



МОЈА УЛОГА У ВАСПИТНО- ОБРАЗОВНОМ РАДУ

НАТАША САЛЧИН КРНЕТА

КАРАКТЕРИСТИКЕ НЕТ ГЕНЕРАЦИЈЕ



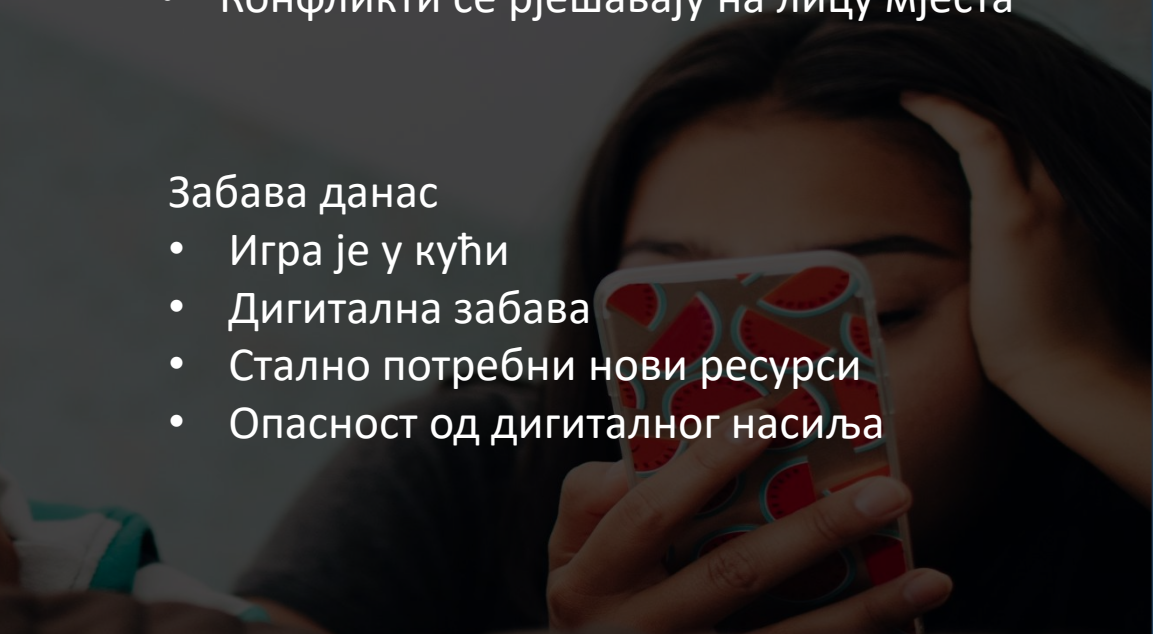


Забава некад

- Игра изван куће
- Групне игре
- Нису потребни ресурси
- Конфликти се рјешавају на лицу мјеста

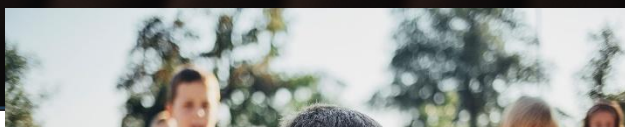
Забава данас

- Игра је у кући
- Дигитална забава
- Стално потребни нови ресурси
- Опасност од дигиталног насиља





- ## Разлика у способностима
- Самосталност
 - Моторика и координација
 - Пажња и фокус
 - Процесуирање информација
 - Социјалне вјештине
 - Рјешавање проблема





Посљедице дуготрајне изложености друштвеним мрежама:

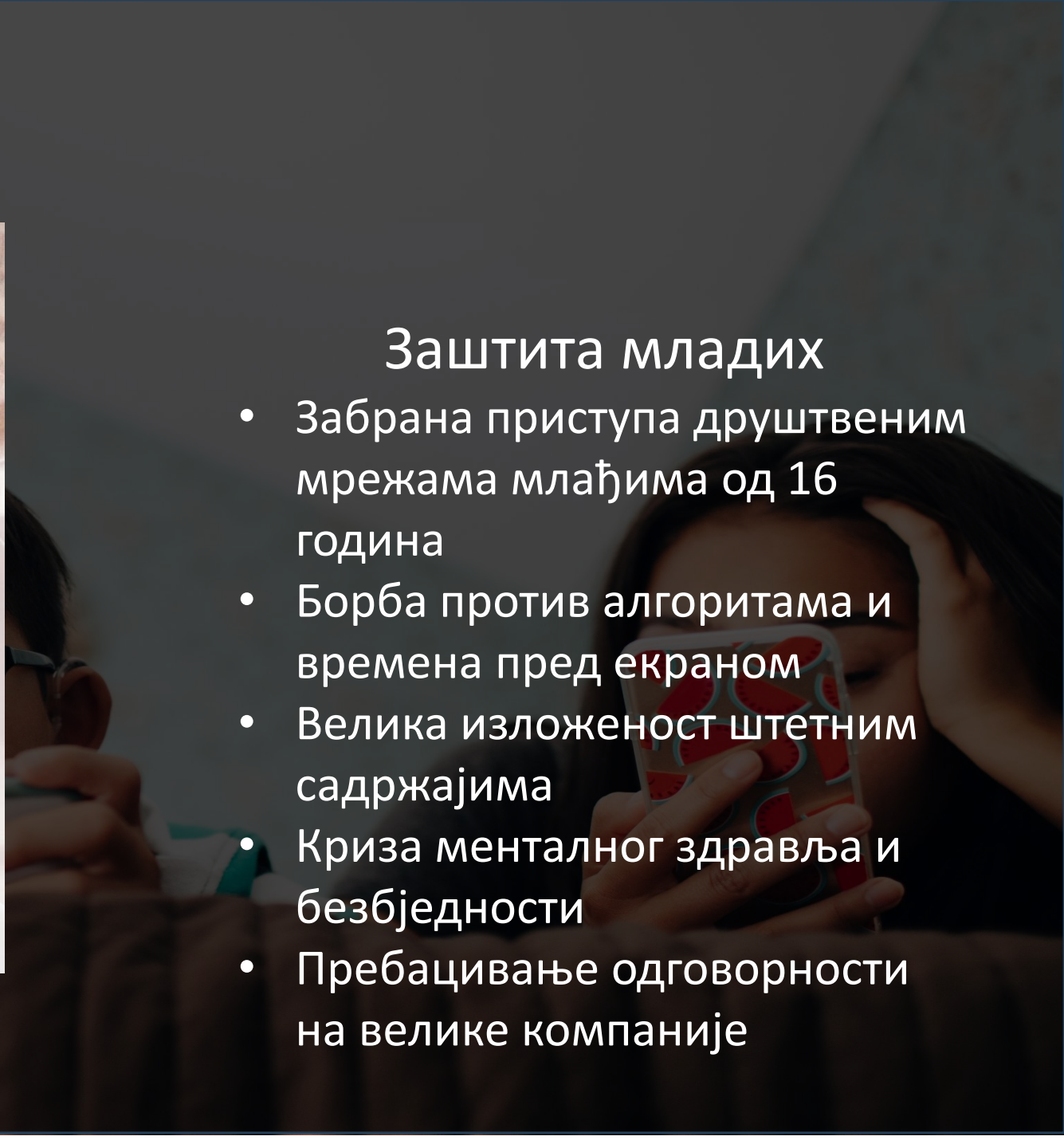
- Мизогинија и екстремно насиље
- Поремећаји у исхрани
- Идеализација самоубиства и самоповређивања





Заштита младих

- Забрана приступа друштвеним мрежама млађима од 16 година
- Борба против алгоритама и времена пред екраном
- Велика изложеност штетним садржајима
- Криза менталног здравља и безбједности
- Пребацивање одговорности на велике компаније

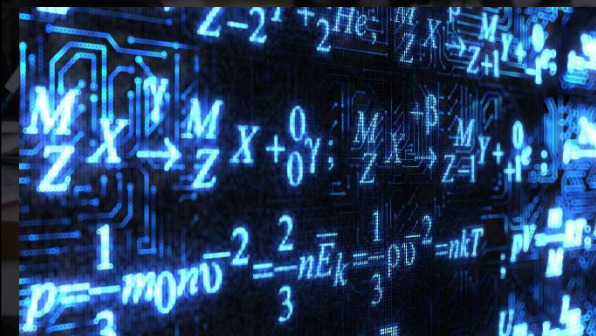




Како да се ми боримо

- Дигитални детокс (системско ограничавање коришћења екрана)
- Спречавање ФОМО ефекта
- Прилагођавање наставе „фрагментираној пажњи“
- Окретање критичком мишљењу
- Обнова социјалних и емоционалних вјештина
- Едукација о менталном здрављу
- Партнерство са родитељима

КРЕАТИВАН НАСТАВНИК ЗАДОВОЉАН УЧЕНИК





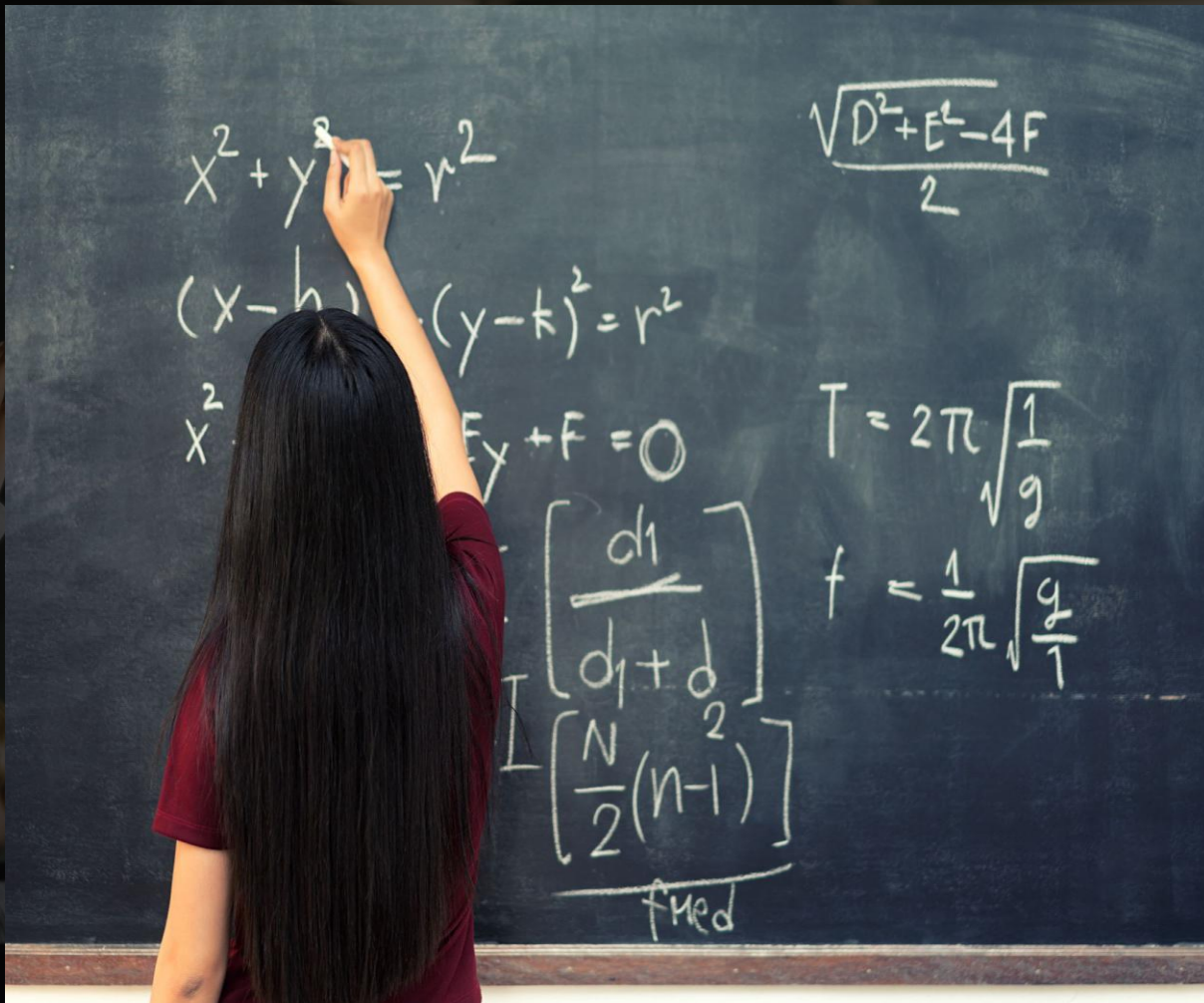
Какав час је занимљив ученицима?

- Динамичан
- Фрагментиран
- Визуелан
- Директно повезан са стварним животом



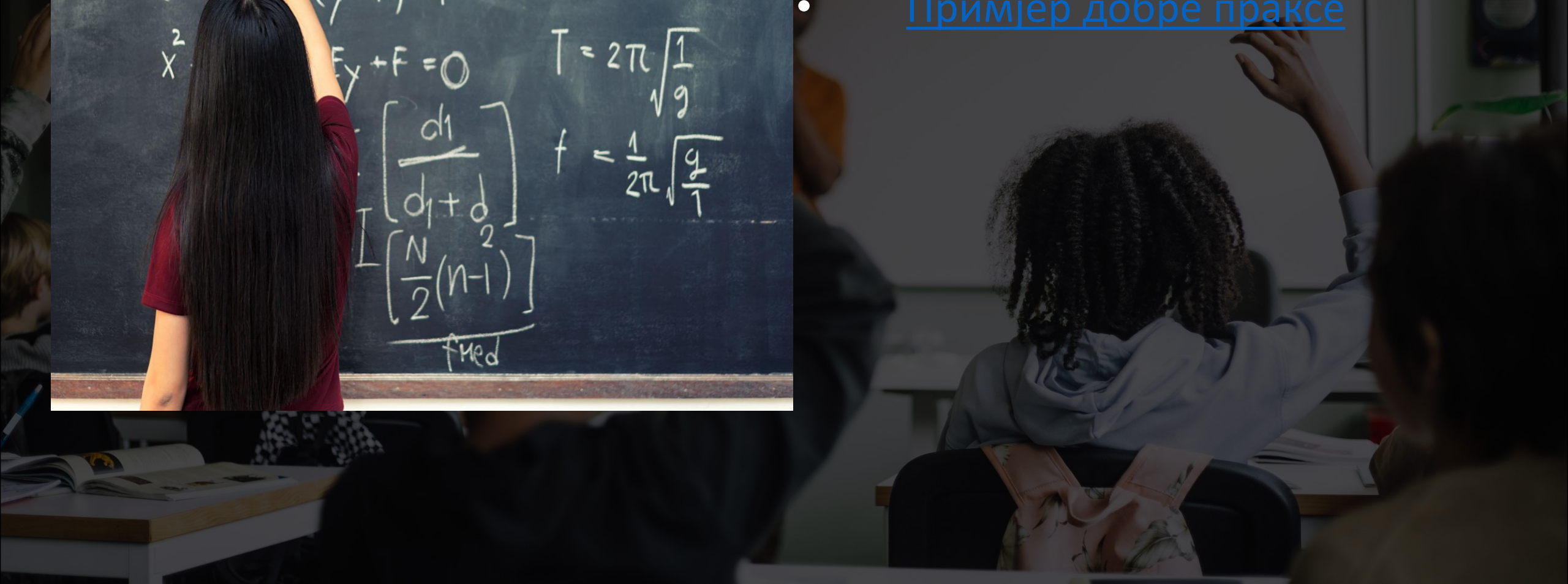
Зашто је овај концепт добар?

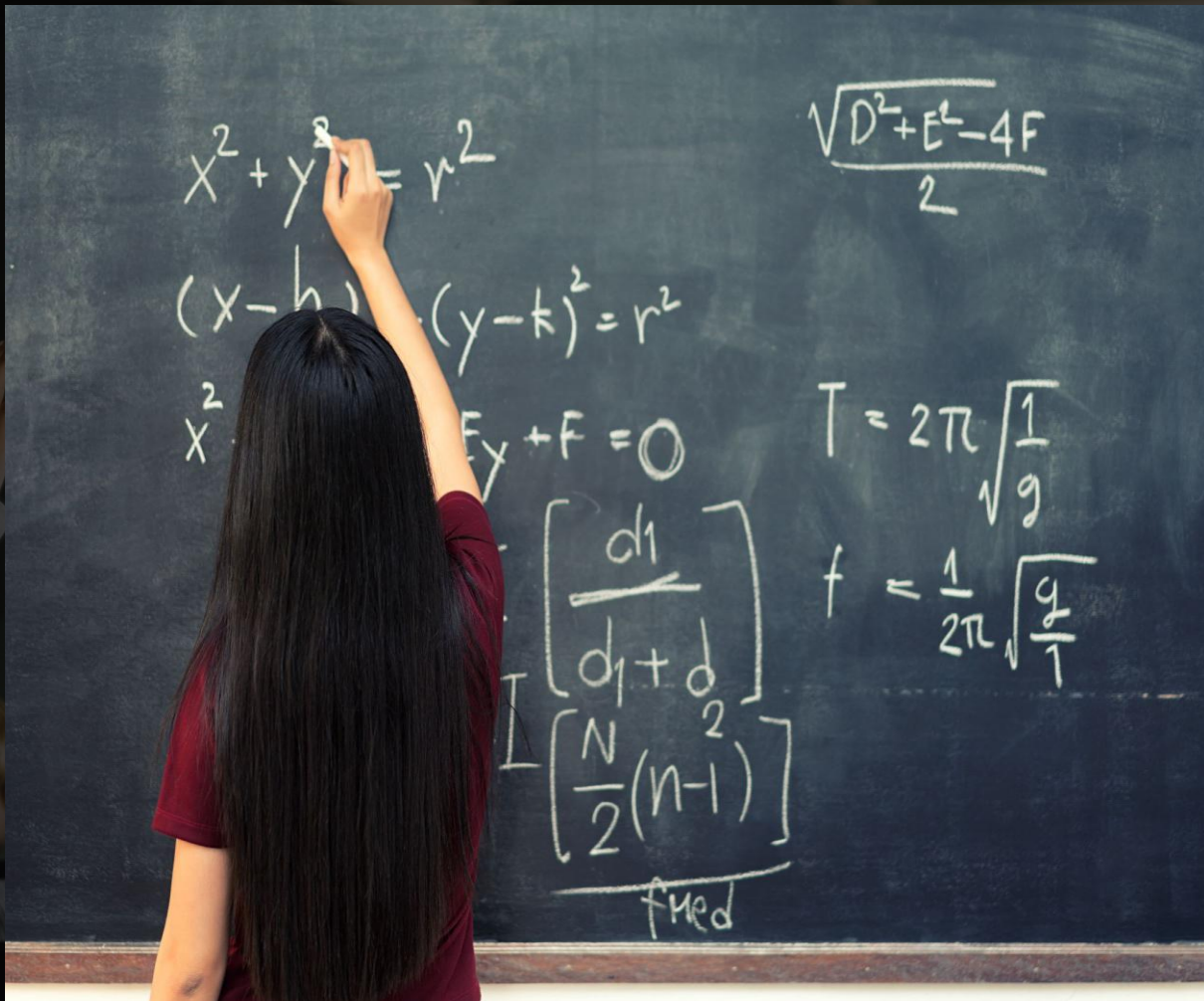
- Нема празног хода
- Даје одговор на питање „Шта ће ми ово?“
- Задовољава потребу за брзом повратном информацијом
- Визуелно процесуирање



Идеје за час

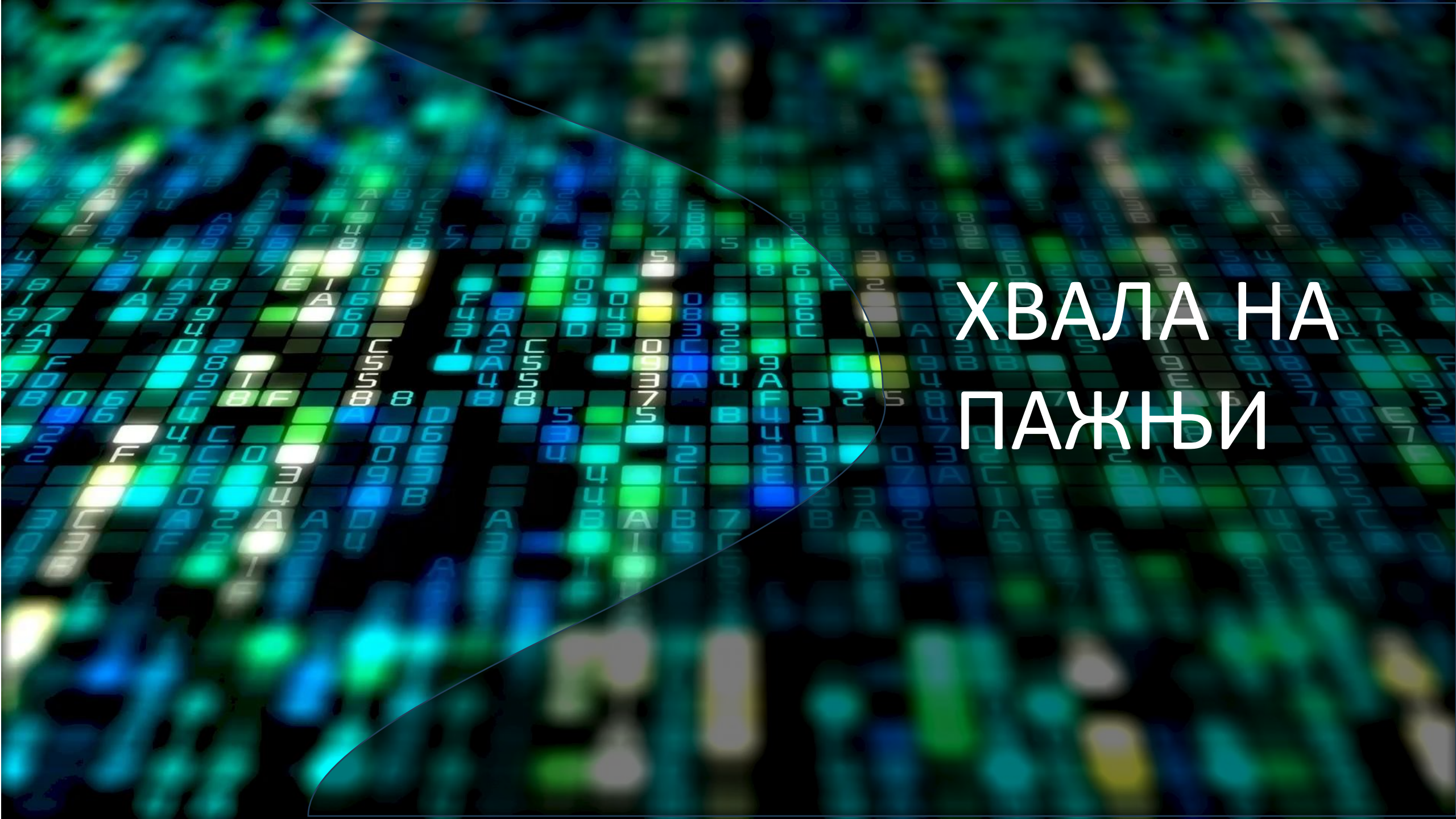
- [Групни рад](#)
- [Мотивација](#)
- [Примјер добре праксе](#)





QR код за
повратnu
информацију





ХВАЛА НА
ПАЖЊИ