

MEDIJŲ IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS JAUNIMUI

YouTHink

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

MOKYMŲ ORGANIZAVIMO GAIRĖS

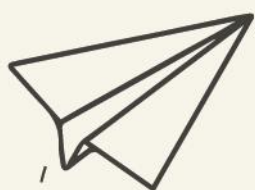
Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir tai nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Jaunimo reikalų agentūros požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei dotaciją teikianti institucija negali būti laikoma už juos atsakinga.



Co-funded by
the European Union

MEDIJŲ IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS JAUNIMUI

YouTHink



Darbo paketas 4: Mokymų organizavimas
A1 rezultatas: Mokymų organizavimo gairės
Simbioza Genesis



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

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.



Co-funded by
the European Union



TURINYS

1. ĮŽANGA	5
1.1. Apie šį gidą.....	5
1.2. Mokymosi kelias	6
1.3. Mokymosi aplinka.....	6
2. GIDAS JAUNUOLIAMS, KAIP NAUDOTI MOKYMŲ MEDŽIAGĄ MOODLE APLINKOJE 7	
2.1. Tavo skaitmeninė kelionė Moodle aplinkoje	7
2.2. Kas yra Moodle ir tavo skaitmeninis imunitetas?	7
2.3. Kokius įgūdžius įgysi?	8
2.1. Virtualūs veikėjai	10
2.2. Mokymosi eiliškumas ir patarimai kaip mokytis	11
2.3. Kaip žingsnis po žingsnio įveikti misiją ir gauti pažymėjimą?.....	13
2.4. Scenarijų kūrimas: etiškas DI naudojimas ir skaidrumas.....	15
2.5. Greitosios pagalbos rinkinys (DUK).....	15
3. GIDAS MENTORIAMS, KAIP NAUDOTIS MOKYMŲ MEDŽIAGA MOODLE APLINKOJE 17	
3.1. Mokymosi medžiagos temos ir sprendžiamos problemos	17
3.2. Metodinis modelis: nuo teorijos iki eksperimentų	17
3.3. Kokius įgūdžius įgis jaunuoliai?	18
3.4. Programos trukmė ir adaptavimo galimybės.....	19
3.5. Veikėjų integravimas į mokymosi programą	20
3.6. Mentorius vaidmuo ir mokymo forma	21
3.7. Asmeninio ryšio užmezgimas su besimokančiais.....	21
3.8. Mentorius pasirengimas Moodle aplinkoje.....	22
3.9. Scenarijaus struktūra.....	22
3.10. Progreso stebėsena Moodle aplinkoje	23
3.11. Pažymėjimo atrakinimo formulė (3 žingsniai).....	23
3.12. Patarimai dėl scenarijuje esančių veiklų įvykdymo.....	24
4. MOODLE APLINKA	27
4.1. Įvadas į Moodle mokymosi aplinką ir techninis pasiruošimas mokymams	27
4.2. Kalbos pasirinkimas.....	27
4.3. Navigavimas moodle.....	28
4.4. Praktinių užduočių tikrinimas ir forumų administravimas	29



4.5. Techninių problemų sprendimas	30
5. REKOMENDACIJOS PILOTINIŲ MOKYMŲ ORGANIZAVIMUI	31
5.1. Pasiruošimas mokymams	31
5.2. Mokymosi vietos paruošimas	31
5.3. Dalyvių registracija	32
5.4. Tėvų leidimai	32
5.5. Mokymų forma	32
5.6. Duomenų tvarkymas mokymų metu	33
5.7. Mokymų trukmės adaptacija	33
6. MOKYMŲ MEDŽIAGOS ADAPTAVIMAS NEFORMALIAJAME UGDYME	34
6.1. Teisinis lankstumas ir adaptavimo laisvė	34
6.2. Integravimas	34
6.3. Asmens duomenų apsauga	35
6.4. Sinergija su DI įrankiais	35
6.5. Etiškas naudojimas ir atitiktis ES reglamentams	36
6.6. Skaitmeninė ekologija	36
6.7. Grįžtamojo ryšio rinkimas ir vertinimas	36
6.8. Sklaida ir viešinimas	37
7. PRIEDAI	38



1. ĮŽANGA

1.1. APIE ŠĮ GIDĄ

Skaitmeninė erdvė jauniems žmonėms seniai tapo virtualia socialine aplinka, tačiau technologijų evoliucija – ypač generatyvinio dirbtinio intelekto proveržis – sukūrė precedento neturinčius iššūkius. Sintetinės medijos, giliosios klastotės, algoritmų formuojami informaciniai burbulai ir personalizuotos manipuliacijos skatina stiprinti jaunuolių medijų ir informacinio raštingumo įgūdžius. Tarptautinis projektas „YouTHink - medijų ir informacinis raštingumas jaunimui“ padeda spręsti šią problemą – skatina jaunimą iš pasyvių turinio vartotojų tapti kritiškai mąstančiais ir atsakingais skaitmeniniais piliečiais.

Šis vadovas parengtas siekiant užtikrinti sklandų sukurtos naujos mokymų programos „*YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?*“ bandomųjų mokymų organizavimą ir įgyvendinimą visose šalyse partnerėse. Kadangi projekte derinama skaitmeninio mokymosi aplinka, pasakojimo menas, interaktyvios H5P veiklos bei scenarijais grįstas mokymasis, svarbu, kad visos suinteresuotosios šalys vienodai suprastų taikomą ugdymo požiūrį ir siekiamus rezultatus.

Bandomųjų mokymų metu planuojama įtraukti ne mažiau kaip 200 14–19 metų jaunuolių iš projekto partnerių šalių, kurie išbandys naujai sukurtą mokymosi medžiagą dalyvaudami neformaliojo ugdymo užsiėmimuose. Siekiant užtikrinti sklandų mokymo proceso organizavimą 40 jaunimo darbuotojų bus pakviesti įtraukti į mokymo veiklas bei organizuoti užsiėmimus savo bendruomenės paaugliams. Jaunimo darbuotojai bus apmokomi kaip naudotis mokymų medžiaga ir kaip savarankiškai orientuotis sudėtingose skaitmeninėse temose ir padėti jaunimui mokymosi proceso metu. Pilotinių mokymų tikslas – per realią praktiką surinkti kokybišką, duomenimis grįstą grįžtamąjį ryšį apie sukurtą mokymo medžiagą. Standartizuoti šablonai, fasilitavimo metodai ir vertinimo įrankiai padės surinkti palyginamus rezultatus iš visų partnerių šalių. Tai leis objektyviai įvertinti sukurtos medžiagos kokybę bei aktualumą ir pateikti rekomendacijas suinteresuotoms šalims dėl mokymo medžiagos naudojimo pasibaigus projektui.

Be to, šis gidas prisideda prie ilgalaikio projekto tvarumo ir plėtros galimybių, leisdamas organizacijoms, mokykloms, jaunimo centrams ir kitoms suinteresuotosioms šalims pakartotinai naudoti bei pritaikyti sukurtą metodiką ir mokomąją medžiagą neformaliojo ugdymo veiklose.

Šiuo gidu siekiama užtikrinti, kad mokymosi programos „*YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?*“ metu organizuojami bandomieji mokymai būtų vykdomi taikant vieningą metodiką, kartu paliekant lankstumo pritaikymui vietos lygmeniu, dalyvių poreikiams, kultūriniais skirtumams bei organizaciniam kontekstui.

Šiame gide aprašoma metodika bei mokymo kursas „*YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?*“ yra atvirieji švietimo ištekliai (OER). Medžiagai taikoma „Creative Commons“ licencija (CC BY-NC-SA), kuri suteikia galimybę kitoms jaunimo organizacijoms ir švietimo įstaigoms adaptuoti bei naudoti turinį nekomerciniais tikslais, pateikiant nuorodą į autorystės šaltinį.

1.2.MOKYMOSI KELIAS

Vietoje tradicinio tekstinio ir teorinio informacijos perdavimo „YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?“ mokymų medžiaga yra paremta gyvenimiškomis situacijomis grįsto mokymosi (angl. *Scenario-Based Learning*) ir problemų sprendimo metodika. Vietoj teorinių užsiėmimų apie socialinę inžineriją, informacinius burbulus, algoritmus socialiniuose tinkluose ir kitas temas, besimokantieji perkeliama į realistiškas, jiems atpažįstamas situacijas. Mokymosi metu jaunuoliai patys turi priimti sprendimus sudėtingomis akimirkomis – pavyzdžiui, kartu su mokymuose naudojamais veikėjais demaskuoti įtartą vaizdo skambutį, kuriame meistriškai manipuluojama kitų asmenų autoritetu arba padėti kolegai išnarplioti dirbtinio intelekto sukurtą tobulo vaizdo ar teksto spąstus bei kitas situacijas.

Svarbiausias mokymosi kelio elementas yra perėjimas nuo tekstinio prie vizualinio patyrimo. Mokymosi medžiaga sukurta ir pritaikyta prie jaunimo poreikių. Joje itin daug patrauklaus turinio bei vaizdinės medžiagos. Trumpi vaizdo ir garso sintezės įrankiais sugeneruoti interpai, komiksų stiliaus iliustracijos ir interaktyvūs iššūkiai sukurti tam, kad padėtų išlaikyti dalyvių dėmesį, ir tuo pačiu atspindėtų informacijos vartojimo tempą bei formatą, prie kurio jaunuoliai yra įpratę naršant virtualioje erdvėje. Taip pat mokymų medžiagoje integruoti keturi skirtingi veikėjai, paaugliai, kuriuos sukūrė patys vaikai, o projekto vykdytojai juos skaitmenizavo ir integravo į mokymosi turinį.

1.3.MOKYMOSI APLINKA

Mokymosi medžiaga „YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?“ yra realizuojama „Moodle“ internetinėje mokymosi aplinkoje adresu: <https://moodle-youthink.eu>.

„Moodle“ platforma pasirinkta todėl, kad nereikėtų diegti jokių papildomų išorinių programų ar kurti sudėtingos infrastruktūros. Be to, pati aplinka yra draugiška kurti vizualinį turinį, integruoti H5P įrankius, gauti grįžtamąjį ryšį ir pan.



2. GIDAS JAUNUOLIAMS, KAIP NAUDOTI MOKYMŲ MEDŽIAGĄ MOODLE APLINKOJE

2.1. TAVO SKAITMENINĖ KELIONĖ MOODLE APLINKOJE

Kodėl tu čia?

Tavo dėmesys šiuo metu yra pati brangiausia valiuta, dėl kurios kasdien kovoja tūkstančiai algoritmų, socialinių tinklų platformų ir dirbtinio intelekto įrankių. Jie analizuoja tavo paspaudimus ir veiklą internete bei socialiniuose tinkluose, formuoja tavo naujienų srautą ir dažnai bando padiktuoti, kokius standartus turi atitikti tavo išvaizda, kokius daiktus privalai turėti ar kokiomis naujienomis tikėti.

Mes nesame čia tam, kad lieptume tau ištrinti „TikTok“ paskyrą ar priekaištautume apie prie ekranų praleidžiamą laiko trukmę. Ši mokymų medžiaga „YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?“ skirta sustiprinti tavo skaitmeninį imunitetą ir įveikinti technologijas tau naudinga linkme.

Įveikęs mokymosi medžiagoje pateikiamus scenarijus, tu gebėsi pritaikysi įgytus įgūdžius savo kasdieniniame gyvenime. Išmoksi perprasti socialinės inžinerijos triukus ir apsaugoti savo paskyras nuo sukčių, kurie slepiasi po neįtikėtinai gerais žaidimų ar netikrų pasiūlymų pinklėmis. Dirbtinį intelektą matysi ne kaip grėsmę, o kaip asmeninį asistentą, išmoksi atskirti giliąsias vaizdo klastotes bei melagienas nuo tikrų faktų. Taip pat suprasi kaip apsaugoti savo skaitmeninį pėdsaką ir sąmoningai formuoti savo įvaizdį internete, atsispiriant nerealistiškiems įvairiems filtrams.

2.2. KAS YRA MOODLE IR TAVO SKAITMENINIS IMUNITETAS?

„Moodle“ – tai virtuali mokymosi platforma, kurioje mokymų kursas „YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?“ pateikiamas keliomis kalbomis: slovėnų, anglų, portugalų, italų, lietuvių ir prancūzų. Ši mokymosi aplinka nėra tradicinis vadovėlis. Užuoat skaitęs apibrėžimus ar nuobodų ilgą tekstą, pats atsidursi įvairiose situacijose, kuriose tau reikės priimti sprendimus.

Žingsnis po žingsnio: kaip prisijungti prie platformos?

Norint pradėti mokytis, tau reikės atlikti kelis žingsnius:

1. **Atsidaryk platformą.** Interneto naršyklėje suvesk nuorodą: <https://moodle-youthink.eu/>.
2. **Sukurk paskyrą.** Viršutiniame dešiniajame lango kampe spausk mygtuką „Prisijungti“, o tada pasirink „Sukurti naują paskyrą“.
3. **Suvesk duomenis.** Užpildyk reikalaujamus laukus – sugalvok unikalų vartotojo vardą ir saugų slaptažodį. Paskyros patvirtinimui naudok savo el. pašto adresą.
4. **Patvirtink registraciją.** Prisijunk prie savo el. pašto, surask „YouTHink“ sistemos atsiųstą laišką ir paspausk patvirtinimo nuorodą. Viskas, tavo virtualus profilis aktyvuotas.



Kodėl yra reikalingos ausinės?

Atliekant scenarijus garsas vaidina svarbų vaidmenį. Kadangi kiekviename scenarijuje tavęs laukia vaizdo įrašai rekomenduojame užsidėti ausines.

Svarbiausia taisyklė prieš startą: kalbos pasirinkimas

Kai pirmą kartą atsidarysi pagrindinį kurso puslapį, viršuje dešinėje pusėje pamatysi esantį kalbų meniu. **Tai pati svarbiausia taisyklė:** prieš aktyvuodamas bet koki scenarijų, išskleidžiamajame sąraše iškart pasirink savo gimtąją (arba norimą mokymosi) kalbą.

Pasirinkus kalbą, privalai joje pasilikti ir spręsti visus scenarijus ta pačia kalba.

2.3.KOKIUS ĮGŪDŽIUS ĮGYSI?

Kokius įgūdžius įgysi savo skaitmeniniam imunitetui stiprinti?

Kiekvienas įveiktas scenarijus ir išspręsta problema tau padės išsiugdyti medijų raštingumo įgūdžius ir patobulinti žinias šiomis temomis:

- **Kritinio mąstymo.** Tai tavo vidinis detektyvas, padedantis akimirksniu pamatyti, kas užsakė reklamą, kodėl tam tikras vaizdas kelia abejonių ir kuris tekstas bando manipuliuoti tavo emocijomis.
- **Suvokimo apie skaitmeninę pilietybę ir etišką elgesį virtualioje erdvėje.** Tai tavo gebėjimas kurti interneto kultūrą, kurioje tavo nuomonė turi svorį, o tavo kuriamas turinys išreiškia tavo originalią nuomonę, o ne kopijuoja DI klišes.
- **Supratimo apie saugumą ir skaitmeninę higieną.** Tai tavo žinios, kaip akimirksniu užrakinti duris sukčiams, apsaugoti savo slaptažodžius žaidimų platformose ir nepalikti jokių pavojingų skaitmeninių pėdsakų.
- **Emocinio atsparumo įgijimas.** Tai įgūdis, kuris neleidžia algoritmams tavimi manipuliuoti, supykdyti ar priversti jaustis prastesniu dėl tobulo, filtrais nugludinto kažkieno profilio.
- **Reflektuoti ir komunikuoti.** Tai gebėjimas ne tiesiog spausti „Like“, bet argumentuotai diskutuoti su bendraamžiais, analizuoti savo elgesį ir dalintis problemų sprendimo būdais.

Kokie scenarijai tavęs laukia?

„YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?“ mokymų medžiagoje yra sukurta 17 scenarijų, kurie apima pačias aktualiausias virtualaus pasaulio dilemas jaunam žmogui:

Scenarijaus pavadinimas	Aprašymas
Kažkas ne taip	Vėlai vakare gauni asmeninį mokytojo vaizdo skambutį su labai skubiu ir neįprastu prašymu. Laikas spaudžia, komanda panikuoja, o scenarijaus pagrindinis personažas turi priimti teisingą sprendimą.
Miego trūkumas - taip noriu miego...?	Scenarijaus veikėjas pastebi, kad nauja mokymosi programėlė veikia kažkaip keistai – kuo geresnius rezultatus jis pasiekia, tuo sunkiau naktį padėti telefoną į šalį.



Scenarijaus pavadinimas	Aprašymas
Šaltinių safaris	Internetas dūzgia nuo sensacingos naujienos, kuria jau dalinasi visa tavo mokykla. Tau teks leistis į informacijos džungles ir patikrinti, ar šis faktas tikras, ar tai tik informacinis burbulas.
Susprogdink savo burbulą	Kodėl tavo draugo socialinių tinklų srautas atrodo visiškai kitaip nei tavo, nors domitės panašiais dalykais? Pasinerk į algoritmų užkulius ir pamatyk, kaip kuriami nematomi informaciniai kambariai.
DI pinklės socialiniuose tinkluose.	Seki naują populiarių profilį, kuris dalinasi neįtikėtinais vaizdais ir patarimais. Tačiau kažkas jo elgesyje verčia suabejoti – ar tu bendrauji su realiu žmogumi, ar su algoritmu?
Virtualios (ne)draugystės spąstai.	Skaitmeninėje erdvėje sutiktas bendramintis siūlo tau pagalbą žaidime ir ieško artimesnio ryšio. Misijos užduotis – pamatyti ploną ribą tarp tikros draugystės ir manipuliacijos, kol neperžengei saugumo zonos.
Tobulas profilis - filtras ar tikrovė?	Pagrindinė scenarijaus veikėja socialiniuose tinkluose demonstruoja nepriekaištingą stilių ir tobulą kasdienybę. Bet kas nutinka, kai skaitmeninė kaukė tampa tokia sunki, kad veikėjas pradeda bijoti savo pačio veido?
Netikra stipendija - svajonių stipendija...ar skaitmeninė apgaulė?	Elektroninėje pašto dėžutėje randi oficialiai atrodantį laišką apie tau paskirtą tarptautinę stipendiją. Pasiūlymas skamba idealiai, bet ar tavo ambicijos neeis pastebėti laiške paslėptų spąstų?
Viskas vieša...visą laiką.	Pagrindinė scenarijaus veikėja mano, kad viena linksma nuotrauka internete yra tik trumpalaikis pokštas, kuris greitai dings. Ši misija parodys, kaip skaitmeninis pėdsakas moka laukti ir prabilti pačiu netikėčiausiu momentu.
Ar žaidi, ar tavimi žaidžiama?	Nemokamas internetinis turnyras siūlo tapti čempionu ir gauti krūvą virtualios valiutos. Vienintelis reikalas – atlikti kelis greitus registracijos žingsnius, kurie pakeis tavo herojaus žaidimo taisykles.
Duok mums pinigų.	Žinomas prekės ženklas pasiūlo išskirtines sąlygas ir asmeninį bendravimą. Ryšys atrodo stebėtinai šiltas ir pritaikytas būtent tau, bet kas iš tikrųjų valdo šį susirašinėjimą?
Muzika ir DI.	Scenarijaus veikėjas kuria muzikos takelį projektui ir naudoja išmaniuosius įrankius greitam rezultatui pasiekti. Kur bėga riba tarp įkvepiančio technologijų panaudojimo ir svetimo darbo pasisavinimo?
Imituojamas apsipirkimas internetu.	Patekai į skaitmeninį turgų, kur tavęs laukia tūkstančiai prekių, nuolaidų ir ryškių rekomendacijų. Ar sugebėsi atlikti saugų pirkimą, kai aplinka naudoja visas įmanomas psichologinio spaudimo priemones?
Šedevras... ar mašina?	Skaitmeninio meno parodoje kilęs ginčas verčia tave tapti ekspertu. Tau teks pačiam išbandyti kūrybos procesą ir surasti vizualinius ženklus, skiriančius žmogaus talentą nuo automatinio kodo generavimo.
SVEIKINAME! tu atrinktas!	Skubus pranešimas skelbia, kad laimėjai nemokamą kelionę. Viskas atrodo patvirtinta oficialiais dokumentais, tačiau skaitmeninis detektyvas privalo patikrinti tai, ko kiti panikoje nepastebi.
Kurk, neklastok!	Atėjo metas tavo paties skaitmeniniam projektui. Šis iššūkis padės suprasti, kodėl tavo asmeninis balsas ir autentiškas rezultatas internete yra vertingesni už bet kokią automatinę DI nukopijavimą.



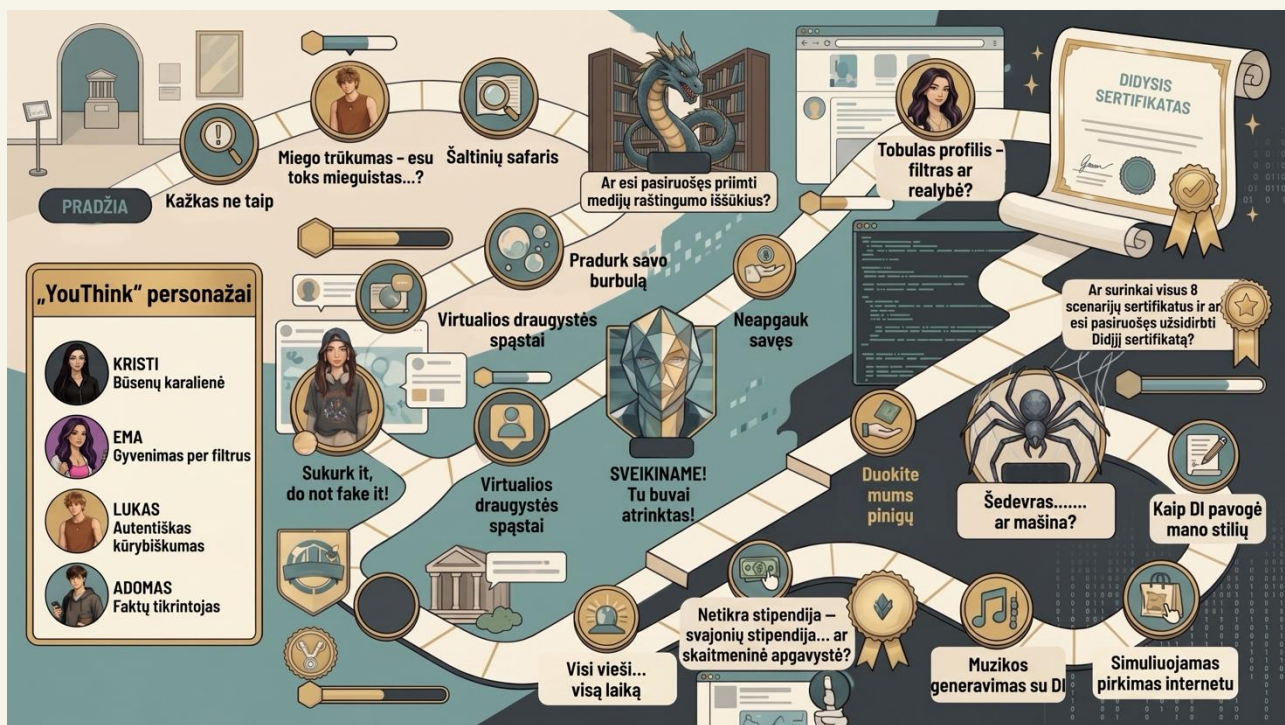
Scenarijaus
pavadinimas

Aprašymas

Ar DI gali pavogti
mano stilių?

DI modelis neįtikėtinai tiksliai atkartoja tavo pamėgtų menininkų vizualinį pasaulį ir net tavo paties nuotraukas. Kas nutinka, kai unikalūs kūrybinis braižas ir tapatybė taikomi kitoms nuotraukoms ar iliustracijoms generuoti?

2.1.VIRTUALŪS VEIKĖJAI



Šaltinis. Gemini

Mokymų turinyje susipažinsi su keturiais sukurtais veikėjais: Ema, Adomu, Kristi ir Luku. Visi jie labai skirtingi, bet turi vieną vienijančią bruožą – visi jie, kaip ir tu, paaugliai, kurių gyvenimas, mokslai, pramogos yra neatsiejamos nuo skaitmeninės erdvės, socialinių tinklų, tokių kaip „Instagram“, „TikTok“ ar „YouTube“. Jie atspindi tas pačias situacijas, su kuriomis tu ar tavo draugai susiduriate kasdien virtualioje erdvėje bei socialiniuose tinkluose. Kiekvienas iš jų turi savo stiprybių ir silpnųjų, o tavo užduotis bus padėti jiems ir kartu sau pačiam spręsti problemas bei priimti sąmoningus sprendimus sukurtose situacijose.



Gyvenimas pro filtrą su Ema. Tūkstančiai sekėjų, rėmėjų dovanos ir nuolatinė kova dėl dėmesio. Iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad ji turi viską, tačiau už šio veikėjo sukurtą įvaizdžio socialinėse medijose slypi didžiulis psichologinis spaudimas. Šiame kurse kartu su Ema narpliosi socialinių tinklų iliuzijas, ir analizuosi, kaip dirbtinis intelektas formuoja nerealius grožio standartus.



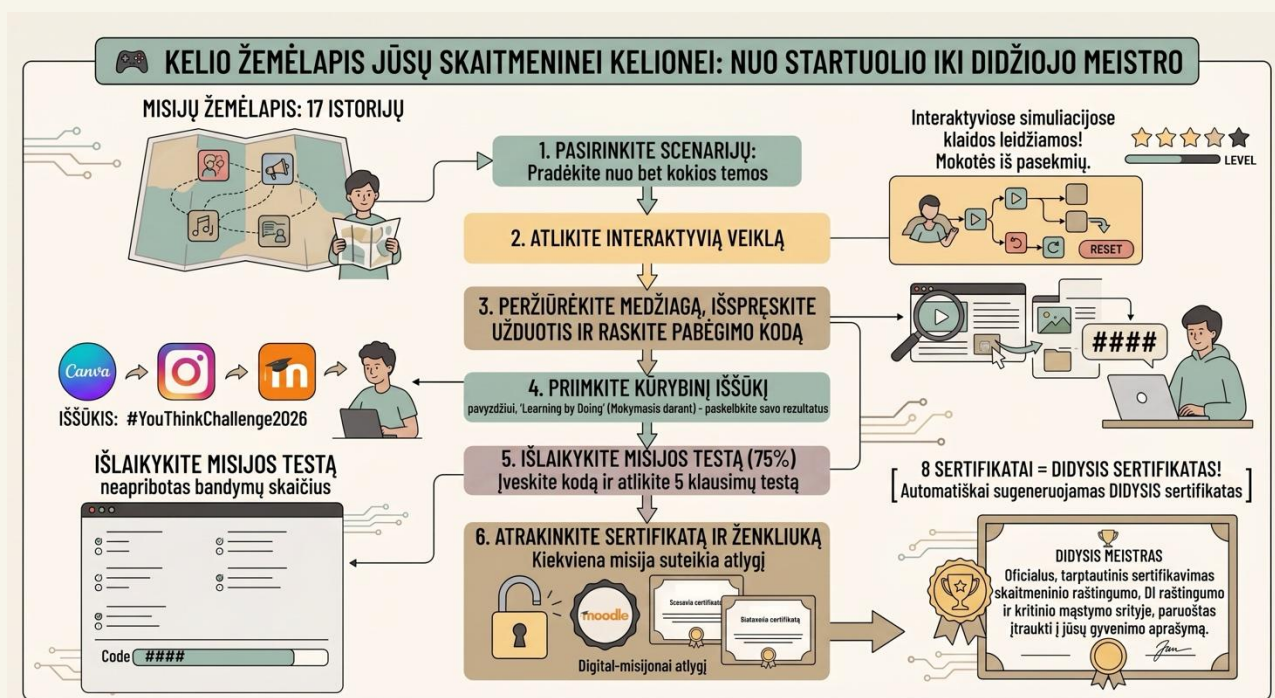
Statuso medžioklė su Kristi. Viskas, kas naujausia ir madingiausia, privalo būti jos ekrane. Kristi akiai seka tendencijas ir dažnai pakliūva į paslėptos reklamos bei vartotojiškumo pinkles. Naršydamas su Kristi, mokysiesi atskirti statuso lenktynių ir vartotojiškumo spąstus. Išmoksi pastebėti, kaip algoritmai formuoja aidų kambarius ir informacinius burbulus, bei atpažinsi paslėptas reklamos ar dirbtinio intelekto sugeneruoto turinio manipuliacijas. Jos istorijos padės tau perprasti, kaip veikia algoritmų manipuliacijos, kodėl mes pasiduodame masės elgsenos jausmui.

Adomas įtrauks tave į skaitmeninio saugumo erdvę. Jis pirmas pastebi įtartina elektroninę laišką, atpažįsta sugeneruotą sintetinį turinį ar manipuliacinę schemą. Adomas taps tavo gidu mokantis apsaugoti savo asmeninius duomenis ir atpažinti net pačius sumaniausius sukčius. Tapsi savotišku detektyvu: analizuosi socialinės inžinerijos schemas, mokysiesi atsekti pirminius informacijos šaltinius, atpažinti duomenų viliojimo atakas ir išvengti internetinių sukčių, besislepiančių po netikromis stipendijomis ar e-parduotuvėmis.

Lukas atspindi laisvą ir kūrybingą asmenybę. Šokis, judesys ir jokio streso dėl patiktukų skaičiaus socialinėse medijose. Šis vaikinai naudoja dirbtinį intelektą ne veidui tobulinti, o inovatyviam vaizdo klipų montavimui ar muzikos kūrimui. Kartu su šiuo personažu atrasi, kaip dirbtinis intelektas gali tapti inovatyviu asistentu vaizdų ar muzikos kūrimui nepažeidžiant autorių teisių ar kaip technologijas paversti savo autentiškos kūrybos varikliu, atsispiriant dirbtiniam spaudimui.

2.2. MOKYMOSI EILIŠKUMAS IR PATARIMAI KAIP MOKYTIS

Prisijungęs prie mokymų aplinkos „Moodle“ gali pradėti mokymosi kelionę nuo bet kurio scenarijaus. Mokymosi tempą diktuoja tu pats – gali laisvai sugrįžti prie sudėtingesnių interaktyvių vaizdo įrašų ar peržiūrėti teorinius interpus tiek kartų, kiek reikės užduočiai įveikti.





Kiekvienas mokymosi scenarijus parengtas kaip atskira misija, vedanti per nuoseklius iššūkius ir turi tą pačią mokymosi struktūrą. Preliminariai paskaičiuota, kad norint atlikti vieną scenarijų tau prireiks 3 valandų. Tau nereikia visko atlikti vienu prisėdimu – sistema fiksuoja tavo progresą, todėl gali judėti tau patogiu greičiu. Lentelėje pateiktas preliminarus laikas kiekvienai scenarijaus daliai.

~5-10 min.	Įvadas (Situacijos pristatymas), kuris prasideda trumpu dinamišku vaizdo įrašu, supažindinančiu su veikėju bei jo problema.
~30 min.	Simuliacija (Sprendimų priėmimas) ar kita interaktyvi veikla kur tu tiesiogiai perimi personažo rolę interaktyviame pasirinkimų medyje arba sprendi kryžiažodžius, ieškai redagavimo pėdsakų paveikslėliuose bei atlieki užduotis, o padarytos klaidos be jokių neigiamų pasekmių iškart virsta vertingomis pamokomis.
~30 min.	Teorija kur tu nagrinėji trumpus vaizdo siužetus ar skaitmenines knyga, kuriose integruotos įvairios įdomios ir įtraukiančios užduotys.
~60 min.	Kūrybinės užduotys kur tu palieki „Moodle“ platformos ribas ir pats kuri realų produktą išoriniuose dizaino ar generatyvinio DI įrankiuose, pasirinkdamas norimą lygį pradedantiesiems arba užduotį pažengusiems, kurias išsirinkti tau visada gali padėti mentorius.
~25 min.	Rezultatų dalijimasis ir refleksija kur tu savo sukurtu turiniu daliniesi „Moodle“ forume bei „Instagram“ istorijose su grotaziu #YouTHinkChallenge2026 bei diskutuoji su bendraamžiais. Keliant savo darbus į atvirą erdvę, reikės laikytis privatumo taisyklių. Tavo sukurtame turinyje neturi likti jokių jautrių duomenų, asmeninių adresų, realių telefonų numerių ar prisijungimo detalių. Tavo skaitmeninis pėdsakas turi rodyti tavo kompetenciją, bet neatverti durų piktavaliams. Visas instrukcijas, kaip atlikti užduotis, rasi kiekvieno scenarijaus užduoties aprašyme.
~15 min.	Galutiniame teste yra pateikiami 5 klausimai. Kiekvienas klausimas turi teisingus ir neteisingus atsakymus. Tau reikia atidžiai perskaityti klausimą ir pasirinkti vieną atsakymą. Norint sėkmingai pabaigti scenarijų ir gauti pažymėjimą, testą reikia išlaikyti 75% rezultatu. Testą galėsi laikyti tiek kartų, kol galiausiai pasieksi 75% rezultatą.
~5 min.	Pažymėjimas automatiškai sugeneruojamas išlaikius testą ir įrašius rastą raktą (apie jį skaityk žemiau. Užbaigęs kiekvieną scenarijų gausi po vieną pažymėjimą. Surinkęs bent 8 tokius pažymėjimus, įgysi teisę į pagrindinį „Didįjį“ pažymėjimą.

Svarbūs patarimai, kaip mokytis „Moodle“ aplinkoje:

Interaktyvūs vaizdo įrašai. Kiekviename scenarijuje rasite vaizdo įrašų iš „YouTube“. Tai nėra paprastas „YouTube“ vaizdo įrašas. Peržiūrint įrašą, jis tam tikrose vietose automatiškai ir ekrane iššoks klausimai, reikalaujantys tavo sprendimo. Tau tereikės į juos atsakyti ir galėsi toliau tęsti vaizdo įrašo žiūrėjimą.

Interaktyvūs scenarijai. Spręsdamas šiuos scenarijus tu tiesiogiai perimi personažo vaidmenį. Jei priimsi emocinį ar skubotą sprendimą, sistema akimirksniu tave įtrauks į loginę kilpą ir rodys



pasekmes tol, kol suprasi sukčių taktiką ir rasi saugų išėjimą. Klysti čia saugu, nes per klaidas formuojasi tavo imunitetas.

 **Skaitmeninės knygos.** Knygos elementas nėra vien tekstas, tačiau tai kelių dalių interaktyvus gidas. Atsivertęs knygą, dešinėje lango pusėje pamatysi navigacijos rodyklę. Spausk ją, kad pereitum į kitus puslapius, kuriuose turėsi ne tik perskaityti trumpus tekstus, bet ir atlikti ten paslėptas užduotis.

Interaktyvūs iššūkiai: kaip spręsti scenarijus ir ieškoti skaitmeninių kodų - raktų?

Kiekviename scenarijuje skirtingose dalyse gali būti integruotas skaitmeninis kodas, kuris skirtas atrakinti pažymėjimą. **Viename scenarijuje bus paslėptas vienas unikalus kodas.** Kai kuriuose scenarijuose kodai - raktai bus integruoti į interaktyvius scenarijus, kur bus tau pateikiamos įvairios situacijos. Jei priimsi skubotą, emocijomis paremtą sprendimą pavyzdžiui, paspausi ant Kristę suviliojusios netikros el. parduotuvės nuorodos, sistema iš karto parodys šios klaidos pasekmes ir paaiškins, kaip algoritmai ar sukčiai pasinaudojo tavo neatidumu. Sprendžiant interaktyvius scenarijus gali nebijoti klysti – per klaidas formuojasi tavo skaitmeninis imunitetas, tik šiuo atveju tai daroma imitacinėje aplinkoje be pasekmių, kurias galima patirti realiaame gyvenime.

2.3.KAIP ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO ĮVEIKTI MISIJĄ IR GAUTI PAŽYMĖJIMĄ?

Kiekvienas tavo žingsnis platformoje yra fiksuojamas. Kad sėkmingai užbaigtum scenarijų ir sistema tau atvertų prieigą prie pažymėjimo, turi teisingai aktyvuoti visas veiklas. Štai ką tiksliai turi padaryti kiekviename etape:

Teorijos ir simuliacijų elementai (puslapiai, knygos ir H5P)

Pamatęs puslapio , knygos  ar H5P  užduoties ženklelį, būtinai atidaryk šį elementą, peržiūrėk vaizdo siužetą arba perskaityk ten esančią informaciją ir atlik viduje paslėptus interaktyvius žingsnius. Kai peržiūrėsi visą turinį, sistema automatiškai pažymės šią veiklą kaip *Atlikta*. Be to, nepamiršk šiose dalyse ieškoti paslėpto kodo -rakto, kurio reikės pažymėjimo atrakinimui.

Praktinė kūrybinė užduotis

Atsidaryk praktinės kūrybinės užduoties  langą ir įdėmiai perskaityk instrukciją pradedantiesiems „Kūrybinis sprintas“ arba „Kūrybinis maratonas“ užduotis. Pagal pateiktas instrukcijas atlikęs užduotį, išsaugok ir įkelk failą arba nuorodą tiesiai į užduočiai skirtą laukelį. Tik įkėlus failą, sistema automatiškai užfiksuos užduotį kaip *Atlikta*.

Rezultatų dalijimasis ir refleksija

Šioje sekcijoje tu turi visišką laisvę pasirinkti, kaip nori parodyti savo pasiekimus:

- **Pirmasis kelias – rezultatų dalijimasis užduotyje**  Jei aktyviai naudojiesi socialiniais tinklais, publikuok savo sukurtą skaitmeninį darbą „Instagram“ istorijoje su grotažyme #YouTHinkChallenge2026, padaryk šio įrašo ekrano kopiją ir įkelk ją forume arba į tam skirtą *Dalintis rezultatais* lauką.



- **Antrasis kelias – rezultatų dalijimasis forume** Jei labiau vertini privatumą arba neturi socialinių tinklų paskyrų, savo darbą ir įžvalgas tiesiogiai aprašyk bei publikuok platformos *Forumas* dalyje, kur galėsi diskutuoti su kitais bendraamžiais.

Galutinis žinių testas

Pasiekęs testo elementą, suvesk anksčiau surastą slapta kodą ir atsakyk į 5 situacinius klausimus. Kad testas būtų įskaitytas ir pažymėtas kaip *Atlikta*, privalai surinkti ne mažesnę kaip 75% įvertinimą (teisingai atsakyti į 4 iš 5 klausimų). Jei nepavyko iš pirmo karto – nesijaudink, bandymų skaičius yra neribojamas, o sistema kaskart pateiks naujus klausimus iš bendro banko.

Papildomi šaltiniai ir DI taikymo ir scenarijaus autorystės deklaracija

Kiekvieno scenarijaus pačioje apačioje rasi skiltį apie papildomus šaltinius, kurioje parinkome vaizdo įrašus ir naudingas nuorodas savarankiškam pasidomėjimui. O DI taikymo ir scenarijaus autorystės deklaracijos dalyje atvirai pateikiame informaciją apie autorines teises ir skaidriai parodome, kokie DI įrankiai buvo panaudoti iliustracijų kūrimui, bei kur rasi informaciją apie kūrėjus-ekspertus, kurie šią medžiagą peržiūrėjo.

Griežta skaitmeninės erdvės taisyklė

„YouTHink“ bendruomenėje galioja nulinė tolerancija bet kokiam turiniui, kuris nėra tiesiogiai susijęs su tavo atliktomis užduotimis. Tai reiškia, kad naudodamas projekto grotažymę *#YouTHinkChallenge2026* ir žymėdamas paskyrą *@YouTHinkProject*, tu gali publikuoti tik savo sukurtus infografikus, vaizdus ir kt. rezultatus. Griežtai draudžiama kelti pašalinius asmeninius vaizdus, nesusijusias nuorodas, memus ar reklaminius elementus.

Anonimiškumo iliuzija ir realūs pėdsakai

Susikūrus anoniminę „Instagram“ paskyrą nebūsi apsaugotas nuo atsakomybės. Jei pažeidi taisykles ar kenki kitiems, pasekmių išvengti nepavyks. Šiuolaikinės skaitmeninės ekspertizės įrankiai leidžia labai greitai atsekti tikrąjį turinio autorių per tavo įrenginio IP adresą, prisijungimo laiko žymas bei tinklo duomenis. Lygiai taip pat veikia ir „Moodle“ sistema: kiekvieno tavo failo įkėlimas, forume palikta nuoroda ar ekrano nuotrauka turi skaitmeninį pėdsaką, susietą su tavo paskyra. Už bet kokią piktnaudžiavimą, melagingos informacijos sklaidą ar bandymus kenkti kitiems tu prisiimi asmeninę atsakomybę, o tavo profilis bus akimirksniu blokuojamas be teisės sugrįžti ir gauti tarptautinį pažymėjimą.

Praktiniai patarimai tavo saugumui:

- **Ištrink visus meta-duomenis prieš keldamas failus.** Jei fiksuoji savo Canva posterį ar DI analizės rezultatą telefonu, nuotraukos faile automatiškai išsisaugo tavo tiksli GPS lokacija, laikas ir telefono modelis. Prieš keldamas darbą į forumą, telefono nustatymuose išjunk vietovės fiksavimą arba nukirpk ekrano nuotraukos kraštus, kad nesimatytų tavo kitų programėlių pranešimų ar asmeninių duomenų.
- **Paslėpk veidus ir pavardes simuliacijose.** Jei atlieki tarpinį tyrimą ir analizuoji tikrus sukčių laiškus ar keistas socialinių tinklų paskyras, vizualinėje medžiagoje visada užtušuok realių



žmonių el. pašto adresus, telefonų numerius ar asmenines nuotraukas, kad nepažeistum GDPR privatumo taisyklių.

- **Tikrink DI tekstą prieš publikuojant forume.** Jei naudojai DI asistentą minčių generavimui, nepamiršk atlikti „Fact-check“ – DI dažnai haliucinuoja arba palieka stiliaus klaidų, kurias tu, kaip atsakingas kūrėjas, privalai ištaisyti prieš rodydamas darbą bendraamžiams.
- **Komentuok draugo darbą argumentuotai.** Forume komentuodamas kitų žmonių įrašus ar atliktus darbus elkis kaip sąmoningas ir išmintingas asmuo.

2.4. SCENARIJŲ KŪRIMAS: ETIŠKAS DI NAUDOJIMAS IR SKAIDRUMAS

„YouTHink“ projektas ne tik moko apie dirbtinį intelektą, bet ir praktiškai demonstruoja etišką jo naudojimą. Visa šioje platformoje esanti mokymo medžiaga sukurta atsakingai bendradarbiaujant su savo srities žinovais ir skaitmeniniais algoritmais.

Pirmiausia, dirbtinis intelektas (pvz., „ChatGPT“, „Gemini“) buvo pasitelktas kūrybiniam procesui – idėjų išgryninimui ir pirminių tekstų juodraščiams formuoti. Personažų vizualizacijos ir konkrečios siužetų scenos modeliuotos naudojant turimų technologijų („Gemini“ ir kt.) galimybes bei apribojimus, siekiant sukurti paauglių kasdienybei artimą estetiką.

Įvadiniai vaizdo įrašai, kuriuose pristatomas veikėjas ir jo sprendžiama problema, sukurti naudojant modernias vaizdo bei garso sintezės platformas („HeyGen“). Jų pagalba statiniai paveikslėliai buvo „atgaivinti“ – personažai prabyla nurodyta intonacija ir kalba, vizualiai imituojant realią žmogaus artikuliaciją.

Nepaisant plataus DI įrankių pritaikymo, visa sugeneruota medžiaga buvo peržiūrėta, redaguota ir taisoma žmogaus. Scenarijų kūrėjai prisiima atsakomybę už galutinio turinio teisingumą, pedagoginę vertę ir saugumą. Išsamią informaciją apie konkrečius įrankius ir autorystę rasi kiekvieno scenarijaus pabaigoje esančiame atsakomybės ribojimo laukelyje.

2.5. GREITOSIOS PAGALBOS RINKINYS (DUK)

Internete, kaip ir žaidimuose, kartais kas nors pakimba arba pasidaro neaišku. Štai greiti sprendimai, jei susidūrei su techninėmis problemomis:

Kas yra mano mentorius ir kaip jį rasti?	Tavo mentorius – tai jaunimo darbuotojas, mokytojas arba bibliotekininkas, kuris tave pakvietė prisijungti prie šios platformos ir padeda spręsti praktines užduotis.
Ką daryti, jei pamiršau slaptažodį arba nepavyksta prisijungti?	Prisijungimo lange spausk nuorodą „Pamiršote vartotojo vardą arba slaptažodį?“. Įvesk savo el. pašto adresą, kuriuo registravaisi sistemoje, ir per kelias minutes gausi nuorodą naujam slaptažodžiui sukurti. Jei laiškas neateina, būtinai patikrink „Spam“ (šlamšto) aplanką.
Ką daryti, jei Moodle aplinkoje kažkas neveikia (pvz., nepasileidžia vaizdo įrašas ar kodo įvestis)?	Pirmiausia išbandyk keletą problemų sprendimo būdų: • Atnaujink puslapį; • Išvalyk naršyklės atmintį; • Pabandyk atidaryti platformą per kitą naršyklę (pvz., jei naudojai „Chrome“, išbandyk „Firefox“ ar „Safari“). Jei



	elementas vis tiek neveikia arba nerodo H5P užduoties, padaryk ekrano nuotrauką (<i>Screenshot</i>) ir nusiųsk ją savo mentoriui.
Ką daryti, jei turiu klausimų dėl scenarijaus turinio arba pastebėjau klaidą tekste?	Jei atlikdamas misiją pastebėjai faktinę, stiliaus ar programavimo klaidą (pavyzdžiui, neteisingai veikia pasirinkimų medis), parašyk apie tai tos misijos <i>Refleksijos forume</i> . Naudok antraštę „KLAIDA: [Misijos pavadinimas]“ ir trumpai aprašyk, kas nutiko. Kadangi mūsų komanda nuolat atlieka kokybės patikrinimus, tavo pastebėjimai padės mums skubiai pataisyti turinį, o kiti bendraamžiai pasimokys iš tavo atrasto skaitmeninio pėdsako.
Ką daryti, jei mano „Instagram“ paskyra privati, o aš nenoriu jos viešinti dėl užduoties?	Tavo privatumas yra tavo asmeninė tvirtovė, ir mes tai visiškai gerbiame. Jei tavo paskyra privati, tu neprivalai jos daryti viešos – tiesiog pasidalink savo kūrybiniu darbu „Instagram Story“, padaryk šio vaizdo ekrano nuotrauką ir įkelk ją į tam skirtą laukelį Moodle sistemoje. Tavo mentorius pamatys tavo pastangas, o tavo asmeninė erdvė išliks saugi nuo pašalinių akių.
Aš įstrigau simuliacijoje (pasirinkimų medyje) ir vis sugrįžtu į tą pačią vietą. Ar sistema sugedo?	Ne, sistema nesugedo – tu tiesiog patekai į „loginę kilpą“, nes priimi sprendimą, kuris realiaame gyvenime sukeltų rimtų kibernetinio saugumo pasekmių. Adomo arba Luko istorija tave stabdo tol, kai pasiduodi emociniam spaudimui ar skubai. Įdėmiai perskaityk komiksų personažo iššokusią užuominą, pakeisk savo taktiką, sulėtink tempą ir priimk logišką, o ne emocinį sprendimą – tada istorija pajudės į priekį.
Ką daryti, jei atliekant praktinę užduotį man visiškai nesiseka dirbti su pasirinktu DI įrankiu?	Atsimink – DI yra tik tavo asistentas, o ne galutinis autorius. Jei pasirinktas nemokamas vaizdo ar teksto generatorius neveikia, stringa arba reikalauja mokamos registracijos, tu gali laisvai pakeisti įrankį kitu iš mūsų rekomenduojamo sąrašo (pavyzdžiui, perjungti iš vieno teksto DI į kitą be registracijos). Mums svarbu ne tavo sugebėjimas valdyti vieną konkrečią programą, o tavo kritinis mąstymas ir supratimas, kaip dekonstruoti klastotę.
Ar aš privalau išspręsti visus 17 scenarijų, kad gautčiau pažymėjimą?	Kiekviena misija yra savarankiška ir turi savo atskirą pažymėjimą, kurį gauni iškart teisingai įveikęs scenarijaus galutinį testą bei suradęs kodą - raktą. Tu gali rinktis tik tas temas, kurios tau šiuo metu atrodo aktualiausios socialiniuose tinkluose. Tačiau, jei nori tapti tikru medijų ekspertu ir aktyvuoti pagrindinį tarptautinį Didįjį pažymėjimą, turi sėkmingai užbaigti bent 8 skirtingus scenarijus.
Ką daryti, jei testo metu nesurinkau reikiamų 75%? Ar mane pašalins iš kurso?	Čia niekas tavęs nebaudžia pažymiais! Jei surinkai mažiau nei 75% (atsakei teisingai į 4 ar mažiau klausimų), sistema tiesiog neleis automatiškai sugeneruoti tavo pažymėjimo. Tu gali iškart spausti mygtuką <i>Kartoti iš naujo</i> ir laikyti testą iš naujo. Bandymų skaičius yra visiškai neribojamas.



3. GIDAS MENTORIAMS, KAIP NAUDOTIS MOKYMŲ MEDŽIAGA MOODLE APLINKOJE

Šių metodinių gairių tikslas – padėti su jaunimu dirbantiems specialistams tapti mentoriais 14–19 m. paaugliams skirtoje medijų raštingumo programoje „YouTHink: kaip nepaklysti skaitmeniniuose labirintuose“. Mokymų medžiagoje yra parengta 17 interaktyvių scenarijų įvairiomis medijų raštingumo temomis. Pagrindinis šios programos tikslas - mokyti jaunimą kritiškai vertinti skaitmeninę medijų aplinką, kurioje kasdien susiduriama su DI algoritmais, vaizdo klastotėmis, emociškai manipuliuojančiomis sukčiavimo schemomis ir t.t.

3.1.MOKYMOSI MEDŽIAGOS TEMOS IR SPRENDŽIAMOS PROBLEMOS

Mokymo medžiaga yra suskirstyta į teminius blokus, kurie tiesiogiai atitinka projekto ugdymo programą:

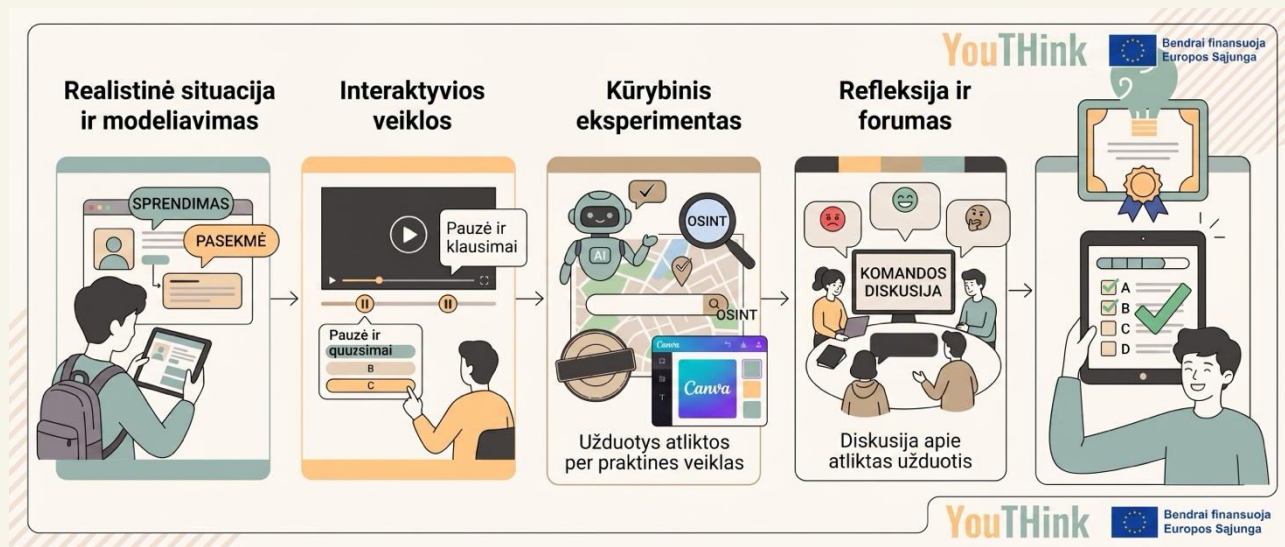
- **Dirbtinis intelektas ir manipuliacija vaizdu.** Šioje temoje nagrinėjama, kaip kuriami „suklastoti“ (*deepfake*) vaizdo ar garso įrašai, kaip veikia grožio filtrai socialiniuose tinkluose ir kokį emocinį spaudimą tai sukelia paauglių savivertei.
- **Informacinis raštingumas ir kritinis mąstymas.** Paaugliai mokomi pastebėti logines spragas, DI sugeneruotas „haliucinacijas“, atskirti faktus nuo nuomonių ir lyginti kelis šaltinius.
- **Skaitmeninis saugumas ir socialinė inžinerija.** Analizuojama, kaip sukčiai naudoja psichologinį spaudimą, skubą ar netikrą autoritetą, kad išviliotų slaptažodžius neoficialiuose kanaluose.
- **Skaitmeninė gerovė ir elgsenos psichologija.** Gilinamasi į technologijų sukeltą priklausomybę, nenustojamą naršymą ir programėlių kūrėjų naudojamus žaidybinius elementus, kurie trikdo paauglių gyvenimo kokybę.
- **Įtakos mechanizmai ir algoritmų filtrai.** Padedama jaunuoliams suprasti, kaip socialinių tinklų algoritmai personalizuoja jų srautus, uždarydami juos informaciniuose burbuluose ir kaip veikia paslėpta DI rinkodara.
- **Etika ir skaitmeninė pilietybė.** Keliami klausimai dėl autorystės teisių, kai DI kopijuoja realių menininkų stilių, bei mokoma atsakingo turinio kūrimo principų.

3.2.METODINIS MODELIS: NUO TEORIJOS IKI EKSPERIMENTŲ

„YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?“ kurso metodika remiasi trimis pagrindiniais mokymosi elementais: dalyvavimu, emociniu įtraukimu ir patirtiniu mokymusi. Praktikoje tai reiškia, kad jaunuoliai įgyja reikiamus įgūdžius per šiuos skaitmeninius procesus:

- **Realaus gyvenimo situacijų simuliacija.** Besimokantysis veikia kaip veikėjas, priima sprendimus ir iškart mato pasekmes.
- **Interaktyvios užduotys ir teorija.** Vaizdo įrašai su sustojimais, įvairios interaktyvios užduotys, klausimai neleidžia likti pasyviu stebėtoju.
- **Kūrybinis eksperimentas.** Praktinėmis priemonėmis atliekamos užduotys (įskaitant DI priemonių panaudojimą, skaitmeninės ekspertizės ir faktų tikrinimo priemones, Canva ar kitas priemones).
- **Grįžtamasis ryšys.**

- **Baigiamasis testas.** Platformoje veikia pažymėjimų sistema – po kiekvieno sėkmingai įveikto scenarijaus (išsprendus interaktyvią simuliaciją, atlikus praktinę užduotį ir išlaikius baigiamąjį žinių testą) dalyviui automatiškai sugeneruojamas konkretų įgūdį patvirtinantis pažymėjimas.



Šaltinis. Gemini

3.3.KOKIUS ĮGŪDŽIUS ĮGIS JAUNUOLIAI?

Tiek per interaktyvios teorinės medžiagos pateikimą, tiek per praktines užduotis besimokantieji ugds šiuos įgūdžius:

- **Kritinį mąstymą.** Tai tavo vidinis detektyvas, padedantis akimirksniu pamatyti, kas užsakė reklamą, kodėl tam tikras vaizdas kelia abejonių ir kuris tekstas bando manipuluoti tavo emocijomis.
- **Suvokimą apie skaitmeninę pilietybę ir etišką elgesį virtualioje erdvėje.** Tai tavo gebėjimas kurti interneto kultūrą, kurioje tavo nuomonė turi svorį, o tavo kuriamas turinys išreiškia tavo originalią nuomonę, o ne kopijuoja DI klišes.
- **Supratimą apie saugumą ir skaitmeninę higieną.** Tai tavo žinios, kaip akimirksniu užrakinti duris sukčiams, apsaugoti savo slaptažodžius žaidimų platformose ir nepalikti jokių pavojingų skaitmeninių pėdsakų.
- **Emocinio atsparumo įgijimą.** Tai įgūdis, kuris neleidžia algoritmams tavimi manipuluoti, supykdyti ar priversti jaustis prastesniu dėl tobulo, filtrais nugludinto kažkieno profilio.
- **Reflektavimo įgūdžius.** Tai gebėjimas ne tiesiog spausti „Like“, bet argumentuotai diskutuoti su bendraamžiais, analizuoti savo elgesį ir dalintis problemų sprendimo būdais.

3.4. PROGRAMOS TRUKMĖ IR ADAPTAVIMO GALIMYBĖS

Visą „YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?“ mokymų ciklą sudaro 17 interaktyvių scenarijų, apimančių platų skaitmeninio bei medijų ir informacinio raštingumo temų spektrą. Visos programos trukmė yra apie **68 akademinės valandos**. Kiekvienam scenarijui, pavyzdžiui, analizuojant Emos priklausomybę nuo grožio filtrų ar Adomo susidūrimą su socialine inžinerija, rekomenduojama skirti maždaug po 4 akademines valandas. Ši rekomenduojama trukmė tik orientacinė ir priklauso nuo besimokančiojo mokymosi tempo, turimo laiko ir kitų dalykų. Jūs, kaip mentorius, galite lanksčiai taikyti scenarijus. Priklausomai nuo jaunuolių technologinių įgūdžių lygio, pasirinkto iššūkių skaičiaus ar netikėtai kilusių diskusijų, programa gali trukti ilgiau arba būti sutrumpinta, fokusuojantis tik į grupei aktualiausias temas atliepiančias jų poreikius bei lūkesčius.

Svarbu pabrėžti, kad besimokantiesiems nėra taikomas privalomas reikalavimas baigti visą mokymosi programą. Ši mokymosi programa sukurta išimtinai remiantis personalizuoto ir neformaliojo ugdymo principais. Tai reiškia, kad nuotolinio mokymosi aplinka leidžia jaunuoliams patiems formuoti savo edukacinį kelią, eksperimentuoti ir savarankiškai rinktis tik tas temas bei iššūkius, kurie tiesiogiai atliepia jų interesus ar skaitmeninėje erdvėje patiriamas dilemas.

Suteikdami laisvę rinktis, mes įgaliname paauglius tapti aktyviais mokymosi proceso šeimininkais, o ne pasyviais stebėtojais. Tuo tarpu privalomas didelės apimties kurso baigimas asocijuojasi su formaliąja mokyklos sistema, o tai gali mažina paauglių vidinę motyvaciją. Lanksti, jokių ilgalaikių įsipareigojimų nereikalaujanti struktūra užtikrina, kad net ir neturintys galimybių skirti keliasdešimt valandų visam kursui, paaugliai vis tiek gali pasiekti realių ir apčiuopiamų rezultatų atlikę vos kelis labiausiai jiems patikusius scenarijus.

Šios kartos atstovų dėmesio išlaikymui būtinas greitas grįžtamasis ryšys ir tarpiniai apdovanojimai. Todėl platformoje veikia pažymėjimų sistema – po kiekvieno sėkmingai įveikto scenarijaus (išsprendus interaktyvią simuliaciją, atlikus praktinę užduotį ir išlaikius baigiamąjį žinių testą) dalyviui automatiškai sugeneruojamas konkretų įgūdį patvirtinantis pažymėjimas.

Siekiant užtikrinti maksimalų prieinamumą ir pašalinti kalbinius barjerus, visa nuotolinio mokymosi aplinka bei mokomoji medžiaga yra prieinama šešiomis kalbomis – anglų, portugalų, lietuvių, italų, slovėnų bei prancūzų. Tai leidžia jaunuoliams mokytis ir eksperimentuoti jų nacionaline kalba.



3.5. VEIKĖJŲ INTEGRAVIMAS Į MOKYMOSI PROGRAMĄ

Mokymo medžiaga iliustruota keturių mūsų herojų paauglių – Emos, Kristi, Luko ir Adomo – skaitmeninėmis patirtimis. Šie personažai nėra atsitiktiniai – jie paaugliai, turintys skirtingus elgesio modelius internete, ir leidžia jaunuoliams analizuoti savo pačių patirtis. Šių paauglių istorijos ir aprašymai yra išgalvoti, tačiau jais siekiama pritraukti paauglius spręsti kasdienes problemas.



Ema atspindi emocinio įsitraukimo ir skaitmeninių iliuzijų veikėją. Šis personažas sukurtas analizuoti grožio standartų, matomumo internete ir įtampos tarp virtualaus įvaizdžio bei realaus gyvenimo tapatybės problemas. Emos naratyvai orientuoti į filtrų poveikio, influencerių kultūros, dirbtinio intelekto iškreiptų grožio normų ir spaudimo išlaikyti tobulą skaitmeninį fasadą analizavimą.



Savo ruožtu Kristi atspindi vartotojiškumo ir statuso siekimo personažo įvaizdį. Per šio veikėjo elgseną internete ir jos patirtis jaunuoliai mokosi atpažinti paslėptą reklamą, sintetinį turinį, prabangos kultūros pinkles ir vertina emocinę bei finansinę skaitmeninio statuso palaikymo kainą.



Adomas yra išmintingas ir nuolat naudojantis savo kritinio mąstymo įgūdžius įvairiose situacijose. Šis analitinis archetipas skatina paauglius abejoti informacijos šaltiniais, identifikuoti manipuliavimo technikas ir kritiškai vertinti turinį, algoritmus bei dirbtinio intelekto sugeneruotą informaciją. Adomo situacijos naudojamos kaip gidas per dezinformacijos, kibernetinio sukčiavimo ir socialinės inžinerijos scenarijus.



Kaip alternatyva vartotojiškam turiniui, Lukas veikia kaip pozityvios skaitmeninės tapatybės ir autentiškos kūrybos veikėjas. Jo pagrindinis vaidmuo yra pademonstruoti, kaip skaitmeniniai įrankiai ir dirbtinis intelektas gali palaikyti kūrybiškumą ir emocinę gerovę, neskatinant manipuliacijų ar nerealistinių lūkesčių. Tai natūrali atsvara į varžymąsi orientuotam interneto turiniui.



3.6. MENTORIAUS VAIDMUO IR MOKYMO FORMA

Su jaunimu dirbantis asmuo, kuris nori naudotis sukurta mokymų medžiaga „YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?“, neprivalo būti IT sistemų ar kibernetinio saugumo specialistas ar informatikos mokytojas. Tikrasis mentoriaus vaidmuo – motyvuoti jaunuolius įsitraukti į scenarijus bei teikti konsultacijas, padėti spręsti kilusias problemas, skatinti įgūdžių ugdymą ir domėjimąsi atsakingu medijų naudojimu. Tai reiškia, kad mentoriui tikrai nereikia užsiėmimui rengti skaidres, ruošti teorinę medžiagą. Jis kartu su paaugliais pasineria į pasirinktus scenarijus, dalijasi patirtimi, stebi jų sprendimus ir kaip jau minėta padeda spręsti problemas.

Mentoriaus vaidmuo apima tris pagrindinius elementus:

- užtikrina sklandų techninį prisijungimą prie mokymų medžiagos;
- sukuria patrauklią mokymo(si) erdvę;
- inicijuoja refleksiją ir padeda jaunuoliams susieti virtualias patirtis su jų pačių kasdienybe socialiniuose tinkluose.

3.7. ASMENINIO RYŠIO UŽMEZGIMAS SU BESIMOKANČIAISIAIS

Mentorius „YouTHink“ projekte nėra tik techninis kurso administratorius – tai atvirą diskusiją ir pasitikėjimą kuriantis asmuo. Mokymų pradžioje esminis žingsnis yra įvertinti realų, o ne vien deklaruojamą jaunuolių medijų raštingumo lygį, atpažįstant tiek jų spragas, tiek stipriąsias puses. Venkite kategoriškų taisyklių ir nurodymų „kaip elgtis internete“. Verčiau skatinkite juos pačius ieškoti atsakymų ir priimti tai, kad klysti yra mokymosi proceso dalis. Pirmųjų sesijų metu kurkite jautrią, empatišką aplinką, kurioje jaunuoliai jaustųsi drąsiai.

Siekdami sukurti autentišką ryšį, galite dalinti asmenine patirtimi. Papasakokite, kaip patys susidūrėte su sunkiai atpažįstama dirbtinio intelekto sugeneruota klastote (angl. *deepfake*) ar kaip išmokote atpažinti socialinės inžinerijos elementus žinutėse. Tai skatina bendradarbiavimą komandose ir stiprina jaunuolių pasitikėjimą savo jėgomis, kritiškai vertinant informaciją. Patarkite jaunuoliams, kaip efektyviai valdyti laiką, optimizuoti darbus, kaip pristatyti savo idėjas, ar paruošti pristatymus atliekant užduotis. Padėkite jiems ugdyti prisitaikymo, bendradarbiavimo, pasitikėjimo savimi bei lyderystės įgūdžius.

Esant galimybei, keiskitės idėjomis ir skatinkite besimokančiuosius konstruktyviai dėstyti mintis, ypač komentuojant kitų dalyvių darbus. Galite skatinti užduotis atlikti komandose.



3.8. MENTORIAUS PASIRENGIMAS MOODLE APLINKOJE

Prieš prasidedant mokymams rekomenduojama patiems tapti kurso dalyviais ir susipažinti su scenarijais ir kiekvieno iš jų struktūra. Tai leis jums perprasti kurso tematiką, patirti skaitmeninius iššūkius per veikėjų (Emos, Kristi, Luko ar Adomo) prizmę ir iš anksto pasiruošti klausimams, kurių galite sulaukti iš jaunuolių.

Rekomenduojami šie pasiruošimo žingsniai:

- peržiūrėkite pasirinkto scenarijaus veiklas, interaktyvias knygas ir vaizdo įrašus „Moodle“ aplinkoje.
- ištestuokite interaktyvius scenarijus „Moodle“ aplinkoje norėdami suprasti scenarijaus galimas situacijas tam, kad žinotumėte, kaip nukreipti besimokančiuosius jei jie susiduria su sunkumais „Moodle“ aplinkoje
- Ištestuokite galutinį testą ir išbandykite sugeneruoti pažymėjimą įvertinant ar viskas sklandžiai veikia.

Mokymų metu būkite pasirengę padėti jaunuoliams, susidūrusiems su techniniais nesklandumais. Galiausiai, atminkite, kad nors temos ir iššūkiai skiriasi, kiekvienas „Moodle“ platformoje esantis scenarijus turi nuoseklią struktūrą. Numatoma, kad vieno scenarijaus įveikimas jaunuoliui užtruks 3 valandas (apie 180 minučių/4 akademines valandas). Tačiau jie galės mokytis savarankiškai, jiems patogiu ir priimtinu greičiu.

3.9. SCENARIJAUS STRUKTŪRA

Kadangi procesas paremtas praktiniu įsitraukimu, jaunuoliai kiekviename scenarijuje matys panašią struktūrą:

~5-10 min.	Įvadas. Tikslai ir siekiniai. Kiekvienas modulis atidaromas trumpu animuotu vaizdo įrašu, kuris pristato veikėją ir konkrečią jo skaitmeninę problemą.
~30 min.	Interaktyvi simuliacija arba kita interaktyvi veikla. Tai dažniausiai H5P pagrindu sukurtas išsišakojantis pasirinkimų medis (<i>Branching Scenario</i>). Čia besimokantysis gauna situacijos aprašymus ir priima sprendimus už veikėją, o tolesni klausimai kinta pagal jo ankstesnius atsakymus. Neteisingi žingsniai iškart pateikia teorinius paaiškinimus – taip natūraliai mokomasi iš padarytų klaidų. Kai kuriuose scenarijuose vietoje pasirinkimų medžio gali būti integruotos kitos interaktyvios analizės formos.
~30 min.	Teorijos pateikimas. Teorija pateikiama per „Moodle“ statinės ar interaktyvios knygos veiklas bei interaktyvius vaizdo įrašus su sustojimais ir kontroliniais klausimais. Svarbi detalė: teorinėje dalyje esantys vaizdo įrašai dažniausiai yra anglų kalba. Jaunuoliams būtina parodyti, kaip vaizdo grotuve įsijungti subtitrus savo kalba. Visos kitos interaktyvios veiklos vaizdo įrašuose ir platformoje jau yra pritaikytos nacionaline kalba.
~60 min.	Praktinė kūrybinė užduotis. Besimokantysis turi pasirinkti savo sudėtingumo lygį ir šią užduotį atlikti jau už „Moodle“ aplinkos ribų. Paprastai prašoma sukurti informacinį plakatą naudojant pateikčių programą ar „Canva“, atlikti dirbtinio intelekto audito tyrimą ir panašiai. Atliktą darbą privaloma įkelti atgal į atitinkamos užduoties veiklą nurodytu formatu. Tikslios rekomendacijos, kaip pasirinkti tinkamą lygį, pateikiamos pačiame modulyje.



~25 min.	Refleksija ir dalinimasis. Atliktą praktinį darbą besimokantieji privalo ne tik įkelti vertinimui, bet ir pasidalinti platformos forume arba „Instagram“ tinkle (naudojant grotąžymę #YouTHinkChallenge2026, jei turi šią paskyrą). Neturintys „Instagram“, savo mintis ir rezultatus pristato „Moodle“ scenarijaus forume. Svarbu paaiškinti dalyviams apie privatumo taisyklę keliant darbus į atvirą erdvę. Kuriamame turinyje neturi likti jokių jautrių duomenų, asmeninių adresų, realių telefonų numerių ar prisijungimo detalių. Besimokančiojo skaitmeninis pėdsakas turi rodyti jo kompetenciją, bet neatverti durų piktavaliams. Išsamios instrukcijos pateikiamos kiekvieno scenarijaus užduoties aprašyme.
~15 min.	Žinių patikrinimas. Scenarijaus pabaigoje jaunuolių laukia testas, sugeneruotas iš 5 atsitiktinių klausimų. Kiekvienam klausimui reikės pasirinkti vieną atsakymą. Norint išlaikyti testą, būtina teisingai atsakyti į ne mažiau kaip 75% klausimų. Testą galima kartoti neribotą skaičių kartų, tačiau prieš perlaikant visuomet rekomenduojama grįžti prie teorijos ir išanalizuoti klaidas.
~5 min.	Pažymėjimas. Sėkmingai išlaikius testą, atveriamą galimybę atrakinti scenarijaus pažymėjimą naudojant surastą slapta kodą. Surinkęs bent 8 pažymėjimus, besimokantysis įgis pagrindinį „Didįjį“ pažymėjimą.

3.10. PROGRESO STEBĖSENA MOODLE APLINKOJE

Mokymų aplinka sukurta taip, kad apsaugotų jaunuolius nuo bandymų „peršokti“ tiesiai prie rezultatų. Siekiant sėkmingai pabaigti vieną scenarijų, besimokantysis turi pereiti visas potemes – kiekvienam puslapiui, knygai ir H5P veiklai yra pritaikytas atidarymo fiksavimas, užtikrinantis, kad veikla būtų užskaityta. Visos scenarijaus dalys turi būti atidaromos ir peržiūrimos chronologiškai nuosekliai pradedant nuo scenarijaus pradžios.

3.11. PAŽYMĖJIMO ATRAKINIMO FORMULĖ (3 ŽINGSNIAI)

Kiekviename scenarijuje yra paslėptas kelių simbolių ar žodžių „kodus-raktas“. Jis dažniausiai paslėptas teorinėje medžiagoje arba interaktyviuose vaizdo įrašuose. Tai žaidybinis elementas, skatinantis išlaikyti dėmesį mokymosi metu.

Norint sėkmingai baigti scenarijų ir sugeneruoti vardinį pažymėjimą, jaunuolis privalo įvykdyti šias tris sąlygas:

1. **Visos scenarijaus veiklos turi būti pažymėtos kaip pabaigtos.** Tai sistema daro automatiškai, kai įvykdomos visos veiklų sąlygos (peržiūrėtos visos veiklos, atliktos praktinės užduotys).
2. **Testo išlaikymas.** Būtina sėkmingai įveikti scenarijaus pabaigoje esantį testą, teisingai atsakant į ne mažiau kaip 75% klausimų (4 iš 5).
3. **Pažymėjimo atrakinimas.** Testo pabaigoje reikia tiksliai suvesti teorinėje dalyje surastą slapta kelių simbolių kodą-raktą.



3.12. PATARIMAI DĖL SCENARIJUJE ESANČIŲ VEIKLŲ ĮVYKDYMO

Prieš pradėdami mokymus, besimokantieji atkreipkite dėmesį į specifines MMoodle“ platformos priemones.

Interaktyvūs vaizdo įrašai

Atkreipkite jaunuolių dėmesį, kad kurse esantys vaizdo įrašai nėra įprastas „YouTube“ formatas, kurį galima palikti groti fone. Mentorius turėtų iš anksto paaiškinti jaunuoliams, jog „Moodle“ aplinkoje integruoti įrašai reikalauja aktyvaus įsitraukimo ir refleksijos, todėl būtina juos žiūrėti atidžiai bei atlikti visas paslėptas užduotis. Edukaciniai vaizdo įrašai yra sukurti periodiškai sustoti, pateikiant situacinius klausimus ar paaiškinimus. Šių elementų tikslas perteikti informaciją ir tuo pačiu stiprinti kritinio stebėjimo, medijų analizės bei refleksyvaus mąstymo įgūdžius.

Jums, kaip mentoriui, tai yra priemonė gyvai diskusijai klasėje, jei mokymai organizuojami kontaktiniu būdu. Pavyzdžiui, vaizdo įrašui sustojus ties Luko miego trūkumo dilema, prieš besimokantiejiems pasirenkant atsakymą ekrane, galite trumpai paklausti grupės: „Kiek iš jūsų vakar patyrė tokią pačią situaciją?“

Pasirinkimų scenarijai situacijoms imituoti

Tai viena paveikiausių kurso dalių, kurioje jaunuoliai tiesiogiai perima mūsų veikėjų roles. Mentorius turėtų paaiškinti dalyviams, kad šie scenarijai nėra skirti tiesiog patikrinti žinias ieškant vieno teisingo ar neteisingo atsakymo – tai pirmiausia erdvė kritiniam mąstymui ir refleksijai ugdyti. Skatinkite jaunuolius nebijoti eksperimentuoti ir atidžiai įvertinti, kaip emocijos, bendraamžių įtaka ar socialinių tinklų spaudimas veikia jų pačių sprendimų priėmimą.

Jei besimokantysis priims skubotą, emocijomis paremtą sprendimą – pavyzdžiui, paspaus ant Kristi suviliojusios netikros elektroninės parduotuvės nuorodos – sistema akimirksniu įtrauks jį į pasekmių situaciją. Ji rodys neigiamas pasekmes ir teorinius paaiškinimus tol, kol jaunuolis perkrims sukčių taktiką ir ras saugų išėjimą. Paaiškinkite grupei, kad klysti čia galima, nes būtent per klaidas šioje imitacinėje aplinkoje be realių pasekmių formuojasi tikrasis skaitmeninis imunitetas.

Jūsų tikslas – padėti jiems po to reflektuoti, kodėl vienas ar kitas instinktyvus sprendimas nuvedė į aklavietę. Vykdamą veiklą, galite sąmoningai stabtelėti ties svarbiausiais sprendimų priėmimo taškais ir paskatinti diskusiją – tai padeda jaunuoliams išnagrinėti alternatyvias perspektyvas, palyginti skirtingus pasirinkimus ir susieti ekrane matomą scenarijų su realaus gyvenimo skaitmeninėmis patirtimis. Nukreipkite jaunuolių dėmesį ne tik į tai, kokia yra istorijos pabaiga, bet ir į patį loginį argumentavimą, kodėl buvo priimtas būtent toks sprendimas bei koks galėtų būti platesnis tokio elgesio poveikis.

Skaitmeninės knygos kaip interaktyvūs gidai

Prieš pradėdami šią veiklą, jūsų, kaip mentoriaus, užduotis yra supažindinti dalyvius su šiuo specifiniu formatu ir aiškiai akcentuoti, jog čia gali būti reikalaujama ne vien tik pasyvaus skaitymo, o taip pat aktyvaus įsitraukimo atliekant užduotis.

Parodykite besimokantiejiems apie „Moodle“ veiklų navigacijos rodykles ekrano dešinėje ir patarkite aklai „nenaršytą“ puslapių. Knygų skyriuose slypi svarbios temos ir netgi paslėptos



užduotys, kurių įveikimas būtinas norint sėkmingai judėti pirmyn. Svarbu užtikrinti, kad jaunuoliai perprastų navigacijos principus, todėl nuolat priminkite jiems nepraleisti integruotų testų, vaizdo įrašų ar refleksijos užduočių.

Nors šios interaktyvios knygos yra pritaikytos individualiam, į besimokantįjį orientuotam mokymosi tempui, jūs galite valdyti grupinę dinamiką. Galite suplanuoti laiko ne tik pačiam turinio vartojimui, bet ir gyvoms diskusijoms. Pavyzdžiui, analizuojant Adomo taikomus skaitmeninių šaltinių tikrinimo metodus, galite tikslingai stabtelėti svarbiausiuose vietose: aptarkite sudėtingesnes koncepcijas, padėkite rasti sprendimus bei jaunuoliams susieti scenarijaus turinį su jų asmeninėmis patirtimis socialiniuose tinkluose.

Žaidybinė motyvacija: kodų-raktų paieška

Siekiant išlaikyti jaunuolių dėmesį visos sesijos metu, į kiekvieną scenarijų yra integruoti žaidybinė tam tikrų detalių tai yra kodų-raktų paieška. Viena scenarijuje yra paslėptas vienas unikalūs „Kodas-raktas“ kuris yra vienintelis būdas atrakinti scenarijaus pažymėjimą. Šie kodai yra integruoti į interaktyvias užduotis.

Kūrybinių užduočių diferencijavimas

Tikslinė „YouTHink“ projekto grupė apima itin skirtingas patirtis turinčius 14–19 metų jaunuolius, todėl ketvirtasis scenarijaus etapas – praktinė kūrybinė užduotis – reikalauja lankstaus požiūrio. Mokymų aplinkoje neabejotinai susidursite su paaugliais, kuriems bazinis informacijos tikrinimas dar kelia iššūkių, bei vyresni, jau aktyviai gali eksperimentuoti su „Midjourney“, „ChatGPT“ ar kitais generatyvinio dirbtinio intelekto įrankiais.

Kadangi užduotys yra suskirstytos į dvi kategorijas – „Kūrybinis sprintas“ (pradedantiesiems) bei „Kūrybinis maratonas“ (pažengusiems) – natūralu, kad joms abiem numatyta vienoda, apie 60 minučių trukmė, leidžianti jaunuoliui įsigilinti į užduotį. Pradedančiųjų lygio veiklos dažniausiai orientuotos į skaitmeninio imuniteto formavimą per vizualinę kūrybą, pavyzdžiui, kuriant apsaugos nuo sukčių atmintinę, tuo tarpu pažengusieji imasi „skaitmeninių detektyvų“ rolės, atlikdami atvirkštinę vaizdų paiešką ar besiaiškindami sudėtingas klastotes.

Gana dažnai susidursite su situacija, kai jaunuolis pervertina savo jėgas arba atvirkščiai – renkasi lengviausią kelią. Leiskite jiems eksperimentuoti. Jei keturiolikmetis primygtinai nori imtis sudėtingo DI audito tyrimo, nesustabdykite jo. Paaiškinkite, kad mokymosi procesas yra gyvas – jeigu pradėjus atlikti „Kūrybinio maratono“ užduotį paaiškės, kad techninės žinios ar analitinis gylis reikalauja per daug pastangų ir pradeda varginti, besimokantysis bet kuriuo metu gali grįžti atgal ir sėkmingai atlikti „Kūrybinį sprintą“ iššūkį. Lygiai taip pat, vyresni jaunuoliai, greitai įveikę bazinę užduotį ir pradedantys nuobodžiauti, turėtų būti skatinami pereiti prie sudėtingesnės analizės, leidžiančios jiems pilnavertiškai realizuoti savo potencialą.

„Moodle“ forumo vaidmuo

Praktika rodo, kad jaunimas forumuose retai įsitraukia savaime – tam reikia nuoseklaus mentoriaus postūmio. Nuo jūsų priklauso ar norite paskatinti diskusiją forume apie nagrinėjamą temą.

Forume galima paskatinti besimokančiuosius pakomentuoti kolegų darbus, pateikti savo nuomonę apie atliktą darbą ar apskritai apie patį scenarijų.



Žinių patikrinimas: daugiau nei formalus vertinimas

Atkreipkite dėmesį, kad galutinis žinių patikrinimas yra susijęs su 5 klausimų testu. Testo išlaikymas (pasiekiant 75% ribą) yra būtina sąlyga pažymėjimui gauti.

Paskatinkite jaunuolius atidžiai išsiskaityti į kiekvieną klausimą (pavyzdžiui, kai prašoma atpažinti Adomo pastebėtus socialinės inžinerijos požymius) ir reflektuoti savo pasirinkimus, o ne akiai spėlioti siekiant kuo greičiau surinkti reikiamus balus.

4. MOODLE APLINKA

4.1. ĮVADAS Į MOODLE MOKYMOSI APLINKĄ IR TECHNINIS PASIRUOŠIMAS MOKYMAMS

Visi mokymosi programos „YouTHink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose“ interaktyvūs scenarijai, praktinės užduotys, žinių patikrinimo testai bei pažymėjimų sistema, apklausų anketos yra integruoti į projekto „Moodle“ platformą. Siekiant užtikrinti sklandų pilotinių mokymų procesą, jaunimo darbuotojai (mentorai) turi atlikti parengiamuosius techninius žingsnius likus bent kelioms savaitėms iki numatytos sesijos pradžios.

Platformos prieiga ir mokymų grupės administravimas susideda iš trijų privalomų žingsnių:

1. **Paskyros sukūrimas.** Eikite į mokymosi aplinką adresu <https://moodle-youthink.eu/> ir susikurkite bazinę vartotojo paskyrą. Registracijos metu būtina pateikti realų vardą, pavardę, galiojantį elektroninio pašto adresą bei nurodyti atstovaujamą šalį.
2. **Mentoriaus teisių aktyvavimas.** Sukūrus paskyrą, turite susisiekti su „Moodle“ platformos administratoriais iš asociacijos Viešieji interneto prieigos taškai organizacijos el. paštu [\[asociacija@vipt.lt\]](mailto:asociacija@vipt.lt), prašydami jūsų profiliui aktyvuoti mentoriaus rolę.
3. **Dalyvių registracija.** Mokymų dalyviai į Moodle registruojasi savarankiškai.

4.2. KALBOS PASIRINKIMAS

Siekiant maksimalaus prieinamumo, visa mokymosi kurso medžiaga yra lokalizuota ir prieinama šešiomis kalbomis: anglų, lietuvių, slovėnų, portugalų, italų bei prancūzų.

Pirmą kartą prisijungus prie sistemos, mentorius turi paskatinti jaunuolius iškart pasirinkti norimą vietinės kalbos versiją iš viršutinio platformos meniu. Rekomenduojama visą mokymosi ciklą baigti nekeičiant pasirinktos kalbinės aplinkos. Šis reikalavimas yra kritiškai svarbus techniniam sistemos stabilumui – tik išlaikant tą pačią kalbą, „Moodle“ sistema gali korektiškai sinchronizuoti dalyvio mokymosi procesą.

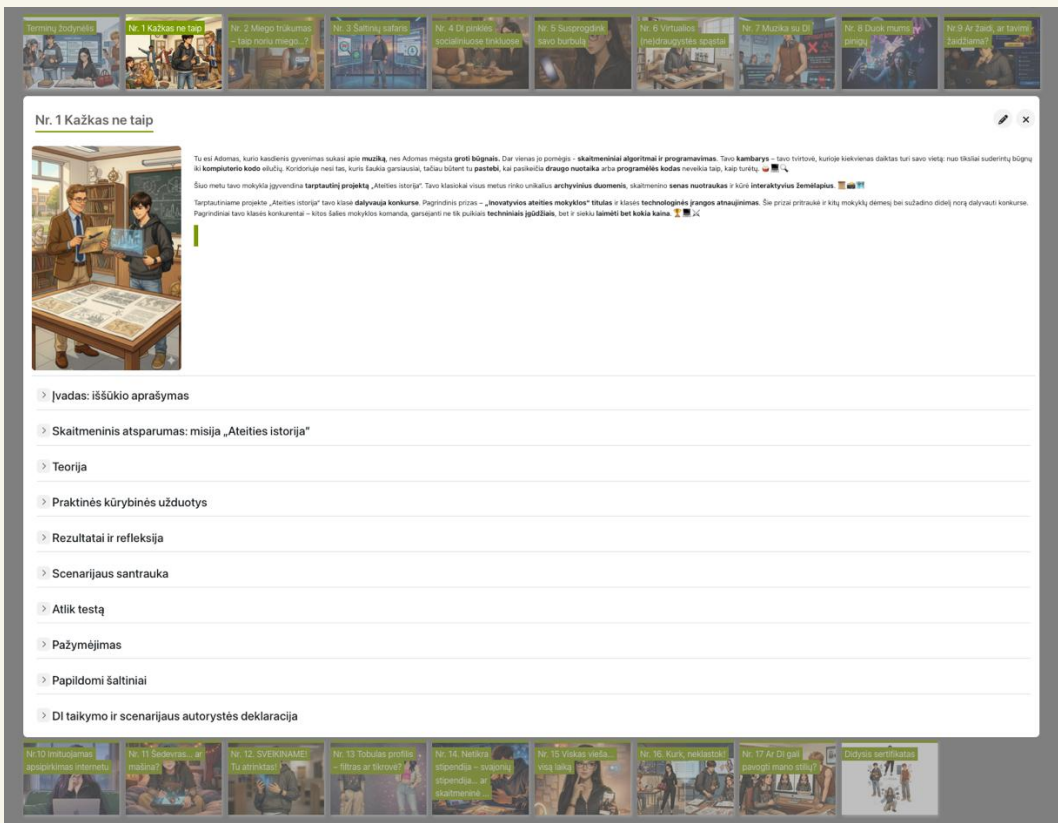


4.3.NAVIGAVIMAS MOOLDE

Kiekvienas iš 17 mokymosi scenarijų platformoje sukonstruotas kaip atskira misija ir pateikiamas atskirame interaktyviame blokelyje.



Spragtelėjus ant pasirinkto scenarijaus dalyviui atsiveria aiškiai to scenarijaus struktūra ir tuo pačiu mokymosi veiksmų seka.



Siekiant išvengti paviršutiniško „praslydimo“ per mokymus, platformoje pritaikytas nuoseklus judėjimas per sukurta veiklas. Jaunuoliai negali peršokti teorinės dalies ir eiti tiesiai prie baigiamojo testo ar pažymėjimo išdavimo. Visos platformoje esančios veiklos – pradedant įvadinio vaizdo įrašu



tęsiant išsišakojančiomis H5P simuliacijomis ir baigiant praktine užduotimi turi būti atrakinamos ir atliekamos paeiliui.

Mokymosi progresui valdyti platformoje veikia automatizuota būsenų sekimo sistema, kuri palengvina mentoriaus darbą ir tuo pačiu besimokančiajam suteikia informaciją apie jau atliktas veiklas. Prie kiekvienos neįveiktos veiklos dalyvis mato žymą „Atlikta“.

The screenshot shows the Moodle-YouThink course interface. At the top, there's a navigation bar with the course URL and a progress indicator showing 70% completion. Below the navigation bar, there's a list of activities: Terminų žodynelis, Nr. 1 Kažkas ne taip, Nr. 2 Miego trūkumas – taip noriu miego...?, Nr. 3 Šaltinių safaris, Nr. 4 DI pinkles socialiniuose tinkluose, Nr. 5 Susprogdink savo burbulą, and Nr. 6 Virtualios (ne)draugystės spąstai. The 'Nr. 1 Kažkas ne taip' activity is selected and expanded, showing a detailed view. The activity title is 'Nr. 1 Kažkas ne taip'. The content includes an illustration of two people in a library, a text description of the activity, and a list of tasks. The tasks are: 'Misijos pristatymas ir tavo tikslai' and 'Projekto prieštara: kas slėpi už „Ateities istorijos?“'. Both tasks have a green checkmark and the status 'Atlikta'.

4.4. PRAKTINIŲ UŽDUOČIŲ TIKRINIMAS IR FORUMŲ ADMINISTRAVIMAS

Kūrybinių užduočių peržiūra ir grįžtamasis ryšys

Kai besimokantysis atlieka praktines užduotis ir įkelia savo sukurtas užduotis į sistemą vertinimui, jūs turite reguliariai sekti šį procesą.

Prisijungę prie konkretaus scenarijaus, atidarykite praktinės užduoties langą. Ekrane pasirinkus funkciją, leidžiančią peržiūrėti visus pateikimus (angl. Peržiūrėti visus pateikimus), matysite visos jūsų grupės įkeltus failus arba aktyvias nuorodas į išorinius įrankius.

Atidarę užduoties elementą viršuje paspauskite **Pateikimai** galite tiesiogiai atidaryti ir įvertinti kiekvieno jaunuolio darbą.



Nors projekte nėra taikomas formalus pažymio rašymas, sistema leidžia palikti asmeninį grįžtamojo ryšio komentarą. Paspauskite **Komentarai**, norėdami pagirti paauglio atliktą darbą arba nukreipti jį tinkama linkme, jei atliktame darbe pastebėjote spragų.

Refleksijų forumų stebėseną

Diskusijų forumai yra atvira bendraamžių erdvė, todėl jie reikalauja nuolatinės priežiūros. Atidarę scenarijaus refleksijų forumą, matysite visą bendravimo istoriją bei jaunuolių paliktus komentarus. Jei pastebite, kad diskusija klypsta netinkama linkme – pavyzdžiui, kažkuris dalyvis paviešino jautrius asmeninius duomenis arba paliko įžeidžiantį komentarą apie kito jaunuolio įkeltą darbą – turite veikti nedelsiant.

- **Turinio šalinimas.** Kaip mentorius, turintis administravimo teises, jūs galite fiziškai pašalinti netinkamą turinį. Prie kiekvieno jaunuolio įrašo forume matysite valdymo įrankius – tiesiog paspauskite trynimo mygtuką ir netinkamas komentaras bus pašalintas.
- **Tiesioginis kontaktas su besimokančiuoju.** Pašalinus komentarą, reikalinga užkirsti kelią panašioms situacijoms ateityje. Viršutiniame dešiniajame „Moodle“ lango kampe rasite susirašinėjimo ikonėlę, per kurią galite parašyti asmeninę žinutę tiesiai konkrečiam dalyviui. Asmeninėje žinutėje paaiškinkite, kodėl jo įrašas buvo pašalintas, priminkite bendravimo taisykles ir padėsinkite toliau dalyvauti diskusijose, išlaikant konstruktyvumą bei tarpusavio pagarbą.

4.5. TECHNINIŲ PROBLEMŲ SPRENDIMAS

„YouTHink“ projektas siekia įtraukti jaunuolius iš įvairių aplinkų, įskaitant tuos, kurie susiduria su geografiniais, ekonominiais ar socialiniais barjeriais ir gali neturėti prieigos prie pačių naujausių technologijų ar spartaus interneto ryšio. Jūsų, kaip mentoriaus, atsakomybė yra užtikrinti, kad šie techniniai skirtumai netaptų kliūtimi ugdyti kritinį mąstymą.

Nors „Moodle“ platforma prisitaiko prie mobiliųjų įrenginių ir dalis dalyvių turinį gali pasiekti išmaniuoju telefonu, visaverčiam mokymuisi rekomenduojama naudoti kompiuterį (stacionarų, nešiojamąjį arba planšetę). Išmanūs telefonai labiau tinka greitai peržiūrai ar pranešimų sekimui, tačiau atliekant praktines užduotis, skaitant išsamią medžiagą ar pildant testus, mažas ekranas riboja patogumą. Jei vis dėlto tenka jungtis telefonu, patariama jį laikyti horizontaliai.

Jei dėl techninių kliūčių stringa „Moodle“ H5P interaktyvūs vaizdo įrašai, pasistenkite pakeisti mokymų dinamiką pereinant prie asinchroninio formato. Leiskite vaizdo įrašams ir simuliacijoms užsikrauti fone, o tuo metu suburkite jaunuolius gyvai diskusijai scenarijaus tema.

Kad vizualinis ir tekstinis turinys būtų prieinamas visiems, įskaitant disleksiją turinčius ar kognityvinių iššūkių patiriančius jaunuolius, „Moodle“ sistemoje yra integruoti prieinamumo įrankiai. Prieš pradėdami darbą, parodykite grupei, kaip platformoje galima padidinti šriftą, pakeisti ekrano kontrastą ar naudoti skaitymo palengvinimo režimus. Tai ypač svarbu scenarijuose, kur reikia atidžiai skaityti tekstą.



5. REKOMENDACIJOS PILOTINIŲ MOKYMŲ ORGANIZAVIMUI

Šioje dalyje pateikiamos gairės ir rekomendacijos ruošiantis tiek mokymams.

5.1. PASIRUOŠIMAS MOKYMAMS

Prieš prasidedant mokymams rekomenduojama atlikti šiuos veiksmus:

- **Parengti kvietimą į mokymus** ir išplatinti jį likus ne mažiau kaip 2 savaitėms (*žr. priedus*)
- **Patvirtinti renginio vietą** (arba nuotolinio susitikimo nuorodą, jei mokymai vyksta mišriu ar nuotoliniu būdu);
- **Užtikrinti stabilų interneto ryšį** ir veikiančius įrenginius visiems dalyviams;
- **Iš anksto patiems užsiregistruoti bei išbandyti** bent keletą scenarijų „Moodle“ platformoje;
- **Surinkti pasirašytas tėvų sutikimo formas** jaunimui iki 18 metų (*žr. priedus*)

5.2. MOKYMOSI VIETOS PARUOŠIMAS

Prieš prasidedant mokymams rekomenduojama įsitikinti, ar visa įranga ir priemonės yra paruoštos. Pateikiame gaires apie techninį pasiruošimą prieš mokymus.

Kiekvienas besimokantysis turi turėti:

- Kompiuterį arba planšetę.
- Įdiegtą ir išbandytą „Chrome“ naršyklę.
- Veikiančią savo „Moodle“ paskyrą.
- Stabilų interneto ryšį.
- Ausines ir kolonėles.
- Papildomas skaitmenines priemones ar programas kaip Canva ar skirtingi DI įrankiai.

Išmanusis įrenginys arba kompiuteris, interneto ryšys ir programos

Sukurta mokymų aplinka yra interaktyvi nuo dirbtinio intelekto sugeneruotų vaizdo įrašų iki garsinių klastočių pavyzdžių bei pasirinkimų scenarijų. Todėl kiekvienam dalyviui reikalingas išmanusis įrenginys arba kompiuteris su stabiliu interneto ryšiu bei naršykle, tiek „Moodle“ naudojimui, tiek praktinių užduočių atlikimui. Prieš mokymus svarbus, kad mentorius peržiūrėtų scenarijų ar kelis scenarijus, kuriuos naudos mokymų metu ir peržiūrės papildomų programų, tokių kaip pateikčių rengimo programa ar internetinių priemonių, kurioms gali būti reikalinga registracija, sąrašą.

Jei mokymai vyksta kontaktiniu būdu:

- Jei besimokantieji naudos organizacijos kompiuterius, jiems turi būti pateikiami prisijungimo prie kompiuterio duomenys.
- Jei bus reikalingas Wi-Fi ryšys, dalyviams turi būti pateikti prisijungimo duomenys.



Ausinės ir kolonėlės

Jei mokymų sesijos vyksta bendroje fizinėje erdvėje, pavyzdžiui, klasėje, bibliotekoje ar atviraime jaunimo centre, dalyviams reikalingos ausinės ir kolonėlės. Kolonėlės reikalingos, jei norėsite kartu peržiūrėti vaizdo įrašus, o ausinės reikalingos kiekvienam jaunuoliui individualiai susitelkti į veiklas, pavyzdžiui, individualiai klausytis vaizdo įrašų, ir tuo pačiu metu netrukdyti šalia dirbantiems bendraamžiams.

5.3.DALYVIŲ REGISTRACIJA

Kadangi visi scenarijai integruoti į „Moodle“ reikalinga užtikrinti, kad kiekvienas mokymų dalyvis žinotų, kaip prisijungti prie „Moodle“. Rekomenduojama paskyras sukurti pirmojo užsiėmimo metu. Prisijungimui prie „Moodle“ reikalingas dalyvio vardas, pavardė ir dalyvio el. pašto adresas.

5.4.TĖVŲ LEIDIMAI

Prieš pradėdant naudotis mokymosi aplinka ir registruojantis joje, siekiant kaupti statistinius duomenis ir stebėti dalyvių pažangą, jaunuoliai turi susipažinti su privatumo politika bei platformos naudojimosi sąlygomis ir su jomis sutikti registracijos metu.

Kadangi mokymai apima nepilnamečių asmens duomenų rinkimą ir tvarkymą, ypatingas dėmesys turi būti skiriamas tėvų ar globėjų sutikimams. Mentorai ir mokymų organizatoriai privalo pasirūpinti, kad oficialūs tėvų sutikimai dėl dalyvavimo projekto veiklose būtų surinkti dar prieš pirmąjį jaunuolio prisijungimą prie platformos, taip užtikrinant visišką atitiktį BDAR reikalavimams. Šablonas, kurį galima adaptuoti pagal savo šalies, organizacijos reikalavimus pateikiamas *Nr.1. Priedas. Tėvų sutikimas*.

5.5.MOKYMŲ FORMA

„YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?“ mokymo kurso turinį galima naudoti taikant tris skirtingus mokymų būdus:

- **Kontaktinis modelis (Jaunimo centre, bibliotekoje, mokykloje po pamokų).** Pasirinkus šį modelį efektyviausiai veikia „apverstos klasės“ formatai. Mentorius ekrane paleidžia trumpą įvadinį vaizdo klipą, o tuomet jaunuoliai, užsidėję ausines, individualiai neria į interaktyvias simuliacijas savo įrenginiuose. Antroji susitikimo dalis skiriama komandiniam darbui atliekant „Learning by Doing“ užduotis – pavyzdžiui, diskutuojant apie dirbtinio intelekto autorines teises, kol fone testuojami muzikos generavimo įrankiai, tokie kaip „Suno“, ar kuriant vizualius skaitmeninio imuniteto plakatus su „Canva Magic Studio“.
- **Nuotolinis modelis.** Orientuotas į asinchroninį darbą. Paaugliai scenarijus įveikia savarankiškai iš namų. Mentorius laiko sąnaudos čia yra minimalios – jis prisijungia prie platformos tik tam, kad „Moodle“ forume peržiūrėtų jaunuolių įkeltus praktinių užduočių rezultatus (arba nuorodas į jų „Instagram“ profilius) ir paliktą trumpą, motyvuojantį komentarą, palaikyti besimokančiuosius, sprendžiant scenarijus, susidūrus su techniniais ar kitais mokymosi klausimais.
- **Mišrusis modelis.** Jaunuoliai individualias teorines H5P simuliacijas atlieka savarankiškai savo laiku, tarsi žaisdami mobilųjį žaidimą. Gyvi (arba sinchroniniai vaizdo skambučių)



susitikimai rezervuojami išskirtinai tik pirmajam susitikimui, rezultatų aptarimui, refleksijoms ir bendruomenės kūrimui.

Bet kuris iš aprašytų mokymo modelių gali būti kartojamas su tais pačiais besimokančiais prisitaikant prie mokymų grafiko, tematikos ir kitų aplinkybių, taip ugdant nuolatinę jų pasitikėjimą savimi priimant skaitmeninius sprendimus.

5.6. DUOMENŲ TVARKYMAS MOKYMŲ METU

Prieš prašant nepilnamečių tėvų ar globėjų sutikimo dalyvauti mokymuose, mentorius turėtų paklausti auditorijos, ar jie kada nors skaito programėlių, pavyzdžiui, „TikTok“ ar „Instagram“, paslaugų teikimo sąlygas. Tai puiki proga padiskutuoti apie duomenų nutekėjimo rizikas ir privatumo apsaugą kasdienėje aplinkoje. Mentoriumi rekomenduojama akcentuoti, kad šis dokumentas garantuoja atitiktį BDAR (Bendrojo duomenų apsaugos reglamento) reikalavimams – platformoje surinkti vardai ir el. pašto adresai bus naudojami išskirtinai mokymosi progresui fiksuoti ir pažymėjimas išduoti. Duomenys nebus naudojami dirbtinio intelekto modeliams treniruoti ar perduodami trečiosioms šalims.

Nuasmeninta statistika

Prieš ir po mokymų yra pildomi klausimynai siekiant išsiaiškinti besimokančiųjų žinias ir pažangą pasibaigus mokymams. Jaunimo darbuotojas turėtų paaiškinti, kad mokymų metu sukurtos anketos yra nuasmenintos ir skirtos tik statistinei analizei.

Dėl fotografavimo ir filmavimo

Dėl mokymo dalyvių fotografavimo ir filmavimo mokymų metu susitikimo dalis yra ideali vieta įtraukti Emos naratyvą. Mentorius gali paklausti, kaip jaunuoliai jaučiasi, kai kažkas be leidimo įkelia jų nuotrauką į socialinius tinklus. Šis punktas leidžia patiemis paaugliams ir jų tėvams kontroliuoti savo skaitmeninį pėdsaką. Jei jaunuolis nenori būti matomas oficialioje komunikacijoje, jo sprendimas privalo būti gerbiamas. Čia pat mentorius gali užsiminti apie giliojo klastojimo rizikas ir paaiškinti, kodėl svarbu žinoti, kur ir kaip naudojamas besimokančiojo atvaizdas.

5.7. MOKYMŲ TRUKMĖS ADAPTACIJA

Jaunimo organizacijos, bibliotekos ar mokyklos susiduria su skirtingais resursais ir kasdieninėmis jų organizuojamomis veiklomis, todėl siūlomi keli mokymo būdai su skirtingomis laiko trukmėmis.



6. MOKYMŲ MEDŽIAGOS ADAPTAVIMAS NEFORMALIAJAME UGDYME

Šis mokymų „*YouThink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?*“ kursas patalpintas „Moodle“ platformoje yra sukurtas kaip atvirasis švietimo išteklius (OER) leidžiantis kitoms švietimo įstaigoms, viešosioms bibliotekoms bei jaunimo centrams jį neatlygintinai naudoti ir pritaikyti sukurta turinį savo bendruomenės ar lankytojų poreikiams.

Šioje dalyje yra pateikiamos rekomendacijos, kaip naudoti ir integruoti sukurta mokymo medžiagą į įvairias organizacijose vykdomas veiklas.

6.1. TEISINIS LANKSTUMAS IR ADAPTAVIMO LAISVĖ

Mokymo medžiaga sukurta nurodant „Creative Commons“ (CC BY-NC-SA) licenciją. Šia medžiaga besidominčios organizacijos turi teisę adaptuoti, keisti ir naudoti visą sukurta turinį nekomerciniais tikslais bei nurodant kas yra pagrindinis šio kurso autorius pagal žemiau pateiktą instrukciją:

Ši medžiaga parengta pagal tarptautinio projekto „*YouTHink: medijų ir informacinis raštingumas jaunimui*“ sukurta mokymo kursą „*YouTHink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?*“, pasiekiamą adresu: <https://itinstitut.lt/youthink-projektas/>, licencijuojamą pagal CC BY-NC-SA 4.0.

Pavyzdžiui, organizacijos gali naudoti sukurta personažų istorijas, jas modifikuoti. Jei paaugliai susiduria su sukčiavimo atvejais, jaunimo darbuotojams nereikia kurti mokymų programos, o galima pasinaudoti šioje medžiagoje pateikiamu turiniu.

6.2. INTEGRAVIMAS

Neformaliojo ugdymo įstaigos, jaunimo centrai, bibliotekos ir nevyriausybinių organizacijų gali lanksčiai integruoti „*YouTHink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose?*“ mokymo medžiagą į savo kasdienes veiklas. Suinteresuotos šalys, norėdamos taikyti mokymo medžiagos turinį, gali registruotis ir naudoti jį įvairiuose savo renginiuose, mokymuose ar kitose formatuose.

„Sprinto“ modelis vasaros stovykloms ir hakatonams

Tai iteracinis, į praktinį patyrimą orientuotas mokymosi metodas, pritaikytas vaikų vasaros stovykloms, hakatonams bei edukacinėms iniciatyvoms, tokioms kaip Saugesnio interneto diena. Modelio pagrindas – scenarijų skaidymas į trumpus etapus kitaip dar vadinamus sprintais.

Užsiėmimų formatas ir dinamika

- Veiklos organizuojamos trumpomis, iki 30 minučių trinkančiomis sesijomis. Tai padeda išlaikyti dalyvių dėmesio koncentraciją ir išvengti kognityvinio nuovargio.
- Užduotys gali būti atliekamos tiek individualiai, tiek bendradarbiaujant komandose, skatinant savarankiškumą arba komandinio darbo įgūdžius.



- Vaikai patys pasirenka juos dominančius scenarijus, taip didindami asmeninį įsitraukimą ir motyvaciją tyrinėti temą.

Užsiėmimo metu dalyviai gilinasi į pateiktą medžiagą, analizuoja kontekstą ir sprendžia praktines užduotis. Kadangi scenarijai yra platūs ir kompleksiški, jų neįmanoma įveikti per vieną sprintą. Dėl to užduočių įgyvendinimas yra padalijamas į keletą nuoseklių užsiėmimų. Kiekvienas sprintas tampa žingsniu link galutinio tikslo, leidžiančiu vaikams fiksuoti tarpinius pasiekimus ir kito užsiėmimo metu sklandžiai tęsti pradėtą darbą.

Savarankiško mokymosi modelis atviroms jaunimo erdvėms ir bibliotekoms

Šis formatas skirtas erdvėms, kur paaugliai ateina praleisti laisvalaikio be griežtos struktūros. Bibliotekos darbuotojui ar mentoriui nereikia vesti užsiėmimo – pagrindinė funkcija yra užtikrinti kompiuterinę įrangą ir nukreipti jaunuolius į „YouTHink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose“ mokymosi aplinką. Mokiniai savarankiškai pereina pasirinktus modulius, atlieka interaktyvias vaizdo užduotis ir sprendžia testus. Sistema veikia automatinio vertinimo principu, todėl surinkus 75 % teisingų atsakymų baigiamajame teste, platforma pati sugeneruoja pažymėjimą ir jaunimo darbuotojai nėra apkraunami papildomu darbu.

Mišraus mokymosi („apverstos klasės“) formatas ilgalaikiams būreliams

Kai organizacijos vykdo nuoseklias, kelis mėnesius truncančias mokymų programas, tiksliausia taikyti „apverstos klasės“ modelį. Paaugliai namuose savarankiškai prisijungia prie „Moodle“ platformos, peržiūri teoriją, praktines užduotis per interaktyvias H5P knygas ir pan. Atėjus į kontaktinį susitikimą, visas laikas skiriamas išskirtinai gilesnėms diskusijoms apie medijų manipuliacijas ir pagrindinės skaitmeninės užduoties įgyvendinimui, taip maksimaliai efektyviai panaudojant gyvo bendravimo vertę.

6.3.ASMENS DUOMENŲ APSAUGA

Pagal konkrečioje šalyje galiojančius teisės aktus užtikrinančius asmens duomenų apsaugą, mokymus ar užsiėmimus organizuojantys jaunimo darbuotojai privalo gauti oficialų tėvų ar globėjų sutikimą, leidžiantį nepilnamečiams registruotis „Moodle“ aplinkoje ir mokytis pagal naujai sukurta programą.

6.4. SINERGIJA SU DI ĮRANKIAIS

Mokymosi kursas suskirstytas į atskirus, nepriklausomus modulius (scenarijus), todėl galima rinktis tik aktualius scenarijus be būtinybės pereiti visą programą nuosekliai. Be to, ši struktūra skatina pačias suinteresuotąsias šalis atnaujinti mokymosi medžiagą naudojant šiuolaikinius generatyvinio dirbtinio intelekto įrankius. Naujų vaizdinių, garso ar vaizdo situacijų kūrimui galima laisvai pasitelkti tokias platformas kaip „Canva Magic Studio“, „HeyGen“ veikėjų vaizdo sintezei ar „Suno“ fono garso takelių generavimui.



6.5. ETIŠKAS NAUDOJIMAS IR ATITIKTIS ES REGLAMENTAMS

Plečiant „YouTHink“ modelį ir savarankiškai modifikuojant mokymų turinį, organizacijos žengia į jautrią skaitmeninės etikos teritoriją. Kadangi praktinėse užduotyse aktyviai pasitelkiami generatyvinio dirbtinio intelekto įrankiai, suinteresuotosioms šalims privalu užtikrinti atitiktį Europos Sąjungos Bendrajam duomenų apsaugos reglamentui (BDAR) bei Dirbtinio intelekto aktui (angl. AI Act). Šie standartai yra būtini siekiant apsaugoti nepilnamečių privatumą ir formuoti skaitmeninio atsparumo kultūrą.

Užtikrinant kibernetinį saugumą ir BDAR reikalavimų laikymąsi, jaunimo darbuotojai negali naudoti realių mokinių biometrinių duomenų – nuotraukų ar garso įrašų – kuriant naujas interaktyvias simuliacijas su tokiais platformomis kaip „HeyGen“, „ElevenLabs“ ar kitais išoriniais sprendimais. Visi kuriami sukčiavimo schemų, tapatybės vagysčių ar klastočių pavyzdžiai, privalo būti generuojami išskirtinai iš sintetinių, neegzistuojančių asmenų duomenų. Taip jaunimo centruose ugdomas analitinis kritinis mąstymas eliminuojant bet kokią duomenų nutekėjimo ar netinkamo panaudojimo riziką patiems paaugliams.

Kuriant ar atnaujinant turinį su DI įrankiais, pavyzdžiui, generuojant vizualizacijas per „Canva Magic Studio“, kuriant garso takelius su „Suno“ ar formuojant tekstus su „ChatGPT“ bei „Copilot“, privaloma laikytis skaidrumo principo, atspindinčio Dirbtinio intelekto akto nuostatas. Organizacijos turi priimti atsakomybę ir aiškiai žymėti sintetinį turinį. „YouTHink“ metodikoje įtvirtinta geroji praktika reikalauja, kad kiekvieno atnaujinto scenarijaus pabaigoje, interaktyvaus vaizdo įrašo ar skaitmeninės knygos išnašose būtų pateikiamas standartizuotas atsakomybės apribojimo tekstas (angl. *Disclaimer*). Jame privalu nurodyti, kokie konkretūs DI modeliai buvo naudoti turinio modifikavimui, ir patvirtinti, kad medžiaga perėjo žmogaus atliekamą tiek turinio, tiek etikos vertinimo filtrą.

Autorių teisių ir intelektinės nuosavybės apsauga taip pat reikalauja atidumo. Modifikuojant personažų istorijas bei pridėdant naujų vizualinių elementų, skatinama naudoti neautorizuotus, laisvos prieigos išteklius iš patikimų platformų arba aiškiai nurodyti autorystę turiniui, turinčiam Creative Commons licencijas.

6.6. SKAITMENINĖ EKOLOGIJA

Diegiant šį edukacinį modelį naujose institucijose, suinteresuotosios šalys skatinamos perimti ne tik technologinį ar naratyvinį turinį, bet ir visapusišką „žaliąją“ kultūrą.

Atkuriant pilotinius mokymus ar organizuojant sklaidos renginius, pabrėžiamas visiškas spausdintų dokumentų atsisakymas. Visos metodinės gairės bei mokymų medžiaga turi būti kuriami, saugomi ir perduodami skaitmeniniu formatu debesijoje. Tradicinius popierinius pažymėjimus „Moodle“ platformoje visiškai pakeičia automatiškai generuojami baigimo pažymėjimai.

6.7. GRĮŽTAMOJO RYŠIO RINKIMAS IR VERTINIMAS

Organizuojant mokymus, institucijoms ir jaunimo darbuotojams tenka svarbus vaidmuo įvertinant realų edukacinį poveikį tikslinei grupei. Suinteresuotosios šalys turi užtikrinti, kad paaugliai ir patys edukatoriai užpildytų klausimynus prieš ir po mokymų sesijų. Ši priemonė leidžia objektyviai pamatuoti, kaip pasikeitė dalyvių gebėjimai atpažinti giliausias klastotes, melagingas



naujienas, socialinės inžinerijos pinkles ir kaip išaugo jų pasitikėjimas saugiai bei atsakingai kuriant turinį.

Kokybinis ir kiekybinis grįžtamasis ryšys yra kritiškai svarbus kokybės užtikrinimui – siekiama, kad bent 80 procentų pilotinių mokymų dalyvių užbaigtų šias apklausas, taip užtikrinant statistinį patikimumą. Surinkti duomenys naudojami ne tik projekto ataskaitoms, bet ir tiesioginiam turinio tobulinimui, leidžiant lanksčiai pritaikyti „YouTHink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose“ kursą prie besikeičiančių skaitmeninių tendencijų ir paauglių poreikių.

6.8. SKLAIDA IR VIEŠINIMAS

Sėkmingas „YouTHink: kaip nepasiklysti skaitmeniniuose labirintuose“ modelio perdavimas neapsiriboja vien mokymų pravedimu fiziniame ar virtualioje klasėje – institucijos, perimančios šią metodiką, turi tapti aktyviais medijų raštingumo kultūros ambasadoriais skaitmeninėje erdvėje. Siekiant užtikrinti vieningą tarptautinę komunikaciją ir skatinti paauglių įsitraukimą, visoms programą adaptuojančioms organizacijoms pateikiamos aiškos vizualinio identiteto rekomendacijos.

Vienas svarbiausių elementų formuojant bendrą Europos jaunimo tinklą yra suinteresuotų šalių prisijungimas prie oficialios projekto „Instagram“ bendruomenės bei privalomų grotažymių (ypač #YouTHinkChallenge) ir oficialios paskyros @YouTHinkProject integravimas į visą išorinę komunikaciją. Suinteresuotosios šalys skatinamos ne tik pačios sekti projekto naujienas ir viešinti mokymų akimirkas, bet ir motyvuoti pačius paauglius dalintis savo praktinių „Learning by Doing“ užduočių rezultatais. Pavyzdžiui, įveikus pozityvios skaitmeninės tapatybės modulį su Luku, dalyviai asmeninėse „Instagram“ paskyrose (dažniausiai „Story“ formate) viešina savo autentiškus, filtrais nepagražintus kūrinius, pridedami minėtą grotažymę ir pažymėdami (angl. tag) projekto paskyrą @YouTHinkProject. Toks virusinis (angl. viral) platinimo mechanizmas, nukreipiantis srautą į centrinį projekto profilį, leidžia stebėti realų projekto poveikį tarptautiniu mastu ir natūraliai patraukia bendraamžių dėmesį.

Rengiant kvietimus į mokymus, pranešimus spaudai ar socialinių tinklų vizualizacijas, komunikacijoje rekomenduojama naudoti atpažįstamus projektų veidus, sukurtą vizualinį turinį, projekto logotipą.



7. PRIEDAI

TĖVŲ/GLOBĖJŲ SUTIKIMAS DĖL VAIKO DALYVAVIMO PROJEKTE IR ASMENS DUOMENŲ TVARKYMO

„YouTHink“ (projekto nr. 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256) – tai Europos Sąjungos „Erasmus+“ programos finansuojama iniciatyva, skirta 14–19 metų jaunuolių medijų raštingumui ir kritiniam mąstymui ugdyti. Naudodamiesi interaktyvia „Moodle“ mokymosi platforma, jaunuoliai spręs praktines simuliacijas, mokysis atpažinti dezinformaciją, socialinę inžineriją ir dirbtinio intelekto generuojamą turinį.

Dalyvio (nepilnamečio) informacija:

Vardas, pavardė: _____

Gimimo data: _____

Prašome atidžiai susipažinti su žemiau pateiktais punktais ir patvirtinti savo sutikimą pažymint žemiau pateiktus laukelius:

☐ **Registracija ir darbas „Moodle“ platformoje*** Sutinku, kad mano vaikas (globotinis) dalyvautų asociacijos Viešieji interneto prieigos taškai organizuojamuose tarptautinio projekto „YouTHink“ mokymuose, kuriuos sudaro kontaktinės (arba mišrios) sesijos bei darbas skaitmeninėje erdvėje. Patvirtinu, kad mano vaiko vardas, pavardė ir elektroninio pašto adresas gali būti tvarkomi siekiant sukurti asmeninę paskyrą „Moodle“ mokymosi aplinkoje. Šie duomenys bus naudojami tik mokymosi pažangos fiksavimui ir vardinio sertifikato sugeneravimui baigus kursą.

☐ **Mokymų poveikio vertinimas (Anketavimas)*** Sutinku, kad prieš prasidedant mokymams ir juos pabaigus, mano vaikas užpildytų medijų raštingumo žinių ir įgūdžių vertinimo anketas. Suprantu, kad šie duomenys bus nuasmeninti ir naudojami išskirtinai tik statistinei analizei, siekiant įvertinti bendrą mokymų metodikos efektyvumą ir projekto poveikio rodiklius.

☐ **Sutikimas dėl fotografavimo ir filmavimo (Pasirenkamas)** Siekiant viešinti projekto rezultatus ir dalintis gerosiomis praktikomis visoje Europoje, mokymų bei baigiamųjų renginių metu gali būti fotografuojama ir filmuojama. Sutinku, kad mano vaiko ar globotinio atvaizdas (nuotraukos, vaizdo įrašai) būtų naudojamas projekto interneto svetainėje, socialiniuose tinkluose (pvz., „Instagram“, „Facebook“) ir oficialiose organizatorių sklaidos platformose.

Jūsų teisės ir duomenų apsauga:

Visi asmens duomenys tvarkomi laikantis Bendrojo duomenų apsaugos reglamento (BDAR). Duomenys bus saugomi tik tiek, kiek reikalauja Europos Komisijos projektų administravimo ir audito taisyklės. Jūs turite teisę bet kada prašyti susipažinti su tvarkomais duomenimis, reikalauti juos ištaisyti arba ištrinti, susisiekę su mumis el. paštu: asociacija@vpt.lt

Tėvų / Globėjų vardas, pavardė: _____

Parašas: _____

Data: _____



MOKYMŲ POVEIKIO VERTINIMAS - ANKETŲ KLAUSIMAI

YouTHink anketa jaunimui (14–19 m.) prasidedant mokymams

Prieš pradėdant spręsti YouTHink scenarijus, prašome skirti ~10 min šiai trumpai anketai. Jos tikslas – padėti mums įvertinti, kokios temos tau yra įdomiausios ir kokius skaitmeninio atsparumo įgūdžius jau turi sukaupęs. Tavo atsakymai bus naudojami tik YouTHink projekto tyrimų tikslais ir analizuojami tik nuasmenintoje, bendroje statistikoje Lietuvoje, Portugalijoje, Italijoje, Slovėnijoje ir Šveicarijoje pilotinių mokymų lygmeniu. Šis testas neturi jokios įtakos tavo mokyklos pažymiams, ar scenarijaus pabaigimui, čia nėra neteisingų nuomonių, todėl atsakyk maksimaliai atvirai!

I DALIS: Profilio duomenys

1. **Amžius:**

- ☐ 14
- ☐ 15
- ☐ 16
- ☐ 17
- ☐ 18
- ☐ 19

2. **Lytis:**

- ☐ Mergina
- ☐ Vaikinas
- ☐ Nenoriu nurodyti

3. **Šalis:**

- ☐ Lietuva
- ☐ Portugalija
- ☐ Slovėnija
- ☐ Italija
- ☐ Kita

4. **Vietovė, kurioje gyveni:**

- ☐ Didmiestis (pvz., sostinė ar didelis regiono centras)
- ☐ Miestas / Rajono centras
- ☐ Nutolusi vietovė (pvz., miestelis, kaimas, viensėdis)

5. **Kiek vidutiniškai valandų per dieną praleidi internete (angl. online)?**

- ☐ Iki 2 valandų
- ☐ 2–4 valandas
- ☐ 4–6 valandas
- ☐ Daugiau nei 6 valandas

II DALIS: Kaip vertini savo skaitmeninius įgūdžius?

Pažymėk, kiek sutinki su šiais teiginiais, kur: **1** – visiškai nesutinku, **2** – greičiau nesutinku, **3** – nei sutinku, nei nesutinku, **4** – greičiau sutinku, **5** – visiškai sutinku.



Teiginys	1	2	3	4	5
Gebu internete atpažinti melagingas naujienas (<i>fake news</i>).					
Atpažįstu, kai vaizdas ar vaizdo įrašas yra suklasztotas / sumontuotas.					
Suprantu, kokių principu dirbtinis intelektas kuria tekstus ar nuotraukas.					
Prieš pasidalindamas informacija internete, visuomet patikrinu jos šaltinį ir faktus.					
Suprantu, kaip veikia socialinių tinklų algoritmai, parenkantys turinį mano srautui.					
Jaučiuosi užtikrintai vertindamas, ar informacija internete yra patikima.					

III DALIS: Skaitmeninio atsparumo situacijos ir sąvokos

6. Kas yra melagingos naujienos (angl. *fake news*)?

- Bet kokios naujienos, su kurių nuomone aš asmeniškai nesutinku.
- Tyčia sukurta ir platinama klaidinanti arba visiškai suklasztota informacija.
- Visos naujienos, kurias žmonės skelbia socialiniuose tinkluose.
- Nežinau.

7. Kas geriausiai apibūdina giliają klastotę (angl. *deepfake*)?

- Programišių užgrobtą ir užrakintą asmeninę paskyrą.
- Dirbtinio intelekto sugeneruotas vaizdo ar garso įrašas, kuris atrodo kaip tikras realaus asmens elgesys.
- Interneto virusas, plintantis per netikras el. parduotuves.
- Nežinau.

8. Kuris informacijos šaltinis internete paprastai yra patikimiausias?

- Anoniminis įrašas vietinėje „Discord“ ar „Facebook“ grupėje.
- Oficiali, profesionalių žurnalistų ir redaktorių tikrinama naujienų organizacija.
- Populiarus nuomonių formuotojas (influenceris), dalijantis asmenines įžvalgas.
- Grandininė žinutė, kurią draugai masiškai persiunčia vieni kitiems.

9. Ką svarbiausia padaryti prieš pasidalijant intriguojančia informacija internete?

- Pasidalinti akimirksniu, kol naujiena dar yra „karšta“ ir aktuali.
- Įvertinti faktus, patikrinti pirminį šaltinį ir įsitikinti jo patikimumu.
- Paklausti draugų bendrame pokalbyje, ar jie tuo tiki.
- Nieko, nes už informacijos teisingumą atsako tas, kas ją pirmas parašė.

10. Kaip turėtume vertinti dirbtinio intelekto (DI) sugeneruotą turinį?

- Visada juo aklaai pasitikėti, nes mašinos nedaro žmogiškų klaidų.
- Niekada juo nepasitikėti ir visiškai nenaudoti.
- Vertinti jį kritiškai, tikrinant faktus bei galimas algoritmo „haliucinacijas“.
- Automatiškai dalintis su kitais, nes tai yra moderni technologijų tendencija.

11. Kuris variantas yra socialinės inžinerijos (angl. *social engineering*) pavyzdys?

- Orų prognozės analizė skaitmeniniame portale.



- Apgaulingas el. laiškas (fišingas), kuriuo bandoma išvilioti prisijungimo duomenis.
- Edukacinis straipsnis apie kibernetinį saugumą mokyklos puslapyje.
- Internetinis žaidimas, kurį žaidžiate kartu su draugais.

12. Kodėl socialinių tinklų platformos naudoja algoritmus?

- Kad rekomenduotų turinį, kuris tave labiausiai sudomins ir išlaikys platformoje.
- Kad automatiškai ištrintų visus jaunuolių keliamus vaizdo įrašus.
- Kad padėtų vartotojams greičiau išmokti programuoti svetaines.
- Nežinau.

13. Kas yra klaidinanti informacija (angl. *misinformation*)?

- Informacija, kuri yra neteisinga, tačiau ja pasidalinama netyčia, nesiekiant pakenkti.
- Moksliniais tyrimais ir eksperimentais pagrįsti duomenys.
- Profesionaliai patikrinta ir oficialiai patvirtinta naujiena.
- Ugdymui skirtas turinys, patalpintas „Moodle“ aplinkoje.

14. Kuris požymis gali išduoti, kad internete matomas turinys yra suklastotas?

- Rėksminga, šokiruojanti antraštė (angl. *clickbait*).
- Nenurodytas joks oficialus informacijos šaltinis ar autorius.
- Tekste naudojama pernelyg emociinga, pyktį ar baimę kelianti kalba.
- Visi aukščiau išvardinti požymiai.

15. Ką daryti, jei nesi visiškai tikras, ar internete rasta naujiena yra tiesa?

- Vis tiek ją pasidalinti – jei tai melas, draugai komentaruose pataisys.
- Patikrinti šią informaciją keliuose nepriklausomuose ir patikimuose šaltiniuose.
- Visiškai nustoti skaityti bet kokias naujienas ir išsiregistruoti iš platformų.
- Aklai pasitikėti pirmuoju komentaru, parašytu po tuo įrašu.

Ačiū už skirtą laiką! Sėkmės spendžiant scenarijus.

1. „Pasitikėjimo savimi vs. Realių žinių“ žirklys (Pjūvis analizei)

Kai moksleivis II dalyje pažymi, kad jis **5 (visiškai sutinku)** geba atpažinti suklastotą vaizdo įrašą, o III dalyje nesugeba teisingai atsakyti, kas yra *deepfake* arba kas išduoda suklastotą turinį, mes gauname tikslų pradinį rodiklį. Galutinėje bandomųjų mokymų ataskaitoje galėsime moksliškai įrodyti:

„Pradinio vertinimo metu 78% jaunuolių savo gebėjimus vertino teigiamai (4–5 balais), tačiau praktinė žinių patikrinimo dalis parodė, kad tik 32% iš jų realiai žinojo bazinius vertinimo kriterijus. Tai patvirtina paraiškoje identifikuotą spragą, kad jaunuoliai linkę stipriai pervertinti savo skaitmeninį raštingumą.“

Anketos klausimai pasiskirsto pagal scenarijus ir kokias konkrečias įžvalgas jie suteiks analizės metu:

Dirbtinio intelekto kuriamas turinys ir klastotės

7, 10 ir 14 klausimai tiesiogiai tikrina, ar jaunuoliai teoriškai supranta generatyvinius modelius ir geba pastebėti jų sintetinio turinio paliekamus pėdsakus. Šie duomenys parodys pradinį pasirengimą tokioms misijoms kaip „Something’s Off“, „AI traps on social media“, „Masterpiece... or Machine?“ bei „How AI stole my style“, kur herojams tenka vertinti klastotes arba spręsti DI autorystės dilemas.



Informacinis raštingumas ir šaltinių vertinimas

6, 8, 9 ir 15 klausimai yra skirti pradinio kritinio mąstymo gyliui pamatuoti. Jie parodo, ar jaunuoliai geba atskirti faktus nuo nuomonių, ar moka taikyti gilesnį tyrimą ir lyginti šaltinius. Tai tiesiogiai koreliuoja su „Source Safari“ ir „Burst your bubble“ scenarijais, kur nagrinėjamas informacijos tikrinimas tinkle ir algoritmų kuriami aidų kambariai.

Kibernetinis saugumas ir socialinė inžinerija

11 ir 14 klausimai testuoja jaunuolių atsparumą psichologinėms atakoms, kurias naudoja interneto sukčiai, manipuliuodami autoritetu, skuba ar patraukliais finansiniais laimėjimais. Gauti atsakymai padės identifikuoti jaunuolių pažeidžiamumą prieš pradedant tokius modulius kaip „The Fake Scholarship“, „Don’t Play Yourself“, „Give us money“ bei „Simulated Online Shopping“, kur herojai Kristy ir Adamas susiduria su apgaulingais fišingo laiškais ar netikromis el. parduotuvėmis.

Skaitmeninis pėdsakas ir duomenų apsauga

Likusios gairės apie privatumo taisykles ir informacijos atskleidimą tinkle leidžia pamatyti, kaip paaugliai elgiasi su savo pačių asmeniniais duomenimis. Šis blokas padeda įvertinti pradinį pasirengimą tokiems moduliams kaip „All Public... All The Time“ arba „Virtual friendship trap“, kuriuose herojai sprendžia skaitmeninės tapatybės ilgalaikiškumo ir asmeninių ribų nustatymo klausimus internete.

Darydami pirminę pilotinių mokymų ataskaitą, galėsite aiškiai matyti, pavyzdžiui, kad XX% dalyvių puikiai supranta, kas yra *fake news*, tačiau net YY% visiškai nesupranta, kaip veikia socialinės inžinerijos mechanizmai žaidimų platformose.



YouTHink jaunimo (14–19 m.) anketa pasibaigus mokymams

Sveikiname sėkmingai įveikus „YouTHink“ iššūkius ir sustiprinus savo skaitmeninį imunitetą! Ši baigiamoji anketa yra veidrodinis tavo kelionės atspindys. Ji padės projekto komandai objektyviai įvertinti mokymų efektyvumą ir įvertinti, ar pasikeitė mūsų mokymų dalyvi įgūdžiai. Anketa yra visiškai nuasmeninta, o duomenys bus naudojami tik Europos lygmens statistinei analizei.

Užtruksi apie 5–10 minučių.

I DALIS: PROFILIO PĖDSAKAS

1. Amžius:

- ☐ 14
- ☐ 15
- ☐ 16
- ☐ 17
- ☐ 18
- ☐ 19

2. Lytis:

- ☐ Mergina
- ☐ Vaikinas
- ☐ Nenoriu nurodyti

3. Šalis:

- ☐ Lietuva
- ☐ Portugalija
- ☐ Slovėnija
- ☐ Italija
- ☐ Kita

4. Vietovė, kurioje gyveni:

- ☐ Didmiestis
- ☐ Miestas / Rajono centras
- ☐ Nutolusi vietovė (miestelis, kaimas)

II DALIS: KAIP TAVO ĮGŪDŽIAI PASIKEITĖ PO MOKYMŲ? (SUBJEKTYVUS POKYČIO MATAVIMAS)

5. Kurie iš šių modulių ar scenarijų įveikei „YouTHink“ platformoje? (Pažymėk visus, kuriuos teko spręsti)

- ☐ [] Modulus apie DI klastotes, deepfakes ar filtrus (Adamo, Emos ar Luko istorijos)
- ☐ [] Modulus apie skaitmeninį saugumą, e-sukčius, žaidimų platformų spąstus ar netikras stipendijas
- ☐ [] Modulus apie skaitmeninę gerovę, priklausomybę nuo programėlių ar laiko planavimą
- ☐ [] Modulus apie socialinių tinklų algoritmus, informacinius burbulus ar paslėptą reklamą

Pažymėk, kiek sutinki su šiais teiginiais, kur: **1** – visiškai nesutinku, **2** – greičiau nesutinku, **3** – nei sutinku, nei nesutinku, **4** – greičiau sutinku, **5** – visiškai sutinku.



A BLOKAS: JEI PLATFORMOJE RINKAISI SCENARIJUS APIE DI KLASTOTES, DEEPFAKES AR FILTRUS (EMOS, ADAMO, LUKO ISTORIJS)

- Gebu internete greitai pastebėti vizualines ar garsines giliąsias klastotes (*deepfakes*).
- Suprantu, kur yra riba tarp kūrybiško DI įrankių naudojimo ir kito autoriaus stiliaus pasisavinimo.

B BLOKAS: JEI RINKAISI SCENARIJUS APIE SKAITMENINĮ SAUGUMĄ, SUKČIAVIMĄ IR E-SPĄSTUS (ADAMO IR KRISTĖS ISTORIJS)

- Žinau, kaip veikia socialinė inžinerija ir kaip sukčiai manipuliuoja emocijomis (skuba, baime, smalsumu).
- Gebu savarankiškai patikrinti įtartino el. laiško ar svetainės patikimumą prieš suveddamas savo duomenis.

C BLOKAS: JEI RINKAISI SCENARIJUS APIE SKAITMENINĘ GEROVĘ IR PRIKLAUSOMYBĘ NUO PROGRAMĖLIŲ (LUKO ISTORIJA)

- Atpažįstu žaidybinius elementus (*gamification*), kuriais programėlės bando kuo ilgiau išlaikyti mano dėmesį ekrane.
- Moku pritaikyti konkrečias skaitmeninės higienos strategijas, kad apsaugočiau savo miego režimą ir poilsį.

D BLOKAS: JEI RINKAISI SCENARIJUS APIE ALGORITMUS, INFORMACINIUS BURBULUS IR PASLĖPTĄ REKLAMĄ (KRISTĖS IR EMOS ISTORIJS)

- Suprantu, kaip socialinių tinklų algoritmai personalizuoja mano srautą ir sukuria „aidų kambarius“.
- Gebu atpažinti nuomonių formuotojų (influencerių) sraute paslėptą reklamą ar DI sugeneruotą netikrą turinį.

III DALIS: ĮGYTŲ ŽINIŲ VERTINIMAS

Šioje dalyje pažymėk po vieną tavo nuomone teisingiausią atsakymą.

6. Įsivaizduok situaciją: Discord kanale arba Insta Direct gauni žinutę iš profilio, kuris atrodo kaip tavo mokyklos direktoriaus ar žinomo influencerio. Tavęs skubiai prašo atsiųsti savo el. pašto slaptažodį arba prisijungimo kodą, nes „vyksta skubi sistemos patikra dėl tavo laimėto prizo“. Kaip pasielsi?

- Nieko nelaukdamas nusiųsiu, ko prašo – juk rašo žinomas žmogus, nesinori susigadinti santykių ar praleisti progos.



- Padarysiu pauzę: neatsakysiu į žinutę, o per Messengerį ar gyvai paklausiu draugų arba mokytojų, ar jie negavo kažko panašaus, ir tik tada priimsiu sprendimą.
- Ignoruosiu ir tiesiog uždarysiu programėlę – man nesvarbu, kas ten rašo, o kiti tegul patys tvarkosi.

7. Koks tavo požiūris į AI įrankių (tokių kaip ChatGPT, Gemini ar Canva Magic) naudojimą ruošiant namų darbus ar kuriant turinį socialiniams tinklams?

- Tai visiškas išsigelbėjimas: nukopijuojau AI sugeneruotą tekstą ar vaizdą ir keliu kaip savo originalų darbą, nes niekas vis tiek nesupras skirtumo.
- Tai geras pagalbininkas idėjoms generuoti ar struktūrai susidaryti, bet visus faktus perskaitau pats ir būtinai pažymiu, kad čia prisidėjo AI.
- AI kuria geriau už žmones, todėl reikėtų visiškai atsisakyti savarankiško rašymo ar piešimo ir viską generuoti masiškai.

8. Tavo TikTok ar Instagram sraute pradeda žaibiškai plisti skandalingas vaizdo įrašas, kuriame tavo miesto meras arba populiarus atlikėjas šneka visiškai nesąmones. Tavo draugai jau dalinasi šiuo įrašu su prieraišu „baisu!“ . Tavo veiksmai:

- Pasidalinsiu ir aš, kad neatsilikčiau nuo trendo ir gaučiau peržiūrų bei reakcijų iš bendraamžių.
- Prieš spausdamas „share“, atidžiai pažiūrėsiu į žmogaus lūpų judesius bei balso skambesį, įvesiu esminius žodžius į Google paiešką ir patikrinsiu, ką apie tai rašo didieji naujienų portalai.
- Parašysiu piktą komentarą po įrašu arba tiesiog praleisiu jį, nesigilindamas, tiesa tai ar melas.

9. Pastebėjai, kad vakarais scrollingas telefone ar naktiniai žaidimai kompiuteryje visiškai sugriovė tavo miego režimą – ryte jautiesi kaip zombis. Ką keiti savo kasdienybėje?

- Nieko nekeisiu, nes programėlių algoritmai ir pranešimai sukurti taip, kad mano valia prieš juos tiesiog per silpna.
- Įsijungsiu ekrano laiko ribojimą, išsijungsiu nebūtinius pranešimus, o likus valandai iki miego padėsiu telefoną kitame kambario gale arba į stalčių.
- Imsiuosi radikalių priemonių: visiškai išsitrinsiu visas paskyras ir pradėsiu naudotis mygtukiniu telefonu.

IV DALIS: MOKYMŲ KOKYBĖS IR PLATFORMOS ĮVERTINIMAS

9. Kurios „YouTHink“ platformos veiklos tau labiausiai padėjo suprasti temas ir neleido nuobodžiauti? (Gali pasirinkti kelis variantus)

- Istorijos, kuriose pats galėjau priimti sprendimus už veikėjus (Ema, Kristę, Luką ar Adamą) ir pamatyti, kur tie pasirinkimai nuveda.
- Vaizdo įrašai, kurie patys sustodavo ir pateikdavo trumpas užduotis ar klausimus.
- Skaitmeninės knygos ir gidai, kuriuose reikėjo ieškoti paslėptos informacijos.
- 4 skaitmenų „Escape kodo“ medžioklė, kurią reikėjo įveikti norint atsirakinti sertifikatą.



10. Kas bandomųjų mokymų metu tau buvo sunkiausia ar sukėlė daugiausiai streso? (Pasirink vieną pagrindinį variantą)

- Techniniai nesklandumai: strigo pati „Moodle“ aplinka, užduotys arba lūžinėjo interneto ryšys.
- Paslėpto 4 skaitmenų kodo paieška: buvo per sunku jį rasti arba sistema jo nepriėmė.
- Praktinė kūrybinė užduotis (pavyzdžiui, darbas su Canva programėle ar DI įrankiais už „Moodle“ ribų).
- Laiko valdymas: buvo sunku išlaikyti dėmesį ir atlikti visas užduotis per numatytą laiką.
- Viskas praėjo visiškai sklandžiai, jokių sunkumų neturėjau.

11. Kaip vertini praktinės kūrybinės užduoties pasirinkimą? (Siekis įvertinti „Explorer“ ir „Pro“ lygių diferenciaciją)

- Pasirinkau paprastesnę „Explorer“ lygį (pvz., plakato kūrimą Canva) – užduotis buvo aiški ir puikiai atitiko mano jėgas.
- Pasirinkau sudėtingesnę „Pro“ lygį (pvz., eksperimentus su DI įrankiais) – buvo iššūkis, bet būtent todėl man buvo labai įdomu.
- Užduotis man pasirodė per sudėtinga, nesvarbu, kuri lygį būčiau pasirinkęs.
- Užduotis buvo per lengva ir nuobodi, tikėjausi kažko rimtesnio.

12. Koks tavo patarimas ar viena trumpa žinutė draugui, kad jis neužkibtų ant interneto sukčių kabliuko ar nepasiduoėtų socialinių tinklų manipuliacijoms? [Čia jaunuolis įrašo tekstą]

13. Kas iš to, ką sužinojai mokymuose, tau atrodo naudingiausia pritaikyti savo kasdienybėje (scrolinant TikTok, Insta, žaidžiant žaidimus ar naudojantis AI įrankiais)? [Čia jaunuolis įrašo tekstą]



Anketa jaunimo darbuotojams

I DALIS: ORGANIZACINIS PROFILIS

1. Atstovaujama šalis:

- Lietuva
- Portugalija
- Slovėnija
- Italija

2. Kokiu formatu įgyvendinote „YouTHink“ bandomąsias veiklas?

- Kontaktiniu modeliu (klasėje, jaunimo centre, bibliotekoje)
- Nuotoliniu / asinchroniniu modeliu (jaunuoliai dirbo savarankiškai namuose)
- Mišriuoju modeliu (teorija Moodle namuose, kūrybinė užduotis / refleksija gyvai)

3. Su kokio amžiaus jaunuoliais dažniausiai dirbote šių mokymų metu? (Galima pasirinkti kelis variantus)

- 14–15 metų
- 16–17 metų
- 18–19 metų

II DALIS: MOKYMO PROGRAMOS IR METODIKOS VERTINIMAS

Įvertinkite šiuos teiginius balais nuo **1** (visiškai nesutinku / labai nepatenkintas) iki **5** (visiškai sutinku / labai patenkintas).

- ☐ Metodinė medžiaga ir scenarijai yra lengvai pritaikomi kasdienėje mano organizacijos veikloje dirbant su jaunimu neformaliajame ugdyme.
- ☐ Keturių personažų (Emos, Kristės, Luko ir Adamo) tarpusavio santykiai padėjo jaunuoliams lengviau emociškai įsitraukti į nagrinėjamas problemas.
- ☐ Scenarijų siužetai tiksliai atspindi tas skaitmenines grėsmes (giliąsias klastotes, manipuliacijas, e-sukčius), su kuriomis paaugliai realiai susiduria savo socialinių tinklų srantuose.
- ☐ Praktinių užduočių išskyrimas į Explorer (A) ir Pro (B) lygiais padėjo sėkmingai suvaldyti mišraus amžiaus ar skirtingų skaitmeninių įgūdžių jaunuolių grupę vienos sesijos metu.
- ☐ Vizualinis Young Adult (YA) medžiagos stilius ir iliustracijos idealiai atitiko paauglių amžių – medžiaga neatrodė nei per vaikiška, nei per daug akademinė.

III DALIS: PLATFORMOS PATOGUMAS IR MODERAVIMAS

Prašome įvertinti šiuos teiginius balais nuo 1 (labai nepatenkintas) iki 5 (labai patenkintas).

- Techninis interaktyvių įrankių (pvz., vaizdo įrašų su sustojimais, šakojimosi scenarijų) veikimas „Moodle“ aplinkoje buvo sklandus ir nesukėlė kliūčių savarankiškam jaunuolių mokymuisi.
- „Moodle“ diskusijų forumų struktūra leido patogiai moderuoti jaunuolių refleksijas ir paskatinti vyresnius jaunuolius dalintis brandesnėmis išvalgomis su jaunesniais.



- Žaidybinis elementas – 4 skaitmenų kodo paieška teorinėje medžiagoje – padidino jaunuolių dėmesingumą ir motyvaciją atlikti užduotis.

Patirtinio mokymosi (Learning by Doing) modelis, kai jaunuoliai kūrė savo produktus išoriniuose įrankiuose (Canva, DI programose), puikiai tinka neformaliojo švietimo kultūrai.

IV DALIS: POVEIKIO JAUNUOLIAMS STEBĖJIMAS

Prašome įvertinti šiuos teiginius balais nuo 1 (visiškai nepastebėjau) iki 5 (labai aiškiai pastebėjau).

- Užsiėmimo metu jaunuoliai pradėjo garsiai abejoti ir kelti klausimus dėl informacijos šaltinių patikimumo prieš paspausdami dalijimosi mygtuką.
- Jaunuoliai gebėjo savarankiškai identifikuoti konkrečius žaidybinius elementus (angl. gamification) ar AI algoritmus, kuriais programėlės bando manipuluoti jų dėmesiu.
- Kūrybinių užduočių metu jaunuoliai pademonstravo supratimą apie atsakingą DI naudojimą ir autorystės ribas (pavyzdžiui, Lukas ir Adamo scenarijuose).

V DALIS: ATVIRI KLAUSIMAI KOKYBĖS GERINIMUI

4. Kurie konkretūs scenarijai, interaktyvios užduotys ar kurio personažo istorija bandomųjų mokymų metu sulaukė didžiausio jaunuolių įsitraukimo ir kodėl? *[Laisvas mentoriaus tekstas]*

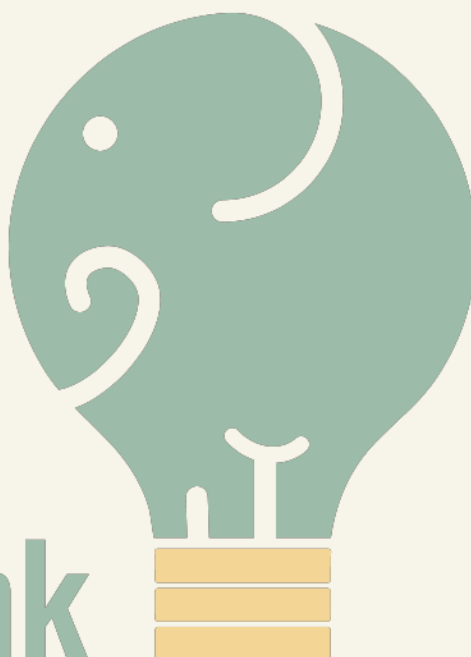
5. Kokius konkrečius techninius platformos trūkumus, vertimo netikslumus ar užduočių neaiškumus pastebėjote, kuriuos būtina patobulinti prieš pradedant masinį programos startą? *[Laisvas mentoriaus tekstas]*

6. Pasidalinkite, kaip jūsų grupėje suveikė praktinė kūrybinė užduotis (Learning by Doing) – ar jaunuoliai noriai dalinosi rezultatais forumuose bei Instagram platformoje, ar mieliau rinkosi privatumą? *[Laisvas mentoriaus tekstas]*

Šis anketos atnaujinimas mums leis tiksliai išmatuoti paraiškos papildymuose numatytą kokybės rodiklį – mentorių suvokimą apie medijų raštingumo spragų mažinimą ir mūsų pasirinkto inovatyvaus modelio tinkamumą.

MEDIJŲ IR INFORMACINIS RAŠTINGUMAS JAUNIMUI

YouTHink



Projekto partneriai

Public institution
Information Technologies Institute



ipt Instituto Politécnico de Tomar



CRHACKLAB F4D

SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI

Associated Partner



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.



Co-funded by
the European Union