



Scenarij radionice: <Susretnica u školi za nastavnike>

Cilj radionice: Steći znanja i vještine vezano uz koncept i potencijale primjene ozbiljne igre "Susretnica" u području razvoja inkluzivnog društva s naglaskom na podučavanje učenika o komunikaciji s osobama s invaliditetom.

Ishodi učenja:

- Polaznici će razumjeti značajke ozbiljnih igara.
- Polaznici će upoznati koncept digitalne pristupačnosti i njezinu važnost u razvoju inkluzivnog društva.
- Polaznici će razumjeti vlastitu ulogu u okviru razvoja inkluzivnog društva s naglaskom na podučavanje učenika vezano uz komunikaciju s osobama s invaliditetom.
- Polaznici će upoznati osnovne oblike komunikacije s osobama koje imaju različite tipove invaliditeta.
- Polaznici će upoznati kako prilagoditi i provesti nastavne aktivnosti uz primjenu ozbiljne igre Susretnica.

Ciljana skupina polaznika: Učitelji 3. i 4. razreda; razrednici od 5. do 8. razreda, profesori informatike, stručni suradnici (opcionalno).

Ukupno vrijeme trajanja radionice: 60 min

Potrebna predznanja: Osnove rada na računalu i tabletu/pametnom telefonu. Osnove rada na Internetu i web pregledniku.

Preduvjet radionice:

Ako se radionica održava **kontaktno**, polaznici bi trebali imati tablete/pametne telefone ili računala (barem jedan tablet/pametni telefon ili računalo s pristupom Internetu po paru polaznika), a predavač računalo s pristupom Internetu i LCD projektor.

Ako se radionica održava **online**, polaznici bi trebali imati tablete/pametne telefone ili računala (barem jedan tablet/pametni telefon ili računalo s pristupom Internetu po paru polaznika), a predavač računalo s pristupom Internetu.

Trajanje	Naziv elementa	Opis aktivnosti, metoda i tehnika učenja i poučavanja vezane uz temu/podtemu (vođene aktivnosti i osobne aktivnosti polaznika)	Instrumenti potrebni za izvedbu radionice
10 min	Uvod	<p>Uvodno pozdravljanje</p> <p>Predstavljanje predavača</p> <p>Predstavljanje osnovne djelatnosti organizacije iz koje dolazi predavač i povezanost s aktivnostima društvene uključenosti</p> <p>Predstavljanje škole predavaču</p> <p>Kratka prezentacija projekta Pristupačnost 2021</p> <p>Izlaže se sadržaj radionice</p>	Prezentacija, računalo / LCD projektor
3 min	Inicijalna samoevaluacija polaznika	<p>Osobna aktivnost - Polaznici riješe anonimni evaluacijski upitnik s pitanjima koja su vezana uz temeljna znanja o društvenoj uključenosti, ozbiljnim igrama i komunikaciji s osobama s invaliditetom (OSI)</p>	<p>Evaluacijski upitnik 1 (Google Forms).</p> <p>Prezentacija za prikaz točnih odgovora, računalo / LCD projektor.</p>
7 min	Društvena uključenost i digitalna pristupačnost; ozbiljne igre	<p>Vođena aktivnost – izlaganje i razvijanje koncepta: Upoznavanje s osnovnim pojmovima teme.</p> <p>Definicija digitalne pristupačnosti i povezanost s društvenom uključenosti.</p> <p>Definicija i koncept ozbiljnih igara.</p> <p>Predstavljanje ostalih ozbiljnih igara u ovom području.</p> <p>Vođena aktivnost - rasprava:</p> <p>Primjena digitalnih tehnologija i ozbiljnih igara u nastavnim aktivnostima.</p>	Prezentacija, računalo / LCD projektor
10 min	Komunikacija s osobama s invaliditetom - izlaganje predstavnika udruge osoba s invaliditetom	<p>Vođena aktivnost – demonstracija i analiza primjera: Iskustvo predstavnika udruga osoba s invaliditetom: predstavljanje udruge i aktivnosti; predstavljanje glavnih problema i prepreka koje imaju osobe s invaliditetom u svakodnevnoj komunikaciji.</p>	

5 min	Djeca s teškoćama u razvoju i komunikacija s vršnjacima	Vođena aktivnost - rasprava: Razmjena iskustva vezano uz uključivanje djece s teškoćama u razvoju i komunikaciju s vršnjacima, poveznice s prethodno iznesenim problemima predstavnika osoba s invaliditetom; iskustva polaznika iz svakodnevnog života.	
10min	Vježba - Primjena Susretnice	Vođena aktivnost – prezentacija, izrada zadatka: Prezentacija aplikacije Susretnica: svrha, cilj, implementirane funkcionalnosti s naglaskom na opcije pristupačnosti, poveznice za preuzimanje na pametne uređaje, poveznica za korištenje u okviru web-preglednika. Samostalno korištenje aplikacije Susretnica. Tehnička podrška tijekom rada polaznika sukladno potrebama.	Prezentacija, računalo / LCD projektor; Polaznici: tablet/pametni telefon ili računalo.
7 min	Rasprava	Vođena aktivnost - rasprava o iskustvu korištenja Susretnice i novim znanjima: Razmjena dojmova, mogućnost pitanja tehničke i sadržajne naravi. Mogućnosti korištenja Susretnice u razredu.	
3 minute	Zaključak radionice	Vođena aktivnost - rasprava Značaj poznavanja načina komunikacije općenito i s osobama s invaliditetom, značaj edukacije u području društvene uključenosti, mogućnosti razvoja novih rješenja na tragu Susretnice.	
5 minuta	Evaluacija zadovoljstva polaznika (online upitnik)		Evaluacijski upitnik 2 (Google Forms). Polaznici: tablet/pametni telefon ili računalo.

Prilozi:

- Priručnik i prezentacija radionice
- Online upitnik za inicijalnu samoevaluaciju polaznika
- Online upitnik za evaluaciju zadovoljstva polaznika radionice