. Ji tikrai puiki ir ja lengva naudotis. Toliau pateikti rezultatai, gauti pavartojus šiuos žodžius:

„**A**utentiška **U**nikali **S**lėpininga **T**raukianti **R**eta **A**pdovanojanti **L**aiminga **I**deali **J**audinanti **A**borigenų“.

a) Geras dvikalbis žodynas padės rasti būdvardžių ir daiktavardžių, apibūdinančių pasirinktą šalį ir sudarančių šalies pavadinimo akronimą. Galite naudotis irinternetiniais žodynais, pvz., www.wordreference.com

„Textaizer“ mozaikinio teksto programėlė

„Textaizer“ mozaikinio teksto programėlė

Eiga	
1 žingsnis (15 min.)	**PASIRUOŠIMAS** Atsižvelgiant į klasės dydį, mokinius reikėtų suskirstyti į grupes po ne daugiau nei 3 (kad kiekvienas iš jų aktyviai dalyvautų veikloje). **Patarimai, kaip daryti įrašą:** • Naudokite trikojį arba lygų paviršių, į kurį galėtumėte remtis, kad kamera nejudėtų. • Patalpoje turi būti pakankamai šviesu, o fonas turėtų būti švarus ir netamsus. • Patalpoje turėtų būti visiška tyla ir neturėtų veikti triukšmą keliantys prietaisai. • Nelaikykite mikrofono pernelyg arti burnos. • Tuščiose patalpose sklinda aidas, todėl būtų geriau, kad patalpos būtų apstatytos baldais. • Kalbėtojas turėtų kuo daugiau praktikuotis kalbėti lėtai ir aiškiai. **VAIZDO KLIPO ĮKĖLIMAS** **Paskyros sukūrimas** • Mokiniams sukūrus vaizdo klipą, jį reikia įkelti, kad galėtų peržiūrėti kiti. Todėl reikia susikurti „YouTube“ paskyrą (http://www.youtube.com/). Kurdami paskyrą, vadovaukitės svetainėje pateiktais nurodymais. **Įkėlimas** Pavyzdys: „YouTube“ • Atsidarę savo paskyrą, rasite mygtuką **„Įkelti“** (angl. *Upload*). Paspauskite jį ir vadovaukitės nurodymais.  **Vaizdo klipo pavadinimo sukūrimas** • Rašydami vaizdo klipo pavadinimą, pradėkite nuo žodžio „Parepuok“ ir pridėkite papildomų žodžių, pavyzdžiui: „Parepuok. Reklama „Aplankyk Australiją“ arba „Parepuok. Reklama „Aplankyk Suomiją“. Taip bus lengviau surasti kitų projekte dalyvaujančių mokinių vaizdo klipus. IKT gebėjimai • Mokymas naudotis taikomosiomis programomis, pvz., „Textaizer Pro“, reklamai kurti ar kitomis įrašų kūrimo programėlėmis.

2 žingsnis (25 min.)

TEMOS ĮVADAS

a. Mokytojas turėtų pakalbėti su mokiniais apie kūrybiškumą ir autorių teises (šią informaciją galima parengti iš anksto, apsilankius www.webwewant.eu).

b. Paprašykite mokinių atsakyti į klausimus apie autorių teises savo užduočių lapuose (1 dalis), tada patikrinkite jų atsakymus www.webwewant.eu (atsakymai iki 43 psl.).

c) Kai mokiniai supranta autorių teisių pažeidimo pasekmes, reikėtų paklausti apie medžiagą, kurią jie skelbia internete.

d) Tegul mokiniai užrašo atsakymus savo užduočių lapuose (2 dalis), nurodydami, kaip jaučiasi žinodami, kad kiti gali daryti bet ką su jų asmenine kūryba. Mokiniai turi užrašyti šiuos jausmus užduočių lapuose ir palyginti su kitų grupių atsakymais.

e. Mokiniai atsidaro „Creative Commons“ (CC) interneto svetainę https://creativecommons.org/licenses/, atsako į užduočių lapo klausimus (3 dalis) apie skirtingas licencijas. Pasakykite mokiniams, kad jie galės panaudoti šią informaciją vėliau, kai rinksis tinkamiausią savo kūrinio licencijos rūšį. Jie turėtų pratęsti šią veiklą atsidarę http://goo.gl/2Qyi ir apžvelgdami galimybes, kurias suteikia įvairios interneto svetainės, atsisiųsti CC medžiagos: muzikos, vaizdų, vaizdo klipų ir pan.

f. Dėl CC0 licencijuotos muzikos mokiniai turėtų atsidaryti interneto svetainę http://freemusicarchive.org (po pamokų) ir, prieš ieškodami tinkamos muzikos savo repo dainai, išklausyti naudingą internetinį seminarą apie tai, kaip naudoti muziką ir licencijuoti savo kūrybą CC licencijomis (https://www.youtube.com/watch?v=Il6Z6uJ1E2E&feature=youtu.be).

3 žingsnis (40 min. + 40 min. įrašymo laikas)

UŽDUOTIS (6.1 užduočių lapo 4 dalis)

Po pasiruošimo ir minčių lietaus užduoties mokytojas turėtų paaiškinti mokiniams užduotį, kurią reikės atlikti. Situacija:

„Jūsų šalies sostinės meras kreipiasi į jūsų reklamos agentūrą su prašymu padidinti jaunųjų turistų srautus į šalį, sukuriant reklaminį vaizdo klipą, kuris bus rodomas per televiziją, nacionalinės turizmo agentūros interneto svetainėje ir kino teatruose.“

Mokiniai turi įsivaizduoti gyvenantys kitoje Europos šalyje, ne gimtojoje, ir grupėse atlikti šias užduotis:

a) Iš šio sąrašo pasirinkti šalį:

5 raidės: Malta	**8 raidės:** Ispanija Graikija
6 raidės: Kipras	**10 raidžių:** Prancūzija
7 raidės: Italija Latvija Lenkija Švedija	

b) Priklausomai nuo to, ar mokiniai turi interneto ryšį ar ne, surasti daiktavardžių ar būdvardžių, apibūdinančių šalį ir prasidedančių iš šalies pavadinimą sudarančių raidžių (žr. prieš tai pateiktą Australijos pavyzdį dalyje „Priemonės“), naudojantis internetiniais ar popieriniais žodynais. Jų turėtų būti pakankamai kiekvienai šalies pavadinimo raidei, kad iš žodžių eilučių būtų galima sukurti repo dainą.

c) Sukurti eilėraštį, nebūtinai sudarytą iš sakinių, bet būtinai iš visų b etape surinktų žodžių, kuriuos vėliau reikės panaudoti kuriant repo dainą skaidrėse ar plakatuose su vaizdais, gautais iš CC interneto svetainių (pvz., „Flickr“).

d) Pasirinkti iš šių variantų:

- Mokinys (-iai) yra tiesiogiai filmuojamas (-i) repuodamas (-i) dainą ir rodydamas (-i) sukurtus plakatus, žemėlapius ar reklaminę medžiagą (žr. „Textaizer Pro“).

ARBA

- Sukuriama įgarsinta pateiktis (su „PowerPoint“ ar „Open Office Presentation“), kurioje balsas (-ai) už kadro repuoja keičiantis skaidrėms. *Šiuo atveju mokiniai turi iš anksto parengti* pateiktį, o per pamoką tik įrašyti tekstą.

Abiem atvejais vaizdo klipo trukmė neturėtų viršyti 1 min. (Tačiau jis neturėtų būti trumpesnis nei 30 s. Nepamirškite, kad tai reklama!)

e) Pasirinkti CC licencijos rūšį iš interneto svetainės https://creativecommons.org/choose/?lang=lt ir nukopijuoti pateiktą kodą, kurį reikės pridėti prie interneto svetainės įkeliant kūrinį.

Tolesni veiksmai

Įkeltus vaizdo klipus gali peržiūrėti kiti mokyklos mokiniai, jei įkeliama į mokyklos interneto svetainę, arba kiti mokiniai iš viso pasaulio, jei jiems persiunčiamas „Google“ ar „YouTube“ URL adresas.

Ši veikla galėtų tapti profesionali ir panaši į konkursą, jei nusprendžiama, kad mokinių žiuri išrinks laimėtoją, kurį apdovanos prizu!

Nuorodos

Pamokos planas pagrįstas leidiniu paaugliams ***„Internetas, kokio norime“,*** kurį galima atsisiųsti iš svetainių www.draugiskasinternetas.lt ir www.webwewant.eu.

Autorių teisių pažeidimai:

Nominet (2012), „Are you an accidental outlaw?“ (internete), http://accidentaloutlaw.knowthenet.org.uk/question1;

„Creative Commons“ licencijos: http://creativecommons.org;

pritaikomi pirminiai vaizdai: www.flickr.com;

mozaikinio teksto vaizdai, sukurti naudojantis „Textaizer Pro“, atsisiunčiama iš http://mosaizer.com/Textaizer/index.htm.

Trumpas veiklos pavadinimas	Menininkas tavyje!
Autorius	Frans Nieuwenhuyzen, Nyderlandai
Tema	Menininkas tavyje
Gebėjimai	Kultūrinis sąmoningumas ir raiška, bendravimas gimtąja kalba, skaitmeninis raštingumas
Lygis	☐ Lengvas ☑ Vidutinis ☐ Sunkus
Amžiaus grupė	13–15 metų
Trukmė	Dvi pamokos po maždaug 40 min.
Pamokos tikslas	• Parodyti, kad kiekvienas mokinys yra menininkas, kūrybinga asmenybė. • Paaiškinti, kad yra taisyklių (įstatymų), ginančių kūrybą ir menininkus.
Įvadas	Pamoka skirta menininkui savyje patyrinėti. Mokytojas turėtų pradėti pamoką nuo tipinės menininko apibrėžties „meno srities atstovas“. Tada visi kartu pažiūrėkite arba tegul mokiniai vieni pažiūri „YouTube“ filmuką apie menininką, pavyzdžiui, Jacobą Collierį – muzikantą, grojantį keliais instrumentais, taip pat aranžuojantį ir kuriantį dainas: https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic. Jaunojo muzikos genijaus Avery Moleko pavyzdys: http://youtu.be/9uyDGEjv-vg. Tegul mokiniai sukuria nedidelį koliažą apie savo mėgstamą menininką. Pastudijavę medžiagą apie mėgstamus menininkus ir juos aptarę, mokiniai, jūsų vadovaujami, turi sugalvoti platesnę žodžio „menininkas“ apibrėžtį. Menininkas – tai kuriantis žmogus. Internete galite rasti įvairios kūrybos pavyzdžių nuo muzikos iki filmų. Per pamoką mokiniai sužino apie autorių ir nuosavybės teises. Galiausiai mokiniai gali pristatyti save kaip menininkus, sukurdami filmuką-asmenukę arba pateiktį.
Priemonės	Pieštukas, popierius Interneto ryšys Išmanusis telefonas
1 žingsnis (20 min.)	Perskaitykite mokiniams instrukcijas apie buvimą menininku. Tegul mokiniai užrašo, kokiais menininkais jie nori būti, ir aptaria savo norus su šalia sėdinčiais bendraklasiais. Paieškokite kitų menininkų, kurie turi panašių pomėgių.

2 žingsnis (20 min.)	Darbas poromis. „Koks tavo mėgstamiausias menininkas?“ Mokiniai ieško informacijos apie savo mėgstamiausią menininką internete ir sukuria koliažą, naudodamiesi **programėle „Pic Collage“.** • Programėlių parduotuvė – http://goo.gl/YZHq10; • „Google play“ – http://goo.gl/pTWsrF. Komandos pristato koliažus kitoms grupėms ir paaiškina, kodėl pasirinko būtent tą žmogų.
3 žingsnis (20 min.)	Pamąstykite apie žodį „menininkas“. Mokiniai sugalvoja teiginių apie buvimą menininku ir pristato juos grupelėse. Jie sužino, ko reikia norint tapti menininku. Be abejo, vien talento neužtenka. Mokiniai nagrinėja sąvokas „autorių teisės“ ir „nuosavybė“. Jie naudojasi leidiniu paaugliams ir atsako į interneto svetainės ir 6.2 užduočių lapo klausimus. Jie turi sužinoti, kad kūrybiškumas taip pat susijęs su nuosavybe ir atitinkamomis taisyklėmis.
4 žingsnis (20 min.)	Mokiniai sukuria filmuką ar pateiktį apie save kaip menininkus.
Tolesni veiksmai	Suraskite kitų mokyklų mokinių, kurie dirbo pagal tą patį pamokos planą.
Nuorodos	http://youtu.be/9uyDGEjv-vg; https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic.

UŽDUOČIŲ LAPAI

1.1. Jei galėčiau daryti viską, ką noriu
1.2. Dvi pusės, viena moneta I
1.3. Dvi pusės, viena moneta II

2.1. Priemonės ir technologijos pedagogams

3.1. Internetinės priemonės, reikalingos atliekant matematikos užduotis
3.2. Kaip sukurti saugų slaptažodį
3.3. Tinklaraščiai ir vikiai per matematikos pamokas
3.4. Socialinis tinklas „Facebook“ ir matematika

4.1. Kur slypi tiesa?

5.1. Michaelo Jacksono daina „Privatumas“ (angl. „Privacy“)

6.1. Parepuok
6.2. Tavyje slypi visi menininkai

1.1 UŽDUOČIŲ LAPAS | Jei galėčiau daryti viską, ką noriu

1 skyrius. **Mano teisės ir pareigos internete**

Pamokos planas. **Pagrindinės teisės internete ****

Autorius: *Carsten Groene, Vokietija*

Užduotis. Jei iš viso nebūtų jokių įstatymų ir apribojimų ir galėtumėte daryti, ką tik norite, ką darytumėte? Užrašykite mažiausiai 4 dalykus:

Užduotis. Dabar pamąstykite, ką jūsų veiksmai reikštų kitiems žmonėms ar jūsų draugams? Ar turėtų jiems neigiamų pasekmių?

2 veikla. **ES pagrindinių teisių chartija**

Vienas iš svarbių ES teisinių dokumentų yra ES pagrindinių teisių chartija (http://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/TXT/PDF/?uri=CELEX:12016P/TXT&from=LT). Peržiūrėkite 1 antraštinę dalį „Orumas“ ir nustatykite, kurios teisės, jūsų manymu, yra svarbiausios naudojantis internetu.

3 veikla. **Pirmas žvilgsnis į leidinį „Internetas, kokio norime“**

Užduotis. Naudodamiesi skaitymo skenavimo (angl. *scanning*) metodu (http://www.aacc.edu/tutoring/file/skimming.pdf), greitai peržvelkite leidinį „Internetas, kokio norime“ ir išrinkite skyrius ir puslapius, kuriuose kalbama apie toliau nurodytas teises iš ES chartijos. Viena teisė dažnai nagrinėjama keliuose puslapiuose ir skyriuose.

teisė	skyrius	puslapis
1 straipsnis – žmogaus orumas		
7 straipsnis – teisė į privatų gyvenimą		
11 straipsnis – saviraiškos laisvė		

1.2 UŽDUOČIŲ LAPAS | Dvi pusės, viena moneta I

1 skyrius. **Mano teisės ir pareigos internete**

Pamokos planas. **Dvi pusės, viena moneta I****

Autorius: **Carsten Groene, Vokietija**

1 veikla. Teisės ir pareigos – dvi vienos monetos pusės?

Užduotis. Dažnai skirtingos teisės atitinka vieną teisinę pareigą arba netgi dvi teisės prieštarauja viena kitai. Remiantis ES pagrindinių teisių chartija (http://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/TXT/PDF/?uri=CELEX:12016P/TXT&from=LT), kurios iš svarbių leidinio „Internetas, kokio norime“ teisių kartais gali susikirsti? Ar jos atitinka konkrečią pareigą? Viena teisė gali būti priskirta keliems atvejams.

teisė	**prieštaravimas straipsniui / iš teisės kylanti pareiga**
1 straipsnis – žmogaus orumas	
7 straipsnis – teisė į privatų gyvenimą	
11 straipsnis – saviraiškos laisvė	
13 straipsnis – menų laisvė	

2 veikla. Galimo pagrindinių teisių pažeidimo atvejai.

Užduotis. Remdamiesi paieškos rezultatais, sukurkite tris situacijas, kuriose pagal jūsų šalies teisės aktus galėjo būti pažeista jūsų teisė. Kiekvienu atveju nurodykite bent po vieną tinkamą ir netinkamą pavyzdį.

1 situacija

2 situacija

3 situacija

1.3 UŽDUOČIŲ LAPAS | Dvi pusės, viena moneta II

1 skyrius. **Mano teisės ir pareigos internete**

Pamokos planas. **Dvi pusės, viena moneta II*****

Autorius: *Carsten Groene, Vokietija*

1 veikla. Mano teisės ir pareigos pagal nacionalinės teisės aktus

Nagrinėjama teisė iš ES chartijos. Teisė į _____ (straipsnis)

Užduotis. ES chartijoje minimos pagrindinės teisės konkrečiai įtvirtinamos nacionalinės teisės aktuose. Peržiūrėkite šiuos savo šalies teisės aktus:

- Konstituciją, ypač pagrindines teises,
- baudžiamuosius įstatymus,
- autorių teisių įstatymus,
- duomenų apsaugos įstatymus.

Dabar suraskite teisės aktų dalis, kuriose teigiama prasme arba ribojamai minima ES chartijos pagrindinė teisė.

Teisės			Pareigos		
Man leidžiama	įstatymas	dalis	Aš turiu (privalau)	įstatymas	dalis
1					
2					
3					
4					

2 skyrius. „Informacija nėra žinios“ (Albertas Einšteinas)

Pamokos planas. Naudokis, kurk ir dalykis***

Autorius: *Fernando Campos, Portugalija*

Nors toliau pateikta lentelė nėra išsami, joje nurodytos įvairios priemonės ir technologijos, kurias gali naudoti mokiniai ir mokytojai, siekdami interaktyvesnio mokymo ir mokymosi.

Užduotis	**Tikslai**	**Atviroji (angl. *OpenSource*) ar nustatytomis sąlygomis naudojama programinė įranga**	**Mobiliųjų įrenginių palaikymas**	**Priemonių rinkinio ateities pamokoms nuoroda**
1. Minčių žemėlapis	Minčių žemėlapių kūrimas dalijantis ir bendradarbiaujant arba ne	1. „Popplet“ 2. „CMap Tools“ 3. „Mindomo“ 4. „FreeMind“	1. Taip 2. Ne 3. Taip 4. Ne	Planuok
2. Klausimynas	Įvairių klausimynų kūrimas	1. „Kahoot“ 2. „HotPotatoes“ 3. „Socrative“ 4. „Quizwriter“ (komercinė) 5. „Edmodo“	1. Taip 2. Ne 3. Taip 4. Taip 5. Ne	Kurk
3. Vaizdo konferencija; bendravimas ir vaizdo įrašymas	Vaizdo konferencijos įrašų kūrimas	„Google Hangouts“	Taip	Bendrauk Bendradarbiauk
4. Vaizdų saugojimas	Vaizdo įrašų saugojimas ir dalijimasis jais	„YouTube“	Taip	Parodyk
5. Rašymas bendradarbiaujant	Kelių vartotojų tekstų rašymas vienu metu	TitanPad Google docs	1. Taip 2. Taip	Bendradarbiauk
6. Įrašymas ir refleksija	Refleksijos garso įrašų darymas, įtraukiant mokinių grupes	1. „VoiceThread“ (komercinė) 2. „TeamUp“	1. Taip 2. Ne	Įsivaizduok Klausk Apmąstyk Ištirk

Užduotis	Tikslai	Atviroji (angl. *OpenSource*) ar nustatytomis sąlygomis naudojama programinė įranga	Mobiliųjų įrenginių palaikymas	Priemonių rinkinio ateities pamokoms nuoroda
7. QR kodai	QR kodų naudojimas švietimo tikslais	http://goo.gl/AF7pPh (reikia registruotis) http://goo.gl/Ua9txH (reikia registruotis)	Taip	Kurk Ištirk
8. Vikis	Diskusija ir dalijimasis bendradarbiaujant	1. „Google Docs“ 2. „pbworks“	1. Taip 2. Taip	Bendradarbiauk
9. Interneto svetainės	Mokinių grupių ar klasių interneto svetainių, skirtų naudoti asmeniškai arba viešai, kūrimas	1. „Google“ svetainės 2. „Weebly“	1. Ne 2. Taip	Parodyk
10. Tinklaraštis	Tinklaraščio kūrimas	1. „Blogger“ 2. „WordPress“	1. Taip 2. Taip	Bendradarbiauk Parodyk
11. Našumo priemonės	Mokinių grupių ar klasių interneto svetainių, skirtų naudoti asmeniškai arba viešai, kūrimas Tinklaraščio kūrimas	1. „Libre Office“ 2. „Polaris Office“ 3. „Google Docs“	1. Ne 2. Taip 3. Ne	Kurk Parodyk
12. Garsas	Garso įrašymas ir redagavimas	„Audacity“	Ne	Kurk Parodyk
13. Vaizdai	Vaizdų redagavimas	1. „Gimp“ 2. „Inscape“ 3. „Photoscape“	1. Ne 2. Ne 3. Taip	Kurk Parodyk
14. Vaizdas	Redagavimas ir vaizdo leistuvas	1. Nemokama vaizdų redagavimo programa VSDC 2. VLC	1. Ne 2. Taip	Kurk Parodyk
15. Išplėstinė realybė	Objektų ar vietų informacijos kūrimas naudojant QR kodus	1. „Aurasma“ 2. „Google Goggles“	1. Taip 2. Taip	Kurk Parodyk

3.1 UŽDUOČIŲ LAPAS

Internetinės priemonės, reikalingos atliekant matematikos užduotis

3 skyrius. **Dalyvavimas internete**

Pamokos planas. **Mokomės matematikos 2.0*–****

Author: *Irina Vasilescu, Rumunija*

1 žingsnis. Internetinės priemonės, reikalingos atliekant matematikos užduotis

1. Kurios iš šių priemonių, jūsų nuomone, praverstų atliekant matematikos užduotis (taip / ne)?

Tinklaraščiai _____ Vikiai _____ Žaidimai _____ „Twitter“ _____

El. paštas _____ „Facebook“ _____ Tikralaikių pokalbių ar panašios programėlės _____ Paieškos sistemos _____ „Google Drive“ _____

2. Ar galite pateikti šių priemonių naudojimo matematikos užduotims atlikti pranašumus, lygindami su tiesioginiu bendravimu? Pavyzdžiui, droviam mokiniui daug paprasčiau reikšti savo nuomonę internetu nei klasėje.

_____

_____

_____

3. Kuriuos iš toliau pateiktų punktų priskirtumėte interneto naudojimo per matematikos pamokas ir veiklą pranašumams (P), o kuriuos – trūkumams (T)?

- Greitas informacijos gavimas _____
- Galimybė bendrauti per atstumą _____
- Virusų ar brukalų gavimas _____
- Suklastoti vartotojų profiliai _____
- Didelis švietimo išteklių kiekis _____
- Lengvesnis bendravimas su mokytoju _____
- Reklama _____
- Internetinės vertimo priemonės _____
- Daug laiko praleidžiama namie _____
- Savo laiko organizavimas _____
- Didesnis matomumas _____
- Minties ar turinio supratimas _____

4. Suskaičiuokite, kiek punktų priskyrėte kiekvienai kategorijai, ir apskaičiuokite P ir T santykį. Ar jis didesnis, ar mažesnis už 1? Kaip tai paaiškintumėte?

_____

_____

_____

3.2 UŽDUOČIŲ LAPAS | Kaip sukurti saugų slaptažodį

3 skyrius. **Dalyvavimas internete**

Pamokos planas. **Mokomės matematikos 2.0*–****

Author: *Irina Vasilescu, Rumunija*

Saugaus slaptažodžio požymiai:

- sudarytas iš mažiausiai aštuonių simbolių;
- neapima tikrojo jūsų vardo;
- nesusideda iš viso žodžio;
- labai skiriasi nuo kitų jūsų slaptažodžių;
- susideda iš bent vienos didžiosios raidės, mažosios raidės, skaitmens ir klaviatūros simbolio.

Veikla: sugalvokite žodį ir pakeiskite kelias jo raides skaitmenimis ar simboliais, pvz., „p1n@pp!E“ (nuo „pineapple“, liet. *ananasas*).

Klausimai:

Kiek skirtingų slaptažodžių galite sukurti iš tų pačių aštuonių simbolių?

2 žingsnis. **Žaidimai per matematikos pamokas**

Sukurkite stulpelinę diagramą pagal šią užduotį: „Mokiniai įsimena tik 10 proc. to, ką perskaitė, ir 20 proc. to, ką išgirdo. Jei per žodinį pranešimą naudojama vaizdinė medžiaga, įsiminimo rodiklis išauga iki 30 proc., o jei aiškinimą lydi veiksmai – iki 50 proc. Tačiau mokiniai įsimena 90 proc. to, ką atlieka patys, net jei tai tik imitavimas.“

Ar, jūsų manymu, internetiniai kelių žaidėjų žaidimai (angl. *multiplayer online games, MMO / MO games*) taip pat kelia grėsmę? Jei taip, pateikite pavyzdžių.

Kokia blogiausia jūsų patirtis, susijusi su nesaugiu elgesiu žaidžiant internetinius žaidimus? Ką galėjote padaryti, kad to išvengtumėte?

Jei internetinio žaidimo partneris norėtų susitikti realiame gyvenime ar paprašytų asmeninių duomenų, ką darytumėte?

3.3 UŽDUOČIŲ LAPAS | Tinklaraščiai ir vikiai per matematikos pamokas

3 skyrius. **Dalyvavimas internete**

Pamokos planas. **Mokomės matematikos 2.0*–****

Author: *Irina Vasilescu, Rumunija*

1 veikla. **Įvertinkite šiuos tinklaraščio naudojimo per matematikos pamokas atvejus nuo 1 (nenaudinga) iki 10 (naudingiausia):**

- ☐ sąvokų paaiškinimas, glosarijus;
- ☐ pamokos užrašų skelbimas;
- ☐ pateikčių skaidrių ir kitų pamokos išteklių įkėlimas;
- ☐ skelbimai;
- ☐ uždavinių sprendimo praktika;
- ☐ bendradarbiavimo ar projekto užduotis, atliekama su bendraklasiais ar kitomis mokyklomis;
- ☐ atvejų analizė;
- ☐ gyvenimo matematika;
- ☐ „Savaitės uždavinys“;
- ☐ apžvalga.

Kelios tinklaraščių naudojimo taisyklės:

- Niekada tinklaraštyje neskelbkite asmens duomenų ar asmeninių nuotraukų, net savo paskyroje.
- Visada paisykite autorių teisių.
- Nepamirškite, kad jūsų įrašai vieši: juos mato mokytojai, tėvai ir gali nukopijuoti kiti asmenys.
- Pasirinkite komentarų nuostatas, leidžiančias valdyti jų skelbimą.
- Pagalvokite prieš rašydami – tiek tinklaraštyje, tiek komentuodami!
- Žinokite, kaip pranešti apie nepageidaujamus vartotojus ir juos blokuoti.
- Niekada neskelbkite konfidencialios informacijos, skirtos autentiškumui patvirtinti.
- Jeigu pasikviečiate bendratinklaraštininkų, suteikite jiems atitinkamas teises pagal jų funkcijas.
- Komentuodami būkite mandagūs, kaip per pamoką. Tegul jūsų grįžtamasis ryšys būna naudingas ir tinkamas.
- Jei pastebite ką nors, ko neturėtų būti, nedelsdami praneškite mokytojui ar tėvams.

2 veikla. **Poromis parenkite daugiau taisyklių ir užrašykite jas bloknote ant stovo. Tada išsirinkite 10 naudingiausių taisyklių ir sukurkite „Dešimt tinklaraštininko įsakymų“.**

3.4 UŽDUOČIŲ LAPAS | Socialinis tinklas „Facebook“ ir matematika

3 skyrius. **Dalyvavimas internete**

Pamokos planas. **Mokomės matematikos 2.0*–****

Author: *Irina Vasilescu, Rumunija*

1 veikla. **Tarkime, kad turime tokius tinklo „Facebook“ vartotojų amžiaus pasiskirstymo statistikos duomenis. Pavaizduokite šiuos duomenis skritulinėje diagramoje.**

Amžiaus grupė	Procentas
13–17	14,8 %
18–24	32,3 %
25–34	26,6 %
35–44	13,2 %
44–54	7,2 %
55–64	3,5 %
64+	2,4 %

2 veikla. **Atsakykite į šiuos klausimus:**

Kaip dažnai tikrinate tinklo „Facebook“ naujienų sklaidos kanalą?

Kokiu tikslu naudojatės tinklu „Facebook“? Siūlomi variantai: bendravimas, nuotraukų skelbimas, ryšio su draugais palaikymas, svarbių gyvenimo įvykių skelbimas, nuotraukų siuntimas, žaidimai ir t. t.

Įvardykite penkis asmeninės informacijos, kuri neturėtų būti skelbiama jūsų paskyroje, punktus.

Ar esate naudojęsi tinklu „Facebook“ mokyklos užduotims atlikti?

Ar manote, kad jis tam galėtų būti naudojamas? Kaip?

Iš sąrašo išrinkite tris geriausius būdus, kaip galėtumėte panaudoti tinklą „Facebook“ per matematikos pamokas:

- klasės grupė, kuri keistųsi informacija ir atiduotų užduotis;
- renginių kalendorius;
- darbas grupėse;
- pastabos pamokas praleidusiems mokiniams;
- multimedijos išteklių bendrinimas;
- drovių mokinių dalyvavimas;
- priminimai, skelbimai, artėjantys terminai;
- švietimo programėlių naudojimas;
- mokinių ryšio palengvinimas;
- bendradarbiavimas su kitomis mokyklomis;
- apklausos.

Ar žinote kokią nors su matematika susijusią tinklo „Facebook“ paskyrą?

Grupėse po keturis parenkite penkias tinklo „Facebook“ matematikos grupės etiketo (angl. *netiquette*) ir saugumo taisykles.

4.1 UŽDUOČIŲ LAPAS | Kur slypi tiesa?

4 skyrius. **Susikurk tapatybę**

Pamokos planas. **Mano (tikroji) tapatybė ****

Autorius: *Martina Kupilíková, Čekija*

Norėdami geriau suvokti savo tapatybę, savarankiškai užpildykite lenteles.

Koks esu (internete)?		Koks esu (ne internete)?		Koks norėčiau būti?	
Draugiškas		Draugiškas		Draugiškas	
Malonus		Malonus		Malonus	
Padorus		Padorus		Padorus	
Drąsus		Drąsus		Drąsus	
Blogas		Blogas		Blogas	
Kandus		Kandus		Kandus	
Sąžiningas		Sąžiningas		Sąžiningas	

Šioje lentelėje surašykite penkias savo savybes.

Koks esu (internete)?		Koks esu (ne internete)?		Koks norėčiau būti?	

Aptarkite savo atsakymus kartu su dar vienu ar dviem mokiniais. Ar tikrai vienas kitą pažįstate taip gerai, kaip manėte? Ar jūs panašesnis į tą, koks esate internete, ar į tą, koks esate ne internete?

5.1 UŽDUOČIŲ LAPAS

Michaelo Jacksono daina „Privatumas“ (angl. „Privacy“)

5 skyrius. **Privatumas – brangiausias mano turtas**

Pamokos planas. **Michaelo Jacksono daina „Privatumas“ (angl. „Privacy“)**

Autorius: *Miguela Fernandes, Portugalija*

Kokia šios dainos pagrindinė mintis?

Paaiškinkite, kaip dainos pagrindinė mintis susijusi su internetu.

Pateikite gyvenimiškų situacijų pavyzdžių, panašių į minimas dainoje.

„Ji jau nebeturės kitos progos; ji tik išjuokė ir priekabiavo
Pasakyk man, kodėl?
Ne, reikia išmokti šią pamoką: pagarba neduodama, ją reikia užsidirbti
Nustok piktybiškai kėsintis į mano neliečiamumą.“

6.1 UŽDUOČIŲ LAPAS | PAREPUOK

6 skyrius. **Menininkas tavyje**

Pamokos planas. **PAREPUOK ****

Autorius: *Angela Capezzuto, Italija*

Patarimas. Mokiniai dirba grupėse, tačiau kiekvienas grupės narys turi atlikti užduotį, jeigu nori gauti teigiamą įvertinimą.

1 dalis. Ar esate piratas? *Autorių teisių pažeidimas*	Ne visada lengva suprasti, ar kas nors saugoma pagal autorių teises ir kaip teisėtai naudotis autorių teisėmis apsaugotais kūriniais. Patikrinkite žinias: ar toliau nurodyti veiksmai yra autorių teisių pažeidimas?
☐ Taip ☐ Ne	Dainų siuntimasis iš interneto paslaugų teikėjų, kurie sudarę sutartis su autorių teisių turėtojais (pvz., „Spotify“).
☐ Taip ☐ Ne	Portretinės nuotraukos įkėlimas, laikantis autorių teisių (nurodant savininką arba ne).
☐ Taip ☐ Ne	Siuntimasis iš platformos „iTunes“.
☐ Taip ☐ Ne	Koncerto vaizdo įrašo įkėlimas, nors biliete buvo nurodyta, kad filmuoti draudžiama.
☐ Taip ☐ Ne	Kito asmens tinklaraščio įrašo dalies citavimas savo tinklaraštyje su nuoroda į originalų šaltinį, bet nepaprašius teksto autoriaus sutikimo.
☐ Taip ☐ Ne	Kito asmens filmuoto koncerto žiūrėjimas, nors buvo nurodyta, kad filmuoti draudžiama.
☐ Taip ☐ Ne	Asmeniškai darytos koncerto nuotraukos įkėlimas, nors biliete buvo nurodyta, kad filmuoti draudžiama.
☐ Taip ☐ Ne	Šiuo metu populiarios dainos žodžių ar gitaros akordų įkėlimas į asmeninę interneto svetainę ar socialinį tinklą.
☐ Taip ☐ Ne	Įžymybių nuotraukų, kurias patys padarėte viešose vietose, įkėlimas.
☐ Taip ☐ Ne	Viso straipsnio perkopijavimas, nurodant autorių ir pateikiant nuorodą į originalų šaltinį (be leidimo).
	Pabaigę užduotį, pasitikrinkite atsakymus www.webwewant.eu (43 psl.). Pristatykite savo rezultatus visai klasei. Ką jums reiškia toks rezultatas? _____ _____

2 dalis.

Ar kiti su jūsų kūriniais gali daryti bet ką?

Asmeninės medžiagos įkėlimas

Kokią medžiagą įkeliate į internetą ir kaip jaučiatės žinodami, kad kiti gali daryti bet ką su jūsų asmenine kūryba?

Įkeliama medžiaga:

_____

Kas jums kelia nerimą?

_____

_____

3 dalis.

Kaip ir kokia apimtimi galite apsaugoti savo medžiagą?

Interneto svetainė „Creative Commons“

Atsidarykite „Creative Commons“ interneto svetainę http://creativecommons.org/licences ir atsakykite į klausimus, ką reiškia logotipai, kalbant apie leidimą naudotis šia medžiaga.

Ką galite daryti su medžiaga, kuri skelbiama su šiais logotipais? (Aprašykite savais žodžiais, nekopijuokite teksto!)

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Kokios autorių teisėmis neapsaugotos svetainės, kuriose pateikiamą medžiagą galite naudoti, siūlomos „Creative Commons“ interneto svetainėje?

_____

_____

_____

4 dalis.
Užduotis
(1 psl.)

Mokytojas paaiškina situaciją, kuriai turėsite sukurti medžiagą.
Kartu su partneriu (-iais) nuspręskite:

a) Kokią šalį pasirinksite (iš mokytojo duoto sąrašo)?

_____

_____

b) Pradėję nuo pirmosios šalies pavadinimo raidės, surašykite daiktavardžius ar veiksmažodžius, apibūdinančius šalį ir prasidedančius iš tos ir paskesnių šalies pavadinimo raidžių.

1 raidė	2 raidė	3 raidė	4 raidė	5 raidė	6 raidė	7 raidė	8 raidė	9 raidė	10 raidė

Pastaba: stulpelių skaičius keisis, jei keičiamas šalių sąrašas atitinkamame pamokos plane

Jei turite interneto ryšį, galite naudotis www.wordreference.com, arba pasitelkite gerą popierinį žodyną. Nebūtina sugalvoti sunkių ar nesuprantamų žodžių!

c) Mokiniui (-iams), kuris (-ie) repuos ar įgarsins pateiktį – užrašykite savo pasirinkimą:

_____

_____

d) Užrašykite eilėraštį, kurį sukūrėte, naudodamiesi b lentele, taip pat nurodykite, kas repuos, o kas įrašinės.

_____

_____

_____

_____

_____

ARBA

Užrašykite eilėraštį, kurį repuosite įgarsindami skaidres, taip pat nurodykite, kas kurs ir pristatys kiekvieną skaidrę.

_____
_____
_____
_____
_____

Nurodykite, iš kur imate vaizdus, muziką ar kitus interneto išteklius:

_____
_____
_____
_____

e) CC licencija, kuri geriausiai tinka jūsų sukurtai reklamai. Užrašykite, kodėl renkatės šią licencijos rūšį.

_____
_____
_____
_____
_____
_____

6.2 UŽDUOČIŲ LAPAS | Visi yra menininkai

6 skyrius. **Menininkas tavyje**

Pamokos planas. **Menininkas tavyje!****

Autorius: *Frans Nieuwenhuyzen, Nyderlandai*

Praėjusią savaitę žiūrėjau „YouTube“ įrašus ir aptikau nuostabų jauną menininką. Jis mušė būgnus tarsi tikras profesionalas – tai buvo neįtikėtina! Turite tai pamatyti. Jo vardas Averis Molekas. Jis neabejotinai geriausias mano matytas menininkas!

Tai tipiškas pokalbis, kuriame galėjote dalyvauti praėjusią savaitę ar netgi šį rytą. Galbūt ką tik patikrinote savo telefone ar kompiuteryje, norėdami įsitikinti, ar tai tiesa (padarykite tai!). Ar dažnai kalbatės apie menininkus? Ar pažįstate kokį nors menininką? Užrašykite kelių menininkų, kuriuos pažįstate ar apie kuriuos žinote, vardus ir pavardes ir nurodykite, kokios meno srities atstovai jie yra.

Vardas, pavardė: **Meno sritis:**

Galbūt jūsų užrašyti menininkai garsūs visame pasaulyje? Ar žinote kokių nors vietos menininkų? Užrašykite jų vardus ir pavardes ir nurodykite, kokios meno srities atstovai jie yra.

Vardas, pavardė: **Meno sritis:**

Visada nuostabu stebėti menininkų kūrybą. Kodėl?

Dauguma menininkų, kuriuos žinote, yra ypatingi. Jie turi išskirtinį talentą ar dovaną. Jiems pasisekė, kad tai turi. Ar kada svajojote turėti tokią dovaną? Kokiu menininku norėtumėte būti?

Internete galite rasti daug informacijos apie savo mėgstamiausią menininką. Poromis sukurkite koliažą apie mėgstamiausią menininką. Galite naudotis išmaniuoju telefonu arba sukurti pateiktį kompiuteriu.

Jei naudojatės išmaniuoju telefonu, galite išbandyti programėlę **„Pic Collage“:**

(http://pic-collage.com/)

Jei naudojatės kompiuteriu, jums gali praversti programos „PowerPoint“, „Google Presentation“, „Prezi“ ar „Animoto“. Jų ieškokite internete.

Pabaigę koliažus, pristatykite juos kitoms komandoms.

Akimirką pamąstykite apie žodį „menininkas“. Jau esate nemažai užsirašę apie menininkus. Toliau matote keletą žodžių, susijusių su menininkais. Pasitelkdami šiuos žodžius, parašykite vieną ar du teiginius.

kurti	technika	groti	sėkmė	atlikti kūrinį
dirbti	mokytis	talentas	įgūdžiai	pomėgis

Pristatykite savo teiginį keturių mokinių grupei.

Internete atlikite paiešką „kaip tapti menininku“. Užrašykite mažiausiai keturis sužinotus dalykus.

_____

_____

_____

_____

Informacija.

Kai naudojate nuotraukas, filmus ar garsus, įsitikinkite, kad šio turinio šaltinis yra teisėtas ir kad galite jį naudoti savo koliažui. Kai ieškote vaizdų per „Google“, naudokitės paieškos priemonėmis ir patikrinkite naudotojo teises (angl. *usage rights*). Pasirinkite atitinkamą punktą iš meniu juostos! Dabar būsite tikri, kad jūsų naudojama informacija yra teisėta.

Kas yra menininkas?

Menininkas – tai kuriantis žmogus. Todėl jums nebūtina mokėti groti pianinu, kad būtumėte menininkai. Ar kepėjas gali būti menininkas? O sodininkas? O žaidimų programuotojas?

Kepėjas: _____

Sodininkas: _____

Žaidimų programuotojas: _____

Gal žinote vieną ar du darbus, kurie jums patiktų ir kuriuose galėtumėte pasireikšti kaip menininkai? Siūlykite idėjas!

_____

_____

Jei mėgstate kurti muziką, vaizdo klipus ar nuotraukas, labai lengva dalytis šia kūryba. Ką nors sukūrę tampate savo kūrinių savininkais. Bet internete labai lengva dalytis ir ne savo kūriniais. Kelias akimirkas apie tai pamąstykite. Atsidarykite interneto svetainę www.draugiskasinternetas.lt arba www.webwewant.eu ir atsisiųskite leidinį. Atsiverskite 6 skyrių, perskaitykite tekstus ir atlikite visas užduotis.

Dabar jau žinote viską apie autorių teises ir nuosavybę, todėl atsakykite į šiuos klausimus:

1. Kurie iš šių veiksmų yra neteisėti?

- [ ] a. Dainų siuntimasis iš interneto paslaugų teikėjų, kurie sudarę sutartis su autorių teisių turėtojais.
- [ ] b. Siuntimasis iš „iTunes“.
- [ ] c. Kito asmens filmuoto koncerto žiūrėjimas, nors buvo nurodyta, kad filmuoti draudžiama.
- [ ] d. Dainų siuntimasis iš paslaugų teikėjų, kurie nėra sudarę sutarčių su autorių teisių turėtojais.

2. Ar teisėta cituoti visą straipsnį, jei be leidimo nurodote autorių ir pateikiate nuorodą į šaltinį?

☐ ☐

Ar jūs taip pat esate menininkai?

Kokie menininkai slypi jūsų viduje? Nemažai sužinojote apie menininkus. Dabar turite išsiaiškinti, kokie menininkai esate jūs. Ar esate muzikos, šokio ar teatro atlikėjai, o gal mėgstate fotografuoti, tapyti ar kurti skulptūras? O galbūt puikiai jodinėjate žirgais, gaminate valgį ar programuojate?

Užrašykite savo talentus. Jūs neprivalote būti geriausi! Tik jūs patys esate svarbūs:

_____

_____

_____

Sukurkite filmuką-asmenukę arba pateiktį apie savo meniškumą.

Filmuką galite sukurti telefonu (jei turite) arba vaizdo kamera. Sukurkite trumpą klipą apie save kaip menininką. Nepamirškite: jūs tikrai neprivalote mokėti groti pianinu. Jei esate sporto srities menininkai, tai irgi puiku. Nufilmuokite save veikiantį!

Įkelkite savo filmuką į „YouTube“ ir pažymėkite žyma „menininkasmanyje“ (angl. *artistinme*). Filmukui panaudokite vieną iš „YouTube“ garso takelių.

Jei kuriate pateiktį, naudokitės viena iš prieš tai minėtų programų.

Vaizdų ir URL adresų sąrašas:

https://openclipart.org/image/300px/svg_to_png/3989/JPortugall_icon_microphone.png (nereikia registruotis)

https://openclipart.org/detail/25595/Brush-by-Andy (nereikia registruotis)

http://pixabay.com/nl/youtube-multimedia-media-buis-344105/ (nereikia registruotis)

Ieškote informacijos ar patarimų?

Susisiekite su savo šalies Saugesnio interneto informavimo centru.

Airija – www.webwise.ie
Austrija – www.saferinternet.at
Belgija – www.clicksafe.be
Bulgarija – www.safenet.bg
Čekija – www.saferinternet.cz
Danija – www.medieraadet.dk
Estija – www.targaltinternetis.ee
Graikija – www.saferinternet.gr
Islandija – www.saft.is
Italija – www.saferinternet.it
Jungtinė Karalystė – www.saferinternet.org.uk
Kipras – www.cyberethics.info
Latvija – www.drossinternets.lv
Lenkija – www.saferinternet.pl
Lietuva – www.draugiskasinternetas.lt
Liuksemburgas – www.bee-secure.lu
Malta – www.besmartonline.org.mt
Nyderlandai – www.digibewust.nl
Norvegija – www.medietilsynet.no
Portugalija – www.internetsegura.pt
Prancūzija – www.internetsanscrainte.fr
Rumunija – www.sigur.info
Rusija – www.nedopusti.ru
Slovakija – www.zodpovedne.sk
Slovėnija – www.safe.si
Suomija – www.meku.fi/fisic
Švedija – www.medieradet.se
Vengrija – www.saferinternet.hu
Vokietija – www.klicksafe.de

Kūrėjų sąrašas

Parengė:

Europos mokyklų tinklo leidinys

Bendradarbiaujant su tinklu „Insafe“ ir remiant kompanijoms „Google“ ir „Liberty Global“

Sukurta 2015 m.

Dizainas: „Iddifix“

Autorių teisės

Pavadinimas: „Internetas, kokio norime: pedagogų vadovas“

ISBN/ISMN numeris: ISBN 978-609-95274-1-3

Autorių teisės. Autorių teisės: šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons Attribution 4.0 International“ (CC BY 4.0).

„Works 3.0 Unported“ licencija. Licencijos kopiją rasite čia:

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Leidėjas: Švietimo informacinių technologijų centras

Išleidimo vieta: Vilnius

European
Schoolnet

ins@fe

Google

LIBERTY GLOBAL