<table>
<tr><td>Pavadinimas: Tu sprendi, kaip elgtis</td><td colspan="2">Tikslas:

Įgalinti mokinius priimti tinkamus sprendimus susiduriant su įvairiomis problematiškomis ir konfliktinėmis situacijomis skaitmeninėje aplinkoje (suprasti skaitmenines priemones).</td></tr>
<tr><td>Laikas ir sesijų skaičius:

Viena sesija, trukmė viena valanda</td><td>Tipas / socialiniai veikėjai:

Mokiniai</td><td>Medžiagos:

• Skaitmeninė lenta

• Laminuotos kortelės su įvairiomis situacijomis

• Informaciniai lapeliai apie skaitmeninį pranešimą, blokavimą ir įrenginių bei mobiliųjų programėlių privatumo nustatymus</td></tr>
<tr><td colspan="3">Vykdymas:

Pateikiamos įvairios skaitmeninės situacijos (gaunami atkaklūs pranešimai, įžeidimai, įžeidžiantis turinys, netikri profiliai ir kt.).

Mokiniai, suskirstyti į grupes (atsižvelgiant į klasės dydį), aptaria, kuri kortelė (t. y. kokie veiksmai) būtų geriausi kiekvienu atveju ir kodėl.

Kiekviena grupė atvirai pristato savo sprendimą, po to vyksta kolektyvinė diskusija, siekiant nustatyti geriausias alternatyvas, stiprinant žinias ir rengiant bendrą apibendrinimą, pagrįstą įvairiomis idėjomis.</td></tr>
</table>