

Sat razrednika	
Razred/ razredni odjel:	1. razred
Područje rada:	Zdravstveni odgoj
Modul:	Prevenција ovisnosti
Tema:	Oprez u svakodnevnom životu
Nastavna jedinica (sadržaj):	Oprez u svakodnevnom životu – računalne igrice, 1. primjer

Cilj: spoznati negativni utjecaj prekomjerno provedenog vremena uz elektronske medije; potaknuti i osvijestiti važnost preuzimanja odgovornosti za korištenje slobodnog vremena.

Zadaci:

- osvijestiti učenicima postojanje različitih tipova ovisnosti; potaknuti razvoj samopouzdanja (isticanje vlastitih darovitosti); razvijati osjećaj odgovornosti za vlastiti izbor, ali i osjećaj sigurnosti koji pružaju odrasli,
- poticati sposobnost planiranja slobodnog vremena; osposobiti učenike za klasifikaciju aktivnosti prema zadanim kriterijima; zaključivati o dobrim i lošim stranama provođenja vremena uz medije,
- imenovati vrste medija i njihov učinak na slobodno vrijeme učenika; nabrojiti i opisati korisne i socijalizirajuće načine provođenja slobodnog vremena; razlikovati aktivnosti i njihov utjecaj na zdravlje.

Socijalni oblici: frontalni, individualni, skupni.

Nastavne metode: razgovora, demonstracije, crtanja

Nastavni izvori i pomagala: Različiti mediji (koji su nam dostupni) – računalo, televizor, mobitel, videoigra; plakat; sličice različitih medija i aktivnosti, lutka, listići.

Izvor slika: *Microsoft Clipart*

Literatura:

Gerlinde Ortner (2007). *Nove bajke koje pomažu djeci*, Zagreb: Mozaik knjiga

STRUKTURA SATA

Motivacija

Možemo izabrati dramaturgiju lutkom ili čitanje priče iz knjige *Nove bajke koje pomažu djeci*.

LUTKA – učitelj će uz pomoć lutke učenicima približiti sadržaj.

Dramaturgija – lutka je umorna jer je dugo u noć gledala televiziju i igrala igrice. Spava joj se i nije napisala zadaću.

PRIČA – učitelj će pročitati priču *Poludjeli televizor*. Slijedi kratak razgovor o priči uz iznošenje vlastitih sličnih iskustava učenika.

Zašto je lutka/ lik iz priče umorna i koje su posljedice tog umora? NAJAVA CILJA

Nastavni sadržaj

– Učenicima na plakatu prikazujemo vrste medija: televizija, računalo, mobitel, videoigre.



- Učenici će zatim na samoljepljivim papirićima u boji napisati svoje ime i zalijepiti ga na sličicu onog medija koji svakodnevno koriste dulje vrijeme. Moguće je ime zalijepiti na sve četiri sličice. Dobit ćemo slikoviti prikaz koliko se vremena provodi pred ekranima.
- Učenici će ispričati koje od tih medija imaju kod kuće i kako, kada i s kim ih koriste.
- Uočavanje dobrih i loših strana pojedinih medija.
- Učenicima je potrebno objasniti kako prekomjerno korištenje medija može dovesti do ovisnosti koje negativno utječe na zdravlje i ponašanje.
- Imenovanje korisnijih načina provođenja slobodnog vremena.

- Na kraju ove nastavne etape učenici trebaju uočiti vlastitu odgovornost za svoj odabir korištenja slobodnog vremena, ali i ulogu odraslih koji im trebaju pružiti potporu i alternativu sjedenju ispred ekrana.

Vježbanje nastavnog sadržaja

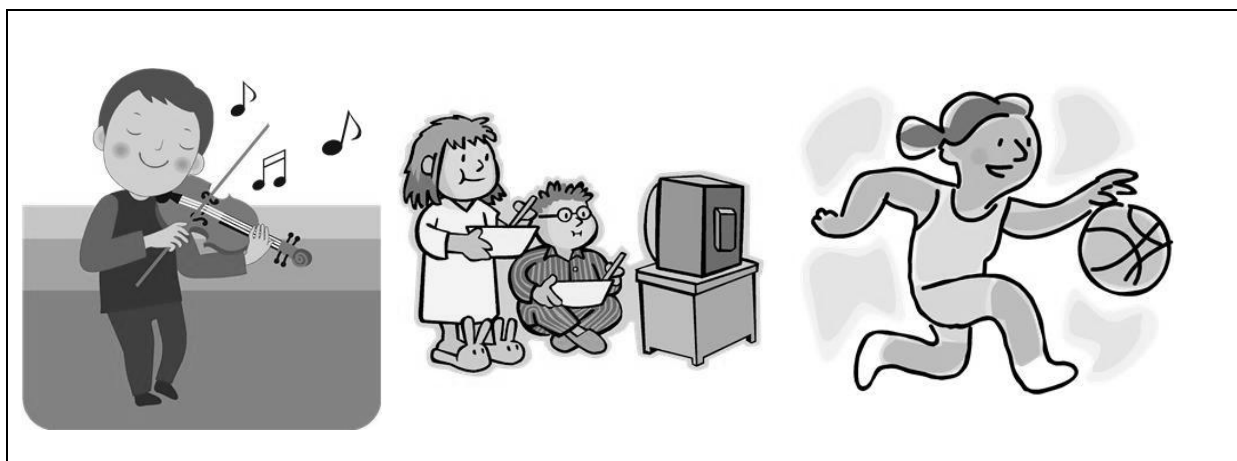
- Učenici izvlače sličice (u prilogu) koje prikazuju različite aktivnosti, a zatim objašnjavaju što sličice prikazuju (društvene igre, sportovi, hobiji i sl.).
- Slijedi grupiranje sličica prema zadanim kriterijima: aktivnosti u zatvorenom prostoru i vani. - Unutar tih skupina dalje ih grupiraju na aktivnosti kojima se mogu baviti sami i za koje im treba društvo.
- Na kraju biraju aktivnost za sebe – Što bi volio/ voljela raditi danas poslije škole?





Provjera učinkovitosti nastavnog sata

- Rješavanje listića
- Učenici će na listiću zaokružiti i obojiti sličice koje prikazuju korisno provođenje slobodnog vremena.
- U analizi uradaka imenovat će odabrane sličice.





Domaća zadaća: Roditeljima ispričati što su radili na satu razrednika i zajedno s roditeljima isplanirati slobodno vrijeme.

Sat razrednika	
Razred/ razredni odjel:	1. razred
Područje rada:	Zdravstveni odgoj
Modul:	Prevenција ovisnosti
Tema:	Oprez u svakodnevnom životu
Nastavna jedinica (sadržaj):	Oprez u svakodnevnom životu – računalne igrice, 2. primjer

Cilj sata: spoznati negativni utjecaj prekomjerno provedenog vremena uz elektronske medije; potaknuti i osvijestiti važnost preuzimanja odgovornosti za korištenje slobodnog vremena.

Zadaci:

- razvijati osjećaj odgovornosti,
- navikavati učenike na spremnost za suradnju i zajedništvo s drugima,
- jačati unutarnju snagu u donošenju odluka o vremenskom ograničenju igranja računalnih igrica,
- razvijati svijest o opasnostima koje se javljaju igrajući računalne igrice,
- razvijati suradnju i međusobno uvažavanje,
- poticati radoznalost i zanimanje za učenje novih društvenih igara,
- razvijati sposobnosti percipiranja, koncentracije i pažnje,
- osposobljavati učenike za kritički osvrt na izbor vlastitog ponašanja i korištenja slobodnog vremena,
- razvijati komunikacijske vještine,
- poticati učenike na praktičnu primjenu stečenih vještina,
- potaknuti i osvijestiti važnost odgovornog planiranja slobodnog vremena,
- osvijestiti važnost zajedničke igre za uspostavljanje kvalitetnijih odnosa,
- napraviti izbor ideja kao poticaj za korištenje slobodnog vremena,
- predstaviti plakat s mogućnostima provođenja slobodnog vremena,
- njegovati kulturu govora i slušanja: razvijati svijest o odgovornosti za izrečenu riječ,
- osvijestiti i verbalizirati opasnosti dugotrajnog igranja računalnih igrica (otuđenje, osamljenost, nerazvijanje komunikacijskih kompetencija, nemogućnost uvažavanja drugog, dogovora i suradnje).

Nastavne metode: izlaganje (objašnjavanje, opisivanje), razgovor (usmjereni, motivacijski), crtanja

Socijalni oblici: rad u malim skupinama, frontalni, individualni

Međupredmetna povezanost: HJ (jezično izražavanje), TZK-a (igre)

Nastavna izvori i pomagala: računalno, dijelovi računala (miš), konopac (vijača), flomasteri, papir za plakat, jutena vrećica

Prijedlozi tekstova koje možemo iskoristiti u nekom dijelu nastavnog sata:
Ksenija Grozdanić, *Andrejev dan (Radost, listopad 2011)*

Prijedlog igre koju možemo iskoristiti:

Igra *Mačke i miševi*

Igrače podijelimo u dvije skupine: mačke i miševi. Svaka skupina izabere svoga predstavnika. Usred učionice postavi se stolac oko kojeg stoje učenici u krugu. Za metalni dio stolca privežu se dva konopa (vijače) metar do dva dugačke. Zavežemo mački i mišu oči i postavimo ih na suprotne strane stolca s vijačom u ruci. Oboje se počinju kretati, ali pri tome ne smiju ispustiti vijaču iz ruku. Mačka nastoji uloviti miša, a u tome joj pomažu prijatelji iz skupine. Kad se mačka približi mišu, svi joj povikuju: „Mijau-mijau“, a igrači iz mišje skupine uzvikuju: „Ciju-ciju“, kao znak da miš treba pobjeći od mačke. Kad mačka ulovi miša, određuju se sljedeća dva učenika.

Uputa:

Učenicima se daje uputa koliko je važno hrabrenje i potpora učenika iz skupine za onoga tko ih sluša, a oči su mu prekrive povezom. Njihovom podrškom i bodrenjem te pravilnim vodstvom (davanjem uputa), skupina će moći pobijediti druge.

Napomena:

Provodimo li nastavu izvan učionice, moguće je za uvodni dio sata iskoristiti igru *Mačke i miša*. Provodimo li nastavu u učionici, uvodni dio sata možemo započeti igrom Slijepi miš ili čitanjem polaznog teksta (u prilogu).

Mogućnosti korištenja dobivenog uratka (plakata):

- za roditeljski sastanak
- za Sat razrednika (Zdravstveni odgoj, A model)
- Zdravstveni odgoj, integriran sat PiD-a (B model)
- motivacija za interpretaciju književnoumjetničkog teksta.

STRUKTURA SATA

Motivacija

Učenici su u slobodnoj formaciji i kreću se učionicom tražeći skriveni i zagonetni predmet. Predmet je skriven u jutenoj vrećici. Kad pronademo, vrećicu sjedamo u krug.

Raste zanimanje kod učenika kojeg potenciramo pitanjem *Što je u vrećici?* Učenici opipavaju vrećicu s vanjske strane i pokušavaju pogoditi o čemu se radi, koji je predmet skriven. Ako ne pogode da se radi o mišu za računalo, vrećicu ćemo odvezati, a netko će uvući ruku u vrećicu bez gledanja što je unutra. Opipavajući predmet u vrećici, pogađaju da je zagonetni predmet miš za računalo.

Nastavni sadržaj

Usmjerenim postavljanjem pitanja potičemo učenike na razgovor o tome tko od njih koristi miš za računalo, zašto ga koriste, čemu služi i kako se koristiti njime. Promišljamo i učenici iskazuju svoja iskustva o vremenu kojeg provode s mišem u ruci tijekom dana ili tjedna. Pričaju o igricama koje vole igrati, ističu što je u njima zanimljivo, sadržaje u kojima se može nešto naučiti i što. Usmjeravamo njihovu pažnju na miš u razrednoj učionici koji se nalazi priključen na računalo. Potičemo ih na igranje igrice. Brojalicom *Iš, iš, iš...* određujemo koji će to biti učenik.

Učenik za računalom igra jednu od edukativnih igrica, a ostali učenici se „igraju“ s njim samo promatrajući ga. Nećemo intervenirati tako dugo dok se ostali učenici ne počnu dosađivati, a to iskazuju nemirom, pričanjem, hodanjem po učionici, odmakom od računala i učenika koji igra igricu.

Promatramo učeničke reakcije i usmjeravamo ih da iskazuju svoja promišljanja o tome što im se dogodilo, zašto im je dosadno budući da učenici na početku iskazuju svoju sreću kada im se dopusti igranje igrice.

Potičemo ih na objašnjavanje zašto im je dosadno, zbog čega su nezadovoljni. Ponovo svi sjednemo u krug. Razlučujemo da je jedini bio zadovoljan učenik koji je igrao. Obrazlaže što je naučio te u čemu je bio posebno vješt.

Ostali učenici promišljaju zašto im je bilo dosadno. Potičemo ih da predlože neko drugo rješenje želeći da učenici predlože zajedničko igranje. Zaključujemo kada ćemo koristiti računalo i na koji način (kada nismo s prijateljima ili kada smo bolesni), koliko dugo smijemo igrati igrice i sl. (***TO JE DOGOVOR VAS I VAŠIH RODITELJA, A KOJI MORATE POŠTOVATI!**)

Vježbanje nastavnog sadržaja

Predlažemo da naučimo novu igru u kojoj ćemo se svi zajedno igrati. Igra se zove *Mačke i miševi mijenjaju kuće*.

Igra se igra u trojkama. Dvoje učenika se drži za ruke stojeći jedno nasuprot drugome – to su mačke. Miš je učenik koji stoji u sredini, između njih. Postoji igrač koji je sam i koji počinje igru. Tri su zapovijedi:

MAČKE MIJENJAJU MIŠA! – miš je na mjestu, a mačke moraju promijeniti drugu mačku i pronaći novoga miša (jedan će ostati „višak“ koji vodi novi krug igre)

MIŠEVI MIJENJAJU KUĆICU! – samo miševi mijenjaju kućicu (jedan će opet ostati bez kućice)

SVI MIJENJAJU SVE! – svi mijenjaju svoja mjesta

Igra je dinamična, brza i zabavna.

Nakon igranja igre pozivam ih da sjednu u krug: **KOJI DIO SATA VAM JE BIO LJEPŠI I ZABAVNIJI? ZAŠTO? KOGA RAČUNALO NE MOŽE ZAMIJENITI? PRIJATELJE U IGRI!**

Provjera učinkovitosti nastavnog sata

Učenici dobivaju listiće, koliko je kome potrebno da na njima flomasterima nacrtaju kako provode svoje slobodno vrijeme. Uratke izlažemo i pričvrstimo magnetima na ploči. Pripremili smo dva plakata, na jednom piše OVO JE IZVRSNO..., a na drugome MOŽEMO JOŠ BOLJE...

Zajednički određujemo što ćemo staviti na koji plakat.

Napomena:

*Važno je da učitelj postavi granicu do koje može ići, a da ne narušava autoritet roditelja te dogovora roditelja i djece o vremenu kojeg će učenici provoditi na računalu igrajući igrice.