

## Mokomasis filmukas „Kad kompiuteris netaptų priešu“

### Mokymo ir mokymosi eiga

#### \* Mokinių sudominimas, jų patirties išsiaiškinimas, uždavinio skelbimas

Pokalbis. Skelbiama projekto tema, mokiniai pasakoja, ką žino apie saugų elgesį internete. Mokytojos padedami mokiniai įvardija temos aktualumą. Skelbiamas projekto uždavinys.

#### \* Mokymo ir mokymosi veikla

1. Diskusija. Mokiniai diskutuoja, kodėl reikia kalbėti apie saugų elgesį internete.
2. Individualus darbas. Mokiniam siūloma paieškoti informacijos internete apie saugų elgesį, perskaityti Lietuvos vaikų „Garbingo elgesio internete“ kodeksą ([http://www.draugiskasinternetas.lt/repository/dokumentai/mokiniu\\_kodeksas.jpg](http://www.draugiskasinternetas.lt/repository/dokumentai/mokiniu_kodeksas.jpg)). Žinias patikrinti atliekant interaktyvų saugaus elgesio internete testą „Ar tikrai internete esi saugus?“ (<http://testas.bibliotekospazangai.lt/>).
3. „Minčių lietus“. Mokiniai kelia probleminius klausimus, jie užrašomi lentoje. Aptariama, kurie klausimai yra aktualiausi.
4. Darbas poroje. Mokiniai pasirenka vieną iš klausimų kaip filmuko temą ir programa <http://www.powtoon.com> kuria filmukus.

#### \* Apibendrinimas: vertinimas, įsivertinimas, refleksija

1. Įsivertinimas. Mokiniai aptaria, kaip sekėsi dirbti, kas buvo sunkiausia, kokių klausimų kilo.
2. Filmukus mokiniai pristato vieni kitiems. Vėliau visi filmukai sujungiami į vieną bendrą ir parodomi paralelinių klasių mokiniams („Kad kompiuteris netaptų priešu“ arba kaip saugiai elgtis internete <http://youtu.be/kWU1UFy4MFs>).
3. Refleksija. Mokinių prašoma apmąstyti, kokių gebėjimų jie įgijo kurdami filmukus, stebėdami draugų kūrinius.