

# Jauns gads ir sācies

Pienācis laiks palīdzēt bērniem kļūt  
par aktīviem digitālajiem pilsoņiem



Skolotājiem



COUNCIL OF EUROPE





CONSEIL DE L'EUROPE

# Būt tiešsaistē



## **Piekļuve un iekļaušana**

*Digitālās tehnoloģijas var satuvināt bērnus gan ar ģimenes locekļiem, gan draugiem, ar kuriem ikdienā nav iespējas tikties klātienē. Tomēr tās var arī radīt nevienlīdzību un zināšanu plaisu starp cilvēkiem, kuriem tehnoloģijas ir pieejamas ikdienā un kuriem tās nav pieejamas.*

-  Aiciniet skolēnus atrast jaunus veidus, kā tehnoloģijas tiek izmantotas, lai palīdzētu bērniem ar invaliditāti.
-  Uzdodiet skolēniem iepriekš nosūtīt savas atrastās idejas, un klasē balsojiet par interesantāko pētījuma rezultātu.



## **Mācīšanās un radošums**

*Jaunais gads simbolizē jaunu sākumu, tādēļ tas ir ideāls laiks, lai mudinātu bērnus uzzināt par jaunām tēmām. Digitālās tehnoloģijas var palīdzēt veicināt viņu iztēli. Izpētiet tās kopā ar bērniem un aiciniet viņus parādīt savas digitālās prasmes.*

-  Organizējiet skolēniem nodarbību nelielās grupās, lai izpētītu un sagatavotu prezentāciju klasesbiedriem par to, kā cilvēki svin Jauno gadu kādā no valstīm vai kontinentiem, kas atrodas tālu no jūsu valsts.
-  Atgādiniet skolēniem, lai viņi atceras par autortiesībām, ja viņi iekopē vai lejupielādē attēlus!

## **Medijpratība un informācijas pratība**



*Kamēr visi vēl aizvien aktīvi apspriež savas Jaunā gada atņemšanās, aiciniet bērnus padomāt par to, kādus mediju viņi izmanto un kā tie var ietekmēt to, ko viņi vēlas un dara.*

-  Grupas var turpināt iepriekšējo aktivitāti, sagatavojot padziļinātu prezentāciju par izvēlēto valsti: īsa vēsture, ģeogrāfija, iedzīvotāji, slaveni pieminekļi, kulinārija, nacionālie produkti utt.
-  Pārrunājiet informācijas ticamību un pārliecinieties, ka skolēni norāda avotus.

# Labklājība tiešsaistē



## Ētika un līdzcietība

*Ģimenes un draugi bieži tiekas un dāvina viens otram dāvanas vecā gada beigās vai jaunā gada sākumā. Pārrunājiet ar bērniem dāvanu pasniegšanu un aiciniet viņus domāt par citiem veidiem, kā viņi var izrādīt uzmanību un atzinību citiem.*

-  Aiciniet skolēnus izvēlēties datumu, kad klasē vai visā skolā organizēt «digitālo pilsoņu dienu», un kopīgi izdomājiet vienu vai divas idejas, kā šo dienu svinēt jēgpilni.
-  Palīdziet viņiem īstenot savas idejas un novērtēt to ietekmi.



## Veselība un labklājība

*Bērni labprāt pavada savu brīvo laiku internetā. Atgādiniet viņiem, ka arī fiziskās aktivitātes ir ļoti svarīgas. Vislabāk, ja izvairās no ekrānu lietošanas vismaz stundu pirms gulēt iešanas.*

-  Pajautājiet skolēniem, kādas spēles tiešsaistē viņi spēlē vai vēlētos spēlēt, un kopā apskatiet tās [PEGI](#), (Eiropas Spēļu informācijas sistēma) tīmekļa vietnē.
-  Pārrunājiet, kāpēc ir svarīgi ievērot vecuma un satura vadlīnijas un kādu ietekmi spēles var atstāt uz skolēnu veselību un labsajūtu.

## E-iespējas un saziņa



*Sagaidot jauno gadu, cilvēki visā pasaulē viens otram tiešsaistē sūta ziņas un apsveikumus. Tāpēc šis ir īstais brīdis, lai atgādinātu bērniem, ka ziņas, ko viņi sūta internetā un viss, ko viņi dara, ietekmē to, kā viņus uztver citi.*

-  Paskaidrojiet skolēniem, cik svarīgi ir izturēties ar cieņu un būt pieklājīgiem gan tiešsaistē, gan klātienē saziņā.
-  Piemēram, īsziņu un apsveikumu sūtīšana ar teksta saīsinājumiem un emocijzīmēm ir piemērota draugiem, bet nav īsti piemērota saziņā ar skolotājiem vai dažiem citiem pieaugušajiem.

# Tiesības tiešsaistē



## **Aktīva līdzdalība**

*Jaunā gada apņemšanās bieži vien ir saistītas ar to, lai nākamais gads būtu labāks un gaišāks par iepriekšējo. Aktīva līdzdalība ir viens no veidiem, kā to panākt. Bērniem bieži vien ir jāatgādina, ka, strādājot kopā ar citiem, lai sasniegtu kopīgus mērķus, viņi dod savu ieguldījumu, lai padarītu pasauli labāku.*

-  Organizējiet klasē debates par kādu aktuālu, globālu tēmu, piemēram, klimata pārmaiņām.
-  Ask students to present their ideas on online or offline actions that can be implemented in school in the new year to contribute to improving life on earth.



## **Tiesības un pienākumi**

*Lai jauno gadu sāktu ar zināšanu bagāžas papildināšanu, mudiniet bērnus izpētīt, vai viņu iecienītās tiešsaistes platformas patiešām nodrošina pietiekamu aizsardzību un ievēro viņu pamata tiesības.*

-  Palūdziet skolēniem nosaukt dažas tiešsaistes platformas, kuras viņiem patīk izmantot.
-  Pārbaudiet dažas no tām klasē, lai noskaidrotu, kuras no tām aizsargā bērnu tiesības, piemēram, privātumu, ierobežo piekļuvi kaitīgam saturam un bloķē svešinieku mēģinājumus sazināties ar bērniem.

## **Privātums un drošība**



*Gada nogales svinību laikā bērni nereti dāvanā saņem jaunas videospēles, spēļu lietotnes, tiešsaistes spēļu platformu abonementus vai rotaļlietas, kas pieslēgtas internetam. Tā ir lieliska izdevība pārrunāt ar viņiem spēļu privātuma jautājumus. Kā arī dažādos riskus, kādi pastāv, izmantojot šīs dāvanas.*

-  Palūdziet skolēniem izpētīt un sniegt klasei īsu kopsavilkumu par viņu iecienītākās tiešsaistes spēles vai lietotnes datu politiku. Kas šajā politikā ir teikts par viņu personiskās informācijas un privātuma aizsardzību?
-  Aiciniet viņus pārrakstīt konkrētus datu politikas teikumus tā, lai viņiem būtu vieglāk tos izprast.

# Tiesības tiešsaistē

## Patērētāju informētība

*Covid-19 pandēmijas dēļ arvien vairāk laika mēs pavadām tiešsaistē, nereti arī iepērkoties un iegādājoties lietas, kas mums nemaz nav nepieciešamas. Izmantojiet šo laiku, lai pārrunātu ar bērniem, kā pārmērīga lietu iegāde var ietekmēt apkārtējo vidi. Kā arī par to, kam viņiem vajadzētu pievērst uzmanību, izvēloties preces tiešsaistē.*

-  Pārrunājiet ar skolēniem, kādas preces ir viņu vēlmju sarakstā, ko viņi gribētu iegādāties.
-  Tad aiciniet viņus veikt meklēšanu tiešsaistē, lai noskaidrotu, kā un kur šīs preces tiek ražotas? Vai tās atbalsta vietējo ekonomiku un ievēro godīgas tirdzniecības principus?

*Pienācis laiks palīdzēt bērniem kļūt par aktīviem digitālajiem pilsoņiem*

### Citas Eiropas Padomes publikācijas par digitālo pilsonību

- ▶ Educating for a video game culture – A map for teachers and parents (2021)
- ▶ Digital citizenship education - Trainers' Pack (2020)
- ▶ Digital Citizenship Education – Lesson plans for educators available at <https://www.coe.int/en/web/education/new-materials>
- ▶ Digital Citizenship Education Handbook (2019)
- ▶ Bullying: perspectives, practice and insights (2017)
- ▶ Internet Literacy Handbook (2017)

Papildu informācija pieejama:  
[www.coe.int/education](http://www.coe.int/education)

**Autori:**

**Janice Richardson**

**Veronica Samara**

**Tulkoja:**

**Latvijas Drošāka interneta centrs**

**([www.drossinternets.lv](http://www.drossinternets.lv))**



PREMS 016622

**LVA**

**[www.coe.int](http://www.coe.int)**

Eiropas Padome ir Eiropas vadošā cilvēktiesību organizācija. Tajā apvienojušās 47 valstis, tostarp visas Eiropas Savienības dalībvalstis. Visas Eiropas Padomes dalībvalstis ir parakstījušas Eiropas Cilvēktiesību konvenciju - līgumu, kurš radīts, lai aizsargātu cilvēktiesības, demokrātiju un tiesiskumu. Eiropas Cilvēktiesību tiesa pārrauga šīs Konvencijas īstenošanu dalībvalstīs.

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE