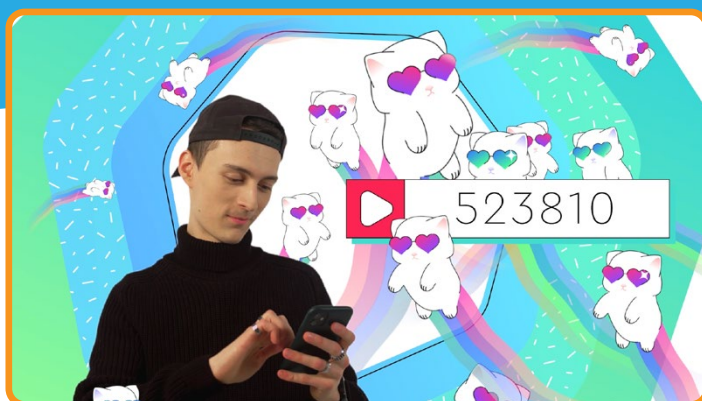


video sērijas

"TU ESI TAS, KO TU DARI! ARĪ INTERNETĀ!"

Uzdevumi un
ieteikumi pēc
video sēriju
noskatīšanās

5.-12. klasēm



DROSSINTERNETS.LV



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

#1 Esi līdzsvarā!



Skatieties video šeit ▶

Pēc video noskatīšanās piedāvājam izvērst tematu par līdzsvara nozīmi starp fiziskām aktivitātēm un aktivitātēm internetā, izmantojot šādas mācību metodes:

“Labā un sliktā ziņa”. Skolēni un skolotājs sasēžas aplī vai tā, lai dalībnieki var padot cits citam bumbu. Skolotājs iesāk stāstījumu: “Labā ziņa par interneta lietošanu ir tā, ka...” Nākamais skolēns turpina: “Bet sliktā ziņa ir tā, ka...” Nākamais turpina: “Bet labā ziņa ir tā, ka...” Spēle turpinās tikmēr, kamēr katrs dalībnieks ir runājis vismaz vienu reizi. Pēdējais runātājs pabeidz ar labo ziņu. Aktivitātes beigās tiek radīts kopsavilkums par interneta lietošanas iespējām un riskiem dažādās jomās - veselība, sociālās prasmes, zināšanas u. c. Kopsavilkumu var attēlot vizuāli, veidojot **Līdzsvara šūpoles**, vienā to galā apkopojot interneta lietošanas ieguvumus, otrā - riskus. Pēc kopsavilkuma skolēni individuāli vai pāros rada **Izcila līdzsvara recepti**. Receptes tik izliktas klases izstādē. Var organizēt balsojumu, kura recepte pārējiem patīk vislabāk, savu izvēli pamatojot. Papildu izziņai iesakām izmantot materiālu - spēle **“30 dienu izaicinājums. Virtuālais restarts”**.

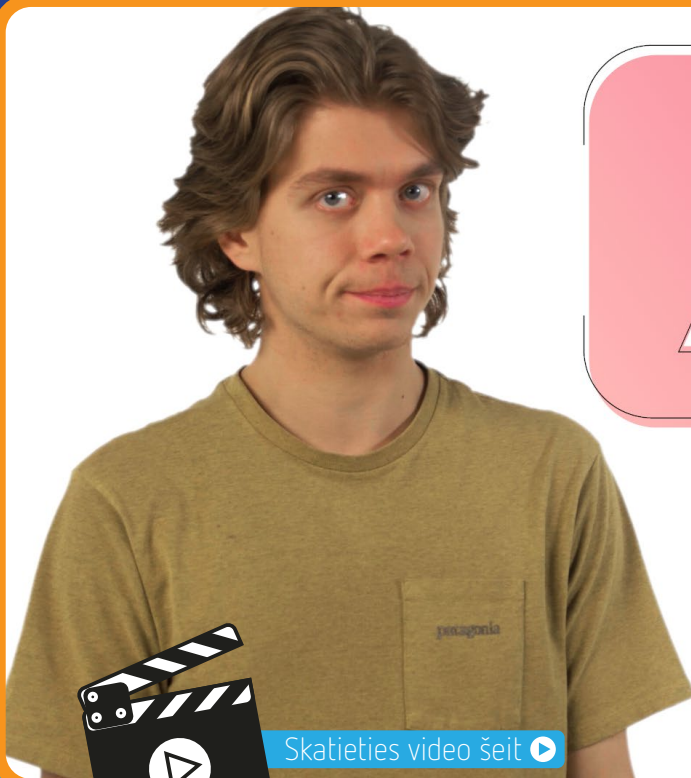


Lai nostiprinātu skolēnu pārlicību, ka laiku var pavadīt interesanti arī bez interneta lietošanas, iesakām izmantot spēli **“Mēmais šovs”**, kurā visi vārdi ir veltīti interneta un drošības tēmai.



Pēc nodarbības pārbaudiet zināšanas, izpildiet testu “Esi līdzsvarā!”. TESTS šeit

#2 Cieni citus internetā!



TU ESI TAS,
KO TU DARI.
ARĪ INTERNETĀ



Skatieties video šeit ▶

Pēc video noskatīšanās piedāvājam izvērst tematu par cieņas nozīmi savstarpējā komunikācijā internetā, pilnveidojot skolēnu sociāli emocionālo inteligenci, izmantojot šādas mācību metodes:

“Cieņas kalendārs”

Skolēni sadalās grupās un veido Cieņas kalendāru atbilstoši internetā atrodamajām starptautiski atzīmējamām dienām. Izvēlētajām dienām skolēni veido īsu aprakstu, paskaidrojot, kāpēc šī diena iekļauta Cieņas kalendārā, kā tā svinama, atzīmējama. Piemēram, 16. novembris - Starptautiskā iecietības diena, jo iecietība ir cieņas izpausme. Kalendāra veidošanai noderēs [UNESCO izstrādātais kalendārs](#), kā arī jebkuri citi interneta resursi. Skolēni var ierosināt arī savas svinamās dienas, to tradīcijas.



“Cieņas kauliņš”

Uz metamā kauliņa ir skaitļi no 1 līdz 6, tāpēc skolēni izdomā sešas cieņpilnas darbības, ko var veikt klasē, izrādot cieņu cits citam. Piemēram, izteikt komplimentu, paslavēt, sasmīdināt, būt izpalīdzīgam, būt ieinteresētam, uzmundrināt u. c. Katru darbību uz tāfeles pieraksta pie viena no skaitļiem. Skolēni pēc kārtas klasē vai grupās met metamo kauliņu un veic norādīto darbību. Skolēni paši izlemj, vai, piemēram, uzslava jāizsaka visiem grupas biedriem vai tikai kādam no viņiem.



“Cieņas māja”

Skolēnu uzdevums ir zīmēt māju, sākot ar mājas pamatiem, sienām, jumtu, skursteni u. c., pielīdzinot katru no šīm sastāvdaļām konkrētām cieņpilnas uzvedības izpausmēm internetā.



Pēc nodarbības pārbaudiet zināšanas, izpildiet testu “Cieni citus internetā!”. TESTS šeit

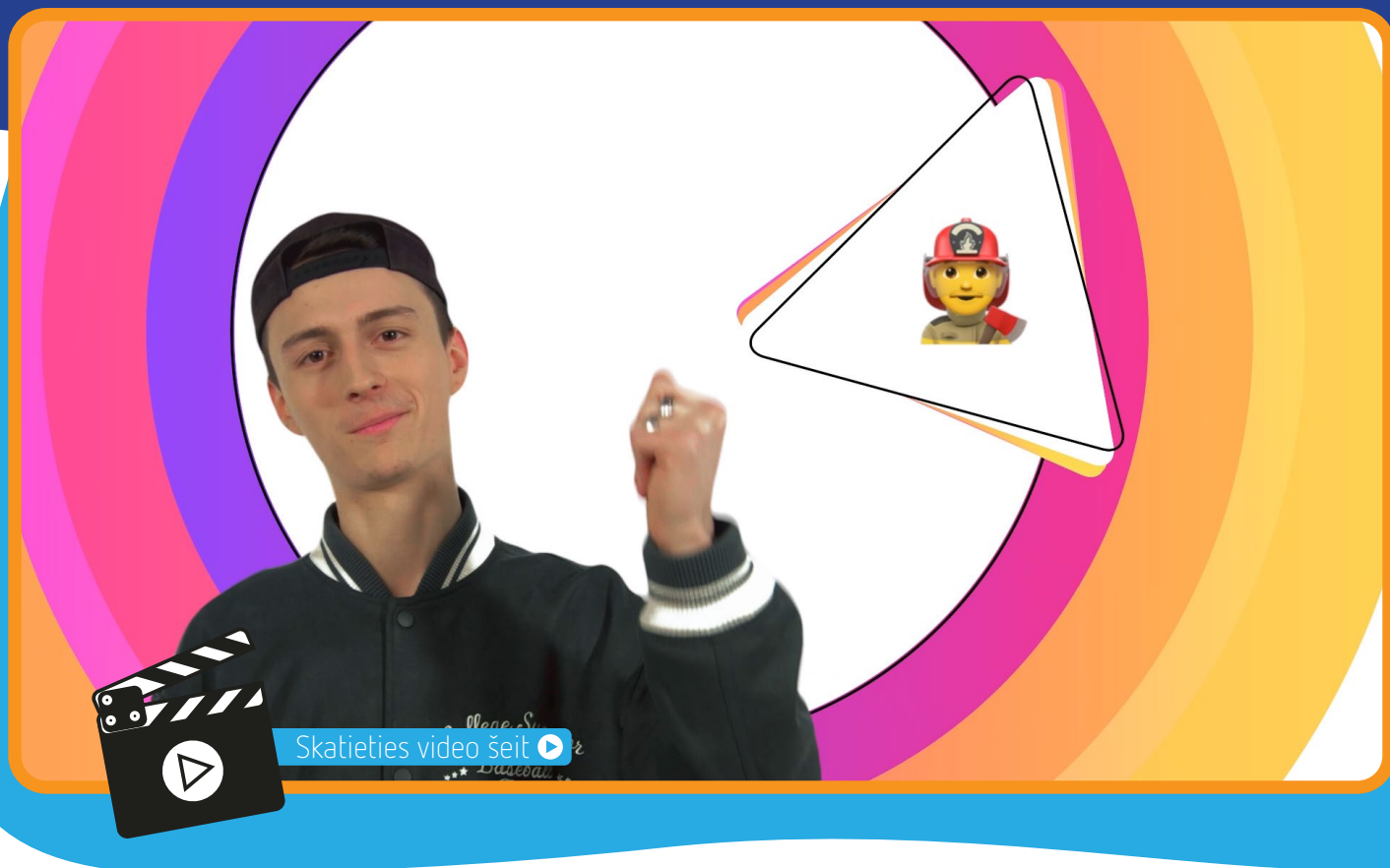


DROSSINTERNETS.LV



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

#3 Internetā esam smukāki, gudrāki, muskuļaināki un drosmīgāki



Pēc video noskatīšanās piedāvājam izvērst tematu par sociālo tīklu ietekmi, izmantojot šādas mācību metodes:

“Staigājošais plakāts”

Katrs skolēns uz lapas uzraksta trīs faktus par sevi – salasāmi, lieliem burtiem. Lapu skolēni piestiprina pie apģērba – uz muguras. Skolēni 10 minūtes staigā pa klasi un lasa citu rakstīto. Pēc 10 minūtēm skolēni noņem lapas. Seko saruna klasē, ko viens par otru atceras, kāpēc atceras tieši šos faktus, vai šos faktus par sevi publicētu arī internetā, kādas emocijas gaidītu no citiem, tos publicējot.



“Atmiņas spēle”

kurā apkopoti populārāko lietotņu, vietņu, platformu logotipi. Šī spēle rosina sarunu par sociālo platformu noteikumiem, izveides mērķi, vēstījumu formu, popularitāti. Izziņas materiāls pieejams pie spēles apraksta.



Pasakas un uzdevumus no pasaku krājuma **“Interneta pasakas”**.

Šīs tēmas izziņai piemērotas ir pasakas “Komentāri internetā un draudzība”, “Pasaka par gliemezi jūtūberi”, “Dejošanas sacensības” un “Pasaka par princesi Lauru un nepatīkšām sociālajos tīklos”.



Pēc nodarbības pārbaudiet zināšanas, izpildiet testu “Internetā esam smukāki, gudrāki, muskuļaināki un drosmīgāki”. TESTS šeit 



DROSSINTERNETS.LV



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

#4 Viss, ko dari, var nākt atpakaļ!



Pēc video noskatīšanās piedāvājam izvērst tematu par uzvedību un rīcību internetā, izmantojot šādas mācību metodes:

"Es arī! Es gan nē!". Dalībnieki sadalās pāros un savā starpā izspēlē spēli "Akmens-šķēres-papīrtis". Kurš uzvar, tas kļūst par pāra vadītāju, otrs uzliek rokas viņam uz pleciem. Pāris kopā iet meklēt citu pāri, pāru vadītāji izspēlē savā starpā spēli, uzvarētājpāris kļūst par vadītājpāri. Rindīnā viņi dodas pie nākamās grupas, seko tā pati darbība, kamēr visi dalībnieki sadalījušies divās rindās. Noslēgumā abu garo rindu vadītāji izspēlē savā starpā un visi dalībnieki apvienojas vienā garā rindā. Garā rinda sastājas aplī. Aplā vidū nostājas viens skolēns un nosauk lietu, ko dara internetā. Pārējie reaģē uz nosaukto lietu, pieejot vidū stāvošajam tik tuvu, cik daudz šis apgalvojums attiecas arī uz viņiem. Ja apgalvojums pilnībā neattiecas - skolēns sper soļus ārpus apla. Ejot katrs skaļi pasaka: "Es arī!" vai "Es gan nē!" Pēc spēles seko saruna, kādas klasesbiedru sauktās darbības pārsteidza, ieinteresēja, kuras no tām var uzskatīt par labām, kuras par bīstamām u. c.



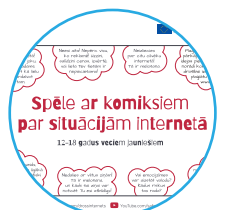
"Runājošā cepure" vai **"Lidmašīnas"**. Skolēni noskatās video, un katrs uzraksta vienu divus jautājumus, kas rodas pēc video noskatīšanās (akcents uz vēstījumu "Internets ir apaļš kā pasaule - viss, ko dari, var nākt atpakaļ"). Skolotājs mudina veidot atvērtos jautājumus, lai veicinātu plašāku tēmas izvērsumu. Skolēni sasēžas aplī un saliek izveidotos jautājumus vidū - cepurē vai traukā. Pulksteņrādītāja virzienā skolēni izņem vienu jautājumu, atbild uz to, mudinot arī pārējos papildināt atbildi. Jautājumus var rakstīt arī uz papīra lidmašīnām. Kad jautājumi uzrakstīti, skolēni dažas minūtes klasē tās lidina, pēc skolotāja signāla vienu patur sev un pēc kārtas atbild uz tajā redzamo jautājumu/-iem.



"CV". Skolēnu uzdevums ir uzrakstīt savu CV, izceļot tās šķautnes, zināšanas, sasniegumus, prasmes, kas apliecina, ka skolēns ir atbildīgs interneta lietotājs. Izveidotos CV saņem citi skolēni (CV raksta anonīmi, sajauc, izdala pēc nejaušības principa), kuri kļūst par darba devējiem, sniedzot atgriezenisko saiti par iesniegto CV. Šim uzdevumam seko saruna par prasmēm, zināšanām, rīcību, kas kompleksi ļauj katram kļūt par drošu, atbildīgu interneta lietotāju. Izziņas materiāls par digitālajām prasmēm ["Pamatnostādnes skolotājiem un pedagogiem dezinformācijas apkarošanai un digitālās prasmes veicināšanai izglītības un mācību procesā"](#). Vietnē ir iespējams izvēlēties latviešu valodu.

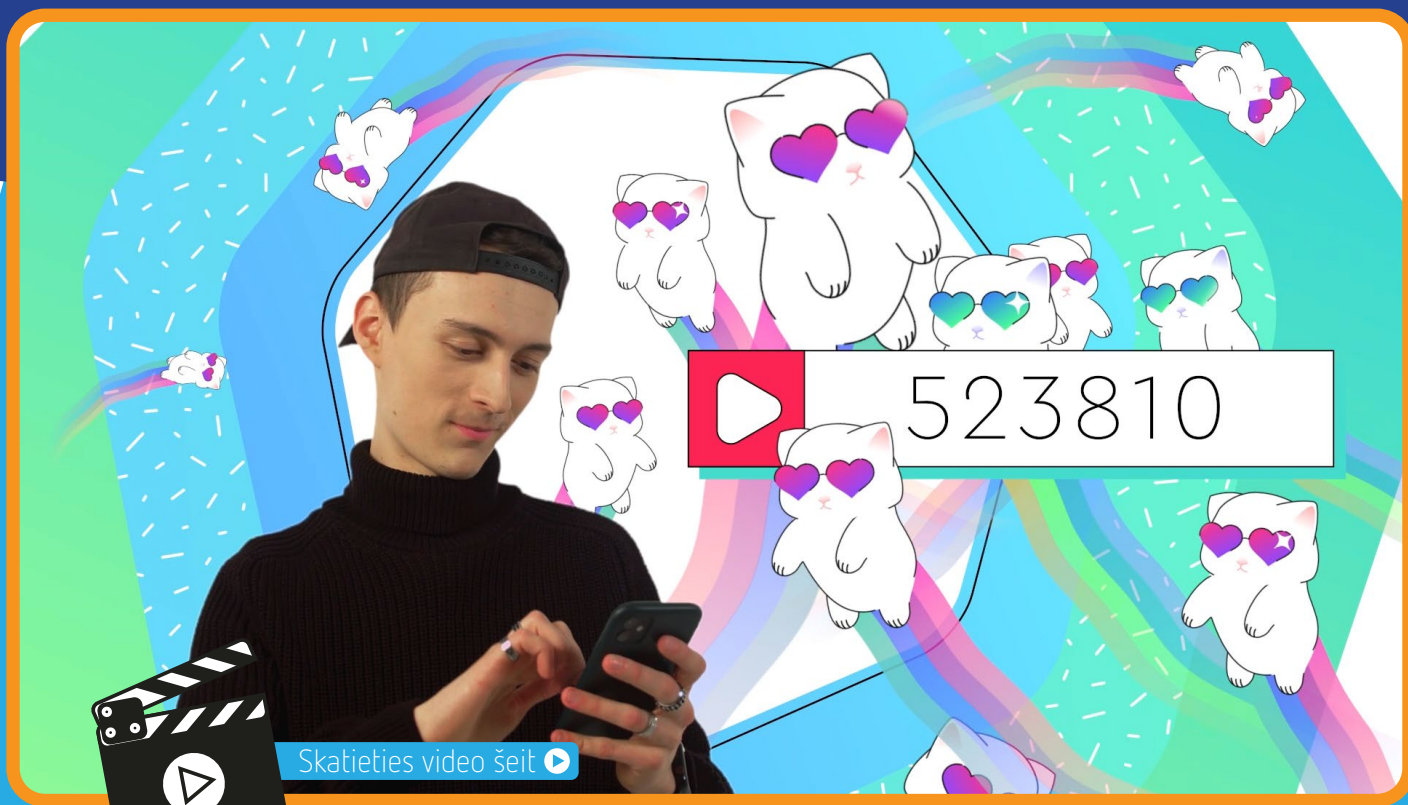


Papildus mudinām izmantot materiālu ["Spēle ar komiksiem par situācijām internetā"](#).



Pēc nodarbības pārbaudiet zināšanas, izpildiet testu "Viss, ko dari, var nākt atpakaļ!". TESTS šeit

#5 Neaizraujies, internetā vēl neviens nav ticis līdz apakšai



Pēc video noskatīšanās piedāvājam izvērst tematu par pārmērīgu aizraušanos ar internetu, izmantojot šādas mācību metodes:

Spēle **"Dimants"**. Skolēni sadalās grupās un uzraksta 9 lietas, ko parasti dara internetā. Tad skolēni sarindo kartītes, ievērojot šādu struktūru:



Vissvarīgākā lieta
Ļoti svarīga lieta Ļoti svarīga lieta
Svarīga lieta Svarīga lieta Svarīga lieta
Mazāk svarīga lieta Mazāk svarīga lieta
Nesvarīga lieta

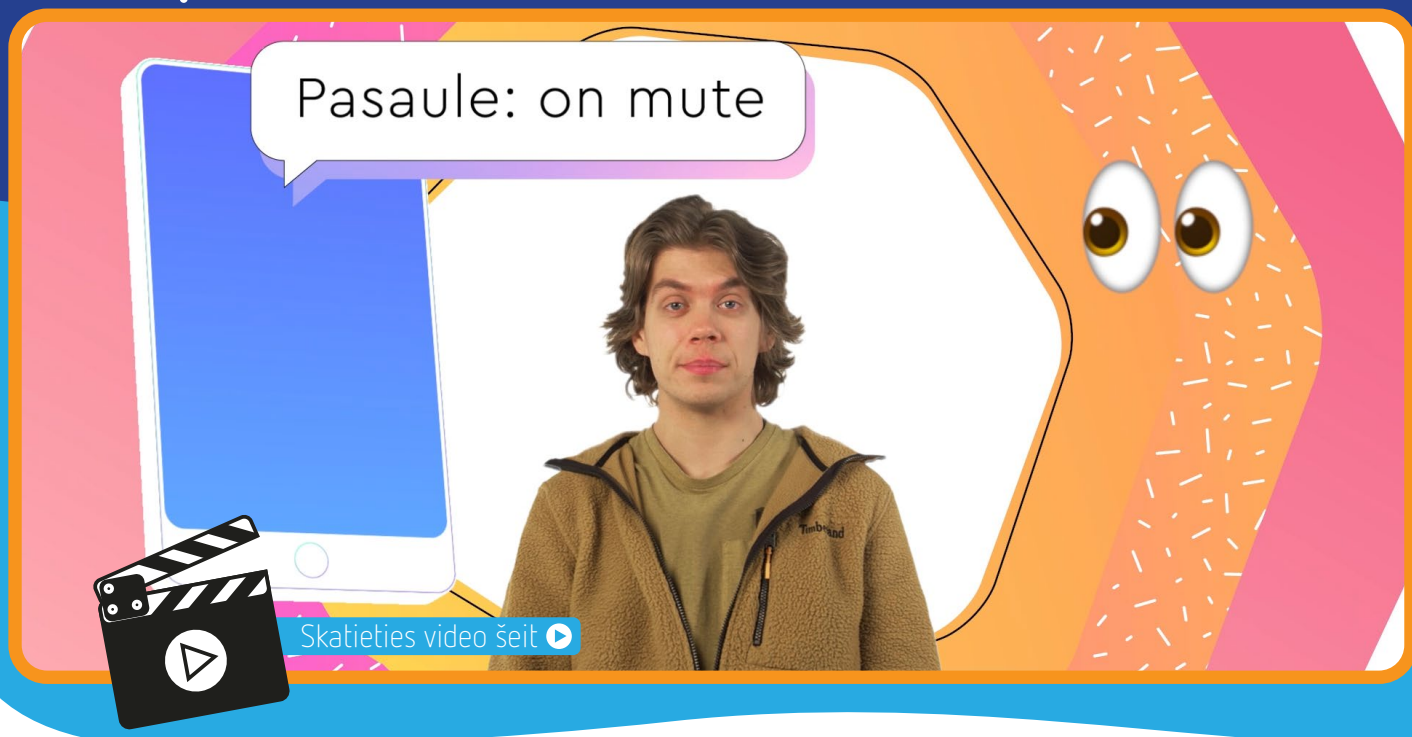
Pēc uzdevuma izpildes skolēni klasē pārrunā izveidotos dimantus, saskatot kopīgo un atšķirīgo, analizējot to izveides procesu.

"Pastkartes". Skatoties video, skolēni raksta vārdus (15-20), kas nāk prātā saistībā ar Nīklāva mudinājumu neaizrauties ar internetu, veltot laiku bezjēdzīgām nodarbēm. Tad katrs skolēns pasvītro 5, viņaprāt, svarīgākos vārdus. Pasvītrotos vārdus skolēns iekļauj pastkartes "Ar mīlestību no interneta" (asociācijas ar pastkartēm, ko sūta ceļojumu laikā) vēstījumā. Uzdevumu sākot, skolēniem tiek izskaidrots, ka pastkartes sūtītājs ir kāds cilvēks no interneta vides, kurš sniedz draudzīgu, noderīgu padomu citiem par jēgpilnu interneta lietošanu, sniegtajām iespējām. Pēc pastkaršu izveides tiek radīta izstāde "Ar mīlestību no interneta". Pastkaršu vietā var veidot arī komiksus. [Idejas komiksu izveidei šeit](#), komiksu veidošanai var izmantot arī digitālos rīkus. Papildus aicinām izmantot darba lapas no mācību materiāla ["Pasaule tīmeklī"](#); 59.-65. lpp.



Pēc nodarbības pārbaudiet zināšanas, izpildiet testu "Neaizraujies, internetā vēl neviens nav ticis līdz apakšai!". TESTS šeit 

#6 Internetā var paslēpties no pasaules, bet pasaulē no interneta

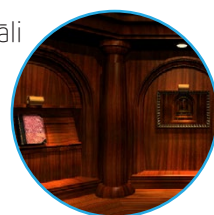


Pēc video noskatīšanās piedāvājam izvērst tēmu par virtuālo pasauli un realitāti, izmantojot šādas mācību metodes:

“Oranžais deguns”. Skolotājs sauc krāsu, tīpašību un ķermeņa daļu, piemēram, stikla auss. Dalībniekiem jāatrod kāda lieta telpā, kas atbilst nosauktajai tīpašībai, un jāpieskaras tai ar nosaukto ķermeņa daļu. Uzdevumu var veidot kā sacensību - tas, kurš pieskaras pēdējais, kļūst par nākamās spēles kārtas vadītāju. Šim uzdevumam seko spēle **“Kamene”**. Skolēni 5 minūtes staigā pa klasi, gaiteni vai skolu, pieejot pie lietām, objektiem, kas piesaista viņu uzmanību. Katrai lietai tiek veltīts laiks, izpētot to ar pēc iespējas vairāk maņām - pieskaroties un pataustot, pasmaržojot, paklausoties (atkarībā no priekšmeta), izprotot emocijas, ko priekšmets rada. Noslēgumā pārrunā, kuri priekšmeti un kāpēc saistīja skolēnu uzmanību. Par katru priekšmetu skolēns formulē vienu lietu, kas šajā priekšmetā ir īpašs, unikāls, nozīmīgs, iepriekš nepamanīts. Uzdevums sekmē apzinātību, pamanot un izziņot dažādas lietas reālajā pasaulē, kas internetā nav iespējams. Sarunā iesakām iekļaut jautājumus par to, ko mēs bieži nepamanām internetā, neiedziļināties, nevaram izjust u. c., pie kā noved ātra un pavirša informācijas patērēšana - viltus ziņām, sazvērestības mītiem, informācijas burbuļiem u. c. Sīkāku informāciju par šīm tēmām var atrast prezentācijās [“Domā, pirms notici!”](#) un [“Šī nodarbība izraisīs sensāciju”](#), izziņas materiālā [“Ieteikumi informācijas pārbaudei”](#) un mācību materiālā vidusskolēniem [“Vai vienradži eksistē?”](#).



Simulācija, klases telpu asociējot ar virtuāli radītu realitāti. Skolēnu uzdevums ir iztēloties, ka klases telpā viņi atrodas virtuālajā realitātē, piešķirot redzamajiem objektiem, lietām brīnumainas spējas. Šis uzdevums rosina skolēnu fantāziju, kā arī prezentēšanas prasmes, jo katra grupa noslēgumā ved pārējos skolēnus ekskursijā, stāstot, kas apkārt redzams, kā tas darbojas, kāda ir tā nozīme.



“Klusā saruna”. Skolēni pēc video noskatīšanās sadalās grupās, un katrai grupai ir galds, uz kura ir nolikta liela lapa vai tapete. Skolēni stāv ap lapu tā, lai viņiem būtu ērti rakstīt. Uzdevuma laikā ir aizliegts sarunāties. Skolēni lapas vidū uzraksta trīs atslēgas vārdus: *pasaule, internets, realitāte*. 10 minūtes skolēni raksta savas pārdomas par šiem vārdiem, šo vārdu saistību, mijiedarbību. Rakstīšana notiek paralēli, lasot un reaģējot uz citu rakstīto, papildinot to, uzdodot jautājumus, reaģējot ar simboliem u. c. Šim posmam seko saruna par izveidoto vēstījumu, cik līdzīgas vai atšķirīgas idejas, domas paustas, kādas bija skolēnu sajūtas uzdevuma veikšanas laikā, kāds ir kopīgais izstrādātais vēstījums.



Pēc nodarbības pārbaudiet zināšanas, izpildiet testu “Internetā var paslēpties no pasaules, bet pasaulē no interneta”. TESTS šeit



DROSSINTERNETS.LV



Līdzfinansē
Eiropas Savienība