



Domā, ko runā  
gan dzīvē, gan internetā!  
Pat ja Tu ko saki kā joku,  
neko ļaunu nedomādams,  
otrs to var uztvert kā lielu  
apvainojumu, pārdzīvot  
un noticēt tam.

Neesi aita! Nepērc visu,  
ko reklamē! Uzzini,  
salīdzini cenas, izvērtē,  
vai lieta Tev tiešām ir  
nepieciešama!

Neizliecies  
par citu cilvēku  
internetā!  
Tā ir melošana.

Plaģiātisms ir autortiesību  
pārkāpums, sveša darba vai  
idejas piesavināšanās. Vienmēr  
norādi korektas atsauces un  
drošībai izmanto tiešsaistes  
plaģiātu pārbaudītāju  
[www.plag.lv](http://www.plag.lv)!

Digitālā  
pēda jeb  
internetā  
nekas  
nepazūd.

# Spēle ar komiksiem par situācijām internetā

Dzīvo dzīvi  
pa īstam,  
nevis  
virtuāli!

**12-18 gadus veciem jauniešiem**

Mobings ir  
psiholoģiskā terora veids,  
vardarbība, kas veikta ilgākā  
laika periodā un sistemātiski  
tiek vērsta pret kādu,  
lai pazemotu. Neklusē par  
mobingu, zvani 116111!

Nedalies ar viltus ziņām!  
Tā ir melošana,  
un kāds šai ziņai var  
noticēt. Tu esi atbildīgs!

Vai emocijzīmes  
var aizstāt valodu?  
Kādus riskus  
tas rada?

Atkarība  
no interneta ir nespēja  
kontrolēt interneta  
izmantošanas biežumu  
un ilgumu. Kontrolē laiku,  
ko pavadi internetā!



# Spēle ar komiksiem par situācijām internetā

## Spēle ietver

- Spēles noteikumus
- Situāciju komiksus (10 gab.)
- Uzdevumu kartītes (20 gab.)
- Darba lapas pašnovērtējumam

## Spēles mērķis

Pilnveidot jauniešu kritiskās domāšanas prasmes un izpratni par drošu interneta lietošanu.

Spēles norisi var variēt, izmantojot tikai vienu komiksu vai vairākus pēc kārtas. Skolotāja izvēle ir atkarīga no nodarbības mērķa (katrs komikss ir veltīts kādai drošības, netiķetes, medijpratības šķautnei – problēmsituācijai) un laika limita. Spēles komiksus var izmantot arī kā ierosmi klases diskusijai. Šajā gadījumā komiksu nedrukā, bet parāda uz lielā ekrāna, raksturojot situāciju. Tiek definēts diskusijas temats, dalībnieki var ieņemt dažādas lomas, izstrādāt argumentus, analizēt attēloto situāciju un piedāvāt ieteikumus tās risināšanai.

## Svarīgi

1. Spēles sākumā vienoties, vai dalībnieka atbilde tiek vai netiek ierobežota laikā (piemēram, 30 sekundes).
2. Saprast spēles mērķi – aktualizēt komiksos attēlotās problēmas, mācīties izvērtēt un analizēt konkrētas situācijas, mācīties formulēt un pamatot savu viedokli, izvērtēt savu un citu atbildes. Ja kā spēles mērķis ir definēts arī procesa un savu zināšanu vērtēšana, ierosinām izmantot šādas idejas:
  - Pirms situāciju spēles spēlēšanas katrs dalībnieks apskata izvēlēto komiksu un uzraksta vienā teikumā savu secinājumu par konkrēto problēmu. Pēc spēles katrs dalībnieks vēlreiz izlasa paša rakstīto un komentē, vai un kas ir mainījies domās, uztverē, attieksmē.
  - Pica (skatīt Darba lapu Nr. 1).
  - Pašvērtējums (skatīt Darba lapu Nr. 2).
3. Mudināt dalībnieku fokusēties uz uzdevumu kartītē prasīto, neatbildēt vispārīgi, mācot skolēnam precīzi un skaidri formulēt domu.

## Spēles norise



① **Digitālā pēda jeb internetā nekas nepazūd.**

# FORŠĀ PICĒRIJA

PIEŅEMAM DARBĀ JAUNIEŠUS!  
PIETEIKTIES PIE  
PICĒRIJAS DIREKTORA.



**DIREKTORS**

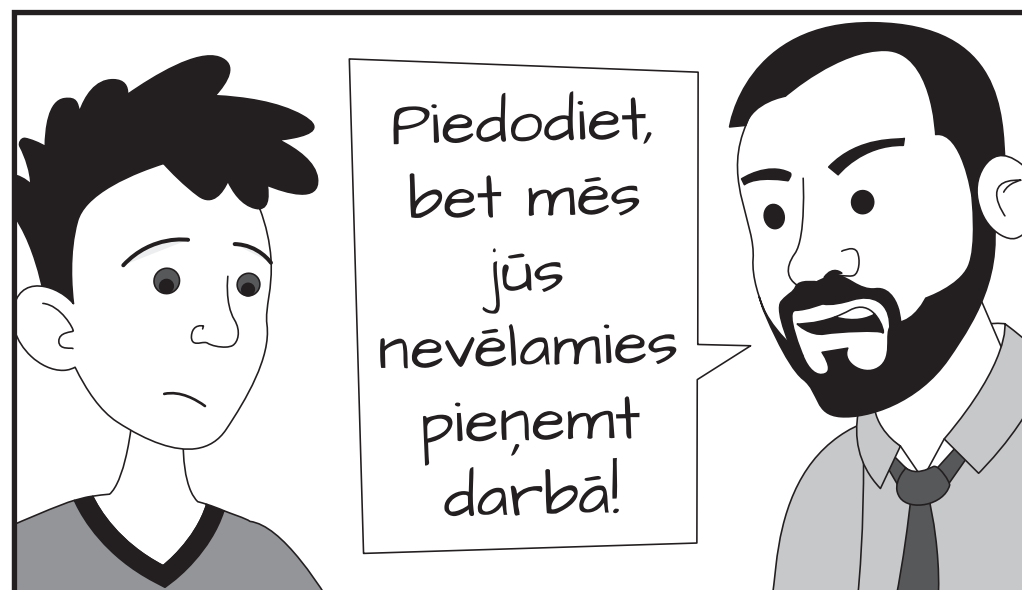
Jūsu vārds?



f

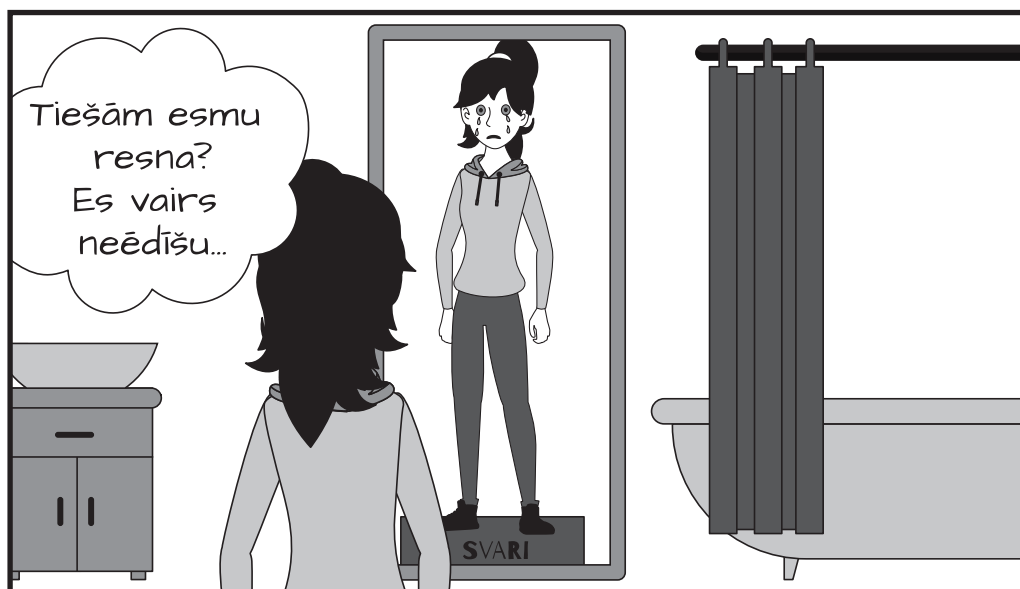
Jānis Bērziņš  
17. jūlijs plkst. 22:32

Forsā picērija  
ir pilnīgs pīīī

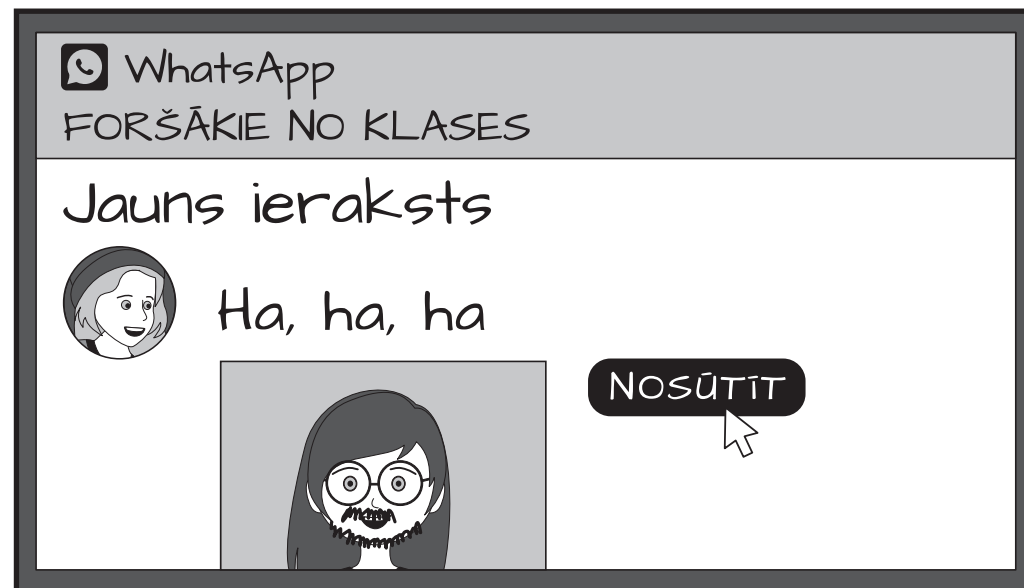
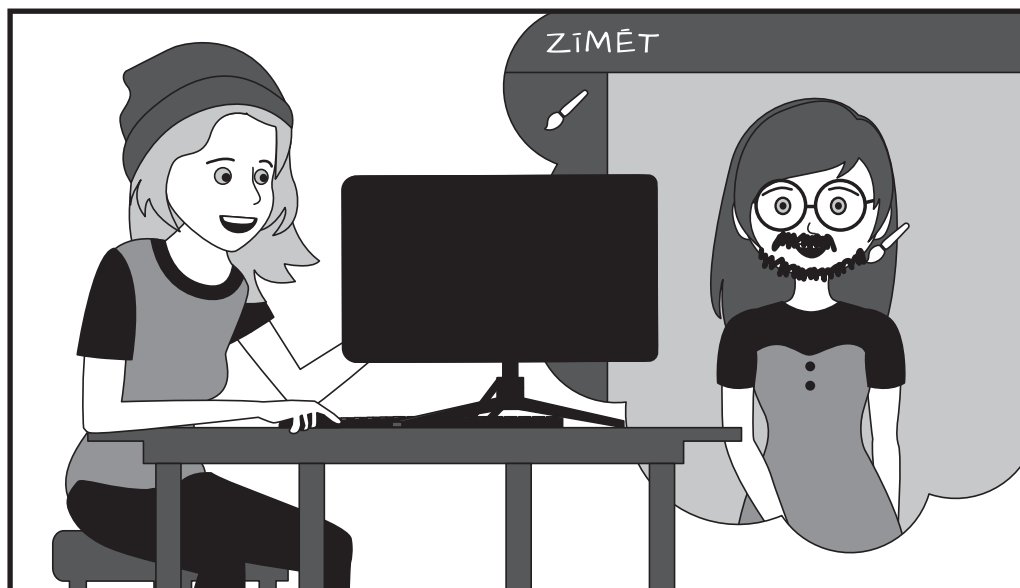


Piedodiet,  
bet mēs  
jūs  
nevēlamies  
pieņemt  
darbā!

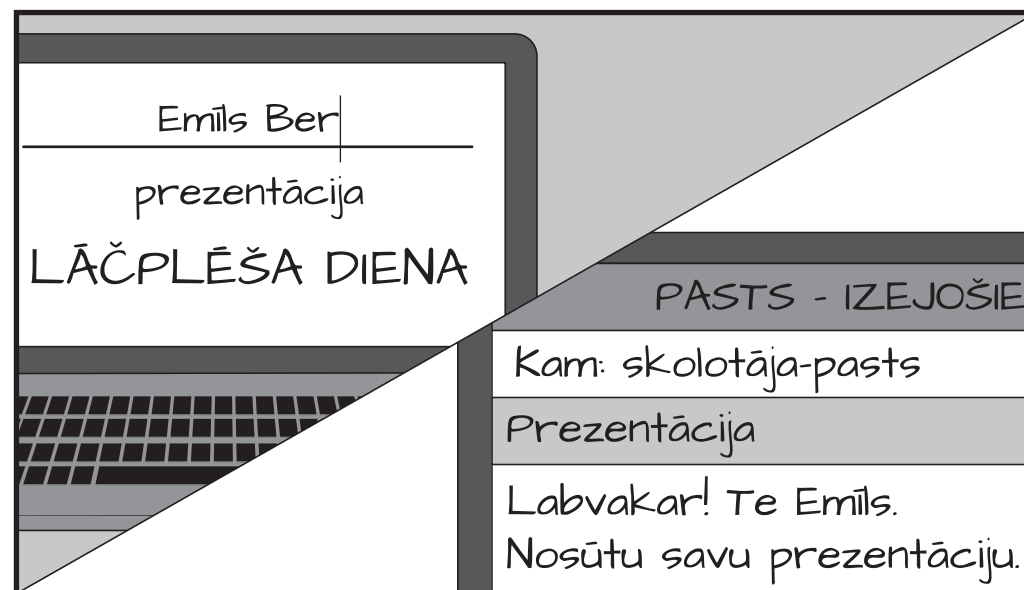
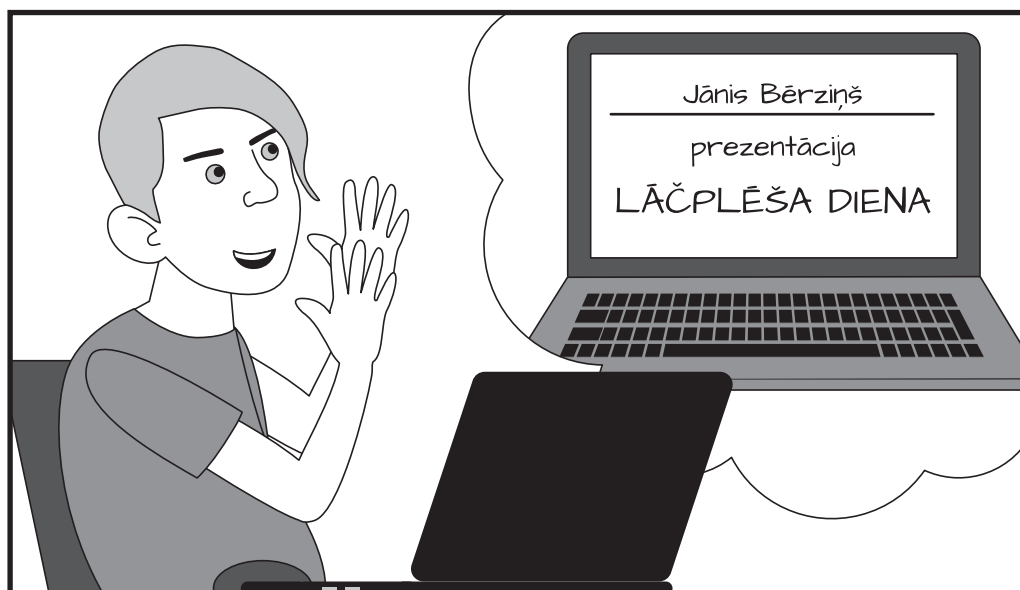
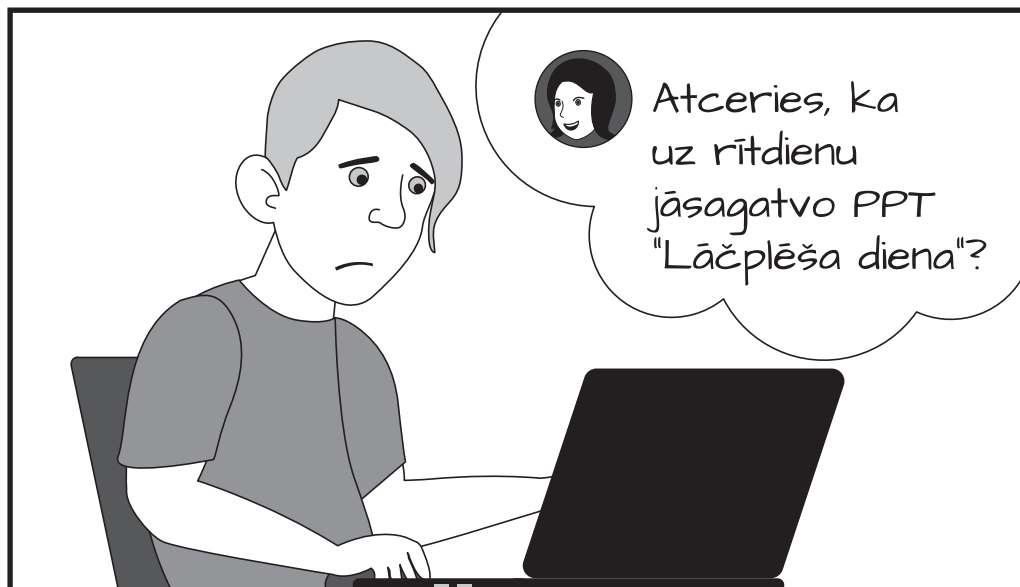
2) **Domā, ko runā gan dzīvē, gan internetā! Pat ja Tu ko saki kā joku, neko ļaunu nedomādams, otrs to var uztvert kā lielu apvainojumu, pārdzīvot un noticēt tam.**



- 3) **Mobings ir psiholoģiskā terora veids, vardarbība, kas veikta ilgākā laika periodā un sistemātiski tiek vērsta pret kādu, lai pazemotu. Neklusē par mobingu, zvani 116111!**

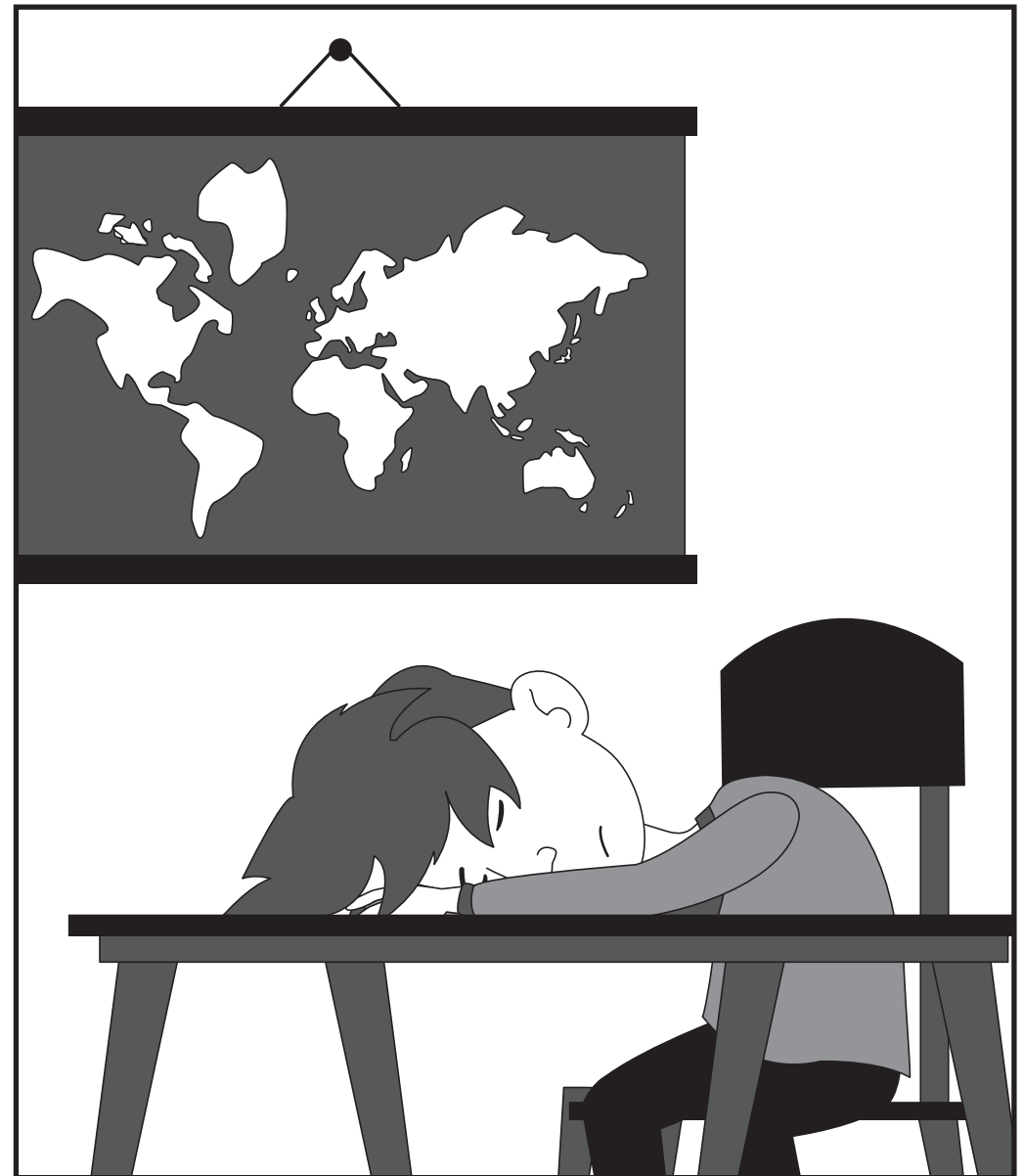


4) **Plagiātisms ir autortiesību pārkāpums, sveša darba vai idejas piesavināšanās. Vienmēr norādi korektas atsauces un drošībai izmanto tiešsaistes plagiātu pārbaudītāju [www.plag.lv](http://www.plag.lv)!**





⑤ **Atkarība no interneta ir nespēja kontrolēt interneta izmantošanas biežumu un ilgumu. Kontrolē laiku, ko pavadi internetā!**

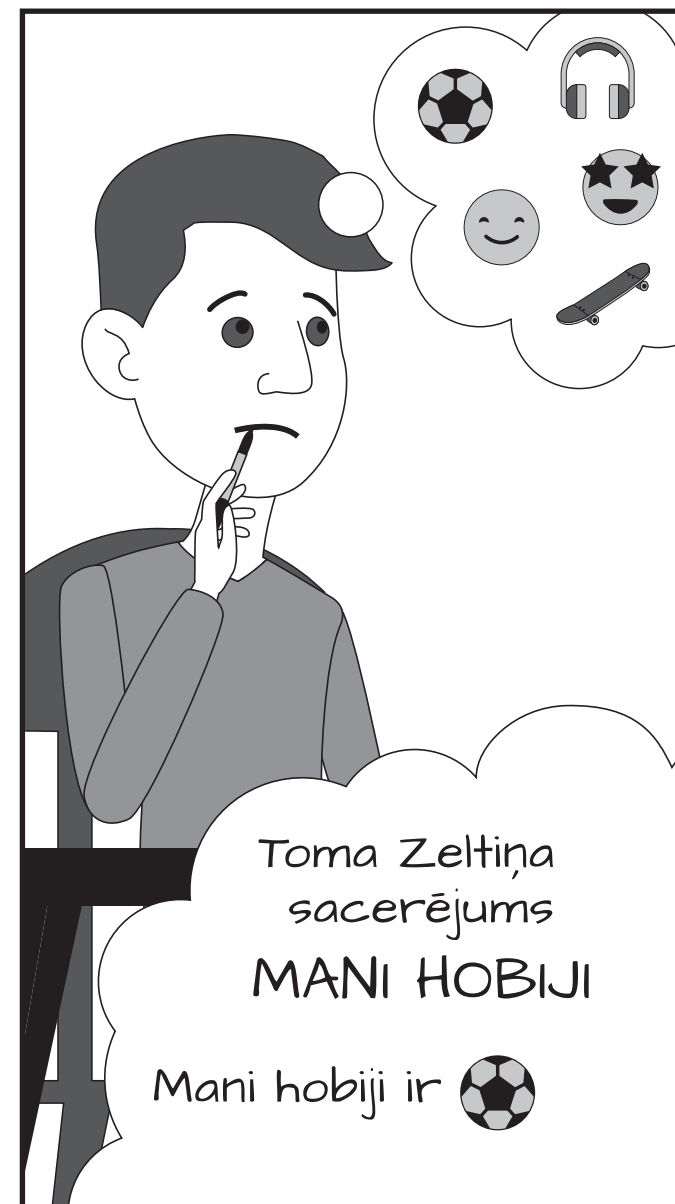
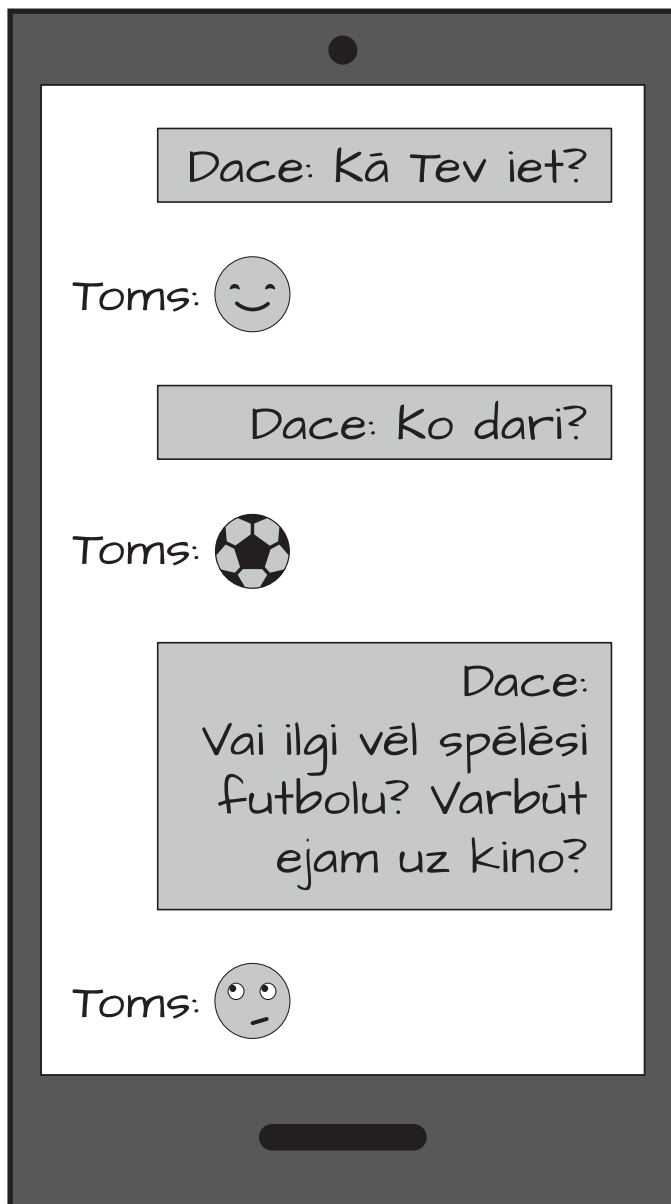


# 6 DZĪVO dzīvi pa īstam, nevis virtuāli!

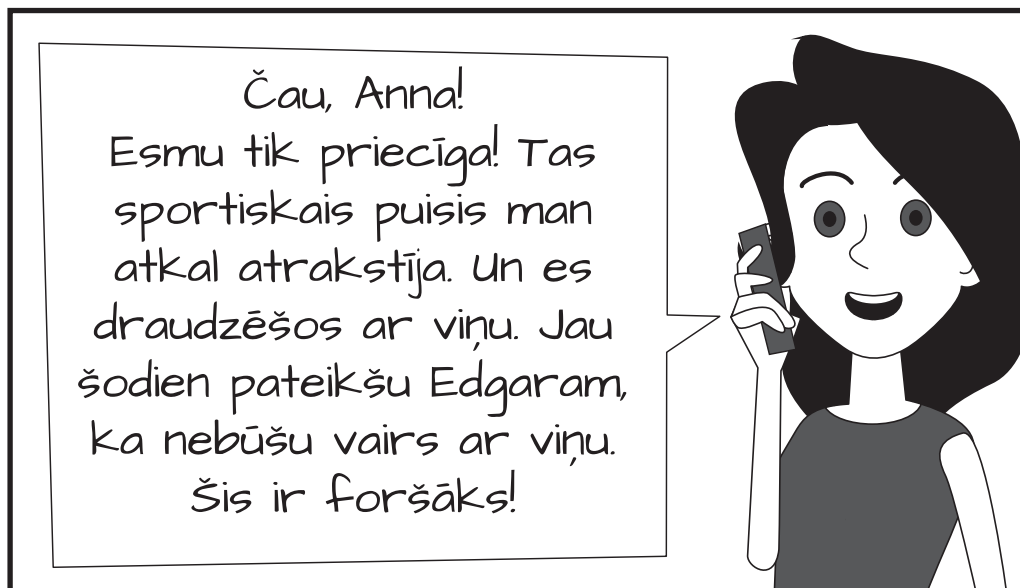
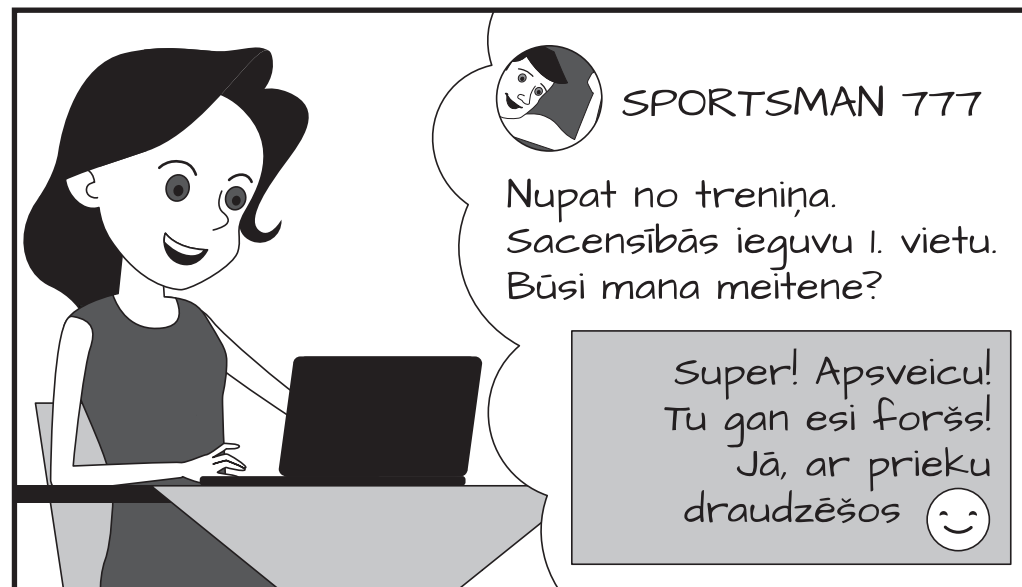
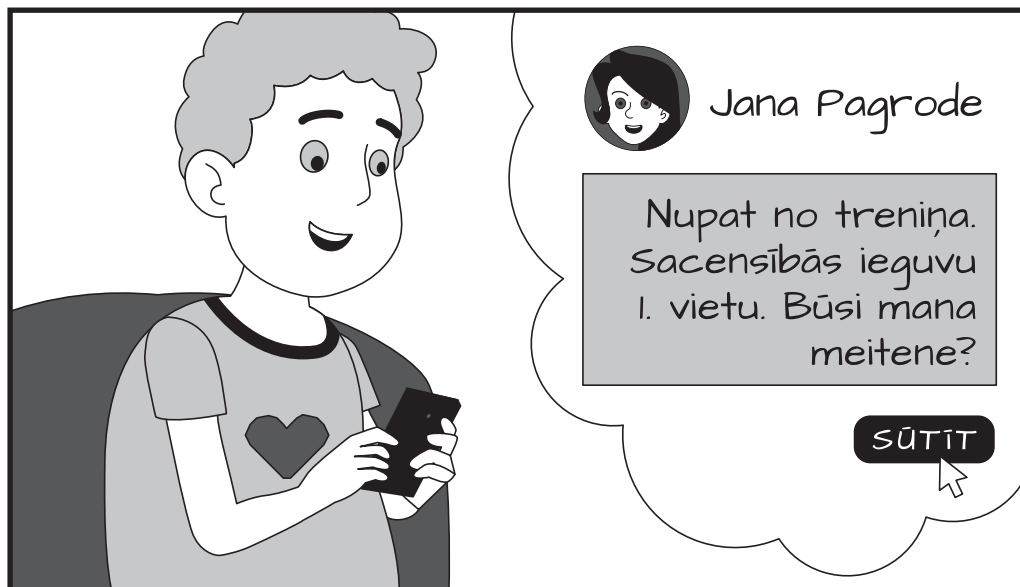




7 **Vai emocijzīmes var aizstāt valodu? Kādus riskus tas rada?**



8 Neizliecies par citu cilvēku internetā! Tā ir melošana.

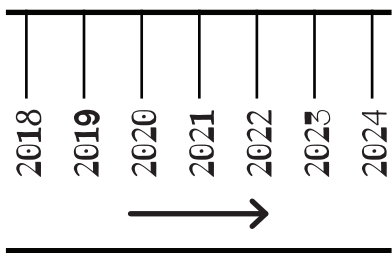


9 **Nedalies ar viltus ziņām! Tā ir melošana,  
un kāds šai ziņai var noticēt! Tu esi atbildīgs!**



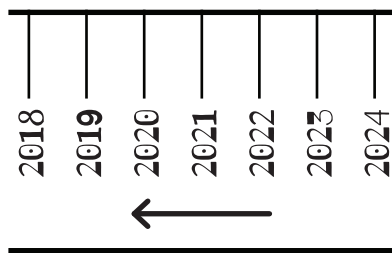
10 **Neesi aita! Nepērc visu, ko reklamē! Uzzini, salīdzini cenas, izvērtē, vai lieta Tev tiešām ir nepieciešama!**





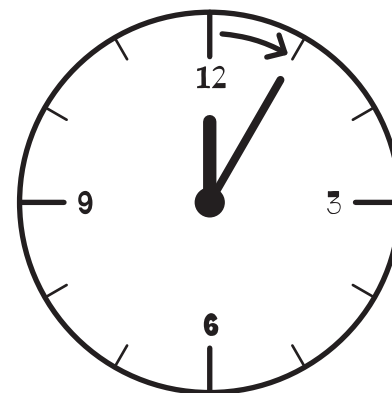
**2024. gads**

Kā šī situācija var ietekmēt darbojošo personu nākotni?



**2018. gads**

Kā radās šī situācija?

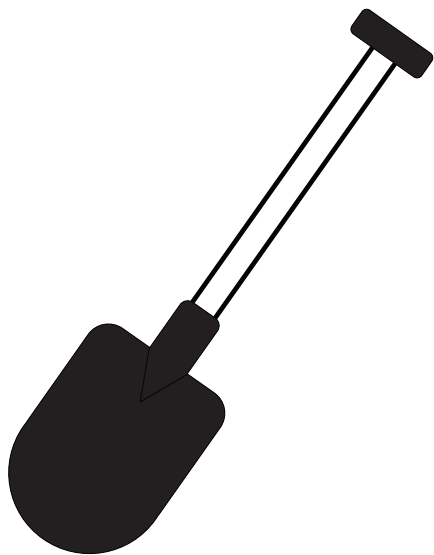


**Pēc 5 minūtēm**

Kā situācija risināsies tuvākajās 5 minūtēs?

**SOS**

Kā rīkoties šajā situācijā?



Nosauc svarīgākos cēloņus, kāpēc šī situācija ir radusies!



**Un kāds ir Tavs arguments?**

Iejūties situācijas varoņa tēlā un izskaidro savu rīcību!



Atrisini šo situāciju!



Nosauc, kad un kam bija jāpievērš uzmanība, lai šāda situācija nerastos!

**Domāt vajag!**



Nosauc kļūdas, kas šajā situācijā tiek pieļautas!

**KOMENTĀRS**

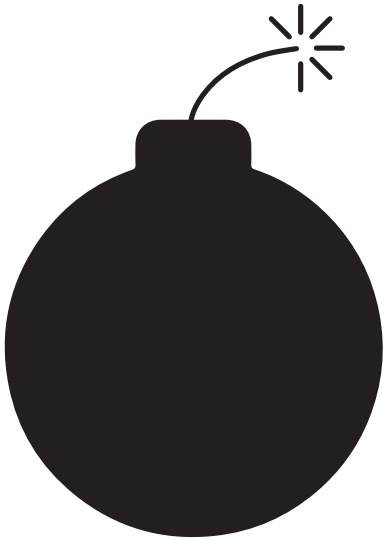
Kāds būtu Tavs komentārs internetā par šo situāciju?



Izskaidro šo situāciju vecmāmiņai!



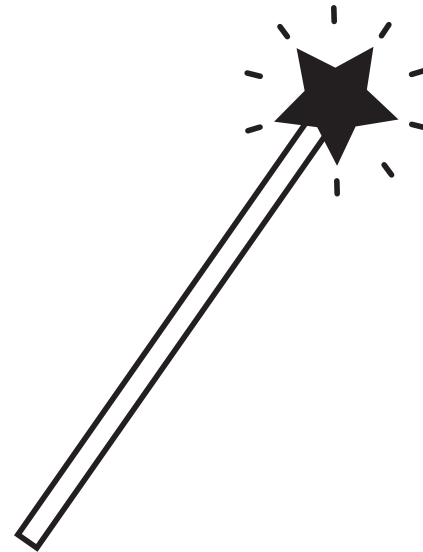
Izskaidro šo situāciju savai jaunākajai māsai!



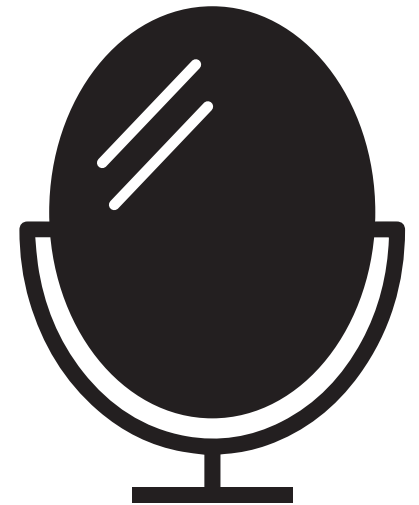
Dramatizē situācijas attīstību, saasini situāciju vēl vairāk!



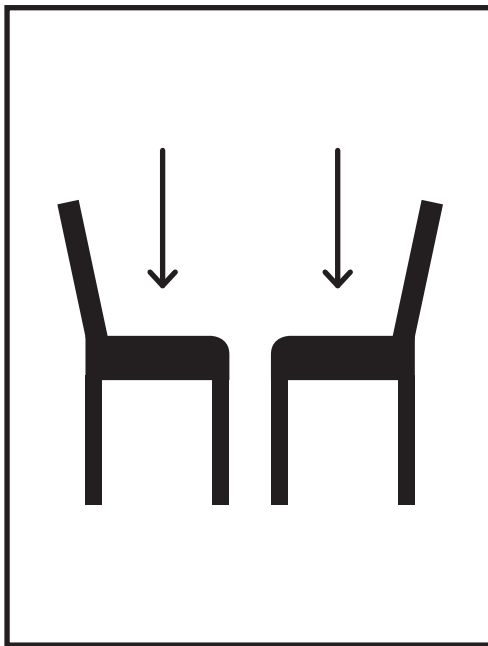
Pastāsti, ko no šīs situācijas var mācīties!



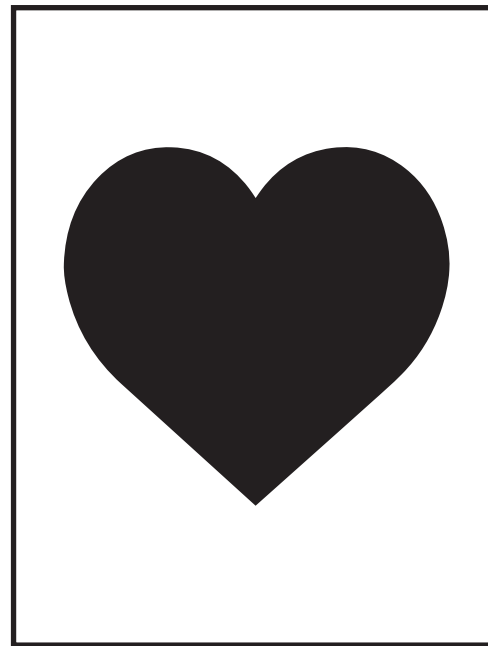
Izdomā brīnumaināko veidu, kā šī situācija varētu atrisināties!



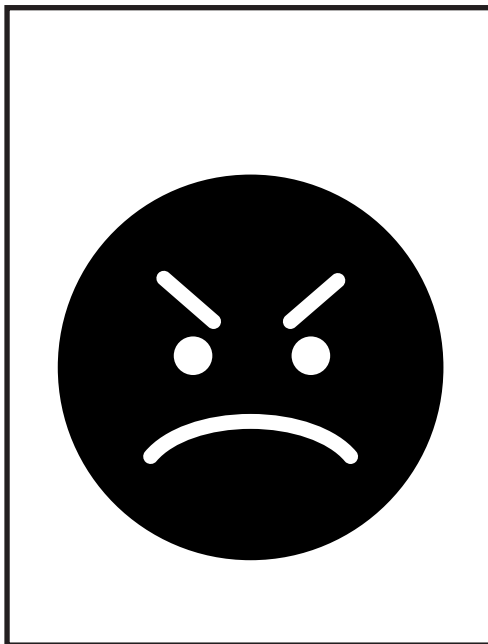
Pastāsti par līdzīgu situāciju, ko pats esi piedzīvojis!



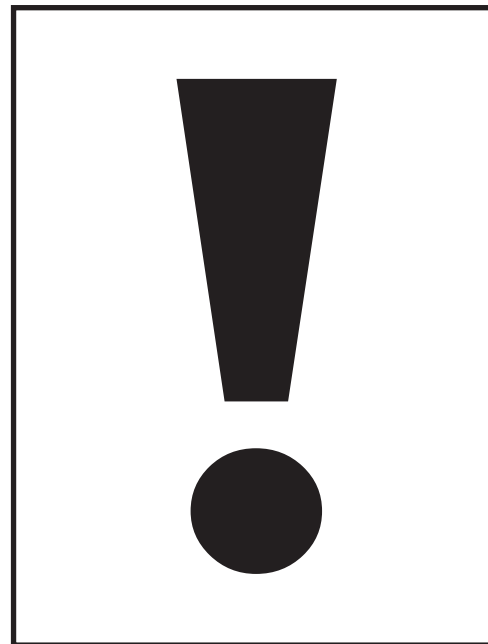
Apraksti situāciju no vismaz diviem skatpunktiem!



Apraksti šīs situācijas pozitīvāko risinājumu!



Norāj kādu no situācijas personāžiem!



Vispārini šo situāciju un apraksti kā bieži sastopamu problēmu!

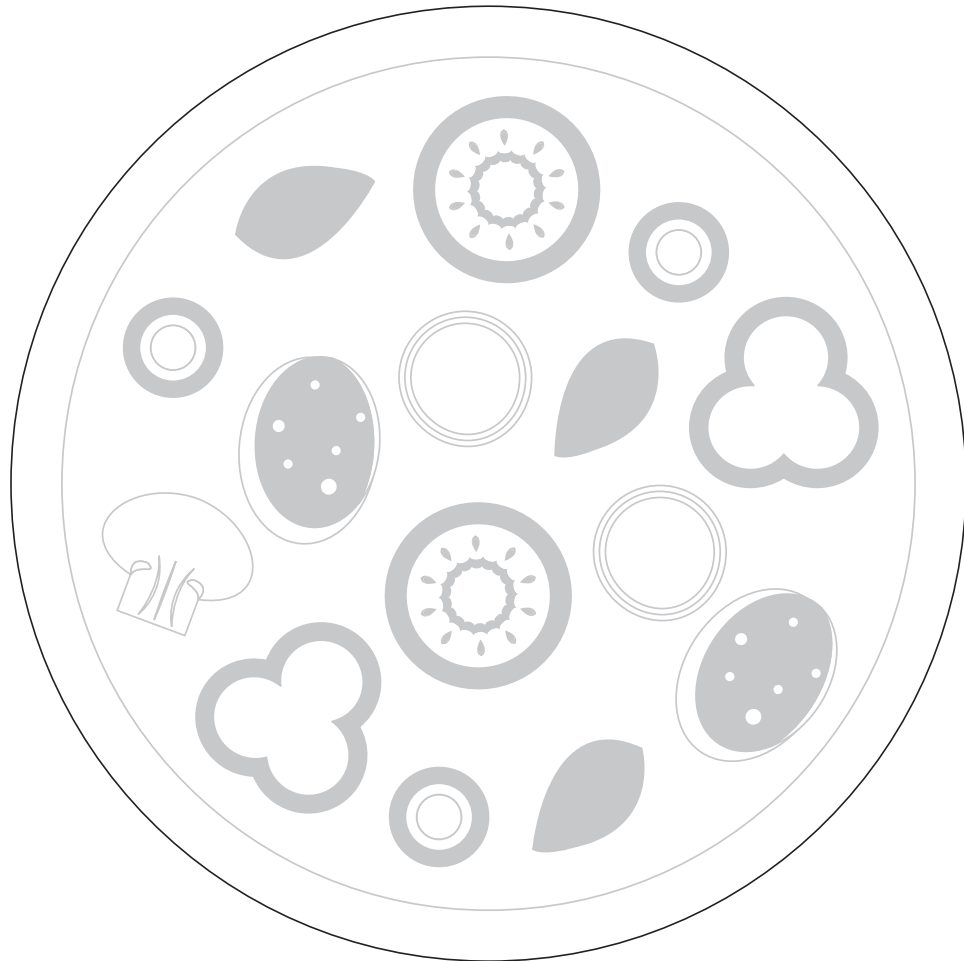


## Darba lapa Nr. 1

Lūdzu sadali picu trīs šķēlēs:

- a) uzzināju kaut ko jaunu;
- b) aizdomājos par drošību internetā;
- c) papildināju citu zināšanas ar faktiem, konkrētiem piemēriem.

Picas šķēles lielums ir atkarīgs no tā, cik katru konkrēto apgalvojumu pēc spēles Tu vari attiecināt uz sevi.



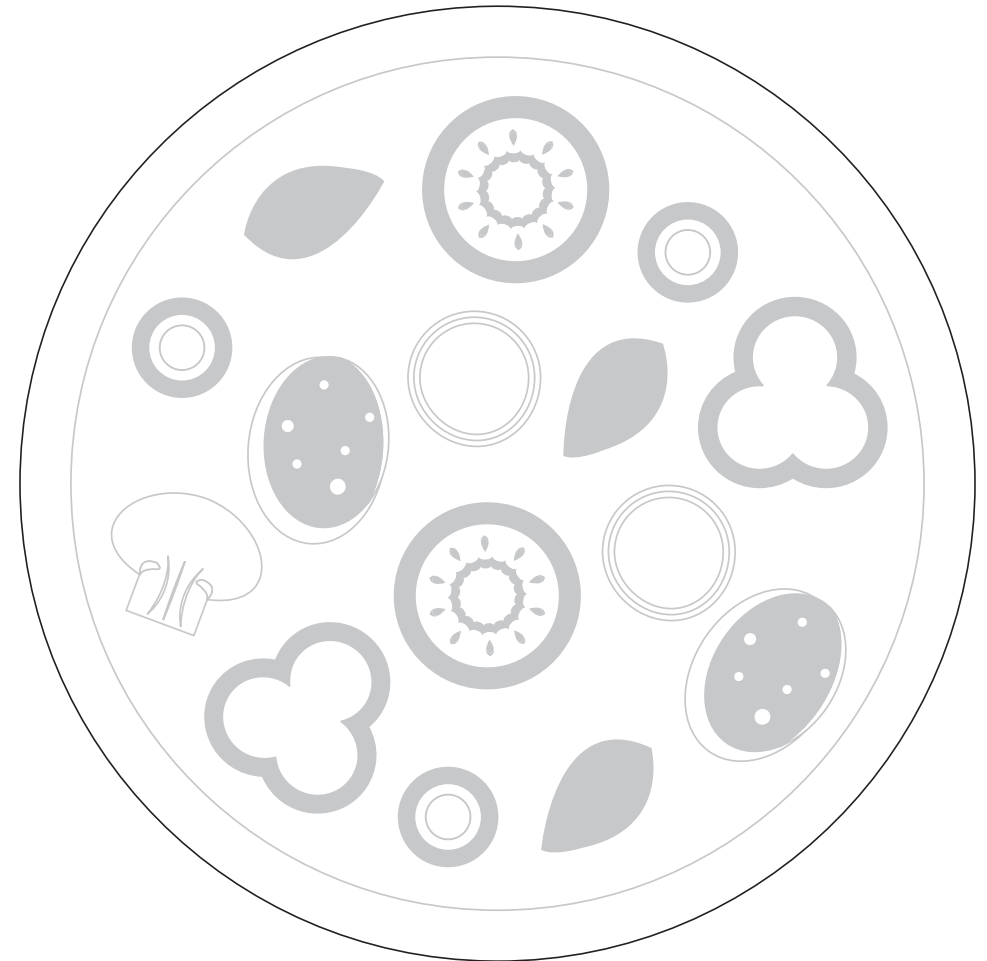
#DrošāksInternetsSākasArTevi

## Darba lapa Nr. 1

Lūdzu sadali picu trīs šķēlēs:

- a) uzzināju kaut ko jaunu;
- b) aizdomājos par drošību internetā;
- c) papildināju citu zināšanas ar faktiem, konkrētiem piemēriem.

Picas šķēles lielums ir atkarīgs no tā, cik katru konkrēto apgalvojumu pēc spēles Tu vari attiecināt uz sevi.



#DrošāksInternetsSākasArTevi

## Darba lapa Nr. 2

Izvērtē sevi kā spēles dalībnieku!

Apgalvojums	Izcili	Es varu labāk	Es to vēl nevaru
Es katrā problēmā protu saskatīt cēloni			
Es protu skaidri izteikt savu viedokli			
Es protu pamatot savu viedokli			
Es esmu ieinteresēts klausītājs			
Es esmu interesants sarunbiedrs			
Es saredzu problēmas iespējamus risinājumus			
Es protu uz klausīt un pieņemt citu viedokli, pat ja tas atšķiras no manējā			

## Darba lapa Nr. 2

Izvērtē sevi kā spēles dalībnieku!

Apgalvojums	Izcili	Es varu labāk	Es to vēl nevaru
Es katrā problēmā protu saskatīt cēloni			
Es protu skaidri izteikt savu viedokli			
Es protu pamatot savu viedokli			
Es esmu ieinteresēts klausītājs			
Es esmu interesants sarunbiedrs			
Es saredzu problēmas iespējamus risinājumus			
Es protu uz klausīt un pieņemt citu viedokli, pat ja tas atšķiras no manējā			