

MOKYMAI MOKSLEIVIAMS

SVEIKAS SOCIALINIŲ TINKLŲ NAUDOJIMAS IR SOCIALINIŲ TINKLŲ INFORMACINĖS KAMPANIJOS



Co-funded by
the European Union

2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626

TURINYS

ĮVADAS

MOKYMO TIKSLAI

1 modulis

SKAITMENINĖ GEROVĖ, SAVIVERTĖ IR KŪNO ĮVAIZDIS
07

2 modulis

KOMUNIKACINIŲ GEBĖJIMŲ UGDYMAS VIRTUALIOJE IR
REALIOJE APLINKOJE
30

3 modulis

SOCIALINIŲ TINKLŲ TURINIO TYRINĖJIMAS IR ANALIZĖ,
PASITELKIANČI KRYTIŠKŲ MĄSTYMŲ
66

4 modulis

PILIETINIŲ VERTYBIŲ ATPAŽINIMAS IR SKATINIMAS
SKAITMENINIUOSE TINKLUOSE
97

5 modulis

SOCIALINIŲ TINKLŲ KAMPANIJŲ TURINIO KŪRIMAS
118

6 modulis

SOCIALINIŲ TINKLŲ KAMPANIJŲ VERTINIMAS IR PRISTATYMAS
148

IŠVADA

PARTNERIAI










ĮVADAS

Sveiki atvykę į „PeerCo“ jaunimo mokymo programą!



Džiaugiamės galėdami jus pasveikinti „PeerCo“ jaunimo mokymo programoje – inovatyvioje mokymosi patirtyje, skirtoje 15–19 metų mokiniams. Ši programa yra projekto „PeerCo – vidurinio ugdymo mokinių įgalinimas bendradarbiaujant, siekiant atsparumo socialinių tinklų sukeltiems iškreipymams“ dalis. Tai strateginės partnerystės ugdymo srityje projektas, bendrai finansuojamas Europos Sąjungos pagal „Erasmus+“ programą (projekto Nr. 2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626), dalis.

„PeerCo“ projektas vienija įvairių mokyklų, nevyriausybių organizacijų, įmonių ir mokymo ekspertų tinklą iš Ispanijos, Italijos, Bulgarijos, Serbijos, Turkijos ir Lietuvos. Kartu siekiame suteikti jauniems žmonėms reikiamas priemones ir požiūrį, kad jie galėtų sėkmingai veikti kaip atsakingi skaitmeniniai piliečiai.



Mokymo programa orientuota į medijų raštingumo, kritinio mąstymo ir prasmingo skaitmeninių priemonių bei socialinių tinklų naudojimo stiprinimą. Ji sprendžia vieną aktualiausių šiandienos iššūkių: socialinių tinklų poveikį jaunų žmonių savęs suvokimui ir socialiniam elgesiui. Užtuot leidusi socialiniams tinklams jus apibrėžti, „PeerCo“ skatina mokinius aktyviai dalyvauti formuojant juos supantį skaitmeninį pasaulį.





Šiandieninėje skaitmeninėje aplinkoje mokiniai nuolat susiduria su turinio srautu – palyginimais, nerealistiškais standartais bei kartais klaidinančia informacija, kuri gali daryti įtaką tam, kaip jie mato save ir kitus. Tuo pat metu socialiniai tinklai turi didžiulį kūrybiškumo, mokymosi, saviraiškos ir teigiamo socialinio poveikio potencialą. Ši mokymo programa padeda mokiniams ugdyti sąmoningumą, pasitikėjimą savimi ir atsakomybės jausmą, kad jie galėtų šias platformas naudoti apgalvotai ir tikslingai.



Įgyvendinant šią programą mokiniai išmoks:


- atpažinti, koku tikslu kuriamas skirtingų tipų internetinis tyrinys;
 - atpažinti tikrovę iškreipiančias žinutes ir atsispirti jų neigiamam poveikiui savęs suvokimui;
 - naudoti socialinių tinklų platformas pozityviais, švietimo ir socialiai atsakingais tikslais;
 - bendradarbiauti su bendraamžiais kuriant labiau palaikančią ir konstruktyvią skaitmeninę bendruomenę.
- 
- 



Kviečiame jus leisti į šią atradimų, įgalinimo ir bendradarbiavimo kelionę, kurioje skaitmeninis kūrybiškumas dera su kritiniu sąmoningumu ir kur jūsų balsas gali iš tikrųjų turėti reikšmę.





Apie mokymo kursą







Kurso pavadinimas: Sveikas socialinių tinklų naudojimas ir socialinių tinklų informacinės kampanijos (mokymo kursas „Stiprūs internete, stiprus viduje“)

Modulių skaičius: 6

Tikslinė grupė: 15–19 metų jaunuoliai










MOKYMO TIKSLAI



- 
- 
1. Ugdyti komunikavimo įgūdžius tiek internetinėje, tiek tiesioginėje aplinkoje, įskaitant emocijų raišką, aktyvų klausymąsi ir pagarbų dialogą.
 2. Skatinti skaitmeninę gerovę, formuojant sveikus naudojimosi ekranais įpročius, skatinant savirefleksiją ir emocinį sąmoningumą skaitmeninėje aplinkoje.
 3. Stiprinti teigiamą savivertę ir įvaizdį, skatinant kritiškai vertinti nerealius standartus bei puoselėjant įvairovę.
 4. Ugdyti medijų raštingumą ir kritinį mąstymą, sudarant mokiniams galimybes analizuoti, kelti klausimus bei vertinti internete pateikiamą turinį, informacijos šaltinius.
- 
- 





5





5. Skatinti tikslingą ir prasmingą socialinių tinklų naudojimą, pereinant nuo pasyvaus turinio vartojimo prie sąmoningo, kūrybiško ir edukacinio įsitraukimo.





6. Skatinti pilietinį aktyvumą ir skaitmeninę atsakomybę, padedant mokiniams identifikuoti jiems svarbias socialines problemas ir vertybes.








7. Ugdyti socialinių kampanijų kūrimo įgūdžius, įskaitant turinio planavimą, pasakojimų kūrimą, vizualinį dizainą ir aiškų žinutės perteikimą įvairiais medijų formatais.



8. Skatinti saugią, pagarbią ir įtraukią skaitmeninę komunikaciją, vengiant žalingų stereotipų, dezinformacijos ir atskirties.



9. Įgalinti mokiniams stebėti ir vertinti savo skaitmeninių veiksmyų poveikį, suprantant tiek pasiekiamumą, tiek įsitraukimo kokybę.



10. Stiprinti mokinių pasitikėjimą savimi pristatant ir dalijantis savo darbais, ugdant viešojo kalbėjimo, bendradarbiavimo ir bendruomeniškumo įgūdžius.



Skaitmeninė gerovė, savivertė ir kūno įvaizdis



Šis modulis supažindina mokinius su skaitmeninės gerovės koncepcija ir jos sąsajomis su saviverte bei kūno įvaizdžiu. Modulis skatina formuoti sveikus skaitmeninio turinio naudojimo įpročius, skaitmeninės detoksikacijos praktikas ir supratimą apie tai, kaip gyvenimas internete veikia psichinę ir emocinę sveikatą.

1 modulis:

Skaitmeninė gerovė, savivertė ir kūno įvaizdis

Raktiniai žodžiai: skaitmeniniai įpročiai, internetinis įvaizdis, laikas prie ekrano, kūno įvairovė, socialiniai tinklai – skaitmeninė detoksikacija, emocinė sveikata, pasitikėjimas savimi, savivertė

Modulio aprašas

Modulyje pristatomi pagrindiniai paauglių skaitmeninės gerovės aspektai, akcentuojant subalansuotą ekrano naudojimą, emocinį sąmoningumą ir medijų įtaką. Jame aptariamos asmeninės strategijos, padedančios formuoti sveikus skaitmeninius įpročius, nenagrinėjant klinikinės psichikos sveikatos problemų ar gilių psichologinių intervencijų. Taikomas praktinis, refleksija grįstas ir mokinių amžiui pritaikytas požiūris.

Mokymo tikslai

- Didinti sąmoningumą apie skaitmeninių technologijų naudojimo poveikį gerovei, savivertei ir kūno įvaizdžiui.
- Padėti mokiniams apmąstyti savo skaitmeninius įpročius ir emocines reakcijas.
- Skatinti subalansuotą dienos režimą, apimantį laiką be ekranų bei sveikas veiklas neskaitmeninėje aplinkoje.
- Ugdyti kritinį mąstymą apie internete pateikiamą turinį ir jo įtaką savęs vertinimui.

Teorinis pagrindas

Per pastaruosius 20 metų skaitmeninės technologijos pakeitė jaunų žmonių bendravimą, mokymąsi ir savęs suvokimą. Tyrimai rodo, kad ilgas laikas, praleidžiamas prie ekranų ir socialinių tinklų naudojimas gali turėti įtakos psichinei sveikatai. Paaugliai dažnai lygina save su idealizuotais vaizdais internete, o tai gali sumažinti savivertę ir sukelti nepasitenkinimą savo kūnu. Skaitmeninės gerovės tyrimai pabrėžia pusiausvyros, savimonės ir medijų raštingumo svarbą. Jauniems žmonėms reikia priemonių, padedančių valdyti laiką, praleidžiamą prie ekranų, atpažinti nerealius internetinius vaizdus ir apsaugoti jų emocinę sveikatą. Aktyvaus mokymosi metodai, grupinė refleksija ir kūrybinės užduotys gali padėti mokiniams ugdyti empatiją ir pasitikėjimą savimi. Suteikiant mokiniams galimybę išsakyti savo nuomonę ir rinktis veiklas, stiprinama jų savimonė. Bendraamžių mokymasis taip pat atlieka svarbų vaidmenį ugdant emocinį intelektą.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
1. Skaitmeninės gerovės samprata	<ul style="list-style-type: none">- Mokiniai gali apibrėžti skaitmeninę gerovę ir įvardyti, kaip naudojimasis ekranais veikia nuotaiką, miegą ir susikaupimą.- Mokiniai gali atpažinti skaitmeninio pervargimo požymius (pvz., dirglumą, išsiblaškytą, nuovargį).- Mokiniai gali įvardyti bent dvi galimas nesubalansuoto skaitmeninių technologijų naudojimo rizikas.
2. Sveikų skaitmeninių įpročių formavimas ir praktinis taikymas	<ul style="list-style-type: none">- Mokiniai geba apmąstyti savo skaitmeninius įpročius, įvardyti vyraujančias veiklas internete ir neinternetinėje aplinkoje bei nustatyti asmeninius tikslus, kaip pagerinti savo skaitmeninius įpročius.- Mokiniai geba taikyti paprastas skaitmeninės gerovės palaikymo strategijas, tokias kaip skaitmeninė detoksikacija, laikas be ekranų ar dėmesingo įsisąmoninimo praktikas.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai gali apibūdinti skirtumą tarp pasyvaus ir aktyvaus laiko prie ekranų. - Mokiniai geba atpažinti prasmingą ir interesus atitinkantį turinį, kuris skatina tikslingą skaitmeninį įsitraukimą.
<p>3. Savivertė skaitmeniniame amžiuje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai supranta, kaip internetinis turinys (pvz., nuotraukos, filmai, tendencijos) gali paveikti jų savęs įvaizdį ir pasitikėjimą savimi. - Mokiniai yra susipažinę su strategijomis, padedančiomis apsaugoti jų psichologinę gerovę susiduriant su idealizuotais ar nerealistiškais kūno standartais. - Mokiniai supranta, kad kūno įvaizdžio ir savivertės nėra apibrėžiamos internetinėmis išvaizdos normomis.
<p>4. Kūno įvaizdis ir skaitmeninių medijų įtaka</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba kritiškai vertinti kūno idealus skaitmeninėse medijose ir atpažinti žalingus stereotipus ar redaguotą turinį. - Mokiniai išsiugdė gebėjimą kelti klausimus ir kritiškai vertinti žalingus stereotipus ar redaguotą turinį.

Išvada: Skaitmeninė gerovė reiškia daugiau nei tik trumpesnį laiką prie ekranų. Ji taip pat apima supratimą, kaip skaitmeninis gyvenimas veikia mūsų jausmus ir elgesį. Suprasdami, kaip internetinis turinys daro įtaką savęs įvaizdžiui, mokiniai gali formuoti sveikesnius skaitmeninius įpročius ir stiprinti savivertę. Jie taip pat gali mokytis palaikyti vieni kitus šiame procese.



1 skyrius

Skaitmeninės gerovės samprata

Rezultatai

- Mokiniai geba apibrėžti skaitmeninę gerovę ir įvardyti, kaip naudojimasis ekranais veikia nuotaiką, miegą ir dėmesio sutelkimą.
- Mokiniai gali atpažinti skaitmeninio perkrovos požymius (pvz., dirglumą, išsiblaškymą, nuovargį).
- Mokiniai gali įvardyti bent dvi galimas nesubalansuoto skaitmeninių technologijų naudojimo rizikas.

Trumpas teorinis aprašymas

Šis dviejų pamokų skyrius remiasi socialinio-emocinio mokymosi, patirtinio mokymosi ir medijų raštingumo teorijomis, siekiant ugdyti mokinių sąmoningumą apie skaitmeninę gerovę. „Mano ekrano laiko nuotaikų stebėjimo“ užsiėmime mokiniai įsitraukia į metakognityvinę refleksiją, stebėdami kaip jų skaitmeniniai įpročiai veikia emocinę savijautą. Vizualinis pasakojimas skatina saviraišką ir prieinamumą. „Skaitmeninės perkrovos“ vaidmenų žaidime mokiniai taiko patirtinį mokymąsi bei mokosi pažvelgti į situacijas iš kito žmogaus perspektyvos, kad galėtų atpažinti kitų patiriamo skaitmeninio disbalanso požymius ir praktiškai taikyti palaikančias reakcijas. Vaidmenų žaidimas skatina empatiją, o grupinės diskusijos stiprina socialinį sąmoningumą ir kritinį mąstymą. Šių veiklų visuma padeda mokiniams ugdyti savireguliacijos gebėjimus, atpažinti nepalankius skaitmeninio elgesio modelius ir žengti pirmuosius žingsnius link labiau subalansuoto medijų naudojimo.

1 veikla

MANO EKRANO LAIKO NUOTAIKŲ STEBĖJIMAS

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės

Darbo forma: Individualiai + maža grupė

Veiklos aprašymas

Mokiniai dvi dienas stebi ir fiksuoja savo savijautą prieš ir po naudojimosi mėgstamomis skaitmeninėmis platformomis. Remdamiesi surinktais duomenimis, jie sukuria paprastą komiksą arba infografiką, kuriame pristato savo išvadas. Dirbdami grupėse mokiniai aptaria pastebėtas tendencijas ir netikėtus rezultatus.

Veiklos eiga:

1. Pradėkite trumpa klasės diskusija: „Kaip laikas, praleistas prie ekranų, veikia jūsų savijautą?“ (10 min.)
2. Išdalinkite nuotaikų stebėjimo šabloną: mokiniai 3 dienas fiksuoja savo skaitmeninio naudojimo įpročius ir su jais susijusias nuotaikas. (10–15 min.)
3. Pamokos metu mokiniai aptaria tendencijas ir dalijasi jomis mažose grupėse (jei jaučiasi patogiai). (10 min.)
4. Su visa klase lentoje surašykite bendrus dėsningumus ir aptarkite galimas jų keitimo idėjas. (10 min.).

Rezultatai:

- Apmąsto skaitmeninius įpročius.
- Atpažįsta emocines reakcijas, susijusias su laiku prie ekrano.
- Taiko savęs pažinimą, formuluodami asmeninius tikslus.

1 skyrius

Skaitmeninės gerovės samprata

Aplinka ir priemonės

Popierius, spalvoti rašikliai arba skaitmeninė piešimo priemonė; nuotaikų stebėjimo šablonas.

Taikomas pedagoginis metodas

Vizualus pasakojimas, refleksinis dienoraščio rašymas, bendraamžių diskusija.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktinai: planšetiniai kompiuteriai arba nešiojamieji kompiuteriai skaitmeniniams komiksams arba infografikams kurti.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniams, turintiems skaitymo ar rašymo sunkumų, naudokite emocijų simbolius (emoji) ir piktogramas; refleksijai pasiūlykite žodines arba vizualias išraiškos formas.

2 veikla

SKAITMENINĖS PERKROVOS VAIDMENŲ ŽAIDIMAS

Siūloma veiklos trukmė: 40 minučių.

Darbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Mokiniams pateikiami veikėjų aprašai, kuriuose atsispindi skaitmeninės perkrovos požymiai. Mokiniai suvaidina pateiktas situacijas ir atpažįsta įspėjamuosius požymius. Vėliau jie ieško naudingų reagavimo būdų.

01

Skaitmeninė gerovė,
savivertė
ir kūno įvaizdis

1 skyrius

Skaitmeninės gerovės samprata

Veiklos eiga

1. Pristatykite skaitmeninės perkrovos požymius (5 min.).
2. Grupės gauna scenarijų, susijusį su skaitmenine perkrova (pvz., stresas dėl socialinių tinklų, nuovargis dėl kompiuterinių žaidimų). (5 min.)
3. Mokiniai parengia trumpus vaidybinius epizodus, kuriuose pavaizduoja problemą ir galimus jos sprendimo būdus. (15 min.)
4. Grupės pristato savo vaidinimus klasei, po kurių vyksta aptarimo diskusija apie šių situacijų aktualumą realiame gyvenime. (15 min.).

Rezultatai

- Atpažįsta skaitmeninės perkrovos požymius.
- Įvardija nesubalansuoto skaitmeninių technologijų naudojimo rizikas.
- Ugdo empatiją ir sąmoningumą.

Aplinka ir priemonės

Vaidmenų kortelės, spausdinta padalomoji medžiaga, klasės erdvė

Taikomas pedagoginis metodas

Vaidmenų žaidimas, simuliacija, grupinis problemų sprendimas

Technologiniai reikalavimai

Nereikalingi.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Supaprastinti scenarijai kalbos besimokantiems mokiniams; mišrių gebėjimų grupės.

Skyliaus išvada

Mokiniai sužino, kaip skaitmeninės platformos veikia jų emocijas ir elgesį. Stebėdami savo nuotaiką ir dalyvaudami vaidmenų žaidimuose, jie apmąsto savo įpročius, atpažįsta skaitmeninės perkrovos požymius ir mokosi padėti sau bei bendraamžiams. Ši veiklų dalis ugdo empatiją, emocinį sąmoningumą ir gebėjimą imtis praktinių veiksmų siekiant sveikesnio skaitmeninių technologijų naudojimo.





2 skyrius

Sveikų skaitmeninių įpročių formavimas ir praktinis taikymas

Rezultatai

- Mokiniai geba apmąstyti savo skaitmeninius įpročius, įvardyti vyraujančias veiklas internete ir neinternetinėje aplinkoje bei nustatyti asmeninius tikslus, kaip pagerinti savo skaitmeninius įpročius.
- Mokiniai geba taikyti paprastas skaitmeninės gerovės palaikymo strategijas, tokias kaip skaitmeninė detoksikacija, laikas be ekranų ar dėmesingo įsisąmoninimo praktikas.
- Mokiniai gali apibūdinti skirtumą tarp pasyvaus ir aktyvaus laiko prie ekranų.
- Mokiniai geba atpažinti prasmingą ir interesus atitinkantį turinį, kuris skatina tikslingą skaitmeninį įsitraukimą.

Trumpas teorinis aprašymas

Šis modulis grindžiamas metakognityviniu mokymusi, savireguliacijos teorija ir sąmoningumu (mindfulness) pagrįstu ugdymu. Jis skatina mokinius kritiškai apmąstyti savo kasdienes skaitmenines veiklas ir sąmoningai jas koreguoti, siekiant didesnės gerovės ir tikslingumo. Plakato „Mano skaitmeninė diena“ veikloje mokiniai kuria vizualų savo dienos veiklų žemėlapi, kad galėtų analizuoti ekrano naudojimą ir atpažinti pasyvaus bei aktyvaus užsiėmimo momentus. Tai padeda ugdyti kognityvinį sąmoningumą ir kelti asmeninius tikslus. Dėmesingo įsisąmoninimo iššūkio veikloje mokiniai taiko patirtinio mokymosi principus ir išbando paprastas veiklas be skaitmeninių prietaisų, taip ugdydami emocinę savireguliaciją ir gebėjimą sutelkti dėmesį į dabarties momentą. Kartu šios veiklos skatina savarankiškumą, sąmoningumą ir teigiamus elgesio pokyčius skaitmeniniuose įpročiuose bei dera su skaitmeninės gerovės ir socialinio emocinio ugdymo principais.

1 veikla

MANO SKAITMENINĖS DIENOS PLAKATAS

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės

Darbo forma: individualiai + darbas porose

Veiklos aprašymas

Mokiniai plakate vaizduoja savo įprastą darbo dieną, pažymėdami laiką, praleidžiamą internete ir už jo ribų. Vėliau jie siūlo būdus, kaip pagerinti šių veiklų pusiausvyrą, įtraukiant daugiau prasmingų veiklų be ekranų.

Veiklos eiga:

1. Mokiniai generuoja idėjas ir nupiešia tipiškos skaitmeninės dienos vizualią laiko juostą. (15 min.)
2. Naudodami spalvotus simbolius, mokiniai pažymi pasyvų ir aktyvų laiką prie ekrano. (10 min.)
3. Mokiniai apmąsto: Kur galėčiau atsitraukti nuo ekranų? Kokie yra mano prioritetai? (10 min.)
4. Pageidaujant, mokiniai susiskirsto poromis ir pasidalija savo plakatais bei juos aptaria. (5 min.).
5. Plakatai gali būti pristatomi arba eksponuojami klasėje, siekiant didinti sąmoningumą. (5–10 min.)

Rezultatai:

- Apmąsto savo asmeninius skaitmeninius įpročius.
- Išsikelia tikslus sveikesniems skaitmeniniams įpročiams formuoti.
- Skiria pasyvų ir aktyvų laiką prie ekrano.

2 blokas

Sveikų skaitmeninių įpročių formavimas ir praktinis taikymas

Aplinka ir priemonės

Popierius, žymekliai, plakato šablonas

Taikomas pedagoginis metodas

Praktinė kūrybinė veikla, refleksija, bendraamžių grįžtamasis ryšys.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktinai: planšetiniai kompiuteriai skaitmeninių plakatų kūrimui

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Grafiniai šablonai vizualiai besimokantiems mokiniams; sakinių pradžios šablonai užsienio kalbos besimokantiems mokiniams.

2 veikla

SAŪMONINGŲ MINUČIŲ IŠŠŪKIS

Siūloma veiklos trukmė: namų darbai + 30 minučių.

Darbo forma: individualiai

Veiklos aprašymas

Mokiniai vieną savaitę po 3–5 minutes per dieną atlieka trumpus dėmesingo įsisąmoninimo pratimus (kvėpavimo pratimus, sąmoningą vaikščiojimą, dienoraščio rašymą). Vėliau pateikia refleksiją naudodamiesi paprastu refleksijos lapu.

Trukmė: 10 minučių per dieną 5 dienas + 30 min. bendras aptarimas klasėje.

Darbo forma: Individualus darbas, bendra grupinė refleksija

2 skyrius

Sveikų skaitmeninių įpročių formavimas ir praktinis taikymas

Veiklos eiga

1. Pristatykite dėmesingą įsisąmoninimo (mindfulness) ir skaitmeninio detokso sąvokas.
2. Mokiniai pasirenka vieną laiką per dieną, kada atsitrauks nuo skaitmeninių įrenginių (pvz., prieš miegą, valgio metu).
3. Penkias dienas mokiniai pildo trumpą refleksijos dienoraštį.
4. Savaitės pabaigoje vyksta klasės diskusija: Kas buvo sunku? Ką pavyko suprasti ar atrasti?“
5. Klasės įžvalgos apibendrinamos bendrame plakate arba skaitmeninėje lentoje.

Rezultatai

- Taiko technikas skaitmeninei gerovei palaikyti.
- Patiria dėmesingo įsisąmoninimo praktikų naudą.
- Apmąsto emocines reakcijas.

Aplinka ir priemonės

Dėmesingo įsisąmoninimo veiklų informacinis lapas, refleksijos užduoties lapas

Taikomas pedagoginis metodas

Patirtinis mokymasis, savęs vertinimas

Technologiniai reikalavimai

Nereikalingi

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Vaizdinės instrukcijos; lankstūs veiklų tipai neuroįvairovei priklausantiems mokiniams.

Skyriaus išvada

Mokiniai geriau supranta savo skaitmeninius įpročius ir tai, kaip juos tobulinti. Jie atskiria pasyvų ir aktyvų laiką prie ekrano, išsikelia asmeninius tikslus ir išbando paprastus dėmesingo įsisąmoninimo (mindfulness) pratimus. Ši veiklų dalis skatina subalansuotus įpročius, savirefleksiją ir sąmoningą, prasmingą skaitmeninį įsitraukimą.





3 skyrius Savivertė skaitmeniniame amžiuje

Rezultatai

- Mokiniai supranta, kaip internetinis turinys (pvz., nuotraukos, filtrai, tendencijos) gali paveikti jų savęs įvaizdį ir pasitikėjimą savimi.
- Mokiniai yra susipažinę su strategijomis, padedančiomis apsaugoti jų psichologinę gerovę susiduriant su idealizuotais ar nerealistiškais kūno standartais.
- Mokiniai supranta, kad kūno įvairovė ir savivertė nėra apibrėžiamos internetinėmis išvaizdos normomis.

Trumpas teorinis aprašymas

Šis skyrius apima medijų raštingumą, pozityviąją psichologiją ir savivokos teoriją, siekiant padėti mokiniams kritiškai įvertinti skaitmeninės aplinkos poveikį savivertei. Pirmoji veikla skatina analitinį mąstymą, kviesdama mokinius atpažinti skaitmeniniu būdu redaguotus vaizdus ir jų emocinį poveikį, taip ugdant gebėjimą atsispirti su išvaizda susijusiam spaudimui internete. Antroji veikla, grindžiama stiprybėmis grįsto ugdymo principu, padeda mokiniams atpažinti ir įtvirtinti su išvaizda nesusijusias asmenines savybes per kūrybinę saviraišką. Kartu šios pamokos ugdo kritinį supratimą apie nerealistiškas normas internete, kartu stiprindamos vidinę savivertę ir atsparumą. Grupinis dalijimasis ir vizualinė refleksija skatina empatiją, pasitikėjimą savimi ir tapatybės formavimąsi skaitmeniniame amžiuje.

1 veikla

REDAGUOTA AR TIKRA? KAIP MUS VEIKIA INTERNETINIAI VAIZDAI

Siūloma veiklos trukmė: 40 minučių.

Darbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Mokiniai nagrinėja tikrų ir skaitmeniniu būdu redaguotų nuotraukų ar įrašų rinkinį. Jie atpažįsta skaitmeninio redagavimo požymius ir aptaria, kaip tokie vaizdai gali paveikti savivertę.

Veiklos eiga:

1. Pateikite vaizdų iš socialinių tinklų (tikrų ir filtruotų / redaguotų) ir juos aptarkite. (10 min.).
2. Dirbdami porose mokiniai suskirsto atspausdintas nuotraukas į kategorijas: „tikėtina tikra“ ir „tikėtina redaguota“. (10 min.)
3. Aptarkite, kaip filtrai paveikia savivertę. (10 min.).
4. Mokiniai sukuria paprastą skaitmeninį koliažą tema „Aš esu daugiau nei mano išvaizda“. (10 min.)
5. Pasirinktinai: mokiniai parašo vieną žinutę savo būsimam „aš“ apie pasitikėjimą savimi internete.

Rezultatai:

- Supranta idealizuoto turinio internete įtaką.
- Išmoksta strategijų, padedančių apsaugoti savo įvaizdį.
- Atpažįsta nerealistiškas išvaizdos normas.

3 skyrius

Savivertė skaitmeniniame amžiuje

Aplinka ir priemonės

Atspausdintų arba skaitmeniniai vaizdų rinkiniai, diskusijos klausimai.

Taikomas pedagoginis metodas

Medijų raštingumas, kritinis mąstymas, grupinė diskusija

Technologiniai reikalavimai:

Nešiojamasis kompiuteris/planšetinis kompiuteris vaizdų rinkiniams peržiūrėti (pasirinktinai)

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Vizualiniai palyginimai; darbas grupėse padeda mokiniams, turintiems skirtingus gebėjimus, geriau suprasti užduotį.

2 veikla

SAVIVERTĖS MEDIS

Siūloma veiklos trukmė: Namų darbai + 30 minučių

Darbo forma: Individualiai + Gruėse

Veiklos aprašymas

Kiekvienas mokinys nupiešia medį, kuris simbolizuoja jo stiprybes ir asmenines savybes, nesusijusias su išvaizda (pvz., šaknys – vertybės, kamienas – talentai, lapai – pasiekimai).

3 skyrius

Savivertė skaitmeniniame amžiuje

Veiklos eiga

1. Mokiniai nupiešia medį: šaknys – vertybės, kamienas – stiprybės / talentai, lapai – pasiekimai arba veiklos, kurios teikia džiaugsmą. (15 min.)
2. Diskusijos klausimas: Kas apibūdina tave kaip asmenybę, neatsižvelgiant į išvaizdą? (5 min.)
3. Dirbdami porose mokiniai pasidalija viena savo stiprybe arba vertybe. (5–7 min.)
4. Mokiniai gali papuošti savo medžius ir juos eksponuoti klasėje, sukuriant „Savivertės mišką“ (8–10 min.)
5. Apibendrinimas: trumpas refleksijos rašymas – „Vienas dalykas, kuriuo šiandien didžiuojusi“. (5 min.)

Rezultatai

- Stiprinami vidiniai savivertės šaltiniai.
- Skatinamas kritinis požiūris į išvaizda grindžiamą savivertę.
- Skatinama pozityvi saviraiška.

Aplinka ir priemonės

Piešimo popierius, žymekliai, šablonas

Taikomas pedagoginis metodas

Kūrybinė savirefleksija, bendraamžių tarpusavio palaikymas

Technologiniai reikalavimai

Nereikalingi

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Sakinio pradžios pateikimas arba bendraamžių pagalba užrašant mintis mokiniams, turintiems rašymo sunkumų.

Skyriaus išvada

Mokiniai kritiškai nagrinėja, kaip internetinis turinys, filtrai ir tendencijos veikia savęs suvokimą. Jie atpažįsta nerealius grožio standartus ir analizuoja savo stiprybes, nesusijusias su išvaizda. Ši tema ugdo savivertę, medijų raštingumą ir atsparumą, skatindama pozityvų tapatybės formavimąsi bei palaikančius bendraamžių tarpusavio ryšius.





4 skyrius

Kūno įvaizdis ir skaitmeninių medijų įtaka



Rezultatai

- Mokiniai geba kritiškai vertinti kūno idealus skaitmeninėse medijose ir atpažinti žalingus stereotipus ar redaguotą turinį.
- Mokiniai išsiugdė gebėjimą kelti klausimus ir kritiškai vertinti žalingus stereotipus ar redaguotą turinį.

Trumpas teorinis aprašymas

Šis skyrius apjungia medijų raštingumą, kritinę pedagogiką ir socialinį-emocinį ugdymą, siekiant padėti mokiniams suprasti ir kritiškai vertinti kūno įvaizdžio spaudimą skaitmeninėje erdvėje. Užduotyje „Reklamos dekonstravimo plakatas“ mokiniai analizuoja medijų perteikiamas žinutes ir kuria įtraukesnes bei įgalinančias jų alternatyvas, taip ugdydami kritinį sąmoningumą ir kūrybinę raišką. Antroji veikla akcentuoja bendravimo įgūdžių ir empatijos ugdymą, modeliuojant bendraamžių sąveiką, susijusią su neigiamais komentarais apie kūną. Per vaidmenų žaidimus ir refleksiją mokiniai mokosi reaguoti palaikančiai ir kritiškai vertinti žalingus pasisakymus. Šios veiklos ugdo kritinį mąstymą, skatina pozityvų požiūrį į kūną ir aktyvų pasipriešinimą skaitmeninėje erdvėje plintantiems stereotipams, taip prisidėdamos prie sveikesnės interneto kultūros ir didesnio mokinių pasitikėjimo savimi.

1 veikla

REKLAMOS DEKONSTRavimo PLAKATAS

Siūloma veiklos trukmė: 50 minučių.

Darbo forma: poromis arba mažomis grupėmis.

Veiklos aprašymas

Mokiniai pasirenka grožio produktą arba mados reklamą ir analizuoja jose slypinčias žinutes. Vėliau jie perkuria reklamą taip, kad ji skatintų pozityvų požiūrį į kūną ir įtrauktų.

Veiklos eiga:

1. Parodykite 2–3 grožio prekių reklamas ir paklauskite: Kas parduodama be paties produkto? (8 min.)
2. Grupės pasirenka reklamą ir ją „dekonstruoja“ perrašydamos taip, kad ji perteiktų realistišką arba pozityvią žinutę. (10 min.)
3. Mokiniai perkuria reklamą, naudodami koliažą, piešimą ar skaitmenines priemones. (20 min.)
4. Rengiama klasės darbų peržiūra ir grįžtamojo ryšio aptarimas. (10 min.)

Rezultatai:

- Kitiškai apmąsto medijose pateikiamus kūno idealus.
- Kitiškai vertina žalingus stereotipus ir socialines normas.
- Skatina įtraukią reprezentaciją.

4 skyrius.

Kūno įvaizdis ir skaitmeninių medijų įtaka

Aplinka ir priemonės

Spausdintos reklamos, žirklės, klijai, plakatų kūrimo priemonės

Taikomas pedagoginis metodas

Vizualinis pasakojimas, medijų kritinė analizė, kūrybinis perkūrimas

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktinai: skaitmeninės dizaino kūrimo priemonės

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Pateikiami pavyzdiniai reklamos pavyzdžiai ir pozityvaus požiūrio į kūną šablonai.

2 veikla

KAŲ PASAKYtumėTE?

Siūloma veiklos trukmė: 30 minučių.

Darbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Mokiniams pateikiamos situacijos, kai draugas socialiniuose tinkluose paskelbia neigiamą komentarą apie savo kūną.

Mokiniai siūlo palaikančius atsakymus ir aptaria internetinių žodžių poveikį.

4 skyrius

Kūno įvaizdis ir skaitmeninių medijų įtaka

Veiklos eiga

1. Pateikite realaus gyvenimo situacijos (pvz., draugas sako, kad po naršymo socialiniuose tinkluose jaučiasi negražus). (5 min.)
2. Porose vaidmenų žaidimo metu pateikia palaikančius atsakymus, tuomet pasikeičia vaidmenimis. (10 min.: 2–3 min. vienam raundui, likęs laikas – pasiruošti ar aptarti vaidmenis.)
3. Klasės aptarimas: Kas buvo sunku pasakyti? Kas suteikė pasitikėjimo ar padrąsinimo? (7 min.)
4. Mokiniai parašo 2 palaikančius komentarus, kuriuos pasakytų draugui, ir 1 komentarą, kurį pasakytų sau. (5 min.)
5. Pasirinktina: komentarai pritvirtinami prie klasės gerumo sienos. (3 min.)

Rezultatai

- Skatinama empatija ir palaikantis bendravimas.
- Aptariamas internetinių komentarų emocinis poveikis.
- Ugdomas pasitikėjimas savimi, padedantis pasipriešinti žalingiems komentarams.

Aplinka ir priemonės

Situacijų kortelės, diskusijų lapas

Taikomas pedagoginis metodas

Simuliacija, bendravimo įgūdžių ugdymas, emocinė refleksija

Technologiniai reikalavimai

Nereikalingi.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Pateikiami atsakymų pavyzdžiai silpnesnių gebėjimų mokiniams; skatinamas pagarbus dialogas.

Skyriaus išvada

Mokiniai mokosi atpažinti ir kritiškai vertinti žalingus kūno idealus skaitmeninėje medijoje. Perkurdami reklamas ir praktikuodami palaikantį bendravimą, jie ugdo kritinį mąstymą ir empatiją. Šis modulis įgalina mokinius skatinti pozityvų požiūrį į kūną, priešintis stereotipams ir savo balsu prisidėti prie sveikesnės, įtraukesnės skaitmeninės aplinkos kūrimo.





KOMUNIKACINIŲ GEBĖJIMŲ UGDYMAS VIRTUALIOJE IR REALIOJE APLINKOJE



Šis modulis skirtas ugdyti studentų komunikacinius įgūdžius tiek skaitmeninėje, tiek tiesioginio bendravimo aplinkoje. Jame akcentuojama emocijų raiška, aktyvus klausymasis, pagarbus dialogas, konstruktyvus grįžtamasis ryšys ir saugi sąveika internete.

2 modulis:

Komunikacinių gebėjimų ugdymas virtualioje ir realioje aplinkoje

Raktiniai žodžiai: komunikacijos įgūdžiai, emocinis intelektas, aktyvus klausymasis, pagarbus dialogas, bendravimas internete, skaitmeninė empatija, skaitmeninė komunikacija, konfliktų sprendimas, grįžtamojo ryšio kultūra, skaitmeninis saugumas.

Taikymo sritis

Šis modulis apima pagrindinius paauglių bendravimo įgūdžius tiek skaitmeninėje, tiek fizinėje aplinkoje. Jame numatytos praktinės veiklos, bendraamžių diskusijos ir savirefleksijos užduotys. Nors modulyje pristatomos svarbios temos, tokios kaip patyčios internete ir saugumas skaitmeninėje erdvėje, jame nenagrinėjami teisiniai ar sudėtingi techniniai skaitmeninės komunikacijos aspektai.

Mokymo tikslai

- Stiprinti mokinių gebėjimą aiškiai ir empatiškai išreikšti savo mintis.
- Ugdyti aktyvaus klausymosi ir pagarbaus bendravimo įgūdžius įvairiose aplinkose.
- Suteikti studentams strategijų, kaip spręsti konfliktus internete ir reaguoti į neigiamą grįžtamąjį ryšį.
- Skatinti sąmoningumą ir atsparumą, bendraujant skaitmeninės komunikacijos erdvėse.

Teorinis pagrindas

Šiandien paaugliai gyvena tarsi dviejuose pasauliuose: tiesioginio bendravimo pasaulyje, kuriame yra mokykla, draugai ir šeima, ir nuolat sujungtame skaitmeniniame pasaulyje, kuriame vyksta bendravimas žinutėmis, vaizdo įrašais ir įrašais socialiniuose tinkluose. Gebėjimas sėkmingai bendrauti abiejose erdvėse yra ne tik naudingas, bet ir labai svarbus jų ateities vystymuisi. Geri bendravimo įgūdžiai padeda palaikyti sveikus santykius, emocinę pusiausvyrą ir ugdo gebėjimą apginti save bei kitus. Paauglystė, ypač 15–19 metų laikotarpis, yra intensyvaus asmeninio augimo laikotarpis. Jauni žmonės siekia suprasti, kas jie yra, kaip jaučiasi ir kaip kuria santykius su kitais, todėl šis laikotarpis yra ypač tinkamas ugdyti bendravimo įgūdžius, kurie bus svarbūs visą gyvenimą – gebėjimą išreikšti jausmus, spręsti konfliktus, teikti ir priimti grįžtamąjį ryšį. Viena svarbiausių šio proceso dalių yra emocinis intelektas – gebėjimas atpažinti emocijas, jas valdyti ir išreikšti taip, kad tai stiprintų (ne silpnintų) santykius. Tai ypač svarbu skaitmeninėje erdvėje, kur dažnai trūksta balso tono, kūno kalbos ar veido išraiškos. Naujausi tyrimai rodo (Domoff ir kt., 2020), kad padedant paaugliams išmokti įvardyti savo emocijas, padaryti trumpą pauzę prieš reaguojant ar nusiraminti sudėtingose situacijose, galima reikšmingai pagerinti jų gebėjimą spręsti konfliktus internete ir valdyti stresą.

Kitas svarbus įgūdis yra aktyvus klausymasis. Kai paaugliai iš tiesų klausosi, o ne tik laukia savo eilės atsakyti, tai padeda kurti stipresnius tarpusavio ryšius ir didesnę pasitikėjimą tiek internete, tiek realiame gyvenime. Tyrimai rodo, kad net ir nedidelė sąmoningo klausymosi praktika gali sumažinti nesusipratimus ir sustiprinti bendraamžių santykius (Reeves ir kt., 2021).

Daugeliui jaunų žmonių sudėtinga sritis yra grįžtamojo ryšio teikimas ir priėmimas. Tačiau kai grįžtamasis ryšys yra pagarbus, aiškus ir konstruktyvus, jis tampa augimo priemone, o ne konflikto priežastimi. EBPO (2021) nustatė, kad mokiniai, kurie yra mokomi teikti grįžtamąjį ryšį naudojant sakinių pradžias ir pozityvią formuluotę, jaučiasi labiau pasitikintys savimi ir patiria mažiau konfliktų internete. Svarbu išmokti savo mintis išreikšti aiškiai, konstruktyviai ir pagarbiai.

Žinoma, kalbant apie bendravimą, negalima neaptarti ir saugumo internete. Socialiniai tinklai dažnai susiję su spaudimu, vertinimu ir, deja, kartais net su neapykanta. Daugelis paauglių vis dar susiduria su sunkumais, bandydami susidoroti su sarkazmu, atskirtimi ar patyčiomis internete. ES tyrimas ES Vaikai internete (Smahel ir kt., 2020) parodė, kad nors paaugliai internete praleidžia daug laiko, jiems dažnai trūksta įgūdžių, padedančių susidoroti su neigiamomis patirtimis skaitmeninėje erdvėje. Todėl labai svarbu padėti jiems suprasti žinučių toną, privatumo svarbą, asmenines ribas ir atsakomybę bendraujant internete. Trumpai tariant, šio modulio tikslas – suteikti jauniems žmonėms įgūdžių, padedančių išreikšti save, klausytis kitų, susidoroti su skaitmeninės erdvės spaudimu ir kurti erdvę pagarbiam bendravimui tiek internete, tiek realiame gyvenime. Tikslas yra ne tik parodyti, kaip bendrauti, bet ir išmokyti kurti prasmingus ryšius su kitais.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
1. Emocijų supratimas, išreiškimas ir valdymas	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba tinkamai išreikšti savo emocijas tiek skaitmeninėje, tiek tiesioginio bendravimo aplinkoje. - Mokiniai gali atpažinti ir įvardyti savo emocines būsenas įvairiose situacijose, įskaitant bendravimą internete. - Mokiniai gali taikyti pagrindines savireguliacijos strategijas emocijoms reakcijoms valdyti sudėtingose ar stresinėse situacijose, įskaitant internetinius konfliktus.
2. Asmeninės nuomonės reiškimas ir pagarbūs dialogas nepaisant skirtumų	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba dalyvauti pagarbiame dialoge, konstruktyviai išreikšdami nesutikimą ir pripažindami skirtingus požiūrius. - Mokiniai pripažįsta įvairių nuomonių vertę ir praktikuoja pagarbų nesutikimą. - Mokiniai vartoja tinkamą žodyną ir sakinių struktūras, kad aiškiai ir pagarbiai išreikštų savo nuomonę.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
3. Aktyvus klausymasis ir empatija	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba aktyviai klausytis ir konstruktyviai reaguoti pokalbiuose. - Mokiniai geba atpažinti neverbalinius signalus ir empatiškai reaguoti.
4. Konstruktyvus grįžtamasis ryšys ir kritika	<ul style="list-style-type: none"> – Mokiniai supranta skirtumą tarp konstruktyvios ir destruktivos kritikos. - Mokiniai geba teikti ir priimti grįžtamąjį ryšį, taikydami pozityvaus bendravimo principus.
5. Saugus ir atsakingas bendravimas internete	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba atpažinti dažniausiai pasitaikančius bendravimo internete iššūkius, pvz., patyčias internete, atskirtį, sarkazmą, neapykantos kalbą, nesusikalbėjimą ir bendraamžių spaudimą, ir tinkamai į juos reaguoti. - Mokiniai supranta žinučių toną, privatumo svarbą ir atsakomybę skaitmeninėje erdvėje.

Temos / Skyriai

Mokymosi rezultatai

Išvada

Šis modulis jaunimui suteikia ne tik bendravimo patarimų, bet ir įgūdžių, kurie pravers visą gyvenimą. Mokydamiesi išreikšti emocijas, atidžiai klausytis, spręsti konfliktus ir bendrauti skaitmeninėje erdvėje su empatija bei pagarba, mokiniai kuria tvirtesnius santykius, aiškiau reiškia savo nuomonę ir geriau pažįsta save.

Nesvarbu, ar jie bendrauja akis į akį, ar siunčia žinutes internete – jie bus geriau pasirengę pagalvoti prieš kalbėdami, atsakyti apgalvotai, o ne impulsyviai reaguoti, ir palaikyti kitus, išlikdami ištikimi sau. Pasaulyje, kuriame vis daugiau bendravimo vyksta per ekranus, tokie į žmogų orientuoti įgūdžiai tampa svarbesni nei bet kada anksčiau.

Šis modulis taip pat skatina jaunimo darbuotojus padėti mokiniams tapti sąmoningais ir atsakingais komunikatoriais – tokiais, kurie gali formuoti ne tik savo skaitmeninio bendravimo įpročius, bet ir prisidėti prie pagarbesnės bei įtraukesnės bendravimo aplinkos kūrimo aplink save.



1 skyrius

Emocijų supratimas, reiškimas ir valdymas

Mokymosi rezultatai

- Mokiniai geba tinkamai išreikšti savo emocijas tiek skaitmeninėje, tiek tiesioginio bendravimo aplinkoje.
- Mokiniai gali atpažinti ir įvardyti savo emocines būsenas įvairiose situacijose, įskaitant bendravimą internete.
- Mokiniai gali taikyti pagrindines savireguliacijos strategijas emocinėms reakcijoms valdyti sudėtingose ar stresinėse situacijose, įskaitant internetinius konfliktus.

Trumpas teorinis aprašymas

Paaugliai dažnai patiria stiprias emocijas susidurdami tiek su realaus gyvenimo, tiek su internetinėmis situacijomis. Gebėjimas pastebėti, įvardyti ir valdyti šias emocijas padeda jiems geriau suprasti save ir kurti sveikus santykius su kitais. Skaitmeninėje erdvėje emocijos gali būti jaučiamos dar intensyviau, nes dažnai trūksta balso tono ar neverbalinės komunikacijos. Tai gali sukelti impulsyvias reakcijas ar nesusipratimus. Šioje temoje mokiniai mokosi atpažinti savo emocijas ir reaguoti ramiau bei konstruktyviau. Praktikuodami emocijų įvardijimą, savireguliacijos strategijas ir sąmoningą reagavimą, jie įgyja įgūdžių, padedančių susidoroti su sudėtingomis situacijomis, ypač internete.

1 veikla

„MOODTOK“ IŠŠŪKIS

Siūloma veiklos trukmė: 45–55 minutės.

Darbo forma: mažose grupėse (3–4 mokiniai).

Veiklos eiga

1. Įžanga ir susipažinimo veikla (10 minučių)

Pradėkite trumpa diskusija: „Kaip jūs parodote savo jausmus internete? Naudodami emocijų simbolius (emoji), memus, GIF'us ar įrašus?“

Parodykite 3 pavyzdžius iš populiarių „TikTok“ vaizdo įrašų ar memų, kurie perteikia skirtingas nuotaikas (parinkite saugius ir jaunimui tinkamus pavyzdžius).

2. „MoodTok“ kūrimas (15 min.)

Dirbdami mažose grupėse mokiniai pasirenka realią arba įsivaizduojamą emociją situaciją (pvz., kai kas nors neįtraukiamas į grupės pokalbį, gauna daug „patinka“ paspaudimų arba sulaukia kritikos internete).

Kiekviena grupė sukuria trumpą „MoodTok“ arba memo scenarijų, kuriame parodoma:

- emocija;
- reakcija;
- geresnis arba sąmoningesnis būdas reaguoti;
- Tai gali būti suvaidinta gyvai, nupiešta ant popieriaus arba pateikta naudojant emocijų simbolius ir tekstą.

3. Pristatymas ir refleksija (15 min.)

Grupės pristato savo „MoodTok“/siužetines schemas.

Diskusijos klausimai:

- Koks jausmas buvo pavaizduotas?
- Ar reakcija buvo naudinga ar žalinga?
- Ką dar būtų galima padaryti tokioje situacijoje?

1 skyrius

Emocijų supratimas, reiškimas ir valdymas

4. Strategijos kūrimo žaidimas (10 minučių)

Kiekviena grupė pasirenka 3 emocijas ir kiekvienai jų sukuria „strategijos kortelę“ su nusiramino arba savireguliacijos patarimais. Kortelėmis pasidalijama su visa klase, o vėliau jos surenkamos į bendrą „Nuotaikų įrankių rinkinį“, kuris gali būti pateiktas klasės stende arba skaitmeniniame dokumente.

Rezultatai:

- Mokiniai geba tinkamai išreikšti savo emocijas tiek skaitmeninėje, tiek tiesioginio bendravimo aplinkoje.
- Mokiniai geba taikyti pagrindines savireguliacijos strategijas, padedančias valdyti emocines reakcijas stresinėse situacijose, įskaitant konfliktus internete.

Aplinka ir priemonės

- popierius,
- žymekliai,
- telefonai/planšetiniai kompiuteriai (jei leidžiama) arba spausdinti siužetinių schemų šablonai.
- projektorius arba lenta pavyzdžiams pristatyti.

Taikomas pedagoginis metodas

Kūrybinė raiška, patirtinis mokymasis, bendradarbiavimas su bendraamžiais ir skaitmeninis pasakojimas. Pasitelkiamas humoras ir populiarioji kultūra, siekiant susieti veiklą su realiais emociniais iššūkiais.

1 skyrius

Emocijų supratimas, reiškimas ir valdymas

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktina gali būti naudojami telefonai arba planšetės (trumpiems vaizdo įrašams ar memams kurti). Alternatyvi veiklos versija atliekama piešiant arba kuriant siužetines schemas.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Palaiko įvairius mokymosi stilius – vaizdinį, žodinį, socialinį. Grupės gali vaidinti, piešti ar aprašyti scenarijus. Jaustukai ir siužetinės linijos šablonai padeda suprasti. Sukurta saugi erdvė visoms emocinėms išraiškoms.

2 veikla

ATVIRAS POKALBIS: REAGUOTI AR ATSAKYTI?

Siūloma veiklos trukmė: 45–55 minutės.

Darbo forma: mažos grupės (4–5 mokiniai).

Veiklos aprašymas

Įvadas: Greita apklausa (5–10 minučių)

Užduokite klausimą: „Ką paprastai darote, kai kas nors ignoruoja jūsų žinutę? pasijuokia iš jūsų nuotraukos? arba pertraukia jus kalbant?“

Sukurkite trumpą apklausą su šiais klausimais, kad mokiniai anonimiškai balsuotų naudodami popieriaus lapeliais arba programėlėmis (pvz., Mentimeter, „Word Cloud“).

Pateikite ir aptarkite dažniausius atsakymus: kurios reakcijos yra impulsyvios, o kurios – apgalvotos?

1 skyrius

Emocijų supratimas, reiškimas ir valdymas

1. Pasirinkite savo iššūkį (20 minučių)

Kiekviena grupė išsitraukia 2 „Atviro pokalbio“ situacijų korteles (pvz.: „Draugas pamiršo tave pakviesti“, „Išgirsti, kad kažkas skleidžia apkalbas apie tave“, „Tavo įrašas sulaukia nemandagių komentarų“). Kiekvienai kortelei grupės aptaria:

REAKCIJA: kaip atrodytų greita, emocinė reakcija?

ATSAKAS: kaip atrodytų ramus, apgalvotas atsakas?

Tuomet mokiniai: suvaidina abu variantus; sukuria dviejų kadru komiksą; arba nufilmuoja trumpą sceną telefonu (jei tai leidžiama).

2. Aptarimas ir emocijų valdymo patarimų pasidalijimas (15 minučių)

Grupės aptaria:

- Kuris atsakas buvo geresnis?
- Kuris būtų naudingesnis ilgalaikėje perspektyvoje?
- Tuomet kiekviena grupė sukuria 1 „Emocijų valdymo kortelę“ – mažą kortelę su greitu nusiramino ar savireguliacijos būdu (pvz., sustoti ir suskaičiuoti iki 5, giliai įkvėpti, pasakyti sakini: „Aš jaučiuosi..., nes...“). Visos kortelės surenkamos ir sudaromas bendras klasės „Emocinės pirmosios pagalbos rinkinys“.

3. Trumpa refleksija(5 minutės)

Mokiniai parašo arba pasidalija mintimis:

- „Vieną kartą per greitai sureagavau internete arba realioje situacijoje, kai...“
- „Kitą kartą pabandyčiau...“

1 skyrius

Emocijų supratimas, reiškimas ir valdymas

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti ir įvardyti savo emocines būsenas įvairiose situacijose, įskaitant bendravimą internete.
- Mokiniai geba tinkamai išreikšti emocijas realaus gyvenimo situacijose.
- Mokiniai geba taikyti pagrindines savireguliacijos strategijas, padedančias valdyti emocines reakcijas sudėtingose situacijose.

Aplinka ir priemonės

Spausdintos „Atviro pokalbio“ situacijų kortelės, popierius ir rašikliai, pasirinktinai telefonai arba planšetės filmavimui, prireikus – mažos iš anksto parengtos emocijų valdymo patarimų kortelės.

Taikomas pedagoginis metodas

Sprendimais grįstas mokymasis, bendradarbiavimu pagrįstas problemų sprendimas, patirtinis vaidmenų žaidimas ir refleksinė praktika. Ši veikla padeda ugdyti praktines emocijų valdymo strategijas ir stiprina emocinį raštingumą socialinėse situacijose.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktinai gali būti naudojami telefonai arba planšetės vaizdo įrašams kurti. Taip pat veikla gali būti atliekama ant popieriaus, kuriant komiksus.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniai gali pasirinkti, ar savo atsakymų idėjas pateiks vaidindami, piešdami ar rašydami. Emocijų valdymo strategijos gali būti pritaikomos individualiai. Situacijos gali būti koreguojamos atsižvelgiant į jautrumą ir aktualumą skirtingoms mokinių patirtims bei aplinkybėms.

Skyriaus išvada

Šioje dalyje ugdomi pagrindiniai emocinio sąmoningumo ir bendravimo įgūdžiai. Per savirefleksiją, grupines diskusijas ir kūrybinę raišką mokiniai pradeda geriau suprasti, kaip emocijos veikia jų elgesį – ypač skaitmeninėje erdvėje. Įvardydami savo jausmus ir mokydami juos valdyti, jie stiprina empatiją, gebėjimą ramiai reaguoti ir kuria sveikesnį bendravimą internete.





Asmeninės nuomonės reiškimas ir pagarbus dialogas skirtingų nuomonių kontekste



Mokymosi rezultatai

- Mokiniai geba dalyvauti pagarbiame dialoge, konstruktyviai išreikšdami nesutikimą ir pripažindami skirtingus požiūrius.
- Mokiniai pripažįsta įvairių nuomonių vertę ir praktikuoja pagarbų nesutikimą.
- Mokiniai vartoja tinkamą žodyną ir sakinių struktūras, kad aiškiai ir pagarbiai išreikštų savo nuomonę.

Trumpas teorinis aprašymas

Paaugliai formuoja savo nuomones ir vertybes, o tai kartais gali sukelti nesutarimų su kitais. Tai yra natūrali ir svarbi augimo dalis. Tačiau labai svarbu, kaip mes išsakome savo nuomonę, ypač kai kiti galvoja kitaip. Gebėjimas aiškiai ir pagarbiai išreikšti savo nuomonę padeda kurti pasitikėjimą, o ne konfliktą. Šiame skyriuje mokiniai mokosi vartoti žodžius ir sakinių pradžias, kurios padeda išsakyti savo mintis neįžeidžiant kitų. Jie taip pat mokosi klausytis, mandagiai nesutikti ir išlikti ramiais sudėtingų pokalbių metu. Šie įgūdžiai svarbūs tiek tiesioginiame bendravime, tiek internete, kur nuomonių skirtumai gali lengvai peraugti į ginčus.

2 skyrius

Asmeninės nuomonės reiškimas ir pagarbus dialogas skirtingų nuomonių kontekste

1 veikla

NUOMONIŲ ALĖJA

Siūloma veiklos trukmė: 45–55 minutės.

Darbo forma: Visa klasė arba mažesnė grupė.

Veiklos aprašymas

1. Įžanga (10 minučių)

Klasėje skirtingose vietose iškabinami 5–6 paprasti teiginiai (pvz., „Mokyklinės uniformos yra gera idėja“, „Socialiniai tinklai daro daugiau žalos nei naudos“, „Paaugliai turėtų turėti teisę balsuoti nuo 16 metų“).

Mokiniai vaikšto po klasę, perskaito teiginius ir atsistoja prie to, su kuriuo labiausiai sutinka. Vyksta trumpa diskusija: kodėl jie pasirinko būtent šį teiginį?

2. Žaidimas „Nuomonių alėja“ (25 minutės)

Mokiniai sudaro dvi eiles skirtingose klasės pusėse: viena pusė – sutinka, kita – nesutinka.

Perskaitomas teiginys, pvz.: „Internete kiekvienam turėtų būti leidžiama sakyti bet ką.“ Tuomet kiekvienas mokinys suranda porą iš priešingos „alėjos“ pusės ir abi pusės pagarbiai pasidalija savo nuomonėmis – po vieną sakinį. Vienai porai skiriamos 2 minutės.

Atsakydami mokiniai gali pradėti sakinį taip:

- „Suprantu tavo požiūrį, tačiau manau, kad...“
- „Gerbiu tavo nuomonę, o aš manau, kad...“

Jei grupė nedidelė, galima pateikti daugiau teiginių.

3. Refleksijos ratas (10–15 minučių)

Mažose grupėse arba su visa klase mokiniai aptaria:

- Ar buvo sunku klausytis skirtingų nuomonių?
- Kas padėjo atsakyti pagarbiai?
- Ar tavo nuomonė pasikeitė?

2 skyrius

Asmeninės nuomonės reiškimas ir pagarbus dialogas skirtingų nuomonių kontekste

Rezultatai:

- Mokiniai geba dalyvauti pagarbiame dialoge, konstruktyviai išreikšdami nesutikimą ir pripažindami skirtingus požiūrius.
- Mokiniai pripažįsta įvairių nuomonių vertę ir praktikuoja pagarbų nesutikimą.
- Mokiniai vartoja tinkamą žodyną ir sakinių struktūras, kad aiškiai ir pagarbiai išreikštų savo nuomonę.

Aplinka ir priemonės

Spausdintos teiginių kortelės, sakinių pradžių plakatai arba dalijamoji medžiaga, rašymo priemonės refleksijai.

Taikomas pedagoginis metodas

Patirtinis mokymasis, judėjimu paremta veikla, dialoginis mokymasis ir socialinis-emocinis ugdymas. Skatina empatiją, gebėjimą suprasti kitų požiūrį ir žodinę saviraišką.

Technologiniai reikalavimai:

Nereikalingi

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniai gali išreikšti savo nuomonę žodžiu, raštu arba piešdami. Sakinių pradžios padeda mokiniams, kuriems kyla kalbos ar pasitikėjimo savimi sunkumų. Jei mokiniams sunku judėti, veikla gali būti atliekama sėdint ratu.

2 skyrius

Asmeninės nuomonės reiškimas ir pagarbus dialogas skirtingų nuomonių kontekste

2 veikla

BENDRO SĄLYČIO TAŠKŲ ŽEMĖLAPIAI

Siūloma veiklos trukmė: 45–55 minutės.

Darbo forma: maža grupė (3–4 mokiniai).

Veiklos aprašymas

1. Įžanginis klausimas (5–10 min.)

Užduokite mokiniams klausimą: „Ar gali du žmonės nesutikti vienas su kitu ir vis tiek gerbti vienas kitą?“ Surinkite trumpus atsakymus arba atlikite greitą apklausą. Tuomet pristatykite veiklos tikslą – rasti bendrų sąlyčio taškų net ir tada, kai nuomonės skiriasi.

2. Scenarijų žemėlapis (20–25 minutės)

Kiekviena grupė gauna diskusijos temą arba situaciją, susijusią su nesutarimu (pvz., „Į žinutes visada reikia atsakyti greitai, kitaip tai nemandagu“, „Daug „patinka“ reiškia, kad įrašas yra vertingas“).

Kiekviena grupė:

- pirmiausia pasidalija savo individualiomis nuomonėmis;
- nubraižo „bendrų sąlyčio taškų žemėlapi“ – paprastą schemą su trimis dalimis:
 - su kuo sutinkame;
 - dėl ko nesutariame;
 - kur galime rasti kompromisą arba geriau suprasti vieni kitus;
 - mokiniai žemėlapi pildo kartu, vartodami pagarbų kalbėjimą ir klausymosi įgūdžius.

3. Trumpi pristatymai ir refleksija (15–20 minučių)

Grupės trumpai pristato savo žemėlapius klasei. Tuomet mokiniai reflektuoja raštu arba mažose diskusijų grupėse:

2 skyrius

Asmeninės nuomonės reiškimas ir pagarbus dialogas skirtingų nuomonių kontekste

- „Kas jus nustebino?“
- „Kaip jautėtės radę kompromisą?“
- „Kas padeda išlaikyti pagarbų pokalbį net ir tada, kai nuomonės skiriasi?“

Rezultatai:

- Mokiniai geba dalyvauti pagarbiame dialoge, konstruktyviai išreikšdami nesutikimą ir pripažindami skirtingus požiūrius.
- Mokiniai pripažįsta įvairių nuomonių vertę ir praktikuoja pagarbų nesutikimą.
- Mokiniai vartoja tinkamą žodyną ir sakinių struktūras, kad aiškiai ir pagarbiai išreikštų savo nuomonę.

Aplinka ir priemonės

Klasė arba grupiniam darbui tinkama erdvė.

Spausdinti teiginiai, dideli popieriaus arba plakatų lapai, spalvoti žymekliai ar rašikliai žemėlapiams kurti, sakinių pradžių sąrašas.

Taikomas pedagoginis metodas

Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis, struktūruotas dialogas ir vizualinis žemėlapių kūrimas. Ši veikla derina bendravimo įgūdžių ugdymą su empatijos, kūrybiškumo ir komandinio darbo skatinimu.

Technologiniai reikalavimai:

Nereikalingi

2 skyrius

Asmeninės nuomonės reiškimas ir pagarbus dialogas skirtingų nuomonių kontekste

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniai gali išreikšti savo nuomonę žodžiu, raštu arba piešdami. Sakinių pradžios padeda mokiniams, kuriems kyla kalbos ar pasitikėjimo savimi sunkumų. Jei mokiniams sunku judėti, veikla gali būti atliekama sėdint ratu.

Skyriaus išvada

Šis skyrius suteikia mokiniams įgūdžių išsakyti savo nuomonę, išlaikant mandagumą ir pagarbą. Jie mokosi klausytis, ramiai išreikšti nesutikimą ir rasti bendrų sąlyčio taškų su kitais. Naudodami sakinių pradžias ir realaus gyvenimo pavyzdžius, mokiniai mokosi dalyvauti pokalbiuose, kuriuose nuomonės skiriasi – tiek internete, tiek tiesioginiame bendravime. Šios veiklos tikslas nėra laimėti ginčą, bet geriau suprasti kitus ir aiškiai išreikšti savo mintis.





3 skyrius

Aktyvus klausymasis ir empatija

Mokymosi rezultatai

- Mokiniai geba aktyviai klausytis ir konstruktyviai reaguoti pokalbiuose.
- Mokiniai geba atpažinti neverbalinius signalus ir empatiškai reaguoti.

Trumpas teorinis aprašymas

Būti geru klausytoju reiškia ne tik girdėti žodžius – svarbu iš tikrųjų atidžiai klausytis. Aktyvus klausymasis reiškia sutelkti dėmesį į kalbėtoją, atkreipti dėmesį į jo balso toną, kūno kalbą ir emocijas bei parodyti, kad mums rūpi tai, ką jis sako. Empatija – tai gebėjimas stengtis suprasti, kaip jaučiasi kitas žmogus, net jei su juo nesutinkame. Šie įgūdžiai padeda kurti stipresnes draugystes, spręsti konfliktus ir leidžia žmonėms jaustis išklaustytiems. Tiek realiame gyvenime, tiek internetiniuose pokalbiuose aktyvus klausymasis ir empatija gali padėti užkirsti kelią mažoms problemoms virsti didelėmis ir padeda visiems jaustis gerbiamais.

1 veikla

AR TU TIKRAI KLAUSAISI?

Siūloma veiklos trukmė: 45–55 minutės.

Darbo forma: poromis ir visa grupė.

Veiklos aprašymas

Ši veikla padeda mokiniams pajusti skirtumą tarp situacijos, kai jie yra ignoruojami, ir kai yra iš tikrųjų išklausomi. Veikla vyksta dviem etapais.

1 etapas – Tylusis klausytojas (10–15 minučių)

Mokiniai dirba poromis. Vienas mokinys pasakoja trumpą istoriją (pvz., „situacija, kai jauteisi besididžiuojantis savimi“ arba „kažkas, kas jus suerzino internete“). Klausytojas turi išlikti visiškai tylus – nekalbėti, nelinkčioti galva, nesišypsoti ir kitaip nereaguoti.

Po to pasakotojas reflektuoja:

- „Kaip tai atrodė?“
- „Ar jaučiausi suprastas ar palaikomas?“

2 etapas – Aktyvus klausytojas (10–15 minučių)

Procesas kartojamas su nauja istorija, tačiau šį kartą klausytojas taiko aktyvaus klausymosi įgūdžius: palaiko akių kontaktą, linkčioja galva, naudoja trumpas žodines reakcijas (pvz., „Suprantu“, „Tai prasminga“) ir perfrazuoja išgirstą mintį.

Vėl vyksta refleksija:

- „Kuo šis kartas buvo kitoks?“
- „Kas padėjo man pasijusti išgirstam?“

3 skyrius

Aktyvus klausymasis ir empatija

Grupės refleksija (15 minučių)

Visa klasė aptaria, kas padėjo klausymąsi paversti pagarbiu ir kaip empatija gali būti išreiškiama paprastais veiksmais.

Rezultatai:

- Mokiniai geba aktyviai klausytis ir konstruktyviai reaguoti pokalbiuose.
- Mokiniai geba atpažinti neverbalinius signalus ir empatiškai reaguoti.

Aplinka ir priemonės

Rami klasė su kėdėmis, sustatytomis poromis.

Pasakojimo užduotys pateiktos lentoje arba atspausdintos.

Taikomas pedagoginis metodas

Patirtinis mokymasis, vaidmenų žaidimai ir emocinio intelekto ugdymas. Ši veikla padeda atskleisti skirtumą tarp pasyvaus ir aktyvaus klausymosi, stiprinant savimonę ir empatiją.

Technologiniai reikalavimai:

Nereikalingi

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniai gali pasirinkti savo istorijas parašyti arba nupiešti, jei nenori kalbėti. Užduotys ir atsakymai gali būti pritaikomi skirtingiems bendravimo stiliams. Refleksija gali būti aptariama mažose grupėse arba individualiai.



2 veikla

EKRANO NUOTRAUKA: SKAITYMAS TARP EILUČIŲ

Siūloma veiklos trukmė: 45–55 minutės.

Darbo forma: mažos grupės (3–4 grupės) + didelės grupės refleksija.

Veiklos aprašymas

Ši veikla padeda mokiniams lavinti empatiją ir aktyvaus klausymosi įgūdžius bendraujant internete, kur dažnai trūksta balso tono ir kūno kalbos.

1. Įžanga (5–10 minučių)

Vedėjas parodo 2–3 trumpus, neaiškius „ekrano nuotraukos stiliaus“ žinučių pavyzdžius (pvz., „gerai.“, „ok.“, „kaip nori“), be jokio konteksto ar emocijų simbolių.

Mokiniai aptaria:

- Kokia emocija gali būti išreiškiama?
- Kaip tai perskaitęs gali pasijusti kitas žmogus?

2. Grupės iššūkis (20–25 minutės)

Grupėse mokiniai gauna 2 realias paauglių bendravimo internete situacijas (pvz., „kažkas perskaito tavo žinutę, bet neatsako“, „juokelis grupės pokalbyje suprantamas neteisingai“, „draugas atsako tik tašku“).

Jie privalo:

- aptarti, kokios emocijos gali būti jaučiamos abiejose pusėse;
- perrašyti žinutę, kad ji parodytų empatiją arba paprašytų paaiškinimo; suvaidinti arba parodyti patobulintą pokalbio versiją (pasirinktinai galima naudoti emocijų simbolius, GIF'us ar reakcijų paveikslėlius).

3 skyrius

Aktyvus klausymasis ir empatija

3. Refleksija ir pasidalijimas (15 minučių)

Grupės pasidalija savo įspūdžiais:

- Kaip lengva neteisingai suprasti žinutės toną internete?
- Kaip galime geriau klausytis ir reaguoti bendraudami skaitmeninėje erdvėje?

Rezultatai:

- Mokiniai geba aktyviai klausytis ir konstruktyviai reaguoti pokalbiuose.
- Mokiniai geba atpažinti neverbalinius signalus ir empatiškai reaguoti.

Aplinka ir priemonės

Spausdintos arba skaitmeninės „ekrano nuotraukų“ kortelės, grupinės diskusijos lapai, rašikliai arba skaitmeniniai įrenginiai.

Taikomas pedagoginis metodas

Medijų raštingumas, patirtinis mokymasis ir skaitmeninė empatija. Veikla skatina mokinius atpažinti subtilius emocinius signalus internetinėje komunikacijoje ir praktikuoti apgalvotą bendravimą skaitmeninėje erdvėje.

Technologiniai reikalavimai:

Nebūtini, tačiau skaitmeniniai įrenginiai ar skaidrės gali praturtinti veiklą.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Situacijos gali būti pritaikomos atsižvelgiant į kultūrinį kontekstą ar skirtingus bendravimo stilius. Mokiniai gali suvaidinti, nupiešti arba aprašyti patobulintas žinutes. Refleksija gali būti pateikiama raštu arba žodžiu.

3 skyrius

Aktyvus klausymasis ir empatija

Skyriaus išvada

Šis skyrius padeda mokiniams suprasti, kaip svarbu atidžiai klausytis tiek tiesioginiame bendravime, tiek internete. Praktinių veiklų metu mokiniai mokosi sutelkti dėmesį, pastebėti emocinius signalus ir empatiškai reaguoti. Nesvarbu, ar tai būtų kūno kalba realiame gyvenime, ar žinutės tonas bendraujant internete, net ir maži veiksmai gali parodyti kitiems, kad jie yra išgirsti ir gerbiami. Šie įgūdžiai padeda mokiniams kurti stipresnius ir labiau palaikančius ryšius kasdieniame gyvenime.





4 skyrius

Konstruktivus grįžtamasis ryšys ir kritika



Mokymosi rezultatai

- Mokiniai supranta skirtumą tarp konstruktyvios ir destruktivos kritikos.
- Mokiniai geba teikti ir priimti grįžtamąjį ryšį, taikydami pozityvaus bendravimo principus.

Trumpas teorinis aprašymas

Mokėjimas teikti ir priimti grįžtamąjį ryšį yra svarbi asmeninio ir socialinio brendimo dalis. Paaugliams tai reiškia gebėjimą pagarbiai ir konstruktyviai išreikšti savo nuomonę, taip pat išklaudyti kitų nuomones nesijaučiant puolamiems. Konstruktyvus grįžtamasis ryšys yra orientuotas į tobulėjimą ir palaikymą, o destruktivi kritika menkina ir daro žalą. Paauglystėje jauni žmonės yra jautresni vertinimui, todėl svarbu mokytis pozityvių grįžtamojo ryšio teikimo būdų, pavyzdžiui, vartoti „aš“ teiginius, derinti pagyrimus su pasiūlymais ir pasirinkti tinkamą kalbėjimo toną. Praktikuodami grįžtamojo ryšio teikimą ir priėmimą saugioje aplinkoje, mokiniai ugdo pasitikėjimą savimi, empatiją ir stiprina tarpusavio santykius.

1 veikla

STIPRYBIŲ IR TOBULĖJIMO GRĮŽTAMOJO RYŠIO RATAS

Siūloma veiklos trukmė: 45–60 minučių.

Darbo forma: mažose grupėse (4–5 mokiniai grupėje).

Veiklos aprašymas

1. Įvadas ir apšilimas (10 minučių)

- Trumpai paaiškinkite, kuo skiriasi konstruktyvus ir destruktivus grįžtamasis ryšys.
- Pateikite pavyzdžių, kaip taikyti „Stiprybių ir tobulėjimo“ metodą.
- Pasiūlykite tokias sakinių pradžias:
 - „Vienas dalykas, kuris pavyko labai gerai, buvo...“ (Stiprybė)
 - „Vienas dalykas, kurį galėtum pabandyti, yra...“ (Tobulėjimas)

2. Darbo pasidalijimas (10–15 minučių)

- Mokiniai suskirstomi į mažas grupes (po 4–5 žmones).
- Kiekviena grupė pristato trumpą darbą – tai gali būti su konkrečia tema susijęs paveikslas, tekstas arba idėja, pritaikyta veiklos temai.
- Mokiniai trumpai pristato savo darbą (1–2 min./asmeniui).

3. Bendraamžių grįžtamasis ryšys (15–20 minučių)

- Po kiekvieno pristatymo 2–3 bendraamžiai pateikia po vieną Stiprybės ir vieną Tobulėjimo komentarą.
- Galima naudoti išspausdintas sakinių pradžių korteles arba lentoje pateiktas užuominas.
- Skatinkite pozityvią kūno kalbą ir pagarbų bendravimo toną teikiant grįžtamąjį ryšį.

4 skyrius

Konstruktivus grįžtamasis ryšys ir kritika

4. Individuali refleksija (10 minučių)

- Mokiniai pateikia trumpą rašytinę arba žodinę refleksiją:
 - Kaip jaučiausi gavęs(-usi) grįžtamąjį ryšį?
 - Ką galėčiau patobulinti?
 - Ar buvo kas nors, kas mane nustebino?
- Pasirinktina: mokiniai gali pasidalinti viena svarbia įžvalga su grupe.

Rezultatai:

- Mokiniai geba suprasti skirtumą tarp konstruktyvios ir destruktivos kritikos.
- Mokiniai geba teikti ir priimti grįžtamąjį ryšį, naudodami pozityvias bendravimo strategijas.

Aplinka ir priemonės

- klasė arba rami diskusijoms tinkama erdvė.
- darbo lapai su „Stiprybių ir tobulėjimo“ sakinių pradžiomis,
- rašikliai arba pieštukai,
- refleksijos lapai.

Taikomas pedagoginis metodas

Patirtinis mokymasis, refleksinė praktika ir socialinis-emocinis ugdymas. Veikla remiasi struktūruota bendraamžių sąveika, siekiant ugdyti pasitikėjimą, bendravimo įgūdžius ir emocinį sąmoningumą.

Technologiniai reikalavimai:

Nebūtinai (pasirinktina) gali būti naudojamos planšetės arba telefonai, jei dalijamasi skaitmeniniu turiniu).

4 skyrius

Konstruktivus grįžtamasis ryšys ir kritika

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Veikla gali būti pritaikoma skirtingiems bendravimo stiliams – mokiniai gali pristatyti savo mintis žodžiu, raštu arba vizualiai. Sakinių pradžios padeda mokiniams, kuriems kyla kalbos ar pasitikėjimo savimi sunkumų.

2 veikla

„GRĮŽTAMOJO RYŠIO MAINAI“

Siūloma veiklos trukmė: 45–50 minučių.

Darbo forma: poromis, po to visa grupė.

Veiklos aprašymas

1. Įvadas (5 min.)

Pristatykite veiklą ir paaiškinkite skirtumą tarp destruktivaus ir konstruktyvaus grįžtamojo ryšio.

2. Scenarijaus parengimas (10 min.)

Poros gauna kasdienes situacijas ir suplanuoja trumpą destruktivios reakcijos versiją.

Pavyzdinis scenarijus (15–19 metų paaugliams):

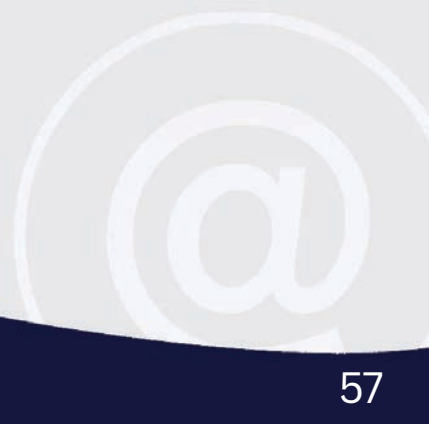
Grupinio projekto metu vienas komandos narys nuolat tikrina savo telefoną ir neprisideda prie bendro darbo.

3. Vaidmenų žaidimas (10 min.)

Poros pirmiausia suvaidina destruktivią versiją, o vėliau pakartoja tą pačią sceną, naudodamos konstruktyvų grįžtamąjį ryšį, ramų toną ir pozityvias frazes.

4. Porinis apmąstymas (10 min.)

Poros aptaria: Kaip jautėsi? Kas pasikeitė tarp dviejų versijų?



4 skyrius

Konstruktivus grįžtamasis ryšys ir kritika

5. Pasidalijimas patarimais (10–15 min.)

Kiekviena pora pasidalija su visa klase geriausiais patarimais, kaip teikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį.

Sakinių pradžia pagarbiam grįžtamajam ryšiui:

- „Man atrodo, kad mums pavyktų padaryti daugiau, jei visi galėtume susitelkti į darbą. Gal galėtum kuriam laikui padėti telefonu į šalį?“

Pasirinktina: kiekvienas mokinys užrašo vieną frazę, kurią bandys panaudoti kitą kartą teikdamas grįžtamąjį ryšį.

Rezultatai:

- Mokiniai geba suprasti skirtumą tarp konstruktyvios ir destruktivos kritikos.
- Mokiniai geba teikti ir priimti grįžtamąjį ryšį, naudodami pozityvias bendravimo strategijas.

Aplinka ir priemonės

- Klasė arba lanksti mokymosi erdvė
- Spausdintos situacijų kortelės
- sakinių pradžių kortelės
- popierius užrašams

Taikomas pedagoginis metodas

Vaidmenų žaidimai, patirtinis mokymasis, bendraamžių diskusijos ir refleksija. Veikla skatina empatiją, emocinį sąmoningumą ir bendravimo įgūdžių praktiką realistiškose situacijose.

Technologiniai reikalavimai:

Nereikalingi

4 skyrius

Konstruktivus grįžtamasis ryšys ir kritika

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Veikla gali būti pritaikoma skirtingiems bendravimo stiliams – mokiniai gali pristatyti savo mintis žodžiu, raštu arba vizualiai. Sakinių pradžios padeda mokiniams, kuriems kyla kalbos ar pasitikėjimo savimi sunkumų.

Skyriaus išvada

Suteikdami mokiniams galimybę praktiškai išmokti atskirti žeidžiantį ir padedantį grįžtamąjį ryšį, suteikiame jiems įrankių ramiai ir užtikrintai reaguoti į kritiką bei konfliktus. Šis skyrius padeda jiems ugdyti tarpusavio pagarbą, aiškiai išreikšti savo mintis ir palaikyti kitus – tiek internete, tiek bendraujant gyvai. Tai svarbūs įgūdžiai, padedantys kurti sveikus santykius ir pozityvų bendravimą skaitmeninėje erdvėje.





5 skyrius

Saugus ir atsakingas bendravimas internete

Mokymosi rezultatai

- Mokiniai geba atpažinti dažniausiai pasitaikančius bendravimo internete iššūkius, pvz., patyčias internete, atskirtį, sarkazmą, neapykantos kalbą, nesusikalbėjimą ir bendraamžių spaudimą, ir tinkamai į juos reaguoti.
- Mokiniai supranta žinučių toną, privatumo svarbą ir atsakomybę skaitmeninėje erdvėje.

Trumpas teorinis aprašymas

Jauni žmonės didelę savo socialinio gyvenimo dalį praleidžia internete, kur žinutės gali būti lengvai neteisingai suprastos ar net palaikytos žalingomis. Gebėjimas saugiai ir atsakingai bendrauti skaitmeninėje erdvėje padeda apsaugoti ne tik jų pačių, bet ir jų draugų gerovę. Internete dažnai prarandamas balso tonas ir kūno kalba, todėl lengviau plinta sarkazmas, apkalbos ar neapykantos kalba. Suteikdami mokiniams gebėjimą atpažinti kibernetinio priekabiavimo, atskirties ar dezinformacijos požymius, galime padėti jiems ramiai reaguoti ir nustatyti sveikas ribas. Šis skyrius ugdo supratimą apie privatumą, bendravimo toną ir skaitmeninę atsakomybę, kad paaugliai galėtų apsaugoti save, gerbti kitus ir priimti atsakingus sprendimus bet kurioje internetinėje erdvėje.

1 veikla

„ATPAŽINKITE ĮSPĖJAMUOSIUS ŽENKLUS“

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: mažos grupės (3–4 mokiniai).

Veiklos aprašymas

1. Įvadas (5 min.)

Trumpai paaiškinkite dažniausias rizikas internete (sarkazmą, apkalbas, atskirtį, kibernetinį priekabiavimą) ir aptarkite, kaip žinutėse gali pasireikšti „įspėjamieji ženklai“.

2. Grupinis darbas – skaityk ir pažymėk (10 min.)

Mokiniai dirba mažose grupėse ir perskaito 3–5 trumpus žinučių ar įrašų pavyzdžius. Kartu jie pažymi žodžius, emocijų simbolius ar toną, kurie gali būti neteisingai suprasti arba įžeidžiantys.

Pavyzdys: „Puikus darbas su grupės projektu... taip niekas niekada nepasakė.“

Pavyzdys: „Nekvieskite Mijos, ji tokia erzinanti.“

Pavyzdys: „Oho, šį kartą net visai padoriai atrodo.“

Pavyzdys: „Kaip nori. Daryk, ką nori.“

3. Perrašyk žinutę (10–15 min.)

Kiekviena grupė perrašo rizikingas žinutes taip, kad jos būtų aiškesnės, mandagesnės ir pagarbesnės, išlaikant pirminę mintį, bet pašalinant žeidžiančius elementus.

Perrašyk: „Ei, man atrodo, kad galėtume dar labiau patobulinti savo grupės projektą.“

4. Pristatymas ir aptarimas (10–15 min.)

Grupės klasei pristato žinučių versijas „prieš“ ir „po“. Jos paaiškina, kokius įspėjamuosius ženklus pastebėjo ir kaip jų pakeitimai padėjo žinutes padaryti aiškesnes ir saugesnes.

5 skyrius

Saugus ir atsakingas bendravimas internete

5. Apibendrinamoji refleksija (5 min.)

Trumpa klasės diskusija: Ką pastebėjote? Kaip nedideli tonas ar žodžių pasirinkimo pokyčiai gali padėti išvengti konfliktų internete?

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti ir tinkamai reaguoti į dažnus internetinio bendravimo iššūkius, tokius kaip kibernetinis priekabiavimas, atskirtis, sarkazmas, neapykantos kalba, nesusipratimai ir bendraamžių spaudimas.
- Mokiniai supranta bendravimo toną, privatumo svarbą ir atsakomybę skaitmeninėje erdvėje.

Aplinka ir priemonės

- Klasė;
- spausdintos žinučių kortelės arba skaidrės;
- žymekliai arba rašikliai;
- flipo diagrama arba lenta rezultatams aptarti.

Taikomas pedagoginis metodas

Kritinis mąstymas, bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis, bendraamžių mokymasis ir praktinės tekstų redagavimo užduotys, kurios padeda susieti teoriją su realiomis situacijomis.

Technologiniai reikalavimai:

Nebūtini (pasirinktinais gali būti naudojamos skaidrės, jei pavyzdžiai pateikiami skaitmeniniu formatu).

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Žinutės gali būti pritaikomos pagal vietinį kontekstą. Jei mokiniams sunku skaityti, poros ar grupės gali tekstus skaityti garsiai. Veiklą lengva supaprastinti arba išplėsti, priklausomai nuo mokinių poreikių.

2 veikla

„MANO SKAITMENINIŲ RIBŲ ŽEMĖLAPIS“

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: individualus, vėliau mažos grupės.

Veiklos aprašymas

1. Individualus darbas – sukurkite savo žemėlapi (10–15 min.)

Kiekvienas mokinys nupiešia trumpą minčių žemėlapi, kuriame parodo, kokia asmenine informacija ar turiniu dalijasi internete, kas tai gali matyti ir kur jis nustato savo ribas (pvz., blokavimas, privatumo nustatymai, kokią informaciją pasilieka sau).

2. Diskusija mažoje grupėje (15 min.)

Mokiniai suskirstomi į mažas grupes (po 3–5 žmones) ir aptaria savo žemėlapius, atkreipdami dėmesį į:

- galimas privatumo rizikas, kurias pastebi;
- kaip jie reaguoja į nepageidaujamas žinutes ar bendraamžių spaudimą internete.

3. Grupės pasidalijimas (15 min.)

Grupės išskiria 3 svarbiausius patarimus, kaip saugiai ir atsakingai elgtis internete, ir pasidalija jais su visa klase.

4. Apibendrinamoji refleksija (10 min.)

Trumpa visos klasės refleksija apie tai, kodėl svarbu nustatyti skaitmenines ribas ir kaip tai padeda palaikyti pagarbų ir saugų bendravimą internete.

5 skyrius

Saugus ir atsakingas bendravimas internete

Rezultatai:

- Mokiniai žino, kaip atpažinti ir tinkamai reaguoti į dažnus internetinio bendravimo iššūkius, tokius kaip kibernetinis priekabiavimas, atskirtis, sarkazmas, neapykantos kalba, nesusipratimai ir bendraamžių spaudimas.
- Mokiniai supranta bendravimo toną, privatumo svarbą ir atsakomybę skaitmeninėje erdvėje.

Aplinka ir priemonės

- klasė;
- popierius,
- rašikliai, žymekliai;
- pasirinktinai: didelis popieriaus lapas arba lenta galutiniams patarimams užrašyti.

Taikomas pedagoginis metodas

Savirefleksija, bendraamžių pasidalijimas ir vizualinių žemėlapių kūrimas.

Technologiniai reikalavimai:

Nereikalingi

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Žemėlapiai gali būti užrašomi arba piešiami. Mokiniai gali dalytis mintimis žodžiu arba naudodami lipnius lapelius. Veikla tinkama skirtingo raštingumo lygio mokiniams.

Skyriaus išvada

Baigdami šį skyrių, mokiniai geba atpažinti rizikingą ar žalingą elgesį internete ir tinkamai reaguoti, kad apsaugotų save ir kitus. Jie geriau supranta bendravimo toną, privatumo svarbą ir pagarbias ribas skaitmeninėje erdvėje. Šie įgūdžiai padeda jiems išlikti saugiams, išvengti nesusipratimų ir kurti pozityvesnę bei labiau palaikančią interneto bendruomenę.



Socialinių tinklų turinio tyrinėjimas ir analizė, pasitelkiant kritinį mąstymą

Šis modulis suteikia mokiniams galimybę kritiškai tyrinėti ir vertinti socialinių tinklų turinį. Analizuodami influencerius, tendencijas ir skaitmeninį elgesį, mokiniai mokosi atpažinti teigiamus pavyzdžius, apmąstyti internetinės įtakos poveikį ir pereiti prie sąmoningesnio bei prasmingesnio socialinių tinklų naudojimo.

3 modulis:

Socialinių tinklų turinio tyrinėjimas ir analizė, pasitelkiant kritinį mąstymą

Raktiniai žodžiai: socialinių tinklų nuomonės formuotojai, medijų raštingumas, turinio analizė, manipuliacija, skaitmeninė atsakomybė, socialiniai tinklai, dezinformacija, savirefleksija, patikimumas, internetinė įtaka.

Modulio aprašas

Šis modulis supažindina su pagrindiniais kritinio mąstymo, turinio analizės ir atsakingo dalyvavimo skaitmeninėje erdvėje įgūdžiais. Jame daugiausia dėmesio skiriama socialinių tinklų emociniam ir socialiniam poveikiui, o ne techniniams įrankiams ar algoritmams. Veiklose akcentuojamas mokinių savarankiškas tyrinėjimas, refleksinės diskusijos ir žinių taikymas realiose situacijose atliekant tyrimo užduotis.

Mokymo tikslai

- Stiprinti mokinių gebėjimą kritiškai vertinti socialinių tinklų turinį.
- Skatinti sąmoningumą apie įvairius teigiamus pavyzdžius ir realistišką savęs reprezentavimą internete.
- Skatinti tikslingą, informuotą ir emociškai sveiką įsitraukimą į skaitmeninį turinį.

- Mažinti pasyvų laiką prie ekranų ir ugdyti smalsumą bei kūrybiškumą internete.
- Ugdyti medijų raštingumo įgūdžius, padedančius atpažinti patikimą informaciją ir atsispirti manipuliacijai.

Teorinis pagrindas

Šiuolaikinėje skaitmeninėje aplinkoje jauni žmonės kasdien susiduria su didžiuliu informacijos ir vizualinio turinio kiekiu, kuris pasiekia juos per socialinius tinklus, vaizdo dalijimosi platformas, naujienų portalus ir kitus skaitmeninius šaltinius. Šis turinys dažnai nėra neutralus – jis formuoja požiūrį, skatina tam tikrą elgesį, kuria nerealius lūkesčius ir daro įtaką paauglių asmeninės bei socialinės tapatybės formavimuisi. Todėl itin svarbu, kad mokiniai ugdytų gebėjimą kritiškai vertinti internete pateikiamą turinį ir aktyviai dalyvautų skaitmeninėje erdvėje kaip informuoti, atsakingi ir empatiški vartotojai.

Šis modulis remiasi keliomis teorinėmis ir pedagoginėmis kryptimis, siekdamas spręsti skaitmeninio amžiaus iššūkius ugdant kritinį mąstymą, medijų raštingumą, skaitmeninę kompetenciją ir emocinį intelektą. Svarbu, kad mokiniai gebėtų atskirti faktus nuo nuomonių, atpažinti manipuliatyvias ar klaidinančias žinutes (pavyzdžiui, melagingas naujienas, sensacingas antraštes ar apgaulingas žinutes), suprasti influencerių ir skaitmeninių naratyvų daromą įtaką bei išsiugdyti strategijas, padedančias išlaikyti asmeninį autentiškumą ir saugumą internetinėje aplinkoje. Šio požiūrio pagrindą sudaro konstruktyvistinio mokymosi principai, pagal kuriuos mokiniai aktyviai kuria žinias tyrinėdami, diskutuodami ir reflektuodami, o ne pasyviai priimdami pateikiamą informaciją. Konstruktyvizmas pabrėžia ankstesnių žinių, mokymosi konteksto ir bendradarbiavimo svarbą siekiant gilaus supratimo. Tai ypač svarbu dirbant su skaitmeniniu turiniu, kuriame dažnai nėra vienareikšmių atsakymų, o žinios kuriamos per analizę, diskusiją ir interpretaciją.

Modulis taip pat remiasi Bloomo taksonomija kaip pagrindu planuojant mokymosi rezultatus – nuo pagrindinių sąvokų atpažinimo ir supratimo, per jų taikymą ir turinio analizę, iki vertinimo bei savarankiško turinio kūrimo. Modulo veiklos sukurtos taip, kad skatintų mokinius neapsiriboti paviršutinišku informacijos suvokimu, bet pereiti prie aukštesnio mąstymo lygmens – kelti klausimus, daryti išvadas ir kurti atsakingus skaitmeninius naratyvus.

Dirbant su tekstiniu ir multimedijos turiniu taikomos įvairios kognityvinės skaitymo ir supratimo strategijos, tokios kaip prognozavimas, informacijos siejimas, pagrindinių minčių nustatymas, įrodymų paieška ir išvadų formulavimas. Šios strategijos padeda mokiniams giliau suprasti internete vartojamą turinį. Taip pat skatinamas metakognityvinių gebėjimų ugdymas – mokiniai mokosi suvokti savo mąstymo procesus, suprasti, kaip jie priima sprendimus, ir reflektuoti savo skaitmeninius įpročius.

Modulis grindžiamas ir skaitmeninės didaktikos principais, kai technologijos naudojamos ne tik kaip įrankis, bet ir kaip priemonė ugdyti skaitmeninį raštingumą bei sąveiką autentiškose mokymosi situacijose. Turinys ir veiklos parinktos taip, kad būtų aktualios, kontekstualizuotos ir įtraukiančios 15–19 metų mokiniams.

Mokymasis yra patirtinis ir interaktyvus, skatinantis darbą mažose grupėse, bendrą argumentavimą, asmeninės pozicijos formavimą ir nuomonių mainus. Tokiu būdu ugdomi socialiniai ir emociniai gebėjimai, būtini saugios ir empatiškos skaitmeninės tapatybės formavimuisi.

Galiausiai modulyje pripažįstama kultūrinio konteksto svarba, taip pat mokinių teisė gauti patikimą informaciją, ugdyti kritinį mąstymą ir būti saugiems skaitmeninėje erdvėje. Skatindamas mokinius kelti klausimus, vertinti informacijos šaltinius ir priimti pagrįstus sprendimus, šis modulis prisideda prie skaitmeniškai atsparių asmenybių ir aktyvių ateities piliečių ugdymo.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
1. Socialinių tinklų nuomonės formuotojų įtakos supratimas	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba atpažinti ir apibūdinti teigiamų bei neigiamų influencerių savybes. - Mokiniai supranta, kad sėkmė ir vertė gali būti įvairiai apibrėžiamos ir nėra grindžiamos vien sekėjų skaičiumi ar išvaizda.
2. Kritinis socialinių tinklų vertinimas	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba atpažinti internetinio turinio paskirtį (informacinę, įtikinamąją, pramoginę ir pan.). - Mokiniai geba atpažinti ir kritiškai vertinti šališkumą, stereotipus bei nerealius vaizdavimo būdus socialinių tinklų turinyje.
3. Interneto šaltinių patikimumo analizė	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba įvertinti internetinių šaltinių patikimumą, remdamiesi pagrindiniais patikimumo kriterijais. - Mokiniai geba patikrinti internete pateikiamą informaciją, taikydami pagrindines faktų tikrinimo strategijas. - Mokiniai atpažįsta skirtumą tarp faktų, nuomonių ir reklaminio turinio.
4. Manipuliatyvaus ir klaidinančio skaitmeninio turinio atpažinimas	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba atpažinti dažniausiai pasitaikančias manipuliatyvaus internetinio turinio formas, tokias kaip apgaulingos žinutės, melagingos naujienos ir „clickbait“ tipo (viliojančios) antraštės. - Mokiniai supranta, kaip klaidinančios antraštės, emocinė kalba ir vizualinės manipuliacijos naudojamos siekiant patraukti dėmesį ar suklaidinti. - Mokiniai žino pagrindines strategijas, kaip patikrinti įtartina turinį ir apsisaugoti nuo manipuliacijos ar sukčiavimo.

Išvada

Šio modulio metu mokiniai ugdo gebėjimą atpažinti įvairias įtakos, manipuliacijos ir dezinformacijos formas skaitmeninėje erdvėje. Jie mokosi kritiškai analizuoti vartojamą turinį, atskirti faktus nuo nuomonių, autentišką informaciją nuo išgalvotos ir atpažinti su klaidinančiomis žinutėmis susijusias rizikas. Kartu jie reflektuoja savo vaidmenį ir atsakomybę skaitmeninėje erdvėje, stiprindami pasitikėjimą priimdami pagrįstus sprendimus. Modulis padeda jiems tapti sąmoningais, empatiškais ir atsakingais skaitmeninės žiniasklaidos vartotojais, kurie prisideda prie sveikesnės, saugesnės ir prasmingesnės internetinės aplinkos kūrimo – tiek sau, tiek kitiems.



1 skyrius

Nuomonės formuotojų supratimas

Mokymosi rezultatai

- Mokiniai geba atpažinti ir apibūdinti teigiamų bei neigiamų influencerių savybes.
- Mokiniai supranta, kad sėkmė ir vertė gali būti įvairiai apibrėžiamos ir nėra grindžiamos vien sekėjų skaičiumi ar išvaizda.

Trumpas teorinis aprašymas

Šiuolaikiniame skaitmeniniame kasdieniame gyvenime nuomonės formuotojai atlieka svarbų vaidmenį formuojant jaunų žmonių požiūrį į sėkmę, grožį, populiarumą ir gyvenimo vertybes. Jų įtaka dažnai pranoksta tradicinės žiniasklaidos poveikį, nes mokiniai kasdien mato jų turinį socialinių tinklų platformose. Tačiau svarbu suprasti, kad nėra vieno aiškaus teigiamo ar neigiamo nuomonės formuotojo apibrėžimo – tai, kas vienam žmogui gali atrodyti įkvėpiantis pavyzdys, kitam gali pasirodyti paviršutiniška ar net žalinga.

Šios pamokos metu mokiniai bus skatinami apmąstyti nuomonės formuotojų daromą įtaką jų elgesiui, pasitikėjimui savimi ir požiūriui, taip pat plačiau apmąstyti, ką iš tikrųjų reiškia būti pavyzdžiu skaitmeninėje erdvėje. Dėmesys bus skiriamas autentiškumo supratimui, nuomonės formuotojų skleidžiamoms vertybėms ir gebėjimui atskirti tikrąsias savybes nuo sekėjų skaičiaus, reklaminio bendradarbiavimo ar išvaizdos.

1 veikla

„KAS YRA TAVO PAVYZDYS? – NUOMONĖS FORMUOTOJAS PO PADIDINAMUOJU STIKLU“

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: individualus, vėliau mažos grupės.

Veiklos aprašymas

- Įvadinė diskusija (5 min.)** – Mokytojas klausia: Kas yra jūsų mėgstamiausi nuomonės formuotojai? Kodėl juos sekate? Ar visi populiarūs žmonės daro teigiamą įtaką?
- Grupinis darbas ir instrukcijos (5–10 min.)** - Kiekviena grupė pasirenka arba gauna paskirtą nuomonės formuotoją (gerai žinomą iš žiniasklaidos, „TikTok“, „YouTube“ ir kt.), kurį turės analizuoti. Mokiniai gauna darbo lapą su vertinimo kriterijais: komunikacijos stilius, perteikiamos žinutės, skatinamos vertybės, santykis su sekėjais ir autentiškumas.
- Analizė ir pasiruošimas (10–25 min.)** – Grupės analizuoja nuomonės formuotojo turinį (naudodamos internetą arba pateiktą spausdintą medžiagą) ir parengia „nuomonės formuotojo profilį“ – plakatą su pagrindine informacija. Taip pat pateikia teigiamos arba neigiamos įtakos įvertinimą (nuo 1 iki 5) ir jį pagrindžia.
- Grupių pristatymai (mini paroda) (25–40 min.)** – Kiekviena grupė 2–3 minutes pristato savo darbą. Klasė tampa „pavyzdžių galerija“. Kitos grupės ant lipnių lapelių užrašo po vieną sakinį: kas jiems patiko arba ką dar būtų galima papildyti.
- Refleksija (40–48 min.)** – Mokytojas veda diskusiją: Kas apibrėžia teigiamą pavyzdį? Ar sekėjas yra vienodai vertingas? Kaip galime atpažinti netikrą autentiškumą?

1 skyrius

ĮNuomonės formuotojų supratimas

Užbaiga (48–50 min.) – Mokiniai savo darbo lape parašo vieną sakinį:
Ką šiandien sužinojau apie nuomonės formuotojus ir save kaip sekėja?

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti ir apibūdinti teigiamų bei neigiamų influencerių savybes.
- Mokiniai supranta, kad sėkmė ir vertė gali būti įvairiai apibrėžiamos ir nėra grindžiamos vien sekėjų skaičiumi ar išvaizda.

Aplinka ir priemonės

- Telefonai arba planšetiniai kompiuteriai su interneto prieiga
- Parengti darbo lapai (arba spausdintos nuomonės formuotojų biografijos);
- Žymekliai, A3 formato popierius, lipnūs lapeliai.

Taikomas pedagoginis metodas

- Darbas grupėse su paskirstytomis užduotimis
- Aktyvus mokymasis ir medijų analizė
- Refleksinis mokymasis ir bendraamžių grįžtamasis ryšys

Technologiniai reikalavimai:

Interneto ryšys turiniui peržiūrėti (arba parengta spausdinta medžiaga, jei interneto nėra).

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Siekiant pritaikyti veiklą mokiniams, turintiems įvairių mokymosi poreikių, mokymo medžiaga gali būti vizualiai praturtinta, pateikiant aiškias ir supaprastintas instrukcijas. Mokiniai, turintys skaitymo sunkumų, gali naudoti simbolius, vaizdinėmis priemonėmis pagrįstas vertinimo skales arba trumpesnius tekstus, o stipresnius verbalinius gebėjimus turintys mokiniai gali pristatyti grupės darbą. Vietoj plakatų kai kurie mokiniai gali išreikšti savo idėjas piešiniais, koliažais arba trumpais vaizdo pranešimais.

1 skyrius

Nuomonės formuotojų supratimas

Grupės sudaromos taip, kad būtų užtikrinta bendraamžių parama, o užduotys atliekamos lanksčiai, suteikiant galimybę skirti papildomo laiko, pagalbą ir paskatinimą. Tai užtikrina aktyvų ir orų visų mokinių dalyvavimą.

2 veikla

„SLAPTIEJI AGENTAI INTERNETINIAME PASAULYJE“

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: individualus, vėliau mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Įvadas (5 min.) – Mokytojas parodo trumpą vaizdo įrašą (arba 2–3 influencerių įrašus) ir klausia: Ar čia matote reklamą? Kaip atpažįstate, kad tai reklama?

Detektyvo užduotis (5–15 min.) – Grupės gauna Instagram/YouTube įrašų rinkinį (tikrą arba imituotą) ir turi nuspręsti: Ar įrašas yra autentiškas? Ar jis yra reklaminis? Kokias paslėptas žinutes jame galima išvelgti? Mokiniai naudoja žymėjimo lentą su kategorijomis: autentiškas, įtartinas, manipuliatyvus.

Įrašymas ir samprotavimas (15–30 min.) – Grupės užpildo lentelę su savo pastebėjimais:

- (1) Ką matome?
- (2) Koks galimas įrašo tikslas?
- (3) Ar poveikis yra teigiamas, neigiamas ar neutralus?

1 skyrius

ĮNuomonės formuotojų supratimas

Viktorina „Atpažink kaukę“ (30–40 min.) – Mokytojas pradeda viktoriną („Kahoot“ arba popierinę versiją). Mokiniai varžydamiesi komandomis atsako ar pateikti įrašai yra autentiški, ar ne.

Grupinė diskusija (40–46 min.) – Kaip galime apsisaugoti nuo paslėptos įtakos? Ar kiekviena reklama būtina yra bloga?

Refleksija (46–50 min.) – Kiekvienas mokinys užbaigia sakinį: Nuo šiol daugiau dėmesio skirsiu...

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti ir apibūdinti teigiamų bei neigiamų influencerių savybes.
- Mokiniai supranta, kad sėkmė ir vertė gali būti įvairiai apibrėžiamos ir nėra grindžiamos vien sekėjų skaičiumi ar išvaizda.

Aplinka ir priemonės

- Parengti įrašai (spausdinti arba skaitmeniniai)
- Turinio klasifikavimo lenta (gali būti improvizuota)
- Viktorina („Kahoot“, „Google Forms“ arba popierinė versija)

Taikomas pedagoginis metodas

- Tyrinėjimu grindžiamas mokymasis ir problemų sprendimas
- Realus skaitmeninio elgesio simuliacija
- Grupinė analizė ir sprendimų priėmimas

Technologiniai reikalavimai:

Interneto ryšys turiniui peržiūrėti ir viktorinai vykdyti (arba iš anksto parengta medžiaga).

1 skyrius

Nuomonės formuotojų supratimas

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Siekiant užtikrinti, kad visi mokiniai galėtų lygiavertiškai dalyvauti veikloje, turinys gali būti pritaikomas naudojant vizualiai aiškias priemones, glaustas instrukcijas ir paprastus pavyzdžius.

Mokiniams, kuriems kyla sunkumų, gali būti suteikiama pagalba paskiriant jų gebėjimus atitinkančius vaidmenis, pavyzdžiui, analizuoti vaizdus, naudoti emocijų simbolius vietoje rašymo arba teikti žodinius paaiškinimus vietoje rašytinių.

Viktorinoje gali būti naudojami paveikslėliai ir simboliai vietoje teksto, o refleksija gali būti atliekama žodžiu arba išreiškiama piešiniais. Darbas grupėse skatina tarpusavio pagalbą, o veiklos tempas gali būti pritaikomas pagal mokinių poreikius. Mokiniai, turintys skaitymo sunkumų, gali klausytis garsiai perskaitomų viktorinos klausimų. Jei reikia, įrašų tekstai gali būti kalbiškai supaprastinti.

Skyriaus išvada

Mokiniai supranta, kad nuomonės formuotojų įtaka nėra vien pramoginė ar nereikšminga – ji gali formuoti jų savęs suvokimą, požiūrį į kitus ir supratimą apie juos supantį pasaulį. Šiame skyriuje jie ugdo gebėjimą atpažinti, kokias žinutes ir vertybes skleidžia nuomonės formuotojai ir kaip tai veikia jų pasirinkimus, nuomones bei tikslus. Jie mokosi atskirti paviršutinišką populiarumą nuo tikrųjų vertybių, kritiškai vertinti internete pateikiamus idealus ir priimti pagrįstus sprendimus dėl turinio, kurį seka. Taip jie stiprina savo skaitmeninę autonomiją ir atsakomybę virtualioje erdvėje.



2 skyrius

Kritiškas požiūris į socialinių tinklų turinį

Mokymosi rezultatai

- Mokiniai geba atpažinti internetinio turinio paskirtį (informacinę, įtikinamąją, pramoginę ir pan.).
- Mokiniai geba atpažinti ir kritiškai vertinti šališkumą, stereotipus bei nerealius vaizdavimo būdus socialinių tinklų turinyje.

Trumpas teorinis aprašymas

Socialiniai tinklai formuoja realybės suvokimą per filtruotą, redaguotą ir kruopščiai sukurtą turinį. Jauni žmonės dažnai nesąmoningai lygina savo gyvenimą su virtualiais idealais, o tai gali turėti įtakos jų psichinei sveikatai ir pasitikėjimui savimi. Šis skyrius ugdo kritišką požiūrį į vizualinį turinį ir skatina mokinius atpažinti skirtumus tarp realaus ir surežisuoto gyvenimo.

1 veikla

„REALYBĖ AR ILIUZIJA?“

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: individualus, vėliau mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Įvadiniai klausimai (5 min.) – Mokytojas klausia: kiek nuotraukų per dieną matote socialiniuose tinkluose? Kiek iš jų atrodo „tobulos“? Ar manote, kad tos nuotraukos yra tikros?

Pavyzdinė pateiktis (5–10 min.) – Mokytojas parodo 2 nuotraukas: vieną tikrą, kitą su filtrais (arba su veido ar kūno redagavimu, idealia aplinka). Kartu aptariami jų skirtumai.

Grupinė analizė (10–25 min.) – Kiekviena grupė gauna 3 skirtingus Instagram/TikTok įrašus (arba atspausdintas nuotraukas) ir užduotį nustatyti, kurie elementai yra tikri, o kurie – nerealistiški. Mokiniai užrašo priežastis ir galimas pasekmes.

Pristatymas ir palyginimas (25–35 min.) – Grupės pristato savo išvadas ir lentoje sudaro lentelę: „Iliuzijos elementai“ ir „Realybės elementai“.

Rašytinė refleksija (35–45 min.) – Kiekvienas mokinys trumpai parašo: Kaip reaguoji, kai matau tobulą turinį? Ar kartais lyginu save su tuo, ką matau?



2 skyrius

Kritiškas požiūris į socialinių tinklų turinį

Grupės išvados (45–50 min.) – Diskusija: Kaip galime tapti sąmoningesniais turinio vartotojais? Ar galime kurti realistiškesnį turinį socialiniuose tinkluose?

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti internetinio turinio paskirtį (informacinę, įtikinamąją, pramoginę ir pan.).
- Mokiniai geba atpažinti ir kritiškai vertinti šališkumą, stereotipus bei nerealius vaizdavimo būdus socialinių tinklų turinyje.

Aplinka ir priemonės

- Nuotraukos su filtrais ir be jų;
- Telefonai/planšetiniai kompiuteriai (arba atspausdinti pavyzdžiai);
- Lenta ir žymekliai.

Taikomas pedagoginis metodas

- Vizualinė analizė ir refleksija;
- Grupinė diskusija ir asmeninė savianalizė.

Technologiniai reikalavimai:

Interneto prieiga arba iš anksto parengta vaizdinė medžiaga.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

- Mokiniais, turintiems kalbos sunkumų, naudojami aiškūs vaizdiniai pavyzdžiai.
- Mokiniai, kurie nenori kalbėti, gali pateikti savo atsakymus raštu.



2 veikla

„VIRTUALI REALYBĖ – SUREŽISUOTAS GYVENIMAS“

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: individualus, vėliau mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Įvadinė diskusija (5 min.) – Mokytojas klausia: kaip pateiktumėte savo dieną socialiniuose tinkluose, jei norėtumėte atrodyti kuo geriau? O kaip ji iš tikrųjų atrodo?

Užduotis: Du pasauliai (5–10 min.) – Grupėms skiriama užduotis sukurti dvi tos pačios situacijos versijas (pvz., rytas prieš mokyklą, ėjimas išgerti kavos, mokymasis):

1. Kaip tai atrodytų Instagrame
2. Kaip yra iš tikrųjų

Grupinis darbas (10–25 min.) – Mokiniai rašo tekstus, piešia, klijuoja nuotraukas, kuria siužetų arba TikTok scenarijus (nefilmuoja, tik planuoja). Naudojamas popierius arba skaitmeninės priemonės.

Pristatymas (25–35 min.) – Kiekviena grupė pristato abi versijas: Instagram versiją ir realybę. Kitos ploja, jei atpažįsta panašumų su savo patirtimi.

Diskusija apie poveikį (35–45 min.) – Kaip kitų žmonių įrašai mus veikia? Ar jaučiame spaudimą pateikti save geriau, nei yra iš tikrųjų?

2 skyrius

Kritiškas požiūris į socialinių tinklų turinį

Asmeninė užduotis ir išvada (45–50 min.) – Kiekvienas mokinys parašo sakinį: Vienas dalykas, į kurį nuo šiol socialiniuose tinkluose žiūrėsiu kitaip, yra...

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti internetinio turinio paskirtį (informacinę, įtikinamąją, pramoginę ir pan.).
- Mokiniai geba atpažinti ir kritiškai vertinti šališkumą, stereotipus bei nerealius vaizdavimo būdus socialinių tinklų turinyje.

Aplinka ir priemonės

- Popierius, žymekliai, lipnūs lapeliai
- Telefonai scenarijaus parengimui (be publikavimo)

Naudotas pedagoginis metodas

- Kūrybinė raiška ir perspektyvų palyginimas.
- Humoras ir refleksija kaip pedagoginės priemonės.

Technologiniai reikalavimai:

- Planšetiniai kompiuteriai arba mobilieji telefonai (kiekvienai grupei) – pavyzdžių paieškai, scenarijų kūrimui, tekstų rašymui ar skaitmeniniam piešimui.
- Interneto ryšys (pasirinktinai) – jei mokiniai nori ieškoti įkvėpimo įrašams, nuotraukoms ar TikTok tendencijoms.
- Skaitmeniniai įrankiai (pasirinktinai) – pavyzdžiui, Canva, Google Slides, Padlet ar panašios programos prezentacijoms ar scenarijams kurti (taip pat galima naudoti PowerPoint).
- Multimedijos įranga (pasirinktinai) – jei mokytojas veiklos pradžioje nori parodyti realius pavyzdžius (Instagram/TikTok vaizdo įrašus) diskusijai.

2 skyrius

Kritiškas požiūris į socialinių tinklų turinį

Veiklą galima įgyvendinti ir be technologijų, naudojant popierių, žymeklius, žurnalus ir žirkles vizualiniams pristatymams bei siužetų planams kurti.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

- Mokiniam, turintiems kalbos sunkumų, naudojami aiškūs vaizdiniai pavyzdžiai.
- Mokiniai, kurie nenori kalbėti, gali pateikti savo atsakymus raštu.

Skyriaus išvada

Mokiniai ugdo suvokimą, kad dažnai jų vartojamas skaitmeninis turinys pateikia idealizuotas realybės versijas. Analizuodami vaizdus, vaizdavimo būdus ir pasakojimus, jie mokosi atskirti autentišką turinį nuo nerealistiško bei atpažinti spaudimą, kurį tokie vaizdai gali sukelti. Jie ugdo kritišką požiūrį į savo buvimą internete ir apmąsto kitų žmonių įrašus, suprasdami, kad už „tobulų“ akimirklų dažnai slypi atranka ir redagavimas. Užuoat lyginę save su nerealistiškais standartais, mokiniai renkasi supratimą ir autentiškumą bei mokosi išreikšti savo realybę be skaitmeninių kaukių.





3 skyrius

Interneto šaltinių patikimumo vertinimas

Mokymosi rezultatai

- Mokiniai geba įvertinti internetinių šaltinių patikimumą, remdamiesi pagrindiniais patikimumo kriterijais.
- Mokiniai geba patikrinti internete pateikiamą informaciją, taikydami pagrindines faktų tikrinimo strategijas.
- Mokiniai atpažįsta skirtumą tarp faktų, nuomonių ir reklaminio turinio.

Trumpas teorinis aprašymas

Internetu gausu informacijos, tačiau taip pat netrūksta manipuliacijų, dezinformacijos ir turinio, kuris gali būti reklaminio pobūdžio, šališkas ar klaidinantis. Jauniems žmonėms svarbu ugdyti medijų ir informacinį raštingumą, kad jie gebėtų atpažinti patikimus šaltinius, tikrinti faktus ir atskirti nuomonę nuo fakto. Šiame skyriuje daugiausia dėmesio skiriama konkrečioms priemonėms ir įgūdžiams, padedantiems analizuoti ir vertinti skaitmeninę informaciją.

1 veikla

„TIESA AR MELAS?“ – PATIKIMUMO MEDŽIOKLĖ

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: individualus, vėliau mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Įvadiniai klausimai (5 min.): Mokytojas pateikia provokuojantį klausimą: Ar viskas, ką randame internete, yra tiesa? Kaip galime nustatyti, ar šaltinis yra patikimas?

Patikimumo rodiklių paaiškinimas (5–10 min.):

Mokytojas pristato pagrindinius kriterijus:

- Kas yra autorius?
- Ar nurodomi informacijos šaltiniai?
- Ar turinys yra atnaujintas?
- Ar vartojama neutrali kalba?
- Ar pateikti faktai gali būti patikrinti?

Šaltinių analizė grupėse (10–30 min.):

Kiekviena grupė gauna tris trumpus internetinius tekstus (arba spausdintas ištraukas): vieną patikimą, vieną nepatikintą ir vieną reklaminio pobūdžio. Mokiniai analizuoja kiekvieną tekstą pagal penkis kriterijus ir užpildo lentelę.

Šaltinių reitingavimas ir klasės diskusija (30–40 min.):

Grupės pristato savo išvadas ir surikiuoja tekstus pagal patikimumą.

Mokytojas apibendrina rezultatus ir pagrindines išvagas lentoje

3 skyrius

Interneto šaltinių patikimumo vertinimas

Bendra klasės diskusija (40–48 min.):

Aptariama: kas gali mus suklaidinti? Kokios yra dažniausios klaidos vertinant informacijos šaltinį?

Refleksija (48–50 min.):

Mokiniai užbaigia sakinį: „Kitą kartą, kai skaitysiu ką nors internete, patikrinsiu...“

Rezultatai:

- Mokiniai geba įvertinti internetinių šaltinių patikimumą, remdamiesi pagrindiniais patikimumo kriterijais.
- Mokiniai geba patikrinti internete pateikiamą informaciją, taikydami pagrindines faktų tikrinimo strategijas.
- Mokiniai atpažįsta skirtumą tarp faktų, nuomonių ir reklaminio turinio.

Aplinka ir priemonės

- Parengti tekstai (spausdinti arba skaitmeniniai)
- Patikimumo vertinimo lentelė
- Balta lenta ir žymekliai

Naudotas pedagoginis metodas

- Analitinis mąstymas
- Darbas grupėse
- Darbas su realaus gyvenimo pavyzdžiais

3 skyrius

Interneto šaltinių patikimumo vertinimas

Technologiniai reikalavimai:

Veiklai įgyvendinti rekomenduojama, kad kiekviena grupė turėtų prieigą prie kompiuterio, planšetės ar telefono, kad galėtų realiuoju laiku analizuoti internetinius šaltinius. Stabilus interneto ryšys reikalingas nuorodoms atverti ir patikrinti publikavimo datas bei autorius. Jei interneto prieiga nėra prieinama, mokytojas gali iš anksto parengti spausdintas tekstų versijas (pvz., naujienų straipsnį, reklamą, tinklaraščio įrašą) taip pat ir patikimumo vertinimo lentelę. Skaitmeninių įrankių, tokių kaip „Google Forms“ ar „Padlet“, naudojimas yra pasirenkamas ir gali būti taikomas mokinių įžvalgoms fiksuoti bei šaltiniams reitinguoti.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniams, turintiems skaitymo sunkumų, galima parengti trumpesnius ir supaprastintus tekstus su didesniu šriftu bei papildomomis vaizdinėmis užuominomis (pvz., piktogramomis, žyminčiomis autorių, datą ar kalboje išreiškiamas emocijas). Mokiniams, kuriems sunkiau suprasti abstrakčias sąvokas, kiekvienam kriterijui gali būti pateikiami papildomi klausimai (pvz., Kas yra autorius? Ar jį atpažįstate?). Dirbant grupėse, užduotys gali būti paskirstytos pagal mokinių gebėjimus: gerus žodinės raiškos gebėjimus turintys mokiniai gali garsiai skaityti tekstą, o kiti gali pildyti vertinimo lentelę. Mokiniams, kurie patiria didesnę nerimą kalbėdami viešai, rezultatų pristatymas gali būti atliekamas raštu arba pateikiamas plakato forma.

2 veikla

„FAKTŲ TIKRINTOJAS VEIKIA“ – FAKTŲ TIKRINIMAS

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: individualus, vėliau mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Įvadas (5 min.) – Klausimas mokiniams: Kiek kartų esate perskaitę šokiruojančią naujieną ir iš karto ja pasidaliję? Ar patikrinote, ar ji teisinga?

Eiga (5–10 min.): Mokytojas paaiškina pagrindinius faktų tikrinimo žingsnius:

- raktinių žodžių paieška keliuose informacijos šaltiniuose;
- naudojimas tokiais priemonėmis kaip „Google Reverse Image Search“, „Snopes“ ar „Faktograf“;
- publikavimo datų ir konteksto tikrinimas.

Užduotis – patikrinti naujieną (10–25 min.): Kiekviena grupė gauna vieną „įtartina“ naujieną, vaizdą arba teiginį. Mokiniai turi nustatyti:

- Ar informacija yra teisinga?
- Kur informacija buvo pirmą kartą paskelbta?
- Ar informacija nepateikta be konteksto?

Trumpos ataskaitos parengimas (25–35 min.): Grupės parengia trumpą ataskaitą apie tai, ką pavyko sužinoti ir kaip buvo tikrinamas turinys (galima pateikti ir žodžiu).

3 skyrius

Interneto šaltinių patikimumo vertinimas

Pristatymas ir refleksija (35–45 min.): Kiekviena grupė pristato savo rezultatus. Mokytojas lentoje pažymi, kurios strategijos buvo sėkmingos.

Užbaigimas ir įsivertinimas (45–50 min.): Mokiniai sudaro „Šaltinių patikrinimo kontrolinį sąrašą“, kurį galės naudoti ir namuose.

Rezultatai:

- Mokiniai geba įvertinti internetinių šaltinių patikimumą, remdamiesi pagrindiniais patikimumo kriterijais.
- Mokiniai geba patikrinti internete pateikiamą informaciją, taikydami pagrindines faktų tikrinimo strategijas.
- Mokiniai atpažįsta skirtumą tarp faktų, nuomonių ir reklaminio turinio.

Aplinka ir priemonės

- Parengtas „įtartinas“ turinys (naujienu straipsniai, vaizdai, įrašai)
- Telefonai arba planšetiniai kompiuteriai informacijos paieškai
- Tuščias patikrinimo sąrašas individualiam užpildymui

Taikomas pedagoginis metodas

- Mokymasis sprendžiant problemas
- Aktyvus žinių taikymas
- Tyrinėjimo gebėjimų ugdymas

Technologiniai reikalavimai:

Šiai veiklai reikalinga prieiga prie kompiuterių, planšetinių kompiuterių ar mobiliųjų telefonų su stabiliu interneto ryšiu, nes mokiniai naudoja įvairius internetinius įrankius faktams tikrinti. Rekomenduojami įrankiai: „Google“ paieška, „Google Reverse Image Search“, taip pat

3 skyrius

Interneto šaltinių patikimumo vertinimas

specializuotos svetainės, tokios kaip Raskrikavanje.rs, Faktograf.hr, Snopes.com ir panašios. Pageidautina, kad kiekviena grupė turėtų bent vieną įrenginį; jei tai neįmanoma, mokytojas gali iš anksto parengti įtartinų naujienų ir jų patikrinimo rezultatų ekrano nuotraukas. Ataskaitoms rengti galima naudoti „PowerPoint“, „Google Slides“ arba popierių.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniam, turintiems skaitymo sunkumų, gali būti pateikiami trumpesni ir supaprastinti naujienų tekstai, kartu su papildomais terminų paaiškinimais ir iliustracijomis. Mokiniam, turintiems ribotus skaitmeninius įgūdžius, galima pateikti iš anksto parengtas nuorodas faktams tikrinti ir darbo lape pateiktus nuoseklius veiksmų nurodymus. Mokiniai, kuriems sunkiau rašyti, gali dalyvauti pristatydami rezultatus žodžiu arba kurdami plakatus su pagrindine informacija. Grupės organizuojamos taip, kad mokiniai galėtų vieni kitiems padėti, o vaidmenys paskirstomi pagal mokinių interesus ir gebėjimus.

Skyriaus išvada

Mokiniai įgyja praktinių įgūdžių, leidžiančių atskirti tiesą, dezinformaciją ir paslėptas žinutes internete. Dirbdami komandoje ir naudodamiesi faktų tikrinimo įrankiais, jie ugdo kritišką požiūrį į kasdien vartojamą turinį. Mokiniai mokosi atpažinti nepatikimus informacijos šaltinius, tikrinti nuotraukų autentiškumą ir nustatyti reklaminio ar manipuliacinio pobūdžio turinį. Be medijų raštingumo, jie stiprina pasitikėjimą savimi ir ugdo sąmoningo bei atsakingo skaitmeninio piliečio savybes, gebėdami kritiškai vertinti informaciją prieš ją pasidalydami su kitais.

Manipuliatyvaus ar klaidinančio skaitmeninio turinio atpažinimas

Mokymosi rezultatai

- Mokiniai geba atpažinti dažniausiai pasitaikanči manipuliatyvaus internetinio turinio formas, tokias kaip apgaulingos žinutės, melagingos naujienos ir „clickbait“ (viliojančios) antraštės.
- - Mokiniai supranta, kaip klaidinančios antraštės, emocinė kalba ir vizualinės manipuliacijos naudojamos siekiant patraukti dėmesį ar suklaidinti.
- - Mokiniai žino pagrindines strategijas, kaip patikrinti įtartą turinį ir apsisaugoti nuo manipuliacijos ar sukčiavimo.

Trumpas teorinis aprašymas

Manipuliacinis ir klaidinantis skaitmeninis turinys vis dažniau pasitaiko jaunimo kasdieniame gyvenime internete. „Clickbait (viliojančios) antraštės, melagingos naujienos, apgaulingos žinutės, reklaminis turinys ir sensacingos antraštės kuriamos siekiant pritraukti dėmesį pasitelkiant psichologinius triukus, emociškai įkrautas žinutes ir ryškius vizualinius efektus. Tokio turinio tikslas dažnai nėra informuoti, o sukelti impulsyvias reakcijas, skleisti dezinformaciją ar bet kokia kaina gauti pelno. Daugelis vartotojų, ypač jaunimas, to net nepastebėdami tampa šios manipuliacinės grandinės dalimi. Šio skyriaus tikslas – suteikti mokiniams gebėjimą atpažinti ir suprasti manipuliacijos technikas, ugdyti atsparumą apgaulingam turiniui ir taikyti savisaugos strategijas skaitmeninėje erdvėje.

1 veikla

„SPUSTELĖK, JEI IŠDRĮSI!“ – ”CLICKBAIT” (VILIOJANČIŲ) ANTRAŠČIŲ VEIKIMO PRINCIPAI

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: individualus, vėliau mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Įvadinis iššūkis (5 min.): Mokytojas parodo kelias sensacingas antraštes (pvz., „Jūs nepatikėsite, kas nutiko...“, „Spustelėkite čia, kad išsaugotumėte savo profilį!“). Užduodamas klausimas: Ar spustelėtumėte šią nuorodą? Kodėl?

Bendra analizė (5–10 min.): Mokytojas paaiškina, kas yra “clickbait” (viliojančios) antraštės ir kaip jos pasitelkia emocijas, tokias kaip baimė, šokas, humoras ar smalsumas.

Grupinė užduotis (10–25 min.): Kiekviena grupė gauna tris naujienų pavyzdžius (spausdintus arba skaitmeninius): vieną patikimą ir du manipuliacinius. Mokiniai analizuoja antraštes, vaizdus, kalbą, šriftą, spalvas, raginimus veikti ir šaltinio patikimumą.

Pristatymas ir klasifikavimas (25–35 min.): Grupės pristato pavyzdžius ir kartu juos suskirsto į tris kategorijas: informatyvūs / įtartini / manipuliaciniai.

Kūrybinis iššūkis (35–45 min.): Grupės perrašo vieną “clickbait” (viliojančią) antraštę į informatyvią, bet vis dar įdomią antraštę.

Refleksija (45–50 min.): Mokiniai savo lape užbaigia sakinį: „Vienas požymis, rodantis, kad kažkas bando mane suklaidinti internete, yra...“

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti dažniausiai pasitaikančias manipuliatyvaus internetinio turinio formas, tokias kaip apgaulingos žinutės, melagingos naujienos ir „clickbait“ (viliojančios) antraštės.
- Mokiniai supranta, kaip klaidinančios antraštės, emocinė kalba ir vizualinės manipuliacijos naudojamos siekiant patraukti dėmesį ar suklaidinti.
- Mokiniai žino pagrindines strategijas, kaip patikrinti įtartą turinį ir apsisaugoti nuo manipuliacijos ar sukčiavimo.

Aplinka ir priemonės

- Naujienų pavyzdžiai (spausdinti arba skaitmeniniai)
- Analizės lentelė
- Popierius ir žymekliai

Taikomas pedagoginis metodas

- Medijų turinio analizė ir dekonstrukcija
- Kūrybinė turinio rekonstrukcija
- Grupinis palyginimas ir refleksija

Technologiniai reikalavimai:

Šiai veiklai pageidautina turėti kompiuterius, planšetes arba mobiliuosius telefonus su interneto prieiga, kad mokiniai galėtų analizuoti realias antraštes ir turinį iš naujienų portalų bei socialinių tinklų. Jei interneto prieiga nėra prieinama, mokytojas gali iš anksto parengti spausdintų „clickbait“ (viliojančių) antraščių ir informatyvių antraščių pavyzdžių, taip pat vaizdinę medžiagą (pvz., naujienų, įrašų ar reklamų ekrano nuotraukų). Kūrybinei veiklos daliai, kurioje mokiniai perrašo antraštes, galima naudoti „PowerPoint“, „Google Slides“ arba popierinius plakatus.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniams, turintiems skaitymo sunkumų, galima pateikti pavyzdžius su didesniu šriftu, vaizdiniais ženklais, supaprastintu tekstu ir ryškesniais kontrastais. Mokiniai, kuriems sunkiau rašyti, refleksiją gali pateikti žodžiu, piešiniais ar simboliais. Dirbant grupėse, užduotys gali būti paskirstytos taip, kad kiekvienas mokinys prisidėtų pagal savo gebėjimus – pavyzdžiui, vienas skaito antraštes, kitas apibūdina vaizdą, o trečias diktuoja pastebėjimus. Mokiniai, kurie nenori pristatyti rezultatų, gali prisidėti rengdami medžiagą arba kurdami plakatą.

2 veikla

„ATPAŽINK SUKČIAVIMĄ PRIEŠ SPUSTELĖDAMAS“ – MANIPULIACIJŲ MEDŽIOTOJAI

Siūloma veiklos trukmė: 30–50 minučių.

Darbo forma: individualus, vėliau mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Įvadinė simuliacija (5 min.): Mokytojas parodo elektroninį laišką arba žinutę, kurioje yra sukčiavimo požymių (pvz., „Jūsų paskyra buvo užblokuota, nedelsdami įveskite savo slaptažodį“). Mokiniai įvertina, ar jie į tokią žinutę reaguotų.

Sukčiavimo apsimetant ir manipuliuojant paaiškinimas (5–15 min.):

Pasitelkiant pavyzdžius paaiškinama, kaip veikia sukčiavimas – naudojami vizualiniai triukai, skubos jausmą kelianti kalba ir netikros nuorodos.

4 skyrius

Manipuliatyvaus ar klaidinančio skaitmeninio turinio atpažinimas

Užduotis: Atpažinti sukčiavimą (15–30 min.): Grupės gauna keturis „įtartinus“ pavyzdžius (žinutes, reklamas, įrašus). Jų užduotis – juos išanalizuoti ir suskirstyti į kategorijas:

- saugu
- galimai rizikinga
- akivaizdus sukčiavimas
- mokiniai pagrindžia savo pasirinkimus.

Apsaugos strategijos (30–40 min.): Grupės parengia trumpą gidą „3 taisyklės, kaip apsisaugoti nuo manipuliacijos“.

Pristatymas ir diskusija (40–48 min.): Grupės apsikeičia patarimais ir diskutuoja: Kodėl tiek daug žmonių vis dar tampa sukčiavimo aukomis?

Užbaigimas (48–50 min.): Mokiniai parašo sau žinutę: Nuo šiol prieš spustelėdamas visada patikrinsiu ...

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti dažniausiai pasitaikančias manipuliatyvaus internetinio turinio formas, tokias kaip apgaulingos žinutės, melagingos naujienos ir „clickbait“ tipo (viliojančios) antraštės.
- Mokiniai supranta, kaip klaidinančios antraštės, emocinė kalba ir vizualinės manipuliacijos naudojamos siekiant patraukti dėmesį ar suklaidinti.
- Mokiniai žino pagrindines strategijas, kaip patikrinti įtartina turinį ir apsisaugoti nuo manipuliacijos ar sukčiavimo.

Aplinka ir priemonės

- Sukčiavimo žinučių ir reklamų pavyzdžiai
- Apsaugos gido šablonas (tuščias)
- Lenta ir žymekliai

Naudotas pedagoginis metodas

- Realus gyvenimo scenarijų simuliacija
- Vertinimas dirbant grupėse ir problemų sprendimas
- Bendras apsaugos taisyklių formulavimas

Technologijų reikalavimai:

Šiai veiklai rekomenduojama turėti kompiuterius, planšetes arba mobiliuosius įrenginius su interneto prieiga, kad mokiniai galėtų analizuoti realias sukčiavimo žinutes, netikrus įrašus ir skaitmeninių sukčiavimo atvejų pavyzdžius. Jei interneto prieiga nėra prieinama, mokytojas gali iš anksto parengti spausdintas žinučių, elektroninių laiškų ir reklamų simuliacijas, kurias mokiniai galėtų analizuoti dirbdami grupėse. Pristatymams ir mini gido kūrimui galima naudoti „PowerPoint“, „Canva“, „Word“ arba popierinius plakatus.

Prisitaikymas prie įvairių dalyvių:

Mokiniais, kuriems sunkiau suprasti tekstą, galima pateikti supaprastintus pavyzdžius su aiškiais vaizdiniais manipuliacijos požymiais (pvz., įspėjimo piktogramomis, „raudonomis vėliavėlėmis“, emocijų simboliais). Dirbant grupėse, užduotys paskirstomos pagal mokinių gebėjimus – vieni analizuoja vaizdinę išvaizdą, kiti žinutės turinį, o dar kiti pristato išvadas. Mokiniai, kurie nenori pristatyti rezultatų, gali prisidėti rašydami tekstą, piešdami gidą ar kurdami jo dizainą. Mokiniais, turintiems regos sutrikimų, turinys gali būti pateikiamas didesniu šriftu arba skaitomas garsiai, o mokiniais, turintiems klausos sutrikimų, gali būti naudojamos vaizdinės prezentacijos ir rašytinė medžiaga.

Skyliaus išvada

Mokiniai ugdo skaitmeninį atsparumą ir gebėjimą atpažinti manipuliacinį bei apgaulingą turinį internetinėje erdvėje.

Analizuodami clickbait (viliojančias) ir sukčiavimo apsimetant žinutes ir melagingas naujienas, jie įgyja konkrečių įgūdžių vertinti informacijos patikimumą ir saugiai elgtis internete. Jie mokosi nereaguoti impulsyviai, bet kiekvieną vartojamą, dalijamą ar komentuojamą turinį vertinti apgalvotai ir kritiškai.

Taip jie tampa atsakingesniais skaitmeninės erdvės naudotojais.



MODULIS Nr. 4



Pilietinių vertybių atpažinimas ir skatinimas skaitmeniniuose tinkluose



Šis modulis padeda mokiniams atpažinti jiems svarbias pilietines vertybes ir socialines iniciatyvas bei tyrinėti, kaip skaitmeniniai įrankiai gali būti naudojami įsitraukti į bendruomenių veiklą ir skatinti teigiamus pokyčius.

4 modulis:

Pilietinių vertybių atpažinimas ir skatinimas skaitmeniniuose tinkluose

Raktiniai žodžiai: pilietinės vertybės, socialiniai tinklai, skaitmeninės kampanijos, empatija, įtrauktis, skaitmeninis pilietiškumas

Modulio aprašas

Šis modulis supažindina su pilietiniu įsitraukimu ir socialine atsakomybe skaitmeninių medijų kontekste. Jame daugiausia dėmesio skiriama tokioms vertybėms kaip įtrauktis, empatija, lygybė ir bendruomenės gerovė. Modulis skatina mokinius atpažinti jiems svarbias socialines iniciatyvas ir suprasti socialinius tinklus kaip prasmingo dialogo bei pilietinio aktyvumo priemonę.

Mokymo tikslai

- Padėti mokiniams atpažinti ir įvardyti pilietines vertybes, svarbias jų bendruomenėms.
- Ugdyti supratimą apie tai, kaip skaitmeninės platformos gali būti naudojamos visuomenės gerovei.
- Įkvėpti mokinius prasmingai ir pagarbiai dalyvauti internetinėse diskusijose.
- Padėti mokiniams planuoti informavimo kampaniją, skirtą palaikyti pasirinktą pilietinę iniciatyvą.

Teorinis pagrindas

Pilietinės vertybės – tokios kaip įtrauktis, tolerancija, empatija, atsakomybė ir pagarba – yra demokratinių ir darnių visuomenių pagrindas. Skaitmeniniame amžiuje šios vertybės vis dažniau reiškiamos ir aptariamos internetinėje erdvėje, kur jauni žmonės praleidžia didelę savo socialinio ir pilietinio gyvenimo dalį. Socialinės medijos ir skaitmeniniai tinklai suteikia galimybių dialogui, bendradarbiavimui ir pilietiniam aktyvumui, todėl tampa svarbia jaunimo pilietinio įsitraukimo priemone.

Tačiau skaitmeninė aplinka taip pat kelia iššūkių. Mokiniai susiduria su dezinformacija, patyčiomis internete, poliarizacija ir informaciniais burbulais, kurios trukdo konstruktyviam dialogui. Tiesioginio bendravimo stoka gali sudaryti sąlygas greičiau plisti žalingai kalbai ir elgesiui. Tuo pačiu pasauliniai pavyzdžiai rodo, kad skaitmeniniai tinklai gali sustiprinti marginalizuotų grupių balsą, sutelkti bendruomenes socialiniams pokyčiams ir suteikti jauniems žmonėms galimybę jaustis veikiančiais ir darančiais įtaką.

Pilietinių vertybių supratimas skaitmeninėje erdvėje reikalauja tiek žinių, tiek praktinių įgūdžių. Mokiniai turi gebėti atpažinti pilietines vertybes veikloje, atskirti autentišką pilietinį įsitraukimą nuo manipuliacinių kampanijų ir taikyti atsakingo elgesio principus bendraudami internete. Taip pat svarbu išmokti strategiškai naudotis skaitmeniniais tinklais – pavyzdžiui, naudojant grotažymes, multimedijos turinį ar internetinį bendradarbiavimą, siekiant atkreipti dėmesį į jiems svarbias socialines iniciatyvas.

Šiame modulyje taikomas praktinis, į mokinius orientuotas požiūris. Jis derina asmeninių vertybių refleksiją su skaitmeninių įrankių naudojimo pilietiniam įsitraukimui tyrinėjimu. Mokiniai supažindinami su realiais skaitmeninių kampanijų ir nuomonės formuotojų pavyzdžiais, kurie atspindi pilietines vertybes. Vėliau jie mokosi analizuoti, kaip šios kampanijos daro poveikį, nustatyti galimus bendraminčius ir sukurti savo informavimo kampaniją. Šio modulio tikslas – padėti mokiniams suvokti save ne tik kaip skaitmeninio turinio vartotojus, bet ir kaip aktyvius dalyvius, galinčius kurti pozityvias, vertybėmis grįstas internetines bendruomenes.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
<p>1. Pilietinių vertybių supratimas skaitmeninėje erdvėje</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba įvardyti pagrindines pilietines vertybes ir paaiškinti jų svarbą sprendžiant aktualias socialines problemas. - Mokiniai atpažįsta teigiamo pilietinio aktyvumo pavyzdžius skaitmeninėje erdvėje.
<p>2. Skaitmeninis tinklaveikos naudojimas socialiniam poveikiui</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai supranta, kaip grotažymės, paskyrų žymėjimas ir bendradarbiavimas padeda sustiprinti ir išplėsti žinutes. - Mokiniai supranta, kaip naudoti socialinių tinklų platformas skatinant tokias vertybes kaip įtrauktis, dalyvavimas ir empatija.
<p>3. Nuomonės formuotojų ir institucijų, palaikančių pilietines vertybes, paieška</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba atpažinti skaitmeninėje erdvėje veikiančius asmenis ir iniciatyvas, kurios atspindi pilietines vertybes. - Mokiniai geba atpažinti skaitmeninių profilių vaidmenį skatinant pilietinį įsitraukimą ir socialinius pokyčius. - Mokiniai geba sudaryti paprastą skaitmeninių partnerių tinklo žemėlapi, kuris padėtų planuoti ir įgyvendinti jų pačių pilietinę kampaniją.
<p>4. Socialinių tinklų kampanijos pilietinėms vertybėms skatinti planavimas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba apibrėžti aiškų kampanijos tikslą ir tikslinę auditoriją. - Mokiniai geba parengti paprastą kampanijos turinio planą, pagrįstą pasirinkta tema, pagrindine žinute ir publikavimo strategija.

Išvada: Šio modulio pabaigoje mokiniai supras, kaip pilietinės vertybės gali formuoti jų elgesį internete ir kaip skaitmeniniai tinklai gali būti naudojami skleidžiant įtraukties, empatijos ir socialinės atsakomybės žinutes. Jie bus susipažinę su teigiamais pilietinio įsitraukimo pavyzdžiais, nustatę galimus bendraminčius ir parengę nedidelės informavimo kampanijos planą. Tai padės jiems įgyti tiek tinkamą požiūrį, tiek praktinius įgūdžius veikti kaip atsakingiems skaitmeniniams piliečiams, prisidedantiems prie teigiamų socialinių pokyčių.



1 skyrius

Pilietinių vertybių supratimas skaitmeninėje erdvėje

Rezultatai

- Mokiniai geba įvardyti pagrindines pilietines vertybes ir paaiškinti jų svarbą sprendžiant aktualias socialines problemas.
- Mokiniai atpažįsta teigiamo pilietinio aktyvumo pavyzdžius skaitmeninėje erdvėje.

Trumpas teorinis aprašymas

Pilietinės vertybės, tokios kaip pagarba, empatija, įtrauktis ir lygybė, lemia tai, kaip žmonės bendrauja bendruomenėse. Internetu šios vertybės atsiskleidžia per tokį elgesį kaip pagarbus dialogas, bendradarbiavimas ir pasipriešinimas neteisybei. Šių vertybių supratimas skaitmeninėje erdvėje padeda mokiniams susieti asmeninius įsitikinimus su platesniais socialiniais klausimais, taip pat atpažinti veiksmus, kurie gali kelti grėsmę bendruomenės gerovei.

1 veikla

PILIETINIŲ VERTYBIŲ SKAITMENINĖ GALERIJA

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės.

Darbo forma: individualus užsiėmimas + mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Prieš pamoką kiekvieno mokinio prašoma internete rasti teigiamo pilietinio aktyvumo pavyzdį, pavyzdžiui, kampaniją, įrašą ar istoriją, skatinančią tokias vertybes kaip tolerancija, empatija ar socialinė atsakomybė. Pamokos metu mokiniai trumpai pristato savo rastus pavyzdžius ir paaiškina, kodėl juos pasirinko. Dirbdami mažose grupėse jie palygina pateiktus pavyzdžius ir nustato, kokios pilietinės vertybės juose atsispindi, sudarydami tokias kategorijas kaip „Pagarba“, „Įtrauktis“ ar „Lygybė“. Tada grupės sukuria bendrą „Pilietinių vertybių internetinę galeriją“, naudodamos plakato popierių arba skaitmeninę lentą, kurioje visi pavyzdžiai pateikiami su trumpais paaiškinimais. Pamokos pabaigoje grupės pristato savo galerijas klasei ir taip paskatindamos diskusiją apie panašumus, skirtumus ir išmoktas pamokas. Galerija gali likti matoma klasėje arba būti pasidalyta skaitmeninėje erdvėje kaip priminimas apie pilietinių vertybių svarbą.

Rezultatai:

- Mokiniai geba įvardyti pagrindines pilietines vertybes ir paaiškinti jų svarbą sprendžiant aktualias socialines problemas.
- Mokiniai atpažįsta teigiamo pilietinio aktyvumo pavyzdžius skaitmeninėje erdvėje.

Aplinka ir priemonės

Klasė su interneto prieiga, projektorius/lenta, plakatų popierius arba skaitmenine balta lenta (pvz., „Jamboard“).

1 skyrius

Pilietinių vertybių supratimas skaitmeninėje erdvėje

Taikomas pedagoginis metodas

Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis, bendraamžių dalijimasis patirtimi ir kritinė refleksija.

Technologiniai reikalavimai:

Išmanieji telefonai arba nešiojamieji kompiuteriai su interneto prieiga; projektorius arba bendra skaitmeninė platforma.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniams, turintiems ribotą prieigą prie skaitmeninių technologijų, gali būti pateikiami iš anksto parinkti pavyzdžiai. Darbas grupėse užtikrina skirtingų gebėjimų mokinių įsitraukimą ir aktyvų dalyvavimą.

2 veikla

PILIETINIŲ VERTYBIŲ SITUACIJOS

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės.

Darbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Mokiniai nagrinėja idėją, kad ne visos elgesio internete formos atspindi pilietines vertybes, o kai kurios sąveikos gali pakenkti bendruomenės gerovei. Dirbdami grupėse jie gauna trumpų scenarijų rinkinį, iliustruojantį įvairias sąveikas internete, pavyzdžiui, palaikančių komentarų diskusiją, kibernetinių patyčių atvejį, dezinformacijos skleidimą ar kampaniją, skirtą paremti pabėgėlius. Kiekviena grupė analizuoja scenarijus bei nusprendžia, kurie iš jų atspindi pilietines vertybes, o kurie jas silpnina, ir raštu pagrindžia savo sprendimus. Vėliau mokiniai pasiūlo alternatyvius veiksmus neigiamiems pavyzdžiams, svarstydami, kaip tokias situacijas būtų galima spręsti

1 skyrius

Pilietinių vertybių supratimas skaitmeninėje erdvėje

pagarbiau ir konstruktyviau. Veikla baigiama klasės diskusija, kurios metu grupės pasidalija savo įžvalgomis ir apmąsto, kaip teigiamas elgesys internete gali prisidėti prie bendruomenės gerovės.

Rezultatai:

- Mokiniai geba įvardyti pagrindines pilietines vertybes ir paaiškinti jų svarbą sprendžiant aktualias socialines problemas.
- Mokiniai atpažįsta teigiamo pilietinio aktyvumo pavyzdžius skaitmeninėje erdvėje.

Aplinka ir priemonės

Popierius, žymekliai, projektorius arba skaitmeninė lenta.

Taikomas pedagoginis metodas

Bendradarbiavimu ir tyrinėjimu grindžiamas mokymasis.

Technologiniai reikalavimai:

Įrenginiai informacijos paieškai ir pavyzdžių dalijimuisi.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Atrinkti pavyzdžiai mokiniams, turintiems ribotą prieigą prie skaitmeninių išteklių; vaidmenų žaidimo galimybė interaktyviam mokymuisi.

Skyriaus išvada

Mokiniai įgyja aiškų supratimą apie pilietines vertybes skaitmeninėje erdvėje. Jie geba atpažinti teigiamo pilietinio aktyvumo pavyzdžius internete ir kritiškai vertinti elgesį, kuris silpnina bendruomenės gerovę.



2 skyrius

Skaitmeninių tinklų naudojimas socialiniam poveikiui kurti

Rezultatai

- Mokiniai supranta, kaip grotąžymės, paskyrų žymėjimas ir bendradarbiavimas padeda sustiprinti ir išplėsti žinutes.
- Mokiniai supranta, kaip naudoti socialinių tinklų platformas skatinant tokias vertybes kaip įtrauktis, dalyvavimas ir empatija.

Trumpas teorinis aprašymas

Skaitmeninių tinklų įrankiai leidžia asmenims ir grupėms pasiekti plačią auditoriją ir sutelkti bendras pastangas. Grotąžymės, paskyros žymėjimas ir partnerystės sustiprina žinučių sklaidą ir skatina įtrauktį. Šių įrankių supratimas padeda mokiniams paversti asmenines vertybes bendradarbiavimu grindžiamomis kampanijomis, kurios gali įkvėpti socialinius pokyčius.

1 veikla

GROTAŽYMĖ POKYČIAMS

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės.

Darbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Mokiniai generuoja idėjas unikaloms grotažymėms, susijusioms su pilietinėmis vertybėmis (pvz., #StandForInclusion). Tuomet jie sukuria vieno įrašo maketą (plakatą, „tweet“ žinutę arba „Instagram“ istoriją), kuriame parodo, kaip ši grotažymė galėtų būti naudojama informuotumui didinti. Grupės pristato savo grotažymes ir aptaria, kaip paskatinti kitus jas naudoti.

Rezultatai:

- Mokiniai supranta, kaip grotažymės, paskyrų žymėjimas ir bendradarbiavimas padeda sustiprinti ir išplėsti žinutes.
- Mokiniai supranta, kaip naudoti socialinių tinklų platformas skatinant tokias vertybes kaip įtrauktis, dalyvavimas ir empatija.

Aplinka ir priemonės

Popierius, žymekliai arba skaitmeniniai įrankiai įrašams kurti.

Taikomas pedagoginis metodas

Projektinis ir kūrybinis mokymasis.

Technologiniai reikalavimai:

Įrenginiai su interneto prieiga arba dizaino kūrimo programėlėmis.

2 skyrius

Skaitmeninių tinklų naudojimas socialiniam poveikiui kurti

Prisitaikymas prie įvairių dalyvių:

Skaitmeninę veiklą galima pakeisti plakatų kūrimu neprisijungus prie interneto. Paskyrų žymėjimo užduotį galima imituoti nenaudojant tikrų socialinių tinklų paskyrų.

2 veikla

KOMANDINIO ŽYMĖJIMO IŠŠŪKIS

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės.

Darbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Kiekviena grupė gauna išgalvotos internetinės kampanijos scenarijų (pvz., kovos su patyčiomis ar aplinkosaugos informavimo kampanija). Jų užduotis – sukurti paskyros žymėjimo strategiją ir nuspręsti, ką reikėtų pažymėti (bendraamžius, mokyklas, organizacijas ar nuomonės formuotojus), kad būtų padidintas kampanijos pasiekiamumas. Grupės pristato savo strategijas ir aptaria, kodėl strategiškas bendradarbiavimas yra svarbus.

Rezultatai:

- Mokiniai supranta, kaip grotažymės, paskyrų žymėjimas ir bendradarbiavimas padeda sustiprinti ir išplėsti žinutes.
- Mokiniai supranta, kaip naudoti socialinių tinklų platformas skatinant tokias vertybes kaip įtrauktis, dalyvavimas ir empatija.

Aplinka ir priemonės

Popierius, žymekliai arba skaitmeniniai įrankiai įrašams kurti.

Taikomas pedagoginis metodas

Projektinis ir kūrybiškas mokymasis.

2 skyrius

Skaitmeninių tinklų naudojimas socialiniam poveikiui kurti

Technologiniai reikalavimai:

Įrenginiai su internetu arba dizaino kūrimo programėlėmis.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Neprisijungę prie interneto rašantys plakatai gali pakeisti skaitmeninį darbą; paskyrų žymėjimo pratimą galima imituoti be realių paskyrų.

Skyriaus išvada

Mokiniai supranta, kaip skaitmeninių tinklų įrankiai padeda išplėsti žinučių pasiekiamumą ir poveikį. Jie geba kurti grotažymes ir paskyrų žymėjimo strategijas, skatinančias pilietines vertybes, taip pat supranta atsakomybę, susijusią su apgalvotu šių įrankių naudojimu.



3 skyrius

Nuomonės formuotojų ir institucijų, palaikančių pilietines vertybes, paieška

Rezultatai

- Mokiniai geba atpažinti skaitmeninėje erdvėje veikiančius asmenis ir iniciatyvas, kurios atspindi pilietines vertybes.
- Mokiniai geba atpažinti skaitmeninių profilių vaidmenį skatinant pilietinį įsitraukimą ir socialinius pokyčius.
- Mokiniai geba sudaryti paprastą skaitmeninių partnerių tinklo žemėlapi, kuris padėtų planuoti ir įgyvendinti jų pačių pilietinę kampaniją.

Trumpas teorinis aprašymas

Pilietinį aktyvumą skaitmeninėje erdvėje dažnai skatina nuomonės formuotojai, aktyvistai ir organizacijos, kurie veikia kaip pavyzdžiai ar lyderiai. Gebėjimas atpažinti šiuos skaitmeninius sąjungininkus padeda mokiniams užmegzti ryšius su platesniais tinklais, sustiprinti savo žinučių sklaidą ir kurti stipresnes kampanijas visuomenės gerovei.

3 skyrius

Nuomonės formuotojų ir institucijų, palaikančių pilietines vertybes, paieška

1 veikla

SKAITMENINIŲ SAJUNGININKŲ ŽEMĖLAPIS

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės.

Darbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Grupės tiria 2–3 skaitmeninėje erdvėje veikiančius asmenis ar organizacijas, kurie skatina pilietines vertybes (pvz., nevyriausybinės organizacijos, jaunimo aktyvistus ar socialinių tinklų kampanijas). Mokiniai nustato, kokias vertybes šie sąjungininkai atstovauja, kokiais būdais jie įtraukia auditoriją ir su kokiais partneriais bendradarbiauja. Vėliau kiekviena grupė sukuria vizualų tinklo žemėlapi, parodantį ryšius tarp pasirinktų sąjungininkų ir galimų bendradarbių. Siekiant suteikti veiklai kūrybiškumo, mokiniai gali pristatyti žemėlapi kaip interaktyvų plakata, skaitmeninę infografiką ar net trumpą vaidinimą, parodantį, kaip šie sąjungininkai bendradarbiauja.

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti skaitmeninėje erdvėje veikiančius asmenis ir iniciatyvas, kurios atspindi pilietines vertybes.
- Mokiniai geba atpažinti skaitmeninių profilių vaidmenį skatinant pilietinį įsitraukimą ir socialinius pokyčius.
- Mokiniai geba sudaryti paprastą skaitmeninių partnerių tinklo žemėlapi, kuris padėtų planuoti ir įgyvendinti jų pačių pilietinę kampaniją.

Aplinka ir priemonės

Darbas mažose grupėse prie stalų, interneto prieiga, dideli popieriaus lapai, žymekliai arba skaitmeninės platformos tinklų vizualizavimui.

3 skyrius

Nuomonės formuotojų ir institucijų, palaikančių pilietines vertybes, paieška

Taikomas pedagoginis metodas

Bendradarbiavimu grindžiamas tyrinėjimas ir vizualinis mokymasis, skatinantis komandinį darbą, analizę ir kūrybišką pilietinių tinklų vaizdavimą.

Technologijų reikalavimai:

Nešiojamieji kompiuteriai arba planšetės, projektorius žemėlapiams pristatyti, pasirenkamos internetinės priemonės (pvz., „Miro“, „Canva“, „MindMeister“).

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniams, turintiems ribotus tyrinėjimo įgūdžius arba prieigą prie interneto, gali būti pateikiami iš anksto parengti sąjungininkų profiliai ir iš dalies užpildyti tinklo žemėlapiai.

2 veikla

NUOMONĖS FORMUOTOJŲ VEIKLOS ATVEJŲ ANALIZĖ

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės

Darbo forma: individualus tyrimas + klasės diskusija

Veiklos aprašymas

Kiekvienas mokinys pasirenka pilietines vertybes skatinantį nuomonės formuotoją arba organizaciją ir parengia trumpą atvejo analizę, kurioje pristato jų pagrindinę žinutę, taikomus metodus, poveikį ir naudojamas skaitmenines strategijas. Pristatymai yra trumpi (po 1–2 minutes kiekvienam mokiniui). Po visų pristatymų klasė dalyvauja „Pilietinio įsitraukimo strategijų iššūkyje“, kurio metu aptariama, kurios strategijos yra veiksmingiausios, kodėl kai kurie metodai sulaukia didesnio atgarsio nei kiti ir kaip šias strategijas būtų galima pritaikyti mokinių kuriamoms kampanijoms.

3 skyrius

Nuomonės formuotojų ir institucijų, palaikančių pilietines vertybes, paieška

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti skaitmeninėje erdvėje veikiančius asmenis ir iniciatyvas, kurios atspindi pilietines vertybes.
- Mokiniai geba atpažinti skaitmeninių profilių vaidmenį skatinant pilietinį įsitraukimą ir socialinius pokyčius.
- Mokiniai geba sudaryti paprastą skaitmeninių partnerių tinklo žemėlapi, kuris padėtų planuoti ir įgyvendinti jų pačių pilietinę kampaniją.

Aplinka ir priemonės

Klasė, pritaikyta pristatymams, prieiga prie internetinių profilių, spausdintos gairės atvejo analizei parengti.

Taikomas pedagoginis metodas

Individualus tyrinėjimas, po kurio vyksta lyginamoji klasės diskusija, skatinanti kritinį mąstymą ir bendraamžių mokymąsi.

Technologiniai reikalavimai:

Įrenginiai informacijos paieškai, pristatymų kūrimo programos („PowerPoint“, „Google Slides“), pasirinktinai – vaizdo įrašai atveju pavyzdžiams pristatyti.

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Mokiniams gali būti pateikiami pavyzdiniai atvejo analizės pavyzdžiai. Taip pat galima pasirinkti skirtingas pristatymo formas – žodinę, rašytinę ar vizualinę – atsižvelgiant į skirtingus mokinių gebėjimus ir stipriąsias puses.

Skyriaus išvada

Mokiniai supranta, kaip nuomonės formuotojai ir institucijos skatina pilietines vertybes skaitmeninėje erdvėje. Jie geba atpažinti pavyzdžius, vertinti taikomas strategijas ir nustatyti galimus sąjungininkus, kurie padėtų stiprinti jų pačių pilietinį įsitraukimą.



4 skyrius

Socialinių tinklų kampanijos, pilietinėms vertybėms skatinti, planavimas

Rezultatai

- Mokiniai geba apibrėžti aiškų kampanijos tikslą ir tikslinę auditoriją.
- Mokiniai geba parengti paprastą kampanijos turinio planą, pagrįstą pasirinkta tema, pagrindine žinute ir publikavimo strategija.

Trumpas teorinis aprašymas

Socialinių tinklų kampanijos padeda pilietines vertybes paversti praktiniais veiksmais. Veiksmingoms kampanijoms būtini aiškūs tikslai, apibrėžta tikslinė auditorija ir nuosekli žinutė. Kurdami kampanijas mokiniai mokosi pereiti nuo vertybių prie pilietinio aktyvumo ir įkvėpti kitus veikti skaitmeninėje erdvėje.

4 skyrius

Socialinių tinklų kampanijos, pilietinėms vertybėms skatinti, planavimas

1 veikla

MINI KAMPANIJOS KŪRIMO DIRBTUVĖS

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės.

Darbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Šioje praktinėje veikloje grupės pasirenka pilietinę vertybę, kurią nori skatinti, pavyzdžiui, įtrauktį, aplinkosaugos sąmoningumą ar empatiją. Mokiniai aptaria ir apibrėžia aiškų kampanijos tikslą bei nustato tikslinę auditoriją, kuriai jų žinutė būtų aktualiausia. Remdamiesi šia struktūra, mokiniai generuoja kūrybines idėjas, kaip šią vertybę perteikti internete, ir sukuria vieną pavyzdinį įrašą. Tai gali būti plakatas, socialinių tinklų įrašo tekstas arba trumpo vaizdo įrašo koncepcija. Vėliau grupės pristato savo kampanijos idėjas klasei ir gauna bendraamžių grįžtamąjį ryšį, taip skatindamos diskusiją apie žinutės aiškumą, kūrybiškumą ir auditorijos įtraukimą.

Rezultatai:

- Mokiniai geba apibrėžti aiškų kampanijos tikslą ir tikslinę auditoriją.
- Mokiniai geba parengti paprastą kampanijos turinio planą, pagrįstą pasirinkta tema, pagrindine žinute ir publikavimo strategija.

Aplinka ir priemonės

Stalai darbui grupėse, dideli popieriaus lapai arba skaitmeninės dizaino kūrimo platformos, markeriai, lipnūs lapeliai ir, jei reikia, iš anksto parengti spausdinti kampanijų pavyzdžiai.

4 skyrius

Socialinių tinklų kampanijos, pilietinėms vertybėms skatinti, planavimas

Taikomas pedagoginis metodas

Patirtinis, bendradarbiavimu ir kūrybiškumu grindžiamas mokymasis, pasitelkiant idėjų generavimą, vizualinį dizainą ir bendraamžių sąveiką.

Technologiniai reikalavimai:

Nešiojamieji kompiuteriai, planšetės arba išmanieji telefonai su dizaino ir pristatymų kūrimo programėlėmis (pvz., „Canva“, „Google Slides“).

Pritaikymas įvairių poreikių mokiniams:

Grupės gali planuoti kampanijas popieriuje arba skaitmeniniu būdu. Vaidmenų paskirstymas grupėse leidžia mokiniams prisidėti pagal savo stipriąsias puses (pvz., dizaineris, tyrėjas, pristatytojas).

2 veikla

BENDRAAMŽIŲ KAMPANIJŲ VERTINIMAS

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės.

Darbo forma: visa klasė.

Veiklos aprašymas

Pristačius savo kampanijų koncepcijas, kiekviena grupė gauna struktūruotą bendraamžių grįžtamąjį ryšį, remiantis pagrindiniais klausimais: ar žinutė yra aiški? Ar tikslinė auditorija yra aiškiai apibrėžta? Kiek veiksmingas yra vizualinis ar tekstinis dizainas perteikiant pilietinę vertybę? Mokiniai apmąsto gautą grįžtamąjį ryšį ir patikslina savo kampanijų planus, siekdami sustiprinti žinutės aiškumą, auditorijos įtraukimą ir bendrą poveikį. Ši veikla skatina kritinį mąstymą, konstruktyvią kritiką ir bendradarbiavimą, padėdama

4 skyrius

Socialinių tinklų kampanijos, pilietinėms vertybėms skatinti, planavimas

mokiniais suprasti, kaip bendraamžių įžvalgos gali pagerinti kampanijos kūrimą ir užtikrinti, kad žinutė būtų paveiki tikslinei auditorijai.

Rezultatai:

- Mokiniai geba apibrėžti aiškų kampanijos tikslą ir tikslinę auditoriją.
- Mokiniai geba parengti paprastą kampanijos turinio planą, pagrįstą pasirinkta tema, pagrindine žinute ir publikavimo strategija.

Aplinka ir priemonės

Klasės erdvė, pritaikyta pristatymams, spausdintos grįžtamojo ryšio formos arba skaitmeninės apklausų priemonės, lenta pagrindiniams pasiūlymams apibendrinti.

Taikomas pedagoginis metodas

Bendraamžių vertinimas, refleksyvus mokymasis ir bendradarbiavimu grindžiamas problemų sprendimas, siekiant pagerinti kampanijos kokybę.

Technologiniai reikalavimai:

Įrenginiai skaitmeniniams pristatymams ar įrašams peržiūrėti, pasirinktinai – apklausų ar balsavimo priemonės struktūruotam grįžtamajam ryšiui rinkti.

Pritaikomumas įvairiems mokiniams:

Grįžtamasis ryšys gali būti teikiamas žodžiu, raštu arba skaitmeniniu būdu. Pateikti orientaciniai klausimai padeda mažiau pasitikintiems mokiniams ir užtikrina, kad visi galėtų prasmingai dalyvauti.

4 skyrius

Socialinių tinklų kampanijos, pilietinėms vertybėms skatinti, planavimas

Skiriaus išvada

Mokiniai ugdo praktinius įgūdžius planuoti ir tobulinti socialinių tinklų kampanijas, atspindinčias pilietines vertybes. Jie supranta aiškių tikslų nustatymo, aiškios žinutės formulavimo ir tikslinės auditorijos pasirinkimo svarbą, taip pat mokosi teikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį, siekdami tobulinti savo iniciatyvas.





Socialinių tinklų kampanijų turinio kūrimas



Šis modulis suteikia mokiniams įgūdžių kurti paprastą ir prasmingą kampanijos turinį bei planuoti nedidelę informavimo iniciatyvą. Atsižvelgiant į mokinių grįžtamąjį ryšį, modulyje pateikiama aiški struktūruota pagalba: nuoseklios instrukcijos kiekvienai veiklai, užpildytas kampanijos pavyzdys, paruošti „Canva“ ir popieriniai šablonai bei glaustos vertinimo rubrikos. Dėmesys išlieka sutelktas į pilietines ir jaunimui aktualias vertybes – aiškumą, pagarbą ir įtrauktį, o ne į verslo ar prekės ženklo kūrimą.

5 modulis:

Socialinių tinklų kampanijų turinio kūrimas

Raktiniai žodžiai: skaitmeninis pilietiškumas, medijų raštingumas, kūrybinė raiška, įgalinimas, bendradarbiavimas, socialinis poveikis

Modulio aprašas

Šiame modulyje turinio kūrimas derinamas su renginio planavimu, padedant mokiniams kurti prasmingą turinį (logotipus, nuotraukas, vaizdo įrašus, įrašų tekstus) ir tikslingai jį naudoti informavimo iniciatyvose. Modulyje pabrėžiamas aiškumas, kūrybiškumas ir turinio atitikimas pilietinėms vertybėms. Įrankiai ir metodai pristatomi paprastai ir suprantamai.

Mokymo tikslai

- Ugdyti mokinių pasitikėjimą, naudojant kūrybines priemones skaitmeninei raiškai.
- Padėti mokiniams kurti aiškų, patrauklų ir pagarbų kampanijos turinį.
- Supažindinti su įvairiais formatais (vizualiniais, vaizdo, tekstiniais), siekiant veiksmingai perteikti žinutes.
- Skatinti komandinį darbą, planavimą ir refleksiją viso kūrybinio proceso metu.
- Ugdyti mokinių gebėjimą planuoti ir įgyvendinti pilietinio informavimo veiklą.

Teorinis pagrindas

Jaunimas gyvena skaitmeninėje aplinkoje, kurioje socialiniai tinklai daro didelę įtaką jų tapatybei, santykiams ir pilietinėms nuostatoms. „PeerCo“ analitinėje ataskaitoje pažymima, kad daugiau nei 80% 15–19 metų jaunuolių kasdien naudojami socialiniais tinklais, tačiau daugelis jų išlieka pasyviais turinio vartotojais. 5 modulis siekia pasyvų naršymą paversti aktyviu ir tikslingu dalyvavimu.

Socialinės platformos gali tiek išbandyti, tiek stiprinti pilietines vertybes – pagarbą, įtrauktį, empatiją ir lygybę. Tyrimai ir vietinės laboratorijos rodo, kad paaugliai norėtų, jog socialiniai tinklai būtų naudojami prasmingoms iniciatyvoms, tačiau jiems dažnai trūksta įgūdžių ir pasitikėjimo savimi. Jie taip pat susiduria su neigiamu savęs vertinimu, socialiniu lyginimu ir dezinformacija. Mokiniai vertina praktinį, bendradarbiavimą ir kūrybiškumą grindžiamą mokymąsi, kuris sieja skaitmeninius įrankius su bendruomenės veikla – būtent tai ir yra šio modulio dėmesio centre.

Remiantis konstruktyvizmo teorija (Dewey, Kolb), modulyje pabrėžiamas mokymasis per veiklą, bendrakūrą ir refleksiją. Mokiniai atlieka autentiškas užduotis – kuria logotipus, vizualinius elementus, rašo įrašų tekstus ir planuoja kampanijas – taip imituodami skaitmeninių turinio kūrėjų darbą. Išbandydami įvairius formatus ir įrankius jie mokosi, kaip žinutės kuriamos, pritaikomos ir skleidžiamos siekiant pilietinio poveikio.

Modulyje taip pat integruojamas socialinis ir emocinis ugdymas. Mokiniai įvardija savo vertybes, analizuoja įsitikinimus ir mokosi pagarbios komunikacijos. Komandinis darbas ir struktūruotas bendraamžių grįžtamasis ryšys stiprina pasitikėjimą savimi ir empatiją – svarbias kompetencijas, kurias pabrėžia ir „PeerCo“. Mokiniai supranta, kad net mažos detalės – logotipo spalva, žodis įrašė ar grotažymė – gali turėti reikšmę ir prisidėti prie įtrauktesnės skaitmeninės kultūros kūrimo.

Veiklose pabrėžiama, kad turinio formatas daro įtaką jo prasmei ir pasiekiamumui: nuotrauka veikia kitaip nei tekstas ar trumpas vaizdo įrašas. Skirtingų formatų palyginimas padeda ugdyti medijų raštingumą – vieną iš „Erasmus+“ kompetencijų ir „PeerCo“ rekomendacijų.

Modulis skatina atsakingą kūrybiškumą. Mokiniai naudoja paprastus dizaino įrankius (pvz., „Canva“) ir pagrindines dirbtinio intelekto priemones, nuolat vadovaudamiesi kritiniais klausimais: kokią žinutę siunčiu? Kas ją matys? Ar ji yra pagarbi, įtrauki ir sąžininga? Tikslas – kritiškai vertinti tai, ką matome, kurti atsakingai ir vengti žalingų normų bei melagingų naujienų.

Mokymo metodai pritaikyti mokinių amžiui ir galimybėms: įvairaus dydžio grupės, trumpos veiklos, vizualiniai pavyzdžiai, lankstūs vaidmenys ir paprastos technologijos. Mokymosi eiga pereina nuo mažų kūrybinių užduočių prie visos kampanijos planavimo, siejant kūrybinius rezultatus su realiu pilietiniu įsitraukimu. Mokiniai supranta, kad skaitmeninis turinys yra ne tik įrašas internete – tai priemonė didinti informuotumą, telkti bendruomenę ir skatinti bendras vertybes.

Modulio pabaigoje mokiniai stiprina komandinio darbo, saviraiškos, aiškios komunikacijos, kritinio mąstymo ir etiško sprendimų priėmimo gebėjimus. Svarbiausia, jie supranta, kad atsakingas skaitmeninis pilietiškumas nereiškia vengti socialinių tinklų – tai reiškia naudoti juos tikslingai ir pagarbiai. Net ir nedideli veiksmai internete gali įkvėpti kitus ir prisidėti prie realių pokyčių.

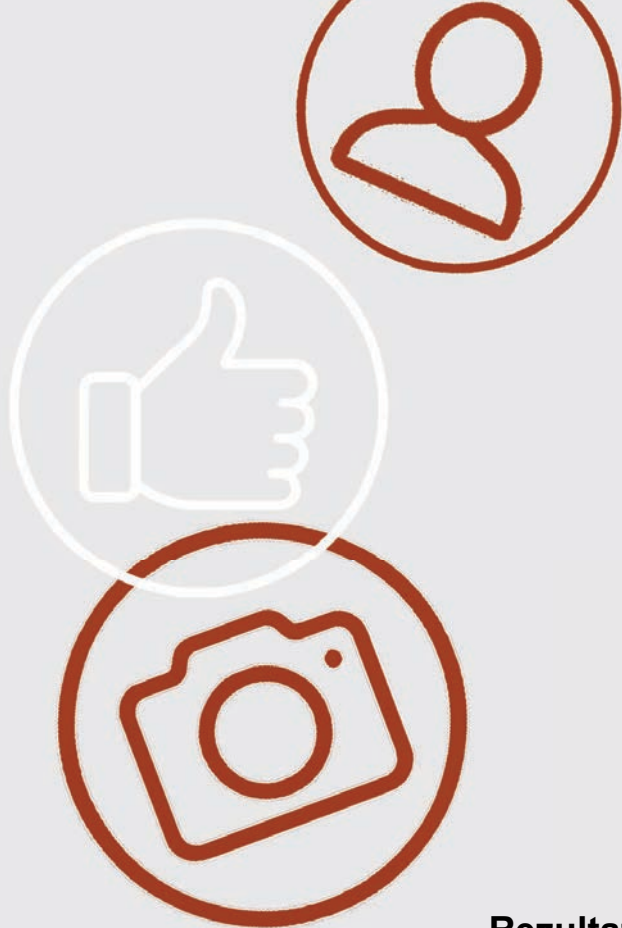
Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
1. Kampanijos logotipo kūrimas	<ul style="list-style-type: none">- Mokiniai supranta vizualinio identiteto paskirtį ir emocinį poveikį skaitmeninėse kampanijose.- Mokiniai geba nubraižyti arba sukurti paprastą kampanijos logotipą, naudodami pagrindinius dizaino įrankius arba dirbtinio intelekto priemones.- Mokiniai gali paaiškinti, kaip tokie elementai kaip simboliai, spalvos ir šriftai perteikia prasmę.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
2. Turinio tipų ir formatų tyrinėjimas	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba palyginti skirtingų turinio formatų (nuotraukų, vaizdo įrašų, teksto, istorijų ir kt.) privalumus ir trūkumus. - Mokiniai gali pasirinkti turinio formatus, kurie atitinka jų kampanijos žinutę ir tikslinės auditorijos poreikius.
3. Vizualinio turinio kūrimas – nuotraukos, vaizdo įrašai ir iliustracijos	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba taikyti pagrindinius vizualinio pasakojimo principus kuriant nuotraukas, vaizdo įrašus ir iliustracijas. - Mokiniai supranta pagrindinius kadrovimo, kompozicijos, apšvietimo ir redagavimo principus kuriant nuotraukas ir vaizdo įrašus. - Mokiniai gali naudoti paprastus įrankius ar programėles (įskaitant dirbtinio intelekto ar mobiliąsias programėles) kampanijos vizualams kurti. - Mokiniai geba kurti vizualinį turinį, kuris atitinka jų kampanijos tikslus, stilių ir žinutę.
4. Atsakingas ir pagarbus rašymas socialiniuose tinkluose	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba rašyti aiškius ir patrauklius įrašų tekstus, atitinkančius jų kampanijos stilių ir tikslus. - Mokiniai supranta, kaip naudoti grotažymes ir trumpus tekstus, kad sustiprintų žinutės matomumą ir aiškumą. - Skaitmeninėje komunikacijoje mokiniai geba vartoti įtraukią, pozityvią ir tikslią kalbą.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
5. Informacinio renginio planavimas	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba planuoti pagrindines informavimo veiklas (pvz., mokyklos renginius, skaitmenines iniciatyvas, bendraamžių veiklas). - Mokiniai geba parengti informavimo veiklos planą (internetinį ar realioje aplinkoje vykstantį), skirtą jų pilietinei iniciatyvai skatinti. - Mokiniai geba pritaikyti ankstesniuose moduluose įgytas žinias ir įgūdžius (pvz., tikslų nustatymą, vizualinio identiteto kūrimą, turinio formatų pasirinkimą ir pagarbią komunikaciją), kad sukurtų ir suplanuotų prasmingą informavimo renginį. - Mokiniai parodo gebėjimą susieti turinio kūrimą su realiu pilietiniu įsitraukimu.

Išvada

Šis modulis padeda socialinių tinklų naudojimą paversti tikslingu dalyvavimu skaitmeninėje erdvėje. Taikant aiškia struktūruotą pagalbą (nuoseklias instrukcijas, pavyzdinę kampaniją, šablonus ir vertinimo lenteles), mokiniai kuria paprastą ir prasmingą turinį – logotipus, nuotraukas, vaizdo įrašus, antraštes ir grotąžymes – ir pritaiko jį nedidelėje informavimo iniciatyvoje. Remiantis konstruktyvizmo ir socialinio bei emocinio ugdymo principais, mokiniai mokosi veikdami, bendrai kurdami ir reflektuodami. Jie komunikuoja pagarbiai, įtraukdami kitus ir rodydami empatiją, o bendraamžių grįžtamasis ryšys stiprina jų pasitikėjimą savimi. Lygindami skirtingus turinio formatus, mokiniai stiprina medijų raštingumą ir supranta, kaip pasirinkta forma veikia žinutės prasmę ir pasiekiamumą. Naudodamos paprastus ir lengvai prieinamus įrankius („Canva“ ir pagrindines dirbtinio intelekto priemones), komandos planuoja ir pristato kampaniją, grindžiamą pilietinėmis vertybėmis. Taip mokiniai ugdo aiškios komunikacijos, kritinio mąstymo ir etiško sprendimų priėmimo gebėjimus, susiedami turinio kūrimą su realiu pilietiniu įsitraukimu.



1 skyrius

Kampanijos logotipo kūrimas

Rezultatai

- Mokiniai supranta vizualinio identiteto paskirtį ir emocinį poveikį skaitmeninėse kampanijose.
- Mokiniai geba nubraižyti arba sukurti paprastą kampanijos logotipą, naudodami pagrindinius dizaino įrankius arba dirbtinio intelekto priemones.
- Mokiniai gali paaiškinti, kaip tokie elementai kaip simboliai, spalvos ir šriftai perteikia prasmę.

Trumpas teorinis aprašymas

Logotipas – tai paprastas vizualinis „parašas“, padedantis žmonėms atpažinti idėją. Naudodamiesi aplinkos pavyzdžiais, šablonais ir parengtu darbo lapu, mokiniai mokosi susieti spalvas, formas ir šriftus su emocijomis bei vertybėmis, siekdami, kad dizainas būtų paprastas, pagarbus ir tikslingas.

1 veikla

IŠŠIFRUOK LOGOTIPĄ – VIZUALINIS PASAKOJIMAS PER DIZAINĄ

Siūloma veiklos trukmė: 45–60 minučių.

Darbo forma: grupė (3–4 mokiniai).

Veiklos aprašymas

Mokiniai analizuoja keturis realių kampanijų logotipus, naudodamiesi parengtu darbo lapu. Veiklos eiga:

1. Stebėkite kiekvieną logotipą.
2. Pasirinkite vieną spalvą, vieną formą ir vieną pagrindinį žodį.
3. Užrašykite, kokį jausmą ir idėją jis perteikia.
4. Grupėje pasidalykite svarbiausiomis išvalgomis.
5. Išskirkite dvi dizaino pamokas, kurias galėsite pritaikyti. Ši veikla padeda susieti dizaino sprendimus su pilietinėmis vertybėmis (geranoriškumu, pagarba, įtrauktimi).

Šablonas(-ai): žr. priedą B → T0.

Rezultatai:

- Mokiniai supranta vizualinio identiteto paskirtį ir emocinį poveikį skaitmeninėse kampanijose.
- Mokiniai gali paaiškinti, kaip tokie elementai kaip simboliai, spalvos ir šriftai perteikia prasmę.

Aplinka ir priemonės

Įprasta klasės ar dirbtuvių erdvė su stalais; spausdinti arba skaitmeniniai logotipų pavyzdžiai, užduočių lapai, rašymo priemonės ir (pasirinktinai) projektorius pristatymams.

1 skyrius

Kampanijos logotipo kūrimas

Taikomas pedagoginis metodas

Bendradarbiavimu grindžiamas mokymasis, medijų raštingumo ugdymas, vizualinis pasakojimas, diskusija grupėse, emocinė refleksija ir patirtinis mokymasis.

Technologiniai reikalavimai:

Specialių technologijų nereikia; logotipai gali būti pateikiami spausdintu formatu arba rodomi ekrane.

Pritaikomumas įvairiems mokiniams:

Naudojamos vizualinės ir žodinės pagalbos priemonės, pritaikomi užduočių lapai, įtraukiantys ir kultūriškai neutralūs logotipų pavyzdžiai; vaidmenys grupėse gali būti pritaikyti atsižvelgiant į skirtingus poreikius.

2 veikla

LOGOTIPO KŪRIMO DIRBTUVĖS – SUKURK SAVO KAMPANIJOS IDENTITETĄ

Siūloma veiklos trukmė: 60–90 minučių.

Darbo forma: grupė (2–3 mokiniai).

Veiklos aprašymas

Komandos užpildo trumpą informaciją (tikslas, auditorija, trys vertybės, trys raktiniai žodžiai) ir sukuria paprastą logotipą. Veiklos eiga:

1. Užpildykite trumpą informaciją.
2. Pasirinkite popierinį arba „Canva“ šabloną.
3. Nubraižykite du greitus logotipo variantus.
4. Pasirinkite vieną variantą ir patobulinkite šriftą bei kompoziciją.
5. Pristatykite per 30 sekundžių: „Norime perteikti... Tai pasiekėme naudodami...“. Naudokite vieną piktogramą ir dvi spalvas.

Šablonas(-ai): žr. priedą B → T1.

1 skyrius

Kampanijos logotipo kūrimas

Rezultatai:

- Mokiniai geba nubraižyti arba sukurti paprastą kampanijos logotipą, naudodami pagrindinius dizaino įrankius arba dirbtinio intelekto priemones.
- Mokiniai gali paaiškinti, kaip tokie elementai kaip simboliai, spalvos ir šriftai perteikia prasmę.

Aplinka ir priemonės

Klasė, kompiuterių klasė arba kūrybinė erdvė; popierius, pieštukai, spalvoti žymekliai, kampanijos užduoties šablonas, prieiga prie skaitmeninių įrankių (pasirinktinai).

Taikomas pedagoginis metodas

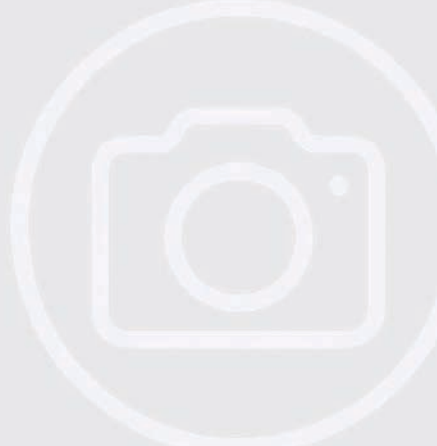
Projektinis mokymasis, praktinė kūryba, bendrakūra, vizualinis pasakojimas, bendraamžių grįžtamasis ryšys, emocinė saviraiška ir refleksija.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktinai gali būti naudojami internetiniai įrankiai, pavyzdžiui, „Canva“ ar logotipų kūrimo programos; veiklą galima atlikti ir be skaitmeninių priemonių.

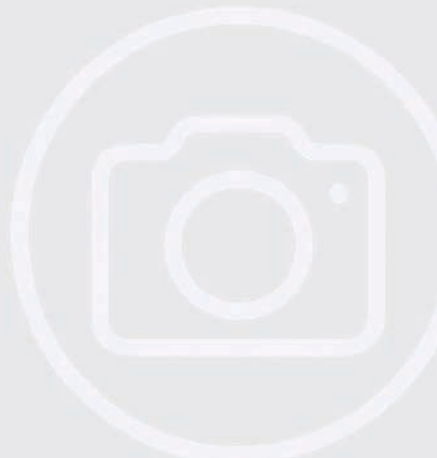
Pritaikomumas įvairiems mokiniams:

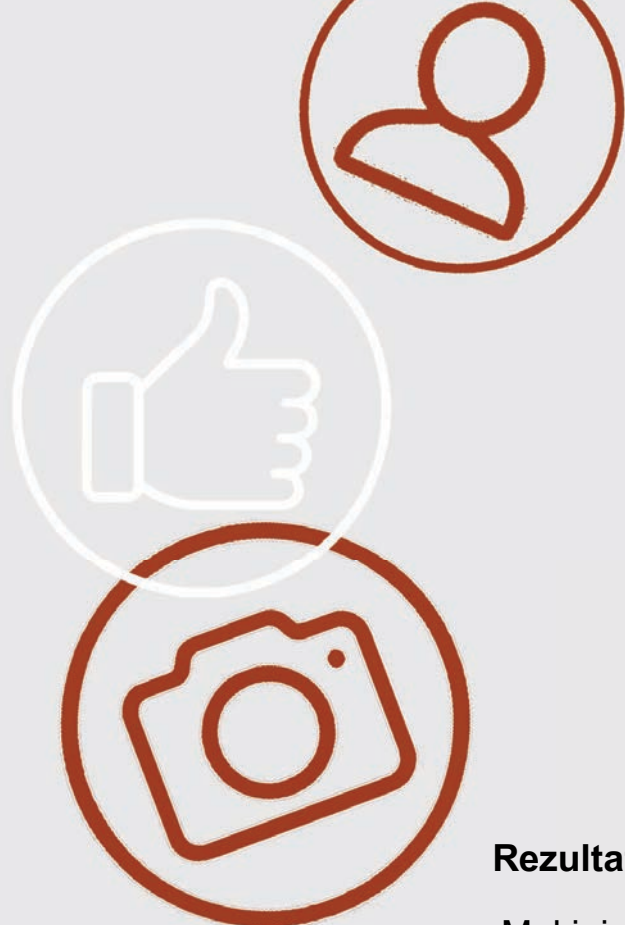
Įvairūs kūrimo būdai (piešimas arba skaitmeninis kūrimas), supaprastintos užduočių formos, lengvai prieinamos priemonės ir medžiagos, lankstūs ir įtraukiantys veiklos rezultatai.



Skryiaus išvada

Šis skyrius padėjo mokiniams suprasti, kaip paprastas vaizdas – logotipas – gali papasakoti įtaigią istoriją. Analizuodami realius pavyzdžius ir kurdami savo logotipų dizainus, mokiniai sužinojo, kaip spalvos, formos ir simboliai gali perteikti idėjas, emocijas ir vertybes. Tai buvo ne tik dizaino užduotis, bet ir galimybė mokiniams susieti kūrybą su jiems rūpimomis iniciatyvomis bei atrasti savo išraišką vizualine forma. Ši patirtis sustiprino jų kūrybinį pasitikėjimą savimi ir parodė, kad apgalvotas dizainas gali padaryti žinutę aiškesnę, stipresnę ir artimesnę žmonėms.





2 skyrius

Turinio tipų ir formatų tyrinėjimas

Rezultatai

- Mokiniai geba palyginti skirtingų turinio formatų (nuotraukų, vaizdo įrašų, teksto, istorijų ir kt.) privalumus ir trūkumus.
- Mokiniai gali pasirinkti turinio formatus, kurie atitinka jų kampanijos žinutę ir tikslinės auditorijos poreikius.

Trumpas teorinis aprašymas

Skirtingi formatai žinutę formuoja skirtingai. Naudodami „formatų ratą“ ir parengtus pavyzdžius, mokiniai lygina nuotrauką, vaizdo įrašą, tekstą ir istorijas, kad galėtų sąmoningai pasirinkti tinkamą formatą – be rinkodaros žargono.

1 veikla

TURINIO TYRINĖJIMO KARUSELĖ

Siūloma veiklos trukmė: 60 minučių.

Darbo forma: grupė (3–4 mokiniai)

Veiklos aprašymas

Mokiniai paeiliui apsilanko keturiose stotelėse (nuotrauka, vaizdo įrašas, tekstas, pasakojimas). Veiklos eiga:

1. Kiekvienoje stotelėje peržiūrėkite du pavyzdžius.
2. Darbo lape pažymėkite tikslą, emociją ir aiškumą.
3. Užpildykite formatų ratą, įrašydami pastabas apie „geriausią panaudojimą“.
4. Kiekvienoje stotelėje pasidalykite viena pagrindine išvalga. Tai padeda ugdyti praktinį medijų raštingumą.

Šablonas(-ai): žr. priedą B → T2.

Rezultatai:

- Mokiniai geba palyginti skirtingų turinio formatų privalumus ir trūkumus.
- Mokiniai gali pasirinkti turinio formatus, kurie atitinka jų kampanijos žinutę ir tikslinės auditorijos poreikius.

Aplinka ir priemonės

Klasė arba didesnė atvira erdvė su keturiomis mokymosi stotelėmis; tikras kampanijų turinys (skaitmeninis arba spausdintas), darbo lapai, rašikliai ir pasirinktinai ekranas arba planšetė vaizdo įrašams.

2 skyrius

Turinio tipų ir formatų tyrinėjimas

Taikomas pedagoginis metodas

Patyriminis mokymasis, tyrinėjimas mažose grupėse, medijų raštingumas, dalijimasis su bendraamžiais, kritinis mąstymas ir refleksija.

Technologijų reikalavimai:

Pasirinktinai: jei yra galimybė, įrenginiai vaizdo įrašams rodyti. Pateikiamos spausdintos alternatyvos.

Pritaikymas įvairiems dalyviams:

Naudojama vaizdinė ir rašytinė medžiaga; lanksčiai paskirstomi diskusijos vaidmenys; stotelės gali būti pritaikytos vizualiniams, klausos ar kalbiniais poreikiams.

2 veikla

ŽINUTĖS IR FORMATO DERINIMO IŠŠŪKIS

Siūloma veiklos trukmė: 60–75 minutės.

Darbo forma: mažos grupės (3–4 asmenys) arba poros.

Veiklos aprašymas

Kiekviena komanda gauna scenarijų (pvz., pagarbūs pokalbiai klasėje). Veiklos eiga:

1. Pasirinkite pagrindinį ir papildomą formatus.
2. Užpildykite paprastą scenarijaus šabloną (antraštė, vizualinė idėja, raginimas veikti).
3. Nubraižykite turinio eskizą arba siužetinę schemą.
4. Pristatykite ir surinkite dvi tobulinimo idėjas. Sutelkite dėmesį į auditorijos, tikslo ir formato suderinamumą.

Šablonas(-ai): žr. priedą [B → T10](#).

2 skyrius

Turinio tipų ir formatų tyrinėjimas

Rezultatai:

- - Mokiniai geba palyginti skirtingų turinio formatų privalumus ir trūkumus.
- - Mokiniai gali pasirinkti turinio formatus, kurie atitinka jų kampanijos žinutę ir tikslinės auditorijos poreikius.

Aplinka ir priemonės

Klasė arba kūrybinė darbo erdvė; formatų kortelės, scenarijų užduotys, planavimo šablonai, žymekliai arba nešiojamieji kompiuteriai (pasirinktinai), lenta arba plakatai pristatymams.

Taikomas pedagoginis metodas

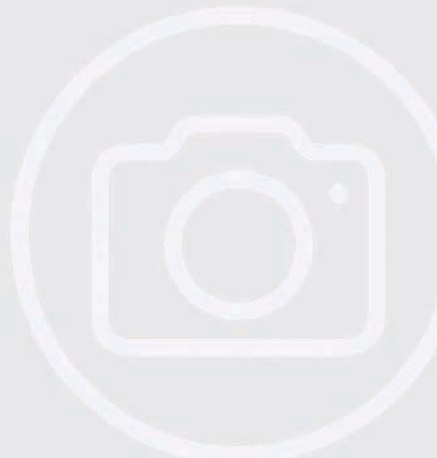
Bendradarbiavimu grįstas mokymasis, kūrybiškumo skatinimas per iššūkius, vizualinis mąstymas, taikomoji medijų analizė, grįžtamasis ryšys iš bendraamžių, refleksinė diskusija.

Technologiniai reikalavimai:

Nėra būtini; galima atlikti visiškai neprisijungus prie interneto naudojant popierių ir rašiklius. Skaitmeniniam braižymui įrenginiai yra neprivalomi.

Prisitaikymas prie įvairių dalyvių:

Lanksčios užduotys (vizualinės arba tekstinės); įvairūs pavyzdžiai ir atviri vaidmenys kiekvienoje grupėje; pagalbinių medžiaga pateikiama paprasta kalba ir prieinamais formatais.

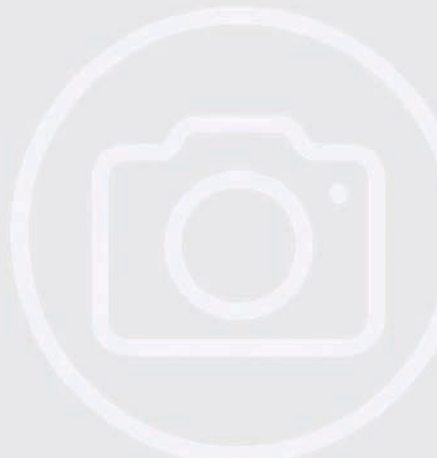


2 skyrius

Turinio tipų ir formatų tyrinėjimas

Skyriaus išvada

Šiame skyriuje mokiniai buvo pakviesti pasinerti į įvairių turinio tipų – nuotraukų, vaizdo įrašų, tekstų ir istorijų – pasaulį ir atrasti, kaip kiekvienas jų gali savitai perteikti žinutę. Per praktines užduotis ir kūrybinius iššūkius jie mokėsi apgalvoti, kuris formatas geriausiai atitinka jų kampanijos tikslus ir tikslinę auditoriją. Ši patirtis padėjo jiems įgyti praktinių įgūdžių renkantis ir kuriant turinį, kuris kuria emocinį ir prasmingą ryšį, ir sustiprino jų gebėjimą tapti sąmoningais, savimi pasitikinčiais skaitmeninių kampanijų kūrėjais, kuriančiais išties paveikias žinutes.





3 skyrius

Vizualinio turinio kūrimas – nuotraukos, vaizdo įrašai ir ilustracijos

Rezultatai

- Mokiniai geba taikyti pagrindinius vizualinio pasakojimo principus kuriant nuotraukas, vaizdo įrašus ir iliustracijas.
- Mokiniai supranta pagrindinius kadrovimo, kompozicijos, apšvietimo ir redagavimo principus kuriant nuotraukas ir vaizdo įrašus.
- Mokiniai gali naudoti paprastus įrankius ar programėles (įskaitant dirbtinio intelekto ar mobiliąsias programėles) kampanijos vizualams kurti.
- Mokiniai geba kurti vizualinį turinį, kuris atitinka jų kampanijos tikslus, stilių ir žinutę.

Trumpas teorinis aprašymas

Technika tarnauja prasmei. Mokiniai kuria paprastus kadrus telefonu ir atlieka pagrindinį redagavimą, daugiausia dėmesio skirdami žinutės aiškumui ir įtraukumui, o ne techniniam tobulumui.

1 veikla

VIZUALINIO PASAKOJIMO DIRBTUVĖS — IŠNAUDOK TELEFONĄ SAVO NAUDAI

Siūloma veiklos trukmė: 75–90 minučių.

Darbo forma: grupė (3–4 mokiniai).

Veiklos aprašymas

Komandos sukuria trumpą vizualinę istoriją iš trijų kadru.

Veiklos eiga:

1. Pasirinkite scenarijų (pvz., „Kvėpavimo pertrauka“).
 2. Suplanuokite tris kadrus (bendrą, vidutinį, detalų).
 3. Fotografuokite naudodami natūralią šviesą ir paprastą foną.
 4. Per 10 minučių atlikite paprastą redagavimą (apkirpimas, ryškumas, trumpas tekstas ≤8 žodžių).
 5. Pasidalykite ir gaukite greitą „šviesoforo“ grįžtamąjį ryšį.
Akcentas – aiškumas ir tonas.
- Šablonas (-ai): žr. priedą B → T3.

Rezultatai:

- Mokiniai taiko pagrindinius vizualinio pasakojimo principus kuriant nuotraukas ir vaizdo įrašus.
- Mokiniai supranta kaip kadro komponavimas, apšvietimas ir kompozicija veikia pateikiamą žinutę ir nuotaiką.
- Mokiniai geba kurti vizualinį turinį, kuris atitinka jų kampanijos tikslus, stilių ir auditoriją.

3 skyrius

Vizualinio turinio kūrimas

– nuotraukos, vaizdo įrašai ir iliustracijos

Aplinka ir priemonės

Vidaus arba lauko erdvė su geru apšvietimu, išmanieji telefonai arba planšetės su kameromis, prieiga prie nemokamų redagavimo įrankių („CapCut“, „Canva“), kampanijos scenarijų kortelės, užduoties planavimo lapai.

Taikomas pedagoginis metodas

Projektinis mokymasis, bendrakūra, praktinis vizualinis pasakojimas, grįžtamasis ryšys grupėje ir refleksija.

Technologiniai reikalavimai:

Išmanusis telefonas arba planšetė su kamera; nemokama redagavimo programėlė (pasirinktinai); pateikiami atspausdinti šablonai kaip alternatyva veiklai be technologijų.

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Mokiniai komandoje gali atlikti skirtingus vaidmenis (pvz., fotografas, planuotojas, redaktorius, pristatytojas); galima taikyti žodines arba vizualines refleksijas; veiklos pritaikomos aplinkoms su ribotomis technologijomis arba be skaitmeninių priemonių.

2 veikla

KURK IR KOMUNIKUOK — ILIUSTRACIJOS/ DIRBTINIS INTELEKTAS KAMPANIJOMS

Siūloma veiklos trukmė: 60–75 minutės.

Darbo forma: individualiai arba poromis.

Veiklos aprašymas

Mokiniai sukuria vieną paprastą plakatą arba iliustraciją, suderintą su jų kampanija.

3 skyrius

Vizualinio turinio kūrimas

– nuotraukos, vaizdo įrašai ir iliustracijos

Veiklos eiga:

1. Pasirinkite toną (ramus / energingas) ir tris elementus (spalvą, simbolį, šriftą).
2. Pasirinkite popierių arba „Canva“/pradinio lygio dirbtinio intelekto įrankį.
3. Sukurkite vieną vizualą su trumpa žinute (≤8 žodžių).
4. Pasikeiskite darbais ir pateikite du konkrečius pasiūlymus, kaip patobulinti.
5. Pakoreguokite kontrastą ir įskaitomumą (turi būti įskaitoma iš 1 metro atstumo).

Šablonas (-ai): žr. priedą B → T4.

Rezultatai:

- Mokiniai gali eskizuoti arba sukurti kampanijos vizualą naudodami paprastus dizaino įrankius ar dirbtinį intelektą.
- Mokiniai supranta, kaip dizaino elementai (simbolika, spalvos, šriftai) perteikia prasmę.
- Mokiniai kuria vizualus, atspindinčius kampanijos žinutę, toną ir siekiamą poveikį.

Aplinka ir priemonės

Klasė arba dailės kabinetas; piešimo priemonės (popierius, pieštukai, markeriai); pasirinktinai – prieiga prie „Canva“ ar kitų paprastų dirbtinio intelekto įrankių; vizualinio planavimo lapas arba nuotaikų lentos šablonas.

Taikomas pedagoginis metodas

Vizualinė raiška, skaitmeninis kūrybiškumas, simbolinis mąstymas, individuali refleksija, bendraamžių grįžtamasis ryšys.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktinė prieiga prie skaitmeninių įrankių („Canva“, DI generatorius); veiklą galima atlikti neprisijungus prie interneto, naudojant piešimo priemones.

3 skyrius

Vizualinio turinio kūrimas

– nuotraukos, vaizdo įrašai ir iliustracijos

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

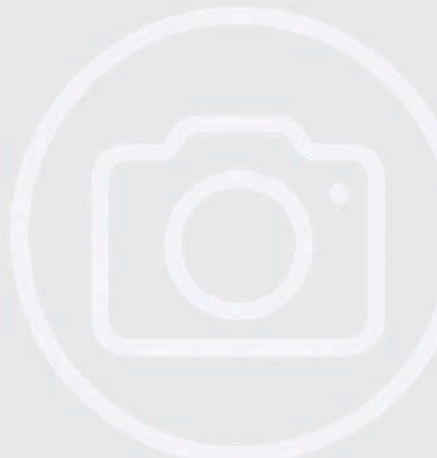
Mokiniai gali pasirinkti pageidaujama formatą (skaitmeninį arba pieštą ranka); dizaino užduotims naudojama supaprastinta kalba; užtikrinamas spalvų kontrastas ir pateikiami šablonai; lanksčios pristatymo formos (žodinės, rašytinės, vizualinės).

Skyriaus išvada

Šio skyriaus metu mokiniai sužinojo, kokį stiprų poveikį gali turėti vizualinis turinys, kai siekiama perteikti idėjas ir vertybes.

Dirbdami su nuotraukomis, vaizdo įrašais ir iliustracijomis jie tyrinėjo, kaip nedideli pasirinkimai – tokie kaip spalva, šviesa ar išdėstymas – gali formuoti žinutės nuotaiką ir prasmę.

Nesvarbu, ar piešdami ranka, ar naudodami skaitmeninius įrankius, mokiniai kūrė jiems prasmingus vizualus, susijusius su realaus pasaulio temomis. Baigę šį skyrių, jie labiau pasitiki savo gebėjimu komunikuoti vaizdais ir sąmoningai bei nuoširdžiai naudoti vizualinę medžiagą.





4 skyrius

Atsakingas ir pagarbus rašymas socialiniuose tinkluose

Rezultatai

- Mokiniai geba rašyti aiškius ir patrauklius įrašų tekstus, atitinkančius jų kampanijos stilių ir tikslus.
- Mokiniai supranta, kaip naudoti grotažymes ir trumpus tekstus, kad sustiprintų žinutės matomumą ir aiškumą.
- Skaitmeninėje komunikacijoje mokiniai geba vartoti įtraukią, pozityvią ir tikslią kalbą.

Trumpas teorinis aprašymas

Trumpų tekstų rašymas socialiniuose tinkluose reiškia kalbėjimąsi su žmonėmis. Naudodamiesi pavyzdžiais ir šablonais mokiniai mokosi rašyti aiškius, pagarbius įrašų aprašus ir tikslingai naudoti grotažymes.

4 skyrius

Atsakingas ir pagarbus
rašymas socialiniuose tinkluose

1 veikla

ĮRAŠŲ APRAŠŲ DIRBTUVĖS — POVEIKIS IR EMPATIJA

Siūloma veiklos trukmė: 75 minutės.

Darbo forma: individualiai (bendraamžių grįžtamasis ryšys porose).

Veiklos aprašymas

Mokiniai analizuoja pavyzdinius įrašus, tada rašo ir taiso aprašus.

Veiklos eiga:

1. Perskaitykite tris pavyzdžius (stiprūs / vidutiniai / reikia tobulinti).
2. Pasirinkite temą ir parenkite tris tonus (neutralius / emocingus / žaismingus).
3. Taikykite kontrolinį sąrašą (aiškumas, pagarba, sąžiningumas, raginimas veikti).
4. Apkeiskite darbais ir perrašykite galutinę versiją (≤280 simbolių).

Šablonas(-ai): žr. priedą B → T5.

Rezultatai:

- - Mokiniai geba rašyti aiškius ir patrauklius įrašų tekstus, atitinkančius jų kampanijos stilių ir tikslus.
- - Skaitmeninėje komunikacijoje mokiniai geba vartoti įtraukią, pozityvią ir tikslią kalbą.

Aplinka ir priemonės

Klasė arba kompiuterių kabinetas. Reikalingos priemonės: atspausdinti įrašų aprašų pavyzdžiai, įrašų aprašų rašymo ir redagavimo užduoties lapas, įtraukios kalbos kontrolinis sąrašas, rašikliai arba nešiojamieji kompiuteriai.

4 skyrius

Atsakingas ir pagarbus rašymas socialiniuose tinkluose

Taikomas pedagoginis metodas

Kritinis medijų raštingumas, refleksinis rašymas, mokymasis iš bendraamžių, įtrauki komunikacija, realių atvejų analizė.

Technologiniai reikalavimai:

Skaitmeniniai įrenginiai ar internetinės platformos gali būti naudojami pasirinktinai; veiklą galima įgyvendinti neprisijungus, naudojant spausdintą medžiagą.

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Mokiniai gali dirbti skirtingu tempu ir skirtingo sudėtingumo lygiu. Pateikiamos sakinių pradžios ir pavyzdinės frazės. Įrašų aprašai gali būti kuriami raštu, įrašant garsą arba piešiant. Refleksija gali vykti porose, minčių žemėlapiu forma arba raštu.

2 veikla

GROTAŽYMIŲ DIRBTUVĖS — MATOMUMAS SU TIK

Siūloma veiklos trukmė: 60 minučių.

Darbo forma: mažos grupės (3–4 mokiniai).

Veiklos aprašymas

Komandos sukuria tikslingą grotažymių rinkinį.

4 skyrius

Atsakingas ir pagarbus rašymas socialiniuose tinkluose

Veiklos eiga:

1. Perskaitykite savo kampanijos aprašą (vertybes ir auditoriją).
 2. Sukurkite penkias grotąžymes (dvi aprašomąsias, dvi bendruomenės, vieną kūrybinę).
 3. Patikrinkite aiškumą, pagarbą ir įsimenamumą.
 4. Išbandykite jas trumpame įrašo apraše ir patobulinkite.
- Šablonas (-ai): žr. priedą B → T6.

Rezultatai:

- Mokiniai supranta, kaip naudoti grotąžymes ir trumpus tekstus, kad sustiprintų žinutės matomumą ir aiškumą.
- Skaitmeninėje komunikacijoje mokiniai geba vartoti įtraukią, pozityvią ir tikslią kalbą.

Aplinka ir priemonės

Lanksti klasės erdvė arba darbo zonos grupėms. Priemonės: atspausdinti kampanijos aprašai, idėjų generavimo lapas, lenta arba plakatai, pasirinktinai – galimybė naudotis telefonais ar planšetėmis, kad būtų galima patikrinti grotąžymių naudojimą internete.

Naudotas pedagoginis metodas

Bendradarbiavimu grįstas mokymasis, kryptingas tyrinėjimas, realaus gyvenimo pavyzdžiai, kūrybiškumas, bendraamžių diskusija, etinė refleksija.

Technologijų reikalavimai:

Įrenginiai nebūtini, tačiau grupės gali pasirinktinai ieškoti grotąžymių internete, jei tai leidžiama. Veikla lengvai pritaikoma klasėms su ribotomis technologijomis.

4 skyrius

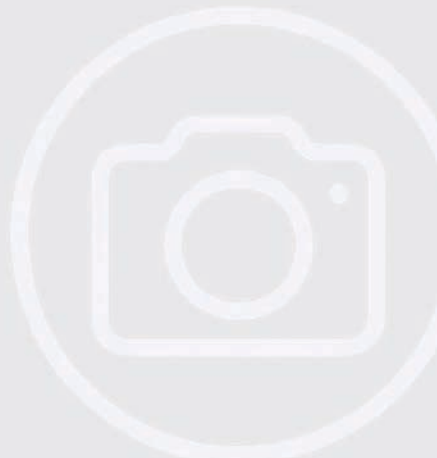
Atsakingas ir pagarbus rašymas socialiniuose tinkluose


Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Kampanijos temos suteikia įvairių įsitraukimo galimybių. Mokiniai gali išreikšti savo idėjas vizualiai arba žodžiu. Užduotys leidžia lanksčiai pasiskirstyti vaidmenimis: rašytojai, tyrėjai, pristatytojai. Pateikiamos įtraukios kalbos gairės, padedančios visiems mokiniams.

Skyriaus išvada

Baigę šį skyrių, mokiniai suprato, kad net ir trumpi pranešimai – pavyzdžiui, įrašo aprašas ar grotąžymė – gali turėti tikrą prasmę ir poveikį. Jie mokėsi rašyti aiškiai, empatiškai ir apgalvotai, atrasdami, kaip kalba gali įtraukti, įkvėpti ir sujungti žmones. Reflektuodami ir bendradarbiaudami, jie geriau suvokė atsakomybę, kuri tenka naudojant žodžius skaitmeninėje erdvėje. Dabar jie geriau pasirengę naudotis socialiniais tinklais ne tik saviraiškai, bet ir dalytis žinutėmis, kurios iš tiesų yra svarbios.





5 skyrius Informacinio renginio planavimas

Rezultatai

- Mokiniai geba planuoti pagrindines informavimo veiklas (pvz., mokyklos renginius, skaitmenines iniciatyvas, bendraamžių veiklas).
- Mokiniai geba parengti informavimo veiklos planą (internetinį ar realioje aplinkoje vykstantį), skirtą jų pilietinei iniciatyvai skatinti.
- Mokiniai geba pritaikyti ankstesniuose moduluose įgytas žinias ir įgūdžius (pvz., tikslų nustatymą, vizualinio identiteto kūrimą, turinio formatų pasirinkimą ir pagarbią komunikaciją), kad sukurtų ir suplanuotų prasmingą informavimo renginį.
- Mokiniai parodo gebėjimą susieti turinio kūrimą su realiu pilietiniu įsitraukimu.

Trumpas teorinis aprašymas

Nuo idėjos iki įgyvendinimo: vieno puslapio renginio planas ir pavyzdinė kampanija padeda komandoms parengti realistišką informavimo veiklą, pasitelkiant minimalią, paruoštą skelbti medžiagą.

1 veikla

RENGINIO PLANAS — SUKURKITE REALISTIŠKĄ VEIKSMĄ

Siūloma veiklos trukmė: 90–100 minučių.

Darbo forma: mažos komandos (3–5 mokiniai).

Veiklos aprašymas

Veiklos eiga:

1. Apibrėžkite tikslą, auditoriją, pagrindinę žinutę ir formatą.
2. Paskirstykite vaidmenis (turinys, organizavimas, komunikacija).
3. Parenkite dvi medžiagas (vieną įrašą ir vieną istoriją su raginimu veikti).
4. Pasirinkite vieną paprastą rodiklį (pvz., dalyviai).
5. Peržiūrėkite pagal vertinimo lentelę ir pakoreguokite.

Šablonas (-ai): žr. priedą B → T7.

Rezultatai:

- Mokiniai geba planuoti pagrindines informavimo veiklas.
- - Mokiniai geba parengti informavimo veiklos planą (internetinį ar realioje aplinkoje vykstantį), skirtą jų pilietinei iniciatyvai skatinti.
- - Mokiniai geba pritaikyti ankstesniuose moduluose įgytas žinias ir įgūdžius, kad sukurtų ir suplanuotų prasmingą informavimo renginį.

Aplinka ir priemonės

Klasė arba projektų erdvė. Priemonės: atspausdintas renginio plano šablonas, ankstesnių kampanijų medžiaga, lenta, žymekliai, pasirinktinai – įrenginiai informacijos paieškai arba vizualams kurti.

5 skyrius

Informacinio renginio planavimas

Taikomas pedagoginis metodas

Projektinis mokymasis, užduočių pasiskirstymas grupėje, patyriminis mokymasis, jaunimo inicijuotas planavimas.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktina galima naudoti skaitmeninius planavimo įrankius (pvz., „Canva“, „Padlet“, „Trello“). Veiklą galima atlikti ir neprisijungus.

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Šablonai su vizualinėmis užuominomis ir lankstus vaidmenų paskirstymas užtikrina prieinamumą skirtingiems mokymosi poreikiams. Užduotys gali būti pritaikomos pagal individualias stiprybes (pvz., rašymą, piešimą, organizavimą).

2 veikla

KAMPANIJOS PRISTATYMO DIRBTUVĖS — PRISTATYKITE IR TOBULINKITE

Siūloma veiklos trukmė: 75–90 minučių.

Darbo forma: darbas grupėje su bendraamžiais.

Veiklos aprašymas

Kiekviena komanda pristato 5–7 minučių trukmės pristatymą.

Veiklos eiga:

1. Parenkite tris skaidres („Kodėl tai svarbu?“ / „Ką darysime?“ / „Kaip prisijungti?“).
2. Naudokitės pristatymo vertinimo lentelę (aiškumas, pagrįstumas, laikas).

5 skyrius

Informacinio renginio planavimas

3. Pristatykite ir surinkite du komentarus ant lipnių lapelių (viena stiprybę, vieną pasiūlymą tobulinti).

4. Per 10 minučių atnaujinkite savo planą.

Šablonas (-ai): žr. priedą B → T8, T9.

Rezultatai:

- Mokiniai parodo gebėjimą susieti turinio kūrimą su realiu pilietiniu įsitraukimu.
- Mokiniai geba parengti informavimo veiklos planą (internetinį ar realioje aplinkoje vykstantį), skirtą jų pilietinei iniciatyvai skatinti.
- Mokiniai geba pritaikyti ankstesniuose moduluose įgytas žinias ir įgūdžius, kad sukurtų ir suplanuotų prasmingą informavimo renginį.

Aplinka ir priemonės

Klasė, biblioteka arba pristatymų erdvė. Priemonės: projektorius arba ekranas (pasirinktinai), vizualinė medžiaga iš 1 veiklos, atspausdintos vertinimo lentelės arba lipnūs lapeliai.

Naudotas pedagoginis metodas

Viešasis kalbėjimas, bendraamžių grįžtamasis ryšys, patyriminis mokymasis, refleksinė praktika, pasitikėjimo savimi stiprinimas.

Technologijų reikalavimai:

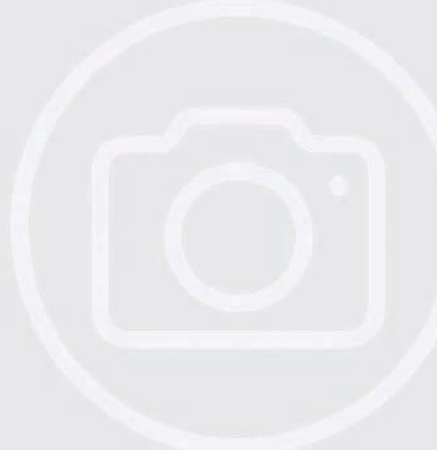
Nedideli arba vidutiniai — mokiniai gali rinktis analoginius (pvz., plakatus) arba skaitmeninius (pvz., skaidres, vaizdo įrašus) pristatymo formatus.

Prisitaikymas prie įvairių dalyvių:

Pristatymo formatai yra lankstūs ir gali būti pritaikyti skirtingam komforto lygiui bei stiprybėms (pvz., pristatymas dviese, iš anksto įrašytas pristatymas, vizualais grįstas pristatymas). Grįžtamasis ryšys gali būti teikiamas žodžiu arba raštu.

Skyriaus išvada

Šis paskutinis modulis skirtas tam, kad visos mokinių įgytos žinios būtų pritaikytos praktiškai. Išnagrinėję, kaip pilietines vertybes galima išreikšti per vizualinį dizainą, pasakojimą ir pagarbią komunikaciją, mokiniai dabar patys imasi planuoti realią informavimo veiklą. Tikslas – per mokykloje organizuojamą ar skaitmeninį renginį susieti jų asmenines ir grupės žinutes su platesne auditorija. Šis procesas stiprina jų iniciatyvumą, komandinio darbo įgūdžius ir tikslo pojūtį, kartu autentiškai ir paveikiai įtvirtindamas kampanijų kūrimo gebėjimus. Modulis skatina mokinius apmąstyti, kas jiems svarbu, ir imtis apgalvotų, kūrybiškų veiksmų savo bendruomenėse.





Socialinių tinklų kampanijų vertinimas ir pristatymas

Šis modulis padeda mokiniams apmąstyti savo kampanijų pasiekiamumą, įsitraukimą ir poveikį. Jis skatina kritiškai mąstyti apie tai, kas daro internetinę sąveiką prasmingą, ir padeda mokiniams labiau pasitikėti savimi pristatant savo projektus kitiems.

6 modulis:

Socialinių tinklų kampanijų vertinimas ir pristatymas

Raktiniai žodžiai: kritinis mąstymas, socialinių tinklų kampanija, vertinimas, kūrybiškumas, informuotumas

Modulio aprašas

Šiame modulyje pereinama nuo kūrimo prie vertinimo, daugiausia dėmesio skiriant grįžtamajam ryšiui, savęs vertinimui ir mokymuisi iš realių reakcijų. Jame pristatomi pagrindiniai poveikio vertinimo įrankiai ir sąvokos, pabrėžiant tobulėjimą, o ne tobulumą.

Mokymo tikslai

- Padėti mokiniams apmąstyti savo kampanijų rezultatus ir jų priėmimą auditorijoje.
- Skatinti suprasti kokybės ir kiekybės santykį skaitmeniniame įsitraukime.
- Ugdyti viešojo kalbėjimo ir pristatymo įgūdžius.
- Skatinti kūrybiškumą, komandinį darbą ir indėlį į bendruomenę.

Teorinis pagrindas

Socialiniai tinklai yra galinga erdvė, kurioje paaugliai ne tik vartoja turinį, bet ir jį kuria. Socialinių tinklų kampanijų vertinimas padeda jaunimui ugdyti kritinį mąstymą, suprasti įtikinamąją komunikaciją ir tapti atsakingais skaitmeniniais piliečiais.

1. Medijų raštingumas ir kritinis mąstymas

Medijų raštingumas – tai gebėjimas pasiekti, analizuoti, vertinti ir kurti medijų žinutes (Potter, 2013). Paaugliams tai reiškia mokymąsi atpažinti, kaip kampanijose naudojami vizualai, kalba ir emociniai argumentai siekiant paveikti auditoriją. Kahne ir Bowyer (2017) pabrėžia, kad medijų raštingumo ugdymas padeda jaunimui orientuotis klaidinančioje informacijoje ir šališkame turinyje, taip skatinant priimti labiau pagrįstus sprendimus.

2. Auditorijos ir žinutės atitikimas

Veiksmingos kampanijos savo žinutes pritaiko tikslinei auditorijai. Boyd (2014) pabrėžia, kad paaugliai socialiniuose tinkluose turinį interpretuoja ir į jį reaguoja remdamiesi bendraamžių kultūra ir socialinėmis normomis, todėl kuriant ir vertinant jaunimui skirtas kampanijas svarbu suprasti auditorijos vertybes ir kalbą.

3. Autentiškas įsitraukimas ir dirbtiniai rodikliai

Įsitraukimas socialiniuose tinkluose (patiktukai, pasidalijimai, komentarai) gali būti tikras arba dirbtinai išpūstas. Huang (2017) nagrinėja, kas skatina tikrą paauglių įsitraukimą, o tyrėjai įspėja apie „netikras“ ar automatizuotų paskyrų sukurtas sąveikas, kurios gali klaidinti vertinant kampanijos sėkmę (Mihailidis ir Cohen, 2013). Autentiškumo vertinimas yra būtinas norint suprasti tikrąjį poveikį.

4. Skaitmeninė etika ir atsakomybė

Socialinių tinklų vertinimas taip pat apima ir kampanijų etinės atsakomybės vertinimą – ar jos skatina pozityvų elgesį, gerbia privatumo principus ir neplatina klaidinančios informacijos (UNICEF, 2018). Paaugliai turėtų būti skatinami apmąstyti socialines pasekmes, kurias gali turėti jų kuriamas ar dalijamas turinys.

Šiuo moduliui siekiama didinti sąmoningumą apie socialinių tinklų kampanijų vertinimą ir supažindinti su praktiniais įrankiais bei sąvokomis, padedančiomis įvertinti jų poveikį, pasitelkiant kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir kritinį mąstymą.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
1. Kampanijų skaitmeninio įsitraukimo matavimas	<ul style="list-style-type: none">- Mokiniai geba stebėti pagrindinius įsitraukimo rodiklius (patiktukus, pasidalijimus, komentarus, išsaugojimus).- Mokiniai gali palyginti skirtingus turinio tipus ir jų rezultatus.
2. Įsitraukimo kokybės analizė	<ul style="list-style-type: none">- Mokiniai supranta skirtumą tarp paviršutiniško įsitraukimo (patiktukai) ir prasmingo grįžtamojo ryšio (komentarai, diskusijos).- Mokiniai gali nustatyti, koks turinys sulaukė daugiausia apgalvotų reakcijų.- Mokiniai geba apmąstyti savo kampanijos socialinį ar emocinį poveikį skirtingoms auditorijoms.

Temos / Skyriai	Mokymosi rezultatai
3. Proceso ir poveikio apmąstymas	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba įvertinti savo kampanijos stiprybes ir silpnybes, remdamiesi jos rezultatais ir įgyvendinimo procesu. - Mokiniai geba apmąstyti savo asmeninį augimą pasitikėjimo savimi, bendradarbiavimo ir skaitmeninės komunikacijos srityse.
4. Kampanijos pristatymas	<ul style="list-style-type: none"> - Mokiniai geba parengti ir pristatyti aiškų, įtraukiantį savo kampanijos pristatymą bendraamžiams ar mokyklos bendruomenei. - Mokiniai geba apmąstyti gautą grįžtamąjį ryšį ir įvertinti savo pažangą bei indėlį.

Išvada

Šio modulio pabaigoje mokiniai gebės kritiškai vertinti socialinių tinklų kampanijas, analizuodami, kaip veiksmingai jos perteikia savo žinutę, įtraukia tikslinę auditoriją ir naudoja vizualinius elementus bei kalbą nuomonei ar elgsenai paveikti. Jie išmoks nustatyti kampanijos tikslus, įvertinti žinutės aiškumą ir nuoseklumą bei atpažinti naudojamąs priemones, skirtas pritraukti dėmesį ir skatinti įsitraukimą. Mokiniai taip pat gebės įvertinti kampanijų etinį poveikį, pavyzdžiui, stereotipų, klaidinančios informacijos ar emocinių apeliacijų naudojimą. Ugdydami šiuos vertinimo gebėjimus, mokiniai taps labiau informuotais socialinių tinklų naudotojais, gebančiais kritiškai vertinti matomą turinį ir apgalvotai spręsti, kokių turinių dalytis ar kokį kurti.



1 skyrius

Kampanijų skaitmeninio įsitraukimo matavimas

Rezultatai

- Mokiniai geba stebėti pagrindinius įsitraukimo rodiklius (patiktukus, pasidalijimus, komentarus, išsaugojimus).
- Mokiniai gali palyginti skirtingus turinio tipus ir jų rezultatus.

Trumpas teorinis aprašymas

Socialinių tinklų kampanijų vertinimas padeda paaugliams ugdyti kritinį medijų raštingumą – gebėjimą analizuoti ir suprasti medijų žinutes (Potter, 2013).

Veiksmingos kampanijos aiškiai orientuojasi į savo auditoriją, naudodamos jai artimą turinį ir vizualinius elementus (boyd, 2014). Taip pat svarbu atpažinti tikrą įsitraukimą ir jį atskirti nuo netikrų patiktukų ar komentarų, kad būtų galima įvertinti tikrąjį poveikį (Huang, 2017). Galiausiai, vertinant kampanijas svarbu atsižvelgti ir į skaitmeninę etiką, užtikrinant, kad žinutės būtų atsakingos ir pagarbios (UNICEF, 2018).

1 veikla

„STEBĖK KAIP PROFESIONALAS“

Siūloma veiklos trukmė: 40 minučių.

Darbo forma: mažos grupės (po 3 asmenis).

Veiklos aprašymas

1. Įžanginė veikla (5 min.)

Paklauskite: „Kuriam įrašui esate daugiausia paspaudę patinka, juo pasidaliję ar pakomentavę – ir kodėl?“

Leiskite keliems mokiniams trumpai pasidalyti atsakymais, kad paskatintumėte juos pagalvoti apie įsitraukimo elgseną.

2. Trumpa pamoka (10 min.)

Trumpai paaiškinkite kiekvieną rodiklį (patiktukai, pasidalijimai, komentarai, išsaugojimai) ir ką jis parodo:

Patiktukai = greita reakcija

Pasidalijimai = turinio sklaida

Komentarai = pokalbis

Išsaugojimai = vertė ir aktualumas

Pasitelkite tikrus arba išgalvotus ekrano vaizdus ir parodykite, kur šie rodikliai matomi tokiose platformose kaip „Instagram“ ar „TikTok“.

3. Veikla – rodiklių detektyvai (20 min.)

Mokiniai gauna „Kampanijos atvejo bylą“, kurioje pateikti 6 išgalvoti arba tikri socialinių tinklų įrašai.

Jie turi užfiksuoti rodiklius (pagal ekrano vaizdus arba pateiktus duomenis).

Suskirstyti įrašus nuo labiausiai iki mažiausiai įtraukiančių.

Mažose grupėse aptarti: kuris įrašas sulaukė didžiausio įsitraukimo? Kodėl?

4. Apibendrinimas ir pasidalijimas (5 min.):

Paklauskite: „Kuris rodiklis, jūsų manymu, yra svarbiausias ir kodėl?“ Greiti mokinių pasidalijimai atsakymais arba apklausa naudojant nykštį aukštyn/žemyn arba internetinius įrankius (pvz., „Mentimeter“ ar „Padlet“).

Rezultatai:

- Mokiniai geba atpažinti ir stebėti skaitmeninio įsitraukimo rodiklius realaus pasaulio kontekste.

Aplinka ir priemonės

Klasė arba medijų laboratorija su stalais darbui grupėse.

Projektorius arba ekranas pavyzdiniams socialinių tinklų įrašams rodyti.

Įsitraukimo rodiklių trumpas gidas (atspausdintas arba rodomas ekrane)

Paprastas paaiškinimas, ką reiškia patiktukai, komentarai, pasidalijimai ir išsaugojimai.

Įrašų ekrano vaizdų rinkinys (išgalvotas arba tikras): 6–8 socialinių tinklų įrašų pavyzdžiai su matomais įsitraukimo rodikliais. Tai gali būti ekrano nuotrauka arba sukurti pavyzdiniai įrašai. Rodiklių detektyvo užduoties lapas: lentelė su stulpeliais: Įrašo Nr., Turinio tipas, Patiktukai, Komentarai, Pasidalijimai, Išsaugojimai, Pastabos.

Rašikliai arba pieštukai, lenta arba atverčiamų lapų stovas diskusijai ar veiklos apibendrinimui.

Taikomas pedagoginis metodas

Ši veikla sukurta taikant į mokinį orientuotą patyriminio mokymosi metodą, kuris apjungia konstruktyvizmo, aktyvaus mokymosi ir tyrinėjimu grindžiamo mokymosi elementus. Šie metodai ypač veiksmingi dirbant su paaugliais. Veikla yra praktinė, socialinė ir susijusi su skaitmenine aplinka, todėl atitinka paauglių interesus ir patirtį. Ji skatina mokinių saviraišką ir pasirinkimo galimybes, padeda jiems jaustis atsakingiems už savo mokymosi procesą. Taip pat ugdomas kritinis medijų raštingumas, padedantis mokiniams tapti sąmoningais skaitmeninės erdvės piliečiais.

Technologiniai reikalavimai:

Projektorius, nešiojamasis kompiuteris, išmanusis telefonas ir „Wi-Fi“ ryšys.

Prisitaikymas prie įvairių dalyvių:

Šią veiklą galima pritaikyti skirtingiems dalyviams, pateikiant diferencijuotas atvejo bylas (supaprastintas rodiklių lenteles, vizualines piktogramas arba pažangesnes analitines užduotis) ir leidžiant lanksčiai formuoti grupes (skirtingų gebėjimų poros, bendraamžių pagalba arba individualus darbas). Dalyviams, turintiems ribotų skaitmeninių įgūdžių ar kalbos gebėjimų, galima pateikti aiškias gaires, vaizdinius pavyzdžius ir prireikus paaiškinti žodžiu, kad būtų užtikrintas vienodas įsitraukimas ir supratimas.

2 veikla

„KAS VEIKIA GERIAUSIAI? — TURINIO Palyginimas

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės.

Darbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

Dėmesys: turinio palyginimas ir įsitraukimo strategija

1. Įžanginis klausimas (5 min.):

„Kokio tipo įrašas labiausiai patraukia jūsų dėmesį: memas, vaizdo įrašas, istorija ar nuotrauka? Kodėl?“

2. Trumpa pamoka (10 min.):

Trumpa įvairių turinio tipų (vaizdų, vaizdo įrašų, „reels“, istorijų, karuselių ir kt.) apžvalga ir paaiškinimas, kaip jų veiksmingumas gali skirtis priklausomai nuo auditorijos ir platformos.

Parodykite skirtingų formatų įsitraukimo statistikos pavyzdžių.

3. Veikla – Turinio palyginimas (25 min.):

Dirbdami grupėse mokiniai:

Gauna 4 skirtingų formatų įrašų rinkinį iš išgalvotos kampanijos (pvz., klimato kaitos);

Kiekvienam įrašui pateikiami sugalvoti įsitraukimo rodikliai;

Analizuoja, kuris turinio tipas pasirodė geriausiai ir kodėl;

Užpildo paprastą palyginimo lentelę ir parengia 2 minučių pristatymą:

„Manome, kad geriausiai veikia [šis turinys], nes...“

4. Trumpi pristatymai (5 min.):

Kiekviena grupė pristato geriausiai pasirodžiusį turinio tipą ir paaiškina savo pasirinkimą.

Rezultatai:

- Mokiniai geba palyginti skirtingus turinio formatus ir paaiškinti jų veiksmingumo skirtumus, remdamiesi įsitraukimo duomenimis.

Aplinka ir priemonės

Erdvės tipas: atvira klasė arba lanksti darbo erdvė.

Reikalingos medžiagos:

1. Turinio tipų apžvalgos lapas

– turinio tipų apibrėžimai ir pavyzdžiai: memas, vaizdo įrašas, karuselė, citata, „reels’as“ ir kt.

2. Išgalvotų kampanijų rinkiniai

– kiekviena grupė gauna „kampanijos rinkinį“ su 4 skirtingų formatų įrašų pavyzdžiais;

– prie kiekvieno įrašo pateikiami sugalvoti įsitraukimo rodikliai.

3. Turinio palyginimo lentelė

– stulpeliai: turinio tipas, patiktukai, pasidalijimai, komentarai, išsaugojimai, bendras vertinimas, kodėl tai veikė.

1 skyrius

Kampanijų skaitmeninio įsitraukimo matavimas

4. Lenta arba skaitmeninis apklausos įrankis

– naudojamas bendram klasės apibendrinimui (pvz., „Kuris turinio tipas pasirodė geriausiai?“).

Taikomas pedagoginis metodas

Ši veikla sukurta taikant į mokinį orientuotą patyriminio mokymosi metodą, kuris apjungia konstruktyvizmo, aktyvaus mokymosi ir tyrinėjimu grindžiamo mokymosi elementus – visus ypač veiksmingus dirbant su paaugliais. Veikla yra praktinė, socialinė ir susijusi su skaitmenine aplinka, todėl atitinka paauglių interesus ir patirtį. Ji skatina mokinių saviraišką ir pasirinkimo galimybes, padeda jiems jaustis atsakingiems už savo mokymosi procesą. Taip pat ugdomas kritinis medijų raštingumas, padedantis mokiniams tapti sąmoningais skaitmeninės erdvės piliečiais.

Technologiniai reikalavimai:

Projektorius arba televizoriaus ekranas turinio tipams ir pavyzdžiams rodyti.

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Veiklą galima pritaikyti skirtingiems komunikacijos stiliams – mokiniai gali pristatyti žodžiu, raštu arba vizualiai.

Skyriaus išvada

Šio skyriaus pabaigoje mokiniai gebės atskirti paviršutinišką įsitraukimą, pavyzdžiui, patiktukus, nuo prasmingo grįžtamojo ryšio, tokio kaip komentarai ir diskusijos. Jie išmoks atpažinti, koks turinys skatina apgalvotas reakcijas ir apmąstyti socialinį bei emocinį savo kampanijų poveikį skirtingoms auditorijoms. Remdamiesi šiomis įžvalgomis, mokiniai bus geriau pasirengę kurti autentišką ir paveikų skaitmeninį turinį, skatinantį tikrą ryšį ir prasmingą dialogą.



2 skyrius

Įsitraukimo kokybės analizė

Rezultatai

- - Mokiniai supranta skirtumą tarp paviršutiniško įsitraukimo (patiktukai) ir prasmingo grįžtamojo ryšio (komentarai, diskusijos).
- - Mokiniai gali nustatyti, koks turinys sulaukė daugiausia apgalvotų reakcijų.
- - Mokiniai geba apmąstyti savo kampanijos socialinį ar emocinį poveikį skirtingoms auditorijoms.

Trumpas teorinis aprašymas

Kokybiškas įsitraukimas socialiniuose tinkluose apima daugiau nei patiktukų ar pasidalijimų skaičių – jis atspindi prasmingą sąveiką, pavyzdžiui, apgalvotus komentarus, išsaugojimus ir diskusijas (Huang, 2017). Paaugliams vertinti įsitraukimą reiškia kelti klausimus: Ar reaguoja tikri žmonės? Ar sąveika yra aktuali ir autentiška? Medijų raštingumas padeda paaugliams atpažinti, kada įsitraukimas yra tikras, o kada dirbtinai padidintas naudojant automatizuotas paskyras ar mokamas taktikas (Potter, 2013; Mihailidis ir Cohen, 2013).

1 veikla

„DAUGIAU NEI SKAIČIAI – KĄ IŠ TIKRŲJŲ SAKO KOMENTARAI?“

Siūloma veiklos trukmė: 40 minučių.

IDarbo forma: mažos grupės.

Veiklos aprašymas

1. Įžanga(5 min.)

„Jei jūsų paskutinis komentaras po draugo įrašų būtų garsiai perskaitytas grupei, ar jis atskleistų jūsų asmenybę? Kodėl taip arba kodėl ne?“

2. Koks skirtumas? (10 min.)

Parodykite socialinių tinklų įrašą ir kelis skirtingus komentarus po juo:

1 tik su emocijomis (emoji)/1 su bendrinio „šauku“ ar „gražu“/1 konkretų, apgalvotą arba smalsų klausimą keliantį komentarą.

Paklauskite:

Ką pastebite šiuose komentaruose?

Kurį komentarą patys labiausiai norėtumėte gauti?

Kodėl žmonės dažnai pasirenka greičiausią atsakymą?

3. Grupės iššūkis (15 min.)

Išdalinkite lapelius su 4–5 paviršutiniškais komentarais. Kiekviena grupė juos perrašo taip, kad jie taptų prasmingu grįžtamuju ryšiu.

4. Komentarų skiltis (15 min.)

Pasirinkite 3 skirtingus įrašus:

kūrybinį įrašą, asmenišką (pažeidžiamą) įrašą, įrašą apie svarbų pasiekimą.

Paprašykite dalyvių parašyti prasmingą komentarą, kurį jie paliktų prie kiekvieno iš šių įrašų.

5. Grupės refleksija (10 min.)

Paklauskite, kaip dalyviai jaučiasi gavę skirtingų tipų komentarus.

6. Apibendrinimas (5 min.)

Ką kitą kartą socialiniuose tinkluose darysite kitaip?

Rezultatai:

- Mokiniai supranta skirtumą tarp paviršutiniško įsitraukimo (patiktukai) ir prasmingo grįžtamojo ryšio (komentarai, diskusijos).

Aplinka ir priemonės

Skaidrės arba atspausdinti įrašų / komentarų pavyzdžiai.

Atspausdinti veiklos lapai arba skaitmeninio dalijimosi galimybė.

Lenta arba siena grupiniam idėjų generavimui.

(Pasirinktina) lipdukai ar nedidelės dovanos už dalyvavimą ar iššūkio atlikimą.

Taikomas pedagoginis metodas

Ši veikla paremta konstruktyvistiniu ir patyriminio mokymosi požiūriu, įtraukiant paauglius per refleksiją, bendradarbiavimą su bendraamžiais, realaus gyvenimo pavyzdžius ir praktines veiklas. Daug dėmesio skiriama kritiniam mąstymui ir aktyviam dalyvavimui, siekiant ugdyti supratimą remiantis asmenine ir socialinių tinklų patirtimi.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktina.

Galima naudoti tikrus įrašus mobiliuosiuose įrenginiuose arba dirbti su atspausdinta medžiaga.

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Veiklą galima pritaikyti skirtingiems komunikacijos stiliams – mokiniai gali pristatyti skaitmeniniu būdu, žodžiu, raštu arba vizualiai.

2 veikla

„KAS SKATINA ŽMONES VEIKTI? — PAVEIKIŲ SOCIALINIŲ TINKLŲ KAMPANIJŲ KŪRIMAS“

Siūloma veiklos trukmė: 50 minučių.

Darbo forma: poromis arba mažomis grupėmis.

Veiklos aprašymas

1. Įžanga ir dėmesio sužadimas – kas įstringa? (5 min.)

Parodykite 2–3 tikrus arba išgalvotus kampanijos įrašus (tekstą / vaizdo įrašą / nuotrauką).

Paklauskite:

„Po kuriuo įrašu JŪS parašytumėte komentarą – ir kodėl?“

Trumpai aptarkite pirmąsias reakcijas.

2. Grupinė analizė – kodėl tai buvo veiksminga? (15 min.)

Suskirstykite mokinius į mažas grupes. Kiekviena grupė peržiūri 2 pateiktus socialinių tinklų įrašus.

Užduotis:

- nustatyti, kuris įrašas sulaukė daugiausia apgalvotų komentarų;
- aptarti, kas paskatino žmones reaguoti prasmingai.

Grupės pasidalija savo įžvalgomis.

3. Kūrybinė refleksija – kampanija veiksmė (20 min.)

Mokiniai pristato kampanijos idėją arba ankstesnį (realų ar planuojamą) socialinių tinklų įrašą.

Dirbdami porose arba mažose grupėse:

- apibūdina įrašo tikslą;
- numato, kam šis įrašas būtų paveikus ir kodėl.

Apmąstymas: kokias emocijas tai gali sukelti (viltį, empatiją, pyktį)?

Grupės teikia grįžtamąjį ryšį naudodamos refleksijos klausimą:

„Kaip jaustumėtės, jei tai pamatytumėte savo naujienų sraute?“

4. Apibendrinamoji diskusija ir refleksija (10 min.)

Vedantysis užduoda apibendrinančius klausimus:

- Koks turinys sukelia tikras, nuoširdžias reakcijas?
- Kaip kurti įrašus, kurie užmezga ryšį, o ne tik padaro įspūdį?

Baigiamoji refleksija (raštu arba žodžiu):

„Ką kitą kartą darysite kitaip, kad jūsų įrašas būtų paveikesnis?“

Rezultatai:

- Mokiniai gali nustatyti, koks turinys sulaukė daugiausia apgalvotų reakcijų.
- Mokiniai geba apmąstyti savo kampanijos socialinį ar emocinį poveikį skirtingoms auditorijoms.

Aplinka ir priemonės

Lanksti erdvė su stalais ir kėdėmis.

Atspausdinti pavyzdiniai įrašai arba skaitmeninė prieiga prie jų.

Popierius, pieštukai.

Taikomas pedagoginis metodas

Ši veikla paremta konstruktyvistiniu ir tyrinėjimu grindžiamu požiūriu, skatinančiu paauglius analizuoti realų turinį, bendradarbiauti grupėse ir reflektuoti asmeninę patirtį. Ji ugdo kritinį mąstymą, empatiją ir medijų raštingumą, parodydama ryšį tarp autentiško įsitraukimo socialiniuose tinkluose ir jo emocinio bei socialinio poveikio.

2 skyrius

Įsitraukimo kokybės analizė

Technologiniai reikalavimai:

Projektorius pavyzdiniams įrašams rodyti.

Interneto ryšys tikriems įrašams parodyti.

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Veiklą galima pritaikyti skirtingiems komunikacijos stiliams – mokiniai gali pristatyti žodžiu, raštu arba vizualiai.

Skryiaus išvada

Šio modulio pabaigoje mokiniai gebės:

Suprasti skirtumą tarp paviršutiniško įsitraukimo ir prasmingo grįžtamojo ryšio;

Apmąstyti, kaip jų pačių elgsena internete formuoja santykius.

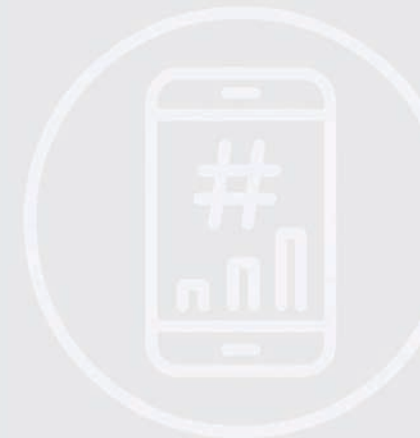
Lavinti gebėjimą prasmingai reaguoti į skirtingų tipų turinį.

Įgyti praktinių įgūdžių, padedančių gerinti skaitmeninę komunikaciją.

Atpažinti, kurie socialinių tinklų turinio tipai (pvz., asmeninės istorijos, vizualai, raginimai veikti) sulaukia labiausiai apgalvotų ir prasmingų auditorijos reakcijų.

Mokiniai taip pat gebės apmąstyti emocinį ir socialinį savo ar bendraamžių kuriamo turinio poveikį skirtingoms auditorijoms, atsižvelgdami į amžių, patirtį ir socialinį kontekstą.

Diskusijų, turinio analizės ir bendraamžių grįžtamojo ryšio metu mokiniai ugdys supratimą, kaip tikslas, komunikacijos pobūdis ir autentiškumas formuoja visuomenės įsitraukimą.





3 skyrius Proceso ir poveikio apmąstymas

Rezultatai

- Mokiniai geba įvertinti savo kampanijos stiprybes ir silpnybes, remdamiesi jos rezultatais ir įgyvendinimo procesu.
- Mokiniai geba apmąstyti savo asmeninį augimą pasitikėjimo savimi, bendradarbiavimo ir skaitmeninės komunikacijos srityse.

Trumpas teorinis aprašymas

Socialinių tinklų vertinimo proceso apmąstymas padeda paaugliams ugdyti kritinį mąstymą, atpažinti įtikinimo strategijas ir suprasti, kaip skaitmeninis turinys formuoja nuomones (Potter, 2013). Analizuodami tiek kampanijos kūrimo procesą, tiek jos poveikį realiame gyvenime – pavyzdžiui, auditorijos reakcijas ar elgsenos pokyčius – paaugliai tampa apgalvotais ir sąmoningais medijų kūrėjais bei vartotojais (Mihailidis ir Cohen, 2013).

1 veikla

„KAS JŪSŲ KLAUSOSI? — JŪSŲ ĮRAŠŲ POVEIKIO SUPRATIMAS“

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės

Darbo forma: Grupė

Veiklos aprašymas

1. Įžanga (5 min.)

„Ar esate kada nors matę įrašą, kuris privertė jus sustoti naršyti toliau?“

„Šiandien nagrinėsime, kas daro turinį emociškai paveikų – ir kaip jūsų įrašai veikia žmones, kurių galbūt niekada nesutiksite.“

2. Turinio galerijos apžiūra (15 minučių)

Pateikite 3–4 socialinių tinklų kampanijų pavyzdžius (tekstą, vaizdą ar vaizdo įrašą).

Mokiniai, dirbdami mažose grupėse ir judėdami nuo vieno pavyzdžio prie kito, atsako į klausimus:

„Kokią emociją siekiama sukelti?“

„Kaip skirtingi žmonės galėtų į tai reaguoti?“

„Ar turinys yra įtraukus? Ar kas nors galėtų jį neteisingai suprasti?“

3. Bendraamžių refleksija (15 min.)

Mokiniai pasirenka arba sukuria socialinės problemos įrašą ar kampanijos idėją, kuri jiems rūpi.

Porose vienas mokinys reflektuoja: „Jei tai pamatyčiau, jausčiausi ...“

Veiklos vadovo klausimas:

„Kaip jūsų žinutę galėtų priimti vyresnis žmogus, jaunesnis paauglys ar kitos kultūros atstovas?“

4. Bendra diskusija (5 min.)

„Kas jus nustebino, kaip kiti interpretavo jūsų žinutę?“

„Ar kas nors, gavęs grįžtamąjį ryšį, pakeitė savo įrašo idėją?“

5. Refleksija (5 min.)

Užduotis (raštu arba žodžiu):

„Į ką kitą kartą atsižvelgsite, skelbdami įrašą, kuriuo siekiate poveikio?“

Rezultatai:

- Mokiniai geba įvertinti savo kampanijos stiprybes ir silpnybes, remdamiesi jos rezultatais ir įgyvendinimo procesu.

Aplinka ir priemonės

Lanksti klasės arba grupinio darbo erdvė.

Priemonės:

Projektorius arba atspausdinti įrašų pavyzdžiai.

Refleksijos užduočių lapai.

Rašikliai, laikmačiai.

Taikomas pedagoginis metodas

Ši veikla paremta konstruktyvistiniu ir refleksiniu mokymosi požiūriu. Paaugliai analizuoja realaus gyvenimo turinį, dalijasi asmeninėmis idėjomis ir teikia bendraamžių grįžtamąjį ryšį, siekdami suprasti emocinį ir socialinį poveikį. Veikla skatina empatiją, kritinį mąstymą ir skaitmeninę atsakomybę, aktyviai dalyvaujant ir reflektuojant.

3 skyrius

Proceso ir poveikio apmąstymas

Technologiniai reikalavimai:

Projektorius arba didelis ekranas pavyzdiniams socialinių tinklų įrašams ar vaizdo įrašams rodyti.

Garsiakalbiai (jei naudojamas vaizdo ar garso turinys).

Interneto ryšys (pasirinktinai, tikrų pavyzdžių demonstravimui).

Nešiojamieji kompiuteriai ar planšetės (pasirinktinai, turiniui kurti ar peržiūrėti).

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Veiklą galima pritaikyti skirtingiems komunikacijos stiliams – mokiniai gali pristatyti žodžiu, raštu arba vizualiai.

2 veikla

„REFLEKTUOK IR TOBULĖK: KO IŠMOKAU VYKDYDAMAS SOCIALINIŲ TINKLŲ KAMPANIJĄ“

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės

Darbo forma: grupė

Veiklos aprašymas

1. Įsivertinimas (5 min.):

Paprašykite mokinių vienu žodžiu apibūdinti savo socialinių tinklų kampanijos patirtį (pvz., įdomi, kelianti įtampą, įkvepianti).

Užrašykite šiuos žodžius lentoje.

3 skyrius

Proceso ir poveikio apmąstymas

2. Įgūdžių refleksijos žemėlapis (15 min.)

Išdalinkite „Įgūdžių refleksijos žemėlapi“ (spausdintą arba skaitmeninį), suskirstytą į 3 dalis:

A. Pasitikėjimas savimi

Situacija, kai išsakiau savo nuomonę, ėmiausi iniciatyvos ar priėmiau kūrybinį sprendimą: _____

Kaip jaučiausi prieš ir po: _____

B. Bendradarbiavimas

Situacija, kai sėkmingai dirbau su kitais: _____

Koks buvo mano indėlis: _____

C. Skaitmeninė komunikacija

Skaitmeninis įrašas, aprašas ar dizainas, prie kurio prisidėjau: _____

Kokį įgūdį panaudojau ar patobulinau: _____

3. Bendraamžių pasidalijimas (10 min.)

Grupėse kiekvienas mokinys pasidalija vienu pavyzdžiu iš savo žemėlapio. Veiklos vadovas vaikšto po klasę, padeda ir skatina apgalvotus atsakymus.

4. Grupinė diskusija: ką apie save sužinojote? (10 min.)

Užduokite kelis klausimus ir užrašykite mokinių atsakymus lentoje, kad būtų matomas jų tobulėjimas.

5. „Mano tobulėjimo teiginys“ (5 min.)

„Vienas būdas, kaip patobulėjau, yra _____. Tai pastebėjau, kai _____, ir Kitą kartą tai pritaikysiu, kai _____.“

Surinkite arba pateikite atsakymus kaip priminimą apie jų pažangą.

Rezultatai:

- Mokiniai geba apmąstyti savo asmeninį augimą pasitikėjimo savimi, bendradarbiavimo ir skaitmeninės komunikacijos srityse.

3 skyrius

Proceso ir poveikio apmąstymas

Aplinka ir priemonės

Aplinka:

Klasė arba atvira erdvė su stalais ar vietomis darbui ant grindų mažose grupėse.

Tinka tiek kontaktiniam, tiek mišriam mokymui.

Priemonės:

Atspausdintas arba skaitmeninis „Ilgūdžių refleksijos žemėlapis“ užduoties lapas.

Rašikliai arba skaitmeniniai įrenginiai rašymui.

Lenta arba atverčiamų lapų stovas grupės pastaboms.

Taikomas pedagoginis metodas

Ši veikla paremta refleksiniu ir patyriminio mokymosi požiūriu.

Mokiniai analizuoja realias savo kampanijų įgyvendinimo patirtis, siekdami atpažinti įgytus ir patobulintus įgūdžius. Bendraamžių pasidalijimas ir struktūruotos užduotys padeda ugdyti savimonę, bendradarbiavimo gebėjimus ir taikyti įgytus įgūdžius praktikoje.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktiniai: kampanijos turinys gali būti pateiktas spausdintas arba prieinamas skaitmeniniu formatu peržiūrai.

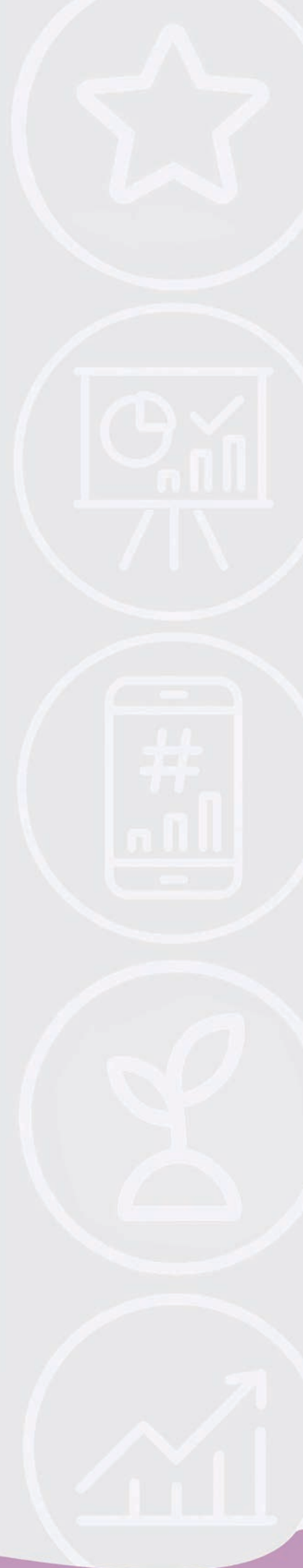
Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Veiklą galima pritaikyti skirtingiems komunikacijos stiliams – mokiniai gali pristatyti žodžiu, raštu arba vizualiai.



Skyriaus išvada

Mokiniai gebės apmąstyti savo ar kitų socialinių tinklų kampanijų emocinį ir socialinį poveikį. Jie analizuos, kaip skirtingos žinutės – vizualai, komunikacijos pobūdis ir pasakojimas – veikia įvairias auditorijas. Per struktūruotas diskusijas, bendraamžių grįžtamąjį ryšį ir kryptingą refleksiją jie ugdys empatiją ir kritinį sąmoningumą, atsižvelgdami į tai, kaip amžius, kultūra ir asmeninė patirtis formuoja emocinę reakciją į turinį internete. Ši veikla skatina atsakingą skaitmeninį pilietiškumą, padėdama mokiniams suvokti savo kuriamų žinučių galią formuoti diskusijas ir daryti įtaką nuomonėms.





4 skyrius

Kampanijos pristatymas

Rezultatai

- Mokiniai geba parengti ir pristatyti aiškų, įtraukiantį savo kampanijos pristatymą bendraamžiams ar mokyklos bendruomenei.
- Mokiniai geba apmąstyti gautą grįžtamąjį ryšį ir įvertinti savo pažangą bei indėlį.

Trumpas teorinis aprašymas

Socialinių tinklų kampanijos pristatymas padeda paaugliams ugdyti komunikacijos, pasakojimo ir medijų raštingumo įgūdžius (Potter, 2013). Tai skatina juos aiškiai perteikti savo žinutę, pagrįsti dizaino sprendimus ir apmąstyti, kaip jų kampanija užmezga ryšį su auditorija (Mihailidis ir Cohen, 2013).

Dalijimasis savo darbu taip pat stiprina pasitikėjimą savimi ir padeda mokytis iš grįžtamojo ryšio, siekiant tobulinti būsimą skaitmeninį turinį.

1 veikla

„PARODYK SAVO GALIĄ: KAMPANIJOS PRISTATYMO ĮGŪDŽIAI“

Siūloma veiklos trukmė: 45 minutės

Darbo forma: grupė

Veiklos aprašymas

1. Įžanga – greito pristatymo iššūkis (5 min.)

Mokiniai turi 30 sekundžių partneriui pristatyti savo kampanijos idėją.

Veiklos vadovo klausimas:

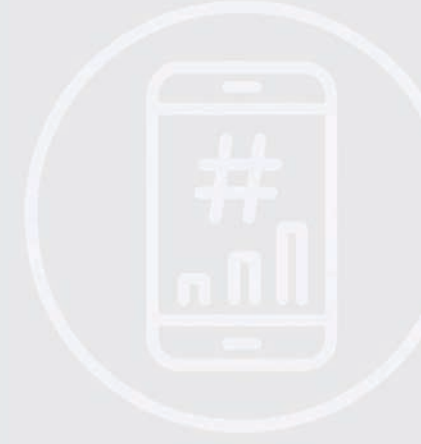
„Kas buvo aišku, o kas – neaišku?“

2. Trumpa pamoka – kas sudaro stiprų kampanijos pristatymą? (10 min.)

Veiklos vadovas pristato paprastą struktūrą:

- Įžanga (dėmesio patraukimas)
- Problema (ką siekiate spręsti?)
- Jūsų žinutė ir sprendimas
- Tikslinė auditorija
- Raginimas veikti

Pateikiami patarimai apie vizualus ir pristatymą (balso naudojimą, akių kontaktą, gestus).



4 skyrius

Kampanijos pristatymas

3. Planavimo laikas – pristatymo rengimas (15 min.)

Mokiniai, naudodamiesi „Kampanijos pristatymo planavimo“ užduoties lapu, numato:

3 pagrindines mintis, kurias nori perteikti;

1 įtaigų vizualą arba skaidrės idėją;

Kaip baigs pristatymą aiškiu raginimu veikti.

4. Bendraamžių praktika – grįžtamojo ryšio ratas (10 min.)

Dirbdami porose arba trise, mokiniai paeiliui pristato 1–2 minučių savo pristatymo versiją.

Klausytojai teikia grįžtamąjį ryšį:

„Kas pavyko gerai?“

„Ką būtų galima pateikti aiškiau ar įtaigiau?“

5. Apibendrinimas – baigiamieji patarimai ir refleksija (5 min.)

Veiklos vadovas pateikia keletą baigiamųjų pristatymo patarimų (pasitikėjimas, aiškumas, ryšys su auditorija).

Mokiniai užpildo refleksijos užduotį:

„Vienas dalykas, kurį padarysiu, kad mano pristatymas būtų stipresnis, yra...“

Rezultatai:

- Mokiniai geba apmąstyti gautą grįžtamąjį ryšį ir įvertinti savo pažangą bei indėlį.

Aplinka ir priemonės

Aplinka: klasė arba atvira erdvė darbui grupėse ir pristatymams.

Priemonės: „Kampanijos planavimo“ užduoties lapas, rašikliai, projektorius (pasirinktinai), laikmatis.

Taikomas pedagoginis metodas

Ši veikla paremta veiklos rezultatais grindžiamu ir patyriminio mokymosi požiūriu. Mokiniai aktyviai kuria, praktikuoja ir tobulina realius pristatymus. Remdamiesi bendraamžių grįžtamoju ryšiu ir struktūruota refleksija, jie ugdo pasitikėjimą savimi, komunikacijos įgūdžius ir gebėjimą atsižvelgti į auditoriją autentiškame kontekste.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktiniai

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Veiklą galima pritaikyti skirtingiems komunikacijos stiliams – mokiniai gali pristatyti skaitmeniniu būdu, žodžiu, raštu arba vizualiai.

2 veikla

„IŽVELK SAVO PAŽANGĄ: MOKYMASIS IŠ GRĮŽTAMOJO RYŠIO“

Siūloma veiklos trukmė: 40 minučių.

Darbo forma: individualiai / grupėje

Veiklos aprašymas

1. Įžanga – vienas išgirstas komentaras (5 min.)

Užduotis:

„Užrašykite vieną komentarą ar grįžtamojo ryšio pastabą, kurią gavote po savo pristatymo.“

Mokiniai pasidalija porose.

Papildomas klausimas: „Ar to tikėjotės? Nustebino? Buvo naudinga?“

4 skyrius

Kampanijos pristatymas

2. Veikla – grįžtamojo ryšio refleksijos lapas (15 min.)

Išdalinkite užduoties lapą su trimis paprastomis dalimis:

Kas pavyko gerai?

Ką galėčiau patobulinti?

Kaip ši patirtis padėjo man tobulėti?

Mokiniai jį pildo tyliai. Tai padeda jiems susisteminti mintis prieš diskusiją.

3. Bendraamžių pasidalijimas – pokalbis apie tobulėjimą (10 min.)

Dirbdami trise:

Kiekvienas mokinys pasidalija viena įžvalga iš savo užduoties lapo.

Bendraamžiai reaguoja:

„Taip, tai matėsi tavo pristatyme!“

„Tai buvo tavo stiprybė!“

Tai padeda įtvirtinti kiekvieno mokinio pažangą ir indėlį.

4. Grupinė refleksija – ką išmokome? (10 min.)

Veiklos vadovas moderuoja diskusiją:

„Koks grįžtamasis ryšys buvo naudingiausias?“

„Kaip jūsų pristatymas atskleidė asmeninį ar grupės tobulėjimą?“

„Ką toliau taikysi savo kitame projekte?“

Svarbiausias mintis užrašykite lentoje arba bendrame dokumente.

5. Baigiamoji užduotis – mano tobulėjimo įžvalga (5 min.)

Mokiniai užbaigia sakinį ant lipnaus lapelio ar kortelės:

„Vienas būdas, kaip patobulėjau, yra ____, ir tai pritaikysiu ____.“

Lapelius galima priklijuoti ant sienos ar lentos arba išsaugoti mokinių aplankuose.

Rezultatai:

Mokiniai geba apmąstyti gautą grįžtamąjį ryšį ir įvertinti savo pažangą bei indėlį.

4 skyrius

Kampanijos pristatymas

Aplinka ir priemonės

Aplinka: klasė arba erdvė darbui grupėse su stalais diskusijoms.

Priemonės: refleksijos lapas, rašikliai, lipnūs lapeliai arba kortelės, projektorius arba lenta diskusijų klausimams pateikti.

Taikomas pedagoginis metodas

Ši veikla paremta veiklos rezultatais grindžiamu ir patyriminio mokymosi požiūriu. Mokiniai aktyviai kuria, praktikuoja ir tobulina realius pristatymus. Per bendraamžių grįžtamąjį ryšį ir struktūruotą refleksiją jie ugdo pasitikėjimą savimi, komunikacijos įgūdžius ir gebėjimą atsižvelgti į auditoriją autentiškame kontekste.

Technologiniai reikalavimai:

Pasirinktiniai

Pritaikymas įvairiems mokiniams:

Veiklą galima pritaikyti skirtingiems komunikacijos stiliams – mokiniai gali pristatyti skaitmeniniu būdu, žodžiu, raštu arba vizualiai.

Skiriaus išvada

Baigę šį modulį, mokiniai gebės įvardyti konkrečius veiksmus ar patirtis, padėjusias jiems ugdyti pasitikėjimą savimi, bendradarbiavimo ir skaitmeninės komunikacijos įgūdžius kampanijos metu, bei apmąstyti, kaip šie įgūdžiai vystėsi.

Jie gebės planuoti, kaip šiuos įgūdžius taikyti būsimuose projektuose ar asmeninėje veikloje internete.

Mokiniai taip pat gebės apmąstyti per kampanijos pristatymą gautą grįžtamąjį ryšį, įvardyti, kas pavyko gerai, ką patobulino ir ką dar gali toliau tobulinti.







Atlikdami paprastas rašymo užduotis, dalyvaudami bendraamžių diskusijose ir reflektuodami grupėje, mokiniai įgis įžvalgų apie savo pažangą komunikacijos, kūrybiškumo ir indėlio į komandinį darbą srityse.

IŠVADA



Baigiantis šiam mokymui apie sveiką socialinių tinklų naudojimą ir socialinių tinklų kampanijas, sustokime ir apmąstykime, ką kartu atradome.

Per pastaruosius užsiėmimus jūs nagrinėjote ne tik tai, kaip socialiniai tinklai veikia jūsų kasdienį gyvenimą, bet ir kaip patys galite daryti jiems įtaką. Supratote, kad skaitmeninė gerovė nėra vien tik mažesnis laikas prie ekranų – tai gebėjimas suvokti, kaip internetinė aplinka formuoja jūsų mintis, emocijas ir elgesį, bei mokytis strategijų, padedančių išlaikyti pusiausvyrą ir pasitikėjimą savimi. Jūs mokėtės atpažinti nerealistiškus vaizdavimus internete ir supratote, kad savivertė priklauso nuo kur kas daugiau nei „patiktukai“, filtrai ar sekėjų skaičius.




Taip pat įgijote įgūdžių, kurie praverčia ne tik socialiniuose tinkluose: gebėjimą empatiškai klausytis, pagarbiai bendrauti ir atsakingai reaguoti į žalingą turinį ar atskirtį. Tai gyvenimo įgūdžiai, stiprinantys santykius, gerinantys komandinį darbą ir padedantys konstruktyviai išreikšti savo nuomonę – tiek internete, tiek už jo ribų.



Dar viena svarbi jūsų kelionės dalis buvo kritinio sąmoningumo ugdymas. Dabar jau mokate kelti klausimus apie turinio tikslą, atpažinti manipuliaciją ar dezinformaciją ir prieš dalindamiesi patikrinti šaltinius. Taip tapote ne tik medijų vartotojais – tapote informuotais ir atsakingais skaitmeniniais piliečiais.




Galiausiai, kurdami kampanijas, jūs patyrėte, kokią galią turi socialiniai tinklai kaip pozityvių pokyčių įrankis. Nesvarbu, ar didinote sąmoningumą apie kūno pozityvumą, skatinote geranoriškumą internete, ar rūpinotės bendraamžių skaitmenine gerove – jūs parodėte, kad jūsų karta gali kurti autentiškas, prasmingas ir poveikį turinčias kampanijas.



Tikroji šio mokymo vertė slypi ne tik veiklose, kurias čia atlikote, bet ir tame, ką nuspręsite pasiimti su savimi. Kiekvieną kartą, kai sustojate prieš paskelbdami įrašą, palaikote draugą, kuris jaučiasi prislėgtas internetinėje erdvėje, kritiškai vertinate žalingus stereotipus ar inicijuojate kampaniją, kuri įkvepia kitus, jūs prisidedate prie sveikesnės skaitmeninės kultūros kūrimo.





Atminkite: skaitmeninis pasaulis nėra statiškas – jį kasdien kuria milijonų žmonių pasirinkimai. Jūsų pasirinkimai yra svarbūs. Jūs esate ne tik socialinių tinklų dalyviai, bet ir jų kūrėjai, pavyzdys kitiems bei ateities lyderiai.

Baigdami šį mokymą, išsineškite atsakomybės, kūrybiškumo ir empatijos nuostatą. Reikškite savo nuomonę, pasitelkite savo įgūdžius bei kuriamas kampanijas tam, kad socialiniai tinklai taptų erdve, kurioje klesti pagarba, įvairovė ir pozityvumas.

Ši kelionė čia nesibaigia – ji tęsiasi su kiekvienu paspaudimu, kiekvienu įrašu ir kiekvienu pokalbiu. Išlikite smalsūs, geranoriški ir tvirti – tiek internete, tiek savyje.

Projektas „PeerCo: vidurinių mokyklų mokinių įgalinimas kovoti su socialinių tinklų sukeliama iškreipymais bendradarbiaujant“ yra bendrai finansuojamas Europos Sąjungos. Šiame leidinyje pateikiamos nuomonės ir požiūriai yra tik autorių ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Ispanijos švietimo internacionalizavimo tarnybos (SEPIE) poziciją. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skirianti institucija negali būti laikomos už juos atsakingomis.

(CC BY-SA): Jūs galite laisvai dalytis – kopijuoti ir platinti medžiagą bet kokiame formate ar laikmenoje, taip pat ją pritaikyti – perkurti, transformuoti ir kurti išvestinius darbus bet kokiame tikslu, įskaitant komercinį. Licencijos davėjas negali atšaukti šių teisių, jei laikotės licencijos sąlygų:

Nurodymas – turite tinkamai nurodyti autorių, pateikti nuorodą į licenciją ir pažymėti, jei buvo atlikti pakeitimai. Tai galite padaryti bet kokiame pagrįstu būdu, tačiau ne taip, kad sudarytumėte įspūdį, jog licencijos davėjas pritaria jums ar jūsų naudojimui.

Tokia pati licencija – jei perdirbate, transformuojate ar kuriate išvestinius darbus, turite juos platinti pagal tą pačią licenciją kaip ir originalą.

Jokių papildomų apribojimų – negalite taikyti jokių papildomų teisinių sąlygų.



PEERCO:
VIDURINIŲ MOKYKLŲ MOKINIŲ ĮGALINIMAS
BENDRADARBIUJANT
ATPAŽINTI IR ĮVEIKTI SOCIALINIŲ TINKLŲ
SUKELTUS REALYBĖS IŠKRAIPYMUS
2026 M.



Šis darbas licencijuotas pagal „Creative Commons“ licenciją.

Priskyrimas – Nekomercinė palikimo dalijimasis
4.0 tarptautinė licencija.



Co-funded by
the European Union

2024-1-ES01-KA220-SCH-000244626