



1.5. Digitalni trag

Sažetak nastavne jedinice

Učenici će najprije igrati igru žigicama, a potom odgovarati na pitanja u leksikonu. Odgledat će film *Čarobni prsti svuda ostavljaju trag*. Usporedit će leksikon i film. Igrat će računalne igre.

Korelacija: Likovna kultura, Hrvatski jezik, sat razrednika

Nastavna sredstva i pomagala: crtani film, projektor, računalo, vodene bojice, papiri, krumpir ili spužvica, škare, radni listić *Leksikon*

Cilj i ishodi učenja

- prepoznati digitalne tragove i njihovu trajnost
- izdvojiti osobni podatak koji će objaviti na internetu
- prepoznati važnost odgovornoga ponašanja

Preporuka za rad

Učiteljica bi trebala /učitelj bi trebao:

- proučiti pojam *digitalni trag* (svi korisnici interneta digitalni su stanovnici i ostavljaju svoje digitalne tragove na internetu)
- po mogućnosti igru žigicama odigrati prije kako bi učenici imali vremena za ostavljanje tragova
- istaknuti učenicima da boravkom na internetu ostavljaju digitalne tragove koje je lako pratiti
- pripremiti radne listiće i crtani film
- proučiti igru
- prema potrebi preuzeti animirane filmove s interneta prije nastave.

Dodatne aktivnosti

Pogledati kratki video o digitalnim tragovima.

Obiteljske aktivnosti

Zajedno potražiti na internetu informacije o članovima obitelji, razgovarati o pronađenome.

Prilozi

Radni listić *Leksikon*.