



Национални ресурси за наставнике

Готове активности за
учионицу и добре праксе



Funded by
the European Union

Готове активности за часове


Увод

Овај документ је део **digi.well¹** националних ресурса за наставнике и служи као практични приручник за наставнике, који претвара приступ на нивоу целе школе у кратке, **спремне за примену активности за часове**.

Свака активност је усклађена с областима које мери [digi.well Алат за самопроцену](#) и односи се на кључне приоритете који су идентификовани у поглављу *Пресек стања на националном нивоу* (нпр. недостатак концентрације, дигитално вршњачко насиље).


Активност 1: Анализа дигиталног фокуса²

Анализа стања дигиталног фокуса

Краћи преглед	Ова активност је усмерена ка идентификовању и смисленом коришћењу технологије у највећој могућој мери, подстичући ученике да препознају када им технологија помаже да буду активнији и да боље уче, у поређењу са пасивном употребом. Посвећеност школе коришћењу иновативне технологије (виртуелна стварност/ВИ) захтева усредсређеност на одговорну и занимљиву употребу.
Кључна област Алата за самопроцену	Пракса, Правила
Потребно време	35 минута 

¹ Пројекат [digi.well](#) је двогодишњи пројекат који финансира Европска унија. Његов циљ је да истражи, развије и ојача приступ добробити у дигиталном свету на нивоу целе школе. Ослањајући се на подробно упознавање са потребама деце, младих, наставника и осталих просветних радника, пројекат развија скуп алата за самопроцену, изградњу капацитета и промовисање ове теме.




² Ову активност је развио Генерални директорат за образовање португалског Министарства просвете (DGE) и спроводи се путем [студије случаја ICWG 2024](#).

<p>Циљ </p>	<p>Научити ученике методу за разликовање пасивног времена коришћења технологија (дистракције) од коришћења технологије која им помаже да уђу у „зону“ (<i>flow</i>, дубоку, продуктивну концентрацију), усклађујући тако коришћење дигиталних технологија са циљевима остварења и активности. Овај приступ је од кључног значаја приликом увођења иновативних технологија као што су виртуелна реалност/ВИ како би се осигурало смислено усвајање (Студија случаја ICWG: Agrupamento Freixo, 2024, стр. 13).</p>
<p>Материјал </p>	<p>Радни лист „Дигитална зона“ са две колоне (пасивна, продуктивна).</p>
<p>Кораци </p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Почетак (10 минута): Наставник говори о разлици између временаведеног испред екрана које „троши време“ (бесконечно прелиставање/скроловање, насумични видеи) и времена испред екрана које <i>креира</i> вредност (програмирање, монтажа видеа, подробна претрага). Помените коришћење ВР/ВИ у школи као примере <i>продуктивне</i> активности. 2. Индивидуално размишљање (15 минута): Ученици у тајности попуњавају свој радни лист. Колона А (пасивна употреба): Где изгубе појам о времену и ништа не науче. Колона Б (продуктивна употреба/у зони): Где користе технологију за пројекат и имају осећај да раде нешто корисно уз изражен осећај оптимизма. 3. Провера наставника (10 минута): Наставник води општу дискусију, постављајући питања: „Које емоције су повезане с колоном Б (продуктивном колоном)?“ и „Како можемо да се договоримо да заменимо 15 минута пасивне употребе за 15 минута продуктивне употребе код следећег домаћег задатка?“ Акцент је на личној стратегији равнотеже.


Адаптације	Млађи ученици (узраст 10-12 година): Користите концепт „Споре технологије и Брзе технологије“. Усредсредите се на активности које трају дуже од 10 минута (Споре) у поређењу са онима које трају мање од два минута (Брзе).
-------------------	--

Активност 2: Искљученост из дигиталног света (играње улога) – „На крају крајева, ти си тај који губи“³

Искљученост из дигиталног света (играње улога) – „На крају крајева, ти си тај који губи“³

Краћи преглед	Ова активност помаже ученицима да препознају искљученост из дигиталног света као облик онлајн насиља и даје им практичне стратегије за помоћ жртвама, чиме се показује емпатија, асертивна комуникација и активно слушање. Ученици претварају апстрактно знање о интернет насиљу у конкретне одговоре путем понашања.
Кључна област Алата за самопроцену	Правила, Пракса
Потребно време	20-25 минута 
Циљ 	Идентификујте искљученост из дигиталног света као облик онлајн насиља; препознајте узроке, мотиве и последице онлајн насиља; развијте вештине асертивне комуникације и активног слушања; покажите саосећање према жртвама.
Материјал 	Картице с краћим сценаријима (нпр. „Морам нешто да ти кажем. Нисам сигурна да ли си приметила, али Јована ме је искључила из Roblox чета, али не знам зашто. Јуче сам то

³ Ову активност је развило удружење Associação Portuguesa de Apoio à Vítima (APAV) у оквиру пројекта [#CuidaDaTuaRede: програма превенције који се бави насиљем у онлајн односима](#). Пројекат је финансирао Северни регионални програм (NORTE 2030) у оквиру плана Португалија 2030. и уз подршку социјалног програма Caixa банке Caixa Geral de Depósitos, која наступа као социјални инвеститор.

	<p>приметила кад сам отишла да се играм. Није ми ништа рекла, а данас ме није ни погледала. Не знам шта се дешава или да ли сам јој нешто скривила, али осећам се изостављено и изоловано. Шта мислиш шта треба да урадим?“).</p>
<p>Кораци </p>	<ol style="list-style-type: none"> <p>1. Припрема сцене (10 минута) Укратко анализирајте концепт искључености из дигиталног света и онлајн насиља. Позовите једног или двоје волонтера из групе да играју улоге: жртве и пријатеља који слуша/подржава. Ако то сматра одговарајућим, фацитатор може да игра улогу жртве, у зависности од карактеристика групе.</p> <p>2. Игра улога (25 минута) Дајте картицу са сценаријом ученику који игра жртву, ако је не игра фацитатор. Објасните да жртва мора наглас да прочита сценарио. Пријатељ који слуша/подржава мора да обрати пажњу, покаже емпатију и понуди савет на крају читања. Ако пријатељ не може да идентификује стратегије, група може да му да идеје.</p> <p>3. Групна дискусија (10 минута) Након игре улога, захвалите се учесницима и поведите групну дискусију о сценарију. Подстакните ученике да идентификују облике присутног онлајн насиља (нпр. искљученост из дигиталног света)</p> <p>акроним REPARA:</p> <p>R: Останите мирни, дишите дубоко и одуприте се претњама или уценама</p> <p>E: Докази – сачувајте све што може да послужи као доказ</p> <p>P: Заштитите се – блокирајте и пријавите профил/групу</p> <p>A: Затражите помоћ – обратите се одраслој особи од поверења или служби за помоћ</p> <p>R: Често проверавајте подешавања приватности на свим платформама и друштвеним мрежама</p>

	<p>A: Брините о себи – укључите се у офлајн активности да бисте задржали добробит</p> <p>Примери питања за дискусију:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Зашто је Јована искључила Марију из групе? • Да ли је Марија одговорна за то што је искључена? • Како је Марија могла да се осећа због овог искључења? • Како бисте се ви осећали на Маријином месту? • Шта мислите о томе што се Марија обратила пријатељу због тога? • Шта би још Марија могла да уради да реши ситуацију? • Шта бисте ви урадили да сте на Маријином месту?
<p>Адаптације</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Млађи ученици (10-12 година): Усредсредите се на слушање и на дељење осећања. Фацилитатор може да игра жртву. Игру улога могу да замене визуелна помагала или цртежи. • Старији ученици (више од 13 година): Укључите разговор о дигиталним политикама, правилима и етичким аспектима. Нагласите „осећај некажњивости“ у онлајн искључивању и како су поступци ученика усклађени са смерницама за борбу против вршњачког насиља.

Активност 3: Групна дискусија о аспектима дигиталне добробити⁴

Групна дискусија о аспектима дигиталне добробити “

<p>Краћи преглед</p>	<p>Ова активност укључује ученике у вођену дискусију о дигиталној добробити, са акцентом на то како коришћење дигиталних технологија у школи може и да помогне у учењу и да допринесе презасићености и стресу. Читајући пре сесије, учешћем у групној дискусији и промишљањем целог разреда, ученици се упознају с различитим перспективама,</p>
-----------------------------	--

⁴ Ову активност је развила Фондација Темпус за пројекат [digi.well](https://digi.well.eu).

	пореде искуства и заједнички оцењују предности и изазове коришћења дигиталне технологије у образовном контексту.
Кључна област Алата за самопроцену	Пракса
Потребно време	40-50 минута 🕒
Циљ 🎯	Ученици ће моћи да: <ul style="list-style-type: none"> • разговарају о томе како дигиталне технологије утичу на учење и добробит у школи; • идентификују и упореде предности и мане дигиталних алата из сопствене и из перспективе својих вршњака; • критички размисле о томе како дигитална пракса може да помогне у постизању равнотеже, концентрације и сарадње.
Материјал 🎨	Чланак на тему који је претходно задат како би се ученици упознали с темом и употребом технологија у школи и код куће нпр. Више од 100.000 људи захтева од посланика да забране друштвене медије млађима од 16 година у УК Време проведено на друштвеним мрежама не доводи до повећања проблема с менталним здрављем тинејџера – студија

Кораци

1. Наставник започиње тему повезану с дигиталном добробити тако што поставља питања (5-10 минута):

- **Могућа тема:** Који начини коришћења дигиталних технологија у школи помажу ученицима да уче и да имају осећај равнотеже, а који доводе до тога да се осећају преоптерећени или уморни?
- **Могућа питања:** Које апликације ученици користе док су у школи? Наведите неке апликације за учење и за социјализацију. Да ли постоје неке апликације за учење које свакодневно посећујете? Које апликације наставници користе на часу?

2. Рад у групама:

Ученици су организовани у малим групама за дискусију. Ученици разговарају о различитим дигиталним алатима/апликацијама које свакодневно користе. Свака група наводи две или три могуће предности и мане коришћења дигиталних технологија у школи, на основу сопственог искуства и задатог чланка.

3. Презентација (10-15 минута):

Свака група презентује предности и мане и читав разред гласа да организује предности и мане према редоследу важности.

Адаптације

Задаци пре дискусије могу се прилагодити различитим узрастима и интересовањима.

Активност 4: Како друштвене мреже могу да утичу на то како се осећамо⁵

Како друштвене мреже могу да утичу на то како се осећамо

Краћи преглед	Ова активност подстиче критичко размишљање о томе како друштвене мреже могу да утичу на емоције, слику о себи и осећај припадности. Радом у малим групама, ученици уче да препознају емоције које претерано коришћење друштвених мрежа може да изазове, да схвате да онлајн садржај показује само одабране тренутке, да развију стратегиије за одговор на негативне емоције повезане с претераним коришћењем друштвених мрежа.
Кључна област Алата за самопроцену	Пракса
Потребно време	45 минута 
Циљ 	Промовисање самосвести о томе како друштвене мреже могу да утичу на емоције и како могу да покрену поређење с другима, као и промовисање здравих стратегија за коришћење друштвених мрежа.
Материјал 	Заједнички или уређаји самих ученика и приступ интернету (алтернативно, одштампани снимци екрана с објавама на друштвеним мрежама), папири и оловке, самолепљиви папирићи, табла.

⁵ Ову активност је развила Фондација Темпус за пројекат [digi.well](https://digi.well.org/).

Кораци

1. Почетак (10 минута):

Наставник показује неколико супротстављених објава – неке на којима се виде „савршени“ тренуци (нпр. објава неке славне личности, инфлуенсера на одмору итд.) и неке неутралне или свакодневне тренутке (нпр. домаћи задатак, хобији, дневне рутине итд.) Наставник започиње разговор на часу: Како се осећате кад видите сваку од ових објава? Која објава изгледа реалнија?

2. Рад у групама (30 минута):




Наставник поставља питање: **Како провођење времена на друштвеним мрежама утиче на то шта мислимо о себи и о свом животу?** Ученици се деле у мање групе (3-5 по групи), добијају материјале и упутства за разговор:

- **1. део: Идентификовање осећања (10 минута)** – Групе разговарају и праве списак емоција које могу проузроковати друштвене мреже (срећа, завист, туга, мотивација), те ситуација које могу довести до тога да се не осећају довољно добро, изостављено, мање успешно или непопуларно. Ученици могу да одаберу објаве или видео-снимке неког инфлуенсера на свом телефону, примере им може дати наставник или могу да се позову на сопствено искуство (али да не деле детаље из личног живота ако не желе) или на нешто што су запазили код вршњака.
- **2. део: Враћање у реалност (10 минута)** – Групе одговарају: Шта људи обично показују на друштвеним мрежама? Шта обично крију? Како филтери, монтажа или објављивање одабраног садржаја утиче на емоције посматрача? На основу дискусије, групе креирају једноставну чек-листу која обухвата: Како се осећам због ове објаве? Да ли је ово цела прича или само један тренутак? Да ли поредим свој стварни живот с нечијим најпажљивије одабраним моментом?

	<p>3. део: Дељење осећања (10 минута) – Свака група исписује изјаве на три самолепљива папирића: једну честу емоцију која се јавља током употребе друштвених мрежа; један разлог зашто долази до поређења с другима; и један лични подсетник који може помоћи да се објаве ставе у одговарајући контекст – и на крају их лепе на таблу. Наставник појачава општа осећања која је свака група поделила, подсећа ученике да нам друштвене мреже не дају комплетну слику и да емоције могу деловати стварне, али да не представљају чињенице.</p> <p>3. Мини-пројекат (5 минута): Свака група прави мали постер с поруком коју жели да подели на основу дискусија.</p>
<p>Адаптације</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Млађи ученици (10-12 година): Могу да користе емотиконе да означе емоције. Наставник може да поједностави језик који користи за разговор о поређењима тако што ће да направи разлику између онлајн живота (оно што људи одлучују да деле и показују онлајн) и стварног живота (какав је заиста свакодневни живот, укључујући и досадне или тешке тренутке). Акцент анализираних објава би требало да буде и на пријатељству, забави и осећају припадности (питања попут „Да ли се уклапам?“ „Да ли се свиђам својим другарима?“ итд.) уместо статуса, популарности и идентитета, што је пригодније за тинејџере. • Старији ученици (више од 13 година): Могу да разговарају и о алгоритмима, притиску да се за друштвене мреже увек „буде на висини“ и да се бележи сваки тренутак, о мерилима популарности као што су број лајкова и пратилаца, уз подстицај да се користе стратегије борбе против оваквог притиска (већ поменута питања за враћање у реалност, утишавање или отпраћивање налога који узрокују поређење и негативне емоције, фокусирање на налоге који истичу позитивне вредности попут вештина или хумора и разумевање да сами могу да утичу на оно што виде онлајн).

Активност 5: Аутобуска станица – Како да одаберемо наше дигиталне преференције⁶

Аутобуска станица – Како да одаберемо наше дигиталне преференције

Краћи преглед	Ученици заузимају одређену позицију у учионици у складу са својим преференцијама бирајући једну од две екстремне опције у погледу дигиталног живота и свакодневних вредности. Ова активност подстиче на покрет, свест о себи, промену перспективе и размишљање о дигиталним навикама и изборима.
Кључна област Алата за самопроцену	Пракса
Потребно време	20-30 минута 
Циљ 	Промоција самосвести о дигиталним изборима, подстицање размене мишљења уз поштовање других и помоћ ученицима да размисле о томе како су њихови дигитални избори повезани с вредностима, односима и добробити.
Материјал 	<ul style="list-style-type: none"> • Отворени простор у учионици • Факултативно: одштампани знакови за сваки избор (није обавезно)

⁶ Ову активност је развио Logout у оквиру [пројекта INSADIA – инклузија и безбедност у дигиталном добу](#), који има за циљ промоцију безбедне, инклузивне и промишљене употребе дигиталних технологија међу младима путем едукативних и партиципаторних метода.

Кораци

1. Увод (5 минута):

Наставник објашњава да учионица представља „аутобуску станицу“. На једном и другом крају просторије су различита „одредишта“. За сваки пар опција, ученици бирају страну која најбоље осликава њихове тренутне преференције. Нема тачних и нетачних одговора.

2. Покрет и избор (10-15 минута):

Ученици полазе са средишта просторије. Наставник чита појединачне парове опција. Ученици се крећу према страни која одговара њиховим преференцијама.

Пример парова опција (прилагодите или замените по потреби):

- a. Телефон или природа
- b. Пријатељи или породица
- c. Instagram или TikTok
- d. С филтером или без филтера
- e. Minecraft или Fortnite
- f. Лајк или коментар

3. Размена мишљења (5-7 минута):

После одређеног броја кругова, наставник позива неколико волонтера са сваке стране да укратко поделе с другима *зашто* су одабрали ту опцију. Нагласите слушање без осуде и поштовање различитих гледишта.



4. Групно размишљање (5 минута):

Наставник води краћу дискусију уз питања попут ових:




- a. Кад вам је било најлакше или најтеже да нешто изаберете?
- b. Да ли је неко променио мишљење након што је чуо друге?
- c. Који избори су највише повезани с твојом добробити?
- d. Да ли се ове преференције икад мењају у зависности од расположења или ситуације?

<p>Адаптације</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Млађи ученици (10-12 година): Смањите број избора и скратите размену мишљења. • Старији ученици (више од 13 година): Допустите постојање „средње зоне“ за оне који су неодлучни или желе да објасне помешана осећања. • За тише групе: Ученици могу да разговарају о својим разлозима у паровима пре него што то поделе с целим разредом. • Фацитатор би требало да прилагоди опције узрасту, интересовањима и културолошком контексту групе.
--------------------------	---

Активност 6: Дигитална паукова мрежа – Шта никад не треба да делите ⁷

<p>Дигитална паукова мрежа – Шта никад не не треба да делите</p>	
<p>Краћи преглед</p>	<p>Ученици креирају визуелну „паукову мрежу“ уз помоћ клупка вуне како би схватили како се онлајн садржај шири од особе која га је објавила. Помоћу заједничких изјава и размишљања, ученици уче да онлајн објаве могу да дођу до великог броја људи – укључујући и оне који нису желели да их виде – што наглашава дигиталну одговорност и добробит.</p>
<p>Кључна област Алата за самопроцену</p>	<p>Пракса</p>
<p>Потребно време</p>	<p>20-30 минута </p>
<p>Циљ </p>	<p>Да се подигне свест о томе како се онлајн садржај шири, да се подстакне на размишљање о постављању личних дигиталних граница и да се помогне ученицима да разумеју</p>

⁷ Ову активност је развио Logout у оквиру [пројекта INSADIA – инклузија и безбедност у дигиталном добу](#), који има за циљ промоцију безбедне, инклузивне и промишљене употребе дигиталних технологија међу младима путем едукативних и партиципаторних метода.

	да оно што поделе онлајн може да допре до других без њихове сагласности.
Материјал 	<ul style="list-style-type: none"> • Једно клупко вуне или пређе  • Простор за ученике да стану у круг
Кораци 	<p>1. Увод (3-5 минута): Ученици стоје у кругу. Наставник објашњава да вуна представља начин на који ствари путују онлајн. Нагласите да се код ове активности не ради о тачним или погрешним одговорима, већ о разумевању како дељење функционише у дигиталном свету.</p> <p>2. Објашњавање кључног правила (два минута): Наставник објашњава: „Кад неко каже, „Никад не бих објављивао или делио...“, немојте да размишљате о томе да ли се слажете. Размислите о овом питању: <i>Кад би се ово објавило онлајн, да ли би могло завршити на твом телефону или екрану?</i>“</p> <p>3. Почетак активности (10-15 минута): Фацитатор држи клупко вуне и започиње реченицу са: <i>„Никад не бих објављивао или делио...“</i> (нпр. нечије компромитујуће фотографије, приватне поруке, нешто што је објавио/ла у налету беса).</p> <p>Ученици који мисле да би садржај могао да стигне до њих онлајн одговарају договореном реченицом (погледајте опције у наставку). Фацитатор држи у руци један крај вуне и баца клупко једном од тих ученика. Ако неколико ученика одговори, клупко им се додаје редом. Сваки ученик држи свој део вуне.</p> <p>Последњи ученик који држи клупко даје нову изјаву и активност се наставља.</p> <p>4. Визуелно размишљање (5 минута): Када се клупко потроши, ученици пажљиво постављају</p>

	<p>пакову мрежу на под. Последњи ученик.</p> <p>5. Групно размишљање (пет минута): Наставник поставља ученицима питања за размишљање као што су:</p> <ol style="list-style-type: none"> Да ли су сви у мрежи одлучили да нешто објаве? Да ли су сви одлучили да то виде? Шта се дешава ако нека особа нешто даље подели? Ко има контролу кад се нешто објави онлајн? <p>Реченице које ученици могу да користе (одаберите једну и користите је доследно):</p> <ul style="list-style-type: none"> „Могоао/ла бих то да видим.“ „То би могло да заврши код мене.“ „То би људи могли да поделе са мном.“ „То би могло да ми стигне.“
<p>Адаптације</p>	<ul style="list-style-type: none"> Млађи ученици (10-12 година): Фацитатор може понудити примере изјава које ће да одаберу. Старији ученици (више од 13 година): Наведите их да више размисле приликом давања одговора (нпр. објављивање када су у емотивном набоју, дељење снимака екрана). За тише групе: Ученици могу да подигну руку уместо да говоре. Ако је простор ограничен, ученици могу наставити да седе и пажљиво додавати клупко вуне.

Добра пракса: Примери из школа

Увод

У овом поглављу су дати опипљиви примери успешних интервенција које су спровеле школе у партнерским земљама пројекта [digi.well](#) (Португалија, Србија,

Словенија). Ова кратка, конкретна пракса усклађена је директно с главним областима *digi.well* Алата за самопроцену (Руковођење школом, Правила, Инфраструктура и опрема и Пракса). Ови примери служе као инспирација и полазиште за све школе које желе да створе проактивну културу добробити.

Добра пракса у Португалији

Португалске школе често користе званичне националне смернице и снажна партнерства с НВО, као што су [АРАУ](#) и [Центар за подизање свести SeguraNet](#). Нагласак је често на проактивном спровођењу правила и оснаживању ученика.

Пракса 1

Програм дигиталних амбасадора вођен ученицима

Усклађеност с облашћу Алата за самопроцену	Руковођење школом, Пракса.
Опис	Према моделу који представља DGE-ов програм „Дигитални лидери“ , једна средња школа је успоставила волонтерску групу „Дигитални амбасадори“. Ови ученици су прошли основну обуку коју су одржали школски психолог и наставник информатике о интернет бонтону, превенцији дигиталног вршњачког насиља и идентификовању онлајн дезинформација. Њихова улога је да воде петнаестоминутне вршњачке радионице током часа разредног старешине и да наступају као поверљива, неауторитарна прва тачка контакта за вршњаке који пролазе кроз неки онлајн сукоб.
Утицај	Промењена је култура у којој су наставници једини ауторитет по питању ризика и пребацило Одговорност за Безбедност заједнице на ученике.

Пракса 2

Програм дигиталних амбасадора вођен ученицима

Усклађеност с облашћу Алата за самопроцену	Правила, Пракса.
Опис	У складу са DGE-овим Препорукама за промоцију дигиталне добробити у школама , једна основна школа захтева да сваки разред (узраст 10-12 година) заједнички састави сопствени сет „Дигиталних правила за разред“ на почетку године. Правила обухватају конкретне протоколе за чување мобилних телефона (Инфраструктура) и јасне последице које дефинишу ученици за ометање пажње током часа.
Утицај	Овим се наглашава одговорност за Правила и успоставља Равнотежа тако што ученици постају активни учесници у контроли дистракције.

Пракса 3

„Зоне без уређаја“ и дружење офлајн

Усклађеност са облашћу Алата за самопроцену	Инфраструктура и опрема, Руковођење школом.
Опис	Школа је изјавила да је прилагодила правила игралишта тако да су одређене делове игралишта (нпр. столове за пикник, терене за баскет) означили као „ Зоне без уређаја “ у време ручка и одмора. Иако уређаји нису у потпуности забрањени у школи, коришћена је физичка инфраструктура да би се промовисала физичка интеракција, што директно решава потребу за јачањем социјалне интеракције и физичких активности које су поменуте у националним смерницама.

Утицај	Промовише се офлајн Повезаност , а ученици се подстичу да пронађу забаву и ван дигиталне сфере (што се повезује с хедонистичком димензијом добробити).
---------------	---

Добра пракса у Србији

Српске школе су оствариле успех кроз организовањем образовних радионица превенције и интензивним информисањем и укључивањем родитеља у случају озбиљних ризика.

Пракса 4

Видео-обука за наставнике из социјално-емоционалног учења (SEL) како би се унапредила добробит деце

Усклађеност с облашћу Алата за самопроцену	Пракса.
Опис	Министарство просвете је покренуло видео обуку „Васпитање и социјално-емоционално учење у функцији добробити и целовитог развоја деце“ за наставнике и запослене у школи. Курс даје смернице едукаторима о томе како да укључе социјално-емоционално учење у свакодневну наставу, помогну деци у развоју социјалних вештина, тимског рада и поштовања, уз промоцију позитивне дисциплине и сарадње с родитељима. Послат је свим школама у Србији да би унапредио наставну праксу и добробит ученика.
Утицај	Наставници су добили више алата за интеграцију и спровођење васпитне улоге образовних институција путем наставних, ваннаставних и активности у слободно време, као и да пруже подршку родитељима.

Пракса 5

Правила која подржавају наставнике у комуникацији са родитељима и ученицима

Усклађеност с облашћу Алата за самопроцену	Руковођење школом, Правила.
Опис	Заједнички приступ комуникацији с јасно наведеним каналима за комуникацију <u>између</u> школе и куће <u>породице</u> и <u>временског периода</u> у току радне недеље када су наставници доступни. Смернице су обухваћене правилима школе и саопштене су запосленима, родитељима и ученицима, и <u>у</u> њима је наведено очекивано време за одговор и поступање по хитним питањима.
Утицај	Јасна заједничка очекивања од комуникације, мање оптерећење наставника услед ограничавања њихове доступности, успостављање јасних граница за равнотежу између рада у школи и приватног живота.

Пракса 6

Серија радионица и дискусија Бољи онлајн

Усклађеност с облашћу Алата за самопроцену	Пракса.
Опис	Партнерством министарства, представника привреде и института, организована је серија радионица како би се обрадиле теме повезане с дигиталном добробити за наставнике, родитеље и тинејџере, на пример Дигитална детоксикација: Равнотежа која штити наше ментално здравље, дигитална комуникација у породичним односима итд.

Утицај	Учесници су добили информације од стручњака и прилику да размисле и дискутују о сложеним и променљивим темама дигиталне добробити, што је повећало њихову способност да промене сопствене навике.
--------	---

Добра пракса у Словенији

Пракса 7

Годишња провера дигиталне добробити која је део Правила школе + јасан протокол за онлајн насиље

Усклађеност са обласћу Алата за самопроцену	Руковођење школом, Правила, Пракса (и пратећа Инфраструктура и опрема).
Опис	<ul style="list-style-type: none"> • Неколико словеначких школа је спровело у пракси дигиталну добробит тумачећи је као део законски обавезног оквира понашања у школи: <i>План понашања (Vzgojni načrt)</i> и <i>Правила школског реда (Pravila šolskega reda)</i> ревидирају се и коригују сваке године, тако да очекивања остају реална и да се могу да се спроведу иако се технологија и ризици мењају. Како то изгледа у пракси: <ul style="list-style-type: none"> ○ Тим руководства школе заказује годишњу ревизију с наставницима, педагошком службом и (где је то могуће) представницима ученика/родитеља, на којој се ажурирају: (а) очекивања по питању коришћења уређаја, (б) правила снимања/дељења садржаја, и (в) последице и кораци за корективне мере. ○ Школа усваја једноставну процедуру реаговања: ко моментално интервенише, ко документује, ко контактира са родитељима и када се укључују екстерне службе (социјални радници/полиција) у озбиљним случајевима. ○ Запослени користе стандардни дневник инцидената (шта се десило, докази, предузете

	<p>мере) и слажу се у вези с тим како безбедно и законски да чувају дигиталне доказе.</p> <p>Радионице о превенцији се организују с екстерним партнерима (нпр. Safe.si / Center za varnejši internet) на којима се у целој школи промовишу иста правила и начин реаговања.</p>
Утицај	<ul style="list-style-type: none"> • Доследнији одговор запослених (мање <i>ad-hoc</i> поступака): У неким областима школе често реагују „у зависности од ситуације“, а ова интервенција то жели да смањи појашњавањем процедура. • Јаснија очекивања и самопоуздање запослених - заједнички протокол смањује неизвесност када је реч о њиховој улози и наредним корацима. • Бржа, ранија интервенција и мање „изгубљених случајева“ због тога што је процедура реаговања позната унапред (прати се путем дневника инцидената – време до првог одговора, % документованих случајева, % решених случајева на нивоу разреда у односу на ескалиране случајеве).

Пракса 8

Роџакајто – Детињство без паметних телефона

Усклађеност с облашћу Алата за самопроцену	Правила, Пракса.
Опис	<p><i>Роџакајто</i> је словеначка иницијатива коју воде родитељи и којом се породице подстичу да одложе давање паметних телефона деци (до деветог разреда) и приступ друштвеним мрежама (до 16. године) како би уживали у више игре, реалних доживљаја и безбрижном детињству без ране дигиталне зависти.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Како то изгледа у пракси: <ul style="list-style-type: none"> ○ Група породица се договара да одложи коришћење паметних телефона и друштвених мрежа својој деци и подржава једна другу у тој одлуци.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Родитељи користе заједничке ресурсе као што су <i>starševski dogovor</i> (родитељски договор), практични савети и узајамна помоћ око тога како контролисати дигитална очекивања и притисак.
<p>Утицај</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Помаже да се нормализује одлагање коришћења дигиталних уређаја у вршњачким групама, што смањује притисак вршњака да се рано крене са коришћењем паметних телефона. • Подстиче више времена за игру, социјалну интеракцију и реална искуства, што доприноси добробити деце и здравијем детињству.