

# METODISKI IETEIKUMI SKOLĒNU DIGITĀLĀS LIETPRATĪBAS STIPRINĀŠANAI

Reklāmu uztvere un analīze

Ziņas kā konstruēta realitāte

Jēgpilna digitālo tehnoloģiju  
izmantošana uzdevumu un  
problēmu risināšanai



**DROSS**  
INTERNETS.LV

**Satura rādītājs**

<b>Ievads</b> .....	<b>3</b>
<b>Reklāma „Maģiskās citronu konfektes”</b> .....	<b>7</b>
<b>Ziņas</b> .....	<b>12</b>
<b>Lieto internetu gudri!</b> .....	<b>16</b>
<b>Darba lapas</b> .....	<b>22</b>

## Ievads

Mūsdienu bērni aug digitālā pasaulē, izmantojot jaunas iespējas un vienlaikus sastopoties ar jauniem izaicinājumiem. Tehnoloģiju straujā attīstība rada izmaiņas sabiedrībā, iezīmējot jaunas kompetences ikviena cilvēka rīcībspējas nodrošināšanai. Daudzas no jaunajām kompetencēm ir savstarpēji saistītas un ir veiksmīgas integrācijas priekšnosacījums mūsdienu sabiedrībā – informācijas pratība, mediju pratība, vizuālā pratība, ziņu pratība, spēļu pratība, digitālā pratība u. c. Šie koncepti nav savā starpā konkurējoši, „robežas starp dažādiem ģimenes locekļiem daļēji pārklājas, bet tie jāskata kā cieši saistīta ģimene” (L. Vitgenšteins).

**Digitālā lietpratība** ir multidimensionāla, kompleksa lietpratība, kas integrē gan kognitīvās prasmes, attieksmes, gan sociālās prasmes darbā ar digitālajām tehnoloģijām\*, lai veiktu uzdevumus un risinātu problēmas; komunicētu un sadarbotos; organizētu informāciju; radītu un koplietotu saturu; efektīvi, atbildīgi, kritiski, radoši, patstāvīgi izvērtētu un konstruētu zināšanas mācībām, darbam, atpūtai, socializācijai; ievērotu juridiskos nosacījumus, kas saistīti ar digitālo vidi un medijiem.

\* Digitālās tehnoloģijas ietver: digitālu saturu, digitālas iekārtas, digitālus resursus, digitālu komunikāciju.

Skolēns ar attīstītu digitālo lietpratību ir informācijas sabiedrībā rīcībspējīgs skolēns, kurš:

- izmanto digitālās tehnoloģijas informācijas iegūšanai, organizēšanai, uzdevumu un problēmu risināšanai;
- pašvadīti izmanto digitālās tehnoloģijas zināšanu reproducēšanai un konstruēšanai;
- atbildīgi, kritiski analizē un patērē, koplieto citu radītu saturu un daudzveidīgi pašrealizējas, radot multimodālu saturu, atbildīgi dalās ar to;
- pārvalda savu digitālo identitāti, efektīvi komunicē, sadarbojas ar citiem, jēgpilni līdzdarbojas sabiedriskajos procesos, izmantojot digitālo tehnoloģiju un mediju radītās iespējas;
- kritiski un konstruktīvi izvērtē tehnoloģiju un mediju lomu sabiedrībā, realitātes konstruēšanā, sabiedrisku procesu ietekmēšanā. („Izglītība mūsdienīgai lietpratībai: mācību satura un pieejas apraksts”, [www.skola2030.lv](http://www.skola2030.lv))

Svarīgi, ka digitālās lietpratības saturā kā svarīga komponente ir integrēta arī medijpratība.

**Medijpratība** – zināšanu un prasmju kopums, kas nepieciešams darbam ar informācijas avotiem – informācijas atrašanai un analīzei, informācijas sniedzēju funkciju izpratnei, informācijas satura kritiskam izvērtējumam, objektīvas informācijas atšķiršanai no tendenciozas, dažādos avotos pieejamo ziņu salīdzinājumam, lai veidotu savu pamatotu viedokli. Mediju pratība ietver arī prasmi praktiski lietot medijus (Latvijas mediju politikas pamatnostādnes 2016.–2020. gadam, skatīts 06.07.2018., <https://vestnesis.lv/op/2016/221.3>).

Kultūras ministrijas veikto pētījumu „Latvijas iedzīvotāju medijpratība” (2017) un „Pētījums par 9 līdz 16 gadus vecu bērnu un pusaudžu medijpratību Latvijā” (2017), kā arī Drošāka interneta centra un Valsts izglītības satura centra 2018. gadā organizētā diagnostikas darba 3. un 6. klašu klašu skolēniem (<https://drossinternets.lv/lv/posts/view/diagnostikas-darbs>) rezultāti liecina – darbs pie medijpratības pilnveides ir jāturpina arvien plašākā un vienlaikus dziļākā apjomā, ikvienā mācību jomā ietverot atbilstošus digitālās lietpratības un medijpratības satura komponentus, atceroties, ka ir nepietiekami runāt par medijiem un digitālajām tehnoloģijām, bet ir jāstrādā ar medijiem un digitālajām tehnoloģijām ikdienas mācību procesā, mācot tos droši un efektīvi izmantot uzdevumu, problēmu risināšanā, zināšanu konstruēšanā, kā arī savu mērķu sasniegšanai.

### Skolēna digitālā lietpratība

Iepriekš jau minēts, ka digitālā lietpratība ietver daudzveidīgas satura komponentes. Lai nodrošinātu mērķtiecīgu tās elementu pilnveidi, nepieciešams diferencēt komponentes līmeni konkrētā vecumposmā. Ieskatam UK COUNCIL FOR CHILD INTERNET SAFETY izstrādāts piemērs „Prasme strādāt ar informāciju” deskriptoriem un to attīstībai ([https://ej.uz/Education\\_Connected\\_World](https://ej.uz/Education_Connected_World), skatīts 31.07.2018.).

**Ievads**

<b>Prasme strādāt ar informāciju</b>	
<b>Līdz 7 gadu vecumam</b>	<p>Es protu pastāstīt, kā es izmantoju internetu, lai atrastu tajā sev svarīgu informāciju, minu konkrētus piemērus.</p> <p>Es atpazīstu un protu nosaukt ierīces, kas nodrošina piekļuvi internetam.</p> <p>Es varu izskaidrot, kā internets tiek izmantots, lai pirktu un pārdotu lietas.</p>
<b>7-11 gadi</b>	<p>Es izmantoju internetu informācijas ieguvei.</p> <p>Es protu veidot un izmantot vienkāršus atslēgas vārdus, lai meklētu informāciju.</p> <p>Es vēršos pie pieaugušā pēc palīdzības, ja atrastā informācija man nav saprotama, ir uztraucoša, liek man justies slikti.</p> <p>Es analizēju informāciju un šķiru viedokli no faktiem. Es zinu kritērijus, lai pārbaudītu faktus.</p> <p>Es protu pastāstīt un meklēt informāciju daudzveidīgos kanālos un formātos – sociālajos medijos, attēli, video u. c.</p> <p>Es saskatu dažas metodes, kas tiek izmantotas, lai ar interneta starpniecību pārdotu lietas.</p> <p>Es apzinos, ka reizēm digitālajā vidē komunicē datorprogrammas vai roboti.</p> <p>Es protu izskaidrot, kāpēc tas, ka daudzi cilvēki dalās ar konkrētu informāciju, vēl nenozīmē, ka tā ir patiesa.</p>
<b>11-14 gadi</b>	<p>Es lietoju atslēgas vārdus meklētājos.</p> <p>Es protu meklēt informāciju tīmekļvietnēs.</p> <p>Es lietoju daudzveidīgas meklēšanas stratēģijas.</p> <p>Es varu paskaidrot, kā meklētāji darbojas un kā ietekmē meklēšanas rezultātus, kā darbojas algoritmi.</p> <p>Es atšķiru un varu izskaidrot, kas ir izdomāts saturs; radīts, lai pārliecinātu; patiesa informācija un reāli notikumi; viltus un melus saturoša informācija. Protu izskaidrot, kāpēc tiek radīta viltus informācija.</p> <p>Es varu izvērtēt digitālo saturu un paskaidrot, kā atlasu sev vajadzīgo informāciju.</p> <p>Es varu izskaidrot, kas ir dati, informācija, fakti, viedoklis, trūkstoša informācija un sagrozīta informācija.</p> <p>Es varu izskaidrot, kāpēc plaši izplatīta informācija dažādos kanālos nenozīmē, ka tā ir patiesa vai pilnvērtīga. Es saprotu kā, rodas šādas situācijas un kāda ir mana loma tajās.</p> <p>Es saprotu, kā digitālās tehnoloģijas apkopo un izmanto informāciju par mani; radot un publicējot saturu, es pārdomāju, kā to var interpretēt citi.</p> <p>Es varu izskaidrot, kā mana uzvedība internetā veido cilvēku viedokli par mani, manu reputāciju.</p>
<b>14-18 gadi</b>	<p>Es efektīvi lietoju daudzveidīgas meklēšanas stratēģijas, digitālās tehnoloģijas, saprotu meklētāju darbības principus, to ietekmi uz meklēšanas rezultātiem.</p> <p>Es lietoju dažādas meklēšanas papildfunkcijas.</p> <p>Es izvērtēju informāciju un digitālo saturu, izmantojot daudzveidīgas stratēģijas.</p> <p>Es saskatu un varu izskaidrot, minot konkrētus piemērus, kā informācija atšķiras no viedokļa, kā viedoklis atšķiras no faktiem, kā tiek īstenotas manipulācijas, pārliecināšanas, ietekmēšanas stratēģijas, propaganda, apmaksāts saturs, ideoloģisks saturs. Es protu ziņot par maldinošu saturu, zinu juridiskos nosacījumus.</p>

## Ievads

Metodiskajā materiālā ietvertie uzdevumi sekmē dažādu digitālās lietpratības komponentu pilnveidi, tostarp ietver tabulā minēto reklāmu stratēģiju izpratni, analīzi; ziņu sižetu kritisku izvērtēšanu; pievēršas informācijas meklēšanai un digitālo tehnoloģiju sniegto priekšrocību izpratnei. Sistemātiska un jēgpilna digitālās lietpratības pilnveide nodrošina sekmīgu un vecumposmam atbilstošu lietpratības attīstību.

### **Pedagoga digitālās lietpratības snieguma kritēriji**

Lai pedagogs plānotu un īstenotu efektīvu mācību procesu digitālās lietpratības attīstīšanai, viņam ir nepieciešamas zināšanas, prasmes un attieksme: savā darbā izmantot digitālās tehnoloģijas; prast kritiski izvērtēt informāciju; veidot pedagoģisko procesu, kas vērsts uz skolēnu aktīvu darbību; izmantot mūsdienīgas digitālās tehnoloģijas sadarbībai, izvērtēšanai, skolēnu atbalstam, diferenciacijai un personalizācijai. Tiek izdalīti seši bloki, katrā ietverot pedagoga profesionālās kompetences šķautnes, kas nepieciešamas digitālās lietpratības īstenošanai izglītības iestādē („DigCompEdu”, 2017, <https://ej.uz/DigCompEdu>, skatīts 31.07.2018.).

#### 1. Profesionālā iesaistīšanās:

- 1.1. Datu vadība – droša un efektīva izmantošana datu ieguvei, uzglabāšanai, analīzei, koplietošanai, dalīšanās ar administratīviem un ar skolēniem saistītiem datiem, spēja analizēt un ieteikt uzlabojumus datu vadības politikā.
- 1.2. Komunikācija – digitālo tehnoloģiju izmantošana komunikācijas stiprināšanai ar skolēniem, vecākiem un citiem izglītības procesā iesaistītajiem. Spēja analizēt un pilnveidot pārstāvētās organizācijas komunikācijas stratēģiju.
- 1.3. Profesionālā sadarbība – digitālo tehnoloģiju izmantošana pedagogu sadarbības tīkla stiprināšanā, profesionālās pieredzes uzkrāšanā.
- 1.4. Refleksija – spēja kritiski novērtēt savu digitālo lietpratību un pilnveidot to pedagoģiskajā darbībā.
- 1.5. Digitālo tehnoloģiju balstīta profesionālā attīstība – digitālo resursu, tehnoloģiju izmantošana profesionālai pilnveidei.

#### 2. Digitālie resursi:

- 2.1. Digitālo resursu atlase – piekļūt, izvērtēt un izvēlēties mācību procesam piemērotus resursus, ievērojot juridiskos nosacījumus.
- 2.2. Digitālo resursu organizēšana, dalīšanās un publicēšana – spēja strukturēt, organizēt resursus izmantošanai dažādos laika posmos, prasme publicēt izglītības resursus, dalīties, ievērojot un izprotot juridiskos nosacījumus.
- 2.3. Digitālo resursu radīšana un pielāgošana, ievērojot mērķi, auditoriju u. c. faktoros.

#### 3. Digitāla pedagoģija:

- 3.1. Instruēšana – integrēt digitālās ierīces un resursus mācību procesā, lai uzlabotu mācīšanās efektivitāti. Pareizi ieviest, pārvaldīt un instruēt skolēnus par digitālajām tehnoloģijām. Eksperimentēt un attīstīt jaunus mācību formātus un pedagoģiskās metodes digitālo tehnoloģiju efektīvai izmantošanai.
- 3.2. Skolotāja un skolēna mijiedarbība – izmantot digitālos rīkus un pakalpojumus, lai uzlabotu mijiedarbību ar audzēkņiem, individuāli un kolektīvi, mācību procesā un ārpus tā. Izmantot digitālās tehnoloģijas procesa vadībai, atbalsta sniegšanai.
- 3.3. Skolēnu sadarbība – izmantot digitālās tehnoloģijas, lai veicinātu un uzlabotu sadarbības mācību stratēģijās, piemēram, kā platformu grupas darbā, kā līdzekli, lai veiktu sadarbības uzdevumus, vai kā rezultātu prezentēšanas līdzekli.
- 3.4. Pašvadīta mācīšanās – izmantot digitālās tehnoloģijas, lai atbalstītu pašvadītu mācīšanos, t. i., skolēni plāno, uzrauga un analizē savu mācīšanos, pierādījumus, progresu.

## Ievads

4. Digitālais vērtējums:
  - 4.1. Izmanto digitālus vērtēšanas formātus formatīvai un summatīvai vērtēšanai.
  - 4.2. Pierādījumu analīze – lai radītu, atlasītu, kritiski analizētu un interpretētu digitālos pierādījumus par skolēnu aktivitāti, sniegumu un progresu, lai informētu par mācīšanu un mācīšanos.
  - 4.3. Atgriezeniskā saite un plānošana – izmanto digitālās tehnoloģijas mērķtiecīgas un savlaicīgas atgriezeniskās saites sniegšanai, mācību procesa plānošanai.
5. Skolēnu lietpratības stiprināšana:
  - 5.1. Pieejamība un iekļaušana – nodrošināt mācību līdzekļu un aktivitāšu pieejamību visiem skolēniem. Izskatīt un reaģēt uz skolēnu digitālās lietpratības līmeni.
  - 5.2. Diferencēšana un personalizācija – izmantot digitālos rīkus, lai risinātu skolēnu dažādās mācību vajadzības, piemēram, radot iespēju izvēlēties dažādas mācību stratēģijas, piedāvājot alternatīvas pieejas un instrumentus un ļaujot skolēniem turpināt mācīties dažādos ātrumos.
  - 5.3. Aktīvi iesaistīt audzēkņus – izmantot digitālās tehnoloģijas, lai veicinātu audzēkņu aktīvu un radošu iesaistīšanos mācību jomas izzināšanā.
6. Atbalsts skolēnu digitālai lietpratībai:
  - 6.1. Informācijas un medijpratība – iekļaut mācību aktivitātes, uzdevumus un novērtējumu, kas pilnveido izpratni par informācijas vajadzību; stiprina prasmi atrast, analizēt informāciju un resursus dažādos formātos, organizēt, apstrādāt, analizēt un interpretēt informāciju; kritiski analizēt dažādus avotus.
  - 6.2. Digitālā komunikācija un sadarbība – iekļaut mācību aktivitātes, uzdevumus un novērtējumu, kas prasa efektīvi un atbildīgi izmantot digitālās tehnoloģijas komunikācijai, sadarbībai un pilsoniskai līdzdalībai.
  - 6.3. Digitālā satura izveide – iekļaut uzdevumus un mācību aktivitātes, kas skolēniem jāveic, izmantojot digitālās tehnoloģijas, mācīt mainīt un veidot digitālo saturu dažādos formātos. Mācīt par autortiesībām un citiem juridiskiem nosacījumiem digitālajā vidē.
  - 6.4. Labklājība – nodrošināt audzēkņu fizisko, psiholoģisko un sociālo labklājību, izmantojot digitālās tehnoloģijas. Mācīt skolēniem pārvaldīt riskus un izmantot digitālās tehnoloģijas pašvadīti.
  - 6.5. Digitāla problēmu risināšana – iekļaut mācību un refleksijas darbības, kas skolēniem ļauj apzināties un atrisināt problēmas, vai izstrādāt radošus risinājumus nebijušās situācijās problēmu risināšanai.

### **Metodiskais materiāls**

Metodiskais materiāls ietver izziņas informāciju pedagogam un saites padziļinātai temata izpētei, praktiskus ieteikumus mācību procesa organizēšanai, darba lapas, projektu aprakstus skolēnu digitālās lietpratības pilnveidei sākumskolā, pamatskolā un vidusskolā. Latvijas Drošāka interneta centrs sadarbībā ar Kultūras ministriju ir izstrādājis mācību materiālus video formātā, kas daudzveidīgi integrējami mācību procesā, veicinot izpratni par ziņu veidošanu un mediju lomu realitātes atpoguļošanā; reklāmu mērķi un biežāk izmantotajām pārdošanas stratēģijām; gudru un daudzveidīgu digitālo tehnoloģiju izmantošanu uzdevumu un problēmu risināšanā.

# REKLĀMA „MAGISKĀS CITRONU KONFEKTES”

[https://ej.uz/citronu\\_konfektes](https://ej.uz/citronu_konfektes)

## Skolēnu vecumposms

Sākumskola (A), pamatskola (B), vidusskola (C).

## Galvenā ziņa

Jebkura reklāma tiek veidota, lai pievērstu uzmanību un pārliecinātu pirkt produktu. Reklāmas tekstu, attēlu, vēstījumu ir jāprot kritiski analizēt, lai skolēns izdarītu apzinātu, zināšanās un faktos balstītu izvēli reālās dzīves situācijās. Kāpēc tas ir tik būtiski mūsdienās? Jo reklāmdevēji uzrunā arvien jaunāku auditoriju – bērnus, jauniešus, kam ir vieglāk ietekmējami uzskati un elastīgāka pieeja (nepieķeras vienai lietai, vieglāk maina to), kā arī sava nauda un ietekme uz vecāku lēmumu pieņemšanu.

## Pamatinformācija skolotājam

Reklāmas pamatmērķis ir rosināt vai pārliecināt cilvēkus iegādāties noteiktu produktu, pakalpojumu, popularizēt kādu ideju vai cilvēku. Reklāmās izceļ produkta pozitīvās īpašības, pārspīlē tās, taču bieži noklusē negatīvās īpašības. Reklāmā jāizceļas starp citām reklāmām un jārosina pircējs uz noteiktu rīcību – pirkt, tāpēc tai jābūt:

- vienkāršai (lai pircējs saprastu);
- oriģinālai (lai tā piesaistītu pircēja uzmanību daudzu citu vidū);
- pievilcīgai (skaists izskats, joki, patīkamas izjūtas, zinātnisks pamatojums par produkta unikālo nozīmi, kvalitāti).

Lai uz pircēju atstātu iespaidu un mudinātu pirkt, reklāmdevēji bieži izmanto šādas metodes:

- atkārtošana (bieži un regulāri atskaņo, vienlaicīgi izmanto dažādus reklāmas kanālus – televīziju, radio, internetu, vidi utt.);
- norāda uz produkta popularitāti sabiedrībā, lai citi sāktu pirkt, lai būtu tikpat stilīgi;
- dalīšanās pieredzē – par produkta labajām īpašībām stāsta eksperti, populāri cilvēki vai it kā citi pircēji;
- spiedienu – aicina iegādāties produktu, kamēr tas vēl pieejams: ierobežots daudzums, labā cena tikai tagad;
- emocijas – mīlestības solījumi, glaimi, iežēlināšana, baiļu radīšana utt.;
- asociācijas – cenšas asociēt produktu ar kaut ko patīkamu, piemēram, mīļu kaķi, smejošiem bērniem, skaistiem dabas skatiem utt.;
- lipīgi un skanīgi – vārdi vai melodija: dziesma, dzejolis, skaitāmpants u. c.

IETEIKUMI DARBAM, METOŽU APRAKSTI, DARBA LAPAS



## Reklāmas analīze

**A | B**

Skolēni skatās reklāmu „Maģiskās citronu konfektes” un veic reklāmas analīzi individuāli vai pāros, atbildot uz jautājumiem:

1. Kas ir reklāmas autors (pasūtītājs), un kādam mērķim kalpo reklāma?
2. Kādas vērtības, viedoklis pausts šajā reklāmā?
3. Kā tiek panākta skatītāju uzmanība reklāmai?
4. Vai iespējamas dažādas reklāmā ietvertā vēstījuma interpretācijas?
5. Kas par konfektēm nav pateikts šajā reklāmā, tiek apzināti izlaists, kāpēc?
6. Kas pelna (iegūst kaut ko) no šīs reklāmas?

Atbildes tiek pārrunātas, pierakstītas biežāk izskanējušās atbildes. Ko dod šāda reklāmas analīze? Kā reklāmas kritiska izvērtēšana ietekmē lēmumu pirkt vai nepirkt reklamēto preci?

Uzdevumu iespējams variēt, sadalot skolēnus grupās, un katra grupa sagatavo atbildi uz vienu vai diviem jautājumiem. Tad katras grupas dalībnieki sadalās divās daļās (piemēram, pa diviem skolēniem katrā). Viena grupas daļa paliek savā vietā – kļūst par stāstniekiem, otra daļa dodas pie citām grupām un uzklasa izstrādātās atbildes. Iepazīšanās ar atbildēm notiek pulksteņrādītāja virzienā, tādējādi katras grupas stāstnieki vairākas reizes stāsta vienu un to pašu dažādām grupām. Katra saruna ar grupu ietver īsu diskusiju. Pēc tam tiek organizēta klases diskusija, lai nonāktu pie pilnīgām un pārdomātām atbildēm.

1. darba lapa (22. lpp.) ►

## Lomu spēle

**A | B**

Skolēni noskatās reklāmu „Maģiskās citronu konfektes”. Tiek izvēlēti astoņi bērni, un viņiem tiek sadalītas/izlozētas šādas lomas:

- Bērns, kurš notic reklāmai un vēlas konfektes tūlīt pirkt.
- Bērns, kurš mudina izvērtēt reklāmā teikto un pārbaudīt faktus.
- Bērns, kuram garšo jebkuras konfektes un kurš grib pirkt arī citronu konfektes.
- Bērns, kurš vēlas kļūt par izgudrotāju un tic, ka konfektes var būt maģiskas, stāsta par dažādām brīnumainām lietām.
- Aktieris, kurš tēloja zinātnieku reklāmā.
- Cilvēks, kurš rakstīja reklāmas tekstu.
- Režisors, kurš izdomāja reklāmu.
- Cilvēks, kurš ražo citronu konfektes un kuram tās jāpārdod.

Izvēlētie skolēni izspēlē trīs sarunas:

- Pirmā saruna – saruna starp četriem bērniem (brāļi un māsas). Brāļiem un māsām ir kopīga kabatas nauda. Ja tiks nopirktas konfektes, nekas pāri vairs nepaliks. Viņiem jāvienojas par konkrētu rīcību.
- Otrā saruna – saruna starp aktieri, reklāmas teksta autoru, režisoru un konfekšu ražotāju. Konfekšu ražotājs vēlas pārdot pēc iespējas vairāk konfekšu. Taču tieši tādas pašas citronu konfektes ražo vēl kāda rūpnīca un pārdod tās lētāk. Ar šīs reklāmas palīdzību ir jāpanāk, lai visi pirktu tikai šī ražotāja konfektes, kaut arī par lielāki cenu.
- Trešā saruna – saruna starp visu lomu attēlotājiem. Sarunas mērķis – katrs stingri pieturas pie lomas, bet galvenais uzdevums – panākt, lai visi četri bērni nopērk konfektes.

2. darba lapa (23. lpp.) ►



## Praktisks uzdevums – emociju kvadrāts

**A | B | C**

Lai spilgti un uzskatāmi atspoguļotu dažādas emocijas, katrs skolēns tiek aicināts divas minūtes pavadīt emociju kvadrātā. Emociju kvadrāts tiek fiziski izveidots uz grīdas – uzzīmējot kvadrātu un sadalot to četrās daļās. Katrā kvadrāta daļā skolēns attēlo citas emocijas, izmantojot mīmiku, ķermeņa valodu, vārdus.

- Pirmais stūris – šaubas par to, vai pirkt preci, pakalpojumu.
- Otrais stūris – pārliecība, ka jāpērk.
- Trešais stūris – ziņkārība par produktu.
- Ceturtais stūris – stingra pārliecība, ka produkts nav jāpērk.

Katram skolēnam tiek nosaukts cits produkts, pakalpojums:

- maģiskās citronu konfektes,
- lidojošais paklājs,
- burvju ūdens, kas uzlabo atmiņu,
- burvju nūjiņa matemātikas apguvei u. c.



## Spēle „Krāj vienādos!”

**A | B | C**

Spēlē var izmantot dotās kārtis vai skolēni var veidot kārtis individuāli vai grupās. Spēles komplektā ietilpst 16 (četri dalībnieki), 20 (pieci dalībnieki) vai 24 (seši dalībnieki) kārtis. Spēlē tiek izmantotas vārdu grupas (četri vārdi, frāzes katrā), kas bieži tiek izmantoti reklāmās un nes vienādu vai līdzīgu nozīmi:

<b>brīnišķīgs</b>	<b>fantastisks</b>	<b>burvīgs</b>	<b>superīgs</b>
<b>lēts</b>	<b>ekonomisks</b>	<b>zema cena</b>	<b>bankrota cena</b>
<b>vietējais ražotājs</b>	<b>ražots Latvijā</b>	<b>Latvijas produkts</b>	<b>Pērc no savējā!</b>
<b>kvalitatīvs</b>	<b>drošs</b>	<b>pārbaudīts</b>	<b>izturīgs</b>

Skolēni sasēžas pa četri, saliek visas kārtis (16 gab.) kopā un izdala katram četras kārtis ar tekstu uz leju. Katrs spēles dalībnieks apskata kārtis un izlemj, kuras gupas vārdu, frāžu viņam ir visvairāk, – tās grupas vārdi, frāzes arī ir jākrāj. Savu izvēli nedrīkst pateikt skaļi. Tad skolēni pulksteņrādītāja virzienā mainās ar kārtīm (ar tekstu uz leju), krājot četrus līdzīgas nozīmes vārdus, frāzes. Abi spēlētāji vienlaicīgi paceļ kārti, apskata tekstu un turpina spēli. Spēles laikā var mainīt lēmumu, kuras grupas vārdus, frāzes krāj. Kad līdzīgas nozīmes vārdi sakrāti, dalībnieks liek roku galda vidū un sauc: „Kvartets!”, un pārējie cenšas paspēt uzlikt roku tam virsū. Pēdējais, kas uzliet roku, ir šīs spēles kārtas zaudētājs un saņem soda punktu. Spēles mērķis ir atpazīt vārdus, kas bieži tiek izmantoti reklāmās, paplašinot vārdu krājumu, un pēc spēles analizēt, kādas asociācijas katrs vārds rada, kad to izmanto, kādu preču grupu reklāmā visbiežāk katru no tiem izmanto.

3. darba lapa (24., 25. lpp.) ►

## Darba lapa „Reklāmas analīze”

**A | B**

**4. darba lapa**

**Analīzē reklāmu!**

Kas tiek reklamēts?  
Uzraksti trīs lietas, ko stāsta, lai pārliecinātu pirkt šīs konfektes!

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Uzraksti, kam tu šī reklāma un kam nē!  
Atbildes pamatoj! Ja iespējams, uzraksti, kur un kā tās var pārbaudīt!

Ticu, jo...	Neticu, jo...

### Papilduzdevums

Strādājiet pāros vai grupās! Izveidojiet produktam „Maģiskās citronu konfektes” vēl pārliecinošāku reklāmu! Ietveriet tos argumentus, kas jums ir svarīgi, lai jūs precīzi pirktu.

Reklāmā ietveriet argumentus tiem:

- kam ir svarīga produkta cena;
- kas cer uz brīnumu;
- kas grib būt stilīgi;
- kas ir azartiski un kam patīk krāt punktus, spēlēt spēles u. c.

4. darba lapa (26. lpp.) ▶

## Projekts „Es pārku visu!”

**B | C**

Skolēni tiek aicināti iztēloties, ka iegādājas pilnīgi visu, kas tiek reklamēts. Brīdī, kad viņus sasniedz kāds reklāmas vēstījums, viņi pieraksta, ka šo lietu ir nopirkuši, piefiksējot arī iztērēto summu. Eksperiments var ilgt vienu vai vairākas dienas. Pēc dalības eksperimentā skolēni izvērtē, kuras no šīm lietām tiešām ir noderīgas, kuras nē; kuras pirktu, ja būtu tāda iespēja, un kāpēc, kuras nepirktu un kāpēc; kuru produktu reklāmu skolēni joprojām atceras un kāpēc?

Ierosmei izlasiet Dzidras Rinkules-Zemzares poēmu „Gribulītis” vai noskatieties animācijas filmu „Gribulītis” ([www.youtube.com/watch?v=xDF9FG2xa6w](http://www.youtube.com/watch?v=xDF9FG2xa6w)).

## Eksperiments „Pirkumu dienasgrāmata”

**B | C**

Skolēni noteiktā laika periodā veido savu vai savu vecāku pirkumu dienasgrāmatu.

Pirkumu dienasgrāmatas Nr. 1 mērķis – reģistrēt daļu pirkumu un pierakstīt sajūtas, kas pārņēma pirkuma veikšanas brīdī, un to, cik ilgi konkrētās sajūtas saglabājās, kā arī kas noteica, ietekmēja pirkuma izvēli. Pēc noteikta dienu skaita dienasgrāmata tiek pārskatīta un tiek secināts, kādi pirkumi sagādā prieku, cik ilgi, kas ietekmē mūsu lēmumus u. c.

Pirkumu dienasgrāmatas Nr. 1 piemērs:

Datums	Pirkums	Kas noteica tā izvēli?	Kādas sajūtas pārņēma nopērkot?	Cik ilgi sajūtas saglabājās?	Apmierinātība ar pirkumu no 1 līdz 10 (aizpilda nedēļu pēc pirkuma)

5. darba lapa (27. lpp.) ▶

Pirkumu dienasgrāmatas Nr. 2 mērķis – analizēt, vai reklāma ietekmē lēmumu iegādāties precī, kāds budžets tiek tērēts reklāmai, kas reklamē precī, kā arī izvērtēt reklāmas solījumu atbilstību īstenošanai.

Pirkumu dienasgrāmatas Nr. 2 piemērs:

Pirkums	Kā izvēlēties to pirkt?	Vai pirkumu ietekmēja reklāma? Kāda ir šī produkta reklāma?	Cik naudas, tavuprāt, ražotājs tērē reklāmai? Kas reklamē šo precī un kādus reklāmas kanālus izmanto?	Vai reklāmas solījums ir paties?

6. darba lapa (28. lpp.) ▶

## Radošā rakstīšana uz pirkumu čekiem

**B | C**

Skolēni nedēļas garumā krāj dažādus iepirkumu čekus (var iesaistīt ģimeni).

**Uzdevums** – izvēlēties dažus no čekiem (vai arī mainīties ar klasesbiedriem) un radīt stāstu:

- kā tika nopelnīta nauda šai lietai,
- kāpēc pirka šo lietu,
- kā to izmantoja,
- kas atgadījās ceļā uz veikalu,
- kādas sajūtas izbaudīja pērkot u. c.



**Papilduzdevums** – strādājot pāros, veidot dialogu par čeku (pārdevējs, pircējs; draugi; māsa un brālis u. c.).

## Projekta darbs „Atver acis!”

**B | C**

Skolēni noteiktā laika periodā apkopo ne mazāk kā 20 reklāmas (pārfotografē, izgriež, savāc u. c.). Apkopotais materiāls kalpo par izpētes pamatu, lai veidotu grupas prezentāciju un secinājumus, sniedzot atbildes uz šādiem jautājumiem:

- Kuros kanālos (televīzija, radio, pastkastīte, internets, vide) bērni, jaunieši reklāmas redz visbiežāk?
- Vai konkrētās reklāmas uzrunā bērnus, jauniešus vai pieaugušos? Kas par to liecina?
- Kuras trīs reklāmas uzrunā visvairāk, ir pamanāmākās?
- Kā tieši šīs reklāmas cenšas pārliecināt pirkt produktu vai pakalpojumu? Izrakstiet biežāk lietotos solījumus, vārdus, ar kuriem tiek raksturotas preces. Atzīmējiet, kuru metodi izmanto reklāmdevējs: atkārtošana, popularitāte, spiediens, asociācijas, dalīšanās savā pieredzē, lipīgi un skanīgi.

Kādu padomu jūs varat sniegt citiem pircējiem (saviem vienaudžiem), kas redz šīs reklāmas un nevar izlemt – pirkt vai nepirkt produktu?

## Ekspieriments „Meli vai patiesība”

**A | B | C**

Ekspieriments – reklāmu vēstījumu (teksta, attēla) salīdzināšana ar produktu realitātē. Pirms nodarbības skolotājs sagatavo reklāmu un reklamēto produktu, lai nodrošinātu iespēju klasē salīdzināt un pārbaudīt reklāmas vēstījuma atbilstību realitātei. Piemēram, kāds apģērbs no interneta veikala, produkts (ātrā uzkoda vai cits), rotaļlieta (idejas var gūt [ej.uz/sakumskolai](http://ej.uz/sakumskolai)).

Ekspierimenta soļi:

- Pirmais solis – kāds ir reklāmas solījums, ko sagaidām no šī produkta?
- Otrais solis – kāda ir realitāte?
- Trešais solis – vai un kā reklāmas solījums atšķiras no realitātes?
- Ceturtais solis – kāpēc reklāmas vēstījums atšķiras no realitātes? Kāda būtu reklāma, ja tā atspoguļotu realitāti?
- Piektais solis – kādi būtu ieteikumi citiem pircējiem? Kāda būtu jūsu atsauksme pēc produkta iegādes? Uzrakstiet to! (Pirms šī soļa skolotājs parāda internetā atsauksmju piemērus – rakstveida atsauksmes, piemēram, Leļļu teātra apmeklētāju atsauksmes [www.facebook.com/pg/lelluteatris/reviews/](http://www.facebook.com/pg/lelluteatris/reviews/) vai novērtējumu ballēs, piemēram, viesu nami [www.booking.com](http://www.booking.com).)

# ZIŅAS

[https://ej.uz/zinas\\_Nr1](https://ej.uz/zinas_Nr1), [https://ej.uz/zinas\\_Nr2](https://ej.uz/zinas_Nr2)

## Skolēnu vecumposms

Pamatskola (B), vidusskola (C).

## Galvenā ziņa

Notikumu atspoguļojumu – ziņas – veido cilvēki, izvēloties: vai un kā stāstīt sabiedrībai par konkrētu notikumu; kādā intonācijā vēstīt ziņu saturu; kā izskatās kadrs, fons, vizuālais materiāls un diktors; ko intervē, lai sniegtu daudzveidīgāku informāciju; kā veido titrus; kādas ziņas tiek raidītas pirms un pēc konkrētās ziņas. Tas viss būtiski ietekmē mūsu uztveri. Mūsdienās ikviens var kļūt par ziņu autoru – sūtot aculiecinieka video, daloties ar citu veidotām ziņām –, tāpēc arvien svarīgāk ir spēt atšķirt maldinošas (viltus) ziņas no īstām. Pat ja ziņa nav maldinoša, tā var sniegt nepilnīgus faktus, atspoguļot tikai viena cilvēka viedokli, censties ietekmēt skatītāju pārliecību, domas, izvēloties emocionālu fonu, tekstu u. c.

## Pamatinformācija skolotājam

Kultūras ministrijas 2017. gadā veiktais pētījums ([https://ej.uz/KM\\_petijums\\_medijpratiba](https://ej.uz/KM_petijums_medijpratiba)) apliecina, ka ziņu lasīšana ne tuvu nav populārākais laika pavadīšanas veids internetā. Skatīt datu apkopojumu:

**INTERNETĀ VEIKTO AKTIVITĀŠU BIEŽUMS:** Tabulā attēlotas atbildes 'Katru dienu' īpatsvars dažādās mērķa grupās (%).  
Bāze: Visi respondenti, n=skatīt tabulā

	Visi	Vecums		Dzimums		Valoda ģimenē		Dzīvesvieta		
		9-12	13-16	Puišis	Meitene	Latviešu	Cita	Rīga	Cita pilsēta	Lauki
n=	1203	548	655	609	594	782	421	387	398	418
skaties dažādus VIDEO internetā	70	63	75	79	60	68	74	70	73	67
izmanto internetu ZIŅU SŪTĪŠANAI	68	56	77	65	71	71	61	65	70	68
izmanto SOCIĀLOS PORTĀĻUS	66	50	80	60	72	66	66	60	71	67
klausies MŪZIKU internetā	58	43	70	55	60	56	61	56	61	55
sērfo internetā, pavadi laiku internetā BEZ NOTEIKTA NOLŪKA	40	25	53	40	40	44	32	34	45	41
spēlē dažādas SPĒLES internetā	32	35	29	45	18	31	33	35	27	33
skaties FILMAS, SERIĀĻUS internetā	29	26	31	26	32	29	28	22	32	31
meklē MĀCĪBĀM/SKOLAI NEPIECIEŠAMU informāciju internetā	23	23	23	20	26	22	24	22	26	20
meklē ATPŪTAI/HOBIJĒM NEPIECIEŠAMU informāciju internetā	16	16	16	17	15	14	19	20	16	13
lasī INTERNETA ZIŅU PORTĀĻUS	16	11	20	14	18	16	15	15	17	15

Taču ir ļoti svarīgi rosināt skolēnu zinātkāri par procesiem sabiedrībā, mācīt līdzdarboties, balstīt savu izpratni un viedokli uz faktiem, ne citu cilvēku komentāriem vai pavirši lasītiem virsrakstiem vai attēliem. Jāvērš skolēnu uzmanība, ka uzticamākais avots ir pirmavots – likums, dokuments, protokols, līgums u. c., tāpēc, ja vien iespējams, jāmeklē pirmavots (ziņās bieži atsaucas uz ārvalstu avotiem – jāatrod tie un jāizlasa, vai sniegtā informācija sakrīt), jo tikai tā var atšķirt viltus ziņas no patiesām.

IETEIKUMI DARBAM, METOŽU APRAKSTI, DARBA LAPAS

## Ziņu sižetu analīze

**B | C**

Skolēni noskatās sižetus [https://ej.uz/zinas\\_Nr1](https://ej.uz/zinas_Nr1) un [https://ej.uz/zinas\\_Nr2](https://ej.uz/zinas_Nr2) un analizē tos, atbildot uz jautājumiem par abiem sižetiem: kāds ir mērķis, titri, piefilmējumi, studijas iekārtojums, diktora apģērbs, ķermeņa valoda, tonis, ietvertie emocionālie apgalvojumi, argumenti, fakti u. c. Pēc abu ziņu sižetu analīzes skolēni izvēlas kādu notikumu savā skolā un izveido atšķirīgus ziņu sižetus par to.

**Papildu uzdevums** – atrast līdzīgus piemērus (viena notikuma dažāds atspoguļojums) medijos un kritiski izvērtēt vēstījumus. Lai sagatavotos uzdevumam, skolēniem var tikt dots iesildošais uzdevums – pastāstīt pasaku „Trīs sivēntiņi” no katra varoņa skatpunkta.

## Praktisks uzdevums – ziņu pastkartes veidošana

**B | C**

Pastkarte „Kas notiek Latvijā?”. Aktivitātes mērķis ir rosināt skolēnus iepazīt dažādus ziņu portālus un mudināt iedziļināties to saturā. Skolotājs vai skolēni izvēlas jebkurus piecus burtus (vai vairāk), un šie burti nosaka, kādi ziņu virsraksti jāmeklē – ziņu virsrakstam jā sākas ar noteikto burtu. Skolēni var strādāt grupās vai individuāli, skolotājs var ieteikt, kurā ziņu portālā skolēni meklē ziņas. Atrastie ziņu virsraksti jāizraksta. Aktivitātes galvenā daļa – no atlasītajiem ziņu virsrakstiem jāizveido stāstījums „Šī diena Latvijā”, iesaistot ziņu virsrakstus saistītā tekstā (papildus izmantojot tikai saikļus, partikulas, mainot locījumus). Pēc vēstījuma nolasīšanas seko analīze – vai izdevies atspoguļot šīs dienas notikumus, vai izvēlētais ziņas ir svarīgas Latvijas, Eiropas un pasaules mērogā, vai tu tās lasītu utt. Pēc šī uzdevuma seko otrā uzdevuma daļa – mērķtiecīgi atrast šīs dienas svarīgākās ziņas par Latvijas, Eiropas un pasaules nozīmīgiem notikumiem. Kas nosaka ziņas aktualitāti? Vai ziņas atspoguļo realitāti? Vai tā cilvēka dzīve, kurš nelasa ziņas, ir citāda. Vai un kā apkārtējie notikumi valstī, Eiropā ietekmē mūsu dzīvi? Vai tie notikumi, par kuriem raksta medijos, ir paši svarīgākie, ietekmē mūsu katra dzīvi? Kas un kā izvēlas notikumus, par ko rakstīt? Miniet konkrētus piemērus!

**Papildus iesakām izmantot:**

[https://ej.uz/mediju\\_edienkarte](https://ej.uz/mediju_edienkarte)

(audio fails piemērots pamatskolas vecāko klašu un vidusskolas skolēniem).

## Ziņu TOP veidošana

**B | C**

Lai mācītu atšķirt svarīgu informāciju no mazāk svarīgas, skolēni nedēļas garumā veido divus ziņu TOP – svarīgo ziņu TOP un mazāk svarīgo ziņu TOP. Pēc TOP izveides seko analīze un pārrunas – kas ir svarīgas un kas mazāk svarīgas ziņas? Kādam lasītājam katra ziņa ir domāta, ko tā vēsta, vai tā ir aktuāla, vietējai sabiedrībai būtiska, izklaidējoša vai informatīva, patiesa vai sagrozīta, uzrunājoša vai garlaicīga u. c.

**Papildus iesakām izmantot:**

[www.pilnadoma.lv/encyclopedia/filma-par-sagrozitam-zinam/](http://www.pilnadoma.lv/encyclopedia/filma-par-sagrozitam-zinam/)

## Praktisks uzdevums „Ziņu detektīvs”

**B | C**

Skolēni izvēlas kādu viņus interesējošu notikumu (mūzikas festivāls, sports, dabas parādības u. c.) un apkopo dažādos medijos pieejamo notikuma atspoguļojumu – gan vizuālu, gan tekstuālu. Lai strukturētu vēstījumu analīzi, no katra mediju vēstījuma tiek izrakstīti spilgtākie atslēgas vārdi vai atspoguļojums, kas, izmantojot domu zirnekli, tiek shematiski atšifrēts (7. darba lapa).

Uzdevuma mērķis – salīdzināt, kā atšķiras katrs vēstījums; kādas emocijas tas raisa un kāpēc; kurš vēstījums un kāpēc tev ir saprotamās, šķiet ticamāks; kurš vēstījums tev liekas interesantāks, spilgtāks un kāpēc? Saruna par ziņu valodu, izmantotajiem līdzekļiem, žurnālistu lomu, piesaistīto ekspertu izvēli.

### Papildus iesakām izmantot:

[www.pilnadoma.lv/audience/tiri-fakti/](http://www.pilnadoma.lv/audience/tiri-fakti/)

(video piemērots pamatskolas un vidusskolas skolēniem),

[www.pilnadoma.lv/encyclopedia/zurnalistikas-pamatprincipi/](http://www.pilnadoma.lv/encyclopedia/zurnalistikas-pamatprincipi/)

(video piemērots vidusskolas skolēniem lat/ru),

[https://ej.uz/tiri\\_fakti](https://ej.uz/tiri_fakti)

(video piemērots pamatskolas un vidusskolas skolēniem).

7. darba lapa (29. lpp.) ▶

## Paviršā lasīšana

**B | C**

Skolēni sadalās trīs grupās – vieni lasa tikai ziņu virsrakstus noteiktā portālā, otri skatās tikai portālā publicētos foto, trešie lasa konkrētu ziņu pilnu tekstu. Seko katras grupas prezentācija – ko es šodien uzzināju, ieejot portālā x? Pēc visu grupu prezentācijām skolēni diskutē par saviem mediju patērēšanas paradumiem un to ietekmi uz notikumu izpratni, zināšanām, viedokli.

### Papildus iesakām izmantot:

[www.pilnadoma.lv/audience/tiri-fakti/](http://www.pilnadoma.lv/audience/tiri-fakti/)

(video piemērots pamatskolas un vidusskolas skolēniem).

## Ziņu veidošana

**B | C**

Skolēni rada improvizētu ziņu studiju, grupās veidojot ziņu sižetu: izvēloties notikumu, radot tekstu, izvēloties filmēšanas fonu, atribūtus, diktoru, pieaicinot ekspertus u. c. Skolēni tiek iepazīstināti arī ar biežāk lietotajām manipulācijas tehnikām, kas tiek izmantotas ziņu sižetu veidošanā: pārspīlēšana, vispārināšana, noklusēšana, detaļu izcelšana, viedokļu uzdošana par faktiem, ekspertu piesaukšana, atkārtošana.

Pēc ziņu sižetu noskatīšanās tie tiek analizēti, vērtējot tos pēc pašu izvirzītiem kritērijiem – aizraujoši, maldinoši, izziņoši u. c. Uzdevumu var sarežģīt, katrai grupai dodot uzdevumu, veidot divus sižetus – vienu žurnālista veidotu, otru – aculiecinieka video. Šāds uzdevums ļauj salīdzināt vēstījumus, izvēlēto fokusu, vēstījuma emocionalitāti u. c.



## LIETO INTERNETU GUDRI!

[https://ej.uz/lieto\\_gudri](https://ej.uz/lieto_gudri)

### Skolēnu vecumposms

Sākumskola (A), pamatskola (B).

### Galvenā ziņa

Internets pilda vairākas funkcijas, tostarp arī izklaides (skolēnu vidū populārākais interneta lietošanas mērķis), taču vecāku un skolotāju galvenais uzdevums ir mācīt skolēniem internetu izmantot zināšanu pilnveidei, uzdevumu veikšanai, problēmu risināšanai.

### Pamatinformācija skolotājam

Iepazīstot 2017. gada pētījuma „Bērnu un pusaudžu medijpratība” rezultātus ([https://ej.uz/KM\\_petijums\\_medijpratiba](https://ej.uz/KM_petijums_medijpratiba)), redzam, ka skolēni pamatā internetu izmanto izklaidei un sērfo tajā bez noteikta nolūka. Tas rada situāciju, ka brīdī, kad skolēniem jāatrod konkrēta informācija vai jārisina uzdevums (jāatrod kontakti, vilciena saraksts, biļetes cena u. c.), prasmes nebūt nav izcilas. 2018. gada aprīlī notika diagnostikas darbs 3. un 6. klasei par drošību internetā un medijpratību (sīkāk ar rezultātiem varat iepazīties <https://drossinternets.lv/lv/posts/view/diagnostikas-darbs>). Iegūtie rezultāti apliecina, ka skolēnu prasmes nav pietiekamas, tāpēc mācību procesā jāiekļauj uzdevumi, kas pilnveido skolēnu prasmes efektīvi lietot internetu savu mērķu sasniegšanai.

IETEIKUMI DARBAM, METOŽU APRAKSTI, DARBA LAPAS ▶



## Noderīgu resursu saraksts

**A | B**

Veidojiet klasē noderīgu interneta resursu sarakstu plakāta formā. Katrs skolēns var ierakstīt, ko noderīgu atradis internetā, pievienot saiti, īsu anotāciju, galveno – kas patika un kāpēc iesaka citiem. Noteikti atstājiet vietu, kur pārējie var ierakstīt savus komentārus pēc resursa apskates. Kā variants – mēnesī reizi skolēni iepazīstina ar vienu izvēlēto resursu, prezentē to, atbild uz jautājumiem. Lai strukturētu skolēnu prezentāciju, var lūgt atbildēt uz šādiem jautājumiem: **KĀ** atrast šo resursu? **KO** es iemācos, uzzinu, ar to strādājot? **KAM** to iesaku? **KĀDAS** situācijas, uzdevumus tas palīdz risināt? **AR KO** tas ir labāks par pārējiem?

Idejas ierosmei: <https://drossinternets.lv/lv/info/noderigi-resursi>.

## Improvizēts stāsts

**A | B**

Viens skolēns nāk klases priekšā un saņem uzdevumu – stāstīt stāstu, turpinot teikumu „Šodien es internetā...”. Ikviens no klausītājiem sauc savstarpēji nesaistītus vārdus (pa vienam, nākamo vārdu sauc tikai tad, kad iepriekšējais jau iekļauts stāstījumā), kas stāstītājam uzreiz jāietver savā stāstījumā. Uzdevums izvēršas jautrs, un tā galvenā doma – salīdzināt šo stāstījumu ar realitāti: cik bieži šāds haoss un bezmērķīga sērfošana arī vērojama, lietojot internetu. Var pasniegt balvu interesantākā stāsta stāstniekam. Uzdevumu var ierobežot laikā, piemēram, stāsta garums ir viena minūte.

## Interneta lietošanas dienasgrāmata

**A | B**

Katrs skolēns noteiktu laika posmu tiek lūgts rakstīt savu interneta lietošanas dienasgrāmatu, aizpildot šādu vai līdzīgu tabulu:

Datums	Pavadītais laiks	Vietne	Vērtējums – ko ieguvu, uzzināju, sapratu, izjutu	Ja šo laiku es nepavadītu internetā, es... + –

9. darba lapa (31. lpp.) ▶

## Eksperiments – ar un bez interneta

**B**

Skolēns izvēlas kādu skolā uzdotu uzdevumu un apzināti izpilda to, izmantojot dažādus resursus: tikai mācību grāmatu; mācību grāmatu un bibliotēkā atrodamos resursus; mācību grāmatu, bibliotēkā atrodamos resursus un eksperta viedokli (zvanot vai rakstot e-pastu); mācību grāmatu, bibliotēkā atrodamos resursus, eksperta viedokli (zvanot vai rakstot e-pastu) un interneta resursus. Pēc eksperimenta veikšanas tiek salīdzināti un analizēti rezultāti.

## Sacensība „Kurš pirmais?”

**A**

Klasi sadala grupās, katrai no grupām ir pieejams internets. Skolotāja iepriekš sagatavojuši uzdevumus. Piemēram, atrodiet, kurās pilsētās ir zinātkāres centri „Zinoo”; cik km līdz tuvākajam kinoteātrim u. c. (jautājumi jāveido reģionam atbilstoši un skolēnam saprotami, nozīmīgi). Katra grupa izlozē trīs līdz piecus jautājumus un meklē uz tiem atbildes, dokumentējot vietnes, kur meklēja un ieguva informāciju. Uzvar komanda, kura pirmā atrod pareizās atbildes. Uzdevumam seko diskusija klasē – kā informācija tika meklēta, laika patēriņš, precizitāte. Noslēgumā katrs skolēns izvēlas vienu no izskanējušām idejām, padomiem, ko vērtē kā noderīgu, līdz šim nezinātu, un pasniedz tai savu smaidiņu / + zīmi / ordeni.

## Darba lapa „Tava dalība stundā”, pašvērtējums

**B | C**

Šī uzdevuma laikā skolēni izprot savu uzvedību mācību stundas laikā. Skolēniem tiek lūgts novērtēt sevi katrā no punktiem.

1. Veiksmīgu dalību stundā nodrošina:
  - a) ierasties laicīgi;
  - b) izvēlēties piemērotu vietu;
  - c) izslēgt elektroierīces;
  - d) viss iepriekš minētais.
2. Aktīva līdzdalība stundā nozīmē:
  - a) taisīt šovu, tēlot klaunu un smīdināt klasi;
  - b) sagatavoties stundas tematam un runāt tad, kad jāizsaka savas domas vai jālūdz pamatot citu viedokli;
  - c) ātri meklēt informāciju internetā, jo neesi sagatavojies pirms tam.
3. Aktīva līdzdalība stundā ir daudz vairāk nekā fiziski atrasties klases telpā. Ko tā ietver?
  - a) sagatavoties pirms stundas, ieklausīties citos, pierakstīt no jauna uzzināto, definēt tematus tālākai izpētei;
  - b) uzmanīgi klausīties, ko saka citi un pēc stundas pasmieties par tiem, kas izteikuši ko nepareizu;
  - c) pieklājīgi atbildēt, ja tev ko jautā, bet vairāk arī stundā nepiedalīties.
4. Tu neesi sagatavojies stundai, tāpēc daudz ko nesaproti. Tu:
  - a) pārtrauc stundu, lai arī tas kavē pārējos, un lūdz paskaidrot, sakot, ka nebija laika izlasīt pašam;
  - b) tu pieraksti dzirdēto un pēc stundas noskaidro nezināmo;
  - c) tu vienkārši neklausies, par ko klasesbiedri runā, jo tev ir vienalga.
5. Aktīva dalība stundā ļauj tev:
  - a) nopelnīt labu atzīmi;
  - b) sasaistīt jauno ar iepriekš zināmo, paplašināt zināšanas un paust savu pasaules redzējumu, uzzināt citu domas;
  - c) beidzot parādīt sevi, jo ir kas vēro un klausās.

10. darba lapa

Es stundā

Atzīmē, tavuprāt, pareizo atbildi!

1. **Veiksmīgu dalību stundā nodrošina:**
  - a) ierasties laicīgi;
  - b) izvēlēties piemērotu vietu;
  - c) izslēgt elektroierīces;
  - d) viss iepriekš minētais.
2. **Aktīva līdzdalība stundā nozīmē:**
  - a) taisīt šovu, tēlot klaunu un smīdināt klasi;
  - b) sagatavoties stundas tematam un runāt tad, kad jāizsaka savas domas vai jālūdz pamatot citu viedokli;
  - c) ātri meklēt informāciju internetā, jo neesi sagatavojies pirms tam.
3. **Aktīva līdzdalība stundā ir daudz vairāk nekā fiziski atrasties klases telpā. Ko tā ietver?**
  - a) sagatavoties pirms stundas, ieklausīties citos, pierakstīt no jauna uzzināto, definēt tematus tālākai izpētei;
  - b) uzmanīgi klausīties, ko saka citi un pēc stundas pasmieties par tiem, kas izteikuši ko nepareizu;
  - c) pieklājīgi atbildēt, ja tev ko jautā, bet vairāk arī stundā nepiedalīties.
4. **Tu neesi sagatavojies stundai, tāpēc daudz ko nesaproti. Tu:**
  - a) pārtrauc stundu, lai arī tas kavē pārējos, un lūdz paskaidrot, sakot, ka nebija laika izlasīt pašam;
  - b) tu pieraksti dzirdēto un pēc stundas noskaidro nezināmo;
  - c) tu vienkārši neklausies, par ko klasesbiedri runā, jo tev ir vienalga.
5. **Aktīva dalība stundā ļauj tev:**
  - a) nopelnīt labu atzīmi;
  - b) sasaistīt jauno ar iepriekš zināmo, paplašināt zināšanas un paust savu pasaules redzējumu, uzzināt citu domas;
  - c) beidzot parādīt sevi, jo ir kas vēro un klausās.

32

10. darba lapa (32. lpp.) ►

## Aptauja „Ķer uzmanību!”

**B | C**

Izvērtē savu uzmanības noturību stundas laikā:

1. Pirms stundas sagatavo baltu lapu.
2. Katru reizi, kad stundas laikā ļauj savām domām aizslīdēt (piemēram, ieej internetā), atzīmē to lapā.
3. Analizē – cik reižu nespēji noturēt uzmanību, kas radīja šo situāciju un kā nākamreiz veiksmīgāk noturēt uzmanību.
4. Pārrunājiet uzmanības noturēšanas jautājumu klasē, uzklusiet viens otra ieteikumus, izvirziet sasniedzamu mērķi nākamai stundai – pēc iespējas mazāk ļaut sev būt ar domām citur jeb sērfot internetā.
5. Apbalvojiet tos, kam izdevās vislabāk!

11. darba lapa (33. lpp.) ►

## Aptauja „Tavs spogulis”

**B | C**

Aktivitātes mērķis – palīdzēt skolēnam saskatīt savu atbildību izglītības procesā, apzināties izglītības mērķi, pašvadīti mācīties. Pēc aptaujas veikšanas svarīga ir saruna klasē.

12. darba lapa

### Tavs spogulis

#### 1. Atzīmē darbības, ko tu veic pirms stundas!

- Atpūšos.
- Skrienu, jo kā vienmēr kavēju.
- Ātri sagatavojos, jo mājās nebija laika.
- Pildu iepriekšējās stundas mājas darbu.

#### 2. Atzīmē darbības, ko tu veic stundas laikā!

- Uzdošu jautājumus.
- Pārbaudu sociālos tīklus.
- Plāpāju ar solabiedru.
- Pārlasu pagājušās stundas pierakstus.
- Pildu nākamās stundas mājas darbus.
- Pierakstu jauno vielu, pārdomas, lietas, ko vēlos noskaidrot sīkāk.
- Domāju par ar skolu nesaistītām lietām.
- Fokusēju uzmanību uz stundā notiekošo.
- Ieklausos citu uzdotos jautājumos, izteiktajā viedoklī.

#### 3. Atzīmē darbības, ko tu veic pēc stundas!

- Starpbrīdī uzreiz izpildu uzdoto un aizmirstu par stundas tematu līdz nākamai stundai.
- Uzrakstu idejas, jautājumus, kas radās stundas laikā.
- Uzrakstu un dalos ar savām domām par stundas tematu sociālajos tīklos.
- Definēju un ierosinu ideju nākamai stundai, tālākai izpētei, pirms tam noskaidrojot citu skolēnu domas.

#### 4. Klasē stundas laikā tu biji:

- Skolēns, kurš sēž tālākajā stūrī un pārsvarā skatās ārā pa logu vai sēž mobilajā telefonā.
- Skolēns, kurš runā visvairāk par visiem un par visu pēc kārtas.
- Skolēns, kurš ir sagatavojies dalībai stundā un aktīvi piedalās procesā.
- Nevieni no iepriekšminētā.

#### 5. Es mācos \_\_\_\_\_

34

12. darba lapa (34. lpp.) ►

## Vērojums – kā tehnoloģijas balsta mācību procesu, uzdevuma veikšanu, problēmas risināšanu?

Šī matrica ļauj noteikt skolēna digitālās lietpratības līmeni. Skolēns lietpratējs izmanto digitālās tehnoloģijas zināšanu konstruēšanai un rada jaunus digitālos risinājumus/produktus autentiskiem lietotājiem. Piemērs: skolēns veic aptauju. Pirms jautājumu izveides tiek veikta pieejamās informācijas analīze – līdzīgas aptaujas, jau izpētītais, kādu datu trūkst, kā iegūtie dati tiks izmantoti, ko mainīs konkrētajā situācijā. Aptaujas izveidei tiek izmantoti internetā pieejamie aptauju rīki; lai saņemtu konsultāciju, e-pasta formātā tiek uzrunāts kāds jomas eksperts; popularizēšanai tiek izmantoti sociālie tīkli; dati tiek apstrādāti, izmantojot piemērotu programmu; dati prezentēšanai tiek sagatavoti viegli uztveramā formātā (piemēram, infografikā); ar datiem tiek iepazīstinātas ieinteresētās organizācijas, saņemta atgriezeniskā saite; veidota publikācija reģionālai presei; norādīts, ko aptauja ļauj secināt, kādi ir ieteikumi situācijas uzlabošanai, tālākai izpētei u. c.

<b>Neliecina par lietpratību</b>	<b>0</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Skolēns neapzinās digitālo tehnoloģiju iespējas un neizmanto digitālās tehnoloģijas uzdevuma veikšanā, problēmas risināšanā.</li> </ul>
<b>Iesācējs</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Skolēns lieto digitālās tehnoloģijas uzdevuma veikšanā, problēmas risināšanā.</li> <li>Taču digitālo tehnoloģiju lietošana nenotiek pašvadīti.</li> <li>Šīs pašas zināšanas skolēns var iegūt, arī neizmantojot digitālās tehnoloģijas.</li> </ul>
<b>Lietotājs</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Skolēns lieto digitālās tehnoloģijas mācību situācijās.</li> <li>Digitālo tehnoloģiju lietošana norit pašvadīti, tā atbalsta zināšanu konstruēšanu.</li> <li>Taču skolēns nerada jaunus digitālos risinājumus/produktus autentiskiem lietotājiem.</li> </ul>
<b>Lietpratējs</b>	<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Skolēns lieto digitālās tehnoloģijas mācību situācijās vai pārnes jaunus kontekstos.</li> <li>Digitālo tehnoloģiju lietošana ir nepieciešama zināšanu konstruēšanai.</li> <li>Skolēns rada jaunus digitālos risinājumus/produktus autentiskiem lietotājiem.</li> </ul>

Svarīgi piedāvāt skolēnam uzdevumus, kur digitālās tehnoloģijas netiek izmantotas tikai kā rīks, ko var aizstāt ar citu informācijas kanālu, iegūstot identisku rezultātu, bet gan mērķtiecīgi attīstīt digitālās lietpratības komponentus.

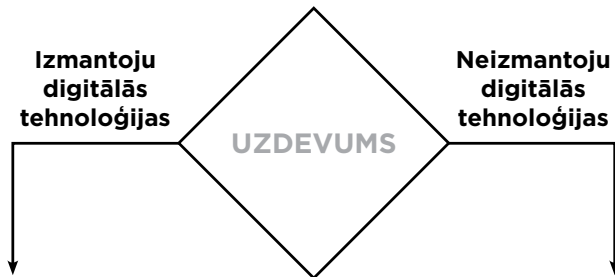
**Uzdevumu piemēri:** mācību ekskursijas plānošana, organizēšana, piedzīvotā dokumentēšana un atspoguļojums; jauniešu viedokļu izziņāšana par kādu no pašvaldības ierosinājumiem; ieskats jauniešu iespējās pilsētā u. c.

## Algoritmu veidošana

**B**

Lai izprastu, kā tehnoloģijas jēgpilni izmantojamas mācību procesā, skolēni veido algoritmu, secīgi pierakstot darbības, kā pārbaudīt, vai digitālās tehnoloģijas konkrētā uzdevuma veikšanu padarīs efektīvāku vai ne.

Piemērs:



**Izveido algoritmu darbībām, lai noskaidrotu, vai uzdevuma veikšanai ir jāizmanto digitālās tehnoloģijas! Analizē uzdevuma izpildi ar digitālo tehnoloģiju atbalstu un bez tā! Kāda ir tava atbilde?**

Iespējamie uzdevumi – jānoskaidro konkrētas kūkas cepšanas recepte, jānoskaidro vilcienu kustības saraksts, jāpasūta aviobiļete, jānoskaidro trīs ekspertu viedokļi par konkrētu eksperimentu u. c.

13. darba lapa (35. lpp.) ►

## Analizē reklāmu!

1. Kas ir reklāmas autors? Ko vēlas panākt ar šīs reklāmas palīdzību, kāds ir reklāmas mērķis?

---

---

---

2. Kāds ir reklāmas vēstījums?

---

---

---

3. Kā tiek panākta skatītāju uzmanība reklāmai?

---

---

---

4. Vai iespējamas dažādas reklāmā ietvertā vēstījuma interpretācijas?

---

---

---

5. Kas par konfektēm nav pateikts šajā reklāmā, kāpēc?

---

---

---

6. Kas pelna (iegūst kaut ko) no šīs reklāmas?

---

---

---

Lomu spēle



**Bērns, kurš notic  
reklāmai un vēlas  
konfektes tūlīt pirkt.**

**Bērns, kurš mudina  
izvērtēt reklāmā teikto  
un pārbaudīt faktus.**

**Bērns, kuram garšo  
jebkuras konfektes  
un kurš grib pirkt  
arī citronu konfektes.**

**Bērns, kurš vēlas kļūt  
par izgudrotāju  
un tic, ka konfektes  
var būt maģiskas,  
stāsta par dažādām  
brīnumainām lietām.**

**Aktieris, kurš tēloja  
zinātnieku reklāmā.**

**Cilvēks, kurš rakstīja  
reklāmas tekstu.**

**Režisors, kurš  
izdomāja reklāmu.**

**Cilvēks, kurš ražo  
citronu konfektes un  
kuram tās jāpārdod.**

Krāj vienādos!

**BRĪNIŠĶĪGS**

**FANTASTISKS**

**BURVĪGS**

**SUPERĪGS**

**LĒTS**

**EKONOMISKS**

**ZEMA  
CENA**

**BANKROTA  
CENA**



**Krāj vienādos!**

**VIETĒJAIS  
RAŽOTĀJS**

**RAŽOTS  
LATVIJĀ**

**LATVIJAS  
PRODUKTS**

**PĒRC NO  
SAVĒJĀ!**

**KVALITATĪVS**

**DROŠS**

**PĀRBAUDĪTS**

**IZTURĪGS**

**Analizē reklāmu!**

Kas tiek reklamēts?

Uzraksti trīs lietas, ko stāsta, lai pārliecinātu pirkt šīs konfektes!

1. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Uzraksti, kam tu tici šajā reklāmā un kam ne!

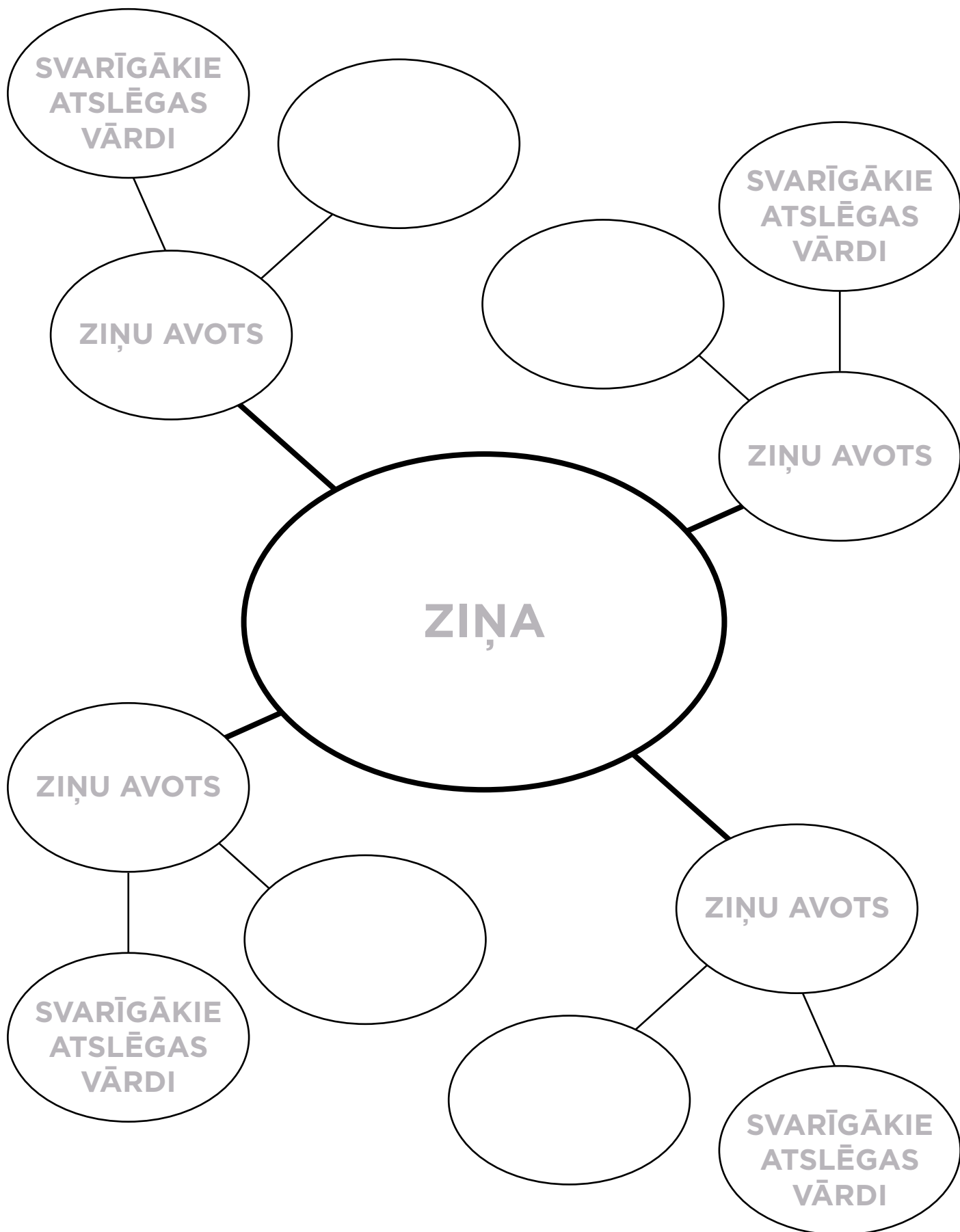
Atbildes pamato! Ja iespējams, uzraksti, kur un kā tās var pārbaudīt!

<b>Ticu, jo...</b>	<b>Neticu, jo...</b>





# Viena ziņa, dažādi vēstījumi







## Es stundā

Atzīmē, tavuprāt, pareizo atbildi!

### 1. Veiksmīgu dalību stundā nodrošina:

- a) ierasties laicīgi;
- b) izvēlēties piemērotu vietu;
- c) izslēgt elektroierīces;
- d) viss iepriekš minētais.

### 2. Aktīva līdzdalība stundā nozīmē:

- a) taisīt šovu, tēlot klaunu un smīdināt klasi;
- b) sagatavoties stundas tematam un runāt tad, kad jāizsaka savas domas vai jālūdz pamatot citu viedokli;
- c) ātri meklēt informāciju internetā, jo neesi sagatavojies pirms tam.

### 3. Aktīva līdzdalība stundā ir daudz vairāk nekā fiziski atrasties klases telpā. Ko tā ietver?

- a) sagatavoties pirms stundas, ieklausīties citos, pierakstīt no jauna uzzināto, definēt tematus tālākai izpētei;
- b) uzmanīgi klausīties, ko saka citi un pēc stundas pasmieties par tiem, kas izteikuši ko nepareizu;
- c) pieklājīgi atbildēt, ja tev ko jautā, bet vairāk arī stundā nepiedalīties;

### 4. Tu neesi sagatavojies stundai, tāpēc daudz ko nesaproti. Tu:

- a) pārtrauc stundu, lai arī tas kavē pārējos, un lūdz paskaidrot, sakot, ka nebija laika izlasīt pašam;
- b) tu pieraksti dzirdēto un pēc stundas noskaidro nezināmo;
- c) tu vienkārši neklausies, par ko klasesbiedri runā, jo tev ir vienalga.

### 5. Aktīva dalība stundā ļauj tev:

- a) nopelnīt labu atzīmi;
- b) sasaistīt jauno ar iepriekš zināmo, paplašināt zināšanas un paust savu pasaules redzējumu, uzzināt citu domas;
- c) beidzot parādīt sevi, jo ir kas vēro un klausās.



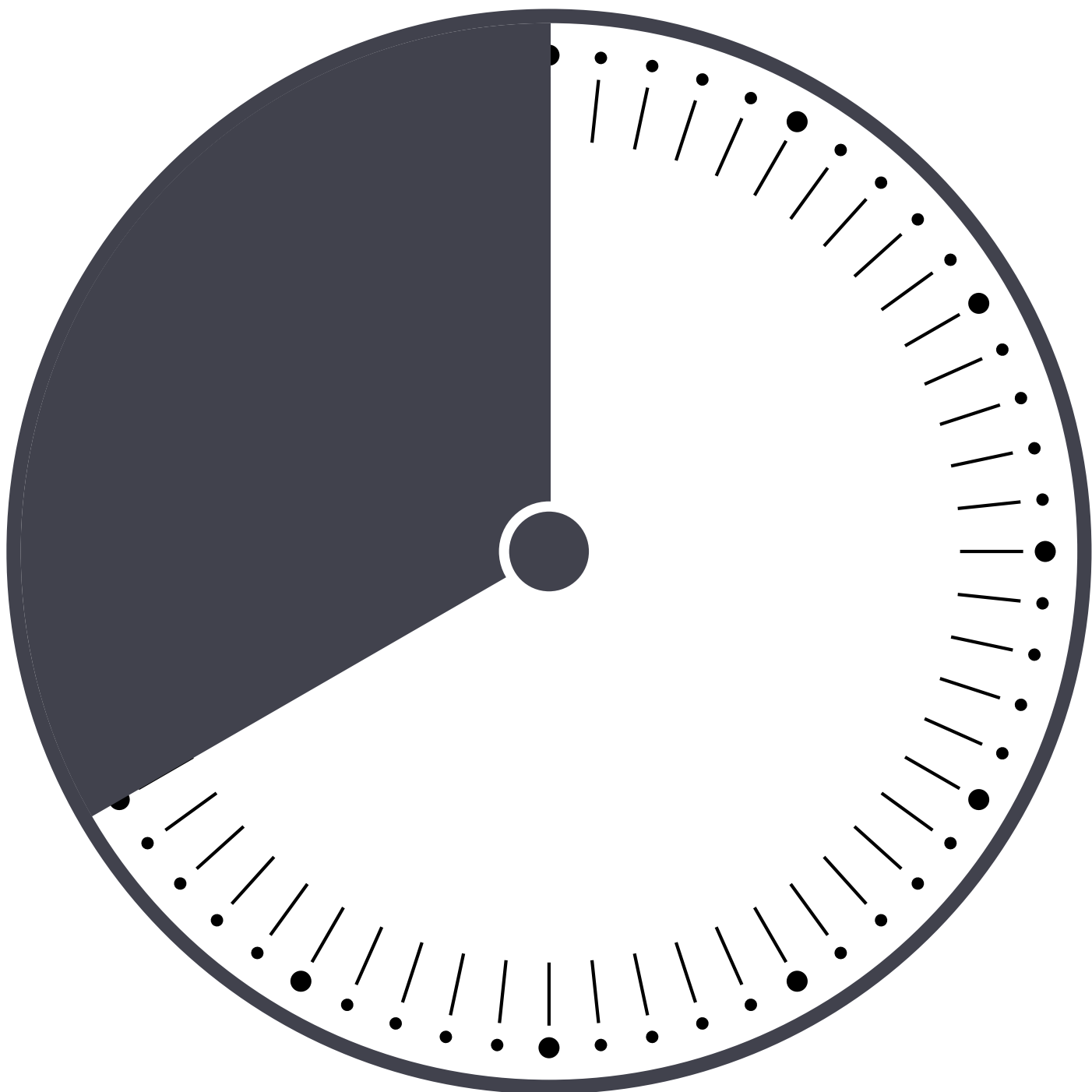
## Ķer uzmanību!

Izvērtē savu uzmanības noturību stundas laikā!

Pirms stundas sagatavo baltu lapu vai izmanto šo pulksteni.

Katru reizi, kad stundas laikā ļauj savām domām aizslīdēt (piemēram, ieej internetā), atzīmē to lapā.

Analizē – cik reižu nespēji noturēt uzmanību, kas radīja šo situāciju un kā nākamreiz veiksmīgāk noturēt uzmanību.



## Tavs spogulis

### 1. Atzīmē darbības, ko tu veic pirms stundas!

- Atpūšos.
- Skrienu, jo kā vienmēr kavēju.
- Ātri sagatavojos, jo mājās nebija laika.
- Pildu iepriekšējās stundas mājas darbu.

### 2. Atzīmē darbības, ko tu veic stundas laikā!

- Uzdodu jautājumus.
- Pārbaudu sociālos tīklus.
- Pļāpāju ar solabiedru.
- Pārlasu pagājušās stundas pierakstus.
- Pildu nākamās stundas mājas darbus.
- Pierakstu jauno vielu, pārdomas, lietas, ko vēlos noskaidrot sīkāk.
- Domāju par ar skolu nesaistītām lietām.
- Fokusēju uzmanību uz stundā notiekošo.
- Ieklausos citu uzdotos jautājumos, izteiktajā viedoklī.

### 3. Atzīmē darbības, ko tu veic pēc stundas!

- Starpbrīdī uzreiz izpildu uzdoto un aizmirstu par stundas tematu līdz nākamai stundai.
- Uzrakstu idejas, jautājumus, kas radās stundas laikā.
- Uzrakstu un dalos ar savām domām par stundas tematu sociālajos tīklos.
- Definēju un ierosinu ideju nākamai stundai, tālākai izpētei, pirms tam noskaidrojot citu skolēnu domas.

### 4. Klasē stundas laikā tu biji:

- Skolēns, kurš sēž tālākajā stūrī un pārsvarā skatās ārā pa logu vai sēž mobilajā telefonā.
- Skolēns, kurš runā visvairāk par visiem un par visu pēc kārtas.
- Skolēns, kurš ir sagatavojies dalībai stundā un aktīvi piedalās procesā.
- Neviena no iepriekšminētā.

### 5. Es mācos \_\_\_\_\_

## Algoritmu veidošana

Izveido darbību algoritmu.

Mērķis: noskaidrot, vai šīs darbības veikšanai ir efektīvi izmantot digitālās tehnoloģijas.

Paraugs:

**Izvēlies kādu uzdevumu un analizē, vai digitālās tehnoloģijas palīdz tā veikšanā! Sadali savu darbību uzdevuma risināšanā soļos un analizē katru no tiem!**

