



IZVEDBENI NAČRT

Dejavnost: Tehniški dan

Datum izvedbe: 21. 11. 2025

Kraj izvedbe: OŠ Janka Kersnika Brdo

Vodja dejavnosti: Urška Brigelj

Udeleženci (razred in število učencev):

RAZRED	ŠTEVILO UČENCEV
7. a	24
7. b	23
7. c	24

Predvideno skupno število učencev (brez spremljevalcev): 71

Predvideni stroški na otroka: /

Spremljevalci:

- Jadranka Hajdinjak
- Borut Horvat
- Peter Jerina
- Mateja Kos Kobe
- Janja Čolić
- Špela Lotus
- Urška Brigelj
- Margaret Godec
- Anja Gomzi
- Mojca Čeferin Kveder

Vsebina:

- odvisnost od računalniških iger ter varna raba interneta

Vzgojno-izobraževalni cilji:

Učenci:

- se seznanijo z značilnostmi, vplivi in posledicami zasvojenosti z računalniškimi igrami;
- se seznanijo z različnimi vplivi na družbo, socializacijo med vrstniki;
- spoznajo pasti, ki jih prinašajo računalniške igre;
- preko vprašalnika se testirajo, koliko in ali so odvisni od iger;
- se naučijo nekaj angleških besed, povezanih z odvisnostjo od iger;
- spoznajo pozitivne učinke računalniških iger;
- spoznajo se z različnimi odvisnostmi kot posledica prekomernega igranja;
- razvijejo pogovor na podano tematiko (zakaj da, zakaj ne, koliko časa, katere igre ...);
- se soočajo s samokritičnostjo (koliko igram, koliko časa sem s prijatelji, koliko časa namenim šolskim obveznostim, koliko pomagam staršem ...);
- si ustvarijo predstavo, koliko časa preživijo ob elektronskih napravah;
- spoznajo igre, ki povzročajo največje število zasvojenosti;
- spoznajo bonton uporabe spletnih brskalnikov;
- spoznajo nevarnosti, ki prežijo na spletnih straneh;
- na telefon naložijo aplikacije, ki so namenjene prvi pomoči pri spletnem nasilju;
- si ogledajo kratke odlomke na temo varne rabe interneta ter aplikacije namenjene tovrstnemu izobraževanju.

Predviden potek dneva:

Učenci bodo sodelovali pri različnih delavnicah z različnimi temami, ki se nanašajo na odvisnost od računalniških iger ter varno rabo interneta oziroma bontona na spletnih straneh.

Ena šolska ura bo namenjena tradicionalnemu slovenskemu zajtrku.

Delavnica 1 (2 šolski uri) – računalniške igre – zasvojenost (1. ura), računalniške igre – zdravljenje (1. ura)

Delavnica 2 (1 šolska ura) – računalniške igre – angleščina

Delavnica 3 (1 šolska ura) – varna raba interneta (uporaba pametnega telefona)

Tradicionalni slovenski zajtrk (1 šolska ura)

Pripomočki, oprema, malica ...:

Malica bo šolska. Učenci s seboj prinesejo peresnico in šolske copate.

Za izvedbo delavnic učenci prinesejo s seboj **pametni telefon**. V kolikor nimajo pametnega telefona, bodo delo izvajali na šolskem računalniku.