
SOCIĀLO MEDIJU ALGORITMI

9.–12. klase

► Stundas mērķis

Pilnveidot prasmi analizēt, kā darbojas algoritmi un kā tie ietekmē individuāli saņemtos sociālo mediju un interneta vēstījumus.

► Caurviju prasme

Digitālā un medijpratība

► Jēdzieni, atslēgas vārdi

Algoritmi

Informācijas burbuļi

Atbalss kamera

Sociālie mediji

► Resursi

Prezentācija

Projektors, dators ar interneta pieslēgumu

Skolēniem – mobilie tālruņi vai planšetes ar interneta pieslēgumu

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (5 min.)

1. Stundas sākumā skolotājs demonstrē algoritmu: uz galda tiek nolikta pildspalva, un skolotājs atkāpjas dažus metrus no tās. Skolotājs jautā skolēniem: “Man ir nepieciešama pildspalva, taču es to nevaru aizņemt. Kā man rīkoties?” Skolēnu atbildēm ir jābūt precīzām – cik soļu un uz kuru pusi jāšper, ko darīt un ar kuru roku u.c. Kad algoritms izveidots, skolotājs atkāto to. Klase kopīgi definē, kas ir algoritms (<https://tezaurs.lv/algoritms>, Pēc stingri noteiktiem likumiem izdarāmu aprēķinu, darbību sistēma kāda rezultāta sasniegšanai).
2. Saruna – ko skolēni zina, kā algoritmi tiek izmantoti sociālajos medijos (sociālie mediji – interaktīvu tiešsaistes mediju veids, plašāk: <https://enciklopedija.lv/skirklis/4805-soci%C4%87lie-mediji>), internetā. Skolēnu atbildes tiek pierakstītas, fiksējot šajā brīdī zināmo. Iesakām skolēnu atbildes fiksēt 2 kolonnās – “Zinu, ka tā ir...” un “Šķiet, ka tā ir...”. Pie šī uzdevuma klase atgriežas stundas noslēgumā.

Galvenā daļa (30 min.)

1. Skolēni atbild uz jautājumiem:
 - Miniet jūsu biežāk lietotās sociālo mediju platformas!
 - Kādu informāciju jūs meklējat sociālajos medijos? Vai biežāk meklējat konkrētu informāciju vai patērējat visu piedāvāto?
 - Miniet informāciju, ko sociālo mediju kompānijas ievāc par jums, lai veidotu algoritmus. (Var veidot vārdu mākonī, lai vizuāli attēlotu atbildes.)

- Kur var apskatīt datus, kas par jums tiek ievākti? Vai ir iespēja atteikties nodot savus datus sociālo mediju kompānijām?
2. Skolēni sadalās grupās, katra grupa izlozē vienu no informācijas avotiem:
- <https://veryverified.eu/lv/nodalas/3-nodala/a-sadala-ka-darbojas-socialie-mediji/socialie-mediji-ka-zinu-avots>
 - <https://www.lsm.lv/raksts/dzive--stils/tehnologijas-un-zinatne/zinatnieki-socialo-tiklu-algoritmi-nav-labveligi-sazinai-ar-sabiedribu-par-zinatni.a493272/>
 - <https://lvportals.lv/viedokli/324975-revolucijas-kuras-musdienas-veido-socialie-mediji-2021>
 - <https://www.diena.lv/raksts/latvija/zinas/varda-briviba-privatas-rokas-14255285>
- Pirms video skatīšanās tiek izstāstīts uzdevums – katra grupa piedalīsies algoritma tiesā. Skatoties video, ir jāveido tēzes aizstāvības un apsūdzības runai.
3. Algoritma tiesa. Tiek izvēlēti 3 skolēni – tiesneši. Tiesneši uzklasa katras grupas apsūdzības tēzes un dod vārdu aizstāvībai. Tiesneši pieņem lēmumu, to pamatojot: vai algoritms un ar kādiem nosacījumiem ir laižams brīvībā vai tomēr apcietināms.

Refleksija (5 min.)

Skolēni apskata stundas sākumā veidotās kolonnas un papildina, ko jaunu tagad zina, ko no kolonnas “Šķiet, ka tā ir...” pārnest uz kolonnu “Zinu, ka tā ir...”.

Skolēni var papildināt kolonnas ar jautājumiem, kuri vēl būtu jānoskaidro nākamajās nodarbībās.

Papildu informācija:

Lekcija par informācijas burbuļiem:

<https://www.youtube.com/watch?v=bkKtU-H235M>

KRITISKĀS DOMĀŠANAS NOZĪME VESELĪBAS JOMĀ

10.–12. klase

▶ Stundas mērķis

Pilnveidot kritisko domāšanu medicīnas un veselības jomā – radīt izpratni, ka ne visi produkti, kas tiek piedāvāti veselības stiprināšanai, ir zinātniski pārbaudīti, tāpēc pirms vēstījuma pieņemšanas un produkta iegādes nepieciešams iegūt ticamu informāciju par reklamēto produktu.

▶ Sasaiste ar mācību priekšmetu

Sports un veselība

▶ Jēdzieni, atslēgas vārdi

Kritiskā domāšana

▶ Resursi

Projektors, dators ar interneta pieslēgumu

Skolēniem – mobilie tālruņi, planšetes ar interneta pieslēgumu

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (5 min.)

Skolotājs uz tāfeles uzraksta vārdu *biofeedback* un mudina skolēnus minēt asociācijas, kas rodas par šo vārdu; vārda nozīmes skaidrojumu; jomu ar kuru šis vārds varētu būt saistīts. Kad idejas beigušās, skolotājs parāda *biofeedback* ierīces fotogrāfiju (<https://www.healinghandsclinic.co.in/biofeedback-therapy/>) un skolēni papildina sauktos vārdus.

Galvenā daļa (25 min.)

1. Skolotājs vai kāds skolēns nolasa tekstu. Pārējiem skolēniem tiek dots uzdevums – uzmanīgi klausīties tekstu un pēc tā noklausīšanās rakstiski atbildēt uz jautājumu: “Kas ir *biofeedback*?”

BIOFEEDBACK = EFEKTĪVA METODE

Metode, kura izmanto prātu, lai kontrolētu ķermeņa funkcijas, kuras parasti regulējas automātiski (piemēram, muskuļu sasprindzinājums, asinsspiediens, sirds ritms, elpošana).

- Tā ir cilvēka fizioloģisko signālu bioloģiskā atgriezeniskā saite reālā laikā ar modernas tehnikas palīdzību.
- *Biofeedback* kā empīriskā un efektīva metode pastāv kopš 1950. gadiem. Kopš tā brīža metode pastāvīgi tiek pētīta un attīstīta.
- *Biofeedback* balstās uz cilvēka spēju mainīt ķermeņa funkcijas mācību procesa rezultātā. Galvenais *biofeedback* terapijas mērķis ir mācību procesu rezultātā pozitīvi ietekmēt ķermeņa funkcijas un ķermeņa labsajūtu.

- Tā ir metode, kas māca cilvēkiem atpazīt fizioloģisko procesu līmeņus un reakcijas, piemēram, muskuļu sasprindzinājumu, sirds ritmu, smadzeņu bioelektrisko darbību, un vajadzības gadījumā tās koriģēt.
- *Biofeedback* mērķis: ķermeņa procesu paškontroles attīstība.

BIOFEEDBACK PROCESS

- Vispirms tiek mērīti, piemēram, ar stresu vai sāpēm saistītie biosignāli (elpošana, pulss, ādas temperatūra, muskuļu sasprindums u.c. parametri), kuri tiek attēloti vizuāli vai ar skaņas signāliem. Tādā veidā reakcija uz stresu tiek padarīta redzama vai dzirdama, objektīvi izmērāma, uztverama un modificējama.
 - Ar *biofeedback* palīdzību var identificēt individuālās reakcijas uz stresu, kuras ar mērķtiecīgiem, individuāliem treniņiem var novērst vai izmainīt.
2. Klasē tiek nolasītas atbildes atbildes uz jautājumu: "Kas ir *biofeedback*?" un veikts balsojums – kurš dotos izmēģināt šo metodi, kurš ne. Abas puses pamato savu viedokli. Rezumējums – pirms uzticamies kādai metodei vai līdzeklim, ir jāiegūst padziļināta informācija, kas ļauj veidot savu viedokli, pieņemot lēmumu izmantot, pīrkt, ieteikt citiem u.c.
 3. Skolēni grupās veic informācijas izpēti par *biofeedback*, pierakstot informāciju un savas pārdomas par to.

Ieteikums tabulai:

Rīcība	Jaunā informācija	Mūsu pārdomas
Meklējam <i>Google</i>	Plašs informācijas avotu klāsts	Izskatās populāra metode

4. Kā pēc informācijas izpētes ir mainījies skolēnu uzskats par *biofeedback* metodi? Kāpēc tieši medicīnas sfērā ir nozīmīgi zināt, izprast informāciju? Kāpēc internets nav drošs informācijas avots ar veselības jomu saistītu lēmumu pieņemšanai? Lai rosinātu idejas, skolēni noskatās video: <https://www.lsm.lv/raksts/zinas/zinu-analize/recheck-socialajos-medijos-izplatas-maldi-ka-sarkanais-musmires-nak-par-labu-veselibai.a481193/> un apskata vēstījumu: <https://arsts.lv/aktualitates/viltus-zina>

Refleksija (10 min.)

Rakstiskā diskusija grupā. Katrs skolēns saņem papīra lapu, uz kuras uzraksta frāzi: "Internets ar veselību saistītos lēmumos ..." un pabeidz to. Tad skolēni pulksteņrādītāja virzienā mainās ar lapām, lasot un komentējot citu uzrakstīto. Maiņa notiek 3–5 reizes. Tad katrs skolēns saņem atpakaļ savu lapu, izlasa citu rakstīto un pabeidz rakstisko diskusiju vienā teikumā.

Skolēnu rakstītās lapas apkopo skolotājs, nākamās stundas sākumā iepazīstinot skolēnus ar interesantākajām tēzēm no rakstiskās diskusijas, vai arī lapas tiek izliktas pie sienas un rakstiskā diskusija var turpināties klasē vairāku dienu garumā.

MEDIJU LOMA SABIEDRĪBAS UZSKATU VEIDOŠANĀ SPORTA JOMĀ

7.–12. klase

▶ Stundas mērķis

Saskatīt, kā sporta jomā mediji veido un ietekmē sabiedrības viedokli un uzskatus.

▶ Sasaiste ar mācību priekšmetu

Sports un veselība

(<https://www.skola2030.lv/lv/macibu-saturs/macibu-jomas/veseliba-un-fiziskas-aktivitates>)

▶ Jēdzieni, atslēgas vārdi

Mediju loma

Mediju ietekme

▶ Resursi

Prezentācija

Projektors, dators

Skolēniem – rūtiņu papīrs un pildspalvas skolēniem

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (10 min.)

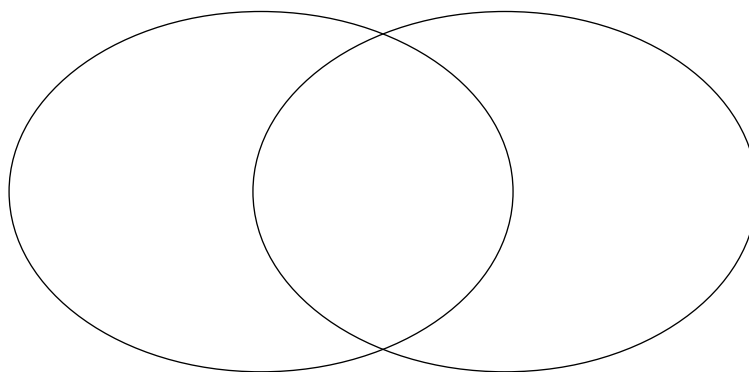
Nodarbības sākumā katrs skolēns saņem rūtiņu lapu, izdomā un lapas apakšā uzzīmē savu avatāru. Nodarbības laikā, dzirdot jaunu ideju vai faktu, skolēns, norādot kustību ar bultiņu, virza savu avatāru par vienu rūtiņu augstāk. Tiek pierakstīta, uzķeburota ideja, fakts, atslēgvārds, kas apliecina avatāra virzību.

1. **Izmantojiet prezentāciju!** Skolēni apskata attēlus un pasaka pirmo vārdu, kas nāk prātā, īsu brīdi aplūkojot fotogrāfiju. Iespējamās atbildes – sporta veidi, sportisti, emocijas sportā u.c.

Skolotājs mudina attēlus apskatīt vēlreiz, rūpīgāk un atbildēt uz jautājumiem:

- Kāds ir katras fotogrāfijas vēstījums?
- Kādas emocijas, pārdomas, viedokli katra fotogrāfija rada?
- Ja tu būtu aktīvs interneta komentētājs, kā tu šīs fotogrāfijas komentētu?
- Ja tu būtu ziņu sižeta vadītājs, kādā balss intonācijā tu šos kadrus komentētu (pacilāti, emocionāli, lietišķi, skumji)?
- Kā pēc dažādu komentāru vai ziņu sižeta noklausīšanās mainās domas, emocijas par šīm fotogrāfijām?
- Vai pēc fotogrāfijām var spriest par to, kas noticis konkrētajā mirklī? Atbildi pamato!

2. Skolēni klasē aizpilda Venna diagrammu, definējot, kas ir kopīgs un atšķirīgs sportam un tā attēlojumam medijos. Atbildes tiek pierakstītas, jo nodarbības laikā Venna diagramma tiks papildināta.



Galvenā daļa (25 min.)

1. Skolēni nostājas klases vidū. Skolotājs sauc apgalvojumus. Ja skolēns apgalvojumam piekrīt, viņš stājas vienā klases pusē, ja nepiekrīt – otrā (pirms uzdevuma izrunā, kurā klases pusē ir konkrētā atbilde). Savu pozīciju pamato.

Apgalvojumi

- Manas domas par sportistiem un sporta notikumiem ietekmē mediji.
- Es viegli pārņemu emocijas, ko saņemu no medijiem.
- Es sekoju līdzi tiem sporta notikumiem, kas vairāk tiek minēti medijos.
- Es atpazīstu sportistus, kas biežāk parādās medijos.
- Es komentēju sociālajos medijos, ja sportisti parāda sliktu sniegumu.
- Sportistu sniegums ceļ konkrētā sporta veida popularitāti.
- Mediji vairāk atspoguļo tos sporta veidus, kuriem ir sponsori.
- Ne vienmēr tie sportisti, kas redzami medijos, ir labākie sportisti.

Ja klasē nav pietiekami daudz vietas, var balsot ar kartīšu JĀ / NĒ pacelšanu.

2. **Izmantojiet prezentāciju!** Skolēni sadalās pāros. Skolēni lasa un izvērtē mediju pozitīvo un negatīvo ietekmi uz sporta jomu. Skolēni dotos apgalvojumus var dalīt 2 kolonnās vai izmantot citu grafisko organizatoru metodi. Skolēni tiek mudināti papildināt dotos apgalvojumus, iedvesmojoties no stundas sākumā veidotās Venna diagrammas.

Apgalvojumi

- Mazina stereotipus.
- Popularizē sportisku dzīvesveidu.
- Popularizē dažādus sporta veidus.
- Informē par sporta notikumiem, sasniegumiem.
- Rada lepnumu un piederību valstij.
- Pārspīlē uzvaras un zaudējumus.
- Spēlējas ar sabiedrības emocijām.
- Sakāpina uzvaru nozīmību.
- Rada varoņus.
- Neatspoguļo visus sporta veidus.
- Ātri aizmirst sportistus.

3. Skolēni pārskata paveikto un sarindo dilstošā secībā, kuri mediju pozitīvie un negatīvie aspekti visvairāk ietekmē viņu personīgo attieksmi pret sportu.

4. Diskusija. Ievadjautājumi:

Vai un ar kādu sporta veidu klases skolēni nodarbojas? Kā skolēni nonāca līdz lēmumam nodarboties tieši ar šo sporta veidu? Vai viņi seko līdzīgi medijos, kā to atspoguļo? Kādas pārdomas rodas, skatoties medijos šo sporta veidu? Kā citiem skolēniem veidojas priekšstats par šo sporta veidu? Kāds ir konkrētais priekšstats?

Izmantojiet prezentāciju! Skolēni izlasa citātus un pārdomā tos. Katrs skolēns uzraksta vienu ideju vai domu, kas rodas pēc citātu izlasīšanas. Klasē tiek izvēlētas 5–7 idejas vai domas, kas tiek iekļautas klases diskusijā “Kā tas, ko stāsta mediji, ietekmē mūsu vēlmi sportot?” Diskusija klasē.

Citāti

- Latvijas Vingrošanas federācijas ģenerālsekretāre Natālija Prokofjeva stāsta: “Pirmo būtisko audzēkņu skaita pieaugumu tūkstošgades mijā deva Igora Vihrova olimpiskais zelts Sidnejā un Jevgeņija Sapronenko olimpiskais sudrabs Atēnās.”

https://sportacentrs.com/phjonchana_2018/17122017-medalas_vai_infrastruktura_kas_rosina_izv

- Edgars Točs: “Kā noskatījos basketbola spēli, gribēju kļūt par basketbolistu. Kā noskatījos volejbolu – par volejbolistu.”

- Ričards: “Ļoti daudzi olimpieši motivē jauniešus kustēties un vairāk laika pavadīt svaigā gaisā. Un, piemēram, basketbolā daudz vairāk cilvēku dodas uz “Ghetto” basketbolu vai ielu basketbolu. Un arī pludmales volejbolā jauni cilvēki sāk parādīties.”

<https://www.lsm.lv/raksts/dzive--stils/cilvekstasti/olimpiskie-atleti-iedvesmo-nometne-limbazu-novada-jaunie-sportisti-jut-lidzi-pludmales-volejbolistiem.a415787/>

- Hanna: “Redzot Latvijas sportistus izcīnām medaļu, arvien vairāk gribas iesaistīties pašam. Liekas forši, ka Latvija vispār var dabūt medaļas. Ir ļoti forši, un uzreiz arī gribas iesaistīties.”

<https://www.lsm.lv/raksts/dzive--stils/cilvekstasti/olimpiskie-atleti-iedvesmo-nometne-limbazu-novada-jaunie-sportisti-jut-lidzi-pludmales-volejbolistiem.a415787/>

- Treneris: “Bez šaubām – olimpisko spēļu gados vienmēr vērojams jauno spēlētāģribētāju pieplūdums. Par to, ka tā būs arī šogad, esmu drošs.”

<https://www.lsm.lv/raksts/dzive--stils/cilvekstasti/olimpiskie-atleti-iedvesmo-nometne-limbazu-novada-jaunie-sportisti-jut-lidzi-pludmales-volejbolistiem.a415787/>

Refleksija (5 min.)

1. Darbs pāros. Katrs pārī pabeidz teikumu (skolotājs izvēlas vienu no piedāvātajiem variantiem): “Šīs nodarbības laikā es sapratu / pārliecinājos / biju pārsteigts / domāju, ka mediji ietekmē...” Vienu minūti runā viens no pāra, otrs klausās, tad mainās lomām.
2. Avatāru izvietošana redzamā vietā, izstāde klasē.

MEDIJU FUNKCIJAS

9.–12. klase

▶ Stundas mērķis

Mācīties saskatīt un raksturot mediju mērķi un mediju funkcijas.

▶ Sasaiste ar mācību jomu

Latviešu valoda

<https://likumi.lv/ta/id/309597#piel2>

▶ Jēdzieni, atslēgas vārdi

Mediju funkcijas

Mediju mērķi

Mediju ietekme

▶ Resursi

Skolēniem – darba lapas, pildspalvas

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (5 min.)

1. Septiņi skolēni iznāk klases priekšā – katrs no viņiem kļūst par kādu radio staciju. Katra radio stacija (skolēns) saņem vienu teikumu (uzrakstīts vai skolotājas to iečukst ausī), kas tiks atskaņots ēterā.

Radio staciju vēstījumi:

- Es tevi informēju.
- Es tevi izklaidēju.
- Es tevi izglītoju.
- Es tevi pārliecinu.
- Es ļauju tev justies kā sabiedrības daļai.
- Es veidoju tavu izpratni par apkārt notiekošo, tostarp politiku.
- Es saglabāju un popularizēju kultūras vērtības.

2. Skolēns pats izvēlas, kāda stila radio staciju pārstāv – klasiskās mūzikas, roka, popmūzikas, ziņu un politisko raidījumu vai citu. Izvēlētais radio stacijas stils ietekmē vārda atskaņošanu ēterā – dziedot, čukstot, nopietni izrunājot u.c.

3. Skolotājs ieslēdz radio – vai nu visas stacijas kopā, vai pa vienai, regulē radio skaļumu – radio stacijas seko skolotāja darbībām, atbilstoši pielāgojot savu vēstījumu.

4. Pārējo klasesbiedru uzdevums ir saklausīt visu radio staciju vēstījumus un pierakstīt tos. Kad visi vēstījumi noklausīti, radio tiek izslēgts.

5. Klasē tiek pārrunāti uztvertie teikumi un izteikti minējumi, par ko visas radio stacijas vēstīja. Pareizā atbilde – tika raksturoti mediji, minot dažādas mediju funkcijas.

Galvenā daļa (25 min.)

1. Skolēni iepazīstas ar darba lapu un aizpilda tukšās kolonnas (15 min.). Pēc individuālā darba katrs skolēns izvēlas vienu no, viņaprāt, svarīgākajām mediju funkcijām. Skolotājs lūdz pacelt roku atbilstoši tam, kuru funkciju katrs skolēns izvēlējis, un skolēni, kuri izvēlējušies vienu funkciju, veido domubiedru grupas. Grupā tiek pārrunāts par konkrēto funkciju uzrakstītais un visi kopā izveido vienu teikumu, ietverot būtiskāko informāciju, kopējo viedokli.
2. Katra grupa prezentē savu teikumu. Kopsavilkums.

Refleksija (10 min.)

1. Iedomājieties – ir 2050. gads. Cilvēce ir saskārusies ar lielām problēmām – cilvēki ir kļuvuši dumjāki un alkst tikai izklaidēties, viņiem trūkst kritiskās domāšanas, valda mākslīgais intelekts, cilvēki dzīvo informācijas burbuļos, dezinformācija un dziļviltījumi ir visur, sabiedrība ir sadalīta karojošās grupās, kopējās sabiedrības vērtības ir apdraudētas. **Kas būtu jādara 2023. gadā, lai dzīve 2050. gadā būtu labāka?** Vai pie radušās situācijas ir vainīgi masu mediji? Kāda ir mediju loma šajā situācijā? Galvenais jautājums – kādas konkrētas lietas bija jāmaina mediju darbībā 2023. gadā, lai šāda situācija nerastos?
2. Pieci skolēni izlozē lomu – populāro mediju īpašnieks, politiķis-propagandists, prezidents, žurnālists-pētnieks, modes blogeris (varat veidot vairāk lomu) – un piedalās pasaules konferencē “Dzīve 2050”. Uzdevums – izveidot vienu minūti garu runu, kurā tiktu atbildēts uz konferences jautājumu no savas lomas pozīcijām.
3. Konferences dalībniekiem tiek dots vārds – katram viena minūte. Pārējie skolēni klausās un izvēlas vienu cilvēku, kura minētā darbība varētu mainīt, glābt pasauli. Beigās visi balso par ideju, kas izglābs pasauli, argumentējot balsojumu.

<p>Mediju mērķi un funkcijas</p>	<p>Medijs, kurā šis mērķis, funkcija ir galvenais (konkrēts nosaukums), piemērs</p>	<p>Individuāls izvērtējums – cik nozīmīga šī funkcija ir man, cik daudz es patērēju, atpazīstu šādu saturu</p>	<p>Kādus riskus rada zināšanu trūkums, neizpratne par šo mediju funkciju, šīs mediju funkcijas rezultātā radītā satura neizmantošana</p>	<p>Mans vērtējums par Latvijas medijiem – kā tie īsteno minēto mediju funkciju</p>
<p>Mediju informēšanas funkcija</p> <p>tiek īstenota, veidojot un izplatot ziņas. Kvalitatīvi mediji sniedz precīzu, objektīvu un pilnīgu informāciju, zinot, ka neobjektīvi vai nepilnīgi ziņojumi attur auditoriju izmantot medijus, rada dezinformācijas risku.</p>				
<p>Sabiedrības izglītošana ir ļoti svarīgs masu mediju mērķis – izpratnes veidošana, pārdomāti interpretējot informāciju. Masu mediji nodrošina platformu iespējai prezentēt dažādas ziņas, viedokļus, apskatus, intervijas, problēmu aprakstus un risinājumus, jautājumus. Tādējādi mediji pilnveido, ietekmē sabiedrības zināšanas un izpratni daudzveidīgos jautājumos.</p>				
<p>Mediju socializācijas funkcija</p> <p>rada cilvēkiem iespēju apgūt sabiedrības normas, saglabāt kultūras mantojumu un stiprināt sabiedrībā vienotu izpratni par vērtību sistēmu.</p>				
<p>Izklaides funkcija – mediji publicē karikatūras, komiksus, īpašus nedēļas nogales pielikumus, pārraida filmas, seriālus, mūziku, TV šovus, komēdijas, animācijas filmas, modes skates u.c.</p>				

<p>Mediju mērķi un funkcijas</p>	<p>Medijs, kurā šis mērķis, funkcija ir galvenais (konkrēts nosaukums), piemērs</p>	<p>Individuāls izvērtējums – cik nozīmīga šī funkcija ir man, cik daudz es patērēju, atpazīstu šādu saturu</p>	<p>Kādus riskus rada zināšanu trūkums, neizpratne par šo mediju funkciju, šīs mediju funkcijas rezultātā radītā satura neizmantošana</p>	<p>Mans vērtējums par Latvijas medijiem – kā tie īsteno minēto mediju funkciju</p>
<p>Mediji ieņem galveno lomu politiskās sistēmas darba kārtības noteikšanā un politikas veidošanā, veidojot sabiedrisko domu par dažādiem jautājumiem. Šo procesu sauc par darba kārtības noteikšanas funkciju. Masu mediji to dara, izceļot dažas problēmas un izvairoties no citām.</p>				
<p>Masu mediji ir tilts starp mūsu pagātni un tagadni. Mediji atspoguļo kultūras mantojumu no paaudzes paaudzē. Lai uzturētu mūsu kultūras attīstību, medijiem ir būtiska funkcija – kultūras vērtību ieviešana un izplatīšana dažādos sabiedrības segmentos. Mediji atspoguļo dažādus kultūras aspektus, norāda uz nevēlamajām tendencēm un iepazīstina ar modi, dzīvesstilu, mūziku un tamlīdzīgi.</p>				
<p>Mediji pārlicina – maina cilvēka uzskatus, viedokli, personību un uzvedību. Pārlicināšana ir jebkura medija galvenais mērķis, kas notiek, gan informējot, gan izglītojot un izklaidējot cilvēkus. Šīs funkcijas lielais izaicinājums ir dezinformācijas un viltus ziņu izplatīšana.</p>				

DOMĀŠANAS KĻŪDAS

9.–12. klase

▶ Stundas mērķis

Atpazīt un atšķirt vismaz piecas domāšanas kļūdas (*cognitive bias*) un zināt risinājumus to ietekmes samazināšanai uz individuālajiem spriedumiem.

▶ Caurviju prasme

Digitālā un medijpratība

▶ Jēdzieni, atslēgas vārdi

Domāšanas kļūdas

▶ Resursi

Prezentācija

Projektors, dators ar interneta pieslēgumu

Skolēniem – mobilie tālruņi vai planšetes ar interneta pieslēgumu

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (5 min.)

1. Skolotājs stundu sāk ar dažiem apgalvojumiem: “Pirmie dati izskatās labi. Nav vērts pētīt tālāk!”, “Neesmu eksperts šajā jautājumā, bet, ja tu tā saki, tad tā noteikti ir”; “Visi tā domā, tātad tā arī ir!” Kas kopīgs šiem apgalvojumiem? Vai jūs esat tādus dzirdējuši vai paši teikuši? Vai tie ir patiesi vai kļūdaini apgalvojumi?
2. Eksperiments. Skolotājs aicina atbildēt uz jautājumu: “Vai Indonēzijas iedzīvotāju skaits ir lielāks vai mazāks par 65 miljoniem?” Atbildes nekomentējot, skolotājs uzdod nākamo jautājumu: “Kāds ir Indonēzijas iedzīvotāju skaits?” Lielākā daļa skolēnu atbildēs – aptuveni 65 miljoni iedzīvotāju (pareizā atbilde – apmēram 275 miljoni). Šis ir enkura kļūdas piemērs – pirmā informācija tiek pieņemta kā nozīmīgāka, ticamāka. Enkura efektu izmanto arī izpārdošanās – sākumā rāda pilno cenu, tad cenu ar atlaidi, tādējādi radot pozitīvu attieksmi pret cenu ar atlaidi (tā vietā, lai mēs izvērtētu, vai arī cena ar atlaidi nav par augstu).

Galvenā daļa (35 min.)

1. Skolēni savās mobilajās ierīcēs atver infografiku par domāšanas kļūdām: <https://skepticalcafe.lv/portfolio/domasanas-kludas/>, iepazīstas ar tām un pārrunā biežāk novērotās.
2. Eksperiments. Viena no biežākajām kļūdām ikdienā ir apstiprinājuma kļūda. Skolotājs nosauc trīs skaitļus: 2, 4 un 8. Skolēnu uzdevums ir nosaukt nākamos trīs skaitļus, kas sekos šai skaitļu rindai. Skolēni sauc variantus, minot, kā tie iegūti. Skolotājs atbild tikai ar frāzi: “Nepareizi” vai “Pareizi”. Atbilde – šiem skaitļiem var sekot jebkuri skaitļi augošā secībā. Tas, ka mēs meklējam loģiku, likumsakarības šajā skaitļu rindā, ir apstiprinājuma kļūdas piemērs – fokusēšanās uz informāciju, kas apstiprina tikai jau esošos priekšstatus, pieredzi. Konkrētu seku, notikumu gaidīšana samazina indivīda spēju atpazīt pierādījumus brīžos, kad notikumi neattīstās, kā paredzēts.

3. Darbs grupās. Katra grupa izlozē mērķgrupu – skolēni, vecāki vai skolotāji. Skolēni grupās meklē piemērus enkura un apstiprinājuma kļūdām sociālajos medijos (ierakstos un komentāros) vēstījumos par izglītības jautājumiem (eksāmeniem, mācību gada garumu, mācību priekšmetiem, kompetencēs balstītu izglītību, skolēnu zināšanām u.c.). Katrs piemērs tiek papildināts ar atslēgu – rīcību, kas ļauj samazināt šo domāšanas kļūdu ietekmi (pārzināt un atpazīt šo kļūdu, pārbaudīt informāciju vairākos avotos, sekot līdz saviem uzskatiem, to maiņai u.c.).

Izziņas materiāli skolēniem: <https://www.la.lv/20-domasanas-kludas-kas-kroplo-musu-realitati>,
<https://etwinning.lv/materiali-un-video-no-vebinara-par-domasanas-kludam/>

Katra grupa prezentē atrastos piemērus, analizējot šo kļūdu ietekmi uz mērķgrupas viedokli, radītajām sekām. Viegļāks uzdevums – meklēt kļūdas jebkuros tekstos, nesaistot tās ar izglītības jautājumiem.

Kā alternatīva šai aktivitātei – spēle “Populists”, jo domāšanas kļūdas bieži izmanto populistu. Mācību vajadzībām bez maksas lejuplādējama: <https://www.quotudoma.lv/galda-spele-populists> (Quo Tu domā). Spēli var atvieglot, izmantojot tikai piemērus, rādot to uz ekrāna un grupās minot domāšanas kļūdas.

4. Kopīgas atgādnes izveide par domāšanas kļūdām. Ja skolēni meklēja piemērus domāšanas kļūdām izglītības jomā, tad atgādni var veidot kā ierakstu klases, skolas sociālajiem medijiem vai skolas tīmekļvietnei, mudinot skolēnus, vecākus, skolotājus atpazīt domāšanas kļūdas.

Refleksija (5 min.)

Skolēni saņem divas līmlapiņas. Uz vienas pabeidz teikumu par sajūtām pēc šīs stundas: “Esmu pārsteigts/a...”, uz otras: “Man nozīmīgākais no šodien izprastā ir... , jo...”

Papildu informācija:

Izziņas spēle par loģikas kļūdām “Populists” mācību vajadzībām bez maksas lejuplādējama:
<https://www.quotudoma.lv/galda-spele-populists> (Quo Tu domā)

Lekcija “Domāšanas kļūdas, kas mums traucē būt racionāliem”:

<https://etwinning.lv/materiali-un-video-no-vebinara-par-domasanas-kludam/> (SceptiCafe)

FOTOGRAFĪJU ANALĪZE

10.–12. klase

▶ Stundas mērķis

Pilnveidot skolēnu izpratni par izvēlēto notikumu vai vēstures periodu. Skolēni saprot, ka emocijas, kas iemūžinātas preses fotogrāfijās, ir patiesas, un mācās tikt galā ar fotogrāfiju radītajām sajūtām, emocijām.

▶ Sasaiste ar mācību priekšmetu

Kultūra un māksla, vēsture

▶ Jēdzieni, atslēgas vārdi

Vizuālā pratība

▶ Resursi

Projektors, dators ar interneta pieslēgumu

Skolēniem – mobilie tālruņi, planšetes ar interneta pieslēgumu

▶ Par metodi *Tableau Vivante*

Metode paredz atkārtoti radīt slavenus mākslas darbus, lai izzinātu oriģinālo mākslas darbu laikmetu, kompozīciju un attiecības starp cilvēkiem. Lai pilnveidotu medijpratību un informācijas pratību, tiek izmantotas reālas preses fotogrāfijas vai TV kadri, izprotot, ka preses fotoattēli atspoguļo reālu cilvēku dzīvi un dažreiz ļoti šausminošas situācijas (karu, katastrofas, traģēdijas u.c.). Mēģinājums atjaunot šīs situācijas var būt ļoti emocionāls, tāpēc sarunas ir svarīga metodes sastāvdaļa. Tas, kādu notikumu un kādu attēlu izmantot stundā, ir atkarīgs no skolotāja, skolēnu izvēles, mācību jomas un stundas tēmas. Piemēram, ja iepriekš ir apgūta tēma "Baltijas ceļš" (1989), tad tiek izvēlēti atbilstoši arhīvu attēli, ar kuriem stundā tiks strādāts. Tērpu vai rekvizītu izmantošana nav obligāta, var domāt metaforiski. Atcerieties, ka jāpiemin fotogrāfijas autors un avots!

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (5 min.)

Stunda tiek sākta ar balsojumu: "Kas tevi ietekmē vairāk: radio dzirdētais, sociālajos tīklos redzētais, paša piedzīvotais?" Katrs skolēns sarindo atbildes no nozīmīgākās līdz mazāk nozīmīgākajai. Skolotājs saskaita atbildes, iegūstot klases balsojuma rezultātus. Saruna, vai un kāpēc mūs ietekmē fotogrāfijas? Kādas fotogrāfijas paliek atmiņā? Vai fotogrāfijas precīzi atspoguļo visu notikumu? Ko atspoguļo fotogrāfijas?

Skolēni tiek iepazīstināti ar stundas tēmu un plānoto uzdevumu.

Galvenā daļa (25 min.)

1. Skolotājs piedāvā (vai skolēni ir iepriekš atraduši) vairākas ar mācību tēmu saistītas fotogrāfijas, katru īsi raksturojot.
2. Skolēni sadalās grupās un izvēlas vienu no piedāvātajām fotogrāfijām, detalizēti izpēta to, noskaidro pēc iespējas vairāk informācijas par attēloto notikumu, momentu, izpēta fonu, galvenos varoņus, gaismu, leņķi, emocijas, redzamās detaļas.

3. Skolēni rada fotogrāfijas kopiju – vai nu tikai uz mirkli klases priekšā, vai iestudētais kadrs tiek fotografēts, lai veiktu analīzi un salīdzinājumu, pilnveidotu to.
4. Saruna – kādas sajūtas radās uzdevuma laikā, kā šis uzdevums palīdzēja atklāt jaunus faktus, pilnveidoja izpratni par izvēlēto notikumu?

Refleksija (10 min.)

Skolēni raksta īsiņņu / īsu vēstuli fotogrāfijas varonim.

INFORMĀCIJAS ANALĪZE

9.–12. klase

► Stundas mērķis

Spēj atpazīt un izmantot dažādus valodas līdzekļus un simbolus, lai ar savu mediju vēstījumu ietekmētu citu viedokli.

► Sasaiste ar mācību priekšmetu

Latviešu valoda

<https://likumi.lv/ta/id/309597#piel2>

► Jēdzieni, atslēgas vārdi

Fakts un viedoklis

Emocijas

Mediju vēstījuma ietekme

Valodas līdzekļu, simbolu loma mediju vēstījumos

► Resursi

Skolēniem – darba lapas, pildspalvas

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (10 min.)

1. Stunda sākas ar spēli (var izmantot bumbu), kurā viens skolēns pabeidz teikumu: "Tas ir vispārzināms fakts, ka...", bet nākamais skolēns ieilst, sakot: "Bet ir viedoklis, ka ..." Skolēni turpina tik ilgi, kamēr vēl ir zināmi viedokļi par konstatēto faktu. Tad tiek pateikts nākamais fakts.
2. Īsa saruna – kā mēs vērtējam citu viedokli, kāpēc un kādos gadījumos ir svarīga viedokļu dažādība? Vai ir situācijas, kad viedokļi ir pretrunā faktiem? Kādam nolūkam šādus viedokļus izplata? Kā citu cilvēku viedokļi ietekmē sabiedrību? Kur mūsdienās cilvēki visbiežāk pauž savu viedokli?
3. Skolēni klausās un min, kurš varētu būt teicis šo frāzi internetā, kāds ir vēstījuma mērķis, kādas emocijas un kāpēc tas rada. Skolotājs lasa frāzes ar atbilstošām emocijām, intonāciju:
 - Skaņa šajā koncertā bija tik slikta, es nekad vairs nepirkšu biļetes uz šīs grupas koncertiem.
 - Mana lekcija absolūti nevienu neinteresēja.
 - Kā var uzņemt tik garlaicīgu filmu.
 - Mūsdienās vairs neviens nelasa grāmatas, tāpēc mēs drīz būsim galīgi stulbi.
 - Kā var neiesist vārtus, futbolu spēlēt galīgi nemāk, laidiet mani laukumā, es visiem parādīšu.

Galvenā daļa (25 min.)

1. Klasē tiek veidota improvizēta Ziņu studija. Skolēni sadalās grupās (4–6 skolēni grupā), un katra grupa saņem darba lapu. Skolēni grupā izvēlas vienu emociju, ko centīsies radīt ziņu sižeta skatītājiem. Izvēlēto emociju nesaka skaļi citām grupām. Uzdevums – izmantojot dotos faktus, izveidot ziņu sižetu par skolā notikušu koncertu (skatīt doto informāciju), lai radītu skatītājos izvēlēto emociju.
2. Ziņu sižets tiek attēlots kā etīde (vēlams noteikt laika limitu).
3. Pēc katra ziņu sižeta noskatīšanās:
 - pārējo grupu dalībnieki apspriežas un atzīmē kartītē, kuru emociju konkrētais ziņu sižets radīja;
 - noskaidro, kāda emocija bija konkrētās grupas mērķis;
 - pārrunā, kā emocija tika izraisīta, kuri bija iedarbīgākie vārdi, frāzes, vizuālie elementi;
 - pārrunā, vai izveidotais ziņu sižets ir uzskatāms par patiesu – kāpēc jā, kāpēc nē. Atbildi pamato!

Refleksija (5 min.)

10 ekspresjautājumi (var izmantot bumbu):

- Kas ir fakts?
- Kas ir viedoklis?
- Vai viedoklis vienmēr ir paties?
- Vai fakts vienmēr ir paties?
- Kura viedoklī tu vienmēr ieklausies?
- Kuru cilvēku viedoklis tev nešķiet svarīgs?
- Vai un kāpēc tu kādreiz esi vēlējies ietekmēt citu cilvēku viedokli?
- Kāpēc citu viedoklis var ietekmēt kopējo sabiedrības viedokli par kādu jautājumu?
- Kāda ir emociju loma viedokļa paušanā?

Mini tāda viedokļa piemēru, kuram tu nepiekrīti!

Izlasiet faktus par notikušo koncertu!

Skolas 30 gadu jubilejas koncerts.

Piedalās skolas koris, deju kolektīvs, teātra pulciņš un citi kolektīvi.

Zāles dekorācijas veido 7. klases brīvprātīgie, budžets 70 eiro.

Koncertu vada skolas pašpārvaldes prezidents un viņa māsa no 3.a klases.

Koncertā piedalās 100 viesi – skolēni un skolotāji.

Koncerts ilgst 75 minūtes.

Izvēlieties vienu emociju un veidojiet vēstījumu tā, lai nodotu un radītu šo emociju vēstījuma saņēmējiem!

VILŠANĀS	AGRESIJA	SAJŪSMA	DUSMAS
PĀRSTEIGUMS	NIKNUMS	APJUKUMS	DOMĪGUMS
PRIEKŠ	BAILES	UZTICĪBA	SKUMJAS
GARLAICĪBA	RIEBUMS	IZBRĪNS	INTERESE

Ziņu sižetā jāietver (visi elementi vai daži):

- 1) žurnālista ievadvēstījums;
- 2) viena aculiecinieka intervija;
- 3) koncerta norises fragmenti, kas izvēlēti, lai radītu konkrēto emociju (etīžu, fotogrāfiju vai vārdiska apraksta veidā);
- 4) žurnālista kopsavilkums.

VIZUĀLĀ INFORMĀCIJA

7.–12. klase

► Stundas mērķis

Pilnveidot izpratni par vizuālo elementu nozīmi komunikācijā.

► Sasaiste ar mācību priekšmetu

Kultūra un māksla, vēsture, valoda, drāma

► Jēdzieni, atslēgas vārdi

Vizuālā pratība
Komunikācija

► Resursi

Projektors, dators ar interneta pieslēgumu
Skolēniem – mobilie tālruņi, planšetes ar interneta pieslēgumu

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (10 min.)

1. Skolotājs stundu nesāk ar sasveicināšanos, bet gan uz tāfeles uzķeburo rociņu, pulksteni, no cikiem līdz cikiem notiks stunda, uzzīmē dažus burtus. Tad skolēniem tiek uzdots uzdevums – nolasīt redzamo informāciju. Skolotājs komentē dzirdēto – kā iecere sakrita vai atšķīrās no skolēnu uztvertā.
2. Skolotājs lūdz iznākt pie tāfeles divus trīs skolēnus un nostāties tā, lai katram būtu vieta, kur zīmēt. Skolotājs sauc teikumus, kurus skolēni ķeburo. Pēc katra teikuma attēlošanas tiek salīdzināts paveiktais, nosakot, kurš zīmējums precīzāk, nēpārprotamāk atspoguļo teikuma jēgu, kas būtu jāpapildina, lai vēstījums būtu precīzāks.

Teikumi

- Mums vairs nav laika.
 - Piedod, ka bijī tik nepacietīgs.
 - Te nav nekā garšīga.
 - Man nepatīk slēpošana.
 - Šī filma gan bija aizraujoša!
3. Pēc uzdevuma skolēni padomā un pabeidz teikumus: “Vizuālie elementi komunikācijā ir svarīgi, taču...”, “Ir situācijas, kurās verbāli nodot informāciju ir drošāk, piemēram, ...”, “Lai pārliecinātos, ka vēstījuma saņēmējs vizuālos elementus ir sapratis pareizi, ...”

Galvenā daļa (25 min.)

1. Skolēni, izmantojot "Padlet" vai citu piemērotu platformu, katrs uzraksta vienu vēstījumu, brīvi izvēloties gan tēmu, gan adresātu. Pārējie skolēni iepazīstas ar vēstījumiem un izvēlas:

- vienu vēstījumu, kurā viss ir skaidrs un nepārprotams;
- vienu vēstījumu, kura saturs nav skaidrs un ir pārprotams, savu izvēli pamatojot citiem.

Uzdevums tiek pabeigts ar jautājumiem: "Vai un kādas emocijzīmes visbiežāk tiek izmantotas šajos vēstījumos?", "Kā var raksturot redzamo vēstījumu valodu?", "Kas un kāpēc, visticamāk, varētu pārprast šādus vēstījumus?", "Vai pastāv atšķirības starp paaudzēm, interešu vai draugu grupām, analizējot tieši vizuālo komunikāciju?"

2. Skolēni izlasa rakstu: <https://kursors.lv/2021/04/19/adobe-parskats-norada-uz-to-ka-puse-cilveku-nespej-paust-sevi-ar-emoji-palidzibu/>. Pēc raksta izlasīšanas skolēni grupās rada tādu emocijzīmi, kuras līdz šim ir pietrūcis (izstrādā vizuālo noformējumu un zīmes aprakstu).

Refleksija (5 min.)

Izveidoto emocijzīmju izstāde vai tirgus, kā arī balsojums par interesantāko ideju.

DIGITĀLĀ LABBŪTĪBA

9.–12. klase

► Stundas mērķis

Analizēt, kā tehnoloģijas mūs ietekmē, un zināt vismaz trīs veidus, kā samazināt tehnoloģiju ietekmi uz mums.

► Caurviju prasme

Digitālā un medijpratība

► Jēdzieni, atslēgas vārdi

Digitālā labbūtība

► Resursi

Projektors, dators ar interneta pieslēgumu

Skolēniem – mobilie tālruņi vai planšetes ar interneta pieslēgumu

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (5 min.)

1. Skolotājs stundas sākumā pasaka vārdu savienojumu “digitāla labbūtība”. Katrs skolēns pasaka pirmo asociāciju, ko rada šī frāze.

Digitālā labbūtība – daļa no daudzveidīgas un savstarpēji saistītas labklājības, kas ietver emocionālo (mentālo), fizisko, sociālo, vides u.c. veida labbūtību, tostarp digitālo, kas viennozīmīgi saistīta ar citām labbūtības jomām. Digitālā labbūtība ir spēja sabalansēti un gudri lietot dažādas tehnoloģijas, lai tās veicinātu pozitīvu devumu dažādās dzīves jomās (profesionālajā jomā, cilvēka veselībā, savstarpējās attiecībās, finansēs). Būtiski, lai tehnoloģiju lietošana nerada negatīvas lietošanas sekas. Tās var izpausties kā atkarības un draudi personas veselībai, drošībai un privātam, kā arī nest finansiālus zaudējumus.

2. Spēle – balsojums. Skolotājs sauc apgalvojumu pārus, no kuriem skolēni izvēlas vienu. Spēles mērķis ir parādīt, cik nozīmīgas tehnoloģijas ir mūsu ikdienā.

Pēc balsojuma tiek pārrunātas skolēnu izvēles.

Ko jūs izvēlētos?

- Mēnesi neizmantojot sociālos tīklus, internetu, bet pēc tam atkal lietot to neierobežotu laiku. Gada garumā katru dienu izmantot sociālos tīklus, internetu 5 minūtes.
- Mēnesi neizmantojot sociālos tīklus, internetu. Izmantojot sociālos tīklus, internetu, bet stingrā vecāku pārraudzībā.
- Nedēļu neizmantojot mobilo tālruni. Ēst vienu un to pašu ēdienu visu mūžu.

Galvenā daļa (30 min.)

1. Skolēni izmanto 4. lpp. no mācību materiāla "Esi digitālā līmenī!" (<https://drossinternets.lv/lv/materials/download/dienasgramata-esmu-digitala-limeni>), pārrunā biežāk izjustās emocijas un analizē savu digitālo labsajūtu.



2. Skolēni aizpilda 1. testu "Esi līdzsvarā!" (<https://drossinternets.lv/lv/materials/download/testi-tu-esi-tas-ko-tu-dari>). Pēc testa izpildes katrs skolēns:

- pasaka vienu jaunu faktu, ko uzzinājis;
- papildina kādu testā minēto faktu ar savu piemēru.



3. Skolēni grupās iepazīstas un pieņem / noraida virtuālā restarta izaicinājumu, savu izvēli argumentē (<https://drossinternets.lv/lv/materials/download/virtualais-restarts>).



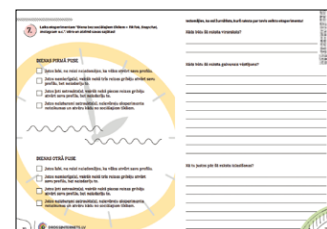
Refleksija (5 min.)

Skolēni izpilda pašnovērtējuma testu: <https://drossinternets.lv/lv/materials/download/dienasgramata-esmu-digitala-limeni> (8., 9. lpp.) un uzraksta secinājumu. Secinājumus pārrunā klasē!



Papildu informācija. Eksperiments materiālā "Esi digitālā līmenī!":

<https://drossinternets.lv/lv/materials/download/dienasgramata-esmu-digitala-limeni> (10., 11. lpp.)



DIGITĀLĀ SATURA VEIDOTĀJI

Stunda integrējama ikvienā mācību jomā

9.–12. klase

► Stundas mērķis

Pilnveido prasmi izvērtēt digitālā satura veidotāju vēstījumus.

► Jēdzieni, atslēgas vārdi

Digitālā satura veidotāji

Mediju saturs

Kritiskā domāšana

► Resursi

Prezentācija, darba lapas, pildspalvas

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (5 min.)

1. Skolotājs tāfeles vidū uzraksta vārdu *ietekmēt* un tāfeli sadala 3 daļās – vienā daļā uzraksta +, otrā -, trešajā +/- . Paceļ rokas skolēni, kuriem vārds *ietekmēt* saistās ar pozitīvām emocijām, pacelto roku skaits tiek uzrakstīts uz tāfeles. Tad rokas paceļ skolēni, kuriem vārds *ietekmēt* saistās ar negatīvām emocijām. Noslēgumā rokas paceļ skolēni, kuriem šis vārds saistās gan ar pozitīvām, gan negatīvām emocijām. Katras grupas pārstāvji savu atbildi pamato.
2. Vai viedokļu līderis ir kāds, kurš pārzina visas tēmas? Vai ir pieļaujams, ka viedokļu līderis pauž viedokli par visiem jautājumiem, tādējādi ietekmējot savu sekotāju viedokli? Skolēni min piemērus no savas pieredzes – gadījumus, kad viedokļu līderis nebija iepazinies ar tēmu, sniedza nekorektu, neprecīzu, aplamu padomu.

Galvenā daļa (25 min.)

1. **Izmantojiet prezentāciju diskusijai!** Skolēnu uzdevums ir secināt, vai un kāpēc ietekmētāju sniegtā informācija par konkrēto jomu ir vai nav uzticama.
2. Katrs skolēns saņem darba lapu un aizpilda to, izvēloties kāda digitālā satura veidotāja trīs vēstījumus un paredzot, kādas iespējamās sekas radīs šis vēstījums jauniešu mērķgrupā.

Refleksija (5 min.)

1. Skolēni atkārtoti balsojumu, ko viņi veica nodarbības sākumā (par emocijām, ko izraisa vārds *ietekme*). Vai, kā un kāpēc mainītos skolēnu balsojums pēc šīs stundas? Saruna klasē.
2. Skolēni formulē ieteikumus saviem vienaudžiem par digitālā satura veidotājiem (viens teikums šajā nodarbībā, ja ir vairāk laika – īss video, ieraksts sociālajos tīklos utt.). Ja iespējams, nākamajā stundā skolēnus apmeklē kāds digitālā satura autors, pārrunājot skolēnu viedokli, radītās idejas un ieteikumus.

Kļūsti par detektīvu!

Izvēlies vienu ietekmētāju, kam tu pats / pati seko. Vari izmantot ietekmētāju sarakstu: <http://www.influenceri.lv/>.

Apskati izvēlētajā ietekmētāja vēstījumus un analizē tos. Vai ietekmētājs runā par savu pārstāvēto jomu vai sniedz padomus, komentārus arī par citām jomām?

Izvēlies trīs atšķirīgus vēstījumus (kur runā par savu tēmu / citām tēmām) un aizpildi shēmu!

Pārrunājiet uzzināto klasē!

Digitālā satura veidotājs		
↓	↓	↓
Vēstījums	Vēstījums	Vēstījums
↓	↓	↓
Vēstījuma iespējamās sekas jauniešu auditorijā: 1. 2. 3.	Ietekme, sekas, ko vēstījums var izraisīt jauniešiem: 1. 2. 3.	Ietekme, sekas, ko vēstījums var izraisīt jauniešiem: 1. 2. 3.

Mans secinājums...

PROPAGANDAS TEHNIKAS

9.–12. klase

▶ Stundas mērķis

Pilnveidot prasmi atpazīt trīs pārliecināšanas (propagandas) tehnikas.

▶ Caurviju prasme

Digitālā un medijpratība

▶ Jēdzieni, atslēgas vārdi

Propaganda

Misinformācija

Dezinformācija

Malinformācija

Propagandas tehnikas

Kritiskā domāšana

▶ Resursi

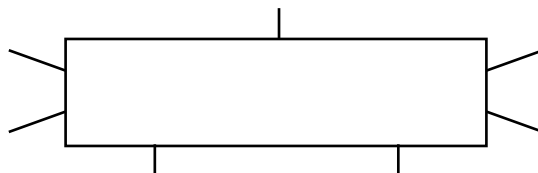
Projektors, dators ar interneta pieslēgumu

Skolēniem – mobilie tālruņi, planšetes ar interneta pieslēgumu

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (10 min.)

1. Skolotājs stundas sākumā uzraksta uz tāfeles vārdus – *dezinformācija*, *malinformācija*, *misinformācija*, *propaganda* – un veido četrus vārdu zirnekļus. Skolēni tiek lūgti pienākt un papildināt katru vārdu zirneklī ar vārdiem, kas saistās ar katru jēdzienu.



2. Pēc zirnekļu aizpildīšanas notiek saruna klasē, ko nozīmē katrs jēdziens. Skolotājs nolasa katra jēdziena skaidrojumu, skolēni secina, kuram jēdzienam tas atbilst. Skolēni min katra jēdziena piemērus no savas pieredzes, kopā tiek papildināti vārdu zirneklī.

Dezinformācija – apzināti sagrozīta, nepareiza informācija.

Malinformācija – faktoloģiski korekta informācija, kas tiek izmantota ļauniem nolūkiem, piem., naida runa, informācijas noplūde.

Misinformācija – nepatiesas informācijas izplatīšana, tai noticot, nedomājot ļaunu.

Propaganda – uzskatu, ideju, zināšanu sistemātiska izplatīšana, izskaidrošana un pamatošana, lai ar pārliecināšanu iegūtu piekritējus.

Galvenā daļa (25 min.)

1. Skolēni grupās atver un iepazīstas ar Baltijas pētnieciskās žurnālistikas centra "Re:Baltica" paspārnē strādājošās faktu pārbaudes un sociālo tīklu pētniecības virtuālās laboratorijas "Re:Check" paveikto: https://rebaltica.lv/recheck/?gclid=CjwKCAjw-IWkBhBTEiwA2exyO3sXBZWPLJTITI91TY-KPT2S81FnMITBu18a85hDkKk7xAvBgzaY7hoCk7wQAvD_BwE. Katra grupa iepazīstas ar dažiem piemēriem, kā arī ar pārbaudīto faktu vērtējuma atzīmēm:

- patiesība (izteikums ir precīzs un faktoloģiski pierādāms);
- tuvu patiesībai (apgalvojums ir lielākoties paties, taču ir pieļautas sīkas neprecizitātes);
- puspatiesība (apgalvojums satur gan patiesu, gan nepatiesu informāciju, daļa faktu ir noklusēta);
- drīzāk nav taisnība (apgalvojumā ir kripata patiesības, taču nav ņemti vērā būtiski fakti un / vai konteksts, līdz ar to izteikums ir maldinošs);
- trūkst konteksta (tiek salīdzinātas nesalīdzināmas lietas, izteikums ir pretrunā ar paša iepriekš teikto vai darīto vai trūkst būtiskas papildu informācijas);
- nav taisnība (apgalvojums neatbilst patiesībai, tam nav pierādījumu, izteikuma autors neapzināti maldina vai melo).

2. Katra grupa izvēlas vienu medijos aktuālu rakstu un izvērtē tā saturu, izmantojot "Re:Check" sistēmu, ko papildina ar izziņas materiāla informāciju par propagandas tehnikām.

Propagandas tehnikas

Mēģinājums ietekmēt emocijas (*glittering Generalities*), izmantojot abstrakcijas. Paziņojumi ir neskaidri un pozitīvi, bet nav praktiski vai informatīvi. Šo metodi bieži izmanto politisko vēlēšanu kampaņu laikā, kā arī mārketingā. Piemēram, "Mēs esam pelnījuši dzīvot labāk", "Mūsu nākotnei", "Vissvarīgākais ir cilvēks", "Vienkārši dari to", "Jo es esmu tā vērts".

Nosaukšana (*labelling*) – negatīva ideja par konkrētu personu vai organizāciju: melis, korumpēts. Bieži tiek izmantots sarkasms vai nīrgāšanās, piemēram, sievietes, kuras valkā burku, izskatās pēc banku laupītājām: *bijušais Apvienotās Karalistes premjerministrs Boriss Džonsons, Baltijas valstis ir amerikāņu "lelles" (Krievijas arvien biežāk izmantoja kara laikā Ukrainā) u.c.*

Vispārināšana (*bandwagon*) – rada iespaidu, ka idejai ir plašs atbalsts, tāpēc, to noraidot, jūs paliksiet vieni un izolēti. Piemēram, "Visi to dara", "Tauta ir runājusi", "Pasteidzieties, atlikušas pēdējās vienības", u.c.

3. Saruna klasē – kādas grūtības, priekšnosacījumi jāievēro, izvērtējot vēstījumus; vai darām to ikdienā; kādas sekas rada nevēlēšanās vai nespēja analizēt informāciju un atpazīt propagandas tehnikas.

Ar citām loģikas kļūdām, ko izmanto dezinformācijas un propagandas radīšanai, var iepazīties spēlē "Populists": <https://drive.google.com/file/d/1kCYWFWvIWvRkrKe-TZNJq9awEioMmLNQ/view>

Refleksija (5 min.)

Skolēni klasē veido kopīgu teikumu, katrs papildinot to ar vienu vārdu (vārdi nedrīkst atkārtoties, var papildināt arī ar frāzi): "Analizēt un izvērtēt informāciju ir..."

Papildu informācija:

Rokasgrāmata pret dezinformāciju: <https://www.mk.gov.lv/lv/rokasgramata-pret-dezinformaciju>
(Valsts kanceleja)

Podkāsts "Info-dēmija": <https://naba.lsm.lv/lv/raksts/info-demija/paaudzes-socialajos-medijos.a139997/>
(Radio Naba)

Kritiskās domāšanas tests jauniešiem: <https://www.quotudoma.lv/kritiskas-domasanas-tests>
(Quo Tu domā)

Kritiskās domāšanas e-kurss jauniešiem un skolotājiem: <https://kritiskadomasana.thinkific.com/courses/kritiskadomasana> (SceptiCafe)

KRITISKĀS DOMĀŠANAS ATTĪSTĪŠANA

9.–12. klase

▶ Stundas mērķis

Pilnveidot kritisko domāšanu, izmantojot secinājumu kāpņu metodi.

▶ Sasaiste ar mācību priekšmetu

Sociālās zinības

▶ Jēdzieni, atslēgas vārdi

Kritiskā domāšana

Mediju efekti

▶ Resursi

Projektors, dators ar interneta pieslēgumu

Skolēniem – mobilie tālruņi, planšetes ar interneta pieslēgumu

Ilgums: 40 minūtes

Uzmanības piesaiste, aktivizēšana (10 min.)

Skolotājs uzdod skolēniem slēgtos jautājumus – atbilde ir JĀ/NĒ.

- Vai tu tici visam, ko lasi internetā?
- Vai tu tici, ka pasaule ir plakana?
- Vai tu tici, ka NATO mūs sargā?
- Vai tu tici Eiropas Savienības vienotībai?
- Vai tu tici Valsts prezidentam?

Katru skolēnu atbildi ir svarīgi pamatot, uz klausot pretējos viedokļus. Kā skolēni izvēlas, kam ticēt? Kādi faktori to nosaka? Definētie faktori tiek pierakstīti uz tāfeles.

Galvenā daļa (25 min.)

1. Skolotājs skolēnus iepazīstina ar secinājumu kāpnēm. Šīs kāpnes palīdz nepieņemt neapdomīgus, sasteigtus lēmumus, jo lielākā daļa plašsaziņas līdzekļu ziņojumu, tostarp propaganda un reklāmas, ir vērsti uz to, lai cilvēki lēmumus pieņemtu ātri (pirkt, rīkoties, balsot, atzīmēt "Patīk" utt.). Ātrus lēmumus mēs pieņemam galvenokārt informācijas pārbaugātības un emociju vadīti. Tāpēc lēmumu pieņemšanas process ir jāpalēnina.

Kā darbojas secinājumu kāpnes:

- Fakti (10. klases skolnieks Jānis ar liecību rokās ir redzams kādā fotogrāfijā).
- Faktu atlase, savas pieredzes pievienošana (izskatās, ka Jānis ir dusmīgs, laikam tāpēc, ka fonā redzama skola, kas viņam nav mīļākā vieta, un liecībā noteikti ir sliktas atzīmes).
- Faktu interpretācija (visticamāk, Jānis nupat ir saņēmis liecību un šobrīd ir ļoti dusmīgs uz kādu no skolotājiem).

- Pieņemumi (Jānis noteikti mācās slikti).
 - Secinājumi (Jānim nepatīk mācīties un viņš nemīl skolu, viņš noteikti drīz skolu pametīs).
 - Uzskati (tādiem kā Jānis nav jā mācās vidusskolā).
 - Lēmumi un rīcība (nosūtīšu Jānim dažus darba sludinājumus – fizisks darbs un laba alga, pamudināšu skolu pamest).
2. Skolēni aplūko Latvijas politiķu (piemēram, Saeimas vai Eiropas Parlamenta deputātu fotogrāfijas). Pirmais balsojums – kuram no šiem politiķiem mēs ticam? Vai mūs balsojums ir balstīts zināšanās vai sajūtās, ko radīja fotogrāfija?
 3. Skolēni strādā grupās. Tiek izmantotas secinājumu kāpnes, analizējot vienu no izvēlētajiem politiķiem. Fakts – Eiropas Parlamenta deputāts u.c. (sekojiet secinājumu kāpņu soļiem)
 4. Grupas prezentē paveikto, aprakstot gan procesu, gan izmaiņas savos uzskatos uzdevuma izpildes gaitā.

Refleksija (5 min.)

Katrs skolēns saņem trīs līmlapiņas. Uz vienas uzraksta, ko jaunu šodien uzzināja; uz otras – ko vēl par šo tēmu gribētu uzzināt; uz trešās – ko no šodien uzzinātā, saprastā būtu svarīgi atcerēties.