

Esi interneta
izcilnieks!

Gudrība

Piesardzība

Drošība

Laipnība

Drosme

Atbalsta

Google.org



Esi interneta izcilnieks!

Rokasgrāmatu ir izstrādājis fonds „Szkoła z Klasą” programmas „Esi interneta izcilnieks!” ietvaros sadarbībā ar Google. Izdevumu latviešu valodā adaptējis Latvijas Drošāka interneta centrs, 2024.

Esi interneta izcilnieks!

„Esi interneta izcilnieks!” ir rokasgrāmata skolotājiem. Tajā ietverti nodarbību plāni, kā arī daudzveidīgi mācību un izziņas materiāli.

Laipni lūdzam interneta izcilnieku pasaulē. Šīs rokasgrāmatas mērķis ir palīdzēt skolotājiem īstenot nodarbības par drošu un atbildīgu interneta lietošanu. Nodarbību plāni ir izstrādāti pirmsskolas vecākā posma un 1.–3. klašu skolēniem, taču daudzas idejas būs noderīgas arī vecāko klašu skolēniem.

Esi interneta izcilnieks!

Kad bērni ir jāiepazīstina ar interneta un digitālo tehnoloģiju pasauli? Vai bērnudārzos un skolās (īpaši sākumskolas posmā) ir jābūt brīvi pieejamām tehnoloģijām? Pandēmija ir parādījusi, ka dažbrīd tehnoloģijas ir vienīgā iespējamā izvēle, kļūstot par galveno rīku, kas nodrošina iespēju mācīties un sazināties ar vienaudžiem un skolotājiem. Mums – pieaugušajiem – ir jābūt gataviem gudri iepazīstināt un sagatavot bērnus digitālajai pasaulei.

Domājot par digitālo pratību, ir vērts izmantot analogiju ar izziņā balstītu mācīšanos (*inquiry based learning*). Šī metode balstās atziņā, ka skolēns nekad nav uzreiz *gatavs izpētīt* (t.i., patstāvīgi veikt zinātnisku eksperimentu vai mūsu gadījumā patstāvīgi lietot internetu). Izpēte ir process, kurā atbildības nodošana notiek pakāpeniski, lai sagatavotu bērnu nākotnē veikt apzinātas un pārdomātas izvēles. Šajā procesā skolēnu gatavībai uzņemties atbildību ir tikpat svarīga loma kā skolotāju gatavībai ļaut bērnam patstāvīgi izziņāt pasauli – vai viņi spēj virzīt bērnu tā, lai viņš nonāktu tur, kur viņam jābūt, un tajā pašā laikā īstajā brīdī zināt, kad jāpauz malā. Pirmsskolas un sākumskolas posmā skolēniem šis atbalsts ir nepieciešams, lai nākotnē kļūtu par apdomīgiem un atbildīgiem interneta lietotājiem.

Lai atbalstītu pedagogus šajā procesā, esam izstrādājuši rokasgrāmatu, aprakstot pārbaudītas idejas, kā pakāpeniski un apzināti iepazīstināt skolēnus ar digitālo pasauli, mācot gudrību, piesardzību, drošību, laipnību un drosmi gan tiešsaistē, gan ārpus tās.

Mēs ceram, ka šī rokasgrāmata jūs iedvesmos un sniegs atbalstu, palīdzot izaugt īstiem interneta izcilniekiem.

Satura rādītājs

Ievads

Ceļvedis skolotājiem _____ 7

E-pasta/vēstules paraugs vecākiem
Vecāku sapulce – aktivitātes scenārijs

Iepazīstamies ar Zintu, Vari un Interlandi _____ 11

Zintas un Vara digitālā dienasgrāmata. „Par mums”
Iepazīstamies ar Zintu un Vari
Sagatavošanās ceļojumam uz Interlandi

Gudrība _____ 23

Zintas un Vara digitālā dienasgrāmata. „Atmiņas par skolas ekskursiju”
Kāpēc mums ir vajadzīgas digitālās tehnoloģijas?
Es tīmeklī – kāpēc privātums ir svarīgs?
Interlande: Piesardzības kalns

Piesardzība _____ 32

Zintas un Vara digitālā dienasgrāmata. „Lietotne”
Kurp aizvedīs mani lēmumi?
Kā mēs zinām, vai informācija ir patiesa?
Interlande: Īstenības upe

Drošība _____ 40

Zintas un Vara digitālā dienasgrāmata. „Droša parole”
Kāpēc ir jāargā vērtīga informācija un mūsu dati internetā?
Kādas paroles ir drošas?
Interlande: Dārgumu tornis

Laipnība _____ 55

Zintas un Vara digitālā dienasgrāmata. „Mākslas darbs”
Kā izskatās laipnība?
Laipnības roka
Laipna atbilde
Interlande: Laipnības karaļvalsts

Drosme _____ 71

Zintas un Vara digitālā dienasgrāmata. „Savāda situācija”
Ko nozīmē būt drosmīgam?
Uzticības personas meklējot

Nobeigums _____ 81

Apliecība

Ievads

Programma „Esi interneta izcilnieks!” piedāvā skolotājiem nodarbību plānus, materiālus, rīkus un metodes, kas sekmē skolēnu interneta lietošanas pamatu apguvi. Nodarbības ietver interesantas aktivitātes, vingrinājumus, spēļu elementus, kā arī tiešsaistes piedzīvojumu spēli „Interlande”. Mācīšanās Interlandē ir interaktīva un jautra – gluži kā pats internets.

Spēle „Interlande”



Programma „Esi interneta izcilnieks!” ir veidota, balstoties uz piecām vērtībām, kas saistītas ar digitālo drošību, proti:

- gudrība,
- piesardzība,
- drošība,
- laipnība,
- drosme.

Izvēlieties tos materiālus un tēmas, kas visvairāk noder jūsu skolēniem – iespējams, vēlēties īstenot visu programmu vai arī izvēlēties vienu vai divas nodarbības, kas jums šķiet interesantākās vai aktuālākās.

Veiksmi darbā!

Ceļvedis skolotājiem

E-pasta/vēstules paraugs vecākiem



Cienījamie vecāki!

Mūsu bērnu ikdienā, mācībās, saziņā arvien biežāk ienāk digitālās tehnoloģijas, kas paver viņiem jaunu – digitālu – pasauli. Taču ir svarīgi atcerēties, ka digitālā pasaule, tāpat kā reālā, sākumā ir jāiepazīst, jāizzina, lai tajā justos droši un labi.

Mēs ticam, ka svarīga ir mūsu sadarbība, lai skolēni:

- **domātu kritiski** un spētu izvērtēt pieejamo interneta saturu;
- **zinātu, kā pasargāt sevi** no draudiem internetā, piemēram, no uzmākšanās, krāpšanas, privātu datu noplūdes;
- **gudri dalītos ar interneta saturu** – izlemtu, ko, kā, ar ko un kad dalīties;
- **būtu laipni internetā**, izturētos ar cieņu pret citiem cilvēkiem un viņu privātumu;
- **lūgtu palīdzību** uzticamiem pieaugušajiem sarežģītās situācijās.

Lai sasniegtu izvirzīto mērķi, šogad darbā izmantosim programmu „Esi interneta izcilnieks!”. Programmu „Esi interneta izcilnieks!” ir izstrādājis fonds „Szkoła z Klasą” sadarbībā ar „Google”. Latvijā šo programmu ievieš Latvijas Drošāka interneta centrs.

Aicinām minētās digitālās prasmes attīstīt arī mājās. Šim nolūkam varat izmantot vienu no programmas elementiem – spēli „Interlande”, kas padara mācīšanos interaktīvu un jauku. Aicinām jautāt bērniem, ko viņi dara skolā, un turpināt mājās skolā iesāktās diskusijas – kas to zina, varbūt arī jūs uzzināsiet ko jaunu.

Programma „Esi interneta izcilnieks!” palīdzēs bērniem mācīties, izzināt pasauli un būt drošiem tiešsaistē gan skolā, gan ārpus tās.

Ar cieņu

paraksts

Spēle „Interlande”



Esi interneta izcilnieks!

Vecāku sapulce – aktivitātes scenārijs

Šo scenāriju var izmantot kā ievadu sarunai ar bērnu vecākiem vai aizbildņiem par digitālās izglītības nepieciešamību pirmsskolā un sākumskolā.

1. Palūdziet vecākiem nosaukt tīmekļa vietnes, kuras viņu bērni apmeklē. Ja atbildes ir vispārīgas (piemēram, viņi skatās multfilmās), palūdziet precizēt un nosaukt konkrētas vietnes, lietotnes un spēles. Pierakstiet tās redzamā vietā. Var gadīties, ka ne visiem vecākiem būs zināmas nosauktās vietnes, lietotnes vai spēles – šādā gadījumā palūdziet tās raksturot dažos teikumos.
2. Sadaliet vecākus grupās un izdaliet vajadzību sarakstu (1. pielikums). Palūdziet katrai grupai izvēlēties piecas vietnes, lietotnes, spēles no pirms tam pierakstītajām un, izmantojot vajadzību sarakstu, atbildēt uz jautājumu: Kādas vajadzības mans bērns apmierina, apmeklējot / izmantojot šīs vietnes, spēles un lietotnes?

Pēc tam palūdziet dalībniekiem novērtēt, kādā mērā, viņuprāt, šī lietotne, tīmekļvietne vai spēle apmierina konkrētu bērna vajadzību, skalā no 1 līdz 5 (1 – zemākais vērtējums, 5 – augstākais). Lai palīdzētu izpildīt uzdevumu, varat izdalīt grupām izstrādāto veidni (2. pielikums).

3. Pēc uzdevuma pārrunājiet:
 - a) vietnes, lietotnes, spēles, kas saņēmušas visaugstāko vērtējumu. Palūdziet vecākiem pamatot savu izvēli,
 - b) zemāko vērtējumu saņēmušās vietnes, lietotnes, spēles. Lūdziet pamatot vērtējumu.

Atgādiniet, ka vajadzības, kas rosina bērnus izmantot konkrētās vietnes, lietotnes, spēles, nepazudīs, ja aizliegšim bērniem tās lietot. Labākais veids ir parādīt bērniem, kā viņi var apmierināt savas vajadzības citādi.

Pastāv iespēja, ka visas vietnes, lietotnes, spēles saņems ļoti zemu vērtējumu. Tas ir signāls, ka vecāki uzskata, ka internets viņu bērniem nav piemērota vieta. Pārrunājiet radušos situāciju, atgādinot, ka labākais veids, kā mazināt bažas par internetu, ir izzināt to kopā ar bērnu.

4. Aplūkojiet vajadzības, kuras atzīmētas pie aktivitātēm ar vismazāko punktu skaitu, un kopīgi padomājiet, kā ir iespējams atbalstīt bērnus to apmierināšanā. Kopā ar vecākiem veidojiet aktivitāšu sarakstu, ko var darīt kopā ģimenē, ko ir vērts organizēt klases kopienā (kopā ar skolotāju vai ar citām ģimenēm), piemēram,
 - vajadzība pēc kontakta un kompānijas – klases velobrauciens;
 - vajadzība būt redzamam, sadarboties – teātra izrādes iestudēšana kopā ar vecākiem;
 - vajadzība pēc brīvības (viena no svarīgākajām vajadzībām, ko bērni apmierina tīmeklī) – vairāk laika brīvām rotaļām ārpusskolas aktivitāšu vietā, izbrauciens uz mežu ar citiem bērniem;
 - vajadzība tikt novērtētam – sarunas ar bērniem reizi nedēļā, kuru laikā katrs mājinieks pasaka, par ko novērtē citus;
 - „klusais draugs” – spēle, kuras laikā mēs darām jaukas lietas citiem;
 - vajadzība izpausties – prezentācija par vaļaspriekiem skolā, kopā ar vecākiem pavadīts vakars, kura laikā bērnam kaut kas jāiemāca vecākiem.

Mudiniet vecākus izvēlēties kādu no šīm idejām un kopīgi tās īstenot!

VAJADZĪBU SARAKSTS

FIZIOLOĢISKĀS VAJADZĪBAS

- Gaiss
- Pārtika
- Ūdens
- Patvērums
- Kustības
- Atpūta
- Miegš
- Pieskāriens
- Savas seksualitātes izpausme
- Fiziskā drošība

AUTONOMIJA

- Noteikt savus plānus, mērķus, sapņus un vērtības
- Noteikt savu ceļu to īstenošanai

SAVAS VĒRTĪBAS APZINĀŠANĀS

- Autentiskums
- Pašvērtējums
- Sevis pieņemšana
- Pašcieņa

SADARBĪBA

- Sabiedriskums
- Cieša saikne
- Saņemtā uzmanība
- Pārliecība, ka tiek uzklauts, ņemts vērā
- Emocionālā drošība
- Patiesums
- Empātija
- Vajadzību un jūtu atzīšana
- Vienādas iespējas
- Vēlme būt redzāmam
- Cītu saprašana un vajadzība būt saprastam
- Uzticamība
- Siltums
- Mierinājums
- Mīlestība
- Intimitāte
- Iedvesma
- Kopiena
- Savstarpējās attiecības

PRIEKŠ/BĒDAS

- Prieks par apmierinātu vajadzību, papildītiem sapņiem un īstenotiem plāniem
- Bēdāšanās par neapmierinātām vajadzībām, zaudējumiem

DZĪVESPRIEKŠ

- Rotaļas
- Joki
- Prieks
- Vieglums
- Piedzīvojumi

SAJŪTAS

- Iedvesma
- Vienkāršība
- Cerība
- Skaistums
- Saikne ar dabu
- Saskaņa
- Kārtība
- Konsekvence
- Miers

Vajadzību saraksts tika izveidots, pamatojoties uz Māršala Rozenberga (*Marshall Rosenberg*) sarakstu.

2. pielikums

Aktivitāte/vietne/lietotne	Kādas vajadzības bērns apmierina? (var atzīmēt vairākas vajadzības)	Vai šī ir piemērota vieta šo vajadzību apmierināšanai? Novērtējiet skalā no 1 līdz 5 (1 – nav laba, 5 – ideāla)

Piemērs:

„Minecraft” spēle	Rotālas, spontanitāte, radošums, sabiedriskums	4
--------------------------	---	----------

Iepazīstamies ar Zintu, Vari un Interlandi, kurā dzīvo interneta izcilnieki

Kopā tīmeklī

Nodarbību plāni

1. Iepazīstamies ar Zintu un Vari.
2. Gatavojamies ceļojumam uz interneta izcilnieku zemi.

Ievads

Bērni iepazīstas Zintu un Vari. Ceļojot pa interneta izcilnieku vērtību pasauli, skolēni strādā grupās – komunicē un sadarbojas, izmantojot gan savas, gan vienaudžu stiprās puses. Nodarbību plāni sekmē sociālo prasmju stiprināšanu.

Spēle "Interlande"



Esi interneta izcilnieks!

1. Iepazīstamies ar Zintu un Vari

Vispārīgie mērķi:



- ✓ Iepazīties ar Zintu un Vari.
- ✓ Pilnveidot prasmi noteikt savas stiprās puses un rakstura iezīmes.

Bērnu panākumu kritēriji:

- Es klausos tekstu un izprotu to.
- Es zinu, ka ir svarīgi otru iepazīt, lai ar viņu sadraudzētos.
- Es aprakstu savas īpašības, intereses un stiprās puses.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- līmlapiņas
- 1. un 2. darba lapa

Pirms uzdevuma: Jāsagatavo drukāts vai uz ekrānā rādāms Zintas un Vara digitālās dienasgrāmatas teksts (1. darba lapa) un 2. darba lapa.

1. Lasiet klasē ierakstu „Par mums” Zintas un Vara digitālajā dienasgrāmatā. Apskatiet bērnu attēlus un ikonas, kas simbolizē viņu intereses, pārrunājiet tās, salīdziniet, vai Zinta un Varis ir līdzīgi jūsu klases skolēniem.
2. Pārliecinieties, ka skolēni atceras, kādi ir galvenie varoņi. Sauciet apgalvojumus par Zintu un Vari, bērnu uzdevums ir atbilstoši reaģēt atkarībā no tā, uz kuru no varoņiem attiecas apgalvojums. Vienojieties ar bērniem, kāda kustība vai žests viņiem ir jārāda, ja teikums attiecas uz Vari, un kāds, ja tas attiecas uz Zintu. Piemēram, bērni var tupties, ja apgalvojums ir par Vari, palekties – ja par Zintu. Kustības var aizstāt ar lapiņām, uz kurām uzrakstīti varoņu vārdi. Pie attiecīgā apgalvojuma tiek pacelts bērna vārds.

Apgalvojumu piemēri:

- Man garšo šokolādes saldējums.
 - Es interesējos par zvaigznēm.
 - Man patīk kāpt kokos.
 - Man negaršo burkāni.
 - Es daudz lasu.
 - Es spēlēju futbolu.
3. Lūdziet bērniem izlemt, ar kuru no varoņiem viņi vēlētos draudzēties. Klasē tiek izlikti varoņu attēli vai uzrakstīti to vārdi. Skolēni nostājas pie noteiktā attēla vai pielīmē pie tā līmlapiņu ar savu vārdu.
 4. Pārrunājiet katra izvēli: pamatojoties uz kādām īpašībām vai interesēm, tā tika veikta.
 5. Noslēgumā uzdodiet dažus papildu jautājumus:
 - Vai, balstoties uz informāciju, kas mums ir par Zintu un Vari, mēs varam noteikt, kādas rakstura īpašības viņiem piemīt?
 - Kad mums ir vieglāk ar kādu sadraudzēties?
 - Vai mēs varam spriest par kādu, neiepazīstot viņu tuvāk?
 - Ko mēs varam darīt, lai otru labāk iepazītu?
 - Kādas ir cilvēka stiprās puses, un kā zināšanas par tām var mums palīdzēt?

2. aktivitāte



Spēlējiet spēli: „Dod pieci cilvēkam...” (piemērota vide – skolas sporta laukums vai gaitenis). Spēle ir kā diagnostikas uzdevums, kas ļauj iepazīt bērnu intereses un digitālo tehnoloģiju lietošanas līmeni.

1. Bērni apsēžas aplī. Jūs saucat apgalvojumus par bērnu izskatu, interesēm, iecienītākajām lietām vai aktivitātēm. Bērnam ir jāpieceļas, kad viņš dzird kaut ko, kas attiecas uz viņu, un *jādod pieci* bērnam vai bērniem, kuri arī ir piecēlušies kājās. Pēc tam bērniem jāatgriežas savā vietā un jāapsēžas.

Teikumu piemēri. *Dod pieci* bērnam:

- kuram patīk spēlēties,
 - kurš gribētu redzēt ziloni,
 - kuram ir zilas acis,
 - kurš lieliski zīmē,
 - kurš smaida katru dienu,
 - kurš lieto mammas vai tēta viedtālruni,
 - kurš skatās video *YouTube Kids*,
 - kurš bieži lieto internetu,
 - kurš prot izskaidrot, kas ir internets, u. c.
2. Noslēgumā pārrunājiet:
 - Kas jums patika šajā spēlē?
 - Vai uzdevums palīdzēja iepazīt citam citu?
 - Ko jūs uzzinājāt cits par citu?

3. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- 3. darba lapa
- šķēres
- flomāsteri
- krāsainie zīmuļi
- līme

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet katram skolēnam cilvēka siluetu (3. darba lapa), šķēres, flomāsterus, krāsainos zīmuļus.

1. Aiciniet bērnus izveidot savus avatārus, t. i., siluetus, kas atspoguļo viņu ārējo izskatu, intereses, stiprās puses. Bērni var zīmēt rakstura īpašības, izmantojot ikonas, vai rakstīt atbilstošus vārdus uz siluetiem. Bērni uz zīmējuma neraksta savu vārdu.
2. Veidojiet klasē izstādi. Klasesbiedri ar līmlapiņām cenšas atminēt katra zīmējuma autoru.



ZINTAS UN VARA DIGITĀLĀ DIENASGRĀMATA

Par mums

Sveiki! 😊 Mēs esam Zinta un Varis. Mēs esam dvīņi. Lai arī mums ir daudz kopīga, katrs no mums ir atšķirīgs. Mēs mīlam savu suni, bet dažreiz strīdamies par to, kurš viņu vedīs pastaigā. Mums garšo atšķirīgi ēdieni, bet mēs vienmēr kopā ejam ēst saldējumu. Man garšo plombīra, bet Varim šokolādes saldējums.

Mēs esam zinātkāri, un, lai gan mums ir dažādas intereses, mums abiem patīk tehnoloģijas, kas palīdz izzināt pasauli. Mēs nolēmām rakstīt [Zintas un Vara digitālo dienasgrāmatu](#), lai dalītos ar jums savā ikdienā.

Šīs ir mūsu vizītkartes. Mūs ļoti interesē, kas jūs esat, kas jums patīk un kādas ir jūsu intereses.



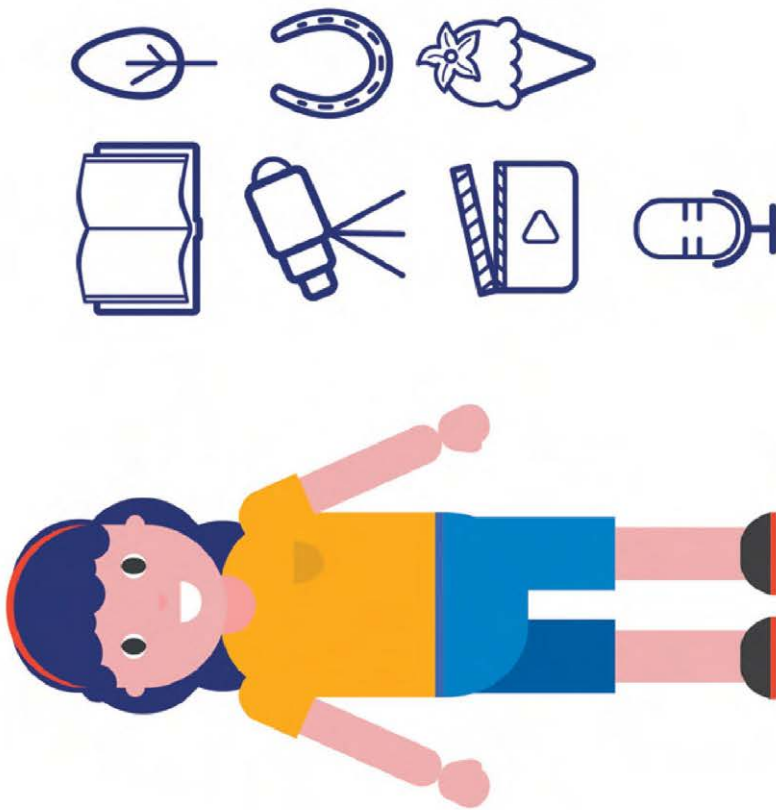
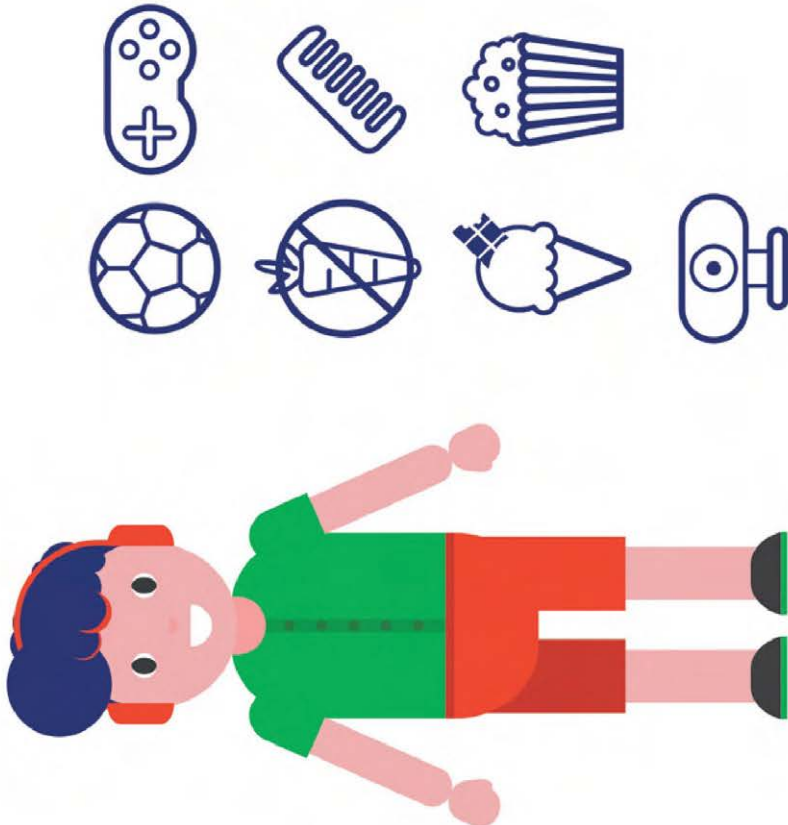
1 komentārs ▼

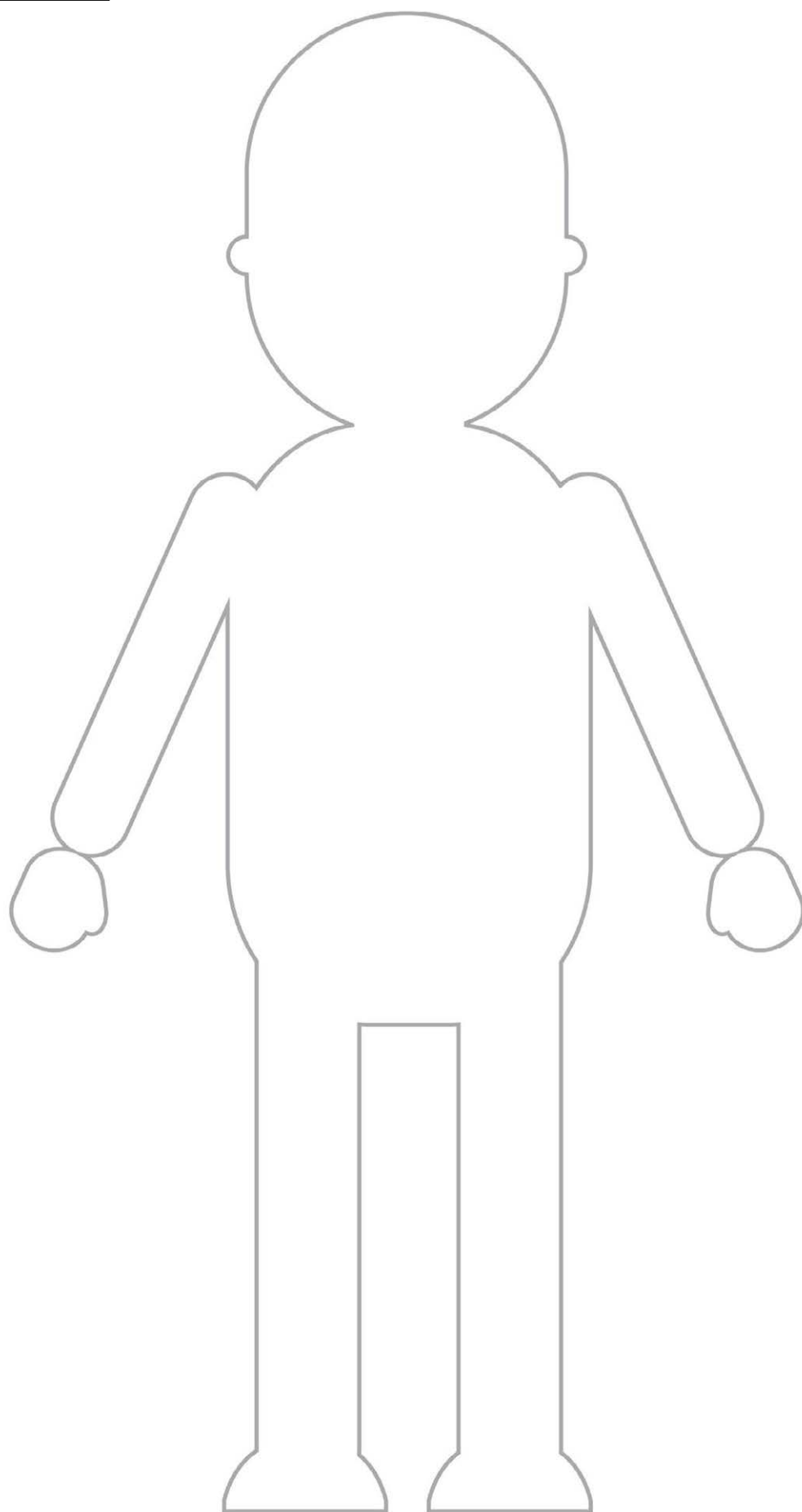


Kristaps

Man arī patīk spēlēt futbolu, un es gribētu teleskopā vērot zvaigznes.

PIEVIENTOT KOMENTĀRU





2. Sagatavošanās ceļojumam uz Interlandi

Vispārīgie mērķi:



- ✓ Iepazīstināt bērnus ar interneta izcilnieku vērtībām.
- ✓ Attīstīt prasmes strādāt komandā.

Bērnu panākumu kritēriji:

- Es zinu, kādas ir interneta izcilnieku vērtības.
- Es protu raksturot sevi un klasesbiedrus.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- 4. darba lapas komplekts
- A4 papīra lapas
- līmlapiņas
- krāsainie zīmuļi
- flomāsteri

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet plakātus (4. darba lapas komplekts) par Interlandes iedzīvotājiem internautiem, to vērtībām, rīcību, A4 papīra lapas, līmlapiņas, krāsainos zīmuļus, flomāsterus.

1. Iepazīstieties ar Interlandes iedzīvotājiem internautiem (4. darba lapas komplekts) Gudro, Piesardzīgo, Drošo, Laipno un Drosmīgo, kuri sniedz padomus no savas pieredzes Interlandē. Aiciniet bērnus uzzīmēt, kā, viņuprāt, izskatās Interlande. Pēc uzdevuma veikšanas pārrunājiet:
 - Kā viņi iztēlojas Interlandi?
 - Kādas ir internautu vērtības? Kā tās ietekmē dzīvi Interlandē?
 - Vai Interlandei ir kaut kas kopīgs ar mūsu dzīvi un interneta lietošanas paradumiem?
2. Mudiniet bērnus iedomāties, ka viņiem ar savu klasi ir jāiepazīstina kāds svešs cilvēks. Ierosmes jautājumi:
 - Kāda tā ir?
 - Ko klasesbiedriem patīk darīt kopā?
 - Kas viņiem ir svarīgs?
 - Kāpēc viņiem patīk sava klase?Skolēni grupās veido īsu stāstījumu par savu klasi. Grupu darbu var aizstāt ar spēli „Vārds pa vārdam”. Kāds skolēns, turot rokās bumbu, sāk stāstu „Mūsu klase”, pasakot vienu vārdu. Pēc vārda nosaukšanas viņš bumbu met citam skolēnam, kurš turpina stāstu, atkārtotot iesākto teikumu un pievienojot savu vārdu.
3. Saruna tiek turpināta, pārrunājot, vai skolēni saskata kādas līdzības starp viņu uzzīmētajiem Interlandes attēliem un tikko izveidoto klases aprakstu? Tiek definētas kopīgās un atšķirīgās iezīmes, izvērtējot, kā jūtas Interlandes iedzīvotāji internauti un konkrētās klases skolēni.
4. Piedāvājiet skolēniem noslēgt vienošanos, saskaņā ar kuru apņemas ievērot internautu vērtības. Bērni balso vai paraksta vienošanos.

Spēle "Interlande"



Esi interneta izcilnieks!

Guodraais

Dalies piesardzīgi!

- ✔ Rūpīgi izvērtē informāciju, ar ko dalies, un cilvēkus, ar kuriem dalies!
- ✔ Padomā, kādas sekas var radīt dalīšanās ar informāciju!
- ✔ Ļoti personīgu informāciju paturi pie sevis!



Atbalsta

 [Google.org](https://www.google.org)



[DROSSINTERNETS.LV](https://www.drossinternets.lv)

Esi interneta izcilnieks!

Piesardzīgais

**Neuzķeries
uz blēdībām!**

- ✔ Iemācies atšķirt patiesību no meliem!
- ✔ Saproti, kas ir pīkšķerēšana un kā par to ziņoti!
- ✔ Saskati un atpazīsti krāpšanas pazīmes!



Atbalsta

 Google.org

 DROSSINTERNETS.LV

Esi interneta izcilnieks!

Drošais

**Aizsargā savus
noslēpumus!**

- ✔ Aizsargā svarīgu informāciju!
- ✔ Izveido unikālu un atmiņā paliekošu paroli!
- ✔ Izveido drošu paroli, kombinējot burtus, ciparus un simbolus!



Atbalsta

 [Google.org](https://www.google.org)



DROSSINTERNETS.LV

Esi interneta izcilnieks!

Laipnais

**Ir jauki būt
laipnam**

- ✔ Izmanto interneta iespējas un dalies ar pozitīvām emocijām!
- ✔ Stāties pret ļaunai un nepatīkamai uzvedībai!
- ✔ Iestāties pret apcelsanu un viennēr ziņo par to!



Atbalsta

 [Google.org](https://www.google.org)



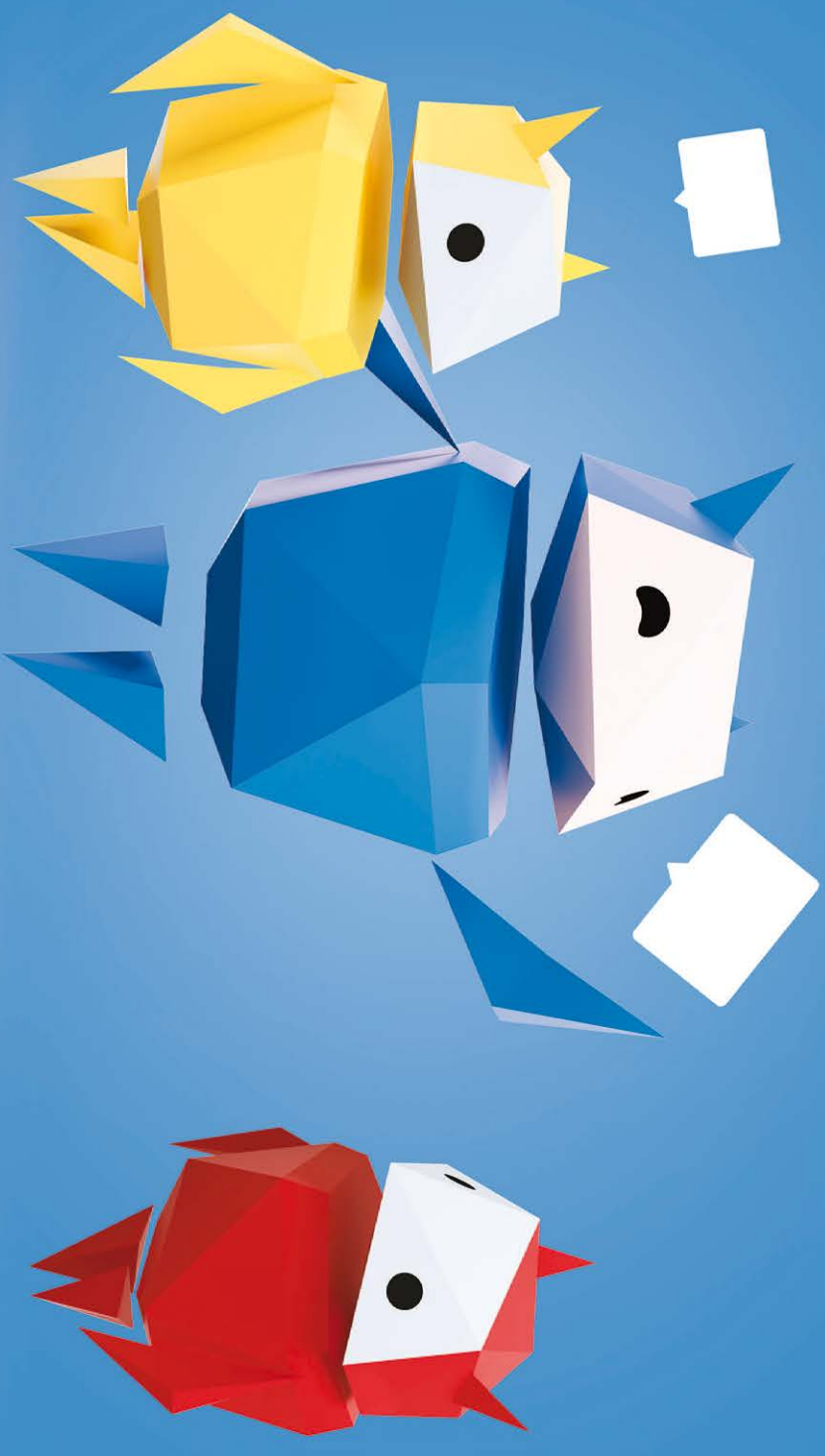
DROSSINTERNETS.LV

Esi interneta izcilnieks!

Drosmīgais

**Ja tu par kaut ko
šaubies – runā!**

- ✔ Saki skaidri, ja pamani nepieņemamu rīcību!
- ✔ Neklusē, ja saskaries ar ko tādu, kas tev liek justies neērti!
- ✔ Zino, ja redzi, ka internetā kāds izturas silkti pret citiem!



Atbalsta

[Google.org](https://www.google.org)



[DROSSINTERNETS.LV](https://www.drossinternets.lv)



Gudrība

Dalies apdomīgi!

Es sargāju sevi tīmeklī

Nodarbību plāni

1. Kāpēc mums ir vajadzīgas digitālās tehnoloģijas?
2. Es tīmeklī – kāpēc privātums ir svarīgs?
3. Spēle „Interlande”: Piesardzības kalns.

Ievads

Apkārtējā pasaule ir digitālo tehnoloģiju caurausta. Mēs ar tām mijiedarbojamies ik uz soļa. Vai mēs to vienmēr darām racionāli un saprātīgi? Fotografējam augus parkā, izmantojam lietotni, lai veidotu iepirkumu sarakstu, meklējam vārdus kādai dziesmai, klausāmies mūziku piknika laikā un dalāmies ar fotogrāfijām no ceļojuma. Vai digitālās tehnoloģijas vienmēr mums ir nepieciešamas? Kā mēs varam līdzsvarot to klātbūtni mūsu dzīvē? Ko un kam rādīt tīmeklī, lai neapdraudētu savu privātumu? Attīstot kritisko domāšanu un spēju izdarīt izvēli, mēs rosinām šos jautājumus pārrunāt ar skolēniem, lai viņi varētu izvēlēties noderīgākās viedtālruna vai datora funkcijas un pilnvērtīgi izmantot tīmekļa resursus, vienlaikus sargājot savu privātumu.

Vārdnīca



Pārmērīga dalīšanās – pārmērīga dalīšanās tiešsaistē ar personīgu informāciju, sensitīviem datiem vai vienkārši pārmērīga informācijas atklāšana konkrētā situācijā vai tiešsaistes sarunā.

Privātums tiešsaistē – spēja kontrolēt privātu informāciju, ar ko dalāmies tiešsaistē.

1. Kāpēc mums ir vajadzīgas digitālās tehnoloģijas?

Vispārīgie mērķi:



- ✓ Analizēt digitālo tehnoloģiju lietderību ikdienā.
- ✓ Veicināt digitālo tehnoloģiju gudru izmantošanu ikdienā.

Bērnu panākumu kritēriji:



- Es zinu, kā varu izmantot digitālās tehnoloģijas.
- Es izlemju, kad izmantot digitālās tehnoloģijas.
- Es protu nosaukt aktivitātes un uzdevumus, kuros digitālās tehnoloģijas man var noderēt.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- 5. darba lapa

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet Zintas un Vara digitālās dienasgrāmatas ierakstu „Atmiņas par skolas ekskursiju” (5. darba lapa).

1. Pārrunājiet, vai skolēni zina, kas ir digitālās tehnoloģijas, kā viņi saprot šo jēdzienu, ar kādām tehnoloģijām saskaras ikdienā. Kādas digitālās tehnoloģijas ir viņu apkārtnē, kādas tehnoloģijas izmanto viņu tuvinieki?
2. Aplūkojiet 5. darba lapu, pārrunājiet, vai skolēni ir bijuši kopā ekskursijā, vai viņiem ir fotogrāfijas no tās, kādā formā var būt šīs fotogrāfijas (digitālā formātā tālrunī/datorā vai attīstītas fotosalonā) un kā tās tiek uzņemtas (ar tālruni, planšetdatoru, kameru).
3. Spēlējiet spēli „Vērīguma tests”. Izvietojiet visus 5. darba lapas kadrus uz tāfeles bērnu acu līmenī un atzīmējiet līniju uz grīdas. Klase sadalās divās vai trīs grupās un nostājas kolonnās aiz līnijas. Sauciet vārdus, kuri ir saistīti ar situācijām, kas redzamas attēlos. Aiz līnijas vistuvāk stāvošajiem skolēniem pēc iespējas ātrāk ir jāpieskaras ilustrācijai, kurā atrodas nosauktais elements, piemēram, koki, ugunskurs, telefons, zaļa zāle utt. Kad skolēni ir pieskārušies pareizajai ilustrācijai, viņi dodas uz kolonnas beigām. Sauciet ne tikai attēlā redzamas lietas, bet arī tādas, kas tajā situācijā varētu būt bijušas, piemēram, vējš, saule u. c.
4. Pārrunājiet, vai ekskursijas fotogrāfijās ir redzamas digitālās tehnoloģijas, kurās situācijās un vai tās vajadzēja izmantot. Aktualizējiet skolēnu pieredzi – kad viņi ekskursijās, pārgājienos, pastaigās izmanto digitālās tehnoloģijas, kad tas ir nepieciešams un kad var iztikt bez tām.

2. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- ilustrācijas, kurās parādīts ON un OFF slēdzis

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet ON un OFF slēdžu ilustrācijas, kas simbolizē digitālo tehnoloģiju esību vai neesību.

1. Izvietojiet iepriekš sagatavotās ON un OFF slēdžu ilustrācijas divās pretējās vietās telpā tā, lai starp tām ir brīva vieta.
2. Spēlējiet spēli, kurā skolēni izlemj, vai nosauktajā situācijā ir jāizmanto digitālās tehnoloģijas. Skolēnu uzdevums ir klausīties situāciju un nostāties pie tās ilustrācijas, kam viņi piekrīt šajā situācijā. Vieta vidū nozīmē *man nav viedokļa* vai *es nezinu*. Šajā uzdevumā ir svarīgi, lai bērni pamatotu, kāpēc viņi domā tā, nevis citādi.

Piemēri no dzīves:

- futbola spēle,
- ekskursija uz mežu,
- iepirkšanās,
- spēlēšanās dārzā,
- lasīšana,
- brokastošana,
- spēlēšanās ar draugu,
- mūzikas klausīšanās,
- skatīšanas apguve,
- zobu tīrīšana.

Bērni var minēt arī savus piemērus.

3. Pēc uzdevuma, ir svarīgi pārrunāt, ka mēs paši izlemjam, kad un kur izmantojam digitālās tehnoloģijas un cik daudz laika tām veltām. Ir svarīgi atšķirt situācijas, kad tehnoloģijas var būt noderīgas, bet kad tās ir liekas. Svarīgi, lai bērni paši min piemērus tam, kā digitālās tehnoloģijas izmantot racionāli un lietderīgi.

3. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- lielas papīra lapas
- flomāsteri
- krāsainie zīmūji
- avīzes, žurnāli,
- līme

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet lielas papīra lapas, flomāsterus, krāsainos zīmūļus, avīzes, žurnālus, līmi.

1. Klase sadalās grupās, un katra grupa izgatavo plakātu „Digitālās tehnoloģijas un mēs”. Plakātā skolēni ietver biežāk izmantotās digitālās tehnoloģijas, min to sniegtās iespējas, t. i., kādās ikdienas situācijās tās ir nepieciešamas, palīdz mums, padara laiku patīkamāku, bagātina mūs ar noteiktu pieredzi vai zināšanām.
2. Pārrunājiet katras grupas paveikto, veidojiet izstādi klasē.



ZINTAS UN VARA DIGITĀLĀ DIENASGRĀMATA

Atmiņas par skolas ekskursiju

Šodien es pierunāju Vari kopā ar mani apskatīt fotogrāfijas no skolas ekskursijas. Sākumā viņš negribēja, jo teica, ka noteikti izskatās smieklīgi.

Popkorna bļoda palīdzēja viņu pierunāt... 😊



Pirms ekskursijas es aizgulējos. Tas nemaz nebija smieklīgi...



Parkā neviens nezināja, kā sauc šo kukaiņēdāju augu...



Pēc pastaigas pa parku mēs spēlējām futbolu. Es toreiz guvu divus vārtus. Žēl, ka Kārlis gribēja spēlēt futbolu savā telefonā, nevis spēlēja komandā ar mums.

2 komentāri ▼

PIEVIENOT KOMENTĀRU



Es pat nezināju, ka mūsu skolotāja tik labi spēlē ģitāru.

Visu atpakaļceļu jūs skatījāties video un trokšņojāt.



Kur jūs bijāt?



Kas jums vislabāk patika ekskursijā?

2. Es tīmeklī – kāpēc privātums ir svarīgs?

Vispārīgie mērķi:



- ✓ Attīstīt spēju noteikt savas privātuma robežas.
- ✓ Radīt pozitīvu tēlu internetā.

Bērnu panākumu kritēriji:



- Es atšķiru publisku informāciju no privātas.
- Es zinu, kādu informāciju varu sniegt publiski un kādu informāciju nedrīkstu izpaust svešiniekiem.
- Es apzinos riskus, daloties ar privātu informāciju internetā.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- 5. darba lapa
- emocijzīmes – ģēģis uz augšu/leju

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet stāstu „Atmiņas par skolas ekskursiju” no Zintas un Vara digitālās dienasgrāmatas, emocijzīmes ar ģēģis uz augšu un uz leju.

1. Apskatiet Zintas un Vara fotogrāfijas no ekskursijas. Mudiniet skolēnus izvēlēties atbilstošu ikonu ar ģēģis uz augšu vai uz leju, norādot, vai konkrēto fotogrāfiju vajadzētu rādīt svešiem cilvēkiem. Pārrunājiet, vai skolēni zina, ko nozīmē privātums (tostarp privātums tīmeklī), un kurās situācijās tiek apdraudēts vai pārkāpts privātums. Kāpēc un kādas varētu būt sekas, ja konkrētā fotogrāfija tiek publicēta.
2. Pārrunājiet, kā var informēt vai brīdināt personu, kas ir dalījies ar fotogrāfiju, kurā ir redzama privāta informācija?

2. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- krāsainais papīrs
- šķēres
- līme
- rakstīšanas un zīmēšanas piederumi
- 6. darba lapa

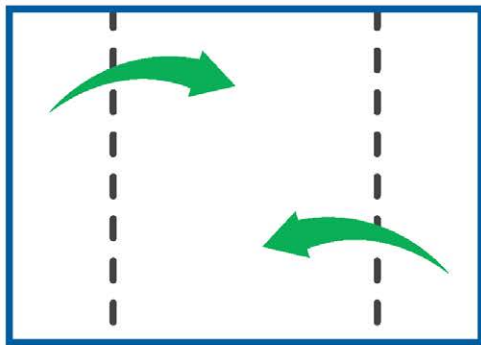
Pirms uzdevuma: Sagatavojiet 6. darba lapu, šķēres, līmi, rakstīšanas un zīmēšanas piederumus.

1. Skolēni, izmantojot 6. darba lapu, veido savu profilu, izgriežot un grupējot dotās ikonas. Vestes ārpusē bērni līmē ikonas ar informāciju, ar ko var un vēlas publiski dalīties, savukārt iekšpusē – to, kas ir privāts. Tas, kas ir iekšpusē, būs paslēpts.
2. Nobeigumā skolēni pielīmē galvu, rokas un kājas pie rumpja-vestes un prezentē paveikto.
3. Pārrunājiet klasē padarīto, veidojot kopīgu privātās informācijas piemēru sarakstu.

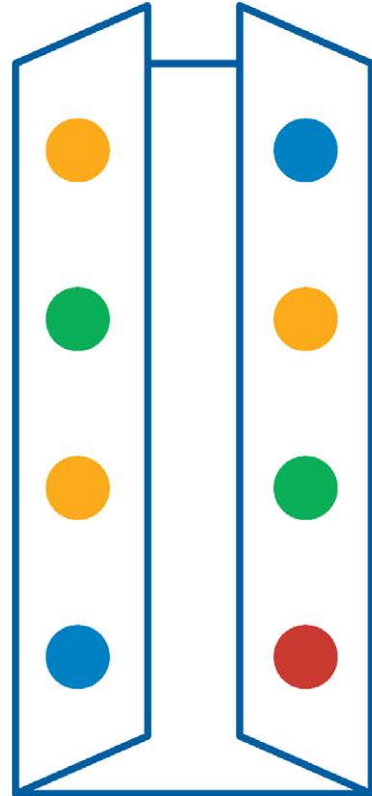
1.



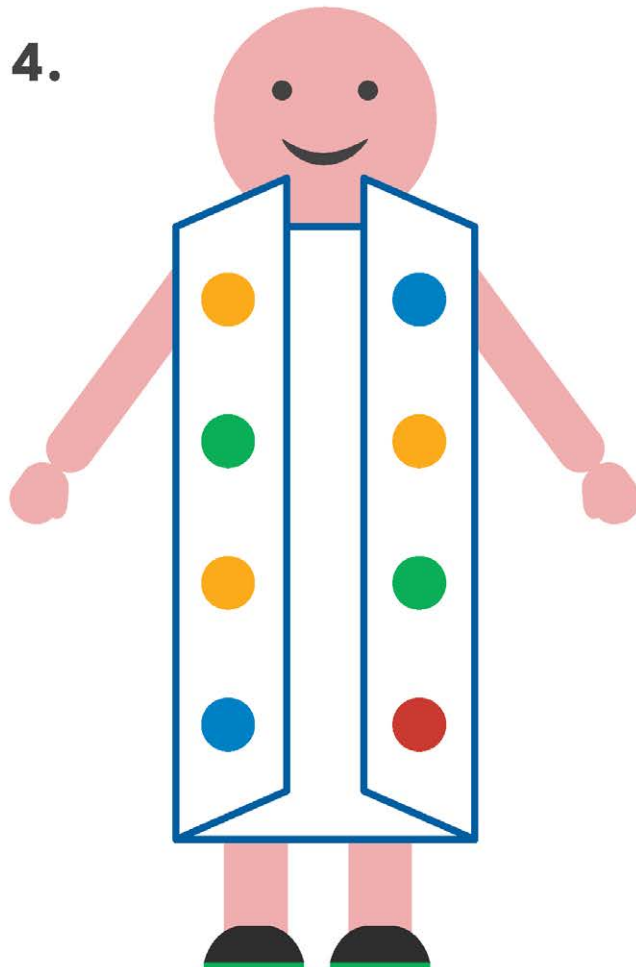
2.

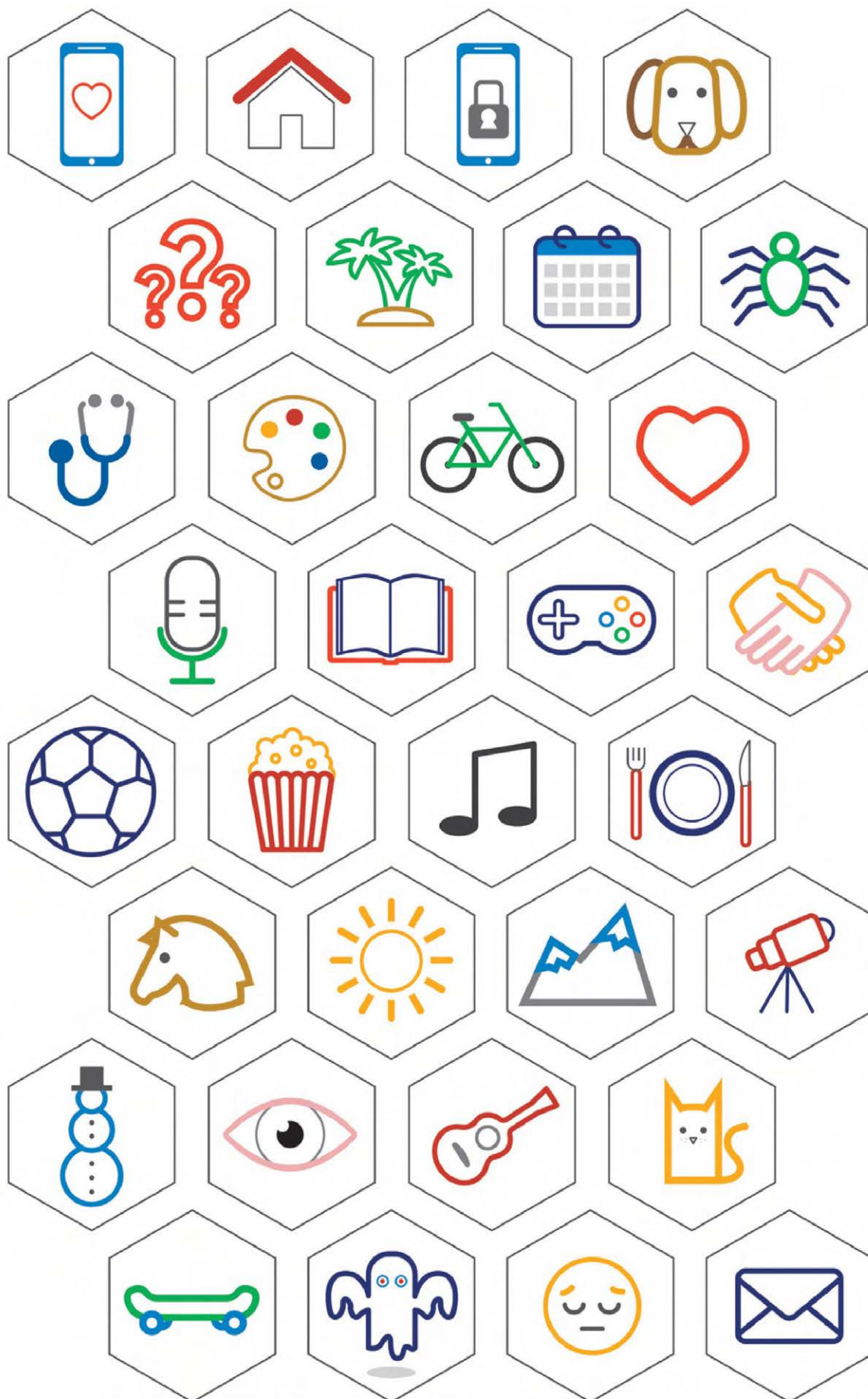


3.



4.





3. Interlande: Piesardzības kalns

Interlandes kalnainais pilsētas centrs ir vieta, kur iedzīvotāji satiekas un kur krustojas pilsētas ceļi. Bet tev ir jābūt ļoti gudram attiecībā uz to, kādiem cilvēkiem un kādu informāciju tu atklāj. Esi piesardzīgs – tavu draugu vidū ir kāds, kurš pārāk neapdomīgi dalās ar privātu informāciju.

Spēlējiet spēles „Interlande” daļu „Piesardzības kalns” un pārrunājiet, ko skolēni spēlē ir iemācījušies.

- Kurus ierakstus, ar kuriem dalījāties spēlē, jūs varētu atklāt arī reālajā pasaulē? Kāpēc?
- Vai esat kādreiz dalījušies ar ko tādu, ar ko nevajadzētu dalīties? Kas notika?
- Kā jūs domājat, kāpēc par vienu no spēles varoņiem runā, ka viņš neapdomīgi dalās ar privātu informāciju? Kā šā varoņa uzvedība ietekmē spēli?
- Vai, spēlējot spēli, ir mainījusies jūsu attieksme pret dalīšanos ar privātu informāciju internetā?
- Ko var darīt, ja cilvēks ir nejauši dalījies ar ko personisku?
- Ko var darīt, ja kāds cits ir nejauši dalījies ar jūsu personisko informāciju?

Spēle “Interlande”



Esi interneta izcilnieks!



Piesardzība

Neuzķeries uz blēdībām!

Esmu piesardzīgs

Nodarbību plāni

1. Kurp aizvedīs mani lēmumi?
2. Kā mēs zinām, vai informācija ir patiesa?
3. Spēle „Interlande”: Īstenības upe.

Ievads

Mēs dzīvojam informācijas pasaulē. Informācija tiek izteikta dažādās formās – teksts, grafika, audio, filmas u. c. Viena no prasmēm, kas jāattīsta, lai orientētos informācijas biežoknī, ir piesardzība. Jāiemācās kritiski domāt un vēltīt īsu brīdi pārdomām starp jaunas informācijas saņemšanu un reaģēšanu uz to.

Vārdnīca



Autentisks – īsts, patiess.

Automātiska reakcija – reflekss, ko nevaram ietekmēt.

Bots – programma, kas darbojas tīmeklī un automātiski atbild uz jautājumiem, izpilda komandas un vienkāršus uzdevumus.

Catfishing – viltus identitātes vai sociālo mediju konta izveide, liekot citiem dalīties ar savu privāto informāciju vai ticēt, ka viņi runā ar īstu personu.

Klikšķēsma – manipulatīvs saturs internetā, ierakstos vai reklāmās, kura mērķis ir piesaistīt uzmanību un likt adresātiem noklikšķināt uz saites vai apmeklēt vietni, lai palielinātu skatītāju skaitu un vairotu ieņēmumus.

Viltojums (angļu val. – *fake*) – ziņa, kas radīta apzināti, lai maldinātu un izraisītu spēcīgas emocijas, melojot vai sagrozot patiesību.

Manipulācija – citas personas kontrolēšana, ietekmēšana netaisnīgā, negodīgā veidā, piemēram, ar draudiem. Cita nozīme: internetā var atrast manipulētu saturu, piemēram, fotoattēlu, kas mainīts, lai pārliecinātu, ka nepatiesa informācija ir (izskatās) patiesa.

Pikšķerēšana – informācijas iegūšana ar viltu (parasti tiek veikta, izmantojot e-pastu, reklāmas vai vietnes, kas izskatās kā tās vietnes, ko tu jau izmanto).

1. Kurp aizvedīs mani lēmumi?

Vispārīgie mērķi:



- ✓ Iepazīt mehānismus, kas ietekmē digitālo ierīču lietotāju pieņemtus lēmumus.
- ✓ Pilnveidot prasmi apdomīgi pieņemt lēmumus tiešsaistē.

Bērnu panākumu kritēriji:



- Es zinu, kādi paņēmieni tiek izmantoti, lai digitālajā pasaulē piesaistītu manu uzmanību.
- Es varu paredzēt sekas situācijām, ja neesmu pietiekami piesardzīgs digitālajā pasaulē.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- 7.a un 7.b darba lapa

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet 7.a un 7.b darba lapu.

- Aplūkojiet Zintas un Vara digitālo dienasgrāmatu (7.a darba lapa). Pārrunājiet, vai kādam no skolēniem ir bijusi līdzīga situācija kā Zintai. Pievērsiet uzmanību ikonai, kas parādījās Zintai, apskatiet arī pārējās ikonas.
- Apskatiet 7.b darba lapu. Izlasiet ziņojumus un izkārtojiet tos uz zemes. Pārrunājiet, kurš ziņojums rada skolēnos vēlmi uz tā klikšķināt. Mudiniet skolēnus nostāties pie izvēlēta ziņojuma. Saskaitiet, cik skolēnu ir nostājušies pie konkrētā ziņojuma.
- Pārrunājiet:
 - Kāpēc skolēni izvēlējās konkrētos ziņojumus?
 - Kādi elementi piesaistīja skolēnu uzmanību un kāpēc?
 - Kāpēc spēļu, vietņu un lietotņu izstrādātāji rada šādus ziņojumus?
 - Kādus trikus izmanto vietņu un lietotņu izstrādātāji? Kāpēc viņi to dara?
 - Kas var notikt, ja noklikšķinām uz šādiem ziņojumiem?
 - Ko mēs varam darīt, ja neesam pārliecināti, kas slēpjas aiz konkrētā ziņojuma?
 - Kas var palīdzēt bērniem pieņemt pārdomātus lēmumus par klikšķināšanu uz uznirstošajiem ziņojumiem un pakalpojumiem?
- Pēc sarunas spēlējiet kustību spēli, kurā skolēni pārvietojas pa telpu un atdarina skolotāja sauktās darbības:
 - deļa,
 - lidojums ar lidmašīnu,
 - tauriņu ķeršana,
 - pikošanās u. c.

Spēles laikā bērniem ne tikai ir jāveic skolotāja nosauktā darbība, bet vienlaikus arī jāpievērš uzmanība skolotāja dotajiem signāliem – līdzko skolotājs paceļ kādu no 7.b darba lapas ziņojumiem, skolēniem ir jāapstājas un jānoskaita no 5 līdz 1, tikai pēc tam turpinot kustību. Spēles noslēgumā pārrunājiet ar bērniem, ka skaitīšana no 5 līdz 1 situācijā, kad ieraugām internetā ziņojumu, ko neizprotam, dod mums laiku pārdomāt un aizkavē mūsu automātisko reakciju. To ir vērts trenēt, un vienmēr jādod sev laiks pārdomām.

2. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- papīra vai tapešu rullis, kas sagriezts divās 2–2,5 metru garās daļās
- līmlente
- flomāsteri/krāsainie zīmuļi

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet papīra vai tapetes rulli, kas sagriezts divās 2–2,5 metru garās daļās. Ar līmlenti pielīmējiet papīru uz grīdas, veidojot divus celiņus – darba virsmas zīmēšanai. Vajadzēs arī flomāsterus vai krāsainos zīmuļus.

1. Lasiet komiksu no Zintas un Vara digitālās dienasgrāmatas (7.a darba lapa). Pārrunājiet, kāds varētu būt stāsta turpinājums – vai Zinta noklikšķinās uz ikonas vai tomēr viņa to nedarīs.
2. Sadaliet skolēnus komandās un mudiniet izvēlēties vienu no ceļiem: pirmais ceļš ir paredzēts stāstam, kādi notikumi notiks, ja Zinta noklikšķinās uz ziņojuma, otrs – tam, kas notiks, ja Zinta nenoklikšķinās uz ziņojuma. Lūdziet skolēniem padomāt ne tikai par to, kas notiks, bet arī par to, kā Zinta jutīsies šajos notikumos.
3. Katra grupa sākumā izplāno visu notikumu, definējot secīgus soļus notikuma gaitā. Tad grupa sadala soļus tā, lai katrs bērns vai bērnu pāris (atkarībā no skolēnu skaita grupā) zīmētu tikai vienu no tiem, kopā veidojot laika līniju, kurā būs redzama konkrētā notikuma gaita.
4. Grupas prezentē paveikto klasē, pārrunājot, ko var mācīties no šiem stāstiem:
 - Kas jāatceras, pirms mobilo ierīču vai datoru ekrānā noklikšķināt uz uznirstošā ziņojuma?
 - Vai ir vērts lasīt uznirstošos ziņojumus? Kāpēc jā/nē?
 - Kam mēs varam lūgt palīdzību, ja nesaprotam uznirstošo ziņojumu?





2. Kā zināt, vai informācija ir patiesa?

Vispārīgie mērķi:



- ✓ Pilnveidot prasmes pārbaudīt internetā pieejamās informācijas un resursu ticamību.

Bērnu panākumu kritēriji:



- Es zinu, ka informācija internetā var būt gan patiesa, gan nepatiesa.
- Es zinu, kā var atšķirt patiesu informāciju no nepatiesas.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- krītiņi vai flomāsteri

Pirms uzdevuma: Skolēni pirms nodarbības padomā un izveido divas ziņas par sevi vai savu ģimeni – vienu patiesu, otru nepatiesu.

1. Skolēni dalās ar divām ziņām par sevi vai savu ģimeni – vienu patiesu, bet otru nepatiesu. Pārējie skolēni cenšas noskaidrot vai uzminēt, kura ziņa ir patiesa un kura nepatiesa, uzdodot precizējošus jautājumus. Par to, vai konkrētā ziņa ir patiesa vai nepatiesa, tiek izlemts klases balsojumā. Katram bērnam ir viena balss. Tikai pēc balsojuma var atklāt, kura ziņa bija patiesa un kura nepatiesa.
2. Pārrunājiet:
 - Kas skolēniem palīdzēja pieņemt lēmumu par ziņas patiesību, kam viņi pievērsa uzmanību?
 - Kādu stratēģiju viņi izvēlējās, mēģinot atšķirt patiesību no meliem?
 - Kādu stratēģiju viņi izvēlējās kā stāstītāji, mēģinot maldināt savus klasesbiedrus?
 - Kāpēc tiek radītas un izplatītas nepatiesas ziņas?
 - Kā atšķirt nepatiesu informāciju no patiesas?
3. Apspriediet, ar kādu mērķi tiek radīta nepatiesa informācija? Kam pievērst uzmanību, lai atšķirtu nepatiesu informāciju no patiesas? Pierakstiet 2–3 idejas.

Pārlasiet situāciju „Lietotne” no Zintas un Vara digitālās dienasgrāmatas un pārrunājiet:

- Kāda papildinformācija, kas pieejama uznirstošajā ziņojumā, varētu ietekmēt Zintas lēmumu?
 - Kāda informācija varētu likt Zintai rīkoties – noklikšķināt uz ziņojuma?
 - Ar ko šī informācija ir īpaša? Kādi vārdi tajā izmantoti? Uz kādu rīcību tā mudina? Kādas emocijas tā izraisa?
4. Pēc sarunas skolēni veido padomu plakātu „Kā zināt, vai informācija ir patiesa?”.
 5. Nobeigumā pārrunājiet ar skolēniem, kam viņi vēlētos parādīt šo plakātu? Ja viņi norāda adresātus (citus skolēnus, skolotājus, vecākus), varat kopīgi izlemt, kā to īstenosiet.

2. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- augļu attēli
- materiāli reklāmu veidošanai

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet attēlus ar augļiem, materiālus reklāmu veidošanai – lapas, krāsainus papīrus, zīmuļus, šķēres, līmi, žurnālus u. c.

1. Sadaliet klasi trīs grupās (A, B, C). A grupa izlozē attēlu (piemēram, arbūzu). A grupas uzdevums ir nodot C grupai informāciju par arbūzu. Savukārt B grupai ir jānostājas starp abām – A un C – grupām un jātraucē ziņas nodošana dažādos veidos (piemēram, pārkliežot A grupu), lai grupa C nevarētu saņemt informāciju. Mainiet lomas, lai ikvienam būtu iespēja iejusties visās lomās.
2. Pārrunājiet, kā skolēni jutās katrā grupā, kas bija grūti, kas bija interesanti, vai un kāpēc sajūtas katrā grupā atšķirās? Vai šis uzdevums ir saistāms ar to, kā mēs saņemam informāciju internetā (teksts, grafika, filma, audio u. c.)?
Pārrunājiet:
 - Kāpēc kādam varētu būt svarīgi, lai informācija nerasniedz adresātu?
 - Kāpēc kāds varētu traucēt saņemt vai apzināti mainīt informāciju? Kādas tam var būt sekas?
 - Kas, pēc bērnu domām, varētu būt A, B, C grupa reālajā dzīvē?
 - Ko šī pieredze jums var iemācīt, kad lietojam internetu un saņemam dažādu informāciju?
3. Skolēni strādā pāros, veidojot pašu izvēlēta augļa reklāmas plakātu un aicinot ēst tieši šo augli. Reklāmā ir jāiekļauj vismaz divi patiesi un divi nepatiesi vai pārspīlēti vēstījumi.
4. Pāru paveiktais tiek prezentēts klasē. Klasesbiedri cenšas atpazīt patiesu informāciju par augļiem no nepatiesas, pārspīlētas informācijas.
5. Pārrunājiet, kur var iegūt ticamu informāciju par augļiem? Kādiem informācijas avotiem var uzticēties, meklējot informāciju par augļiem?
6. Noslēgumā tiek pārrunāts, kas ir reklāmas un kāpēc tajās bieži tiek izmantots pārspīlējums vai maldinoša, nepatiesa informācija.

3. Interlande: Īstenības upe

Caur Interlandi plūst upe, kas savā straumē ierauj gan faktus, gan izdomājumus. Lai šķērsotu straumi, esiet piesardzīgi un paļaujieties uz veselo saprātu. Neļaujiet sevi apmānīt krāpniekam, kas darbojas šajā apkārtnē.

Spēlējiet spēles „Interlande” daļu „Īstenības upe”. Pēc spēles pārrunājiet:

- Vai esat kādreiz saskārušies ar situāciju, kurā ir jāizvērtē, vai kaut kas internetā ir patiess vai nepatiess? Pēc kādām pazīmēm jūs to atpazināt?
- Kas ir krāpnieks? Aprakstiet viņa uzvedību un ietekmi uz spēli.
- Vai spēle „Īstenības upe” ir mainījusi veidu, kā jūs vērtējat saturu un cilvēkus internetā?
- Pēc kādam pazīmēm var noteikt, vai situācija tīmeklī ir dīvaina vai satraucoša?
- Kā jūs jūtaties, saskaroties ar šādām situācijām?
- Ko jūs varat darīt, ja neesat pārliecināti, vai informācija ir patiesa?



Drošība

Aizsargā savus noslēpumus!

Es rūpējos par savu drošību

Nodarbību plāni

1. Kāpēc ir jāaizsargā vērtīga informācija un mūsu dati internetā?
2. Kādas ir drošas paroles?
3. Interlande: Dārgumu tornis.

Ievads

Bērni pirmsskolas un agrīnā skolas vecumā sāk savu iepazīšanos ar internetu, gūstot pirmo pieredzi. Ir svarīgi jau laicīgi iemācīties, kā aizsargāt privāto un personisko informāciju, nebaidīties uzdot jautājumus un meklēt atbildes, paplašinot zināšanas par šo tēmu.

Vārdnīca



Drošība – ierīču un tajās saglabāto datu aizsardzība.

Krakeris (angļu val. burtiski – *lauzējs*) – cilvēks, kurš uzlauž datora drošības sistēmu. Svarīgi ir atšķirt hakeri no krakera. Hakeru kopiena uzskata, ka hakeris ir datoru entuziasts ar plašām zināšanām, kurš tās neizmanto, lai kaitētu citiem, savukārt krakeris ir persona, kas uzlauž drošības elementus, lai izdarītu noziegumu (piemēram, nozagtu personas datus no servera).

Personas dati – visa informācija, pēc kuras jūs var identificēt, t. i., vārds un uzvārds, adrese, personas kods un e-pasta adrese, ja tajā ir vārds un uzvārds, fotoattēls. Īpaša personas datu kategorija ir sensitīvi dati, kas attiecas uz veselību, reliģisko pārliecību, seksuālo orientāciju vai tautību.

Parole – slepena rakstzīmju kombinācija, kas aizsargā piekļuvi informācijai vai ierīcei; tai var būt dažādas formas, piemēram, četrciparu kods tālruņa bloķēšanai vai sarežģīta parole interneta kontam.

Šifrēšana – informācijas vai datu pārvēršana par kodu, kas ir nenolasāms vai nepieejams nepiederošām personām.



ZINTAS UN VARA DIGITĀLĀ DIENASGRĀMATA

Droša parole

Sveiki! Mēs ar Zintu visu dienu mēģinājām izdomāt drošu paroli, lai reģistrētos spēlei. Mēs saucām paroles, ko mums ir viegli atcerēties un nekur nav jāpieraksta. Piemēram, mūsu vārdi, mūsu suņa vārds, mūsu mīļākais deserts utt. Tā bija īsta prāta vētra, bet beigu beigās vienojāmies, ka tie būs cipari, kurus mēs abi zinām un nekad neaizmirsīsim. Mēs bijām lepni, ka esam tik gudri un neviens neuzminēs mūsu paroli.

Nolēmām pārbaudīt paroles stiprumu, jautājot mammai. Iedomājieties – mamma, ilgi nedomājot, nosauca mūsu dzimšanas dienu kā paroli un... uzreiz uzminēja.

Viss darbs vājā. Darbs bija jāsāk no jauna. Mamma ieteica, ka stiprai parolei ir jābūt tādai, kuru mums ir viegli iegaumēt, bet kuru ir grūti vai pat neiespējami uzminēt citiem cilvēkiem.

Un ko jūs domājat?

Kā izveidot drošu paroli?

Vai piekrītat, ka tas ir svarīgi?

Kas var notikt, ja kāds atminēs mūsu paroli?

5 komentāri ▼

PIEVENOT KOMENTĀRU





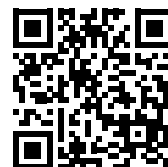
ZINTAS UN VARA DIGITĀLĀ DIENASGRĀMATA

Komentāri



Oto

Veidojot paroli, es izmantoju instrukcijas
<https://drossinternets.lv/lv/info/paroles>



Kaspars

Tētis man palīdzēja izdomāt drošu paroli. Neviens nezina manu paroli, izņemot tēti. Viņš to glabā speciālā programmā – parolu pārvaldniekā.



Zane

Forši! Visu svarīgo es glabāju seifā ar šifru – tā ir dāvana no vecmāmiņas. Pat manai dienasgrāmatai ir piekaramā atslēga.



Kārlis

Čau, Zinta un Vari! Kāpēc ir jāaizsargā savi dati?

PIEVIENT KOMENTĀRU

1. Kāpēc ir jāargā vērtīga informācija un mūsu dati internetā?

Vispārīgie mērķi:



- ✓ Izprast, ka ir svarīgi aizsargāt savas ierīces, datus un kontus internetā.
- ✓ Zināt, ka stipras paroles efektīvi aizsargā mūsu ierīces un kontus internetā.
- ✓ Paplašināt zināšanas par datu drošību un drošības riskiem internetā.

Bērnu panākumu kritēriji:



- Es zinu, ka internetā ir pieejami dati un svarīga informācija par mani, kas ir jāaizsargā.
- Es saprotu, kāpēc ir svarīgi aizsargāt savus datus un informāciju.
- Es apzinos, kāpēc ir svarīgi aizsargāt ierīces, kurās glabāju informāciju un savus datus.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- Zintas un Vara dienasgrāmatas fragments „Droša parole”
- 8. darba lapa
- rakstīšanas un zīmēšanas piederumi

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet fragmentu „Droša parole” no Zintas un Vara digitālās dienasgrāmatas, 8. darba lapu katram bērnam, rakstāmpiederumus, krāsainos zīmuļus, flomāsterus.

1. Iepazīstieties ar Zintas un Vara ierakstu „Droša parole” Zintas un Vara digitālajā dienasgrāmatā. Pārrunājiet, kāpēc izveidoto paroli mamma varēja viegli uzminēt. Vai tas būtu tik viegli arī citiem? Kāpēc jā vai nē?
2. Pārrunājiet, ko mēs aizsargājam savā dzīvē, kāpēc un kā mēs to darām?
3. Sadaliet klasi grupās. Izdaliel bērniem papīra lapas un flomāsterus. Grupu uzdevums ir izdomāt un uzzīmēt piemērus, kā:
 - aizsargāt savu māju,
 - aizsargāt savu krājkasīti,
 - paslēpt dienasgrāmatu,
 - pasargāt savu velosipēdu,
 - pasargāt skrejriteni bērnu laukumīnā,
 - pasargāt savas rotaļlietas utt.
4. Katra grupa prezentē paveikto. Pārrunājiet, kāda informācija internetā bērniem šķiet vērtīga. Ko ir ieteicams aizsargāt un kas obligāti jāaizsargā tīmeklī? Ko bērni gribētu aizsargāt? Ko viņi domā par ierīcēm, kurās mēs glabājam savu informāciju vai kuras izmantojam, lai piekļūtu internetam – vai tās arī ir kaut kā jāaizsargā?
5. Skolēni individuāli strādā ar 8. darba lapu. Parunājiet, kādas paroles bērni ir atšifrējuši: **drošība, parole** un **bloķēšana**. Uzrakstiet šos vārdus un vārdu savienojumus redzamā vietā. Pārrunājiet, ko bērniem nozīmē būt drošiem tiešsaistē un cik lielā mērā stipras paroles un ierīču drošības elementu lietošana ir saistītas ar to.

2. aktivitāte



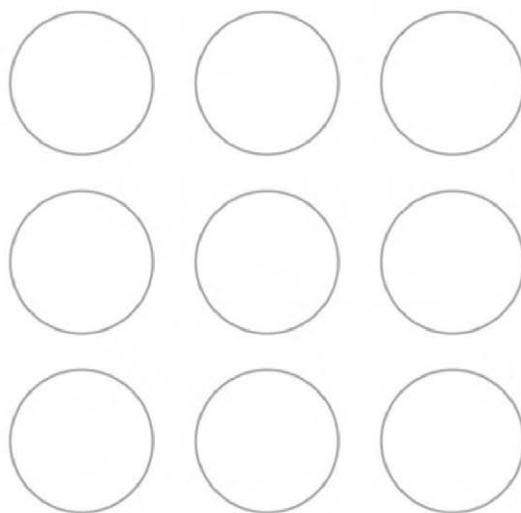
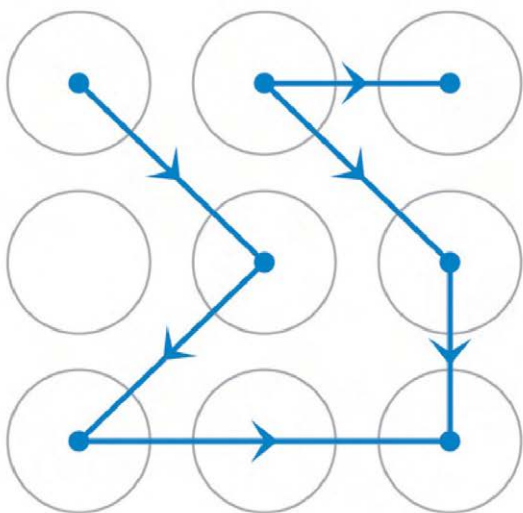
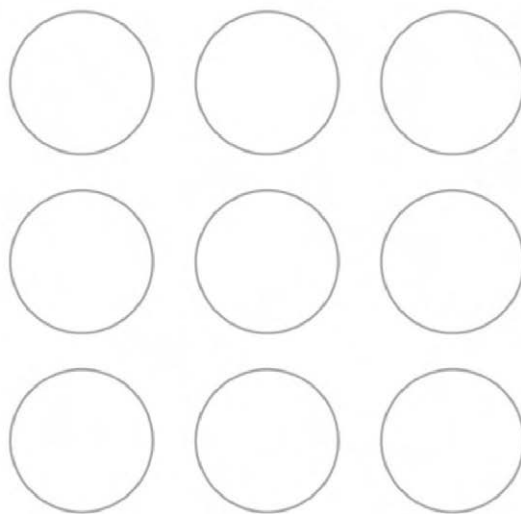
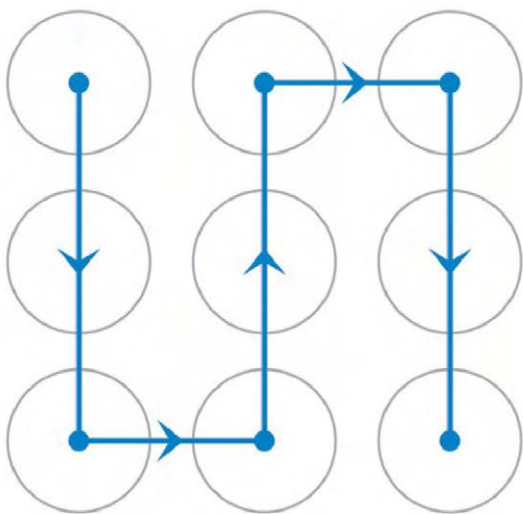
Nepieciešamie materiāli:

- 9. darba lapa

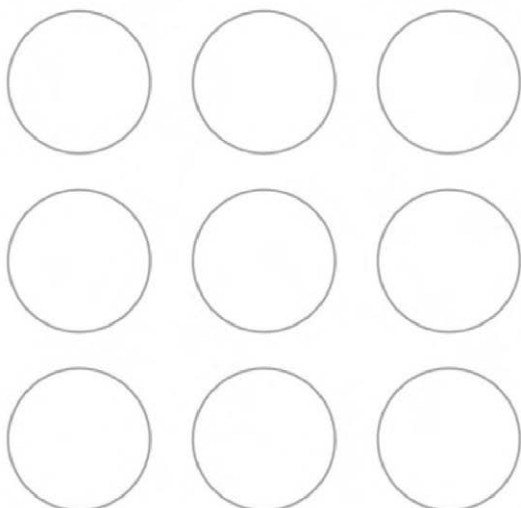
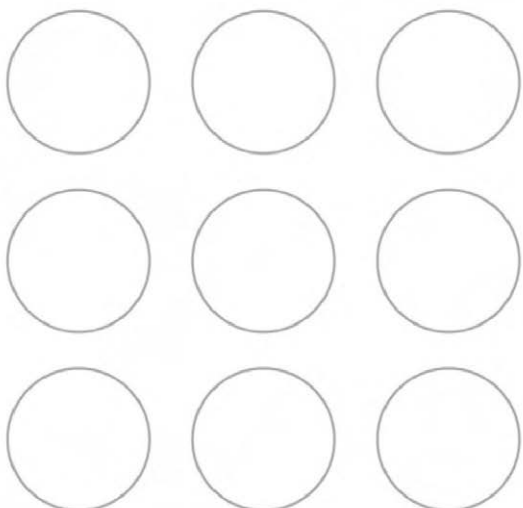
1. Pārrunājiet, vai minētās situācijas kādreiz ir atgadījušās arī klases bērniem:
 - Svešiniekam tiek nejauši iedotas savas mājas vai dzīvokļa atslēgas.
 - Kādam tiek neapdomīgi pateikts kāpņu telpas vai vārtu kods.
 - Svešiniekam tiek atklāts krājkasītes šifrs.
2. Turpiniet sarunu:
 - Vai kādreiz kāds klases skolēns ir pazaudējis mājas atslēgu? Un kāds no jūsu ģimenes? Kā šī situācija tika risināta?
 - Kas var notikt, ja pazaudējam atslēgu vai nejauši to kaut kur atstājam?
 - Ko mēs darām, ja esam pazaudējuši atslēgu?
3. Iepazīstieties ar digitālās dienasgrāmatas ierakstu „Droša parole” un pārrunājiet Zintas un Vara piedzīvoto. Ja māju sargā atslēga, tad internetā šī atslēga ir parole vai ierīces bloķēšanas funkcija. Mūsu parolei ir jābūt stiprai, t. i., sarežģītai, tādai, ko citiem grūti uzminēt, bet mums viegli atcerēties.

Pārrunājiet, kas var notikt, ja:
 - pazaudēsīm savu ierīci;
 - citas personas uzlauzīs mūsu paroli, uzminēs to, jo tā, piemēram, ir ļoti viegla;
 - kāds atklās paroli, tāpēc ka mēs to pierakstījām kladē vai burtnīcā, kuru atstājām redzamā vietā;
 - kāds mums ir nozadzis tālruni, kuram nav uzstādīta bloķēšana;
 - svešinieks ir apskatījis mūsu konfidenciālo informāciju. Kā jārikojas?
4. Apskatiet plakātu, kurā Zinta un Varis sniedz savus padomus (9. darba lapa) par ierīču un informācijas aizsardzību internetā. Pārrunājiet tos!

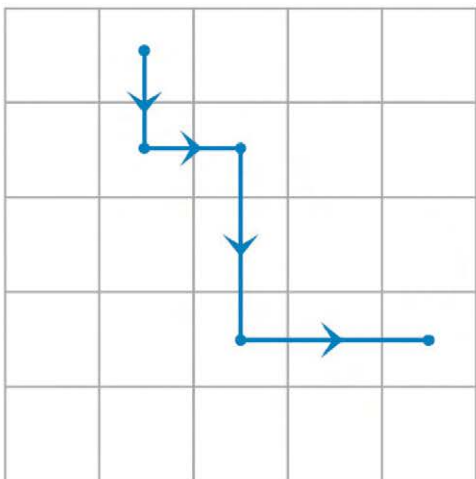
Labajā pusē pārzīmē tālruņa drošības kodu! Esi uzmanīgs!



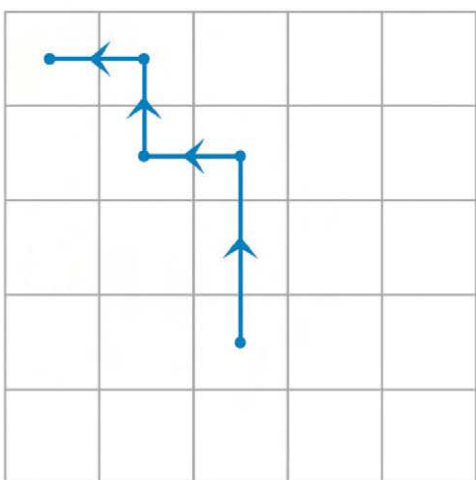
Izdomā savu tālruņa drošības kodu!



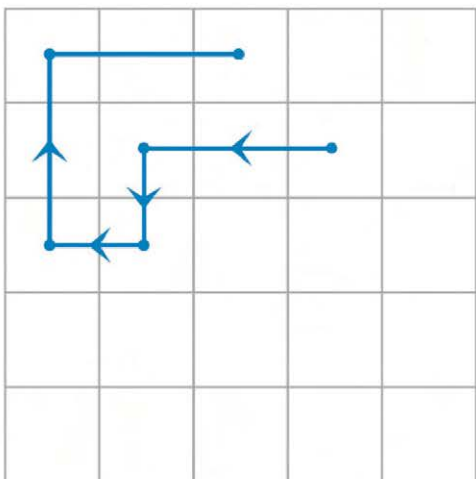
Uzzini mobilās ierīces ekrāna drošības kodu! No burtiem veido vārdus, lai uzzinātu, kas ir svarīgi, lai aizsargātu savus datus un svarīgu informāciju internetā.



A	D	Ā	V	S
U	R	O	I	Ļ
D	R	Š	F	N
G	Ū	Ī	B	A
C	J	P	O	R



E	L	D	Ā	V
D	O	R	I	C
P	K	A	E	P
A	R	P	J	R
Š	I	Z	Ū	H



A	N	A	T	S
Š	O	L	B	J
Ē	Ķ	F	I	S
L	E	V	C	Ā
D	R	O	K	Z

Kā aizsargāt informāciju internetā?

Stipra parole sastāv no **vismaz 8 rakstzīmēm**.

Veidojot paroli, **kombinē zīmes** – lieto lielos un mazos burtus, ciparus un simbolus.

Izvēlies paroles, ko tev ir viegli atcerēties, bet citiem grūti uzminēt.

Šifrē teikumus, kas tev patīk un ko viegli atceries, piemēram, iecienītākās dziesmas vārdus vai ēdiena nosaukumu.

Nesaki savas paroles citiem.

Centies **iegaumēt savas paroles**. Pierakstīt tās tur, kur kāds var tām piekļūt, ir riskanti.

Parole, ko citi var viegli uzminēt, ir, piemēram, tavš dzimšanas datums, dzīvesvieta, tālruņa numurs, secīgi cipari 12345 – **šādas paroles nav drošas**.

Bloķē/aizsargā ar paroli savas ierīces – planšētdatoru, tālruni vai datoru.



Stipra parole palīdz:

- aizsargāt personisko informāciju;
- aizsargāt e-pastu, informāciju datorā un citu saturu.



2. Kādas ir drošas paroles?

Vispārīgais mērķis:



✓ Iepazīstināt skolēnus ar drošu parolu izveides, iegaumēšanas un aizsardzības principiem.

Bērnu panākumu kritēriji:



- Es zinu, kādas paroles ir viegli uzminēt.
- Es izprotu, kas var notikt, ja informācijai piekļūst sveši cilvēki.
- Es māku izveidot drošu un spēcīgu paroli.

1. aktivitāte



Pirms uzdevuma: Sagatavojiet Zintas un Vara digitālās dienasgrāmatas ierakstu „Drošas paroles”, A4 papīra lapas, flomāsterus vai pildspalvas.

Nepieciešamie materiāli:

- ieraksts no Zintas un Vara digitālās dienasgrāmatas
- A4 papīra lapas
- flomāsteri vai pildspalvas

1. Izlasiet ierakstu Zintas un Vara digitālajā dienasgrāmatā par stiprām parolēm, īsi apspriediet varoņu teikto.
2. Sadaliet skolēnus pāros. Katrs pāris saņem A4 papīra lapu un flomāsterus. Uzdevums – izveidot drošu paroli, sekojot Zintas un Vara ieteikumiem.
3. Izdomāto paroli skolēni uzraksta uz papīra lapas. Mudiniet strādāt klusi, lai bērni sajūt noslēpumainības gaisotni. Pēc paroles pierakstīšanas papīra lapa tiek salocīta un nevienam netiek rādīta.
4. Lapas tiek apkopotas, un piecas paroles (pēc skolotāja izvēles) tiek uzrakstītas uz tāfeles. Skolēni iejūtas izmeklētāju un parolu uzlauzēju lomā, cenšoties uzminēt parolu autorus. Sava atbilde skolēniem ir jāpamato.
5. Pēc uzdevuma izpildes pārrunājiet:
 - Vai uzdevums bija viegls vai grūts?
 - Kas sagādāja grūtības?
6. Salieciet papīra lapas ar uzrakstītajām parolēm uz grīdas. Skolēni sakārto paroles no spēcīgākās līdz vājākajai, savu izvēli paskaidrojot.
7. Skolēni izvēlas vienu no Vara uzdotajiem jautājumiem un raksta uz to atbildi:
 - Kā izveidot drošu paroli?
 - Kāpēc paroles ir tik svarīgas?
 - Kas var notikt, ja kāds atmin/uzzina manu paroli?

2. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- 9.a un 9.b darba lapa
- korķi vai dzēšgumijas
- piespraudes
- saspraudes

1. Bērni sadalās pāros. Katrs pāris saņem 9.a un 9.b darba lapu. Uzdevums – izgatavot dekodera apli slepeno ziņojumu nosūtīšanai un saņemšanai.
2. Skolēni izgriež aplus, saliek tos šādā secībā: lielais aplis apakšā, mazais aplis augšpusē. Tad apli tiek savienoti, no apakšas pieliekot dzēšgumiju vai korķi un no augšas iespraužot piespraudi.
3. Apli tiek salikti tā, lai tie paši burti no lielā un mazā apļa atrastos vienā rindā (A=A). Pēc tam mazais aplis tiek pagriezts par dažiem laukumiņiem pa labi, piemēram, par 4, un pārbaudiet, kāds burts atrodas uz lielā apļa zem A (A=E). Izmantojiet papīra saspraudi, lai nostiprinātu aplus tā, lai to pozīcija nemainītos.
4. Kad dekodera aplis ir izveidots, bērni saņem A4 lapu un tās augšpusē uzraksta Īsu ziņojumu – vienu vārdu. Mazais aplis ir galvenais – tajā bērni secīgi atrod izvēlēta vārda burtus. Tad viņi skatās, kāds burts atrodas zem tā uz lielā apļa, un uzraksta šo burtu zemāk uz A4 papīra lapas. Piemēram, vārds ASY (uz mazā apļa) tiks kodēts kā XOU (uz lielā apļa).
5. Skolēni, kuri vēlas, var uzrakstīt uz tāfeles kodēto vārdu, un pārējie bērni to cenšas atminēt. Spēli var ik pa laikam atkārtot, lai stiprinātu slepenās kodēšanas prasmes.

3. aktivitāte



1. Skolēni uz papīra uzraksta filmas, pasakas vai mīļākās grāmatas nosaukumu. Nākamais uzdevums ir uzrakstītajā nosaukumā izsvītrot katru otro burtu vai, piemēram, tikai patskaņus. Burtus, kas nav izsvītroti, skolēni pieraksta uz lapas kā vienu vārdu. Tas būs viņu paroles pamats. Piemēram, „Sniegbaltīte un 7 rūķīši” = „Sigattu7uii” vai „Sngbltn7rks”. Pēc tam skolēni pievieno izveidotajam vārdam divus ciparus un divas īpašās rakstzīmes, kas viņiem patīk vai ar kaut ko asociējas. Šis uzdevums praktiski parāda, kā veidot drošas paroles.
2. Parādiet izveidotās paroles viens otram. Pārrunājiet, vai skolēniem būtu viegli uzminēt citu izveidotās paroles un kāpēc.

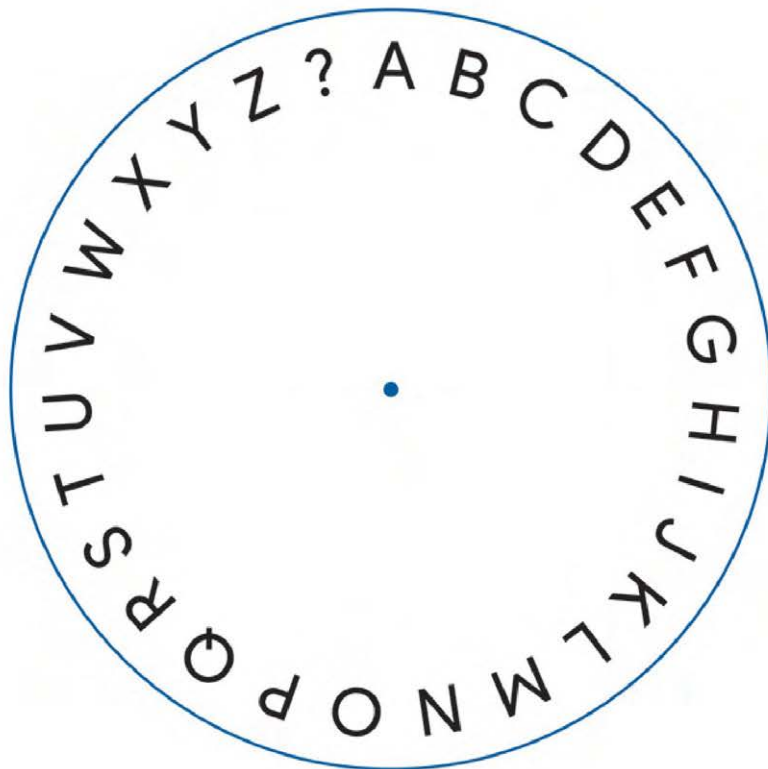
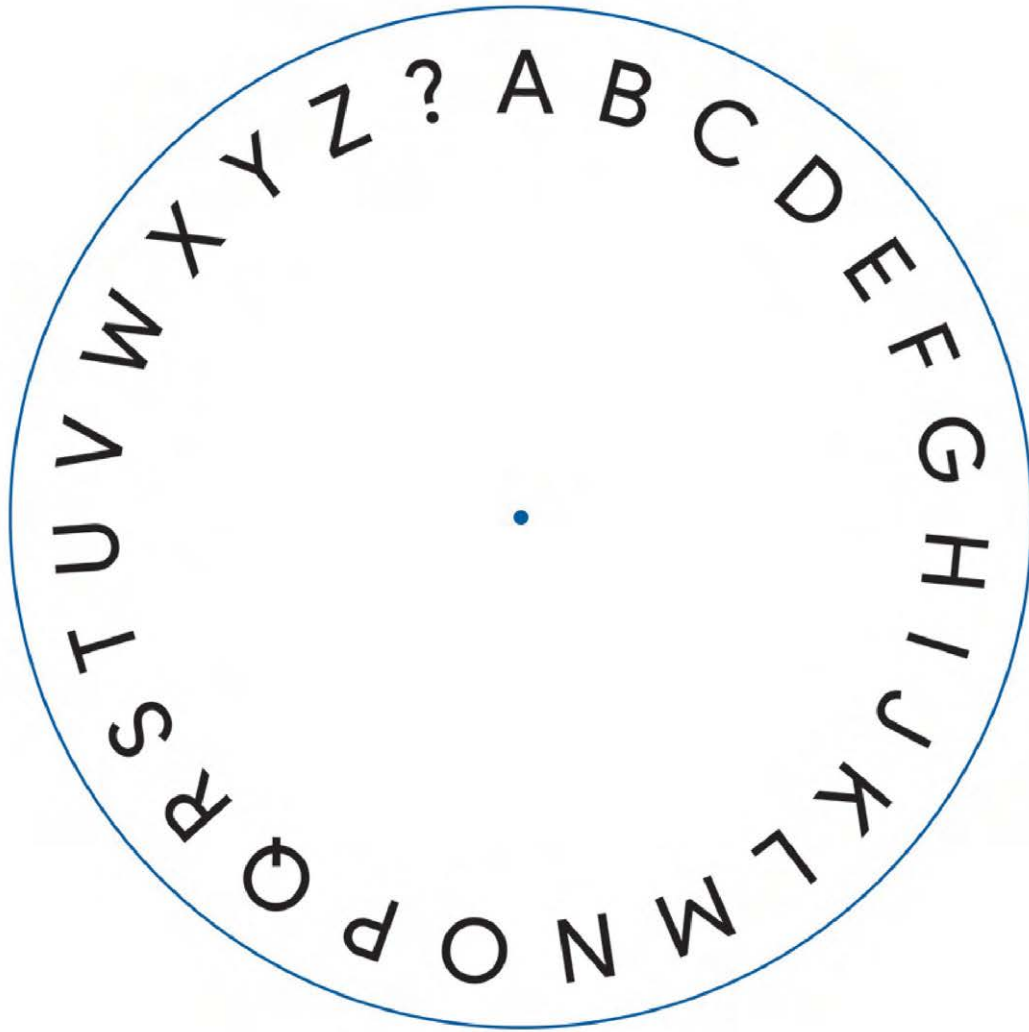
4. aktivitāte



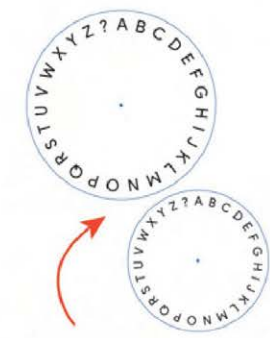
Nepieciešamie materiāli:

- 10. darba lapa
- zaļš un sarkans zīmulis vai flomāsters

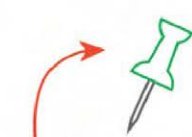
1. Skolēni saņem 10. darba lapu. Uzdevuma veikšanai ir nepieciešams zaļš un sarkans zīmulis. Skolēni lasa apgalvojumus, izvērtē tos un iekrāso zaļā krāsā, ja apgalvojums ir patiess, vai sarkanā krāsā, ja apgalvojums ir nepatiess.
2. Kad uzdevums ir izpildīts, kopā pārbaudiet atbildes. Ja ir pieļautas kļūdas, apspriediet tās.



Nepieciešamie materiāli



dekodera apļi



piespraude



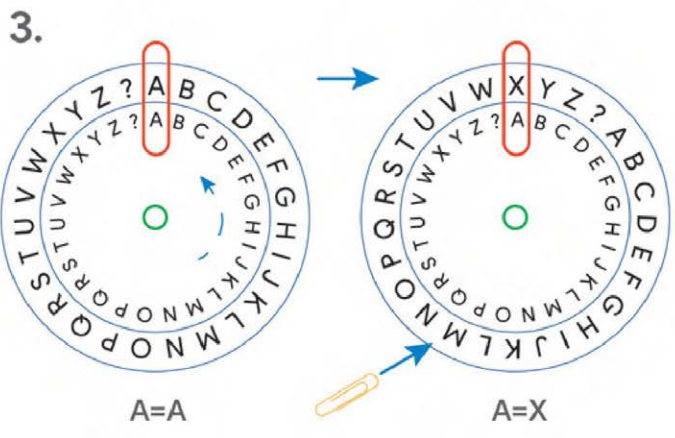
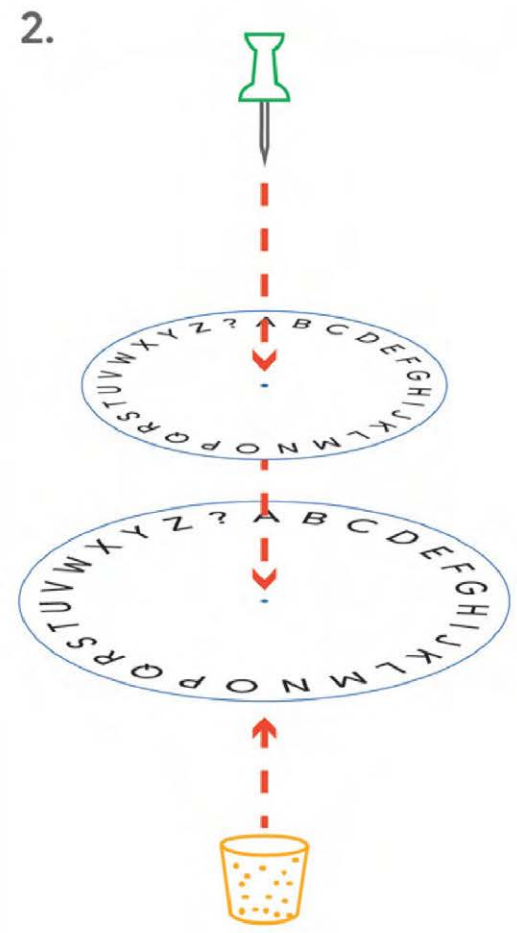
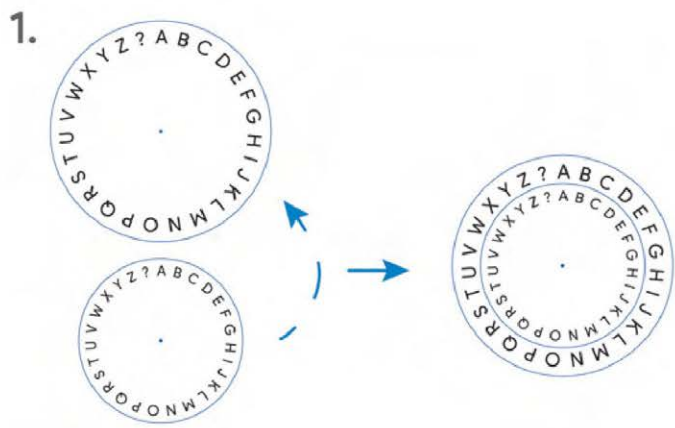
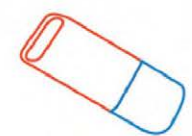
šķēres



saspraude

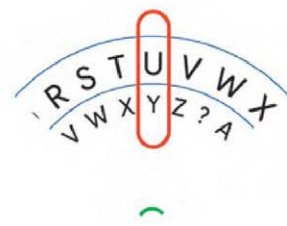
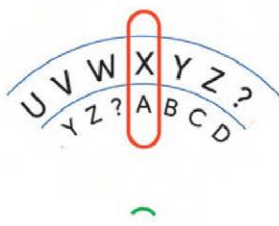


korķis vai dzēšgumija



piemērs

ASY = XOU



Patiesos apgalvojumus iekrāso zaļā krāsā, nepatiesos – sarkanā krāsā. Papildini ar saviem apgalvojumiem!

Stipru paroļu izveide ir svarīga un var būt pat jautra.

Stipra parole sastāv no vismaz 8 rakstzīmēm.

Drošai parolei jā sastāv no mazāk nekā 6 burtiem.

Parolēs var izmantot gan ciparus, gan simbolus.

Paroles nedrīkst atklāt trešajām personām, un tās nav jā pieraksta redzamā vietā.

Parolē jā ietver informācija, kas raksturo tevi, – tavs vecums, dzimšanas diena u. c.

Planšetdators, tālrunis vai dators nav jā aizsargā ar paroli.

Vienkāršas paroles ir labas, jo tās ir viegli iegaumēt.

3. Interlande: Dārgumu tornis

Palīgā! Dārgumu tornis nav aizsargāts, un internautu dārgumi – kontaktinformācija un privātās ziņas – ir apdraudēti. Apsteidziet krakeri (izskaidrojiet bērniem, kas ir krakeris) un uzceliet aizsargmūri ar stiprām parolēm, lai internautu noslēpumi vienmēr būtu drošībā!

Pēc spēles pārrunājiet:

- Kad reālajā dzīvē ir jāveido drošas paroles? Kā to darīt? Kādus padomus atceraties?
- Kas ir krakeris? Aprakstiet šo personu un to, kā viņš rīkojās spēlē „Interlande”.
- Vai Dārgumu torņa aizsargmūra celšana ir ietekmējusi to, kā skolēni rīkosies reālajā dzīvē? Vai ir pilnveidotas skolēnu zināšanas par informācijas aizsargāšanu internetā?

Spēle “Interlande”





Laipnība

Ir jauki būt laipnam

Esmu laipns un stājos pretim nepieņemamai uzvedībai internetā

Nodarbību plāni

1. Kā izskatās laipnība?
2. Laipnības roka.
3. Laipna atbilde.
4. Interlande: Laipnības karaliste.

levads

Interneta pasaule paver bērniem pilnīgi jaunu telpu saziņai, kontaktiem un attiecību veidošanai. Pašcieņa, pašapziņa un empātija ir kompetences, kurām virtuālajā pasaulē ir ļoti liela nozīme. Zināt atšķirību starp patīkamām un nepatīkamām ziņām, kā arī spēja empātiski lūkoties uz savu un otrā ekrāna pusē esošo cilvēku uzvedību kļūst par svarīgu sastāvdaļu, lai risinātu sarežģītas situācijas, ar kurām bērni saskaras internetā. Tāpēc labo uzvedības piemēru stiprināšana un spēja atpazīt negatīvās uzvedības piemērus ir vadmotīvs, kas caurvij visas ar laipnību kā vērtību saistītās tēmas.

Vārdnīca



Bloķēšana – veids, kā izbeigt jebkādu tiešsaistes kontaktu ar personu; bloķēta persona nevar redzēt jūsu profilu, nevar nosūtīt ziņojumus, redzēt jūsu ierakstus utt.; tā arī nezina, ka ir bloķēta.

Kibervardarbība – vardarbība, kas notiek tiešsaistē vai izmantojot digitālās ierīces.

Trojlošana – apzināti cietsirdīga, aizskaroša vai provokatīva rakstīšana vai komentēšana tīmeklī.

Atstumšana – vajāšanas vai vardarbības veids, ko izmanto tīmeklī un ārpus tā, daļēji vai pilnībā atstumjot personu no grupas, klases, skolas dzīves.



ZINTAS UN VARA DIGITĀLĀ DIENASGRĀMATA

Mākslas darbs

Čau! Te Zinta. Šorīt Varis man parādīja savu mākslas darbu. Mums bija jāuzzīmē supervaronis vai supervarone. Vai jūs zināt, ko Varis uzzīmēja? Vīrieti sarkanā apmetnī. Lieliski, vai ne? Šis apmetnis gan izskatījās pēc kleitas, un viss bija izkrāsots ļoti pavisī. Es Varim teicu, ka viņš varēja pacensties vairāk.

Kā parasti, visu dzirdēja mūsu mamma un teica, ka man vajadzētu būt laipnākai. Visu pēcpusdienu es domāju, kas ir laipnība? Kā tā izskatās? Kur tā rodas? Kā es varu būt laipnāka?

Bet beigu beigās es izdomāju, ka centīšos uzzīmēt laipnību. Fotografijā esmu es un manis uzzīmētā laipnība. Jums patīk?



6 komentāri ▼

PIEVENOT KOMENTĀRU



ZINTAS UN VARA DIGITĀLĀ DIENASGRĀMATA

6 komentāri ▼



Viktors

Cik jauka ir tava laipnība!



Anonīms lietotājs

Pārāk dzeltena 😞



Anonīms lietotājs

Es laipnību zīmētu citādi.



Marta

Tu skaisti zīmē!



Zane

Foršas krāsas! Man ļoti patīk dzeltenā krāsa!



Anonīms lietotājs

Tev nevajadzētu publicēt savus zīmējumus, ja neproti zīmēt.

PIEVENOT KOMENTĀRU

1. Kā izskatās laipnība?

Vispārīgais mērķis:



- ✓ Attīstīt spēju atpazīt citu cilvēku (labvēlīgos) nodomus.
- ✓ Attīstīt sociāli emocionālās prasmes un attieksmi, piemēram, laipnību, empātiju, jūtīgumu.

Bērnu panākumu kritēriji:



- Es zinu, kas ir laipnība.
- Es protu pastāstīt citiem cilvēkiem, ko nozīmē laipnība.
- Es prezentēju savu darbu un apspriežu to.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- fragments „Mākslas darbs”
- aktīva mūzika

1. Iepazīstieties ar ierakstu „Mākslas darbs” Zintas un Vara digitālajā dienasgrāmatā. Pārrunājiet:
 - Par ko ir teksts?
 - Ko Varis parādīja Zintai?
 - Kāda bija Zintas reakcija? Ko viņa izdarīja? Ko viņa teica Varim?
 - Kas varētu būt vīrietis sarkanajā apmetnī?
 - Vai bērni zina kādu supervaroni?
 - Ko supervaronis dara? Kā viņš uzvedas un izskatās?
 - Vai skolēni var atbildēt uz Zintas jautājumiem?
2. Spēlējiet spēli, kas mudina padomāt, kā izskatās laipnība un kā mēs to varam atpazīt cilvēkā. Uzlieciet dziesmu, kura patīk bērniem. Kamēr skan mūzika, skolēni brīvi staigā pa telpu. Kad mūzika apklust, viņi laipni sasveicinās ar tuvāk stāvošo klasesbiedru. Pārrunājiet dažādus sasveicināšanās veidus. Atkārtojiet aktivitāti vairākas reizes un mudiniet izmantot dažādus sasveicināšanās veidus.
3. Pēc spēles pārrunājiet:
 - Kas bērniem patika šajā spēlē?
 - Kā bērni sasveicinājās ar citiem, kā izrādīja laipnību?
 - Kā visbiežāk sabiedrībā tiek izrādīta laipnība? (Ķermeņa valoda: smaids, samīļošana, sarokošanās, atvērta stāja, smaidošas acis.)

2. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- A4 vai A3 papīra lapas
- flomāsteri
- krāsainie zīmuļi
- līme
- šķēres
- materiāli radošiem darbiem
- 3. darba lapa
- 11. darba lapa

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet A4 vai A3 papīra lapas, flomāsterus, krāsainos zīmuļus, līmi, šķēres, materiālus radošiem darbiem – auklas, plastilīnu, kartonu u. c., 3. un 11. darba lapu.

1. Pārrunājiet, ko skolēniem nozīmē laipnība. Apkopojiet dažādus laipnības piemērus un situācijas, kurās kāds cilvēks ir bijis laipns. Uz tāfeles uzrakstiet vārdu LAIPNĪBA un pierakstiet bērnu sauktos vārdus, frāzes un asociācijas, veidojot ideju karti. Svarīgi pārrunāt, ka laipns cilvēks ir labvēlīgs un jauks ne tikai pret citiem, bet arī pret sevi. Ir arī situācijas, kurās nav jābūt jaukam, taču tas nenozīmē, ka vajag kādu aizvainot – savu attieksmi var izteikt pieklājīgi. Piemēram, kad gribam reaģēt uz apsūkāšanu, aizvainošanu, izsmiešanu, tad mūsu reakcijai jābūt stingrai, bet pieklājīgai.
2. Lai nostiprinātu skolēnu izpratni par laipnību, skolēni strādā ar 3. darba lapu – bērna silueta kontūru. Uzdevums – uzzīmēt vai atzīmēt uz silueta, kur mīt laipnība. Darbu var veikt individuāli vai kopā klasē, izmantojot vienu bērna siluetu un pielīmējot krāsainu punktiņu tajā vietā, kur, pēc katra skolēna domām, mīt laipnība.
3. Skolēni strādā pāros vai grupās. Uzdevums – padomāt un izveidot laipnību. Skolēni saņem 11. darba lapu un domā par Laipnību kā par supervaroni.
4. Noslēgumā skolēni prezentē un pārrunā paveikto, veidojot un atklājot Laipnības izstādi.

Kā sauc laipnību? (vārds)

Kāda tā izskatās? (izskats)

Vai laipnībai ir kāds īpašs priekšmets? (atribūts)

Ko laipnība saka? (vārdi, frāzes)

Cita svarīga informācija:

2. Laipnības roka

Vispārīgais mērķis:



- ✓ Apzināties un izprast laipnas komunikācijas nozīmību.
- ✓ Paaugstināt pašvērtējumu.

Bērnu panākumu kritēriji:



- Es saprotu, ka būt laipnam pret sevi ir tikpat svarīgi kā būt laipnam pret citu cilvēku.
- Es protu komunicēt pieklājīgi.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- fragments „Mākslas darbs”
- 13. darba lapa

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet no 13. darba lapas izgrieztas lapiņas ar laipnām frāzēm tādā daudzumā, lai tās pietiktu visiem bērniem (frāzes var atkārtoties).

1. Izlasiet ierakstu „Mākslas darbs” Zintas un Vara digitālajā dienasgrāmatā.
2. Katrs skolēns izlozē vienu laipnu komentāru (no 13. darba lapas) un nolasa to skaļi. Pārrunājiet, kā skolēni jutās, lasot konkrēto frāzi.
3. Pārrunājiet frāzi „vārdiem ir spēks”. Kas varētu būt šis spēks?

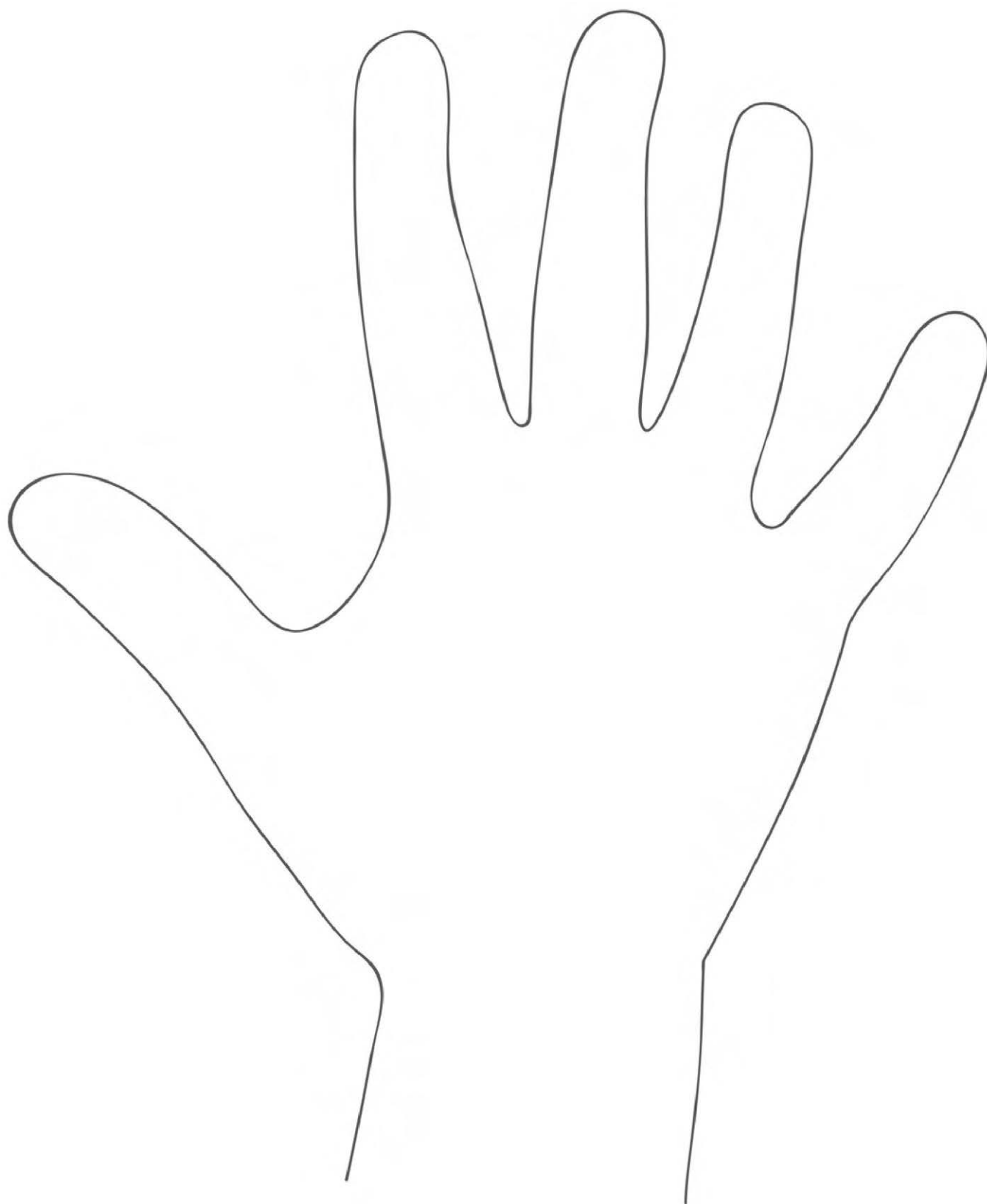
2. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- 12. darba lapa
- flomāsteri

Skolēni saņem 12. darba lapu. Roka tiek veidota kā Laipnības roka – krāsaina, pozitīva un liek cilvēkiem smaidīt. Uz rokas pirkstiem tiek pierakstīti laipni un spēcinoši vārdi, frāzes, kas skolēniem ir svarīgas. Laipnības rokas klasē tiek izlīktas redzamā vietā kā atgādinājums par laipnības nozīmi komunikācijā.



Cik labi, ka tu mācies šajā klasē.

Tu lieliski izskaties.

Tu esi foršs/forša.

Priecājos, ka tu esi mans draugs.

Tev ir skaists smaids.

Man patīk pavadīt laiku kopā ar tevi.

Man patīk klausīties tavus stāstus.

Es apbrīnoju, cik labi tev veicas.

Tu esi jautrs.

Man patīk, kā tu smeji.

Tev ir vislabākās idejas.

Prieks tevi redzēt!

Tu esi spēcīgs un veikls.

Cik forši, ka tu esi mans draugs.

Nepadodies!

Tu esi lielisks cilvēks.

Tu man patīc.

3. Laipna atbilde

Vispārīgais mērķis:



- ✓ Veicināt attieksmi un spēju izrādīt laipnību pret citiem un sevi.
- ✓ Veicināt pozitīvu tēlu internetā.

Bērnu panākumu kritēriji:



- Es atpazīstu laipnus un nelaipnus komentārus.
- Es zinu, kā laipni atbildēt un izturēties pret citiem cilvēkiem.
- Es saprotu, ka tas, kā es komunicēju ar citiem cilvēkiem internetā, raksturo mani un ietekmē to, kā citi mani uztver.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- 14. darba lapa
- 15.a, 15.b un 16. darba lapa
- 17. darba lapa

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet skolēniem 14. darba lapu, no 15.a un 15.b darba lapas izgrieztas emocijzīmes katram bērnam, 16. darba lapu katram bērnam vai skolēnu grupai.

1. Skolēni saņem izdrukātas emocijzīmes (15.a un 15.b darba lapa). Lasiet un pārrunājiet 14. darba lapā redzamos komentārus. Ja skolēni vērtē komentāru kā laipnu, viņi paceļ smaidošu emocijzīmi, ja kā nelaipnu – skumju. Pārrunājiet, no kā ir atkarīgs, vai mēs uzskatām komentāru par laipnu vai nelaipnu. Šo aktivitāti var aizstāt ar „balsojumu ar kājām” – bērni noklausās komentāru un nostājas tajā klases pusē, kur izvietota smaidīga vai skumja sejiņa. Ja skolēns nevar izšķirties, viņš paliek klases vidū. Skolēni pamato savu atrašanās vietu.
2. Skolēni saņem 14., 16. un 17. darba lapu, izgriež komentārus, nolasa tos un ielīmē attiecīgajā kolonnā, pievienojot arī atbilstošu emocijzīmi. Piemērus var papildināt ar saviem. Pārrunājiet paveikto, uzsverot, cik svarīga ir pārdomāta komunikācija, kas nenodara citiem pāri vai aizvaino. Mudiniet vienmēr padomāt un izsvērt, pirms kādam ko teikt. Trenējiet laipnību pret sevi un citiem lkdienā!

Man patīk tavs
zīmējums.

Tu to uzzīmēji šķībi.

Cik jauki,
ka esi laipns!

Es to uzzīmētu citādi.

Pārāk daudz
dzeltenas krāsas.

Tu zīmē
šausmīgi neglīti.

Beidz!
Šis apmetnis izskatās
pēc kleitas.

Iemācies labāk zīmēt!

Cik skaists ir tavs
supervaronis!

Pārāk labi
tev nesanāk!





Laipni komentāri

Nelaipni komentāri



Laipnība

4. Interlande: Laipnības karaļvalsts

Prieki vai bēdas – noskaņojums ir lipīgs. Pilsētas saulainākajā nostūrī dzīvo internauti, kuri rada nepatīkamu gaisotni. Bloķējiet agresīvos internautus vai ziņojiet par tiem, lai tos apturētu. Esiet pieklājīgi pret citiem interneta lietotājiem, lai laipnība atkal valdītu šajā zemē.

Pēc spēles pārrunājiet:

- Kādās situācijās ir jābloķē kāds cilvēks internetā?
- Kādās situācijās ir vērts ziņot par kāda cilvēka uzvedību?
- Kāpēc daži Laipnības karaļvalsts internauti ir agresīvi?
- Aprakstiet agresīvo spēles varoņu darbību un to, kā viņi ietekmē spēli!
- Vai šī spēle ir ietekmējusi to, kā skolēni turpmāk izturēsies pret citiem?

Spēle "Interlande"





Drosme

Ja tu par kaut ko šaubies – runā!

Saku skaļi, ja internetā pamanu nepieņemamu rīcību

Nodarbību plāni

1. Ko nozīmē būt drosmīgam?
2. Uzticības personas meklējot.

Ievads

Internetā bērni var saskarties ar nepatiesu, aizskarošu un viņiem nepiemērotu saturu. Uz negatīvu uzvedību internetā ir jāreaģē. Tomēr bērniem jāsaprot, ka ne vienmēr viņi paši var atrisināt problēmsituācijas. Saskaroties ar mulsinošām situācijām, bērnus var atbalstīt uzticības personas. Tieši pie šiem cilvēkiem bērniem ir jāvērsas pēc padoma un palīdzības. Lūgt palīdzību uzticamam cilvēkam ir pareiza rīcība un drosmes pazīme. Katram bērnam jārupējas par savu drošību un jāšargā sevi.

Vārdnīca

Uzticības persona – persona, kura palīdz, atbalsta, ar kādu rīkojas kopā. Cilvēks, pie kā varam vērsties pēc palīdzības vai padoma, kad esam nonākuši mulsinošā vai bīstamā situācijā.



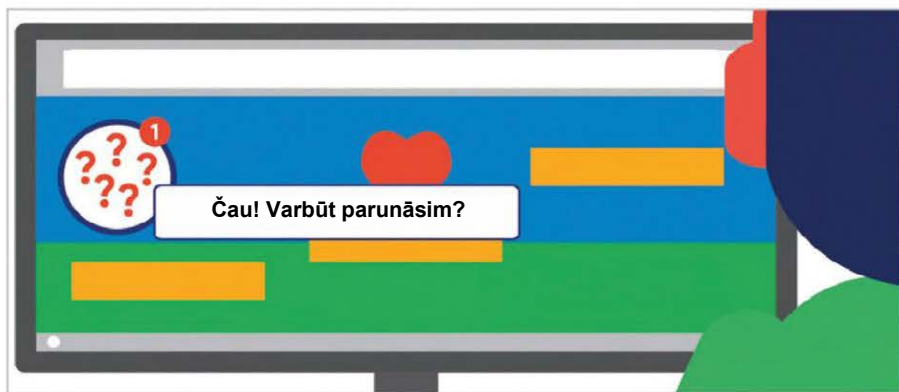


ZINTAS UN VARA DIGITĀLĀ DIENASGRĀMATA

Savāda situācija

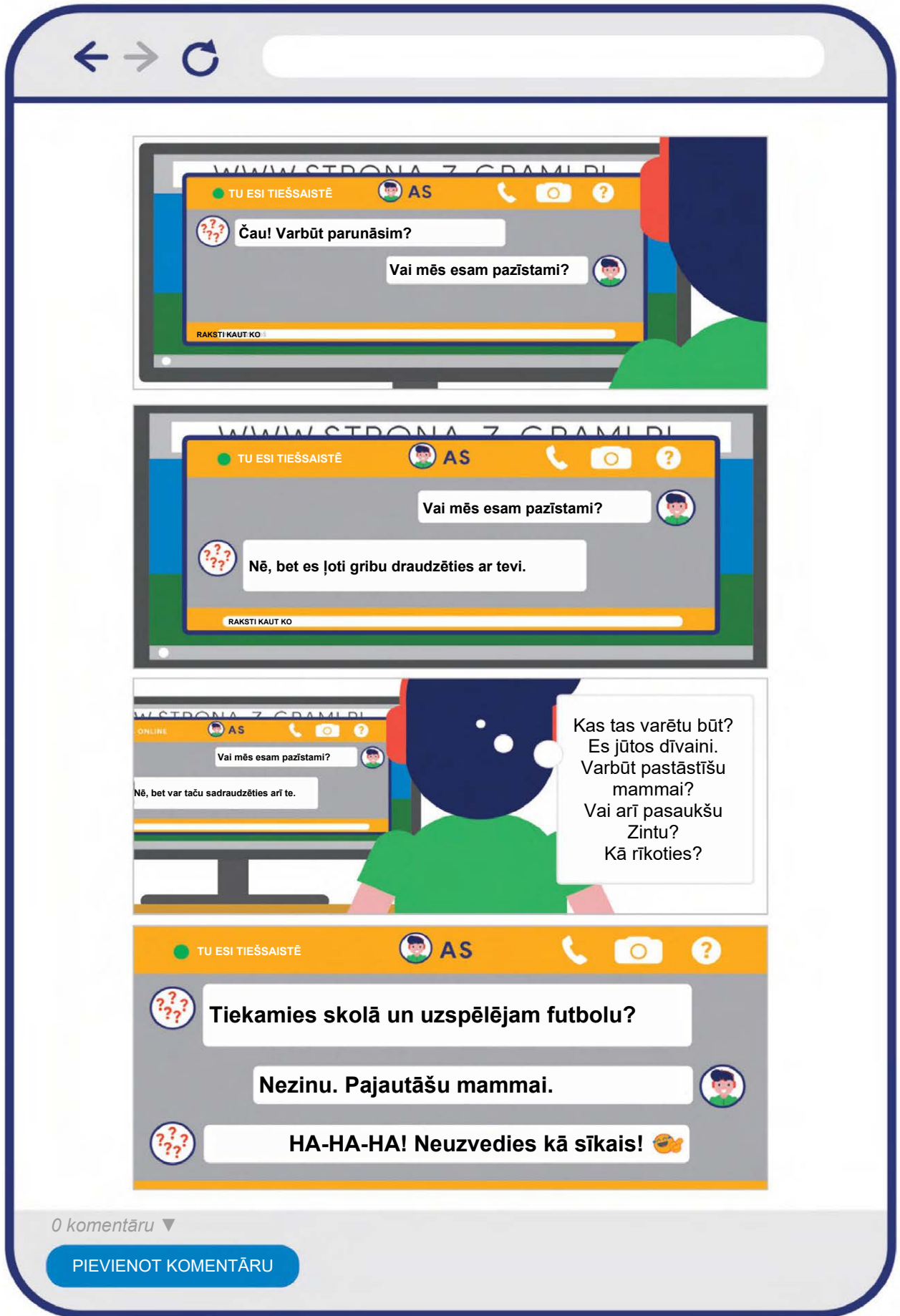
Čau! Šodien ir viena no manām mīļākajām nedēļas dienām – es varu sēdēt pie datora ilgāk nekā parasti.

Es atvēru spēli, ko man ieteica klasesbiedrs. Un tad es nonācu dīvainā situācijā. Es apmulsu un nezināju, kā rīkoties...



0 komentāru ▼

PIEVIENOT KOMENTĀRU



1. Ko nozīmē būt drosmīgam?

Vispārīgie mērķi:



- ✓ Stiprināt ticību sev.
- ✓ Pievērst skolēnu uzmanību tam, kas ir drosmē (tostarp internetā).

Bērnu panākumu kritēriji:

- Es protu nosaukt drosmīga cilvēka īpašības.
- Es protu raksturot drosmi.
- Es paskaidroju, ka drosmē ir dažāda, piemēram, tā var būt bailu pārvarēšana, lai sasniegtu svarīgu mērķi, atzīšanās kļūdā, savu tiesību aizstāvēšana, sava viedokļa paušana.

1. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- dažādu dzīvnieku fotogrāfijas vai attēli

Pirms uzdevuma: Sagatavojiet dzīvnieku fotogrāfijas.

1. Sasēdieties aplī un apskatiet dažādu dzīvnieku fotogrāfijas – lauva, vāvere, suns, tauriņš u. c. Pievērsiet uzmanību ne tikai to izskatam, bet arī raksturojiet to īpašības un uzvedību. Par katru dzīvnieku noslēgumā pajautāriet:
 - Vai viņš ir drosmīgs?
 - Kāpēc skolēni tā domā?
2. Pārrunājiet:
 - Vai skolēni pazīst drosmīgus cilvēkus.
 - Kāda uzvedība liecina par drosmi?
 - Vai ir profesijas, kurās drosmē ir īpaši nepieciešama?
 - Kā izpaužas ārstu, policistu, ugunsdzēsēju, glābēju drosmē?
 - Kādu drosmīgu uzvedību skolēni ir redzējuši televīzijā, autobusā, uz ielas, internetā?
 - Vai būt drosmīgam nozīmē pakļaut sevi briesmām?

Svarīgi uzsvērt, ka bailu pārvarēšana ir drosmes sastāvdaļa, kā arī uzsvērt atšķirību starp drosmi un bravūru.

2. aktivitāte



Nepieciešamie materiāli:

- 18. darba lapa
- krāsainie zīmumi
- flomāsteri

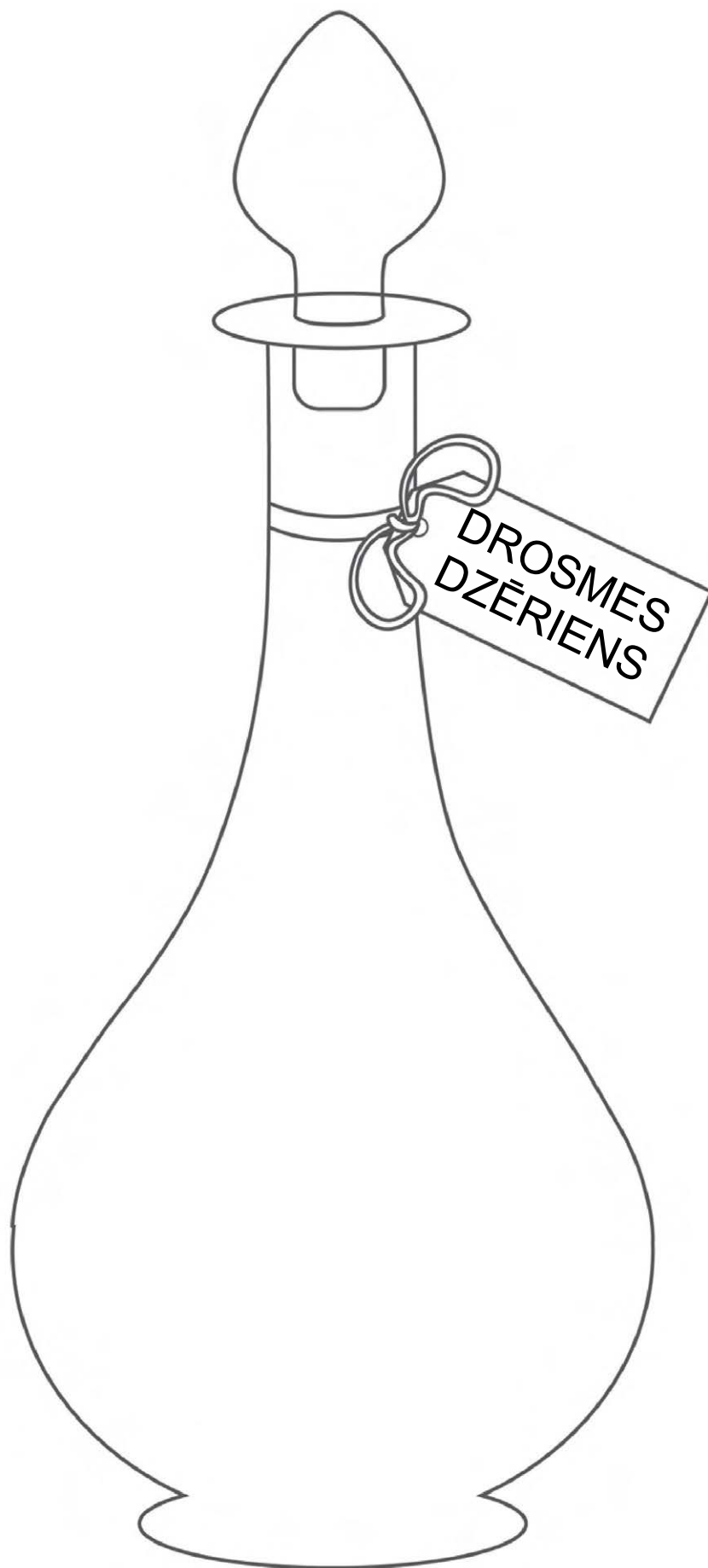
Pirms uzdevuma: Sagatavojiet 18. darba lapu, krāsainos zīmuļus, flomāsterus.

Skolēnu uzdevums ir radīt drosmes dzērienu, sajaucot emocijas un jūtas, kas raksturo drosmīgu uzvedību.

Pārrunājiet paveikto:

- Ko nozīmē izmantotās krāsas, piemēram, kāpēc drosmē ir dzeltena, sarkana vai zaļa, vai varavīksnes krāsas, varbūt tā ir pat tumši zila?
- Vai lūgt palīdzību citiem ir drosmīgi? Kāpēc jā vai nē?
- Vai skolēni ir saskārušies ar situācijām internetā (piem., kad skatījās kaut ko vai spēlēja spēles, pārlūkoja savas mīļākās vietnes), kas likušas justies dīvaini, skumji, uztraukties, baidīties, justies neērti, samulst?
- Ja šādas situācijas notiek, ko var darīt, kā reaģēt?

Atgādiniet, ka ir svarīgi reaģēt uz nepatīkamu, nejauku vai satraucošu situāciju gan internetā, gan ārpus tā. Reakcijas var būt ļoti dažādas. Dažreiz pietiekami ir kādam par to pastāstīt, vērsties pie kāda pēc palīdzības. Drosmē ir arī lūgt palīdzību kādam, kuram uzticamies.



2. Uzticības personas meklējot

Vispārīgie mērķi:



- ✓ Stiprināt ticību sev.
- ✓ Atrast uzticības personas.
- ✓ Attīstīt prasmi vērsties pēc palīdzības sarežģītās un problemātiskās situācijās internetā.

Bērnu panākumu kritēriji:

- Es zinu, pie kā vērsties, ja internetā nonāku nesaprotamā, sarežģītā situācijā.
- Es zinu, kuras ir manas uzticības personas.
- Es saprotu, ka ir jāierobežo uzticēšanās cilvēkiem ārpus tuvāko cilvēku loka dzīvē un internetā.
- Es saprotu, ka vērsšanās pēc palīdzības ir drosmīga rīcība.

1. aktivitāte



Kopīgi lasiet ierakstu „Savāda situācija” Zintas un Vara digitālajā dienasgrāmatā.

Pārrunājiet:

- Kas notika ar Vari?
- Ko Varim vajadzēja darīt?
- Ko bērni darītu Vara vietā?
- Vai bērniem ir līdzīga pieredze? Vai viņi ir saskārušies ar kaut ko satraucošu vai dīvainu internetā? Kā viņi rīkojās šādā situācijā?

Ja kāds bērns saka, ka viņš ir jautājis vecākiem, ko darīt, vai lūdzis palīdzību kādam pieaugušajam, pajautājiet, kā viņš jutās tajā mirklī. Uzsveriet, ka vērsšanās pēc palīdzības, kad nezinām, ko darīt, ir drosmes pazīme.

2. aktivitāte



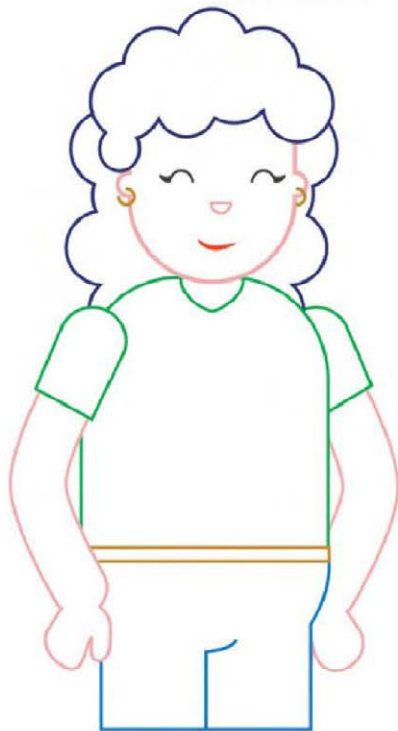
Nepieciešamie materiāli:

- Šķēres
- 19.a, 19.b un 19.c darba lapa
- krāsainie zīmuļi
- flomāsteri
- 20. darba lapa

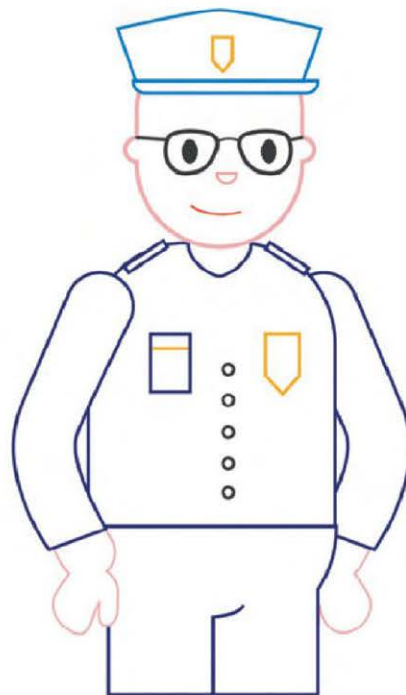
Pirms uzdevuma: sagatavojiet 19.a, 19.b, 19.c un 20. darba lapu.

1. Pārrunājiet klasē:
 - Ko dara uzticības persona?
 - Kurš bērnam varētu būt uzticības persona?
 - Kādas īpašības piemīt uzticības personai?
 - Vai skolēni zina, kas ir uzticības tālrunis 116111? Pārrunājiet, kad zvanīt uzticības tālrunim!
2. Izskatiet 19.a, 19.b un 19.c darba lapu – vai minētie cilvēki var būt bērnu uzticības personas? Kā zināt, ka cilvēks ir uzticības persona? Atbildes pārrunājiet klasē!
3. Skolēni veido savu uzticības personu sarakstu. Šim nolūkam tiek izmantota adrešu grāmatas veidne (20. darba lapa).

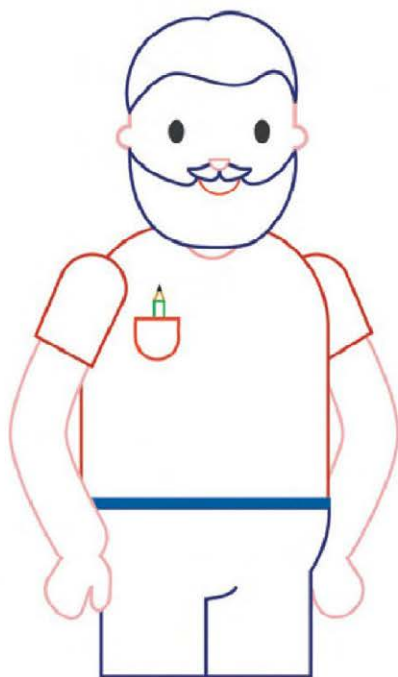
Mamma



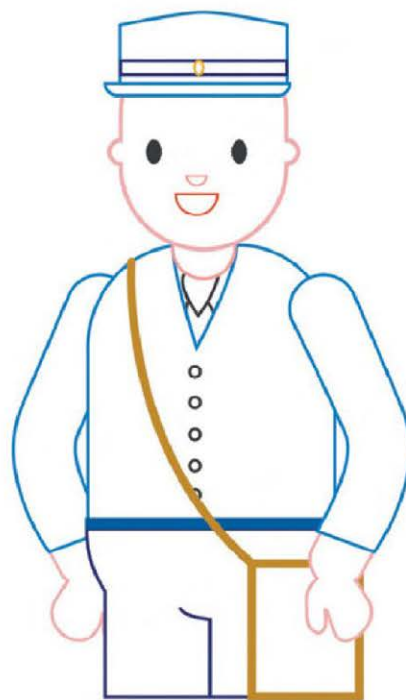
Policists



Tētis



Pastnieks



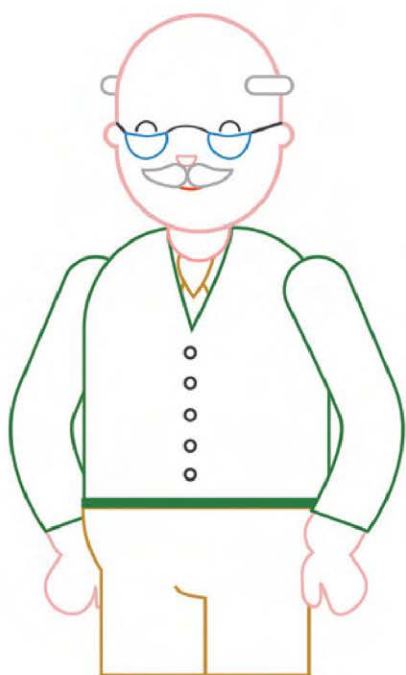
Vecmāmiņa



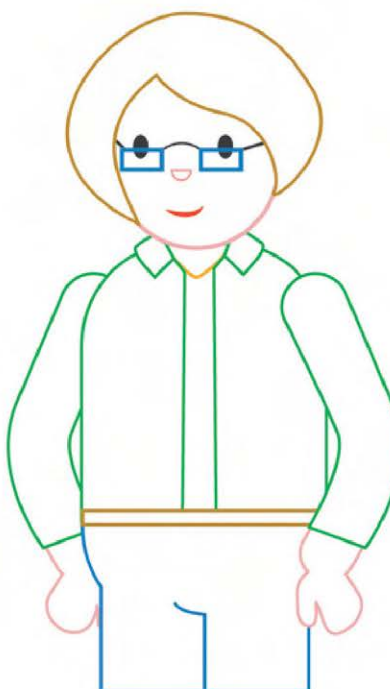
Pārdevēja



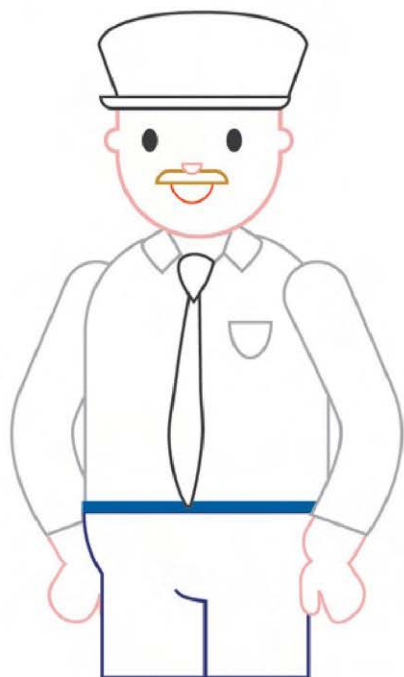
Vectētiņš



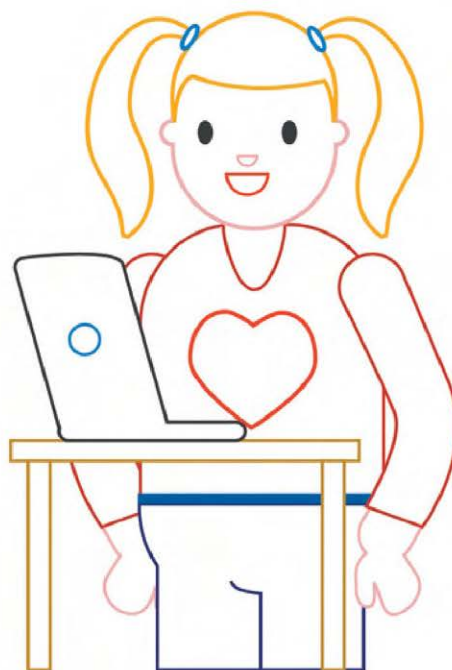
Skolotāja



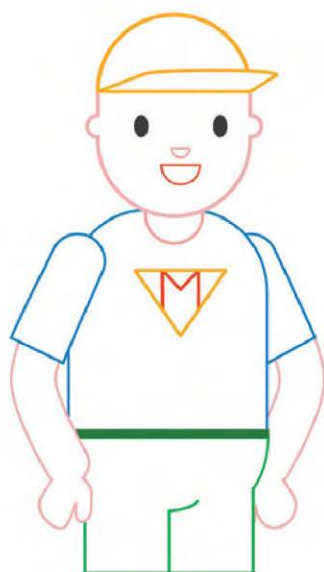
Autobusa vadītājs



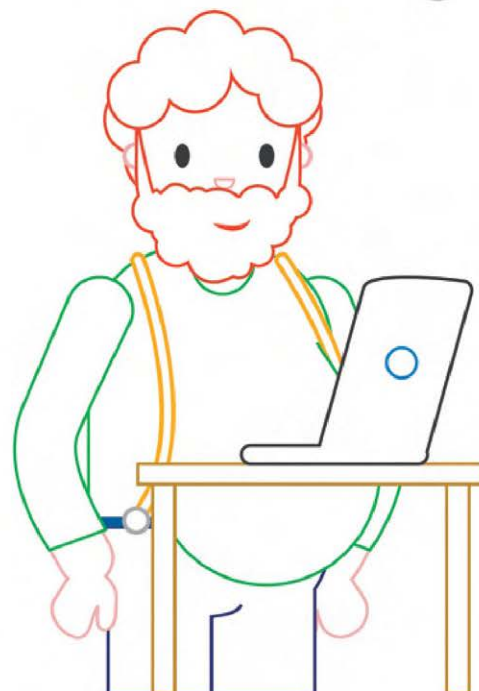
Nepazīstama meitene



Klasesbiedrs



Nepazīstams vīrietis





Uzticības personu saraksts



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....

Nobeigums

**Nepieciešamie
materiāli:**

- interneta izcilnieku apliecības

Pārrunājiet, ko nozīmē būt gudriem, drošiem, laipniem, drosmīgiem un piesardzīgiem internetā. Kas ir tas, ko bērni iemācījās, viesojoties Laipnības karalistē, pārpeldot Īstenības upi, kāpjot Piesardzības kalnā un aizsargājot Dārgumu torni? Vai pēc šīm nodarbībām bērni jūtas drošāki internetā?

Nobeigumā katrs skolēns saņem apliecību – kļūst par interneta izcilnieku. Apsveicam!

drossinternets.lv



Esī interneta izcilnieks

IR KĻUVIS / USI PAR INTERNETA IZCILNIEKU!

Gudrība: tu piesardzīgi dalies ar informāciju.

Piesardzība: tu proti atšķirt patiesību no meliem.

Drošība: tu proti aizsargāt svarīgu informāciju.

Laipnība: tu izmanto interneta iespējas un dalies ar pozitīvām emocijām, kā arī stājiies pretim nepieņemamai uzvedībai.

Drosme: tu zini, cik svarīgi ir atklāti runāt ar uzticamiem pieaugušajiem, ja pamani nepieņemamu rīcību.

Tagad Tu vari droši atklāt interneta pasauli!

DATUMS

PARAKSTS

Atbalsta

Google.org



Eiropas
Komisija



DROSSINTERNETS.LV

