

MEDIJŲ IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS JAUNIMUI

YouTHink

Projekto Nr. 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256

WP2/A5 MOKYMO PROGRAMA

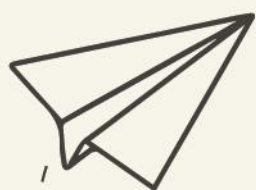
Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir tai nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Jaunimo reikalų agentūros požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei dotaciją teikianti institucija negali būti laikoma už juos atsakinga.



**Finansuoja
Europos Sąjunga**

**RESPONSIBLE
YOUTH
THROUGH
MEDIA LITERACY
EDUCATION**

YouTHink



**Darbo paketas 2: Mokymo Combo
A5 rezultatas: Mokymo programa
WP2 – Viešieji interneto prieigos taškai**



**„Erasmus+“ Medijų ir informacinis raštingumas jaunimui (YouTHink)
Mokymo programos kūrimas pagal Creative Commons licenciją CC BY-NC-SA**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



**Funded by
the European Union**



TURINYS

TURINYS.....	2
ĮVADAS.....	4
1. MOKYMO PROGRAMOS TIKSLAS IR MOKYMOSI TIKSLAI.....	4
2. SCENARIJŲ ATRANKOS IR STRUKTŪRIZAVIMO METODIKA.....	4
3. KOMPILIACIJA TEORINIŲ TEMŲ SĄRAŠAS... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
4. PRAKTINIŲ VEIKLŲ SĄRAŠO SUDARYMAS.....	6
5. TECHNOLOGINIŲ PRIEMONIŲ INTEGRAVIMAS.....	7
6. IŠSAMŪS SCENARIJŲ APRAŠYMAI.....	8
6.1. Išsamūs scenarijų aprašymai.....	8
6.1.1. Scenarijus Nr. 1: Kažkas ne TAIP (ITI).....	9
6.1.2. Scenarijus Nr. 2: Miego trūkumas - aš toks mieguistas...? (ITI).....	10
6.1.3. Scenarijus Nr. 3: Šaltinis Safari (ITI).....	11
6.1.4. scenarijus Nr. 4: aido kambariai ir informaciniai burbulai (RIAP).....	12
6.1.5. Scenarijus Nr. 5: Ką gėrimų produktas turi bendro su dirbtiniu intelektu (RIAP) 13	
6.1.6. Scenarijus Nr. 6: Virtualios draugystės (ne)spąstai (RIAP).....	14
6.1.7. Scenarijus Nr. 7: Tobulas profilis - filtras ar realybė?.....	15
6.1.8. Scenarijus Nr. 8: Skaitmeninė apgaulė ar tikras laimėjimas (Simbioza).....	16
6.1.9. Scenarijus Nr. 9: Vieša visur ir visada (Simbioza).....	17
6.1.10. Scenarijus Nr. 10: Neapgaudinėk savęs.....	18
6.1.11. Scenarijus Nr. 11: Duok mums pinigų (IPT).....	19
6.1.12. Scenarijus Nr. 12: muzikos kūrimas naudojant dirbtinį intelektą (IPT).....	20
6.1.13. Scenarijus Nr. 13: Imituojama apsipirkimo internetu patirtis (Crack4LAB).....	21
6.1.14. Scenarijus Nr. 14: Filtruoti realybę (Crack4LAB).....	22
6.1.15. Scenarijus Nr. 15: Sveikinul! Jūs buvote pasirinktas... (Crack4LAB).....	23
6.1.16. Scenarijus Nr. 16: Sukurk, o ne padirbk (Ynternet).....	24
6.1.17. Scenarijus Nr. 17: Kaip dirbtinis intelektas pavogė mano stilių (Ynternet).....	25



ĮVADAS

Šiame dokumente pristatoma mokymo programa, skirta jaunimui, sustiprinti jų medijų ir informacinio raštingumo įgūdžius. „YouTHink“ projekto metu parengta programa grindžiama principu „mokymasis veikiant“ integruojant aktyvaus mokymosi, problemų sprendimo ir žaidybinimo metodus. Užuoat apsiribojus vien teorinėmis žiniomis, jaunuoliai yra skatinami tyrinėti, spręsti iššūkius sukurtiems scenarijams. Į mokymų turinį įtraukti žaidybinimo elementai skirti tam, kad tekstinę medžiagą paversti įtraukiančiais vaizdais, iliustracijomis, viktorinomis, galvosūkiams ir kitomis aktyviomis mokymosi formomis. Taikant problemų sprendimo metodą yra ugdomas kūrybiškumas, kritinis mąstymas ir gebėjimas savarankiškai perimti žinias. Šalia medijų ir informacinio raštingumo ugdymo ypatingai daug dėmesio skiriama dirbtinio intelekto technologijai. Mokantis pagal šią programą jauni žmonės yra skatinami suprasti dirbtinio intelekto technologiją, veikimo principus ir iš jų kylančias grėsmes bei teikiamą naudą.

1. MOKYMO PROGRAMOS TIKSLAS IR MOKYMOSI TIKSLAI

Pagrindinis mokymo programos tikslas – ugdyti 14–19 metų jaunuolių medijų ir informacinio, įskaitant dirbtinio intelekto (DI) raštingumo įgūdžius, siekiant, kad jie galėtų kritiškai vertinti, analizuoti informaciją skaitmeninėje aplinkoje ir patys kurti atsakingą bei etišką turinį internete.

Tikslinė grupė

- 14–19 metų jaunuoliai.
- Formaliojo ir neformaliojo švietimo įstaigų darbuotojai, kurie dalyvauja jaunuolių ugdymo procese.

2. SCENARIJŲ ATRANKOS IR STRUKTŪRIZAVIMO METODIKA

Remiantis „YouTHink“ projekto metu atlikto tyrimo duomenimis, darbo su jaunimu patirtimi ir ekspertinėmis žiniomis buvo sukurta 17 skirtingų scenarijų. Kiekviename scenarijuje vaizduojamos jaunų žmonių gyvenimiškos patirtys skaitmeninėje erdvėje. Šios situacijos integruojamos į problemų sprendimo kontekstą įtraukiant žaidybinimo elementus bei aktyvaus mokymosi metodus.

Scenarijai:

	Scenarijai
1	Kažkas ne taip (dirbtinio intelekto sukurtas netikras mokytojas)
2	Miego trūkumas – aš toks mieguistas...?
3	Saltinis Safari
4	Aido kambariai ir informaciniai burbulai
5	Ką bendro turi gaivieji gėrimai ir dirbtinis intelektas
6	Virtualios draugystės spąstai
7	Tobulas profilis – filtras ar realybė?
8	Skaitmeninė apgaulė ar tikras laimėjimas
9	Vieša visur ir visada
10	Neapgaudinėk savęs



	Scenarijai
11	Duokite mums pinigų
12	Muzikos kūrimas naudojant dirbtinį intelektą
13	Apsipirkti internetu
17	Filtruoti realybę
15	Sveikinui! Jūs buvote pasirinktas...
16	Sukurk, o ne padirbk
17	Kaip dirbtinis intelektas pavogė mano stilių

3. MIR UGDYMO KATEGORIJOS

17 scenarijų yra priskirti konkrečiai žemiau nurodytai medijų ir informacijos raštingumo ugdymo temai.

Santr.	Tema	Potemės
T1:	Dirbtinis intelektas (DI) ir dirbtinio intelekto sukurtas turinys	- Kas yra dirbtinis intelektas - Generatyvinis dirbtinis intelektas - Giluminės klastotės - DI haliucinacijos - DI priemonės turiniui kurti - Kaip dirbtinis intelektas naudojamas personalizavimui ir elgsenos prognozavimui programose. - Iššūkiai atpažįstant DI sukurtą turinį
T2:	Kritinis mąstymas ir informacinis raštingumas skaitmeninėje erdvėje	- Šaltinio vertinimas - Faktų tikrinimas - Šališkumo atpažinimas - Skirtumas tarp fakto ir nuomonės - Argumentų analizė - Dezinformacija ir melagienos - Visos informacijos grandinės analizė (šaltinis, tikslas, poveikis)
T3:	Skaitmeninis saugumas ir privatumas	- Socialinė inžinerija - Sukčiavimas - Slaptažodžio sauga - Internetiniai sukčiai - Asmens duomenų apsauga - Skaitmeninis pėdsakas - Reputacija internete - Tapatybės vagystė



Santr.	Tema	Potemės
T4:	Skaitmeninė gerovė ir elgesio internete psichologija	• Priklausomybė nuo technologijų • Virtualių žaidimų poveikis • Ekrano laiko valdymas • Miego higiena • Įvaizdis • Savigarba • Emocinė manipuliacija • Virtualios draugystės
T5:	Socialiniai tinklai	• Socialinių tinklų algoritmai • Informaciniai burbulai • Aido kambariai • Nuomonės formuotojų įtaka • Paslėpta reklama • Dirbtinis intelektas personalizavime • DI robotai
T6:	Etika, teisė ir atsakomybė skaitmeninėje erdvėje	• DI etiniai klausimai • Atsakingas dirbtinio intelekto naudojimas • Skaitmeninė pilietybė • Intelektinė nuosavybė ir autorių teisės dirbtinio intelekto amžiuje • Vartotojų teisės internete

4. PRAKTINIŲ VEIKLŲ SĄRAŠO SUDARYMAS

Žemiau pateikiamos praktinės veiklos yra įtrauktos į scenarijų turinį.

Nr.	Praktinė veikla	Informacijos
PA1	Analizė ir kritinis vertinimas	pvz., žiniasklaidos pranešimų, socialinės žiniasklaidos profilių, informacijos šaltinių, dirbtinio intelekto sukurto turinio, reklamų ir nuomonės formuotojų įrašų patikimumo analizė; šališkumo, manipuliacijų ir klastotės nustatymas.
PA2:	Sprendimų priėmimas ir problemų sprendimas (simuliacijos)	pvz., reaguoti į internetines grėsmes, priimti sprendimus simuliuotose situacijose – sukčiavimo el. laiškas, dirbtinio intelekto giluminės klastotės, apsipirkimas internetu, virtualios draugystės dilemos.
PA3:	Turinio kūrimas (atsakingas ir etiškas)	pvz., teigiamo / etiško turinio kūrimas, gairių ar patarimų formulavimas, informacinių pranešimų kūrimas, atsakingas dirbtinio intelekto priemonių naudojimas kūrybiškumui.



Nr.	Praktinė veikla	Informacijos
PA4:	Refleksija ir savianalizė	pvz., asmeninių interneto naudojimo įpročių, emocinių reakcijų į turinį, skaitmeninio pėdsako ir privatumo nustatymų analizė.
PA5:	Diskusija, argumentavimas ir bendradarbiavimas	pvz., dalyvauti Moodle forumo diskusijose, formuluoti argumentus, ginti nuomonę, bendradarbiauti kuriant bendrus produktus, tokius kaip gairės ar manifestai.
PA6:	Moksliniai tyrimai ir informacijos paieška	pvz., faktų tikrinimas, informacijos apie šaltinio patikimumą paieška, skirtingų perspektyvų paieška.
PA7:	Planavimas ir strategavimas	pvz., asmeninio saugumo plano, skaitmeninės gerovės plano sukūrimas.

5. TECHNOLOGINIŲ PRIEMONIŲ INTEGRAVIMAS

Nors įprasta manyti, kad jaunimas turi pakankamai žinių naudotis technologijomis, šio projekto metu atlikta jaunimo apklausa parodė, kad jauni žmonės linkę pervertinti savo skaitmeninius įgūdžius.

Šio projekto tikslinė grupė labai plati - nuo 14 iki 19 metų. Nors ši amžiaus grupė laikoma Alfa ir Z karta, kuriai būdinga natūrali integracija į skaitmenines technologijas, jų įgūdžiai ir patirtys naudojant konkrečias programas ar platformas labai skiriasi. Pavyzdžiui, jauni žmonės gali žinoti, kaip naudoti *TikTok*, bet nebūtinai žinos, kaip kritiškai vertinti ten skelbiamą informaciją ar kaip naudoti dirbtinio intelekto vaizdų generavimo priemonę konkrečiai užduočiai atlikti. Žemiau pateikiamoje lentelėje surašyti visi technologiniai sprendimai, programos, priemonės, kurios naudojamos skirtinguose šios mokyimo programos scenarijuose.

Technologijos kategorija / priemonė/programa
1. Internetinė mokymosi aplinka (OLE)
Moodle platforma
2. H5P interaktyvus turinys (integruotas į Moodle)
- H5P Interaktyvus vaizdo įrašas - H5P Išsišakojimo scenarijus - H5P Viktorina (klausimų rinkinys), Teisinga / klaidinga, Vilkite ir numeskite ir kt. - H5P Vaizdo viešosios interneto prieigos taškas, Vaizdo sugretinimas. - H5P Akordeonas, Interaktyvi knyga, Kurso pristatymas - H5P Dialogo kortelės, Kortelės
3. DI priemonės
- DI turinio kūrimo priemonės (pvz., teksto ir vaizdų generatoriai, tokie kaip MS Copilot, Gemini, Canva Magic Media, MS Designer, Craiyon, Genially) - DI pokalbių robotai (pvz., ChatGPT, Gemini, Copilot - demonstracijai ar saugiai prieigai) - DI vaizdų redagavimo / filtravimo programos (pavyzdžiai, demonstracija) - Dirbtinio intelekto aptikimo priemonės (konceptuali diskusija / demonstracija)
4. Bendradarbiavimo ir bendravimo priemonės
- Moodle Forumas - Moodle Wiki - Internetinės lentos / balsavimo įrankiai (pvz., Padlet, Mentimeter, Slido)



5. Turinio kūrimo ir vizualizacijos programėlės

- Canva (arba panašūs nemokami grafinio dizaino įrankiai)

6. Informacijos paieškos ir tikrinimo priemonės

- Interneto paieškos sistemos ("Google", "DuckDuckGo" ir kt.)
- Faktų tikrinimo svetainės (paminėjimas, nuorodos)

7. Socialinės žiniasklaidos platformos (analizei)

- Instagram, TikTok, YouTube, Facebook, Discord, X (Twitter) (pavyzdžiai, ekrano kopijos, saugios nuorodos analizei)

6. IŠSAMŪS SCENARIJŲ APRAŠYMAI

6.1. IŠSAMŪS SCENARIJŲ APRAŠYMAI

Scenarijai apima platų medijų raštingumo temų spektrą: nuo kritiško požiūrio formavimo į socialiniuose tinkluose matomą realybę („Tobulas profilis: filtras ar realybė?“) ir virtualių draugysčių užmezgimą („Virtualios draugystės spąstai“) iki praktinių įgūdžių atpažinti sukčiavimo atvejus („Kažkas ne taip“, „Neapgaudinėk savęs“) bei savo skaitmeninio pėdsako valdymą („Vieša visur ir visada“). Ypatingas dėmesys skiriamas dirbtinio intelekto keliamoms grėsmėms kaip, giluminėms klastotėms („Kažkas ne taip“), dirbtinio intelekto generuojamam „šlamštui“ („Ką gėrimai turi bendro su dirbtiniu intelektu?“) ir autorystės klausimams („Kaip dirbtinis intelektas pavogė mano stilių“, „Sukurk, o ne padirbk!“).



6.1.1. SCENARIJUS NR. 1: KAŽKAS NE TAIP (ITI)

Scenarijaus pavadinimas	Kažkas ne taip
Pagrindinė idėja	Scenarijuje paaiškinama giliųjų klautočių grėsmė ir kaip dirbtinis intelektas (DI) gali būti naudojamas kuriant labai tikroviškus netikrus vaizdo ar garso įrašus, apsimitant patikimais asmenimis (pavyzdžiui, mokytoju) ir manipuliuojant ar išgaunant informaciją. Šis reiškinys nagrinėjamas per situaciją, kai mokinys gauna asmeninį vaizdo įrašą ar balso žinutę iš tariamo mokytojo, kuriame prašoma atsiųsti namų darbus, tačiau tai yra dirbtinio intelekto sukurta klastotė.
Tikslas	Pagrindinis šio scenarijaus tikslas – didinti jaunų žmonių informuotumą apie dirbtinio intelekto sukurtų giliųjų klautočių keliamas grėsmes, ypač situacijose, kai apsimitinėjama patikimais asmenimis (pvz., mokytojais), ir suteikti praktinių įgūdžių kritiškai vertinti įtartinas asmenines žinutes, patikrinti informacijos autentiškumą ir apsaugoti asmens duomenis.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Savais žodžiais paaiškinti, kas yra „giluminė klastotė“ ir kaip dirbtinio intelekto technologijos leidžia jas kurti. - Įvardinti bent du požymius, jog gautas vaizdo ar garso pranešimas iš žinomo asmens gali būti netikras. - Apibūdinti bent dvi galimas grėsmes, susijusias su apsimitinėjimu naudojant gilumines klastotes. - Pasiūlyti bent du konkrečius veiksmus, kurių reikia imtis įtarus, jog gauta asmeninė žinutė yra klastotė. - Prieš vykdant nurodymus, kritiškai įvertinti gauto asmeninio vaizdo ar balso pranešimo autentiškumą.



6.1.2. SCENARIJUS NR. 2: MIEGO TRŪKUMAS - AŠ TOKS MIEGUISTAS...? (ITI)

Scenarijaus pavadinimas	Miego trūkumas - aš toks mieguistas...?
Pagrindinė idėja	Ištirti, kaip dirbtinio intelekto (DI) valdomos ir žaidimui skirtos programos (pvz., produktyvumo, mokymosi ar kitos programos) gali sukelti priklausomybę paaugliams, manipuliuoti vartotojų elgesiu ir neigiamai paveikti jaunų žmonių miego įpročius ir bendrą psichinę bei fizinę savijautą. Scenarijus pagrįstas situacija, kai jauni žmonės tampa priklausomi nuo dirbtinio intelekto produktyvumo programos, kuri, stengdamasi išlaikyti jų įsitraukimą, galiausiai kenkia jaunuolių miegui ir socialiniam gyvenimui.
Tikslas	Pagrindinis šio scenarijaus tikslas – didinti jaunų žmonių informuotumą apie priklausomybės nuo technologijų riziką, kylančią dėl manipuliacinių žaidimų ir dirbtinio intelekto personalizavimo metodų programose, ir suteikti praktinių įgūdžių atpažinti žalingo naudojimo požymius bei taikyti skaitmeninės gerovės strategijas.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Apibūdinti bent du žaidybinius elementus, naudojamus programose vartotojams įtraukti. - Paaiškinti, kaip dirbtinio intelekto personalizavimas ir elgsenos prognozavimas gali būti naudojami programose, siekiant manipuliuoti vartotojų elgesiu. - Atpažinti bent kelis galimus priklausomybės nuo technologijų požymius savo ar draugų elgesyje. - Įvardinti bent keletą galimų neigiamų miego trūkumo pasekmių fizinei, emocinei ir kognityvinei sveikatai. - Didinti supratimą, kaip išlaikyti pusiausvyrą tarp skaitmeninių technologijų naudojimo ir kokybiško poilsio.



6.1.3. SCENARIJUS NR. 3: ŠALTINIS SAFARI (ITI)

Scenarijaus pavadinimas	Šaltinis: Safari
Pagrindinė idėja	Ugdyti jaunų žmonių gebėjimą kritiškai vertinti įvairius internetinius informacijos šaltinius (įskaitant tuos, kuriems gali daryti įtaką dirbtinis intelektas arba kuriuose yra dirbtinio intelekto „haliucinacijų“), atpažinti šališkumą, prieštaravimus ir kokybės skirtumus. Scenarijus skatina gebėjimą patikrinti informaciją, suprasti, kaip kuriami pranešimai ir galimas jų poveikis, lyginant įvairius šaltinius ta pačia tema.
Tikslas	Pagrindinis šio scenarijaus tikslas – ugdyti jaunų žmonių kritinio mąstymo įgūdžius vertinant, lyginant ir patikrinant įvairius internetinius šaltinius, atpažįstant dirbtinio intelekto sukeltus šališkumus ir klaidas bei daryti pagrįstas išvadas apie informacijos patikimumą.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Apibūdinti bent tris internetinio informacijos šaltinio patikimumo vertinimo kriterijus. - Palyginti bent du skirtingus informacijos šaltinius ta pačia tema ir nustatyti galimus prieštaravimus ar šališkumą. - Savais žodžiais paaiškinti, kas yra dirbtinio intelekto „haliucinacijos“ informacijos generavimo kontekste. - Taikykite bent dviejų faktų tikrinimo arba informacijos tikrinimo būdus.



6.1.4. SCENARIJUS NR. 4: AIDO KAMBARIAI IR INFORMACINIAI BURBULAI (RIAP)

Scenarijaus pavadinimas	Aido kambariai ir informaciniai burbulai
Pagrindinė idėja	Suteikti jaunimui galimybę kritiškai suprasti informacinių (filtro) burbulų ir aido kambarių veikimo principą ir daromą poveikį skaitmeninėje aplinkoje per žaidybinio metodo naudojimą.
Scenarijaus tikslas	Pagrindinis šio scenarijaus tikslas yra supažindinti jaunus žmones apie tai, kaip socialinės medijos ir paieškos sistemų algoritmai kuria suasmenintus kanalus, vadinamus informacijos (ar filtrų) burbulais bei aido kambariais. Šie skaitmeniniai reiškiniai sukuria ribotą informacijos aplinką, kurioje jaunas žmogus vis mažiau susiduria su skirtingomis nuomonėmis ar įvairiais požiūriais. Per konkretaus scenarijaus pateikimą jauni žmonės yra kviečiami susipažinti kaip veikia algoritmai, filtrų burbulai bei aido kambariai, ir kaip apsisaugoti nuo žalingo šių reiškinų poveikio.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Paaiškinti, ką reiškia informacijos burbulai ir aido kambariai. - Suprasti, kaip dirbtinio intelekto algoritmai suasmenina informaciją paieškos sistemose ir socialinės medijos platformose. - Įgyti praktinių būdų, kaip sušvelninti ir išvengti aido kambarių socialinės medijos paskyrose. - Kritiškai vertinti bei sąmoningai mąstyti.



6.1.5. SCENARIJUS NR. 5: KĄ GĖRIMŲ PRODUKTAS TURI BENDRO SU DIRBTINIŲ INTELEKTU (RIAP)

Scenarijaus pavadinimas	Ką bendro turi gėrimų produktas su dirbtiniu intelektu
Pagrindinė idėja	Pagrindinė šio scenarijaus idėja yra supažindinti jaunas žmones su socialinių medijų aplinka ir kaip ją keičia DI technologija.
Scenarijaus tikslas	Pagrindinis šio scenarijaus tikslas yra supažindinti, kaip dirbtinio intelekto sukurtas turinys, įskaitant tekstą, vaizdus, vaizdo įrašus, cirkuliuoja įvairiose socialinės medijos platformose. Atliekant sukurtą žaidybines veiklas jaunuoliai kviečiami išbandyti šios technologijos potencialą, suprasti DI keliamas grėsmes, kaip algoritmų atrenkama informacija, personalizuotas turinys, dirbtinio intelekto nuomonės formuotojų brukama nuomonė ir pam.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai, galės: - Suprasti besikeičiančią skaitmeninę aplinką, ypač iššūkius, kuriuos kelia dirbtinio intelekto sukurtas turinys. - Paaiškinti pagrindines socialinių medijų tendencijas. - Atskirti dirbtinio intelekto nuomonės formuotojus ir kitą dirbtinio intelekto sukurtą turinį. - Susipažinti su faktų tikrinimo priemonėmis.



6.1.6. SCENARIJUS NR. 6: VIRTUALIOS DRAUGYSTĖS (NE)SPĄSTAI (RIAP)

Scenarijaus pavadinimas	Virtualios draugystės (ne)spąstai
Pagrindinė idėja	Internetinių bendruomenių, socialinės medijos platformų ir internetinių žaidimų aplinkų augimas keičia jaunų žmonių tarpusavio bendravimo įpročius. Todėl šiuo scenarijumi siekiama sustiprinti supratimą apie nykstančias ribas tarp virtualaus ir fizinio pasaulių ir su tuo susijusius privalumus bei kylančias rizikas.
Scenarijaus tikslas	Pagrindinis šio scenarijaus tikslas yra didinti jaunų žmonių informuotumą apie skaitmeninę tapatybę bei draugystę internete. Supažindinti jaunimą ne tik su teigiamais, bet ir neigiamais saviraiškos socialinėse medijose ar žaidžiant virtualius žaidimus aspektais. Kokios gali grėsti pasekmės dalinantis asmenine informacija, kokios atsiranda rizikos susijusios su privatumo praradimu ar net kaip asmeninė informacija gali būti naudojama netinkamai.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai, galės: - Sužinos, kaip naudoti socialinių medijų platformų ir internetinių žaidimų nustatymus, kad galėtų apsaugoti savo privatumą. - Supras teigiamus (pvz., kūrybiškumas, bendravimas, informacijos paieška) ir neigiamus (pvz., priklausomybė, patyčios, netikras paveikslas) saviraiškos internete aspektus. - Mokės apibūdinti skaitmeninės tapatybės sąvoką ir paaiškinti, kaip ji formuojama socialinėse medijose bei virtualiuose žaidimuose. - Įvardins pagrindines rizikas, susijusias su asmeninės informacijos dalinimusi internete (pvz., tapatybės vagystė, kibernetinės patyčios, privatumo praradimas).



6.1.7. SCENARIJUS NR. 7: TOBULAS PROFILIS - FILTRAS AR REALYBĖ?

Scenarijaus pavadinimas	Tobulas profilis - filtras ar realybė?
Pagrindinė idėja	Scenarijus iliustruoja, kaip redagavimo priemonių ir dirbtinio intelekto (DI) valdomų filtrų prieinamumas veikia jaunų žmonių skaitmeninį savęs įvaizdį socialinėse medijose, todėl jie gali kurti labai pritaikytas ir dažnai nepasiekiamas skaitmenines savo versijas. Jame nagrinėjama, kaip nerealūs vaizdai, sukurti naudojant filtras ir dirbtinį intelektą, gali neigiamai paveikti savivertę, kūno įvaizdžio suvokimą ir psichinę sveikatą (pvz., nerimas, žemas pasitikėjimas savimi). Per istoriją apie merginą, kuri tampa priklausoma nuo filtrų ir sukuria nušlifotą profilį, scenarijus taip pat sprendžia savęs suvokimą, kūno įvaizdžio problemas ir psichikos sveikatos iššūkius tarp jaunų žmonių. Jame nagrinėjamas psichologinis nuolatinio skaitmeninio tobulinimo poveikis ir atotrūkis tarp internetinių asmenybių ir autentiško savęs įvaizdžio.
Tikslas	Pagrindinis scenarijaus tikslas – didinti jaunų žmonių informuotumą apie psichologinį dirbtinio intelekto poveikį skaitmeniniam savęs reprezentavimui ir kūno idealams. Jo tikslas – padėti jiems suprasti, kaip filtravimo ir redagavimo priemonės veikia savęs suvokimą ir psichinę sveikatą, ir įgalinti juos kritiškai vertinti socialinės medijos turinį, kuriame reklamuojami "idealizuoti" vaizdai. Scenarijus skatina savo išvaizdos priėmimą, stiprina psichinę gerovę ir suteikia praktinių įgūdžių palaikyti sveiką santykį su socialine žiniasklaida, skatinant kritiškai vertinti tiek vartojamą, tiek kuriamą turinį.
Mokymosi rezultatai	Atlikę scenarijų, jaunuoliai galės: - Paaiškinti, kaip dirbtinis intelektas leidžia manipuluoti vaizdais ir vaizdo įrašais socialinėje žiniasklaidoje, kaip veikia dirbtinio intelekto filtras ir redagavimo priemonės, ir apibūdinti jų poveikį savęs suvokimui. - Nustatyti bent du neigiamus filtrų ir nuotraukų redagavimo padarinius savo įvaizdžiui ir įvertinti, kada skaitmeninis patobulinimas tampa problemiškas psichinei gerovei. - Įvertinti, kaip nerealūs vaizdai socialinėje žiniasklaidoje gali paveikti pasitikėjimą savimi ir santykius su kitais. - Pasiūlyti bent du būdus, kaip išlaikyti sveiką savęs įvaizdį ir autentišką buvimą internete, ir pasisakykite už tikresnę ir pagarbesnę skaitmeninę aplinką. - Kritiškai vertinkite socialinės žiniasklaidos turinį, atpažinkite dirbtinio intelekto patobulintus vaizdus ir supraskite, kaip jie veikia grožio standartus.



6.1.8. SCENARIJUS NR. 8: SKAITMENINĖ APGAULĖ AR TIKRAS LAIMĖJIMAS (SIMBIOZA)

Scenarijaus pavadinimas	Skaitmeninė apgaulė ar tikras laimėjimas
Pagrindinė idėja	Scenarijus parodo, kaip dirbtinis intelektas keičia internetinių sukčių pobūdį, kurdamas labai įtikinamą ir suasmenintą turinį. Pagrindinis dėmesys skiriamas psichologinėms manipuliacijoms, kai sukčiai išnaudoja žmonių ambicijas, norus ir pasitikėjimą. Scenarijus įspėja, kad tradiciniai sukčiavimo požymiai (prasta gramatika, akivaizdžios klaidos) išnyksta, nes dirbtinis intelektas gali generuoti visiškai įtikinamą turinį. Žinia ta, kad dirbtinio intelekto amžiuje reikia dar didesnio atsargumo ir kritinio mąstymo, nes sukčiavimas tampa vis sudėtingesnis ir sunkiau atpažįstamas.
Tikslas	Didinti informuotumą apie vis sudėtingesnius sukčiavimo atvejus, susijusius su dirbtiniu intelektu. Mokyti jaunos žmonės kritiškai vertinti skaitmeninį turinį, patikrinti jo autentiškumą ir apsaugoti savo asmeninę informaciją.
Mokymosi rezultatai	Įvykdę scenarijų, jaunuoliai, galės: - Paaiškinti, kas yra socialinė inžinerija ir kaip ji veikia. - Apibūdinti, kaip dirbtinis intelektas įgalina įtikinamus skaitmeninius sukčiavimus. - Nustatyti bent tris požymius, kurie gali rodyti sukčiavimą. - Įvertinti riziką, susijusią su sukčiavimu. - Įvardinti bent du saugius pasiūlymų ar svetainių autentiškumo patikrinimo būdus. - Apibūdinti bent tris galimas sukčiavimo pasekmes.



6.1.9. SCENARIJUS NR. 9: VIEŠA VISUR IR VISADA (SIMBIOZA)

Scenarijaus pavadinimas	Vieša visur ir visada
Pagrindinė idėja	Pagrindinė scenarijaus idėja - skaitmeninė atsakomybė ir skaitmeninių pėdsakų tvarumas internete. Jame pabrėžiama, kaip šiandieninis spontaniškas ir nerūpestingas socialinių medijų naudojimas gali sukelti toli siekiančių pasekmių asmens ateičiai. Pagrindinis dėmesys skiriamas atotrūkiui tarp dabartinės saviraiškos laisvės ir ilgalaikio poveikio, kurio jaunimas dažnai nesitiki. Pagrindiniai scenarijaus klausimai yra skaitmeninių duomenų pastovumas, algoritmų ir dirbtinio intelekto įtaka formuojant asmeninius profilius ir informuotumo apie skaitmeninę elgseną būtinybė. Scenarijus pabrėžia ryšį tarp buvimo internete ir realaus gyvenimo galimybių, pabrėžiant apgalvoto elgesio ir apmąstymų svarbą prieš skelbiant.
Tikslas	Didinti informuotumą apie skaitmeninių pėdsakų pastovumą, ilgalaikes dalijimosi informacija internete pasekmes ir dirbtinio intelekto vaidmenį profiluojant asmenis.
Mokymosi rezultatai	Atlikę scenarijų, jaunuoliai galės: - Paaiškinti, kas yra skaitmeninis pėdsakas ir kodėl jis svarbus. - Įvertinti, kokio tipo įrašai gali būti žalingi ilgalaikėje perspektyvoje. - Apibūdinti, kaip dirbtinis intelektas gali analizuoti internetinius profilius ir formuoti asmens įspūdžius. - Nustatyti bent dvi atsakingesnio elgesio internete strategijas. - Atpažinti skirtumą tarp privataus ir viešo skaitmeninio elgesio ir jo pasekmių.



6.1.10. SCENARIJUS NR. 10: NEAPGAUDINĖK SAVĖS

Scenarijaus pavadinimas	Neapgaudinėk savęs
Pagrindinė idėja	Šis scenarijus apima vartotojo duomenų gavimą naudojant apgaulingas schemas ir jų naudojimą kenkėjiškais tikslais. Jaunas paauglys per draugus sužino apie fantastišką internetinį žaidimą, kurį galima žaisti nemokamai ir kuris žada virtualią valiutą ir kitus vertingus prizus. Norėdami laimėti, paauglys turi dalyvauti virtualiuose turnyruose, kuriuose slapta renka jo asmeninius duomenis, socialinių medijų paskyras ir slaptažodžius.
Tikslas	Didinti jaunimo informuotumą apie dalijimosi asmens duomenimis ir slaptažodžiais riziką skaitmeninėje aplinkoje, ypač internetiniuose žaidimuose ir pramogų platformose. Ugdyti gebėjimą atpažinti sukčiavimo atvejus ir socialinės inžinerijos metodus, užmaskuotus kaip iššūkiai, prizai ar virtualūs apdovanojimai. Skatinkite saugų ir etišką elgesį naudodamiesi internetu, skatindami kritinę analizę, skaitmeninės tapatybės apsaugą ir pranešdami apie įtartiną turinį.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Paaiškinti, kas yra socialinė inžinerija ir kaip ji naudojama žmonėms apgauti internete. - Nustatyti įspėjamuosius ženklus žaidimuose ar platformose, kurios gali bandyti rinkti neskelbtą informaciją. - Pripažinti asmens duomenų konfidencialumo išlaikymo svarbą. - Kitiškai įvertinti nesąžiningus asmeninės informacijos užklausų ketinimus skaitmeniniame kontekste. - Žaidžiant virtualius žaidimus ir bendraujant internetinėmis platformomis laikytis etiško ir prevencinio / saugaus elgesio.



6.1.11. SCENARIJUS NR. 11: DUOK MUMS PINIGŲ (IPT)

Scenarijaus pavadinimas	Duok mums pinigų
Pagrindinė idėja	Šis scenarijus yra apie dirbtinio intelekto įtaką. (Tema: DI pokalbių robotai, Jaunų vartotojų išnaudojimas, Emocinis DI manipuliavimas). Sveikinu! Jūs buvote pasirinktas... Duok mums pinigų! Studentė susijaudina, kai jos mėgstamas mados prekės ženklas susisiečia su ja per dirbtinio intelekto pokalbių robotą, kuris puikiai imituoja prekės ženklo stilių ir asmenybę ir siūlo jai "ambasadorės" statusą. Dirbtinio intelekto bendravimas atrodo stebėtinai asmenišką ir malonų. Viskas, ką jai reikia padaryti, tai įsigyti kai kuriuos produktus už "specialią kainą" ir reklamuoti juos savo socialiniuose tinkluose. Ji greitai išleidžia savo santaupas, bet netrukus sužino, kad "ypatinga kaina" iš tikrųjų nėra geras sandoris ir produktai nėra tokie aukštos kokybės, kaip tikėtasi. Bandydama aptarti savo problemas, ji supranta, kad bendrauja tik su dirbtinio intelekto sistema, užprogramuota įdarbinti jaunos klientus per personalizuotą rinkodarą. Dabar ji stebisi: ar ryšys, kurį ji jautė su prekės ženklu, buvo visiškai sukurtas algoritmo?
Tikslas	Atpažinti, suprasti ir atsispirti manipuliavimo taktikai, kurią taiko dirbtinis intelektas ar žmonės internetinėje rinkodaroje, socialinėje žiniasklaidoje ir bendraujant su vartotojais. Ugdyti įgūdžius priimti pagrįstus sprendimus dėl dirbtinio intelekto tarpininkaujamų sąveikų. Atpažinkite socialinės inžinerijos taktiką, užmaskuotą žaidimais ar pasiūlymais.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Atskirti tikrą žmonių sąveiką nuo dirbtinio intelekto sukurtą turinį. - Ugdyti kritinio mąstymo įgūdžius ir sveiką skepticizmą iš pažiūros naudingų ar naudingų pasiūlymų atžvilgiu. - Išmokyti taikyti strategijas, apsaugančias nuo dirbtinio intelekto valdomų vartotojų manipuliacijų. - Įgalinti vartotojus kritiškai mąstyti (klauskite prieš spustelėdami, pagalvokite prieš pirkdami). Ugdyti dirbtinio intelekto tarpininkaujamos rinkodaros kritinio vertinimo įgūdžius.



6.1.12. SCENARIJUS NR. 12: MUZIKOS KŪRIMAS NAUDOJANT DIRBTINĮ INTELEKTĄ (IPT)

Scenarijaus pavadinimas	Muzikos kūrimas naudojant dirbtinį intelektą
Pagrindinė idėja	Šis scenarijus paaiškina, kaip pažangios technologinės priemonės, naudojant dirbtinį intelektą, gali būti naudojamos kopijuoti, netinkamai naudoti ar transformuoti autorių teisių saugomos muzikos dalis netinkamais tikslais. Studentui buvo pasiūlytas kūrybinis iššūkis sukurti dainos žodžius aktualiomis temomis, tokiomis kaip aplinkos apsauga, lyčių lygybė, įtrauktis ir kt. Mokytojas norėjo, kad mokinys apmąstytų šią ir kitas su ja susijusias temas, tačiau mokinys labiau džiaugėsi galimybe sukurti garso takelį, kuriuo galėtų pasidalinti socialiniuose tinkluose ir sulaukti kuo daugiau patiktukų. Kadangi jis neturėjo prieigos prie instrumentų ir profesionalios studijos, nei muzikinių žinių, kad sukurtų savo originalią muziką, jis nusprendė pritaikyti garsią ir aktualią dainą ir pakeisti žodžius savais. Norėdamas tai padaryti, jis nusprendė pasinaudoti savo žiniomis apie generatyvinius dirbtinio intelekto priemones, tokius kaip "Moises AI", "Suno" ar "Mureka", "ChatGPT", "Audacity" ir kt., kad pagreitintų procesą.
Tikslas	Didinti jaunų žmonių sąmoningumą apmąstyti autorių teisių, etikos ir originalumo problemas ir rizikas, atsižvelgiant į priemones, taip pat suprasti, kaip pagalbinės technologijos gali būti naudojamos kuriant turinį.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Suprasti, kaip veikia muzikos kūrimo priemonės. - Nustatyti autorystės, autorių teisių, sutikimo sąvokas. - Atpažinti ir apibūdinti etinę ir teisinę riziką, susijusią su netinkamu trečiųjų šalių medžiagos naudojimu. - Supras apie pokyčius vykstančius muzikos kūrimo pasaulyje.



6.1.13. SCENARIJUS NR. 13: IMITUOJAMA APSIPIRKIMO INTERNETU PATIRTIS (CRACK4LAB)

Scenarijaus pavadinimas	Imituojama apsipirkimo internetu patirtis
Pagrindinė idėja	Šis scenarijus padeda besimokantiems imituoti apsipirkimo internetu patirtį, kad sustiprinti skaitmeninį raštingumą ir saugumą internete. Jaunuoliai mokysis atpažinti sukčiavimo svetaines, vertinti atsiliepimus ir produktų nuotrąukas, analizuoti programų leidimus, valdyti skaitmeninius mokėjimus ir suprasti privatumą. Scenarijus atveda mokinius į netikras ir tikras apsipirkimo svetaines, kad išmokytų juos atpažinti manipuliacinę reklamą ir išvengti sukčiavimo internete.
Tikslas	Ugdyti mokinių kritinį mąstymą ir vartotojų sąmoningumą, padedant jiems atpažinti elektroninės prekybos riziką, apsaugoti savo duomenis, vertinti internetinį turinį ir priimti pagrįstus sprendimus naršant internetinėse parduotuvėse ir skaitmeninėse prekyvietėse.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Atkreipti dėmesį į raudonas vėliavėles, nurodančias galimą sukčiavimą internetinėje apsipirkimo svetainėje ar programėlėje. - Kitiškai įvertinti vartotojų atsiliepimus ir nuomonės formuotojų rekomendacijas, kad aptiktų netikrą / robotų įvestį, manipuliavimą ar klaidingą informaciją. - Atpažinti sukčiavimo bandymus ir klaidinančią reklamą. - Suprasti pagrindines skaitmeninės higienos praktikas, pvz., privatumo apsaugą ir saugius mokėjimo būdus. - Suprasti programų leidimų svarbą ir kokius asmeninius duomenis el. prekybos programa gali pasiekti. - Imituoti pirkimą internetu naudodami saugią skaitmeninę praktiką.



6.1.14. SCENARIJUS NR. 14: FILTRUOTI REALYBĘ (CRACK4LAB)

Scenarijaus pavadinimas	Filtruoti realybę
Pagrindinė idėja	Šiame scenarijuje nagrinėjamas didėjantis dirbtinio intelekto buvimas vizualiųjų menų ir dizaino pasaulyje. Atliekant interaktyvias veiklas, besimokantieji pateikiamas vaizdų derinys: kai kurie sukurti žmonių menininkų, kurie paskyrė gyvenimo metus savo įgūdžiams tobulinti, o kiti sukurti dirbtinio intelekto, kuris mokėsi iš žmogaus sukurtų vaizdų ir neturi originalaus stiliaus. Iššūkis yra atskirti šiuos du dalykus. Šis pratimas ne tik parodo, koks tikroviškas gali būti dirbtinio intelekto sukurtas vaizdas, bet ir kelia klausimų apie autentiškumą, kūrybiškumą ir žmogaus vaizduotės vaidmenį skaitmeniniame amžiuje. Scenarijus skatina kritinį mąstymą ir vizualinį raštingumą vertinant skaitmeninį turinį.
Tikslas	Pagrindinis šio scenarijaus tikslas – didinti jaunų žmonių informuotumą apie dirbtinio intelekto galimybes ir apribojimus vizualinio kūrybiškumo srityje. Analizuodami tikrus ir dirbtinio intelekto sukurtus vaizdus, jie įgis įgūdžių atpažinti skaitmeniniu būdu sukurtą turinį, apmąstyti jo poveikį meno pasauliui ir suprasti, kaip kritiškai įsitraukti į vaizdus internetinėje aplinkoje. Tuo pačiu metu ne mažiau svarbu ugdyti tikro skaitmeninio meno vertinimą. Supratimas, kaip jis kuriamas, kūrybinis mąstymo procesas ir didelis laikas, įgūdžiai ir mokymasis, kuriuos menininkai investuoja į vieno kūrinio kūrimą, padeda besimokantiejiems ne tik atskirti žmogaus ir dirbtinio intelekto sukurtus darbus, bet ir gerbti meninio meistriškumo vertę skaitmeniniame amžiuje.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Savais žodžiais paaiškinti, kaip dirbtinio intelekto priemonės naudojamos kuriant meną ir vizualinį dizainą. - Nustatyti bent du vaizdinius ar stilistinius rodiklius, rodančius, kad vaizdą galėjo sukurti dirbtinis intelektas. - Palyginti žmogaus sukurtus ir dirbtinio intelekto sukurtus meno kūrinius ir apibūdinkite technikos, detalių ar emocijų skirtumus. - Apmąstyti, kaip dirbtinio intelekto sukurtas meno augimas veikia tradicinės kūrybiškumo, autorystės ir meninės vertės sampratą. - Taikyti vizualinės analizės metodus, kad suabejotumėte internete sutinkamų skaitmeninių meno kūrinių kilmę ir autentiškumą. - Suprasti, koks yra tikro skaitmeninio meno procesas, kiek laiko užtrunka jo išmokyti ir sukurti vieną skaitmeninio meno kūrinių.



6.1.15. SCENARIJUS NR. 15: SVEIKINU! JŪS BUVOTE PASIRINKTAS... (CRACK4LAB)

Scenarijaus pavadinimas	Sveikinui! Jūs buvote pasirinktas...
Pagrindinė idėja	Šiame scenarijuje nagrinėjama, kaip netikros kultūrinių mainų programos, kelionių galimybės ir nuomonės formuotojų partnerystės naudojamos manipuliuojant ir apgaudinėjant jaunas žmones. Naudodamiesi imituojama skaitmenine sąveika, studentai bendrauja su dirbtinio intelekto pokalbių robotu arba el. paštu, kuris suteikia įdomią galimybę užsienyje, tačiau atsiranda raudonas vėliavėles: suklastotus dokumentus, pinigų prašymus ir neetišką duomenų rinkimą. Scenarijus parodo, kaip skaitmeninės priemonės, įskaitant dirbtinį intelektą, vis dažniau naudojamos kuriant sudėtingas, emociškai manipuliuojančias aferas, nukreiptas prieš kultūriškai smalsų jaunimą.
Tikslas	Išmokyti jaunas žmones kritiškai vertinti skaitmeninius pasiūlymus, ypač susijusius su kelionėmis, stipendijomis ar socialinės žiniasklaidos partneryste. Scenarijus ugdo jų skaitmeninį raštingumą, socialinės inžinerijos taktikos supratimą ir praktinius įgūdžius, susijusius su saugumu internete, duomenų apsauga ir atsakingu dirbtinio intelekto naudojimu kultūros tyrinėjimo kontekste.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Nustatyti emocinę ir techninę taktiką, naudojamą sukčiavimo pranešimuose (pvz., skubumą, atlygio kalbą, netikrą autoritetą). - Įvertinti internetinių pasiūlymų, ypač susijusių su kultūriniais mainais ar influencerių partneryste, patikimumą. - Atpažinti dirbtinio intelekto valdomų pokalbių robotų ar automatiškai sugeneruotų sukčiavimo kampanijų požymius. - Taikyti privatumo ir duomenų apsaugos strategijas sąveikaudami su nepažįstamu skaitmeniniu turiniu. - Apmąstyti, kaip pasitikėjimas, kultūrinis smalsumas ir tapatybė išnaudojami skaitmeninėse aferose.



6.1.16. SCENARIJUS NR. 16: SUKURK, O NE PADIRBK (YNTERNET)

Scenarijaus pavadinimas	Sukurk, o ne padirbk
Pagrindinė idėja	Mano namų darbai, MANO darbas, MANO rezultatai. Mokymasis yra gilinti savo supratimą apie temą - ne tik išlaikyti, bet ir augti. Tai galimybė tyrinėti tai, kas jaunuoliui svarbu, užduoti klausimus, eksperimentuoti ir išreikšti savo nuomonę. Nesvarbu, ar naudojate dirbtinį intelektą, vaizdo įrašus ar skaitmenines priemones, aš ne tik vartoju informaciją - kuriu kažką, kas parodo, ką galvoju, kas man rūpi ir ko išmokau. Nes kai tai yra mano darbas, tai kažką reiškia.
Tikslas	Stiprinti atsakomybę už savo darbą/rezultatus, suprasti asmens duomenų naudojimą ir jų apsaugą, kvestionuoti, kas yra etiškas dirbtinio intelekto naudojimas. Suprasti asmens duomenų naudojimą ir jų apsaugą, sužinotus, kaip asmens duomenys renkami, naudojami ir dalijamasi internete, ir kurti įpročius bei strategijas, kaip apsaugoti mano skaitmeninę tapatybę. Ištyrkyte, kaip dirbtinio intelekto įrankiai veikia kūrybiškumą ir sąžiningumą, ir kritiškai pagalvokite, kada ir kaip juos naudoti atsakingai.
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Parodyti atsakomybę už savo mokymosi procesą ir rezultatus, parodydami atsakomybę už tai, kaip jie užbaigia, pristato ir apmąsto savo darbą. - Nustatyti, kaip skaitmeninės platformos renka ir naudoja asmens duomenis, ir taikykite jų privatumo ir skaitmeninės tapatybės apsaugos strategijas. - Kritiškai vertinti skaitmeninius įrankius ir platformas, suprasti jų paskirtį, apribojimus ir galimą poveikį mokymuisi ir visuomenei. - Kūrybiškai ir prasmingai naudoti skaitmenines technologijas, kad išreikštumėte asmenines perspektyvas ir įsitrauktumėte į jiems svarbias realaus pasaulio temas.

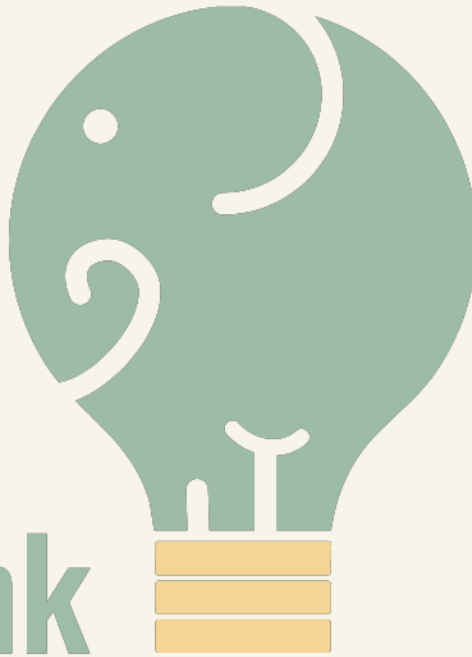


6.1.17. SCENARIJUS NR. 17: KAIP DIRBTINIS INTELEKTAS PAVOGĖ MANO STILIŲ (YNTERNET)

Scenarijaus pavadinimas	Kaip dirbtinis intelektas pavogė mano stilių
Pagrindinė idėja	Šiame scenarijuje nagrinėjama, kaip generatyvinis dirbtinis intelektas gali atkartoti, remiksuoti ir kartais išnaudoti skirtingus meninius stilius - šiuo atveju "Studio Ghibli" vizualinę visatą. Nors dirbtinio intelekto priemonės gali sukurti gražius, į Ghibli panašius vaizdus, tai kelia svarbius klausimus: kam priklauso stilius? Ar mašina gali nukopijuoti kažką giliai emocingo, kultūringo ir rankų darbo? Kas atsitinka, kai menininkų unikalios tapatybės redukuojamos į duomenis masiniam replikavimui? Scenarijus, skirtas ištirti, kaip dirbtinis intelektas naudoja esamus meno kūrinius naujam turiniui kurti, apmąstyti intelektualinę ir kūrybinę nuosavybę.
Tikslas	Apmąstyti, kaip dalijamės savo sukurtu turiniu internete, įskaitant savo veidą ir asmeninę patirtį, ir suprasti kitų žmonių kūrybos pakartotinio naudojimo ar remiksavimo pasekmes. Ką reiškia naudoti kažkieno meną? Kur yra riba tarp įkvėpimo ir pasisavinimo? Ką tikri menininkai mano apie dirbtinį intelektą, kopijuojantį jų stilių, ir kaip jie nori, kad su jų darbais būtų elgiamasi?
Mokymosi rezultatai	Atlikę šį scenarijų, jaunuoliai galės: - Apibūdinti, kaip asmeninių vaizdų (pvz., asmenukų) bendrinimas internete gali paveikti privatumą, nuosavybę ir dirbtinio intelekto mokymą. - Paaiškinti, kaip dirbtinis intelektas naudoja esamus meno kūrinius (pvz., "Ghibli" stilių), ir aptarti skirtumą tarp įkvėpimo, imitacijos ir vagystės. - Apibendrinti skirtingų menininkų požiūrį į dirbtinio intelekto naudojimą ir sukurti savo požiūrį. - Etiškai naudoti dirbtinio intelekto vaizdų generavimo priemones su tinkamu citavimu.

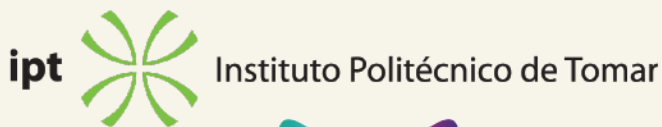
MEDIJŲ IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS JAUNIMUI

YouTHink



Projekto partneriai

Public institution
Information Technologies Institute



SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI

Asocijuotas partneris



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir tai nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Jaunimo reikalų agentūros požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei dotaciją teikianti institucija negali būti laikoma už juos atsakinga.



**Finansuoja
Europos Sąjunga**