



OŠ "Mladost"
Osijek



	5.3. Riješimo problem zajedno	3. i 4. razred
--	--------------------------------------	-----------------------

<p>Sažetak nastavne jedinice</p> <p>U uvodnome dijelu sata učenici igraju igru upoznavanja i zblizavanja.</p> <p>U glavnome dijelu sata troje učenika iz razreda izvodi igrokaz <i>Poruke</i>. Ostali učenici prate igrokaz, uočavaju probleme i na njih reagiraju (metoda forum-kazališta), pokušavajući doći do najboljega mogućeg rješenja situacije.</p> <p>U završnome dijelu sata na tabletima ili računalu igraju igru <i>Pronađi biser</i>.</p>	<p>Cilj i ishodi učenja:</p> <ul style="list-style-type: none"> – uočiti i prepoznati nasilnu verbalnu komunikaciju (govor mržnje) pri upotrebi mobilnih tehnologija – predlagati prihvatljive načine rješavanja problema – sudjelovati i pomagati u rješavanju problema nasilnog vršnjačkog ponašanja
--	--

Korelacija: Hrvatski jezik, sat razrednika

Nastavna sredstva i pomagala: računalo, tableti, mobitel

Uvodni dio

Motivacijske aktivnosti

5 minuta

Učenici igraju igru upoznavanja i zblizavanja. Stoje u krugu i „šalju“ pljesak jedan drugomu. Prije nego što „pošalju“ pljesak, trebaju uspostaviti kontakt očima sa suigračem komu se pljesak prenosi.

Slijedi igra *pokvarenoga telefona*. Učenici jedan drugomu šapću na uho poruku: **Poruka koju šalješ drugima nikad ne smije biti zlonamjerna**. Nakon što zadnji učenik dobije poruku, izgovori ju naglas. Sudionici interveniraju u slučaju potrebe.



Glavni dio

30 minuta

Učiteljica/učitelj najavljuje učenicima kako će troje unaprijed pripremljenih učenika izvesti igrokaz [Poruka](#).

Nakon odgledanoga igrokaza na poticaj učiteljice/učitelja učenici iznose svoje dojmove:

Kako ste se osjećali dok ste pratili igrokaz? Jeste li prepoznali koju stvarnu situaciju? Što vas je uplašilo? Koji vam se lik svidio? Jeste li se pokušali uživjeti u situaciju koju igrokaz predstavlja? Može li se ta situacija promijeniti?

Igrokaz se igra ponovno. Učiteljica/učitelj učenicima govori kako u svakome trenutku igru mogu zaustaviti podizanjem ruke i izgovaranjem riječi STOP i potom komentirati postupke likova – gdje su pogriješili, kako bi oni postupili u danome trenutku. Učenici mogu i ustati te ući u igru i odglumiti dio radnje. Poželjno je saslušati više mogućnosti. Ako učenici ne reagiraju odmah, učiteljica/učitelj ih može potaknuti na reakciju.

Zaključak slijedi kad više nema intervencija iz publike ili kad učiteljica/učitelj procijeni da je tema iscrpljena. Učiteljica/učitelj treba izdvojiti i naglasiti dobre prijedloge učenika. Dobro je na kraju i čestitati publici na sudjelovanju.

Završni dio

10 minuta

Učenici igraju igru [Pronađi biser](#).

Dodatne aktivnosti

Nacrtati strip koristeći se likovima Petzanet koji prikazuje mogući pozitivan ishod situacije prikazane u igrokazu.

Odigrati kviz iz nastavne jedinice *Moj novi prijatelj*:

http://www.petzanet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul2/m2-5.1_Moj_novi_prijatelj_kviz.htm

Obiteljske aktivnosti

Ponoviti pravila pristojne komunikacije na internetu iz nastavne jedinice *Pristojno ponašanje*:

<http://www.petzanet.hr/Kurikulum/3-i-4-razred/multimedija>.

Odigrati igru *Pronađi biser*:

<http://www.petzanet.hr/Portals/0/Kurikulum/Igre/Modul2/5.3/index.html>



OŠ "Mladost"
Osijek



Literatura

<http://dramradionice.wix.com/ivana-marijancic#!o-forum-kazalistu/c185t> (pristupljeno 5. 5. 2014.)

<http://www.savjetovaliste.hr/OnlineSavjetovaliste/Savjeovaliste%20-%20Knjizice/Forum%20kazaliste%20prevencija.pdf> , (pristupljeno 5.5. 2014.)

Bančić i dr. 2007. *Ne raspravljaj, igranj!* Priručnik forum-kazališta. Hrvatski centar za dramski odgoj – Pili-poslovi d.o.o. Zagreb.

Prilozi

Scenarij igrokaza *Poruka*: http://www.petzanet.hr/Portals/0/Kurikulum/Multimedija/Modul2/m2-5.3-rijesimo_problem_zajedno-igrokaz.pdf

Igra *Pronađi biser*: <http://www.petzanet.hr/Portals/0/Kurikulum/Igre/Modul2/5.3/index.html>