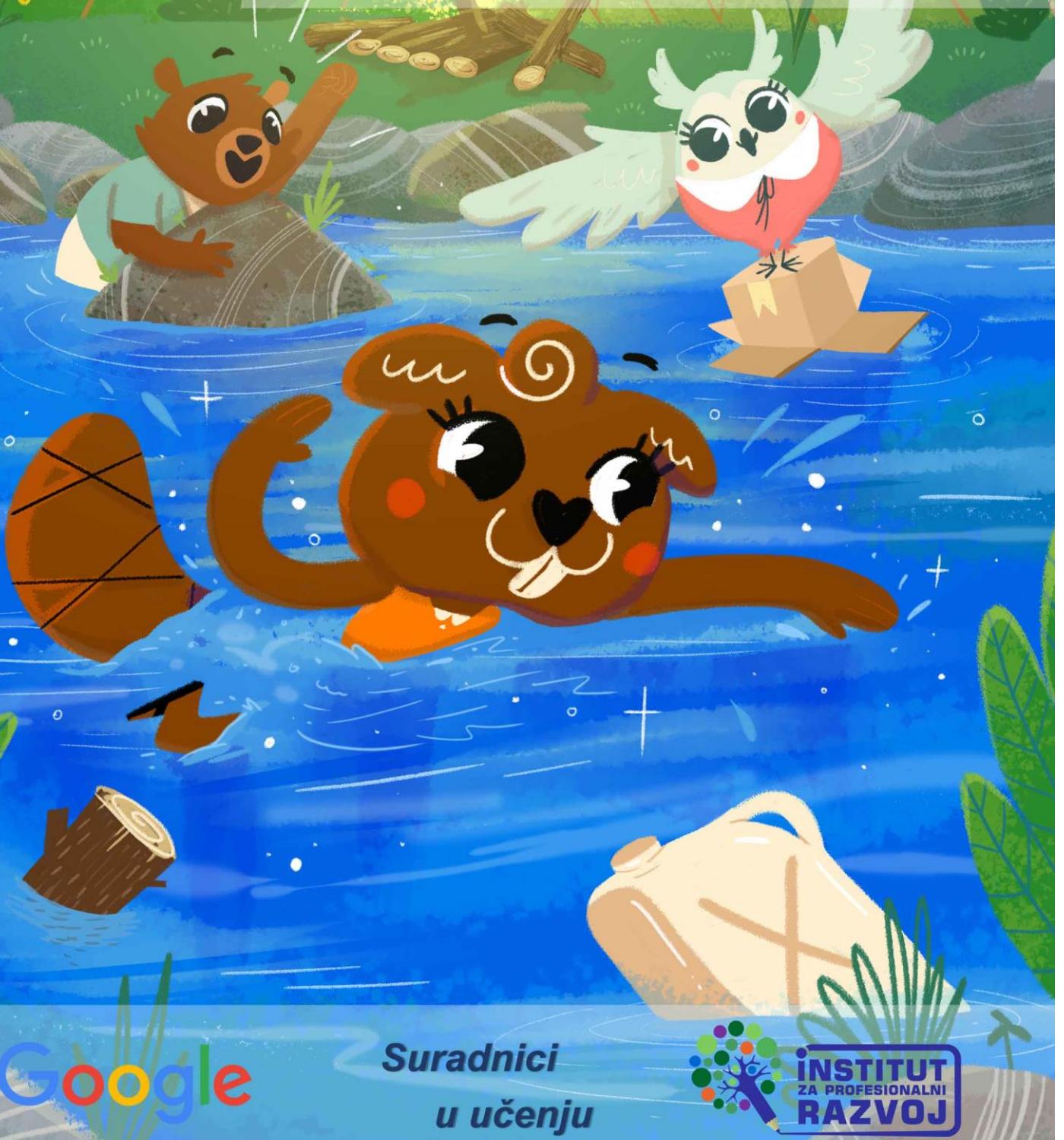


Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu

Priručnik za učiteljice, učitelje i roditelje
učenika 3. i 4. razreda osnovne škole



Google

Suradnici
u učenju

INSTITUT
ZA PROFESSIONALNI
RAZVOJ



Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu
Priručnik za učiteljice, učitelje i roditelje učenika 3. i 4.
razreda osnovne škole



Nakladnik: Udruga „Suradnici u učenju“

Ferde Livadića 10, 44000 Sisak

www.ucitelji.hr

info@ucitelji.hr

Za nakladnika: Darko Rakić

Autori: Maja Hainc, Manuela Kujundžić, Vesna Majdandžić, Dunja Mijović, Darko Rakić

Ilustracije: Karla Skok

Urednički tim: Darija Dasović, Lidija Kralj, Kristina Slišurić

Recenzenti: Arjana Blažić, Sanja Janeš, Helena Valečić

Lektorica i korektorica: Nikolina Marinić

Priručnik *Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu* nastao je u okviru projekta "Growing up on a safer Internet" udruge Suradnici u učenju i uz podršku Google.org.

CIP zapis dostupan u računalnome katalogu Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu pod brojem XXX

ISBN

Sadržaj priručnika dostupan je pod *Creative Commons licencom:*

Imenovanje – Nekomercijalno – Bez prerada 4.0 međunarodna (CC BY-NC-ND 4.0)

Sadržaj smijete umnožavati, redistribuirati, priopćavati javnosti uz obavezno navođenje reference na originalno izdanje isključivo za upotrebu u nekomercijalne svrhe te bez dodavanja pravnih ili tehničkih uvjeta koji bi ograničili upotrebu.

I. izdanje, Sisak, 2022.

Sadržaj

Uvod	2
Opis igre <i>Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu</i>	4
Kako se igra?	5
Scenariji poučavanja.....	12
1. Igrati se možemo i na drugačije načine.....	13
Uvodna aktivnost.....	14
Aktivnost 1. – Aktivnosti u fizičkom i virtualnom okružju	15
Aktivnost 2. – Idemo se igrati	17
Aktivnost 3. – Koliko sam vremena pred ekranom?.....	18
Aktivnost 4. – Pokrenimo se	20
Prijeđlog prilagodbe aktivnosti za učenike s teškoćama u razvoju	24
Prijeđlog složenijih aktivnosti za potencijalno darovite učenike i one koji žele znati više... ...	25
Savjeti za roditelje	25
2. Opasnosti u digitalnom svijetu.....	26
Aktivnost 1. – Sigurna lozinka.....	28
Aktivnost 2. – Pristojno ponašanje na internetu	31
Aktivnost 3. – Trebam pomoći.....	33
Prijeđlog prilagodbe aktivnosti za učenike s teškoćama u razvoju	36
Prijeđlog složenijih aktivnosti za potencijalno darovite učenike i one koji žele znati više... ...	37
Savjeti za roditelje	39
3. Kako se zaštiti na internetu?	41
Aktivnost 1. – I računalo se može „razboljeti“	43
Aktivnost 2. – Otkuda dolaze računalni virusi?	44
Aktivnost 3. - Kako štitimo računalo od virusa?	45
Aktivnost 4 - rješavanje kviza <i>Kako štitimo računalo od virusa?</i>	47
Aktivnost 5 – Otkrij riječ	47
Završni dio – Igranje 2. igre Dabrica Darka zna se pristojno ponašati na internetu	48
Prijeđlog prilagodbe aktivnosti za učenike s teškoćama u razvoju	49
Prijeđlog složenijih aktivnosti za potencijalno darovite učenike i one koji žele znati više... ...	50
Savjeti za roditelje	50

Uvod

Dobrodošli u priručnik *Dabrica Darka zna se pristojno ponašati na internetu*, namijenjen učiteljima 3. i 4. razreda osnovne škole.

Ovaj priručnik drugi je iz kompleta od četiri priručnika nastalih u suradnji tvrtke *Google* i udruge *Suradnici u učenju* u sklopu projekta *Growing up on a safer Internet* (Odrastanje uz sigurniji internet).

Komplet priručnika namijenjen je učiteljima koji u svoje poučavanje žele uključiti aktivnosti za podizanje kompetencija odgovornog i primjereno korištenja interneta, posebice prevencije elektroničkog nasilja.

Korištenjem priručnika učiteljice i učitelji će:

1. osmislati i kreirati nove aktivnosti i interaktivne sadržaje za učenike o sigurnosti na internetu
2. razviti kompetencije poučavanja učenika za prepoznavanje vjerodostojnosti informacija na internetu i za njihovo kritičko vrednovanje
3. zajedno s učenicima odgovorno i primjereno koristiti digitalne tehnologije
4. razviti kompetencije poučavanja učenika u prepoznavanju nasilja na internetu i njegovog sprečavanja.

Cilj je priručnika unaprijediti digitalne kompetencije djece i poticati ih da preuzmu odgovornost za vlastitu sigurnost s naglaskom na osnaživanje i isticanje odgovornog ponašanja i digitalnog građanstva. Cilj je također poboljšati život učenika, učitelja i roditelja aktivnim sudjelovanjem u promicanju dobrih strana interneta stvaranjem pozitivnih i kreativnih digitalnih sadržaja.

Aktivnosti opisane u ovom priručniku potiču učenike na istraživanje, kritičko promišljanje, zaključivanje i razvijanje osjećaja odgovornosti za vlastito ponašanje. Učenici će razviti vještine i stavove potrebne za odgovorno i sigurno korištenje tehnologije, prepoznati razliku između prihvatljivog i neprihvatljivog ponašanja na internetu te promišljeno reagirati na neprikladne oblike ponašanja. Svjesno će i aktivno sudjelovati u prevenciji elektroničkog nasilja i govora mržnje. Učenici će razumjeti važnost digitalnog identiteta i digitalnih tragova koje ostavljaju, znat će kako zaštititi osobne podatke i poštivati privatnost drugih ljudi i kome se mogu obratiti ako su zabrinuti zbog neprikladnog sadržaja ili ponašanja u digitalnom okružju.

Priručnik sadrži dio koji je namijenjen roditeljima u kojem ih se upoznaje s aktivnostima koje se provode s djecom u školi. Savjetuje ih se o određenim temama, kao i kako će djeci pružiti podršku da se lakše snađu i odrastu i u virtualnom svijetu. Roditelji mogu odabrati obiteljske aktivnosti predložene u priručniku kojima će potaknuti sve članove obitelji na usvajanje znanja, vještina i stavova potrebnih za sigurno i mudro korištenje mobilnih tehnologija i interneta.

Neke su od tema obuhvaćenih u priručniku: odgovorno provođenje vremena na internetu, zaštita osobnih podataka, pravila komuniciranja i ponašanja na internetu, opasnosti na društvenim mrežama, dijeljenje sadržaja na internetu i poštivanje autorskih prava, krađa identiteta, digitalni tragovi, kritičko vrednovanje informacija i sprečavanje elektroničkog nasilja.

U ostvarivanju ishoda pomaže igrifikacija, tj. korištenje internetskih igara što učenje o digitalnoj sigurnosti i građanstvu čini interaktivnim i zabavnim. Igranje igara omogućuje poistovjećivanje učenika s likovima iz igre i životnim situacijama kroz koje će, promišljanjem i donošenjem zaključaka, usvojiti nova znanja i vještine.

Autorski je tim posebno ponosan na aktivnosti u digitalnom obliku, ali učitelji i učiteljice mogu, osim igranja igre, teme obraditi i bez daljnje upotrebe računala, posebice u nižim razredima.

Igre i aktivnosti iz priručnika namijenjene su učenicima osnovnoškolskog uzrasta.

Navodimo sve priručnike nastale u sklopu projekta:

1. igra i priručnik *Dabrica Darka otkriva digitalni svijet* namijenjeni su učenicima od 6 do 8 godina (1. i 2. razred)
2. igra i priručnik *Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu* namijenjeni su učenicima od 8 do 10 godina (3. i 4. razred)
3. igra i priručnik *Dabrica Darka pazi na svoj digitalni trag* namijenjeni su učenicima od 10 do 12 godina (5. i 6. razred)
4. igra i priručnik *Dabrica Darka štiti sebe i druge na internetu* namijenjeni su učenicima od 12 do 14 godina (7. i 8. razred).

Učiteljice i učitelji mogu samostalno odlučiti na koji će se načinom koristiti priručnicima jer svaki razredni odjel zahtijeva individualni pristup, stoga preporučujemo da sami procijenite što najbolje odgovara vašim učenicima. Sadržaje i aktivnosti možete ostvarivati redom ili odabrati nekoliko koje su prikladne za vaš razred. Važno je ostvariti cilj – stvaranje navika promišljenog korištenja i istraživanja interneta kod djece. Sretno u učenju i u igri!

Vaši *Suradnici u učenju*

Opis igre *Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu*

Igra *Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu* nastala je u okviru projekta *Growing up on a safer Internet* koji je sufinancirao Google.org. Glavni je lik u igri dabrica Darka. Ona je razigrana i nestrašna, znatiželjna i hrabra, rado se upušta u pustolovine i istražuje, pravi je pokretač i inicijator i nikad joj nije teško pokušati riješiti problem. U rješavanju problema pomaže joj medo Marko i Mudra sova. Oni su također i dobro društvo za vježbe istezanja jer je uz igranje i učenje na računalu važno voditi brigu o svom zdravlju.

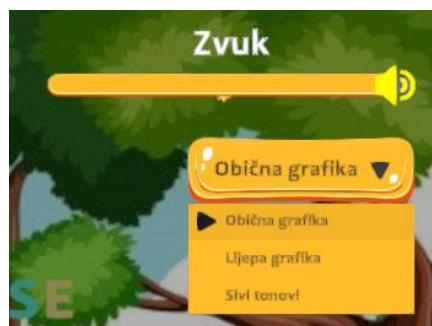


U igri dabrici Darki se potrgala splav kojom se treba vratiti kući.

Da bi popravila svoju splav, dabrica Darka u prvoj razini igre treba skupiti otpad iz rijeke pomoću kojeg će dobiti drva za popravak splavi. Skupljanje otpada otežavaju joj kornjače koje mora izbjegavati.

Dabrica nastavlja svoj put i u drugoj razini dolazi do brane koju treba zatvoriti točnim odgovaranjem na pitanja o pristojnom i primjerenom ponašanju na internetu, zaštiti računala i podataka, pravilnom sjedenju za računalom, itd.

Svi tekstovi u igri napisani su korištenjem fonta koji olakšava čitanje djeci s disleksijom, a omogućen je i prijelaz iz obojene igre u igru sa sivim tonovima te odabir kvalitete grafike i isključivanje zvukova.



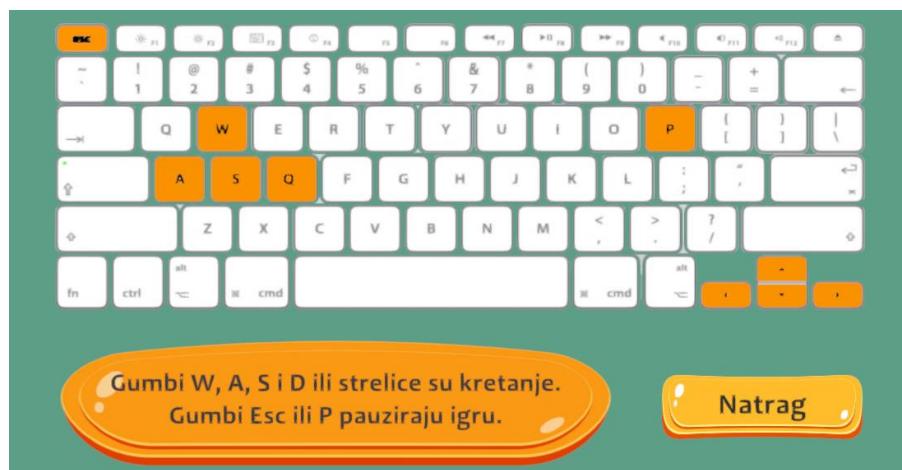
Uspješnim završetkom razine učenici osvajaju značku, a za uspješno riješene obje razine dobivaju diplomu.



Kako se igra?

Napomena: igru možemo zaustaviti u bilo kojem trenutku tipkom Esc  na tipkovnici ili gumbom pauze. Možemo također i isključiti zvuk ili se vratiti u glavni izbornik.

Sa splavi upravljamo pomoću tipke A (lijevo), tipke D (desno) ili cursorskih tipki. Ako se koristimo mobitelom ili tabletom, sa splavi upravljamo prstom.



Drabrica Darka mora skupiti 10 komada drva da bi popravila svoju splav.



Jedno drvo dobije kada pokupi tri komada otpada.



Za jedan skupljeni komad otpada dobije 3 boda, a za svaki treći 10 bodova.



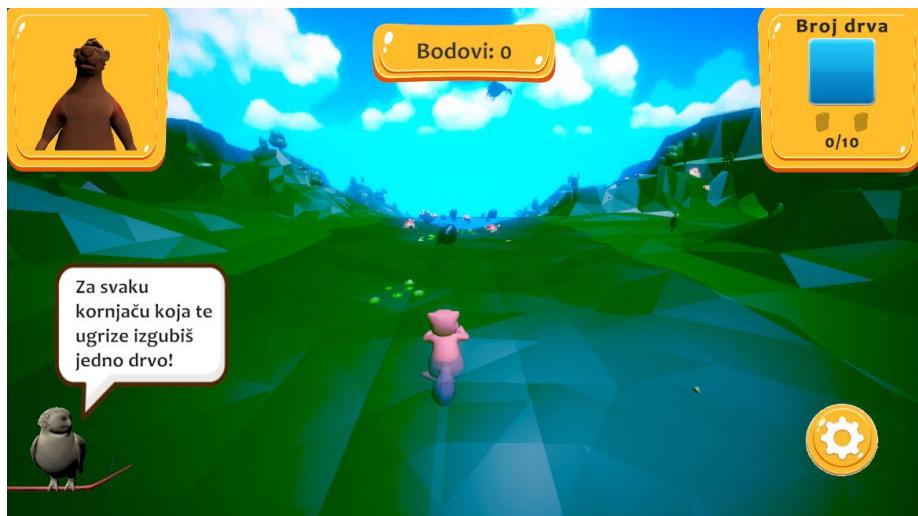
Smeće je u obliku kutije, boce, vreće ili kanistra.



Skupljanje otpada otežavaju joj kornjače koje mora izbjegavati.



Ako dotakne kornjaču, gubi jedno drvo i 10 bodova.



Kada skupi 10 komada drva, dolazi do kraja razine i slijedi vježbanje s dabricom Darkom.



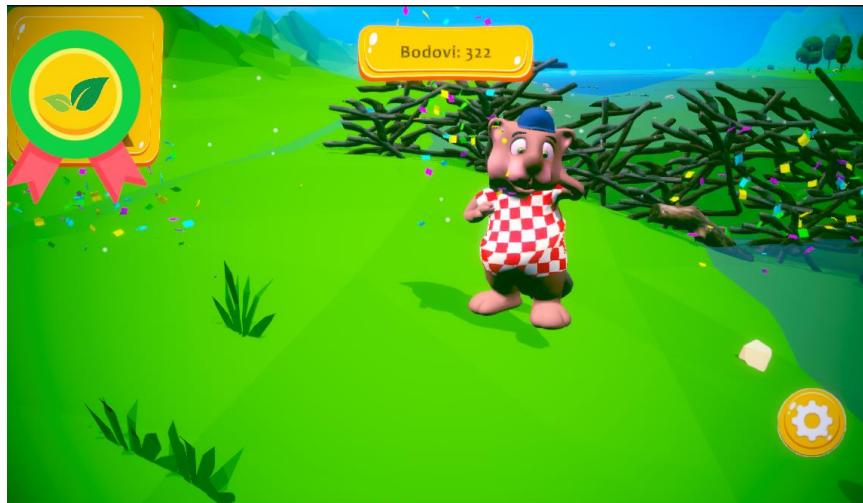
U drugom razini dabrica Darka nastavlja svoj put te dolazi do brane koju mora zatvoriti točnim odgovaranjem na pitanja o pristojnom i primjerenom ponašanju na internetu, zaštiti računala i podataka, pravilnom sjedenju za računalom, itd.



Za svaki točan odgovor dobije 10 bodova, a za netočan gubi 3 boda. Pitanja može rješavati sve dok ne odgovori točno.



Kada na sva pitanja odgovori točno i zatvori branu, dolazi do kraja igre.



Za preuzimanje diplome potrebno je upisati svoje ime i kliknuti na *Nastavi*.



Odgojno-obrazovni ishodi

Informatika

C. 3. 2. prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove

D. 3. 1. primjenjuje preporuke o preraspodjeli vremena u kojem se koristi digitalnom tehnologijom za učenje, komunikaciju i zabavu te primjenjuje zdrave navike

D. 3. 2. primjereno reagira na svaku opasnost/neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke

C. 4. 2. osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje i vrednuje rad

C. 4. 3. u suradničkome *online* okruženju zajednički planira i ostvaruje jednostavne ideje.

D. 4. 1. istražuje ograničenja uporabe računalne tehnologije te primjenjuje upute za očuvanje zdravlja i sigurnost pri radu s računalom

D. 4. 2. analizira široki spektar poslova koji zahtijevaju znanje ili uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije.

Tjelesno – zdravstvena kultura

OŠ TZK A.3.1. Usavršava prirodne načine gibanja.

OŠ TZK B.3.1. Sudjeluje u provjeravanju morfoloških obilježja, motoričkih i funkcionalnih sposobnosti te procjeni pravilnoga tjelesnog držanja.

OŠ TZK D.3.2. Izvodi raznovrsne vježbe u svrhu poboljšanja sustava za kretanje.

OŠ TZK B.4.2. Izvodi primjerene vježbe za razvoj motoričkih i funkcionalnih sposobnosti.

OŠ TZK D.4.2. Izvodi vježbe za aktivaciju sustava za kretanje.

Hrvatski jezik

OŠ HJ C.3.1. Učenik pronalazi podatke koristeći se različitim izvorima primjenjenu dobi učenika.

OŠ HJ C.4.1. Učenik izdvaja važne podatke koristeći se različitim izvorima primjenjenu dobi.

OŠ HJ C.4.2. Učenik razlikuje elektroničke medije primjerene dobi i interesima učenika.

Odgojno-obrazovna očekivanja međupredmetnih tema

Međupredmetna tema Zdravljie

zdr B.1.1 / A. Razlikuje primjereno od neprimjerenoga ponašanja.

zdr B.1.1 / B. Prepoznaje nasilje u stvarnome i virtualnome svijetu.

zdr B.1.2 / A. Prilagođava se novome okružju i opisuje svoje obaveze i uloge.

Međupredmetna tema Učiti kako učiti

uku A.1.4. Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje.

Međupredmetna tema Uporaba IKT-a

ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.

ikt A.1.3. Učenik primjenjuje pravila za odgovorno i sigurno služenje programima i uređajima.

ikt A.1.4. Učenik prepozna je utjecaj tehnologije na zdravlje i okoliš.

Međupredmetna tema Održivi razvoj

odr A.2.1. Razlikuje pozitivne i negativne utjecaje čovjeka na prirodu i okoliš.

odr A.2.2. Uočava da u prirodi postoji međudjelovanje i međuvisnost.

odr C.2.1. Solidaran je i empatičan u odnosu prema ljudima i drugim živim bićima.

odr C.2.3. Prepozna je važnost očuvanja okoliša za opću dobrobit.

Ishodi igre

D. 3. 1. primjenjuje preporuke o preraspodjeli vremena u kojemu se koristi digitalnom tehnologijom za učenje, komunikaciju i zabavu te primjenjuje zdrave navike

D. 3. 2. primjereno reagira na svaku opasnost/neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke

D. 4. 1. istražuje ograničenja uporabe računalne tehnologije te primjenjuje upute za očuvanje zdravlja i sigurnost pri radu s računalom.

Scenariji poučavanja



1. Igrati se možemo i na drugačije načine

Uzrast učenika: 8 - 10 godina (3. i 4. razred osnovne škole)

Odgojno obrazovni ishodi:

C. 3. 2. prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove

D. 3. 1. primjenjuje preporuke o preraspodjeli vremena u kojemu se koristi digitalnom tehnologijom za učenje, komunikaciju i zabavu te primjenjuje zdrave navike

D. 3. 2. primjereno reagira na svaku opasnost/neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke.

D. 4. 1. istražuje ograničenja uporabe računalne tehnologije te primjenjuje upute za očuvanje zdravlja i sigurnost pri radu s računalom.

Očekivano vrijeme: 90 min

Potrebni uređaji: prijenosno računalo, tableti, projektor, interaktivna ili pametna ploča, pisač

Radni materijali: hamer, **poveznica na igru**

Uvodna aktivnost

[Radni listić Zdrav za računalom \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Interaktivna vježba Zdrav za računalom \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Zdrav za računalom \(poveznica za učitelje\)](#)

Aktivnost 1. – Aktivnosti u fizičkom i virtualnom okružju

[Radni listić Usporedi aktivnosti \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Interaktivna vježba Usporedi aktivnosti \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Usporedi aktivnosti \(poveznica za učitelje\)](#)

Aktivnost 3. – Koliko sam vremena pred ekranom?

[Interaktivna vježba Bilježim svoje dnevne aktivnosti \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Bilježim svoje dnevne aktivnosti \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Bilježim svoje dnevne aktivnosti za ispis \(pdf dokument za ispis\)](#)

Aktivnost 4. – Pokrenimo se

[Kako sjedimo za računalom \(prezentacija\)](#)

[Interaktivna vježba Vježbe razgibavanja](#)

Za učenike s teškoćama u razvoju:

[Interaktivna vježba Usporedi aktivnosti \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Usporedi aktivnosti \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Usporedi aktivnosti za ispis \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Interaktivna vježba Bilježim svoje dnevne aktivnosti \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Bilježim svoje dnevne aktivnosti \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Bilježim svoje dnevne aktivnosti za ispis \(pdf dokument za ispis\)](#)

Uvod

Vrijeme u školi učenici uglavnom provode sjedeći. U slobodno vrijeme su sve manje fizički aktivni jer su za računalima i drugim digitalnim uređajima. Većinu su vremena u virtualnom okružju gdje se igraju, dopisuju i pretražuju različite sadržaje. Često to sve rade na malim ekranima mobilnih uređaja. U sljedećim aktivnostima učenicima tumačimo o štetnosti prekomjerne upotrebe računala i mobilnih uređaja za njihovo zdravlje te kako ih ispravno upotrebljavati. Usporedit ćemo aktivnosti u fizičkom i virtualnom okružju te ukazati na prednosti igranja društvenih igara ili igranja s prijateljima u fizičkom okružju.

Uvodna aktivnost

Trajanje aktivnosti: 15 minuta

Način provođenja aktivnosti: rješavanje radnog listića / interaktivne vježbe *Zdrav za računalom*, razgovor

Opis aktivnosti:

Učenici rješavaju [radni listić Zdrav za računalom](#) pomoću kojega će procijeniti svoje navike tijekom uporabe digitalnih uređaja. Na listiću je osam tvrdnji koje trebaju označiti s *da* ako se odnose na njih ili *ne* ako se ne odnose na njih. Nakon što zbroje tvrdnje na koje su odgovorili potvrđno, čitaju komentar mede Marka i procjenjuju kojoj skupini pripadaju i u kojoj mjeri trebaju mijenjati svoje navike. Potaknite učenike na raspravu što mogu učiniti kako bi poboljšali brigu o svom zdravlju prilikom korištenja digitalnih uređaja.

Gotovo uvijek za računalom sjedim uspravno, ravnih leđa.	DA / NE
Svakih tridesetak minuta radim pauzu kako bih odmorio/la oči.	DA / NE
Prvo riješim domaću zadaću pa onda provodim vrijeme za digitalnim uređajima.	DA / NE
Puno vremena provodim s obitelji i prijateljima, bez korištenja digitalnih uređaja.	DA / NE
Često provodim vrijeme u aktivnostima bez digitalnih uređaja.	DA / NE
Nikad ne propuštam/ne kasnim na obroke jer sam prezauzet/prezauzeta igrajući se na digitalnim uređajima.	DA / NE
Isključim svoje računalo prije nego idem spavati.	DA / NE
Za digitalnim uređajima ne provodim više od sat i pol dnevno.	DA / NE
Zbroji koliko si puta odgovorio/la s DA	



Ako učenici imaju na raspolaganju računalo ili tablet, mogu rješavati [interaktivnu vježbu](#). Interaktivna vježba se sastoji od tri kartice: na kartici *Uvod* je uputa dabrice Darke, na kartici *Zadatak* su tvrdnje koje učenici trebaju pročitati i zbrojiti one koje se odnose na njih, a na kartici *Rezultat* su komentari mede Marka za procjenu navika korištenja digitalnih uređaja.

[Radni listić Zdrav za računalom \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Interaktivna vježba Zdrav za računalom \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Zdrav za računalom \(poveznica za učitelje\)](#)

Aktivnost 1. – Aktivnosti u fizičkom i virtualnom okružju

Trajanje aktivnosti: 15 minuta

Način provođenja aktivnosti: rješavanje radnog listića *Usporedi aktivnosti*, razgovor

Opis aktivnosti:

Učenici rješavaju [radni listić Usporedi aktivnosti](#). Trebaju spojiti sedam školskih aktivnosti sa sličnim aktivnostima u virtualnom okružju. Cilj je da uvide kako su aktivnosti u virtualnom okružju odraz aktivnosti u fizičkom okružju. Učenicima se umjesto isписанog radnog listića može ponuditi rješavanje [interaktivne vježbe Usporedi aktivnosti](#).

Usporedbom aktivnosti u virtualnom okružju s aktivnostima u fizičkom okružju učenici trebaju uvidjeti da je primamljivo virtualno okružje odraz svega što rade u fizičkom okružju i da bi, osobito oni koji su u prošlom listiću skupili manji broj bodova, trebali razmisliti o tome zašto provode toliko vremena *online*. Potaknite ih na razgovor o tome kako pravila ponašanja u fizičkom okružju vrijede i u virtualnom okružju.

Radni listić: *Usporedi aktivnosti* (rješenje)

Fizičko okružje	Virtualno okružje
zaključavam vrata	lozinkom zaključavam račun i telefon
igram se vani s prijateljima	igram s prijateljima <i>online</i> igre
crtam i izrađujem stvari	upotrebom <i>online</i> alata crtam i stvaram
tražim informacije u knjižnici	koristim tražilicu kako bih pronašao/la informacije
branim djecu koju izruguju	branim izložene elektroničkom nasilju
razgovaram s prijateljima	dopisujem se s prijateljima
ne ulazim gdje ne smijem	ne posjećujem stranice koje ne smijem zbog svojih godina

[Radni listić Usporedi aktivnosti \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Interaktivna vježba Usporedi aktivnosti \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Usporedi aktivnosti \(poveznica za učitelje\)](#)

Aktivnost 2. – Idemo se igrati

Trajanje aktivnosti: 15 minuta

Način provođenja aktivnosti: igranje igara

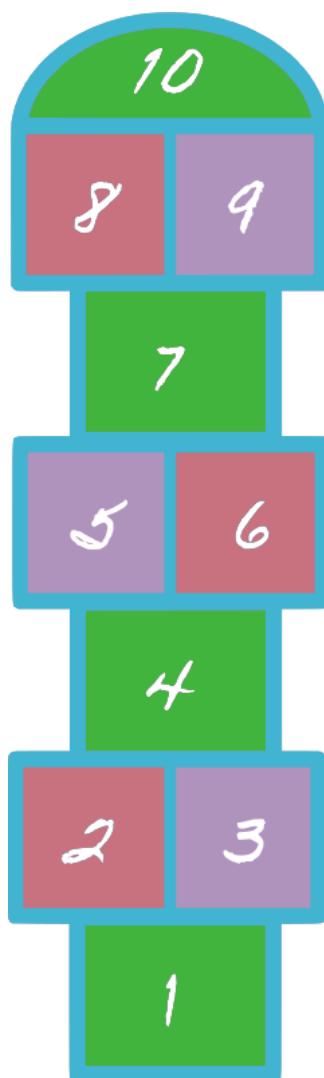
Opis aktivnosti:

U ovoj aktivnosti učenici će se igrati igara koje učiteljica ili učitelj predloži ovisno o prostornim i vremenskim mogućnostima.

Učenici izlaze u školsko dvorište, dvoranu ili ostaju u razredu (ovisno o vremenskim uvjetima i organizacijskim mogućnostima) i igraju neku od „[starih igara](#)“, npr. Školice; Dan – noć; Stare košare; Graničara; Gumi – gumi; Preskakanje konopca; Pokvareni telefon; Leti, leti...

ŠKOLICA

Običnom kredom, kredom u boji ili komadićem cigle se nacrtaju polja. Polja može biti manje ili više nego na slici.



Igrač stane izvan polja i baca kamenčić (pločicu, komadić cigle) najprije u polje broj 1. Zatim skakuće redom po poljima (tamo gdje je jedno polje, skače na jednoj nozi, a gdje su dva polja na dvije noge - u svako polje po jedna) do posljednjeg broja 10. Zatim se okreće i vrati na isti način, no kad je u polju 1 mora se sagnuti i uzeti kamenčić (u ovom slučaju dok stoji na jednoj nozi). Nakon toga uzima kamenčić i baca ga na polje broj 2 i opet redom skakuće. Ako prođe bez greške (bez ispadanja i gaženja granica polja), nastavlja dalje sve dok ne pogriješi. Kad pogriješi, igru preuzima sljedeći igrač. Pobjednik je onaj tko prvi prođe cijelu školicu.

Jedno od polja može služiti za odmor. Kad pobijeđuje, igrač zauzima polja na koja protivnički igrač ne smije stati niti baciti kamenčić.

DAN – NOĆ

Igra *Dan – noć* je igra za dvoje ili više igrača. Bira se igrač koji izgovara riječi *dan* ili *noć*. Kad igrač kaže *dan* - drugi igrači trebaju ustati, a kad kaže *noć* - trebaju čučnuti. Tko pogriješi, ispada iz igre, a zadnji koji ostaje je pobjednik.

STARE KOŠARE

Igrači stoje ili sjede u krugu. Jedan igrač hoda iza njih s maramicom u ruci koju mora ispustiti iza nekog, a da to nitko ne vidi. Ako ga igrač iza kojeg je ostavio maramicu primijeti, igra se ponavlja. Ako ga nije primijetio, tada on postaje *stara košara* i ide u sredinu kruga. Cilj je ostati posljednji u igri, tj. ne postati *stara košara*.

Aktivnost 3. – Koliko sam vremena pred ekranom?

Trajanje aktivnosti: 10 minuta

Način provođenja aktivnosti: ispunjavanje radnog listića/interaktivne vježbe *Bilježim svoje dnevne aktivnosti*, razgovor

Opis aktivnosti:

U ovoj aktivnosti učenici ispunjavaju radni listić Bilježim svoje dnevne aktivnosti ili rješavaju interaktivnu vježbu kako bi uvidjeli koliko vremena tijekom tjedna provedu u školi, u obiteljskim aktivnostima, u sportskim i drugim izvanškolskim aktivnostima, druženju s prijateljima u fizičkom okružju, pisanju zadaće te igrajući *online* igre i gledajući TV.

U radnom listiću za ispis nalaze se i pitanja za poticanje učenika na procjenu količine vremena koje provedu koristeći digitalne uređaje i promišljanje što mogu sami učiniti za očuvanje zdravlja.

Dabrica Darka često radi vježbe kako bi bila
brža i spretnija. Voliš li ti vježbat? Koliko
vremena provedeš koristeći se digitalnim
uređajima? Možeš li nešto učiniti za
očuvanje svog zdravlja?



U interaktivnoj vježbi učenici mogu koristiti alat za unos teksta do kojeg mogu doći klikom na ikonu kista. Nakon što učenici ispune tablicu, zajednički raspravite o njihovim navikama. Mogu napisati svoj savjet (ili više njih) za očuvanje zdravlja prilikom korištenja digitalnim uređajima. Jedan od načina na koji to mogu učiniti je da klikom na alat u obliku zvijezde umetnu naljepnicu na kojoj je dabrica Darka i zatim u oblačiću napišu svoj savjet. Na kraju svoj listić mogu preuzeti kao pdf dokument i pohraniti u svoj e-portfolio.

	Pon	Uto	Sri	Čet	Pet	Sub	Ned	Ukupno
U školi								
S obitelji								
Pisanje zadaće								
Online igre, TV								
S prijateljima vani i/ili u igri								
Sportske aktivnosti								
Druge izvanškolske aktivnosti								

Svakih dvadesetak minuta radi vježbe razgibavanja!



Cilj je saznati imaju li učenici zdrave životne navike, s naglaskom na vrijeme provedeno "pred ekranima". Potaknite razgovor o tome kako mogu promijeniti svoje navike da bi živjeli zdravije.

[Interaktivna vježba Bilježim svoje dnevne aktivnosti \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Bilježim svoje dnevne aktivnosti \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Bilježim svoje dnevne aktivnosti za ispis \(pdf dokument za ispis\)](#)

Aktivnost 4. – Pokrenimo se

Trajanje aktivnosti: 20 minuta

Način provođenja aktivnosti: vježbe za razgibavanje, razgovor

Opis aktivnosti:

Učenici provođenjem fizičkih aktivnosti osvještavaju poteškoće koje se javljaju nakon dugotrajnoga obavljanja istih pokreta. Razgovaraju s učiteljem ili učiteljicom o količini vremena provedenom za „ekranima“ te o nužnosti tjelovježbe. Prepoznaju zdrave navike ponašanja i izvode vježbe razgibavanja.

Učenici stoje u krugu i igraju sljedeće igre:

1. igra: *Roda*: stoje na jednoj nozi kao roda.

2. igra: *Noć – dan*: brzo otvaraju i zatvaraju oči.

3. igra: *Otključavam i zaključavam*: oponašaju pokrete otključavanja i zaključavanja vrata objema rukama.

Svaka igra traje jednu minutu. Razgovarajte o tome kako se osjećaju i boli li ih išta. Moguća su pitanja za razgovor: Kako biste se osjećali da takve pokrete morate ponavljati dulje vrijeme (npr. cijeli školski sat)? Možemo li imati istih poteškoća ako dugo i nepravilno sjedimo za računalom?

Prikažite [prezentaciju Kako sjedimo za računalom](#) i ukažite na pravilne položaje tijela za računalom kako bi ih učenici mogli brže usvojiti te primijeniti.



Učenici sjedaju za računalo ili tablet pokazujući pravilan položaj tijela tijekom rada na računalu, pokazuju kako postavljaju računalo u odnosu na izvor svjetlosti, koji im je položaj ruke i koliko su udaljeni od zaslona.

Kad naučimo kako pravilno sjediti, upoznajemo učenike s jednostavnim vježbama razgibavanja. Odmaramo oči tako da svakih dvadesetak minuta pogledamo neki udaljeniji predmet sa strane na dvadesetak sekundi. Vježbamo razgibavanje tijela.

Prikažite [interaktivnu vježbu Vježbe razgibavanja](#), pozovite učenike za zavrte čudnovati kotač i vježbajte zajedno.

Neke od vježbi:

Istezanje gornjeg dijela tijela – ustanemo i raširimo noge tako da je između stopala razmak u širini tijela. Nakon toga podižemo ruke iznad glave i pružimo prvo jednu pa drugu ruku dok se lagano ne istegnu. Pazimo da ramena budu opuštena. Nakon toga lagano raširimo ruke i spustimo ih uz tijelo.



Podizanje i slijeganje ramenima - početni položaj za ovu vježbu je uspravan, stopala su spojena, a ruke se nalaze uz tijelo. Prilikom udaha ramena se podižu prema ušima te se u tom položaju zadržavaju pet sekundi nakon čega slijedi izdah i sruštanje ramena.



Nagibi vrata - ova se vježba može izvesti i dok se sjedi, ali i za vrijeme uspravnog stajanja. Noge skupimo dok su ruke opuštene uz tijelo ili u krilu. Iz navedenog položaja blago se privuče lijevo uho ramenu, dok se ne osjeti blago istezanje na desnoj strani vrata. Potrebno je držati taj položaj dok se broji do deset. Isto se ponavlja i na drugoj strani.



Istezanje vrata – ustanemo i opustimo ruke. Polagano nagnemo glavu naprijed. Držimo ramena opuštena, brojimo do deset i ponovimo.



Bočno istezanje – uhvatimo lijevi lakan desnom rukom. Nježno povučemo lakan iza glave. Brojimo do deset pa ponovimo drugom rukom.



Istezanje ručnog zgloba – spojimo dlanove i okrenemo ih tako da su prsti usmjereni prema podu. Laktove držimo u ravnini. Zadržimo ih dok brojimo do 10.



Istezanje šake i prstiju – ispružimo i raširimo prste. Brojimo do 10. Skupimo prste u šaku i brojimo do 10. Ponovo ispružimo i raširimo prste.



Završni dio Trajanje aktivnosti: 15 minuta

Način provođenja aktivnosti: igranje računalne igre/društvene igre, crtanje

Opis aktivnosti:

Učenici za kraj igraju jednu računalnu igru te jednu igru s prijateljima u učionici.

Odaberite igru koja se može igrati u učionici. (To može biti igra koju učenici mogu igrati i tijekom odmora i u svoje slobodno vrijeme. Prijedlog: razredni algoritam plesa - osmisliti jednostavnu koreografiju, npr. korak naprijed, okret udesno, korak natrag, okret lijevo, skok i ponoviti pokrete nekoliko puta.)

Učenici mogu nacrtati crtež koji predstavlja njihovu slobodnu aktivnost (hobi), npr. rukometnu loptu, role, štap za pecanje, glazbeni instrument, plesnu papučicu, planinu... Za ovu aktivnost u fizičkom okružju možemo se koristiti hamer papirom, a u virtualnom okružju npr. programom *Google crteži* ili [Sketchpad](#).

Odaberite i jednu računalnu igru.

Nakon igranja razgovarajte o utjecaju i jedne i druge igre na zdravlje. Raspravite o tome koji su dijelovi tijela bili aktivni tijekom igranja.

Zaključak: Svi dijelovi tijela moraju biti aktivni, stoga treba kombinirati igre na digitalnim uređajima s igrami u fizičkom prostoru, najbolje otvorenome.

Prijedlog prilagodbe aktivnosti za učenike s teškoćama u razvoju

- Aktivnosti u fizičkom i virtualnom okružju

Učenici rješavaju radni listić *Usporedi aktivnosti*. Trebaju spojiti pet aktivnosti u fizičkom okružju sa sličnim aktivnostima u virtualnom okružju. Cilj je da uvide kako su aktivnosti u virtualnom okružju odraz aktivnosti u fizičkom okružju.

Radni listić: Usporedi aktivnosti (rješenje)

Fizičke aktivnosti	Virtualne aktivnosti
1. zaključavam vrata	a. lozinkom zaključavam račun i telefon
2. igram se vani s prijateljima	b. igram s prijateljima online igre
3. crtam i izrađujem stvari	c. upotrebom <i>online</i> alata crtam i stvaram
4. tražim informacije u knjižnici	d. koristim tražilicu kako bih pronašao/la informacije
5. razgovaram s prijateljima	e. dopisujem se s prijateljima

[Interaktivna vježba Usporedi aktivnosti \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Usporedi aktivnosti \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Usporedi aktivnosti za ispis \(pdf dokument za ispis\)](#)

- Koliko sam vremena pred ekranom?

U ovoj aktivnosti učenici ispunjavaju radni listić *Bilježim svoje dnevne aktivnosti*. Ovisno o mogućnostima i potrebama učenika, izaberite listić za ispis ili interaktivnu vježbu (koju učenici nakon rješavanja također mogu preuzeti i ispisati). Učenici mogu ispuniti vrijeme provedeno u fizičkim i virtualnim aktivnostima samo za određeni dan, a ostatak listića mogu ispuniti u sljedećih tjedan dana. Cilj je da uvide imaju li zdrave životne navike, s naglaskom na vrijeme provedeno pred ekranima.

[Interaktivna vježba Bilježim svoje dnevne aktivnosti \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Bilježim svoje dnevne aktivnosti \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Bilježim svoje dnevne aktivnosti za ispis \(pdf dokument za ispis\)](#)

Prijedlog složenijih aktivnosti za potencijalno darovite učenike i one koji žele znati više

- Upotrijebi saznanja iz provedenih aktivnosti i napravi plakat kako primijeniti zdrave navike ponašanja za vrijeme rada na računalu. Ne zaboravi o svojim idejama raspraviti s prijateljima iz razreda. Plakat možeš napraviti zajedno s prijateljem ili prijateljicom iz razreda.
- Pripremi intervju s roditeljima u kojem ćeš saznati kako su tvoji roditelji nekad provodili vrijeme, a kako ga provode danas. Primjeri su pitanja koja možeš postaviti: 1. *Što najviše voliš raditi u slobodno vrijeme?* 2. *Koristiš li se računalom?* 3. *Šta najčešće radiš za računalom?* 4. *Imaš li profil na nekoj od društvenih mreža? Ako imaš, koliko vremena dnevno proveđeš na društvenoj mreži?* 5. *Sviđa li ti se više ovo suvremeno vrijeme ili ono kad si bio/bila dijete?* 6. *Kako si provodio/la svoje slobodno vrijeme u djetinjstvu?* 7. *Opiši svoju najdražu igru (ili igračku) iz djetinjstva!*

Savjeti za roditelje

Vrijeme u kojem odрастaju vaša djeca uvelike se razlikuje od ne tako davnih vremena kada ste vi bili djeca. Računala, tableti i mobiteli dio su svakodnevice i svojim sadržajima privlače i njih, a i nas same. Djeca velikom brzinom svladavaju digitalnu pismenost te iz tog razloga posjeduju više znanja od većine roditelja koji bi trebali nadgledati njihov rad na računalu.

No roditelji imaju veliku i važnu ulogu posrednika između djece i računala. Roditelj određuje pravila. Vrijeme koje će dijete, bez obzira na dob, provoditi ispred računala igrajući igre mora biti ograničeno. Prvo mora izvršiti svoje školske obveze pa tek onda igrati igre, i to pod nadzorom, jer u protivnom nekontrolirano igranje igara može razviti ovisnost. Ovisnost o računalima možete prepoznati po povlačenju djeteta u sebe ili po agresivnosti, gubljenju interesa za ono što se događa u stvarnome životu među članovima obitelji, vršnjacima ili u školi.

Odigrajte s djetetom njegovu omiljenu računalnu igru, a potom zajedno izadite u šetnju, vožnju bicikлом ili rolanje, a možete zajedno odigrati i vašu omiljenu igru iz djetinjstva. Razgovarajte o igramu koje dijete rado igra, provjerite jesu li namijenjene njegovoj dobi, ukažite im na oprez pri dijeljenju osobnih podataka. Razgovarajte s djetetom o tome kako provodi svoje vrijeme nakon što ispuni radni listić **Bilježim svoje dnevne aktivnosti.**

Zajedno odigrajte igru na sljedećoj poveznici: [interaktivna vježba Vježbe razgibavanja](#)

Pogledajte [prezentaciju Kako sjedimo za računalom](#) kako bi bili sigurni da vi i vaše dijete ispravno sjedite za računalom.

2. Opasnosti u digitalnom svijetu

Uzrast učenika: 8 - 10 godina (3. i 4. razred osnovne škole)

Odgojno obrazovni ishodi:

Informatika

- C. 3. 2. prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove
- D. 3. 2. primjereno reagira na svaku opasnost/neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke.
- C. 4. 2. osmišljava plan izrade digitalnoga rada, izrađuje i vrednuje rad
- C. 4. 3. u suradničkome online okruženju zajednički planira i ostvaruje jednostavne ideje.
- D. 4. 2. analizira široki spektar poslova koji zahtijevaju znanje ili uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije.

Hrvatski jezik

OŠ HJ C.3.1. Učenik pronađe podatke koristeći se različitim izvorima primjenama dobi učenika.

OŠ HJ C.4.1. Učenik izdvaja važne podatke koristeći se različitim izvorima primjenama dobi.

OŠ HJ C.4.2. Učenik razlikuje elektroničke medije primjerene dobi i interesima učenika.

Očekivano vrijeme: 90 min

Potrebni uređaji: računalo, projektor, interaktivna ploča, pisač

Radni materijali: hamer papir za izradu plakata

Aktivnost 1. – Sigurna lozinka

[Sigurna lozinka \(prezentacija\)](#)

[Interaktivna vježba Sigurna lozinka \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Sigurna lozinka \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Sigurna lozinka \(pdf dokument za ispis\)](#)

Aktivnost 2. – Pristojno ponašanje na internetu

[Interaktivna vježba Bonton \(poveznica za učitelje\)](#)

[Interaktivna vježba Bonton \(poveznica za učenike\)](#)

[Pristojno ponašanje na internetu \(prezentacija\)](#)

Aktivnost 3. – Trebam pomoć

[Trebam pomoć \(prezentacija\)](#)

Za učenike s teškoćama u razvoju:

[Interaktivna vježba Sigurna lozinka \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Sigurna lozinka \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Sigurna lozinka \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Interaktivna vježba Službe za pomoć \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba Službe za pomoć \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Službe za pomoć \(pdf dokument za ispis\)](#)

Za potencijalno darovite učenike i one koji žele znati više:

[Radni listić Sigurna lozinka na moj način - za ispis ili preuzimanje i dijeljenje u virtualnom okružju](#)

[Pristojno ponašanje na internetu \(prezentacija\)](#)

Uvod

U doba kada učenici veliki dio vremena provode na internetu, važno je da se znaju zaštiti od opasnosti koje тамо vrebaju. Prvi korak je kreiranje sigurne i snažne lozinke koju neće dijeliti ni s kime osim s roditeljima (ili skrbnicima). Bitno je i da se učenici pristojno ponašaju, poštujući pravila internetskog bontona (*netiquette*), a ako su svjedoci nasilja na internetu, iznimno je važno da znaju kako pomoći žrtvi, zaustaviti nasilje i prijaviti nasilnika.

Aktivnost 1. – Sigurna lozinka

Trajanje aktivnosti: 30 minuta

Način provođenja aktivnosti: razgovor, rješavanje radnog listića *Sigurna lozinka*

Opis aktivnosti: U uvodnoj aktivnosti prikažite učenicima primjere nesigurnih lozinki nakon čega uočavaju obilježja sigurne lozinke, otkrivaju načine njezinog stvaranja te konačno i stvaraju lozinku prema naučenim pravilima za stvaranje sigurne lozinke.

Razgovarajte s učenicima o aktivnostima koje im omogućava internet, o vremenu kojeg provode u tim aktivnostima te o opasnostima koje vrebaju za vrijeme njihova boravka na internetu.

Prijedlog pitanja:

- Koliko vremena dnevno provodite na internetu?
- Što sve radite kada ste na internetu?
- Što od navedenoga volite najviše raditi kada ste na internetu?
- Prijete li vam neke opasnosti kada ste na internetu?
- Kako ih možete spriječiti?
- Kada koristite lozinke?

Kod učenika treba osvijestiti postojanje opasnosti boravka na internetu. Istaknite kako su osobna privatnost i sigurnost jednako važne u fizičkom i virtualnom okružju. Kako bismo bili sigurni, važno je zaštititi se sigurnom lozinkom. Nakon toga projicirajte [prezentaciju s primjerima nesigurnih lozinki](#), no ne govorite jesu li nesigurne ili sigurne.



Postavite pitanja:

- Što mislite o lozinkama koje ste upravo vidjeli?
- Jesu li ovo primjeri sigurnih lozinki? Zašto?
- Kako treba izgledati sigurna lozinka?
- Imate li vi lozinku? Razmislite je li to sigurna ili nesigurna lozinka.

Naglasite da sigurna lozinka može zaštititi naše osobne podatke (ime i prezime, datum rođenja, adresa, broj telefona, e-mail adresa...) i spriječiti prevarante da ih ukradu preko interneta. Kod kreiranja lozinke treba imati na umu sljedeće:

- Smislite lozinku koju je lako upamtiti, no nemojte upotrebljavati osobne informacije poput imena i prezimena ili datuma rođenja kao lozinku.
- Sigurna lozinka ima najmanje 8 znakova.
- Sigurna lozinka sadrži mješavinu velikih i malih slova, brojeva i simbola (!#%/&%).
- Budite maštoviti pri smišljanju lozinke.
- Svoju lozinku ne govorite nikom (osim svojim roditeljima)!

Primjer kako osmisliti sigurnu lozinku:

Sjetite se neke zabavne fraze koju možete upamtiti, npr. stihova omiljene pjesme, naslova knjige, rečenice iz filma i slično. Odaberite prvo slovo ili nekoliko prvih slova svake riječi u frazi, koristite kombinaciju velikih i malih slova, zamijenite neka slova simbolima, a neka brojevima i dobili ste sigurnu lozinku.

Pokažite učenicima primjer kako osmisliti sigurnu lozinku:

Naziv poznate knjige za djecu: Čudnovate zgode šegrtu Hlapića

Primjer sigurne lozinke: CUzg\$3h!

→ *Sigurna lozinka je stvorena tako da su iz svake riječi naziva knjige uzeta prva dva slova te su kombinirana velika i mala slova, brojevi i simboli.*



Slijedi [interaktivna vježba Sigurna lozinka](#) u kojoj učenici u prvom zadatku među ponuđenim lozinkama prepoznaju one koje su nesigurne, a nakon toga samostalno osmišljavaju i pišu nekoliko sigurnih i nesigurnih lozinki te pored svake sigurne lozinke stave naljepnicu sa sretnim emotikonom, a pored svake nesigurne lozinke naljepnicu s tužnim emotikonom. Za pisanje u interaktivnoj vježbi učenici mogu koristiti alat za unos teksta do kojeg mogu doći klikom na ikonu kista. Naljepnice sa sretnim i tužnim emotikonom mogu pronaći klikom na alat u obliku zvijezde. Točnost odgovora na prvo pitanje učenici mogu samostalno provjeriti i na taj način dobiti povratnu informaciju o pravilu za pisanje sigurnih lozinki.

Sigurna lozinka

PITANJE 1
Koje lozinke nisu sigurne?

- Olzg53h!
- Sv3Ja5n0.
- 11111111
- Anas1210
- Jel123
- 00000000
- Lozinka

PITANJE 2
Napiši nekoliko sigurnih i nekoliko nesigurnih lozinki, a zatim pored sigurnih lozinke stavi naljepnicu sa sretnim emotikonom, a pored nesigurnih lozinki naljepnicu s tužnim emotikonom. (Naljepnice biraš tako da klikneš na alat u obliku zvijezde).

Pratiljka

Prikaži odgovore

U radnom listiću za ispis zadatak je učenika da napišu pet sigurnih i pet nesigurnih lozinki nakon čega će svoj listić zamijeniti s listićem prijatelja iz klupe. Nakon zamjene učenici razlikuju sigurne od nesigurnih lozinki te pored svake sigurne lozinke crtaju sretni emotikon, a pored svake nesigurne lozinke tužni emotikon. Učenike uputite da osmisle sigurne lozinke prema primjeru prikazanom u prezentaciji: iz riječi naslova omiljene knjige ili filma uzmu nekoliko početnih slova, a zatim neka slova zamijene brojevima, simbolima i velikim/malim slovima.



[Interaktivna vježba *Sigurna lozinka* \(poveznica za učenike\)](#)

[Interaktivna vježba *Sigurna lozinka* \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić *Sigurna lozinka* \(pdf dokument za ispis\)](#)

Aktivnost 2. – Pristojno ponašanje na internetu

Trajanje aktivnosti: 25 minuta

Način provođenja aktivnosti: razgovor, individualni rad, igranje igre *Bonton*

Opis aktivnosti: U uvodnoj aktivnosti igrajući igru *Bonton* učenici promišljaju o pravilima ponašanja u školi. Nakon toga uspoređuju pravila pristojnoga ponašanja u fizičkom okružju s onima u virtualnom okružju i usvajaju pojam *netiquette* (internetski bonton). Na kraju osmišljavaju pravila pristojnoga ponašanja na internetu.

Sat započnite [interaktivnom vježbom Bonton](#) u kojoj učenici prepoznaju pravila pristojnoga ponašanja u školi.

Primjer šest pravila pristojnoga ponašanja u školi:

REDOVNO I NA VRIJEME DOLAZIM / UVIJEK KASNIM NA NASTAVU.

KAD DRUGI GOVORE.....JA ŠUTIM/PRIČAM JOŠ GLASNIJE.

POŠTUJEM ODRASLEPRISTOJNIM OBRAĆANJEM / STALNIM ZAPITKIVANJEM.

REDOVITO/POVREMENO PIŠEM DOMAĆU ZADAĆU.

ČUVAM/UNIŠTAVAM.....TUĐE I SVOJE STVARI.

TRUDIM SE BITI.....DOBAR PRIJATELJ / ŠTO ZLOČESTIJI.

Nakon odigrane igre *Bonton*, razgovarajte s učenicima o značenju riječi bonton. Možete se koristiti [prezentacijom Pristojno ponašanje na internetu](#).

→ *Skup pravila pristojnoga ponašanja zovemo BONTON.*

Razgovor nastavite usporedbom pravila pristojnoga ponašanja u fizičkom i virtualnom okružju. Upoznajte učenike s pojmom *NETIQUETTE* (internetski bonton).

→ *Skup pravila pristojnoga ponašanja na internetu zovemo NETIQUETTE.*

Potaknite učenike da osmisle pravila pristojnoga ponašanja na internetu. [Pokažite im pitanja o ponašanju na internetu koja će im pomoći u rješavanju toga zadatka.](#)



Kada ste na internetu:

- Kako komunicirate (u porukama, komentarima, objavama, fotografijama, videosadržajima i sl.)?
 - Važno je uvijek imati na umu da su s druge strane računala stvarni ljudi prema kojima se treba pristojno ponašati.
- Kakvim slovima pišete?
 - Poruke pisane isključivo velikim slovima smatraju se vikanjem, što je vrlo nepristojno. U redu je riječ ili dvije napisati velikim slovima radi isticanja, ali nikako nije u redu vikati.
- Koristite li emotikone (smješkiće)? Jeste li umjereni?
 - U stvarnome svijetu nam značenje poruke odaje boja glasa kojom nam netko govori, izraz lica ili pokreti tijela. Toga u kratkim porukama na internetu nema pa se često poruka može pogrešno protumačiti. U *online* komunikaciji koristimo emotikone - kombinacije znakova kojima se izražava raspoloženje: 😊, 😌, 😔, 😂, 😊.
- Iznosite li uvijek istinu?
 - Ne predstavljajte se lažno, već svoj profil nazovite vlastitim imenom ili nadimkom. Pri tome budite oprezni da ne dijelite s drugima previše osobnih podataka o sebi, svojoj obitelji ili prijateljima.
- Uvijek ste odgovorni?
 - Kada objavljujete fotografije i druge sadržaje na internetu (vlastite ili svojih prijatelja), pazite na svoj ugled, kao i na ugled drugih osoba. Ne šaljite nepristojne i uvredljive poruke ili poruke ispunjene mržnjom i prijetnjama. Promislite prije nego objavite.

Nakon što su učenici izrekli neka pravila ponašanja na internetu, pokažite ih:



[Interaktivna vježba Bonton \(poveznica za učitelje\)](#)

[Interaktivna vježba Bonton \(poveznica za učenike\)](#)

[Prezentacija Pristojno ponašanje na internetu](#)

Aktivnost 3. – Trebam pomoć

Trajanje aktivnosti: 35 minuta

Način provođenja aktivnosti: razgovor, individualni rad, analiza primjera lošeg ponašanja na internetu, iznošenje vlastitih prijedloga prihvatljivog načina rješavanja problema

Opis aktivnosti: Aktivnost započinjemo projiciranjem primjera lošeg ponašanja na internetu koje će učenici analizirati te će na temelju njih prepoznati koja su pravila pristojnoga ponašanja na internetu prekršena. Nakon što prepoznačaju nasilnu verbalnu komunikaciju (govor mržnje), predlagat će prihvatljive načine rješavanja problema i upoznati službe kojima se mogu обратити za pomoć.

Prikažite učenicima primjere lošeg ponašanja na internetu pomoću [prezentacije Trebam pomoć](#). Nakon svakog pročitanog scenarija učenici navode što je bilo loše, koje pravilo pristojnoga ponašanja je prekršeno i kako se trebalo ispravno ponašati u određenoj situaciji.

Scenarij 1.:

Luka i Fran se na treningu nisu mogli dogovoriti tko će biti vođa nogometne ekipe. Nakon povratka kući Luka je Franu napisao poruku: „Ti si glupa i bezobrazna budala. Nisi mi više prijatelj!“

Prijedlog pitanja za analizu situacije:

- Tko su likovi u ovoj situaciji?
- Što se dogodilo?
- Što je Luka napisao Franu? Zašto?

- Jeste li se vi našli u sličnoj situaciji?
- Kako biste postupili? Kako bi se to moglo riješiti na drugačiji način?
- Trebamo li pisati poruke dok smo ljutiti?
- Kakva bi pravila pristojnoga ponašanja Luki preporučila dabrica Darka?

Scenarij 2.:

Iva je za vrijeme odmora prisluškivala razgovor između Tene i Lucije. Čula je samo dio priče i ljuta što nije bila uključena u razgovor, čim je došla kući, napisala je Luki poruku predstavivši se lažnim imenom: „Tena i Lucija danas su o tebi ružno govorile. Rekle su da si smotan i da ne znašigrati nogomet.“ Fran

Prijedlog pitanja za analizu situacije:

- Tko su likovi u ovoj situaciji?
- Zašto je Iva bila ljuta?
- Što je učinila kad je došla kući?
- Je li postupila ispravno? Zašto?
- Kako je potpisala poruku? Što je tu loše?
- Jeste li se vi kad našli u sličnoj situaciji?
- Što biste poručili Ivi?
- Kako se Luka osjećao nakon primitka ove poruke? Što bi Luki savjetovala dabrica Darka?

Scenarij 3.:

Nakon što je Luka saznao da mu je poruku koju je primio poslala Iva, a ne Fran, napisao joj je: „#?!&, TI SI RETARDIRANA, DEBELA LAŽLJIVICA! 😡 😤 😡“

Prijedlog pitanja za analizu situacije:

- Tko su likovi?
- Kako se Luka osjećao nakon što je primio poruku od Frana, odnosno od Ivi?
- Što je napisao Ivi?
- Što bi mogli značiti znakovi na početku poruke? (Psovka.)
- Što znače sličice na kraju poruke?
- Kakvim je slovima napisao tu poruku? Zašto?
- Čime je sve vrijedao Ivu?
- Što biste poručili Luki?
- Što bi dabrica Darka učinila kada bi dobila ovakvu poruku?

Nakon što su učenici upoznali primjere neprihvatljivog ponašanja iz svakodnevnog života kojem su možda i sami bili izloženi, potaknite ih da razmisle kako pomoći učeniku koji je doživio

ruganje, vrijeđanje, ružno izražavanje, psovanje, ogovaranje, prijetnje ili uznemiravanje. Neka iznesu vlastite prijedloge prihvatljivog načina rješavanja problema. Izrazito je važno napomenuti učenicima da trebaju reagirati i pomoći prijatelju ako su svjedoci lošeg ponašanja svojih vršnjaka.

Nakon toga pokažite im savjete kako pomoći vršnjaku koji je primio uznemirujuću poruku.

Savjeti kako pomoći osobi koja je primila uznemirujuću poruku:

- Upamti da nisi sam/sama.
- Obrati se roditelju, učitelju/učiteljici ili drugoj odrasloj osobi u koju imaš povjerenja.
- Ne briši poruke, komentare, fotografije, videosadržaje s mobitela ili računala. Na taj način ćeš sačuvati dokaze i pronaći će se osoba koja ti je poslala uznemirujuću poruku.
- Ako si svjedok neprimjerenog ponašanja svojih vršnjaka, nemoj šutjeti, već prijavi počinitelja i pomozi prijatelju.

Suradnici u učenju **INSTITUT RAZVOJ** **Google**

Savjeti kako pomoći osobi koja je primila uznemirujuću poruku:

- Obrati se službama koje će ti pružiti pomoć (Red Button, Hrabri telefon, Plavi telefon, Centar za sigurniji internet, policija).

RED BUTTON <https://redbutton.mup.hr/> **PROBLEM JE MANJI KAD SE PODIJEU 116 111** <http://www.hrabritelefon.hr/> **080 05 03 05** <https://www.plavi-telefon.hr/> **CSI HR** <https://csi.hr/> **POLICIJA MUP** <https://mup.gov.hr/>

Suradnici u učenju **INSTITUT RAZVOJ** **Google**

Učiteljica ili učitelj upoznaje učenike sa službama za pomoć u slučaju primanja uznemirujuće poruke.

Objašnjenja:

RED BUTTON je aplikacija namijenjena roditeljima, učiteljima i građanima, no posebno je prilagođena djeci i omogućava prijavljivanje sadržaja na internetu za koji se sumnja da je nezakonit ili se odnosi na različite oblike iskorištavanja ili zlostavljanja djece.

Hrabri telefon (tel. 116 111) je organizacija osnovana za pružanje izravne pomoći i podrške zlostavljanju i zanemarenju djeci i njihovim obiteljima, ali i za rad na prevenciji zlostavljanja i zanemarivanja, kao i neprihvatljivoga ponašanja djece i mladeži.

Plavi telefon (tel. 080 05 03 05) je organizacija namijenjena djeci koja osjećaju da ih netko iz njihove okoline na bilo koji način zlostavlja (tuče, vrijeđa, naziva pogrdnim imenima, prilazi im na seksualno neprihvatljiv način) ili zanemaruje i za one koji znaju ili su vidjeli da je neko dijete zlostavljanje i zanemarenje. Pored problema nasilja, linija je otvorena za sve probleme koje djeca imaju, a o kojima nemaju s kime razgovarati.

Centar za sigurniji internet (tel. 0800 606 606) je hrvatski nacionalni centar za sigurnost djece na internetu. Tu se na jednom mjestu mogu pronaći informacije i edukativni materijali koji pokrivaju sve aspekte sigurnosti djece na internetu te mogućnost prijave eventualne povrede *online* sigurnosti djece.

Prezentacija *Trebam pomoć*

Prijedlog prilagodbe aktivnosti za učenike s teškoćama u razvoju

- Aktivnost Sigurna lozinka

Učenici prepoznaju i razvrstavaju predložene lozinke u sigurne i slabe.

- U interaktivnoj vježbi učenici između 10 lozinki prepoznaju i razvrstavaju one koje su sigurne, a koje slabe.

		Slabe lozinke
PetarP	12345678	
G8egdn3Vn1k	Lana2021	<input type="text"/>
lozinka4	5Nj31\$EdP@t	<input type="text"/>
VOlimPl3\$aT!	Volimplesati	<input type="text"/>
Dn5t\$!K1	Aj@mPc31!C@	<input type="text"/>
		Sigurne lozinke
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>

- U radnom listiću za ispis učenici između 10 lozinki prepoznaju koje su sigurne, a koje slabe te ih razvrstavaju i prepisuju na predviđena mjesta.

Interaktivna vježba *Sigurna lozinka* (poveznica za učenike)

Interaktivna vježba *Sigurna lozinka* (poveznica za učitelje)

Radni listić *Sigurna lozinka* (pdf dokument za ispis)

- Aktivnost Trebam pomoć

Učenici sparaju odgovarajuću sliku i naziv službe koja pruža podršku i pomoć djeci koja su na neki način uznemiravana na internetu. Birajte između interaktivne vježbe ili radnog listića za ispis.

Zadatak: Ako je neko dijete primilo uznemirujuću poruku, fotografiju, videosadržaj, komentar i slično važno je da zna zatražiti pomoć. Navedene su službe kojima se može obratiti. Spari sličice i ponuđene riječi.



[Interaktivna vježba Službe za pomoć \(poveznica za učenike\)](#)

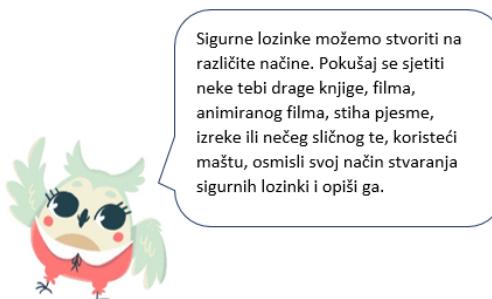
[Interaktivna vježba Službe za pomoć \(poveznica za učitelje\)](#)

[Radni listić Službe za pomoć \(pdf dokument za ispis\)](#)

Prijedlog složenijih aktivnosti za potencijalno darovite učenike i one koji žele znati više

- Aktivnost Sigurna lozinka

Učenici osmišljavaju sigurne lozinke i objašnjavaju strategije koje su pritom koristili. [Radni listić Sigurna lozinka na moj način](#) možete ispisati, ali ga možete i preuzeti kao dokument i podijeliti učenicima u virtualnom okružju.



Lozinka:

Opis tvog načina stvaranja lozinke:

Ja stvaram sigurne lozinke tako da spojim nekoliko riječi koje nisu povezane, kombiniram Velika & mala slova i zamijenim neka slova brojevima i simbolima. Npr. O8!aK\$UmaM8d lozinku sam stvorio od riječi oblak, šuma i med.
Jako me zanima tvoj način stvaranje lozinke! Lozinke treba često mijenjati, pa kad budem mijenjao lozinku, možda upotrijebim tvoj način!



Radni listić Sigurna lozinka na moj način - za ispis ili preuzimanje i dijeljenje u virtualnom okružju

- Učenici izrađuju plakat na temu *Internetski bonton - Netiquette* u kojem pišu pravila pristojnoga ponašanja na internetu. Moguće ga je izraditi u nekom digitalnom alatu (npr. *Google Prezentacije*, *PowerPoint*, *Canva*, *Bojanje 3D*, *Sketchpad...*) ili na hamer papiru.

Učenici se mogu poslužiti prezentacijom Pристојно ponašanje na internetu iz aktivnosti 2.

Izrađeni plakat na hamer papiru učenici postavljaju na vidljivo mjesto u učionici. Tijekom godine taj se plakat može i nadopunjavati. Plakate izrađene u digitalnom alatu moguće je ispisati i također staviti na pano u učionici.

- Učenici samostalno istražuju mrežne stranice službi koje pružaju podršku i pomoć osobama koje su primile uznenirajuću poruku, fotografiju, videosadržaj, komentar i slično.

Zadatak: Istraži mrežne stranice službi koje pružaju podršku i pomoć osobama koje su primile uznenirajuću poruku, fotografiju, videosadržaj ili komentar i saznaj više o tome čime se svaka od njih bavi.

<https://redbutton.mup.hr/>

<http://www.hrabritelefon.hr/>

<https://www.plavi-telefon.hr/>

<https://csi.hr/>

<https://mup.gov.hr/>

Savjeti za roditelje

U digitalno doba kada djeca svakodnevno komuniciraju u virtualnom okružju, dijele različite sadržaje, uče ili igraju igre, izrazito je važno upozoriti ih na opasnosti koje vrebaju na internetu. Kako bismo ih zaštitili, a time i sebe, bitno je kreirati sigurnu i snažnu lozinku. Bez obzira radi li se o elektroničkoj pošti, bankovnome računu, društvenoj mreži ili *online* igri, bez sigurne lozinke svatko im može pristupiti i iskorištavati dostupne informacije. Iz tog razloga važno je da i sami znate koja su pravila za stvaranje sigurne lozinke:

- **koristiti minimalno 8 znakova**
- **ne koristiti se osobnim podatcima (ime i prezime, datum rođenja, adresa,...)**
- **koristiti kombinaciju velikih i malih slova, brojeva i simbola (!#%/&%).**
- **izbjegavati gramatički točne riječi i izraze (bolje su "neuobičajene" kombinacije)**
- **biti maštoviti.**

Razgovarajte sa svojim djetetom i naučite ga da svoju lozinku ne govori nikome osim vama. Objasnite mu da se lozinka ne govori niti najboljem prijatelju jer je on može reći drugima ili može postati bivši najbolji prijatelj i zlouporabiti je.

Sigurnost svoje lozinke možete provjeriti u besplatnom alatu na poveznici:

<https://www.security.org/how-secure-is-my-password/>

Kreiranje sigurne lozinke samo je prvi korak prema sigurnom boravku na internetu. Ono što je također važno je da djetetu objasnite kako komunikacija u virtualnom okružju često zna biti opasna. Upozorite ga da se na internetu nerijetko događa nasilje. Poruke koje dijete može primiti mogu biti neprimjerene, uznenirujuće, prijeteće te mogu omalovažavati i vrijeđati osobu kojoj su upućene. Ukažite mu da je pristojno ponašanje na internetu (*netiquette*) jednako važno kao i ono u fizičkom okružju (bonton).

Budite podrška svome djetetu i neka ima povjerenja u vas jer ako se dogodi da postane žrtvom elektroničkog nasilja, izrazito je važno da vam se obrati za pomoć. Educirajte se kako postupati u toj situaciji:

- ✓ **Ne brišite poruke, komentare, fotografije, videosadržaje s mobitela ili računala. Na taj način ćete sačuvati dokaze i pronaći će se osoba koja je poslala uznenirujuću poruku.**
- ✓ **Obratite se službama koje se bave pružanjem pomoći (RED BUTTON, HRABRI telefon, Plavi telefon, policija)**



<https://redbutton.mup.hr/> <https://mup.gov.hr/>

<https://csi.hr/>



<http://www.hrabritelefon.hr/> <https://www.plavitelefon.hr/>

Objašnjenje za roditelje:

RED BUTTON je aplikacija namijenjena roditeljima, učiteljima i građanima koja je posebno prilagođena djeci i omogućava prijavljivanje sadržaja na internetu za koji se sumnja da je nezakonit ili se odnosi na različite oblike iskorištavanja ili zlostavljanja djece.

Centar za sigurniji Internet (tel. 0800 606 606) je hrvatski nacionalni centar za sigurnost djece na internetu. Tu na jednom mjestu možete pronaći informacije i edukativne materijale koji pokrivaju sve aspekte sigurnosti djece na internetu te mogućnost prijave eventualne povrede *online* sigurnosti djece.

Hrabri telefon (tel. 116 – 111) je organizacija osnovana za pružanje izravne pomoći i podrške zlostavljanju i zanemarenju djeci i njihovim obiteljima, ali i za rad na prevenciji zlostavljanja i zanemarivanja, kao i neprihvatljivoga ponašanja djece i mladeži.

Plavi telefon (tel. 080 05 03 05) je organizacija namijenjena djeci koja osjećaju da ih netko iz njihove okoline na bilo koji način zlostavlja (tuče, vrijeda, naziva pogrdnim imenima, prilazi im na seksualno neprihvatljiv način) ili zanemaruje i za one koji znaju ili su vidjeli da je neko dijete zlostavljan i zanemaren. Pored problema nasilja, linija je otvorena za sve probleme koje djeca imaju, a o kojima nemaju s kime razgovarati.

3. Kako se zaštiti na internetu?

Uzrast učenika: 8 - 10 godina (3. i 4. razred osnovne škole)

Odgojno obrazovni ishodi:

Informatika:

C. 3. 2. prema uputama izrađuje jednostavne digitalne radove

D. 3. 1. primjenjuje preporuke o preraspodjeli vremena u kojemu se koristi digitalnom tehnologijom za učenje, komunikaciju i zabavu te primjenjuje zdrave navike

D. 3. 2. primjereno reagira na svaku opasnost/neugodnost u digitalnome okruženju, štiti svoje i tuđe osobne podatke

D. 4. 1. istražuje ograničenja uporabe računalne tehnologije te primjenjuje upute za očuvanje zdravlja i sigurnost pri radu s računalom

D. 4. 2. analizira široki spektar poslova koji zahtijevaju znanje ili uporabu informacijske i komunikacijske tehnologije.

Hrvatski jezik

OŠ HJ C.4.2. Učenik razlikuje elektroničke medije primjerene dobi i interesima učenika.

Očekivano vrijeme: 90 minuta

Potrebni uređaji: računalo, projektor, interaktivna ploča

Radni materijali:

Aktivnost 1. – I računalo se može „razboljeti“

[I računalo se može „razboljeti“ \(prezentacija\)](#)

Aktivnost 2. – Otkuda dolaze računalni virusi?

[Radni listić Otkuda dolaze računalni virusi \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Otkuda dolaze računalni virusi \(prezentacija\)](#)

Aktivnost 3. – Kako štitimo računalo od virusa?

[Savjeti za zaštitu od virusa \(animacija\)](#)

Aktivnost 4. - rješavanje kviza Kako štitimo računalo od virusa?

[Interaktivna vježba - kviz *Kako se štitimo od virusa* \(poveznica za učitelje\)](#)

[Interaktivna vježba - kviz *Kako se štitimo od virusa* \(poveznica za učenike\)](#)

Aktivnost 5. - Otkrij riječ

[Radni listić *Igra 4 riječi* \(pdf dokument za ispis\)](#)

Za učenike s teškoćama u razvoju

[Radni listić *Kako štitimo računalo od virusa?* \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Interaktivna vježba *Kako štitimo računalo od virusa?* \(poveznica za učitelje\)](#)

[Interaktivna vježba *Kako štitimo računalo od virusa?* \(poveznica za učenike\)](#)

Uvod

Bez obzira radi li se o neželjenoj pošti, ponavljamajućim porukama ili virusima, sigurno je da ih nitko ne želi na svojem računalu. Dok pretražujemo Internet, moramo biti svjesni da opasnosti vrebaju na svakom koraku. Svi trebamo znati kako najbolje zaštiti svoje računalo. Na sljedećim stranicama saznat ćemo kako prepoznati simptome virusa, a s time i probleme koje nam donose, što ne treba raditi i kako ne dopustiti virusima da se nastane na našem računalu.

Aktivnost 1. – I računalo se može „razboljeti“

Trajanje aktivnosti: 15 minuta

Način provođenja aktivnosti: razgovor, samostalan rad - iznošenje iskustava, individualni rad

Opis aktivnosti: U uvodnoj aktivnosti uspoređujemo simptome bolesti kod ljudi i simptome virusa kod računala. Učenici iznose vlastita iskustva o tome kako se ponaša računalo koje je zaraženo virusom.

Sat započinjemo uspoređivanjem dvije ilustracija: prehlađene osobe i računala koje je zaraženo virusom. Možete koristiti [prezentaciju I računalo se može “razboljeti”](#).

Učenici opisuju prvu sliku navođenjem simptoma koje pokazuje osoba koja je prehlađena. Neki od primjera su: povišena temperatura, kašalj, šmrcanje, kihanje, umor, glavobolja i slično.



Nakon što smo opisali prvu ilustraciju, prelazimo na drugu i pitamo učenike znaju li koje bi simptome moglo pokazivati računalo koje je zaraženo virusom. Učenicima objašnjavamo da je računalni virus zapravo program koji se na računalu kopira i umnožava te čini štetu. Računalni virus šteti računalu na mnogo načina, a mi ćemo navesti najčešće.

Učenici samostalno navode simptome zaraženog računala. Neke su koje bi mogli navesti: neželjene poruke, reklame koje se stalno pojavljuju, dokumenti koji nedostaju, usporen rad i slično.

Nakon što su učenici izrekli svoje primjere, prikažite simptome računala koje je zaraženo virusom:

- ⊗ usporeni rad računala
- ⊗ samostalno se isključuje i ponovno uključuje/restarts
- ⊗ nema dovoljno prostora za pohranu
- ⊗ nedostatak nekih podataka/programa
- ⊗ pojavljivanje skočnih prozora koji se ne mogu zatvoriti
- ⊗ pojavljivanje čudnih zvukova na računalu
- ⊗ aplikacije i programi koje ne rade onako kako bi trebali.

Nakon što smo naveli znakove koji ukazuju da je računalo zaraženo, naglašavamo da moraju obavijestiti roditelje čim primijete bilo što od navedenog. Na taj će se način moći brzo reagirati i spriječiti veću štetu na računalu.



I računalo se može "razboljeti" (prezentacija)

Aktivnost 2. – Otkuda dolaze računalni virusi?

Trajanje aktivnosti: 20 minuta

Način provođenja aktivnosti: razgovor, individualni rad, rad u paru/grupama, rješavanje radnog listića

Opis aktivnosti: Učenici u parovima/grupama proučavaju slike koje prikazuju načine na koji se osobno računalo može zaraziti virusom.

Učenici rješavaju radni listić Otkuda dolaze računalni virusi s ilustracijama koje prikazuju najčešće načine zaraze računala virusom. Listić ispišite i podijelite učenicima za rješavanje u paru ili grupi te na kraju raspravite o zaključcima. Drugi način na koji možete ostvariti ovu aktivnost je prikazivanjem prezentacije Otkuda dolaze računalni virusi s istim zadatkom kao u listiću. Učenici mogu raspravljati u parovima ili u manjim grupama (ovisno o broju učenika u razrednom odjelu), a zatim u zajedničkoj završnoj raspravi zaključiti o mogućim opasnostima koje su prikazane na ilustracijama.



Nakon što učenici iznesu svoja mišljenja i stavove o tome kako se računalo može zaraziti virusom, ponovite glavne izvore zaraze:

- preuzimanje filmova, fotografija, videouradaka, glazbe ili igara s neprovjerenih stranica
- preuzimanje sumnjivih privitaka i poveznica iz poruka i e-pošte
- korištenje vanjskog diska, USB memorije, CD-a ili DVD-a od drugih osoba
- preuzimanje programa ili aplikacija s nepouzdanih i neprovjerenih izvora.

[Radni listić Otkuda dolaze računalni virusi \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Otkuda dolaze računalni virusi \(prezentacija\)](#)

Aktivnost 3. - Kako štitimo računalo od virusa?

Trajanje aktivnosti: 15 minuta

Način provođenja aktivnosti: razgovor, individualni rad, iznošenje vlastitih iskustava

Opis aktivnosti: Objasnite učenicima kako trebaju promisliti o svakoj aktivnosti koju izvode na računalu trebaju promisliti i provjeriti koliko je sigurna. Naglasak stavite na nepomišljeno preuzimanje privitaka, aplikacija ili programa te ukažite na važnost korištenja antivirusnih programa i vatrozida kako bi što bolje i učinkovitije zaštitali računalo, a posebno naglasite kritičko promišljanje o izvorima preuzimanja.

Na temelju prethodne aktivnosti započnite razgovor o tome kako zaštiti računalo od virusa. Treba istaknuti važnost promišljanja prije nego što se nešto napravi. UVIJEK prvo treba provjeriti mjesto s kojeg se nešto preuzima.

Treba biti siguran da je mrežna stranica pouzdana, jer se pri pretraživanju i preuzimanju može preuzeti i neželjeni virus. Nisu ni sve aplikacije i programi koje se može preuzeti uvijek i potpuno sigurni za računalo i zato bi djeca trebala uvijek provjeriti s odraslim osobom koliko su takve radnje poželjne.

Popularno je proslijđivanje poruka koje sadrže zanimljive priloge koji mogu biti u obliku fotografija, videouradaka i poveznica. Kada mislimo da znamo tko nam je poslao poruku, ali nismo sigurni je li ta poruka lažna ili ne, najbolje bi bilo pitati tu osobu je li nam nešto poslala,

a tek onda odlučiti želimo li otvoriti privitak ili ne. Ako nismo sigurni tko nam je poslao poruku, preporučljivo ju je uopće ne otvarati, a pogotovo ne otvarati privitak. Takve poruke je najbolje pokazati roditeljima ili odraslim osobama kojima vjerujemo.

Da bismo zaštitili računalo od virusa, koristimo antivirusne programe i vatrozid.

Antivirusni programi su programi koji štite računalo od zlonamjernih programa, prepoznaju ih i uklanjuju ih s računala. Redovito se trebaju ažurirati da bi ispravno radili.

Vatrozid je aplikacija koja služi kao zaštitni zid koji štiti računalo od loših programa i drugih korisnika.

Prikažite učenicima [animaciju Savjeti za zaštitu od virusa](#) i zatim potaknite raspravu u kojoj će učenici iznositi svoja iskustva tako da od navedenih savjeta izdvoje one koje oni ili njihovi roditelji koriste u radu s osobnim računalom ili navode dodatne savjete.



Savjeti kako izbjegići viruse na osobnom računalu koje učenici mogu koristiti kao podsjetnik kod kuće:

- Pripazi da ne otvaraš sumnjive privitke.
- Izbjegavaj sumnjive mrežne stranice.
- Izbjegavaj preuzimanje piratskih programa, igara, filmova i videouradaka.
- Nauči prepoznati prve simptome virusa.
- Budi oprezan dok igraš *online* igre i ne otvaraj reklame.

Aktivnost 4 - rješavanje kviza *Kako štitimo računalo od virusa?*

Trajanje aktivnosti: 10 minuta

Način provođenja aktivnosti: razgovor, individualni rad, rješavanje kviza *Kako se štitimo od virusa*

Opis aktivnosti: Učenici rješavanjem kviza ponavljaju kako se računalo može zaraziti virusom te kako se od njih štititi. Pokažite učenicima kviz. Učenici ga rješavaju te objašnjavaju svoje odgovore. Ako postoje digitalni uređaji u učionici, svaki učenik kviz rješava samostalno ili u paru.

Pitanja u kvizu:

Za računalo koje ima poteškoće u radu kažemo da se zarazilo _____
(virusom).

Računalni virus može pobrisati podatke s računala. **Točno/Netočno.**

Preuzimanje pravítaka bez razmišljanja je preporučljivo/**nepreporučljivo.**

Sve mrežne stranice su jednako sigurne za pretraživanje. **Točno/Netočno.**

Program koji naše računalo štiti od virusa zove se _____
_____ **(antivirusni program).**

Prije nego što preuzmem novu igru ili video pitat ću roditelje za savjet. **Slažem se/Ne slažem se.**

Za zaštitu računala od virusa koristimo _____ i
_____ **(vatrozid i antivirusni program).**

[Interaktivna vježba - kviz *Kako se štitimo od virusa* \(poveznica za učitelje\)](#)

[Interaktivna vježba - kviz *Kako se štitimo od virusa* \(poveznica za učenike\)](#)

Aktivnost 5 – Otkrij riječ

Trajanje aktivnosti: 10 minuta

Način provođenja aktivnosti: razgovor, individualni rad, rad u paru, razgibavanje

Opis aktivnosti: U sljedećem zadatku učenici u parovima ili grupama (ovisno o broju učenika u razredu) uzimaju četiri papirića sa stola na kojima se nalazi po jedna riječ (*antivirus*, *preuzimanje*, *lozinka*, *netiquette*). Slova tih riječi su ispremiješana te ih učenici preslaguju kako bi dobili zadani riječ.

U skladu s prostornim mogućnostima provedite i vježbe razgibavanja. Čim slože prvu riječ, učenici trebaju napraviti pet vježbi bočnog istezanja u kojoj je potrebno uhvatiti lijevi lakat desnom rukom i nježno povući lakat iza glave.

Nakon što otkriju drugu riječ, rade pet skokova, a kod sljedeće riječi rade pet čučnjeva.

Nakon što otkriju zadnju riječ, trče na mjestu dok izbroje do pet.

Nakon razgibavanja od tih riječi slažu rečenicu.

Onaj par/grupa koja je prva gotova sa slaganjem tri rečenice postaje pobjednik.

[Radni listić Igra 4 riječi \(pdf dokument za ispis\)](#)

Završni dio – Igranje igre *Dabrica Darka zna se pristojno ponašati na internetu*

Trajanje aktivnosti: 20 minuta

Način provođenja aktivnosti: individualno igranje igre

Opis aktivnosti: U ovoj aktivnosti učenici samostalno igraju te ponavljaju što su naučili o pristojnom i primjerenom ponašanju na internetu, zaštiti računala i podataka i pravilnom sjedenju za računalom.

U igri *Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu* naša dabrica ima problem s putovanjem kući jer joj se potrgala splav. Popravlja je skupljanjem otpada koje će joj pomoći u popravku. Skupljanje joj otežavaju kornjače koje treba izbjegavati. Dabrica nastavlja svoj put i na drugoj razini dolazi do brane koju mora zatvoriti točnim odgovaranjem na pitanja.

Potaknite učenike da što bolje odigraju igru kako bi postali **dabar ili dabrica**.

Razgovarajte s učenicima o tome koliko su bili uspješni u igranju 2. razine igre:

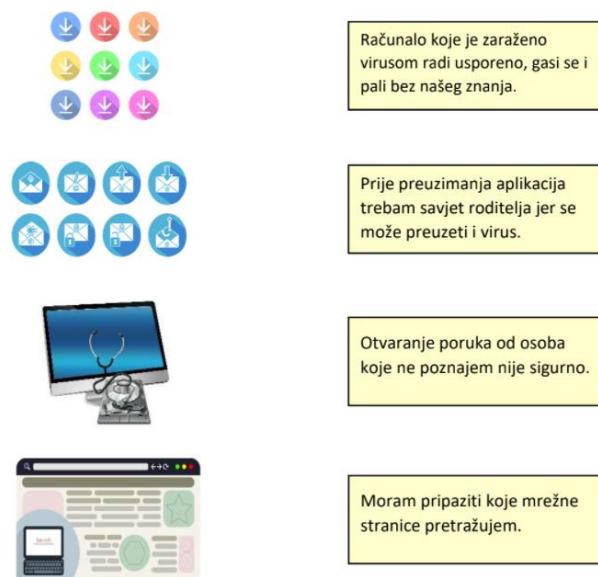
- Jeste li postali **dabar ili dabrica**? Jeste li uspješno?
- Što ste novo naučili igrajući igru?
- Jeste li bili dovoljno brzi dok ste igrali igru?
- Što vam je u igri bilo najteže, a što najlakše?
- Jeste li imali dovoljno vremena da dovršite igru?
- Opišite primjere svog pristojnog ponašanja na internetu.
- Kome se možete obratiti ako primite neprimjerenu poruku na internetu? Kako trebamo postupati s takvima porukama?
- Jedno od pitanja u igri je: Koliko najviše vremena bi trebali provesti pred ekranima dnevno? Sjećate li se točnog odgovora? Usporedite svoj dnevni prosjek s preporukom. Koliko se razlikuju? Što možete učiniti kako biste što manje vremena proveli pred ekranima? Što dabrica Darka čini nakon svake aktivnosti?

Ako postoje učenici koji nisu uspjeli dovršiti igru, razgovarajte s njima i saznajte što im je zadavalo probleme, savjetujte ih kako da ih riješe i bolje odigraju te ih potaknite na novi pokušaj. No najprije zajedno s dabricom Darkom napravite nekoliko vježbi!

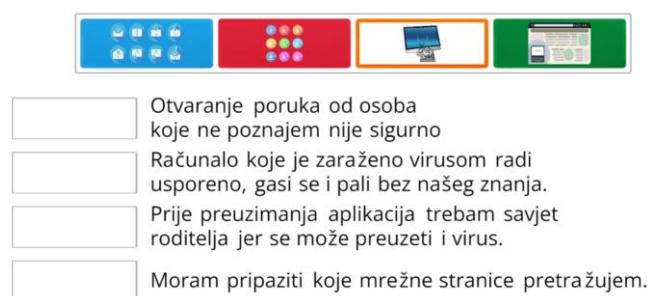
Prijedlog prilagodbe aktivnosti za učenike s teškoćama u razvoju

- Aktivnost *Otkuda dolaze računalni virusi?*

Ovu aktivnost možete realizirati pomoću radnog listića za ispis ili interaktivne vježbe. Učenici rješavaju radni listić Kako štitimo računalo od virusa? s nekoliko ilustracija i objašnjenja o računalnim virusima te kako se od njih zaštiti. Nakon što ispravno spare ilustracije s ponuđenim objašnjenjima, raspravljuju o svome odabiru.



U interaktivnoj vježbi Kako štitimo računalo od virusa? učenici također sparaju ilustracije s ponuđenim objašnjenjima.



[Radni listić Kako štitimo računalo od virusa? \(pdf dokument za ispis\)](#)

[Interaktivna vježba Kako štitimo računalo od virusa? \(poveznica za učitelje\)](#)

[Interaktivna vježba Kako štitimo računalo od virusa? \(poveznica za učenike\)](#)

Prijedlog složenijih aktivnosti za potencijalno darovite učenike i one koji žele znati više

- Učenici izrađuju strip na temu ***I računalo se može "razboljeti"***. Strip treba prikazivati što se događa kada je računalo zaraženo virusom. Kroz nekoliko slika učenici demonstriraju što je potrebno napraviti kako bi se problem riješio i što je još potrebno napraviti kako se ne bi ponavlja.
- Nakon samostalnog rada učenici predstavljaju svoj strip razredu i objašnjavaju što su napravili.

Savjeti za roditelje

Djeca vole slobodu pretraživanja mrežnih stranica gdje se susreću s beskonačnim izborom informacija, igara, filmova, glazbe. Uz sve pozitivne strane koje nam internet pruža dolaze i one negativne. Velik broj mrežnih stranica možda se čine legitimnim i sigurnim za korištenje, ali nažalost, nisu sve takve. Neke nas samo preusmjeravaju na druge nepoželjne stranice, dok neke u sebi nose skriveni virus.

Djeca pri pretraživanju trebaju biti iznimno oprezna kako ne bi odala svoje ili vaše osobne podatke. Na taj način nehotice daju pristup neželjenim osobama koji te podatke mogu zloupotrijebiti. Djeca često posežu za neprovjerenim stranicama. To im se čini kao očit izbor kako bi izbjegli plaćanje i preuzeli nešto besplatno. Tu se kriju najveći rizici. Na taj način se na vlastito računalo nemamjerno mogu preuzeti virusi i drugi štetni programi koji osim što mogu preuzeti kontrolu nad vašim računalom i usporiti ga, mogu vam obrisati podatke, ali i podijeliti ih s drugim osobama. Virusi se mogu prenijeti i otvaranjem poruka od nepoznatih osoba, preuzimanjem privitaka iz tih poruka, korištenjem USB-a od drugih osoba i slično.

Neophodno je instalirati antivirusni program i redovito ga nadograđivati kako bi pravilno radio. Antivirusni programi pretražuju računalo u potrazi za virusima i kada ih pronađu, brišu ih. Potrebno ih je redovito ažurirati. Vatrozid filtrira, provjerava i blokira informacije koje se prenose vašom mrežom. Ne zaboravite kritičko promišljati o izvorima s kojima se preuzimaju sadržaji i poveznica u porukama.

Razgovarajte sa svojom djecom o tome što rade u virtualnom okružju, koje stranice pretražuju, pokažite zanimanje za igre koje ih najviše privlače i napomenite im da ako na stranici piše da je sve besplatno, postoji velika vjerojatnost da ta stranica nije sigurna i da ju treba provjeriti. Objasnite im da imaju vaše povjerenje dok se koriste računalom, ali i da trebaju biti pažljivi i dobro promisliti prije nego nešto preuzmu na računalo. Postavite granice i odredite što je prihvatljivo ponašanje u virtualnom okružju. Ponekad će pogriješiti i možda slučajno preuzeti nešto što nisu trebali, ali im objasnite da svi grijeshe i da sljedeći put trebaju biti pažljiviji i vas pitati za savjet.