

Radionica za učenike 7. razreda

TEMA: Pretjerano korištenje računala/interneta



Vrijeme trajanja radionice: 270 min (6 školskih sati)

Dobna skupina: 12 – 13 godina



Potreban materijal: mobitel, računalo ili laptop za voditelja, projektor za voditelja, računalni uređaj s pristupom na internet za učenike, računalo sa instaliranim programskim jezikom Python



CILJEVI: potaknuti učenike na promišljanje o kvalitetnom trošenju slobodnog vremena kao i o uviđanju štetnosti koje nanosi pretjerano korištenje računala / mobitela; naučiti kako kvalitetnije provoditi slobodno vrijeme.

UVODNI DIO (20 min)

Voditelj zadaje učenicima da uzmu svoje mobitele te u postavkama provjere koliko su vremena proveli na pojedine društvene mreže i mobitel općenito. Zadatak je da učenici unutar programskog jezika Python izračunaju koliko su vremena potrošili na mobitelu u zadnjih godinu dana. Nakon toga voditelj razgovara s učenicima o dobivenim rezultatima te postavlja pitanje: Što se sve korisno moglo napraviti u tom periodu kojeg smo izgubili na mobitel? (oluja ideja). Što kada tim rezultatima dodamo i vrijeme provedeno na računalu/internetu? Koliko nam vremena ostaje za kvalitetno druženje s prijateljima i obitelji?

Primjer zadatka:

Napomena: (prethodno pretvoriti sate u minute)

Napravite program koji će unositi broj sati provedenih na mobitelu za svaki dan služeći se podacima sa svoga uređaja. Program treba ispisati ukupan broj sati potrošenih u tjedan dana, nakon čega će izračunati koliko je to u mjesec dana te unutar jedne godine.

GLAVNI DIO (45 min)

- FILM (90min)

Voditelj s učenicima razgovara o filmu kojeg su odgledali na prošlom satu informatike, a zove se Cyberbully. Zatim slijedi kratka prezentacija o pretjeranom korištenju tehnologije (računala/interneta), odnosno ovisnosti koja nastaje zbog toga te njenoj štetnosti za naše zdravlje. Voditelj dijeli učenike na 3 skupine. Sve tri skupine trebaju imati svoje računalo s pristupom na internet. Prva skupina unutar programa Pixton.com, za kojeg su prethodno dobili korisničko ime, izrađuje strip na temu: *Opasnosti interneta*. Druga skupina stvara pjesmu ili priču na temu: *Sigurnost na internetu*, dok treća skupina osmišljava sketch (skeč) na temu: *Mobiteli ili prijatelji*.

ZAVRŠNI DIO (25 min)

Učenici prezentiraju svoje radove nakon čega dobivaju dva zadatka. Prvi zadatak je do sljedećeg sata informatike razgovarati s roditeljima, bakama i djedovima o igrama iz njihovog djetinjstva, izraditi prezentaciju na kojoj će prikazati te igre i njihova pravila te promišljati o postavljenim pitanjima:

1. Što mislite, jesu li naši roditelji, bake i djedovi znali bolje iskoristiti slobodno vrijeme? Zašto?
2. Koja je razlika između igara nekada i danas?
3. Koje igre imaju više štete nego koristi za naše zdravlje? Objasni!
4. Kako možemo utjecati na kvalitetu vlastitoga života?
5. Što možete zaključiti nakon usporedbe igara nekada i danas?

- Na sljedećem satu informatike, učenici će prezentirati svoje radove nakon čega voditelj dijeli prazan list papira (A4) na kojem je potrebno napraviti tablicu kao na primjeru te unutar te tablice crtežom prikazati usporedbu vremena nekada i sad. **(90 min)** / (druga opcija je da učenici te crteže rade unutar programa *Bojanje 3D*).

IGRE NAŠIH STARIJIH



NAŠE IGRE

