



# RésLab

Research laboratory on the use of social networks and parenting

## Ugdyti skaitmeninį raštingumą

Svarbiausi dalykai, padedantys lydėti mokinius ir ugdyti kritinį mąstymą mokykloje



Finansuoja  
 Europos Sąjunga

Šis turinys buvo parengtas pagal RESOLAB projektą Nr. 2023-1-FR01-KA220-SCH-000153583, finansuojamą pagal Erasmus+ programą. Europos Komisijos parama šios publikacijos leidybai nereiškia, kad ji pritaria joje pateiktam turiniui, kuris atspindi tik autorių nuomonę, ir Komisija neatsako už bet kokį šioje publikacijoje pateiktos informacijos naudojimą.

Šis turinys yra licencijuotas pagal Creative Commons Attribution 4.0 International License. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



## Turinys

Įvadas – ResoLab projektas .....	5
Kartu už apsišvietusį skaitmeninį pilietiškumą .....	5
Dalyvavimas ir rūpestingumas .....	5
Europos ir vietos projektas tuo pačiu metu .....	5
„Parama mokiniams siekiant skaitmeninio pilietiškumo“ .....	6
Mieli mokytojai, .....	6
Šiuo vadovu siekiama:.....	6
1 tema – teisė į atvaizdą.....	7
1. Įvadas .....	7
2. Paklauskite savęs.....	7
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	7
4. Praktinis pritaikymas .....	8
5. Išvada .....	8
2 tema – kritinio mąstymo ugdymas susiduriant su melagienomis.....	9
1. Įvadas .....	9
2. Paklauskite savęs.....	9
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	9
4. Praktinis pritaikymas .....	10
5. Išvada .....	10
3 tema – kaip veikti susidūrus su kibernetinėmis patyčiomis.....	11
1. Įvadas .....	11
2. Paklauskite savęs.....	11
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	11
4. Praktinis pritaikymas .....	12
5. Išvada .....	12
4 tema – mokinių sąmoningumo didinimas apie asmens duomenų apsaugą.....	13



1. Įvadas .....	13
2. Paklauskite savęs.....	13
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	13
4. Praktinis pritaikymas .....	14
5. Išvada .....	14
<b>5 tema – skatinti subalansuotą ir sąmoningą ekranų naudojimą .....</b>	<b>15</b>
1. Įvadas .....	15
2. Paklauskite savęs.....	15
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	15
4. Praktinis pritaikymas .....	16
5. Išvada .....	16
<b>6 tema – ugdyti skaitmeninę tapatybę ir atsakomybę internete .....</b>	<b>17</b>
1. Įvadas .....	17
2. Paklauskite savęs.....	17
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	17
4. Praktinis pritaikymas .....	18
5. Išvada .....	18
<b>7 tema – ugdyti saugumą ir sutikimą internete .....</b>	<b>19</b>
1. Įvadas .....	19
2. Paklauskite savęs.....	19
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	19
4. Praktinis pritaikymas .....	20
5. Išvada .....	20
<b>8 tema –skaitmeninių iššūkių ir tendencijų analizė su mokiniais.....</b>	<b>21</b>
1. Įvadas .....	21
2. Paklauskite savęs.....	21
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	21
4. Praktinis pritaikymas .....	22
5. Išvada .....	22
<b>9 tema – kaip skaitmeninė erdvė veikia ugdymo santykius.....</b>	<b>23</b>
1. Įvadas .....	23

2. Paklauskite savęs.....	23
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	23
4. Praktinis pritaikymas .....	24
5. Išvada .....	24
<b>10 tema – bendradarbiauti su tėvais ugdant skaitmeninį raštingumą .....</b>	<b>25</b>
1. Įvadas .....	25
2. Paklauskite savęs.....	25
3. Gerosios praktikos ir patarimai.....	25
4. Praktinis pritaikymas .....	26
5. Išvada .....	26
<b>Svarbiausia – „Ugdyti skaitmeninį raštingumą – ugdyti gyvenimui“ .....</b>	<b>27</b>
<b>Bendra išvada – "Skaitmeninės technologijos – ryšys, kurį reikia kurti kartu" .....</b>	<b>28</b>
<b>Gilinantį toliau .....</b>	<b>29</b>
<b>Pastaba dėl gidų rengimo .....</b>	<b>36</b>

## Įvadas – ResoLab projektas

### Kartu už sąmoningą ir atsakingą skaitmeninį pilietiškumą

Projektas „ResoLab“ – Europos „Erasmus+“ programos iniciatyva, suburianti kelis partnerius bendram tikslui:

**Padėti vaikams, šeimoms ir mokykloms geriau suprasti skaitmeninę aplinką, ją naudoti ir ją kritiškai vertinti.**

Pasaulyje, kuriame ekranai, tinklai ir taikomosios programos yra kasdienio gyvenimo dalis, būtina ugdyti **atsakingus ir kritiškus skaitmeninius įgūdžius**.

„ResoLab“ buvo sukurta kaip **edukacinių patirčių laboratorija**, kurioje jauni žmonės mokosi žaisdami, diskutuodami, išbandydami ir kurdami konkrečius sprendimus skaitmeninio pasaulio iššūkiams

### Dalyvaujamuoju principu ir geranoriškumu grįstas požiūris

Per **interaktyvias situacijas** ir forumo **teatro metoda**, mokiniai galėjo tyrinėti temas, artimas jų kasdieniam gyvenimui:

teisė į atvaizdą, melagienos, patyčios, privatumas ir ekrano laiko valdymas.

Ši patirtis paskatino **turingas diskusijas**, kuriose dalyvavo tėvai, mokytojai ir vietos švietimo bendruomenės atstovai.

### Europos ir vietos projektas vienu metu

„ResoLab“ – „DigCompEdu“ **systemos** europinės dinamikos dalis, kuria siekiama stiprinti visų švietimo dalyvių skaitmeninius įgūdžius.

Tačiau projektas taip pat remiasi mokyklų ir šeimų realybe: jis puoselėja **bendrąjį ugdymą, dialogą** ir **ryšių** su skaitmeninėmis technologijomis kūrimą.

### Trys gidai žengti tolyn

Šie gidai sukurti taip, kad kiekvienas padėtų savaip:

- vaikams – padėtų tapti smalsiais ir atsakingais skaitmeniniais piliečiais;
- tėvams – suteiktų atramą kasdien lydint vaikus skaitmeninių technologijų pasaulyje;
- mokytojams – praturtintų pedagoginę praktiką ir stiprintų bendrąjį ugdymą.

**Kartu paverskime skaitmeninę erdvę išraiškos, mokymosi ir ryšio priemone, o ne baimės ar atskirties šaltiniu.**



## „Parama mokiniams siekiant skaitmeninio pilietiškumo“

### Mieli mokytojai,

Šiandieniniai mokiniai gyvena pasaulyje, kuriame skaitmeninė erdvė daro įtaką jų santykiams, mokymuisi ir tapatybei.

Mokykla čia atlieka svarbų vaidmenį: padėti jauniems žmonėms tapti atsakingais ir kritiškai mąstančiais skaitmeniniais piliečiais, gebančiais įžvalgiai ir pagarbiai naudotis skaitmeniniais įrankiais.

„ResoLab“ projektas yra šio požiūrio dalis.

Per interaktyvias situacijas ir forumo teatro užsiėmimus mokiniai galėjo patirti, kelti klausimus ir geriau suprasti savo skaitmeninio gyvenimo iššūkius.

Diskusijos atskleidė, koku mastu mokykla tebėra esminė vieta mąstyti apie skaitmenines technologijas kolektyviai – be vertinimo ar baimės.

### Šiuo vadovu siekiama:

- suteikti pedagogines gaires ir konkrečius įrankius, padedančius nagrinėti 10 pagrindinių skaitmeninio pilietiškumo temų;
- susieti šią mokymosi patirtį su Europos „DigComp“ sistema;
- skatinti bendrą ugdymą su šeimomis ir socialiniais partneriais;
- ir stiprinti mokytojo, kaip prasmės mediatoriaus, vaidmenį skaitmeniniame pasaulyje.

**Ugdyti skaitmeninį raštingumą – pirmiausiai reiškia ugdyti laisvę mąstyti, veikti ir bendrauti kitaip.**

## 1 tema – teisė į atvaizdą

### 1. Įvadas

Teisė į atvaizdą – svarbi **skaitmeninio pilietiškumo ugdymo dalis**.

Mokykloje ji kelia klausimą apie projektų įgyvendinimą, klasės nuotraukų naudojimą, tinklaraščius ir edukacinius socialinius tinklus.

Teisė į atvaizdą mokykloje yra esminė: mokinių atvaizdų fiksavimas, viešinimas ir saugojimas turi vykti pagal aiškiai apibrėžtas taisykles. Mokytojai čia atlieka svarbų prevencijos ir sąmoningumo ugdymo vaidmenį.

„ResoLab“ užsiėmimuose ši tema leido nagrinėti **pagarbos, sutikimo ir kolektyvinės atsakomybės sąvokas**.

### 2. Paklauskite savęs

- ☞ Kaip aptarti teisę į atvaizdą nekeliant nerimo?
- ☞ Kokie teisiniai reglamentai taikomi mokyklos kontekste?
- ☞ Kaip įtraukti mokinius į apmąstymus apie jų pačių atvaizdus?
- ☞ Kaip susieti šią temą su medijų raštingumo ugdymu ir gyvenimu visuomenėje?

Iššūkis ne tik teisinis – jis taip pat **pilietinis ir etinis**.

### 3. Gerosios praktikos ir patarimai

- ☑ Be vertinimo kalbėtis su mokiniais apie jų skaitmeninius įpročius.
- ☑ Pasidomėti teisiniu reglamentavimu patikimuose, oficialiuose šaltiniuose.
- ☑ Įtraukti teisę į atvaizdą į klasės taisykles.
- ☑ Aiškiai paaiškinti, kokie sutikimai prašomi iš tėvų ir kodėl.
- ☑ Skatinti mokinius prieš bet kokią viešinimą (plakatus, svetaines, laikraščius) pagalvoti ir apsvarstyti pasekmes.

- ✓ Naudoti saugias platformas skaitmeniniams darbams ir projektams.
- ✓ Nagrinėti šią temą tarpdiscipliniškai: gimtosios kalbos (prancūzų, lietuvių, ispanų), pilietiškumo ugdyme, menų pamokose ir kitur.

### DigComp įgūdžiai:

- **2.2 Dalijimasis turiniu** – suprasti nuotraukų ir vaizdo įrašų viešinimo pasekmes.
- **4.2 Asmens duomenų apsauga** – valdyti privatumo nustatymus ir užtikrinti sutikimą.
- **4.3 Sveikatos ir gerovės apsauga** – saugoti orumą ir pagarbą.

## 4. Praktinis pritaikymas

### Siūloma veikla: „Atvaizdas – bendras sprendimas“

Pakvieskite mokinius aptarti situaciją:

„Klasės draugas nori paskelbti klasės nuotrauką savo paskyroje.“

Kokios taisyklės galioja? Kokios galimos alternatyvos?

→ Tikslas: mokytis tartis, **diskutuoti ir priimti sprendimus kartu.**

Kartu su mokiniais sukurkite atvaizdo naudojimo sutartį.

Paruoškite paprastą ir aiškią sutikimo formą.

Atvejo analizė: išanalizuokite situaciją, kai nuotrauka buvo padaryta ar paskelbta be leidimo.

## 5. Išvada

Ugdyti pagarbą teisei į atvaizdą – tai mokytis gyventi kartu skaitmeniniame amžiuje.

„Pasidalytas atvaizdas – tai bendra atsakomybė.“

**Mokyklos ir šeimos bendradarbiavimas išlieka esminis, kad šios praktikos taptų ilgalaikėmis ir nuosekliomis.**

## 2 tema – kritinio mąstymo ugdymas susiduriant su melagienomis

### 1. Įvadas

Mokykla – išskirtinė vieta mokytis mąstyti, kelti klausimus ir tikrinti informaciją.

Melaginga informacija greitai plinta tarp jaunų žmonių, ypač kai ji pateikiama vaizdo įrašų, paveikslėlių ar „neįtikėtinų faktų“ pavidalu.

Dirbti su melagienų tema mokykloje reiškia suteikti mokiniams įrankius **mąstyti, tikrinti ir diskutuoti** prieš patikint ar dalijantis.

### 2. Paklauskite savęs

☞ Kaip informacijos tikrinimą integruoti į kasdienes veiklas?

☞ Kokios priemonės (straipsniai, vaizdo įrašai, žaidimai, paveikslėliai) gali paskatinti apmąstymus?

☞ Kaip paskatinti mokinius kelti klausimus apie šaltinius, nesityčiojant iš tų, kurie suklydo?

☞ Kaip kalbėti apie manipuliaciją nekurstant baimės?

Šie klausimai kviečia paversti klasę **pagrįstų abejonių laboratorija**, kurioje mokomasi atsirinkti, lyginti ir diskutuoti.

### 3. Gerosios praktikos ir patarimai

- ✓ Reguliariai taikyti tikrinimo pratimus: analizuoti vaizdą, vaizdo įrašą ar citatą.
- ✓ Skatinti bendradarbiaujantį tyrimą: prieš darant išvadą palyginti kelis šaltinius.
- ✓ Įvertinti mokinius, kurie pastebi neatitikimus ar prieštaravimus.
- ✓ Kalbėti apie intenciją: „Kodėl ši informacija buvo sukurta?“
- ✓ Susieti šį procesą su medijų raštingumo ir skaitmeninės pilietystės ugdymu.



Ugdant šiuos įgūdžius, mokiniai tampa savarankiškesni ir atsakingesni santykiuose su informacija.

**DigComp įgūdžiai:**

- **1.2 Duomenų ir informacijos vertinimas** – atpažinti patikimus šaltinius.
- **1.3 Skaitmeninio turinio valdymas** – tvarkyti ir tikrinti informaciją.
- **2.2 Dalijimasis turiniu** – suprasti nepatikrinto turinio dalijimosi pasekmes.
- **5.3 Problemų sprendimas, kūrybiškas skaitmeninių technologijų naudojimas** – pasitelkti kritinį mąstymą aiškinintis prieštarą informaciją.

## 4. Praktinis pritaikymas

**Dirbtuvės „Tiesa ar melas?“**

Pateikite mokiniams kelias naujienas ar vaizdus.

Paprašykite jų nustatyti požymius, padedančius įvertinti patikimumą (autorius, šaltinis, data, tonas, nuoroda).

Tada surengkite diskusiją: „Kaip melagienos gali paveikti mūsų pasirinkimus?“

Šis metodas skatina **kritinį mąstymą** ir stiprina kolektyvinius analitinius įgūdžius.

## 5. Išvada

Ugdyti kritinį mąstymą – tai mokyti mąstyti savarankiškai.

Mokyti mokinius atpažinti melagienas reiškia suteikti jiems galimybę būti **informacijos kūrėjais ir vertintojais**, o ne vien pasyviais vartotojais.

**Tada mokykla tampa vieta, kur ugdomas gebėjimas atsirinkti, puoselėjamas smalsumas ir pagarba faktams.**

## 3 tema – kaip veikti susidūrus su kibernetinėmis patyčiomis

### 1. Įvadas

Patyčios, ar jos vyktų mokyklos kieme, ar socialiniuose tinkluose – tiesiogiai veikia mokyklos gyvenimą.

Su mokiniais vykdytos veiklos parodė, kaip pašaipos, platinamos žinutės ar „juokai“ internete gali turėti ilgalaikį poveikį.

Jaunuoliai geriau supranta savo patirtis tada, kai gali apie jas kalbėti, **jas suvaidinti ir kartu apmąstyti**.

### 2. Paklauskite savęs

- ☞ Kaip atpažinti patyčių požymius vaikui (užsisklendimas, elgesio pokyčiai)?
- ☞ Kaip kalbėti apie kibernetines patyčias nemoralizuojant?
- ☞ Kokia vietą skirti liudininkams, kurie dažnai tyli?
- ☞ Kaip priimti mokinio, kuris pasitiki ir atsiveria, žodžius?
- ☞ Kokius pagalbos mechanizmus ir partnerius pasitelkti, kad veiktume koordinuotai?
- ☞ Ar žinau savo įstaigoje galiojantį veiksmų protokolą?
- ☞ Ar mano mokiniai žino, kad gali kreiptis į mane, jei susiduria su problema internete?
- ☞ Ar skiriu konfliktą nuo patyčių?

Mokytojas dažnai būna pirmasis, kuris geranoriškai išklauso.

Klausytis ir pripažinti mokinių patirtį – svarbiausi dalykai kalbant apie prevenciją.

### 3. Gerosios praktikos ir patarimai

- ✓ Stebėkite netiesioginius požymius: užsisklendimą, liūdesį, tylą.
- ✓ Reguliariai kalbėkitės apie tai klasėje (diskusijos, patarimai, pokalbių ratas).
- ✓ Vertinkite mokinius, kurie pasisako prieš patyčias.
- ✓ Pasitelkite vaidmenų žaidimus ir situacijų inscenizacijas, kad ugdytumėte empatiją.
- ✓ Bendradarbiaukite su vietos išoriniais partneriais (Paramos vaikams centru, draugiškasinternetas.lt ir kt.).
- ✓ Siūlykite konkrečius sprendimus (kur kreiptis, kas galėtų profesionaliai padėti).

✓ Niekada nesumenkinkite tėvų ar mokinių skundų ar nerimo.

Šios praktikos padeda kurti saugesnį mokyklos klimatą, kuriame visi jaučiasi išklaustyti ir gerbiami.

🌱 *DigComp įgūdžiai:*

- **2.1 Bendravimas ir pilietinis dalyvavimas** – bendrauti pagarbiai.
- **2.5 Skaitmeninis etiketas** – tinkamai elgtis internete.
- **4.3 Gerovės apsauga** – valdyti emocines rizikas, susijusias su tarpasmeninėmis sąveikomis.

## 4. Praktinis pritaikymas

🏠 **Veikla „Tapk veikėju, ne tik stebėtoju“**

Pakartokite neteisybės ar patyčių situaciją ir paklauskite:

„Kada galėjote įsikišti? Kaip?“

Skatinkite ieškoti skirtingų strategijų : pasitelkti humorą, kreiptis į suaugusįjį, atsitraukti nuo grupės.

Toks metodas leidžia saugioje ir žaismingoje aplinkoje išbandyti alternatyvius elgesio būdus.

Mokiniai suvokia, kad jų reakcijos, net ir diskretiškos, turi įtakos.

## 5. Išvada

Užkirsti kelią patyčioms reiškia išmokti **išklaudyti, bendradarbiauti ir reaguoti kartu**.

Šios kolektyvinės raiškos ir apmąstymų akimirkos padeda sustiprinti priklausymo ir saugumo jausmą klasėje. Suaugusiųjų laikysena čia yra lemiamą: jų įsiklausymas ar problemos menkinimas gali iš esmės pakeisti situacijos raidą.

Jaunimas atranda, kad jie patys turi galią pakeisti grupės dinamiką:

**tylėti reiškia leisti dalykams vykti, o veikti – reiškia apsaugoti.**

## 4 tema – mokinių sąmoningumo ugdymas apie asmens duomenų apsaugą

### 1. Įvadas

Asmens duomenų apsauga – vienas iš skaitmeninio ugdymo pagrindų.

Jau pradinėse klasėse mokiniai naudojami internetiniais įrankiais, kuria paskyras ir dalijasi turiniu, ne visada suvokdami to pasekmes.

Lydėti juos reiškia mokyti juos atpažinti, **kuo jie dalijasi, valdyti savo skaitmeninius pėdsakus ir gerbti kitų privatumą.**

### 2. Paklauskite savęs

☞ Ar žinau įstatymus ar taisykles, kur kalbama apie asmens duomenų saugojimą?

☞ Kaip į kasdienį ugdymo procesą integruoti asmens duomenų temą?

☞ Kokius konkrečius pavyzdžius galima pasitelkti, kad tema būtų lengviau suprantama?

☞ Kaip padėti mokiniams suprasti skirtumą tarp „vieša“ ir „privatu“?

☞ Kaip bendradarbiauti su šeimomis kuriant bendrą budrumą?

☞ Ar klasėje naudojami įrankiai atitinka duomenų apsaugos reikalavimus?

☞ Ar mokiniai supranta, kas yra asmens duomenys?

Sąmoningumas pirmiausiai ugdomas per supratimą ir patirtį, o ne per baimę.

### 3. Gerosios praktikos ir patarimai

✓ Supažindinti su „duomenų“ sąvoka per konkrečias situacijas (registracijos, žaidimai, klasės nuotraukos).

✓ Paaiškinti privatumo nustatymus ir internete paliekamus pėdsakus.

✓ Skatinti atsakingą elgesį: prieš skelbiant nuotrauką paklausti, saugoti savo paskyras.

✓ Kurti sąsajas su kitais dalykais: pilietiniu ugdymu, gamtos mokslais, lietuvių kalba.

✓ Skatinti bendradarbiavimą su šeimomis, kad apmąstymai tęstųsi ir namuose.

Šie veiklos padeda kurti mokyklos kultūrą, grindžiamą privatumu ir pagarba skaitmeninėje erdvėje.

### DigComp įgūdžiai:

- **4.1 Įrenginio apsauga** – naudoti slaptažodžius ir naujinimus.
- **4.2 Asmens duomenų apsauga** – žinoti savo teises ir tinkamai nustatyti privatumo parametrus.
- **4.3 Gerovė ir skaitmeninis saugumas** – kurti pagarbią ir saugią skaitmeninę aplinką.
- **2.4 Bendradarbiavimas naudojant skaitmenines technologijas** – ugdyti sąmoningumą dalijantis asmenine informacija.

## 4. Praktinis pritaikymas

### Dirbtuvės „Mano skaitmeniniai pėdsakai“

Paprašykite mokinių išvardyti informaciją, kuria jie jau pasidalijo internete (be asmeninių detalių).

Suskirstykite juos kartu:

- būtina (žaidimui, registracijai),
- nebūtina ar jautri (adresai, atvaizdas, mokykla).

Pabaigoje surenkite diskusiją: „Kodėl tam tikra informacija turėtų likti privati?“

Ši veikla lavina skaitmeninę savimonę ir kritinį mąstymą.

## 5. Išvada

Duomenų apsauga – tai pagarbos sau **ir kitiems mokymas**.

Mokiniai atranda, kad jie turi galią kontroliuoti savo įvaizdį ir informaciją.

**Taigi mokykla tampa vieta, kurioje ugdoma bendra skaitmeninė atsakomybė – tarp mokinių, mokytojų ir šeimų.**

## 5 tema – skatinti subalansuotą ir sąmoningą ekranų naudojimą

### 1. Įvadas

Mokiniai daug laiko praleidžia prie ekranų – tiek mokydami, tiek pramogaudami.

Mokykla atlieka svarbų vaidmenį padedant jiems ugdyti **apgalvotą naudojimąsi technologijomis**, orientuotą į prasmę, kūrybiškumą ir sveikatą.

Iššūkis – paversti ekranus ne vartotojimo objektais, o **atradimų ir saviraiškos įrankiais**.

### 2. Paklauskite savęs

☞ Ar žinau per didelio ekranų naudojimo poveikį sveikatai (smegenims, miegui, regėjimui, fiziniam aktyvumui)?

☞ Ar kalbinu mokinius apie jų ekranų naudojimo įpročius?

☞ Kaip mokykloje skatinti pozityvų ir (arba) subalansuotą skaitmeninių technologijų naudojimą?

☞ Kokie požymiai gali rodyti nuovargį ar pervargimą?

☞ Kaip į skaitmeninę veiklą įtraukti pauzes ir apmąstymų laiką?

Šie klausimai padeda suderinti skaitmeninį mokymąsi su bendrąja mokinių gerove.

### 3. Gerosios praktikos ir patarimai

✓ Ugdyti atsakingą skaitmeninį raštingumą: į tvaraus vystymosi temas įtraukti ir skaitmeninių technologijų poveikį aplinkai.

✓ Skatinti „tinkamo naudojimo“ pedagogiką: naudoti skaitmenines technologijas, kai jos sukuria realią pridėtinę vertę.

✓ Raginti mokinius stebėti savo įpročius ir juos koreguoti.

Tikslas – įtvirtinti saikingą **skaitmeninį naudojimą** kaip gyvenimo įgūdį, o ne suvaržymą.

### DigComp įgūdžiai:

- **4.3 Sveikatos ir gerovės apsauga** – derinti skaitmeninę ir fizinę veiklą, siekiant pusiausvyros.
- **2.1 Bendravimas naudojant skaitmenines technologijas** – kalbėtis apie su ekranais susijusius jausmus ir patirtis.

## 4. Praktinis pritaikymas

### Dirbtuvės „Mano skaitmeninė pusiausvyra“

Paprašykite mokinių stebėti savo įprastą dieną ir pažymėti laiką praleistą prie ekrano.

Tada grupėje aptarkite:

„Kurie momentai yra naudingi? Kuriuos iš jų būtų galima sutrumpinti?“

Pasiūlykite kiekvienam susikurti „asmeninį skaitmeninės pusiausvyros susitarimą“ savaitei.

Toks metodas ugdo atsakomybę ir suteikia mokiniams aiškias, praktiškas gaires.

## 5. Išvada

Skaitmeninis ugdymas – tai ne „mažiau ekranų“, o „geriau naudojami ekranai“.

Skatindami mokinių sąmoningumą apie savo įpročius, mokytojai prisideda prie

**tvaraus skaitmeninės gerovės ugdymo – taip pat svarbaus kaip sveikata ar pilietiškumas.**

## 6 tema – ugdyti skaitmeninę tapatybę ir atsakomybę internete

### 1. Įvadas

Skaitmeninė tapatybė yra neatsiejama jauno žmogaus asmenybės formavimosi dalis.

Mokyti šios sąvokos reiškia padeda jiems suprasti, kad jie **taip pat egzistuoja skaitmeninėje erdvėje** ir kad jų veiksmai internete prisideda prie jų įvaizdžio.

Mokykla čia atlika esminį vaidmenį – suteikti prasmę šiam buvimui ir skatinti darną tarp **tikrosios ir virtualios tapatybės**.

### 2. Paklauskite savęs

☞ Ar mokiniai supranta, ką reiškia „palikti skaitmeninį pėdsaką“?

☞ Kaip šią temą aptarti jų negąsdinant ir nemoralizuojant?

☞ Kokie klasės įrankiai ar situacijos galėtų konkrečiai iliustruoti skaitmeninės tapatybės sąvoką?

☞ Kaip skatinti diskusijas apie įvaizdį, pagarbą ir kitų požiūrį?

Šie klausimai padeda temą nagrinėti atvirai ir kritiškai mąstant.

### 3. Gerosios praktikos ir patarimai

✓ Supažindinti su skaitmeninės tapatybės sąvoka per teigiamus pavyzdžius (kūryba, saviraiška, įsitraukimas).

✓ Skatinti veiklas, kuriose mokiniai gali apgalvotai pristatyti save (skaitmeninis portfolio, klasės tinklaraštis ar skaitmeninis dienoraštis).

✓ Paaiškinti, kad kiekviena publikacija prisideda prie jų įvaizdžio internete kūrimo.

✓ Vertinti pagarbų elgesį: prašyti leidimo prieš skelbiant nuotrauką, nurodyti šaltinius.

✓ Bendradarbiauti su šeimomis, tęsiant diskusiją apie privatumo ir pagarbos svarbą.

Šie veiksmai prisideda prie sąmoningų ir atsakingų skaitmeninių piliečių ugdymo

 DigComp įgūdžiai:

- **2.1 Skaitmeninė komunikacija** – valdyti savo įvaizdį internete.
- **2.6 Skaitmeninė tapatybė** – suprasti ilgalaikį publikacijų poveikį ir rūpintis savo reputacija.
- **4.2 Duomenų apsauga** – kontroliuoti savo matomumą ir skaitmeninius pėdsakus.
- **4.3 Gerovė ir skaitmeninis saugumas** – ugdyti sąmoningumą valdant savo įvaizdį ir reputaciją internete.
- **5.2 Nustatyti skaitmeninius poreikius ir sprendimus** – ugdyti etiką ir skaitmeninę atsakomybę.

## 4. Praktinis pritaikymas

 „Skaitmeninio pėdsako“ dirbtuvės

Paprašykite mokinių išvardyti visus pėdsakus, kuriuos jie gali palikti internete (komentarai, patiktukai, paskyros, nuotraukos).

Grupėje aptarkite:

„Ką šie pėdsakai sako apie mane? Ką noriu, kad jie sakytų?“

Šis pratimas padeda mokiniams suvokti savo skaitmeninį įvaizdį ir jį kurti sąmoningai.

## 5. Išvada

Padėti mokiniams suprasti savo skaitmeninę tapatybę reiškia suteikti jiems galią pasirinkti, ką jie nori parodyti pasauliui.

**Taigi mokykla tampa erdve, kurioje išmoksti būti savimi internete – pagarbiai, nuosekliai ir pasitikint savimi.**

## 7 tema – ugdyti saugumą ir sutikimą internete





### 1. Įvadas

Saugumas ir sutikimas yra neatsiejama skaitmeninės pilietybės dalis.

Mokiniai turi suprasti, kad internetas nėra „nevaldoma“ erdvė, o gyvenimo vieta, kur **galioja tie patys pagarbos ir pasirinkimo principai**.

Mokykla gali atlikti svarbų vaidmenį padedant jauniems žmonėms saugoti save ir kitus.

### 2. Paklauskite savęs

-  Kaip kalbėti apie sutikimą internete nedramatizuodami?
-  Kokios konkrečios situacijos galėtų paskatinti mokinius susimąstyti?
-  Kaip į mokyklos skaitmenines praktikas integruoti pagarbą kito pasirinkimui?
-  Kokia vieta turėtų būti skiriama prevencijai mokykloje?

Šie klausimai atveria kelią bendros skaitmeninės pagarbos pedagogikai.

### 3. Gerosios praktikos ir patarimai

- Pradėti temą nuo gyvenimo pavyzdžių ar paprastų situacijų.
- Pabrėžti pasirinkimo ir abipusiškumo principą: „Aš sprendžiu, tu sprendi, mes gerbiame vieni kitus.“
- Paaiškinti pasekmes, kas nutinka, kai dalijamasi be leidimo (teisė į atvaizdą, nepageidaujamas turinio platinimas).
- Naudoti konkrečias priemones (plakatus, žaidimus, klasės skaitmeninio elgesio taisykles).
- Bendradarbiauti su šeimomis, kad prevencija tęstųsi ir namuose.

Ugdyti mokinių sąmoningumą – padėti jiems mąstyti **prieš veikiant** ir suvokti savo skaitmeninių sprendimų svarbą.

 DigComp įgūdžiai:

- **4.2 Asmens duomenų apsauga** – suprasti sutikimo internete reikšmę, ugdyti pagarbą privatumui ir atsakingą dalijimąsi.
- **4.3 Gerovės apsauga** – atpažinti manipuliacijas ir netinkamo elgesio situacijas.
- **5.2 Skaitmeninių poreikių problemų sprendimo galimybių atpažinimas** – žinokite, kur ir kaip kreiptis pagalbos.

## 4. Praktinis pritaikymas

### Dirbtuvės „Gerbiu tavo pasirinkimą“

Sukurkite ir suvaidinkite situacijos:

- vienas mokinys nori nufotografuoti klasės draugų grupę,
- kitas nenori būti nuotraukoje.

Išbandykite kelias galimas reakcijas, tada aptarkite:

„Kas pasikeičia, kai gerbiame kito pasirinkimą – ir kai jo nepaisome?“

Šis pratimas skatina įsiklausymą, apmąstymą ir asmeninę atskaitomybę.

## 5. Išvada

Ugdyti saugumą ir sutikimą – tai ugdyti **sąmoningus skaitmeninius piliečius**.

Mokiniai mokosi, kad jie turi ne tik teises, bet ir pareigas: saugoti savo ir kitų privatumą.

**Mokykla tampa vieta, kur pagarba internete praktikuojama kasdien.**

## 8 tema – skaitmeninių iššūkių ir tendencijų analizė su mokiniais

### 1. Įvadas

Skaitmeniniai „iššūkiai“ (angl. *challenges*) ir tendencijos tapo **jaunimo kultūrine kalba**.

Jie atspindi priklausymo, kūrybiškumo ir matomumo poreikį.

Tačiau kai kurie kelia fizinę, psichologinę ar socialinę riziką.

Todėl mokykla atlieka svarbų vaidmenį – padėti **iššifruoti šiuos reiškinius** ir ugdyti **kritinį skaitmeninį mąstymą**.

### 2. Paklauskite savęs

☰ Ar mokiniai supranta, kas yra skaitmeninis virusinis iššūkis?

☰ Ar jie skiria „smagu“ ir „pavojinga“?

☰ Kokios priemonės leidžia aptarti šias temas be moralizavimo?

☰ Kaip mokykla gali paversti šias tendencijas pedagoginėmis galimybėmis?

Šie klausimai leidžia susieti jaunimo kultūrą su sąmoningu **švietimo požiūriu**.

### 3. Gerosios praktikos ir patarimai

✓ Naudoti aktualius pavyzdžius, norint paskatinti diskusiją.

✓ Pabrėžti teigiamus ketinimus, slypinčius už tam tikrų iššūkių (kūrybiškumo, humoro, savitarpio pagalbos).

✓ Analizuoti emocijas: grupės spaudimas, patvirtinimo paieška.

✓ Siūlyti alternatyvas: sukurti klasės iššūkį teigiama tema (ekologija, solidarumas).

✓ Bendradarbiauti su šeimomis, kad būtų pastebėti galimi įspėjamieji ženklai.

Tikslas yra ne smerkti, o **suprasti ir transformuoti**.

### DigComp įgūdžiai:

- **2.1 Skaitmeninis bendravimas** – dalyvauti bendravime apgalvotai ir atsakingai.
- **4.3 Gerovės apsauga** – atpažinti pavojingus iššūkius.
- **5.3 Kūrybiškas technologijų panaudojimas** problemų sprendimui – prieš imdamiesi veiksmų pagalvokite, analizuokite motyvus.

## 4. Praktinis pritaikymas

### Dirbtuvės „Pozityvus iššūkis“

Pakvieskite mokinius sukurti atsakingą iššūkį pasirinkta tema (gerovė, aplinka, solidarumas).

Jie gali parengti trumpą vaizdo įrašą ar plakatą šiam iššūkiui pristatyti.

→ Tai padeda jiems **kūrybiškai ir geranoriškai** naudoti interneto kultūros kodus.

## 5. Išvada

Smalsiai ir kritiškai mąstydami ir tyrinėdami internetinius iššūkius, mokiniai tampa **kūrėjais, o ne sekėjais**.

**Jie mokosi suprasti įtakos mechanizmus, formuoti savo poziciją ir atsakingai dalyvauti skaitmeninėje kultūroje.**

## 9 tema – kaip skaitmeninė erdvė veikia ugdymo santykius

### 1. Įvadas

Socialiniai tinklai ir internetinės diskusijos šiandien pratęsia klasės gyvenimą: bendravimas, žaidimai, privačios grupės...

Tačiau šios erdvės taip pat gali tapti **įtampoms, atskirties ar patyčių vieta**.

Kai situacijos kyla „už mokyklos ribų“, bet daro įtaką klasės klimatui, **jos vis dėlto patenka į ugdymo sritį**.

Iššūkis – sukurti pasitikėjimo santykius, kad mokiniai išdrįstų kalbėti ir gebėti reaguoti apgalvotai.

### 2. Paklauskite savęs

☞ Ar mokiniai žino, kad gali su manimi apie tai, ką patiria internete?

☞ Kokia mano laikysena, jei mokinys užsimena apie sudėtingą skaitmeninę situaciją?

☞ Ar esu pastebėjęs(-usi) įtampų mokykloje, kilusių iš internetinės grupės ar socialinio tinklo?

☞ Kaip apie tai kalbėti neieškant kaltų, o atkuriant **pasitikėjimą** grupėje?

Šie klausimai padeda suvokti skaitmeninę erdvę kaip neatsiejamą **mokyklos bendruomenės gyvenimo dalį**.

### 3. Geriausios praktikos ir patarimai

✓ Reguliariai priminti mokiniams, kad su mokytojais galima kalbėtis ir apie tai, kas vyksta internete.

✓ Jei mokinys praneša apie incidentą, **priimti be vertinimo**, tada nukreipti pas mokyklos socialinį pedagogą arba psichologą.

✓ Nemenkite situacijų: tai, kas atrodo „virtualu“, dažnai turi labai realių pasekmių.

✓ Aptarti tokias situacijas kolektyviai, viešai neįvardinant kaltųjų.

✓ Skirti dėmesio prevencijai: diskusijoms, forumo teatrui, grupės susitarimams, konkreitiems pavyzdžiams.

Mokytojai yra ne tam, kad „kontroliuotų“ skaitmenines technologijas, bet tam, kad **ugdymo santykių grąžintų žmogiškumą ir dialogą.**

 *DigComp įgūdžiai:*

- **2.1 Bendravimas naudojant technologijas** – kurti pasitikėjimu grįstą dialogą.
- **4.3 Gerovės apsauga** – kalbėtis apie su skaitmenine aplinka susijusias emocijas.
- **5.2 Poreikių ir atsakymų nustatymas** – kartu ieškoti tinkamų sprendimų.

#### 4. Praktinis pritaikymas

 **Dirbtuvės „Tai, kas vyksta internete, mums rūpi“**

Pasiūlykite diskusiją ar tikrą arba išgalvotą situaciją.

Vienas mokinys buvo pašalintas iš klasės diskusijų grupės.

Pakvieskite grupę apmąstyti:

- Kokias emocijas tai sukelia?
- Kaip būtų galima situaciją atitaisyti?
- Kokį vaidmenį gali atlikti bendraamžiai, mokytojas, visa klasė?

→Šis pratimas padeda **susieti skaitmeninę erdvę su bendruomeniniu gyvenimu** – be kaltinimų, bet su atsakomybe.

#### 5. Išvada

Skaitmeninių technologijų pasekmės nesibaigia už mokyklos durų.

Kai mokiniai jaučiasi palaikomi ir suprantami, jie išdrįsta kalbėti dar prieš situacijoms paaštrėjant.

**Pripažinti šią patirtį reiškia patvirtinti, kad ugdymo santykis apima ir skaitmeninę erdvę, kurioje geranoriškumas ir mokyklos nustatytos ribos turi savo vietą.**

## 10 tema – bendradarbiauti su tėvais ugdant skaitmeninį raštingumą

### 1. Įvadas

Skaitmeninė erdvė kuria naujas ugdymo situacijas: namų darbai internetu, bendravimas el. paštu, incidentai socialiniuose tinkluose ir kt.

Tėvai dažnai stengiasi suprasti arba veikti, kartais skubiai ar emocingai.

Tokiose situacijose mokytojo vaidmuo – būti **aiškia ir geranoriška atrama**, palaikant pagarbų ir nuoseklų bendravimą.

Kartu tėvai ir mokytojai gali tapti **vienas kitą papildančiais to paties ugdomojo pranešimo skleidėjais**.

### 2. Paklauskite savęs

☞ Kaip tėvai vertina mokykloje taikomus skaitmeninius sprendimus?

☞ Ar skiriu laiko paaiškinti mūsų skaitmenines praktikas (naudojamas platformas, taisykles, privatumo nuostatas)?

☞ Kaip priimti su socialiniais tinklais susijusį nerimą – be vertinimo ar menkinimo?

☞ Ar esu su jais kalbėjęs(-usi) apie skaitmeninės erdvės poveikį klasės gyvenimui?

Šie klausimai padeda formuoti **atvirą ir bendradarbiavimu grįstą ugdymo laikyseną**.

### 3. Gerosios praktikos ir patarimai

✓ Nuo pat mokslo metų pradžios kurkite dialogo atmosferą: informuokite apie naudojamus skaitmeninius įrankius.

✓ Vertinkite tėvus kaip ugdymo partnerius, o ne kaip „kontrolierius“.

✓ Kilus incidentui, pirmiausiai išklauskite, o tik tada aiškinkite: supraskite emocijas prieš nustatydami ribas.

✓ Priminkite vidines procedūras (mokytojų komanda, išoriniai partneriai), kad suteiktumėte aiškumo ir saugumo.

✓ Išlaikykite profesionalų bendravimą: geranoriškumą, neutralumą ir skaidrumą.

Nuosekli komunikacija tarp mokyklos ir šeimos stiprina **pasitikėjimą ir bendrą susitelkimą vaiko labui**.

 *DigComp įgūdžiai:*

- **2.2 Bendradarbiavimas naudojant technologijas** – bendradarbiauti pasitelkiant skaitmeninius įrankius.
- **3.1 Skaitmeninio turinio kūrimas** – kurti ir dalytis bendrais ištekliais.
- **4.3 Skaitmeninė gerovė ir saugumas** – palaikyti pagarbų bendravimo klimatą, veikti išvien vaiko gerovės labui ir užtikrinti ugdymo nuoseklumą.

#### 4. Praktinis pritaikymas

 **Pratimas „Ta pati kryptis“**

Pasiūlykite trumpą diskusiją tėvų susirinkime apie konkretų atvejį:

„Mokinys patiria atskirtį internetinėje klasės draugų grupėje.“

Kartu aptarkite:

- ką gali padaryti mokykla,
- kaip gali prisidėti šeima,
- kaip išlaikyti bendrą ir nuoseklų pranešimą vaikui.

Šis pokalbis parodo, kad **skaitmeninis ugdymas yra bendras projektas**.

#### 5. Išvada

Tėvai ir mokytojai neturėtų atsidurti skirtingose skaitmeninės erdvės pusėse.

Dirbdami kartu, jie suteikia vaikui **ugdymo nuoseklumą ir santykinį saugumą**.

**Įsiklausymas, aiškumas ir pasitikėjimas – trys sėkmingos skaitmeninės bendrojo ugdymo partnerystės ramsčiai.**

## Svarbiausia – „Ugdyti skaitmeninį raštingumą – tai ugdyti gyvenimui“

Ugdyti mokinius skaitmenėje erdvėje – tai kur kas daugiau nei mokyti naudotis įrankiais:

tai yra **perteikti etiką, laikyseną, požiūrį** į skaitmeninį pasaulį.

Per įsiklausymą, dialogą ir realias situacijas padedate mokiniams suprasti, kad skaitmeninė erdvė nepakeičia realaus santykio – ji jį **praturtina, kai joje elgiamasi geranoriškai ir apgalvotai.**

Jūsų vaidmuo yra esminis: jūs esate **prasmės perdavėjas** tarp žinių, emocijų ir naudojimo praktikų.

**Jūsų dėka skaitmeninė erdvė tampa mokymosi erdve, kurioje mokiniai mokosi būti laisvi, atsakingi ir solidarūs.**

## Bendra išvada – „Skaitmeninė erdvė – ryšys, kurį reikia kurti kartu“

Skaitmeninė erdvė dabar yra mūsų gyvenimo, mokymosi, santykių dalis.

Ji jungia vaikus, tėvus, mokytojus – kartais su džiaugsmu, kartais su įtampa.

Tačiau ji pati savaime nėra nei gera, nei bloga: viskas priklauso nuo **to, ką mes su ja darysime.**

Per „ResoLab“ projekto *veiklas, pokalbius ir forumo teatrą* aišku tapo viena:

👉 **Skaitmeninės technologijos turi išlikti žmonių erdvė.**

Erdvė, kurioje mokomės gerbti vieni kitus, apmąstyti, išreikšti save ir bendradarbiauti.

Kiekvienas veiksmas yra svarbus:

- vaikas, kuris išdrįsta kalbėti apie išgyventą situaciją,
- vienas iš tėvų, kuris išklauso prieš teisdamas,
- mokytojas, kuris lydi, o ne baudžia.

Kartu jie tampa **sąmoningo ir geranoriško skaitmeninio pilietiškumo** veikėjais, galinčiais ekranus paversti atvirumo įrankiais, o ne kliūtimis.

Skaitmeninės technologijos yra ne tikslas, o **bendra mokymosi vieta** :

**Vieta, kurioje mes ir toliau mokomės gyventi, augti, būti kartu.**

## Gilinantis toliau

### Rekomenduojamos svetainės Lietuvoje

- **Vaikų linija** – <https://www.vaikulinija.lt/>
- **Jaunimo linija** – <https://www.jaunimolinija.lt/>
- **Saugus internetas** – <https://www.saugusinternetas.lt/>
- **Policijos rekomendacijos vaikams** – <https://www.epolicija.lt/>
- **Pagalbos vaikams centras** – <https://www.pvc.lt/>
- **SAM rekomendacijos dėl ekranų** – <https://sam.lrv.lt/>
- **„Google Family Link“** – <https://families.google.com/familylink>

### Lietuviški ištekliai mokytojams

- **Saugusinternetas.lt – Švietimo ištekliai**

Įrankiai ir medžiaga, skirta mokiniams spręsti saugumo internete klausimus.

 <https://www.saugusinternetas.lt/pedagogams>

- **Draugiškas internetas**

Mokomoji medžiaga, skirta skatinti pagarbų ir atsakingą internetą mokyklose.

 <https://www.draugiskasinternetas.lt/>

- **CERT LT**

Internetiniai kibernetinio saugumo ir skaitmeninės rizikos prevencijos mokymo moduliai.

 <https://www.cert.lt/>

- **Pagalbos vaikams centras**

Ištekliai, skirti užkirsti kelią patyčioms ir padėti sunkumų patiriantiems mokiniams.

 <https://www.pvc.lt/>

- **Vaikų linija – Įrankiai mokykloms**

Mokomoji medžiaga, skirta gerovei ir prevencijai mokyklose.

👉 <https://www.vaikulinija.lt/specialistams/>

- **Žiniasklaidos priemonių naudojimo raštingumo portalas (MIL)**

Ištekliai kritiniam mąstymui ir žiniasklaidos supratimui ugdyti.

👉 <https://mil.liedm.lt>

- **Skaitmeninė mokykla**

Mokymai, skirti mokytojų skaitmeniniams įgūdžiams stiprinti.

👉 <https://skaitmenine.mokykla.lt/>

- **Duomenų apsaugos institucija**

Rekomendacijos dėl asmens duomenų apsaugos mokykloje.

👉 <https://vdai.lrv.lt/>

- **eTwinning**

Europos mokyklų bendradarbiavimo projektų platforma

👉 <https://www.etwinning.lt/>

## Pastaba dėl gidų rengimo

Šiuos gidus parengė „RésoLab“ projekto komanda, remdamasi mokyklose atliktomis veiklomis ir pokalbiais su jaunimu, tėvais ir mokytojais.

Siekdama užtikrinti turinio nuoseklumą, aiškumą ir sintezę, komanda **tekstams rašyti ir formatuoti pasitelkė** generatyvinio dirbtinio intelekto (DI) įrankį.

Šį darbą prižiūrėjo, peržiūrėjo ir patvirtino projekto specialistai.

Dirbtinio intelekto naudojimas atitinka edukacinį ir kritinį požiūrį, suderintą su „ResoLab“ tikslais: **suprasti, valdyti ir kritiškai vertinti skaitmeninių technologijų naudojimą.**