



RADIONICA ZA DAN SIGURNIJEG INTERNETA

Učiteljica:	Antonia Pantelić	Datum:	8.2.2022.
Dobna skupina:	3. razred	Škola:	III. Osnovna škola Varaždin
Naziv	Postani internet super-zaštitnik		
Tema	Zaštita privatnosti na internetu		
Ciljevi radionice:	Promisliti o situacijama i informacijama koje ni/je u redu podijeliti na internetu. Odrediti koje informacije i podaci se smiju s kime podijeliti. Razvijati svijest o opasnosti dijeljenja osobnih podataka te važnosti zaštite svoje i tuđe privatnosti.		
Potrebni materijali	Tableti s pristupom internetu, mrežne stranice: Interland – pažljiva planina: https://beinternetawesome.withgoogle.com/hr_hr/interland/landing/pazljiva-planina Conceptboard virtualna ploča: https://app.conceptboard.com/board/3t57-emf9-zb99-iaa-qfop		



SCENARIJ RADIONICE

Etapa	min.	Sadržaj:
1. Uvodni dio	10	<p>Učiteljica daje upute učenicima za realizaciju radionice:</p> <p>Učenici će igrati igru Interland - Pažljiva planina te će situacije (poruke), s kojima se susretnu u igri, istovremeno dodavati na odgovarajuće mjesto na virtualnoj ploči (učiteljica je prethodno pripremila osnovni koncept virtualne ploče).</p> <p>Učenicima je već otprije poznata igra Interland, ali im je potrebno ukratko objasniti i pokazati kako igrati igru Pažljiva planina.</p> <p>S obzirom da učenici nisu upoznati s radom u virtualnoj ploči Conceptboard, učiteljica im pokazuje kako će se priključiti te ih upućuje na dodavanje Sticky notes-a na ploču. U sticky note će učenici upisati situaciju (poruku) s kojom se susretnu u igri te sticky note s porukom smještaju na odgovarajuće mjesto (kategoriju) na virtualnoj ploči:</p> <ul style="list-style-type: none">- smijem podijeliti javno- dijelim samo s prijateljima- dijelim s roditeljima- ne dijelim ni sa kime. <p>Učiteljica napominje neka čitaju poruke koje se nalaze na ploči kako se ne bi ponavljale iste poruke. Skreće pozornost i da paze da ne stavljaju svoje poruke preko poruka koje je dodao netko drugi od učenika.</p>



2. Središnji dio	30	<p>(23 minute)</p> <p>Učenici dobivaju isprintan papirić s QR kodom koji skeniraju aplikacijom QR Code Reader kako bi pristupili virtualnoj ploči Conceptboard.</p> <p>Zatim otvaraju novu karticu u Chrome-u te upisuju u Google „interland igra“, otvaraju prvi link i pristupaju igri Pažljiva planina.</p> <p>Učenici igraju igru Pažljiva planina te prema uputama, koje su dobili u uvodnom dijelu, popunjavaju virtualnu ploču porukama.</p> <p>(7 minuta)</p> <p>Nakon što su odigrali Interland igru i dodali poruke iz igre na virtualnu ploču, učenici samostalno promišljaju o još nekim porukama vezanim uz dijeljenje i objavljivanje podataka na internetu, vodeći se iskustvom i dosadašnjim stečenim znanjem iz informatike - dopunjuju ploču vlastitim porukama.</p>
3. Završni dio	5	<p>Učiteljica čita poruke koje su učenici svrstali u 4 zadane kategorije te ih komentira s učenicima – jesu li dodane poruke dobro razvrstane? Poruke koje se ne nalaze u odgovarajućoj kategoriji, učiteljica premješta u odgovarajuću ispravnu kategoriju.</p>