

Medijų ir informacinio
raštingumo
kompetencijų
tobulinimo užduočių
metodinė priemonė

MIRKT UŽDUOČIŲ LABIRINTAS

2025

Medijų ir informacinio raštingumo kompetencijų tobulinimo užduočių metodinė priemonė (2025)

MIRKT UŽDUOČIŲ LABIRINTAS

Tekstas, iliustracijos, lentelės yra licencijuojamos remiantis
CC-BY 4.0

Ši licencija suteikia teisę visą šiame dokumente pateikiamą
informaciją skaitmeninti ir (ar) padaryti prieinamą internetu,
atlikti su juo bet kokius norimus veiksmus, taip pat versti į
kitas kalbas, adaptuoti.



Turinys

Metodinės priemonės apžvalga

Pristatymas

Įgyvendinimo formos

Įrengimo žingsniai

Užduočių kūrimas

Vizualinės medžiagos rengimas

Pavyzdinės užduočių labirinto užduotys

Informacinis užduočių lapas

Instrukcija

Užduoties turinys

Užduoties atlikimo vietos
pavyzdys

Šablonai

Užduoties šablonas

Diplomas

Užduočių atlikimo kortelė

Labirinto aprašymas



Metodinės priemonės apžvalga



Metodinės priemonės apžvalga

Pristatymas

MIRKT – tai medijų ir informacinio raštingumo kompetencijų tobulinimo programa, kurią įgyvendina visos Lietuvos viešosios bibliotekos.

Metodinėje priemonėje pristatomas MIRKT programos pagrindu parengtas užduočių rinkinys „MIRKT užduočių labirintas“, kuriuo siekiama įdomiai, žaismingai ir įtraukiančiai edukuoti visuomenę medijų ir informacinio raštingumo temomis.

Tikslinė grupė: suaugusieji ir vaikai.

Pagrindinė MIRKT programos ir šios metodinės priemonės tikslinė grupė yra suaugusieji sulaukę 35 metų. Bibliotekų praktinės veiklos patirtis rodo, kad suaugusieji neformaliojo švietimo edukacinėse veiklose aktyviau dalyvauja, kai į veiklą yra įtraukiami vaikai todėl šiame užduočių rinkinyje pateikiamos ne tik suaugusiesiems, bet ir vaikams skirtos užduotys orientuojantis į šeimą, kaip pagrindinę šios priemonės tikslinę auditoriją.

Trukmė: 25–45 min. priklausomai nuo užduočių skaičiaus.

Dalyviai: pavieniai asmenys, šeimos, 2–5 asmenų grupės.

Igyvendinimo formos

1

Savarankiškas dalyvavimas

Užduočių rinkinį galima naudoti kaip savarankišką priemonę užduotis išdėstant skirtingose bibliotekos erdvėse ir taip sukuriant maršrutą – labirintą.

Bibliotekos darbuotojas informuoja atvykusius lankytojus (vienas suaugusysis / grupė suaugusiųjų / šeima), kad šiuo metu bibliotekoje yra parengtas užduočių labirintas ir pakviečia jame savarankiškai dalyvauti.

Kuriant savarankiško naudojimo užduočių labirintą yra svarbu parengti lengvai suprantamus ir aiškiai matomus plakatus, nuorodas, kurie padėtų bibliotekos lankytojams patiems pamatyti ir išbandyti užduočių labirintą.

2

Edukacinis užsiėmimas

Užduočių rinkinį galima naudoti kaip priemonę / įrankį edukacinio užsiėmimo metu bibliotekoje arba kitoje erdvėje, kai užduotis atlieka kelių asmenų grupė su bibliotekos darbuotojo pagalba.

Šiuo atveju bibliotekos darbuotojas yra užduočių labirinto vedlys, kuris supažindina su taisyklėmis ir laukiančiomis užduotimis.

Kuriant užduočių labirintą kaip edukacinio užsiėmimo turinį užduotis galima išdėstyti erdvėje kaip ir savarankiško dalyvavimo veikloje, tačiau galima užduotis dalyviams pateikti vieną po kitos mažesnėje erdvėje kaip nešiojamą pabėgimo kambarį (atlikus vieną užduotį gaunama kita užduotis). Tokiu atveju užsiėmime turėtų dalyvauti ne mažiau kaip dvi grupės, kurios tarpusavyje varžytųsi.

Užduočių labirinto įrengimo žingsniai

Vietos pasirinkimas

Užduočių labirintą galima įrengti įvairiose erdvėse, nuo vietos pasirinkimo gali priklausyti labirinto įveikimo trukmė, užduočių skaičius, tikslinė grupė.

Labirinto vieta gali būti:

- Visas bibliotekos pastatas ar nemaža jo dalis. Šis būdas naudingiausias labirintą organizuojant didelių renginių metu kaip papildomą veiklą (pvz. mugės metu), kuomet lankytojai kviečiami atrasti skirtingas bibliotekos erdves, jose vykstančias veiklas, kartu ir ugdančias užduočių labirinto užduotis. Toks labirinto užduočių išdėstymas veikia kaip orientacinis žaidimas. Užduotis galima išdėstyti ir tik kai kuriose bibliotekos erdvėse, pavyzdžiui vaikų ir suaugusiųjų aptarnavimo erdvėse. Užduočių labirintui pasirinkus didelę erdvę vertėtų parengti ir labirinto planą su pažymėtomis užduočių vietomis.
- Konkreti bibliotekos erdvė (pvz. vartotojų aptarnavimo skyrius). Pasirinkus vieną konkrečią bibliotekos erdvę labirinto užduotys turėtų būti pritaikytos prie toje erdvėje dažniausiai besilankančios tikslinės grupės.
- Lauko erdvė (kiemelis, parkas, aikštė ar pan.). Labirinto užduotis išdėstant atviroje, ne bibliotekos erdvėje išplečiama galima pasiekti auditorija. Įtraukiami ne tik bibliotekos lankytojai, bet ir kultūros įstaigose nesilankantys asmenys, praeiviai, vietos bendruomenė. Šį labirinto užduočių išdėstymo būdą verta pasirinkti miesto švenčių, masinių renginių metu.

Užduočių kūrimas

Šioje metodinėje priemonėje pateikiamos jau parengtos užduotys, kurias, vadovaujantis instrukcijomis, galima sėkmingai įgyvendinti bibliotekose.

Pateiktų užduočių struktūra:

1. **Informaciniai užduočių lapai.** Lapai parengti spausdinimui, juose pateiktas užduoties pavadinimas ir aprašymas, papildoma ugdomoji informacija.
2. **Instrukcija.** Informacija bibliotekininkui: ko reikės užduočiai paruošti, kokia užduoties atlikimo eiga, kokią informaciją dalyvis turi pateikti atsakymų lape.
3. **Užduoties turinys.** Užduoties turinį atskleidžianti informacija skirta dalyviams - šią medžiagą bibliotekininkas turi pasiruošti pats remdamasis pateiktu turiniu (pvz. atsispausdinti, susikarpyti, užklijuoti ir pan.).
4. **Užduoties atlikimo vietos pavyzdys.** Nuotraukos atskleidžiančios kaip galėtų atrodyti parengta užduoties vieta, tačiau bibliotekininkai gali keisti siūlomas priemones.

Metodinės priemonės pabaigoje pateikiamas informacinio užduoties lapo šablonas. Bibliotekininkai kviečiami kurti naujas užduotis pritaikytas jų lankytojų poreikiams, konkrečioms šventėms ar renginiams.

Kuriant naujas užduotis rekomenduojama:

- identifikuoti informaciją kurią norima atskleisti;
- pasirinkti užduoties įgyvendinimo formą ir reikalingas priemones;
- parengti papildomą edukuojančią informaciją pateikiamą; informaciniame užduoties lape.

Vieną labirintą rekomenduojama sudaryti iš 5 - 10 užduočių.

Vizualinės medžiagos rengimas

Vaizdinė medžiaga yra itin svarbi, nes padeda orientuotis labirinte, rasti ir suprasti užduotis bei sukuria įtraukiančią atmosferą.

1

Labirinto pavadinimas skirtas labirinto pradžiai pažymėti. Pavadinimas gali būti bendrinis „Labirintas“ arba nusakyti bendrą labirinto temą (pvz.: „MIRKT labirintas“, „Kritinio mąstymo labirintas“).



2

Labirinto aprašymas

Labirinto pradžioje ar užduočių atlikimo kortelių išdavimo vietoje svarbu parengti informacinį lapą, kuriame būtų nurodoma labirinto tema, užduočių skaičius, labirinto išdėstymas, prizai ar kita aktuali informacija.



3

Informaciniai užduočių lapai

Šiuose lapuose yra pateikiama užduotis. Juose svarbu pateikti papildomą MIRKT kompetencijas ugdančią informaciją skirtą tėvams.



MEDIJŲ IR INFORMACINIS RASTINGUMAS

UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU




DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

Žalsk žaidimą „Taip ir Ne“ ir patirk kaip mokosi dirbtinis intelektas. Išsiaiškink, koks tai gyvūnas.

Kad dirbtinis intelektas gebėtų atskirti arkį nuo asilo jam reikia pateikti didelį kiekį arklio vaizdų, o sistema pati nustatys būdingas savybes ir taip išmoks atskirti arkį.



Toks dirbtinio intelekto mokymosi procesas vadinamas mašininio mokymusi. Analizuojama daug duomenų, tuomet atpažinami dėsningumai, pasikartojimai ir daromos išvados.

Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kokį gyvūną išmoko atpažinti dirbtinis intelektas.

Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

4

Užduočių atlikimo kortelės

Šiose kortelėse parašomas labirinto pavadinimas ir pažymimas užduočių skaičius. Atlikus užduotį ant užduoties atlikimo kortelės pasižymima, kad užduotis atlikta ir keliamama prie kitos užduoties. Užduoties lape taip pat galima numatyti laukelį užduoties atsakymo įrašymui (tai naudinga kai už visų užduočių atlikimą įteikiami prizai ir darbuotojui reikia įsitikinti, kad visos užduotys buvo atliktos).



MEDIJŲ IR INFORMACINIS RASTINGUMAS

UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU

UŽDUOČIŲ ATLIKIMO KORTELĖ




KAI ATLIKSITE UŽDUOTĮ, ĮRAŠYKITE REIKIAMĄ ATSAKYMĄ

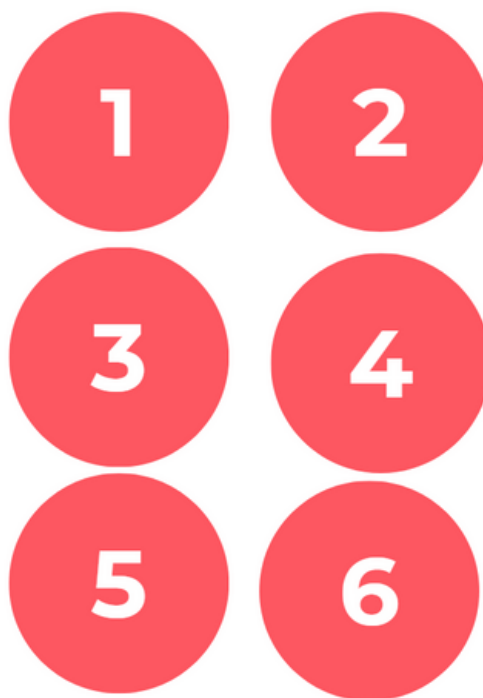
1 Slaptažodis	6 Gamtos reiškinys
2 Gyvūno pavadinimas	7 Soc. tinklo pavadinimas
3 Raidė	8 Kamuoliuko spalva
4 Teiginių skaičius	9 Apibūdinimas
5 Ežero pavadinimas	10 Autorius

LINKIME SMAGIAI PRALEISTI LAIKĄ IR NEPAŠIKLYSTI LABIRINTE!

5

Labirinto užduočių numeracija

Labirinto užduotis reikia sunumeruoti. Tai rekomenduojama daryti pasirengus visas užduotis ir jas išdėsčius pasirinktoje erdvėje.

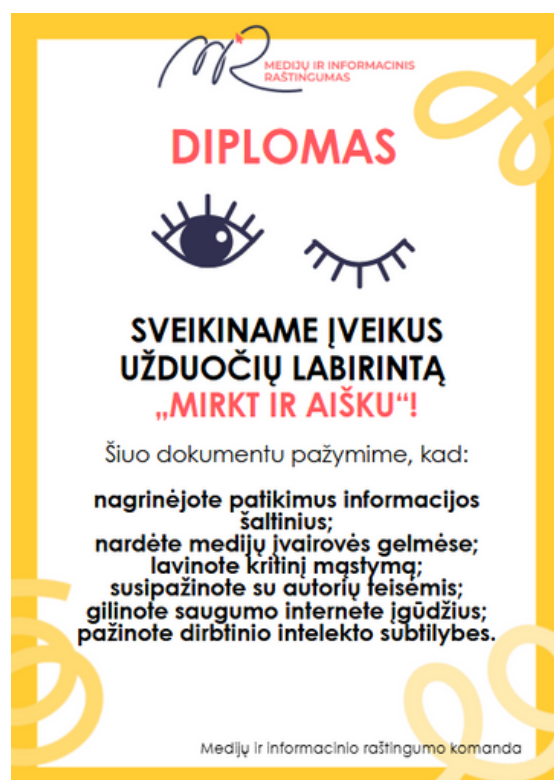


6

Labirinto užbaigimas

Diplomas arba prizas

Atlikus visas užduotis ir darbuotojui pateikus užpildytą užduočių atlikimo kortelę dalyviams reikėtų parengti diplomą arba įteikti prizą su MIRKT simbolika (ženkliuką, rašiklį, skirtuką ar pan.).



Pavyzdinės užduočių labirinto užduotys



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



SLAPTAŽODŽIO IŠŠIFRAVIMAS

Tu esi „hakeris“ ir nori įsilaužti į kito žmogaus paskyrą. Įveik du užkoduotus labirintus ir iššifruok prisijungimo prie paskyros slaptažodžius.

Slaptažodis – kaip labirintas, kuo jis trumpesnis ir paprastesnis, tuo greičiau kibernetiniai įsilaužėliai jį įveiks.

Saugaus slaptažodžio kūrimo taisyklės:

- skirtingi slaptažodžiai skirtingoms paskyroms;
- ne mažiau 10 simbolių ilgio;
- įvairūs ženklai (didžiosios ir mažosios raidės, skaičiai, simboliai).



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk iškoduotą sudėtingesnę slaptažodį.

Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: SLAPTAŽODŽIO IŠŠIFRAVIMAS

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Tu esi „hakeris“ ir nori įsilaužti į kito žmogaus paskyrą. Įveik du labirintus ir palygink kuriuo slaptažodžiu užrakintas labirintas sudėtingesnis, kiek laiko užtrukai įveikdamas pirmą ir antrą labirintus?

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Popieriaus lapų su atspausdintais labirintais.

Užduoties atlikimo eiga:

Dalyviui reikia vesti pirštu ar rašikliu per labirintą iš kairės pusės į dešinę.

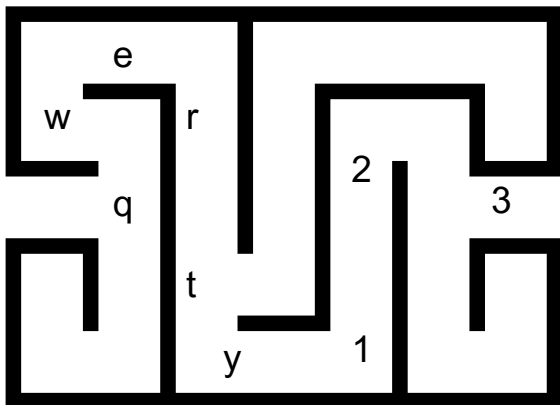
Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Įrašyti iššifruotą sudėtingesnį slaptažodį. Teisingas atsakymas: vhy18*?g+E%

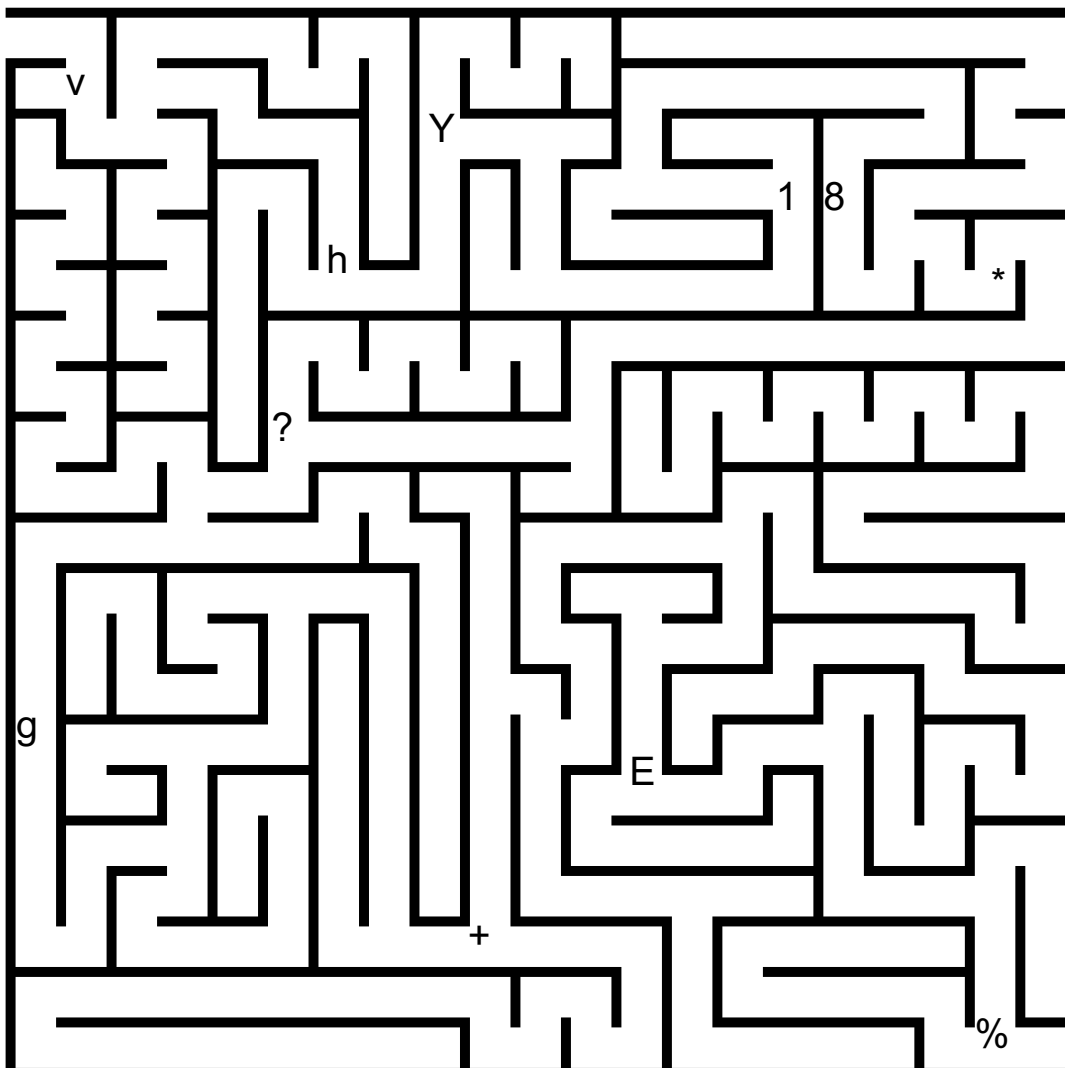
UŽDUOTIS: SLAPTAŽODŽIO IŠŠIFRAVIMAS

UŽDUOTIES TURINYS

Labirintas Nr. 1



Labirintas Nr. 2



UŽDUOTIS: SLAPTAŽODŽIO IŠŠIFRAVIMAS

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



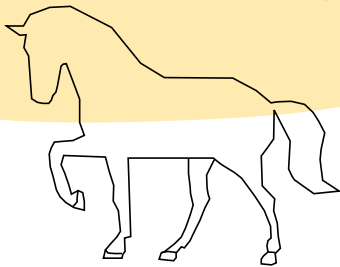
UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

Žaisk žaidimą „Taip ir ne“ ir patirk kaip
mokosi dirbtinis intelektas.
Išsiaiškink, koks tai gyvūnas.

Kad dirbtinis intelektas
gebėtų atskirti arklių nuo asilo
jam reikia pateikti didelį kiekį
arklio vaizdų, o sistema pati
nustatys būdingas savybes ir
taip išmoks atskirti arklių.



Toks dirbtinio intelekto
mokymosi procesas
vadinamas **mašininiu
mokymusi**. Analizuojama
daug duomenų, tuomet
atpažinami dėsningumai,
pasikartojimai ir daromos
išvados.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kokį gyvūną išmoko atpažinti
dirbtinis intelektas.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau
labirintu.

UŽDUOTIS: DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Žaisk žaidimą „Taip ir ne“ ir patirk kaip mokosi dirbtinis intelektas.
Išsiaiškink, koks tai gyvūnas.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Atspausdinto užduoties turinio lapo, laminavimo aparato, velcro lipdukų.

Užduoties atlikimo eiga:

Atspausdinkite ir įlaminuokite klausimus su greta pateiktais atsakymais „taip ir ne“. Ant atsakymo stulpelio priklijuokite vieną velcro lipduko pusę, kitą užklijuokite ant gretimo tuščio stulpelio, kuris uždengs atsakymą. Dalyviai vieną po kito atidengs velcro lipdukus ir išvys teisingus atsakymus.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Įrašyti gyvūno pavadinimą. Teisingas atsakymas: dramblys.

UŽDUOTIS: DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

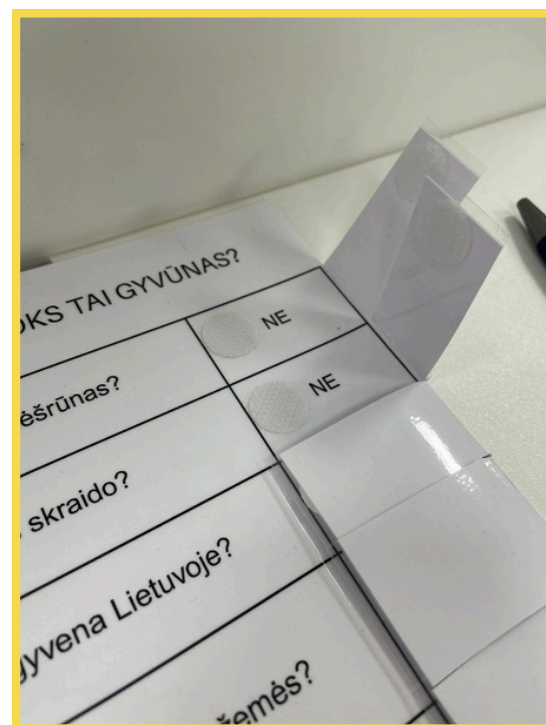
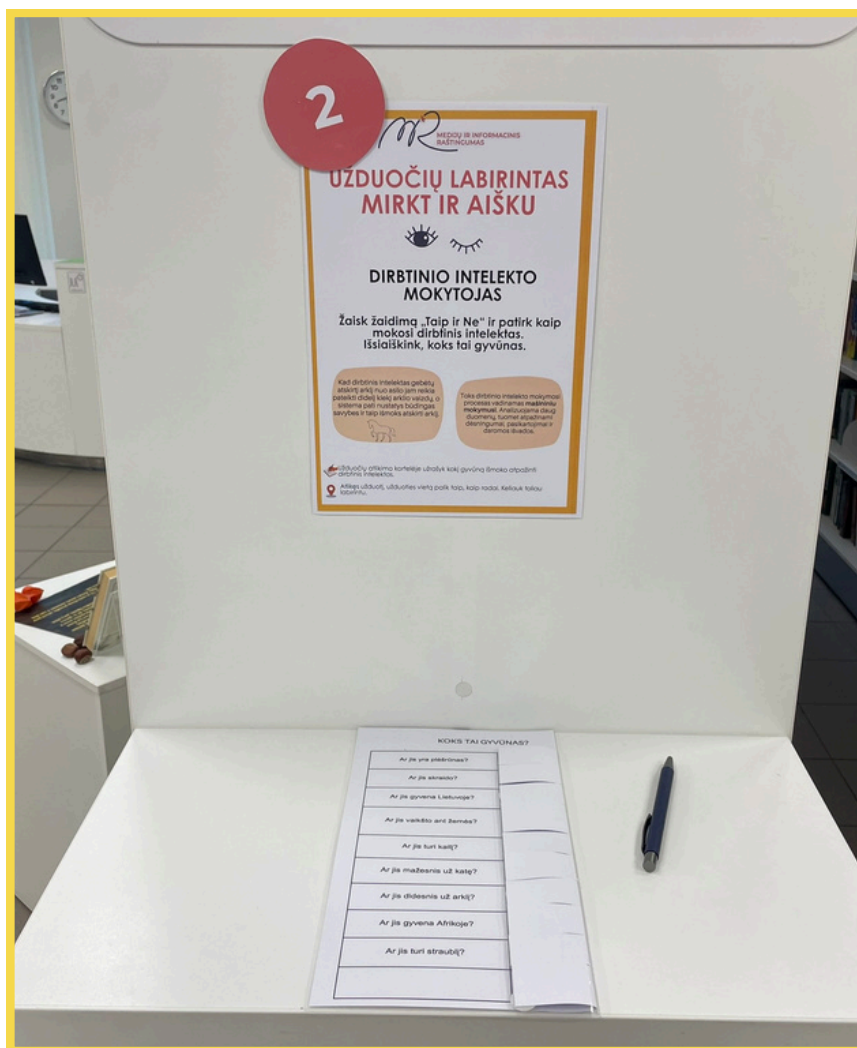
UŽDUOTIES TURINYS

Koks tai gyvūnas?

Ar jis yra plėšrūnas?	NE	
Ar jis skraido?	NE	
Ar jis gyvena Lietuvoje?	Ne	
Ar jis vaikšto ant žemės?	TAIP	
Ar jis turi kailį?	NE	
Ar jis mažesnis už katę?	NE	
Ar jis didesnis už arklį?	TAIP	
Ar jis gyvena Afrikoje?	TAIP	
Ar jis turi straublį?	TAIP	
Teisingas atsakymas:	DRAMBLYS	

UŽDUOTIS: DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU

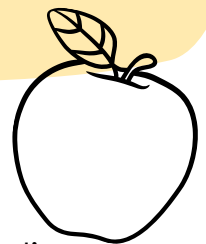


DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

Įsivaizduok, kad esi mokytojas ir mokai
dirbtinį intelektą atpažinti obuolį.
Remdamasis pateiktomis nuotraukomis
apibūdink vaisių – kokios savybės
obuoliams yra būdingos?

Dirbtinis intelektas, kaip ir
žmogus, turi mokytis, tai
vadinama **mašininio
mokymusi**. Mašininio
mokymosi algoritmas leidžia
analizuoti didelius duomenų
rinkinius, atpažinti
dėsningumus, pasikartojimus
ir daryti išvadas.

Pavyzdžiui, kad dirbtinis
intelektas gebėtų atskirti
obuolį nuo pomidoro jam
reikia pateikti didelį kiekį
obuolio vaizdų, o sistema pati
nustatys būdingas savybes ir
taip išmoks identifikuoti
obuolį.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk žodį, apibūdinantį obuolį.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau
labirintu.

UŽDUOTIS: DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Įsivaizduok, kad esi mokytojas ir mokai dirbtinį intelektą atpažinti obuolį. Apibūdink vaisių – kokios savybės obuoliams yra būdingos? Apibūdinimą užrašyk lentoje.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Atspausdinto užduoties turinio lapo, žirklių, klijų.

Užduoties atlikimo eiga:

Lentoje pakabinkite pirmą užduoties turinio dalį (tekstą, obuolių nuotraukas iki brūkšnio). Ši informacija turi būti gerai matoma. Svarbu, kad nei viename iš paveikslėlių obuolys nebūtų pavaizduotas kabantis ant šakos.

Atspausdinkite antrą užduoties turinio dalį (po brūkšnio) ji turi būti uždengta kitu popieriaus lapu.

Dalyvis perskaitęs pirmą dalį sugalvoja kelis obuolio apibūdinimus, tuomet perskaito uždengtą tekstą.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Įrašyti pasirinktą obuolio apibūdinimą. Teisingas atsakymas: bet koks obuolį apibūdinantis žodis.

UŽDUOTIS: DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

UŽDUOTIES TURINYS

1. Įsivaizduok, kad esi mokytojas ir mokai dirbtinį intelektą atpažinti obuolį. Remdamasis pateiktomis nuotraukomis apibūdink vaisių – kokios nuotraukose matomos savybės obuoliams yra būdingos?



2. Lentoje užrašykite 3 obuolių apibūdinimus pagal matomas nuotraukas.

////////////////////////////////////

Tikriausiai obuolį apibūdinai kaip apvalinos formos, raudonos spalvos, su koteliu. Nors šiose nuotraukose visi obuoliai yra raudoni, tu žinai, kad jie gali būti ir gelsvi, žalsvi. Tačiau, jei dirbtinis intelektas mokytųsi tik iš tokių obuolio vaizdų, obuolio kabančio ant medžio šakos ar kitos spalvos jis neatpažintų, nes nebūtų matęs tokių pavyzdžių. Tam, kad dirbtinis intelektas būtų tikslus jam reikia itin didelio kiekio įvairių duomenų.

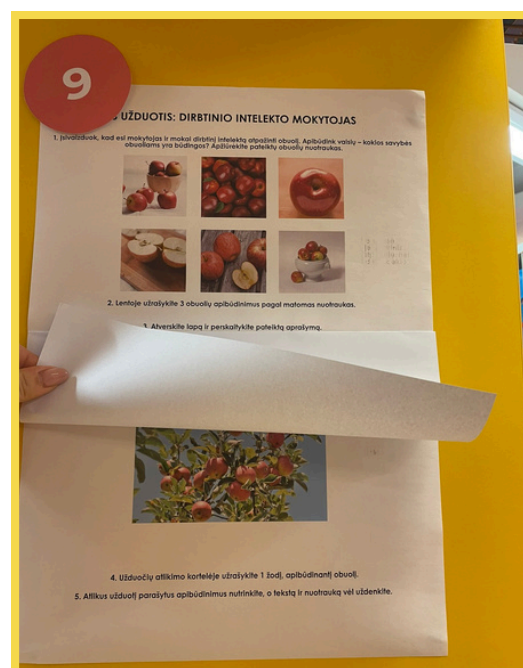
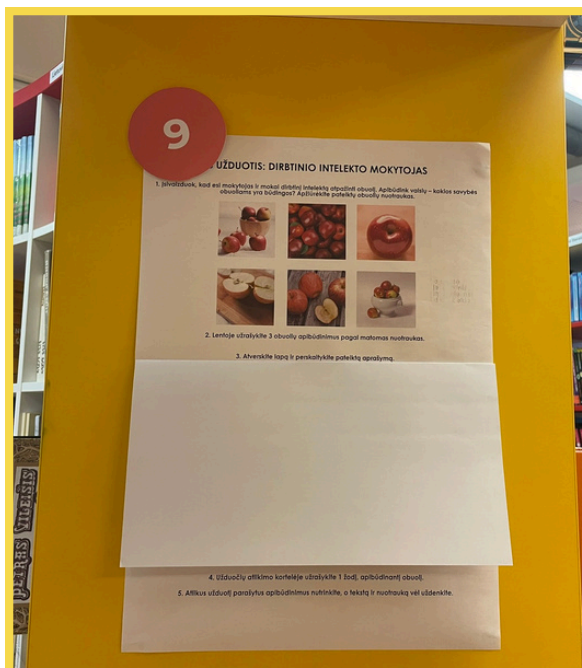


3. Užduočių atlikimo kortelėje užrašykite 1 žodį, apibūdinantį obuolį.

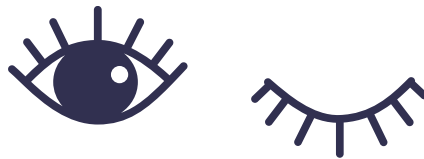
4. Atlikus užduotį parašytus apibūdinimus nutrinkite, o tekstą ir nuotrauką vėl uždenkite.

UŽDUOTIS: DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



INFORMACIJOS PAIEŠKA

Įsijauk į informacijos paieškos procesą kol dar nebuvo internetinių paieškos sistemų tokių kaip „Google“ ir surask reikiamą informaciją enciklopedijos puslapiuose. Surask informaciją apie:

**kelionių agentūrą
Juodkalniją
kalnus**

Kol dar nebuvo interneto paieškos sistemų, enciklopedijose žmonės ieškojo įvairiausios informacijos. Tai ko jie ieškojo buvo žinoma tik jiems patiems.

Jei dabar šių dalykų ieškotumėte „Google“ ar kitoje paieškos sistemoje, tikriausiai sulauktumėte reklamų, siūlančių keliones į Juodkalniją - už tai atsakingi algoritmai.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk didžiausio Juodkalnijos ežero pavadinimą.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: INFORMACIJOS PAIEŠKA

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Įsijausk į informacijos paieškos procesą kol dar nebuvo internetinių paieškos sistemų tokių kaip „Google“ ir surask reikiamą informaciją enciklopedijos puslapiuose. Surask informaciją apie: kelionių agentūrą, Juodkalniją, kalnus.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Enciklopedijos. Siūloma naudoti Visuotinės lietuvių enciklopedijos 9 tomą.

Užduoties atlikimo eiga:

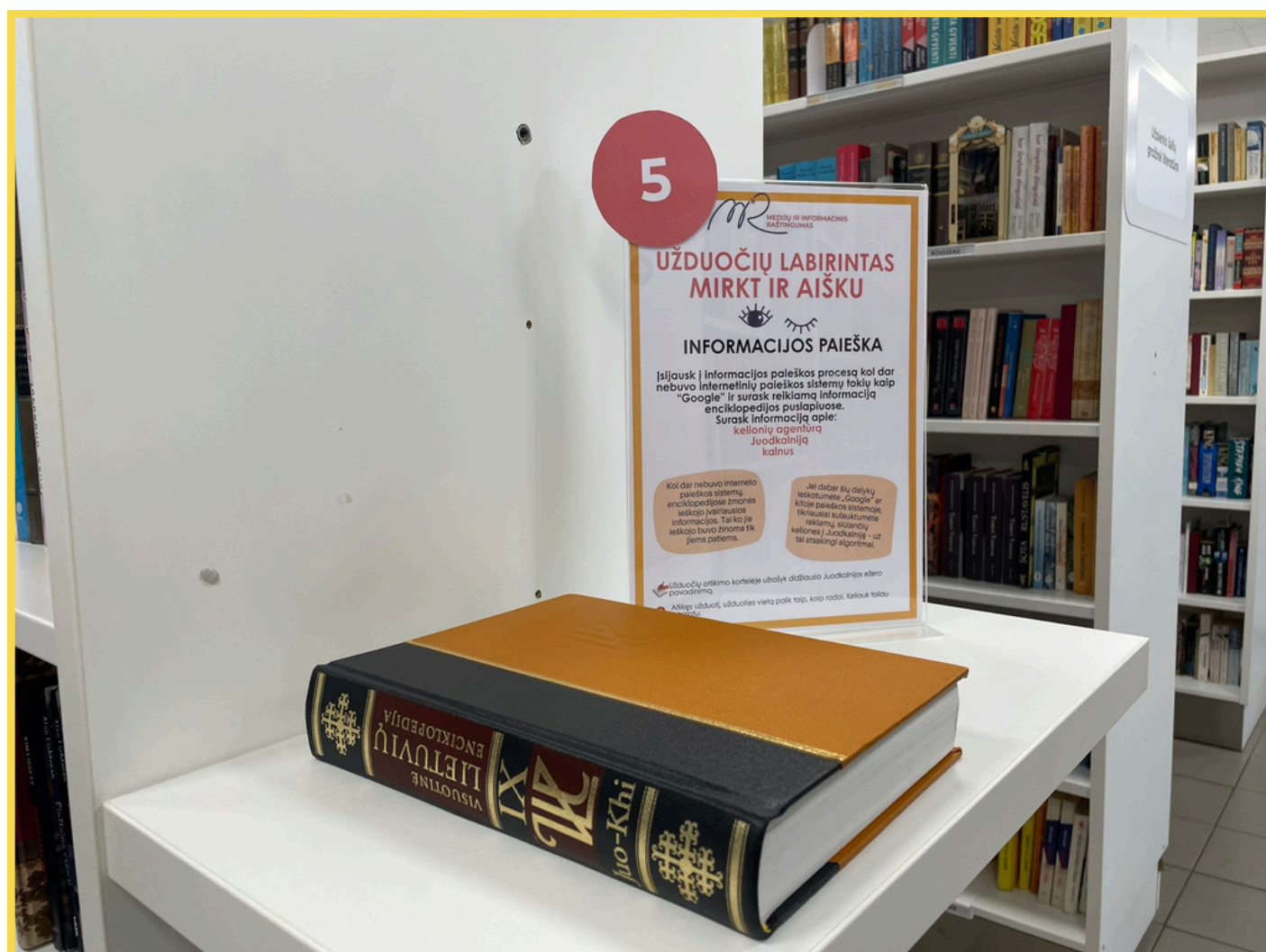
Dalyvis naudodamasis enciklopedija turi surasti prašomą informaciją.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Įrašyti didžiausio Juodkalnijos ežero pavadinimą. Teisingas atsakymas: Skadaro ežeras.

UŽDUOTIS: DIRBTINIO INTELEKTO MOKYTOJAS

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



KAS YRA „ILIUZINĖ TIESA“, O KAS – TIESA?

Perskaityk teiginius ir apgalvok ar jie teisingi faktai, ar išgalvoti mitai.

Internete dažnai plinta klaidingi įsitikinimai susiję su sveikata, sportu, dietomis ar kitomis sferomis. Tokie klaidingi mitai dažniausiai kyla dėl nesusipratimų, neteisingų interpretacijų ir nesiekia pakenkti.

Dažnai kartojant tą pačią netikrą informaciją ji pradeda atrodyti vis labiau teisinga, kol ja visai patikima – tai yra „iliuzinės tiesos efektas“.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kiek teiginių buvo klaidingų.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: KAS YRA „ILIUZINĖ TIESA“, O KAS – TIESA? INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Perskaityk teiginius ir apgalvok ar jie teisingi faktai, ar išgalvoti mitai.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Atspausdintų užduoties turinio lapų, velcro lipdukų, medžiagos ar veltinio lakšto.

Užduoties atlikimo eiga:

Atsispausdinkite šešis teiginius (užduoties turinys 1) ir po 6 užrašus „Teisinga“ ir „Klaidinga“. Vieną velcro lipduko pusę priklijuokite šalia kiekvieno iš teiginių, kitą pusę ant užrašų „Teisinga“ ir „Klaidinga“ taip, kad dalyviai prie kiekvieno teiginio galėtų priklijuoti pasirinktą atsakymą.

Atspausdinkite teisingų atsakymų paaiškinimo lapą (užduoties turinys 2), kurį uždenkite medžiagos ar veltinio lakštu.

Dalyviai atlikę užduotį pasitikrina teisingus atsakymus.

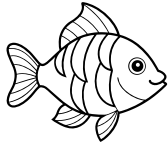
Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Užrašyti kiek teiginių iš šešių buvo klaidingų. Teisingas atsakymas: 6.

KAS YRA „ILIUZINĖ TIESA“, O KAS – TIESA?

UŽDUOTIES TURINYS (1)

Žuvis turi 3 sekundžių atmintį.



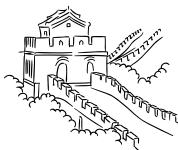
Žmonės suvalgo 8 vorus per metus miegodami.



Negalima nuryti kramtomos gumos.



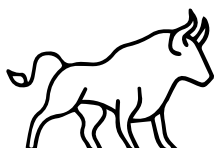
Didžioji kinų siena yra matoma iš kosmoso.



Vikingai dėvėjo šalmus su ragais.



Buliai tampa agresyvūs, kai pamato raudoną spalvą.



KAS YRA „ILIUZINĖ TIESA“, O KAS – TIESA?

UŽDUOTIES TURINYS (2)

Teisingi atsakymai ir paaiškinimas:

Nė vienas iš šių teiginių nėra teisingas, tai klasikiniai skleidžiamų mitų pavyzdžiai, klaidingi faktai, kuriuos daugelis žmonių laiko teisingais. Tai „iliuzinės tiesos efekto“ pavyzdys: kuo dažniau ką nors girdite, tuo labiau suvokiama, kad tai yra teisinga.

1. Klaidinga. Dažnai manoma, kad žuvis neturi atminties arba ji prasta, tačiau akvariumo žuvytės (ir auksinės žuvelės) gali ką nors prisiminti vidutiniškai iki 3 mėnesių.

2. Klaidinga: Nuryti vorą miegant pasitaiko itin retai. Taip yra todėl, kad vorai nenori turėti nieko bendra su žmonėmis ir tikrai ne tada, kai jie miega. Vorams daug naudingiau būti savo tinkle arba šalia jo ir laukti, kol į jį įskris vabzdys.

3. Klaidinga. Kartais tenka girdėti, kad kramtomoji guma gali išbūti skrandyje iki 7 metų, nes tam tikros medžiagos nesuyra, tačiau tai netiesa. Vis dėlto tai trunka šiek tiek ilgiau nei "įprastas" maistas, todėl tik po 2 dienų kramtomąjoje gumoje esančios medžiagos yra visiškai suskaidomos ir suvirškinamos.

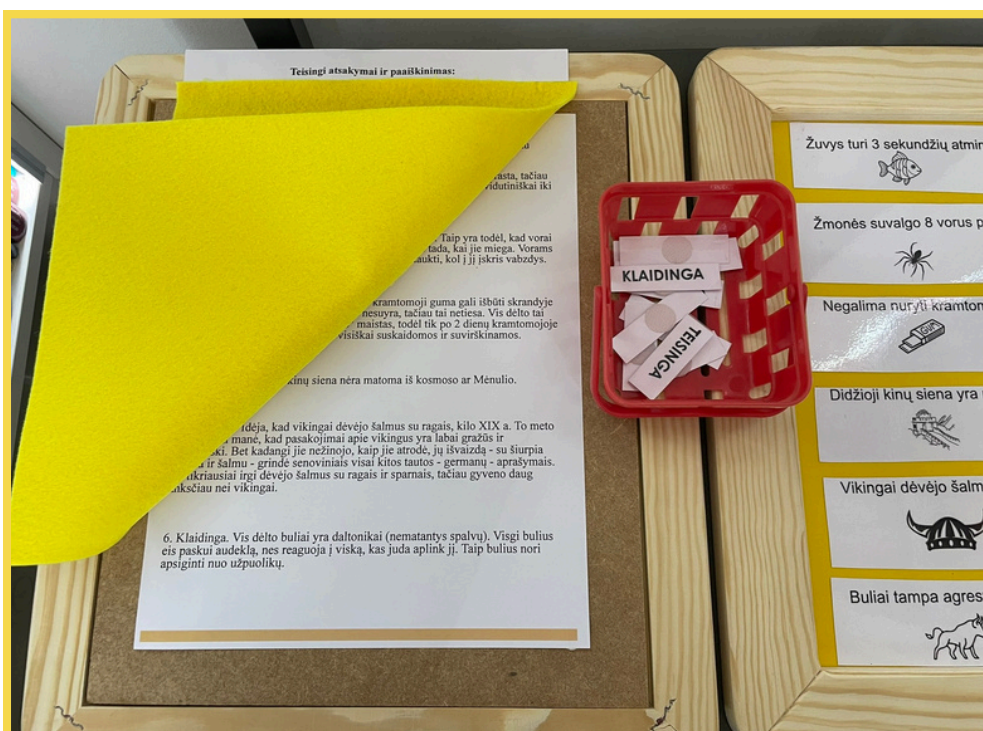
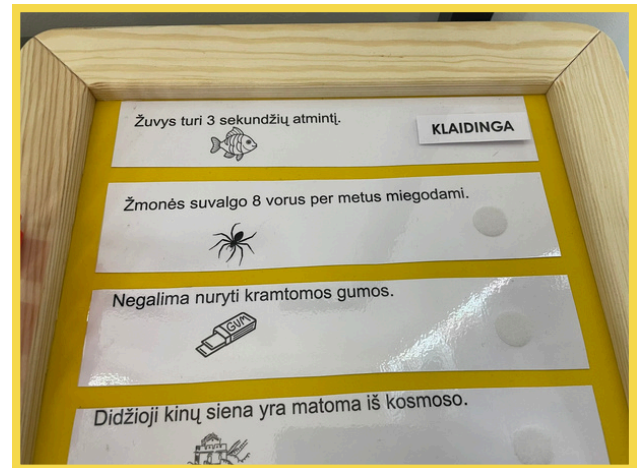
4. Klaidinga. Didžioji kinų siena nėra matoma iš kosmoso ar Mėnulio.

5. Klaidinga. Idėja, kad vikingai dėvėjo šalmus su ragais, kilo XIX a. To meto menininkai manė, kad pasakojimai apie vikingus yra labai gražūs ir romantiški. Bet kadangi jie nežinojo, kaip jie atrodė, jų išvaizdą - su šiurpia barzda ir šalmu - grindė senoviniais visai kitos tautos - germanų - aprašymais. Jie tikriausiai irgi dėvėjo šalmus su ragais ir sparnais, tačiau gyveno daug anksčiau nei vikingai.

6. Klaidinga. Vis dėlto buliai yra daltonikai (nematantys spalvų). Visgi bulius eis paskui audeklą, nes reaguoja į viską, kas juda aplink jį. Taip bulius nori apsiginti nuo užpuolikų.

UŽDUOTIS: KAS YRA „ILIUZINĖ TIESA“, O KAS – TIESA?

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



SOCIALINIŲ TINKLŲ „MEMORY“ ŽAIDIMAS

Surask kuo daugiau vienodų socialinių tinklų programėlių logotipų. Sužinok, kuo viena programėlė skiriasi nuo kitos.

Socialiniuose tinkluose nėra ribos tarp informacijos vartoto ir informacijos skleidėjo. Visi gali tiek gauti, tiek skleisti informaciją.

Informaciją galint skleisti bet kam išauga netikrų naujienų sklaidos, dezinformacijos pavojus, todėl itin svarbu socialiniuose tinkluose perskaitytą informaciją patikrinti kituose šaltiniuose.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk socialinio tinklo pavadinimą, kurį naudoji dažniausiai.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: SOCIALINIŲ TINKLŲ „MEMORY“ ŽAIDIMAS

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Surask kuo daugiau vienodų socialinių tinklų programėlių logotipų. Sužinok, kuo viena programėlė skiriasi nuo kitos.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Popieriaus, kamštinės ar magnetinės lentos.

Užduoties atlikimo eiga:

Ant popieriaus lapų atspausdinti korteles su socialinių tinklų programėlių logotipais ir jų aprašymais (užduoties turinys 1 – 3). Jas iškabinti ant kamštinės ar magnetinės lentos kartu su informaciniu užduoties lapu.

Atspausdinti „MEMORY“ žaidimo korteles vienoje pusėje socialinių tinklų programėlių logotipus, kitoje pusėje – MIRKT akytes (užduoties turinys 4 – 5). Visas korteles išdėlioti lygiomis juostomis užverstas.

Dalyvis vienu ėjimu versdamas po dvi korteles turi rasti dvi vienodas korteles.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Užrašyti socialinio tinklo pavadinimą, kurį naudoja dažniausiai. Teisingas atsakymas – bet kuris socialinio tinklo pavadinimas.

UŽDUOTIS: SOCIALINIŲ TINKLŲ „MEMORY“ ŽAIDIMAS

UŽDUOTIES TURINYS (1)

	Facebook. Socialinis tinklas, skirtas bendruomenėms, grupėms ir naujienų dalinimuisi. Auditorija: suaugusieji ir vyresnio amžiaus.
	X. Platforma trumpos žinutės ir naujienoms sekti. Auditorija: žiniasklaidos profesionalai, politikos stebėtojai, jaunimas, aktyvūs viešųjų diskusijų dalyviai.
	Truth Social. Socialinis tinklas, skirtas naujienų dalinimuisi sukurtas Donald Trumpo. Auditorija: JAV gyventojai, konservatyvių pažiūrų.
	Telegram. Žinučių skleidimo programėlė populiari įvairiuose regionuose, ypač Rytų Europoje. Auditorija: suaugusieji, besidomintys technologijomis.
	Reddit. Forumų tipo bendravimo platforma. Auditorija: jauni suaugusieji, studentai, nišinių temų bendruomenės.
	WhatsApp. Žinučių ir skambučių programėlė. Auditorija: visos amžiaus grupės, populiari tarptautinei komunikacijai.

UŽDUOTIS: SOCIALINIŲ TINKLŲ „MEMORY“ ŽAIDIMAS

UŽDUOTIES TURINYS (2)

	TikTok. Trumpų vaizdo įrašų platforma, uždrausta kai kuriose šalyse dėl galimo programėlės kūrėjų duomenų perdavimo tretiesiems asmenims. Auditorija: vaikai, paaugliai, jauni suaugusieji.
	Instagram. Nuotraukų ir trumpų vaizdo įrašų dalinimosi platforma. Auditorija: paaugliai, jauni suaugusieji, kūrybinių profesijų žmonės.
	Youtube. Didžiausia vaizdo įrašų žiūrėjimo platforma. Auditorija: visos amžiaus grupės.
	LinkedIn. Profesinių ryšių ir karjeros turinio socialinis tinklas. Auditorija: profesionalai, studentai, ieškantys darbo ar darbuotojų.
	Pinterest. Idėjų ir vizualinio įkvėpimo dalinimosi platforma. auditorija. Suaugusieji, ypač moterys.
	Snapchat. Žinučių programėlė, kurioje žinutės turinys išnyksta po peržiūros. Auditorija: paaugliai ir jauni suaugusieji,

UŽDUOTIS: SOCIALINIŲ TINKLŲ „MEMORY“ ŽAIDIMAS

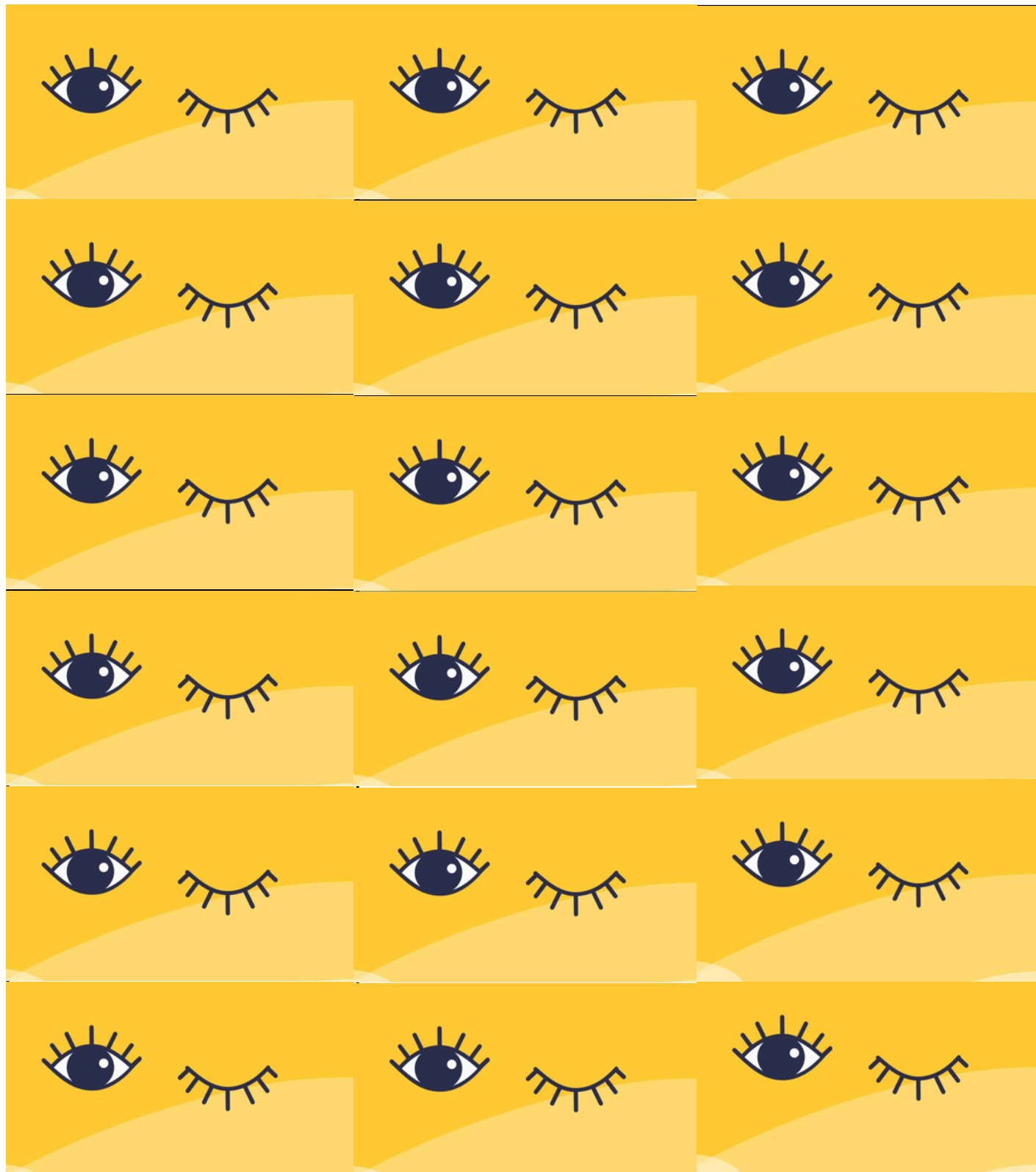
UŽDUOTIES TURINYS (3)

	Substac. Platforma naujienlaiškiams, straipsniams kurti ir skaityti. Auditorija: suaugusieji, autoriai ir žurnalistai.
	Discord. Pokalbių platforma bendravimui grupėse realiuoju laiku. Auditorija: paaugliai, jauni suaugusieji, kompiuterinių žaidimų žaidėjai.
	Viber. Žinučių siuntimo ir skambučių programėlė. auditorija: šeimos, bendruomenių grupės, vyresnio amžiaus.
	Signal. Privati, aukštą saugumą ir sustiprintą šifravimą turinti žinučių programėlė. Auditorija: suaugusieji, turinys aukštą privatumo poreikį.
	Messenger. Žinučių siuntimo programėlė susieta su Facebook socialiniu tinklu.
	Vimeo. Vaizdo įrašų kūrimo, redagavimo ir dalinimosi platforma skirta profesionalams.

UŽDUOTIS: SOCIALINIŲ TINKLŲ „MEMORY“ ŽAIDIMAS UŽDUOTIES TURINYS (4)

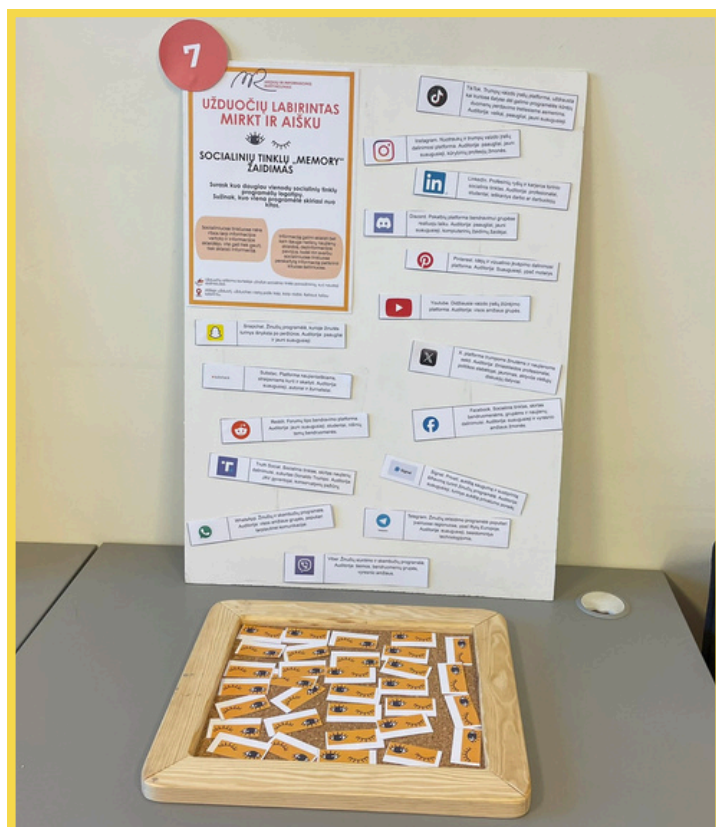
		
		
		
		
		
		

UŽDUOTIS: SOCIALINIŲ TINKLŲ „MEMORY“ ŽAIDIMAS UŽDUOTIES TURINYS (5)



UŽDUOTIS: SOCIALINIŲ TINKLŲ „MEMORY“ ŽAIDIMAS

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



ARGUMENTAVIMO GALVOSŪKIS

Peržiūrėk pateikto paprasto argumentavimo pavyzdį. Perskaityk likusius skirtingo tipo argumentus ir atitinkamai sudėliok argumentų dalis reprezentuojančius simbolius.

Kritinis mąstymas - tai įgūdis, leidžiantis įvertinti gaunamą informaciją ir spręsti, kas yra tiesa, o kas - melas.

Mąstant kritiškai daugiausia dėmesio skiriama įrodymams, loginiam pagrindimui ir argumentavimui. Kritiškai mąstant svarbu įvertinti argumentų svarbą ir nustatyti galimas argumentavimo klaidas.



Užduočių atlikimo kortelėje parašyk, koks tai gamtos reiškiny.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: ARGUMENTAVIMO GALVOSŪKIS INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Peržiūrėk pateikto paprasto argumentavimo pavyzdį. Perskaityk likusius skirtingo tipo argumentus ir atitinkamai sudėliok argumentų dalis reprezentuojančius simbolius.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Popieriaus lapų, kaladėlių.

Užduoties atlikimo eiga:

Atskirai atspausdinkite pirmą teksto rinkinį ir jį lydinčią iliustraciją.

Atspausdinkite likusias dvi teksto dalis ir kiekvieną iš simbolių atskirai. Simbolius lipnia guma ar dvipuse lipnia juosta priklijuokite prie medinių kaladėlių.

Dalyvis prie kiekvieno iš teiginių turi sudėlioti simboliais atskleistą argumentų seką - vizualiai iliustruoti pateiktą informaciją.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Užrašyti gamtos reiškinių apie kurį pateikti tekstai pavadinimą. Teisingas atsakymas: lietus.

UŽDUOTIS: ARGUMENTAVIMO GALVOSŪKIS

UŽDUOTIES TURINYS

Paprastas argumentas – siūlymas pagrįstas priežastimi.

Argumentas: tikėtina, kad bus lietaus.

Siūlymas: turėtume atsinešti skėtį.



Tvirtas argumentas – siūlymas pagrįstas įrodymais.

Įrodymas: artėjanti audra radaro žemėlapyje,

Argumentas: tikėtina, kad bus lietaus.

Siūlymas: turėtume atsinešti skėtį.



Nepagrįstas argumentas – siūlymas pagrįstas abejotinais įrodymais.

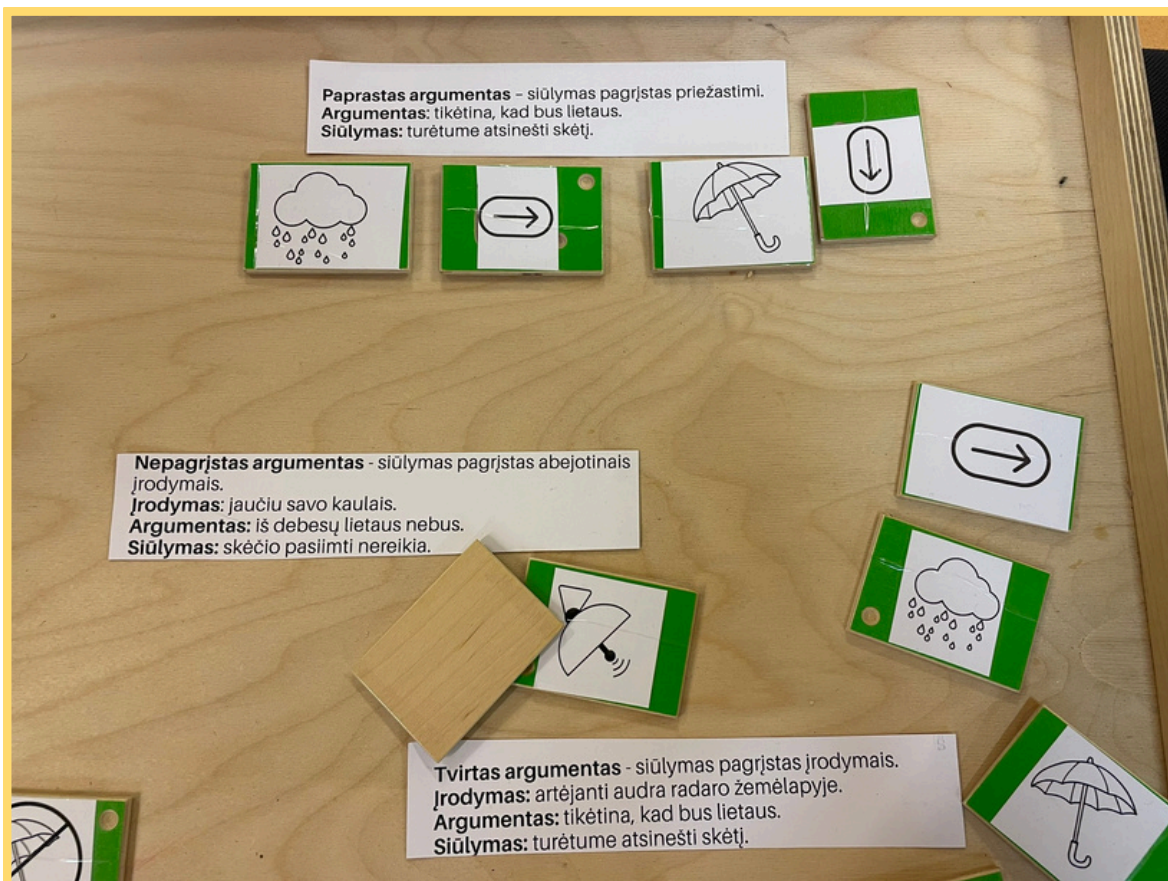
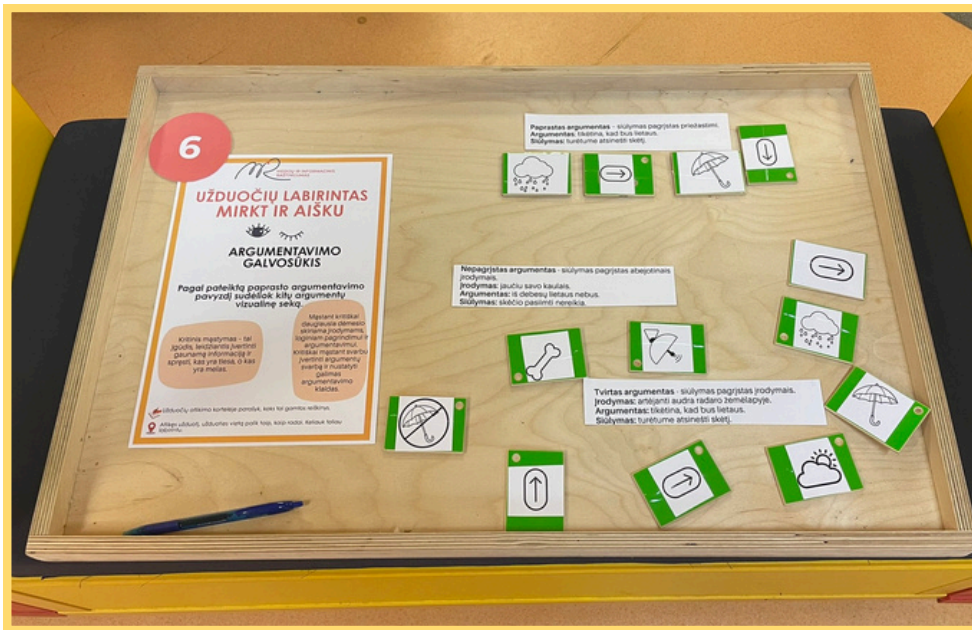
Įrodymas: jaučiu savo kaulais.

Argumentas: iš debesų lietaus nebus.

Siūlymas: skėčio pasiimti nereikia.



UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



IŠSIAIŠKINK INFORMACIJOS PRIEŠDĖLIUS

Surūšiuok kamuoliukus pagal spalvas ir išsiaiškink kas yra MIšinformacija, DEZinformacija ir MALinformacija.

Informacijos tikrinimas - svarbus procesas. Tikrinant informaciją svarbu atpažinti skirtingus informacijos pateikimo ir iškraipymo būdus.

(mis)informacija - dalijimasis klaidinančia informacija be tikslo pakenkti ar suklaidinti.

(dez)informacija - dalijimasis klaidinančia informacija su tikslu pakenkti ar suklaidinti.

(mal)informacija - dalijimasis patikima informacija su tikslu pakenkti ir suklaidinti.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk ant kokios spalvos kamuoliukų užklijuotos dezinformacijos savybės.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: IŠSIAIŠKINK INFORMACIJOS PRIEŠDĖLIUS INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Surūšiuok kamuoliukus pagal spalvas ir išsiaiškink kas yra MISinformacija, DEZinformacija ir MALinformacija.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Kamuoliukų, lipnios juostos, krepšelių.

Užduoties atlikimo eiga:

Atspausdink savybes ir vieno tipo informacijos savybes suklijuok ant vienodos spalvos kamuoliukų. Trys informacijos rūšys – trijų spalvų kamuoliukai.

Visus kamuoliukus su priklijuotais užrašais sudėk į vieną dėžę.

Ant atskirų trijų dėžių užklijuok užrašus: MISinformacija, DEZinformacija, MALinformacija.

Dalyvis turi atskirti kurios spalvos kamuoliukai, kurio informacijos tipo savybes atskleidžia ir atitinkamai surūšiuoti kamuoliukus į tris dėžes.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Užrašyti ant kurios spalvos kamuoliukų užklijuotos dezinformacijos savybės.

Teisingas atsakymas: raudona.

UŽDUOTIS: IŠSIAIŠKINK INFORMACIJOS PRIEŠDĖLIUS UŽDUOTIES TURINYS (1)

MIŠinformacija

Tai dalijimasis klaidinančia informacija be tikslo pakenkti ar suklaidinti.

MALinformacija

Tai dalijimasis patikima informacija su tikslu pakenkti ir suklaidinti.

DEZinformacija

Tai dalijimasis klaidinančia informacija su tikslu pakenkti ar suklaidinti.

UŽDUOTIS: IŠSIAIŠKINK INFORMACIJOS PRIEŠDĖLIUS

UŽDUOTIES TURINYS (2)

MIsinformacija	Itin greit plinta socialiniuose tinkluose; Skleidžia paprasti socialinių tinklų vartotojai; neaiškus arba nepatikimas pradinis šaltinis; klaidingi įsitikimai, dažniausiai susiję su sveikata, sportu, dietomis ir pan.; kyla dėl nesusipratimų, neišsamios informacijos arba neteisingų faktų interpretacijų.
MALinformacija	Remiasi faktiškai tikslia, bet piktybiniais tikslais naudojama informacija; pasireiškia privačių duomenų atskleidimu; sukelia žalą konkreitiems asmenims, organizacijoms ar institucijoms.
DEZinformacija	Skleidžiama siekiant paveikti žmonių elgesį ar nuomonę; pasireiškia netikromis naujienomis, išgalvotomis istorijomis ar iškreiptais faktais; sudaro nedidelę žmogaus dienos informacijos dalį ir yra sunkiai pastebima; dažniausiai skleidžia priešišškai nusiteikusios grupės siekdamos skaldyti visuomenę;

**UŽDUOTIS: IŠSIAIŠKINK
INFORMACIJOS
PRIEŠDĖLIUS**

**UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS
ĮRENGIMO PAVYZDYS**



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



EMOCIUKŲ REBUSAS

Peržiūrėk legendą, kurioje nurodyta kokia raidė slepiasi po kiekvienu emociuku. Iššifruok sakinius, apibūdinančius socialinių tinklų piktavalius, emociukus pakeisdamas raidėmis ir išsiaiškink kokia raidė slepiasi po šypsenėlės emociuku.

Socialiniuose tinkluose kiekvienas gali susikurti asmeninę paskyrą ir skelbti norimą informaciją. Tuo naudojasi ir piktavaliai, siekiantys įgyvendinti savo piktus kėslus.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kokia raidė slepiasi po šypsenėlės (😄) emociuku?



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: EMOCIUKŲ REBUSAS

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Peržiūrėk legendą, kurioje nurodyta kokia raidė slepiasi po kiekvienu emociuku. Iššifruok sakinius, apibūdinančius socialinių tinklų piktavalius emociukus pakeisdamas raidėmis ir išsiaiškink kokia raidė slepiasi po šypsenėlės emociuku.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Popieriaus lapų su atspausdintais rebusais.

Užduoties atlikimo eiga:

Užduoties atlikimo vietoje palik atspausdintus lapus.

Dalyviai lapuose išsprendžia rebusą.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Užrašyti kokia raidė slepiasi po šypsenėlės emociuku. Teisingas atsakymas: raidė e. Užšifruoti sakiniai:

Trolis – tikras žmogus tyčia inicijuojantis konfliktą socialiniuose tinkluose.

Botas – netikra socialinio tinklo paskyra, kuri apsimeta žmogumi.

UŽDUOTIS: EMOCIUKŲ REBUSAS

UŽDUOTIES TURINYS

Raidžių
legenda:

😂 = b

🍏 = a

🍦 = i

🌶️ = j

🔑 = k

🍋 = l

🍉 = m

🍊 = o

❤️ = p

★ = s

🌟 = t

🦋 = z

🦀 = č

🐝 = ž

😊 = ?

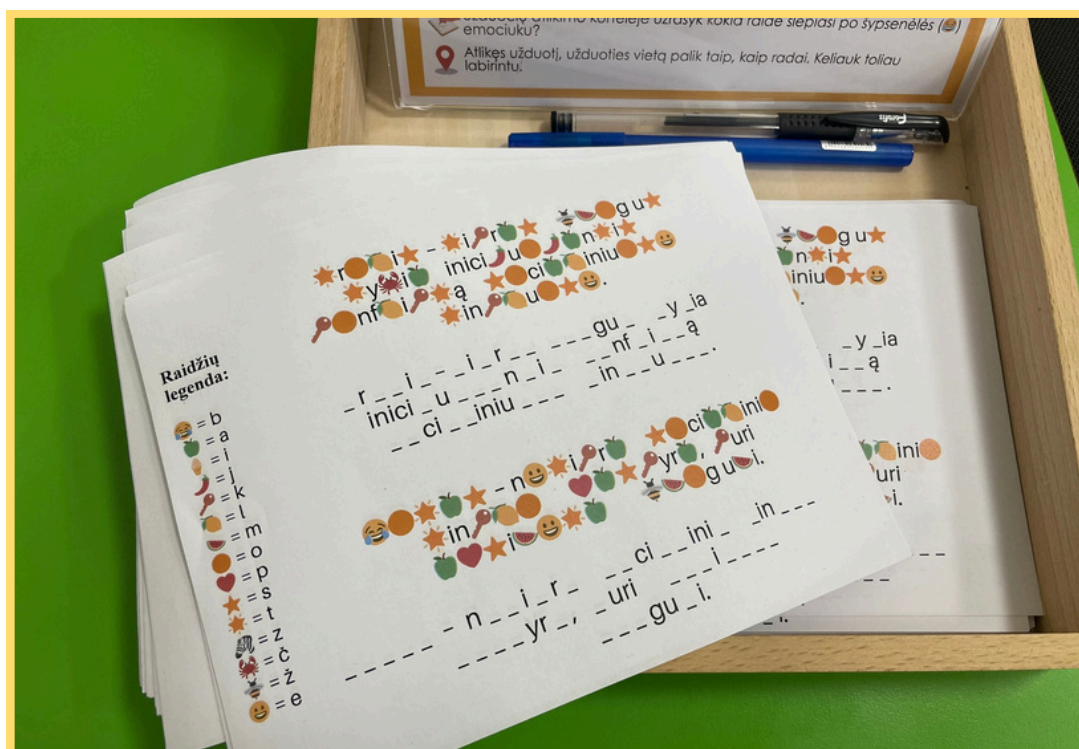
🌟r🍊i🌟 - 🌟i🔑r🍏🌟 🐝🍉🍊g u🌟
 🌟y🦀i🍏inici🌶️u🍊🌶️🍏n🌟i🌟 🔑🍊
 nf🍋i🔑🌟ą 🌟🍊ci🍏iniu🍊🌟😊
 🌟in🔑🍋u🍊🌟😊.

_ r _ _ i _ - _ i _ r _ _ _ _ _ gu _ _ y _ i inici _ u _
 _ _ n _ i _ _ _ nf _ i _ _ _ _ _ _ ci _ _ iniu _ _ _ _ in
 _ _ u _ _ _ .

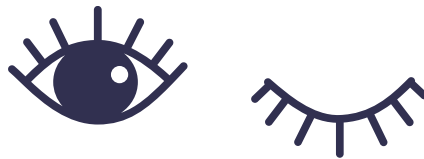
😂🍊🌟🍏🌟 - n😊🌟i🔑r🍏 🌟🍊ci🍏
 🍋ini🍊 🌟in🔑🍋🍊❤️🍏🌟🔑yr🍏,
 🔑uri 🍏❤️🌟i🍉😊🌟🍏 🐝🍉🍊g u🍉
 i.

_ _ _ _ _ - n _ _ i _ r _ _ _ ci _ _ ini _ _ in _ _ _ _
 _ _ _ yr _ , _ uri _ _ _ i _ _ _ _ _ _ _ gu _ i.

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



PASAKŲ HEROJUS

**Išsirink kostiumą, kaukę ar aksesuarą.
Paprašyk, kad tave kas nors tavo telefonu
nufotografuotų. Tave fotografavęs
žmogus – šios nuotraukos autorius!**

Ar žinotai, kad 2011 m.
amerikietis fotografas D.
Slateris ketino
fotografuoti Indonezijos
beždžiones, tačiau viena
jų pačiupo fotoaparata ir
nuspaudė mygtuką taip
padaryta savo
asmenukę.



Fotografas norėjo
apsaugoti šią
nuotrauką autorių
teisėmis, tačiau
negalėjo. Nes
nuotraukos autorius ne
jis, o beždžionė.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kas yra tavo nuotraukos autorius.

UŽDUOTIS: PASAKŲ HEROJUS

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Išsirink kostiumą, kaukę ar aksesuarą. Paprašyk, kad tave kas nors tavo telefonu nufotografuotų. Tave fotografavęs žmogus – šios nuotraukos autorius!

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Įvairių kostiumų, kepurų, aksesuarų.

Užduoties atlikimo eiga:

Ant kabyklos pakabinkite kostiumus, greta padėkite turimus kitus aksesuarus. Dalyviai gali naudotis pateiktomis priemonėmis ir pasipuošti kostiumais, tuomet paprašyti greta esančio žmogaus jį nufotografuoti.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Užrašyti kas yra nuotraukos autorius. Teisingas atsakymas: žmogus padaręs nuotrauką (mama, brolis, bibliotekininkas ar pan.).

UŽDUOTIS: PASAKŲ HEROJUS

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



KIEK SPALVŲ TURI PROPAGANDA?

Perskaityk pateiktas tekstų iškarpas.
Atskirk juodosios propagandos žinutes, o
iš likusių teksto iškarpų sudėliok baltosios
propagandos žinutę apie tvarumo
reikšmę kiekvienam iš mūsų.

Propaganda – tai
informacijos
skleidimo būdas.
Ji gali būti **baltoji**,
juodoji ir **pilkoji**.

Baltoji – remiasi skaidriais faktais
ir tikra informacija, yra pozityvi.
Dažniausiai naudojama
reklamoje ir socialinėse akcijose.

Juodoji – sąmoningai nepaisomi
faktai, falsifikuojama informacija
ir meluojama.

Pilkoji – objektyvūs faktai
sumaišomi su išgalvota
informacija.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kiek iškarpų liko nepanaudota.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau
labirintu.

UŽDUOTIS: KIEK SPALVŲ TURI PROPAGANDA?

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Perskaityk pateiktas tekstų iškarpas. Atskirk juodosios propagandos žinutes, o iš likusių teksto iškarpų sudėliok baltosios propagandos žinutę apie tvarumo reikšmę kiekvienam iš mūsų.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Atspausdintų teksto iškarpų, padėklo.

Užduoties atlikimo eiga:

Atspausdinkite tekstus, sumaišyta tvarka išdėliokite patogioje vietoje.

Lankytojai turi perskaityti tekstų iškarpas ir sudėlioti rišlų baltosios propagandos tekstą.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Užrašyti kiek teksto iškarpų buvo juodosios propagandos.

Teisingas atsakymas: 3.

UŽDUOTIS: KIEK SPALVŲ TURI PROPAGANDA?

UŽDUOTIES TURINYS

Baltosios propagandos teksto iškarpos:

- Kiekvienas sakinytis pateikiamas kaip atskira iškarpa.

Tvarumas – tai atsakingas požiūris į išteklius ir aplinką.

Tvarumas svarbus todėl, kad mūsų pasirinkimai daro tiesioginę įtaką aplinkos kokybei.

Rūšiuodami, naudodami antrines žaliavas ir rinkdamiesi daugkartinius gaminius kiekvienas gali sumažinti atliekų kiekį.

Tvarių įpročių populiarėjimas padėtų kurti švaresnius miestus ir sveikesnę aplinką.

Prisijunkime prie tvarumo iniciatyvų ir kurkime pokytį kartu!

Juodosios propagandos teksto iškarpos:

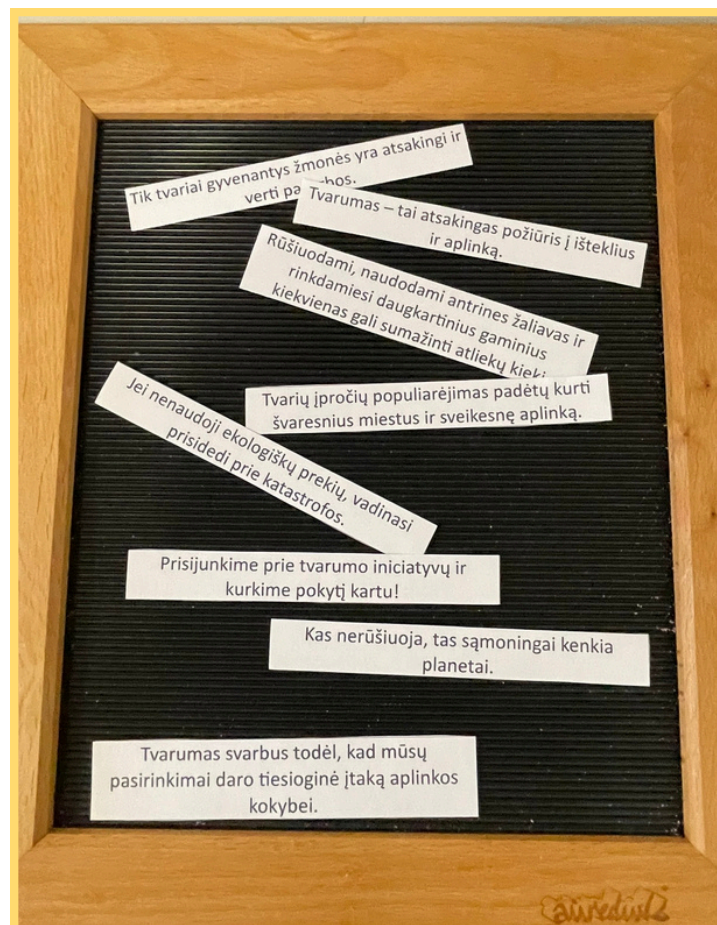
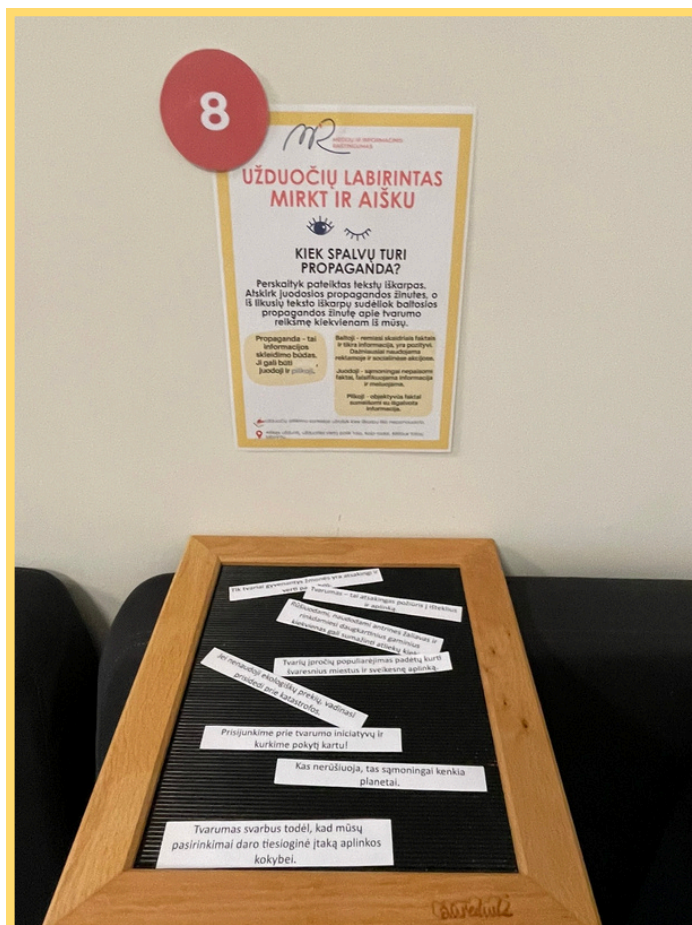
Kas nerūšiuoja, tas sąmoningai kenkia planetai.

Tik tvariai gyvenantys žmonės yra atsakingi ir verti pagarbos.

Jei nenaudoji ekologiškų prekių, vadinasi prisidedi prie katastrofos.

UŽDUOTIS: KIEK SPALVŲ TURI PROPAGANDA?

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



POPULISTO TRIUKAI

Perskaityk vienos iš informacijos pateikimo loginių klaidų „Ad Hominem“ aprašymą ir įvertink pateiktas žinomų žmonių citatas. Kurios citatos atskleidžia loginę klaidą, o kurios – ne.

Informacijos pateikimo loginės klaidos – tai klaidingi įsitikinimai, pagrįsti nelogiškais argumentais. Juos politikai ir žiniasklaida dažnai naudoja kaip klastingus triukus, siekdami paveikti žmonių nuomonę.

Šioje užduotyje panaudotos stalo žaidimo „Populistas“ kortelės. Šį žaidimą gali pasiskolinti bibliotekoje!



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kiek kortelių buvo su logine klaida.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: POPULISTO TRIUKAI

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Perskaityk vienos iš informacijos pateikimo loginių klaidų „Ad Hominem“ aprašymą ir įvertink pateiktas žinomų žmonių citatas. Kurios citatos atskleidžia loginę klaidą, o kurios – ne.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Stalo žaidimo “Populistas” kortelių, stalo žaidimo plakato (plakatas) magnetinės lentos, magnetukų.

Šiame pavyzdyje pristatoma viena iš penkių loginių klaidų – Ad Hominem, tačiau užduočių labirinte galima naudoti bet kurią kitą loginę klaidą.

Užduoties atlikimo eiga:

Ant magnetinės lentos prikabinkite plakatą ir loginę klaidą pristatančią kortelę.

Šalia padėkite 5 – 7 stalo žaidimo korteles, iš jų 3 turi būti su logine klaida, likusios – be klaidos (naudokitės stalo žaidimo taisyklių knygele).

Dalyviai turi perskaityti pateiktas citatas ir jas magnetuku prisegti prie atitinkamos plakato dalies (su logine klaida ar be).

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Užrašyti kiek kortelių buvo su logine klaida. Teisingas atsakymas - 3.

UŽDUOTIS: POPULISTO TRIUKAI

UŽDUOTIES TURINYS

Plakatas laisvai prieinamas parsisiuntimui mirkb.bibliotekavisiems.lt svetainės skiltyje „Žaidimas Populistas“.

POPULISTAS

KRITINIO MĄSTYMO ŽAIDIMAS

AD HOMINEM



Jūs kritikuojate kito asmens išvaizdą, charakterį ar kitas savybes, kad sumenkintumėte jo argumento esmę. Svarbu tik pats argumentas, o ne tai, kaip atrodo žmogus, pateikiantis argumentą.

Pavyzdys: Jonas pateikia loginį pagrindimą, kodėl mokyklos kavinėje turėtų būti siūloma avižinė košė. Bernadeta nesutinka: „Nesuprantu, kaip žmogus, sveriantis 110 kilogramų, galėtų mus mokyti mitybos.“

KLAIDINGA PRIEŽASTIS



Jūs manote, kad ryšys, esantis tarp dviejų dalykų, reiškia, kad vienas sukelia kitą (priežastinį ryšį), bet lygiai taip pat gali būti, kad tokio ryšio nėra.

Pavyzdys: Gabrielė tvirtina, kad dėl interneto „memų“ kultūros mašinos tampa kvailesnės. Ji tai pagrindžia diagrama, kurioje aiškiai matyti, kad didėjant „memų“ skaičiui internete, pablogėjo mokyklinių egzaminų rezultatai.

ANEKDOTINIAI



Teiginių pagrįsti pasitelkiate asmeninę patirtį arba konkretų pavyzdį. Negalima objektyviai vertinti „didelio vaizdo“, remiantis tik vienu gyvenimišku patirties atveju. O jei tai labai retos atvejais? O jei žmogaus patirtis klaidinga?

Pavyzdys: Jonas sako, kad rūkymas nėra kenksmingas, nes senelis rūkė nuo vaikystės ir išgyveno iki 97 metų.

SLIDŽI NUOKALNĖ



Be jokio pagrindo tvirtinate, kad leidus įvykti „A“, jis netrukus sukels „B“, o gal ir „C“ ir pan. Tokio pagrindimo problema yra ta, kad nepaaiškinama, kaip konkrečiai „A“ sukelia „B“, „C“ ir t. t.

Pavyzdys: Elžbieta yra prieš tas pačias lyties asmenų santuokas, nes kitas žingsnis būtų įteisinti žmonių ir gyvūnų santuokas, o netrukus suaugusieji galės tuoktis su vaikais. Smaubos!

KLAIDINGA DILEMA



Jūs pateikiate dvi priešingas alternatyvas kaip vienintelės galimybes, nors iš tiesų gali būti kelios skirtingos galimybės. Tai yra netinkamas pagrindimas, kodėl galimi tik du variantai.

Pavyzdys: Martynas teigia: „Arba tu eini į kariuomenę baigęs mokyklą, arba renkiesi būti išdaviku ir priešu. Tau rinktis.“

KLAIDA

NĖRA KLAIDOS



IŠMOK SKAITYTI TARP EILUČIŲ



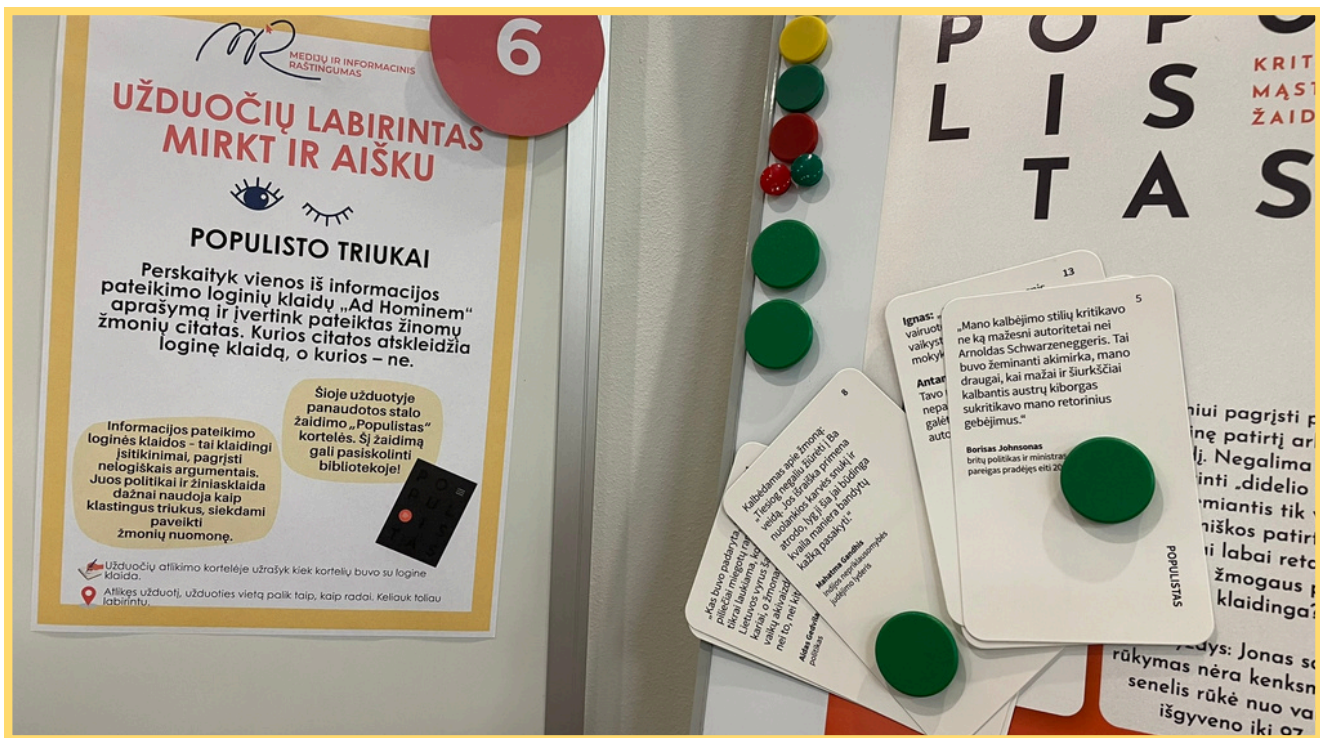




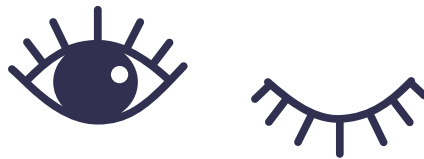
www.savb.lt

UŽDUOTIS: POPULISTO TRIUKAI

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



ATSKIRK NUOTRAUKAS

Atidžiai peržiūrėk nuotraukų poras. Virš kiekvienos iš jų pažymėk kuri tikra, o kuri sukurta naudojantis dirbtiniu intelektu. DI sukurtoje nuotraukoje žymekliu apibrauk vietas išduodančias apie nuotraukos netikrumą.

Su dirbtinio intelekto programomis kuriami ar modifikuojami vaizdai įvairias tikslais: pramogai, kūrybai, reklamai, eksperimentavimui ir deja.. apgaulėms.

Siekiant atskirti tikrus ir suklaidotus vaizdus svarbu tikrinti vaizdo šaltinį, įvertinti kontekstą kur ir koku tikslu vaizdas publikuojamas bei akylą vaizdo analizę.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kiek DI sukurtose nuotraukose pastebėjai neatitikimų.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: ATSKIRK NUOTRAUKAS

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Atidžiai peržiūrėk nuotraukų poras. Virš kiekvienos iš jų pažymėk kuri tikra, o kuri sukurta naudojantis dirbtiniu intelektu. DI sukurtoje nuotraukoje žymekliu apibrauk vietas išduodančias apie nuotraukos netikrumą.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Tikros ir DI įrankiais sukurtos nuotraukos porų atspausdintų viename lape, atspausdintų atsakymų lapų, įmaučių, nutrinamo žymeklio ar flomasterio, valymo kempinės. Siūloma naudotis jau parengtomis priemonėmis pateiktomis mirt.bibliotekavisiems.lt svetainės skiltyje Dirbtinis intelektas.

Užduoties lapai – 3 dalies priedas praktinei užduočiai;

Užduoties atsakymai – 3 užsiėmimas.

Užduoties atlikimo eiga:

Atspausdinkite nuotraukų porų užduočių lapus ir teisingų atsakymų lapus.

Sudėkite juos į įmautes, viršuje užduoties lapas, apačioje – atsakymas.

Dalyviai žymekliu ant įmautės turi pažymėti tikrą ir netikrą nuotrauką, bei apvesti įtartiną su DI sukurtą nuotrauką vietas. Atlikus užduotį nutrinti ant įmautės pažymėtus aspektus.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Kiek neatitikimų apibraukta su DI sukurtose nuotraukose.

Teisingas atsakymas: 6.

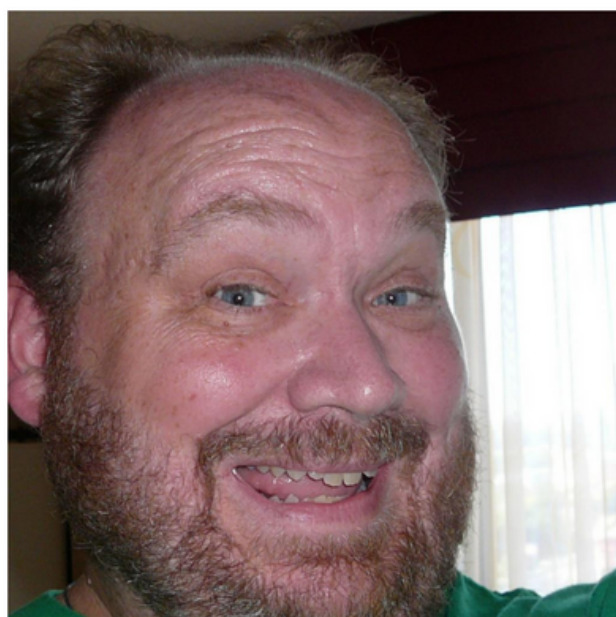
UŽDUOTIS: ATSKIRK NUOTRAUKAS

UŽDUOTIES TURINYS (1)

Užduoties lapo pavyzdys:

☐ Tikra ☐ DI

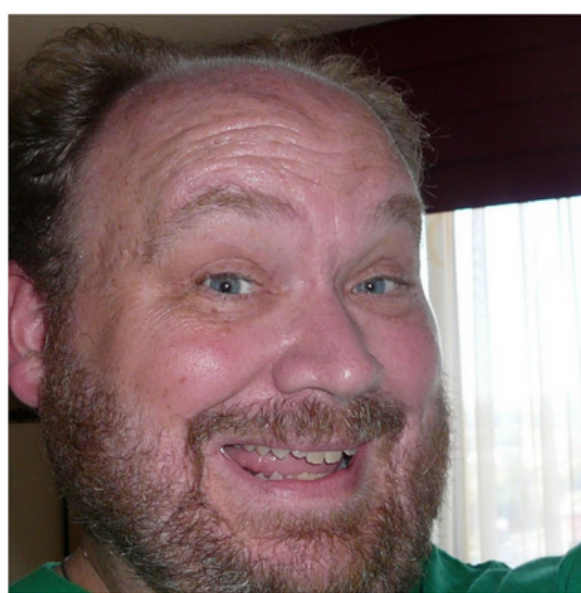
☐ Tikra ☐ DI



Atsakymo lapo pavyzdys:

☐ Tikra ☒ DI

☒ Tikra ☐ DI



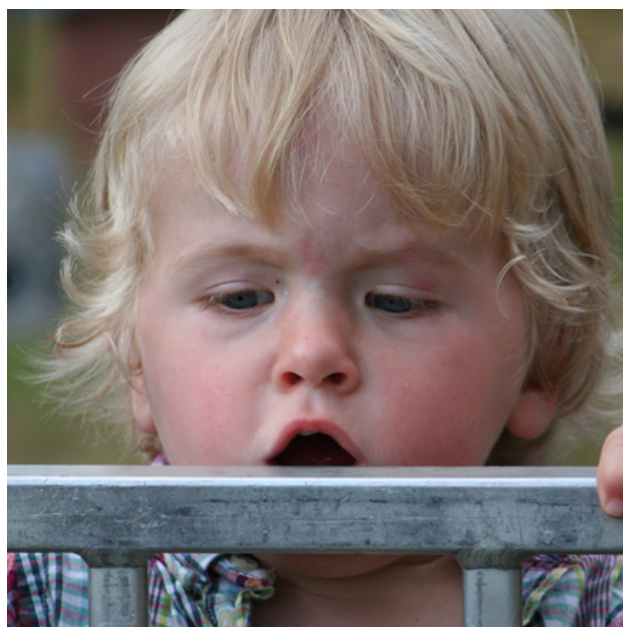
UŽDUOTIS: ATSKIRK NUOTRAUKAS

UŽDUOTIES TURINYS (2)

Užduoties lapo pavyzdys:

☐ Tikra ☐ DI

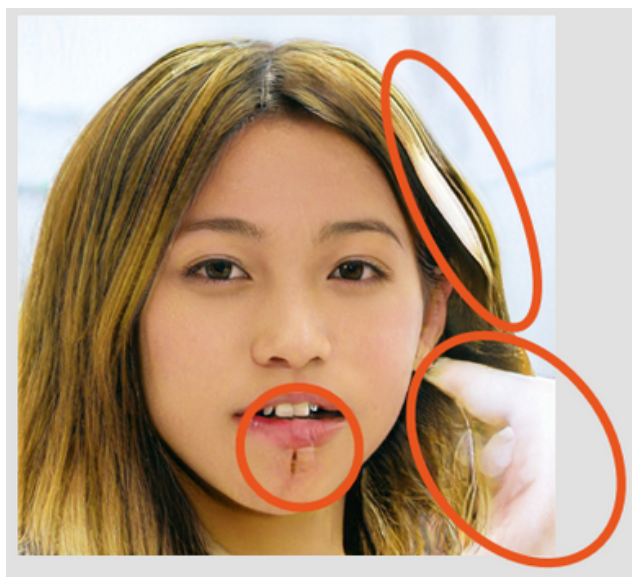
☐ Tikra ☐ DI



Atsakymo lapo pavyzdys:

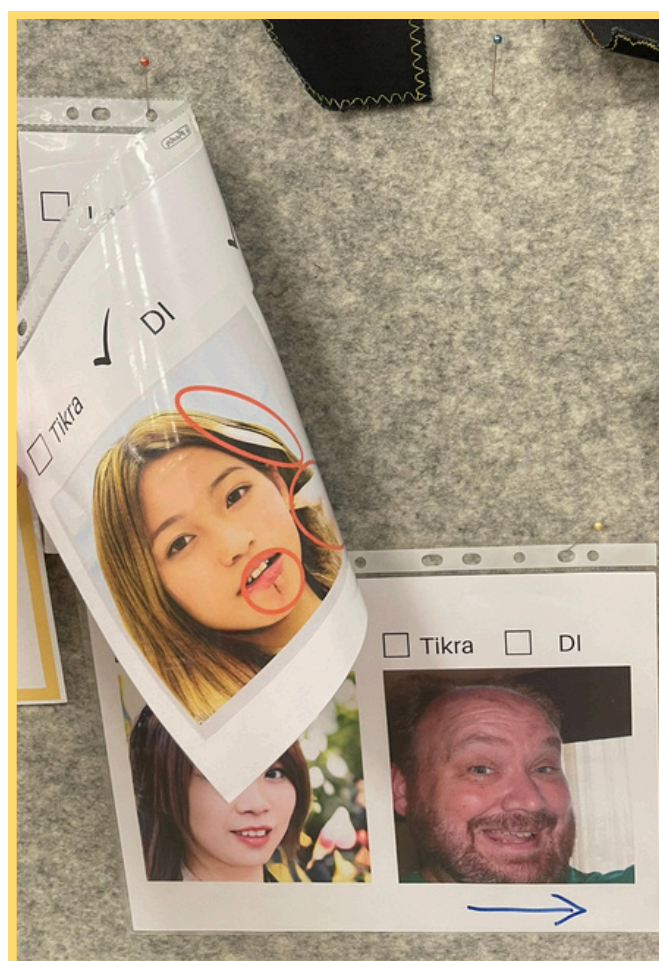
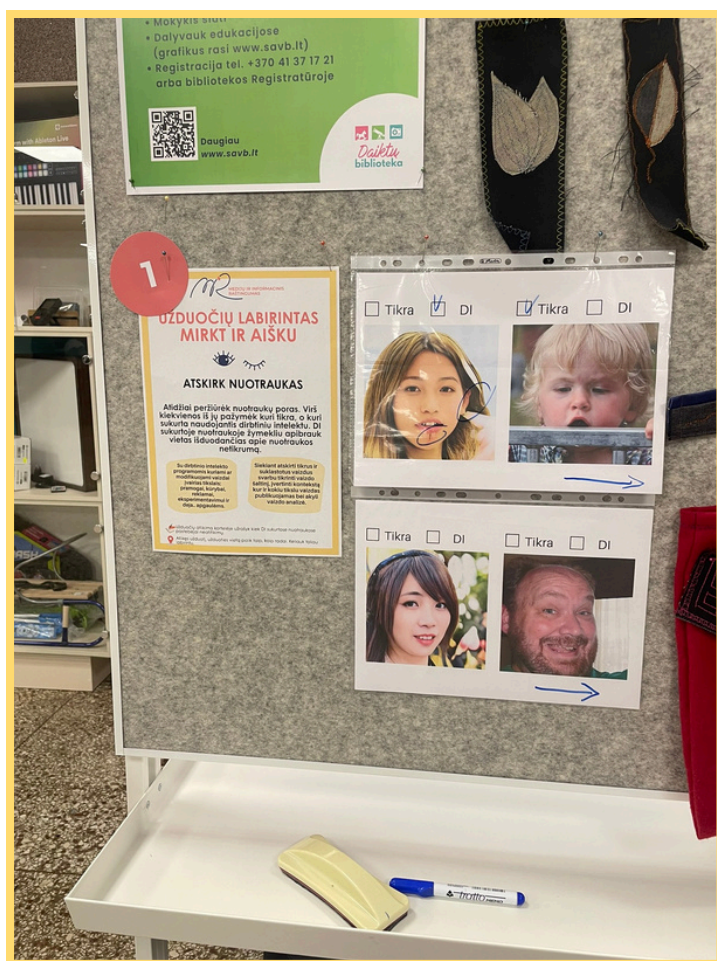
☐ Tikra ☒ DI

☒ Tikra ☐ DI

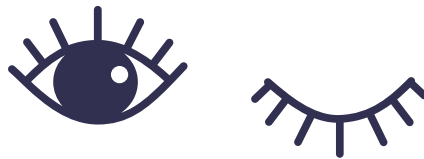


UŽDUOTIS: ATSKIRK NUOTRAUKAS

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



INFORMACIJOS PAIEŠKOS SYSTEMOS

**Palygink skirtingose paieškos sistemose
pateikiamus informacijos paieškos
pasiūlymus.**

Filtro burbulas - tai situacija, kai paieškos sistemos ir algoritmai parodo tik tokią informaciją, kuri atitinka vartotojo požiūrį ir interesų lauką. Tai itin būdinga socialiniams tinkalms.

Dažnai naudojama paieškos sistema kaupia informaciją apie anksčiau vykdytas paieškas, informaciją apie jūsų domėjimosi sritis kaupia ir iš kitų programėlių, todėl jai esate nuspėjami - ji jau žino, kokios informacijos galite ieškoti!



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kurioje paieškos sistemoje buvo pateikti aktualesni informacijos paieškos pasiūlymai.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: INFORMACIJOS PAIEŠKOS SISTEMOS

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Telefone įsijunk google naršyklę ir paieškos laukelyje įrašyk bet kurią abėcėlės raidę, tą pačią raidę įvesk į paieškos laukelį sistemoje bing.com.

Palygink kuri sistema pateikė aktualesnius informacijos paieškos pasiūlymus? Pasvarstyk kodėl?

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Dalyviai naudojami savo išmaniaisiais telefonais.

Užduoties atlikimo eiga:

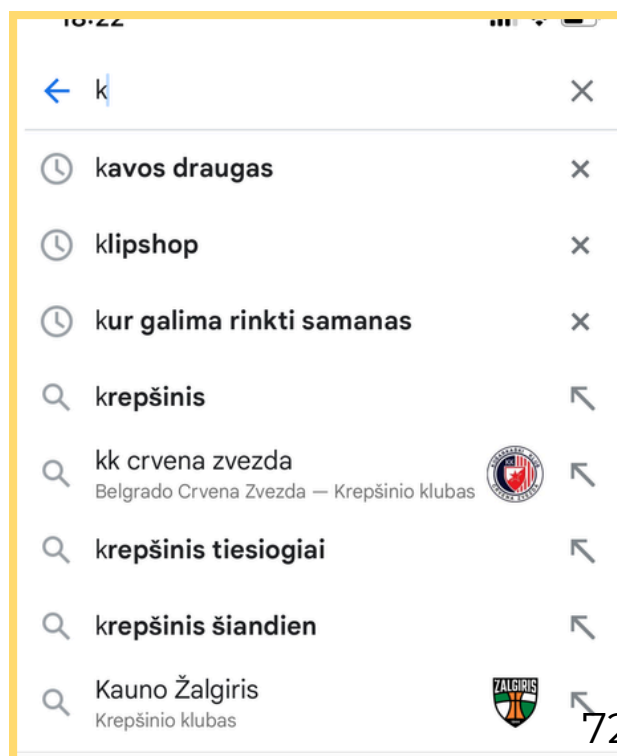
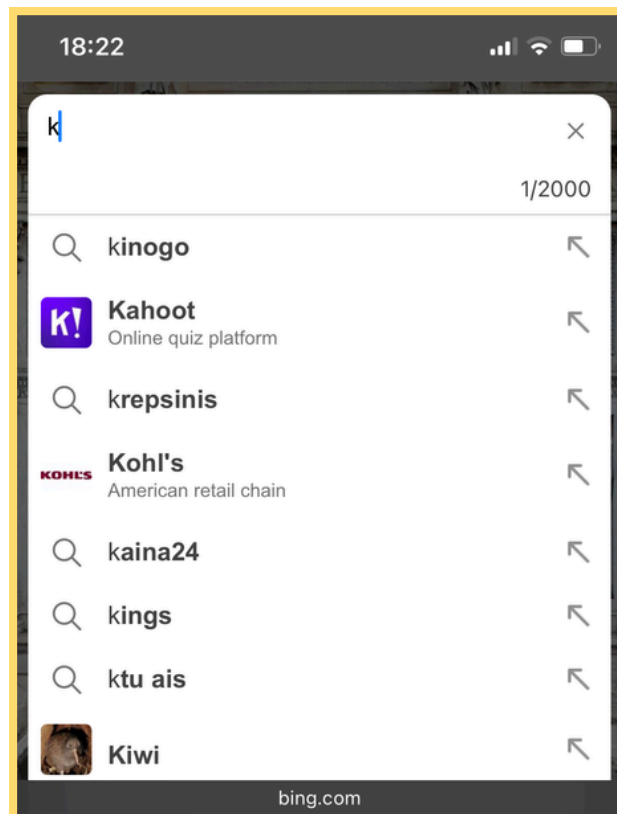
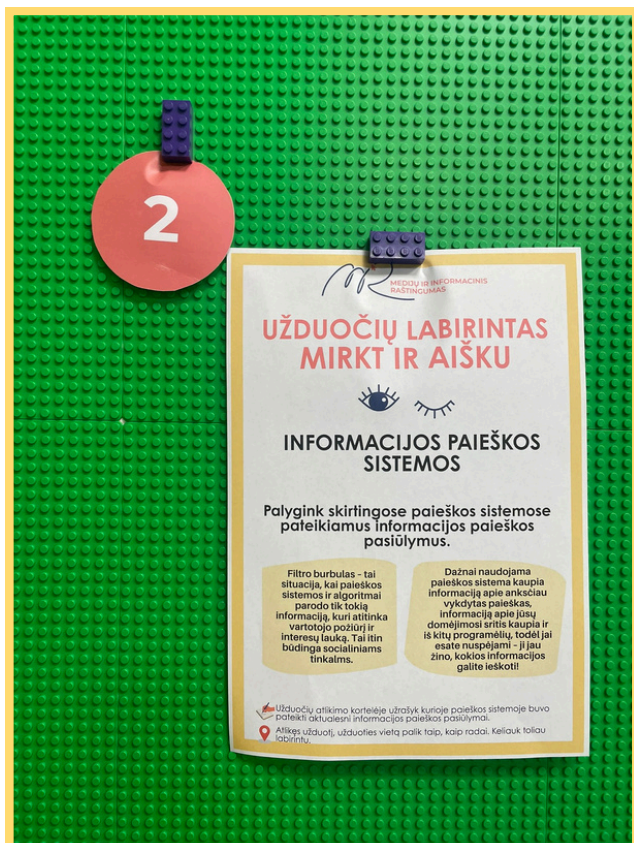
Dalyviai atlieka paieškas dvejose skirtingose informacijos paieškos sistemose.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

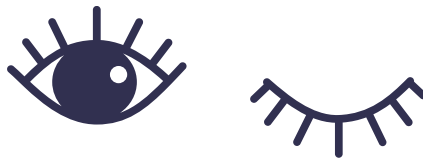
Įrašyti paieškos sistemos pavadinimą, kurioje buvo pateikti aktualesni informacijos paieškos pasiūlymai. Teisingas atsakymas: google arba bing.

UŽDUOTIS: INFORMACIJOS PAIEŠKOS SISTEMOS

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



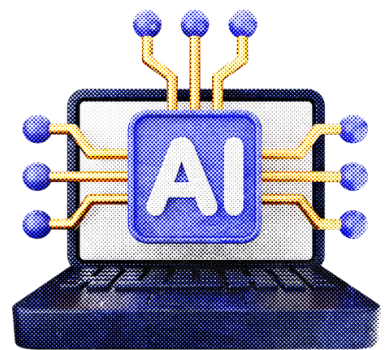
UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



DIRBTINIS INTELEKTAS VS ŽMOGAUS INTELEKTAS

Perskaityk užrašytas žmogaus ir dirbtinio intelekto savybes ir atitinkamai surūšiuok. Savybė gali tikt tik kažkuriam iš jų arba abejiems.

Dirbtinis intelektas – dirbtinai sukurtas. Tai kompiuterinė sistema kuri analizuoja gausų kiekį duomenų ir juos panaudoja konkrečioms tikslams.



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk kiek savybių priskyrei dirbtiniam intelektui.



Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.

UŽDUOTIS: DIRBTINIS INTELEKTAS VS ŽMOGAUS INTELEKTAS

INSTRUKCIJA

Užduoties formulavimas:

Perskaityk užrašytas žmogaus ir dirbtinio intelekto savybes ir atitinkamai surūšiuok. Savybė gali tikt tik kažkuriam iš jų arba abejiems.

Užduočiai įgyvendinti reikės:

Kaladėlių, popieriaus, lipnios gumos ar dvipusės lipnios juostos.

Užduoties atlikimo eiga:

Atsispausdinkite dirbtinio ir žmogaus intelekto savybių sąrašą (pateiktą užduoties turinio lape). Kiekvieną savybę lipnia juosta, lipniaja guma ar pan. priklijuokite prie atskirų kaladėlių.

Dalyviai paėmę kaladėles jas turi surūšiuoti į tris grupes (galima paruošti atskiras dėžutes ar krepšelius).

Užduoties atlikimo vietoje turi būti pateiktas teisingo suskirstymo atsakymas.

Užduočių atlikimo kortelėje dalyvis turi:

Įrašyti skaičių, kiek savybių priskirta dirbtiniam intelektui.

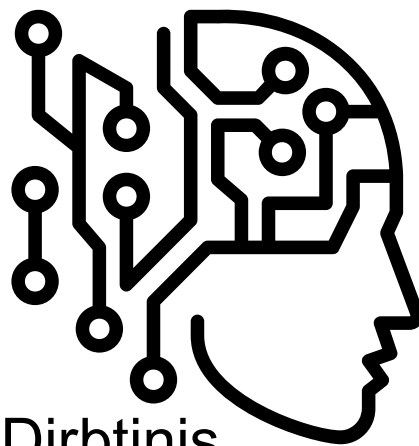
Teisingas atsakymas: 3.

UŽDUOTIS: DIRBTINIS INTELEKTAS VS ŽMOGAUS INTELEKTAS

UŽDUOTIES TURINYS (1)



Žmogaus
intelektas



Dirbtinis
intelektas

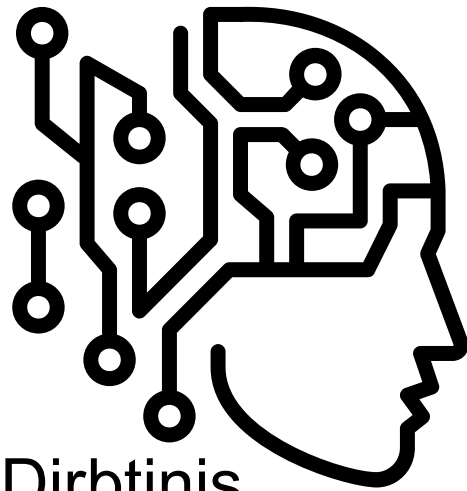
Turi etines ir moralines vertybes	Atkartoja ir mėgdžioja
Turi empatiją	Greitai analizuoja itin didelius duomenų kiekius
Geba mokytis	Geba mokytis
Sprendžia problemas	Sprendžia problemas
Identifikuoja ryšius	Identifikuoja ryšius
Kaupia patirtį	Kaupia patirtį
Turi intuiciją	Atpažįsta, bet nepatiria emocijų
Turi vaizduotę	
Patiria emocijas	

UŽDUOTIS: DIRBTINIS INTELEKTAS VS ŽMOGAUS INTELEKTAS

TEISINGI ATSAKYMAI



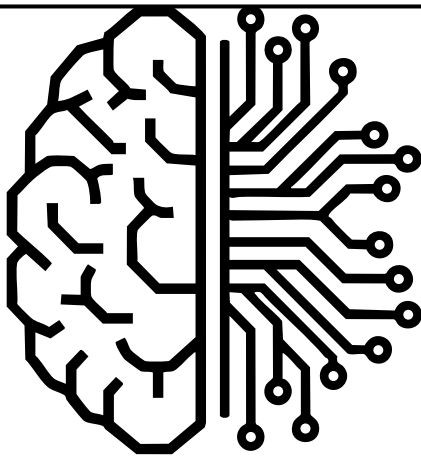
Žmogaus
intelektas



Dirbtinis
intelektas

Turi etines ir moralines
vertybes, empatiją,
intuiciją, vaizduotę ir
patiria emocijas.

Atkartoja ir mėgdžioja,
greitai analizuoja itin
didelius duomenų kiekius,
atpažįsta, bet nepatiria
emocijų.



Žmogaus
ir dirbtinis
intelektas

Geba mokytis, sprendžia
problemas, identifikuoja
ryšius, kaupia patirtį.

UŽDUOTIS: DIRBTINIS INTELEKTAS VS ŽMOGAUS INTELEKTAS

UŽDUOTIES ATLIKIMO VIETOS ĮRENGIMO PAVYZDYS



Šablonai



UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



UŽDUOTIES PAVADINIMAS

UŽDUOTIES APRAŠYMAS

Informacija dalyviui

Informacija dalyviui



Užduočių atlikimo kortelėje užrašyk xxx.

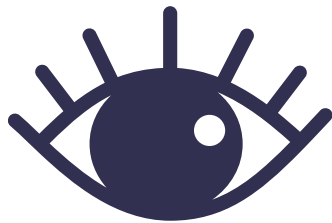


Atlikęs užduotį, užduoties vietą palik taip, kaip radai. Keliauk toliau labirintu.



MEDIJŲ IR INFORMACINIS
RAŠTINGUMAS

DIPLOMAS



SVEIKINAME ĮVEIKUS UŽDUOČIŲ LABIRINTĄ „MIRKT IR AIŠKU“!

Šiuo dokumentu pažymime, kad:

- nagrinėjote patikimus informacijos šaltinius;**
- nardėte medijų įvairovės gelmėse;**
- lavinote kritinį mąstymą;**
- susipažinote su autorių teisėmis;**
- gilinote saugumo internete įgūdžius;**
- pažinote dirbtinio intelekto subtilybes.**

Medijų ir informacinio raštingumo komanda



MEDIJŲ IR INFORMACINIS
RAŠTINGUMAS

UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU

UŽDUOČIŲ ATLIKIMO KORTELĖ



KAI ATLIKSITE UŽDUOTĮ, ĮRAŠYKITE REIKIAMĄ ATSAKYMĄ 

1	Slaptažodis	6	Gamtos reiškiny
2	Gyvūno pavadinimas	7	Soc. tinklo pavadinimas
3	Raidė	8	Kamuoliuko spalva
4	Teiginių skaičius	9	Apibūdinimas
5	Ežero pavadinimas	10	Autorius

LINKIME SMAGIAI PRALEISTI LAIKĄ
IR NEPASIKLYSTI LABIRINTE!



MEDIJŲ IR INFORMACINIS
RAŠTINGUMAS

UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU

UŽDUOČIŲ ATLIKIMO KORTELĖ



KAI ATLIKSITE UŽDUOTĮ, ĮRAŠYKITE REIKIAMĄ ATSAKYMĄ 

1	Slaptažodis	6	Gamtos reiškiny
2	Gyvūno pavadinimas	7	Soc. tinklo pavadinimas
3	Raidė	8	Kamuoliuko spalva
4	Teiginių skaičius	9	Apibūdinimas
5	Ežero pavadinimas	10	Autorius

LINKIME SMAGIAI PRALEISTI LAIKĄ
IR NEPASIKLYSTI LABIRINTE!



MEDIJŲ IR INFORMACINIS
RAŠTINGUMAS

UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU

UŽDUOČIŲ ATLIKIMO KORTELĖ



KAI ATLIKSITE UŽDUOTĮ, ĮRAŠYKITE REIKIAMĄ ATSAKYMĄ 

1	Slaptažodis	6	Gamtos reiškiny
2	Gyvūno pavadinimas	7	Soc. tinklo pavadinimas
3	Raidė	8	Kamuoliuko spalva
4	Teiginių skaičius	9	Apibūdinimas
5	Ežero pavadinimas	10	Autorius

LINKIME SMAGIAI PRALEISTI LAIKĄ
IR NEPASIKLYSTI LABIRINTE!



MEDIJŲ IR INFORMACINIS
RAŠTINGUMAS

UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU

UŽDUOČIŲ ATLIKIMO KORTELĖ



KAI ATLIKSITE UŽDUOTĮ, ĮRAŠYKITE REIKIAMĄ ATSAKYMĄ 

1	Slaptažodis	6	Gamtos reiškiny
2	Gyvūno pavadinimas	7	Soc. tinklo pavadinimas
3	Raidė	8	Kamuoliuko spalva
4	Teiginių skaičius	9	Apibūdinimas
5	Ežero pavadinimas	10	Autorius

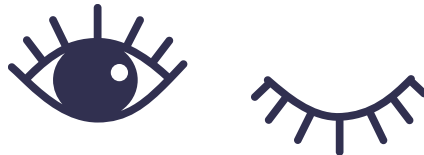
LINKIME SMAGIAI PRALEISTI LAIKĄ
IR NEPASIKLYSTI LABIRINTE!



MEDIJŲ IR INFORMACINIS
RAŠTINGUMAS

UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU

UŽDUOČIŲ ATLIKIMO KORTELĖ



KAI ATLIKSITE UŽDUOTĮ, ĮRAŠYKITE REIKIAMĄ ATSAKYMĄ



- | | | | |
|---|--|----|--------------------------------------|
| 1 | Slaptažodis
vhy18*?g+E% | 6 | Gamtos reiškiny
Lietus |
| 2 | Gyvūno pavadinimas
Dramblys | 7 | Soc. tinklo pavadinimas |
| 3 | Raidė
b | 8 | Kamuoliuko spalva
Raudona |
| 4 | Teiginių skaičius
6 | 9 | Apibūdinimas
Obuolio apibūdinimas |
| 5 | Ežero pavadinimas
Skadaro ežeras | 10 | Autorius |

LINKIME SMAGIAI PRALEISTI LAIKĄ
IR NEPASIKLYSTI LABIRINTE!

UŽDUOČIŲ LABIRINTAS MIRKT IR AIŠKU



KELIAUKITE UŽDUOČIŲ LABIRINTU ABONEMENTE
(II A.) IR VAIKŲ ABONEMENTE (I A.)



SURASKITE 10 UŽDUOČIŲ IR ATLIKITE JAS



SMAGIAI PRALEISKITE LAIKĄ SU ŠEIMA



ATSIIMKITE PRIZĄ REGISTRATŪROJE (II A.)
(PRIZŲ SKAIČIUS RIBOTAS)