

# NARŠYMAS INTERNETE

## **NARŠYMAS INTERNETE**

## **VADOVAS MOKYTOJAMS**

## **PIRMIEJI ŽINGSNIAI SAĖMONINGO NAUDOJIMOSI INTERNETU LINK**

Adaptuota Ugdymo plėtotės centro 2015 m.

<b>Įvadas</b>	<b>3</b>
Ar nori pažinti pasaulį su manimi?	5
<b>Ką nori tyrinėti?</b>	<b>6</b>
Pasitelk jusles	7
Tyrinėk kompiuteriu	8
<b>Ką labiausiai mėgsti daryti kompiuteriu?</b>	<b>9</b>
Koks tavo mėgstamiausias užsiėmimas?	10
Kam naudoji kompiuterį?	11
<b>Kas kalba?</b>	<b>12</b>
Internetas – pažinimo būdas	13
Kokia interneto svetainė tau patinka?	14
Kokius žaidimus mėgsti?	14
Ką sako TV reklama?	15
Ką sako reklaminiai vaizdai?	16
<b>Žaidimai ir gudrybės</b>	<b>17</b>
Pasidarykite „Memory“ žaidimą	18
Mįslės ir galvosūkių	19
<b>Dabar nebijosi pabaisų</b>	<b>20</b>
Nemalonūs dalykai filmuose ir televizijos programose	21
Ar esi supertyrinėtojas?	23

CCC

CCC

CCC

LYADAS

CCC

## Jus sveikina leidinys „Naršymas internete – pirmieji žingsniai sąmoningo naudojimosi internetu link“!

Dažnas mokytojas prisibijo medijų pasaulio, o jame šiandien gyvena vaikai. Mažieji greitai išmoka naudotis kompiuteriu. Beveik pusė dvejų metų vaikų jau bent kartą naudojami kompiuteriu, o du iš trijų keturmečių jau yra pradėję naršyti internete. Dažnas pirmaklasis turi sukaupęs kelerių metų naudojimosi internetu patirtį. Tik 4 proc. 5–9 metų vaikų visiškai nesinaudoja kompiuteriu.

## Suaugusiųjų kartai keliami nauji reikalavimai. Ar spėjate kartu?

Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa aprašo mokėjimo mokytis kompetenciją:



Mokėjimas mokytis atsiskleidžia, vaikui domintis rašto elementais, mokyklinėmis priemonėmis, reikmenimis, veiklomis, ieškant informacijos aplinkoje, bandant ją sisteminti, interpretuoti, **naudotis informacinėmis technologijomis**; atkakliai siekti tikslo, prisiimti atsakomybę už savo veiklą, pasirinktas priemones, kūrybinę užduotį ar darbą atlikti nuo sumanymo iki norimo rezultato; tobulinti savo sumanymus, gebėti juos sukonkretinti, įsivaizduoti ir papasakoti draugams, kaip tai turėtų atrodyti, mokytis vieniems iš kitų; ieškoti įvairių būdų tikslui pasiekti, kliūtims įveikti, bandyti savarankiškai spręsti problemas;

(Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa, 25.1 punktas).

Priešmokyklinio ugdymo bendrosios programos priede aprašomos ugdomos nuostatos, susijusios su medijomis ir informacinėmis komunikacinėmis technologijomis:

- nepiktnaudžiauti kompiuteriu ir TV;
- informacijos paieškai naudoti įvairius būdus ir priemones;
- bendravimui naudotis informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis.

### Plačiau!

Viena yra gausiai naudotis, o kita – gebėti kritiškai vertinti ir išmanyti medijų niuansus. Pirmuosius paprastus pokalbius su vaikais apie šaltinių kritiką galima pradėti jau priešmokyklinio ugdymo įstaigose. Vaikai turi mokytis elgesio internete taip pat kaip saugaus eismo taisyklių.

Todėl šiame pedagogams skirtame vadove kalbama ne apie techninį pasirėngimą, o apie vaikų mokymą suabejoti. Juo siekiama įdiegti vaikams kritišką požiūrį į medijas, naudojant su internetu, televizija, filmais, reklama ir žaidimais susijusias užduotis.

## Faktai mokytojams ir užduotys mokiniam

Vadovas „Naršymas internete – pirmieji žingsniai sąmoningo naudojimosi internetu naudojimo link“ skirtas priešmokyklinio ugdymo įstaigų darbuotojams. Jame pateikta medžiaga tinka ir jaunesniems, ir vyresniems vaikams. Visos užduotys pagrįstos Jums, mokytojams, skirtu faktų aprašymu. Mokytojo vaidmuo atliekant užduotis –

perskaityti instrukcijas ir, jei reikia, pritaikyti turinį būtent tos vaikų grupės patirčiai ir interesams.

## Nauji ugdymo planai

Ugdymas priešmokyklinio ugdymo įstaigose turi būti grindžiamas Priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa ir būti susijęs su Pradinio ugdymo bendrąja programa. Todėl tekste yra nuorodų į Pradinio ir pagrindinio ugdymo bendrąsias programas bei **Priešmokyklinio ugdymo bendrąją programą**<sup>2</sup>.

## Pasaka „Naršymas internete“

Pasaką apie Ema ir Smalsutį Švedijos nacionalinei švietimo agentūrai parašė Åsa Kronkvist. **Smalsučio užduotis yra išsiaiškinti, kaip šiame pasaulyje viskas veikia, ir kartu parodyti Emai, kaip elgiasi supertyrinėtojas.** Keliaudami tarp dviejų pasaulių jie daugiau sužino apie save pačius ir mūsų tikrovę. Ne viskas yra tai, kas atrodo, todėl kartais reikia būti budriam!

## Norite taip pat pagerinti skaitmeninio raštingumo žinias

Jeigu Jūs gebate bendrauti anglų kalba, rekomenduojame kreiptis į Europos mokyklų tinklą dėl organizuojamų nemokamų nuotolinių kursų.

## Švedijos nacionalinė medijų taryba

Švedijos nacionalinė medijų taryba buvo įkurta 2011 m. sausio 1 d. Viena jos užduočių – vaikų ir jaunimo rengimas būti sąmoningais medijų vartotojais ir jų apsauga nuo žalingo medijų poveikio. „Naršymas internete“ – vienas šios tarybos projektų ir kartu Europos Sąjungos programos „Saugesnio interneto programa“ remiamos kampanijos „Jaunasis internetas“ dalis.

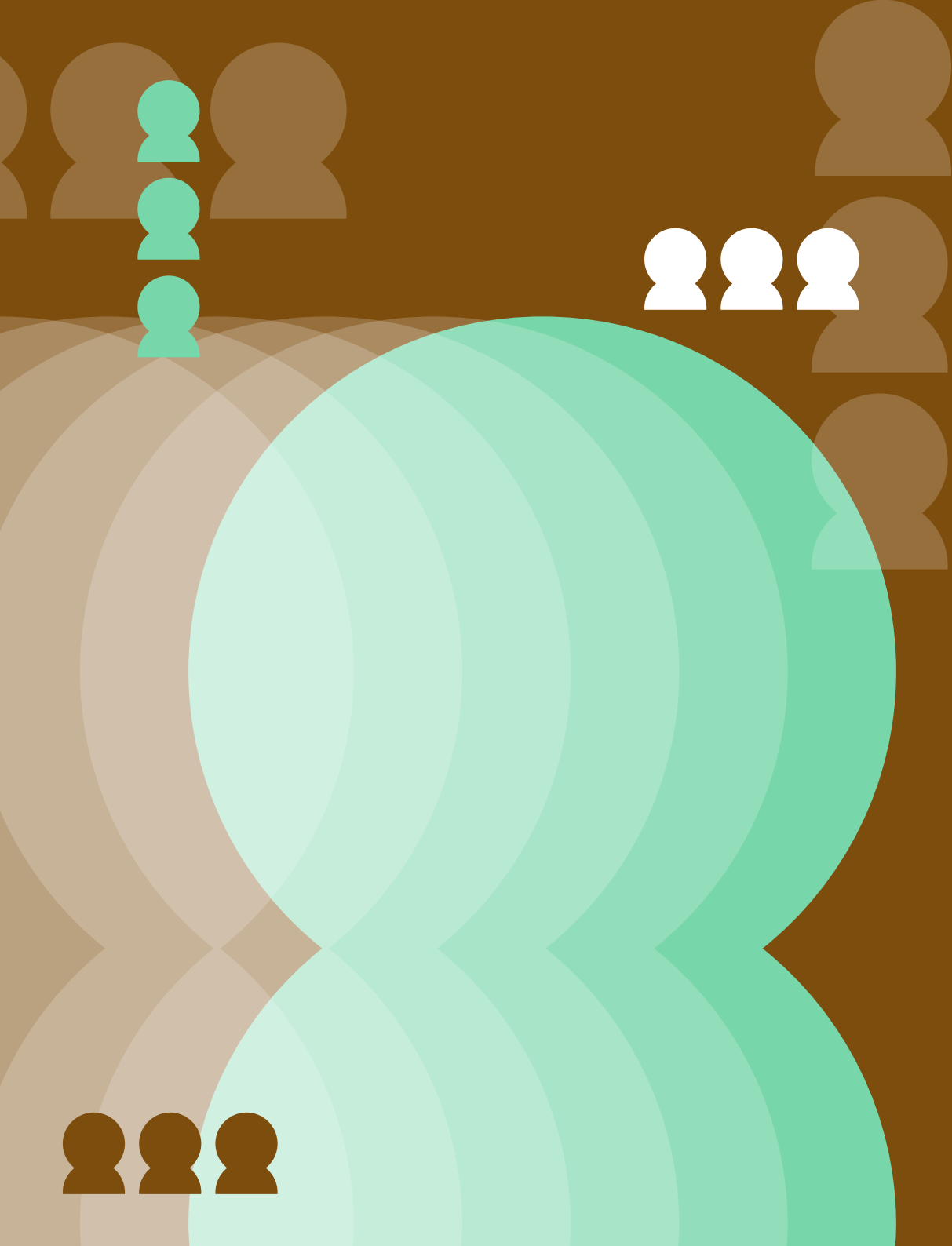
Tikimės, kad ši medžiaga, pateikiama žaidimų ir smagaus pažinimo forma, išplės ir mokytojų, ir mokinių žinias medijų klausimais.

Švedijos kampanija „Jaunasis internetas“, Švedijos nacionalinė medijų taryba

<sup>1</sup> [http://www.smm.lt/web/lt/teisesaktai/listing?dte\\_from=2014-09-02&date\\_till=2014-10-01&text=V-779&submit\\_lawacts\\_search=](http://www.smm.lt/web/lt/teisesaktai/listing?dte_from=2014-09-02&date_till=2014-10-01&text=V-779&submit_lawacts_search=)

<sup>2</sup> [http://www.smm.lt/web/lt/pedagogams/ugdymas/ugdymo\\_prog](http://www.smm.lt/web/lt/pedagogams/ugdymas/ugdymo_prog)





**NOŖI  
PAŽINTI  
PASAULĮ,  
SU MANIMI?**

# KĄ NORI TYRINĖTI?

Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje išsamiai aprašyta pažinimo kompetencija. Šią kompetenciją sudaro:



10. Ugdymo ir ugdymosi aplinka padeda siekti priešmokyklinio ugdymo tikslo: [...] 10.4. sudaromos sąlygos skleisti kiekvieno vaiko kritiniam ir kūrybiniam mąstymui, kūrybiškumui, patirti kūrybos ir atradimo džiaugsmą ir sėkmę; vaikai skatinami spręsti problemas, reikšti savo nuomonę ir ją pagrįsti, dalytis savo įžvalgomis su bendraamžiais ir suaugusiais; 10.5. ugdymo ir ugdymosi aplinkoje yra pakankamai įvairių ugdomųjų priemonių (prireikus – specialiųjų mokymo priemonių ir (ar) techninės pagalbos priemonių), skatinančių aktyvią vaiko veiklą, jo smalsumą, kūrybiškumą, vaizduotę; (Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa, 3 p.)



„smalsumas, domėjimasis, informacijos rinkimas ir apdorojimas, aktyvus aplinkos tyrinėjimas, padarinių prognozavimas, žinių, supratimo ir patirties kritiškas interpretavimas bei kūrybiškas panaudojimas“. (Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa, 5 p.)

Emai susipažinus su Smalsučiu, šis pažada parodyti jai, kaip elgiasi super-tyrinėtojas. Dar būdamas visai mažas jis ėmė mokytis, kaip pažinti pasaulį: stebėdavo, šniukštindavo, ragaudavo, klausydavosi, lytėdavo, eksperimentuodavo ir tikrindavo.

Smalsučio pažinimo būdas sutampa su mokyklos užduotimi – padėti mokinui susikurti bendrą vaizdą ir kontekstą.

## Užduotis vaikų grupėje

Atliekama min. 3–4 kartus

### Pirmas kartas

Pasiskirstykite į mažesnes grupes. Drauge nuspręskite, apie ką norite daugiau sužinoti. Domėtis galima beveik bet kuo! Smalsutis iš pasakos norėjo sužinoti, kaip mes gyvename. Ema tyrinėjo vorus. Ką pasirinksite jūs? Kodėl norite daugiau sužinoti būtent apie tai? Kaip sieksite sužinoti tai, kas jus domina? Kur kreiptis, kad sužinotumėte kuo daugiau?

Kas yra žinių šaltinis? Kodėl turėti kelis šaltinius yra privalumas?

Sudarykite planą, kaip tapti tikrais supertyrinėtojais! Užsirašykite numatomus žingsnius.

### Kiti kartai

Laikykitės sudaryto plano. Mokydamiesi ką nors nauja elkitės tarsi detektyvai: bandykite išgirsti kuo daugiau nuomonių. Jei kažkas parašyta internete, dar nereiškia, kad tai tiesa. Ten

įkelti informaciją gali bet kas. Todėl būkite kritiški ir ieškokite kelių šaltinių!

Gal yra kas nors, kas daug žino apie jus dominančią temą? Kas, jeigu tie, su kuriais kalbėjotės arba kurių mintis skaitėte, iš tiesų žino ne tiek daug, kaip sakosi? Kaip tai patikrinti? Ar pažįstate ką nors, kas tai išmano? Ar pasitikite tuo žmogumi? Kodėl? Gal jums reikia daugiau medžiagos? Ar galite patyrinėti patys? Ar galite nufotografuoti tai, kas jus domina? Ar galite palyginti savo darytas nuotraukas su esančiomis internete arba knygoje?

### Paskutinis kartas

Per paskutinę pamoką papasakokite kitoms grupėms, ką išsiaiškinote. Ką norėjote išmokti? Ką išmokote? Ar sunku buvo gauti informacijos? Kokia užduotis buvo pati smagiausia? Ar atradote pažinimo būdų, apie kuriuos anksčiau nežinojote?

# PASITELK JUSLES

Pirmame pasakos skyriuje Ema susitinka Smalsutį, ir jis pasisako esąs supertyrinėtojas. Svarbiausia jo žinia Emai: „Pasitikėk savimi.“ Pasak jo, egzistuoja daug tyrinėjimo būdų, o kompiuteris tėra vienas jų. Supertyrinėtojas turi pasitikėti savimi ir savo jūslėmis, turėti strategiją, kaip sužinoti dominančius dalykus ir būti pasirengęs įvertinti rastą informaciją.

## Užduotis vaikų grupėje

1 kartas, žaidimas

### Ką turiu už nugaros?

Per šį žaidimą ugdomas lytėjimo pojūtis.

Susėskite ratu taip, kad būtumėte visi atsigręžę vieni į kitus. Rankas laikykite už nugaros. Vienas dalyvis eina aplink vaikų ratą iš išorės ir vienam žaidėjui į rankas įdeda mažą žaislą. Apčiupinėkite gautą daiktą. Paskiau trumpai apibūdinkite, ką esate gavęs, tačiau nesakykite, kas tai yra. Kokia daikto forma, dydis, minkštumas ar kietumas ir t. t. Draugai bando atspėti, kas tai galėtų būti. Jei tai sunku ir nesiseka, toliau nežiūrėdami siųskite tą daiktą ratu už nugaros, kad ir kiti galėtų pačiupinėti. Ar dabar sugebėsite pasakyti, kas tai yra? Daiktui apkeliavus ratą, padėkite jį į vidurį, kad visi pamatytų, kas

tai. Tada naujas žaisliukas duodamas kitam žaidėjui, jis papasakoja apie gautą daiktą. Tęskite, kol visi gaus po žaisliuką ir apibūdins tai, ką laiko rankose.

### Ką aš veikiu?

Per šį žaidimą lavinama klausa.

Visi, išskyrus vieną, užsimerkia. Likęs neužsimerkęs vaikas vieną minutę juda patalpoje ir ką nors daro, pavyzdžiui, atidaro ir uždaro duris, atsuka kraną, pakelia ir pastato atgal vazoną su gėlėmis, kerpa žirkklėmis ir t. t. Judėti reikia normaliai, o ne vogčiomis. Jam atsisėdus, kiti turi atspėti, ką jis veikė.

### Kimo žaidimas

Tai atmintį treniruojantis žaidimas.

Visi ratu susėda ant grindų. Mokytojas ar kas nors kitas rato viduryje padeda

kelis daiktus. Iš pradžių užteks keturių ar penkių, bet jei manote, kad tai pernelyg paprasta, daiktų gali būti ir daugiau. Maždaug minutę žiūrėkite į juos. Tada vienas dalyvių turi užsimerkti, o kitas paimti vieną iš daiktų. Vėl atsimerkęs žaidėjas turi pasakyti, ko trūksta. Žaidimas tęsiamas tol, kol visi dalyviai spėja atlikti ir užsimerkusio, ir daiktą paimančio žaidėjo vaidmenį.

### Ką aš uostau?

Žaidimas lavina uoslę ir skonį.

Pauostykite į užrištą medžiaginį maišelį įdėtą daiktą. Tai gali būti obuolio skiltelė, morka, cinamonas ir t. t. Paskui paragaukite to, ką uostėte. Ar pasitelkus dvi jusles atspėti lengviau? Ragaudami pabandykite užspausti nosį. Bus gerokai sunkiau, nes skonio ir uoslės jūslės yra glaudžiai susijusios.

# TYRINĖK KOMPIUTERIU

Švedijos nacionalinė medijų taryba buvo sukurta 2011 m., sujungus tuometinę Žiniasklaidos tarybą ir Valstybinę filmų agentūrą. Viena jos užduočių – vaikų ir jaunimo rengimas būti sąmoningais medijų vartotojais ir jų apsauga nuo žalingo medijų poveikio.

Lietuvoje jau daug metų aktyviai veikia programa „Saugesnis internetas“.

Šios programos interneto svetainėje<sup>1</sup> galima rasti daug metodinės medžiagos, užsisakyti naujienlaiškį, išbandyti pamokas, dalyvauti konkursuose. Čia daug medžiagos ir tėveliams.

Mokytojui pagelbėti gali ir mokyklų bibliotekininkai. Ugdymo plėtotės centro vykdyto projekto „Mokyklų bibliotekų darbuotojų kompetencijos tobulinimas, taikant šiuolaikines priemones“ interneto svetainėje<sup>2</sup> galima rasti įdomios medžiagos medijų raštingumo temomis. Pavyzdžiui, atvėrę svetainės tinklalapį, randame 10 edukacinių filmukų su lietuviškais subtitrais<sup>3</sup> apie darbo metodus mokyklos bibliotekoje, medijų raštingumo ugdymą, mokyklų bibliotekininkų vaidmenį šiuolaikiniame mokymosi procese.



<sup>1</sup> <http://www.draugiskasinternetas.lt/lt>

<sup>2</sup> <http://www.inmedio.upc.smm.lt/>

<sup>3</sup> [http://www.inmedio.upc.smm.lt/index.php?option=com\\_content&view=article&id=289:mokyklos-biblioteka-mediju-rastingumo-ugdymas&catid=173:subtitruoti-vaizdo-irasai-veb&Itemid=1230](http://www.inmedio.upc.smm.lt/index.php?option=com_content&view=article&id=289:mokyklos-biblioteka-mediju-rastingumo-ugdymas&catid=173:subtitruoti-vaizdo-irasai-veb&Itemid=1230)

## Užduotis vaikų grupėje

Pažaiskite edukacinius žaidimus. Kodėl jie patinka?

Galima pasinaudoti ir šiomis svetainėmis:

[www.ziburelis.lt](http://www.ziburelis.lt)

[www.zaidimai.lt](http://www.zaidimai.lt)

Populiarusis „Minecraft“ – atvirojo pasaulio (*open world*) žanro kompiuterinis žaidimas. Jį Java kalba parašė švedas Markus Persson (dar žinomas kaip Notch). Šiuo metu žaidimo tobulinimu užsiima jo paties už iš žaidimo gautas pajamas įkurta „Mojang“ įmonė.

[www.minecraft.net](http://www.minecraft.net)

Vaikai mėgsta svetainę

[www.friv.com](http://www.friv.com)

## Priemonės

Kompiuteris su interneto prieiga.





**KĄ LABIAUSIAI  
MĖGSTI  
DARYTI  
KOMPIUTERIU?**

# KOKS TAVO MĖGSTAMIAUSIAS UŽSIĖMIMAS?

Pasakoje Ema nori, kad jie su Smalsučiu ne tik sėdėtų prie kompiuterio, bet ir eity pažaisti į lauką. Vaikai mėgsta žaisti, tai patvirtina ir Švedijos nacionalinės medijų tarybos tyrimas „Mažieji ir medijos“, kuriame apklausiami 5–9 metų vaikų tėvai. 80 proc. tėvų nurodo, kad jų vaikams labiausiai patinka būtent žaisti. 65 proc. teigia, kad vaikai mėgsta žiūrėti televizorių arba DVD filmus ir tiek pat sako, kad vaikams patinka susitikti su draugais. Ketvirtas pagal populiarumą užsiėmimas yra kompiuteriniai arba televizijos žaidimai (52 proc.), o 21 proc. tiesiog naudojami internetu. (Nacionalinė medijų taryba, „Mažieji ir medijos“, Faktai, kaip maži vaikai naudoja ir supranta medijas (*Småungar & Medier, Fakta om små barns användning och upplevelser av medier*), 2010 m., 13 p.)

Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje skiriama daug dėmesio žaidimams. Programoje pateiktos ugdymo gairės išsamiai aprašo veiklas, susijusias su žaidimais. Žaisdami vaikai lavina atmintį, mokosi sutelkti dėmesį, mokosi naujus žodžius, sužino jų prasmę, ugdomosi kūrybiškumą, vaidina vaidmenis, inscenizuoja, fantazuoja, lavina kūną, mokosi bendrauti su draugais.

## Užduotis vaikų grupėje

1 kartas

Aptarkite vaikų grupėje, ką labiausiai mėgstate veikti namuose, kai galite patys tai nuspręsti. Papasakokite kitiems. Pabandykite kartu rasti mėgstamų užsiėmimų simbolių ir nupieškite kiekvieno paminėto dalyko simbolį. Simbolis yra ką nors reiškiantis piešinys ar ženklas. Pavyzdžiui, dažnai simbolis kabo ant tualetto durų. Ar galite paminėti kitų pažįstamų simbolių? Ant didesnio popieriaus lapo stulpeliu suklijuokite nupieštus simbolius. Dešinėje šalia simbolių brūkšniu pažymėkite kiekvieną tos veiklos gautą „balsą“. Suskaičiuokite kiekvienos veiklos gautus balsus ir parašykite lygybės ženklą bei gautą skaičių. Kas atsiduria viršuje, kai galite rinktis patys?

## Priemonės

Piešimo popierius  
Vyniojamasis popierius  
Rašikliai, kreidelės, spalvoti pieštukai  
Žirkklės  
Pieštukiniai klėjai

# KAM NAUDOJI KOMPIUTERĮ?

Kitaip negu vyresni vaikai, mažieji dar nemoka susirašinėti ar bendrauti socialiniuose tinkluose. Jų naudojimas yra paprastesnis ir pagrįstas žaidimais, vaizdais ir mygtukų spaudinėjimu. Įprasčiausias užsiėmimas yra žaidimai. Tai daro 92 proc. vaikų (nėra didesnio skirtumo tarp lyčių). Skirtumai ryškesni dėl piešimo kompiuteriu. Tai daro 42 proc. visų vaikų, tačiau tik 32 proc. berniukų, palyginti su 51 proc. mergaičių. Pasiskirstymas tarp lyčių pasikeičia paklausus apie filmų ir vaizdo klipų žiūrėjimą: tai daro 37 proc. 5–9 metų amžiaus vaikų, 46 proc. berniukų ir 26 proc. mergaičių (Švedijos nacionalinė medijų taryba, „Mažieji ir medijos“, 2010 m.).

## Užduotis vaikų grupėje

2–3 kartai + namų užduotis

### Pirmas kartas

Kiekvienas pagalvokite, kam paprastai naudojate kompiuterį. Gal darote įvairius dalykus? Mokytojas gali užrašyti atsakymus ant lentos.

### Namų užduotis

Kitas žingsnis – tėvelių apklausa. Kiekvienam asmeniui reikia naudoti popieriaus lapą, ant kurio parašyta: „Kam naudoji kompiuterį?“ Jei turite vyresnių brolių ar seserų, pažįstate vyresnių vaikų ir paauglių, galite paklausti ir jų. Kuo daugiau atsakymų, tuo geriau!

Jei mokykloje turite ir esate pratę naudoti filmavimo kameromis, galite vietoje popieriaus lapų naudoti jas. Filmuoti galima ir kompaktiškoms kameromis arba telefonais su vaizdo įrašymo funkcija. Gal galite pasiskolinti iš tėvų arba vyresnių brolių ir seserų?

### Antras kartas

(galima suskaidyti į dvi dalis)

Gavę atsakymus ant popieriaus lapų arba nufilmavę interviu pabandykite juos sutvarkyti. Filmuotus interviu per-

žiūrėkite drauge. Jei buvo naudojami lapai, sudėkite juos į atskiras krūveles. Vieną grupę sudarys jūsų pačių atsakymai, kitą – tėvelių, trečią – vyresnių vaikų, o ketvirtą – paauglių. Užsirašykite vaikų ir jaunimo amžiaus ribas.

Iliustruokite veiklos rūšis simboliais. Kartu nuspręskite, kokiais simboliais pavaizduosite tai, ką atsakiusieji veikia su kompiuteriu. Tai gali būti žaidimai, piešimas, filmų ir vaizdo klipų žiūrėjimas, televizijos laidų žiūrėjimas, elektroninio pašto naudojimas, susirašinėjimas, pirkinimas arba nuotraukų žiūrėjimas. Nupieškite po keturis simbolius kiekvienai veiklos rūšiai (jei yra keturios atsakiusiųjų grupės).

Tada paimkite keturis didelius popieriaus lapus, ant kurių sudarysite stulpelines diagramas. Kiekvieno lapo apačioje vienoda tvarka horizontaliai priklijuokite simbolius. Vienas lapas yra skirtas jūsų grupės atsakymams, kitas – vyresnių vaikų, trečias – paauglių ir ketvirtas – suaugusiųjų atsakymams. Paimkite spalvotų lipniųjų lapelių ir jais pažymėkite kiekvieną gautą atsakymą. Ar kas nors žaidžia žaidimus? Jei taip, lapelis klijuojamas virš žaidimų simbolio. Gal dar kas nors žaidžia? Tada lapelis klijuojamas virš pirmojo. Taip formuojamas stulpelis. Tai beveik tas pats, kaip statyti bokštą iš kaladėlių! Netrukus pamatysi-

te, koks užsiėmimas yra populiariausias. Palyginkite stulpelius.

Ar jūsų ir kitų trijų grupių atsakymai panašūs? Ar yra skirtumų? Kaip manote, nuo ko tai priklauso? Ar yra kas nors, ką darote jūs, bet niekada nedaro suaugusieji? O atvirkščiai? Kaip manote, ar darysite tuos pačius dalykus po, pvz., penkerių metų? Jei ne, kodėl taip manote?

### Priemonės

Anketa arba filmavimo kamera ar telefonas su vaizdo įrašymo funkcija  
Piešimo popierius  
Rašikliai, kreidelės, spalvoti pieštukai  
Pieštukiniai klizai  
Žirkklės  
Vyniojamasis popierius  
Spalvoti lipnieji lapeliai

The image features a dark green background with several stylized, layered mountain peaks in shades of yellow and light green. In the foreground, there are three stylized evergreen trees: one white tree on the left and two yellow trees on the right. The text 'KAS KALBA?' is positioned on the right side of the image.

**KAS KALBA?**

# INTERNETAS – PAŽINIMO BŪDAS

Pasakoje Smalsutis sako Emai, kad supertyrinėtojai turi pagalvoti, kas ką sako ar rašo visose medijų priemonėse. Taip pat svarbu pagalvoti, ar kalbantysis ir rašantysis tikrai išmano tas sritis ir kodėl jis taip šneka.

Kritiškas šaltinių vertinimas visada buvo svarbu, o ypač dabar, kai yra pasiekiami neaprėpiami informacijos kiekiai.

Pradinio ugdymo bendrojoje programoje kritinis informacijos vertinimas atskleidžiamas per socialinio ir gamtamokslinio ugdymo paskirtį:



Socialinio ir gamtamokslinio ugdymo paskirtis – įvesdinti mokinį į artimiausią socialinę bei gamtinę aplinką, padėti įgyti žinojimą, padedantį suprasti, kaip gyvena žmonės, kaip jų gyvenimas keičiasi, koks ryšys yra tarp žmonių ir gamtos, tarp praeities, dabarties ir ateities; išsiugdyti gebėjimus, kurių reikia pažįstant pasaulį, jį tiriant, taip pat su kitais bendradarbiaujant; gebėjimą suvokti įvairią informaciją, ją tvarkyti, analizuoti ir interpretuoti; gebėjimą taikyti įgytas žinias bei patirtį; gebėjimą kritiškai mąstyti, spręsti problemas; gebėjimą veikti; ugdytis vertybines nuostatas: toleranciją kitiems ir kitokiems, pagarbą gyvybei, įsipareigojimą ir atsakomybę už savo ir kitų gyvybę ir sveikatą, už viską, kas vyksta greta. (Pradinio ugdymo programa).<sup>1</sup>

<sup>1</sup> [http://portalas.emokykla.lt/bup/Puslapiai/pradinis\\_ugdymas\\_tikslas\\_uzdaviniai\\_struktura.aspx](http://portalas.emokykla.lt/bup/Puslapiai/pradinis_ugdymas_tikslas_uzdaviniai_struktura.aspx)

<sup>2</sup> [http://portalas.emokykla.lt/bup/Puslapiai/pradinis\\_ugdymas\\_integravimo\\_galimybes.aspx](http://portalas.emokykla.lt/bup/Puslapiai/pradinis_ugdymas_integravimo_galimybes.aspx)

Pastaraisiais metais labai pasikeitė ne tik informacijos paieškos, bet ir jos sklaidimo būdai. Tai itin pasakytina apie socialinius tinklus, pvz., „Facebook“. Studijoje „Mažieji ir medijos“ tėvai į klausimą apie jų požiūrį į įvairias medijų formas atsakė, kad internetą laiko pačia informatyviausia. Tuo pat metu jie įžvelgia, kad palyginti su televizija ir kompiuteriniais ar televizijos žaidimais internetas moko tiek gerų, tiek blogų dalykų. Vaikai turi mokytis vertinti gaunamą informaciją.



Jei pamokose mokiniai naudojami komunikacijos priemonėmis, būtina formuoti saugaus naršymo internete bei saugaus bendravimo nuostatas, svarbu, kad internetas mokiniams būtų saugus. Todėl mokytojas privalo pasikalbėti su mokiniais apie pavojus, kurie gali tykoti internete, paaiškinti asmeninės informacijos atskleidimo pavojingumą, aptarti, kaip vengti tokių situacijų. (Pradinio ugdymo programa).<sup>2</sup>

## Užduotis vaikų grupėje

1 kartas

### Kiekvienas pagalvokite

Ar dažnai naudojate internetu? Ką paprastai ten veikiate? Ar manote, kad internete galite ko nors išmokti? Koks didžiausias mokymosi internete privalumas? Ar yra neigiamų dalykų? Ar viskas internete tiesa? Koks didžiausias privalumas, mokantis iš knygų? Ar yra mokymosi iš knygų trūkumų? Taip pat pagalvokite apie televiziją ir žaidimus, užrašykite savo mintis.

Paskui aptarkite su draugais ir palyginkite, kaip skiriasi jūsų mintys apie mokymąsi internete, iš knygų, televizijos ir žaidimų.

### Priemonės

Suaugusiajam reikia popieriaus ir rašiklio

## KOKIA INTERNETO SVETAINĖ TAU PATINKA?

Galima pasinaudoti Ugdymo plėtotės centro sukurtais mokymosi **objektais**<sup>1</sup>. Paieškos lauke pasirenkamos klasės.

Edukacinis žaidimas „Žalioji tyrinėtojas“<sup>2</sup>.

Kitos vaikams skirtos interneto svetainės

[www.ziburelis.lt/nemokamai](http://www.ziburelis.lt/nemokamai)  
[www.vaikams.lt/](http://www.vaikams.lt/)  
[www.pasakos.lt/](http://www.pasakos.lt/)  
[www.lugis.vdu.lt/](http://www.lugis.vdu.lt/)

### Užduotis vaikų grupėje

1 kartas

### Aptarkite vaikų grupėje

Kokios interneto svetainės jums labiausiai patinka? Kuo ji ar jos tokios geros? Galite drauge apsilankyti daugeliui patinkančioje interneto svetainėje.

Ar galima iš svetainės matyti, kad ji skirta vaikams? Ar galite nurodyti, pagal ką suprantate, kad ji skirta jums, o ne jūsų tėvams? Kiekvienas pabandykite sugalvoti tris dalykus, o mokytojas juos užrašys. Ar tie dalykai yra būtini, kad svetainė jums patiktų? Ar yra dalykų, kurių, jūsų manymu, neturėtų būti svetainėje vaikams? Kodėl?

Ar žinote, kas sukūrė svetainę? Kaip tai sužinoti? Ar galite sugalvoti kokią nors gudrybę, kuri padėtų tai išsiaiškinti? Kaip manote, kodėl ta svetainė buvo sukurta? Smalsutis sako, kad svetainės kuriamos įvairiais sumetimais. Kelis tikslus galite išvardyti? Dar Smalsutis teigia, kad reikia pagalvoti, kas toje svetainėje kalba ir kodėl sako tuos dalykus. Kaip manote, ką jis turi galvoje? Tikėti tuo, kas pateikiama svetainėje, galima ne visada? Kodėl taip manote?

### Priemonės

Kompiuteris su interneto prieiga  
Suaugusiajam reikia popieriaus ir rašiklio

## KOKIUS ŽAIDIMUS MĖGSTI?

Jau dvejų metų vaikai naudojami medijų priemonėmis. Televizija vaikus sudomina anksčiausiai ir populiarumu tarp mažiausiųjų stipriai lenkia kitas priemones. Tuo pat metu 43 proc. šių vaikų bent kartą naudojami kompiuteriu. Pasak studijos „Mažieji ir medijos“ autorių, šioje amžiaus grupėje nėra didesnių skirtumų, kaip kompiuteriu naudojasi berniukai ir mergaitės. Pokytis atsiranda stebint kiek vyresnius (5–9 metų) vaikus. Daugelis medijų naudojimo įpročių toliau lieka neutralūs lyties požiūriu, tačiau vaikus ima vis labiau traukti turinys su aiškiais kuriais nors lyčiais skirtais kodais, o vaikams augant ši tendencija vis stiprėja.

Ką vaikai kalba apie kompiuterinius žaidimus? Fragmentas iš projekto „Medijos ir vaikai: pažintis su medijų raštingumu“, kurį vykdo Literatūros informacijos ir edukacijos centras, sukurto filmuko „Medijos ir vaikai“<sup>3</sup> (nuo 5.05 iki 6.00 min.).

Projekto sukurtas filmukas „Vaikai ir skaitmeniniai žaidimai“<sup>4</sup> (5.13 min.). Žaidimas skirtas vaikams. Projekto sukurtas filmukas „Mergaičių ir berniukų vaizdavimas medijose“<sup>5</sup> (trukmė 4.40 min.) padės organizuoti užduotį.

### Užduotis vaikų grupėje

1 kartas

### Kiekvienas pagalvokite

Kokius žaidimus paprastai žaidiate kompiuteriu? Kokie yra jūsų mėgstamiausi žaidimai? Kodėl taip mėgstate būtent juos? Apie ką jie? Ar sunkūs? Ką reikia mokėti, norint sėkmingai žaisti? Ką darote, kad žaisti sektųsi kuo geriau?

Žaidime tikriausiai yra veikėjų. Ką jie daro? Nupieškite juos! Pagalvokite, kaip jie atrodo, kaip juda ir kokia jų veido išraiška.

Palyginkite savo piešinius. Ar yra tokių, kuriems patinka tas pats žaidimas, ar visi mėgstate skirtingus? Aptarkite nupieštus veikėjus. Pabandykite rasti tarp jų panašumų ir skirtumų.

Yra sakančiųjų, kad egzistuoja berniukiški ir mergaitiški žaidimai. Ar sutinkate? Kuo jie skiriasi? Ar galite pasakyti, kuo tai gerai, kad yra žaidimai berniukams ir žaidimai mergaitėms? Tada sugalvokite tiek pat to dalyko trūkumų. Kaip padaryti, kad visi galėtų patys nuspręsti, ką žaisti, nepriklausomai nuo to, kas jie yra – berniukai ar mergaitės? Ar galite sugalvoti tinkamą sprendimą? Stenkitės galvoti taip gudriai, kaip pataria Smalsutis.

### Priemonės

Piešimo popierius  
Rašikliai, kreidelės, spalvoti pieštukai

<sup>1</sup> <http://sodas.ugdome.lt/mokymo-priemones>

<sup>2</sup> <http://sodas.ugdome.lt/mokymo-priemones/4753>

<sup>3</sup> [http://youtu.be/cVp8o\\_hF1zg](http://youtu.be/cVp8o_hF1zg)

<sup>4</sup> <http://www.youtu.be/6bcEiNzm-2TY>

<sup>5</sup> <http://youtu.be/11s7ZYFm-WY>

# KĄ SAKO TV REKLAMA?

Kartais vaikus pasiekiančią reklamą tėvai gali laikyti problema. Vis dėlto vaikams skirtai reklamai keliami aukštesni reikalavimai negu tai, kuri orientuojasi į kitas tikslines grupes, nes vaikams gali būti sunku kritiškai vertinti ir akiai netikėti perdėtais pažadais apie tam tikrą produktą. Dėl šios priežasties reklama niekada negali skatinti vaiko ką nors pirkti. Taip pat negali skatinti vaikų įkalbinėti tai daryti tėvus ar kitus suaugusiuosius. Nepaisant to, apklausti tėvai mano, kad dėl reklamos vaikai daug ko prašo ir tai stiprėja didėjant vaikų amžiui.

Švedijos vartotojų teisių apsaugos tarnyba savo interneto svetainėje pateikia įvairioms žiniasklaidos priemonėms galiojančias taisykles. Televizijai galioja šalies, iš kurios yra transliuojama, įstatymai, o iš Švedijos rodomi kanalai negali orientuoti reklamos į jaunesnius negu 12 metų vaikus. Pačios programos negali būti pertrauktos reklamos, o vaikams skirtose laidose draudžiama rodyti kokius nors produktus. Per televiziją rodoma reklama neleidžiama siekti vaikų dėmesio, todėl reklamoje negali būti asmenų ar veikėjų iš, pavyzdžiui, vaikams skirtų laidų. Televizijos reklamos taisyklės galioja ir žaidimų kanalams internete, bet tik tiems, kurie siunčiami iš Švedijos. Tačiau yra daug kanalų, kurie

transliuojami iš kitų šalių, o jose galioja kitos taisyklės ir nėra tokių pačių su vaikiškėmis laidomis susijusių vaikams skirtos reklamos apribojimų.

Tikėtina, kad Švedijoje gyvenantys tėveliai remia griežtesnius (palyginti su kitomis tikslinėmis grupėmis) reikalavimus vaikams skirtai reklamai. Pasak 2010 m. atliktos studijos „Mažieji ir medijos“ autorių, 67 proc. tėvų vaikams skirtą reklamą vertina blogai, o 36 proc. – labai blogai. Tik 4 proc. mano, kad reklama vaikams yra gerai.

Ką vaikai kalba apie reklamą?

Fragmentas iš projekto „Medijos ir vaikai: pažintis su medijų raštingumu“, kurį vykdo Literatūros informacijos ir edukacijos centras, sukurtas filmuko „Medijos ir vaikai“<sup>1</sup> (nuo 3.20 iki 4.10 min.).

Projekto sukurtas filmukas „Maisto reklama ir vaikai“<sup>2</sup>, trukmė 4 min 50 s. Filmą skirtas mokiniams.

Daugiau medžiagos apie reklamą pateikiama Ugdymo plėtotės centro įgyvendinto projekto „Medijų ir informacinio raštingumo ugdymas“ metodinėje medžiagoje<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> [http://youtu.be/cVp8o\\_hF1zg](http://youtu.be/cVp8o_hF1zg)

<sup>2</sup> <http://youtu.be/ErU27MKRZlc>

<sup>3</sup> <http://duomenys.ugdome.lt/mir>

## Užduotis vaikų grupėje

1 kartas

Pasiskirstykite į mažesnes grupes. Pagalvokite, kokią reklamą esate matę visi, taip pat jūsų draugai. Kodėl į galvą atėjo būtent ta reklama? Kaip manote, kas yra svarbu, kad televizijos reklama sudomintų? Gal ko nors neturėtų būti, kad reklama jus sudomintų? Pabandykite prisiminti žodžius iš jūsų pasirinktos reklamos. Kaip manote, kodėl buvo naudojami būtent tie žodžiai? Ar, jūsų nuomone, yra žodžių, kurie niekada nenaudojami reklamoje? Kodėl taip manote?

Suvidinkite reklamą kitiems draugams, tačiau venkite sakyti, kas yra reklamuojama. Ar kiti vaikai sugebės pasakyti, kokią reklamą suvaidinote?

Tada savo pasirinktą reklamą tegul suvaidina kita grupė. Ar supratote, kokia tai reklama?

# KĄ SAKO REKLAMINIAI VAIZDAI?

Europos Komisija išskyrė aštuonias svarbiausias kompetencijos sritis, kurios laikomos reikalingomis mokymuisi visą gyvenimą. Viena jų yra skaitmeninė kompetencija.



Europos Komisija rašo:

„Skaitmeninė kompetencija reiškia žinojimą, kaip gauti, analizuoti ir vertinti vaizdinę, garsinę bei informacinę medžiagą ir gebėjimą tuo pasinaudoti įvairiose situacijose. Skaitmeninė kompetencija padeda gyventojams suprasti, kaip medijos formuoja įspūdį, pažiūras ir populiariąją kultūrą bei daro įtaką žmonių pasirinkimui. Skaitmeninė kompetencija suteikia gyventojams kritiško mąstymo ir kūrybingo problemų sprendimo įrankį bei padeda būti sąmoningais vartotojais ir turinio kūrėjais.“

(Daugiau informacijos apie bendruosius visą gyvenimą trunkančio mokymosi gebėjimus galite rasti Europos Parlamento ir Tarybos [rekomendacijoje dėl bendrųjų visą gyvenimą trunkančio mokymosi gebėjimų](#)<sup>1</sup>).

Buvimo sąmoningais vartotojais svarbą pabrėžia ir Smalsutis. Reklama yra sritis, kur gali būti pravartu susimąstyti, kas kalba ir kaip tai yra sakoma.

<sup>1</sup> [http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2004\\_2009/documents/com/com\\_com\(2005\)0548\\_/com\\_com\(2005\)0548\\_lt.pdf](http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2004_2009/documents/com/com_com(2005)0548_/com_com(2005)0548_lt.pdf)

## Užduotis vaikų grupėje

1 kartas

Kai kuriose nuotraukose žmonės galima matyti iš apačios. Tai vadinama „varlės perspektyva“. Kaip manote, koks jausmas apima į ką nors žiūrint iš „varlės perspektyvos“? Ar tai kuo nors skiriasi nuo vadinamosios „paukščio perspektyvos“, kai žvelgiama iš viršaus? Žinoma, kai kurios nuotraukos yra darytos iš tokio paties aukščio, kaip ir fotografuojamas objektas.

Išsirinkite iš žurnalų keletą reklaminių nuotraukų, geriausia su žmonėmis ar veikėjais. Po vieną apžiūrėkite ir aptarkite nuotraukas. Kodėl pasirinkote būtent tą nuotrauką? Ką joje matote? Kaip joje atrodo žmonės ar veikėjai? Jie matomi iš arti ar iš toli? Kaip manote, ar yra skirtumas, kai fotografuojama iš arti arba iš toli? Pavyzdžiui, ką galima geriau matyti, kai fotografuota iš arti? Kas geriau matyti, kai fotografuojama iš arti? Koks jausmas, kai būtent taip matote žmones ar veikėjus?

Taip pat pagalvokite apie nuotraukos spalvas. Kaip manote, kodėl jos autoriai pasirinko būtent tokias? Ar visiškai kita spalva galėtų pakeisti nuotrauką? Jei taip – kaip?

Kaip atrodo žmonių ar veikėjų aplinka? Kur jie yra? Iš kur tai žinote? Koks jausmas kyla matant juos tokioje aplinkoje?

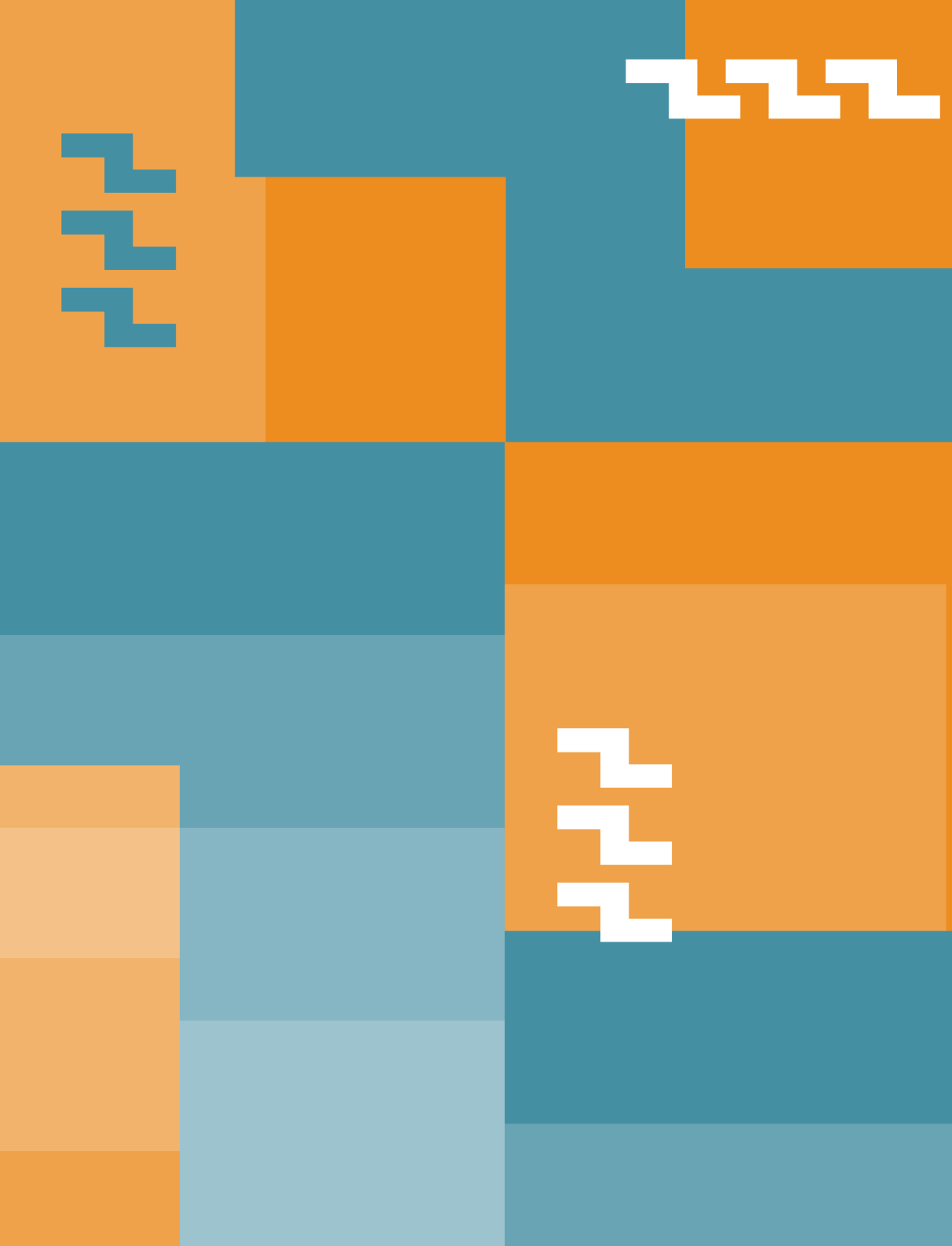
Kokios mintys kyla žiūrint į šią reklaminių nuotrauką? Kokius jausmus ji kelia? Ar suprantate, kas čia reklamuojama ir ką reklama skatina pirkti? Ar prisiminate atvejų, kai pamatę reklamą ko nors labai užsinerėjote? Dėl ko taip pasijuto? Ar nusipirkote tą daiktą?

Ką manote apie reklamą? Pabandykite drauge rasti teigiamų reklamos bruožų. Paskui pabandykite rasti galbūt neigiamų. Kodėl taip galvojate? Kaip manote, ar tėvų nuomonė apie reklamą sutampa su jūsiške? Ar galite pateikti pavyzdžių?

## Priemonės

Įvairioms tikslinėms grupėms skirti žurnalai  
Žirkklės  
Suaugusiajam reikia popieriaus ir rašiklio





**ŽAIDIMAI  
IR GUDRYBĖS**

## PASIDARYKITE MEMORY ŽAIDIMĄ

Smalsutis kelis sykius pakartoja, kad norint supertyrinėtoji ko nors išmokti nebūtina visą laiką sėdėti prie kompiuterio. Žaidimai taip pat yra mokymosi būdas. Ema irgi žino, kad įvairovė – geras dalykas, o kūnui sveika pajudėti. Vis dėlto dabar kompiuteriniai ir televizijos žaidimai nebūtinai reiškia pasyvų sėdėjimą. Kai kuriuose žaidimuose fizinė veikla yra privaloma norint žengti toliau. Pavyzdžiui, „Wii“<sup>1</sup> yra žaidimų pultas su judesiu jautriu rankiniu valdymu. Žaidėjui reikia šokti, šaudyti lanku ir strėlėmis, žaisti krepšinį, plaukti baidare, žaisti golfą, važiuoti vandens slidėmis ar imtis kitos veiklos.

Ema patinka žaidimai, ypač tokie, kur reikia sumanumo ir greičio. Tinka ir geros atminties reikalaujantys žaidimai. Ji su Smalsučiu teigia, kad *Memory* galima žaisti tiek kompiuteriu, tiek paprastomis kortelėmis. Ema renkasi korteles. *Memory* su pačių vaikų darytomis nuotraukomis gali būti alternatyva pirktam žaidimui.

Kompiuterinių *Memory* žaidimų nuorodos:

[www.knowledgeadventure.com/games/memory/](http://www.knowledgeadventure.com/games/memory/)

[www.knowledgeadventure.com/games/memory-3/](http://www.knowledgeadventure.com/games/memory-3/)

[www.knowledgeadventure.com/games/memory-2/](http://www.knowledgeadventure.com/games/memory-2/)

[www.europa.eu/europago/games/memory/memory.jsp?language=lt](http://www.europa.eu/europago/games/memory/memory.jsp?language=lt)

### Užduotis vaikų grupėje

2 kartai

#### Pirmas kartas

Mokykloje pasiskolinkite fotoaparataž ir visi padarykite po kelias nuotraukas. Kiekvienas išsirinkite po kelias itin patikusias nuotraukas, kurias norėsite naudoti žaidime. Įkelkite jas į kompiuterį.

#### Antras kartas

Dabar reikės mokytojo pagalbos, kad pamokyty naudotis PowerPoint programa. Sudarykite nuotraukų per visą puslapį galeriją. Atspausdinkite dvigubas kopijas su šešiomis ar aštuoniomis nuotraukomis viename lape. Atspausdintas

nuotraukas laminuokite (arba priklijuokite ant kartono). Padėkite vieni kitiems iškirpti nuotraukas arba paprašykite ko nors iš suaugusiųjų išpjauti jas kanceliariiniu peiliuku.

Sudėkite visas korteles nuotraukomis žemyn ir pradėkite žaisti! Ar sugebėsite rasti porą?

#### Priemonės

Skaitmeninis fotoaparatas  
Kompiuteris ir spausdintuvas  
Popierius fotografijoms  
Laminatorius arba kartonas ir pieštukiniai klijai  
Žirkklės arba kanceliariinis peiliukas

<sup>1</sup><https://lt.wikipedia.org/wiki/Wii>

# MISLĖS IR GALVOSŪKIAI

Žmonės visada ir beveik visose kultūrose mėgo minti mįsles ar minkles. Tas pasakytina ir apie jauną mokyklinį amžių, kai ugdomas abstraktusis mąstymas. Dažnai norint įminti mįslę reikia gebėjimo galvoti visai priešingai. Patariama nebandyti suprasti mįslės pažodžiui. Atsakymas retai būna pirmiausia į galvą šaunantys paprasti variantai. Reikia gerai pagalvoti, kad neapsigautum. Žinoma, ši užduotis tinka ir kitoms situacijoms, taip pat kalbant apie šal-tinių kritiką.

Mįslių, minklių ir galvosūkių galima rasti ir svetainėse

[www.misles.lt](http://www.misles.lt)

[www.patarles.lt](http://www.patarles.lt)

## Užduotis vaikų grupėje

1 kartas

Paprašykite mokytojo perskaityti mįsles. Ar galite įminti? Gal patys žinote mįslių, kurias turėtų įminti draugai?

Kodėl žiūrėdamas atgal šuo turi pasukti galvą?

*Nes uodegoje neturi akių.*

Kodėl žiemą paukščiai skrenda į pietus?

*Nes eiti per toli.*

Kodėl nelyja dvi dienas iš eilės?

*Nes tarp dienų yra naktis.*

Kada medus nesaldus?

*Kai bitė gelia.*

Kodėl skėčiai džiaugiasi lietumi?

*Nes kai nelyja jie turi būti susitraukę.*

Koks gyvūnas galėtų būti geras kirpėjas?

*Gaidys. Jis visada turi įmantrią šukuoseną.*

Kokių žvėrių miške daugiausia?

*Laukinių.*

Kodėl kompiuterio negalima neštis į mokyklą?

*Nes užsikrėtė virusu.*

Kokia didžiausia pandos svajonė?

*Pasidaryti spalvotą nuotrauką.*

Kodėl naktį reikia saugoti akis?

*Nes tamsu nors į akį durk.*

Ko norėtų ponas Ilginis?

*Būti ne toks ilgas.*



**DABAR  
NEBIJOSI  
PABAISŲ,**

# NEMALONŪS DALYKAI FILMUOSE IR TELEVIZIJOS PROGRAMOSE

Jau konstatuota, kad vaikų amžius, kai pradeda naudotis internetu, vis mažėja. Dažnas atėjęs į parengiamąją mokyklą jau kelerius metus naudojasi kompiuteriu ir internetu, todėl labai svarbu anksti įdiegti kritišką požiūrį į moderniąją techniką.

## Pradinio ugdymo programa skelbia!

„Jau pradinėje mokykloje svarbu ugdyti nuostatą, kad informacinėmis technologijomis naudotis reikia saugiai, atsakingai ir teisėtai. Integruojant IKT į pradinio ugdymo procesą, mokytojas turi pasirūpinti darbo kompiuteriu higiena, supažindinti mokinius su saugaus darbo kompiuteriu taisyklėmis, skatinti mokinius jų laikytis. Taip ugdomi mokinių gebėjimai bei nuostatos tausoti sveikatą. Šie gebėjimai bei nuostatos ugdomi pradinėse klasėse per visų dalykų pamokas ir įvairioje veikloje po pamokų“.

<sup>1</sup> [http://portalas.emokykla.lt/bup/Puslapiai/pradinis\\_ugdymas\\_integravimo\\_galimybės.aspx](http://portalas.emokykla.lt/bup/Puslapiai/pradinis_ugdymas_integravimo_galimybės.aspx)

<sup>2</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=nC-WsxjYgu60&feature=youtu.be>

<sup>3</sup> <http://www.lrt.lt/mediateka/irasai#>

<sup>4</sup> [http://www3.lrs.lt/pls/inter2/dokpaieska.showdoc\\_l?p\\_id=471807](http://www3.lrs.lt/pls/inter2/dokpaieska.showdoc_l?p_id=471807)

Kai tėvų klausama, ar vaikai mėnėjo blogai jautęsi pažiūrėję kokią nors televizijos laidą, filmą ar ką nors internete, žaidę kompiuterinį ar televizijos žaidimą, dažniausiai tėvai atsako neigiamai (43 proc. tėvų, auginančių 5–9 metų vaikus). Panašu, kad įvairių medijų turinys labiau kėlė prastą savijautą vyresniems vaikams. Tą galima susieti su gauseniu nemalonios medžiagos stebėjimu ir gebėjimu geriau ją įsisavinti bei suprasti.

Pasak tėvų, 5–9 metų vaikai pirmiausia blogai jaučiasi matydami kenčiančius vaikus ir gyvūnus. Taip pat jaudina (nors ir ne taip stipriai) patyčios tarp vaikų, smurto scenos, vargstantys žmonės, barniai ir konfliktai, vaizdai iš ligoninių ir operacinių, siaubo filmai ir smurtas jų aplinkoje.

Papildoma medžiaga. Projektas „Medijos ir vaikai: pažintis su medių raštingumu“ sukūrė filmuką „Judantys vaizdai“<sup>2</sup>. Kaip juos suprasti? Filmu trukmė 5 min. 13 s. Jis skirtas tėvams, mokytojams ir mokiniams:

## Užduotis vaikų grupėje

2 kartai

### Pirmas kartas

Pasakoje Smalsutis, kalbėdamas Emai apie pabaisas, bando ją išgąsdinti įvairiomis grimasomis, tačiau neatrodo labai baisus. Gal jums pasiseks geriau? Pabandykite nutaisyti kuo baisesnę grimasą!

Užgesinkite šviesą ir priglauskite prie smakro aukštyn šviečiantį žibintuvėlį. Taip darant atrodo baisokai? Jei sutinkate – kodėl žmogus taip atrodo baisiau? Paskui drauge aptarkite, kaip vaizdą gali paveikti muzika. Pabandykite rasti šiurpią muziką, kuri papildytų grimasas su prie smakro priglaustu žibintuvėliu. Ar su muzika atrodo kitaip negu be jos?

Kartu pagalvokite apie matytus šiurpą kėlusius filmus ar tokias televizijos laidas. Išsirinkite vieną iš aptartų filmų ir paprašykite mokytojo užsakyti jį bibliotekoje arba išsirinkite Lietuvos radijo ir televizijos mediatekoje<sup>3</sup>. Demonstruojant filmus ar kitus įrašus iš kompaktinių plokštelių, reikia vadovautis Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo 22 straipsniu.



22 straipsnis. Kūrinio panaudojimas mokymo ir mokslinių tyrimų tikslais<sup>4</sup>

Be kūrinio autoriaus ar kito šio kūrinio autorių teisių subjekto leidimo ir be autorinio atlyginimo, tačiau nurodžius, jei tai įmanoma, naudojamą šaltinį ir autoriaus vardą, leidžiama:

1) kaip pavyzdį nekomerciniais mokymo ir mokslinių tyrimų tikslais atgaminti, viešai paskelbti ir viešai rodyti nedidelius teisėtai išleistus ar viešai paskelbtus kūrinius ir trumpas teisėtai išleistų ar viešai paskelbtų kūrinių ištraukas tiek originalo kalba, tiek išverstus į kitą kalbą, kiek tai susiję su mokymo programomis ir neviršija mokymui ar moksliniam tyrimui reikalingo masto;

2) kaip pavyzdį nekomerciniais tikslais atgaminti, viešai paskelbti ir viešai rodyti mokinių mokymosi pasiekimams vertinti sukurtus kūrinius, kiek tai susiję su mokymo ir pedagogų kvalifikacijos tobulinimo programomis ir neviršija mokymui ar pedagogų kvalifikacijos tobulinimui reikalingo masto;

3) naudoti kūrinius, esančius bibliotekose, mokymo ir mokslo įstaigų bibliotekose, muziejuose arba archyvuose, nekomerciniais mokslinių tyrimų ar asmeninių studijų tikslais juos padarant

viešai prieinamus kompiuterių tinklais tam skirtuose terminaluose tų įstaigų patalpose, jeigu kūrinio nėra viešojoje prekyboje ir autorių teisių subjektai nėra uždraudę tokio kūrinių panaudojimo. Šio apribojimo tikslais šiame punkte nurodytos įstaigos gali atgaminti įsigytus kūrinių egzempliorius, tačiau tik tam, kad būtų įmanoma techniškai padaryti kūrinių viešai prieinamą kompiuterių tinklais. Tuo pačiu metu negali būti padaroma prieinamų kompiuterių tinklais daugiau kūrinių egzempliorių, negu jų yra šiose įstaigose. Šiame punkte nurodytos įstaigos privalo užtikrinti, kad būtų naudojamos efektyvios techninės apsaugos priemonės, neleidžiančios atgaminti kūrinių kopijų, taip pat bet koku būdu perkelti ar perduoti kūrinių turinio informaciją už įstaigų terminalų ribų į išorės tinklus;

4) nekomerciniais tikslais viešai atlikti ir viešai rodyti kūrinių formaliojo ir neformaliojo švietimo mokyklų ir ikimokyklinio ugdymo mokyklų (lopšelių, lopšelių-darželių, darželių, specialiųjų poreikių vaikų ikimokykliniam ugdymui skirtų lopšelių, lopšelių-darželių ir darželių) koncertuose, parodose, kurie yra šių įstaigų vykdomo ugdymo proceso dalis.“

Pateikiame pavyzdį, kuris nepažeidžia autorių teisių.

Lietuvos radijo ir televizijos mediatekoje randame filmuką „Sužeistas vėjas“<sup>1</sup>. Šis filmas yra sukurtas pagal lietuvių liaudies mitologinę sakinę.

Ugdymo plėtotės centro tinklalapyje<sup>2</sup> randame leidinį „Sužeistas vėjas“<sup>3</sup>

Galime atverti šį leidinį keturiais skirtingais formatais: PDF, EPUB, MP3 ir TXT.

Vaikai gali perskaityti pirmas pasakos „Sužeistas vėjas“ (PDF formatu 38 p.) tris pastraipas, o likusią dalį palyginti su filmu.

Galima žiūrėti filmo fragmentą<sup>4</sup> nuo 7.40 min. iki 8.55 min. Jei yra laiko, galima pažiūrėti iki galo. Antrą kartą reikėtų peržiūrėti be garso. Mokiniai papasakotų, kaip jie jautėsi matydami ne tik vaizdą, bet ir girdėdami kartu garsus.

### Antras kartas

Pasižiūrėkite išsirinkto filmo ištrauką, tačiau be garso. Ką matote? Kaip viskas nufilmuota? Kokios spalvos naudojamos? Ar matomi vaizdai gąsdina? Jei taip – kas juos tokiais daro?

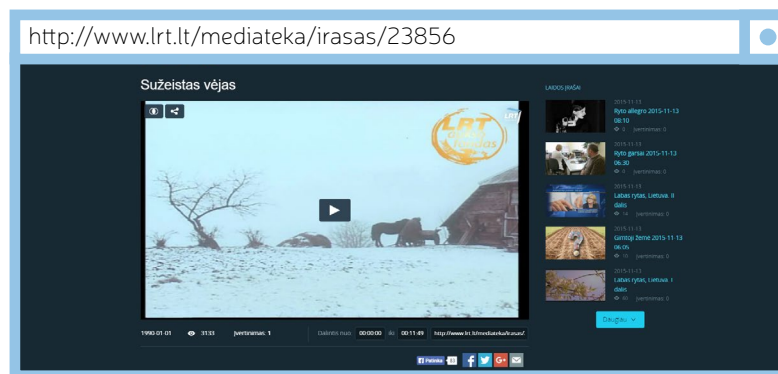
Vėl peržiūrėkite tą pačią ištrauką, tik šį kartą su

garsu. Ar yra skirtumas? Ar vaizdai palieka tą patį įspūdį kaip žiūrint be garso?

Dar kartą peržiūrėkite tą pačią ištrauką, bet dabar su kokia nors „linksma“ muzika. Kokį įspūdį vaizdas palieka dabar? Ar muzika yra svarbi filmui? Kodėl taip manote?

### Priemonės

Kišeninis žibintuvėlis  
Kompiuteris arba DVD grotuvas  
Vaikų išrinktas filmas  
Kompaktinė plokštelė arba įrašai iš [www.lrt.lt/mediateka](http://www.lrt.lt/mediateka)



<sup>1</sup> <http://www.lrt.lt/mediateka/irasas/23856>

<sup>2</sup> <http://ebiblioteka.mkp.emokykla.lt/>

<sup>3</sup> [http://ebiblioteka.mkp.emokykla.lt/kuriniai/suzeistas\\_vejas/](http://ebiblioteka.mkp.emokykla.lt/kuriniai/suzeistas_vejas/)

<sup>4</sup> [http://www.lrt.lt/mediateka/irasas/23856/suzeistas\\_vejas](http://www.lrt.lt/mediateka/irasas/23856/suzeistas_vejas)

# AR ESI SUPERTYRINĖTOJAS?

Kai Smalsutis ir Ema kompiuteriu ir be jo kartu ištyrinėja pasaulį, Smalsutis leidžiasi ieškoti naujų nuotykių. Galbūt jis aplankys kitą vaiką, kuriam reikia sužinoti, kaip tapti supertyrinėtoju. Ema išmoko keletą svarbių dalykų.

- Norint ką nors sužinoti, reikia pagalvoti, kaip tai padaryti.
- Ką nors sužinojęs turi pagalvoti, ar tai tiesa.
- Už kiekvieno žodžio ir vaizdo yra žmonės, norintys kažką pasakyti.
- Pamačius ką nors šiurpaus, keisto ar, tavo manymu, negero reikia pakviesti suaugusiuosius.
- Kūnui reikia bėgioti ir šokinėti. Daryk pertraukėles pajudėti!

## Užduotis vaikų grupėje

1 kartas

## Aptarkite vaikų grupėje

Ar yra daugiau dalykų, apie kuriuos Ema turėtų pagalvoti, naudodamasi kompiuteriu? Ar ji nieko nepamiršo? Ar patys išmokote ko nors, ko nežinojote prieš perskaitydami pasaką apie Ema ir Smalsutį? Jei taip – ko? Nusirašykite išvardytus punktus arba paprašykite tai padaryti mokytojo ir papildykite, jūsų nuomone, svarbiais dalykais, kurių reikia norint tapti tikru supertyrinėtoju. Pasiimkite tą popieriaus lapą namo ir aptarkite su tėveliais, kaip, jūsų manymu, reikėtų elgtis pradėjus naršyti internete!

## NARŠYMAS INTERNETE

Vieną rytą Ema aptinka kompiuteryje naują žaidimą. Kelis sykius spragtelėjusi pele pamato Smalsutį. Jis padeda pažinti pasaulį kompiuteryje ir už jo ribų. Tapti supertyrinėtoju ne lengva, tačiau įdomu!

Šis vadovas skirtas pedagogams, dirbantiems su priešmokyklinio amžiaus vaikais ir pradinės mokyklos mokiniais. Juo siekiama suteikti vaikams smalsaus ir kritiško požiūrio į medijas ir ypač į internetą pagrindus. Vadove mokytojams pateikta informacijos apie tai, kaip vaikai naudojami kompiuteriu. Ji papildyta praktiniais pratimais ir pokalbių, žaidimų bei veiklos pasiūlymais.

Šis vadovas yra Švedijos nacionalinės medijų tarybos ir Nacionalinės švietimo agentūros paruošto paketo „Naršymas internete“ dalis. Pakete taip pat yra vaikams skirta pasaka apie šaltinių kritiką ir tėveliams bei kolegoms mokytojams skirta pristatymo medžiaga su informacija, patarimais ir temomis diskusijoms.

Paketą „Naršymas internete“ buvo parengtas kaip Nacionalinės medijų tarybos vykdomos kampanijos „Jaunasis internetas“ dalis.

Šio vadovo vertimas Ugdymo plėtotės centro adaptuotas Lietuvos priešmokykliniam ir pradiniam ugdymui.

**Vadovas mokytojams „Naršymas internete – pirmieji žingsniai sąmoningo naudojimosi internetu link“**

**Nacionalinė medijų taryba, 2011 m.**

**ISBN:978-91-979748-1-3**

**Teksto autorė: Agneta Danielsson.**

**Vadovą mokytojams, pasaką ir kitą papildomą medžiagą galima užsisakyti iš:**

**[www.statensmedierad.se](http://www.statensmedierad.se)**