

DAN VARNE RABE INTERNETA 2021:

AKTIVNOST: SEJFKO PAZI NA SVOJE DOBRO POČUTJE PRI UPORABI INTERNETA

- **Ciljna publika:** učenci 1. triade OŠ
- **Trajanje aktivnosti:** 45 min
- **Potrebni pripomočki:** material za risanje, pisanje: papir, flomastri, svinčniki, barvice ipd., natisnjene kopije priloženih nalog (povezave do spletnih verzij nalog)

NAMEN UČNE URE:

Otroci že pri osmih, devetih letih precej svojega časa preživijo na mobilnih napravah; igrajo igrice, gledajo videe in podobno. Raba mobilnih telefonov pred 12 letom starosti je še posebej tvegana in vpliva na razvoj otrokovih možganov. Zelo dobro je, da razmišljanje in pogovor o tej problematiki začnemo, še preden se pojavijo težave s prekomerno rabo. Skušamo jim predstaviti, da je pomembno, da tehnologijo uporabljamo tako, da pri tem pazimo na svoje mentalno, fizično in emocionalno zdravje in tudi za dobrobit drugih.

POTEK URE:

Uvod v tematiko in predstavitev delavnice (5 min)	Na začetku otrokom približajte temo s pomočjo nekaj kratkih vprašanj. Vprašanja prilagodite starosti otrok v skupini, s katero delate. Poleg tega, da tako otroke pripravite na temo ure, vam vprašanja pomagajo, da bolje spoznate, kakšne izkušnje imajo otroci s posameznimi tehnologijami. Glede na te boste vedeli, do kakšne mere morate biti pri razlagi podrobni. Najprej preverite, koliko otroci v vašem razredu uporabljajo računalnike, mobilne telefone, tablice in ostale naprave. Kaj najraje počno na internetu oz. telefonu? Kaj počnejo, ko prenehajo z uporabo naprave? Ali temu sledi bolj aktivno preživljanje časa (npr. sprehod, telovadba, igra)? Otroci lahko narišejo svojo figuro in okoli sebe napišejo aktivnosti, ki jih najraje počnejo na spletu, v šoli, v prostem času.
Pogovor o dobrem počutju pri uporabi interneta in iskanje idej	Z učenci se pogovorite o naslednjih čustvih in občutkih: veselje, navdušenje, žalost, razburjenost, neprijetnost, strah, živčnost, zaskrbljenost, umirjenost, nagajivost, samozavest ...

(20 min)

V primeru spletne izvedbe delavnice naj učenci na list papirja narišejo emotikone, ki uprizarjajo ta čustva.

Prosimo učence, da razmislijo o aktivnostih, ki so jih prej zapisali in pomislijo, kako se počutijo pri teh aktivnostih z uporabo zgornjih čustev in občutkov.

Najprej naj se osredotočijo na aktivnosti, kot so sprehajanje psa, igranje nogometa, plavanje, branje ipd. Nato naj se osredotočijo na aktivnosti, ki vključujejo zaslone, npr. igranje iger, gledanje risank, video posnetkov ipd. Poudarite, da tukaj ni pravih ali napačnih odgovorov.

Izberite en primer in skupaj z učenci razmislite:

- Ali se lahko občutki spremenijo? Če da, kaj lahko vpliva na to, da se občutki ob neki aktivnosti spremenijo?
- Zakaj ste prišli do različnih odgovorov?

Spodbudite učence, da razmislijo o tem, kako smo si ljudje različni, da so nam vseč različne stvari, kako različne stvari vplivajo drugače na vsakega izmed nas. Nekaj kar lahko nekoga osrečuje, lahko drugega spravlja v neprijeten položaj.

V primeru, da bo aktivnost potekala preko spleta, učencem prikazujete ali jim naštevate aktivnosti, učenci pa svoje odgovore (čustva) ponazarjajo s slikami emotikonov, ki jih dvignejo proti kameri.