



OSNOVNA ŠKOLA
NIKOLE TESLE, ZAGREB

SCENARIJ ZA RADIONICU

Učiteljica: Željana Đevenica

Razred: 2.a

3,2,1,PLAY

DAN SIGURNIJEG INTERNETA 2022.

Datum: 8. 2. 2022.

Scenarij radionice	
Naziv	3,2,1 PLAY
Tema	Računalne igrice i zaštita privatnosti na internetu
Dobna skupina	8 – 9 godina
Ciljevi	<ul style="list-style-type: none"> - objasniti što znače simboli u on line igricama - navesti primjere kako s poštovanjem komunicirati s drugima na mreži - navesti primjere za upisivanje imena igrača u igricama - razumjeti zašto je važno ne odavati osobne podatke suigračim - navesti kome se u slučaju pojavljivanja neprimjerenih sadržaja obratiti - prepoznati potencijalno ugrožavajuće situacije i navesti što treba činiti u slučaju opasnosti - komunicirati u skladu sa komunikacijskim pravilima

Oblici rada:	frontalni rad, individualni rad, rad u grupi
Potreban materijal:	model lika , papirići u bojama, ploča, kreda, kartice ili štapići s imenima učenika
Mjesto izvođenja:	učionica

Tijek radionice	Scenarij radionice	Trajanje
UVODNI DIO		
Aktivnost 1 (motivacija)	<p>IMENOVANJE LIKA NA PLOČI</p> <p>Učenicima objašnjavam da nam je danas u gostima poseban lik koji ima jako neobično ime te ga je teško izgovoriti, a oni imaju zadatak tom liku dati ime koje ćemo moći lagano izgovoriti. Otkrivam lik (kojeg sam ranije napravila s pomoću kolaž papira), te učenicima dajem mogućnost da iznesu svoje dojmove. Nakon iznošenja dojmov a svaka grupa smišlja ime za prikazani lik. Nakon 1 minute predložena imena pišem na ploču, a svaki učenik glasa za ime koje mu se najviše sviđa, stavljanjem magneta pored predloženog imena. Lik tada dobiva svoje ime (ŠIŠKO).</p>	7
Aktivnost 2	<p>NAJAVA</p> <p>Šiško je čuo jako zanimljive stvari o internetu i igricama na internetu, a on dolazi s mjesta gdje nema interneta. Volio bi od vas čuti koja vam je najdraža igrica koju igrate, da ju opišete u jednoj rečenici, koji vam je najdraži lik iz te igrice i zašto, te da u tri riječi opišete kako se vi osjećate kada igrate tu igricu. Na ploču pišem motivacijska pitanja dok učenici razmišljaju o onome što će reći.</p>	3
GLAVNI DIO SATA Aktivnost 3	<p>RAZGOVOR</p> <p>Izvlačim štapiće s imenima učenika te svatko u jednoj rečenici opisuje igricu koju voli, objašnjava koji mu je lik u toj igrici najdraži i zašto, te u tri riječi opisuje kako se osjeća dok igra igricu.</p> <p>Šiško pažljivo sluša i povremeno postavlja neko pitanje</p> <p>Nakon izlaganja Šiško im se zahvaljuje te ih pita o nekim znakovima koje je vidio u igricama da mu objasne što znače (Znakovi za pozovi prijatelja, trgovina, blokiraj, prijavi, privatna poruka, igranje u grupi i više igrača, kako biraju svoje ime na internetu, trebaju li odati svoja prava imena i adresu ako ih netko pita, kako znaju kada je igra gotova ili igraju neograničeno).</p> <p>Nakon razgovora Šiško im se zahvaljuje te im govori da će sigurno u svojoj zemlji uvesti Internet te će se igrati s prijateljima.</p>	20
ZAVRŠNI DIO SATA Aktivnost 4	<p>PISANJE PORUKA</p> <p>Šiško moli učenike da mu napišu poželjna ponašanja na internetu i što nikako ne smije raditi kako ne bi zaboravio na važne informacije koje treba prenijeti svojim prijateljima u svojoj zemlji.</p> <p>Učenici na papiriće u boji pišu poruke i lijepe ih oko lika koji se nalazi na ploči.</p>	7
Aktivnost 6	<p>Šiško im se zahvaljuje na pomoći i na vrijednim informacijama te ih pozdravlja, a učenici dodirivanjem crvene, žute ili zelene boje na razrednom semaforu izražavaju svoje mišljenje o provedenoj radionici.</p>	3

PLAN PLOČE

3,2, 1 PLAY

Plakat s zamišljenim likom i prostor za papiriće s porukom

Prijedlozi imena za zamišljeni lik
(prostor za glasanje)

--	--	--

