

SPĒĻU KOMPLEKTS MEDIJPRATĪBAS UN DIGITĀLĀS PRATĪBAS STIPRINĀŠANAI BĒRNIEM UN JAUNIEŠIEM

Materiāls ir veidots kā sešu spēļu komplekts:

1. Vēro, analizē un rīkojies!

2. Spēlē un domā kritiski!

3. Lasi, izproti un komentē!

4. Zini, ne mini!

5. Runā tehnoloģiju valodā!

6. Esi drošs internetā!

Katra spēle ir veltīta kādai medijpratības vai digitālās pratības šķautnei, piedāvājot 30 kartītes ar attēliem, tekstiem, spēļu aprakstiem, jautājumiem, uzdevumiem. Kopējais kartīšu skaits – 180. Spēles vadītājs var izvēlēties kādu no spēļu komplekta izmantošanas veidiem: izmantot visas spēles vienlaicīgi, ar metamā kauliņa palīdzību nosakot, kura spēle konkrētajā gājienā tiks izmantota; izmantot spēles secīgi atbilstoši nodarbības tēmai un mērķim; izmantot spēļu komplektu sešām aktivitāšu stacijām – katrā stacijā spēlējot vienu spēli.

Vēro, analizē un rīkojies!

Katrā kartītē ir redzama fotogrāfija, attēlojot nedrošu tehnoloģiju lietošanu, bīstamus paradumus un rīcību, atkarību, digitālā satura radītas emocijas un savstarpējā atbalsta nozīmi tehnoloģiju apgūvē.

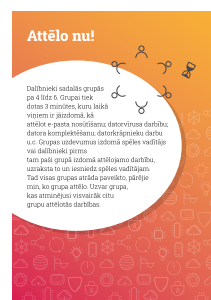
Kartīšu izmantošanas varianti:

- spēlētājs izvelk vai izvēlas vienu kartīti un raksturo fotogrāfijā redzamo situāciju (tiek noteikts konkrēts stāstījuma ilgums, piemēram, viena minūte);
- kartītes tiek izliktas spēlētājiem priekšā, katrs izvēlas vienu no tām, taču neņem rokās un citiem savu izvēli neatklāj. Spēlētāji pēc kārtas raksturo, kādu risku redz šajā fotogrāfijā, pārējie cenšas noteikt, par kuru kartīti tiek stāstīts. Kurš pirmais atmin, kartīti ņem sev. Uzvar dalībnieks, kurš iegūvis lielāko kartīšu skaitu;
- spēlētājs iejūtas fotogrāfijā redzamā tēla lomā, raksturo savas sajūtas, pamato rīcību, skaidro, kas noticis pirms attēlā redzamās situācijas, kas notiks pēc tās.



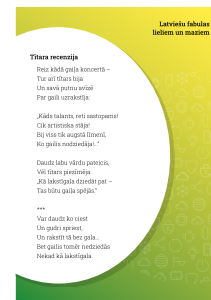
Spēlē un domā kritiski!

Uz katras kartītes ir dots kādas kustību spēles apraksts, norādot spēles saistību ar medijpratību vai digitālo pratību, kā arī idejas sarunām un tālākai izziņai pēc spēles. Lai jautra spēlēšana!



Lasi, izproti un komentē!

Uz katras kartītes ir lasāms teksts – pasaka, stāsta fragments, dzejolis, fabula, kas skar ar tehnoloģijām un medijiem saistītas tēmas. Aiz katra teksta tiek piedāvāti jautājumi tēmas izziņai. Papildus piedāvātajiem jautājumiem aicinām tekstus lasīt lomās, iestudēt, lasīt skaļi vai klusām, lasīt priekšā, ilustrēt, veidot komiksu, rakstīt teksta turpinājumu, izstrādāt rēbusus, krustvārdu mīklas, bingo, balstoties uz tekstu.



Zini, ne mini!

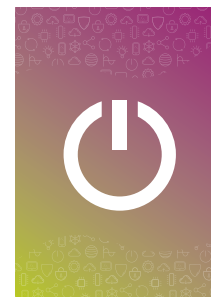
Katrā kartītē ir dots kāda raksta ekrānšāviņš – virsraksts un īss teksta fragments, atsauce. Raksti ir par nozīmīgām tēmām – straujo tehnoloģiju attīstību, uzvedību internetā un tās sekām, interneta lietošanas paradumiem, tiesību aktiem, drošību. Aiz katra ekrānšāviņa tiek doti seši uzdevumi. Spēlētājs apskata ekrānšāviņu, met metamo kauliņu un nosaka, kurš uzdevums jāveic.



Papildus dotajiem uzdevumiem dalībnieki var meklēt medijos citus rakstus par noteiktu tematu un veidot savu ekrānšāviņu galeriju. Ekrānšāviņi kalpo kā ierosme sava viedokļa formulēšanai, tāpēc kartītes var izmantot arī klusajā diskusijā: tās izliek telpā pie sienas, zem katras pieliekot baltu lapu komentāru rakstīšanai. Dalībnieki noteiktu laiku staigā un raksta savus komentārus, lasot un komentējot arī citu rakstīto.

Runā tehnoloģiju valodā!

Katras kartītes vienā pusē ir redzams kāds simbols, otrā – simbola nosaukums un īss skaidrojums. Spēlētājs redz tikai simbolu un pēc iespējas precīzāk cenšas aprakstīt, ko simbols norāda, kur un kādam mērķim tas tiek izmantots. Pārējie dalībnieki nosaka, vai skaidrojums ir precīzs, uzdod precizējošus jautājumus, papildina atbildi.



Radošs uzdevums: dalībnieki sadalās komandās, izlozē 10 kartītes un saņem uzdevumu – pēc iespējas ātrāk visus kartītēs redzamos simbolus atrast un nofotografēt (dalībniekiem jānodrošina piekļuve datoram vai telefonam).

Kartītes var izmantot arī atmiņas trenēšanai – vadītājs izliek 15 kartītes, ļauj dalībniekiem vienu minūti tās apskatīt. Tad dalībnieki aizver acis un vadītājs noņem vienu vai divas kartītes. Dalībnieku uzdevums ir vērot un nosaukt, kuras/-u kartītes/-išu trūkst.

Esi drošs internetā!

Kartītes vienā pusē ir dots situācijas apraksts, otrā – situācijā aprakstītā riska, problēmas nosaukums. Spēlētājs lasa situāciju un nosaka, kā sauc aprakstīto risku, problēmu. Pārējie dalībnieki seko līdz atbildei, dod uzvedinošas norādes, papildina atbildi. Var rīkoties arī otrādi – nolasīt tikai riska, problēmas nosaukumu, un katrs dalībnieks aktualizē savā pieredzē minēto risku, problēmu, pastāstot atbilstošu situāciju.

