



OŠ "Mladost"
Osijek



	5.2.Čarobna kutija	1. i 2. razred
--	--------------------	----------------

Sažetak nastavne jedinice

U uvodnome dijelu sata učenici će u igri imenovati i upoznati osnovne dijelove računala.

U središnjemu dijelu, na osnovi prepoznavanja boja gumba, učenici će upoznati pravilne načine uključivanja i isključivanja računala i mobilnoga uređaja. Na primjeru iz videozapisa naučit će se brinuti o računalu i mobilnome uređaju.

U završnome dijelu sata, natječući se u paru, učenici će rješavati kviz i ponoviti usvojene spoznaje o računalu i pravilnome korištenju dijelovima računala.

Cilj i ishodi učenja:

- rukovati osobnim računalom i mobilnim uređajima (uključivanje i isključivanje) uz vođenje učiteljice/učitelja
- brinuti se o osobnome računalu i mobilnome uređaju

Korelacija: Priroda i društvo, Likovna kultura, Hrvatski jezik

Nastavna sredstva i pomagala: radni udžbenik, aplikacije riječi, računala, LCD projektor ili pametna ploča

Uvodni dio

Motivacijske aktivnosti

5 minuta

U uvodnome dijelu sata učenike podijelimo u skupine. Svaka skupina na stolu ima *čarobnu kutiju*. (Kutiju možete izraditi s učenicima na satu Likovne kulture. Potrebno je kutiju od čaja ili keksa izvana ukasiti po želji učenika.) U kutiji se nalazi slagalica (poput *puzzli*). Učenici trebaju na zadani znak otvoriti kutiju, izvaditi dijelove slagalice i što prije složiti sliku. Svaka skupina ima slagalicu sa slikom jednoga od osnovnih dijelova računala (osobno računalo, tipkovnica...).

http://www.petzanet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika1.pdf

http://www.petzanet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika2.pdf

http://www.petzanet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika3.pdf

http://www.petzanet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika4.pdf

http://www.petzanet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika6.pdf





Nakon što svaka skupina imenuje svoj predmet, stavljamo na ploču aplikaciju sa slikom navedenoga predmeta. (Ako učionica posjeduje interaktivnu ploču ili projektor s računalom, u prilogu se nalazi PowerPoint prezentacija s planom ploče.)

http://www.petznet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-Carobna_kutija-plan_ploce.pptx

Razgovaramo s učenicima o dijelovima računala i njihovoj namjeni. Vodimo se predznanjem učenika i njihovim iskustvom. (*Središnja jedinica obrađuje podatke. Na zaslonu monitora vidimo što se zbiva u računalu. Tipkovnica nam služi za unos teksta, brojaka i ostalih znakova. Miš nam služi za lakšu komunikaciju s računalom.*)

Pitanja: Za što služi ova velika kutija? Zna li tko zašto ju nazivamo središnja jedinica? Kako nazivamo dio na kojemu vidimo što se zbiva u računalu? Kako nazivamo dio na kojemu pritiskom na tipke pišemo slova, znakove...? Uz tipkovnicu uvijek ide dio koji se boji mačke, kako ga nazivamo?

Postavljamo učenicima pitanje po čemu je računalno čarobna kutija i time najavljujemo temu današnjega sata.


Središnji dio

35 minuta

Aktivnost 1

15 minuta

Postavljamo problemsko pitanje: Zna li uključiti računalno? Kako ćete to učiniti?

Učiteljica/učitelj pokazuje uključivanje računala. Kad želimo uključiti računalno, najprije moramo pronaći na središnjoj jedinici tipku u obliku kružića na kojoj se nalazi ovakav znak . Lagano pritisnemo tipku i čekamo dok se na monitoru ne pokaže slika radne površine. Tek tada možemo početi raditi na računalu. Nakon demonstracije potičemo učenike da i oni sami to učine. (U prezentaciji plana ploče pojavljuje se slika koja prikazuje navedenu tipku.)

I. Za dobro opremljenu učionicu

Učenici sjedaju za računalno ili tablet zauzimajući pravilan položaj tijela. Nakon što učiteljica/učitelj pokaže učenicima pravilno uključivanje računala, učenici će sami ili u paru pokušati to isto.

II. Za slabije opremljenu učionicu

Nakon što učiteljica/učitelj pokaže učenicima pravilno uključivanje računala, učenici mogu prstom u udžbeniku dotaknuti sliku tipke i na taj način uvježbati prepoznavanje tipke za uključivanje.

Kako ćemo isključiti računalno? Smijemo li ponovno pritisnuti istu tipku? Što će se dogoditi ako stisnemo istu tipku? Objasnimo učenicima da se ne smiju koristiti istom tipkom za isključivanje računala.

Razgovaramo s učenicima o mogućnostima kvara na računalu ako ga pravilno ne isključujemo.

Objašnjavamo učenicima isključivanje računala na razini globalnoga čitanja i prepoznavanja boja.

Primjerice, isključit ćeš računalno tako da na traci sa zadaćama klikneš mišem zelenu tipku *Start*, zatim



OŠ "Mladost"
Osijek



crvenu *Isključi računalo*, izvodimo generalizaciju postupka isključivanja računala kao: zeleno – crveno – crveno. (U prezentaciji plana ploče pojavljuje se slika koja prikazuje navedene tipke.)

Nakon što učiteljica/učitelj pokaže učenicima pravilno isključivanje računala, učenici će sami ili u paru pokušati to isto ovisno o opremljenosti učionice.

Učenike potičemo na promatranje i opisivanje slike koja se nalazi na ploči ili u bolje opremljenoj učionici na platnu ili interaktivnoj ploči.

Razgovor o Crvenkapičinoj poruci.

Pitanja: Na koji sve način danas možemo komunicirati s drugima?

Aktivnost 2

20 minuta

Prikažemo učenicima videozapis u kojemu dvije lutke razgovaraju o situaciji kad jednoj od lutaka u igri slučajno ispadne mobitel na pod i pokvari se. Videozapis svojim sadržajem prikazuje primjer nepravilne i pravilne brige o računalu i mobilnim uređajima.

Video *Priča o mobitelu*: https://www.youtube.com/watch?v=hTuT_MURqso

Razgovor o videozapisu:

O čemu razgovaraju lutke? Što su odlučile kupiti? Koje su podatke unijele u mobitel? Što se dogodilo? Može li se mobitel popraviti? Kako se lutka trebala brinuti o svome mobitelu? Što se zatim dogodilo? Je li mjesto gdje su ga ostavile bilo dobro mjesto? Kako je priča završila? Kako se ti brineš o svome računalu, tabletu ili mobitelu? Kako se trebamo brinuti o računalu, tabletu ili mobitelu?

Igranje uloga:

Učenike pozovemo ponovno u skupine (u koje su bili podijeljeni na početku sata) i podijelimo listiće s različitim situacijama. Nakon što pročitaju zadatak, učenici trebaju odglumiti situaciju u kojoj se ne brinu ili se brinu o zadanome predmetu, o situacijama koje se mogu dogoditi u stvarnosti i imati ozbiljne posljedice.

Učiteljica/učiteljica može svakoj skupini pomoći tako da im zadatak pročita naglas.

1. slučaj

Vid je za rođendan dobio novi mobitel. Sav sretan ponio ga je u školu kako bi ga pokazao svojim prijateljima. Za vrijeme odmora, dok ga je pokazivao prijateljima, prišao mu je stariji dječak i istrgnuo mu ga iz ruke. Na Vidov užas starijemu učeniku mobitel je pao na pod i isključio se...

2. slučaj

Djevojčica Lena u dječjoj je sobi, sjedi na krevetu i igra igricu na tabletu. Odjednom u sobu ulijeće brat i sav zadihan skoči na krevet. Od njegova skoka krevet se zaljulja i Leni tablet ispadne na pod. Ekran na tabletu je napuknuo. Što će se sada dogoditi?

3. slučaj

Dječaci sjede pred računalom i igraju igre. U jednome trenutku posvađaju se oko toga tko je na redu i počnu se otimati za miš i tipkovnicu. Nastaje buka i lom? Što se dogodilo?





4. slučaj

Brat i mlađa sestra sjede pred računalom. Gledaju crtane filmove na internetu. Odjednom mlađa sestra skoči sa stolice i pritisne tipku za uključivanje računala. Što će se dogoditi s računalom?

Završni dio

Aktivnost za zaokruživanje nastavne jedinice

5 minuta

Učenici u paru rješavaju kviz i odmah dobivaju povratnu informaciju o točnosti rješenja.

Odgovarajući na zadatke u kvizu, učenici ponavljaju pojmove povezane s temom nastavne jedinice.

http://www.petznet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-Carobna_kutija-Kviz-POZ.ppt

Dodatne aktivnosti

Učenici mogu osmisлити, likovno ilustrirati i napisati kako zamišljaju računala budućnosti. Oblikovati kutiju, izraditi razredno računalo.

Obiteljske aktivnosti

Zajedno s djetetom urediti prostor za rad s računalom. Dogovoriti kućna pravila uporabe računala, mobitela i igračih konzola. Ponoviti pravilno uključivanje i isključivanje računala.

Literatura

<http://www.petznet.hr>

<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=45736>

<http://windows.microsoft.com/hr-hr/windows/introduction-to-computers#1TC=windows-7>

Prilozi

Slagalica:

http://www.petznet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika1.pdf

http://www.petznet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika2.pdf

http://www.petznet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika3.pdf

http://www.petznet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika4.pdf

http://www.petznet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-carobna_kutija-puzzle-slika6.pdf

Prezentacija plana ploče: http://www.petznet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-Carobna_kutija-plan_ploce.pptx

Kviz *Mali informatičar*: http://www.petznet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul1/m1-5.2-Carobna_kutija-Kviz-POZ.ppt

Video *Priča o mobitelu*: https://www.youtube.com/watch?v=hTuT_MURqso