



Medijpratības mācīšana un dezinformācijas apkarošana ar eTwinning

#eTwinning

Erasmus+

Bagātīgi iespaidi, jauni apvēršņi.

Sports
Žans Monē
Jaunatne
Augstākā izglītība
Profesionālā izglītība un apmācība
Pieaugušo izglītība



Skolas izglītība

Erasmus+

Vairāk informācijas par Eiropas Savienību varat atrast internetā (<http://europa.eu>).

Luksemburga: Eiropas Savienības Publikāciju birojs, 2022

PRINT	ISBN 978-92-9484-431-6	doi: 10.2797/984349	EC-05-21-019-LV-C
PDF	ISBN 978-92-9484-493-4	doi: 10.2797/337	EC-05-21-019-LV-N
EPUB	ISBN 978-92-9484-454-5	doi: 10.2797/182	EC-05-21-019-LV-E

© Eiropas Savienība, 2022

Šo publikāciju sagatavoja eTwinning centrālie atbalsta dienesti, kuru darbību saskaņā ar līgumu ar Eiropas Izglītības un kultūras izpildaģentūru un izmantojot ES budžeta finansējumu nodrošina European Schoolnet (EUN Partnership). Paustie viedokļi ir tikai līgumslēdzēja viedokļi un neatspoguļo līgumslēdzējas iestādes oficiālo nostāju.

Eiropas Komisijas dokumentu atkalizmantošanas politiku īsteno, pamatojoties uz Komisijas Lēmumu 2011/833/ES (2011. gada 12. decembris) par Komisijas dokumentu atkalizmantošanu (OV L 330, 14.12.2011, 39. lpp.:<https://eur-lex.europa.eu/eli/dec/2011/833/oj?locale=lv>).

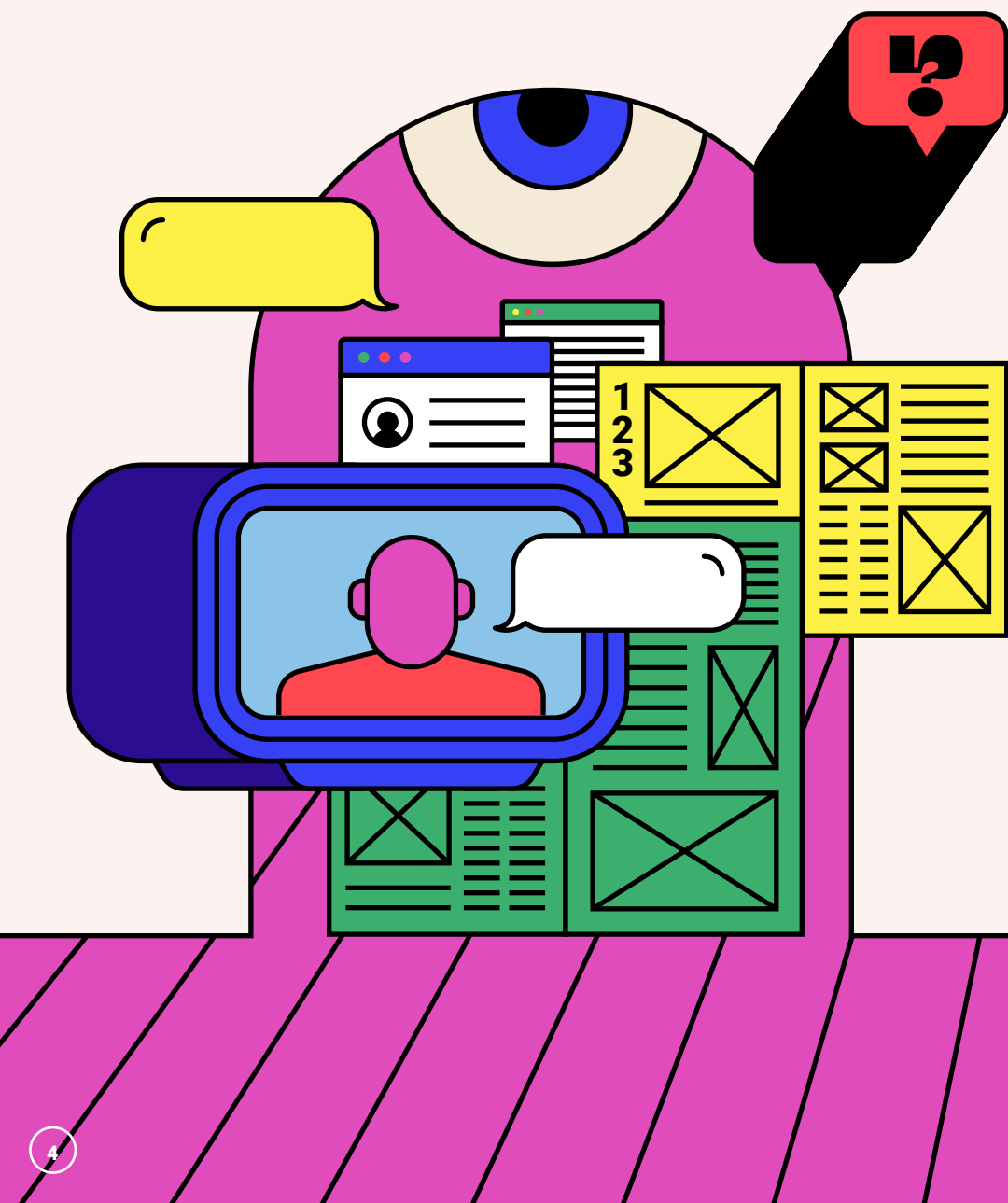
Ja vien nav minēts citādi, šī dokumenta atkalizmantošana ir atļauta saskaņā ar Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) licenci (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Tas nozīmē, ka atkalizmantošana ir atļauta, pienācīgi norādot autorus un jebkādas izmaiņas.

Jebkādam elementu, kuru īpašnieks nav ES, izmantošanai vai reproducēšanai var būt nepieciešama tieša attiecīgo tiesību subjektu atļauja. ES nav autortiesību ne uz kādiem attēliem, kuri nav atzīmēti ar autortiesību zīmi © Eiropas Savienība.

AUTORI

Vāka foto: © Fokussiert & dvulikaia, stock.adobe.com.

Grafiskais dizains: © Sophie Despras.



Satura rādītājs

PRIEKŠVārds	6
IEVADS	8
1. NODAĻA Medijpratība – koncepti Eiropas politikā	12
2. NODAĻA Dezinformācija un kritiskā domāšana	20
3. NODAĻA Jaunatne un mediji	30
4. NODAĻA Medijpratība eTwinning projektu darbā 4.1. 0–6 gadi 4.2. 7–11 gadi 4.3. 12–16 gadi 4.4. 16–19 gadi 4.5 Profesionālā izglītība un apmācība	38
5. NODAĻA Resursi medijpratības mācīšanai	72
6. NODAĻA Klasē veicami uzdevumi medijpratības attīstīšanai	78
NOSLĒGUMS	86
PIELIKUMS	88

Priekšvārds

Sveiks, lasītāj!
Mēs visi dzīvojam ārkārtīgi
sarežģītā un interesantā laikā.
No vienas puses, informācija
brīvi plūst no visām malām un
klūs pieejama vien dažu
sekunžu laikā.



No otras puses, tik viegla piekļuve
rada neskaitāmas iespējas nepareizu
vēstījumu izplatīšanai, kas var radīt
manipulāciju. Pētījumi liecina, ka
**jaunais informācijas laikmets faktiski
nav palielinājis zināšanas un izpratni**
plašā sabiedrībā, jo mēs bieži meklējam
tādu informāciju, kas apstiprina mūsu
pārliecību, vai tāpēc, ka informācija (vai
dezinformācija) globalizētā, digitālā
pasaulē izplatās tik ātri un plaši.
Šī situācija **apdraud demokrātisko
pārvaldības veidu darbību** un mūsu
centienus risināt mūsdienu globālās
problēmas, piemēram, klimata
pārmaiņas, ilgtspējīgu attīstību un
sociālekonomisko nevienlīdzību.

Tāpēc turpmāko paaudžu un planētas
nākotnes vārdā **ir ārkārtīgi svarīgi
nodrošināt izglītības sistēmām visā**

ES spēcīgus rīkus, kas varētu palīdzēt
skolēniem attīstīt savas kritiskās
domāšanas spējas, lai atšķirtu faktus
no izdomājumiem un zinātni no
pseidozinātnes. Eiropas Komisija
jau ir izstrādājusi **dažus atsaucēs
dokumentus**, kas palīdz dalībvalstīm
to centienos uzlabot ES iedzīvotāju
kritiskās domāšanas un medijpratības
prasmes mūžizglītības perspektīvā.
Medijpratība ir iekļauta digitālajā
kompetencē, kas ir raksturota Padomes
leteikumā par pamatprasmēm, kā arī
detalizētāk izklāstītajā Eiropas satvarā
personīgajām, sociālajām un mācīšanās
prasmēm (LifeComp).

**Skolēniem ir jāmācās apzināties
iespējamo neobjektivitāti** datos un
cilvēka personīgos ierobežojumus,
ievācot derīgu un uzticamu informāciju

un idejas no dažādiem un uzticamiem avotiem. Nākamais līmenis ir informācijas, ideju un mediju vēstījumu salīdzināšana, analīze, izvērtēšana un apkopošana, lai izdarītu loģiskus secinājumus. **Visbeidzot, skolēniem jābūt gataviem rīkoties.** Viņiem būtu jāvar attīstīt radošas idejas, kā arī apkopot un apvienot no dažādiem avotiem iegūtus konceptus un informāciju nolūkā atrisināt problēmas.

Tas nav viegls uzdevums un liek mobilizēt pedagogus un mācību iestādes, mediju kanālus un uzņēmumus. Nav šaubu, ka **skolotājiem ir būtiska loma** skolēnu medijpratības veicināšanā. Viņi palīdz skolēniem attīstīt kritisko domāšanu un tiešsaistes gudrību. eTwinning jau daudzus gadus nodrošina vērtīgus instrumentus, lai atbalstītu skolotājus šajā darbā.

eTwinning šī gada tēma Medijpratības mācīšana un dezinformācijas apkarošana ar eTwinning ir palīdzējusi uzlabot informētību, sadarbību un rīkus, lai vēl vairāk palīdzētu skolotājiem iegūt spēcīgas digitālās un medijpratības prasmes. Sava izteikti uz sadarbību

vērstā rakstura dēļ eTwinning ir lieliska iespēja iepazīt inovatīvas mācīšanas metodes un inovatīvas pedagoģiskās idejas. Turklāt eTwinning projekta starptautiskais aspekts ļauj visiem dalībniekiem iegūt dažādas perspektīvas, kas ir īpaši lietderīgi, lai pārplēstu tā dēvētos informatīvos burbuļus.

Šai grāmatai vajadzētu **palīdzēt skolotājiem viņu darbā**, piedāvājot konkrētus veiksmes stāstu piemērus, pedagoģiskās stratēģijas un darbības, instrumentus un resursus.



Tāpēc
tās publicēšana ir
nozīmīgs atskaite
punkts mūsu ceļā
uz labāku medijpratību
visiem.

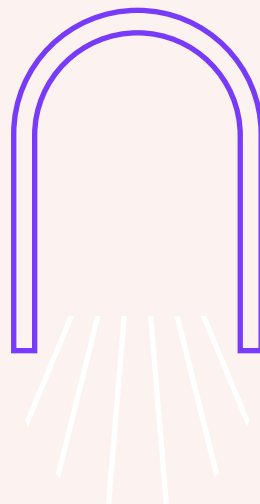
1 https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning_lv

2 <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC120911>

Ievads

“Medijpratība – spēja piekļūt medijiem, tos kritiski saprast un mijiedarboties ar tiem – nekad vēl nav bijusi tik svarīga kā pašlaik. Tā ļauj jebkura vecuma iedzīvotājiem orientēties mūsdienu ziņu vidē un pieņemt uz informāciju balstītus lēmumus.”

(Eiropas Komisija, 2019).



Medijpratību var definēt kā spēju piekļūt medijiem, saprast un kritiski novērtēt dažādus mediju aspektus un kontekstus, kā arī komunicēt dažādos kontekstos. (Eiropas Komisija, 2007)

Būt **neatkarīgam un informētam domātājam** 21. gadsimta digitālajā pasaulē it nemaz nav viegli, un patiesībā vien nedaudzi ir labi sagatavoti darbībām tiešsaistes vidē. Šis digitālās medijpratības trūkums visā pasaulē ir atzīts par būtiski svarīgu faktoru, kas ļauj izskaidrot plaši izplatītu ticību nepatiesai informācijai tiešsaistē – **maldinošai informācijai** vai **dezinformācijai**, kas izraisījusi pārmaiņas izglītības politikā visā Eiropā un pasaulē, izmaiņas personas datu

pārvaldībā un tehnoloģiju platformu pārveidi.

Plaši izplatītā ticība tiešsaistē izplatītai nepatiesai informācijai ir ievērojams izaicinājums mūsdienu sabiedrībām. Pēdējā gada laikā, kurā piedzīvojām pandēmiju, tas kļuva manāms vēl skaidrāk. “Ir pienācis laiks,” tvītoja Eiropas Komisija, “vēl nekad nav tik ļoti bijis vajadzīgs **internets, kurā nav nepatiesas vai maldinošas informācijas**, kā koronavīrusa pandēmijas laikā.”

Medijpratība ir būtiski svarīga, lai **droši, pozitīvi un ar cieņu izturētos** tiešsaistē. Informācijai tiešsaistē var būt ļoti dažādi avoti un dažādi formāti – no ziņu

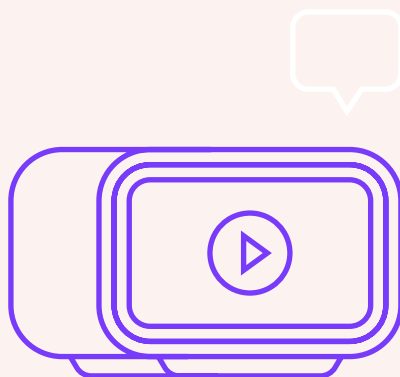
portāliem līdz sociālo mediju saturam un no raidierakstiem līdz videospēļu saturam. Saprast, **kā orientēties informācijā, to atlasīt un kritiski novērtēt**, ir prasmes, kas ir vajadzīgas visiem tiešsaistes lietotājiem, lai pārvaldītu riskus, kas saistīti ar tādiem jautājumiem kā dezinformācija, krāpšana tiešsaistē, naida runa un attiecību veidošana tiešsaistē.

Bērniem un jauniešiem arvien vairāk meklējot ziņas vai informāciju sociālajos medijos vai video publicēšanas platformās, kritiskās domāšanas prasmes vēl nekad nav bijušas tik svarīgas, lai ļautu un palīdzētu jauniešiem būt **kritiskiem tiešsaistes satura lietotājiem**. Spējai atšķirt faktus no viedokļiem un patiesību no nepatiesības ir sekas ne tikai attiecībā uz viņu personīgo drošību tiešsaistē, bet arī attiecībā uz viņu darbībām, kas var ietekmēt citu tiešsaistes lietotāju un visas sabiedrības labjutību.

Bērnu un jauniešu mūsdienu dzīve tiešsaistē sniedz daudz iespēju atklāt, mācīties, radīt un sazināties. Taču tā arī rada vairākas sarežģītas problēmas, kas jauniešiem ir jāapzinās, lai **tiešsaistē justos droši un labi**. Tā kā jaunieši nesaskaras ar informāciju tikai tradicionālos ziņu materiālos (piemēram, laikrakstos, ziņu portālos, radio un TV pārraidēs),

viņiem ir jāsaprot, kā labi apstrādāt informāciju citos kanālos, kuros **faktu pārbaude** kļūst sarežģītāka, piemēram, sekojot sava iemīļotā video emuārista padomiem, atšķirot atbalstītos ierakstus (apmaksātu reklāmu) no parastajiem ierakstiem sociālajos tīklos, atpazīstot apstrādātus vai rediģētus attēlus un video vai saskaroties ar konspirācijas teorijām vai nepatiesu informāciju, ko izplata draugi vai ģimenes locekļi.

Saprast iemeslus, kāpēc kāds tiešsaistes lietotājs varētu rediģēt vai noklusēt svarīgas detaļas, kā viņa vēstījumos var tikt sapludināti fakti un viedokļi, kā viņš izvēlas auditoriju un ko vēlas, lai attiecīgā auditorija darītu pēc viņa vēstījumu uzklausišanas, ir ļoti svarīgas **medijpratības prasmes**, kas visiem, jo īpaši jauniešiem, ir vajadzīgas, lai izdarītu **labas izvēles tiešsaistē un bezsaistē**.



Papildus lietotāju rīcībai jauniešu pieredze tiešsaistē ietver interneta un tehnoloģiju produktus, ko arvien vairāk nosaka **lietotāja personas dati** – jo vairāk pakalpojums, ierīce vai lietotne zina par patērētāju, jo vairāk tā var pielāgot to, ko šis patērētājs redz un piedzīvo, lai nodrošinātu labāku atbilstību tam, ko tā uzskata par lietotāja vajadzībām vai interesēm. Medijpratībai ir nozīmīga loma arī šajā ziņā – palīdzot jauniešiem saprast, ka tas, ko viņi redz sociālo mediju plūsmās un meklētāju rezultātos, iespējams, atšķiras no tā, ko redz citi, un ka viņi var kontrolēt to, kā viņu dati tiek vākti un izmantoti tiešsaistē.

Tehnoloģiju loma informācijas, ar ko saskaramies tiešsaistē, filtrēšanā, atlasē un sniegšanā, ir izraisījusi tādu konceptu rašanos kā, piemēram, “filtru burbuļi” (kad lietotāji saskaras tikai ar tādu

informāciju, kas atbilst viņu uzskatiem un tos nostiprina) un “atbalss kameras” (kad līdzīgi domājoši **lietotāji** sazinās un nostiprina atsevišķu skatījumu, izslēdzot alternatīvas, tā radot nepatiesu priekšstatu, ka viedoklis **sabiedrībā** ir izplatīts plašāk, nekā tas patiešām ir).

Izglītības iespēju sniegšana bērniem un jauniešiem, lai viņi varētu atklāt un apspriest, kā pārvaldīt un novērtēt tiešsaistes informāciju neatkarīgi no tās veida, ir būtiski svarīga, lai ļautu jauniešiem pozitīvi un droši darboties tiešsaistē.

eTwinning jau 16 gadus veicina medijpratību, koncentrējoties uz **digitālo rīku integrēšanu skolotāju un skolēnu ikdienas dzīvē** un īpaši uzsverot to, kā tie ietekmē mūsu dzīvi.

Medijpratība, jo īpaši digitālā medijpratība, ir būtiski svarīga mūsdienu pasaulē, un šī grāmata ir veidota, lai parādītu eTwinning dalībnieku pieeju šim būtiskajam digitālā laikmeta dzīves principam, mācot skolēniem kontrolēt digitālo pasauli, nevis ļaut, lai tā kontrolē viņus. Ceram, ka tā jums patiks.



Šīs grāmatas galvenā tēma ir medijpratība un kā to var izmantot dezinformācijas apkarošanai, lai palīdzētu skolotājiem viņu darbā ar skolēniem sagatavoties šiem nākotnes sarežģījumiem.

1. NODAĻA

Eiropas skatījums, paskaidrojot, kāpēc ir izvēlēta medijpratības tēma, kā tā ietekmē izglītības kopienu un ir izmantota eTwinning projektā.

2. NODAĻA

Daži eTwinning draugi skaidro dezinformācijas jēdzienu pašreizējā un vēsturiskā skatījumā un atklāj algoritmu spēku ziņu radišanā.

3. NODAĻA

Tajā aplūkots, kā jaunieši izmanto medijus, kur viņi patērē ziņas un kā analizē informāciju, sadarbojoties ar iniciatīvu Labāks internets bērniem.

4. NODAĻA

Izcilu eTwinning projektu piemēri medijpratības un dezinformācijas jomā.

5. NODAĻA

Piemēri rīkiem un resursiem, kas ir pieejami izmantošanai klasē un eTwinning projektā.

6. NODAĻA

Daži klasē veicami tematiski uzdevumi atbilstoši vecuma grupai.



1. NODAĻA

Medijpratība

Koncepti Eiropas politikā

Autori

Marta MARKOWSKA Eiropas Komisija, Izglītības, jaunatnes, sporta un kultūras ģenerāldirektorāts

Simona PETKOVA Eiropas Komisija, Izglītības, jaunatnes, sporta un kultūras ģenerāldirektorāts

Lida POLITI Eiropas Komisija, Komunikācijas tīklu, saturs un tehnoloģiju ģenerāldirektorāts

Bronagh WALTON Eiropas Komisija, Komunikācijas tīklu, saturs un tehnoloģiju ģenerāldirektorāts

Izglītībai un apmācībai ir būtiska loma, lai iedzīvotājiem sniegtu kritiskās domāšanas prasmes, kas nepieciešamas spriedumu izdarīšanai tiešsaistes pasaulē, ņemot vērā tās strauji mainīgo raksturu, jaunu tehnoloģiju rašanos, algoritmu ietekmi un iepriekš nepieredzētos riskus saistībā ar informācijas burbuļiem un atbalss kamerām.

Strauji mainīgā mediju un informācijas vidē, ko papildina dažādas tiešsaistes mediju platformas un informācijas avoti, cilvēkiem jābūt ne tikai pārliecinātiem, bet arī zinošiem, informētiem un kritiskiem lietotājiem, izmantojot medijus, jo īpaši tiešsaistes pasaulē.

Lai gan medijpratībai ir sena vēsture saistībā ar pieejamajiem plašsaziņas līdzekļiem, mēs koncentrējamies uz ļoti nesenām politiskajām norisēm. No Parīzes Deklarācijas par pilsoniskuma un kopējo vērtību – brīvības, iecietības un nediskriminācijas – veicināšanu ar

izglītības palīdzību (Eiropas Komisija un ES izglītības ministri to pieņēma 2015. gada martā) īstenošanas līdz neseno pieņemtajam Digitālās izglītības rīcības plānam 2021.–2027. gadam ir skaidrs, ka skolotājiem un pedagogiem vēl arvien ir būtiski svarīga loma, lai ļautu jauniešiem gūt labumu no tiešsaistes debatēm un diskusijām un tajās demokrātiskā procesā iesaistīties.

Parīzes deklarācija mobilizēja izglītību kopēju ES vērtību veicināšanai un atzina, ka izglītības galvenais mērķis ir ne tikai veidot zināšanas, prasmes,

kompetences un attieksmi, bet arī ciešā sadarbībā ar vecākiem un ģimenēm palīdzēt jauniešiem kļūt par aktīviem, atbildīgiem un atvērti domājošiem sabiedrības locekļiem. Deklarācijā tika uzsvērts, ka **ir svarīgi uzlabot medijpratības un kritiskās domāšanas prasmes**, jo īpaši interneta un sociālo mediju lietošanā, lai uzlabotu informētību par riskiem, kas saistīti ar informācijas avotu uzticamību, un palīdzētu izdarīt gudrus spriedumus, ņemot vērā augošo populismu, ksenofobiju, radikalizāciju un dezinformācijas izplatību.

Stratēģiskā sistēma Eiropas sadarbībai izglītības un apmācības jomā (ET

2020) ietvēra īpašu darba grupu, ļaujot tikties dalībvalstīm un ieinteresētajām personām un koncentrējoties uz kopēju vērtību un iekļaujošas izglītības veicināšanu un Parīzes deklarācijas īstenošanu¹. Turklāt ES Padomes 2016. gada secinājumos par plašsaziņas līdzekļu lietošanas prasmes un kritiskas domāšanas attīstīšanu ar izglītības un apmācības palīdzību uzsvērts, ka izglītībai un apmācībai būtu jānodrošina izglītojamajiem kompetences un vērtības, kas nepieciešamas, lai "prastu drošā un

atbildīgā veidā piekļūt informācijai un citam plašsaziņas līdzekļu saturam, jo īpaši interneta un sociālo plašsaziņas līdzekļu kontekstā, un to interpretēt, radīt un izmantot". Līdzīgi arī Padomes lēmumā par to, lai veicinātu kopīgas vērtības, iekļaujošu izglītību un Eiropas dimensiju mācīšanās, (2018. gada 22. maijs) uzsvēta vajadzība "arī turpmāk veicināt kopīgas vērtības kā kohēzijas un iekļaušanas virzītājspēkus, atbalstīt līdzdalīgas mācību vides īstenošanu visos izglītības līmeņos, uzlabot skolotāju profesionālās kompetences pilnveidi pilsoniskuma un daudzveidības jautājumos un sekmēt visu izglītojamo medijpratības un kritiskās domāšanas prasmes".

Medijpratības attīstība ir arī padarīta nozīmīgāka pārskatītajā Eiropas satvarā **Pamatkompetences mūžizglītībā**² (2018. gada maijs). Kopā ar ilgtspēju, Eiropas kopējām vērtībām un atvērtību kultūras daudzveidībai un inovācijai medijpratība ir viens no pieciem pamatjēdzieniem, kas balsta visas astoņas iedzīvotāju pamatkompetences neatkarīgi no viņu vecuma. Arī Komisijas satvarā pilsoņu digitālajai kompetencei informācijpratība un datpratība, drošība tiešsaistē un digitālā satura radīšana

¹ Grupa publicēja tematisku datu lapu par mūsdienu mediju lietošanu un jaunprātīgu izmantošanu. Tā pieejama šeit:

<https://op.europa.eu/lv/publication-detail/-/publication/cd9faea8-ba77-11ea-811c-01aa75ed71a1>

² 2018/C 189/01; https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning_lv

³ COM (2020)790 final

ir atzītas par daļu no plaša digitālo kompetenču kopuma, kas vajadzīgs visiem izglītojamiem mūsdienās.

Turklāt **Padomes 2020. gada secinājumos par medijpratību pastāvīgi mainīgā pasaulē** minēts, ka iedzīvotāju saskarsšanās ar plašu dezinformāciju, jo īpaši lielas globālās krīzes laikos, piemēram, Covid-19 pandēmijā, pastiprina sistemātiskas pieejas svarīgumu medijpratības veidošanai. Saskaņā ar Padomes secinājumiem medijpratībai nebūtu jāaptver tikai mācības par rīkiem un tehnoloģijām, bet arī jātiecas sniegt iedzīvotājiem kritiskās domāšanas prasmes, kas ir vajadzīgas, lai izdarītu spriedumus, analizētu sarežģītas situācijas un saskatītu atšķirību starp viedokļiem un faktiem. Līdzīgi Padomes secinājumos ir arī uzsvērts, ka ir svarīgi izstrādāt medijpratības mācīšanas un mācību materiālus un ar tiem dalīties, kā arī izstrādāt sistemātisku pieeju profesionāļu, tostarp skolotāju, kompetenču uzlabošanai dažādās jomās, lai stiprinātu viņu lomu iedzīvotāju medijpratības veidošanā.

Pamatojoties uz 2020. gada decembrī publicēto **Eiropas Demokrātijas rīcības plānu**,³ Komisija ir pastiprinājusi savus centienus apkarot maldinošas, nepareizas un potenciāli kaitīgas informācijas izplatīšanos digitālajā pasaulē. Dezinformācijas spēcīgā ietekme kļūst arvien nozīmīgāka, ņemot vērā jaunu tehnoloģiju straujo rašanos

un Covid-19 pandēmijas uzliesmojumu. Tā dēvētā "infodēmija" jeb nepatiesas informācijas plūsma saistībā ar vīrusu, galvenokārt sociālajos medijos, uzsvēra būtisko lomu, kas digitālajām tehnoloģijām var būt dažādas (dez) informācijas izplatīšanā, rezultātā ietekmējot ES iedzīvotāju lēmumus, jo īpaši globālās krīzes laikos. Vajadzība rīkoties saskaņotāk tika skatīta kopīgajā paziņojumā "Ar Covid-19 saistītās dezinformācijas apkarošana, pamatojoties uz faktiem"⁴, kas publicēts 2020. gada jūnijā.

ES centieni apkarot dezinformāciju pamatā ir **ES prakses kodekss dezinformācijas jomā**. Šis kodekss, kas ir spēkā kopš 2018. gada, ir pašregulējošs instruments, kas apvieno lielākās tiešsaistes platformas un citus dalībniekus, lai pastiprinātu cīņu pret dezinformāciju. Lai novērstu atsevišķas kodeksa nepilnības, Komisija nesen sniedza norādījumus nolūkā stiprināt tā piemērošanu un nodrošināt pārredzamāku un uzticamu tiešsaistes ekosistēmu, vienlaikus saglabājot vārda brīvību, kā noteikts Pamattiesību hartā. Uzlabotā kodeksa mērķis būs veidot saikni ar ierosināto digitālo pakalpojumu tiesību aktu⁵.

Izglītībai ir būtiska nozīme cīņā pret dezinformāciju. Spēcīgu digitālo un medijpratības prasmju sniegšana skolotājiem, pedagogiem, skolēniem un vecākiem, kā arī mūžizglītības iespēju izmantotājiem var ievērojami palīdzēt

veidot labi informētu sabiedrību, kas spēj izvērtēt tiešsaistes avotu ticamību un konstatēt potenciālas viltus ziņas, vienlaikus sekmējot veselīgas un demokrātiskas sabiedriskās debates.

Šajā nolūkā viena no divām **Digitālās izglītības rīcības plāna (2021-2027)** stratēģiskajām prioritātēm ir vērsta uz digitālo prasmju un kompetenču veidošanu digitālajai pārejai jebkurā vecumā. Digitālajai pratībai un dezinformācijas mazināšanai ir nozīmīga loma šajā redzējumā. To ņemot vērā, Komisija izstrādā kopējas pamatnostādnes skolotājiem un pedagogiem par digitālās pratības veicināšanu un dezinformācijas problēmas risināšanu izglītībā un apmācībā. Pamatnostādnes sniegs **skolotājiem un pedagogiem ieskatu un praktiskus norādījumus** par to, kā izglītībā un apmācībā veicināt plašu izpratni par digitālo pratību, sekmēt labāku informētību un zināšanas par dezinformāciju un ļaut digitālās tehnoloģijas izmantot atbildīgi un droši. Pamatnostādnes tiks publicētas 2022. gada septembrī kampaņā Atgriešanās skolā.

Visbeidzot, strādājot pie **Eiropas izglītības telpas** izveides un tiecoties uz tās vērienīgo mērķi visiem

izglītojamajiem visā Eiropā nodrošināt izcilību izglītībā, svarīgi ir veidot demokrātisku izglītības vidi, kurā nenotiek iebiedēšana, nav naida runas un nepastāv dezinformācija. Šajā nolūkā skolotājiem un pedagogiem ir svarīga loma, lai palīdzētu radīt drošu, no diskriminācijas brīvu mācīšanās vidi, tostarp attīstot kritisko domāšanu.

Komisijas finansējuma pamatprogrammās, proti, **Erasmus+ un Eiropas Solidaritātes korpusā**, ir atbalstīti vairāki medijpratības projekti, un tas tiks darīts arī jaunajā plānošanas periodā. Kopš 2014. gada finansējumam ir atlasīti vairāk nekā 2600 Erasmus+ projekti, kas citu tēmu starpā ir saistīti ar medijpratību un dezinformāciju, saņemot kopējo budžetu vairāk nekā 241 miljona EUR apmērā. Protams, nemaz nerunājot par eTwinning projektiem šajā jomā, kurus sīkāk aplūkosim šajā grāmatā.

Papildinot Izglītības, jaunatnes, sporta un kultūras ģenerāldirektorāta (EAC) veikto darbu, medijpratību atbalsta arī Komunikācijas tīklu, satura un tehnoloģiju ģenerāldirektorāta (CNECT) Mediju politikas direktorāts, kas atbild par dezinformācijas politiku un konkrētām darbībām dezinformācijas apkarošanai tiešsaistē.

CNECT atbild par **medijpratības ekspertu grupu**, kas nodrošina forumu labas medijpratības prakses apmaiņai visā Eiropā, cieši sadarbojoties ar 27 dalībvalstīm un dažādām organizācijām, kas strādā medijpratības jomā, tostarp UNESCO, Eiropas Audiovizuālo observatoriju, Eiropas Digitālo mediju novērošanas centru un citām.

CNECT cieši sadarbojas ar UNESCO 2021. gada **Eiropas medijpratības nedēļas** rīkošanā, kas pirmo reizi notiks oktobra beigās līdz ar UNESCO parasto mediju un informācijpratības pasākumu.

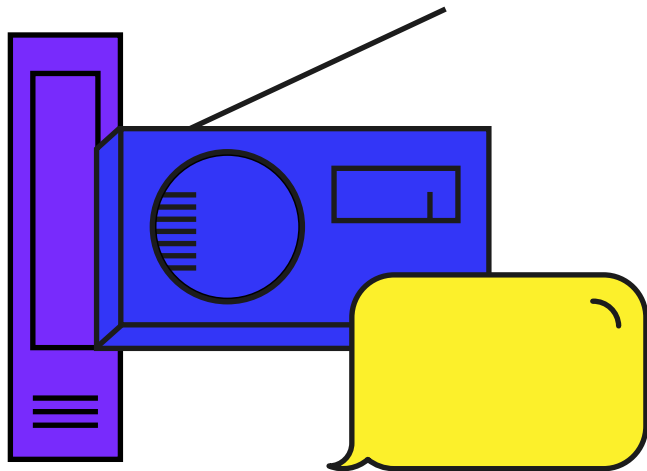
CNECT kopš 2016. gada atbalsta Eiropas Parlamenta izmēģinājuma projekta un sagatavošanās darbības **Medijpratība visiem** īstenošanu. Tas ir ļāvis Komisijai sniegt sagatavošanas finansējumu dažādiem inovatīviem projektiem medijpratības jomā, aptverot plašu tēmu klāstu no izglītojošiem līdzekļiem līdz faktu pārbaudes projektiem, izmantojot interneta slavenību ietekmi cīņā pret dezinformāciju tiešsaistē.

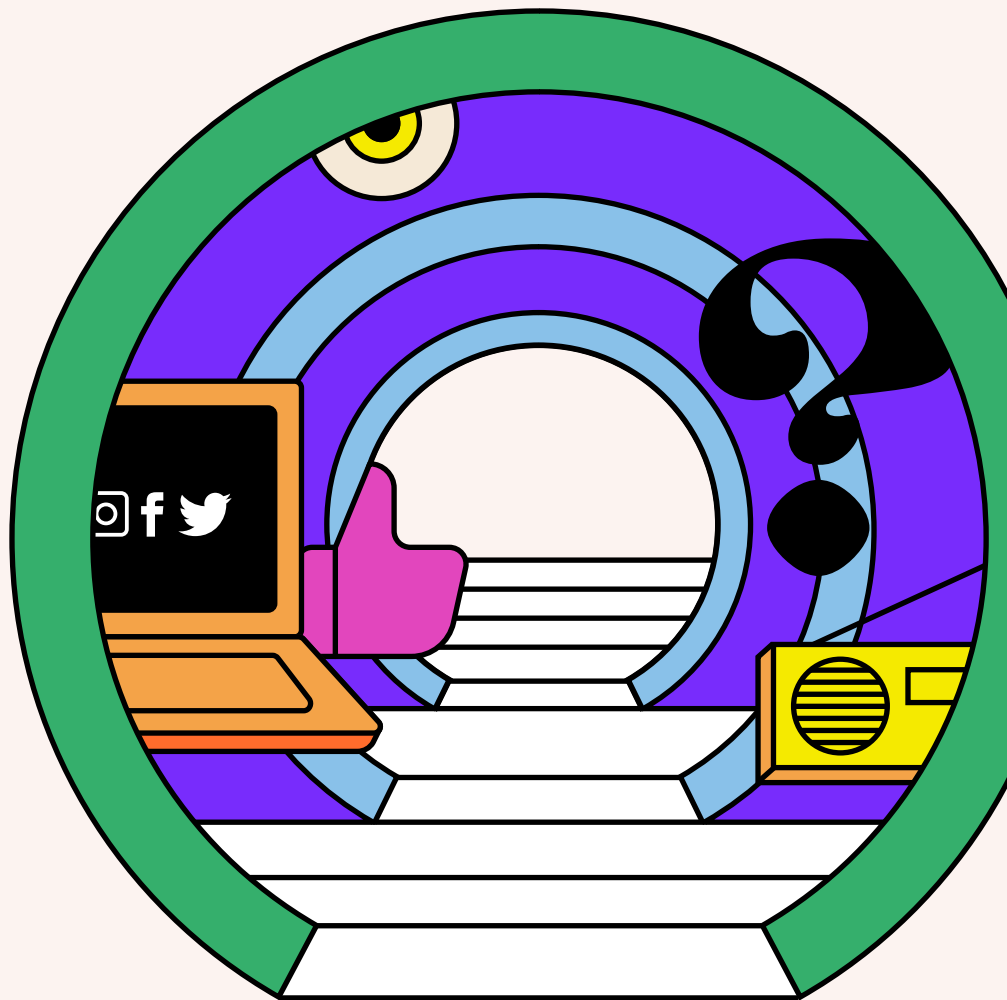
No 2022. gada Medijpratība visiem atbalstītās darbības tiks integrētas programmas **Radošā Eiropa** starpnozaru shēmā ar palielinātu budžetu. CNECT mērķis ir izmantot Medijpratība visiem īstenošanas laikā gūto mācību, lai izvērstu esošās veiksmīgās darbības pāri dalībvalstu kultūras un valodu

robežām, vienlaikus turpinot meklēt inovatīvus veidus, kā Eiropā uzlabot medijpratības prasmes strauji mainīgā mediju vidē.

Papildus jaunajai programmas Radošā Eiropa medijpratības shēmai CNECT atbalsta **Eiropas Digitālo mediju novērošanas centra** darbu (<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-digital-media-observatory>), starp kura mērķiem ir medijpratības rīku un materiālu repozitorija izveide, kas būtu pieejama praktizējošajiem speciālistiem visā Eiropā. Turklāt 2021. gada laikā tiks izveidoti vairāki reģionālie centri, lai atbalstītu valstu medijpratības darbības dezinformācijas jomā.

Visas minētās struktūras, programmas un iniciatīvas ļoti palīdz skolotājiem, kuri skolās strādā ar medijpratības tēmu, un apliecina Eiropas iestāžu pievērsto uzmanību šādām būtiski svarīgām prasmēm, kas ir nepieciešamas aktīva un digitāla pilsoniskuma veicināšanai.





2. NODAĻA

Dezinformācija un kritiskā domāšana

Šajā nodaļā ir iekļauti raksti, ko sagatavojušas divas organizācijas no eTwinning draugu tīkla. Viena no tām ir Lie Detectors, kuras galvenais uzdevums ir dezinformācijas mazināšana un jauniešu prasmju veidošana atpazīt nepatieso no patiesā. Otra organizācija ir Annes Frankas māja, kas pēta to, kā propaganda ietekmē attieksmes veidošanos pret grupām.

2.1

Melu atpazīšana digitālajā pasaulē

LIE DETECTORS Juliane von Reppert-Bismarck un Adeline Brion

Pat pirms Covid-19 pandēmijas dezinformācija tiešsaistē grāva uzticēšanos faktiem un zinātnei un apdraudēja publisko debašu norisi Eiropā. Pandēmija medijpratību ir padarījusi par prasmī, kas ir **vienlīdz svarīga gan sabiedrības veselības nodrošināšanai, gan demokrātijas aizsargāšanai.**

Par dezinformāciju ir viegli domāt kā par kaut ko, kas pastāv starp pretējām pusēm, lai mūs piesaistītu kādam politiskajam virzienam. Taču ļoti bieži var manīt, ka tā ir veidota, vienkārši tāpēc, **lai radītu apjukumu un sētu šaubas par pamata faktiem, publiskā sektora iestādēm un mūsu pašu kopienām.** Neatbildēti paliek šādi jautājumi: kurš to dara, kāpēc un ar kādu mērķi?

Pandēmija ir veicinājusi daudz jaunas dezinformācijas – no idejas, ka no Covid-19 var izārstēties, ēdot ķiplokus, līdz tam, ka tā ir radīta, lai novērstu mūsu uzmanību, kamēr pasauli pārņem nāvējoša tehnoloģija, ko dēvē par 5G.

Tā rezultātā ir būtiski mazinājusies uzticēšanās faktiem un pamata zinātnei, padarot uz informāciju balstītu lēmumu pieņemšanu – un tādējādi demokrātiskā procesa pamatu – ārkārtīgi sarežģītu.

Arvien vairāk faktu un pašu Lie Detectors darbs apliecina, ka jaunieši meklē informāciju par šiem un citiem faktiem **ne tikai tradicionālajos medijos vai izglītības vidē, bet šifrētās un uz attēliem balstītās tiešsaistes platformās,** tērētavās un spēļu platformās, ko faktu pārbaudītāji izskata reti, piemēram, Instagram, WhatsApp, TikTok, Twitch, YouTube un tādās spēļu lietotnēs kā Fortnite un Roblox.

Savukārt tradicionālie drukātie un apraides mediji savu ziņu saturu ir pārsuši tiešsaistē. Sākotnēji šķiet, ka spēļu bloga vai politiskās reklāmas izskats un radītais iespaids tiešsaistē var būt maldinoši līdzīgs profesionālu žurnālistu radītajam saturam.

Taču runa nav tikai par to, cik viegli blogi vai video blogi var izskatīties pēc kvalitatīvām ziņām. Platformu algoritmi bieži neļauj mums atrasties no ekrāniem **īpaši pielāgotā informācijas telpā,** kurā informācija tiek radīta ne tik daudz kvalitātes un ticamības kā mūsu pašu vēlmju dēļ. Tas nozīmē, ka vienā un

tajā pašā klasē bērni un skolotāji var dzīvot pavisam atšķirīgās informatīvajās telpās, pašiem to neapzinoties. Bez kopēja izpratnes vai zināšanu pamata **diskutēt par pamata tēmām var kļūt arvien sarežģītāk.**

Par laimi, ir veidi, kā klasē var risināt dezinformācijas problēmu. Neatkarīgā un atzinīgi novērtētā medijpratības organizācijā Lie Detectors mēs cenšamies palīdzēt jauniešiem un skolotājiem tiešsaistē atšķirt faktus no nepatiesības un viedokļiem. Žurnālisti, kuri piedalās mūsu projektā, vada 90 minūtes ilgas sesijas – klātienē vai pandēmijas laikā ar videokonferencēm – kurās atklāj bērniem **faktu pārbaudes un mediju neobjektivitātes pamatus** un skaidro, kā darbojas žurnālistika. Sagatavošanās materiāli, kas veidoti

par dažādu ziņu problemātiku, palīdz bērniem un skolotājiem izmantot žurnālistikas pamata izmeklēšanas metodes, lai pārbaudītu tiešsaistes satura patiesumu. Šie vienkāršie paņēmieni ir balstīti **avota pārbaudē, konteksta un personīgo aizspriedumu pārbaudē, kā arī tehniskās meklētāju lietojumprogrammās.** Mēs arvien vairāk apmācām skolotājus par to, kā integrēt būtiski svarīgu medijpratību mācīšanas ikdienā.

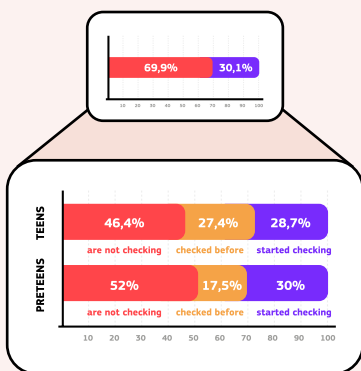
Esam konstatējuši, ka medijpratības mācīšana klasē var **tieši ietekmēt to, kā bērni reaģē uz ierakstiem, ar kuriem saskaras tiešsaistē.**

Kā redzams grafikā, kopš pandēmijas aptuveni par 30 % ir palielinājies to bērnu skaits, kuri apgalvo, ka pēc darba ar medijpratības moduļiem ir mainījuši savu rīcību, labāk apzinoties vajadzību pārbaudīt avotus. Mūsu darbs ir palielinājis to pusaudžu un par pusaudžiem nedaudz jaunāko bērnu skaitu, kuri apgalvo, ka tagad pārbauda avotus.

Bērni ziņo, ka viņus arvien vairāk satrauc jautājums par to, kā **uztvert konspirācijas teorijas un ārkārtīgi ātri izplatītu saturu tiešsaistē.** Līdzīgā veidā mūsu darbs ir arī atklājis, ka pandēmija darbojas kā spēcīgs digitālās pārveides katalizators, liekot skolotājiem un pedagogiem nonākt **ciešākā saskarē ar bērnu pieredzi tiešsaistē.**

MEDIA LITERACY HAS AN IMPACT

Did kids change their behavior?



Covid-Era Subset 2 - 09 - 12/2020
Question: «Have you started checking the sources of your online messages since taking our news challenge?» Y/N/Checked Before, answers from 1378

Taču, kaut arī arvien vairāk skolotāju atzīst kritisko medijpratību tiešsaistes telpā par būtiski svarīgu pratības rīku, tikai neliela daļa vēlas apspriest šo sensitīvo jautājumu klasē. **Skolotāji, kuri vēl nemāca medijpratību, var iemācīties to darīt.** Tas ir vienkāršāk nekā, iespējams, šķiet, ja vien viņi patur prātā dažus pamatprincipus.

- Pirmkārt, pratības darbā klasē būtu jāaplūko **bērnu ieradumi, patērējot ziņas tiešsaistē.** Brīvas atbildes jautājumi par ziņu vākšanas ieradumiem var ļaut iegūt ļoti atšķirīgas atbildes dažādās klasēs un bieži veido pamatu visām turpmākajām diskusijām.
- Otrkārt, varētu būt ieteicams **nepadarīt medijpratību politisku** – mērķim ne vienmēr ir jābūt sensitīvu vai politisku jautājumu apspriešanai.
- Treškārt, jo vairāk pieeja ir pielāgota vecumam, **ir saistoša un atgādina spēli**, jo vairāk medijpratības mācības var palīdzēt bērniem uzlabot savu kritisko domāšanu tiešsaistē.

Tiešsaistē pastāv bagātīgi resursu krājumi – no UNESCO programmām līdz faktu pārbaudes vietnēm un medijpratības spēlēm tiešsaistē.

- Visbeidzot, mērķis nedrīkst būt izveidot uzticamo ziņu avotu sarakstu un aizliegt citu avotu izmantošanu. Mācībām 21. gadsimtā ir **jāsniedz bērniem spēja novērtēt uzticamību, lai arī kur viņi atrastos.**

Ja vēlaties sākt jau tagad, aplūkojiet dažu mūsu iecienītāko resursu sarakstu tālāk vai piesakiet žurnālista apmeklējumu klasē, izmantojot Lie Detectors tīmekļa vietni. Mēs sniedzam bezmaksas apmācību skolotājiem eTwinning partnerības ietvaros.

Lie Detectors izvēlētu materiālu sarakstu var aplūkot 1. pielikumā: **Materiāli medijpratības attīstīšanai – Lie Detectors izlase**



2.2.

Stereotipi un aizspriedumi. Rīki, lai jauniešiem mācītu informētību un empātiju

ANNES FRANKAS MĀJA Karen Polak

Mēs dzīvojam pasaulē, kurā nav iespējams izvairīties no reklāmas, nepārtrauktām ziņām visu diennakti un neierobežotiem informācijas un izklaides avotiem tiešsaistē. Vairāk nekā jebkad mums ir vajadzīgs laiks un resursi, lai **saprastu vēstījumus, kas mūs nemitīgi bombardē**. Mums ir arī jānošķir **netīša neobjektīvu materiālu izmantošana no propagandas jeb tīšas dezinformācijas**. Vēl 2021. gada aprīlī kreisi ievirzīts Nīderlandes nacionālais laikraksts publicēja komiksu, kurā redzama sabiedrībā pazīstama persona, izmantojot antisemītisku attēlojumu, kas atgādina nacistu laikus. Ne komiksa autoram, ne redaktoriem nebija antisemītisku nolūku, un neviens no viņiem neapzinājās attēloto aizspriedumu – ebrejs, marionešu lelļu meistars, kurš kontrolē pasauli. Atvainošanās bija sirsnīga un tika solīti aizsardzības pasākumi, taču neatbildēts paliek jautājums: kā ir iespējams, ka neviens no viņiem nebija pietiekami informēts par vēsturi, lai šo attēlu

atpazītu? Viņi tādi nav vienīgie. Zīmols Dove 2017. gadā saņēma apsūdzību par rasismu Facebook ziepju reklāmā, kurā melnādaina sieviete kļūst balta. Uzņēmums atvainojās, atzīstot, ka tas “nepietiekami pārdomāja, kā attēlot melnādainas sievietes”, taču tas, ka indivīdi un sabiedrība tik bieži neatpazīst aizspriedumu un noniecinošu attēlojumu izplatību, ir problēma, ar ko pedagogi saskaras, mācot par diskrimināciju. Piemēram, laikrakstos un reklāmas pasaulē bieži tiek izmantots arī pret romiem un pret musulmaņiem vērsts attēlojums. Redaktoriem, mārketinga darbiniekiem, pedagogiem un skolēniem bieži trūkst zināšanu un prasmju, lai šādas problēmas apzinātos, un viņi nevelta laiku, lai tās rūpīgi izskatītu vai apdomātu. Propaganda – informācijas izplatīšana, lai ietekmētu sabiedrisko domu par kādu jautājumu, – var būt balstīta uz faktiem, argumentiem, baumām, puspatiesībām vai meliem. Lai gan propaganda var izmantot puspatiesības vai melus, tam tā nav jābūt, taču pašlaik plaši izmantotais apzīmējums “**dezinformācija**” ietver tīši nepatiesu informāciju, kas sniegta nolūkā maldināt. Tā pamatā ir krievu valodas vārds *dezinformatsiya*, ar ko

Propagandas un naida mehānismu izprašana

Staļina VDK nodaļa apzīmēja tā dēvēto “melno propagandu”, kas tika veidota ar nolūku radīt iespaidu, ka tās avots ir tieši tie, pret kuriem tā ir vērsta. Vienmēr ir svarīgi mācīt skolēniem uzdot jautājumu “Kas šo informāciju sniedz un kāpēc?”

Ir pieejami dažādi izcili izglītojoši resursi, lai **dekonstruētu paņēmienus**, kas izmantoti gan propagandā, gan dezinformācijā – kā tiek izraisītas spēcīgas emocijas, vienkāršota fakto izmantošana, puspatiesības, viedokļi un meli, kā arī uzbrukumi oponentiem, lai viņus aizvainotu vai pazemotu. Media Education Lab sniedz ieskatu un piedāvā arvien vairāk mūsdienīgu piemēru.

Taču ir vērts arī izmantot vēsturiskus piemērus, jo laika distance var **palīdzēt labāk saskatīt manipulāciju un vairot informētību** par to, kas laika gaitā ir un kas nav mainījies. Projekts Mind over Media, ko vada ASV Holokausta memoriālais muzejs, piedāvā mācību stundu plānus, kuros izmantoti nacisma propagandas plakāti, lai analizētu izmantotos mehānismus. Izstādē Viltots vai īsts – viltošanas un falsifikācijas vēsture, kas skatāma Eiropas vēstures namā (2021), parādīts, kā viltoti dokumenti Francijā tika izmantoti

Dreifusa lietas laikā, lai uzkurinātu antisemitismu.

Propagandas un naidīgu stereotipu atpazīšana un spēja tos skatīt kontekstā ir sarežģīts process, kurā nepieciešama **kritiskā domāšana**. Hārvarda universitātes projektā Zero tika izstrādāti dažādi pieklūstami un interesanti **“redzamās domāšanas” paņēmieni**. Ideja ir tāda, ka šie paņēmieni atklāj mācīšanās procesu, piešķirot varu tam, kurš mācās. “Ko es zinu?” mācību stundas sākumā tiek salīdzināts ar “Ko es zinu tagad?” tās beigās. Saproto, ka pat sarežģītus jautājumus var atšķetināt, ja vien tam tiek veltīts laiks un pienācīga rūpība, skolēni jūtas, ka ir kaut ko sasnieguši. Paņēmieni Redzi-domā-apdomā viņiem palīdz lūkoties rūpīgāk, pārdomāt idejas vai izraisītās asociācijas (Ko es domāju?) un pēc tam apsvērt jautājumus, ko tas rada (Par ko tas man liek domāt?). Rūpīga novērošana un pārdomāta interpretācija rada pamatu izziņai.

Tiešsaistes instrumentu kopumā Stāsti, kas aizkustina, kas vērsti pret diskrimināciju, modulī Mediju pārvaldība izmantoti redzamās domāšanas paņēmieni, lai aplūkotu rasistisku, seksisma, antisemitisku un pret romiem un LGBT+ vērsto attēlojumu reklāmās un propagandā, palīdzot skolēniem **atšķetināt dažādus nozīmes slāņus un pētīt, kāpēc reklāmdevēji vai politiķi**

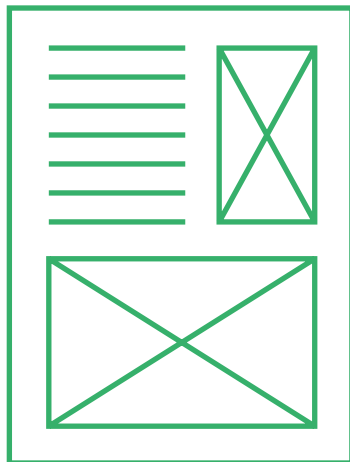
šādus attēlus izmanto. Tas ir viens no pieciem mācīšanās ceļiem, kas šeit tiek piedāvāti.

Piemēram, šī plakāta vēstījums ir tāds, ka nacionālisma "lietussargs" aizsargā ģimeni no daudziem apdraudējumiem. Ir arī vērtīgi **rādīt skolēniem pozitīvus piemērus** – žurnālistus un pedagogus,

"bēgļi" un "pārvietotas personas" aplūkošana palīdz mums kritiski domāt par to, kā cilvēki, kuri ir pametuši savu izcelsmes valsti, ir attēloti vienkāršotos vēstījumos.



kas sniedz naidīgai propagandai pretēju vēstījumu. Lielais skaits migrantu, kas 2015. gadā nonāca Eiropā, izraisīja daudz propagandas, kas vērsta pret bēgļiem, tāpēc UNHCR izveidoja noderīgu rokasgrāmatu: Kā cīnīties pret toksiskiem vēstījumiem par bēgļiem un migrantiem. Tīmekļa vietnē Teaching about refugees (Mācīšana par bēgļiem) ir iekļautas animācijas, kas parāda, ka **vārdiem ir nozīme**. Rūpīga tādu terminu kā "migranti", "patvēruma meklētāji",



Emocionālā inteliģence

Nākamais solis ir saprast **diskriminācijas ietekmi**. Tam ir vajadzīga emocionālā inteliģence. Būtiski svarīgi emocionālās inteliģences elementi, piemēram, **pašrefleksija un empātija**, ir jāattīsta, un tos var iemācīt. Saprast, kā stereotipi un aizspriedumi tiek izmantoti reklāmas kampaņās, nav tas pats, kas saprast, cik ļoti tie var sāpināt.

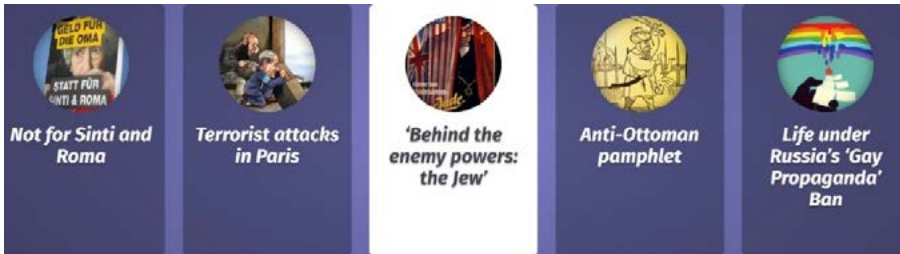
Jaunieši, kuri atklāti runā par savu pieredzi ar diskrimināciju, ir projekta Stāsti, kas aizkustina centrā. Piemēram, zēna Tirela stāsts par to, kā kāds klasesbiedrs gribēja ar dzēšgumiju "notīrīt krāsu no viņa ādas", piešķir **personīgu aspektu** Dove ziepju reklāmai.

Skolēni arī reaģē uz Sofijas Hāberas stāstu no pagājušā gadsimta trīsdesmito gadu Vīnes. "Skolā kāda meitene mani nosauca par "žīdu cūku". Tāpēc es viņu ieļļaukāju. Mācību pārzinis man prasīja: "Kas tev lēcies?" Un es nekaunos par savu atbildi. Es teicu: "Viņa mani nosauca par žīdu cūku. Es esmu ebrejiete un par to nekaunos, taču es neesmu cūka. Un tāpēc es viņu ieļļaukāju. Jo viņa mani nosauca par cūku." Ar to arī jautājums tika atrisināts."

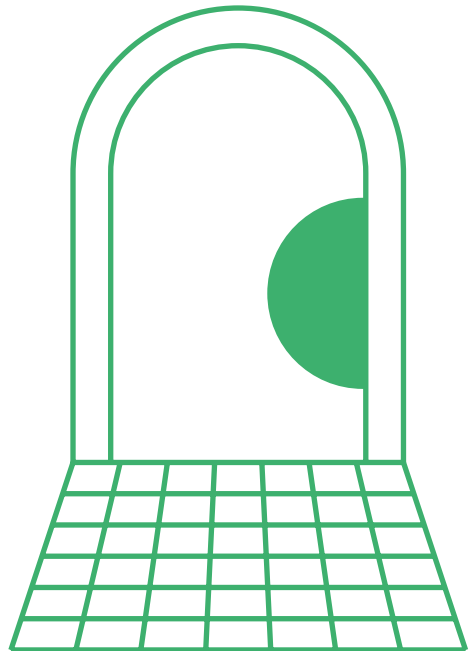
Veltot laiku, lai uzklautu stāstus un apspriestu pazemojošu vārdu un nejauku priekšstatu izcelsmi, var likt skolēniem **rūpīgāk pievērst uzmanību un apsvērt (vēsturisko) kontekstu un vēstījumu mērķi**.

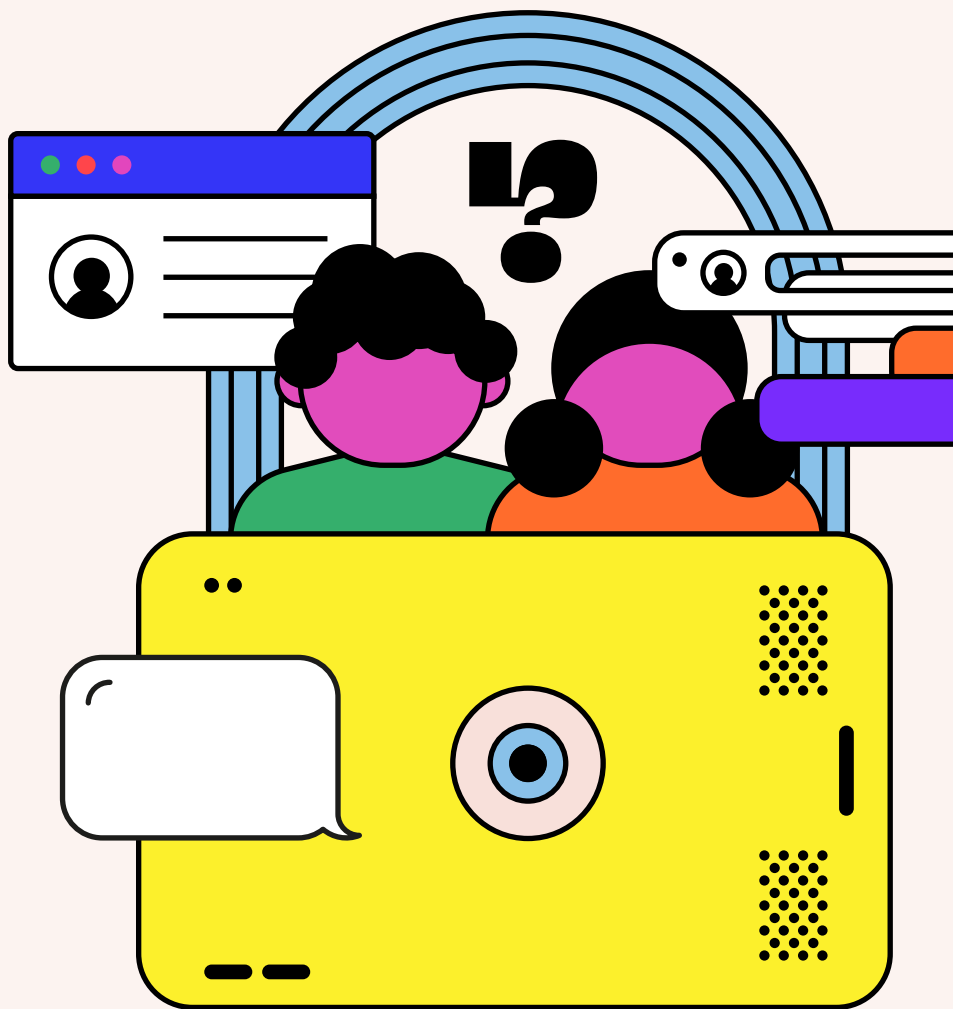
Neskatoties uz mūsu strauji mainīgo interneta pasauli, propagandas pamata mehānismi nav īpaši mainījušies. To pašu var novērot arī šodien. Konspirācijas teorijas par 5G tehnoloģijas ieviešanas ietekmi uz Covid-19 izplatību sabiedrībā raisa dusmas, kas tiek vērstas pret iedomātu ienaidnieku. Mēs visi varam mācīties no pagātnes, taču ir vajadzīgs laiks, lai **domātu kritiski** un apgūtu prasmes, kas mums var palīdzēt saskatīt, kādos mediju burbuļos esam un kā varam uzķerties uz klikšķēmām.

Šī gada koncentrēšanās uz medijpratību eTwinning tīklā piemērotā laikā sniedz iespēju skolotājiem un skolēniem, kas ģeogrāfiski ir šķirti, **kopīgi mācīties, kā noraut dezinformācijas un viltus ziņu masku**. Būtu lieliski redzēt projektus, kuros TwinSpace izmantota nepieciešamās izpratnes un prasmju veidošanai.



No Stāsti, kas aizkustina, daži propagandas piemēri







3. NODAĻA

Jaunatne un mediji

Vēl viens eTwinning draugs ir tīkls Labāks internets bērniem (Better Internet for Kids – BIK).⁶

Tajā tika izveidota⁷ BIK Jaunatnes⁸ vēstnieku programma, kas jauniešiem sniedz platformu, kurā dalīties pieredzē un paust savus uzskatus par to, kā veidot labāku internetu. Pašlaik BIK Jaunatnes vēstnieku kopienu veido vairāk nekā 40 apņēmīgi jaunieši vecumā no 12 līdz 24 gadiem, kuri pārstāv visu Eiropu.

Šajā sadaļā viņi atklāj savas domas par medijpratības izglītību un kā konstatēt dezinformāciju tiešsaistē un uz to reaģēt.

JAUNIEŠU CITĀTI

1 Ko tev nozīmē
“digitālā
medijpratība” un kā
tā tevi ietekmē?

“Man šķiet, ka tā ir viena no svarīgākajām prasmēm mūsdienās. Skolā, darbā un privātajā dzīvē, varbūt pat bērnudārzā, digitālajai medijpratībai ir ļoti liela loma. Bez tās internetu var izmantot, taču ne ilgtspējīgā veidā, kas sniedz kādu labumu.”

Lili, 22, Austrija

“Man tas nozīmē, ka internetu varu izmantot ar pārliecību. Saprast, ko mēs dodam, kad izmantojam internetu, un ko mēs iegūstam.”

Eimen, 18, Īrija

“Lai pretotos tādām problēmām kā iebiedēšana tiešsaistē, man ir ļoti svarīgi novērtēt datus, ko redzu tiešsaistē, un kopumā izmantot internetu labā veidā.”

Piero, 12, Francija

6 Pandēmijas laikā ar Eiropas Drošāka interneta tīklu starpniecību tika sagatavoti vairāki resursi valstu valodās, lai reaģētu uz tādām problēmām kā panikas radīšana un infodēmija, kā arī stratēģijas faktu pārbaudei tiešsaistes informācijā. Papildu resursus par citiem medijpratības aspektiem un tiešsaistes drošību var atrast portālā Better Internet for Kids: betterinternetforkids.eu.

7 Eiropas infrastruktūras savienošanas instrumenta (EISI) ietvaros EUN Partnership AISBL (turpmāk tekstā – European Schoolnet) Eiropas Komisijas vārdā izstrādā un uztur Better Internet for Kids (BIK) pamatpakalpojumu platformu, lai dalītos ar resursiem, pakalpojumiem un praksēm starp valstu pakalpojumu sniedzējiem – Eiropas Drošāka interneta centriem – un sniegtu pakalpojumus saviem lietotājiem, tostarp nozarei. Vairāk informācijas var skatīt šeit: www.betterinternetforkids.eu

8 www.bikyouth.eu/

"Man digitālā pratība jo īpaši nozīmē kompetenču veidošanu, lai atrastu savu ceļu digitālajā pasaulē. Ar to es domāju piemērotu resursu ātru un konkrētu atrašanu, saprašanu, kā tos pareizi interpretēt, un pēc tam konstatējumu izplatīšanu piemērotos tiešsaistes kanālos. Tāpēc skolotāju un skolēnu digitālā pratība ir jāveicina jau agrīnā posmā. Progress e-mācībās būtu jāsauglabā pat pēc Covid-19. Kļūstot vecāka, man digitālā pratība arī nozīmē, ka es vēlos vai ka man vismaz vajadzētu pamatīgi izprast dziļas tēmas digitalizācijas jomā. Tas ietver, piemēram, tādas tēmas kā digitālie standarti, digitālā suverenitāte, datu telpas, platformu regulēšana, kā arī datu plūsmu darbība un izmantošana. Turklāt datpratības joma kļūst arvien svarīgāka arī man personīgi. Diemžēl daudzi nezina par regulējumu, kam būtu jāsniedz ieguvumi mums visiem."

Kathrin, 24, Vācija

2 Kāda veida bezsaistes komunikācijas rīkus tu izmanto (piemēram, grāmatu vai drukātu laikrakstu lasīšana)?

"Ir grūti aizmirst sajūtu, ko rada lapu pāršķiršana papīra grāmatā, tāpēc man uz galdiņa pie gultas vienmēr ir kāda no tām. Man arī patīk ik pa laikam atvērt drukātu laikrakstu vietējā kafejnīcā. Kāpēc? Tas ietaupa bateriju, un es zinu, ka informācija jau ir atlasīta un nav personalizēta. Tā nav neobjektīva."

João Pedro, 24, Portugāle

"Kaut arī digitālie mediji ir kļuvuši par ļoti spēcīgu komunikācijas līdzekli, ārpus interneta joprojām populāri ir arī tradicionālie saziņas kanāli. Es personīgi joprojām izmantoju lapiņas, kas tiek dalītas uz ielas, un radio, taču, pats galvenais, klātienē pasākumus, kuros tikties ar citiem cilvēkiem un citam citu izglītot sarunās."

Violeta, 17, Grieķija

"Es personīgi pēdējā gada laikā sapratu, cik svarīgi ir kādu laiku atslēgties no sociālajiem medijiem, tiešsaistes ziņām un pat ar skolu saistītām platformām. Es konstatēju, ka lasu vairāk un ka man tas patiešām patīk. Papildus vairākiem izklaidējošiem romāniem es ar karantīnas laika pavārgrāmatām atklāju praktiskāku/izglītojošāku literatūras aspektu un interaktīvākus žurnālus ar interesantiem uzdevumiem."

Joana, 16, Portugāle

"Es parasti atrodu ziņas tiešsaistē, meklējot rakstus tviterī vai vienkārši ieraugot kādu virsrakstu, kamēr izmantoju Google. Taču pirms ticēšanas kādam avotam es vienmēr pārbaudu, vai tas ir no salīdzinoši labi zināmas ziņu vietnes (piemēram, BBC News). Citi man svarīgi kritēriji ir arī pareizrakstība un pareiza gramatika, un citu līdzīgu rakstu aplūkošana, lai pārbaudītu, vai apgalvojumi un fakti saskan, tā nosakot, kurš avots ir visuzticamākais."

Jess, 14. Apvienotā Karaliste

"Es galvenokārt sekoju oficiālajiem medijiem un informācijas vietnēm. Es arī klausos žurnālistu, kuriem uzticos viņu iepriekšējā darba dēļ, ierakstus. Ja mani īpaši interesē kāda tēma vai vēlos to aplūkot vēlreiz, meklēšanai parasti izmantoju Ecosia. Es izvēlos rezultātus, pamatojoties uz pieredzi. Bieži tās ir tīmekļa vietnes vai laikraksti, kam ir noteikta reputācija. Ja kāda vietne šķiet nedaudz dīvaina vai vienpusīga sniegtās informācijas izklāstā, es to izpētu vēlreiz, lai noskaidrotu, kurš to pārvalda. Labs piemērs ir Rubikon ziņu vietne. Raksti rada iespaidu par neatkarīgu informāciju, taču patiesībā to sniedz tikai viens cilvēks, kurš "ziņo", pārstāvot labējus uzskatus."

Kathrin, 24, Vācija

3 Kā tu atrodi ziņas tiešsaistē? Kādi kritēriji tev ir svarīgi, pārlūkojot un meklējot informāciju?

"Es pārlūkoju ziņu vietni savā tālrunī un lasu tiešsaistes laikrakstus, kurus abonēju. Man patīk divreiz pārbaudīt, vai vietne, kurā ziņas ir publicētas, ir uzticama vai arī tajā ir daudz viltus ziņu. Man šķiet, ir arī svarīgi, lai temats ziņās tiktu izklāstīts neitrāli vai vismaz bez citu viedokļu izsmiešanas, rakstot ziņas ar atšķirīgu skatījumu."

Frida, 17, Somija

"Kā daudzi skolēni es parasti atveru pirmo saiti pārlūkā, taču es neizmantoju lapas, kas ir atzīmētas kā nedrošas, jo mani dati varētu tikt vienkārši pārsūtīti trešām pusēm."

Manahil, 16, Vācija

"Mums bija jāveic uzdevums, kas veidoja 50 % no eksāmena atzīmes, un es meklēju ziņas par negadījumiem, kas notiek klimata dēļ. Es atradu viltus rakstu, kurš man šķita patiess, un tāpēc eksāmenā izkritu, jo vietne vairs nedarbojās un bija par vēlu, lai es mainītu iesniegto uzdevumu."

Silenia, 16, Malta

4 Kāda ir tava pieredze ar dezinformāciju?

"Man ir autisms, un dezinformācija var likt un ir likusi mainīt to, kā cilvēki mani uztver. Piemēram, kad es pateicu klasesbiedriem, ka man ir autisms, viņi dezinformācijas dēļ sāka runāt ar mani lēnāk."

Sunna, 18, Islande

"Iepriekšējais gads ļāva atvērt acis uz to, cik svarīgi ir komunikācijas rīki un labi informācijas avoti. Es galvenokārt saskāros ar dezinformāciju saistībā ar pandēmiju – viltus ziņas par vīrusu, simptomiem, testiem, ārstēšanu, vakcinām un ierobežojumiem. Daudz jaunu materiālu tika radīti ļoti īsā laika posmā, tāpēc papildus uzticamai un būtiski svarīgai informācijai bija arī dezinformācija un pat nepiemērota un trauksmi radoša patiesu stāstu izplatīšanās. Tagad es savā valstī jau redzu uzlabojumus – ne tikai attiecībā uz satura radītājiem un pārvaldītājiem, bet arī sabiedrības spējā šādus datus apstrādāt (neuzticēšanās, neizplatīšana šaubu gadījumā un ziņošana, ja ir pārliecība par nepatiesumu)."

Joana, 16, Portugāle

"Nekad neesmu jutis, ka ļaunprātīga dezinformācija mani tieši ietekmētu. Taču zinu, cik viegli uz to var uzķerties. Nesen manas valsts valdība izveidoja propagandas plakātu, kurā tā salīdzināja valsts rādītājus ar Eiropas vidējo. Izmantotā skala, kas tiši nesākās no nulles, radīja iespaidu, ka valsts rezultāti ievērojami pārsniedz Eiropas rezultātus, kaut arī patiesībā tie bija tikai pavisam nelieli augstāki."

João Pedru, 24, Portugāle

"Sev apkārt es novēroju, cik ātri var rasties uz maldinošu informāciju balstīti viedokļi, kuri pēc tam spītīgi tiek aizstāvēti. Manuprāt, ir neiedomājami svarīgi zināt, kā internetu izmantot apzināti, un, pats galvenais, nezaudēt visu veselo saprātu un neatkarīgu domāšanu.

Lili, 22, Austrija

5 Kāpēc ir svarīgi skolās mācīt digitālo medijpratību?

"Dezinformācija pastāv gan tiešsaistē, gan bezsaistē. Domāju, ka nebūs melots, sakot, ka ikviens savā dzīvē ir saskāries ar kāda veida viltus ziņām, tāpēc, manuprāt, ir svarīgi iemācīties filtrēt visu informāciju, ar ko saskaramies, nevis akli pieņemt visu informāciju, kas mums tiek piedāvāta."

Violeta, 17, Grieķija

"Bērniem ir jāiemācās, ka mediji var būt nepatiesi un viegli manipulējami, un viņiem ir jāzina, kā mediji izvēlas vārdus, lai piedāvātu ziņas. Viņiem ir arī jāsaprot, kā darbojas mediju nozare. Viņiem ir jāsaprot, ka rediģēšanā var manipulēt arī ar vizuālo informāciju. Skolēniem ir arī jāzina, kādus rīkus var izmantot informācijas izplatīšanai (scenārijs un vizuālie materiālie), un jāiemācās, ka mediji nosaka programmu un liek lietotājiem domāt par to, par ko mediju īpašnieki vēlas, lai viņi domātu, nevis par to, ko vēlas paši lietotāji. Skolēniem ir arī jāsaprot, ka tas, kas tiek augšupielādēts digitālajos tiešsaistes medijos, būs pieejams visā pasaulē un vairs nav privāts. Tāpēc ir svarīgi pirms publicēšanas padomāt, un digitālā medijpratība ir svarīga, lai izprastu vēstījumus, ar kuriem saskaramies."

Yevgeny, 15, Malta

"Es, tāpat kā visi manā vecumā, ar dezinformāciju saskaros ik dienu – sociālajos medijos, ziņās un TV. Tā mūs var ļoti ietekmēt un radīt nepareizu priekšstatu par to, kas notiek pasaulē. Tāpēc ir ļoti svarīgi jau agrīnā vecumā uzzināt, kā atpazīt dezinformāciju, kā to uztvert un kuri avoti ir droši."

Solveig Emilie, 15, Norvēģija

"Tāpēc, ka jaunieši parasti tiešsaistē nerīkojas pietiekami uzmanīgi. Un tas var kļūt ļoti bīstami!"

Jana, 17, Vācija

"Man šķiet, tas ir kā mācīt bērniem pāriet ielu. Agrāk vai vēlāk viņiem tas būs jādara pašiem, tāpēc labāk ir uzzināt, kā to darīt. Tas pats attiecas uz to, kā mēs patērējam (un radām) informāciju medijos. Tas ir neatraujami saistīts ar mūsu ikdienas dzīvi. Skola ir vislabākā vieta, kur mācīt pareizas prasmes, lai to darītu labi."

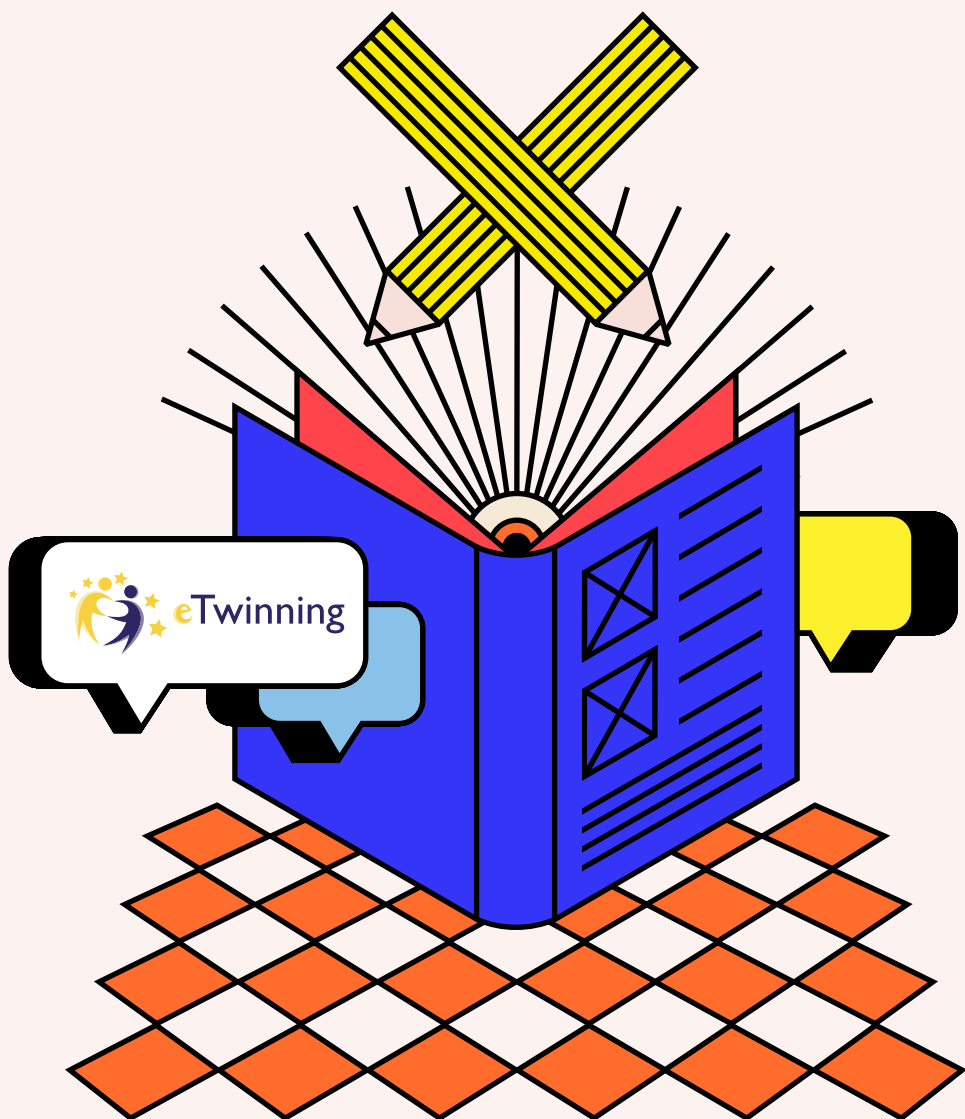
João Pedru, 24, Portugāle

"Skolēni un studenti ir viena no tiešsaistes platformās pamanāmākajām grupām – tā ir īsā atbilde. Informēti un prasmīgi jaunieši ir liels solis cīņā pret dezinformācijas radīšanu un izplatīšanu. Taču man personīgi šķiet, ka atbilde uz šo jautājumu ir daudz plašāka. Viņi būtiski ietekmē daudzus citus interneta lietotājus (ģimenes locekļus, draugus, skolotājus u. c.), tādējādi, mācot viņiem digitālo medijpratību, viņi nenovēršami nodos šo vēstījumu tālāk savā ikdienā ar pieredzes un zināšanu apmaiņu starp vienaudžiem un citām paaudzēm."

Joana, 16, Portugāle

"Ir svarīgi, lai jau agrīnā vecumā būtu pietiekami kritiska attieksme, saskaroties ar digitālajiem medijiem, zināt, vai tiem var vai nevar uzticēties. Digitālās medijpratības mācīšana skolās palīdz bērniem un jauniešiem to apzināties un darboties tiešsaistes pasaulē kopumā. Tā sniedz rīkus sava satura radīšanai un saskarei ar citu cilvēku saturu."

Frida, 17, Somija



4. NODAĻA,

Medijpratība
eTwinning
projektu darbā

Šajā nodaļā izsakās eTwinning skolotāji, kuri ar saviem sadarbības projektiem uzņēmās uzdevumu veidot savu skolēnu spriestspējas prasmes visās medijpratības jomās.

Projekta apraksti ir sniegti atbilstoši skolēnu vecuma līmeņiem un aptver ļoti dažādas pieejas šai tēmai.

4.1. Vecums: 0–6 gadi

ALPHA

CHILD BROADCAST TIME

LOOK AT LIFE SAFE AND CAREFULLY

SAFE MEDIA SAFE KIDS

ETWINNING KIDS TV



4.2. Vecums: 7–11 gadi

NORTH EAST WEST SOUTH = N.E.W.S.!

24 HOURS – 24 STUNDEN

ALL ABOUT DIGITAL

ENJOYING CODING

YOUNG JOURNALISTS OF TODAY –
RESPONSIBLE DIGITAL CITIZENS OF
TOMORROW



4.3. Vecums: 2–16 gadi

LITERATE-TWINNERS

FAKETASTIC

INFLUENCED

ART AUTOGRAPHS 2021

WEBA (WEB-ACADEMY)



4.4. Vecums: 16–19 gadi

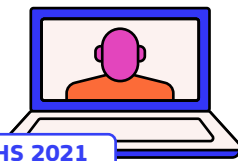
COVERING COVID -19 THROUGH
DIGITAL MEDIA LITERACY

ART AUTOGRAPHS 2021

DIGITAL BRIDGE!

MONO-LOGOS

SOCIAL MEDIA CULTURAL
DEGENERATION



4.5. Profesionālā izglītība un apmācība

FIND THE TRUTH IN THE
VIRTUAL WORLD

YOUNG EUROPEAN
ENTREPRENEURS (YEE)

VALODA, MEDIJI
UN KULTŪRA



4.1

VECUMS: 0–6 GADI

ALPHA

Šo projektu ietekmēja norises pandēmijas laikā. Pirmsskolas vecuma bērni apguva tehnoloģijas un medijpratību, savukārt skolotāji turpināja attālināto mācību procesu visefektīvākajā veidā.

Mērķi:

Projekta Alpha mērķis bija efektīvāka izglītība tiešsaistē. Bērni mācījās, kā droši lietot internetu, par iebiedēšanu tiešsaistē, medijpratību un to, kā pareizi izmantot Web 2.0 rīkus, piemēram, LearningApps, Wordart vai Jigsawplanet, savukārt skolotāji arī uzlaboja savas tehnoloģiju zināšanas. Galvenie projekta mērķi bija palīdzēt bērniem uzzināt, kā droši lietot internetu, un apgūt medijpratības pamatus. Tā viņi tika ievadīti digitālajā laikmetā, atpazīstot Web 2.0 rīkus, atklājot savus talantus kā mūsdienu bērni – dēvēti arī par alfa paaudzi – un piedaloties efektīvā attālināto mācību procesā Covid-19 pandēmijas laikā.

Darbības:

Projekta laikā skolotāji vispirms organizēja semināru paši sev, piedaloties ekspertam medijpratības un dezinformācijas jomā. Viņi arī izveidoja vecākiem paredzētas informatīvās lapas par šo tēmu, un bērni tika iedalīti starptautiskās komandās, kurās viņi veica daudzus uzdevumus, piemēram, izveidoja plakātus par medijpratību un dezinformāciju, no kuriem dažus var aplūkot šeit: <https://youtu.be/kbxf29O28vg> Skolotāji arī izveidoja vienkāršu spēli Kahoot platformā, kurā bērniem bija jānosaka, vai atsevišķi apgalvojumi par fotogrāfijām ir patiesi vai nepatiesi, lai palīdzētu viņiem nošķirt īstenību no maldi.

Ietekme:

Tika izveidots izglītojošs tiešsaistes spēļu katalogs ar vairākām saitēm uz Web 2.0 rīkiem. Projekta beigās rezultāti liecināja, ka bērni internetu izmanto apzinātāk un iegūst digitālo izglītību atbilstoši savam vecumam.

Valstis:

Polija, Itālija, Bulgārija, Serbija, Turcija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/139565/home>

Rīki:

Zoom, Adobe Connect, Wizer.me, Mentimeter, Wordart, igloo.games, Chatterpix, Bitmoji, Avatarmaker, Wordwall, Jigsawplanet, Cram, Canva, Google Forms, Kizoa, Padlet, Nearpod, Google slides, Storyjumper, Bookcreator, Genially, Emaze, blogger.com, Tripline, WhatsApp, YouTube, Facebook

CHILD BROADCAST TIME

Child Broadcast Time ir projekts tiem bērniem, kurus ietekmēja TV programmu skatīšanās pandēmijas laikā. Šajā periodā bērni palika mājās pārāk ilgi, un viņus – daudz vairāk nekā pieaugušos – nelabvēlīgi ietekmēja TV programmas. Bērni parasti nezina TV programmu saturu, un viņi nezina, kuras no tām viņiem ir piemērotas. Šajā projektā uzmanība ir vērsta uz medijpratības apzināšanos, mediju satura veidošanu un tehnoloģiju efektīvu izmantošanu šajā procesā.

Mērķi:

Projekta mērķis bija ļaut bērniem apgūt medijpratības pamatus, jo īpaši saistībā ar TV programmām, ko viņiem patīk skatīties. Viņi uzzināja, vai kāda TV programma viņiem ir vai nav piemērota, un kļuva informētāki par dažādiem mediju rīkiem un to izmantošanas nolūku. Integrējot pašreizējo medijpratību tradicionālajā izglītībā, bērni arī attīstīja savas sociālās prasmes. Tā viņi uzzināja par sociālajiem medijiem un apzinājās sociālo mediju kanālus un to saturu pat šajā agrīnajā vecumā.

Darbības:

Projekta darbības ietvēra pārējo dalībnieku iepazīšanu, skolas, pilsētas un reģiona pārstāvēšanu, projekta logotipa izveidi, tikšanās tiešsaistē, novērtēšanu un projekta izplatīšanu. Pamatā bērni uzzināja, kā darbojas TV apraide. Viņi iemācījās atpazīt ar TV programmām saistītas zīmes, kas norāda uz to piemērotību dažādām vecuma grupām. Izmantojot šīs zīmes, viņi izveidoja uzdevumus saviem partneriem. Viņi "producēja" kulinārijas šovu, ko pārraidīt saviem partneriem: <https://youtu.be/AKv9uiikLWg> Bērni arī mācījās, kāda mūzika ir piemērota viņu vecuma grupai paredzētām TV programmām, un izveidoja paši savu muzikālo stāstu, gūstot pirmo pieredzi ar mūzikas instrumentiem.

Ietekme:

Skolēni spēja izmantot gūto pieredzi savā ikdienas dzīvē, kopīgi strādājot projekta norises laikā. Publicētajā e-grāmatā par vecāku reakciju pēc projekta var manīt, ka bērni pievērs uzmanību tam, kuras TV programmas skatīties: <https://www.ourboox.com/books/cocuk-yayin-zamani-etwinning-projesi-veli-proje-degerlendirme-anketi-childrens-broadcast-time-etwinning-project-parent-project-evaluation-survey/>

Valstis:

Turcija, Polija, Lietuva, Rumānija, Malta, Itālija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/141342/home> Malta, Itālija

Rīki:

Google Music Lab, TonnyTool

LOOK AT LIFE SAFE AND CAREFULLY

Projektā tika risināts ekrānatkarības jautājums – viena no lielākajām skolēnu problēmām. Pētījumos ir atklāts, ka ekrānatkarība izraisa acu darbības traucējumus un autistiskus simptomus, kā arī uzmanības un izteikšanās prasmju samazināšanos jau agrīnā vecumā. Šī iemesla dēļ ir jāatbalsta tehnoloģiju izmantošana un 21. gadsimta prasmes nepieciešamajā līmenī, samazinot bērnu ekrānatkarību.

Mērķi:

Šajā projektā tika iesaistīti skolotāji, vecāki un skolēni, lai uzlabotu šo grupu informētību par drošību internetā, noderīgu saturu, atkarību no tehnoloģijām un medijpratību.

Projekta mērķi bija šādi:

- Mudināt bērnus pilnveidot savas lasīšanas, saprašanas un interpretācijas prasmes un uzlabot medijpratību.
- Uzlabot bērnu valodas prasmes un samazināt pie ekrāniem pavadīto laiku.
- Palielināt dalībnieku informētību par droša interneta jautājumiem.

Darbības:

Dalībnieki tika iesaistīti darbībās, pamatojoties uz tādām metodēm kā diskusijas, sadarbīgā mācīšanās un mācīšanās no līdzbiedriem. Tika rīkotas izglītojošas bērnu

un vecāku sesijas par drošu interneta saturu, tehnoloģiju apzinātu izmantošanu un partneru izvēlētām tēmām. Projekta laikā skolēni mentorējošā skolotāja vadībā veica uzdevumus, pamatojoties uz savām individuālajām atšķirībām.

Šajā projektā visinteresantākās bija plašās mācību sesijas, ko pieredzējuši pedagogi rīkoja projektā iesaistītajiem skolotājiem, vecākiem un bērniem. Kopumā bija iesaistīti 13 projekta partnerskolotāji, 128 vecāki un 128 bērni un papildus projekta komandai tika uzrunāts vēl vairāk vecāku un skolotāju, veicot izplatīšanu videokonferencē. Mācību sesijas ietvēra tādas tēmas kā bērns digitālajā pasaulē, medijpratība maziem bērniem un tehnoloģiju izmantošana ar pirmsskolas vecuma bērniem.

Bērni sagatavoja kopīgu repa dziesmu par spēlēm un projektā apgūtajām tēmām. Dziesmas tapšanā palīdzēja viņu ģimenes. Tika izveidota arī virtuāla izstāde, izmantojot Emaze rīku, kurā attēlots viss darbs, ko bērni paveica projekta norises laikā.

Ietekme:

Vecāki īpaši novērtēja galveno vēstījumu, ka medijiem ne vienmēr var uzticēties un ka spēlēt tradicionālas spēles ar draugiem un ģimeni var būt jautrāk. Skolotāji ziņoja, ka bērni saprata, ka ne visam internetā var ticēt un ka radošas spēles ir iespējamās gan tiešsaistē, gan bezsaistē.

Valstis:

Turcija, Azerbaidžāna, Jordānija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/147217/home>

Rīki:

Canva, Mozaically, Postermywall, Viva video, Inshot, Piccolage, Kizoa, Padlet, Thinglink, Bitmoji, Chatterpix, Renderforest, Scoompa, Pixiz, Photocollage, Logomaker

SAFE MEDIA SAFE KIDS

Šajā projektā bērni spēra pirmo soli medijpratībā, uzzinot par mediju drošu lietošanu.

Mērķi:

Pirmsskolas vecums ir ļoti svarīgs mācībām, bērni tajā ir neaizsargāti un visvairāk pakļauti nelabvēlīgajai visu mediju ietekmei, no kuras viņi ir jāaizsargā. Ir arī svarīgi nodrošināt, ka bērni apzināti izmanto tehnoloģijas, jo interneta dēļ medijiem ir lielāka ietekmē ikdienas dzīvē.

Darbības:

Bērni spēra pirmo soli medijpratībā, izstrādājot gudrās zīmes konkrētam projektam, uzrakstot oriģinālu dziesmu projektam, izveidojot publisku projektu par medijpratību agrīnā bērnībā un iesaistot ģimeni dažādās darbībās.

Šajā projektā piedalījās arī Turcijas Radio un televīzijas augstākā padome, sagatavojot attiecīgus dokumentus un izmantojot savu medijpratības ekspertu zināšanas. Katrā skolā bērni izveidoja paši savus medijpratības centrus un, tuvojoties projekta beigām, pat organizēja medijpratības festivālu. Viņi uzzināja, kā izveidot digitālu spēli un kā izmantot mikrofonu ar dažādiem efektiem tādās platformās kā Zoom. Viņi arī uzzināja par fotoattēlu viltošanu un spēlēja spēles, kurās jāatpazīst viltojums. Projekta rezultāti ir apkopoti e-grāmatā: <https://online.fliphtml5.com/qwzaz/ujpg>.

Ietekme:

Projekts stimulēja skolēnus apzināties nelabvēlīgās sekas, ko rada pārmērīga mediju iedarbība, uz patēriņu vērsts informācijas piesārņojums, kā arī pakļautība spēcīgai, pastāvīgai un pārmērīgai stimulācijai. Piedaloties dažādās darbībās, projektā iesaistītie bērni mainīja savu uzvedību, vairāk apzinājās un pārdomāja to, ko viņi dara tiešsaistē. Arī labāka vecāku un skolotāju informētība par medijpratību un mediju drošu lietošanu palīdzēja bērniem izrādīt apgūtās zināšanas un rīcību dažādās vidēs.

Valstis:

Turcija, Azerbaidžāna, Rumānija, Polija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/152628/home>

Rīki:

interaktīvi paneļi, datori un Web 2.0 rīki

ETWINNING KIDS TV

eTwinning Kids TV ir starptautisks projekts, kas paredzēts pirmsskolas vecuma bērniem. Mūsdienās medijus un tehnoloģijas izmanto gandrīz ikviens bērns, un skolēnu ģimenēm trūkst informācijas par to pareizu lietošanu.

Mērķi:

Ir zināms, ka mediji ietekmē bērnu kognitīvo, sociālo un psihomotoro attīstību. Mūsdienās medijus izmanto gandrīz ikviens bērns. Televīzija ir viens no bērnu iecienītākajiem medijiem. Vecāku un pirmsskolas vecuma bērnu informēšana un izglītošana par medijpratību veicina bērnu kognitīvo un sociālo attīstību. Šī projekta mērķis bija uzlabot bērnu, vecāku un skolotāju informētību par medijpratību un likt viņiem apzinātāk izmantot televīziju, kas joprojām ir visiecienītākais medijs.

Darbības bija vērstas uz ģimeņu un arī bērnu informēšanu par medijpratību, viņu izglītošanu un palīdzēšanu izveidot drošas TV programmas saviem vienaudžiem. Projekta mērķis bija arī palielināt bērnu zināšanas par medijpratību, lai viņiem veidotu atbildības izjūtu un informētu par līdzībām un atšķirībām dažādās kultūrās.

Darbības:

Viena no skolotāju izveidotajām projekta darbībām bija TV studijas simulācija. Pēc diskusijas ar bērniem un viņu vecākiem bērni palīdzēja no atkritumiem (skolas ir ekoskolas) sagatavot TV studijas un materiālus, piemēram, mikrofonus, kameras, televizorus, tālvadības pultis u.tml. Pēc tam viņi izveidoja paši savas TV programmas, kas ietvēra materiālus par sportu un mūziku vai animācijas filmas. Pēc tam bērni apsprieda savas iecienītākās animācijas filmas un uzzināja, kuras viņu valstī ir vispopulārākās un kāpēc. Starptautiskās komandās viņi sagatavoja paši savu iecienītāko animācijas filmu versijas izveidošanai. Viņi uzzināja par brīdinājuma zīmēm animācijas filmās, piemēram, par zīmi "satur vardarbību", un izveidoja vienu minūti ilgu video, kurā viņi runāja par savu iecienītāko animācijas filmu. Visus projekta rezultātus var skatīt šeit: <https://etwinningkidstv.weebly.com/>.

Ietekme:

Projekta beigās vecāki un bērni labāk apzinājās, kā televīzija pārraida saturu, un vairāk pievērsa uzmanību tam, kādi materiāli ir piemēroti un no kādiem jāizvairās. Skolotāji ziņoja, ka bērni un vecāki kļuva informētāki par medijpratību un pievērsa lielāku uzmanību TV brīdinājuma zīmēm, skatīšanās laikam un TV programmām.

Valstis:

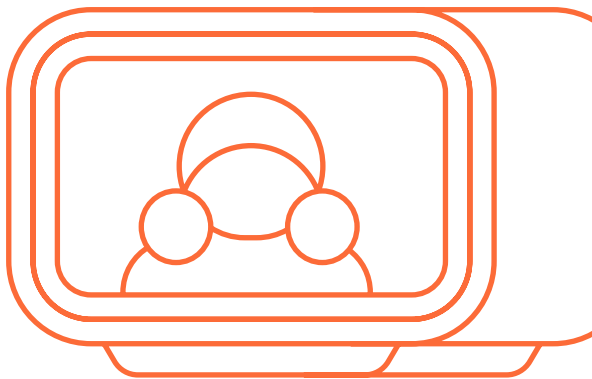
Turcija, Spānija, Serbija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/99196>

Rīki:

Google Music Lab, Little Chef, LearningApps, Jigsawplanet





4.2

VECUMS: 7–11 GADI

NORTH EAST WEST SOUTH = N.E.W.S.!

Šajā projektā skolēni bija žurnālisti, redaktori un fotogrāfi, kas kopīgi strādāja valsts un starptautiskās komandās, lai izveidotu starptautisku žurnālu un iepazītu ziņu pasauli.

Mērķi:

Šī projekta mērķis bija palielināt skolēnu informētību par laikraksta vai žurnāla izveidi, par noteikumiem, kas jāievēro, meklējot materiālus tīmeklī, un kam pievērst uzmanību, meklējot derīgu informāciju.

Darbības:

Projekts tika īstenots, veicot ļoti labi noteiktas darbības:

- 1) Skolēni pirms darba sākšanas tikās ar profesionālu žurnālistu un viņa vadībā sadarbojās starptautiskās komandās, lai sagatavotu trīs tiešsaistes žurnāla izdevumus. Daži raksti tika publicēti partneru pilsētu vietējos laikrakstos.
- 2) Pēc katra izdevuma uzrakstīšanas skolēni intervēja jaunos partnerskolas žurnālistus, lai padziļinātu savas zināšanas par partneru rakstu saturu.
- 3) Atzīmējot 2021. gada Drošāka interneta dienu, partneri rīkoja pasākumu eTwinning Live platformā. Skolēniem tika stāstīts par viltus ziņām, un viņi uzzināja atšķirību starp patiesām un viltus ziņām un to, kā konstatēt dezinformāciju. Viņiem bija jāsaņem pašiem savi viltus ziņu raksti, kurus var skatīt šeit: <https://wakelet.com/i/invite?code=735e7b6>
- 4) Projekta beigās tika izvēlēti labākie raksti, kuri tika iekļauti videoklipā. Visbeidzot, labākie raksti tika publicēti partneru pilsētu vietējos laikrakstos.

Ļoti interesants uzdevums bija "Intervija ar reportieri", kurā skolēni varēja uzdot jautājumus, lai uzzinātu vairāk par partneru rakstu. Projekta galīgais rezultāts bija starptautisks tiešsaistes žurnāls, kurā iekļauti 30 partneru sagatavoti raksti.

Ietekme:

Skolēni sāka apzināties milzīgo darbu, kas jāveic, lai sagatavotu žurnāla izdevumus, un to, cik svarīgi ir sniegt derīgas un pamatotas ziņas, nepieļaujot dezinformāciju vai kultūras aizspriedumu ietekmētu saturu.

Valstis:

Albānija, Horvātija, Francija, Grieķija, Itālija, Polija, Portugāle, Moldovas Republika, Rumānija, Spānija, Turcija, Ukraina

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/114711/home>

Rīki:

Symbaloo

**YOUNG JOURNALISTS OF TODAY –
RESPONSIBLE DIGITAL CITIZENS OF TOMORROW**

Šī starpprogrammu projekta mērķis bija veicināt skolēnu kritisko domāšanu un sagatavot viņus kļūšanai par atbildīgiem digitālajiem pilsoņiem.

Tika skatītas un analizētas tādas tēmas kā triviāls saturs, stereotipi un zemas kvalitātes informācija.

Mērķi:

Šī starpprogrammu projekta mērķis bija veicināt skolēnu kritisko domāšanu un sagatavot viņus kļūšanai par atbildīgiem digitālajiem pilsoņiem. Projekta pamatā ir savstarpēja pārliecība, ka mums kā skolotājiem nevajadzētu vienkārši noskatīties, kā skolēni pavada laiku savos viedtālrunos, patērējot bieži vien ļoti triviālu saturu YouTube platformā. Šādā saturā ir arī ļoti daudz stereotipu, jo īpaši attiecībā uz "pieņemamu" izskatu, un tam ir zemi sagatavošanas standarti un estētikas līmenis. Arī YouTube video publicētāju izmantotā valoda bieži vien neatbilst literārajiem standartiem. Mērķis ir šos jautājumus skatīt projekta norises laikā.

Projekts sākotnēji tika balstīts uz jau izveidoto Erasmus+ KA229 projektu, kurā piedalās skolas no Horvātijas, Ziemeļmaķedonijas, Serbijas, Rumānijas un Spānijas, un pēc tam paplašināts, iekļaujot papildu partnerus no Itālijas, Īrijas, Kipras un Turcijas, izmantojot eTwinning.

Darbības:

Galatavojoties projektam, daži skolotāji piedalījās tiešsaistes mācībās par medijpratību un žurnālistiku. Šajā kursā izmantotie materiāli un pieejas veidoja pamatu projekta darbībām. Projekta laikā skolēni iemācījās sagatavot rakstus dažādos žurnālistikas stilos. Pēc tam viņi publicēja un mainījās ar rakstiem par tādām tēmām kā vietējās ziņas, skolēnu sasniegumi, pilsoniskā un mediju izglītība. Virtuālās sanāksmēs un semināros skolēni ieguva nepieciešamās pamatprasmes laikraksta un tā rakstu sagatavošanai, tostarp žurnālistu ētiku. Pēc šīs sākotnējās apmācības skolēni ierosināja iespējamās tēmas rakstiem un ar mentoru palīdzību sāka tos gatavot. Projekta beigās skolēni balsoja par labākajiem rakstiem, kuri tika iekļauti e-grāmatā. <https://shared.kotobee.com/#/book/22220>

Ietekme:

Aktīvi veidojot mediju saturu (piemēram, e-grāmatu vai vairāk nekā 70 rakstus) un lasot skolēnu tekstus, skolēni sāka apzināties atšķirību starp manipulējošu mediju saturu un saturu, kas izveidots nolūkā informēt, izglītēt un izklaidēt. Viņi arī uzlaboja savas digitālās prasmes un spēju sadarboties, kā arī sāka interesēties par aktīvu digitālo pilsoniskumu. Dalība projektā arī attīstīja viņu starpkultūru kompetences un mudināja viņus būt atvērti domājošiem, empātiskiem un citas kultūras pieņemošiem.

Valstis:

Ziemeļmaķedonija, Horvātija, Serbija, Rumānija, Spānija, Itālija, Īrija, Kipra un Turcija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/100169/home>

Rīki:

WordPress, Weebly, Google Sites, Zoom, Skype

24 HOURS – 24 STUNDEN

Šajā projektā tika aplūkoti dažādie veidi, kādos skolēni izmanto medijus un sazinās ar vienaudžiem, kā arī etiķete tīklā.

Projekta laikā skolēni saskārās ar dažādām problēmām un ziņoja, cik grūti viņiem bija iztikt bez mobilā tālruņa.

Mērķi:

Projekta mērķis bija sniegt jauniešiem iespēju radoši un kritiski pārdomāt savu galvenokārt digitālo pasauli, kas pandēmijas laikā viņu dzīvē kļuva vēl nozīmīgāka. Galvenā doma jo īpaši bija likt viņiem pārdomāt, cik ļoti viņi ir atkarīgi no saviem mobilajiem tālruņiem.

68. Eiropas konkursa Digitāla ES – un TU?! tēma sniedz bērniem un jauniešiem iespēju radoši un kritiski pārdomāt savu galvenokārt digitālo pasauli.

Darbības:

Projekta laikā skolēni pārdomāja savu “mediju diētu”. Viņi piedalījās pasākumā 24 stundas bez, kad viņiem uz 24 stundām bija jāatsakās no tālruņa lietošanas. Šajā nolūkā skolotāji izveidoja vairākas anketas, lai noteiktu, kā skolēni izmanto viedtālruņus, savas iecienītākās lietotnes, cik reizes dienā viņi ieskatās tālrunī un kā jūtas bez tā. Pārdomājot aptaujas rezultātus starptautiskās diskusijās, skolēni sāka apzināties savus uzvedības modeļus. Nākamajā projekta posmā viņi tika aicināti padomāt par iespējām, ko sniedz realitāte bez digitālajiem medijiem un interneta. Šajā procesā viņi uzrakstīja kopīgus stāstus, izveidoja animācijas filmas un video un iztēlojās, kāda būtu viņu dzīve bez tālruņa. Skolēni izveidoja kopīgus stāstus un tos publicēja kā īsas e-grāmatas vai video. Viņi arī izveidoja alfabētu no darbībām, kurās nav vajadzīgs internets, un sagatavoja stāstu par mobilā tālruņa piedzīvojumiem, ko var skatīt šeit: https://videos.simpleshow.com/iZYUozZlt4?fbclid=IwAR1Imkfhv33g8brm8QMYUaKkZoX8xLYSg4B6kq-IFF_qD4B0Lar6yUVcil%2F Projekta ar vairākām anketām par viņu “mediju diētu” tika iesaistīti arī vecāki.

Ietekme:

Projekts mudināja skolēnus pārdomāt savu mediju patēriņu un alternatīvas iespējas ikdienas režīmam bez mobilā tālruņa. Projekta beigās visi iesaistītie skolēni labi apzinājās savus lietošanas paradumus un iemācījās piedalīties alternatīvās darbībās, kas neietver mobilā tālruņa lietošanu.

Valstis:

Portugāle, Vācija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/95044/home>

Rīki:

Madmagz, ToonyTool, Makebeliefscomix, Padlet, Adventmyfriend, Wordart, Issuu, Kinemaster, Artsteps, Answergarden, Mysimpleshow

ALL ABOUT DIGITAL

Mēs dzīvojam digitālā laikmetā un pandēmijas laikā visu vecumu jaunieši tehnoloģijas izmantoja vairāk. Projekts tika izveidots, lai uzlabotu jauniešu informētību par viņu digitālo dzīvi, informācijas patēriņu, drošību internetā, iebiedēšanu tiešsaistē un jaunprātīgas interneta izmantošanas ietekmi uz viņu veselību.

Mērķi:

Projekta mērķis bija ļaut skolēniem spert pirmos soļus digitālajā pasaulē un palīdzēt viņiem saprast, kā novērtēt mediju saturu.

Galvenās darbības bija vērstas uz to, lai palīdzētu skolēniem iegūt zināšanas par interneta darbību un veidot interneta lietošanas prasmes, analizējot un novērtējot mediju saturu. Ievada darbībās tika jautāts, ko tehnoloģijas un internets nozīmē skolēniem. Darbības ietvēra arī mācību stundas un tīmekļsemināru ar IKT skolotāju par interneta drošību. Pēc tam skolēni izveidoja drošus lietotālvārdus un paroles, spēlēja digitālas spēles, kopā ar skolotājiem tiešsaistē piedalījās Kahoot spēlē un sagatavoja kopīgu brošūru par medijpratību, kurā minētas mediju satura priekšrocības un trūkumi.

https://www.canva.com/design/DAEWD7eLGHQ/share/preview?token=X0PYk-PJWWMXiXBgx54MVw&role=EDITOR&utm_content=DAEWD7eLGHQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton#1

Pēc tam skolēni meklēja digitālos vārdus un izveidoja to vārdnīcu.

Projektā arī tika novērtēti dažādi mediji, piemēram, grāmatas, laikraksti un žurnāli, reklāmas un animācijas filmas, apkopojot rezultātus kopīgā Padlet tāfelē.

Skolēni arī uzzināja, cik svarīgi ir digitālie pēdu nospiedumi, un izveidoja savus

digitālos pēdu nospiedumus, izmantojot informāciju, kas atrasta, ievadot savu vārdu un uzvārdu Google meklētājā. Projekta beigās skolēni kopīgi izveidoja un parakstīja vienošanos par drošu interneta lietošanu.

Ietekme:

Projekts padarīja skolēnus uzmanīgākus, pavadot laiku tiešsaistē, un lika vairāk apzināties ar internetu saistītos riskus. Viņi bija liecinieki savu vienaudžu problēmām tiešsaistē, kas lika drosmīgi rīkoties, saskaroties ar drošības problēmām internetā vai ar iebiedēšanu tiešsaistē.

Skolēni arī iemācījās, ka katram bērnam neatkarīgi no vecuma ir jāzina par drošību un standartiem internetā.

Projektā tika iesaistīti arī vecāki, kuri uzzināja, kā palīdzēt saviem bērniem darboties tiešsaistē un kā risināt ļaunprātīgas datoru un viedtālrunu izmantošanas sekas.

Valstis:

Turcija, Rumānija, Itālija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/152784/home>

Rīki:

Canva, Postermywall, Milanote, Wakelet, Voice toner, Chatterpix, My doll face, Voki, Genially, Padlet, Learning apps, Kahoot, Oodlu, Educandy, Jigsawplanet, Storyboardthat, Makebeliefcomix, Birddessines, Wordart, Mentimeter, Tricider, Answergarden, Inshot, Animaker, Book creator, Storyjumper, Grcodegenator.

ENJOYING CODING

Projektā Enjoying coding partneri tika mudināti mācīties un aizrauties ar kodēšanu.

Mērķi:

Projekta mērķis bija veidot skolēnu izpratni par to, ko ietver kodēšana, un kā kodēšana veido visu datoru un interneta pamatus.

Darbības:

Projekta pamatus veidoja skolotāji, kuri sagatavo savus skolēnus dalībai ES Kodēšanas nedēļā, un, tam gatavojoties, skolēni reģistrējās masveida atvērtajā interneta kursā Mākslīgā intelekta pamati skolām, ko piedāvā ES Kodēšanas nedēļa. Skolēni iemācījās atšifrēt kodus un to, kā sadalīt pikseļu attēlus. eTwinning medijpratības pavasara kampaņas laikā uzdevums bija izveidot viltus attēlu testu Kahoot platformā un mudināt partnerus atrast viltojumus (šī darbība sīkāk ir izklāstīta 6. nodaļā).

Rezultātā skolotāji izveidoja īpašu projekta lapu TwinSpace platformā, kurā viņi apkopoja un publicēja oriģinālus mācību stundu plānus, ko izmantot kodēšanai.

Ietekme:

Šajā projektā skolēni attīstīja problēmu risināšanas prasmes un kritisko domāšanu. Viņi iepazīna programmēšanas valodu un guva lielāku interesi par kodēšanu. Papildus viņi arī iemācījās, kā pareizi izmantot datorus un planšetdatorus.

Valstis:

Slovēnija, Polija, Itālija, Portugāle un Spānija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/122478>

Rīki:

Photoshop, Digital photo frame, Kahoot, Google Forms



4.3

VECUMS: 12–16 GADI

LITERATE-TWINNERS

Projekts bija vērsts uz to, lai iesaistītie skolēni droši un apzināti izmantotu medijus un internetu.

Mērķi:

Projekts ir saistīts ar mediju un sociālo mediju pratību un dezinformāciju. Galvenais mērķis ir likt skolēniem iemācīties droši un apzināti izmantot internetu. Šajā nolūkā viņiem ir jāapgūst nepieciešamā leksika saistībā ar sociālo mediju pratību un daži Web 2.0 pamatrīki, jā sagatavo prezentācijas svešvalodā un jā iegūst sociālās un pilsoniskās kompetences, izmantojot DigComp 2.1. Mērķis ir integrēt sociālo medijpratību programmā un uzlabot skolēnu informētību par sociālo medijpratību, dezinformāciju un drošību internetā.

Darbības:

Šajā projektā skolēni savu skolotāju vadībā vispirms tika iepazīstināti ar Eiropas satvaru digitālai kompetencei un uz šī pamata piedalījās darbībās, pamatojoties uz satvara galvenajām jomām. Skolēni pētīja medijpratības materiālus un izklāstīja sava darba rezultātus projekta partneriem. Visi projekta partneri katru sestdienas vakaru tikās tiešsaistē, lai noklausītos starptautisko komandu prezentācijas. Šajā projektā efektīvi tika izmantota saturs un valodas integrētas apguves metodoloģija. Skolēni arī sagatavoja brošūras, plakātus un paziņojumus sabiedrībai gan savā dzimtajā valodā, gan angliiski. Veicot uzdevumus savā dzimtajā valodā, viņi centās uzrunāt citas ieinteresētās personas savā skolā un pat valstī. Visbeidzot, partneri tika iedalīti komandās, un skolēni uzrakstīja stāstus par medijpratību un dezinformāciju.

Skolēni apguva galvenās tēmas saistībā ar medijpratību, dezinformāciju un mediju un sociālo mediju radīto apdraudējumu, tostarp nelikumīgu un viltus saturu/ ziņām, atstumšanu, iebiedēšanu tiešsaistē, sociālo spiedienu, digitālajiem pēdas nospiedumiem, drošību tiešsaistē, autortiesību pārkāpumiem un etiķeti tīklā. Partneru darbību rezultāti ir apkopoti e-grāmatā, kurā iekļauti īsi stāsti par mediju un sociālo mediju pratību. Viņi arī izveidoja kopīgu brošūru par medijpratību: <https://online.fliphtml5.com/lwuy/p/kjmi/#p=1>

Ietekme:

Projekts jāva partneriem pētīt un apgūt leksiku saistībā ar mediju un sociālo mediju pratību un mudināja skolēnus labāk iepazīt dažus Web 2.0 pamatrikus. Projekts arī uzlaboja skolēnu informētību par medijpratību, palīdzot viņiem iegūt sociālās un pilsoniskās kompetences un sagatavoties jaunajai pratībai, kas nepieciešama dzīvošanai un strādāšanai 21. gadsimtā.

Valstis:

Turcija, Tunisija, Azerbaidžāna, Spānija, Horvātija, Serbija, Portugāle

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/144132/home>

Rīki:

Google Docs, Google Forms, Google Slides, Pinup, WordArt, Tricider, Calameo, Canva, Zoom, Blogspot, Microsoft Teams, Removebg, Pixton Edu, Kahoot, Thinglink, School Map, Quik, Padlet, Animoto, Biteable, Weebly, Powtoon, CalendarLabs, Mosaically, Menti, Cram, Educandy, Socrative, Makeit

FAKETASTIC

“Viltus ziņas”, “pēcpatiesība” un “alternatīvi fakti” ir trīs plaši izmantoti apzīmējumi, kas šķiet raksturojam šo divaino laiku, kurā dzīvojam. Taču viltus ziņas neradās līdz ar internetu un viedtālruniem, tās ir pastāvējušas vienmēr. Šajā projektā skolēni ienirst manipulācijas pasaulē un izdomā stāstu, kurā viņi iztēlojas nākotnes viltus ziņas.

Mērķi:

Projekts tika veidots, lai iepazīstinātu skolēnus ar viltus ziņu jēdzienu un mācītu viņiem stratēģijas, kā kļūt par labākiem un kritiskākiem lasītājiem. Projektā tika skatīta dezinformācija sociālajos medijos, kā arī jautājumi saistībā ar īstiem/viltus attēliem un video.

Darbības:

Skolēni uzzināja par baronu Minhauzenu, kurš ir labs piemērs cilvēkam, kas ar saviem nepatiesajiem stāstiem maldina sabiedrību. Pēc romāna Melu barons

izlasīšanas skolēni starptautiskās komandās izgudroja stāstus ikvienam, kuros viņi iztēlojās nākotnes viltus ziņas, it kā tās būtu stāstījis pats barons. Stāstu krājuma nosaukums bija Minhauzena jaunais tērps, atsaucoties uz Minhauzena jaunajiem stāstiem, ko sarakstījusi projekta komanda. Projekta beigās skolēni vērsa uzmanību uz autoru tiesībām un pienākumiem autortiesību jomā un ienira manipulāciju pasaulē, izveidojot labirinta spēli ar viltotiem Twitter ierakstiem un attēliem. Šajā projektā tika īstenotas dažādas pedagoģiskās pieejas, piemēram, apvērstā klase katrā modulī un uz spēlēm balstīta mācīšanās, izmantojot dažādus rīkus un resursus. Tika izmantoti arī uz scenārijiem balstīti mācību paņēmieni – skolēni iztēlojās, ka dzīvo 3050. gadā, un uzrakstīja īsus stāstus starptautiskās komandās. Galvenie projekta rezultāti bija stāstu krājums un piedzīvojumu stila spēle ar skolēnu izveidotiem viltotiem Twitter ierakstiem un stāstiem un pat labirinta spēle, kurā skolēniem bija jāizvairās no nepatiesas informācijas un jāzina, kas ir īsts, balstoties uz savu intuīciju.

Ietekme:

Šajā projektā skolēni daudz uzzināja par to, kas ir īsts un kas tāds nav, kā arī to, kā pamanīt atšķirību. Viņi attīstīja savas kritiskās domāšanas prasmes un projekta beigās ieguva lielāku pārliecību par savas digitālās pasaules kontrolēšanu. Skolotāji ierakstīja divus ļoti interesantus video, kuros viņi pārdomā projekta rezultātus attiecībā uz saviem skolēniem:

<https://youtu.be/-OQnrRQHVoU>

<https://youtu.be/Nf1a6LkuPp0>

Valstis:

Vācija, Turcija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/125385/home>

Rīki:

Padlet, Facebook, Twitter, Quizizz, Doozle, Genial.ly, Google Slides, Zoom, Canva, Imovie, BBC Academy Resources

INFLUENCED

Mērķi:

Mūsdienās ietekmes veidotāji sociālajos medijos jeb tā dēvētie influenceri ļoti ietekmē jauniešus. Tāpēc tika izveidots šis projekts – lai pārbaudītu, kā interneta saturs var ietekmēt mūsu viedokļus, lēmumus un dzīvesstilu, un piedāvātu secinājumus skolēnu dzīvei.

Darbības:

Pēc raksta izlasīšanas par desmit populārākajiem ietekmes veidotājiem sociālajos medijos un viņu darbības pētīšanas skolēni izveidoja prezentāciju un iekļāva arī citus ietekmes veidotājus sociālajos medijos, kuri viņiem ir svarīgi. Skolēni arī pētīja, kā internets var ietekmēt cilvēkus, un šajā saistībā izveidoja glosāriju un tekstu krājumu par savu personīgo pieredzi. Viņi arī nodevās pārdomām par interneta ietekmi uz demokrātisku līdzdalību. Viņi kopīgi sagatavoja daudz produktu, tostarp e-grāmatu. Viņi dalījās personīgajā pieredzē un uzzināja, kā viņu dzīve tiek ietekmēta un kurš šādu ietekmi rada.

Ietekme:

Skolēni tika mudināti uzlabot savu kritisko domāšanu, saskaroties ar mediju saturu un ietekmes veidotājiem sociālajos medijos, kuriem viņi seko. Projekta beigās papildus jauniegūtajām un uzlabotajām starpkultūru, digitālajām un svešvalodu prasmēm viņi kopīgi izveidoja produktus, kas apliecināja augsta līmeņa radošumu un kritisko domāšanu. Viens skolēns izteicās šādi: “Biju nedaudz šokā, kad sapratu, cik ļoti internets ik dienu ietekmē mani un citus. Daudzi no mums bez tā vairs nevarētu dzīvot.”

[Vairāk par projektu var uzzināt šeit](#)

Valstis:

Lietuva, Itālija, Vācija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/70666/home>

Rīki:

Adobe Spark, Sutori, Classtools.net, Issuu, Google Docs, Google Slides, Google Forms, Padlet, Makebelifscmix, Memegenerator, Tricider, Dotstorming, Answergarden, Kizoa

ART AUTOGRAPHS 2021

Mērķi:

Projekta mērķis bija palīdzēt skolēniem saprast, kas ir viltus māksla un mākslas mēmi, plašākā mūsdienu mākslas kontekstā. Kā kvalitatīvi, pareizi mēmi ir saistīti ar mākslu? Vai cilvēki zina uz mākslu balstītus mēmus labāk nekā oriģinālo darbu? Kā skolēni var atšķirt īstus mākslas darbus no viltotiem?

Darbības:

10–17 gadus vecie skolēni vienu gadu sasaistīja šo projektu ar saviem kultūras un mākslas mācību materiāliem. Darbības ietvēra mākslas darbu radīšanu, pamatojoties uz personīgajām asociācijām par mākslinieku radošumu, paraugu sagatavošanu, pamatojoties uz kultūras un mākslas mantojumu, pētījumus par dažādu valstu mākslinieku dzīvi un darbu, kā arī cieņpilnas attieksmes veidošanu pret dažādu pasaules kultūru apguvi. Skolēni veica pētījumus par slaveniem ietekmes veidotājiem sociālajos medijos, izveidoja glosāriju, kurā iekļauti termini saistībā ar rīcību tiešsaistē, un izveidoja kopīgu e-grāmatu Vienkāršota mūsdienu māksla. Viņi arī uzņēma vairākas filmas un rīkoja eTwinning tiešraides pasākumus par to, kā pamanīt mēmus un viltojumus.

Ietekme:

Skolēni nepārprotami uzlaboja savas kritiskās domāšanas prasmes un, pētot mākslas un mākslas viltojumu pasauli, saprata, ka katrs attēls ir kritiski jāizvērtē, ņemot vērā kontekstu, galveno vēstījumu un pamatā esošo motivāciju.

Valstis:

Francija, Grieķija, Turcija, Ukraina

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/116982/home>

Rīki:

Graasp, Minecraft, Blender, GeoGebra, Emaze, Tricider, Survey Monkey, Mentimeter, Padlet, Thinglink, Genial.ly, Calameo, Blogspot, Adobe Spark Post, Pixlr, Tuerchen, Kahoot, LearningApps, Linoit, Sway, Seesaw, Toytheater, Sutory, Wizer.me, YouTube, Stop Motion Studio

WEBA (WEB-ACADEMY)

Projektā tika skatītas Web 2.0 izglītojošās tiešsaistes vides un kā tās var palīdzēt mācīt un mācīties tiešsaistē.

Mērķi:

Projekta mērķis bija uzlabot skolēnu zināšanas un prasmes efektīvākai Web 2.0 rīku lietošanai un novērst ar digitalizēto pasauli saistītos riskus.

Darbības:

Šajā projektā skolēni, kuri Covid-19 pandēmijas dēļ neapmeklēja skolu, varēja izveidot kursa saturu, izmantojot Web 2.0 rīkus, lai palīdzētu savās mācību stundās un darbībās. Skolēni digitalizētajā pasaulē saskaras ar dažādiem riskiem, tāpēc viņi sagatavoja oriģinālus un izglītojošus projektus par tēmu Medijpratība un dezinformācija, izmantojot visus Web 2.0 rīkus, kuri tiem ir pazīstami – tiešsaistes stāstus un konkursus, jēdzienu kartes, mācību stundu slaidus, mērījumu un spēļu rīkus. Šis saturs tika izplatīts projektā iesaistītajās skolās. Produkti bija saistīti ar tādām tēmām kā atklājumi un izgudrojumi, kultūras mantojums, skolas mācību priekšmeti, daba un vide. Beigās viņi arī sagatavoja prezentācijas saviem partneriem un vietējai kopienai.

Ietekme:

Skolēni uzlaboja savas digitālās prasmes un ieguva tiešsaistes izglītību, piedaloties dažādās projekta darbībās, lai labāk apzinātos drošību internetā. Viņi arī daudz uzzināja par medijpratību un dezinformāciju un sagatavoja grāmatu par medijpratību un dezinformāciju tehnoloģiju izmantošanā:

<https://read.bookcreator.com/A38pys632fUAYyVim907yyocfyf2/tElggLfDQ86G-s6l8OmPGOg>

Valstis:

Turcija, Lietuva, Polija, Bulgārija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/122869/home>

Rīki:

Dators, mobilais tālrunis, videokamera, planšete, balss ierakstītājs, televizors. Web 2.0 rīki: Padlet.com, LearningApps.org, Quizizz.com, Canva.com, Spiderscribe.net, Jigsawplanet.com, app.bookcreator.com, Google Slides, Google Forms, Google Docs, Storyjumper.com, Linoit.com, Blogger.com, Mentimeter.com, Surveymonkey.com



4.4

VECUMS: 16–19 GADI

COVERING COVID -19 THROUGH DIGITAL MEDIA LITERACY

Šajā projektā Covid-19 situācija tika izmantota iesaistīto skolēnu medijpratības prasmju veidošanai.

Mērķi:

Covid-19 pandēmijas dēļ visai planētai domājot un rīkojoties vienādi, šī projekta mērķis bija likt skolēniem apzināties pandēmijas iemeslus un sekas, jo īpaši saistībā ar dezinformāciju ziņās, un palīdzēt viņiem uzlabot savu medijpratību.

Darbības:

Skolēni iemācījās izmantot Web 2.0 rīkus, veidojot infografikas par medijpratību Canva platformā, un prezentēja tos saviem vienaudžiem. Process ievēra kultūras apmaiņu starp skolēniem, viņiem tīkots tiešsaistē projekta norises laikā. Projekta partneri kopīgi sagatavoja e-grāmatu par koronavīrusu un to, kā nepienācīga informācija var izplatīties kā vīruss – <https://read.bookcreator.com/zKZ3ZsUA1Eg71glCyoaInxELgyr1/QaodmG6MShSev3D-89Zeww>. Tā tika izmantota kā pamats starptautiskām diskusijām, lai uzlabotu skolēnu informētību par vīrusa ļoti daudzveidīgo ietekmi dažādās jomās un kontekstos, jo īpaši saistībā ar informāciju medijos un maldinošu informāciju, taču arī par citām tēmām, piemēram, klimata pārmaiņām.

Ietekme:

Skolēni uzzināja, cik svarīgi ir pievērsties digitālajai medijpratībai kā vienam no galvenajiem rīkiem, lai veidotu pretestību ar veselību saistītai maldinošai informācijai Covid-19 pandēmijas kontekstā. Rezultātā viņi iemācījās labāk pretoties informācijas gūzmai, kas no medijiem ik dienu plūda saistībā ar pandēmiju.

Valstis:

Azerbaidžāna, Jordānija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/114852/home>

Rīki:

Microsoft Teams Platform, Padlet, Canva, Bookcreator, StoryJumper, Quizizz

ART AUTOGRAPHS 2021

Medijpratība ietver prasmes, kas ļauj piekļūt medijiem, tos kritiski novērtēt un radīt. Projekts veicināja informētību par mediju ietekmi un radīja aktīvu nostāju gan attiecībā pret mediju patēriņu, gan to radīšanu.

Mērķi:

Projekta mērķis bija veidot prasmes, kas vajadzīgas, lai kritiski analizētu no dažādiem mediju avotiem raidītos vēstījumus. Mērķis bija uzlabot skolēnu digitālās prasmes un palīdzēt viņiem veidot vispārējas mediju spējas, kā arī uzlabot viņu radošās prasmes pašiem savu mediju vēstījumu veidošanā un arī cīnīties pret viltus ziņām.

Darbības:

Tā kā projekts bija saistīts ar medijiem un dezinformāciju, viena no galvenajām darbībām bija iepazīstināt skolēnus ar Web 2.0 rīkiem. Skolēni pētīja internetā un medijos lietotos vārdus un izveidoja biežāko terminu glosāriju: <https://online.fliphtml5.com/rlouv/gfsj/>. Viņi arī veica dažus sociālos eksperimentus, lai pētītu, kā dezinformācija izplatās un ietekmē cilvēkus, izmantojot četras atšķirīgas pieejas: viltus fotogrāfiju izveidi un lietošanu, fotomontāžu, tiešsaistes rīkus nepatiesu ziņu radīšanai un video uzņemšanu. Šī ir e-grāmata, ko viņi sagatavoja par šo tēmu: <https://read.bookcreator.com/kYAGFuZpV3YZczRWVWNHsgX2Zb82/JoYR0ejb-TZqecnOCloKTZQ>

Ietekme:

Projekta galīgais novērtējums apliecināja, ka darbības, kurās skolēni bija iesaistīti, un viņu izveidotie produkti uzlaboja viņu informētību par medijpratību. Projekts ļāva skolēniem iegūt jaunas prasmes, piemēram, kritisko domāšanu, problēmu risināšanu, sadarbību, komunikācijas un vadības prasmes. Skolēni tagad var analizēt informāciju dažādos mediju veidos, kā arī izveidot paši savus medijus. Rezultātā viņi ir kļuvuši par apzinātākiem un piesardzīgākiem digitālajiem lietotājiem.

Valstis:

Turcija, Rumānija, Ukraina, Gruzija, Libāna, Horvātija, Serbija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/123681/home>

Rīki:

Google Forms, Kahoot, Quizizz, Blooket, Mentimeter, Canva, Postermywall, Thinkercad, Google Docs, Zoom, Wakelet, ToonyTool, Kapwing, Kizoa, Quizle

DIGITAL BRIDGE!

Digitālajā laikmetā jauni riski un kritiski svarīgas jomas apdraud gados jaunos skolēnus. Šajā projektā aplūkota atkarība no interneta un sociālajiem medijiem, iebiedēšana tiešsaistē, viltus ziņas un nepietiekama sagatavotība iesaistei digitālā kultūrā ar visiem saistītajiem riskiem, piemēram, tiešsaistes privātuma pārkāpumiem, datu drošību, krāpniecību un citām saistītām problēmām.

Mērķi:

Projekts tika veidots, lai palīdzētu skolēniem kļūt par labākiem digitālajiem pilsoņiem un apzināties kiberriskus, kā arī uzlabot savas medijpratības un digitālās pratības iemaņas.

Darbības:

Skolēni strādāja starptautiskās komandās un izveidoja daudz materiālu, tostarp šo uzdevumu par to cilvēku mērķiem, kuri rada viltus ziņas: <https://view.genial.ly/6070c7d6a838df0d7dd3126b/interactive-content-bricks-quiz>.

Skolēni arī uzzināja par autortiesībām un godīgu intelektuālā īpašuma izmantošanu, kā arī izveidoja uzdevumu par šo tēmu. <https://view.genial.ly/6070c7d6a838df0d7dd3126b/interactive-content-bricks-quiz>

Partneri izstrādāja digitālā pilsoniskuma vārdnīcu, tajā iekļaujot logotipus, plakātus un pamācības, un uzrakstīja vairākas informatīvās vēstules par medijpratību, no kurām vienu var skatīt šeit: <https://www.flipsnack.com/digitalbridge/copy-of-digit-l-bridge-march-activities-bulletin.htm>.

Projekta norises laikā skolēni izveidoja e-žurnālu par drošāku internetu.

Ietekme:

Projekta galīgais novērtējums liecina, ka uzlabojās skolēnu digitālā kompetence un ka viņi vairāk pievērsis uzmanību tam, ko viņi lasa, redz un ko dara, izmantojot medijus.

Valstis:

Turcija, Francija, Itālija, Spānija, Horvātija, Grieķija, Ukraina, Tunisija, Lietuva, Polija, Gruzija, Rumānija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/151244/home>

Rīki:

Renderforest, Flipgrid, Bitmoji Virtual Classroom, Google Slides, Responsters, Thinglink, Blogger, Wix, Tricider, Wordartcloud, Google Spreadsheet, Voki, Calameo, Bitmoji, Chatterpix, Pictrama, ToonyTool, Pixton, Bighugelabs, Meme Generation, Google Forms, Genially, Emaze, Prezi, Canva, Postermywall, Flipxpress, Quizlet, Quizizz, Kahoot, Learning Apps, Zumpad, Storyboard, Sli.do

MONO-LOGOS

Projekta nosaukumā apspēlēts vārds “monologs” – runa, ko rada tikai viens cilvēks un kas paredzēta vienam vai vairākiem klausītājiem. Lai gan pastāv dažādi monologa veidi, šajā projektā uzmanība tika vērsta uz komisku monologu tēmu, tostarp medijpratības un kritiskās domāšanas, aplūkošanai.

Mērķi:

Projektā Mono-logos skolēni prezentēja un apsprieda mūsdienu sabiedrības problēmas humoristiskā aspektā. Mērķis bija izraisīt pārdomas par šīm problēmām, palaujoties uz cilvēku humora izjūtu un tādējādi veicinot kritisko domāšanu. Mērķis bija uzlabot skolēnu iekļautību, sadarbības prasmes un informētību par pretrunīgi vērtētām un sarežģītām problēmām.

Darbības:

Skolēni starptautiskās jauktās grupās aplūkoja šādas tēmas: Covid-19, gastronomija, distopiska literatūra, vide, svešvārdi, medijpratība, kā arī sieviešu tiesības un vienlīdzība. Šeit ir medijpratības darbības piemērs: <https://view.genial.ly>

/5fcc2b9d185a0d0d977ca3ae/presentation--media-literacymono-logos-etwinning-copia-copia-copia-copia-copia.

Kad tēmas bija apspriestas, katra grupa uzrakstīja un izpildīja komisku monologu un vēlāk piedalījās debatēs. Turklāt visi projektā iesaistītie skolēni piedalījās starptautiskās kampaņās, kas saistītas ar projekta tēmām. Tas ietvēra skolēnus ar dzirdes traucējumiem, kuri savos video izmantoja zīmju valodu.

Papildus monologu ierakstīšanai par katru tēmu skolēni arī izveidoja digitālus materiālus, piemēram, laikrakstus, žurnālus, komiksus, plakātus un prezentācijas par dažādām tēmām. Pārskatu par projekta atspoguļojumu medijos var skatīt šajā lapā.

Ietekme:

Iesaistītie skolēni nepārprotami uzlaboja gan savas mutiskās, gan rakstiskās valodas prasmes. Uzlabojās arī viņu kritiskās analīzes prasmes, un skolotājiem šķita, ka viņi padziļinātāk izprot darba realitāti.

Valstis:

Spānija, Bulgārija, Ukraina

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/123528/home>

Rīki:

TikTok, Flipsnack, Calameo, Genially, Google Slides, Mentimeter, Linoit, Google Forms, YouTube

SOCIAL MEDIA CULTURAL DEGENERATION

Projektā tika skatītas sociālo mediju nelabvēlīgās sekas, kas pandēmijas situācijā ietekmēja pusaudžu uzvedību. Ja sociālie mediji ir galvenais veids, kādā skolēni saskaras ar realitāti, viena no sekām ir tā dēvētā “kultūras deģenerācija”.

Mērķi:

Projektam bija četri galvenie mērķi:

- pētīt un definēt sociālo mediju priekšrocības/trūkumus;
- pētīt jēdzienu “kultūras deģenerācija”;
- veidot sociālo informētību par mūsu pašreizējo kultūru;
- iemācīties efektīvi izmantot interneta rīkus.

Darbības:

Skolēni piedalījās dažādās pētnieciskās darbībās, tostarp sociālo mediju, kultūras deģenerācijas un to savstarpējās saiknes izpētē. Viņi arī pētīja atkarību no sociālajiem medijiem, iebiedēšanu tiešsaistē, dezinformāciju un to, kas rada digitālo pēdas nospiedumu. Viņi atklāja savas zināšanas, izveidojot dažādus uzdevumus un plakātus, kā arī vairākas e-grāmatas. Viens no galvenajiem rezultātiem bija visu skolēnu veidota animācijas filma par atkarību no sociālajiem medijiem.

Ietekme:

Projekta novērtējumā skolotāji pauda viedokli, ka gan viņiem pašiem, gan skolēniem dalība projektā sniedza daudz ieguvumu. Skolotāji daudz labāk apzinājās sociālo mediju vilinājumu un ar tiem saistītos riskus. Skolēni arī sāka apzināties dažus sociālo mediju nelabvēlīgos aspektus un atkarību. Viņi labāk izprata, kā mediji var ietekmēt kultūru, visu reducējot uz to, ko sociālo mediju "guru" atzīst par pieņemamu. Viņi iemācījās labāk izmantot Web 2.0 rīkus un skeptiski uztvert ziņas, kā arī to, kā noskaidrot, kas ir patiess un kas tāds nav.

Valstis:

Rumānija, Turcija, Tunisija, Polija, Albānija, Francija, Ziemeļmaķedonija, Serbija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/117668/home>

Rīki:

Canva, Renderforest, Animaker, Chatterpix, Kahoot, Scrumbli.ca, Genially, Storyjumper, Padlet, Linoit, Toontastic



4.5

PROFESIONĀLĀ IZGLĪTĪBA UN APMĀCĪBA

FIND THE TRUTH IN THE VIRTUAL WORLD

Projekta tēma radās saistībā ar riskiem, ko jaunie komunikācijas rīki var radīt bērniem un jauniešiem, kad strauji ir attīstījušās mobilās tehnoloģijas un mūsu dzīvē ir parādījušies jauni mediju rīki. Ar sociālajiem tīkliem jauni mediju rīki ir nonākuši mūsu dzīves centrā. Jauni komunikācijas rīki arī rada riskus, jo īpaši bērniem un jauniešiem, tāpēc ir ļoti svarīgi, lai viņi iemācītos analizēt, novērtēt un pareizi interpretēt vēstījumus sociālajos medijos.

Mērķi:

Projekta mērķis bija uzlabot studentu informētību par sociālo mediju radītajiem riskiem. Viņiem arī bija jāapgūst informācijas piesārņojuma jēdziens un jāuzzina, kā piekļūt īstām zināšanām.

Darbības:

Projekta centrā bija studenti, viņi bija iesaistīti lēmumu pieņemšanas procesos par projekta tēmām un tika iedalīti starptautiskās skolu komandās, kas veica starpnozaru darbu. Studenti izveidoja interaktīvus attēlus, pētīja karikatūras jēdzienu un izveidoja paši savas. Viņi arī izveidoja medijpratības vārdnīcu un vairākus krustvārdu plakātus, kurus viņi publicēja e-grāmatā: <https://online.fliphtml5.com/oxkts/sjuc/#p=1>. Viņi izveidoja ļoti informatīvu brošūru ģimenēm, lai uzlabotu informētību par to, kā rīkoties internetā. Papildus viņi arī sagatavoja video un savstarpēji rīkoja tīmekļseminārus par dažādiem medijpratības aspektiem.

Ietekme:

Saskaņā ar projekta beigās veikto novērtējumu studenti iemācījās analizēt, novērtēt un pareizi interpretēt sociālo mediju vēstījumus, kā arī uzlaboja savas medijpratības prasmes. Viņi nepārprotami ieguva pārliecību par tiešsaistes rīku izmantošanu un attīstīja vispārīgās prasmes, piemēram, komandas darba, sadarbības un prezentēšanas prasmes.

Valstis:

Albānija, Bulgārija, Gruzija, Horvātija, Itālija, Portugāle, Ukraina, Rumānija, Spānija, Turcija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/158648/home>

Rīki:

Canva Renderforest, Weby, Genially, Learning Apps, Animoto, Padlet, Google Forms SurveyMonkey, Mind Meister, Certificate magic

YOUNG EUROPEAN ENTREPRENEURS (YEE)

Projekta mērķis ir likt studentiem apzināties pašreizējo Eiropas tendenču, tādu kā ilgtspēja, digitalizācija un kultūru daudzveidība, ietekmi un uzzināt, kā Covid-19 ietekmē uzņēmējdarbību, patērētāju uzvedību un darba pasauli.

Mērķi:

Projekta mērķis ir pievērst uzmanību tam, cik pašreizējās megatendences – ilgtspēja, digitalizācija, kultūru daudzveidība un Covid-19 – ir svarīgas sociālajai mijiedarbībai Eiropā. Tādējādi mērķis ir panākt, lai studenti pētītu šo megatendenču ietekmi uz uzņēmējdarbību un darba pasauli un paši kļūtu aktīvi kā uzņēmēji. Tiek cerēts, ka, to darot, viņiem radīsies priekšstats par ilgtspējīgu saimniecisko darbību un arvien digitālāku Eiropas tirgu.

Darbības:

Studenti šajā projektā darbojās kā uzņēmēji, attīstīja paši savu biznesu un produktu idejas, kā arī pārdomāja gūto pieredzi, sagatavojot gada pārskatu. Pirmais studentu solis bija aktuālo vajadzību analīze iesaistītajās valstīs, un šajā procesā viņi sāka apzināties kultūru daudzveidību. Uz šī pamata viņi izveidoja paši savu uzņēmuma modeli ar atbilstošu produktu klāstu. Pēc tam viņi rīkoja starptautiskajam tirgum paredzētas reklāmas kampaņas un pārvaldīja tirdzniecības procesu tiešsaistes vietās (savā TwinSpace). To darot, viņi sāka apzināties, cik svarīgs ir mediju saturs, kā izveidot stingru produkta konceptu un kādi paņēmieni ir vajadzīgi veiksmīgai reklāmas kampaņai. Viņi arī radīja darba iespējas savos uzņēmumos un uzzināja, kā pieteikties un sevi prezentēt vislabāk. Galīgais rezultāts bija uzņēmuma žurnāla sagatavošana. Studenti un skolotāji tika mudināti sadarboties un radīt efektīvas

sinerģijas, savstarpēji mācoties, un tajā pašā laikā mācīties un strādāt iekļaujošos starptautiskos apstākļos.

Ietekme:

Veicot pārdomas par digitālajām tehnoloģijām, kas ir tik svarīgas viņu attālinātajās mācībās, studenti saprata, cik svarīga ir medijpratība produkta koncepta izstrādē un ētiska pieeja reklāmai. Projekta novērtējuma rezultāti liecina, ka studentu kopīgais darbs, tikšanās un kultūras daudzveidības novērtēšana pārsniedz jebkādu nacionālu redzējumu un ļauj veicināt Eiropas pilsoniskuma attīstību.

Valstis:

Itālija, Vācija, Turcija, Portugāle, Reinjonas sala (Francija), Čehija, Polija

Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/119802/home>

Rīki:

Padlet, iMovie, Google Earth, Genial.ly, Google Docs, Google Maps, WordClouds, Flipsnack, Google Sites, Google Sheets, Google Slides, Microsoft Teams

VALODA, MEDIJI UN KULTŪRA

Valodas un mediju saikne ir veids, kā mēs kopīgi pieņemam cilvēciskas vērtības, realitāti un kādas sociālās grupas uzvedības modeļus. Tas ir veids, kā mēs kopīgi pieņemam attiecīgās sociālās grupas kultūru. Mūsdienu pasaulē, lai informētu, izglītotu, izklaidētu un pieņemtu kopīgas kultūras vērtības, mums ir vajadzīga gan valoda, gan mediji, kā arī cits kultūras aspekts – interneta kultūra, kas jau ir būtiski ietekmējusi to, kā mēs savstarpēji sazināties.

Mērķis:

Projekta mērķis bija palīdzēt studentiem saprast, ka valoda, mediji un kultūra ir savstarpēji saistīti. Šīs saiknes izpratne ne tikai palīdzēs studentiem novērtēt mediju lomu savā dzīvē, bet arī palīdzēs viņiem būt informētākiem pilsoņiem, zinošākiem patērētājiem un potenciāli arī veiksmīgākiem darbiniekiem, uzlabojot viņu kompetences un prasmes, kas ļauj dzīvot un strādāt modernā sabiedrībā.

Darbības:

Projekta norises laikā studenti attīstīja savu pašizpaušmi ar radošiem un iedarbīgiem ziņojumiem, piemēram, personīgo avatāru (virtuālo attēlu) veidošanu. Darbības ietvēra publisku uzstāšanos un stāstu stāstīšanu, arī pašiem savas prezentācijas ierakstīšanu. Viņi piedalījās lomu spēlē, kurā veica vairākas intervijas ar slaveniem cilvēkiem, kuras ierakstīja video. Pēc tam viņi šos video rediģēja, lai pēc iespējas interesantāk prezentētu idejas. Viņi uzzināja, ka ar video var manipulēt un ka cilvēku vēstījumi var tikt pārveidoti.

Ietekme:

Studenti attīstīja daudzas dažādas prasmes – kā skaidri un kodolīgi nodot vēstījumus gan savā dzimtajā valodā, gan svešvalodā. Viņi uzlaboja savas prasmes, kas saistītas ar vārdisku un nevārdisku komunikāciju, kā arī analizēja gan rakstisku, gan vizuālu komunikāciju. Studenti arī uzlaboja savas komunikācijas prasmes, lai veidotu efektīvas saiknes un attiecības ar citiem.

Valstis:

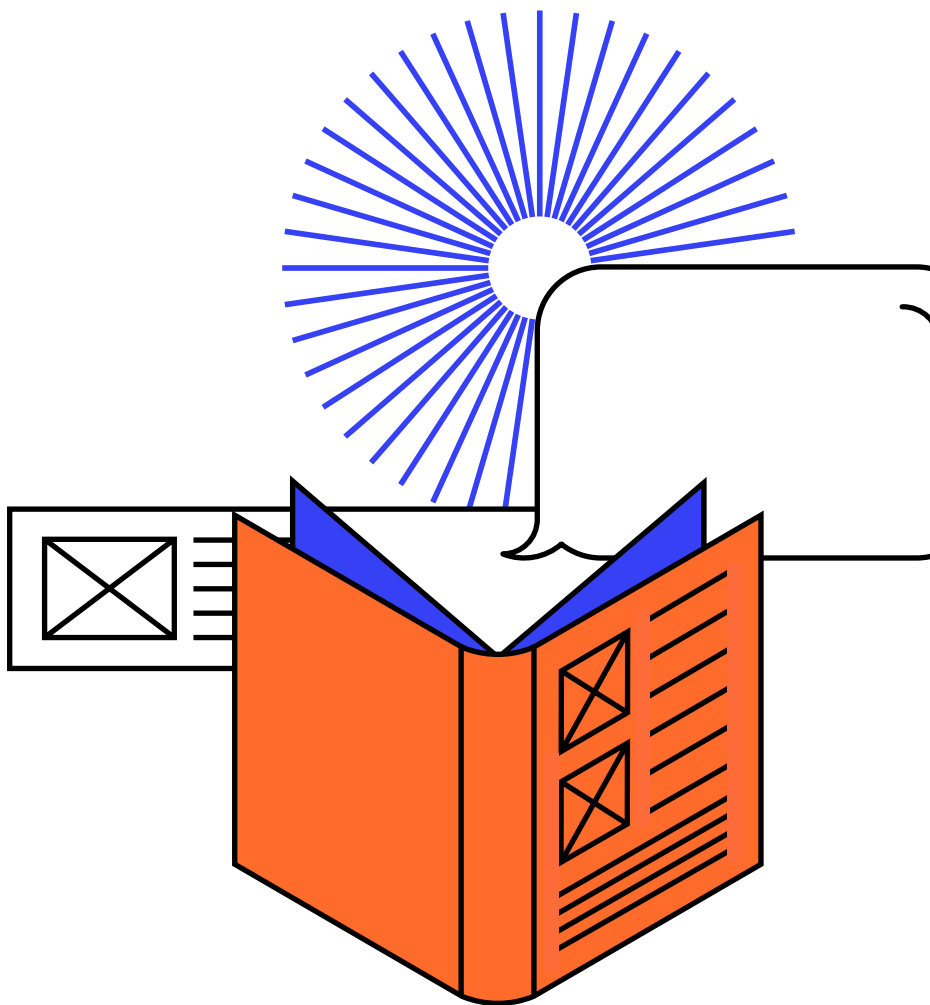
Čehija, Turcija, Serbija

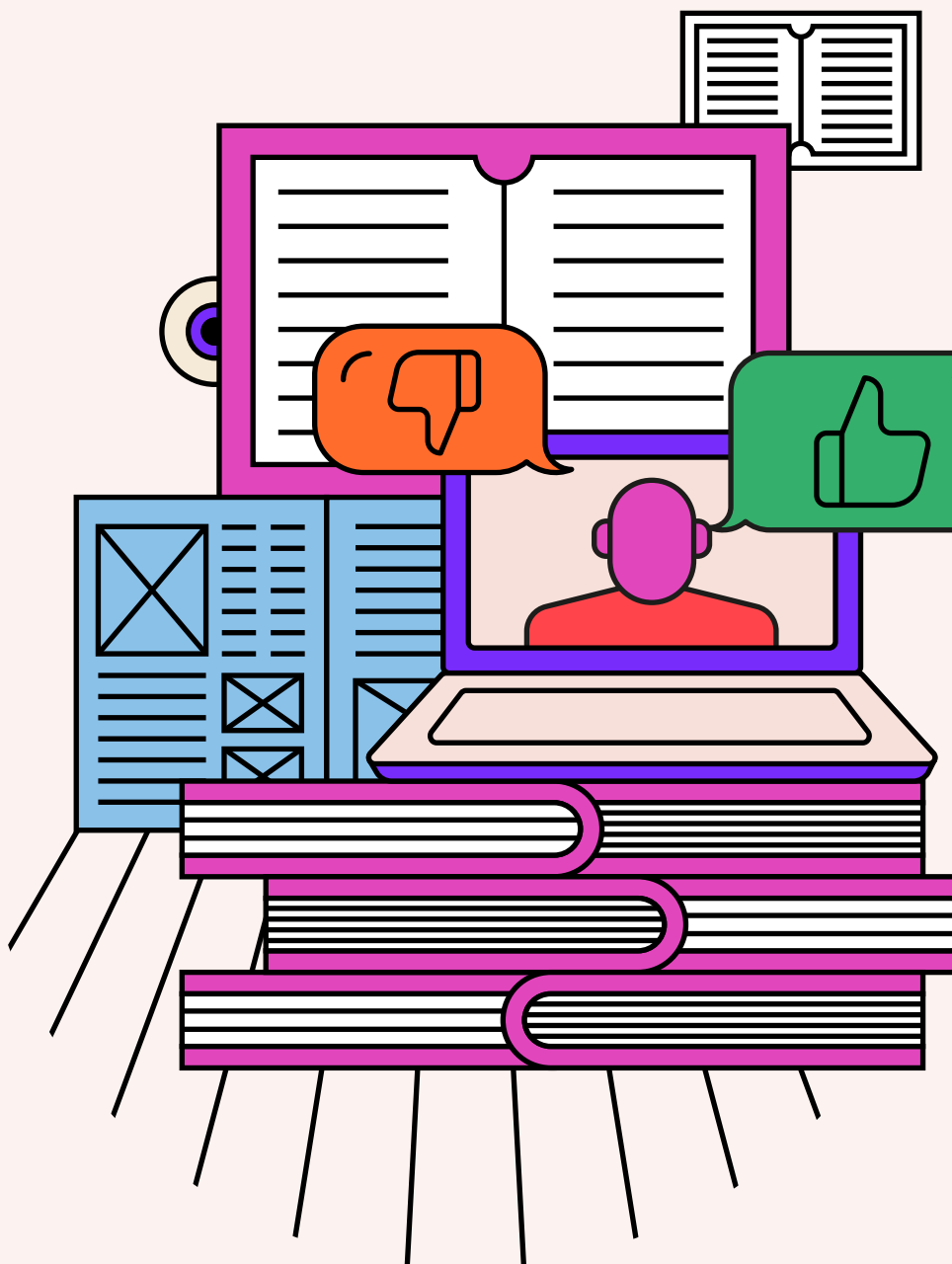
Twinspace saite:

<https://twinspace.etwinning.net/92669/home>

Rīki:

Joomag, Voki, AnswerGarden, Tricider







5. NODAĻA

Resursi
medijpratības
mācīšanai

Medijpratība un dezinformācija nav viegli risināmas tēmas, jo īpaši darbā ar jauniešiem, kuri ir iegrimuši mediju veidotā pasaulē. Taču pastāv daudz labu resursu, no kuriem daži jau ir minēti iepriekšējās nodaļās. Šajā nodaļā mēs aplūkosim dažus resursus, ko piedāvā gan mūsu dalībnieki, gan citi avoti, kā arī piedāvāsim dažas darbības, ko izmantot klasē.

Sāksim ar **ES dezinformācijas rīkkopu skolām**. Tās neoficiālais nosaukums ir Kā pamanīt dezinformāciju un pret to cīnīties, un tā ir paredzēta parastām vidusskolas klasēm, aptverot vienu vai divas mācību stundas. Pamatnostādņu dokumentu papildina PowerPoint prezentācija, kurā iekļautas saites uz vairākiem YouTube video gadījumu izpētes nolūkā. Rīkkopa aptver tādus jēdzienus kā **zināšanas** un **izpratne**, iekļaujot arī reālu **rīcību** grupu diskusiju un prezentāciju veidā, pārveidojot zināšanas pieredzē. Saturs ir īpaši pielāgots studentu reālajai dzīvei, kā arī viņu vēstures mācību stundām. Tāpēc gadījumu izpētē ir izmantoti tādi tēli kā Makjavelli, Pāvests Urbāns II un mūsdienu QAnon konspirācijas teoriju

izplatītāji. Šis mūsdienu un vēstures apvienojums viņiem ļaus efektīvi **noteikt dezinformācijas kontekstu** gan apkārtējā pasaulē, gan arī vēsturiskajos piemēros un paralēlēs. Nobeigumā rīkkopa sniedz dažādus papildu ieteikumus turpmākiem pētījumiem, piedāvājot attiecīgajai mērķgrupai piemērotu literatūras sarakstu.

Lai veicinātu iekļautību un elastību, visi materiāli ir pieejami visās 24 oficiālajās ES dalībvalstu valodās, kā arī ir pilnībā pielāgojami skolotāju un mācību vajadzībām. Tāpat kā skolēni, kuriem šie materiāli ir paredzēti, arī Eiropas Komisijas Komunikācijas ģenerāldirektorāta Dezinformācijas grupa vienmēr cenšas mācīties un

pārdomāt savu pieeju. Viņi labprāt saņemtu atsauksmes turpmākiem uzlabojumiem. Tās var sūtīt uz šādu adresi:

COMM-DISINFORMATION-TEAM@ec.europa.eu

URL https://europa.eu/learning-corner/spot-and-fight-disinformation_en

Vēl viena lietderīga rīkkopa ir [Medijpratības rīkkopa](#), ko izstrādāja Austrijas un Vācijas preses padomes un kas ir pieejama angļu valodā. Izmantojot vairākas gadījumu izpētes, lomu spēļu scenārijus un video, galvenā uzmanība tiek vērsta uz **skolēnu informētības uzlabošanu par tādiem jautājumiem kā preses brīvība un ētiska žurnālistika**.

Francijas Mediju izglītības centrs

(CLEMI) ir sagatavojis vairākas izcilas darbību lapas [mediju un informācijas pratībai klasē](#), kuras var lejupielādēt un izdrukāt.

Arī **MEETolerance** grupa ir sagatavojusi vairākus resursus par mediju izglītības darbībām un metodes sociālās iekļaušanas veicināšanai.

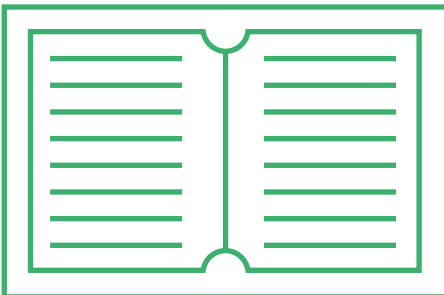
T for Think Smart ir 15 minūtes ilgs video, kas paredzēts, lai palīdzētu bērniem nodoties pārdomām par lasīto informāciju un cilvēkiem, ar kuriem viņi iepazīstas tiešsaistē.

MySelfie and the Wider World ir Īrijas sociālās, personīgās un veselības izglītības resurss, kas veidots, lai ar **pamatskolas 5. un 6. klases skolēniem izskatītu iebiedēšanas tiešsaistē tēmu**.

Ir izmantotas vairākas īsas animācijas, lai palīdzētu skolēniem attīstīt prasmes un saprast, kā būt atbildīgiem, sociāli apzinīgiem un efektīviem interneta lietotājiem, sākot iepazīt sociālos tīklus.

[All Aboard for DigiTown](#) mērķis ir palīdzēt bērniem **vecumā no 9 līdz 12 gadiem kļūt par gudriem digitālajiem pilsoņiem**, izskatot desmit tēmas [downloadDigiTown](#) darbību žurnālā. Tēmas ietver patērētāju informētību, tiesības, labjutību, mediju un informācijas pratību, ētiku un empātiju, privātumu u. c.

Timekļa vietnē **Mind over Media** ir dažādi resursi par propagandas tēmu, kā to atpazīt un kā uz to reaģēt.



European līdzdalības krātuve SALTO

piedāvā dažādus resursus par medijiem, informāciju un kritisko domāšanu.

Plašāks resursu kopums un literatūras atsauces visās ES valodās ir pieejams

1. pielikumā

Noslēgumā piedāvājam dažus ļoti noderīgus resursus no valstīm, kas nav ES dalībvalstis:

BBC student resource

BBC resursu krājums, lai palīdzētu skolēniem **atpazīt viltus ziņas un nepatiesu informāciju**. Saturā aplūkota ziņu reportāžu sociālā, politiskā un ekonomiskā ietekme, kā arī vajadzīgās prasmes, lai analizētu un kritiski novērtētu informāciju dažādos medijos.

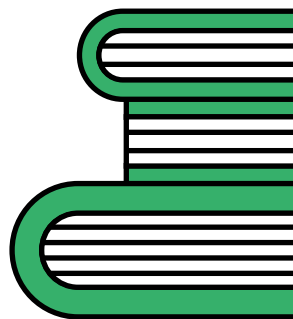
CRAAP Test (ASV) ir noderīgs pārbaudes saraksts, ko izmantot, **novērtējot informāciju**. CRAAP apzīmē aktualitāti, nozīmīgumu, autoritāti, pareizību un mērķi (Currency, Relevance, Authority, Accuracy and Purpose), un to ir izveidojuši Kalifornijas Universitātes bibliotekāri. Viņi ir radījuši atmiņā paliekošu veidu, lai atgādinātu, ka ne visa informācija ir laba informācija, jo īpaši tiešsaistē.

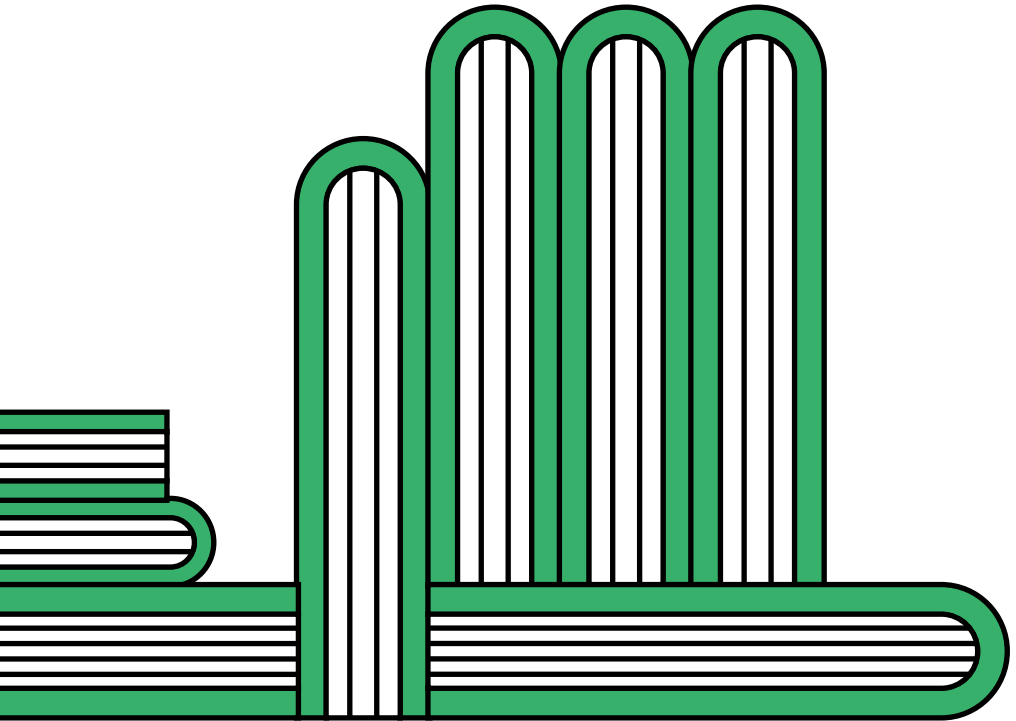
Fact Check Eight simple steps (ASV)

Starptautiskā bibliotēku asociāciju federācija (IFLA) ir sagatavojusi infografiku ar **astoņām vienkāršām darbībām** (pamatojoties uz FactCheck.org's 2016. gada rakstu How to Spot Fake News (Kā atpazīt viltus ziņas). IFLA aicina to lejupielādēt, izdrukāt, iztulkot un izplatīt, lai nodotu vēstījumu tālāk.

Five Essential Questions (ASV)

Common Sense Media ir neatkarīga bezpeļņas organizācija, kas sniedz vecākiem, skolotājiem un politikas veidotājiem objektīvu informāciju, uzticamus padomus un inovatīvus rīkus, lai palīdzētu **izmantot mediju un tehnoloģiju iespējas** kā pozitīvu spēku visu bērnu dzīvēs. Izmantojiet šos piecus pamatjautājumus kā pamatu, lai palīdzētu jauniešiem vai ikvienam citam iedziļināties un uzdot vēl kritiskākus jautājumus pašiem.







6. NODAĻA

Klasē veicami
uzdevumi
medijpratības
attīstīšanai



Autori

BIRGY LORENZ Tallinas Tehnoloģiju universitāte, kibernetikas zinātniece, Igaunija

DIANA POUDEL Digitālās drošības un medijpratības skolotāja, Igaunija

Šajā sadaļā ierosinātie uzdevumi ir vērsti uz to, kā veikt ar medijpratību saistītus projektus un darbības. Tie ir izklāstīti atbilstoši iesaistīto skolēnu vecuma grupai:



**VECUMS:
0–6 GADI**

Bērni vecumā no 0 līdz 6 gadiem bieži saskaras ar nepatiesu un nepiemērotu saturu multfilmās un reklāmās, kas parādās tīmekļa vietnēs un lietotnēs, kamēr viņi spēlē spēles. Kaut arī daudzi vecāki ir digitāli informēti un spēj savus bērnus no tā aizsargāt, citi ļauj bērniem izmantot tehnoloģijas bez jebkādas piesardzības. Šeit minētie uzdevumi ir piemēroti maziem bērniem.

**AIZDOMĪGAS SAITES UN
REKLĀMAS – KLIKŠĶINĀT
VAI NEKLIKŠĶINĀT, TĀDS IR
JAUTĀJUMS**

Pamatkompetences: Drošība, problēmu risināšana, datpratība

Apraksts: Bērnu vecuma bērni iemācās novērtēt saites un reklāmas "šķietamās vērtības" aspektā. Skolotāji no dažādām valstīm veic izpēti.

Pajautājiet, kādus tiešsaistes avotus bērni izmanto mājās, un ievāciet to ekrānuzņēmumus. Izgrieziet no šiem ekrānuzņēmumiem reklāmas un saišu informāciju (ir svarīgi, lai piemēri būtu dažādās valodās, daļai informācijas būtu jābūt par uzticamām reklāmām/vietnēm/saitēm, daļai par neuzticamām). Izveidojiet kopīgu Kahoot uzdevumu par atlasītajām reklāmām, kurā ir tikai divu veidu atbildes: Es uzticos / Es neuzticos. Izmantojiet Kahoot uzdevumu ar bērniem visās partnerskolās, lai novērtētu bērnu spēju atpazīt neuzticamas vietnes. Ja šāda spēja ir

vāja, paskaidrojiet, kas neizdevās un kāpēc. Ir ieteicams arī rīkot tikšanos ar vecākiem, kurā šo pašu uzdevumu veic arī viņi, pēc tam uzlabojot viņu informētību. Dalieties rezultātos ar citām valstīm. Šo Kahoot testu var izmantot starptautiski, lai mācītu ideju "Pirms klikšķini – padomā".

MAMMU, MAMMU, NOPIRKSI MAN...

Pamatkompetences: Drošība, digitālā pratība, finanšpratība

Apraksts: Bērnodārza audzēkņi mācās, ka arī tiešsaistes nauda ir īsta nauda. Skolotāji un vecāki vāc informāciju par spēļu lietotnēm (bezmaksas, maksas) ierīcē, ko bērni izmanto. Viņi pēta, kad šīs lietotnes sāk prasīt maksājumu kartes informāciju, lai spēlē veiktu pirkumus vai nonāktu nākamajā līmenī. Skolotāji kopīgi strādā, lai veidotu prezentāciju, kurā parādītas dažādas spēles, sniedzot piemērus, kad spēle sāk prasīt naudu vai maksājumu kartes datus. Pēc tam tiek spēlēts "veikals" (viens dalībnieks ir pārdevējs, otrs – pircējs), kurā skolēni izmanto spēļu naudu papīra formātā. Ekrānā ir redzama spēles situācija, un "pircējam" ir jāatdod nauda "pārdevējam". Skolotājs paskaidro, ka skolēns tagad ir atbildīgs par savas ģimenes naudu un pircējiem ir jāizvēlas, vai tērēt naudu izvēlētajā spēles piemērā vai netērēt. Ja viņi izvēlas veikt pirkumu, tiek prasīti maksājumu kartes dati, un skolotājs paskaidro, kas tie tādi ir un kā tie ir

saistīti ar īstu naudu. Ja spēles nauda beidzas, tad arī spēle dalībniekam ir beigusies. Ja viņi visa uzdevuma laikā neko nenopērk, viņi saņem drošākā interneta spēļu spēlētāja diplomu, ko kopīgi sagatavo partneri (skolēni).



Bērni vecumā no 6 līdz 10 gadiem saskaras ar meliem tāpat kā jaunāki bērni – spēlēs un mediju kanālos. Lai gan saskaņā ar noteikumiem mazākiem bērniem nebūtu jāizmanto sociālo mediju tīkli, daudzi vecāki to neuzskata par aizliegtu nodarbi, tāpēc bērnu profili Facebook, Instagram un TikTok platformā šajā vecuma grupā nav retums.

MĒRKAĶĒNS REDZ, MĒRKAĶĒNS DARA!

Pamatkompetences:

sociālā labjutība, reputācija, komunikācija, problēmu risināšana

Temati:

sociālās zinības, medijpratība

Apraksts:

Šajā uzdevumā skolēni iemācās, ka rīkošanās pakalpojumiem vai sekošana citu, kuri nav uzticami pieaugušie viņu dzīvē, norādījumiem nav pati gudrākā izvēle. Skolēni katrā valstī vāc video, kas viņiem šķiet jautri, taču nebūtu jāatkārto. Katra valsts

nosūta partnervalstij vairākus video, kas jānovērtē. Kas tajos nav pareizi un kādas būtu problēmas, ja kāds tā rīkotos? Grupās skolēni izveido sociāli pieņemamas (labas) un nepieņemamas (sliktas) uzvedības sarakstu. Sarakstus apspriež forumā vai videokonferencē, norādot labas uzvedības līdzības vairumā valstu. Skolēni var arī apspriest, kādas būtu problēmas, ja kāds rīkotos nepieņemamā veidā, piemēram, draugu zaudēšana, darba neiegūšana, sarežģījumi ar policiju u.tml. Skolotājs arī paskaidros skolēniem, kā ziņot par šāda veida saturu tiešsaistē. Vēl viens uzdevums būtu parādīt divas kāda stāsta vai situācijas versijas. Viena ir patiesa, bet otra – nepatiesa. Bērni noskatās abas un pēc tam apspriež, kurš stāsts ir patiess un kā viņi zināja, ka tas ir patiess. Šis uzdevums var būt turpinājums pirmajam – ne viss internetā redzamais ir jāatkārto un ne viss vienmēr ir patiess.

INTERNETA DROŠĪBAS NOTEIKUMI SKOLĀ UN MĀJĀS

Pamatkompetences:

digitālā labjutība, kultūru atšķirības

Temati:

sociālās zinības, digitālā drošība, medijpratība, kultūru līdzības, māksla

Apraksts:

Katrā skolā bērniem tiek sniegts noteikumu saraksts (ierīču izmantošana, laiks, ierobežojumi, iebiedēšana, paroļu izmantošana, kur vērsties pēc palīdzības u.tml.), kas jāievēro gan mājās, gan skolā, un pēc tam tas tiek salīdzināts, lai uzzinātu, kādas ir līdzības un atšķirības. Vispirms ir jānoskaidro, kādi ir citu noteikumi mājās un skolā, vācot informāciju no vecākiem un izmantojot Venna (kopu) diagrammu, lai analizētu, kas ir līdzīgi/atšķirīgi mājās un skolā. Pēc tam rezultāti tiek atklāti partnervalstīm, lai noskaidrotu līdzīgo un atšķirīgo starp valstīm, un notiek diskusijas par to, kāpēc šādi noteikumi ir vajadzīgi, nonākot pie plašāka darbību kopuma attiecībā uz to, kas medijos ir labs un slikts, kādas reklāmas programmās vai lietotnēs viņi skatās, ko šīs reklāmas rāda un ko tieši vēlas pārdot. Papildu uzdevums varētu būt izveidot kopīgu plakātu par noteikumu līdzībām un ar valsts karogu parādīt, kas katrā valstī ir atšķirīgi. To var izmantot, lai uzlabotu informētību par kultūras atšķirībām un līdzībām. Vēl viens uzdevums varētu būt izveidot plakātus ar reklāmām kādā programmā vai lietotnē, uzsverot, kā šī reklāma ir

vērsta uz to, lai stimulētu iegādāties produktu. Plakātus var izmantot skolā vai arī dalīties ar vecākiem, lai izmantotu mājās.



11–14 gadus vecie bērni, iespējams, jau vairākus gadus ir izmantojuši sociālos medijus, saskaroties ar baumām, sliktu uzvedību un maldinošu informāciju, un ir atraduši veidus, kā šo saturu filtrēt, lai tas pārmērīgi neietekmētu viņu dzīvi. Taču ir viņiem jāatgādina, kas ir pieņemams, un jāiemācās atšķirt patieso no nepatiesā.

KĀ KONSTATĒT LABO/PATIESO UN SLIKTO/NEPATIESO TIEŠSAISTĒ

Pamatkompetences:

komunikācija un sadarbība, sociālā labjutība, problēmu risināšana

Temati:

informātika, sociālās zinības, digitālā drošība, medijpratība, māksla

Apraksts:

Šajā uzdevumā bērni iemācās risināt dažādas problēmas tiešsaistē. Katra partnervalsts vai nu izveido video scenāriju par situācijām, kas notiek tiešsaistē – spēļu spēlēšana, sarunāšanās ar svešiniekiem, datorproblēmas u.tml., un/vai arī sagatavo ziņu reportāžu, pamatojoties uz nepatiesu informāciju. Scenārijs tiek

sadalīts divās daļās, un partneris A filmē pirmo daļu, savukārt partneris B – otro daļu. Video izveidē vairāk ir jāizmanto vizuālā informācija, ne vārdi. Pēc tam video tiek kopīgi rediģēti un visi skolotāji kopā ar skolēniem skatās un apspriež, kas notiek katrā video. Viņi analizē un apspriež, ko tas, viņuprāt, nozīmē un kā šajās situācijās būtu jārikojas, un iemācās paņēmienus patiesības atšķiršanai no izdomājumiem. Situāciju dažādās interpretācijas no diviem skatpunktiem var arī apspriest, lai uzzinātu, kā skolēni šo situāciju saprot. Pēc tam var notikt diskusija par ierastiem risinājumiem, galvenos aspektus pierakstot projekta ziņojumā kā labas prakses.

VILTOŠANAS UZDEVUMS

Pamatkompetences:

komunikācija un sadarbība, sociālā labjutība, problēmu risināšana

Temati:

informātika, sociālās zinības, digitālā drošība, medijpratība, māksla

Apraksts:

Skolēni katru dienu reaģē uz neskaitāmiem attēliem un video, kas ir rediģēti vai digitāli izmainīti. No vienkāršiem Snapchat filtriem līdz īsiem, priedīgiem vai ironiskiem TikTok video ir skaidrs, ka jaunieši ir ļoti zinoši attiecībā uz manipulētu mediju patērēšanu un radīšanu. Izmainītu mediju redzēšana daudzējādā ziņā ir vienkārši daļa no mūsdienu pieredzes tiešsaistē. Taču vai jūsu skolēni zina vai

ir rūpīgi padomājuši par dezinformāciju tiešsaistē? Tehnoloģijas attīstās ātri, un daži eksperti uzskata, ka daļa viltojumu cilvēka acij drīz kļūs tikpat kā nemanāmi. Šajā uzdevumā skolēni uzzina par viltojumiem. Vispirms skolēni tiek lūgti izpildīt šo uzdevumu: <http://bit.ly/game-realpictures>. Pēc tam klasē notiek diskusija par to, cik viegli ir viltot attēlus, un skolēni sāk veidot īstu un viltotu attēlu galeriju. Izmantojot kādu tiešsaistes jautājumu rīku, piemēram, Kahoot, viņi var izveidot uzdevumu partnerskolām. Turpmākās tēmas diskusijai varētu būt jautāt skolēniem, kā viņi jutās, ko iemācījās, ko viņi tagad domā par attēliem, ko redz katru dienu...



Jaunieši 16–18 gadu vecumā ir mērķgrupa daudzām dažādām grupām, reklāmdevējiem, politiskajiem grupējumiem, ekstrēmistiem u. c. Nepatiesās ziņas arī tiek pievērsta uzmanība jauniešu sociālajai ietekmei šajā vecumā, piedāvājot gudrāku saturu. Mērķis ir ietekmēt viņu politiskos uzskatus, uzskatus par aktuālām problēmām, piemēram, tiesībām uz “tīru” planētu un labu izglītību. Jo informētāki ir skolēni, jo mazāka ir iespēja, ka viņi “uzķersies” uz nepatiesām idejām. Taču ir ārkārtīgi svarīgi šajā jomā izglītot visus jauniešus, jo viņi ir turpmākie vēlētāji

un jau no agrīna vecuma ir pakļauti manipulācijas spēkiem.

PIRMS UN PĒC – ATTĒLU MANIPULĀCIJAS UZDEVUMS

Pamatkompetences: izveidot un manipulēt digitālu saturu, digitālā pratība

Temati: māksla, informātika, mediju izglītība, psiholoģija

Apraksts: Veicot šo uzdevumu, skolēni iemācās izmantot dizaina rīkus un sagatavo saturu digitālās drošības mācīšanai. Katrs partneris māca skolēniem, kā uzņemt bildes (dažādas vietas, leņķis, zaļā vai cita fona izmantošana) un kā tās apstrādāt (piem., mainīt fonu, pārvietot priekšmetus u.tml.). Kopīgi var izveidot testu, kurā parādītas izvēlētās manipulācijas un visiem ir jāpārbauda un jānovērtē, vai attēls ir vai nav viltots, un, ja ir, tad kādas manipulācijas ir veiktas. Skolēni tiešsaistē var apspriest, kā pamanīt viltojumu, un izveidot kopīgas nostādnes tā konstatēšanai. Šajā brīdī vajadzētu arī pievērsties konceptiem un tehnoloģijai saistībā ar tā dēvēto dziļo viltojumu (deep fake) attīstību.

AR COVID-19 SAISTĪTO MELU MEDĪŠANA TĪKLĀ

Pamatkompetences:

mediju un digitālā pratība, piemērota satura noteikšana, maldinošas informācijas analīze, labjutība

Temati:

māksla, informātika, mediju izglītība, psiholoģija, vide, veselības izglītība

Apraksts:

Kā sākumpunktu izmantojot Covid-19 pandēmiju, skolēni iemācās analizēt un atšķirt viltus ziņas, viltus saturu no uzticama satura, kā arī uzticamus avotus ar Covid-19 saistītām ziņām un informācijai.

Katra valsts atrod un novērtē vietējo saturu – informāciju, kas sociālajos medijos un citur tiek izplatīta saistībā ar Covid-19, kā arī saturu angļu valodā (attēli, diagrammas, video, ziņas, norādījumi) arī par Covid-19 tēmu.

Katra valsts izveido uzdevumu saviem partneriem, iekļaujot jautājumus, lai noteiktu, kas savāktajā informācijā ir patiess un kas nepatiess. Uzdevuma rezultātu analīze norāda uz trūkumiem un spējām atpazīt maldinošu informāciju tīklā, turpinot ar padziļinātu diskusiju par to, kāpēc maldinoša informācija ir publicēta un kāpēc cilvēki tai tic. Šajā uzdevumā var iesaistīt dažādu jomu ekspertus – žurnālistus, reklāmas speciālistus u. c. –, lai izskaidrotu procesu un to, kā ziņot par nepatiesu saturu tiešsaistē.

Var publicēt ziņojumu/infografiku ar norādījumiem par to, kā atpazīt maldinošu informāciju par Covid-19, kas piesaista pusaudžu uzmanību.

Secinājumi



Medijpratība, kā minēts šīs grāmatas ievadā, aptver daudzus aspektus no drukāto materiālu pasaules līdz jebkura veida reklāmai, visiem tiešsaistē pieejamajiem medijiem un mūsu sociālajām attiecībām ar citiem.

Pasaulē, kurā dominē internets un arvien vairāk un vairāk ikdienas darbību notiek tiešsaistē, kur izmantojam valdības un banku pakalpojumus, lasām vai skatāmies ziņas, sazināmies ar citiem un pat iepērkamies, **arvien svarīgāka kļūst medijpratība un digitālā drošība.**

Covid-19 pandēmijas laikā daudz kas mainījās – visām skolām un vairumam darba vietu nācās pāriet uz darbu no mājām un kļuva skaidrs, ka **mūsu atkarība no interneta palielinājās.**

Palielinājās arī mūsu atkarība no visiem mediju veidiem attiecībā uz ziņu un informācijas ieguvu, tāpat kā pieauga nepatiesas informācijas apjoms visos mediju kanālos.

Eiropas Savienībā **Eiropas Komisijas satvars digitālai kompetencei 2.0** ir pamatnostādņu kopums par to, kas ikvienam ES iedzīvotājam būtu jāzina par medijpratību un digitālo drošību – kā mēs patērējam un saprotam informāciju, kā sazināmies ar citiem tiešsaistē,

kādu saturu veidojam un kā to publicēt droši, kā droši izmantot ierīces, atklāt datus un izmantot resursus veidā, kas nerada slogu videi, un arī to, kā risināt problēmas. Tas nozīmē, ka ikvienam ES iedzīvotājam ir vajadzīga **medijpratība, jāspēj atšķirt patiesību no nepatiesības un jau no agrīna vecuma jāzina, kas ir digitālā drošība.** Eiropā mūs aizsargā ES tiesību akti, piemēram, **Vispārīgā datu aizsardzības regula**, taču strauji palielinās kibernetizāciju ietekme uz sabiedrību un vajadzība pēc kiberdrošības speciālistiem, kā arī digitāli informētiem pilsoņiem. Viss Eiropas iniciatīvu klāsts digitālās informētības veicināšanai ir raksturots 2. nodaļā. Pašlaik viens no lielākajiem apdraudējumiem demokrātijai ir augošā **maldinošas informācijas** un tīšas **dezinformācijas tendence.** Maldinošu informāciju rada daļēji izprasti fakti, kas kļūst par kaut ko šķietami saprotamu, līdzīgi kā spēlē

"klusie telefoni". Dezinformācija ir mēģinājums tīši un ar konkrētu nolūku pārveidot patiesību. Jebkurā gadījumā pašlaik vairāk nekā jebkad ir svarīgi, lai cilvēki, jo īpaši jaunieši, iemācītos **atšķirt patiesību no izdomājumiem**. Šī izdevuma 3. nodaļā skatīta gan mediju manipulācijas vēsturiskā, gan mūsdienu izmantošana un tās sekas. Šīs prasmes attīstīt nav viegli, jo ļoti daudz ir saistīts ar to, kā mēs redzam paši sevi un kā vēlamies tikt redzēti. Sociālo mediju laikmetā, kad cilvēkiem ir svarīgi vākt "īkšķus" un "sirsniņas", ir viegli izplatīt melus. **Nepatiesība bieži vien ir aizraujošāka par patiesību, un to ir daudz interesantāk izplatīt tālāk.** Mūsdienās absolūtas patiesības nav daudz – jo vairāk zinātnieki un citi uzzina par pasauli, jo vairāk jautājumu rodas, tāpēc patiesība ir gara un sarežģīta. Taču cilvēkiem patīk īsi, vienkārši un aizraujoši stāsti. Tāpēc meli izplatās arvien ātrāk un ātrāk. Kā pedagogiem mums ir jāzina, kā darbojas mediji, lai mēs varētu palīdzēt saviem skolēniem apbruņoties. Mums ir jāsaprot pievilināšanas prakses reklāmā, retorikas valoda un dezinformācijas iemesli politikā, zinātnē, propagandā un nepatiesās baumās. Mums ir jāamāca skolēniem, ka ne viss ir tā, kā izskatās, un ka ir jāpārbauda avoti, motivācija un valoda. Tajā pašā laikā mums viņos ir jāveido uzticēšanās. Kam viņi var uzticēties? Kādiem avotiem viņi var

uzticēties? Kā veidot uzticību pašiem savai informācijai un integritātei? eTwinning kopiena noteikti var palīdzēt, jo tās **pamatā ir uzticēšanās**. Starp eTwinning skolotājiem pastāv savstarpēja uzticēšanās, ka viņi strādās pēc iespējas labāk, lai izglītotu savus skolēnus. Skolēni savukārt iemācās uzticēties saviem skolotājiem un citiem skolēniem visā Eiropā, ar kuriem kopīgi strādā projektos. Kopā viņi var apvienot rīkus un darbības pareizai izpētei un informācijai, viņi var būt patiesības spēks. Taču izglītēt cilvēkus par to, kā būt informētiem, nav vienkāršs uzdevums, un dezinformācijas paņēmieni kļūst arvien izsmalcinātāki.

Esam sākuši labi un turpināsim strādāt ar Eiropas skolotājiem, lai veidotu labi izglītus un informētus jaunos Eiropas nākotnes pilsoņus.

1. pielikums:

Materiāli medijpratības attīstīšanai – Lie Detectors izlase

Šajā sadaļā iekļauti trīs veidu materiāli:

1. Lie Detectors materiāli darbam klasē
2. Papildliteratūra un resursi tiešsaistē
3. Faktu pārbaudes organizācijas

1. Lie Detectors materiāli darbam klasē

Lie Detectors darba lapas jauniešiem 10–16 gadu vecumā: ārkārtīgi populāri ieraksti, video un attēli, kā arī risinājumi.

Piezīme: šis saraksts ir saistīts ar koronavīrusa tēmu. Alternatīvas tēmas ir pieejamas pēc pieprasījuma

- Lie Detectors 1. ziņu uzdevums – WhatsApp ķēdes vēstule [EN](#) [DE](#) [FR](#)
- Lie Detectors 1. risinājumu lapa – WhatsApp ķēdes vēstule [EN](#) [DE](#) [FR](#)
- Lie Detectors 2. ziņu uzdevums – Video ziņu atšķetināšana [EN](#) [DE](#) [FR](#)
- Lie Detectors 2. risinājumu lapa – Video ziņu atšķetināšana [EN](#) [DE](#) [FR](#)
- Lie Detectors 3. ziņu uzdevums – Attēlu pārbaude [EN](#) [DE](#) [FR](#)
- Lie Detectors 3. risinājumu lapa – Attēlu pārbaude [EN](#) [DE](#) [FR](#)

Lie Detectors darba lapas augstāka līmeņa grupām un skolotājiem

Piezīme: šis uzdevums ir saistīts ar dezinformāciju par bēgļu tēmu un ietver norādījumus skolotājiem

- Lie Detectors 4. ziņu uzdevums – Jaungada uguņošana un degoša baznīca [EN](#) [DE](#) [FR](#)

2. Papildliteratūra un resursi tiešsaistē

Rokasgrāmatas un programmas

- Lewandowsky, S. un Cook, J. (2020). The Conspiracy Theory Handbook
 - Angļu - Ungāru
 - Franču - Itāļu
 - Vācu - Portugāļu
 - Čehu - Spāņu
 - Grieķu - Citas valodas, kas nav ES dalībvalstu valodas, pieejamas šeit
- Cook, J., Lewandowsky, S. (2011), The Debunking Handbook. Sentlūsija, Austrālija: Kvīnslendas Universitāte.
 - Vācu - Portugāļu - Citas valodas, kas nav ES dalībvalstu
 - Angļu - Zviedru valodas, pieejamas šeit
 - Itāļu - Rumāņu
 - Čehu - Spāņu
- UNESCO medijpratības un informācijpratības programmas satvars skolotājiem
- Medijpratības un informācijpratības resursu krājums skolotājiem dažādās valodās (meklēšana iespējama pēc valodas un mācību temata)

Ievadi medijpratībā un ziņu pratībā

Starptautiskā bibliotēku apvienību federācija (IFLA), pārbaudes saraksts Kā pamanīt viltus ziņas

- | | | |
|------------------------|---------------------|------------------------------------|
| - <u>Spāņu</u> | - <u>Angļu</u> | - <u>Poļu</u> |
| - <u>Franču</u> | - <u>Igaņu</u> | - <u>Portugāļu</u> |
| - <u>Vācu</u> | - <u>Somu</u> | - <u>Rumāņu</u> |
| - <u>Bulgāru</u> | - <u>Grieķu</u> | - <u>Slovāku</u> |
| - <u>Horvātu</u> | - <u>Ungāru</u> | - <u>Slovēņu</u> |
| - <u>Čehu</u> | - <u>Itāļu</u> | - <u>Zviedru</u> |
| - <u>Dāņu</u> | - <u>Latviešu</u> | - <u>Citas valodas, kas nav ES</u> |
| - <u>Nīderlandiešu</u> | - <u>Lietuviešu</u> | <u>dalībvalstu valodas</u> |

EAVI, pārbaudes saraksts Viņpus viltus ziņām

- | | | |
|------------------------|--------------------|------------------------------------|
| - <u>Angļu</u> | - <u>Itāļu</u> | - <u>Zviedru</u> |
| - <u>Nīderlandiešu</u> | - <u>Poļu</u> | - <u>Citas valodas, kas nav ES</u> |
| - <u>Franču</u> | - <u>Portugāļu</u> | <u>dalībvalstu valodas</u> |
| - <u>Grieķu</u> | - <u>Rumāņu</u> | |
| - <u>Vācu</u> | - <u>Spāņu</u> | |

First Draft pārbaudes saraksts

- 7 maldinošas informācijas un dezinformācijas veidi (EN)

Spēles un ievadi medijpratībā

- Ievada video angļu valodā:
 - TED: Eli Pariser – Beware online “filter bubbles”
 - Makgila Universitāte: McGill Science Literacy Video
- Spēles angļu valodā:
 - BBC: BBCI Reporter
 - American University Game Lab: Factitious (Pandēmijas versija)
- Ievada video franču valodā
 - TED: Eli Pariser nous met en garde contre les bulles de filtres en ligne
 - CLEMI: D'où vient l'info?, François Lamoureux
 - France TV education: Qu'est-ce qu'un journaliste?
- Spēles franču valodā:
 - Libération: P'tit Libé dans la jungle de l'information
 - Médias animation ASBL: Théories du complot, ressorts et mécanismes
- Ievada video vācu valodā
 - TED: Eli Pariser – Vorsicht vor “Filter-Blasen” im Internet
 - Klickwinkel: Algorithmen – Die Social-Media-Infofilter
 - Klickwinkel: Fake News & warum sie sich verbreiten
 - NDR: “Fake News” – Macher packt aus –
 - Klickwinkel: News oder Fake News – Schon gecheckt?
- Spēles vācu valodā:
 - Saferinternet.at: Fake News Bingo
 - Handysektor: Fakt oder Fake

- Get Bad News by DROG – pieejama vairākās valodās

- | | |
|--|------------------------------------|
| - <u>Angļu</u> | - <u>Portugāļu</u> |
| - <u>Čehu</u> | - <u>Rumāņu</u> |
| - <u>Nīderlandiešu</u> | - <u>Serbu</u> |
| - <u>Vācu</u> | - <u>Slovēņu</u> |
| - <u>Grieķu</u> | - <u>Zviedru</u> |
| - <u>Esperanto</u> | - <u>Bosniešu</u> |
| - <u>Poļu</u> | - <u>Moldāvu</u> |

3. Faktu pārbaudes organizācijas

HORVĀTIJA:

- [Faktograf](#)

FRANCIJA:

- [Checknews](#)
- [Les Décodeurs](#)
- [Le Vrai du Faux](#)
- [CrossCheck](#)
- [Fake Off](#)
- [Factuel](#)
- [Les Observateurs](#)
- [Lui Président](#)

VĀCIJA:

- [FaktenFinder](#)
- [HOAXmap](#)

GRIEĶIJA:

- [Ellinika Hoaxes](#)

ITĀLIJA:

- [Lavoce](#)
- [Pagella Politica](#)

NORVĒGIJA:

- [Faktisk](#)

PORTUGĀLE:

- [Polígrafo](#)

SPĀNIJA:

- [Newtral](#)
- [Maldita](#)

ZVIEDRIJA:

- [Dagens Nyheter](#)

KANĀDA:

- [Polimeter](#)
- [FactsCan](#)
- [Détecteur de rumeurs](#)

APVIENOTĀ KARALISTE:

- [FactCheck](#)
- [The Guardian Reality check](#)
- [BBC Reality check](#)
- [Full fact](#)





Kā sazināties ar ES

KLĀTIENĒ

Visā Eiropas Savienībā ir simtiem Europe Direct informācijas centru.

Sev tuvākā centra adresi varat atrast tīmekļa lapā https://europa.eu/european-union/contact_lv

PA TĀLRUNI VAI E-PASTU

Europe Direct ir dienests, kas atbild uz jautājumiem par Eiropas Savienību. Ar šo dienestu varat sazināties šādi:

- pa bezmaksas tālruni 00 800 6 7 8 9 10 11 (daži operatori par šiem zvaniem var iekasēt maksu),
- pa šādu parasto tālruņa numuru: +32 22999696, vai
- pa e-pastu, izmantojot šo tīmekļa lapu: https://europa.eu/european-union/contact_lv

Kā atrast informāciju par ES

INTERNETĀ

Informācija par Eiropas Savienību visās oficiālajās ES valodās ir pieejama portālā Europa: https://europa.eu/european-union/index_lv

ES PUBLIKĀCIJAS

ES bezmaksas un maksas publikācijas varat lejupielādēt vai pasūtīt šeit: <https://op.europa.eu/lv/publications>. Vairākus bezmaksas publikāciju eksemplārus varat saņemt, sazinoties ar Europe Direct vai tuvāko informācijas centru (sk. https://european-union.europa.eu/contact-eu_lv).

ES TIESĪBU AKTI UN AR TIEM SAISTĪTIE DOKUMENTI

Ar visu ES juridisko informāciju, arī kopš 1951. gada pieņemtajiem ES tiesību aktiem visās oficiālajās valodās, varat iepazīties vietnē EUR-Lex: <https://eur-lex.europa.eu> **ES ATVĒRTIE DATI**

ES atvērto datu portāls (<http://data.europa.eu/euodp/lv>) dod piekļuvi ES datu kopām. Datus var lejupielādēt un bez maksas izmantot kā komerciāliem, tā nekomerciāliem mērķiem.

Kontaktinformācija

Vairāk informācijas par eTwinning varat atrast mūsu tīmekļa vietnē:

www.etwinning.net

Ja jums ir kādi jautājumi par eTwinning, lūdzu, rakstiet uz šādu e-pastu:

eacea-eplus-etwinning@ec.europa.eu

Pēdējo 17 gadu laikā eTwinning no vietējas iniciatīvas ir kļuvusi par aktīvu skolu kopienu, kurā kopš tās uzsākšanas ir iesaistījušies vairāk nekā 937 000 skolotāju no vairāk nekā 217 000 skolu 43 valstīs. eTwinning, ko finansē Eiropas Komisija programmā Erasmus+, piedāvā drošu digitālu platformu, kurā skolotāji iesaistās dažādās darbībās – no Eiropas kopdarbības projektu izstrādes un īstenošanas līdz tīklu veidošanai un no līdzdalības virtuālās grupās līdz kvalifikācijas celšanai un savstarpējas mācīšanās.

eTwinning platformā, kas pieejama 30 valodās, ir atrodami dažādi resursi un mācību iespējas skolotājiem. Šo resursu tēmas ietver, piemēram, ieguvumus, ko sniedz iesaistīšanās eTwinning, 21. gadsimta prasmes, IKT izmantošanu izglītībā un projektu kompleksus iedvesmai un ievirzei. Reģistrētie skolotāji var piekļūt eTwinning Live – platformas zonai ar ierobežotu piekļuvi, kurā ir pieejamas plašākas funkcijas un eTwinning kopienas iespējas. Skolotāji var arī piedalīties valstu līmenī piedāvātos kvalifikācijas celšanas pasākumos, kas vērsti uz viņu pedagoģisko, sadarbības un digitālo kompetenču stiprināšanu.

Eiropas līmenī eTwinning Eiropas Komisijas vārdā koordinē European Schoolnet pārvaldītie centrālie atbalsta dienesti, kas ir 32 izglītības ministriju konsorcijs. Valstu līmenī eTwinning izplata nacionālās atbalsta organizācijas, kas piedāvā dažādas komunikācijas un mācību darbības un sniedz konsultācijas un atbalstu galalietotājiem.

