

7-8 klasė

Saugus ir sveikatą tausojantis darbas skaitmeniniu įrenginiu (Asta Sinkevičienė)

Pasiekimų sritis	Saugus elgesys (F) 23.1. saugo sveikatą (F1)
Klasė	7 – 8
Tema	Saugus ir sveikatą tausojantis darbas skaitmeniniu įrenginiu
Integruojami dalykai, pasiekimai	Informatika: Skaitmeninio turinio kūrimas (A) Anglų kalba (padeda geriau suprasti temą ir analizuoti gautas žinias) Lietuvių kalba (skaityti ir suprasti interaktyvius tekstus)
Kompetencijos	Pažinimo – informacijos pasitelkus informacines technologijas analizavimas, sprendimų pasirinkimas. Skaitmeninė – skaitmeninio turinio kūrimas. Kūrybiškumo – gebėjimas kelti naujas idėjas, kuriant skaitmeninį plakatą ir įgyvendinant savo sumanymus. Komunikavimo – konstruktyvus darbo planavimas; aptarimas/diskusija, duomenų tyrinėjimas ir pranešimo pristatymas. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos – sveikatą tausojančio darbo įpročiai; rūpinimasis sveikata.
Tikslas	Mokyti savarankiškai atrinkti informaciją apie saugų darbą skaitmeniniu įrenginiu, ją analizuoti, sisteminti ir kurti skaitmeninį turinį.
Uždaviniai	1. Saugiai elgtis kompiuterių klasėje, laikytis saugaus darbo kompiuteriu taisyklių. 2. Internetiniuose šaltiniuose savarankiškai peržiūrėti informaciją, surasti mokytojo pateiktą nuorodą ir užpildyti internetinę apklausą. 3. Kurti skaitmeninį plakatą naudojant dizaino programą. 4. Peržiūrėti kūrybinius darbus, aptarti, vertinti ir įsivertinti.
Planuojamas rezultatas	1. Gebėsite saugiai elgtis kompiuterių klasėje ir laikytis saugaus darbo kompiuteriu taisyklių. 2. Savarankiškai susirasite informaciją, mokytojo pateiktą nuorodą ir užpildysite internetinę apklausą. 3. Sukursite skaitmeninį plakatą „Canva“ programoje. 4. Gebėsite komentuoti ir vertinti kitų darbus, ir įsivertinti.
Specifinės priemonės programinė įranga	Programinė įranga: 1. Grafinio dizaino programa. Internete pasiekama adresu: https://www.canva.com 2. „Google Forms“ apklausų priemonė. 3. Virtuali bendradarbiavimo platforma Padlet. Aplinka darbui pasiekama adresu: https://padlet.com 4. Refleksijai naudojama svetainė: www.menti.com 5. <u>Literatūra ir kiti ištekliai:</u> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Vadovėlis:</u> V. Dagienė, L. Zajančauskienė „Tavo bičiulis kompiuteris“. • <u>Internetiniai informacijos šaltiniai:</u> https://www.youtube.com/watch?v=7NLQ3uC8_sw - vaizdo įrašas apie saugios darbo aplinkos kūrimą; https://slideplayer.com/slide/11874311/ - pateikčių peržiūra; https://edu.gcfglobal.org/en/computerbasics/creating-a-safe-workspace/1/ - vaizdo įrašas ir medžiaga darbui namuose.
Mokymosi metodai	Vaizdo įrašo rodymas – sužadinimo veikla. Minčių lietaus metodo taikymas, siekiant išsiaiškinti asmeninę patirtį.

	<p>Skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas, skatinant mokinius savarankiškai ieškoti, atrasti ir patirti pažinimo džiaugsmą.</p> <p>Darbo grupėmis organizavimas ir apibendrinamoji diskusija.</p> <p>„Apverstos klasės“ (Flipped Classroom) metodas - mokiniams pateikiami vaizdo įrašai ir medžiaga, kurią jie turės peržiūrėti ir pasiruošti kitos dienos pamokai (skiriamas namų darbas).</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jei kūrybiniai darbai atlikti ir įkelti skaitmeninėje „Padlet“ lentoje, galima mokinių paprašyti įvertinti kitų darbus (parašyti komentarus klasės draugams). 2. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įsivertinti savo pažangą pagal pateiktus kriterijus <i>Įsivertinimo lentelėje</i>. 3. Jei mokiniai pristato atliktus kūrybinius darbus, vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus. <p>Slenkstinis – kūrybiniame darbe nurodo skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes fizinei gerovei.</p> <p>Patenkinamas – pristatydami savo darbą nurodo skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes psichinei gerovei.</p> <p>Pagrindinis – nurodo, kad vengia skaitmeninių technologijų naudojimo keliamų grėsmių fizinei ir psichinei gerovei.</p> <p>Aukštesnysis – įvertina skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes fizinei ir psichinei gerovei, ir pasiūlo, kaip reikia elgtis norint išvengti grėsmingų situacijų.</p> <p>Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu.</p>
Žinios prieš	<p>Būti susipažinus su V – VI klasės vadovėlio temomis apie saugų darbą skaitmeniniu įrenginiu. Prisiminti saugaus elgesio taisykles ir darbo vietos higienos reikalavimus kompiuterių klasėje.</p> <p>Tinkamai naudotis grafinio dizaino programa „Canva“ ir gebėti kurti skaitmeninį turinį. Būti susipažinus su „Google Forms“, „Padlet“ ir „Mentimeter“ platformomis ir jų funkciniais reikalavimais.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Atsižvelgiant į vaiko poreikius ir realius gebėjimus, ugdymo(si) veikloje užduotys diferencijuojamos ir individualizuojamos. Sudaromos galimybės spec. poreikių mokiniams aktyviai dalyvauti pamokoje ir atlikti užduotis, atitinkančias individualius gebėjimus, įsilieti į bendrą grupės darbą.</p> <p>Specialiųjų ugdymosi poreikių turintys mokiniai remiasi detaliu pamokos planu. Užduotis atlieka su mokytojo pagalba.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patys savarankiškai atlikite visas užduotis pagal scenarijų. 2. Užduotis pritaikykite skirtingų gebėjimų mokiniams (diferencijuokite ir individualizuokite). 3. Patikrinkite ar visos internetinių šaltinių nuorodos veikia. 4. Ugdykite mokinių savarankiškumą; mokytojas yra tik pagalbininkas ir/ar konsultantas.

1 ETAPAS 🕒 35-37 minutės

1. Savarankiškai peržiūrėkite trumpą vaizdo įrašą (4 min):
https://www.youtube.com/watch?v=7NLQ3uC8_sw

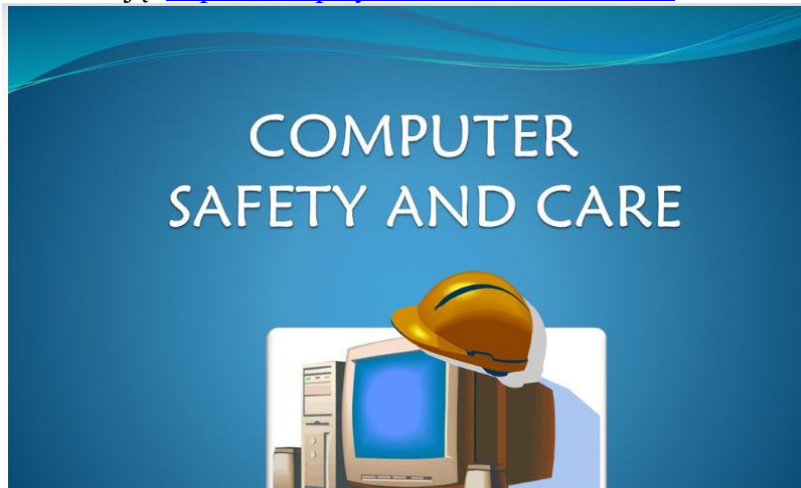


Computer Basics
Computer Basics: Creating a Safe Workspace

2. **Minčių lietaus metodo taikymas.** Spontaniškai pateikite kuo daugiau idėjų ką žinote apie saugaus darbo kompiuteriu taisykles:



3. **Pirma užduotis.** Atsakykite į klausimus, naudodami „Google Forms“ apklausų priemonę. Rekomenduojamas internetinis šaltinis, kuriuo galite naudotis ir surasti reikiamą informaciją: <https://slideplayer.com/slide/11874311/>



Virtualioje erdvėje savarankiškai užpildykite apklausą. Pasinaudokite šia nuoroda:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScrSO_3sgrJDGJ_xteKAxLgKNICttsgdrLvBg51kfQPvIm2sQ/viewform?usp=sf_link

Saugus darbas kompiuterių klasėje

Saugus darbas skaitmeniniu įrankiu

Ką reikia žinoti apie saugų darbą prie kompiuterio? *

Jūsų atsakymas

Pasirink teisingus teiginius: * 0 taškų

- nedėk daiktų ant klaviatūros;
- nepalik darbo vietos neatsijungęs asmeninių paskyrų;
- be mokytojo leidimo įsidiek naujas programas;
- baigęs darbą išsiregistruok iš savo vartotojo paskyros;
- dirbdamas su kompiuteriu valyk pirštais monitorių;

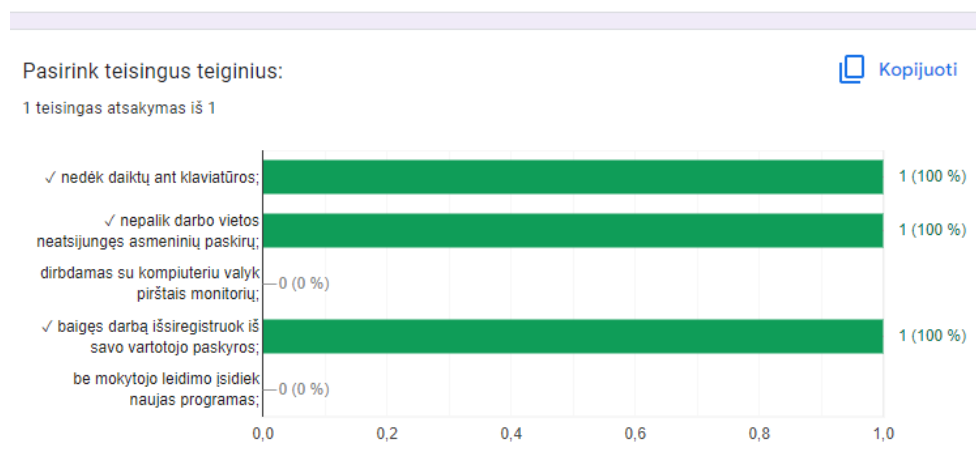
Pateikti Valyti formą

4. Pritaikęs skaitmeninį įrankį, mokytojas demonstruoja mokinių atsakymų suvestinę / diagramą. Atliktos užduoties aptarimas (trumpa diskusija). Pateikiamas pavyzdys (atsakymų suvestinę/diagramą palikti scenarijuje skirtame tik mokytojams, o mokiniams nerodyti galimų atsakymų):

Ką reikia žinoti apie saugų darbą prie kompiuterio?

1 atsakymas

Dirbant ilgiau nei pusvalandį, reikia daryti keletą minučių pertraukėlę



5. **Savarankiško darbo užduotis.** Skaitmeninio plakato „Saugus darbas skaitmeniniu įrenginiu“ kūrimas „Canva“ programoje. Atlikite užduotį dirbdami grupėse (turite gebėti pasirinkti informaciją, ją analizuoti ir panaudoti kūrybinės užduoties metu).

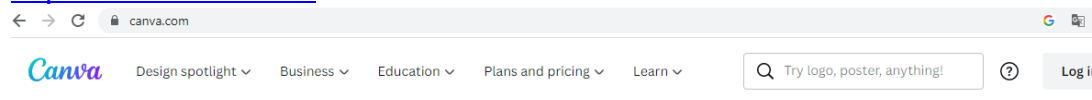
Galite naudotis pateiktais ir/ar savarankiškai pasirinktais šaltiniais:

<https://pjdc.lt/wp-content/uploads/2018/05/15.7.-Saugus-darbas-IT-kabinete.pdf>

<https://prezi.com/mitikuk9vmpi/saugus-darbas-kompiuteriu/>

Atsidarykite grafinio dizaino programą, kuri internete pasiekama adresu:

<https://www.canva.com>



What will you design today?

Canva makes it easy to create professional designs and to share or print them.

Sign up for free



Jei nenaudojate šios programos, užsiregistruokite.

Paspauskite ikonėlę:

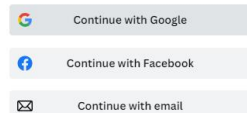
Sign up for free

Prisijunk nemokamai

Pasirinkite „Tęskite su Google“ ar „Tęskite el. paštu“ ir užsiregistruokite:

Log in or sign up in seconds

Use your email or another service to continue with Canva (it's free!)



Continue another way

By continuing, you agree to Canva's [Terms of Use](#).
Read our [Privacy Policy](#).

Sign up with your work email



Prisijunkite arba prisiregistruokite per kelias sekundes

Jei norite tęsti „Canva“, naudokite el. paštą arba kitą paslaugą (nemokama)!

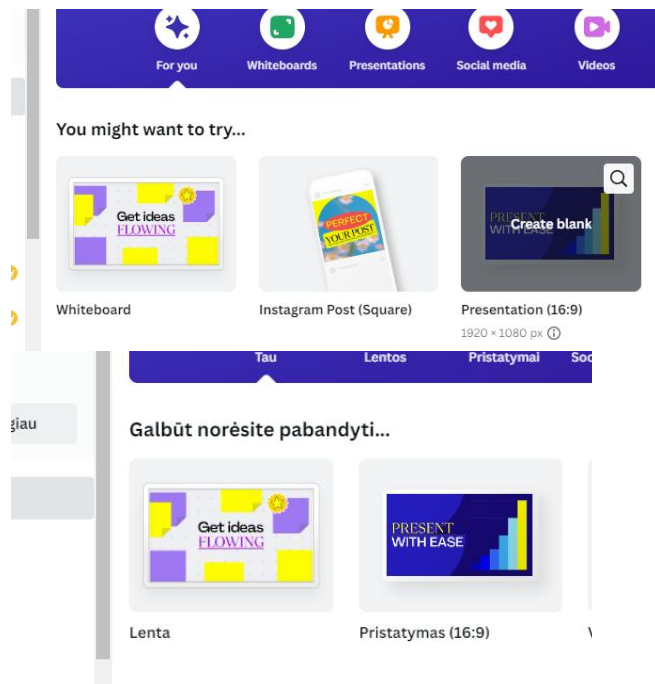


Tęskite kitu būdu

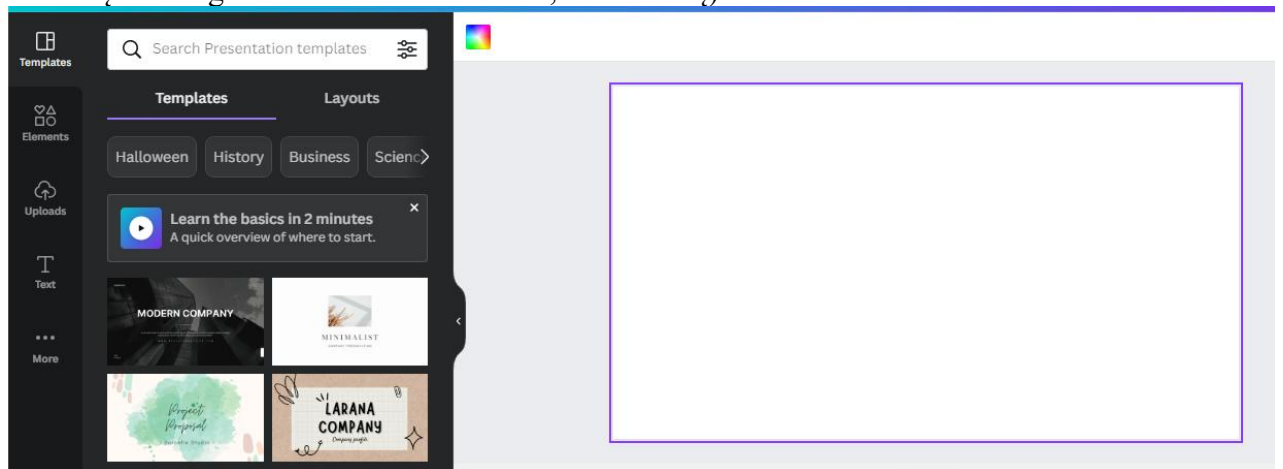
Tęsdami sutinkate su „Canva“ [naudojimo sąlygomis](#).
Perskaitykite mūsų [privatumo politiką](#).

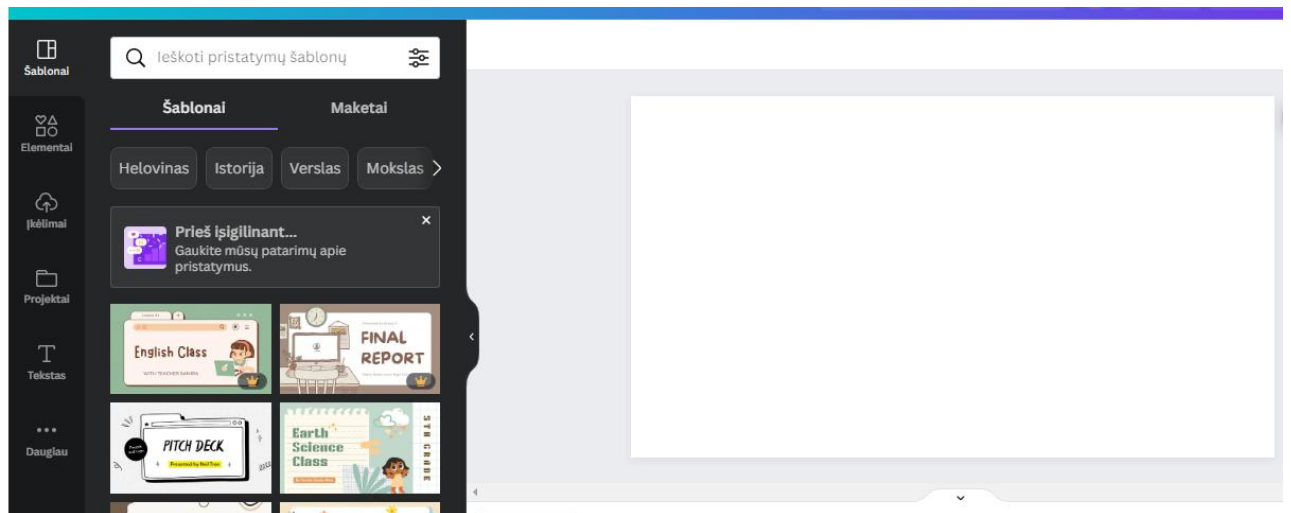


Pasirinkite ir paspauskite piktogramą – Pristatymas (16:9):



Atsivėrusiame lange galite kurti plakatą; kairėje pusėje rasite įrankių juostą (galėsite naudoti įvairius grafinio dizaino elementus, kurti tekstą):

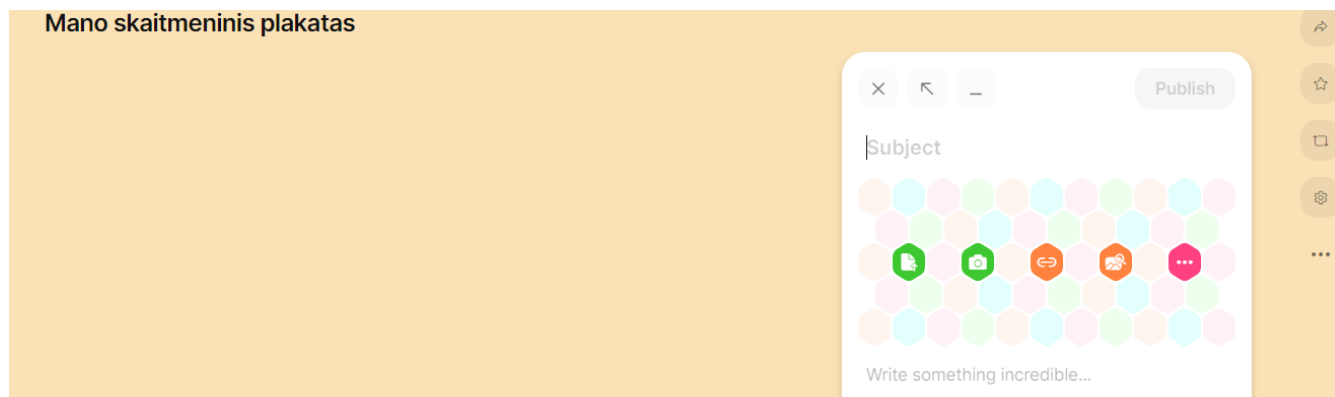




6. **Atliktos užduoties įkėlimas.** Įkelkite ir pasidalinkite savo darbu skaitmeninėje lentoje / sienoje „Padlet“.

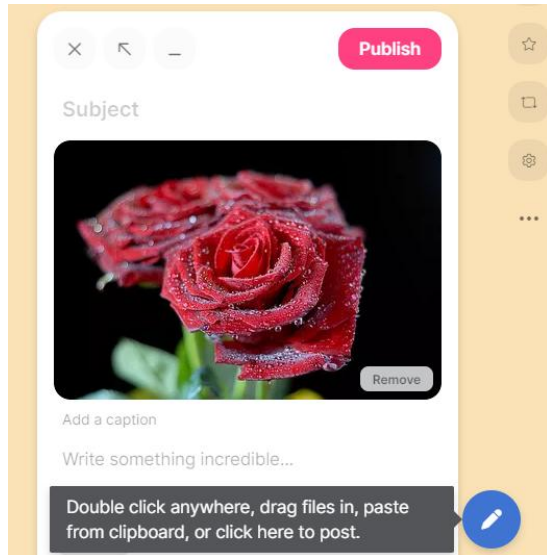
Atsidarykite „Padlet“ platformą, naudodami pateiktą nuorodą:

<https://padlet.com/astasink19/2aqjtz1n90sncyna>



Įkelkite savo skaitmeninį plakata.

Pasirinkite piktogramą „Upload“, susiraskite savo darbą, atidarykite ir paskelbkite, paspaudę ikonėlę „Publish“:



7. Savarankiško darbo pristatymas.

Būtinai savo skaitmeninį plakatą pristato kiekviena grupė (3 – 5 sakiniais).

Įtraukiami visi mokiniai – siūloma komentuoti draugų darbus.

2 ETAPAS 🕒 8-10 minučių

Apibendrinimas: vertinimas, įsivertinimas, refleksija

„Padlet“ lentoje mokiniai vertina kitų darbus (parašo trumpus komentarus klasės draugams).

Įsivertina savo pažangą pagal pateiktus kriterijus *Įsivertinimo lentelėje*.

Pasirinkite tinkamą:	Taip	Ne
Gebėjau diskutuoti, išklaudyti kitus grupės narius.		
Gebėjau pagrįsti savo nuomonę.		
Gebėjau planuoti veiklą ir laiką.		
Atsakingai atlikau savo pareigas ir darbą.		
Atlikdamas užduotis dirbau nuosekliai.		

Atvėrę atsakymams skirtą svetainę, mokiniai atsako į refleksijos klausimus. Nuoroda pasiekama adresu: <https://www.menti.com/alf9metd5g6k>

Namų darbas: „Apverstos klasės“ pamokoje mokytojas pateikia vaizdo įrašą ir medžiagą darbui namuose, su kuria mokiniai gali savarankiškai susipažinti ir remiantis tuo ką sužinojo paruošti paskirtą užduotį kitos dienos pamokai.

Vaizdo įrašo ir medžiagos darbui namuose nuoroda internete: <https://edu.gcfglobal.org/en/computerbasics/creating-a-safe-workspace/1/>

Užduotis. Paruošti minčių žemėlapi – Saugios darbo vietos kompiuterių klasėje kūrimas (naudoti pasirinktą minčių žemėlapių kūrimo priemonę, pvz., MindOnMap)

Saugios darbo vietos kompiuterių klasėje kūrimas (Asta Sinkevičienė)

Pasiekimų sritis	Saugus elgesys (F) 23.1. saugo sveikatą (F1)
Klasė	7 – 8
Tema	Saugios darbo vietos kompiuterių klasėje kūrimas
Integruojami dalykai, pasiekimai	Anglų kalba (suprasti reikiamą informaciją) Lietuvių kalba (skaityti ir analizuoti pateiktą medžiagą)
Kompetencijos	Pažinimo – informacijos pasitelkus informacines technologijas analizavimas. Komunikavimo – konstruktyvus darbo planavimas; informacijos tyrinėjimas, aptarimas/diskusija ir apibendrinimas. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos – sveikatą tausojančio darbo įpročiai; rūpinimasis sveikata.
Tikslas	Mokyti savarankiškai dirbti su informaciniais tekstais apie saugios darbo vietos kompiuterių klasėje kūrimą.
Uždaviniai	5. Demonstruoti ir pristatyti paruoštus minčių žemėlapius. 6. Savarankiškai peržiūrėti/analizuoti pateiktą medžiagą, aptarti ir apibendrinti. 7. Ugdyti(-s) gebėjimą aiškiai ir argumentuotai dėstyti mintis žodžiu ir raštu informatikos pamokos tema.
Planuojamas rezultatas	5. Pristatysite namuose paruoštus minčių žemėlapius. 6. Savarankiškai peržiūrėsite informaciją, aptarsite ir apibendrinsite. 7. Ugdytės gebėjimą aiškiai ir argumentuotai dėstyti mintis pamokos tema.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 6. Virtuali bendradarbiavimo platforma <i>Padlet</i> minčių žemėlapiams demonstruoti. Aplinka darbui pasiekama adresu: https://padlet.com 7. Žinių patikrinimui naudojama svetainė: https://quizizz.com 8. Refleksijai naudojama platforma: https://kahoot.com Literatūra ir kiti ištekliai: <ul style="list-style-type: none"> • Vadovėliai: V. Dagienė, L. Zajančkauskienė „Tavo bičiulis kompiuteris“; T. Balvočienė, D. Jančiauskienė „Projektų mozaika“; • Internetiniai informacijos šaltiniai: https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/dse-workstation-assessment-checklist/ - pamokos mokomoji medžiaga savarankiškam mokymuisi.
Mokymosi metodai	„Apverstos klasės“ (Flipped Classroom) metodas – mokiniai savarankiškai susipažinę su pateikta medžiaga ir atlikę kūrybinę užduotį, pristatys savo namų darbus. Minčių žemėlapių metodo taikymas, siekiant atrinkti svarbiausius dalykus ir nuosekliai reikšti mintis. Abipusio mokymo metodas – mokiniai mokysis nustatyti teksto turinio svarbiausią informaciją ir kartu mokysis apibendrinti, kelti klausimus, aiškintis ir numatyti. Darbo grupėmis organizavimas ir apibendrinamoji diskusija.

Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>4. Jei minčių žemėlapiai įkelti skaitmeninėje „Padlet“ lentoje, galima mokinių paprašyti įvertinti kitų darbus (parašyti komentarus).</p> <p>5. Jei mokiniai tinkamai dirbo taikydami abipusio mokymo metodą, vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus.</p> <p>Slenkstinis – parašyti bent vieną patarimą kaip parengti saugią darbo vietą kompiuterių klasėje (1 – 2 sakiniais).</p> <p>Patenkinamas – parašyti kelis patarimus kaip parengti saugią darbo vietą kompiuterių klasėje (2 – 3 sakiniais).</p> <p>Pagrindinis – parašyti pagrindinius patarimus kaip parengti saugią darbo vietą kompiuterių klasėje (3 – 4 sakiniais).</p> <p>Aukštesnysis – parašyti svarbiausius patarimus ką reikia žinoti, kad įrengti saugią darbo vietą kompiuterių klasėje (4 – 5 sakiniais), ir pasiūlyti, kaip reikia elgtis norint išvengti grėsmingų situacijų.</p> <p>Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu.</p>
Žinios prieš	<p>Būti susipažinus su V – VI klasės vadovėlio temomis apie saugios darbo vietos įrengimą kompiuterių klasėje. Prisiminti saugaus elgesio taisykles ir darbo vietos higienos reikalavimus informatikos kabinete.</p> <p>Gebėti tinkamai naudotis „Kahoot!“, „Padlet“ ir „Quizizz“ platformomis ir jų funkciniais reikalavimais.</p> <p>Būti susipažinus su pamokoje taikomais metodais.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Sudaromos galimybės spec. poreikių mokiniams atlikti užduotis pagal savo individualius gebėjimus ir įsilieti į bendrą grupės darbą. Ugdymo(si) veikloje jiems užduotys diferencijuojamos ir individualizuojamos (parenkama mokymo medžiaga lietuvių kalba).</p> <p>Specialiųjų ugdymosi poreikių turintys mokiniai remiasi detaliu pamokos planu bei užduotis atlieka su mokytojo pagalba.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<p>8. Savarankiškai atlikite užduotis pagal scenarijų.</p> <p>9. Užduotis pritaikykite skirtingų gebėjimų mokiniams (diferencijuokite ir individualizuokite).</p> <p>10. Patikrinkite ar internetinių šaltinių nuoroda veikia.</p> <p>11. Ugdykite mokinių savarankiškumą; mokytojas tik stebi, kaip mokiniai apibendrina, klausia, aiškinasi ir teikia atsakymus.</p>

1 ETAPAS 🕒 35-37 minutės

1. **Atliktos užduoties įkėlimas.** Įkelkite ir pasidalinkite savo namų darbu skaitmeninėje lentoje / sienoje „Padlet“.

Atsidarykite „Padlet“ platformą, naudodami pateiktą nuorodą:

<https://padlet.com/astasink19/m7d5fcvk21f7t46g>

<https://padlet.com/astasink19/2aqjtz1n90sncyna>

Įkelkite savo sukurtą minčių žemėlapi:

← → ↻ padlet.com/asta:

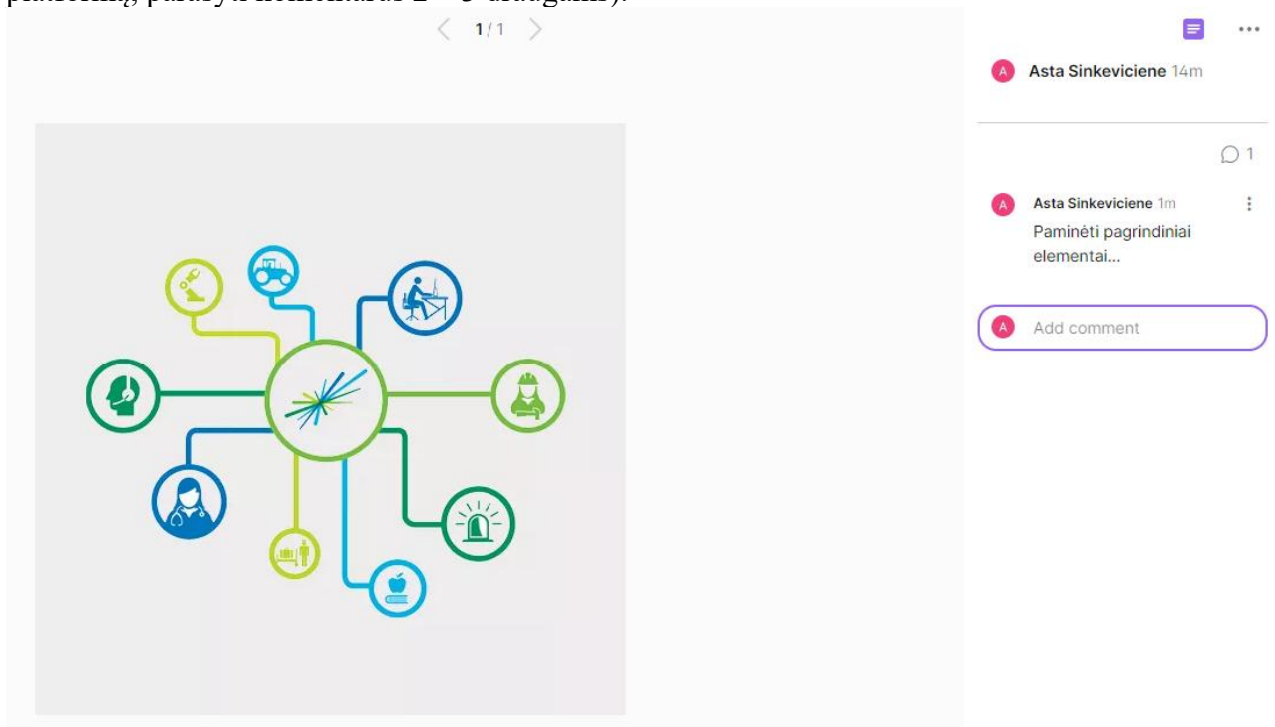


1 paveikslėlis. Pateikiamas minčių žemėlapio pavyzdys

2. **Namų darbo pristatymas.**

Būtina savo darbą ne tik demonstruoti, bet ir pristatyti (3 – 5 sakiniais).

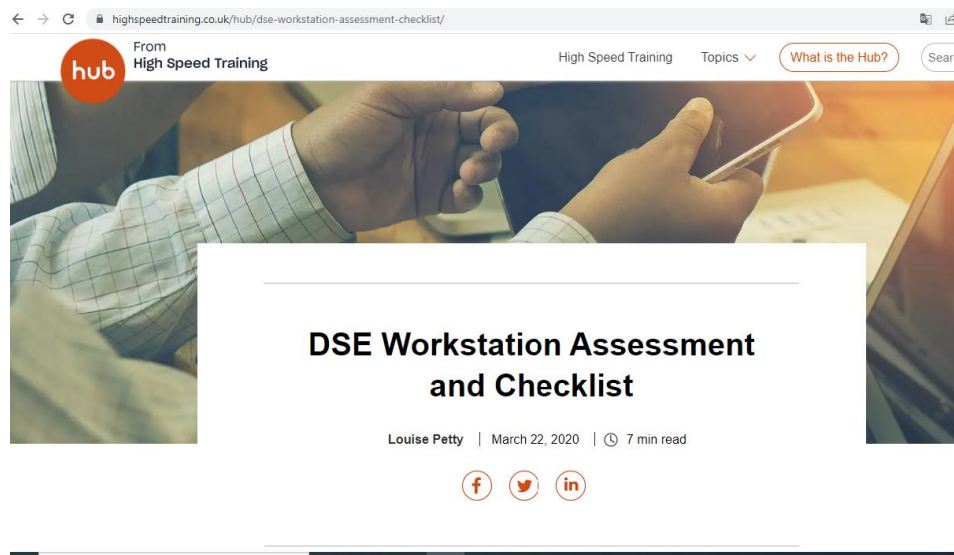
Įtraukiami visi mokiniai – siūloma komentuoti draugų darbus (atsidarius „Padlet“ platformą, parašyti komentarus 2 – 3 draugams).



2 paveikslėlis. Pateikiamas pavyzdys, kaip parašyti draugams komentarus

3. Savarankiško darbo užduotis.

Atsidarykite internete esančią pamokos mokomąją medžiagą (pateiktą tekstą savarankiškam mokymuisi). Nuoroda pasiekama adresu: <https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/dse-workstation-assessment-checklist/>



Mokiniai dirba grupėmis (po 3 – 5 mokinius), perskaito pateikto teksto 5 – 7 pastraipas. Spec. poreikių mokiniams parenkama mokomoji medžiaga iš pasirinkto vadovėlio, nurodoma kurias pastraipas skaityti. Užduotis atlieka su mokytojo pagalba.

Taikomas **Abipusio mokymo metodas**:

- Pirmas mokinys perskaitęs vieną iš teksto pastraipų apibendrina esminius dalykus (kas buvo perskaityta) 1 – 2 sakiniais.
- Taip pat sugalvoja klausimą iš teksto, kuris turėtų būti susijęs su pagrindine mintimi, ir paprašo grupės narių į jį atsakyti.
- Jei to reikia, išaiškina neaiškias vietas.
- Kai to reikia, numato apie ką bus kita pastraipa.
- Visi grupės nariai paeiliui imasi „mokytojo“ vaidmens abipusio mokymo pokalbyje.

Mokiniai dirba savarankiškai. Tikrasis mokytojas tik stebi, kaip jie apibendrina, klausia, aiškinasi ir atsako į klausimus.

4. Antra užduotis.

Užpildykite pateiktą klausimyną „Quizizz“ platformoje.

Atsidarykite „Quizizz“ platformą, įveskite savo prisijungimo vardą ir slaptažodį, ir prisijunkite. Rasite mokytojo paskirtą užduotį „Klausimynas“.

The screenshot shows the Quizizz platform interface. On the left is a sidebar with the Quizizz logo and user information for Mrs. Sinkeviciene. The main area displays a quiz titled 'Klausimynas' with 0% average accuracy and 7th grade level. It features two open-ended questions: '1. Open-ended' (2 minutes, 5 points) and '2. Open-ended' (2 minutes, 3 points). The interface includes buttons for 'Start a live quiz' and 'Assign homework'.

Jei pamiršote savo prisijungimo duomenis, galite jungtis šia nuoroda (nuoroda bus aktyvi tik toje klasėje esantiems mokiniams, kurie yra klasės sąrašė „Quizizz“ platformoje): <https://quizizz.com/join?gc=45483531>

The screenshot shows the 'Invite participants' screen. It includes a red 'Invite participants' button, a deadline of 10:30pm on December 4, and an 'Edit questions' button. Below this, it states 'Students joining this game will be added to your new class.' and provides a 'Copy link' button for the URL <https://quizizz.com/join?gc=>. It also offers options to 'invite via game code' (4548 3531) and 'or share via...' through various platforms like Classroom, Canvas, Schoology, Teams, Remind, and Twitter.

Kiekvienas mokinys savarankiškai atsako į pateiktus klausimus; parašo ką sužinojo ir išmoko dirbdami grupėmis.

2 ETAPAS 🕒 8-10 minučių

Apibendrinimas: vertinimas, įsivertinimas, refleksija

Pritaikęs skaitmeninį įrankį, mokytojas demonstruoja mokinių atsakymų suvestinę.

Pateikiamas pavyzdys (atsakymų suvestinė scenarijuje skirta tik mokytojams; kadangi klausimynas dar neužpildytas, matomi mokinių neigiami įvertinimai):

November 21st 2022, 10:50 PM (24 minutes ago) Accuracy Students Incomplete 13 students

View quiz

Participants Questions Overview Tags

1. Parašykite svarbiausius patarimus ką reikia žinoti, kad įrengti saugią darbo vietą kompiuterių klasėje (4 – 5 sakiniais)

0 Participants 0 %

0 Participants 0 %

2. Pasiūlykite, kaip reikia elgtis norint išvengti grėsmingų situacijų.

0 Participants 0 %

0 Participants 0 %

Atliktos užduoties aptarimas (trumpa diskusija).

Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu (tinkamai atsakius, galima gauti nuo 2 iki 8 taškų).

Įsivertina pagal pateiktus vertinimo kriterijus:

Vertinimo/Įsivertinimo lentelė			
2 taškai	4 taškai	6 taškai	8 taškai
Parašytas bent vienas patarimas kaip parengti saugią darbo vietą kompiuterių klasėje (1 – 2 sakiniais)	Parašyti keli patarimai kaip parengti saugią darbo vietą kompiuterių klasėje (2 – 3 sakiniais)	Parašyti pagrindiniai patarimai kaip parengti saugią darbo vietą kompiuterių klasėje (3 – 4 sakiniais)	Parašyti svarbiausi patarimai ką reikia žinoti, kad įrengti saugią darbo vietą kompiuterių klasėje (4 – 5 sakiniais); pasiūlyta, kaip reikia elgtis norint išvengti grėsmingų situacijų

Mokiniai atsidaro „Kahoot!“ platformą adresu www.kahoot.it ir įrašo žaidimo PIN kodą.

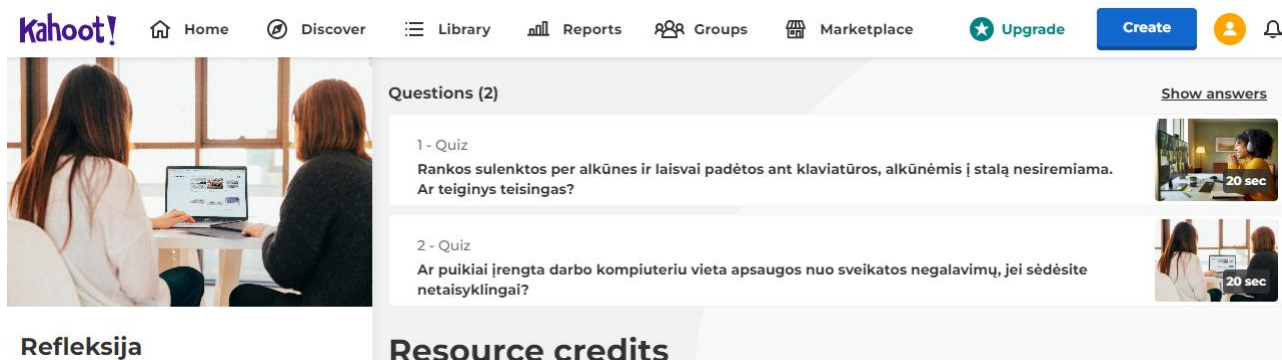
Join at www.kahoot.it
or with the Kahoot! app

Game PIN:
167 2067



Kahoot!

Atvėrę atsakymams skirtą svetainę, mokiniai perskaito refleksijos klausimus ir pasirenka tinkamą variantą.



The screenshot shows the Kahoot! website interface. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, Discover, Library, Reports, Groups, Marketplace, Upgrade, and a Create button. Below the navigation bar, there is a main content area with a quiz titled "Refleksija". The quiz has two questions:

- 1 - Quiz
Rankos sulenktos per alkūnes ir laisvai padėtos ant klaviatūros, alkūnėmis į stalą nesiremiamos. Ar teiginys teisingas?
- 2 - Quiz
Ar puikiai įrengta darbo kompiuteriu vieta apsaugos nuo sveikatos negalavimų, jei sėdėsite netaisyklingai?

Each question has a "20 sec" timer and a "Show answers" button. Below the quiz, there is a "Resource credits" section.

Užduotis refleksijai pasiekiamas ir šia nuoroda (skirta tik mokytojams):

<https://create.kahoot.it/details/55425d2d-482f-4b7d-b46a-532ff3f3449a>

Rizikos žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas (Asta Sinkevičienė)

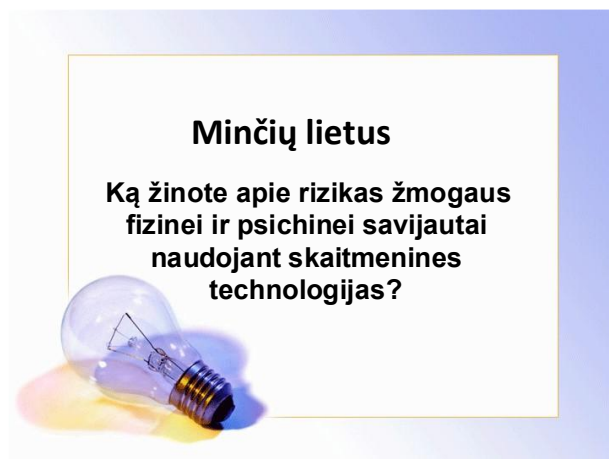
Pasiekimų sritis	Saugus elgesys (F) 23.1. saugo sveikatą (F1)
Klasė	7 – 8
Tema	Rizikos žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas
Integruojami dalykai, pasiekimai	Informatika: Skaitmeninio turinio kūrimas (A) Anglų kalba (padeda geriau suprasti temą ir analizuoti gautas žinias) Lietuvių kalba (skaityti ir suprasti pateiktą medžiagą vadovėliuose)
Kompetencijos	Pažinimo – informacijos pasitelkus informacines technologijas analizavimas, sprendimų pasirinkimas. Skaitmeninė – skaitmeninio turinio kūrimas. Komunikavimo – konstruktyvus darbo planavimas; aptarimas/diskusija. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos – sveikatą tausojančio darbo įpročiai; rūpinimasis sveikata.

Tikslas	Savarankiškai susipažinti ir išanalizuoti pateiktą informaciją apie galimas rizikas žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas.
Uždaviniai	8. Savarankiškai peržiūrėti/analizuoti pateiktą medžiagą, aptarti ir apibendrinti. 9. Ugdyti(-s) gebėjimą aiškiai ir argumentuotai dėstyti mintis žodžiu ir raštu informatikos pamokos tema. 10. Peržiūrėti kitų grupių atliktus darbus, aptarti ir įvertinti.
Planuojamas rezultatas	8. Savarankiškai peržiūrėsite/analizuosite informaciją, aptarsite ir apibendrinsite. 9. Ugdysitės gebėjimą aiškiai ir argumentuotai dėstyti mintis pamokos tema. 10. Gebėsite komentuoti ir vertinti kitų darbus.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 9. Grafinio dizaino programa. Internete pasiekama adresu: https://www.canva.com 10. Virtuali bendradarbiavimo platforma Padlet. Aplinka darbui pasiekama adresu: https://padlet.com 11. Refleksijai naudojama svetainė: https://kahoot.com 12. Literatūra ir kiti ištekliai: <ul style="list-style-type: none"> • Vadovėliai: V. Dagienė, L. Zajančkauskienė „Tavo bičiulis kompiuteris“, T. Balvočienė, D. Jančiauskienė „Projektų mozaika“. • Internetiniai informacijos šaltiniai: <ol style="list-style-type: none"> 1) https://www.youtube.com/watch?v=sJFO6SjtR3w - vaizdo įrašas apie skaitmeninių technologijų įtaką žmogaus savijautai; 2) https://www.rospa.com/school-college-safety/teaching-safety/whole-school-approach/computer-safety 3) https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/computer-health-and-safety/ - vaizdo įrašai ir medžiaga darbui pamokoje.
Mokymosi metodai	Minčių lietaus metodo taikymas, siekiant išsiaiškinti asmeninę patirtį. Vaizdo įrašo rodymas – sužadinimo veikla. Problemų sprendimu grįstas mokymasis – į mokinių orientuoto metodo taikymas, mokiniai mokosi dalyko dirbdami grupėse ir sprenddami atviras problemas. „Traukinuko“ metodo taikymas - darbo grupėmis organizavimas. Sūkurio metodo taikymas – kitų grupių atlikto darbo vertinimas.
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	6. Jei atlikti darbai (darbas grupėse) įkelti skaitmeninėje „Padlet“ lentoje, galima mokinių paprašyti įvertinti kitų grupių darbus (parašyti komentarus). 7. Jei mokiniai dirbo grupėse pagal scenarijų, galima jų paprašyti įsivertinti savo pažangą pagal pateiktus kriterijus <i>Įsivertinimo lentelėje</i> . 8. Jei mokiniai atlieka darbus grupėse, vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus. Slenkstinis – darbe nurodytos rizikos žmogaus fizinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas. Patenkinamas – darbe nurodytos rizikos žmogaus psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas. Pagrindinis – nurodyta, kad vengiama rizikos žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas.

	Aukštesnysis – įvertintos rizikos žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas, ir pasiūlyta, kaip reikia elgtis norint jų išvengti. Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu.
Žinios prieš	Būti susipažinus su V – VI klasės vadovėlio temomis apie saugų darbą skaitmeniniu įrenginiu. Gebėti tinkamai naudotis „Canva“, „Kahoot!“ ir „Padlet“ platformomis, ir jų funkciniais reikalavimais. Būti susipažinus su vadovėliuose pateikta informacija apie rizikas žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Atsižvelgiant į vaiko poreikius ir realius gebėjimus, sudaromos galimybės spec. poreikių mokiniams aktyviai dalyvauti pamokoje ir atlikti užduotis, atitinkančias individualius gebėjimus, ir įsilieti į bendrą grupės darbą. Specialiųjų ugdymosi poreikių turintys mokiniai remiasi detaliu pamokos planu. Užduotis atlieka su mokytojo pagalba.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	12. Patys savarankiškai atlikite visas užduotis pagal scenarijų. 13. Užduotis pritaikykite skirtingų gebėjimų mokiniams. 14. Patikrinkite ar visos internetinių šaltinių nuorodos veikia. 15. Ugdykite mokinių savarankiškumą; mokytojas yra tik pagalbininkas ir/ar konsultantas.

1 ETAPAS 🕒 35-37 minutės

1. **Minčių lietaus metodo taikymas.** Spontaniškai pateikite kuo daugiau idėjų ką žinote apie galimas rizikas žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas:




2. **Vaizdo įrašo peržiūra** apie skaitmeninių technologijų įtaką žmogaus savijautai (2.55 min):

Nuoroda: <https://www.youtube.com/watch?v=sJFO6SjtR3w>



Peržiūrėję įrašą, mokiniai kartu su mokytoju suformuluoja probleminius klausimus:



Probleminiai klausimai

- Kaip suvokti esančias rizikas žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas?
- Kaip reikia elgtis norint jų išvengti?

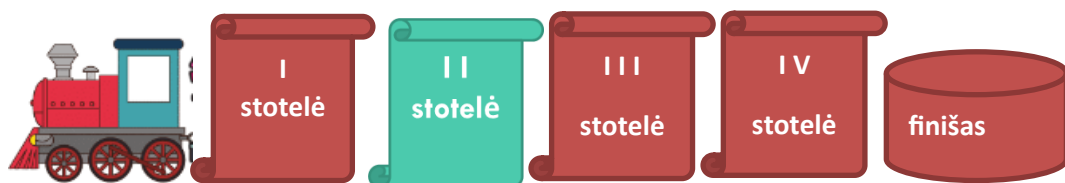
3. **Savarankiško darbo užduotis (darbas grupėmis).** Mokiniai, dirbdami grupėmis, studijuoja savo pačių pasirinktus arba rekomenduojamus internetinius šaltinius, kuriais gali naudotis, kad surastų reikiamą informaciją. Pateikiamos mokytojo surastų šaltinių nuorodos:

<https://www.rospa.com/school-college-safety/teaching-safety/whole-school-approach/computer-safety>

<https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/computer-health-and-safety/>

Pagal iš anksto pateiktus kriterijus *Įsivertinimo lentelėje*, mokiniai peržiūri pateiktą medžiagą, analizuoja ir aptaria dirbdami grupėmis.

Pamokoje taikomas „Traukinuko“ metodas:



I stotelės klausimas – kaip suvokti esančias rizikas žmogaus fizinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas?

II stotelės klausimas – kaip suvokti esančias rizikas žmogaus psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas?

III stotelės klausimas – kaip galima išvengti rizikos žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas?

IV stotelės klausimas – kaip vertinate rizikas žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas; kaip reikia elgtis norint jų išvengti?

„Traukinio viršininku“ iš anksto turi būti paskirtas gabus mokinys, kuris vertins užduoties atlikimo kokybę.

Grupės, atsakę į pirmą užduoties klausimą, atvyksta į I stotelę. Jei užduotis atlikta teisingai, „viršininkas“ leidžia „traukiniui“ važiuoti toliau, jei ne - siunčia remontui. „Traukinys“ pasiekia galutinę stotelę, jei grupė sėkmingai atlieka visas užduotis, t. y. atsako į visų keturių stotelių pateiktus probleminius klausimus.

Atsakyti į užduočių klausimus, pateikiamos interaktyvios lentelės:



Traukinio stotelės	Pirma/Antra/Trečia grupė
I	
II	
III	
IV	

Atsidarykite grafinio dizaino „Canva“ programą, naudodami pateiktą nuorodą:

https://www.canva.com/design/DAFUHZtL2tw/9Ff7-XzFo0KLOcuIg_kGHA/view?utm_content=DAFUHZtL2tw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

A template created by Asta Sinkevičienė was shared with you, start designing now



Traukinio stotelės	Pirma/Antra/Trečia grupė
I	
II	
III	
IV	

1920px × 1080px

Use template

Designed with Canva

Su jumis pasidalino Astos Sinkevičienės sukurtas šablonas, pradėkite kurti jau dabar



Traukinio stotelės	Pirma/Antra/Trečia grupė
at	
II	
III	
..	

1920 × 1080 pikselių

Naudokite šabloną

Sukurta su Canva

Paspauskite nuorodą – Use template/Naudokite šabloną. Kai prisiregistruosite, galėsite pradėti pildyti lentelę.

Kiekvienos grupės mokiniai dirba pagal savo gebėjimus, tinkamai išnaudoja užduočiai skirtą laiką.

4. **Atliktos užduoties įkėlimas.** Įkelkite ir pasidalinkite savo darbu skaitmeninėje lentoje / sienoje „Padlet“ (mokytojas pateikia nuorodą, kur įkelti darbus).

2 ETAPAS 🕒 8-10 minučių

Apibendrinimas: vertinimas, įsivertinimas, refleksija

„Padlet“ lentoje mokiniai vertina kitų darbus (parašo trumpus komentarus klasės draugams).

Sūkurio metodo taikymas (kitų grupių atlikto darbo vertinimas).

Mokinių grupėms priskiriamos skirtingos spalvos žymėti kitų grupių atliktas užduotis.

Mokiniai jas vertina (+, -, !,?) , taisyklaidas, papildo.

Grupių teiginių vertinimas:

+ Pilnai sutinkame su teiginiu;

– Nesutinkame su teiginiu;

? Nesupratome teiginio;

! Turime pastabų, replikų, papildymų.

Metodas geras tuo, kad aiškiai matyti (iš skirtingų spalvų), kurios grupės koks indėlis vertinant atliktą darbą.

Atliktos užduoties aptarimas (trumpa diskusija).

Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu (tinkamai atsakius, galima gauti nuo 2 iki 8 taškų).

Įsivertina savo pažangą pagal pateiktus kriterijus *Įsivertinimo lentelėje*:

Vertinimo/Įsivertinimo lentelė			
2 taškai	4 taškai	6 taškai	8 taškai
Darbe nurodytos rizikos žmogaus fizinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas.	Darbe nurodytos rizikos žmogaus psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas.	Nurodyta, kad vengiama rizikos žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas.	Įvertintos rizikos žmogaus fizinei ir psichinei savijautai naudojant skaitmenines technologijas, ir pasiūlyta, kaip reikia elgtis norint jų išvengti.

Mokiniai atsidaro „Kahoot!“ platformą adresu www.kahoot.it ir įrašo mokytojo pateiktą žaidimo PIN kodą. Atvėrę atsakymams skirtą svetainę, mokiniai perskaito refleksijos klausimus ir pasirenka tinkamą variantą.

Skaitmeninių technologijų svarba aplinkosaugos sprendimuose (Asta Sinkevičienė)

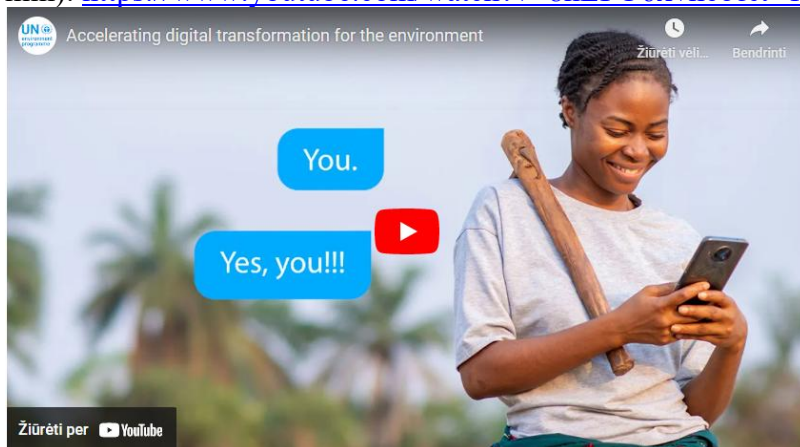
Pasiekimų sritis	Saugus elgesys (F) 23.2. saugo aplinką (F2)
-----------------------------	--

Klasė	7 – 8
Tema	Skaitmeninių technologijų svarba aplinkosaugos sprendimuose
Integruojami dalykai, pasiekimai	Informatika: Skaitmeninio turinio kūrimas (A) Anglų kalba (susipažinti su pamokai aktualia medžiaga internetiniuose šaltiniuose) Lietuvių kalba (tinkamai reikšti mintis žodžiu ir raštu) Geografija (žinios apie aplinkosaugą)
Kompetencijos	Pažinimo – informacijos pasitelkus informacines technologijas analizavimas, sprendimų pasirinkimas. Skaitmeninė – skaitmeninio turinio kūrimas. Kūrybiškumo – gebėjimas sukurti skaitmeninį plakatą, savarankiškai numatant kūrybos procesą ir įgyvendinant savo sumanymus. Komunikavimo – pateiktos informacijos tyrinėjimas, aptarimas/diskusija ir pranešimo pristatymas.
Tikslas	Mokytis savarankiškai atrinkti informaciją apie skaitmeninių technologijų svarbą aplinkosaugos sprendimuose, ją analizuoti, sisteminti ir kurti skaitmeninį turinį.
Uždaviniai	11. Internetiniuose šaltiniuose savarankiškai peržiūrėti ir analizuoti pateiktą informaciją. 12. Surasti mokytojo pateiktą nuorodą ir užpildyti internetinę apklausą. 13. Kurti skaitmeninį plakatą naudojant dizaino programą. 14. Peržiūrėti kūrybinius darbus, aptarti, vertinti ir įsivertinti.
Planuojamas rezultatas	11. Savarankiškai susirasite ir analizuosite informaciją internetiniuose šaltiniuose. 12. Susirasite mokytojo pateiktą nuorodą ir užpildysite internetinę apklausą. 13. Sukursite skaitmeninį plakatą „Canva“ programoje. 14. Gebėsite komentuoti ir vertinti kitų darbus, ir įsivertinti.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 13. Grafinio dizaino programa. Internete pasiekama adresu: https://www.canva.com 14. Virtuali bendradarbiavimo platforma Padlet. Aplinka darbui pasiekama adresu: https://padlet.com 15. Refleksijai naudojama svetainė: https://kahoot.com 16. Literatūra ir kiti ištekliai: <ul style="list-style-type: none"> Internetiniai informacijos šaltiniai: https://www.youtube.com/watch?v=8hLFU6xvneo&t=130s - vaizdo įrašas apie skaitmeninės transformacijos spartinimą aplinkosaugos sprendimams; https://www.unep.org/news-and-stories/story/how-digital-technology-and-innovation-can-help-protect-planet https://techvera.com/ways-technology-helps-protect-the-environment/ https://techjournal.org/effect-of-information-technology-on-environment/ - mokymosi medžiaga darbui pamokoje.
Mokymosi metodai	Vaizdo įrašo rodymas – sužadinimo veikla. Minčių lietaus metodo taikymas, siekiant išsiaiškinti asmeninę patirtį. Skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas, skatinant mokinius savarankiškai ieškoti, atrasti ir patirti pažinimo džiaugsmą. Darbo poromis organizavimas ir apibendrinamoji diskusija. ŽNS metodas (Žinau – Noriu sužinoti – Sužinojau) – taikydami šį metodą mokiniai mokosi prasmingai tvarkyti naują informaciją, įvertinti ir koreguoti savo supratimą.

Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>9. Jei kūrybiniai darbai atlikti ir įkelti skaitmeninėje „Padlet“ lentoje, galima mokinių paprašyti įvertinti kitų darbus (parašyti komentarus klasės draugams).</p> <p>10. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įsivertinti savo pažangą pagal pateiktus kriterijus <i>Įsivertinimo lentelėje</i>.</p> <p>11. Jei mokiniai pristato atliktus kūrybinius darbus, vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus.</p> <p>Slenkstinis – kūrybiniame darbe pateikia aplinkosaugos problemų pavyzdžių. Patenkinamas – pristatydami savo darbą pateikia pavyzdžių, kaip skaitmeninės technologijos padeda saugoti gamtą. Pagrindinis – apibūdina skaitmeninių technologijų svarbą aplinkosaugos sprendimams. Aukštesnysis – pasiūlo aplinkosaugos problemų galimus sprendimus naudojant skaitmenines technologijas. Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu.</p>
Žinios prieš	<p>Tinkamai naudotis grafinio dizaino programa „Canva“ ir gebėti kurti skaitmeninį turinį.</p> <p>Būti susipažinus su „Padlet“ ir „Kahoot!“ platformomis, ir jų funkciniais reikalavimais.</p> <p>Būti susipažinus su pamokoje taikomais metodais.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Atsižvelgiant į vaiko poreikius ir realius gebėjimus, ugdymo(si) veikloje užduotys diferencijuojamos ir individualizuojamos. Sudaromos galimybės spec. poreikių mokiniams aktyviai dalyvauti pamokoje ir atlikti užduotis, atitinkančias individualius gebėjimus.</p> <p>Specialiųjų ugdymosi poreikių turintys mokiniai remiasi detaliu pamokos planu. Užduotis atlieka su mokytojo pagalba.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<p>16. Patys savarankiškai atlikite visas užduotis pagal scenarijų.</p> <p>17. Užduotis pritaikykite skirtingų gebėjimų mokiniams (diferencijuokite ir individualizuokite).</p> <p>18. Patikrinkite ar visos internetinių šaltinių nuorodos veikia.</p> <p>19. Ugdykite mokinių savarankiškumą; mokytojas yra tik pagalbininkas ir/ar konsultantas.</p>

1 ETAPAS 🕒 35-37 minutės

1. **Mokinių patirties išsiaiškinimas.** Savarankiškai peržiūrėkite trumpą vaizdo įrašą (2 min): <https://www.youtube.com/watch?v=8hLFU6xvneo&t=130s>



2. **Minčių lietaus metodo taikymas.** Spontaniškai pateikite kuo daugiau idėjų ką žinote apie skaitmeninių technologijų svarbą aplinkosaugos sprendimuose:



3. **Savarankiško darbo užduotis.** Skaitmeninio plakato „Skaitmeninių technologijų svarba aplinkosaugos sprendimuose“ kūrimas „Canva“ programoje.

Atlikite užduotį dirbdami porose (turite gebėti pasirinkti informaciją, ją analizuoti ir panaudoti kūrybinės užduoties metu).

Galite naudotis pateiktais ir/ar savarankiškai pasirinktais šaltiniais:

- 1) <https://www.unep.org/news-and-stories/story/how-digital-technology-and-innovation-can-help-protect-planet>
- 2) <https://techvera.com/ways-technology-helps-protect-the-environment/>
- 3) <https://techjournal.org/effect-of-information-technology-on-environment/>

ŽNS (Žinau – Noriu sužinoti – Sužinojau) metodo taikymas. Mokiniai mokosi tvarkyti naują informaciją, įvertinti ir koreguoti savo supratimą. Šio metodo taikymo pagrindas yra grafinė tvarkyklė – trijų skilčių lentelė ŽNS.

Pirmiausia pildoma pirmoji skiltis – Žinau.

Vidurinėje skiltyje surašomi klausimai, kurie domina mokinius (pvz., Kokie yra aplinkosaugos problemų pavyzdžiai?, Kaip skaitmeninės technologijos padeda saugoti gamtą?, Kokia yra skaitmeninių technologijų svarba aplinkosaugos sprendimams?, Kokie yra aplinkosaugos problemų galimi sprendimai naudojant skaitmenines technologijas?).

Trečioje skiltyje užrašoma, ką nauja mokiniai sužinojo skaitydami tekstus internetiniuose šaltiniuose.

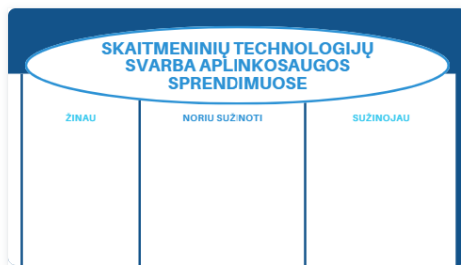
Ši lentelė mokiniams yra mokymosi gairė prieš kuriant skaitmeninį plakatą.

Mokiniais pateikiama interaktyvi lentelė:

SKAITMENINIŲ TECHNOLOGIJŲ SVARBA APLINKOSAUGOS SPRENDIMUOSE		
ZINAU	NORIU SUŽINOTI	SUŽINOJAU

Atsidarykite grafinio dizaino „Canva“ programą, naudodami pateiktą nuorodą:
https://www.canva.com/design/DAFYIm1Lj1A/na7WDgp7sIAuPf9vxl4T3w/view?utm_content=DAFYIm1Lj1A&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

A template created by Asta Sinkeviciene was shared with you, start designing now



1920px × 1080px

Use template

Designed with Canva

Su jumis pasidalino Astos Sinkevičienės sukurtas šablonas, pradėkite kurti jau dabar



1920 × 1080 pikselių

Naudokite šabloną

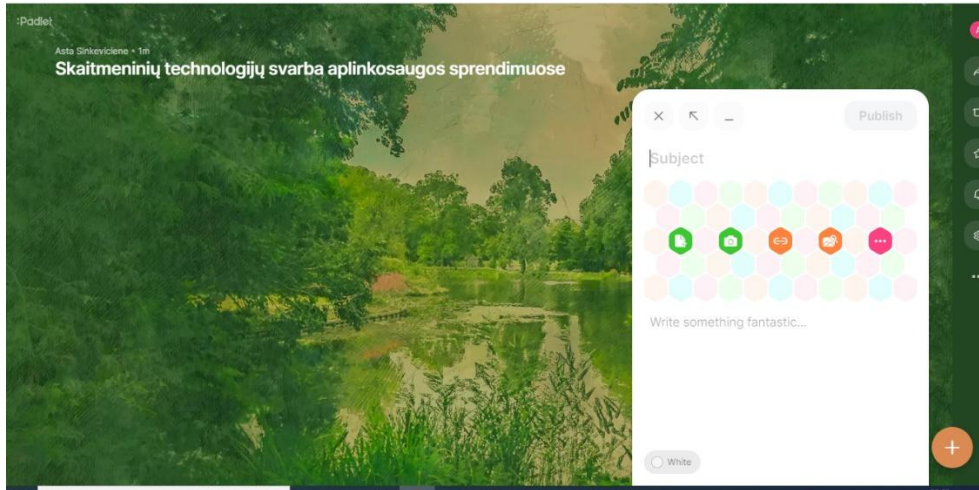
Sukurta su Canva

Paspauskite nuorodą – **Use template/Naudokite šabloną**. Kai prisiregistruosite, galėsite pradėti pildyti lentelę.

Naudodamiesi savo užpildytos lentelės informacija, kurkite skaitmeninį plakatą „Skaitmeninių technologijų svarba aplinkosaugos sprendimuose“, naudodami tą pačią grafinio dizaino programą „Canva“.

12. **Atliktos užduoties įkėlimas.** Įkelkite ir pasidalinkite savo darbu skaitmeninėje lentoje / sienoje „Padlet“.

Atsidarykite „Padlet“ platformą, naudodami pateiktą nuorodą:
<https://padlet.com/astasink19/d8334dvdvk2algjs>



Įkelkite savo skaitmeninį plakatą.

Pasirinkite piktogramą „Upload“, susiraskite savo darbą, atidarykite ir paskelbkite, paspaudę ikonėlę „Publish“.

13. Savarankiško darbo pristatymas.

Būtinai savo skaitmeninį plakatą pristato kiekviena pora (3 – 5 sakiniais).

Įtraukiami visi mokiniai – siūloma komentuoti draugų darbus.

2 ETAPAS 🕒 8-10 minučių

Apibendrinimas: vertinimas, įsivertinimas, refleksija

„Padlet“ lentoje mokiniai vertina kitų darbus (parašo trumpus komentarus klasės draugams).

Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu (tinkamai atsakius, galima gauti nuo 1 iki 4 taškų).

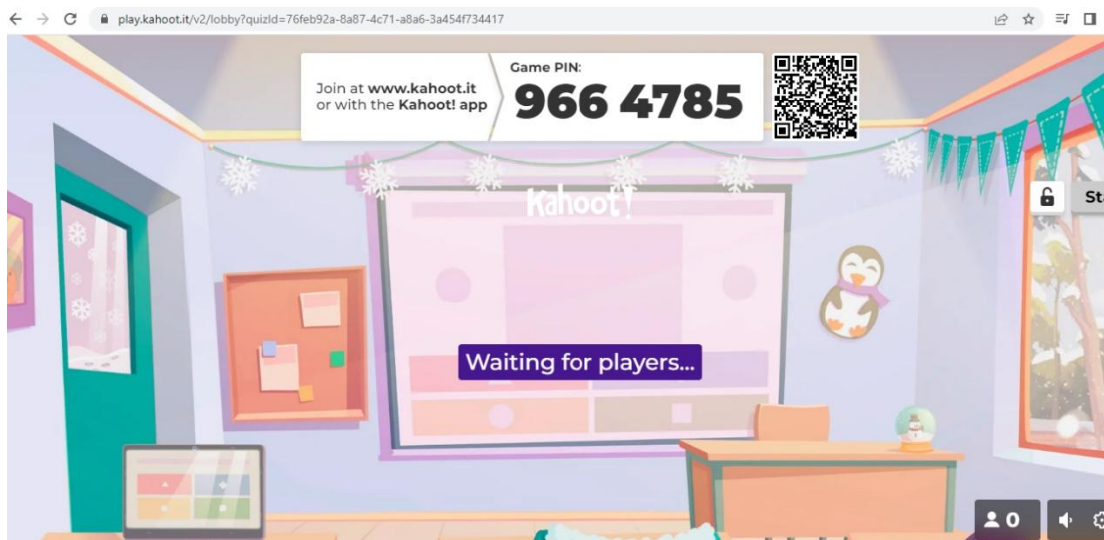
Įsivertina savo pažangą pagal pateiktus kriterijus:

Vertinimo/Įsivertinimo lentelė

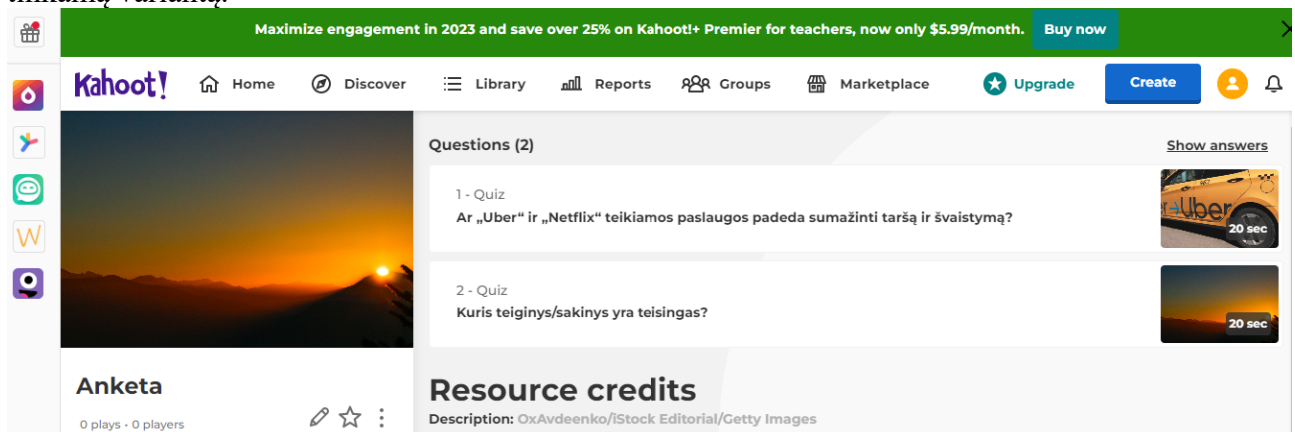
1 taškas	2 taškai	3 taškai	4 taškai
<p>Paminėti bent keli aplinkosaugos problemų pavyzdžiai (1 – 2 sakiniais)</p>	<p>Parašyta kaip skaitmeninės technologijos padeda saugoti gamtą (2 – 3 sakiniais)</p>	<p>Parašyta apie skaitmeninių technologijų svarbą aplinkosaugos sprendimams (3 – 4 sakiniais)</p>	<p>Aprašyti aplinkosaugos problemų galimi sprendimai naudojant skaitmenines technologijas (4 – 5 sakiniais)</p>

Atvėrę atsakymams skirtą svetainę, mokiniai atsako į refleksijos klausimus.

Mokiniai atsidaro „Kahoot!“ platformą adresu www.kahoot.it ir įrašo žaidimo PIN kodą.



Atvėrę atsakymams skirtą svetainę, mokiniai perskaito refleksijos klausimus ir pasirenka tinkamą variantą.



Užduotis refleksijai pasiekama ir šia nuoroda (skirta tik mokytojams):

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=76feb92a-8a87-4c71-a8a6-3a454f734417>

Saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, pavojai ir problemos (Asta Sinkevičienė)

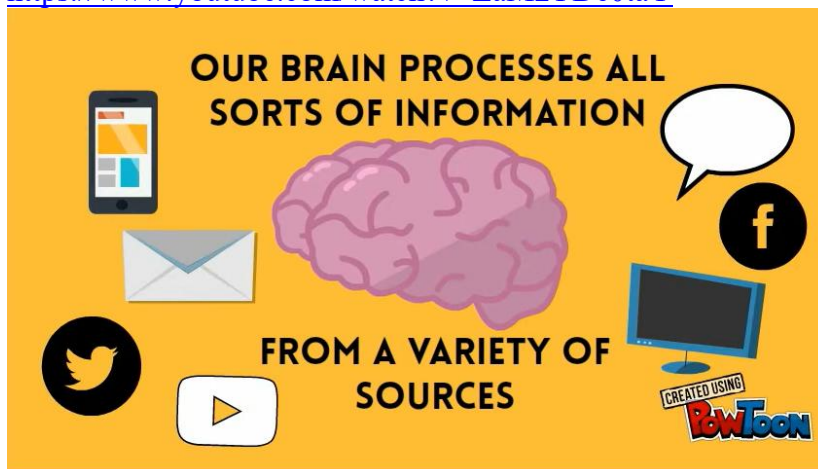
Pasiekimų sritis	Saugus elgesys (F) 23.3. saugiai elgiasi virtualiojoje erdvėje (F3)
Klasė	7 – 8
Tema	Saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, pavojai ir problemos
Integruojami dalykai, pasiekimai	Informatika: Skaitmeninio turinio kūrimas (A) Anglų kalba (padeda geriau suprasti temą; atlikti interaktyvias užduotis) Lietuvių kalba (skaityti ir suprasti reikiamą informaciją)
Kompetencijos	Pažinimo – informacijos pasitelkus informacines technologijas analizavimas, sprendimų pasirinkimas. Skaitmeninė – skaitmeninio turinio kūrimas. Kūrybiškumo – gebėjimas kelti naujas idėjas, kuriant pateiktis ir įgyvendinant savo sumanymus. Komunikavimo – konstruktyvus darbo planavimas; aptarimas/diskusija, duomenų tyrinėjimas ir pranešimo pristatymas/prezentacija.
Tikslas	Mokyti savarankiškai atrinkti informaciją apie saugų darbą virtualioje erdvėje, ją analizuoti, sisteminti ir kurti skaitmeninį turinį.

Uždaviniai	<p>15. Internetiniuose šaltiniuose savarankiškai peržiūrėti informaciją ir atlikti interaktyvias užduotis.</p> <p>16. Kurti pateiktis naudojant dizaino programą.</p> <p>17. Peržiūrėti kūrybinius darbus, aptarti, vertinti ir įsivertinti.</p>
Planuojamas rezultatas	<p>15. Savarankiškai susirasite informaciją ir atliksite interaktyvias užduotis.</p> <p>16. Sukursite pateiktis „Canva“ programoje.</p> <p>17. Gebėsite komentuoti ir vertinti kitų darbus, ir įsivertinti.</p>
Specifinės priemonės / programinė įranga	<p>Programinė įranga:</p> <p>17. Grafinio dizaino programa. Internete pasiekama adresu: https://www.canva.com</p> <p>18. <i>LearningApps.org</i> užduočių kūrimo programa.</p> <p>19. Refleksijai naudojama svetainė: www.liveworksheets.com</p> <p>20. Literatūra ir kiti ištekliai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internetiniai informacijos šaltiniai: <ul style="list-style-type: none"> https://www.youtube.com/watch?v=ZaMzYDe0taY - animacinis filmukas apie kompiuterinį raštingumą; https://www.vaikulinija.lt/media/filer_public/fc/5b/fc5be8c7-a8ae-4a33-986e-7fe4ba672b63/lankstinukas_vl_pavojaiinternete_a4_2013_08_22.pdf https://preyproject.com/blog/what-are-cyber-threats-how-they-affect-you-what-to-do-about-them - mokymosi medžiaga darbui pamokoje ir namuose; https://prezi.com/aoj5ff_xcjn4/saugus-elgesys-internete/ https://prezi.com/i1welm9fakpc/saugus-darbas-internete/ https://prezi.com/wdp3g1s03dwc/saugus-darbas-internete/ - pateikčių peržiūra.
Mokymosi metodai	<p>Minčių lietaus metodo taikymas, siekiant išsiaiškinti asmeninę patirtį.</p> <p>Vaizdo įrašo rodymas – mokiniams sudominti, temai aktualizuoti.</p> <p>Skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas, skatinant mokinius savarankiškai ieškoti, atrasti ir patirti pažinimo džiaugsmą.</p> <p>Darbo grupėmis organizavimas ir apibendrinamoji diskusija.</p> <p>„Apverstos klasės“ (Flipped Classroom) metodas - mokiniams pateikiamos internetinių šaltinių nuorodos (susipažinti su mokomąja medžiaga), kurios padės pasiruošti kitos dienos pamokai ir atlikti namų darbus.</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>14. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įsivertinti savo pažangą pagal pateiktus kriterijus <i>Įsivertinimo lentelėje</i>.</p> <p>15. Jei mokiniai pristato atliktus kūrybinius darbus, vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus.</p> <p>Slenkstinis – kūrybiniame darbe nurodo saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principus, galimus pavojus.</p> <p>Patenkinamas – pristatydami savo darbą nurodo darbo virtualiojoje erdvėje pavojus, pasiūlo kaip jų išvengti.</p> <p>Pagrindinis – paaiškina saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principus, nurodo galimus pavojus.</p> <p>Aukštesnysis – laikosi saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principų; pilietiškai elgiasi pastebėję internete pavojingą ar nelegalią (prieštaraujančią Lietuvos teisės aktams) informaciją.</p> <p>Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu.</p>
Žinios prieš	<p>Būti susipažinus su V – VI klasės vadovėlio temomis apie saugų darbą virtualiojoje erdvėje.</p>

	<p>Tinkamai naudotis grafinio dizaino programa „Canva“ ir gebėti kurti skaitmeninį turinį.</p> <p>Būti susipažinus su interaktyvių užduočių svetainėmis <i>LearningApps.org</i> ir <i>Liveworksheets.com</i>.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Atsižvelgiant į vaiko poreikius ir realius gebėjimus, ugdymo(si) veikloje užduotys diferencijuojamos ir individualizuojamos. Sudaromos galimybės spec. poreikių mokiniams aktyviai dalyvauti pamokoje ir atlikti užduotis, atitinkančias individualius gebėjimus, įsilieti į bendrą grupės darbą.</p> <p>Specialiųjų ugdymosi poreikių turintys mokiniai remiasi detaliu pamokos planu ir užduotis atlieka su mokytojo pagalba.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<p>20. Patys savarankiškai atlikite visas užduotis pagal scenarijų.</p> <p>21. Užduotis pritaikykite skirtingų gebėjimų mokiniams (diferencijuokite ir individualizuokite).</p> <p>22. Patikrinkite ar visos internetinių šaltinių nuorodos veikia.</p> <p>23. Ugdykite mokinių savarankiškumą; mokytojas yra tik pagalbininkas ir/ar konsultantas.</p>

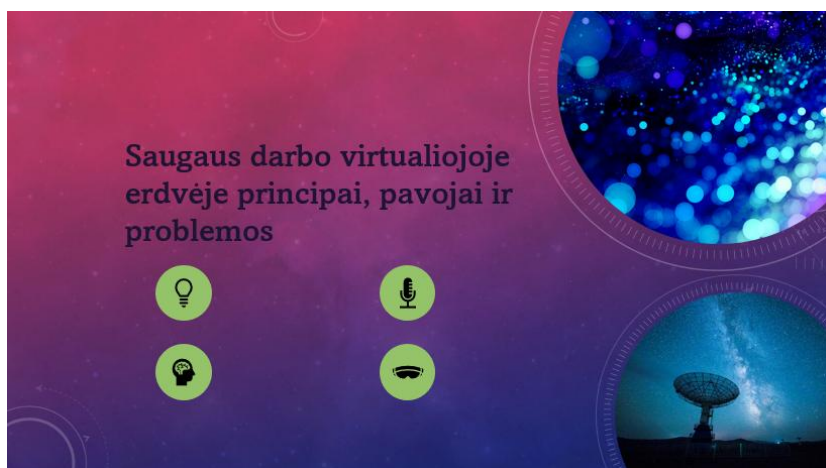
1 ETAPAS 🕒 35-37 minutės

1. Peržiūrėkite trumpą animacinį filmuką apie kompiuterinį raštingumą (3 min):
<https://www.youtube.com/watch?v=ZaMzYDe0taY>



The Importance of Media Literacy

2. **Minčių lietaus metodo taikymas.** Išsakykite savo mintis ką žinote apie saugaus darbo virtualioje erdvėje principus ir pavojus:



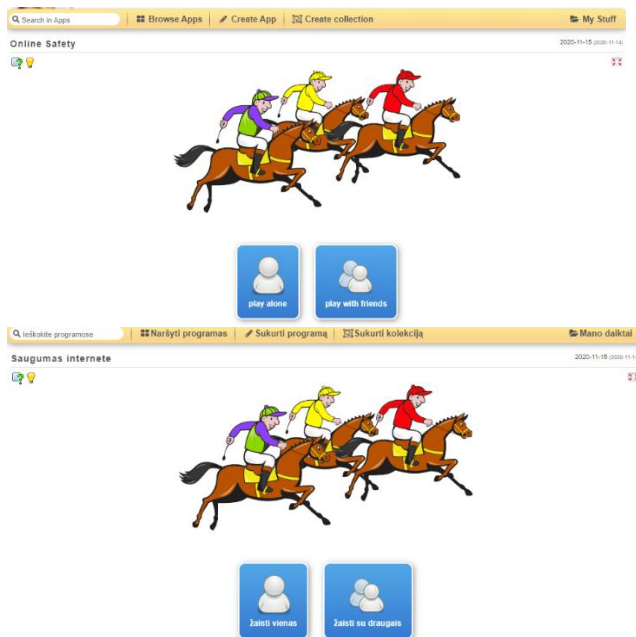
3. **Pirma užduotis.** Savarankiškai atlikite vieną iš interaktyvių užduočių, esančių svetainėje *LearningApps.org*. Pasinaudokite šia nuoroda:

<https://learningapps.org/view15114101>

arba QR kodu:

QR-Code

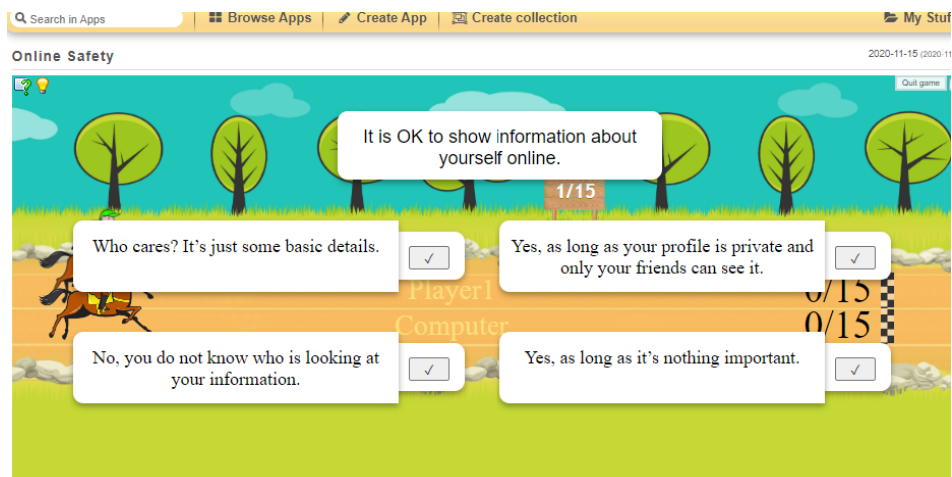




Atsidarius programai, pasirinkite ir paspauskite piktogramą „play alone“ („žaisti vienas“):



Pasirinkite teisingus atsakymus į pateiktus klausimus (pateikiamas pavyzdys):



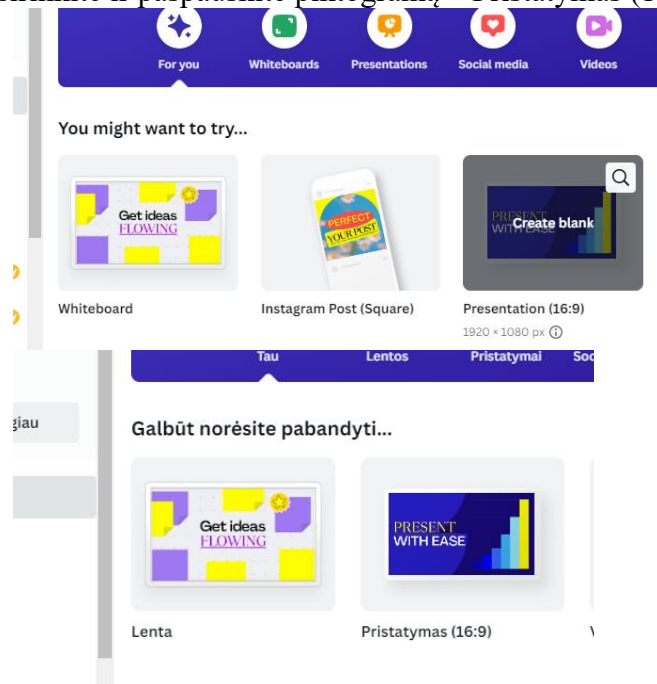
4. Atliktos interaktyvios užduoties aptarimas (trumpa diskusija).

5. **Savarankiško darbo užduotis.** Sukurkite pateiktis tema *Saugus darbas virtualioje erdvėje*. Naudokite grafinio dizaino programą „Canva“. Atlikite užduotį dirbdami grupėse (turite gebėti pasirinkti informaciją, ją analizuoti ir panaudoti kūrybinės užduoties metu).

Galite naudotis pateiktais ir/ar savarankiškai pasirinktais šaltiniais bei pateikčių pavyzdžiais:

- 1) https://www.vaikulinija.lt/media/filer_public/fc/5b/fc5be8c7-a8ae-4a33-986e-7fe4ba672b63/lankstinukas_vl_pavojaiinternet_e_a4_2013_08_22.pdf
- 2) <https://preyproject.com/blog/what-are-cyber-threats-how-they-affect-you-what-to-do-about-them>
- 3) https://prezi.com/aoj5ff_xcjin4/saugus-elgesys-internete/
- 4) <https://prezi.com/ilwelm9fakpc/saugus-darbas-internete/>
- 5) <https://prezi.com/wdp3g1s03dwc/saugus-darbas-internete/>

Atsidarykite grafinio dizaino programą <https://www.canva.com> ir prisijunkite. Pasirinkite ir paspauskite piktogramą – Pristatymas (16:9):



Atsivėrusiame lange galite pradėti kurti pateiktis; galite naudoti įvairius grafinio dizaino elementus ir kurti tekstą. Pateikiami galimi skaidrių pavyzdžiai:

Saugus elgesys virtualioje erdvėje

- Bendraudamas internete neviešink savo asmeninių duomenų: adreso, telefono numerio, mokyklos pavadinimo, klasės, tėvų darboviečių, namuose laikomų vertybių.
- Be tėvų leidimo jokiū būdu neik į susitikimą su pašnekovais iš socialinių tinklų.
- Neviešink internete kitų asmenų nuotraukų, jeigu neturi jų sutikimo.
- Gerbk savo internetinius pašnekovus, nesityčiok iš jų, nežemink.
- Žinok, kad realiaame gyvenime ir internete nėra skirtumo tarp teisingų ir neteisingų poelgių.
- Jeigu naršydamas internete aptikai informaciją, kuri tau sukėlė abejones ar baimą, pasikalbėk apie tai su tėvais ar kitais suaugusiaisiais, kuriais pasitiki.
- Jeigu internete susidūrei su įžeidinėjimais, grasinimais, patyčiomis ar gavai nemalonių žinučių, nebijok kreiptis patarimo ar pagalbos į tėvus, mokytojus, kitus suaugusiuosius, vaikų liniją nemokamu telefonu 116 111 ar į artimiausią policijos įstaigą.
- Laikykis Garbingo elgesio internete kodekso pagrindinių taisyklių.



Garbingo elgesio internete kodekso pagrindinės taisyklės

Bendravimas socialiniuose tinkluose:

- viešai neskelbk savo draugų paslapčių,
- nesišaipyk iš kitų nuotraukų,
- neviešink asmeninių vaizdo įrašų.

Tu ir tavo įvaizdis internete:

- saugok privatumą, būk atsargus,
- nenaudok žargonų ir keiksmažodžių,
- nesinaudok ir nesidalink kitų asmenine informacija bei duomenimis.

Komentavimas:

- reikšk savo nuomonę pagarbiai, neįžeidinėk kitų,
- gerbk kitokią nuomonę,
- skelbk patikrintą informaciją, nešmeižk kitų.

Bendravimas elektroniniu paštu:

- saugok asmeninius duomenis,
- nesiųsk įžeidžiančių, nemandagių laiškų.

6. **Savarankiško darbo pristatymas.** Būtinai savo pateiktis pristato kiekviena grupė (5 – 7 sakiniais).

Įtraukiami visi mokiniai – siūloma komentuoti draugų darbus.



2 ETAPAS ⌚ 8-10 minučių

Apibendrinimas: vertinimas, įsivertinimas, refleksija

Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu (tinkamai atsakius, galima gauti nuo 1 iki 4 taškų).

Įsivertina savo pažangą pagal pateiktus kriterijus:

Vertinimo/Įsivertinimo lentelė

1 taškas	2 taškai	3 taškai	4 taškai
<p>Paminėti bent keli saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, galimų pavojų pavyzdžiai (2 – 3 sakiniais)</p>	<p>Parašyti darbo virtualiojoje erdvėje pavojai, pasiūlyta kaip jų išvengti (4 – 5 sakiniais)</p>	<p>Paašškinti saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, nurodyti galimi pavojai (6 – 7 sakiniais)</p>	<p>Aprašyta kaip mokiniai laikosi saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principų; pilietiškai elgiasi pastebėję internete pavojingą ar nelegalią (prieštaraujančią Lietuvos teisės aktams) informaciją (8 – 10 sakinių)</p>

Atsidarę interaktyvių užduočių svetainę *Liveworksheets.com* ir prisijungę, mokiniai atlieka refleksijos užduotį (pateikiamas konkrečios klasės užduočių sąsiuvinio pavyzdys):

Nuoroda pasiekama ir šiuo adresu (skirta tik mokytojams): <https://www.liveworksheets.com/zq2781957ha>

Namų darbas: Taikomas „Apverstos klasės“ metodas. Mokytojas pateikia medžiagą darbui namuose, su kuria mokiniai gali savarankiškai susipažinti ir paruošti paskirtą užduotį kitai pamokai.

Mokomosios medžiagos darbui namuose nuorodos internete:

- 1) https://www.vaikulinija.lt/media/filer_public/fc/5b/fc5be8c7-a8ae-4a33-986e-7fe4ba672b63/lankstinukas_v1_pavojaiinternete_a4_2013_08_22.pdf

- 2) <https://preyproject.com/blog/what-are-cyber-threats-how-they-affect-you-what-to-do-about-them>
- 3) https://prezi.com/aoj5ff_xcjin4/saugus-elgesys-internete/
- 4) <https://prezi.com/ilwelm9fakpc/saugus-darbas-internete/>
- 5) <https://prezi.com/wdp3gl503dwc/saugus-darbas-internete/>

Užduotis. Paruošti minčių žemėlapi – **Saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, pavojai ir problemos** (naudoti pasirinktą minčių žemėlapių kūrimo priemonę, pvz., MindOnMap)

Saugus darbas virtualiojoje erdvėje (Asta Sinkevičienė)

Pasiekimų sritis	Saugus elgesys (F) 23.3. saugiai elgiasi virtualiojoje erdvėje (F3)
Klasė	7 – 8
Tema	Saugus darbas virtualiojoje erdvėje
Integruojami dalykai, pasiekimai	Informatika: Skaitmeninio turinio kūrimas (A) Anglų kalba (suprasti reikiamą informaciją) Lietuvių kalba (skaityti ir analizuoti pateiktą medžiagą)
Kompetencijos	Pažinimo – informacijos pasitelkus informacines technologijas analizavimas. Skaitmeninė – skaitmeninio turinio kūrimas. Komunikavimo – konstruktyvus darbo planavimas; informacijos tyrinėjimas, aptarimas/diskusija ir apibendrinimas. Kūrybiškumo – gebėjimas kelti naujas idėjas, kuriant pateiktis ir įgyvendinant savo sumanymus.
Tikslas	Savarankiškai išanalizuoti pateiktą informaciją apie saugų darbą virtualioje erdvėje, ją sisteminti ir kurti skaitmeninį turinį.
Uždaviniai	18. Demonstruoti ir pristatyti paruoštus minčių žemėlapius. 19. Savarankiškai peržiūrėti/analizuoti pateiktą medžiagą, aptarti ir apibendrinti. 20. Ugdyti(-s) gebėjimą aiškiai ir argumentuotai dėstyti mintis žodžiu ir raštu informatikos pamokos tema. 21. Kurti klausimyną naudojant interaktyvių prezentacijų kūrimo įrankį.
Planuojamas rezultatas	18. Pristatysite namuose paruoštus minčių žemėlapius. 19. Savarankiškai peržiūrėsite informaciją, aptarsite ir apibendrinsite. 20. Ugdytės gebėjimą aiškiai ir argumentuotai dėstyti mintis pamokos tema. 21. Sukursite klausimyną „Genially“ platformoje.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 21. Virtuali bendradarbiavimo platforma <i>Padlet</i> minčių žemėlapiams demonstruoti. Aplinka darbui pasiekama adresu: https://padlet.com 22. Interaktyvių prezentacijų kūrimo įrankis - <i>Genially</i> platforma. Internetu pasiekama adresu: https://app.genial.ly/ 23. Refleksijai naudojama svetainė: www.liveworksheets.com Literatūra ir kiti ištekliai: • Internetiniai informacijos šaltiniai: https://prezi.com/nlgcvlu0qkip/asmens-duomenys-ir-ju-apsauga-virtualioje-erdveje/ - pateikčių peržiūra; https://www.vaikulinija.lt/ieskantiems-pagalbos/vaikams-ir-paaugliams/aktualios-temos/saugumas-internete/

	<p>https://www.emokykla.lt/titulinis/pradzia/saugumas-internete-ka-turi-zinoti-vaikai-ir-ju-tevai/45403</p> <p>- pamokos mokomoji medžiaga savarankiškam mokymuisi.</p>
Mokymosi metodai	<p>„Apverstos klasės“ (Flipped Classroom) metodas – mokiniai savarankiškai susipažinę su pateikta medžiaga ir atlikę kūrybinę užduotį, pristatys savo namų darbus.</p> <p>Minčių žemėlapių metodo taikymas, siekiant atrinkti svarbiausius dalykus ir nuosekliai reikšti mintis.</p> <p>Skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas, skatinant mokinius savarankiškai ieškoti, atrasti ir patirti pažinimo džiaugsmą. Šios priemonės taip pat sudaro galimybių diferencijuoti ir individualizuoti mokymąsi.</p> <p>Darbo grupėmis organizavimas ir apibendrinamoji diskusija.</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>16. Jei minčių žemėlapiai įkelti skaitmeninėje „Padlet“ lentoje, galima mokinių paprašyti įvertinti kitų darbus (parašyti komentarus).</p> <p>17. Jei mokiniai tinkamai dirbo taikydami skaitmenines mokymosi priemones, vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus.</p> <p>Slenkstinis – nurodo saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principus, galimus pavojus.</p> <p>Patenkinamas – nurodo darbo virtualiojoje erdvėje pavojus, pasiūlo kaip jų išvengti.</p> <p>Pagrindinis – paaiškina saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principus, nurodo galimus pavojus.</p> <p>Aukštesnysis – laikosi saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principų; pilietiškai elgiasi pastebėję internete pavojingą ar nelegalią (prieštaraujančią Lietuvos teisės aktams) informaciją.</p> <p>Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu.</p>
Žinios prieš	<p>Būti susipažinus su V – VI klasės vadovėlio temomis apie saugų darbą virtualiojoje erdvėje.</p> <p>Gebėti tinkamai naudotis „Padlet“ ir „Genially“ platformomis ir jų funkciniais reikalavimais.</p> <p>Būti susipažinus su interaktyvių užduočių svetaine <i>Liveworksheets.com</i> ir su pamokoje taikomais metodais.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Sudaromos galimybės spec. poreikių mokiniams atlikti užduotis pagal savo individualius gebėjimus ir įsilieti į bendrą grupės darbą. Ugdymo(si) veikloje jiems užduotys diferencijuojamos ir individualizuojamos (parenkama mokymo medžiaga lietuvių kalba).</p> <p>Specialiųjų ugdymosi poreikių turintys mokiniai remiasi detaliu pamokos planu bei užduotis atlieka su mokytojo pagalba.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<p>24. Savarankiškai atlikite užduotis pagal scenarijų.</p> <p>25. Užduotis pritaikykite skirtingų gebėjimų mokiniams (diferencijuokite ir individualizuokite).</p> <p>26. Patikrinkite ar internetinių šaltinių nuorodos veikia.</p> <p>27. Ugdykite mokinių savarankiškumą; mokytojas tik stebi, kaip mokiniai apibendrina, aiškinasi ir teikia atsakymus.</p>

1 ETAPAS 🕒 35-37 minutės

1. **Atliktos užduoties įkėlimas.** Įkelkite ir pasidalinkite savo namų darbu skaitmeninėje lentoje / sienoje „Padlet“ (užduotį įkelkite iki pamokos pradžios).

Atsidarykite „Padlet“ platformą, naudodami pateiktą nuorodą:

<https://padlet.com/astasink19/m7d5fcvk21f7t46g>

<https://padlet.com/astasink19/2aqjtz1n90sncyna>

Įkelkite savo sukurtą minčių žemėlapi:

← → 🔄 padlet.com/asta:

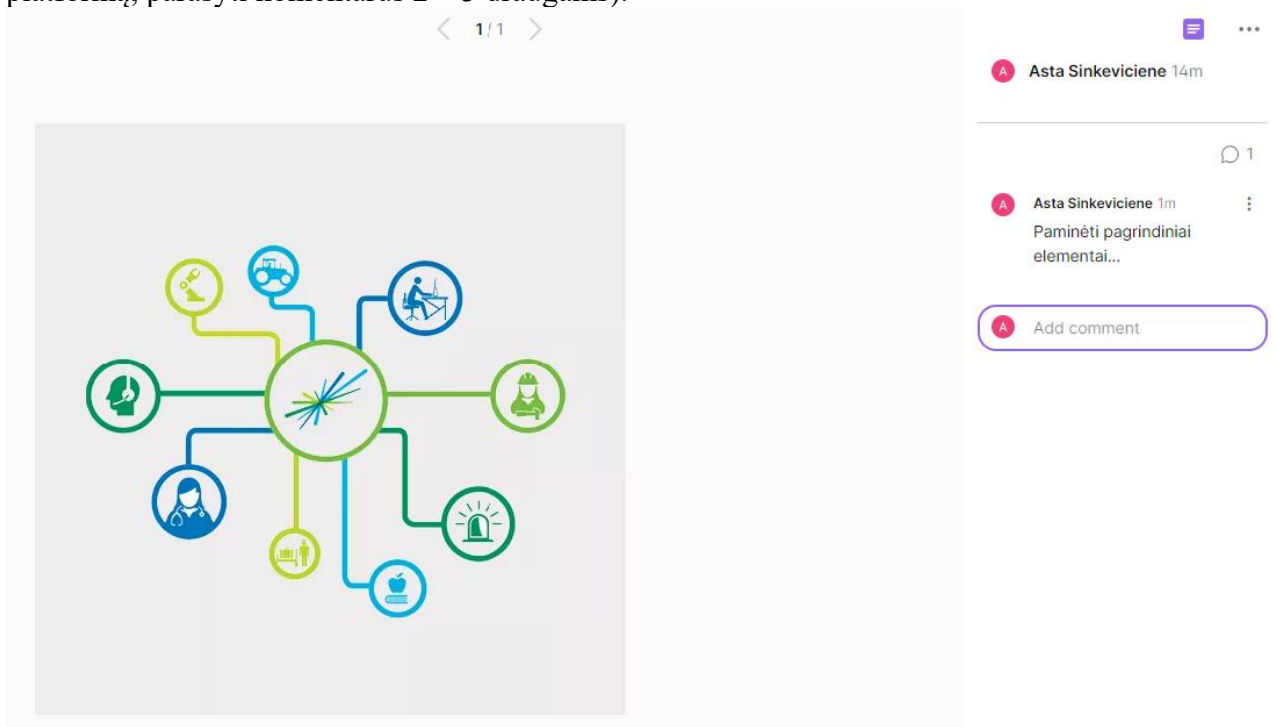


1 paveikslėlis. Pateikiamas minčių žemėlapio pavyzdys

2. **Namų darbo pristatymas.**

Būtina savo darbą ne tik demonstruoti, bet ir pristatyti (3 – 5 sakiniais).

Įtraukiami visi mokiniai – siūloma komentuoti draugų darbus (atsidarius „Padlet“ platformą, parašyti komentarus 2 – 3 draugams).

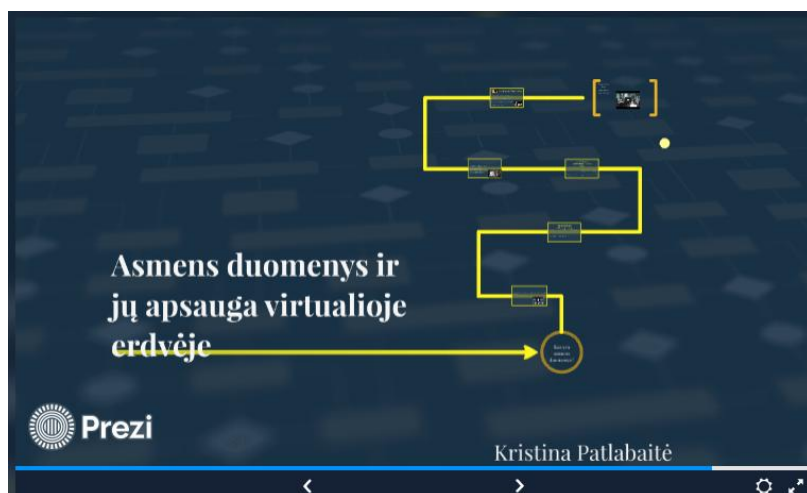


2 paveikslėlis. Pateikiamas pavyzdys, kaip parašyti draugams komentarus

3. Savarankiško darbo užduotis.

Atsidarykite internete esančią pamokos mokomąją medžiagą (savarankiškam mokymuisi). Internetinių šaltinių nuorodos:

- 1) <https://www.vaikulinija.lt/ieskantiems-pagalbos/vaikams-ir-paaugliams/aktualios-temos/saugumas-internete/>
- 2) <https://www.emokykla.lt/titulinis/pradzia/saugumas-internete-ka-turi-zinoti-vaikai-ir-ju-tevai/45403>
- 3) <https://prezi.com/nlgcvlu0qkip/asmens-duomenys-ir-ju-apsauga-virtualioje-erdveje/>



Savarankiškai peržiūrėję pateiktą medžiagą, mokiniai dirbdami grupėmis (po 3 – 5 mokinius) aptaria ir apibendrina ką sužinojo. Aiškiai ir argumentuotai dėsto mintis žodžiu ir raštu informatikos pamokos tema pagal pateiktus kriterijus *Vertinimo/Įsivertinimo lentelėje*.

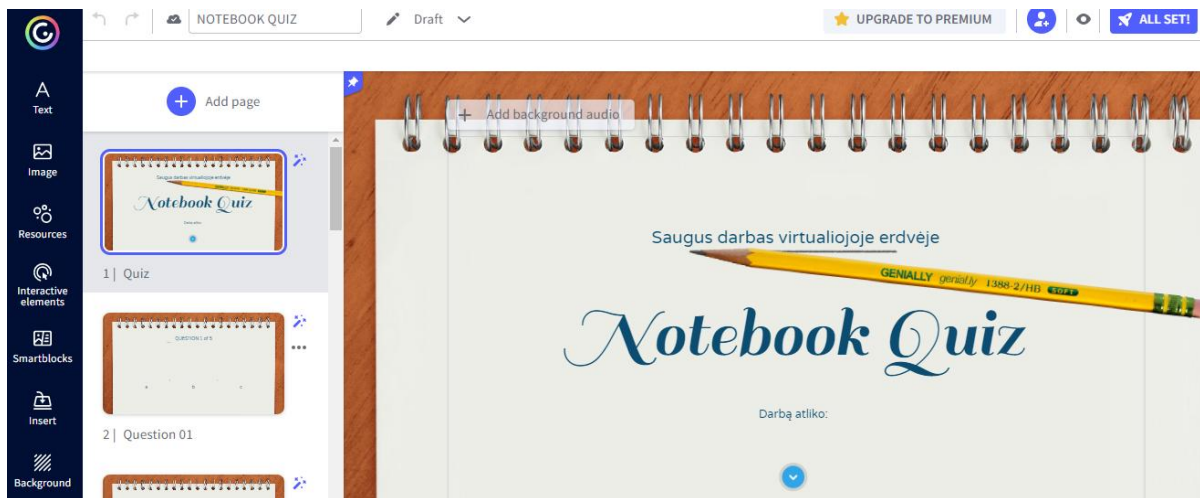
Vertinimo/Įsivertinimo lentelė

1 taškas	2 taškai	3 taškai	4 taškai
Paminėti bent keli saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, galimų pavojų pavyzdžiai	Paminėti darbo virtualiojoje erdvėje pavojai, pasiūlyta kaip jų išvengti	Paašškinti saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, nurodyti galimi pavojai	Paašškina kaip mokiniai laikosi saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principų; pilietiškai elgiasi pastebėję internete pavojingą ar nelegalią (prieštaraujančią Lietuvos teisės aktams) informaciją

Spec. poreikių mokiniams parenkama mokomoji medžiaga, nurodoma ką skaityti. Užduotis atlieka su mokytojo pagalba.

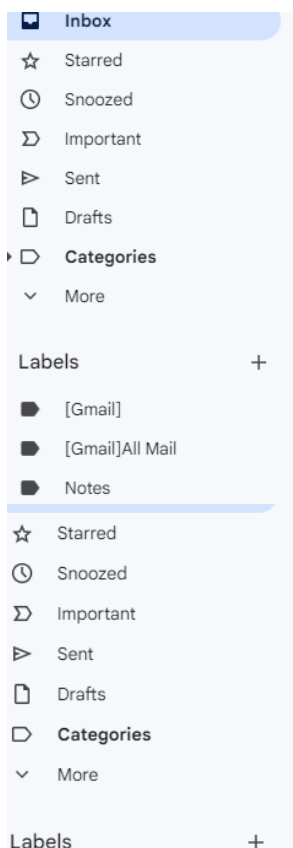
4. Antra užduotis.

Sukurkite ir užpildykite klausimyną pagal pateiktą šabloną. Naudokite interaktyvių prezentacijų kūrimo įrankį - *Genially* platformą.



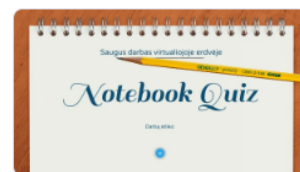
Atlikite užduotį dirbdami grupėse (turite gebėti pasirinkti informaciją, ją analizuoti ir panaudoti užduoties metu).

Pasitikrinę savo el. paštą (gali būti kiekvienos grupės vienas atstovas/lyderis), rasite kvietimą prisijungti prie paruošto klausimyno šablono *Genially* platformoje. Rasite mokytojo paskirtą savarankiško darbo užduotį „*Notebook Quiz*“.



 genially

**Someone has shared a
Genially creation with you**



Asta Sinkeviciene has invited you to work collaboratively on a genially. You need to create a Genially account in order to view and edit it.

Genially is the tool which brings your content to life and allows you to design stunning interactive and animated creations.

Welcome to our awesome creative community!

[Sign up](#)

Galite pasinaudoti ir šia nuoroda:

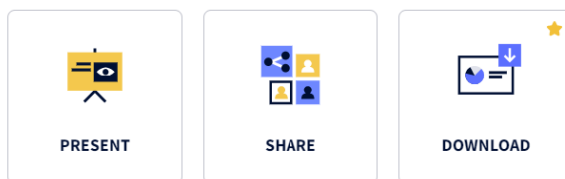
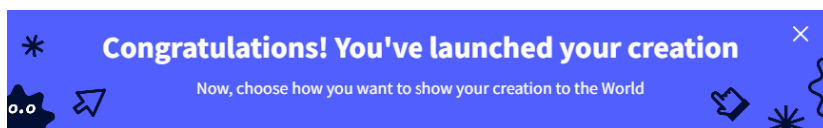
<https://view.genial.ly/63d1926e5da15a0017f22cf4/interactive-content-notebook-quiz>

arba QR kodu:

Nuskaitykite QR kodą



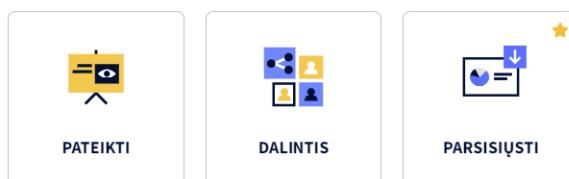
5. **Savarankiško darbo pristatymas.** Atlikę užduotį, galite rinktis kaip pasidalinsite savo darbu demonstravimui:



Open your presentation in another tab and view it full screen.

Share your creation through a link, social media, email or code.

Download your genially in the format you prefer (HTML, JPG, PDF or Video MP4).



Atidarykite pristatymą kitame skirtuke ir peržiūrėkite jį visame ekrane.

Pasidalinkite savo kūriniumi naudodami nuorodą, socialinę žiniasklaidą, el. paštą arba kodą.

Atsisiųskite savo genialumą norimu formatu (HTML, JPG, PDF arba Video MP4).

Būtinai savo klausimyną pristato kiekviena grupė (pristato vienas iš grupės narių). Įtraukiami visi mokiniai – siūloma komentuoti savo pasirinktus atsakymus į klausimus.

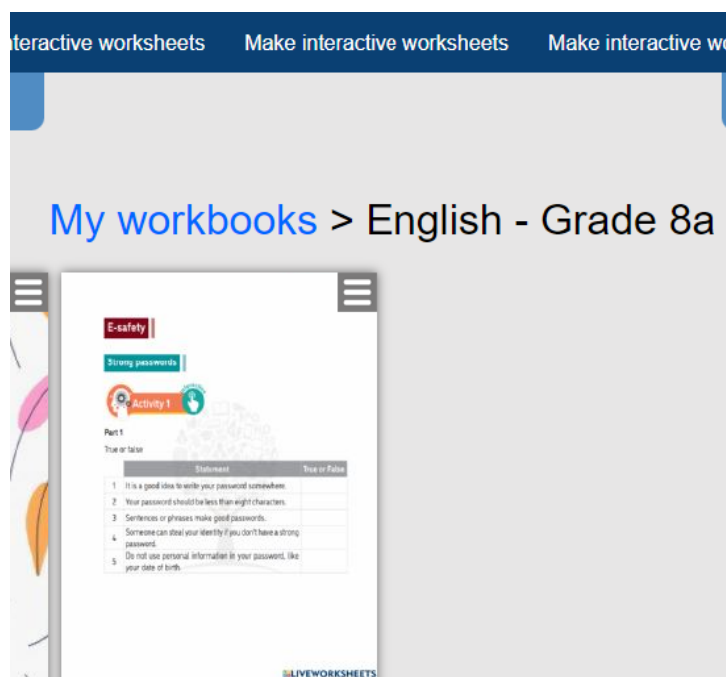
2 ETAPAS 🕒 8-10 minučių

Apibendrinimas: vertinimas, įsivertinimas, refleksija
Atliktų užduočių aptarimas (trumpa diskusija).

Mokiniai vertinami kaupiamuoju pažymiu (tinkamai atsakius, galima gauti nuo 1 iki 4 taškų). Įsivertina savo pažangą pagal pateiktus kriterijus:

Vertinimo/Įsivertinimo lentelė			
1 taškas	2 taškai	3 taškai	4 taškai
Paminėti bent keli saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, galimų pavojų pavyzdžiai	Paminėti darbo virtualiojoje erdvėje pavojai, pasiūlyta kaip jų išvengti	Paaiškinti saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, nurodyti galimi pavojai	Paaiškina kaip mokiniai laikosi saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principų; pilietiškai elgiasi pastebėję internete pavojingą ar nelegalią (prieštaraujančią Lietuvos teisės aktams) informaciją

Atsidarę interaktyvių užduočių svetainę *Liveworksheets.com* ir prisijungę, mokiniai atlieka refleksijos užduotį (pateikiamas konkrečios klasės užduočių sąsiuvinio pavyzdys):



Užduotis refleksijai pasiekama ir šia nuoroda (skirta tik mokytojams):

<https://www.liveworksheets.com/bo2422237fx>

Saugus ir sveikatą tausojantis darbas skaitmeniniu įrenginiu (Yuliya Yanilionis)

Pasiekimų sritis	Saugus elgesys (F) F1.Saugo sveikatą.
Klasė	7-8 kl.
Tema	Saugus ir sveikatą tausojantis darbas skaitmeniniu įrenginiu.

Integruojami dalykai, pasiekimai	Lietuvių kalba, dailė, biologija, fizinis ugdymas, gyvenimo įgūdžių programa.
Kompetencijos	<p>„Pažinimo – įgyja žinių apie skaitmeninių įrenginių įtaką fizinei ir psichinei sveikatai. Skaitmeninė – ugdomi bendrojo ir specialiojo naudojimo programinės įrangos tinkamo naudojimo įgūdžius.</p> <p>Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija- skatinami pasitikėti savo jėgomis, visapusiškai, lanksčiai reflektuoti bei kūrybiškai taikyti ir plėtoti asmenines galias, prisiimti atsakomybę už savo veiksmus, numatyti ir įsivertinti elgesio pasekmes.</p> <p>Komunikavimo-ugdomi bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus skaitmeninėje erdvėje. Kūrybiškumo- sprenddami aplinkos problemas mokiniai kūrybiškai taiko išmaniausias technologijas ir, svarbiausia, į informatikos ir inžinerijos keliamus uždavinius žiūri iš šiuolaikinės visuomenės kūrybiškumo perspektyvos.“ [5]</p>
Tikslas	Mokyti saugiai dirbti skaitmeniniais įrenginiais.
Uždaviniai	<p>Gebėti paaiškinti saugaus darbo skaitmeniniais įrenginiais principus fizinės sveikatos požiūriu.</p> <p>Gebėti paaiškinti saugaus darbo skaitmeniniais įrenginiais principus psichinės sveikatos požiūriu.</p> <p>Parengti informacinę priemonę, skirtą supažindinimui su saugaus darbo principais. Parengtą priemonę pristatyti klasėje.</p>
Planuojamas rezultatas	<p>Gebėsite paaiškinti saugaus darbo skaitmeniniais įrenginiais principus fizinės sveikatos požiūriu ir jų laikysitės.</p> <p>Gebėsite paaiškinti saugaus darbo skaitmeniniais įrenginiais principus psichinės sveikatos požiūriu ir jų laikysitės.</p> <p>Parengsite informacinę priemonę, skirtą supažindinimui su saugaus darbo principais. Parengtą priemonę pristatysite klasėje.</p>
Specifinės priemonės programinė įranga	<p>Bendrojo naudojimo programinė įranga.</p> <p>Grafikos rengyklės.</p> <p>Teksto rengyklės.</p>
Mokymosi metodai	<p>Apversta klasė. Mokiniai namuose išnagrinėja mokytojo pateiktą ir pačių surastą informaciją apie saugų darbą skaitmeniniais įrenginiais sveikatos požiūriu.</p> <p>Darbas grupėmis klasėje. Mokiniai rengia plakatą, lankstinuką, filmuką saugaus darbo skaitmeniniais įrenginiais tematika.</p> <p>Darbu pristatymai .</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>„Slenkstinis: nurodo skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes fizinei gerovei (F1.1).“ [5] „Patenkinamas: nurodo skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes psichinei gerovei (F1.2).“ [5]</p> <p>„Pagrindinis: vengia skaitmeninių technologijų naudojimo keliamų grėsmių fizinei ir psichinei gerovei (F1.3).“ [5]</p>
	<p>Aukštesnysis: įvertina skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes fizinei ir psichinei gerovei. Pasiūlo, kaip reikia elgtis norint išvengti grėsmingų situacijų (F1.4).[5] Vertinimas spalvotais lapeliais. Ant lentos/senos pakabinus parengti sienlaikraštį, mokiniai vertina savo draugų darbus. Vertinti galima tik kitos grupelės darbą.</p>
Žinios prieš	Gebėti naudotis bendrojo naudojimo programine įranga, grafikos ir teksto rengyklėmis, rasti informaciją internete.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Pagal mokinių lygį mokytojas adaptuoja užduotis spec. poreikių mokiniams, pvz.: skirtingomis spalvomis surūšiuoti principus, sudėlioti dėlionę, peržiūrėti filmuką ir pan.

Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	Adaptuoti medžiagą pagal klasės mokinių pasirengimo lygį: galima panaudoti kitus mokymosi metodus, medžiagos pristatymo būdus.
--	--

1 ETAPAS

Mokiniam siūloma medžiaga darbui namuose:

El portátil en casa. Vodafone El portátil en movilidad. Vodafone
<https://www.napofilm.net/lt/napos-films/napo-back-healthy-future/positive-position>

2 ETAPAS (10min)

Diskusija video siužetui aptarti.

Svarstomi atsakymai į klausimus:

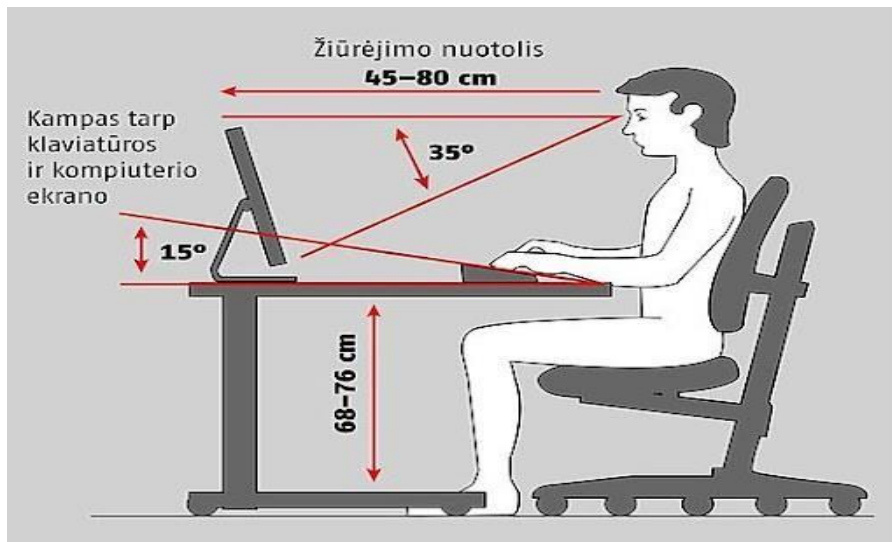
1. Kaip saugiai elgtis dirbant kompiuteriu?
2. Kaip reikia įrengti darbo kompiuteriu vietą?
3. Kodėl svarbu laikytis darbo kompiuteriu taisyklių?
4. Kas ir kaip kenkia akims?
5. Kodėl kartais nesilaikoma taisyklių?

Apibendrinimas.

„SAUGUS DARBAS IT KABINETE

Kai dirbi su kompiuteriu:

- patikrink ar kompiuterio kabelis nėra įtemptas, persuktas, sulenktas;
- nedėk ant kabelio jokių daiktų;
- dirbdamas su kompiuteriu neliesk ir nevalyk pirštais monitoriaus;
- dirbdamas su kompiuteriu jo nespardyk;
- monitorių pastatyk saugiai ant stalo, kad nenukristų;
- nepalik įjungto kompiuterio be priežiūros;
- nepalik darbo vietos neatsijungęs asmeninių paskirų;
- dirbdamas su kompiuteriu neapkrauk darbo vietos daiktais;
- prie kompiuterio nevalgyk, negerk;
- nespausk kompiuterio klaviatūros mygtukų šlapiais ir riebaluotais pirštais;
- nedėk daiktų ant klaviatūros;
- klavišus spaudyk švelniai;
- baigęs darbą išsiregistruok iš savo vartotojo abonento;
- pastebėjęs, kad neveikia ausinės, pelė ar klaviatūra informuok mokytoją;
- dirbdamas netrukšmauk ir netrukdyk kitiems.“ [1]



1 pav. Reikalavimai tavo darbo vietai

„Atsisėskite prie kompiuterio laikydamiesi šių taisyklių

1. Sėdint ant kėdės, kojos turi visa pėda remtis į grindis, nekabėti ir nebūti pariestos po kėde.
2. Kampas, kurį sėdint sudaro liemuo ir šlaunys, ties alkūnėmis ir ties keliais turi būti ne mažesnis negu 90 laipsnių.
3. Nugara iki menčių turi visiškai prisiglausti prie kėdės atlošo.
4. Krūtinės ląsta turi būti tiesi, dubuo truputį pasviręs į priekį.
5. Monitorius turi stovėti taip, kad jo viršus būtų jūsų akių lygyje.
6. Jei nepakanka apšvietimo, paprašyk mokytojos įsijungti šviesą.
7. Veikiantis kompiuteris didina kambario temperatūrą ir sausina orą, todėl patalpa turi būti vėdinama.
8. Kėdė tvirta, kad galėtum patogiai sėdėti. Geriausia tokia kėdė, kurios ir aukštis, ir atlošas reguliuojami, o pati sukiojasi į visas puses
9. Dirbant ilgiau nei pusvalandį, reikia daryti keletą minučių pertraukėlę.“[1]

3 ETAPAS

(15 min) Pasiskirstę į grupes po 4 - 5 mokinius (apie 5 grupės), A3 formate padarykite plakata.

- 1 grupė** Kokių pavojų ir problemų gali kilti dirbant kompiuteriu?
- 2 grupė** Priemonės (veiksmai), kurios galėtų padėti išvengti konkretaus pavojaus ar problemos, dirbant kompiuteriu.
- 3 grupė** Kaip saugiai elgtis ir dirbti kompiuterių klasėje.

4 ETAPAS

Mankšta (4 min) Akių mankšta:

<https://youtu.be/xWfj1Rz4Fls>

PRATIMAI MAŽINANTYS NUOVARGĮ

- Laikykis racionalaus darbo kompiuteriu ir poilsio režimo: kas 20-50 minučių (atsižvelgdamas į darbo intensyvumą) daryk 10-20 minučių pertraukėles. Atlik nuovargį mažinančius pratimus.



2 pav. Pratimai mažinantys nuovargį

5 ETAPAS

(10min)

Darbų pristatymas, aptarimas

Darbų vertinimas, įsivertinimas, refleksija.

Vertinimas spalvotais lapeliais

Ant lentos pakabinus parengtą plakatą, mokiniai vertina savo draugų darbus. Vertinti galima tik kitos grupelės darbą. Ant *labiausiai patikusio* darbo mokiniai užklijuoja lapelį. Grupė, gavusi daugiausiai lapelių, gauna 2 balus, o kitos – 1 balą, kurie sumuojami prie kaupiamojo balo. Po darbų pristatymo dar kartą su mokiniais pakartojama, ko buvo siekiama pamokoje, ar pasiektas išskeltas uždavinys.

Mokiniai įvardija, kurios grupės darbas yra geriausias, kokių pataisymų reikėtų kitų grupių darbams. Fiksuoja mokymosi dienoraštyje savo nuomones apie pamoką (patirtus įspūdžius, jausmus ir nuomones).

Rizikos žmogaus fizinei ir psichinei sveikatai naudojant skaitmenines technologijas“ (Yuliya Yanilionis)

Pasiekimų sritis	Saugus elgesys (F) Saugo sveikatą.
Klasė	7-8 kl.
Tema	Rizikos žmogaus fizinei ir psichinei sveikatai naudojant skaitmenines technologijas.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Lietuvių kalba, biologija, fizinis ugdymas, gyvenimo įgūdžių programa.

Kompetencijos	<p>„Pažinimo – įgyja žinių apie rizikos žmogaus fizinei ir psichinei sveikatai naudojant skaitmenines technologijas.</p> <p>Skaitmeninė – ugdomi bendrojo ir specialiojo naudojimo programinės įrangos tinkamo naudojimo įgūdžius.</p> <p>Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija – skatinami pasitikėti savo jėgomis, visapusiškai, lanksčiai reflektuoti bei kūrybiškai taikyti ir plėtoti asmenines galias, prisiimti atsakomybę už savo veiksmus, numatyti ir įsivertinti elgesio pasekmes. <i>Komunikavimo</i> – ugdomi bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus skaitmeninėje erdvėje.</p> <p><i>Kūrybiškumo</i> – sprendami aplinkos problemas mokiniai kūrybiškai taiko išmaniausias technologijas ir, svarbiausia, į informatikos ir inžinerijos keliamus uždavinius žiūri iš šiuolaikinės visuomenės kūrybiškumo perspektyvos.“[5]</p>
Tikslas	Mokyti saugiai dirbti naudojant skaitmenines technologijas, nepakenkiant fizinei ir psichinei sveikatai.
Uždaviniai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gebėti paaiškinti rizikos principus fizinei sveikatai naudojant skaitmenines technologijas. 2. Gebėti paaiškinti rizikos principus psichinei sveikatai naudojant skaitmenines technologijas. 3. Parengti viktorinos klausimus, skirtus supažindinimui su saugaus darbo principais naudojant skaitmenines technologijas. 4. Organizuoti viktoriną.
Planuojamas rezultatas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gebės paaiškinti rizikos principus fizinei sveikatai naudojant skaitmenines technologijas ir jų laikysitės. 2. Gebės paaiškinti rizikos principus psichinei sveikatai naudojant skaitmenines technologijas ir jų laikysitės. 3. Parengs viktorinos klausimus, skirtus supažindinimui su saugaus darbo principais naudojant skaitmenines technologijas. 4. Dalyvausite viktorinoje.
Specifinės priemonės programinė įranga	<p>Bendrojo naudojimo programinė įranga.</p> <p>Grafikos rengyklės.</p> <p>Teksto rengyklės.</p>
Mokymosi metodai	<p>Darbas grupėse.</p> <p>Mąstymo žemėlapis.</p> <p>Viktorina</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>„Slenkstinis: nurodo skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes fizinei gerovei (F1.1). Patenkinamas: nurodo skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes fizinei ir psichinei gerovei (F1.2). Pagrindinis: vengia skaitmeninių technologijų naudojimo keliamų grėsmių fizinei ir psichinei gerovei (F1.3). Aukštesnysis: įvertina skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes fizinei ir psichinei gerovei. Pasiūlo, kaip reikia elgtis norint išvengti grėsmingų situacijų „(F1.4).[5]</p>
Žinios prieš	Gebėti naudotis bendrojo naudojimo programine įranga, grafikos ir teksto rengyklėmis, rasti informaciją internete.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Pagal mokinių lygį mokytojas adaptuoja užduotis spec. poreikių mokiniams, pvz.: skirtingomis spalvomis surūšiuoti principus, sudėlioti dėlionę, peržiūrėti filmuką ir pan.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	Adaptuoti medžiagą pagal klasės mokinių pasirengimo lygį: galima panaudoti kitus mokymosi metodus, medžiagos pristatymo būdus.

1 ETAPAS

(apie 15 min)

Mokytoja siūlo mokiniams paieškoti, panarstyti faktus, argumentus.

Viktorinos tema: "Kokia gali būti rizika žmogaus fizinei sveikatai naudojant skaitmenines technologijas?"

Per 10-15 min vaikai grupėse parengia po 3-5 klausimus nurodyta/pasirinkta tema.

2 ETAPAS

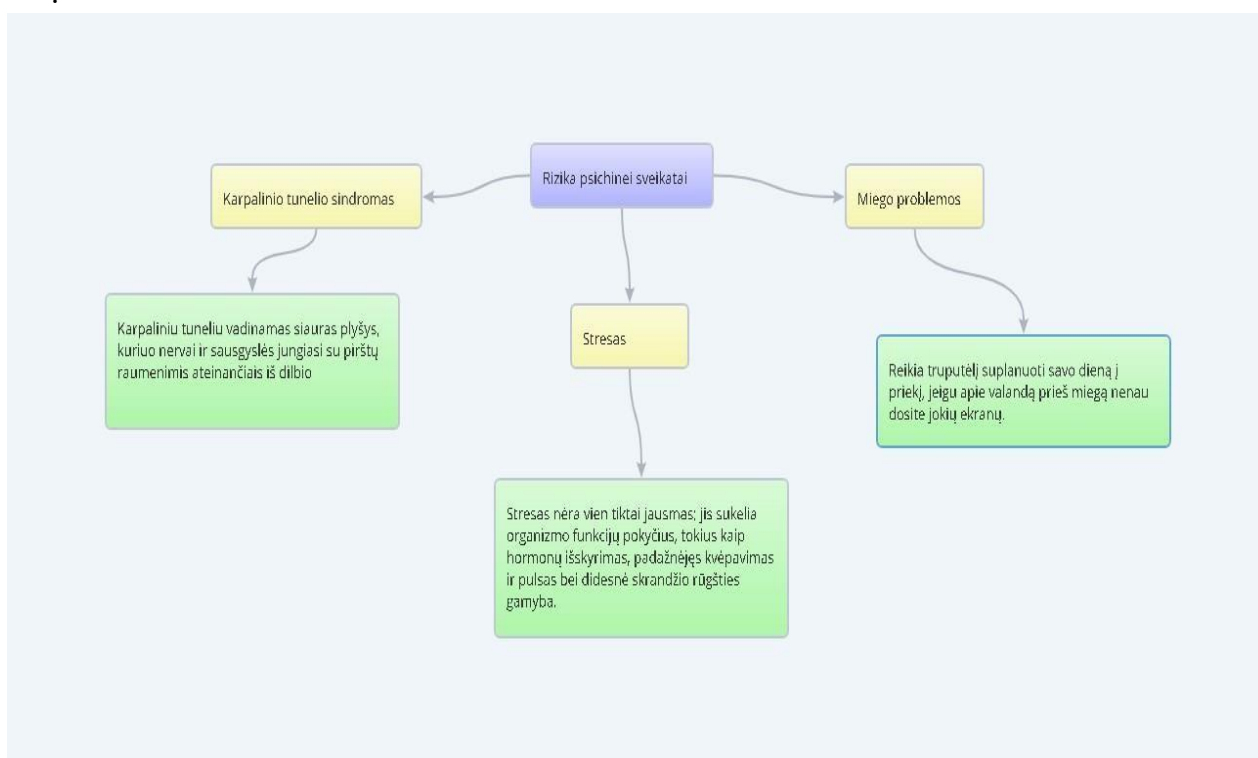
Viktorina(10 min)

3 ETAPAS

(15 min)

Mąstymo žemėlapis „Rizika psichinei sveikatai“

Sukursime mąstymo žemėlapi, naudodami Spiderscribe aplinką. Įveskite į naršyklės langą nuorodą: <https://www.spiderscribe.net/>. Į pirmą stačiakampį įveskite probleminių klausimą ir ieškokite jo sprendimo būdų, naudoja Spiderscribe programėlės įrenginių.



3 pav. Minčių žemėlapis „Rizika psichinei sveikatai“

4 ETAPAS

(5 min)

Darbų vertinimas, įsivertinimas, refleksija.

Skaitmeninė apklausa.

<https://apklausa.lt/private/forms/-rizikos-zmogaus-fizinei-ir-psichinei-sveikatai-naudojantskaitmenines-techno-gfgzz1m>

Skaitmeninių technologijų svarba aplinkosaugos sprendimuose“ (Yuliya Yanilionis)

Pasiekimų sritis	Saugus elgesys (F) F1.Saugo sveikatą.
Klasė	7-8 kl.
Tema	Skaitmeninių technologijų svarba aplinkosaugos sprendimuose.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Lietuvių kalba, gamtos mokslai, dorinis ugdymas.
Kompetencijos	„Pažinimo – kelia klausimus, išskiria problemas, vertina pokių alternatyvas. Pilietiškumo – dalyvauja kuriant ekologinę aplinką, supranta nevyriausybinę organizacijų vaidmenį. Suvokia, kad valstybė stiprinama tausojant ir gamtos išteklius. Komunikavimo – ugdomi bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus skaitmeninėje erdvėje. Skaitmeninė – tinkamai naudoja skaitmenines technologijas.“[5]
Tikslas	Tirti skaitmeninių technologijų panaudojimą aplinkosaugos problemų sprendimui.
Uždaviniai	1. Paaškinsite skaitmeninių technologijų svarba aplinkosaugos sprendimuose. 2. Rinksite ir analizuosite duomenis, modeliuoti ir prognozuoti galimą poveikį gamtai. 3. Pasiūlysite, kaip išvengti neigiamo poveikio aplinkai.
Planuojamas rezultatas	1.Gebėsite atlikti surinktų duomenų analizę. 2. Rinksite ir analizuosite duomenis, prognozuosite galimą poveikį gamtai. 3. Gebėsite pasiūlyti, kaip išvengti neigiamo poveikio aplinkai
Specifinės priemonės programinė įranga	Bendrojo naudojimo programinė įranga. /Grafikos rengyklės. Teksto rengyklės.
Mokymosi metodai	Grupinis darbas
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	„Slenkstinis: atpažįsta skaitmeninių technologijų ir aplinkosaugos problemų ryšį. Patenkimas: atpažįsta skaitmeninių technologijų ir aplinkosaugos problemų ryšį, sprendžia paprastas problemas. Pagrindinis: sprendžia kompleksines užduotis, problemas, susijusias su aplinkosauga.. Aukštesnysis: įsivertina gebėjimus spręsti kompleksines aplinkosaugos užduotis, teikia pasiūlymus aplinkosaugos monitoringui.“[5]
Žinios prieš	Gebėti naudotis bendrojo naudojimo programine įranga, grafikos ir teksto rengyklėmis, rasti informaciją internete.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Pagal mokinių lygį mokytojas adaptuoja užduotis spec. poreikių mokiniams, pvz.: skirtingomis spalvomis surišuoti principus, sudėlioti dėlionę, peržiūrėti filmuką ir pan.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	Adaptuoti medžiagą pagal klasės mokinių pasirengimo lygį: galima panaudoti kitus mokymosi metodus, medžiagos pristatymo būdus.

1 ETAPAS

(5 min)

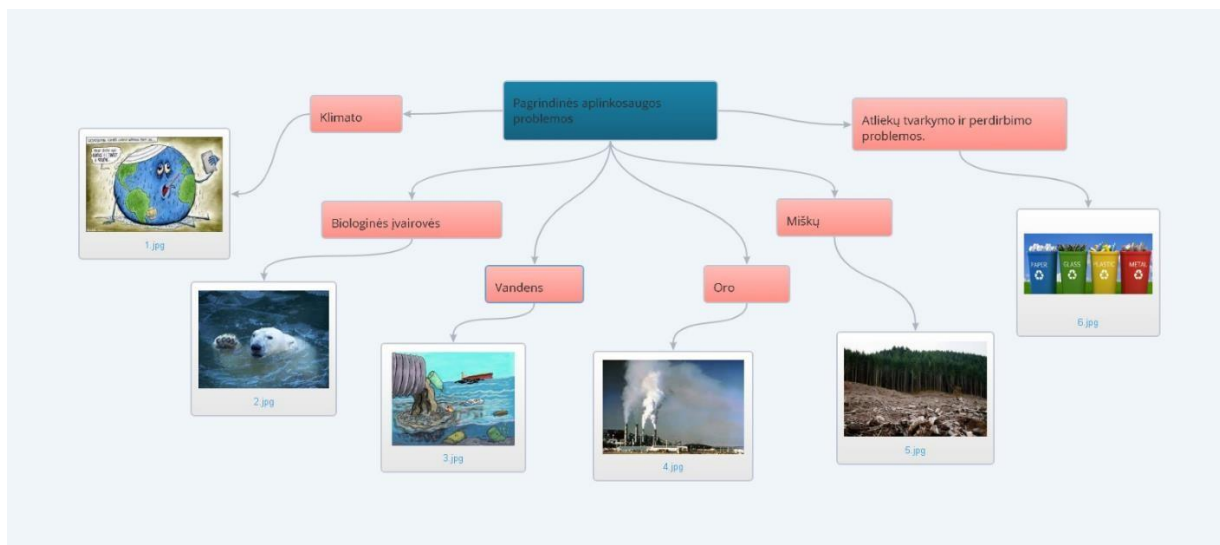
Mokytojas įvardija aplinkosaugines problemas ir paaiškina, kaip jas padeda spręsti skaitmeninės technologijos

Pagrindinės aplinkosaugos problemos yra rimti iššūkiai, su kuriais susiduriama visame pasaulyje ir kurie turi potencialą sukelti didelę žalą žmonėms ir gamtai.[5] **Pagrindinės aplinkosaugos problemos apima:**

klimato kaita:

biologinės įvairovės nykimas:
vandens tarša: atliekų tvarkymo
ir perdirbimo problemos: oro
tarša: miškų naikinimas.

Šios pagrindinės aplinkosaugos problemos reikalauja pasaulinio bendradarbiavimo ir ilgalaikių sprendimų, kad būtų išvengta katastrofiškų pasekmių žmonėms ir gamtai.
Jungtinių Tautų aplinkosaugos programa : <https://www.unep.org/>



4 pav. Minčių žemėlapis „Pagrindinės aplinkosaugos problemos“

Skaitmeninės technologijos tampa vis svarbesniu įrankiu aplinkosaugos problemoms spręsti ir prisideda prie efektyvesnio ir tvaraus gamtos išteklių valdymo. Jos leidžia gauti svarbius duomenis, prognozuoti problemas ir skatinti visuomenės sąmoningumą.

2 ETAPAS

(apie 20 min)

Susiskirstę į 5 grupės (pagal problemas) mokiniai bendradarbiaudami nagrinėja informacijos, žaidžia ir t. t. „Kaip skaitmeninės technologijos padeda spręsti aplinkosaugos problemas?“ Pristato ir padaro išvadą.

5 grupės:



5 pav. Aplinkosaugos problemos

Šaltinis:

NASA Climate Kids - NASA puslapis su edukaciniais žaidimais ir medžiaga apie klimato kaitą vaikams. <https://climatekids.nasa.gov/>

3 ETAPAS

(15 min) Mokinių pristatymas, aptarimas

4 ETAPAS

(5 minučių). Refleksija.

Mokiniai ir mokytojas aptaria rezultatus. Vertina ir įsivertina. Skaitmeninė apklausa. <https://apklausa.lt/private/forms/-skaitmeniniu-technologiju-svarba-aplinkosaugossprendimuose-kzhu398>

Medijų raštingumas (Liudmila Akinienė)

Pasiekimų sritis	28.6.4. Saugaus darbo virtualiojoje erdvėje principai, pavojai ir problemos.
Klasė	7-8 klasė
Tema	Medijų raštingumas
Integruojami dalykai	Informatika (C) Duomenų tyryba, (A) Skaitmeninio turinio kūrimas Anglų kalba, dailė,
Kompetencijos	Pažinimo- problemos sprendimo būdų paieška Komunikavimo – pagalba draugams, atliktų darbų pristatymas Skaitmeninė – skaitmeninių įrankių taikymas, Saugus elgesys virtualioje erdvėje
Tikslas	Tikslas: Supažindinti mokinius su informacijos vertinimu ir atranka, išmokant juos kritiškai vertinti informaciją.
Uždaviniai	Mokyti kritiškai vertinti informaciją, įvertinant šaltinio patikimumą, objektyvumą ir aktualumą,
Planuojamas rezultatas	Mokiniai gebės kritiškai vertinti informaciją, įvertindami šaltinio patikimumą, objektyvumą ir aktualumą
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programėlės kalbos vertimui; „Google“ vertėjas https://www.deepl.com/ DI vaizdų kūrimo svetainės https://www.crayon.com/ https://stablediffusionweb.com/ https://labs.openai.com/ https://www.artbreeder.com/
Mokymosi metodai	Probleminiu mokymu grįsta pamoka. Mokiniam pateikiama medžiaga skaidrėse, kaip atskirti melagingą informaciją nuo tikros. Skaidrėse nagrinėjamos šios sritys: kritinis mąstymas; kaip tikrinti naujienas; kokie klaidinimo būdai. Mokiniam pateikiami straipsniai ir nuotraukos iš interneto. Pasiūloma išsiaiškinti, ar ši informacija yra tikra? <i>Grupinis darbas.</i> Mokiniai dirba grupėse. Išbando tokius įrankius, kurie padeda demaskuoti melagingą informaciją. Mokytoja pateikia straipsnius arba nuotraukas skaitmeniniu pavidalu, šią informaciją reikia patikrinti įvairių programėlių pagalba. Tikimasi, kad grupė išbandys vieną įrankį ir savo rezultatus pristatys klasėje. www.tineye.com https://lens.google.com https://fotoforensics.com/ www.demaskuok.lt www.debunkeu.org

	<i>Individualus darbas.</i> Mokiniai dirbtinio intelekto pagalba sukuria įžymybių nuotraukas. Šias nuotraukas įkelia į skaidrių kūrimo programą, nurodydami kokiu DI įrankiu naudojosi.
Mokinių pasiekimų lygių požymiai	<i>Aukštesnysis :</i> vertina skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes fizinei ir psichinei gerovei. Pasiūlo, kaip reikia elgtis norint išvengti grėsmingų situacijų (F1.4.) <i>Pagrindinis:</i> vengia skaitmeninių technologijų naudojimo keliamų grėsmių fizinei ir psichinei gerovei (F1.3.) <i>Patenkinamas:</i> Nurodo skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes psichinei gerovei (F1.2.). <i>Slenkstis:</i> Nurodo skaitmeninių technologijų naudojimo grėsmes fizinei gerovei (F1.1)
Vertinimas	Taikomas kaupiamasis vertinimas
Žinios prieš	Moka ieškoti informacijos internete, moka naudotis pateiktųjų rengimo programa
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Spec. poreikių vaikams reikėtų mažinti užduoties atlikimo kieki.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą, galimos rizikos	Laiko planavimas. Grupinė užduotis turi būti paruošta iš anksto. Mokytojai turi išbandyti konkretaus straipsnio ar nuotraukos patikimumą, pasinaudoję interneto įrankiais.

1 ETAPAS (5 min)(pateikti skaidres)

Mokytojas demonstruoja skaidres, kuriose nagrinėjami šie klausimai:

Pagrindiniai informacijos vertinimo kriterijai

1. Supažindinti su kritiniu mąstymu ir jo svarba šiuolaikiniam medijų raštingumui.
2. Supažindinti su netikrų ar klaidinamų naujienų ypatumais bei aptarti būdus, kaip atpažinti tokias naujienas.

Kas yra kritinis mąstymas?

Kritinis mąstymas – tai įgūdis, leidžiantis įvertinti gaunamą informaciją ir spręsti, kas yra tiesa, o kas – melas, dezinformacija.

Kaip pradėti kritiškai mąstyti?

Pabandykite sau užduoti ir atsakyti į šiuos klausimus: kas tai pasakė?, ką pasakė?, kur tai pasakė?, kada tai pasakė?, kodėl taip pasakė?, kaip tai padarė?, ar supratote, kas buvo pasakyta?

Į kokias rūšis skirstoma klaidinga informacija?

(Dezinformacija, Klaidinga informacija (misinformacija), klaidinanti informacija (malinformacija), propoganda)

Naujienos tikrinimas.


Įvertinkite šaltinį, skaitykite ne tik antraštes, pažinkite autorius, ar naudojami šaltiniai patvirtina istoriją?, patikrinkite datą.

Kokie klaidinimo būdai?

Klaidingas turinys/melas, pakeistas turinys, dalinai teisingas turinys, praleistas kontekstas, satyra arba parodija

2 etapas (15 min) Mokiniai suskirstomi į grupes, kiekviena grupė gauna tam tikrą užduotį, patikrinti informaciją. Užduotyse mokiniai patys pasirenka koku įrankiu reikia tikrinti informacijos patikimumą. Atsako į mokytojo pateiktus klausimus. Kiekviena grupė pristato atlikta užduotį.

1 lentelė

Grupinio darbo užduotys.	
<p>Klausimai:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Kas leidžia abejoti, kad nuotrauka netikra?2) Kokiais būdais galima patikrinti nuotraukos patikimumą? <p>Šaltinis https://www.boredpanda.com/</p>	
<p>https://bukimsveiki.lt/bukite-atidus-is-kinijos-atkeliauja-plastikiniai-ryziai/</p> <p>Klausimai:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Kaip atpažinti ar patikima informacija?2) Kas vertė suabejoti informacijos patikimumu?3) Kokiais interneto įrankiais pasinaudojote informacijos patikslinimui?	
<p>https://20min.lt</p> <p>Išnagrinėti šią svetainės pasirinktą straipsnį, atsakant į klausimus: Kas tai pasakė? Ką pasakė? Kur tai pasakė? Kada tai pasakė? Kodėl taip pasakė? Kaip tai padarė? Ar supratote, kas buvo pasakyta?</p>	
<p>https://www.tv3.lt/naujiena/lietuva/sam-ispeja-plinta-melaginga-informacija-apie-kaukiu-devejima-n1059319</p> <p>Klausimai:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Kokioje internetinėje erdvėje plinta informacija?2) Kaip apibūdintumėte socialinių tinklų netikras paskyras, kas tai yra?	

3 etapas (20 min). Praktinė užduotis: vaizdų kūrimas pasitelkus DI.

1 žingsnis. Mokiniai išbando dirbtinio intelekto vaizdų kūrimo svetaines.

Užduotis: Pasinaudodami dirbtinio intelekto vaizdų kūrimo programėlėmis sukurkite šiuos objektus: dulkių siurblys, Eifelio bokštas, triratis dviratis, motociklas, pica, sniego lavina, tornado, gaisras ir kit. Pasirinkti vieną DI įrankį ir 2-3 objektus.

<https://www.craiyon.com/>

<https://stablediffusionweb.com/>

<https://labs.openai.com/>

<https://www.artbreeder.com/>

2 žingsnis. Sukelti DI vaizdus į pateikčių programą. Skaidrėje turi būti:

- DI sukurtas vaizdas ir šalia tikra nuotrauka, nukopijuota iš interneto.
- Svetainės nuoroda (panaudotas DI įrankis) ir užklausa.
- Aprašytos DI klaidos.
- Atsakyta į klausimą: kaip šie vaizdai keičia mūsų požiūrį į informaciją, kaip vertiname DI sukurtą vaizdą (menas ar klaidinga informacija)?

4 etapas (5 min) Įsivertinimas

Mokiniai tinklalapyje <https://www.mentimeter.com/>. Turi atsakyti į šiuos klausimus.

- Pamokoje sužinojau (nieko naujo nesužinojau), kad..
- Man šią pamoką sekėsi (nesisekė)..
- Pamoka buvo įdomi (neįdomi), nes..

Kompetencijų vertinimo rubrika

Pasiekimų lygiai	Skaitmeninė kompetencija	Komunikavimas
Slenkstinis	Padedamas derina skaitmenines priemones įvairioms mokymo(si) veikloms atlikti (A1.1). Padedamas kuria skaitmeninį turinį (A2.1).	Pristato savo sukurtą skaitmeninį turinį (A3.1).
Patenkinamas	Padedamas naudojasi debesų technologijomis, derina skaitmenines priemones (A1.2) Kuriam skaitmeninį turinį ir jį integruoja su kitu dalyku pagal pateiktus nurodymus (A2.2).	Aptaria savo sukurtą skaitmeninį turinį ir įsivertina pasiekimus pagal pateiktus kriterijus (A3.2)
Pagrindinis	Savarankiškai derina skaitmenines priemones įvairioms mokymo(si) veikloms atlikti, naudoja debesų technologijos saugyklas (A1.3) Tikslingai kuria skaitmeninį turinį, integruoja jį su įvairiais dalykais. (A2.3).	Baigęs kurti skaitmeninį turinį, aptaria ir įsivertina pasiekimus(A3.3).
Aukštesnysis	Savarankiškai atsirenka ir derina skaitmenines priemones, naudojasi debesų technologijomis bendriems projektams atlikti (A1.4) Tikslingai kuria ir kūrybiškai integruoja skaitmeninį turinį įvairių dalykų mokymuisi. (A2.4)	Pateikia išbaigtą skaitmeninį turinį. Aptaria ir pagrindžia rezultatus. Diskutuoja apie skaitmeninio turinio tobulinimo galimybes (A.3.4)