





Infobesity – Information Management BOARD GAME	Infobesotis – Informacijos valdymas STALO ŽAIDIMAS
<p>Board games will never grow old, it is fun. The fun makes learning an enjoyable experience. When a game combines fun and effectiveness as a teaching tool, you have the right recipe for success.</p> <p>Our game will combine the fun with the learning, bringing together people.</p> <p>The game is childishly simple. Everyone can easily understand its rules.</p>	<p>Stalo žaidimai niekada nepasensta, jie yra smagūs. Dėl smagumo mokymasis tampa malonia patirtimi. Kai žaidime apjungiamas smagumas ir efektyvumas kaip mokymo priemonė, turite tinkamą sėkmės receptą.</p> <p>Mūsų žaidimas sujungia smagumą su mokymusi, suburia žmones. Šis žaidimas skirtas vaikams. Jo taisykles nesunku suprasti.</p>
<p><b>Objective of the game:</b> The main goal of the game is to enable teachers, educators, pedagogues and parents to teach through play. Players have the opportunity to verify their knowledge and skills.</p>	<p>Žaidimo tikslas: Pagrindinis žaidimo tikslas - sudaryti galimybes mokytojams, pedagogams ir tévams mokytis žaidžiant. Žaidėjai turi galimybę patikrinti savo žinias ir įgūdžius.</p>
<p><b>Items you need to play this game</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Two players</li> <li>2. A dice</li> <li>3. Two round chips</li> <li>4. A game board (print it out on hard <b>A3</b> paper and laminate)</li> <li>5. A deck of cards on PROJECT topic of your choice (also print out on hard paper, and cut them out).</li> </ol>	<p>Jums prireiks:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dviejų žaidėjų.</li> <li>2. Kauliuko.</li> <li>3. Dviejų apvalių žetonų.</li> <li>4. Žaidimo lento (atspausdinkite ant kieto A3 formato popieriaus ir laminuokite).</li> <li>5. Kortelių kaladės pasirinkta projekto tema (korteles taip pat atspausdinkite ant kieto popieriaus ir iškirpkite).</li> </ol>
<p><b>Rules of the game</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Players place their chips on the <b>start</b> position.</li> <li>2. Toss a coin to determine who will start first.</li> <li>3. Shuffle a deck of at least 20 or more cards on a particular topic. Place the cards face down to conceal the questions on them.</li> <li>4. Roll the dice in turns, pull out a card, answer the question and move forward the number of places indicated by the face of the dice.</li> </ol>	<p>Žaidimo taisyklės</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Žaidėjai padeda žetonus į startinę padėtį.</li> <li>2. Meskite monetą, kad nustatyti, kas pradės pirmas.</li> <li>3. Sumaišykite bent 20 ar daugiau kortelių kaladę tam tikra tema. Padékite korteles tekstu žemyn, kad paslėptumėte jose esančius klausimus.</li> <li>4. Meskite kauliukus paeiliui, ištraukite kortelę, atsakykite į klausimą ir judėkite į priekį tiek pozicijų, kiek parodė kauliukas.</li> </ol>



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



5. If you cannot answer the question correctly (or at all), keep the card aside and stay on your position.
6. At the end of a round, the cards can be shuffled again and used for a new game. In case you run out of cards before the game comes to an end, you can shuffle all cards that were answered (or used during the game) and keep on playing.

The objective is to reach the **end** position, however, if you encounter the following follow the instructions.

5. Jei negalite teisingai (ar visiškai) atsakyti į klausimą, padėkite kortelę nuošalyje ir likite savo langelyje.
6. Pasibaigus žaidimui, kortas galima vėl sumaišyti ir panaudoti naujam žaidimui. Jei klausimų kortelės pasibaigs žaidimui baigsis kortelės, galite sumaišyti visas kortas, j kurias buvo atsakyta (arba panaudota žaidimo metu), ir toliau žaisti.

Tikslas yra pasiekti finišą, tačiau, jei susiduriate su šiais būdais, vykdykite instrukcijas.





Level 1 - Game Symbols		1 lygis - Žaidimo simboliai	
1.	Ahead two places		Du langelius į priekį
2.	Take an extra turn		Papildomas ėjimas
3.	Take the shortcut		Sutrumpink kelią
4.	Miss your next		Pralesiti sekantį ējimą
5.	Back five places		Penkis langelius atgal
6.	Ask your player		Paklausk žaidėjo
7.	Back two places		Penkis langelius atgal
8.	Back to start		Atgal į pradžią



## LEVEL 2

## 2 lygis

NUMBER OF PARTICIPANTS: 2-5	DALYVIŲ SKAIČIUS: 2-5
<b>AIM OF GAME:</b> Arriving to the last square of the board before the other participants. In order to win the game, the pawn must pass onto the "arrival" square two times.	<b>ŽAIDIMO TIKSLAS:</b> Atvykimas į paskutinj lento langelj prieš kitus dalyvius. Norėdamas laimeti žaidimą, pėstininkas du kartus turi pereiti į „atvykimo“ aikštę.
<b>HOW TO PLAY:</b> each participants has to put their game pawn on the "start" square and roll the dice. On the board there are different symbols:	<b>KAIP ŽAISTI:</b> kiekvienas dalyvis turi uždėti savo žaidimo pėstininką „pradžios“ aikštėje ir mesti kaulukus. Lentoje yra skirtingi simboliai:

### Game Symbols

### Žaidimo simboliai

1. The player can't roll the dice next time and they have to wait for the other players to roll the dice two times before he can roll the dice again.		Kitą kartą žaidėjas negali mesti kauluko ir turi laukti, kol kiti žaidėjai du kartus mes kaulukus, kad jis vėl galėtų mesti kauluką.
2. The player can move forward of two more squares.		Žaidėjas gali judėti į priekį papildomus dviem kvadratais.
3. The player draw a card from the deck where there is written a question regarding project topic. They have to choose one among the other players and ask them the question. If the chosen player does not answer the question rightly, they have to move backwards of three squares.		Žaidėjas ištraukia kortelę iš kaladės, kur yra parašytas klausimas dėl projekto temos. Jie turi pasirinkti vieną iš kitų žaidėjų ir užduoti jiems klausimą. Jei pasirinktas žaidėjas teisingai neatsako į klausimą, jis turi judėti trijų kvadratų atgal.
4. The player draw a card from the deck where there is written a question regarding a project topic. They have to choose one among the other players and ask them the question. If the chosen player does not answer the question rightly, they have to move backwards of five squares. If they answer correctly, they can move forward of fours squares.		Žaidėjas ištraukia kortelę iš kaladės, kur yra parašytas klausimas dėl projekto temos. Jie turi pasirinkti vieną iš kitų žaidėjų ir užduoti jiems klausimą. Jei pasirinktas žaidėjas teisingai neatsako į klausimą, jis turi judėti penkių kvadratų atgal. Jei atsakys teisingai, jie galės judėti į priekį keturis langelius.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

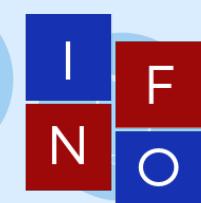


5.	The player must go back of two the squares.		Žaidėjas turi grįžti atgal į du langelius.
6.	The player draw a card from the deck. They have to hand the card to one of the other players who will ask the question. If the player does not answer correctly, their pawn must move back of three squares.		Žaidėjas ištraukia kortą iš kaladės. Jie turi perduoti kortelę vienam iš kitų žaidėjų, kurie užduos klausimą. Jei žaidėjas neatsako teisingai, jų pėstininkas turi judėti atgal tris langelius.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

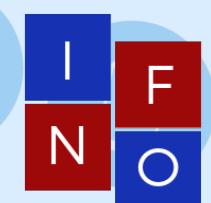


OVERLOAD

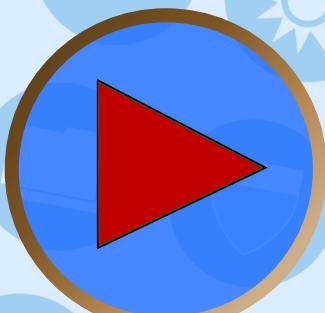


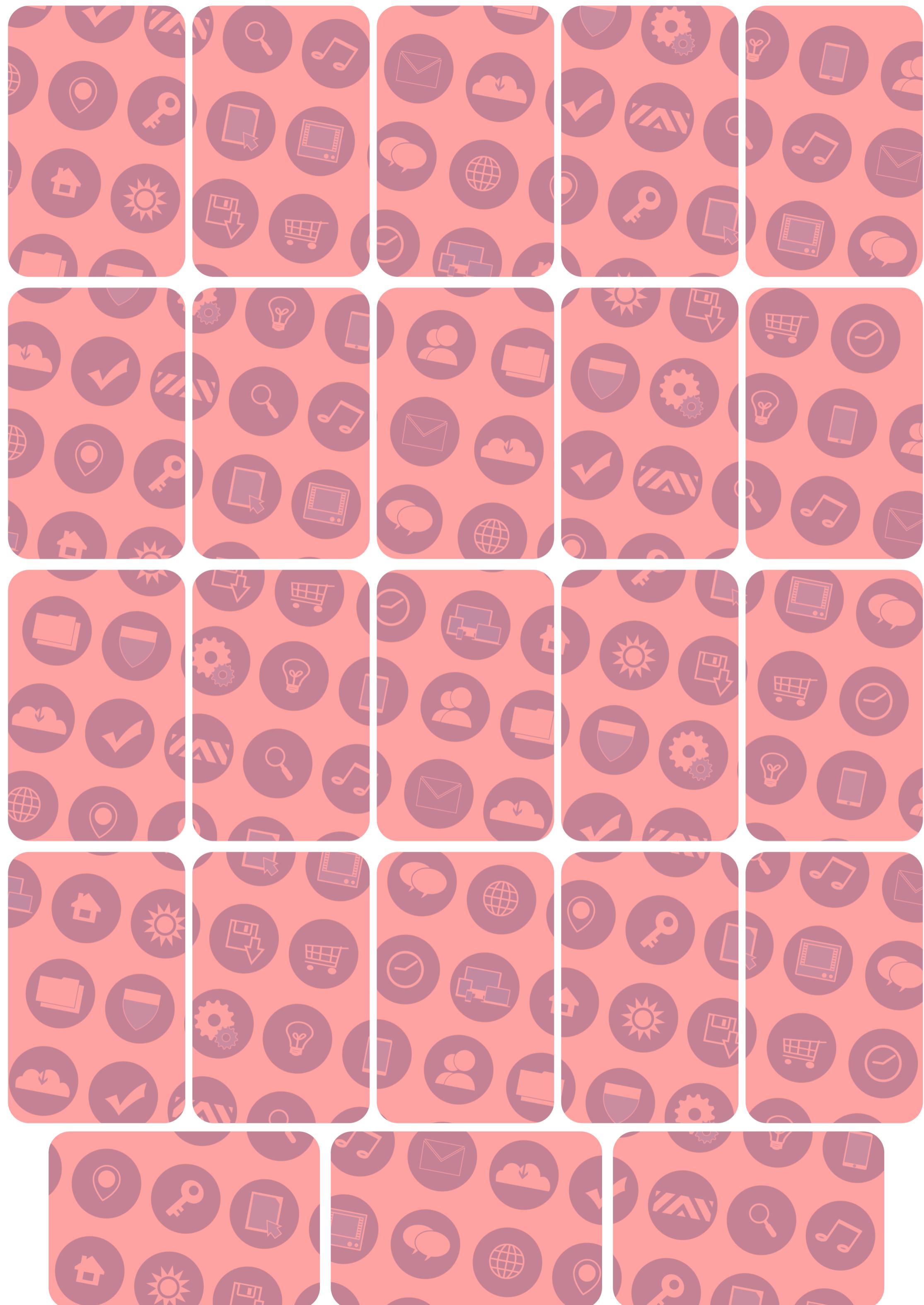


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## OVERLOAD





Kurio tipo analizė ieško nežinomų savybių?

- A. **Aprašomoji**
- B. Kokybinié
- C. Tiriamoji
- D. Inferenciné

Kaip užduoti klausimą Google paieškos sistemoje, kad gautumėte rezultatų, kuriuose pateikiama informacija apie epidemiją, bet ne apie COVID-19 epidemiją?

**Atsakymas:** Epidemija - Covid-19 (naudojamas jungtukas " - ")

Kuris iš jų nėra kokybinės analizės pavyzdys?

- A. Raudonos gėlės
- B. 32 studentai**
- C. Graži Šypsena
- D. dideli apskritimai

Kuris iš jų nėra kokybinės analizės pavyzdys?

**A. Maži arkliai**  
B. 10 žuvų  
C. Sunkiausias blokelis yra 32 kg  
D. 1,80 īgio

Kuris iš šių programų yra duomenų analizės įrankis?

- A. „Excel“**
- B. Moodle'as
- C. ReFract
- D. Microsoft Interneto naršykė

Neapdorotų duomenų tyrimas siekiant padaryti išvadą yra žinomas kaip:

- A. Duomenų analizė**
- B. Duomenų svarstymas
- C. Duomenų tyrimai
- D. Duomenų rinkimas

Išvardykite bent tris informacijos persisotinimo priežastis.

**Atsakymas:** naujos informacijos kiekio padidėjimas; informacijos dubliavimo lengumas; esamų informacijos perdavimo kanalu pagėjumų didėjimas; dideliantiistorinės informacijos svarba;turimos informacijos nepatikimumas; žemas informacijos siuntėjų ir gavėjų informuotumas;efektyviu informacijos apdorojimo ir palyginimo metodų trūkumas;informacijos fragmentavimas.

Išvardykite bent tris būdus, kaip atsikratyti per didelio informacijos kiekio.

**Atsakymas:** Elektroninių prietaisų naudojimo apribojimas. Pertraukos. Aukščiausios kokybės informacijos šaltinių naudojimas. Rūpinimasis harmonija aplink save, pvz., kompiuterio darbalaukyje, ant stalо, kambarje.

Išvardykite bent tris slapukų naudojimo būdus.

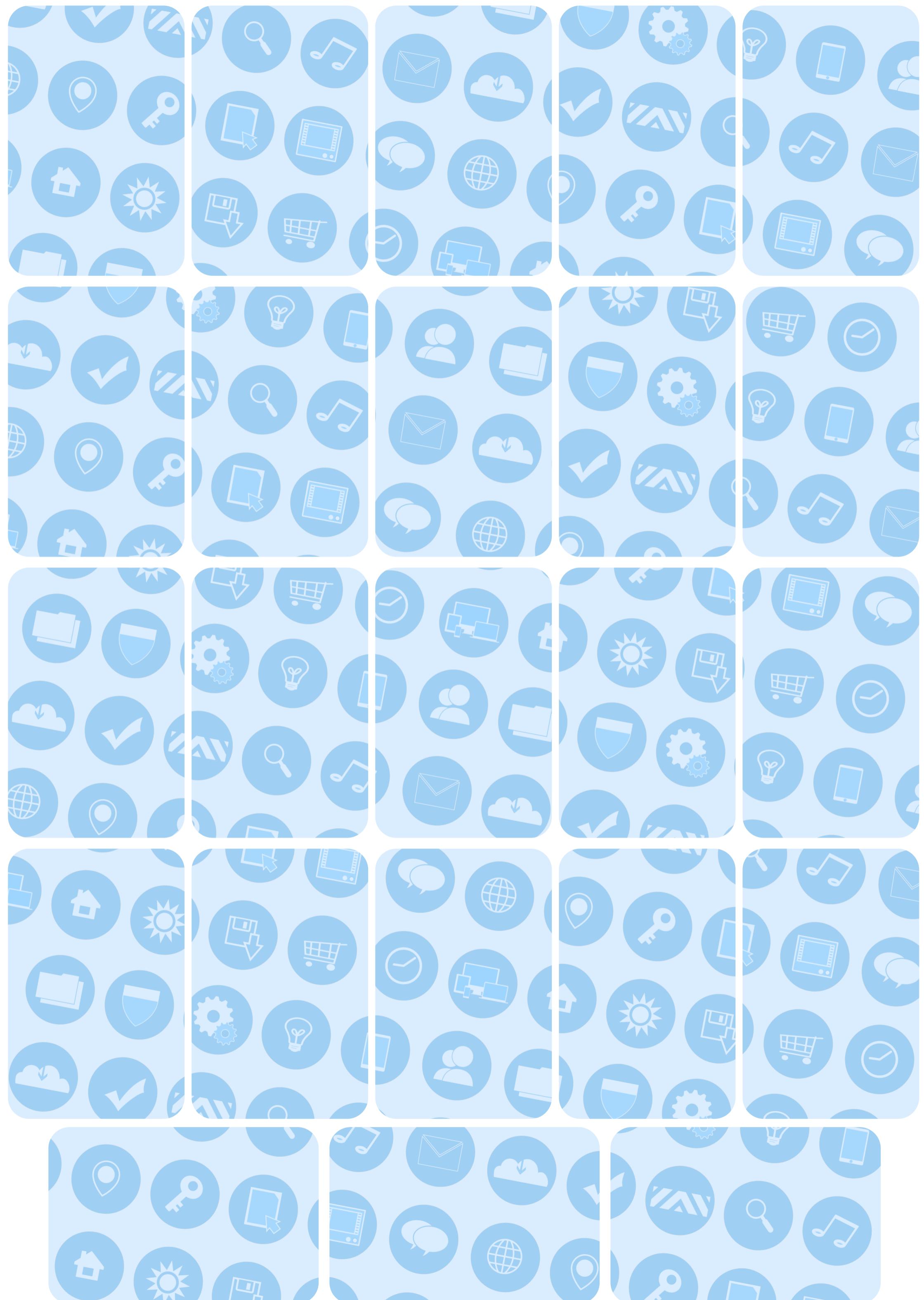
**Atsakymas:** Prisiminti mūsų pageidavimus puslapyje (fono spalva, šriftas, puslapio kalba, išdėstymas ir kt.).Prisiminti krepšelyje esančias prekes, kurias pasirinkome apsipirkdam internetu.Išsaugoti paskyras naudotas svetainėse.Prisijungti prie kiekvienos svetainės, forumo, kuri mes peržiūrime, antrinio puslapio. Suasmeninti reklamas, apklausas. Anoniminis aplankymų svetainėje statistikos kūrimas.

Išvardykite bent tris slapukai, kurie yra atsakingi už informacijos apie vartotoją rinkimą ir siuntinį tarp skirtingu puslapiai, prisidedant prie lankytoju profilavimo (pvz., apsilankius puslapyje su kavos aparatais, analogiški skelbimai bus rodomi tolesniuose puslapiuose).

**Atsakymas:** naršymo slapukai

Kaip įvesti paieškos užklausaą Google, jei norite gauti alternatyvių rezultatų, pvz., Norite rasti informacijos apie karalienę Viktoriją ar karalienę Elžbietą II?

**Atsakymas:** karalienė Viktorija ARBA karalienė Elžbietą II (ARBA jungtukas)



Kai pradedate ieškoti temos, labai svarbu nustatyti, kas yra jūsų \_\_\_\_\_.

**Teisingsas atsakymas:** raktiniai žodžiai, raktinis žodis.

Kuris iš jų nėra duomenų rinkimo būdas?

- A. Stebėjimas
- B. Interviu
- C. Irašai
- D. Visos yra duomenų rinkimo formos.**

Koks duomenų rinkimo būdas yra žiūrėjimas į ką nors?

- A. Stebėjimas**
- B. Interviu
- C. Apklausa
- D. Matavimai

Geriausias būdas ieškoti informacijos apie televizijos laidos „Šiuolaikiniai draugai“ dalyvius būtų toks:

- A. Šiuolaikiniai draugai aktoriai
- B. „Šiuolaikiniai draugai aktoriai“
- C. „Šiuolaikiniai draugai“

Jei svetainė naudoja slapukus, tai reiškia, kad svetainė...

- A. Gali matyti visų naudojamo įrenginio failų turini
- B. Nėra pavojaus užkrėsti savo prietaisa kompiuteriniu virusu
- C. automatiškai paragins atnaujinti žiniatinklio naršykles programinę įrangą, jei ji pasenusi
- D. Gali stebeti jūsų apsilankymus ir veiklą svetainėje**

\_\_\_\_ yra metodas, kai duomenys renkami ir tvarkomi taip, kad būtų galima sužinoti, ką mums bandoma pasakyti.

- A. Duomenų rinkimas
- B. Duomenų analizė**
- C. Duomenų organizavimas
- D. Duomenų funkcija

Kas yra netikros naujienos?

**Atsakymas:** melainga informacija, paskelbta internete ar kitose žiniaskliaudos priemonėse.

Išvardykite bent tris informacijos gavimo internete šaltinius.

**Atsakymas:** tinklaraščiai, interneto forumai, žurnalai, naujienų svetainės, įmonės ir įstaigos

Išvardykite bent tris elektroninės informacijos archyvavimo būdus.

**Atsakymas:** išimamose laikmenose (DVD, CD), kompiuterio kietasis diskas arba išorinis diskas, kiti kompiuteriai / serveriai, debesų kompiuterija.

Išvardykite bent tris taisykles, kaip saugiai saugoti informaciją kompiuteryje.

**Atsakymas:** Apsaugokite kompiuterį slaptažodžiu; Idiegti antivirusinę programą; atnaujinti operacinę sistemą ir vartojamas programas; Padarykite atsargines kopijas.

Išvardykite bent tris būdus, kaip išsvengti duomenų praradimo.

**Atsakymas:** Niekada nesijungti prie kompiuterio, kuriuo gali naudotis kiti. Naudokite tvirtą slaptažodį ir nesidalykite juo su niekuo. Duomenis saugokite ivairiose laikmenose, pvz. kompiuterio diske ir debesyje. Idiegti antivirusinę programą ir ją atnaujinti.

Kaip išsaugoti paieškos terminą „Google“ paieškos juosteje, kad būtų rodomi tik rezultatai, kuriuose yra frazė „informacijos perteklius yra žalingas“?

**Atsakymas:** Reikia parašyti šį tekstą kabutėse

Išvardykite bent penkis kanalus, kuriais jus pasiekia informacija.

**Atsakymas:** internetas, radijas, televizija, laikraščiai, reklaminiai lankstinukai, kiti žmonės

Maža informacija, kurią sudaro raidžių ir skaičių serija, kurią siunčia svetainė, kurioje lankomės, ir išsaugota mūsų įrenginyje:  
?????  
„Captcha“ failai  
**Slapukai**  
hashtag

Nurodykite, ar sakinyς teisingas, ar neteisingas, ir pagriskite savo atsakymą: "Visi slapukai yra pavojingi, todėl juos visada turėtume užblokuoti."

**Atsakymas:** Klaidingas. Kai kurie slapukai yra būtiniai, kad svetainė tinkamai veiktų ir naudotuji visomis jos funkcijomis.

Išvardykite bent tris skirtingas interneto paieškos sistemas.

**Atsakymas:** „Google“, „Bing“, „Yahoo“, „Baidu“, „Yandex.com“