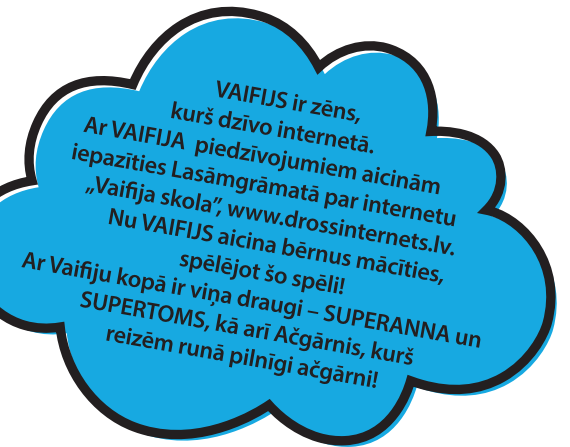




VAIFIJA SPĒLE

SĀKUMSKOLAS SKOLĒNIEM



SPĒLE – EFEKTĪVA MĀCĪŠANĀS

Spēle kā mācību metode ir sen pazīstama, taču visbiežāk tā ir lietota kā „konfekte” pēc padarīta darba, kā atslodze pēc nopietnām mācībām, kā papildu iespēja dažādot mācīšanos.

Taču spēle ir viena no visefektīvākajām metodēm mācīšanās procesā. Tās laikā mācību saturu var apgūt interaktīvi, un tas nozīmē, ka līdztekus jaunām zināšanām un konkrētām mācību priekšmeta prasmēm tiek attīstītas līdzdalības, sadarbības un komunikācijas prasmes. Tās ir prasmes, kas jaunajā, uz kompetencēm balstītā mācību procesā ieņem arvien nozīmīgāku vietu. Apgūstot zināšanas spēlē, ļoti bieži izzūd mācīšanās bremsējoši faktori – nedrošība, bailes kļūties, garlaicība un neieinteresētība. Pavisam nemanot, spēles gaitā notiek aktīva un intensīva mācīšanās. Spēle ne tikai sekmē zināšanu iegūvi un nostiprināšanu, tā ir metode, kurā, interaktīvi darbojoties, tiek attīstītas prasmes izmantot iegūtās zināšanas. Spēlē intensīvi tiek darbināta gan kritiskā (analītiskā), gan radošā domāšana, tādējādi veicinot starpdisciplināritāti, kas ir viena no mūsdienīgas izglītības pamatprasībām.

SPĒLĒ IETVERTIE JĒDZIENI, TO SKAIDROJUMS (www.drossinternets.lv)

Atslēgas vārdi

Atslēgas vārds raksturo meklējamo tēmu. Lai informāciju meklētu pēc atslēgas vārda, lieto meklētājprogrammas.

Elektroniskais pasts

E-pasts jeb elektroniskais pasts ir ziņojumu sastādīšanas, nosūtīšanas un saņemšanas metode. Ziņojumi, kas tiek sūtīti ar e-pasta palīdzību, nonāk pie adresāta sekunžu daļu ātrumā. Lai gan sākotnēji e-pasts bija paredzēts vienkāršu teksta ziņojumu nosūtīšanai, mūsdienās ar to ir iespēja nosūtīt arī attēlus, mūzikas un citus failus.

Fakts

Fakts ir paties atgadījums, notikums vai parādība. Par faktu var tikt saukta arī precīza, pieredzē gūta atziņa, kas atbilst objektīvai īstenībai.

Interneta atkarība

Psihisks stāvoklis, ko raksturo uzmācīga vēlme lietot internetu un nespēja pārtraukt to darīt.

Interneta meklētājprogramma

Meklētājprogramma ir programma, kas globālajā tīmeklī esošajos dokumentos meklē norādītos atslēgvārdus un lietotājam sniedz dokumentu sarakstu, kuros šie vārdi ir atrasti.

Interneta parole

Parole ir „atslēga” uz e-pastu, internetbanku, sociālo tīklu un citiem tiešsaistes kontiem, kā arī privātajām ierīcēm – datoriem, viedtālruniem, planšetdatoriem. Paroles pasargā tavus kontus, lietojot sociālos tīklus, aplikācijas, iepērkoties un izmantojot dažādus pakalpojumus internetā.

Droša parole ietver vismaz 8 rakstzīmes, kurās iekļauti vismaz 3 no tālāk minētajiem: lielie burti, mazie burti, cipari, simboli.

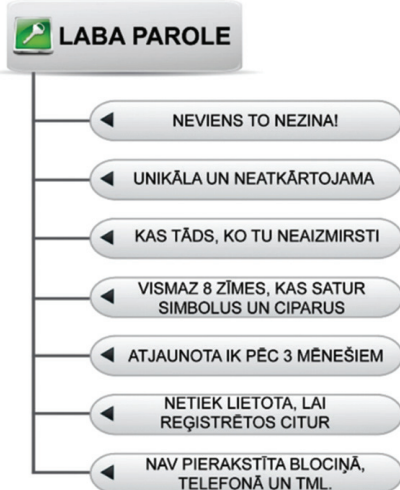
Par paroles pamatu izvēlies tādu personisko informāciju, kuru ir viegli atcerēties, bet kuru daudzi citi nezina, piemēram, savas mīļākās dziesmas/ filmas/ grāmatas nosaukumu.

Neizmanto

personīgu informāciju, kuru var viegli uzminēt vai noskaidrot (mājdzīvnieka vārds; iesauka; dzimšanas datums; adrese);

daudz atkārtotu simbolu („0000”; „aaaaaa”);

cits citam uz klaviatūras sekojošus simbolus („qwerty”; „123456”).



Interneta satura filtrs

Interneta filtrs (pazīstams arī kā vecāku kontroles programmatūra) kontrolē, kāda satura interneta lapas iespējams apskatīt, un kontrolē arī lietotāja piekļuvi šim saturam.

Dažiem progresīvākajiem filtriem var iestatīt papildu iespējas:

bloķēt vai novērot piekļuvi tiešsaistes lietojumprogrammām, piemēram, tērztavām, intereškopām vai tiešsaistes ziņojumapmaiņai;

bloķēt personiskas informācijas (vārdu, adresu, telefona numuru) uzrādīšanu;

novērst neautorizētu lejupielādi;

ierobežot laiku, kad iespējams piekļūt internetam;

fiksēt aktivitātes internetā un automātiski nosūtīt brīdinājuma e-pastus, kad atrasti neatbilstoši materiāli.

Vairums filtru iespējams aizsargāt ar paroli, lai bērni tos nevarētu apiet.

Kā darbojas filtri?

Ir trīs dažādi veidi, kā darbojas interneta filtri.

Melnie saraksti – saraksts ar tām tīmekļa vietnēm, par kurām zināms, ka to saturs ir nevēlams.

Tomēr, lai spēle patiešām būtu efektīva mācību metode, tai ir jāsavstarpinajas, tā ir jāsavstarpinajas, tā ir jāsavstarpinajas un pēc spēles jāapkopo mācīšanās rezultāti. Tāpēc pedagogam, izmantojot spēli kā mācību metodi, ir daudz darba gan pirms spēles, gan spēles gaitā, gan arī spēles nobeidumā, palīdzot skolēniem saprast, ko viņš ir iemācījies, kādas prasmes apguvis.

Pirms spēles pedagogam vajadzētu pārliecināties, vai skolēni saprot spēlē izmantotos jēdzienus. Piemēram, „Vaifja spēle” ir gan ar informācijas tehnoloģijām tieši saistīti jēdzieni (drošība internetā, tastatūra), gan ar informācijas tehnoloģijām ne tik tieši saistīti – vispārīgāki jēdzieni (personas dati, kredītkarte, reklāma, fakti, viedoklis u.c.).

Lai pilnveidotu zināšanas par spēlē ietvertajiem jautājumiem, aicinām izmantot vecumposmam piemērotus materiālus, kas pieejami www.drossinternets.lv.



Filtrs salīdzina vietnes adresi ar melno sarakstu un, ja tiek atrasta sakrītība, lietotājam tiek liegta pieeja vietnei.

Baltie saraksti – tās tīmekļa vietnes, par kurām zināms, ka to saturs nav nevēlams. Filtrs liegs pieeju jebkurai tīmekļa vietnei, kas nav uzskaitīta baltajā sarakstā.

Parametru satura filtri – šie filtri pārmeklē tīmekļa vietni, pirms tā tiek parādīta. Tie meklē nevēlamus atslēgas vārdus, frāzes u.tml. Ja vietnes saturs neatbilst filtrā nodēfīnētajam pieņemamajam līmenim, lietotājam tiek liegta pieeja vietnei.

Internets

Tīkls Internet ir lielākais datortīkls, kas apvieno dažāda veida datortīklus visā pasaulē. Internets nodrošina datu pārsūtīšanu, elektronisko pastu, tērzēšanas iespējas, tīmekļa dokumentu sūtīšanu, sociālo tīklu darbību u.c. Internets dod plašāku iespēju izvēlēties laiku un vietu, no kurienes strādāt. Internetam var piekļūt gandrīz no jebkuras vietas dažādos veidos, tai skaitā caur mobilajām interneta ierīcēm. Mobilie telefoni, pārnēsājamās spēļu konsoles un interneta modemi ļauj lietotājiem pieslēgties bezvadu internetam.

Pateicoties internetam, daudziem cilvēkiem ir dota iespēja brīvi izteikties, kā arī atrast dažāda veida informāciju. Internets ir kļuvis par vietu, kur iespējams veikt neskaitāmas funkcijas – iepirkties, sazināties ar draugiem, radiem un līdzīgi domājošiem, uzzināt jaunumus un informāciju, kā arī radīt jaunas idejas un dalīties ar tām. Neskatoties uz interneta pozitīvajiem aspektiem, tam ir arī negatīvās pusēs:

ļāunprātīga privātuma izmantošana un aizskaršana;

internets apvieno ne tikai radošus individuus, bet veicina arī noziedzīgu grupējumu izveidošanos, līdz ar to apdraudot mūsu drošību;

kritiski jāvērtē pieejamās informācijas patiesums un ticamība.

Īsziņa / ziņa

Īss ziņojums, kas tiek nosūtīts un saņemts ar mobilā tālruna palīdzību.

Mobilās lietotnes

Mobilā lietotne ir lietojumprogrammatūra, kas darbojas viedtālrunos, planšetdatoros, e-lasītājos, iPod u.c. ierīcēs. Lietotnes darbojas neatkarīgi no citām ierīcēm vai sistēmām.

Mobilās lietotnes ir paredzētas, lai izglītotu, izklaidētu un palīdzētu ikdienas dzīvē.

Patiesa / ticama informācija un ziņas; viltus / melīga informācija un ziņas

Ziņas – informācija, fakti, dati, skaitļi, kas ir zināmi, uzzināti un tiek paziņoti citiem. Ziņas ne vienmēr atspoguļo realitāti.

Informācija – ziņas, dati, zināšanu kopums.

Viltus ziņas – sagrozītas, melīgas ziņas ar mērķi mainīt sabiedrības domas, sagrozīt izpratni, zināšanas par tēmu, sēt bailes, radīt interesi. Lai atpazītu viltus ziņas, jāpievērš uzmanība:

medijam – vai tas ir uzticams? Vai tam ir norādīta redakcija, raksta/sižeta autors;

informācijas datumam – varbūt tā ir veca ziņa? Pirms dalies sociālajos medijos ar ziņām par pazudušiem bērniem vai kaķiem, palūkojies uz oriģinālā ieraksta datumu! Pat ja kāds draugs to tikko pārsūtījis, varbūt vajadzība vairs nav aktuāla;

vai informācija ir reklāma, ziņa vai komentārs – ja rakstā tiek pausts autora viedoklis, tad tas ir komentārs. Ziņa kā žurnālistikas žanrs pieprasa maksimālu autora neitralitāti. Dažkārt publikācijas vai sižeti, kas izklausās kā ziņas, ir sponsorēti materiāli – ar nolūku izcelt kāda konkrēta produkta vai uzņēmuma pakalpojuma labās īpašības;

informācijas avotiem – vai un kādi tie ir (atsauce uz pētījumiem, ziņu aģentūrām, intervētajiem cilvēkiem u. tml.). Arī tie ne vienmēr liecina par informācijas ticamību. Ja tekstā ir atsauce uz pētījumiem vai statistiku, vislabāk, ja ir pieejama arī saite uz pilno pētījuma rezultātu izklāstu;

argumentiem – vai tiek izmantoti racionāli argumenti, vai arī kāds apelē tikai pie emocijām, dziļākajām bailēm un instinktiem;

citātiem – vai citāts nav izdomāts? Vai 19. gadsimtā ASV prezidents Ābrahams Linkolns tiešām varētu būt teicis – „Netici visam, ko izlasi internetā, tikai tāpēc, ka blakus citātam ir personas attēls!”;

virsrakstam, sižeta pieteikumam – vai tas izceļ ziņas galveno būtību, vai arī izveidots sensacionāls, lai pievērstu uzmanību. (KM, 2018)

Personīgā, privātā informācija, publiskā informācija

Privāta, personīga informācija – personas dati, kurus nav droši izpaust publiski.
Publiska informācija – ikvienam izpaužama, pieejama informācija.

Reklāma

Reklāma ir materiāls, kura pamatmērķis ir rosināt vai pārliecināt cilvēkus pirkt noteiktu produktu, pakalpojumu. Reklāmām raksturīga produkta pozitīvo īpašību izcelšana vai pārspīlēšana un negatīvo īpašību noklusēšana. Reklāmas sastopamas ikvienā medijā, kā arī publiskās vietās – uz reklāmu stendiem, transporta līdzekļiem un to iekšpusē, veikalos, skatlogos utt. Mūsdienās aizvien nozīmīgāka loma reklāmu izvietojšanā ir internetam, sociālajiem tīkliem un viedtālruniņiem.

Sociālie tīkli

Sociālie tīkli ir tīmekļa vietnes, kur, reģistrējoties un izveidojot savu individuālo profilu, ir iespējams sazināties ar citiem cilvēkiem (draugiem, radiem, skolas biedriem, paziņām). Saziņa tīklā notiek dažādos veidos: dienasgrāmatās var paust savu viedokli, var veidot interešu grupas, publicēt fotogrāfijas, augšupielādēt audio un video failus, sūtīt vēstules u.c.

Sociālo tīklu profils

Tiešsaistes sociālais tīkls ir tīmekļa vietne, kurā, reģistrējoties un izveidojot individuālo profilu (sociālo tīklu profilu), ir iespējams kontaktēties un sazināties ar citiem lietotājiem. Saziņa sociālajā tīklā notiek dažādos veidos: var paust savu viedokli dienasgrāmatās un forumos, var veidot interešu grupas, publicēt fotogrāfijas, augšupielādēt audio un video failus, sūtīt vēstules u.tml. Sociālo tīklu lietotājs sociālajos tīklos veido savu virtuālo identitāti, kas ne vienmēr atspoguļo realitāti.

Tīmekļa vietne

Tīmekļa vietne parasti ir vienas personas, uzņēmuma vai iestādes darba atspoguļojums, kas veltīts noteiktai tematikai vai mērķim. Tīmekļa vietnes ļauj internetā lietotājiem saņemt vizuālu, tekstuālu un multimediju informāciju. Vietņu apjomi var būt dažādi – gan tikai daži dokumenti, gan apjomīgi portāli (piemēram, lielāka apjoma un plašāki auditorijai domātas vietnes mēdz vēst par portāliem).

Uzticības tālrunis

Valsts bērnu tiesību aizsardzības inspekcijas Bērnu un pusaudžu **Uzticības tālrunis 116111** nodrošina iespēju saņemt padomu, kā rīkoties sarežģītā situācijā (arī interneta vidē) vai iegūt atbalstu grūtībās. Uzticības tālrunis ir bezmaksas tālruna līnija, zvanot gan no fiksētā, gan mobilā telefona.

Viedoklis

Uzskats, izpratne (par ko), attieksme, nostāja (pret ko).

Vikipēdija

Vikipēdija (*Wikipedia*) ir brīva, daudzvalodu enciklopēdija ar bezmaksas saturu lietotājam. Tā ir viena no populārākajām uzzīņu vietnēm globālajā tīmeklī. Vikipēdijas rakstus brīvprātīgi veido tās dalībnieki. Jebkuru no šiem rakstiem, izņemot aizsargātos, var rediģēt ikviens, pat tie, kam nav zināšanu konkrētajā jomā, tāpēc Vikipēdijā rakstītais ir kritiski jāizvērtē, jāsalīdzina ar citiem avotiem.

Viltus profils

21. gadsimtā, kad teju ikviens reģistrējies kādā no sociālajiem tīkliem, rodas problēmas, par kurām vēl pirms pāris gadiem nevarēja uztraukties – savu vārdu, fotogrāfijas un citus datus kāds var izmantot, lai radītu viltus profilus. Iespējams, kādam tie vajadzīgi, lai izsekotu citu aktivitātes, bet vēl kāds savu vārdu var izmantot arī ļaunprātīgos nolūkos.

Kā atpazīt viltus profilu (aizdomīgu kontu) sociālajos tīklos, piem., Instagram, Facebook?

Parasti šādos kontos:

viltus profilā tiek ievietotas no interneta paņemtas citu cilvēku fotogrāfijas;

viltus profils seko lielam lietotāju skaitam;

viltus profilā nav nevienas bildes, kas uzņemtas, piemēram, Latvijā vai kopā ar citiem cilvēkiem.

Lai maksimāli mazinātu riskus, saskaroties ar nevēlamiem svešiniekiem, lieto privātuma iestatījumus – uzliedz „Privāts konts” statusu vai citus iestatījumus. Sīkāk uzzini www.drossinternets.lv

WiFi

Bezvadu internets telefonā, datorā, planšetē u.c.

Pirms spēles ir jāizskaidro spēles noteikumi. Pēc skolotājas skaidrojuma ļoti labi noder paņēmiens „Pasaki to citiem vārdiem!” vai „Kā tu to saproti? Paskaidro!”.

Ļoti svarīgi pirms spēles ir izrunāt prasmi nesteigties, kā arī pacietības nozīmi, mācoties rūpīgi izlasīt un izprast spēles jautājumu, kas reizēm var būt diezgan sarežģīti, jo prasa iedziļināšanos. Spēles gaitā notiek mācīšanās vienam no otra, jo pārējie skolēni rūpīgi seko līdz atbildēm, analizē un izvērtē tās. Īpaši svarīgi ir jautājumi, kuros lūgts minēt individuālus piemērus, tie ļauj aktualizēt savas zināšanas un izpratni. Arī atbilžu uzklaušanās ir vajadzīga pacietība un cieņpilna, pieklājīga, toleranta attieksme vienam pret otru. Tā kā spēle paredz mutiskas atbildes atbilstoši katra skolēna zināšanu un izpratnes līmenim, tad atbildes var būt daudzveidīgas. Svarīgi tikai, lai tās nebūtu faktoloģiski nepareizas (noteikt atbilžu pareizību jums palīdzēs iepriekš sniegtais jēdzienu skaidrojums).

Spēles gaitā pedagogam vajadzētu būt gan labam novērotājam un redzēt, kas skolēnam sagādā grūtības, piemēram, slikta lasītprasme, gan konsultantam, kas vajadzības gadījumā palīdz tikt galā ar situāciju, izlemt par atbildes pareizību.

Ļoti nozīmīgs ir spēles izvērtēšanas posms gan no apgūtā mācību satura aspekta (ko jaunu esam uzzinājuši), gan no spēlē iegūtās pieredzes aspekta (ko man vajadzēja darīt, ko es citā reizē darišu citādāk, kas man sagādāja visvairāk prieka, ko man nepatika darīt, kā es jutos u. tml.).



„VAIFIJA SPĒLE” NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI

Spēles laukums – ietverts pamatkomplektā.

120 spēles kartītes – ietvertas pamatkomplektā.

Spēles kauliņi – jāpasagādā vai jāizveido pirms spēles, atbilstoši spēlētāju skaitam.

Metamais kauliņš – jāpasagādā vai jāizveido pirms spēles.

Smiļšu pulkstenis – jāpasagādā, ja nepieciešams ierobežot atbilžu laiku.

SPĒLĒTĀJU SKAITS UN PAREDZAMĀS SPĒLES ILGUMS

2 – 6 spēlētāji.

Paredzamais spēles ilgums ir atkarīgs no izvēlēta spēles mērķa. Spēlētāji var izlemt konkrētās spēles mērķi atkarībā no laika limita, spēlētāju skaita.

Varianti:

- Spēlē uzvar dalībnieks, kurš pirmais iegūst vienu superspēju (3 vai 5 vienas krāsas kartītes). Tad arī spēle beidzas.
- Spēlē uzvar dalībnieks, kurš pirmais iegūst piecas superspējas (superspēja – 3 vai 5 vienas krāsas kartītes). Tad arī spēle beidzas.
- Spēle beidzas, kad pirmais spēlētājs nonāk BEIGĀS. Par uzvarētāju kļūst dalībnieks, kuram tai brīdī ir iegūts lielākais kartīšu vai superspēju skaits.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Novietojiet spēles laukumu spēlētājiem ērti pieejamā vietā! Uz laukuma, atbilstošās vietās, izvietojiet piecu krāsu jautājumu kartītes! Piecu krāsu kartītes norāda jautājumu tematisko loku.

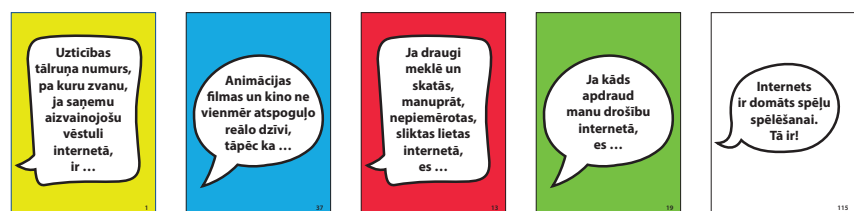
Pieklājīga un citus cenoša uzvedība internetā – dzeltens.

Kritiskā domāšana, satura analīze – zils.

Draudi internetā – sarkans.

Personīgā drošība internetā – zaļš.

Gudra interneta lietošana – balts.



Katra spēles kartīte ietver jautājumu, ko dalībniekam uzdod viens no četriem spēles varoņiem: Vaifijs, SuperAnna, SuperToms, Ačgārnis. Katram spēles varoņim ir savs raksturs, jautājumu uzdošanas stils. Tā, piemēram, Ačgārnis apgalvo ačgārnas lietas, kas bērniem jāizvērtē un jāpasaka pareizā atbilde. Pārējie spēles varoņi raksturo kādu uzvedības modeli konkrētā situācijā, izsaka apgalvojumu un vēlas uzzināt tā pamatojumu, lūdzot pabeigt iesāktu teikumu, minēt piemēru u.c.

SPĒLES GAITA

- Sākot spēli, dalībnieki vienojas par brīdi, kad tiek iegūta superspēja. Superspēju iegūst, ja pareizi atbild uz 3, 4 vai 5 viena tematiskā bloka (krāsas) kartīšu jautājumiem. Jo lielāks kartīšu skaits superspējas iegūšanai – jo ilgāks spēles laiks jāplāno.
- Uz spēles laukuma ir 5 krāsu lauciņi. Lauciņš, uz kura dalībnieks uzkāpj, norāda kartītes krāsu, kas jāpaņem no atbilstošā laukuma un uz kuras jautājumu jāatbild. Ja atbilde ir pareiza – dalībnieks dodas uz priekšu tik soļus, cik rāda metamais kauliņš. Ja atbilde ir nepareiza, dalībnieks paliek stāvam uz tā paša lauciņa, kur atradās pirms metiena izdarīšanas. Svarīgi, lai metamais kauliņš netiktu aiztikts, kamēr konkrētais dalībnieks nav veicis uzdevumu, tas atvieglos soļu skaita kontroli. Atbilžu pareizību pārbauda paši dalībnieki, skolotāja var papildināt atbildes, pilnveidojot izpratni par konkrēto jautājumu.
- Spēles simbolu nozīme.



Uzkāpjot uz šī lauciņa, dalībnieks atbild uz lauciņa krāsas jautājumu. Ja atbilde ir pareiza, dalībnieks vēlreiz iet uz priekšu tik soļus, cik rāda metamais kauliņš un atbild uz nākamo jautājumu. Ja atbilde ir nepareiza – dalībnieks iet atpakaļ tik soļus, cik uzmetts uz metamā kauliņa (skaita no tā lauciņa, kur dalībnieks stāvēja, pirms tika uzmetts konkrētais skaits).



Uzkāpjot uz šī lauciņa, spēlētājs var izvēlēties jebkuras krāsas kartīti.



Uzkāpjot uz šī lauciņa, spēlētājs var mest metamā kauliņu divas reizes pēc kārtas, atbildot uz katru jautājumu (uzmet-atbild, uzmet-atbild). Divi gājieni – neatkarīgi no atbilžu pareizības (nepareizas atbildes gadījumā nav jādodas atpakaļ uz sākotnējo lauciņu).



UZVARĒTĀJS

Supervaroņa spēju iegūst spēles dalībnieks, kas sakrāj

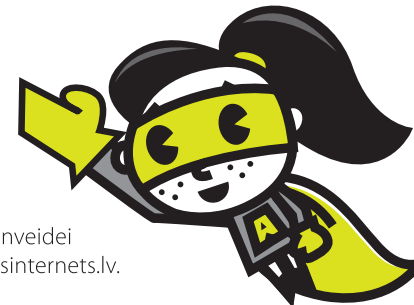
3-5 (kā paši vienojas) vienas krāsas kartītes.

Superspējas iegūšanu var uzsvērt,

izveidojot īpašu medaļu vai nozīmīti.

PAPILDU MATERIĀLI

Informatīvi, metodiski un mācību materiāli medijpratības un droša interneta lietošanas pilnveidei visa vecuma bērniem un skolēniem www.drossinternets.lv.



Izstrādāja:



Autori: Vineta Vaivade, Liene Valdmāne
Māksliniece: Elīna Šulca

Atbalstītāji:

