

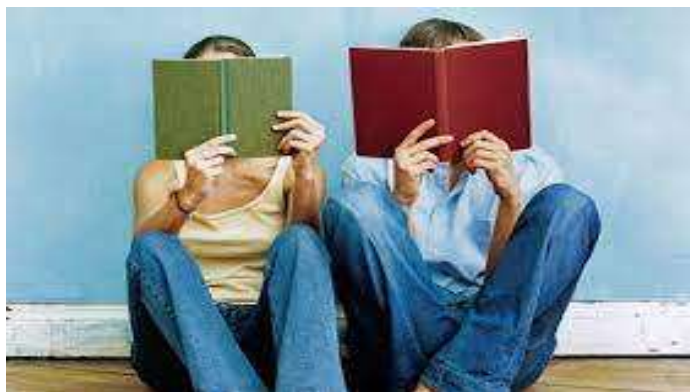
Naziv radionice: PREKOMJERNA UPOTREBA RAČUNALA/INTERNETA		Datum: 8.2.2022.
ŠKOLA:	Osnovna škola Ivana Gorana Kovačića	
Tema:	Koristim li prekomjerno računalo/Internet u svoje slobodno vrijeme?	
Dobna skupina:	Učenici 4. razreda	
Ciljevi radionice:	-podsjetiti učenike koje su aktivnosti kojima se bave u slobodno vrijeme -kroz igranje uloga i Mentimeter osvijestiti loše učinke prekomjernog korištenja računala, ekrana, mobitela, Interneta na odnose s bližnjima -isplanirati vrijeme s manje korištenja digitalne tehnologije u tjedan dana	
Potrebni materijal:	-ploča, projektor, platno, Igra Pogodi aktivnost, kružni grafikoni, listići za igru uloga, anketa u alatu Mentimeter, listić za planiranje smanjenja korištenja digitalnih tehnologija i evaluacijski listić	
Scenarij radionice:	<p>Danas, na početku sata, pozdravljam sve učenike. Vjerujem da će vam današnji sat razrednika biti zanimljiv i da ćemo nešto novo naučiti.</p> <p>1. Uvodna aktivnost</p> <p>Za početak igrat ćemo se igre Pogodi koja sam aktivnost? po uzoru na igru Pogodi tko sam (učenik izvlači sliku i postavlja ju na držač na glavi te ostalima postavlja pitanja pokušavajući pogoditi o kojoj osobi se radi). Četiri učenika će izvući jednu karticu, i ostalima postavljati pitanja u vezi aktivnosti koja je na slici te pokušati pogoditi o kojoj se aktivnosti radi (zadane aktivnosti: bavljenje sportom, vatrogasci, sviranje, čitanje, igranje igrica, gledanje tv-a, kućanski poslovi).</p> <p>Učiteljica: Što su sve te aktivnosti? Učiteljica učenike navodi na zaključak da su to aktivnosti kojima se bavimo u slobodno vrijeme, pošto smo temu planiranja slobodnog vremena radili na satu Prirode i društva u sklopu cjeline Pojedinaac i društvo.</p> <p>Nakon što su se podsjetili koje sve slobodne aktivnosti postoje, učenici crtaju raspored korištenja slobodnih aktivnosti u danu koristeći pripremljeni kružni dijagram. U dijagramu moraju prezentirati udio pojedinih aktivnosti kojima se bave u slobodno vrijeme. Učenici sami stvaraju legendu aktivnosti i bojjaju udjele u krugu. Odgovori se prezentiraju na ploči i donose zaključci. Učenici zaključuju da najviše koriste računalo, ekran, mobitel, Internet.</p> <p>2. Središnja aktivnost</p> <p style="text-align: center;">Najava teme:</p>	<p>15 minuta</p> <p>25 minuta</p>

	<p>Danas ćemo vidjeti kakav utjecaj na vas i na vaše bližnje (obitelj, prijatelji, rođaci...) ima pretjerano korištenje računala, ekrana, mobitela, Interneta.</p> <p>Igrat ćemo igru uloga. 3 učenika će si izabrati par i izvući će jedan od moguća 3 scenarija i nakon kratkog dogovora, odigrat će zadanu ulogu.</p> <p>Scenariji:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Otac dolazi umoran kući nakon napornog dana na poslu. Ruča pred tv-om i glasno gleda dnevne vijesti. Nakon toga pali mobitel i čita vijesti, dopisuje se s prijateljima i na kraju igra igricu. Što radi i kako se ponaša dijete?2. Subota je i veliko čišćenje stana/kuće. Majka je nekoliko puta zamolila sina/kćer da joj pomognu iznijeti smeće i pospremiti svoju sobu, ali dijete odgovara da ne može jer nije završilo level/razinu u igrici. Što majka treba napraviti?3. Grupa prijatelja iz razreda ide biciklima na igralište igrati nogomet, Ivan ne želi ići jer mu je to jedino slobodno vrijeme da odigra par nivoa u Robloxu. Što Ivan treba napraviti? Što će mu reći prijatelji? <p>Nakon odglumljenih primjera učenici će putem aplikacije Mentimeter odgovoriti na pitanje <i>Na koji način prekomjerno korištenje računala, ekrana, mobitela i ostalih digitalnih uređaja utječe na odnose s bližnjima?</i> https://www.menti.com/us8uzhnoej</p> <p>Učitelj prezentira odgovore na platnu i zajedno s učenicima donosi zaključke da prekomjerno korištenje računala, ekrana, mobitela i ostale digitalne tehnologije loše utječe na naše odnose s bližnjima.</p> <p>3.Završna aktivnost</p> <p>Učiteljica informira učenike da prema uputama stručnjaka djeca školske dobi ne bi trebala više od 2 sata dnevno koristiti digitalne tehnologije. Učiteljica razgovora s učenicima koliko dnevno oni koriste digitalne tehnologije. Učenici prave plan smanjenja korištenja ekrana, računala, mobitela na prigodnoj skici koju im je učiteljica pripremila. Svaki učenik pravi plan sam za sebe. Na kraju prezentiraju svoje planove, a nakon tjedan dana analiziraju jesu li se tog plana držali.</p>	<p>5 minuta</p>
--	--	-----------------

PRILOG 1.

KARTICE SA SLOBODNIM AKTIVNOSTIMA





Kako provodim svoje slobodno vrijeme? Koje aktivnosti prevladavaju?



PRILOG 3.
SCENARIJI (IGRE ULOGA):

Otac dolazi umoran kući nakon napornog dana na poslu. Ruča pred tv-om i glasno gleda dnevne vijesti. Nakon toga pali mobitel i čita vijesti, dopisuje se s prijateljima i na kraju igra igricu. Što radi i kako se ponaša dijete?

Subota je i veliko čišćenje stana/kuće. Majka je nekoliko puta zamolila sina/kćer da joj pomognu iznijeti smeće i pospremiti svoju sobu, ali dijete odgovara da ne može jer nije završilo level/razinu u igrici. Što majka treba napraviti?

Mobitel (Tik Tok, Snapchat)																			
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Promotri svoj plan i zaključi (zaokruži ili dopuni odgovor):

Jesi li se uspio ostvariti planirano smanjenje? da ne djelomično

S kojim aktivnostima si zamijenio svakodnevno korištenje digitalnih tehnologija?

Potpis učenika/učenice
