

Iránytű az alsósokra hangolva

—

Médiatudatosságot fejlesztő
óratervek és feladatok
tanórai
felhasználáshoz

Iránytű az alsósokra hangolva - Médiatudatosságot fejlesztő óratervek és feladatok tanórai felhasználáshoz

Kiadja: Búvös völgy Médiaértés-oktató Központ

<https://buvosvolgy.hu/>

Szerzők:

Fegyverneki Gergő

Horváth Anita

Lajtos Ádám

Ormai Eszter

Sipos Edina Judit

Temesi-Ferenczi Kinga

Tóth Melitta

Lektorok:

Kerekes Monika

Kenessey Tamara

Sipos Edina

Szerkesztő:

Boros Ádám

Csilléry András

Temesi-Ferenczi Kinga

Jelen kiadvány oktatási célra a megfelelő forrásmegjelöléssel szabadon felhasználható.

Bevezető gondolatok: segítsünk a gyerekeknek eligazodni a digitális világban

A gyorsan változó 21. század és a digitális távoktatás felhívták a szülők és pedagógusok figyelmét, hogy a gyerekek egyre fiatalabb korban kerülnek kapcsolatba a médiával, és ezáltal egyre korábban lépnek be a digitális világba. Ugyanakkor az alsó tagozatos tanulók életkori sajátosságaikból és tapasztalataik hiányából adódóan nincsenek, nem is lehetnek tisztában a világháló megfelelő használatával. A szülők és a szülőket segítő iskola feladata megmutatni a kicsiknek, hogyan használhatják kreatívan és produktívan az internetet, illetve hogyan kerülhetik el az esetleges netes veszélyeket.

A Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság által működtetett Bűvösölgy Médiaértés-oktató Központok munkatársaiként ezért úgy döntöttünk, hogy hiánypótló óraterv-sorozat fejlesztésébe kezdünk, amelyben az alsós korosztályt oktató pedagógusok számára próbálunk kínálni többféle tantárgyba vagy tantárgyközi foglalkozásba illeszthető óraterveket és feladatokat. Ezek elsősorban az internethasználat, internetbiztonság, illetve az ezekkel kapcsolatos internetes jelenségek kérdéseit dolgozzák fel.

A kiadvány célja

Az óratervek külön-külön már megjelentek a Bűvösölgy Médiaértés-oktató Központ honlapjának [Médiaszertár](#) rovatában, illetve a Facebookon található [Médiaszertár](#) nevű csoportunkban, ahová továbbra is várjuk az érdeklődő pedagógusok jelentkezését.

Ezzel a kiadvánnyal, amelyben egybeszerkesztjük az eddig elkészült tartalmakat, még inkább segíteni szeretnénk a pedagógusok munkáját. Átfogó képet kívánunk adni a digitális média lehetőségeiről és kihívásairól, az alsó tagozatos tanulók nyelvén. Megkíséreljük felvázolni, hogy miként érdemes az óraterveket és feladatokat feldolgozni: az egyes témákat milyen sorrendben és milyen összefüggésrendszerben célszerű megközelíteni a gyerekekkel, hogy minél hatékonyabban járhassuk körbe a digitális világot. Mindehhez többféle módszertani ötletet és pedagógiai, médiapedagógiai magyarázatot is adunk.

A Digital Parenting kutatás eredményei

Az NMHH 2017-ben indította nagymintás kutatássorozatát, amelyben a 7 és 16 éves kor közötti gyermekek médiahasználati szokásait és szüleik ezzel kapcsolatos attitűdjét vizsgálták. A kutatás második részére 2020 őszén került sor.

A kutatás rávilágított, hogy a hagyományos médiaeszközök (újság, rádió, DVD) helyett egyre inkább előtérbe kerül az új média használata (okostelefon, laptop, tablet, okosóra, játékkonzolok). Ez alól az alsó tagozatos korosztály sem kivétel: a korábbi évekhez képest egyre többen használnak mobileszközöket, illetve különféle játékeszközöket.

A gyermekeknek átlagosan 10 éves korukban lesz saját mobiljuk, általában előfizetéses, internetsomaggal is rendelkező készülék. Szabadidejükben hétköznap átlagosan másfél órát, hétvégén két órát interneteznek, miközben függőségre utaló jelek 10-15%-uknál figyelhetők meg. A válaszadó szülők a digitális világban elsősorban a lehetséges zaklatástól féltik gyermekeiket, továbbá attól, hogy a gyerekek rosszindulatú, bántó üzeneteket, fotókat, videókat kaphatnak, amelyektől meg kell óvni a korosztályt.

A fenti tanulságok a szülőket és a pedagógusokat is újabb kihívások elé állítják, amelyek megoldásában segítségre lehetnek az Alsósokra hangolva – médiatudatosságot fejlesztő óratervek és feladatok anyagai.

Megváltozott tanárszerepek – tevékenykedtető tantárgyközi módszerek

Ezeket az óraterveket és feladatokat a 21. századi pedagógia szellemében igyekeztek elkészíteni munkatársaink (médiáértés-oktatók, pedagógusok, pszichológusok, tananyagfejlesztők). Az iskolába érkező digitális nemzedék sok esetben máshogy viszonyul a tudáshoz és a tudás megszerzéséhez, így előfordulhat, hogy a hagyományos oktatási módszerek, elsősorban a frontális ismeretközlés kevésbé bizonyul hatékonynak. A médiáról való beszélgetés és internetes jelenségek tudatos megfigyelése azonban magával hozza a tanulókat tevékenykedtető és tantárgyköziségen alapuló módszerek használatának lehetőségét.

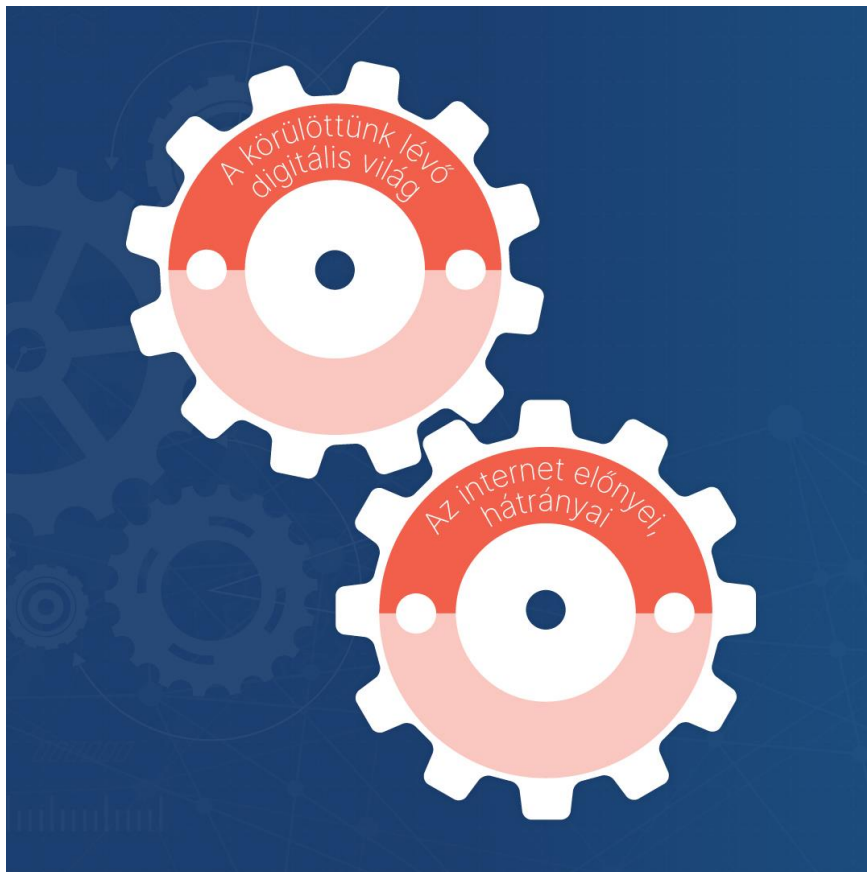
Ilyen motiváló megoldások lehetnek a kis- és nagycsoportos megbeszélések, a mozgásos feladatok, problémamegoldást és kreativitást igénylő projektmunkák (pl. plakát, infografika vagy képregény) elkészítése, a médiatudatosság és a kódolás összekapcsolása, a logikus és kritikai gondolkodást igénylő feladványok. Ahol lehetőség van rá, IKT-s megoldást is javasolunk, illetve mi magunk is mellékelünk digitális feladatokat, segédanyagokat vagy animációt.

Bátran alkalmazzuk ezeket pedagógusként, akár szabadon mozogva a tantárgyak között! Hiszen testnevelésórán is beszélhetünk a 3-4. osztályos gyerekekkel a számítógépergonómia kapcsán a helyes testtartásról, matematika órán a halmazelmélet felfedezésekor könnyen szóba hozhatók a korosztálynak megfelelő online videójátékok, anyanyelvi órán fogalmazást írhatunk az internetes illemszabályokról, míg vizuális kultúrán megjeleníthetik a tanulók saját digitális lábnyomaikat. Ugyanakkor az elkészített óratervek teljes egészében használhatóak digitális kultúra órán vagy bármilyen foglalkozáson – akár a Digitális Témahéten vagy a Biztonságos Internet Napon – ahol a digitális világ megismerése és megismertetése a feladat. Kiadványunknak így az is a célja, hogy segítsen minden pedagógusnak felkészülni az online idegenvezetői szerepre, hiszen nincs olyan tantárgy, ahol ne lehetne foglalkozni az internet előnyeivel és hátrányaival a tananyag kapcsán.

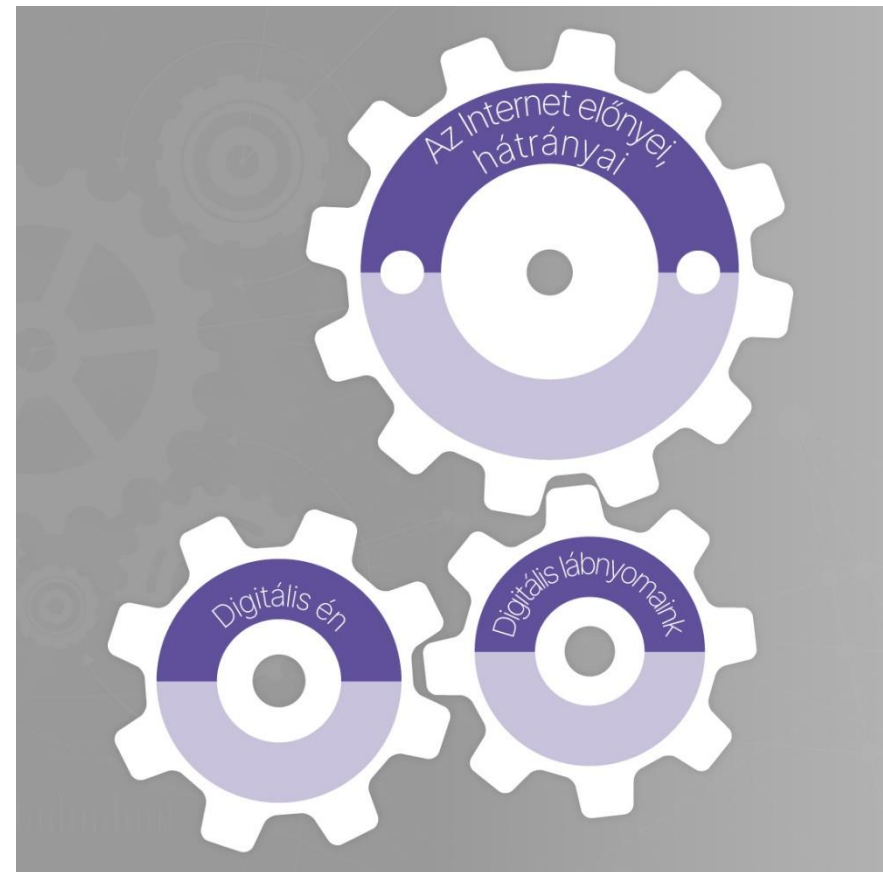
Témaháló

A fogaskerekes infografikákon azt látjuk, milyen témákat tartottunk első körben fontosnak, amelyekről mindenképpen beszélni kell a gyerekekkel, valamint ezeket a tananyagokat milyen sorrendben érdemes feldolgozni. Felvázoltuk, hogyan lehet kapcsolódási pontokat találni az egyes tanórák között, hogy minél inkább megismerjék a gyerekek a digitális világot és ezáltal biztonságban lehessenek az interneten is. (Az óravázlatok megtekintéséhez kattintsunk az adott fogaskerekre.)

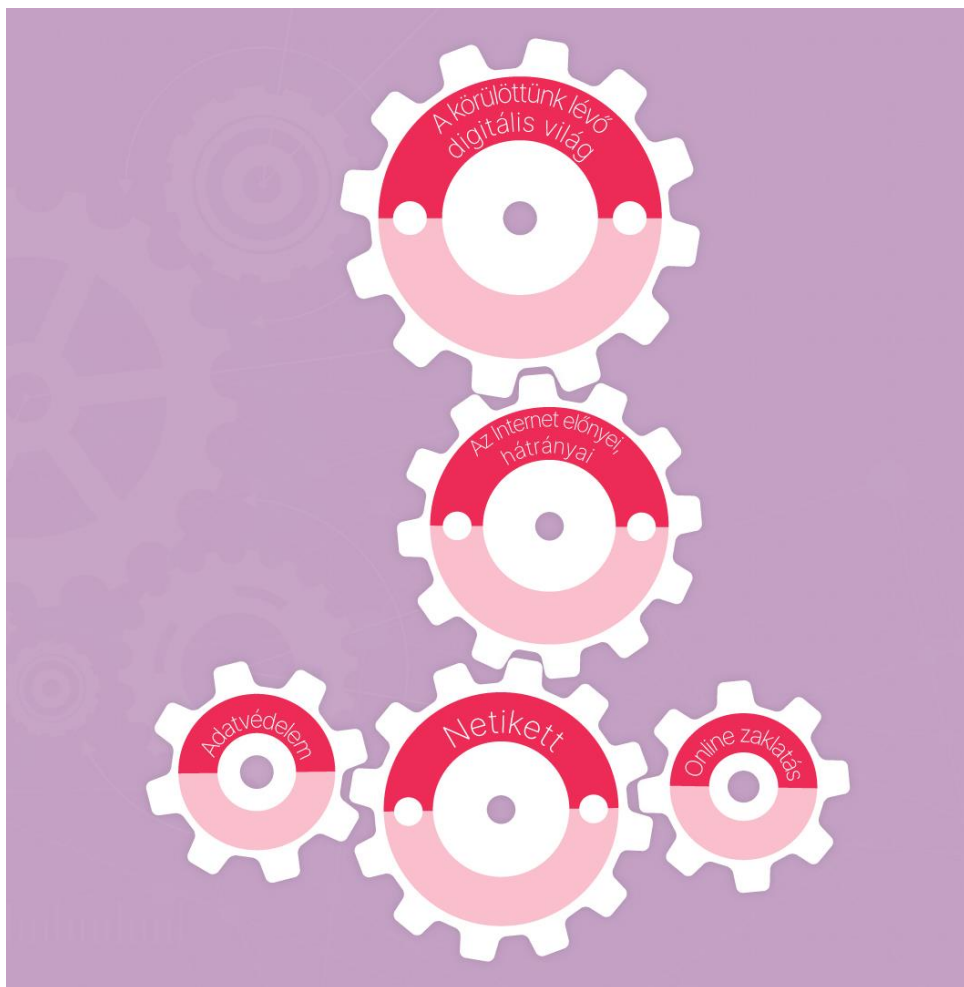
Online jelenlét



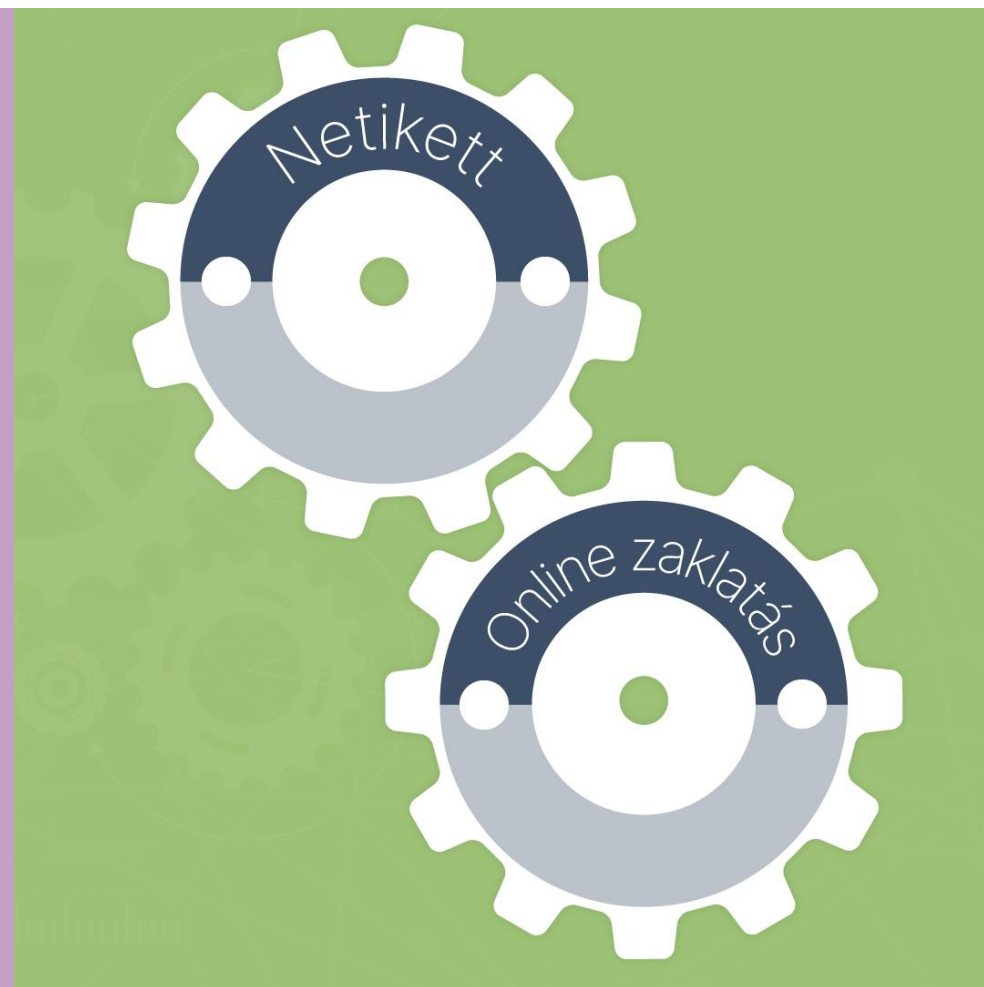
Online személyiség



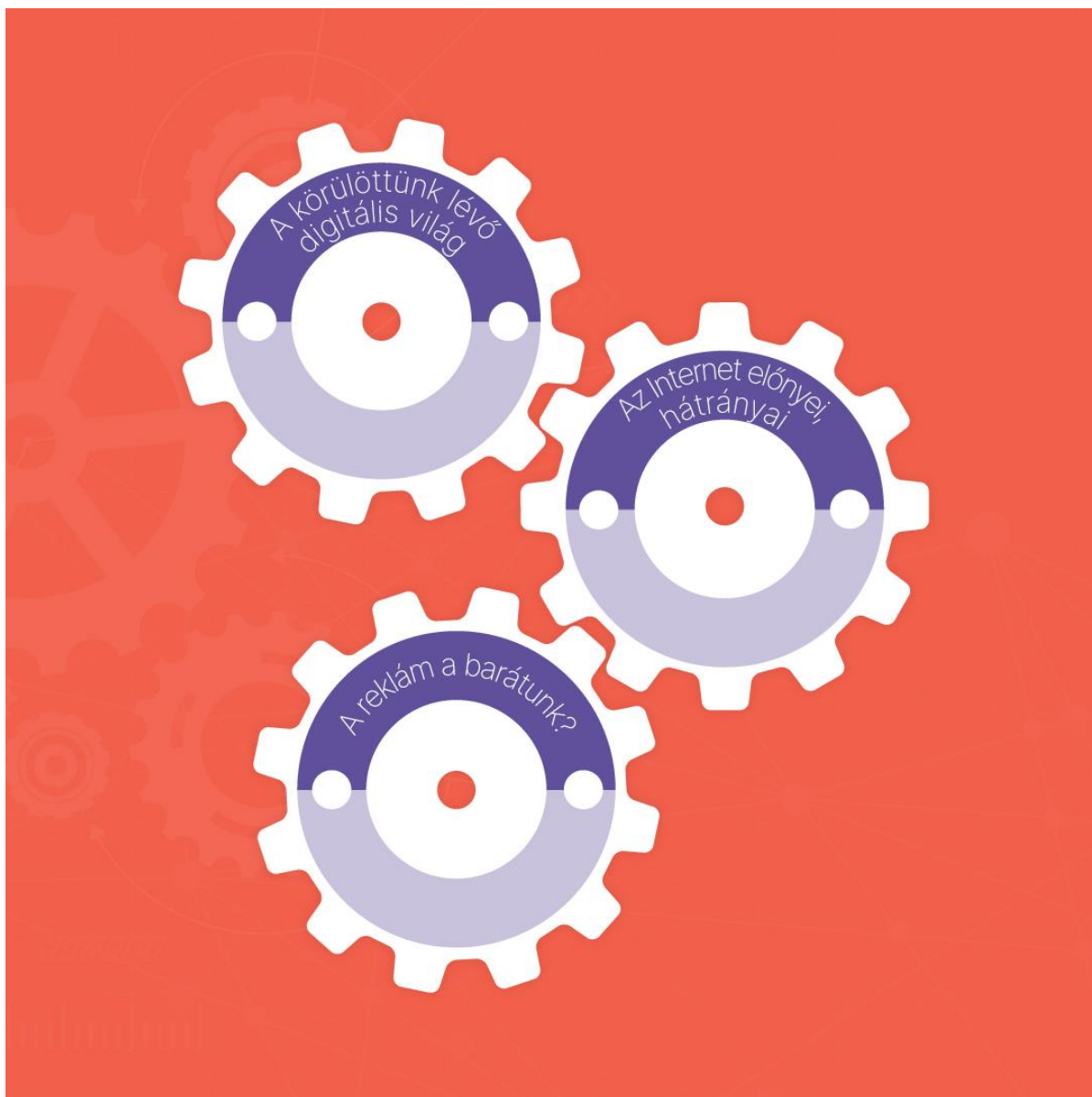
Online veszélyek



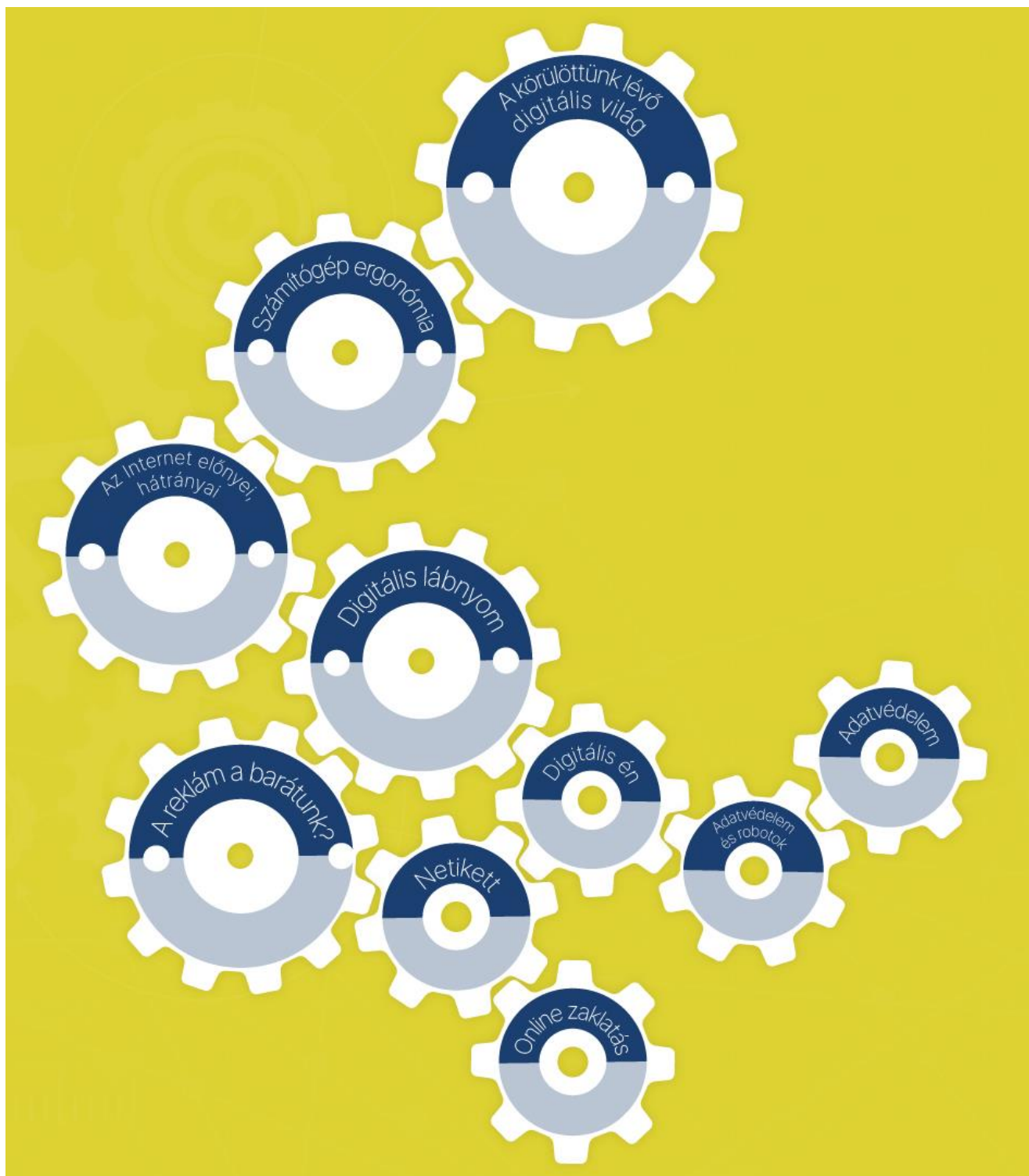
Online zaklatás



Tudatos tartalomfogyasztás



Az összes óravázlat kapcsolódása



Útmutató az óratervek feldolgozásához

Az alábbi óravázlatokban az alsós korosztályt oktató pedagógusok számára kínálunk segítséget, több témakör feldolgozásával. A témák kiválasztásában arra törekedtünk, hogy azok valóban a gyerekek médiafogyasztási szokásait, valamint digitális eszközhasználatát tükrözzék. Az óravázlatok részletesek, ez azonban nem azt jelenti, hogy a pedagógus nem változtathat rajtuk. Kihagyhat vagy beilleszthet feladatokat a tanórába, és tetszőlegesen alakíthatja a rájuk szánt időt.

Mi magunk is javasolunk alternatív megvalósítási formákat egy-egy feladathoz, ezeket sötétszürke betűszínnel jelöltük. Az óratervben a potenciális tanítói közléseket *T*, a várható tanulói válaszokat pedig *D* betűvel láttuk el.

Az órán használható feladatok/tesztek a *Feladatok* közt találhatóak. Az óratervben szerepelnek olyan tananyaghoz kapcsolódó feladatok, amelyek a tanóra szűkös időkeretébe már nem illeszthetők be. A pedagógus feladhatja őket szorgalmi, házi feladatként, vagy az általunk 45 percesnek szánt órát kiegészítve, dupla órát tarthat az adott témakörben. Ezek természetesen differenciálásra is alkalmasak, de arra is figyeltünk, hogy más tanórák előírt követelményeihez is igazodjunk: a médiás tartalomra koncentrálnó feladattal egyúttal egy másik tantárgyhoz (pl. magyar nyelv, vizuális kultúra, környezetismeret, matematika) kapcsolódó készség vagy ismeretanyag gyakorlásához is segítséget nyújtunk.

Az óra tananyagához kapcsolódó érdekes cikkeket az *Ajánlott olvasmányok* részben soroltuk fel. A *Mellékletek* rész az órai feladatokhoz tartozó nyomtatható/kivetíthető eszközöket tartalmazza.

Minden óravázlatban linkeltük a feladatokat, mellékleteket, amelyek így azonnal megtekinthetők. Minden feladat és melléklet címe után egy ↑ jellel visszaugorhatunk az adott témakör óravázlatához.

A körülöttünk lévő digitális világ

Óravázlat

Tantárgy: Digitális kultúra

Az óra címe: A körülöttünk lévő digitális világ

Órakeret/Időtartam: 45 perc

Az óra típusa: új ismereteket kialakító és feldolgozó tanóra (bevezető óra)

Az óra célja: Az óra célja, hogy megismerjük a tanulók internethasználati szokásait és internettel kapcsolatos előzetes tudását, tisztázzuk az internethasználattal kapcsolatos alapfogalmakat, és közösen megfogalmazzuk az alapvető szabályokat, amelyeket érdemes betartani internetezés közben.

Tantárgyi kapcsolatok: környezetismeret, etika

Kulcsfogalmak: internet, képernyőidő, digitális házirend

Eszközök: Mellékletek, Feladatok, egy nagy gombolyag fonál

Teremigény: csoportmunkához és mozgásos játékokhoz szükséges tágabb tér. Ha van rá lehetőség, projektorral érdemes kivetíteni a képernyőidőhöz kapcsolódó képet (Melléklet).

Előzetes tennivaló:

- [Feladat 1](#) – Bemeneti kérdések kitöltése a tanulókkal.
- Szóban érdemes felmérni, hogy kinek milyen eszközhasználati szokása van otthon, van-e saját eszköze stb.

Ötletek/Megjegyzés:

- A színes négyzetekből szükség lesz egy-egy nagyobb, legalább A4-es, de inkább A3-as méretűre, ezeket a tanterem megfelelő részén el kell helyezni az óra előtt.
- Előkészületként az eszközkártyákat ([melléklet 2](#)), a számegyenes és a színes négyzeteket ([melléklet 1](#)) ki kell nyomtatni megfelelő számban, attól függően, hogy egyéni vagy csoportmunka a választott munkaforma.
- Az órán tanultakat érdemes inkább elektronikusan vagy kinyomtatva odaadni a gyerekeknek ([melléklet 3](#)).
- A házi feladathoz szükséges a digitális házirend sablonja ([melléklet 6](#)) kivetítve vagy kinyomtatva.
- Az órán a gyerekek kiscsoportban vagy frontális óravezetés mellett dolgoznak.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
7 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS, AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK MEGADÁSA Fogalom: internet T: <i>Ezen az órán olyasmivel foglalkozunk, ami mindannyiunkat érint, egyszerre megkönnyíti az életünket, de kockázatokat is hordoz, és ti is szeretitek, szeretnétek használni. Egyelőre nem mondom meg, miről is van szó, de a következő játék segítségével ki tudjátok találni!</i> <i>Álljatok fel véletlenszerűen egymástól kartávolságra! Én odaadom valakinek ennek a gombolyagnak a végét, az illető adja tovább bárkinek, aki a közelében áll. Aki megkapta a gombolyagot, az fogja meg a fonalat, és adja tovább a gombolyagot! Ha valakihez többször is eljut a fonál, nyugodtan fogja össze a szálakat!</i></p> <p>Háló kialakítása T: <i>Most mindenki össze van kötve a fonállal. Mi jut eszetekbe erről?</i> D: <i>Egy bonyolult háló.</i> T: <i>Mi az, ami, olyan, mint egy háló, megkönnyíti az életünket, mert bármilyen információt elérünk általa, viszont veszélyei is vannak, és ti is, de főleg a születek rendszeresen használják?</i> D: <i>Az internet!</i></p> <p>T: <i>Ügyesek vagytok, kitaláltátok, hogy ezen az órán az internetről fogunk beszélgetni! Kezdjük azzal, hogy fogalmazzuk meg, mi is az internet! Ebben is segít a fonalas játékunk, mert az internet egyik legfontosabb tulajdonságát jeleníti meg!</i></p>	<p>Tanári magyarázat</p> <p>Mozgásos, beszélgetős játék</p> <p>A gyerekek visszaülhetnek a helyükre</p>	Fonál	<p>Törekedjünk arra, hogy a fonál egy-egy gyerekhez többször kapcsolódjon. Érdekes a tanulókkal megfigyeltetni, hogy mi történik, ha valaki kilép az internet világából, azaz elengedi a fonál végét: a többiek ugyanúgy összeköttetésben maradnak, vagyis az internet tőlünk függetlenül létezik, akkor is, ha mi nem használjuk (ezért nem lehet megoldás a zaklatások ügyekben a profil megszüntetése).</p> <p>Cél: az internet fogalmának tisztázása Segítő kérdések: általában nem látjuk; köze van a számítógépekhez, okostelefonokhoz; az egész világot behálózza; nagyon szórakoztató.</p> <p>Fogalmak: internet, eszközhasználat, internethasználatnak <u>Internet</u>: Az internet egy világméretű hálózat, ami milliónyi számítógépet, tabletet, okos telefont és más egyéb okos eszközöket kapcsol össze, hogy ezeken az emberek vagy a gépek kommunikáljanak (pl. chat, levelezés, komment, vlog, képküldés stb.). Amíg a tanulók a fonalat egymás közt adogatják, a következő feladat eszközeit tegyük le az asztalokra/padokra.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
3 perc (10. perc)	<p>II. ÓRA TÉMÁJÁNAK FELDOLGOZÁSA</p> <p>1. Eszközök és képernyőidő</p> <p>Fogalom: internethasználat, eszközhasználat, képernyőidő</p> <p><i>T: A kártyákon olyan eszközöket láthattok, amelyekkel internetezni lehet. Válasszátok ki azt, azokat, amelyeket ti is használtok!</i></p> <p><i>Rakjátok sorba az eszközöket aszerint, hogy melyikkel mennyi időt szoktatok tölteni naponta! Az legyen legfelül, amelyiket a legtöbbet használjátok, és legalul, amelyiket a legkevesebbet!</i></p> <p>A tanulók sorba teszik az eszközöket a padokon.</p> <p><i>T: Gondolkozzatok most el azon, hogy naponta összesen mennyi időt töltötök ezekkel az eszközökkel! Nem kell az időtartamot pontosan megadni, elég, ha fél órára kerekítitek!</i></p> <p><i>Most mindenki mutassa fel, hogy melyik eszközt használja a legtöbbet!</i></p>	Egyéni munka	Melléklet 2	<p>Egy gyors felmérés azzal kapcsolatban, hogy melyik eszközt használják a legtöbbet. Nem fontos, hogy a gyerekeknek van-e saját eszköze vagy sem, ha használja, akkor válassza ki.</p> <p>Alternatíva a gyerekek általános eszközhasználatának ismeretével kapcsolatban (előzetesen kézfeltétellel fel lehet mérni): Az időintervallum lehet egy hét is, ha mondjuk a gyerekek hétköznapiokon kevesebbet, hétvégén többet használhatják ezeket az eszközöket.</p> <p>Eszközhasználat: Egy adott tárgy, eszköz rendszeres, rendeltetésszerű alkalmazását nevezzük eszközhasználatnak.</p> <p>Internethasználat: Internethasználatnak nevezzük azt, amikor egy digitális eszközön, amelyik képes csatlakozni az internetre, játszunk, böngészünk, zenét hallgatunk, üzenetet küldünk stb.</p>
5 perc (15. perc)	<p><i>T: Nagyon ügyesek vagytok! Számoljátok ki, hogy összesen mennyit használjátok ezeket az eszközöket egy nap (fél óra ... 3 óra)!</i></p> <p><i>Láthatjátok, hogy a földön van néhány lap, ezeken időtartamokat olvashattok. Álljatok arra a lapra, amelyik az előbb kiszámolt eszközhasználatotok időtartamát jelöli!</i></p> <p>A tanulók odaállnak a megfelelő laphoz, lap köré, akár félkörben, ha a terem engedi.</p> <p><i>Ki az, aki a legkevesebb időt tölt ezekkel az eszközökkel? Ki az, aki a legtöbbet?</i></p>	Mozgásos feladat	<p>Melléklet 1 A és B</p> <p>Melléklet 1 C</p>	<p>Ennél a feladatnál több alternatíva lehetséges:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Az időintervallum meghatározásához használhatjuk a számegegyenest. Egyénileg (ezen jelölik az időt) vagy felragasztva a táblára (az adott idő alá pl. húznak egy vonalat) 2. Kis négyzeteket kapnak, mindenki kiválasztja a számára megfelelőt, és színek alapján összeállnak egy kupacba. 3. A feladatban leírt, padlóra elhelyezett lapokra álljanak rá. <p>Érdeemes előre felmérni, hogy milyen számok jöhetnek ki, és ennek megfelelően alakítani a színes körök számát és feliratát. Az sem baj, ha olyan kör is lesz, amelyhez végül nem áll senki, de ha kicsi a rendelkezésre álló hely, akkor érdemes ezt elkerülni.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
5 perc (20. perc)	<p><i>T: Mit szóltok ehhez az eloszláshoz?</i> <i>D: Meglepő; Várható volt; Nem is gondoltam volna stb.</i> Rövid beszélgetés a gyerekekkel. <i>T: Abból, amit elmondtatok, úgy tűnik, hogy fontosak nektek ezek az eszközök, viszonylag sok időt töltötök velük. Mit gondoltok, van ennek a számítógéppel, lappal, telefonnal, tablettel töltött időnek külön neve?</i> Gondolatébresztőnek felvethetjük, hogy létezik a szabadidő, a munkaidő, az alvásidő, a játékidő kifejezés is.</p>	Közös beszélgetés	-	<p>Mondják el a gyerekek, meglepődtek-e azon, hogy a többiekhez képest több vagy kevesebb időt töltenek ezekkel az eszközökkel, számítottak-e arra, hogy sokan töltenek x óránál többet naponta a telefonjukkal, tabletjükkel.</p> <p>A beszélgetést irányítsuk úgy, hogy a gyerekek fogalmazzák meg, hogy mindenki (vagy sokan, a gyerekek szokásaitól függően) életében fontos szerepet játszanak ezek az eszközök. Viszonyításként egyéb tevékenységeket is említhetünk, pl.: a telefonoddal vagy a kedvenc háziállatoddal töltesz több időt?</p> <p><u>Fogalom:</u> a számítógép, laptop, telefon, tablet használatával töltött aktív idő neve képernyőidő.</p> <p>Jegyezzük meg a gyerekeknek, ha nincs az okostelefonunkon képernyőidő-mérő, akkor le lehet tölteni ilyen applikációt, ami segít annak összegzésében, hogy milyen tevékenységekre mennyi időt szánunk a készülékünkön. A képernyőidő kontrollálása segíthet eljutni a tudatosabb eszközhasználatig. Képernyőidő-mérő alkalmazások: <u>Screen Time - Restrain yourself & parent control, StayFree - Screen Time Tracker & Limit App Usage</u></p> <p>Érdeemes tudatosítani a gyerekekben, hogy az esti okostelefonozás gátolja az elalvást. A képernyő által vetített kéfény miatt másnap kimerültek leszünk, ezért mindenképpen töltsünk le valamilyen kéfényszűrő alkalmazást (pl. iPhone → NightShift, Android → Twilight, F. lux). Lefekvés előtt már egy órával korábban érdemes megválni az okoseszközeinktől.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
5 perc (25. perc)	<p><i>T: Mire használjátok ezeket az eszközöket?</i> <i>D: Játék, chatelés, tanulás, kapcsolattartás, filmnézés, videónézés, házi feladat készítése, fényképezés, képnézegetés, filmkészítés, lájkolás, zenehallgatás, levelezés stb.</i> <i>T: Ezekhez szükséges mindig az internet használata?</i> <i>D: Nem: játékokat, filmeket, zenét letölthetünk, a saját képeink nézegetéséhez sem kell internet, de a legtöbbször szükséges a kapcsolat: chateléshez, közösségi oldalak használatához, videónézéshez.</i> <i>T: Szerintetek a képernyőidőbe beleszámít az is, amikor offline (internetkapcsolat nélkül) használjuk ezeket az eszközöket?</i> <i>D: Igen.</i></p> <p><i>T: Mi a helyzet a tévézéssel töltött idővel? Az is része a képernyőidőnek?</i> <i>D: Igen.</i></p> <p><i>T: Próbáljátok összegezni, röviden megfogalmazni, hogy miért töltötök ennyi időt a telefonotok, tabletetek, laptopotok képernyőjét nézve!</i></p>	Közös irányított beszélgetés	-	<p>Tévés képernyőidőhöz: egyre több az okostévé, amelyeknek fontos funkciója, hogy kapcsolódnak az internetre, így a nézőnek nem kell a tévécsatornák műsorait nézni, hanem az interneten keresztül elérhető rengeteg tartalomból válogathat, másrészt a játékkonzolok is tévéhez kapcsolódnak, harmadrészt a hagyományosan használt tévék nézésekor is egy képernyőt nézünk.</p> <p>Tereljük a beszélgetést afelé, hogy alapvetően érdekes, szórakoztató dolgokat látunk ezeken a képernyőkön, másrészt ezeknek az eszközöknek egy része mobil eszköz, tehát szinte bárhová magunkkal tudjuk vinni őket, bárhol tudjuk szórakoztatni magunkat. Kitérhetünk arra is, hogy éppen ezért okoz egyre nagyobb problémát az iskolai telefonhasználat, ezért vannak iskolák, ahol nem is szabad a tanterembe bevinni telefont.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
9 perc (34. perc)	<p>2. Digitális házirend</p> <p><i>T: Mit gondoltok a képen látható gyerekekről? Mit csinálnak?</i></p> <p><i>D: Titokban számítógépeznek.</i></p> <p><i>T: A gyerekek este valamit néznek egy laptopon a takaró alá bújva, úgy tűnik, hogy valami érdekes tartalom lehet a tableten, nagyon leköti a figyelmüket, de a tekintetük alapján fáradtnak is tűnnek. Azért bújhattak el a takaró alá, mert valószínűleg már aludniuk kellene, de nem tudták abbahagyni a filmnézést (játékot, videónézést stb.), és nem szeretnék, hogy a szüleik észrevegyék ezt.</i></p> <p><i>Ti is csináltatok már ilyet?</i></p> <p><i>D: Igen/Nem.</i></p> <p><i>T: Előfordult-e már, hogy ti is úgy éreztétek, hogy túl sok időt töltöttek telefonozással? Volt olyan, hogy lemaradtatok valamiről, mert telefonoztatok, tableteztetek?</i></p> <p><i>D: Igen/Nem.</i></p> <p><i>T: Mondjatok olyan példákat, amikor kifejezetten tilos telefonozni, tabletezni!</i></p> <p><i>D: Vezetés közben, iskolában.</i></p> <p><i>T: Iskolában miért nem szabad?</i></p> <p><i>D: Mert tiltja a házirend.</i></p>	Közös irányított beszélgetés	Melléklet 3	<p>Alternatíva: ez a feladat egyénileg és csoportban is megoldható, de csoportmunka esetén több időt igényelhet.</p> <p>Segítő, gondolatébresztő kérdések lehetnek:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Mennyi lehet az idő?</i> – <i>Miért bújtak el a takaró alá a gyerekek?</i> – <i>Mit nézhetnek a tableten?</i> – <i>Mit érezhetnek?</i> <p>A gyerekeket biztassuk arra, hogy legyenek őszinték, nyugodtan mondják meg, ha megértik a képen látható gyerekeket, vagy velük is előfordult már, hogy annyira érdekes volt valami, hogy bár már abba kellett volna hagyniuk a tableteztést, telefonozást, folytatták tovább.</p> <p>A beszélgetést irányítsuk úgy, hogy mondják el, ha érezték már lelkiismeret-furdalást ilyen helyzetben, hiszen ez azért lehetett, mert tudták, hogy átlépnek bizonyos, akár ki sem mondott határokat. Így inkább belső késztetésként fogalmazzák meg, vagy könnyebben elfogadják, hogy kellenek szabályok.</p> <p>Ha nehezebben nyílnak meg a gyerekek, akkor segítségképpen, rávezetésként hozhatunk egyéb példákat: miért nem ütköznek össze az autók? Miért nem érnek kézzel a labdához a fociban? Miért tudja mindenki, hogy az iskolában vége van egy órának? Azért, mert szabályokat használunk, amelyeket mindenki ismer és betart. (Ha valaki megszegi a szabályokat az baj, például baleset történik az úton.) A cél, hogy fogalmazzuk meg, hogy a szabályok segíthetnek abban, hogy a képernyőidőnk ne legyen túl sok.</p> <p>Cél: az osztály és az iskola szokásainak, házirendjének megfelelően beszéljünk a témáról.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
5 perc (39. perc)	<p><i>T: Arra jutottunk, hogy szabályokat alkothatnánk a képernyők előtt töltött idő szabályozására is. Az ilyen szabályokat szokták digitális házirendnek nevezni. A digitális házirend vonatkozhat az okoseszközök otthoni használatára, de iskolai változatot is lehet készíteni.</i></p> <p><i>Van valakinél otthon digitális házirend (még ha nem is így nevezitek)? Milyen szabályaitok vannak?</i></p> <p><i>D:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Nálunk van, anyukám és apukám szigorúan betartatja velünk, hogy mikor mit csinálunk.</i> – <i>Nálunk nincsen házirend, mindenki tudja a dolgát, de néha nem tartjuk be, akkor elveszik a telefonom, de utána visszkapom.</i> – <i>A digitális házirend azért kell, mert csak egy számítógépünk van, és mindenki szeretne játszani, így beosztjuk, hogy ki mikor ülhet oda.</i> – <i>A telefonomat estére anyukámék elveszik és kikapcsolják, mert sokáig szoktam még a szobámban is játszani, és az nem jó, aludnom kell, hogy másnapra kipihent legyek.</i> – <i>Amikor eszünk, az asztalnál nem szabad telefonozni.</i> 	Közös irányított beszélgetés	-	<p>Ha az iskola házirendjében vannak szabályok az okoseszközök használatára, akkor mondhatjuk a gyerekeknek, hogy tulajdonképpen van az iskolának digitális házirendje is.</p> <p>A járványhelyzet miatt készített digitális házirendről is beszélhetünk.</p> <p><u>Fogalom:</u> a digitális házirend az okoseszközök használatára vonatkozó családi (iskolai) szabályrendszer, amit együtt is kialakíthatunk, és a családi együttélést segítheti, ha mindenki elfogadja és betartja.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
2 perc (41. perc)	<p><i>T: Ügyesek vagytok, nagyon sok jó szabályt mondtatok! Kezdjünk el kitalálni egy otthoni digitális házirendet! Javasolnék nektek két szabályt:</i></p> <p><i>A napi képernyőidő 1-2 óra legyen.</i></p> <p><i>Ebéd közben, az asztalnál nem használunk telefont, tabletet.</i></p> <p><i>A házi feladat az lesz, hogy gondoljátok végig, elfogadható ajánlat-e ez a kettő, majd egészítsétek ki ezeket olyan szabályokkal, amelyek szerintetek fontosak lehetnek!</i></p> <p><i>Segítségképpen néhány kérdés szempontnak:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Legyenek-e olyan helyek és időszakok, ahol és amikor nem lehet okostelefont, tabletet, számítógépet használni?</i> – <i>Milyen tartalom kerülhet a képernyőkre?</i> – <i>Mit és hol oszthatunk meg magunkról és a családukról?</i> – <i>Milyen élményekről, helyzetekről érdemes beszélni a szüleiteknek?</i> – <i>A család minden tagjára vonatkozzon a digitális házirend? Ha igen, akkor mindenkire ugyanazok a szabályok?</i> <p><i>Kérek mindenkit, hogy ezek alapján fogalmazzon meg még legalább 3-4 pontot a digitális házirendjébe! Nyugodtan kérhetitek a szüleitek segítségét is!</i></p>	Frontális munka Házi feladat	Melléklet 6 Feladat 2 , 3 , 4	<p>Azt javasoljuk, hogy a gyerekek elektronikusan oldják meg és küldjék vissza a házi feladatot, de természetesen a papíralapú megoldás is lehetséges – ez esetben ki kell nyomtatni a sablont a gyerekeknek.</p> <p>A Feladat 2 az óra anyagának rögzítésére szolgáló kérdéssort tartalmazza.</p> <p>A Feladat 3-4 szorgalmi vagy házi feladatként adhatók a gyerekeknek, vagy úgy, hogy 2x45 percesre alakítjuk a téma feldolgozását, és a megfelelő fogalomhoz kapcsolódóan adjuk ki a feladatokat.</p>
1 perc (42. perc)	<p>III. ÖSSZEFOGLALÁS</p> <p><i>T: Ezen az órán megfogalmaztuk, hogy mi az internet, kiderítettük, hogy már ti is használjátok, sőt viszonylag sok időt töltötök az okostelefonotok/tabletetek/számítógépetek képernyője előtt, és néha ti is úgy érzitek, hogy ez a családi programok/tanulás/mozgás rovására megy.</i></p> <p><i>Ezért megismerkedtünk a képernyőidő fogalmával, és megbeszéltük, hogy célszerű lenne egy digitális házirendet készíteni a képernyőidő szabályozására.</i></p> <p><i>Arra kértelek benneteket, hogy a következő órára mindenki gondolja át azt a két szabályt, amelyiket én javasoltam, és azokat kiegészítve készítse el a saját digitális házirendjét!</i></p>		Melléklet 4	<p>A tanultakat kinyomtatva vagy elektronikusan megkapják a gyerekek is (Melléklet 4).</p> <p>Azt javasoljuk, hogy a gyerekek által készített digitális házirendek megbeszélése egy következő óra feladata legyen, ehhez kínálunk egy óratervet itt, amelyben a digitális házirendből kiindulva az internet előnyeit és kockázatait vizsgáljuk meg a gyerekekkel.</p> <p>A digitális házirendek témáját folytathatjuk vizuális kultúra órán is, ehhez itt található feladat.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
3 perc (45. perc)	IV. AZ ÓRA ZÁRÁSA <i>T: Mi volt számotokra a legérdekesebb a mai órán? Mit tanultatok meg a feladatokból? Milyen gondolatot visztek haza magatokkal, amit otthon is elmondanátok a szüleiteknek?</i>	Egyéni munka	Melléklet 5	Reflexiós kilépőkártyára írják le a tanulók, mi volt számukra a foglalkozáson a legérdekesebb, legtanulságosabb. Melléklet 5 – alternatíva az összegző gondolatok gyors megjelölésére.

Ajánlott olvasmányok

A WHO ajánlása kisebb gyerekekre vonatkozóan (angol nyelvű):

To grow up healthy, children need to sit less and play more,

<https://www.who.int/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

A képernyőidővel kapcsolatos cikkek:

Képernyőidő: <https://gyerekaneten.hu/szocikk/Kepernyoido>

WHO ajánlás arról, hogy mennyi időt tölthet a gyerek a képernyő előtt:

<https://www.digitaliscsalad.hu/biztonsag/who-ajanlas-arrol-hogy-mennyi-idot-tolhet-a-gyerek-a-kepernyo-elott>

Előzd meg a vitákat, már a nyár elején tisztázzátok a digitális házirendet!:

<https://www.digitaliscsalad.hu/biztonsag/elozd-meg-a-vitakat-mar-a-nyar-elejen-tisztazzatok-a-digitalis-hazirendet>

Napi 1-2 órát szabadna csak képernyő előtt ülni a gyerekeknek – különben könnyen elhízhatnak:

https://hvg.hu/tudomany/20180809_kepernyo_elott_toltott_ido_kepernyoido_gyerek_telefonhasznalat_szamitogepezes

WHO: kétéves kora előtt passzívan se üljön a gyerek a képernyő előtt:

https://hvg.hu/tudomany/20190425_who_kepernyo_kijelzo_kisgyermek

Sokkoló számok: az életünk negyedét képernyők előtt éljük:

<https://pcworld.hu/pcwlite/sokkolo-szamok-az-életünk-negyedet-kepernyok-elott-eljuk-259039.html>

Tényleg tönkreteszi a fiatalokat az okostelefon?:

https://index.hu/techtud/egeszseg/2019/02/21/okostelefon_depresszio_mobilfuggos_eg_kepernyoido_gyerekek/

A közös képernyőidőről Jordan Shapiro (magyar és angol nyelven):

Felejtsd el a képernyőidőt – kapcsolódás az online generációhoz:

<https://www.mediapedagogia.hu/felejtsd-el-a-kepernyoidot-kapcsolodas-az-online-generaciohoz/>

Forget Screen Time Rules — Lean In To Parenting Your Wired Child, Author Says:

<https://www.kqed.org/mindshift/52899/forget-screen-time-rules-lean-in-to-parenting-your-wired-child-author-says?linkId=100000004849766>

Digitális házirend:

10 szabály digitális gyerekneveléshez – 6-11 éves korig:

<https://www.digitaliscsalad.hu/fogalomtar/10-szabaly-digitalis-gyerekneveléshez-6-11-es-es-korig%C2%A0>

Internetes házirend: így segít a családi képernyőszabály:

<https://hintalovon.hu/2019/06/13/internetes-hazirend/>

Feladatok

Feladat 1 – Bemeneti kérdések (tanítói példány)



A helyes megoldások dőlt betűvel szerepelnek.

1) Melyik megfogalmazás igaz az okoseszközökre?

- a) csak mobiltelefon lehet okoseszköz
- b) *lehet csatlakozni vele az internetre, illetve másik eszközhöz is*
- c) azért hívjuk okosnak, mert tanul

2) Melyikre nem használhatjuk az internetet?

- a) képek küldésére e-mailben
- b) játékok letöltésére
- c) *személyes találkozásokra*

3) Milyen feltételei vannak az internetre való csatlakozásnak?

- a) bármilyen digitális eszköz képes rá, mert digitálisak
- b) *csakis olyan digitális eszközök képesek rá, amelyeknek megvan a megfelelő szerkezeti (hardveres) háttere hozzá*
- c) az internethez nem kell csatlakozni, az alaptól elérhető bárki számára

4) Mely eszközök nem csatlakozhatnak az internetre?

- a) telefon, tablet, okosóra
- b) *távirányító, számológép*
- c) porszívó, hűtő, légkondi

Feladat 1 – Bemeneti kérdések (tanulói példány)



1) Melyik megfogalmazás igaz az okoseszközökre?

- a) csak mobiltelefon lehet okoseszköz
- b) lehet csatlakozni vele az internetre, illetve másik eszközhöz is
- c) azért hívjuk okosnak, mert tanul

2) Melyikre nem használhatjuk az internetet?

- a) képek küldésére e-mailben
- b) játékok letöltésére
- c) személyes találkozásokra

3) Milyen feltételei vannak az internetre való csatlakozásnak?

- a) bármilyen digitális eszköz képes rá, mert digitálisak
- b) csakis olyan digitális eszközök képesek rá, amelyeknek megvan a megfelelő szerkezeti (hardveres) háttere hozzá
- c) az internethez nem kell csatlakozni, az alpból elérhető bárki számára

4) Mely eszközök nem csatlakozhatnak az internetre?

- a) telefon, tablet, okosóra
- b) távirányító, számítógép
- c) porszívó, hűtő, légkondi

Feladat 2 – Kimeneti kérdések/házi feladat (tanítói példány)



A helyes megoldások dőlt betűvel szerepelnek.

1) Mit jelent a digitális házirend?

- a) a számítógépes játékokban a karakterek szabályrendszere
- b) okos otthonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között
- c) *az okoseszközök használatára vonatkozó családi, iskolai szabályrendszer*

2) Mi a képernyőidő?

- a) mennyi ideig képes egy feltöltéssel világítani a kijelző
- b) *az adott okoseszköz aktív használatával töltött idő*
- c) az okoseszközön nézett videó teljes hossza

3) Melyik állítás igaz az internetre?

- a) minden digitális eszköz képes csatlakozni rá
- b) *az internet nem felejt*
- c) csak a városban érhető el

4) Mi az internet?

- a) *egy világméretű számítógépes hálózat*
- b) a böngészőprogram, amin nézhetek a YouTube-on videókat vagy chatelhetek a barátokkal
- c) ahonnan csak a telefonra játékokat tölthetek le

Feladat 2 – Kimeneti kérdések/házi feladat (tanulói példány)



1) Mit jelent a digitális házirend?

- a) a számítógépes játékokban a karakterek szabályrendszere
- b) okos otthonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között
- c) az okoseszközök használatára vonatkozó családi, iskolai szabályrendszer

2) Mi a képernyőidő?

- a) mennyi ideig képes egy feltöltéssel világítani a kijelző
- b) az adott okoseszköz aktív használatával töltött idő
- c) az okoseszközön nézett videó teljes hossza

3) Melyik állítás igaz az internetre?

- a) minden digitális eszköz képes csatlakozni rá
- b) az internet nem felejt
- c) csak a városban érhető el

4) Mi az internet?

- a) egy világméretű számítógépes hálózat
- b) a böngészőprogram, amin nézhetek a Youtube-on videókat vagy chatelhetek a barátokkal
- c) ahonnan csak a telefonra játékokat tölthetnek le

Feladatok 3-4 – szorgalmi, differenciáló feladatok bevezetője



Iránytű a feladatok felhasználásához

A feladatok harmadik-negyedik évfolyamos gyerekeknek készültek. Céljuk, hogy akár egy-egy feladat kapcsán is lehessen médiaértéssel, médiatudatossággal foglalkozni a tanórákon.

A feladatok leírásában szerepel a feladat célja, a feladat által érintett fogalmak felsorolása. Megtalálható továbbá, hogy milyen műveltségi területhez, tantárgyhoz kapcsolható, és hogy milyen képességeket fejleszt. Jeleztük, ha a feladat megoldásához előzetes tudás szükséges.

Szeretnénk ezekkel a feladatokkal lehetőséget kínálni, hogy matematika, etika, vizuális kultúra, környezetismeret vagy technika és tervezés órán is lehessen a gyerekekkel médiahasználatról beszélgetni, fontos médiajelenségeket vizsgálni röviden. A feladatok általában több tantárgy anyagát ötvözik, a feladat leírásában jeleztük, hogy melyek ezek a tantárgyak. A kiegészítő feladatokban ötleteket adunk arra, hogyan lehetne az adott feladatot egy másik tantárgy óráján felhasználni. Legtöbbször komplex feladatokról van szó, például számolás, mérés és alaprajz értelmezése szükséges a megoldáshoz, tehát egyszerre több tantárgy tudásanyagát érintik.

A feladatokkal a mindennapi élethez szükséges gyakorlatias gondolkodást is szeretnénk fejleszteni, ezért általában ilyen részük is van, például: ha internetkábel veszünk a másik szobában található számítógéphez, akkor olyan hosszú vezetékkel kell venni, amely a fal átfúrása nélkül is elér a megfelelő helyre.

A fogalmak és témák a 2020-as NAT kerettanterveihez igazodnak.

A feladatok szabadon változtathatók, átalakíthatók, új kérdésekkel bővíthetők vagy rövidíthetők, más megközelítéssel, újragondolással más tantárgyak óráin is használhatók.

Minden feladat után megtalálható a megoldása. A médiaértési, médiahasználati tanuláshoz magyarázatot is adunk, illetve ajánlunk olyan forrásokat, amelyekből tájékozódni lehet.

Ha lehetséges, a feladatot IKT eszközökön való felhasználásra alkalmas formátumban is elérhetővé tesszük. A legtöbb feladatnak éppen ezért van ppt-s változata, mert ez nem igényli semmilyen szoftver, applikáció telepítését, a PowerPoint segítségével használhatók.

Feladat 3 – Szorgalmi és/vagy differenciáló feladatok



Játék címe: Hol legyen?

A feladat célja: az internethasználat néhány alapvető tudnivalójának tisztázása, a tudatos és biztonságos internethasználat alapjainak megismertetése, megbeszélése.

A feladatban érintett fogalmak: wifi, digitális házirend, internetbiztonság, család.

A feladat által érintett műveltségi területek: digitális kultúra, vizuális kultúra, technika és tervezés, etika, környezetismeret.

A feladat által fejlesztett képességek: képolvasás, logikus gondolkodás, kritikus gondolkodás, érvelés, mérés, az internet tudatos használata, csoport- vagy páros munka esetén az együttműködési képesség.

Munkaforma: a feladat megoldható frontálisan, csoportban, párban és egyénileg, papíralapú és digitális változatban is.

Előzetes tudás: internet, vezeték nélküli internet.

Szükséges eszközök: a papíralapú változat elkészítéséhez nyomtató és olló, a digitális változathoz számítógép, tablet. Érdekesebb a feladat, ha a hálózati eszközök hatótávját jelző lila köröket pauszpapírra vagy fóliára nyomtatjuk, mert így látható marad az alattuk lévő terület.

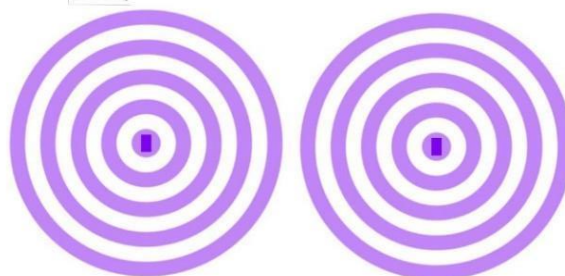
Hol legyen?

Két lakás alaprajzát láthatod. Szerinted melyiknek hány és milyen idős lakója lehet?

A lakók közül ki használhatja az internetet?

Mindkét otthon lakóinak két hálózati eszköze van, helyezd el ezeket úgy, hogy mindenki tudjon kapcsolódni az internetre! (A hálózati eszközök hatótávját a lila körök jelzik, azokon túl már nem működnek. Csak olyan helyre tedd az eszközöket, ahová a valóságban is kerülhetnének, tehát a padlóra ne!)

- 1) Baj-e, ha nem minden helyiségben érhető el az internet?
- 2) Szerinted kell szabályokat alkotni az internethasználatra? Miért?
- 3) Ha igen, milyen szabályokat alkotnál?



Megoldás:

Két lakás alaprajzát láthatod. Szerinted melyiknek hány és milyen idős lakója lehet?

Az első lakásban csak egy ágy látható, egy nagy méretű franciaágy, ebből arra lehet következtetni, hogy vagy egy pár lakik ebben a lakásban vagy egyetlen ember. A lakás mérete, ebből adódóan a fenntartási költségei inkább két lakót sejtetnek.

A másik lakásban egy család élhet, van egy hálószoba egy franciaággal, és egy gyerekszoba két ágygal, azaz valószínűleg itt két felnőtt és két gyerek él.

Az életkorukat a lakások alaprajzából és berendezéséből nehéz megítélni, az első lakás lakói fiatal felnőttek vagy idős emberek is lehetnek, a másik lakásban a gyerekek kisebbek vagy tinédzserek is lehetnek, a felnőttek pedig ennek megfelelően valószínűleg harminc és ötven közöttiek.

A lakók közül ki használhatja az internetet?

A gyerekektől a legidősebb korosztályig mindenki használhatja az internetet.

Mindkét otthon lakóinak két hálózati eszköze van, helyezd el ezeket úgy, hogy mindenki tudjon kapcsolódni az internetre!

Egy lehetséges megoldás:



Arra kell figyelni, hogy a hálózati eszközöket nem helyezzük a padlóra, a fürdőszobába, a konyhában a munkapultra vagy a tűzhelyre. Több megoldás is lehetséges.

1. Baj-e, ha nem minden helyiségben érhető el az internet?

Nem, a mellékhelyiségben, a fürdőszobában nem szoktunk internetezni, a fürdőszobában a párás környezet nem tesz jót a telefonnak, tabletnek, fürdés közben pedig a vízbe is beleeshetnek ezek az eszközök. A hálószobában sem feltétlenül szükséges, hogy internetezni tudjunk, elalvás előtt jobb, ha nem nézünk semmilyen képernyőt. A nappaliban sem feltétlenül szükséges az internetkapcsolat. Ha valakinek okostévéje van, akkor viszont a különleges funkciókat (internetes videók, filmek, játék) csak akkor tudja használni, ha a tévéje kapcsolódik az internetre.

2. Szerinted kell szabályokat alkotni az otthoni internethasználatra? Miért?

Elfogadható az igen és a nem válasz is, a fontos, hogy miért gondolják így vagy úgy a gyerekek. Nem: nincs még okoseszközük, csak a szüleikkel együtt interneteznek, pont azért szeretik az internetet, mert ott mindig azt csinálnak, amit akarnak. Igen: az élet minden fontos területén vannak szabályaink, otthon sem lehet például bárhogy viselkedni, de az utcai közlekedésnek vagy az iskolai életnek is megvannak a szabályai. Az internethez is kellenek szabályok, mert vannak kockázatai, ártalmas is lehet.

Ha a nemet mondják a gyerekek, akkor el kell őket gondolkodtatni azon, hogy igazuk van-e, például jó-e az, ha a szülei nem tudják, hogy mit csinálnak az interneten, vagy jó-e az, hogy bármennyit játszhatnak.

A cél az, hogy rávezessük őket, hogy vannak az internetezésnek is szabályai, amelyeket be kell tartanunk, hogy a hasznunkra legyen, és ne ártson, ez a digitális házi rend.

3. Ha igen, milyen szabályokat alkotnál?

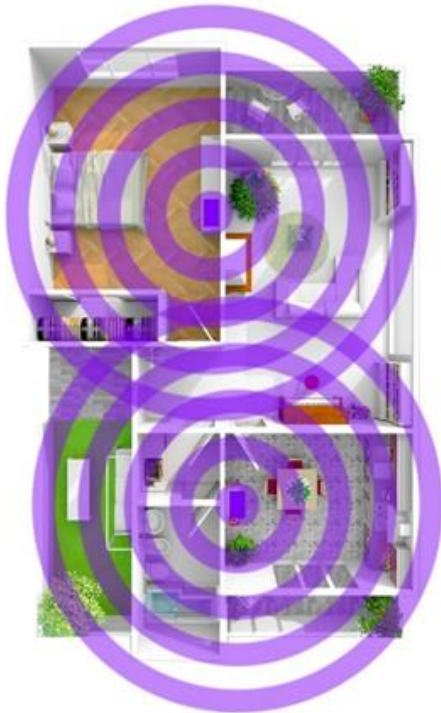
Például: ha sikerül is a lakás minden részét lefedni a hálózati eszközzel, legyenek olyan helyek, ahol alapvetően nem internetezünk (illemhely, fürdőszoba, ebédlő).

Legyenek olyan közös tevékenységek, amikor nem internetezünk, például: az étkezések közben, közös családi programokon (társasjáték közben akkor sem nézünk internetes videókat, ha várnunk kell, míg ránk kerül a sor), tanulás közben (kivéve, ha a tanuláshoz szükséges).

Fontos, hogy a szülők tudjanak arról, hogy egy gyerek letölt egy játékot vagy megismerkedik valakivel az interneten. Ez bizalmon alapuló, érzékeny kérdés, érdemes arról beszélgetni a gyerekekkel, hogy miért akarnak bizonyos dolgokat a szülők tudta nélkül intézni az interneten, miért nem tudhat arról a szülő. Ha úgysem csinálnak semmi kockázatosat, akkor miért ne tudhatná a szülő?

Azt is szabályozni kell, hogy mennyi időt lehet az interneten tölteni, a napi 4-5 óra már biztosan sok.

Szabály lehet az is, hogy mindig kell jelszót, mégpedig erős jelszót használni.



Feladat 4 – Szorgalmi és/vagy differenciáló feladatok

Játék címe: Sok vagy kevés?

A feladat célja: a matematikai feladaton keresztül az internethasználat tudatosabbá tétele, a képernyőidő fogalmának tisztázása.

A feladatban érintett fogalmak: diagram, oszlopdiagram, internet, internetes játék, függőség, játékfüggőség, képernyőidő.

A feladat által érintett műveltségi területek: matematika, digitális kultúra, magyar nyelv és irodalom, etika.

A feladat által fejlesztett képességek: oszlopdiagram értelmezése, logikus gondolkodás, alapvető matematikai műveletek, az internet tudatos használata.

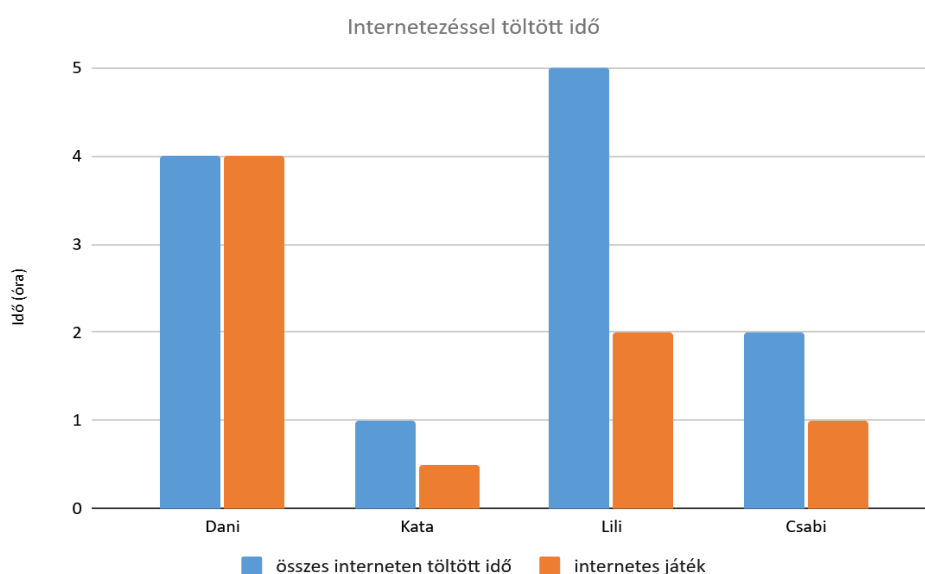
Munkaforma: a feladat megoldható frontálisan, csoportban, párban és egyénileg, papíralapú és digitális változatban is.

Előzetes tudás: oszlopdiagram, internet.

Szükséges eszközök: a papíralapú változat kinyomtatásához nyomtató, a digitális változathoz számítógép, tablet.

Sok vagy kevés?

Nézd meg az oszlopdiagramot, és válaszolj a kérdésekre!



- 1) Ki internetezik a legtöbbet?
- 2) Ki játszik a legtöbbet?
- 3) Ki tölti a legtöbb időt a játékon kívül az interneten?
- 4) Mit jelenthet a képernyőidő fogalma?
- 5) Ha ezek napi adatok, akkor kinek túl sok a képernyőideje? Mit lehet tenni?
- 6) Szerinted melyik lehet a valós időtartam (nap/hét/hónap)? Miért?

Megoldás:

1. Ki internetezik a legtöbbet?

Lili, 5 órát.

2. Ki játszik a legtöbbet?

Dani, 4 órát.

3. Ki tölti a legtöbb időt a játékon kívül az interneten?

Lili, 3 órát.

4. Mit jelenthet a képernyőidő fogalma?

A képernyőidő megmutatja, hogy valaki mennyi időt tölt alkalmazások használatával, webhelyek megtekintésével, játékokkal a telefonján, tabletjén, számítógépén, játékkonzolján.

5. Ha ezek napi adatok, akkor kinek túl sok a képernyőideje? Mit lehet tenni?

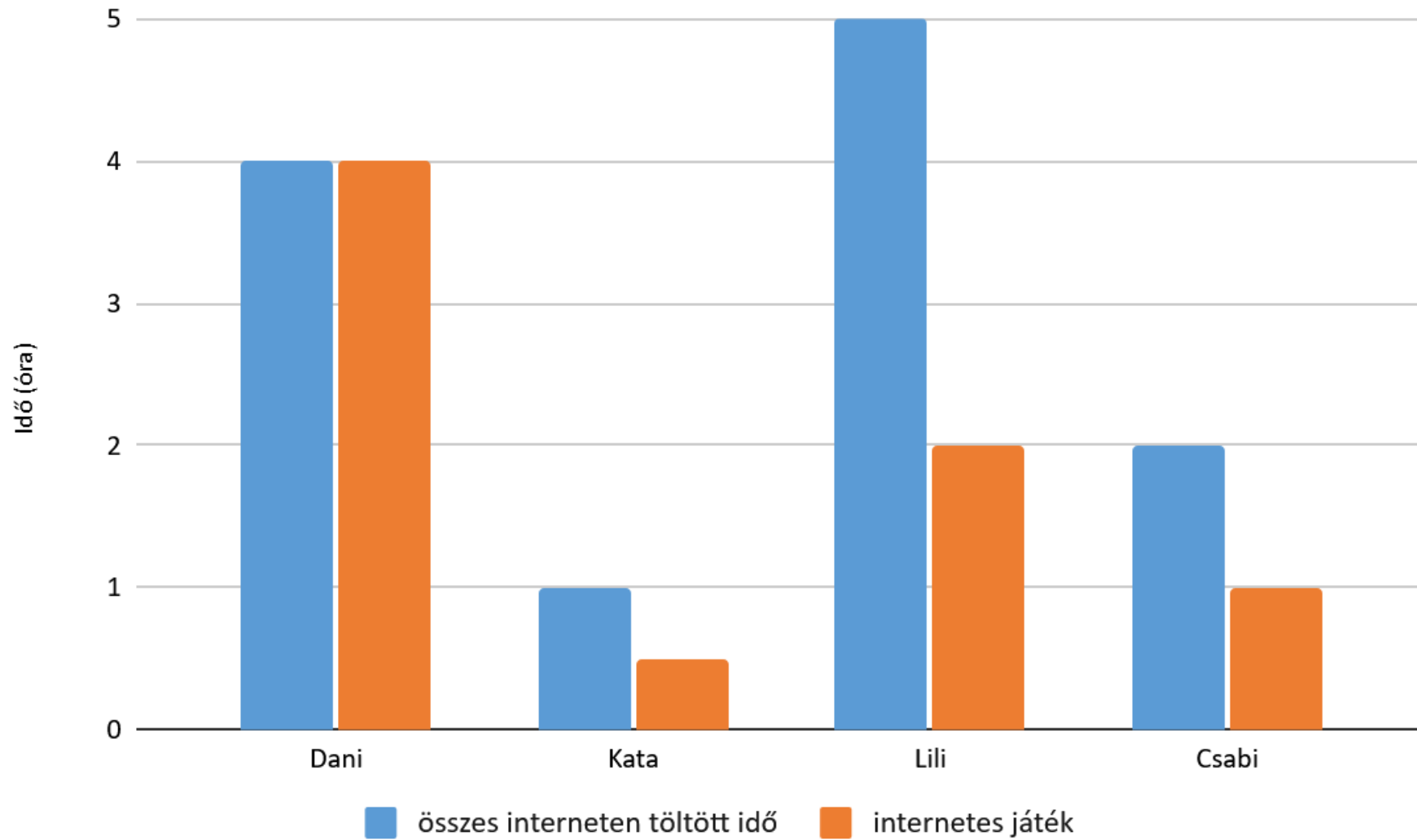
Lilinek és Daninak, mert a napi 5 és 4 óra azt jelenti, hogy az iskolán kívül szinte mást nem is csinálnak. Csökkenteni kell a képernyőidőt, ehhez segítség:

[Képernyőidő • Gyerek a neten](#)

6. Szerinted melyik lehet a valós időtartam (nap/hét/hónap), amire a diagram vonatkozik? Miért?

Egy hétre vonatkozhatnak inkább az adatok, a napi 4-5 óra internetezés és játék nagyon sok, Kata 1 órája pedig havi adatként lenne nagyon kevés. (Természetesen ennek a megítélése függ attól, hogy kinek milyenek otthon a lehetőségei, de valószínűleg a havi 1 óránál már az iskolában is több lehetőségük van a gyerekeknek internetezni.)

Internetezéssel töltött idő



Feladat 5 – Készítsünk digitális házirendet! (tanulói példány)



Digitális kultúra órán arról beszélünk, hogy fontos a képernyő előtt töltött időt szabályoznunk, ezt nevezzük digitális házirendnek. A közösen megfogalmazott szabályok segítik a mértékletes és tudatos okoseszköz-használatot a mindennapokban. Az alábbi feladatban szereplő emotikonok segítenek megfogalmazni ezeket a szabályokat. Nézzétek meg őket, és írjátok a képek mellé, hogy melyiknek mi a jelentése, milyen helyzetben melyik szabályt kapcsolhatjuk hozzá!

Példa:

Helyzet: *Beszélgetés, együtt töltött idő*

Szabály: *Nem használom a telefonomat akkor, amikor a szüleimmel, tesóimmal, barátaimmal beszélgetek.*



Helyzet:

Szabály:



Helyzet:

Szabály:



Helyzet:

Szabály:



Helyzet:

Szabály:



Helyzet:

Szabály:



Feladat 5 – Készítsünk digitális házirendet! (megoldási javaslat)




Példa:

Helyzet: *Beszélgetés, együtt töltött idő*Szabály: *Nem használom a telefonomat akkor, amikor a
szüleimmel, tesóimmal, barátaimmal beszélgetek.*Helyzet: *Közös étkezés*Szabály: *Nem használom a telefonomat evés közben / étkezések
alatt.*Helyzet: *Közlekedés az utcán*Szabály: *Nem használom a telefonomat akkor, amikor az utcán
közlekedem.*Helyzet: *Tanulás*Szabály: *Tanulás vagy házi feladat írása közben nem használom
a telefonomat (csak akkor, ha az interneten kell
megkeresnem az információt).*Helyzet: *Lefekvés*Szabály: *Lefekvéskor, elalvás előtt már nem használom a
telefonomat.*Helyzet: *Sportolás*Szabály: *Sportolás közben nem használom a telefonomat.*

Feladat 6 – Rajzolj digitális házirendet!

A digitális házirendben az alábbi szabályok szerepelnek. A példa alapján rajzolj egy emotikont mindegyik szabályhoz!

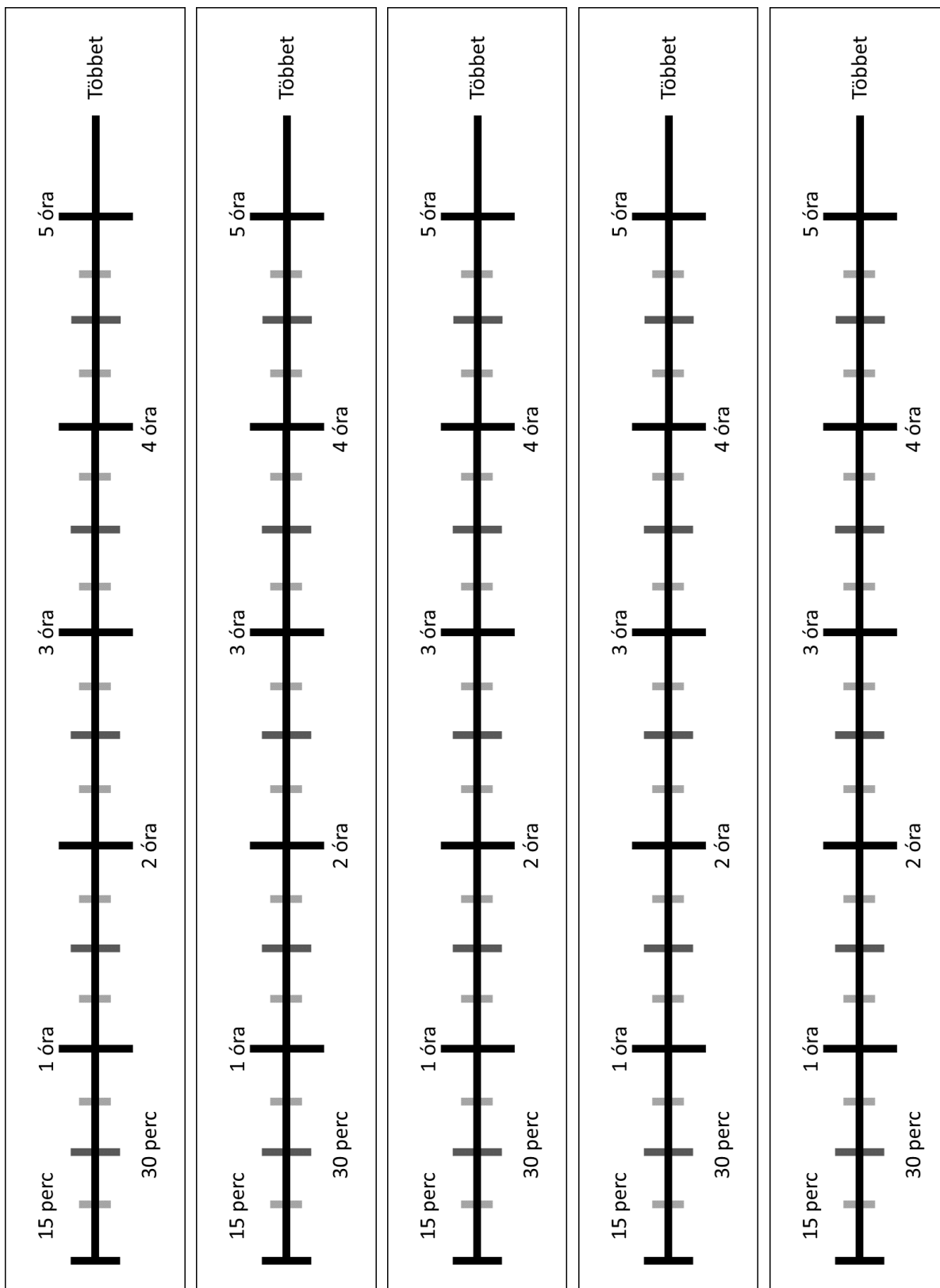
Példa:

Szabály:	Rajz:
<p>Nem használom a telefonomat akkor, amikor a szüleimmel, tesóimmal, barátaimmal beszélgetek.</p>	

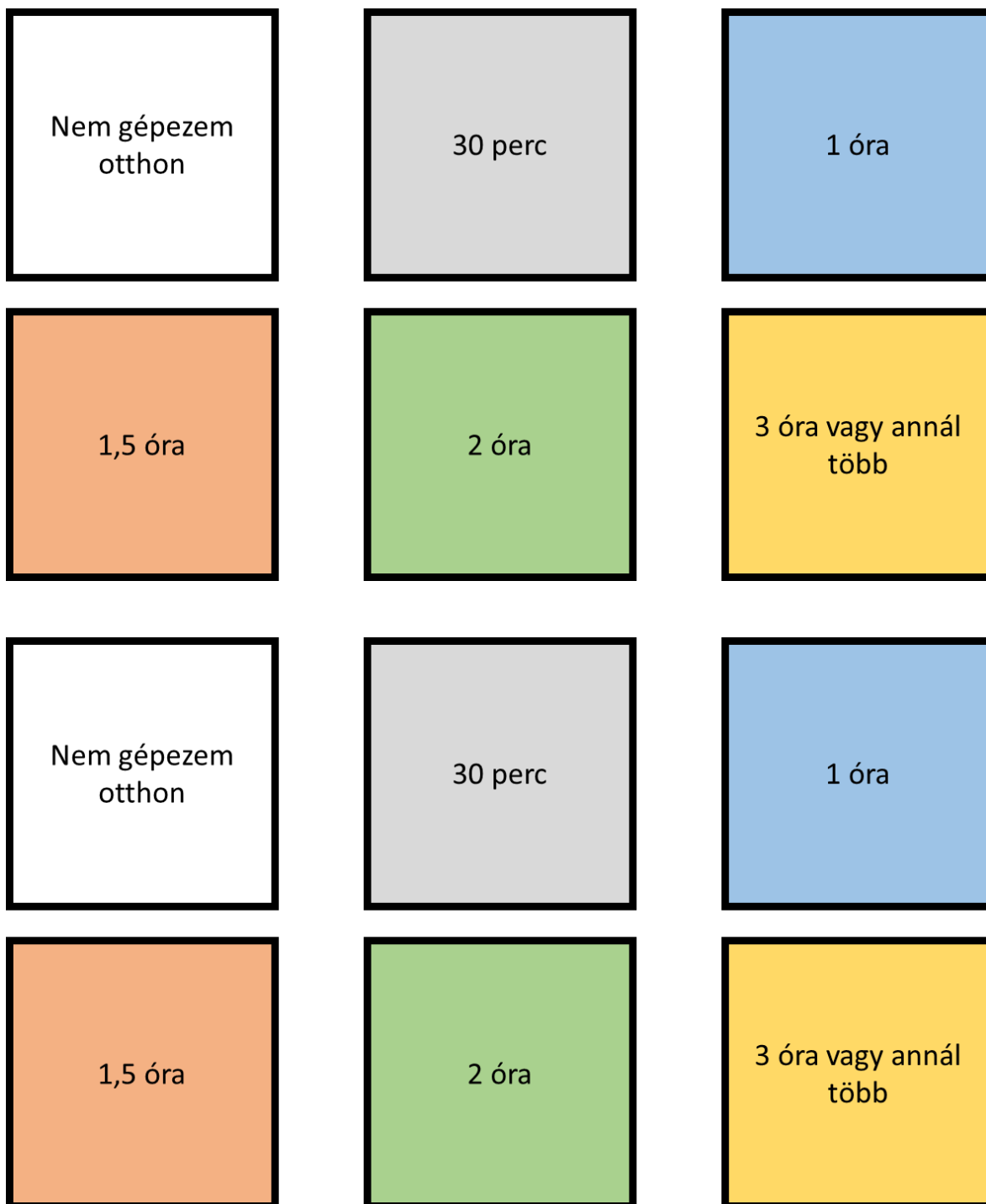
Szabály:	Rajz:
<p>Nem használom a telefonomat evés közben.</p>	
<p>Nem használom a telefonomat akkor, amikor az utcán közlekedem.</p>	
<p>Tanulás vagy házi feladat írása közben nem használom a telefonomat (csak akkor, ha az interneten kell megkeresnem az információt).</p>	
<p>Lefekvéskor, elalvás előtt már nem használom a telefonomat.</p>	
<p>Sportolás közben nem használom a telefonomat.</p>	

Mellékletek

Melléklet 1 – időmérő eszközök A: Idővonal



Melléklet 1 – időmérő eszközök B: Négyzetek



**Nem
gépezem
otthon**

30 perc

1 óra

1,5 óra












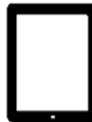



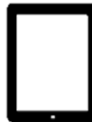



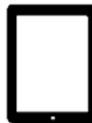




2 óra

**3 óra vagy
annál több**

Melléklet 2 – ki melyik eszközt használja a legtöbbet?



Ezt a sablont minden tanulónak ki kell osztani, hogy egyénileg sorrendbe tudja tenni őket a saját használata alapján.







Okos TV 	Mobiltelefon 	Laptop/Számítógép 	Tablet 
Okos TV 	Mobiltelefon 	Laptop/Számítógép 	Tablet 
Okos TV 	Mobiltelefon 	Laptop/Számítógép 	Tablet 
Okos TV 	Mobiltelefon 	Laptop/Számítógép 	Tablet 
Okos TV 	Mobiltelefon 	Laptop/Számítógép 	Tablet 
Okos TV 	Mobiltelefon 	Laptop/Számítógép 	Tablet 

Melléklet 3 – Kép a takaró alá bújó, számítógépet néző gyerekekről












Melléklet 4 – Kulcsszavak, definíciók




Internet		Az internet egy világméretű hálózat, amely milliónyi számítógépet, tabletet, okostelefont és más egyéb okoseszközt kapcsol össze, hogy ezeken az emberek vagy a gépek kommunikáljanak (pl. chat, levelezés, komment, vlog, képküldés stb.)
Eszközhasználat		Egy adott tárgy, eszköz rendszeres, rendeltetésszerű alkalmazását nevezzük eszközhasználatnak.
Internethasználat		Internethasználatnak nevezzük azt, amikor egy digitális eszközön, amelyik képes az internetre csatlakozni, játszunk, böngészünk, zenét hallgatunk, üzenetet küldünk stb.
Okoseszköz		Olyan elektronikai eszközt jelent, amely képes internetes hálózaton egy másik eszközzel kommunikálni. Valamint képes olyan feladatok ellátására, mint egy számítógép.
Képernyőidő		A számítógép, laptop, telefon, tablet használatával töltött aktív idő neve képernyőidő.
Digitális házirend		A digitális házirend az okoseszközök használatára vonatkozó családi (iskolai) szabályrendszer, amit együtt is kialakíthatunk, és a családi együttélést segítheti, ha mindenki elfogadja és betartja.

Melléklet 5 – Kilépőkártya



<p>Mennyire volt érdekes a mai óra anyaga?</p>	 Egyáltalán nem.	 Számomra nem fontos a téma.	 Nagyon érdekes volt.
<p>Melyik rész tetszett a legjobban?</p>	<p>A fonalas játék az internet megértésére.</p>	<p>A képernyőidő megbeszélése a többiekkel.</p>	<p>A digitális házi rend hasznosságának és fogalmának tisztázása.</p>
<p>Oda fogsz figyelni arra, hogy a szabályoknak megfelelően használd az okoseszközöd?</p>	 Nem fogok.	 Igyekszem, de nem biztos.	 Igen, fogok.
<p>Jól érezted magad az órán?</p>	 	 	



DIGITÁLIS HÁZIREND

1. Az alábbi tevékenységek közben nem kütyüözöm:
.....
.....
.....
.....

2. Naponta órát töltök maximum mobileszközök használatával.

3. Töreksem arra, hogy minél több képernyőmentes, minőségi időt töltsék a családommal.

4. Az alábbi esetekben kérem a szüleim segítségét:
.....
.....
.....
.....
.....

5. Csak olyasmit küldök el, és küldök tovább, amit én is szeretnék kapni.

Kelt:

aláírások

¹ kép forrása:

<https://previews.123rf.com/images/stockphotoatinat/stockphotoatinat1805/stockphotoatinat180500016/101115604-black-circuit-line-frame-abstract-technology-vector-design-.jpg>

Számítógép-ergonómia

Óravázlat

Tantárgy: *digitális kultúra*

Az óra címe: *A számítógép–ergonómia*

Órakeret/Időtartam: *45 perc*

Az óra típusa: *a megtanult ismereteket elmélyítő és ismétlő óra*

Az óra célja: *Az óra célja, hogy tudatosítsuk azokat a helyes szokásokat, amelyek segítenek abban, hogy a digitális eszközök használata ne károsítsa az egészségünket, és megfogalmazzuk azokat az alapvető ergonómiai szabályokat, amelyeket érdemes betartani eszközhasználat közben.*

Tantárgyi kapcsolatok: *környezetismeret, testnevelés, digitális kultúra, rajz és vizuális kultúra*

Kulcsfogalmak: *képernyőidő, digitális házirend, egészség, ergonómia*

Eszközök: *projektor, tábla, nyomtatott feladatok*

Teremigény:

- *csoporthoz és mozgásos játékokhoz szükséges tágabb tér*
- *projektor*
- *tábla*

Előzetes tennivaló:

- *[Feladat 1](#) feladatlap kitöltése a tanulókkal – amennyiben ez a „A körülöttünk lévő digitális világ” óra folytatása*

Ötletek/Megjegyzés:

- *feladatok kinyomtatása egyéni és csoportos munkához*
- *videó lejátszásának biztosítása (hang nem szükséges)*
- *a Mellékletekben a tantárgyi kapcsolódást segítő tevékenységeket állítottuk össze*

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
3 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS, AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK MEGADÁSA</p> <p><i>T: Az előző órákban megismerkedtünk a digitális házirenddel. Ezzel kapcsolatban beszélünk arról, hogy milyen szabályok vannak a családokban az eszközhasználatra vonatkozóan. Mondhattok párat!</i></p> <p><i>D: Mikor játszhatunk a telefonon/gépen; órákon, közös étkezéskor nem vehetjük elő a telefont; meg kell beszélni a szüleinkkel mikor és melyik programot használhatjuk stb.</i></p> <p><i>A mai órán a digitális eszközök megfelelő használatáról fogunk beszélni! Mondjatok példát arra, hogy mi jut eszetekbe, ha a megfelelő eszközhasználat kifejezést meghalljátok! Mondjatok minél többfélét, én pedig felírom a táblára!</i></p> <p><i>D: Mennyi ideig lehet használni őket; milyen programot használhatunk; hogyan kell jól ülni használat közben; stb.</i></p>	Irányított beszélgetés	Tábla	<p>Előzetes ismereteik alapján megjelenő fogalmak lehetnek: digitális házirend, képernyőidő.</p> <p>A tanulói válaszok hasonlóak lesznek az előző kérdés kapcsán elhangzottakhoz, de várható néhány egészségre vagy testre, pozícióra vonatkozó válasz:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ne lógjon a fejünk – pislogjunk sokat – üljünk egyenesen – legyen felkapcsolva az eszköz mögött fény – ne tükröződjön napfény a kijelzőre stb.
7 perc (10 perc)	<p><i>T: Most megnézünk egy rövid videót, amelynek a segítségével egy új fogalmat fogunk tanulni, ez pedig a számítógép-ergonómia!</i></p> <p><i>Két csoportra osztalak titeket. Az egyik csoport feladata az, hogy gyűjtse össze a videóban látott helytelen dolgokat, a másik csoport pedig ezekre keressen megoldásokat! Mindenki legalább 3-at írjon le. Kaptok egy táblázatot, ebbe írjátok bele őket, azután együtt megbeszéljük a megoldásokat. A videót kétszer fogjuk megnézni, addig mindenki találja meg a szükséges 3 információt és írja bele a táblázatba!</i></p>	Videónézés	<p>Feladat 3B</p> <p>Videó² (02:16)</p>	<p>Csoportbontás: a pedagógus tetszése szerint.</p> <p>Amennyiben a derékszög fogalmát nem ismerik a tanulók, a videó segítségével be lehet mutatni, de a pedagógus is bemutathatja a karjával, lábával, táblán stb. Ennek a fogalomnak a megismerése fontos lesz az ergonómia szempontjából.</p>

² Video: https://www.youtube.com/watch?v=nnpHLx1j3fO&ab_channel=DPLD1, utolsó letöltés: 2021. 02. 11.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
7 perc (17 perc)	A videó megnézése után kézfeltétellel szedjük össze a párokat és a táblára írunk fel egy általános listát, amikre oda kell figyelni.	Közös, irányított megbeszélés	Tábla	A megfogalmazások eltérhetnek, de a megoldásokra a cél egy ilyen tartalmú lista összeállítása: <ul style="list-style-type: none"> – kényelmes, de helyes testhelyzet/testtartás – alátámasztott lábak és karok – szemmagasságban lévő monitor – fényforrás és a kijelző kapcsolata – képernyőidő limitálása
4 perc (21 perc)	II. AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK FELDOLGOZÁSA <i>T: Ti ezek közül oda szoktatok figyelni valamelyikre? Tegye fel a kezét az, aki igen! Néhány ilyen példát nézzünk is meg ennél az asztalnál! Lássuk, ki mutatja meg a rossz és a jó szokásokat!</i>	Bemutató	Pad, szék	2-3 tanulót kihívni az egyik elöl lévő padhoz és mutassanak be egy-egy jó-rossz példát.
2 perc (23 perc)	<i>T: Ezek alapján megfogalmazhatjuk, hogy mi is a számítógép-ergonómia! A számítógép-ergonómia az ember és a technikai eszközök (mint pl. a telefon, számítógép, tablet stb.) megfelelő kapcsolatával foglalkozó tudomány. Fő kérdése: Milyen legyen az adott eszköz, hogy a legjobban illeszkedjen az ember testi és szellemi adottságaihoz, képességeihez, lehetőségeihez?</i>	Frontális munka		<u>Fogalom:</u> A számítógép-ergonómia az ember és a technikai eszközök (mint pl. a telefon, számítógép, tablet stb.) megfelelő kapcsolatával foglalkozó tudomány.
8 perc (31 perc)	<i>T: Most alkossatok párokat! Kaptok egy lapot, rajta képekkel. Beszéljétek meg, hogy melyik a helyes és melyik a helytelen ergonómia szempontjából! Zölddel karikázzátok be a jó képet, és pirossal karikázzátok be a helytelen részeket! Erre kaptok 7 percet!</i>	Páros munka	Feladat 4B	Próbálják ki az adott pozíciókat.
6 perc (37 perc)	<i>T: Most ellenőrizzük le, hogy mindenki jól dolgozott-e! Kivetítem a helyes megoldást és fekete ceruzával pipáljátok vagy javítsátok ki közösen a feladatokat! Röviden át is beszéljük a miértjét!</i>	Frontális munka	Feladat 4A	Pár szóval kifejezni, hogy miért jobb az egyik verzió a másikonál: <ol style="list-style-type: none"> 1. kép: a csuklók kényelmes, nem feszített pozícióban vannak. 2. kép: a könyökök és a csuklók egyenesen állnak, nincsenek megfeszítve, megtört helyzetben.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
				3. kép: egyenes a derék és a nyak, a könyök alá van támasztva, monitor szemmagasságban.
5 perc (42 perc)	<p>III. ÖSSZEFOGLALÁS</p> <p><i>T: Tehát a mai órán a számítógép-ergonómiáról tanultunk, aminek a lényege az, hogy az egészségünk megőrzése érdekében, milyen testhelyzetben milyen eszközöket érdemes használni!</i></p> <p><i>A következő órán, ha azt mondom, hogy „tessék ergonómiailag helyesen ülni”, akkor most már mindenki tudja, hogy pontosan mit kell csinálnia!</i></p> <p><i>Mindenkinek kiosztok egy rövid összefoglalót a ma tanultakról, ezt otthon mindenki ragassza be a füzetébe!</i></p>	Frontális munka	Feladat 5	Az órán megismert helyes testtartás állandó figyelése és alkalmazása a többi tanórán is, illetve a többi pedagógust érdemes megkérni arra, hogy ők is alkalmazzák ezt az óráikon.
3 perc (45 perc)	<p>IV. AZ ÓRA ZÁRÁSA</p> <p><i>T: Végezetül kicsit mozgassuk meg magunkat, mert ugye a mozgás nagyon is fontos minden életkorban, főleg amikor sokat ülünk vagy sokat számítógépezünk!</i></p> <p>Egy kis rövid testmozgás a padok mellett (karkörzés, fejkörzés, guggolás, törzshajlítás)</p> <p><i>T: Ügyesek voltatok! (Taps)</i></p>	Mozgásos feladat	<p>Feladat 2B</p> <p>Melléklet 1-2-3</p>	<p>Az órán elhangzott tananyag összefoglalására szolgáló rövid teszt a Feladat 2, amely házi feladatnak, illetve a következő óra elején kiadható emlékeztető feladatnak is használható.</p> <p>Házi/Szorgalmi feladatnak, illetve más tanórákon használható feladatok: Melléklet 1–3.</p>

Feladatok

Feladat 1A – Bemeneti kérdések (tanítói példány)



A helyes megoldások dőlt betűvel szerepelnek.

Melyik megfogalmazás igaz az okoseszközökre?

- a) csak mobiltelefon lehet okoseszköz
- b) *lehet csatlakozni vele az internetre, illetve másik eszközhöz is*
- c) azért hívjuk okosnak, mert tanul

Mi a képernyőidő?

- a) mennyi ideig képes egy feltöltéssel világítani a kijelző
- b) *az adott okoseszköz aktív használatával töltött idő*
- c) az okoseszközön nézett videó teljes hossza

Mit jelent a digitális házirend?

- a) a számítógépes játék szabályai
- b) okosotthonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között
- c) *az okoseszközök használatára vonatkozó családi, iskolai szabályrendszer*

Feladat 1B – Bemeneti kérdések (tanulói példány)



Melyik megfogalmazás igaz az okoseszközökre?

- a) csak mobiltelefon lehet okoseszköz
- b) lehet csatlakozni vele az internetre, illetve másik eszközhöz is
- c) azért hívjuk okosnak, mert tanul

Mi a képernyőidő?

- a) mennyi ideig képes egy feltöltéssel világítani a kijelző
- b) az adott okoseszköz aktív használatával töltött idő
- c) az okoseszközön nézett videó teljes hossza

Mit jelent a digitális házirend?

- a) a számítógépes játék szabályai
- b) okos otthonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között
- c) az okoseszközök használatára vonatkozó családi, iskolai szabályrendszer

Feladat 2A – Kimeneti kérdések/házi feladat (tanítói példány)

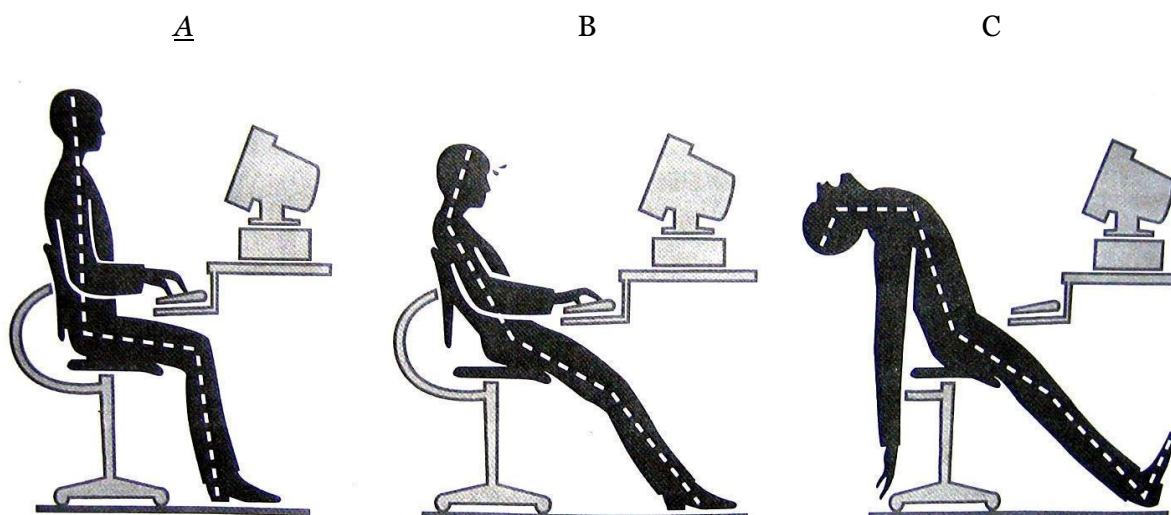
A helyes megoldások dőlt betűvel szerepelnek.

Mit jelent a számítógép-ergonómia?

- a) az eszközök megfelelő használatát az egészségünk megőrzésének érdekében
- b) okosothonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között
- c) a programok használatára vonatkozó szabályrendszer

Melyik állítás vonatkozik a helyes számítógép-ergonómiára?

- a) a kijelzőről visszatükröződő fény nem zavaró
- b) bizonyos időközönként szünetet kell tartani
- c) a legfontosabb, hogy kényelmesen ülünk, nem számít, hogy hogyan vannak a karok és a lábak

A három kép közül melyik a helyes testtartás?

3

³ Kép forrása: <https://bit.ly/3wArIqE>, utolsó letöltés: 2021. 02. 11.

Feladat 2B – Kimeneti kérdések/házi feladat (tanulói példány)



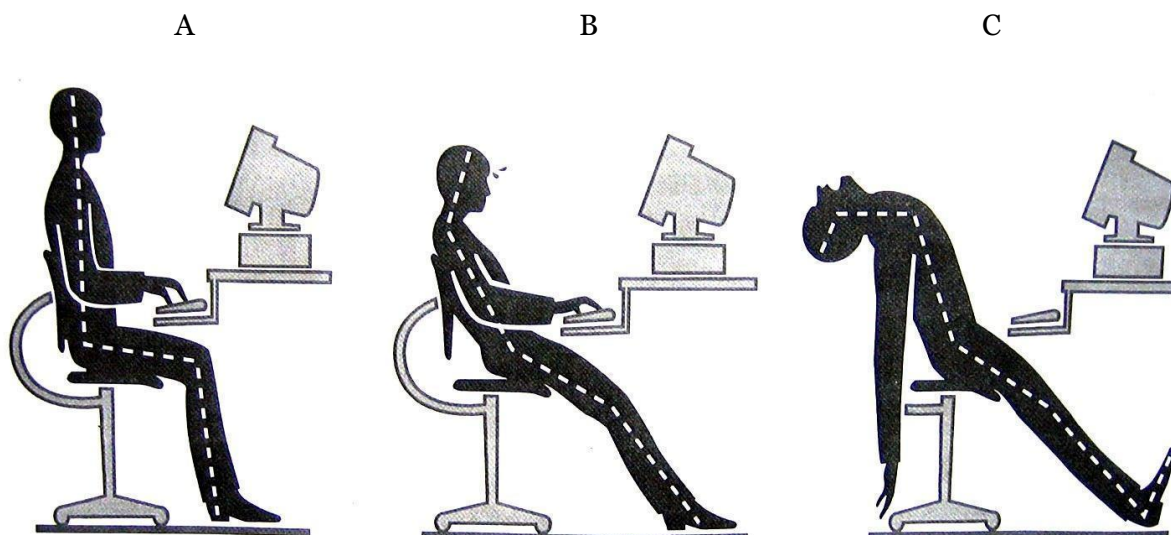
Mit jelent a számítógép ergonómia?

- a) az eszközök megfelelő használatát az egészségünk megőrzésének érdekében
- b) okosotthonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között
- c) az programok használatára vonatkozó szabályrendszer

Melyik állítás vonatkozik a helyes számítógép ergonómiára?

- a) a kijelzőről visszatükröződő fény nem zavaró
- b) bizonyos időközönként szünetet kell tartani
- c) a legfontosabb, hogy kényelmesen ülünk, nem számít, hogy hogyan vannak a karok és a lábak

A három kép közül melyik a helyes testtartás?



Feladat 3A – Helytelen szokások és azok helyes változatai (tanítói példány) [↑↑](#)Videó: [Good Ergonomics - Correct computer posture](#)

Helytelen	Helyes
Görnyedt hát	Egyenes, kitámasztott hát
Nem jól tartott lábak	Derékszögben tartott lábak
Lógó könyök	Derékszögben tartott alkar
Lent lévő monitor	Szemmagasságban lévő monitor
Visszaverődő napfény a kijelzőről	Nem visszaverődő fény a kijelzőről
Túl magasan lévő karok	Lejjebb engedett karok
Lógó lábak	Derékszögre alátámasztott lábak
Túl hosszú képernyőidő	Maximum 30 perces képernyőidő

Feladat 3B – Helytelen szokások és azok helyes változatai (tanulói példány) [↑↑](#)

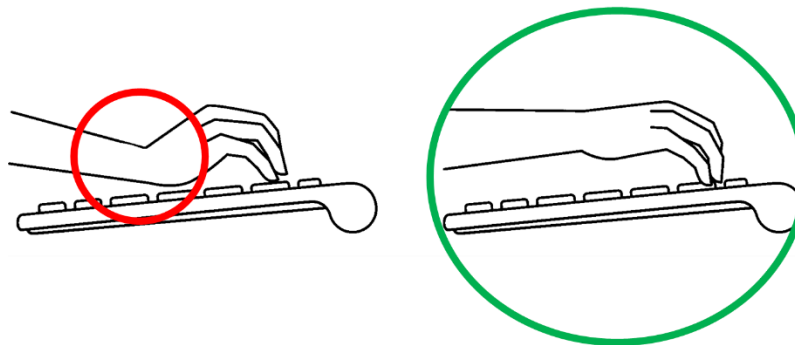
Videó: [Good Ergonomics - Correct computer posture](#)

Helytelen	Helyes

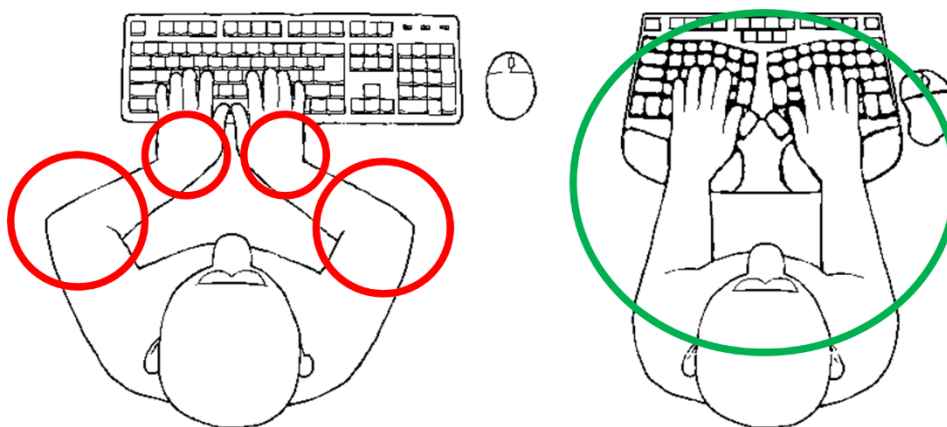
Feladat 4A – Melyik a helyes és a helytelen testtartás⁴? (tanítói példány)



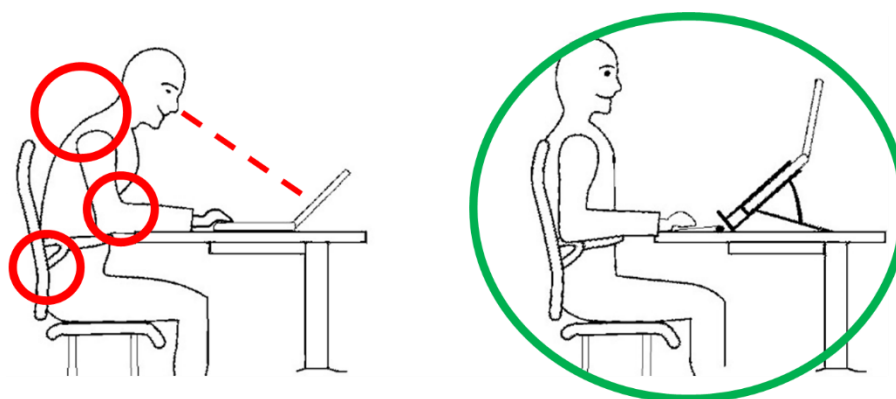
1. kép



2. kép



3. kép



külön billentyűzet van csatlakoztatva
a megtámasztott laptophoz

⁴ Képek forrása:

<https://bit.ly/3hXSvsT>, utolsó letöltés: 2021. 02. 11.

<https://bit.ly/3i3UNXs>, utolsó letöltés: 2021. 02. 11.

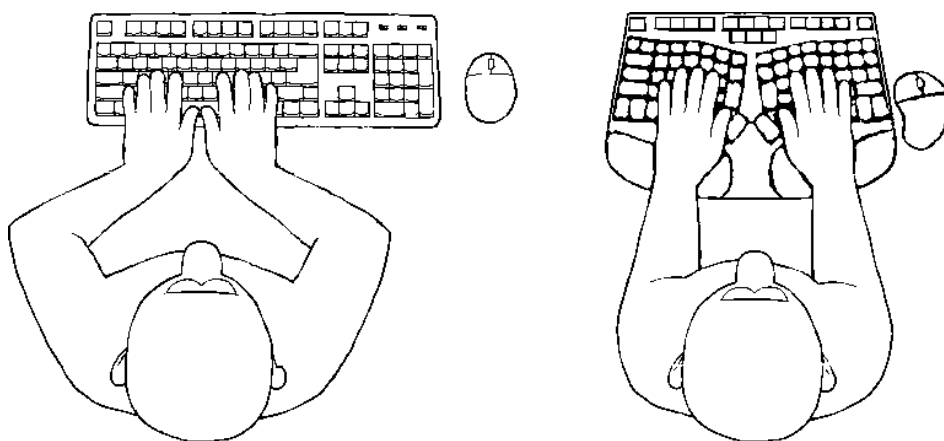
<https://bit.ly/3fnDE9u>, utolsó letöltés: 2021. 02. 11.

Feladat 4B – Melyik a helyes és a helytelen testtartás? (tanulói példány) [↑↑](#)

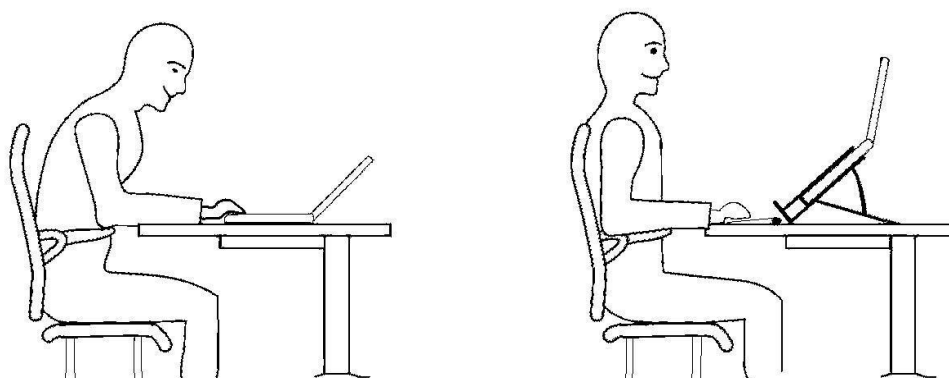
1. kép



2. kép



3. kép



Feladat 5 – Összefoglaló az órához

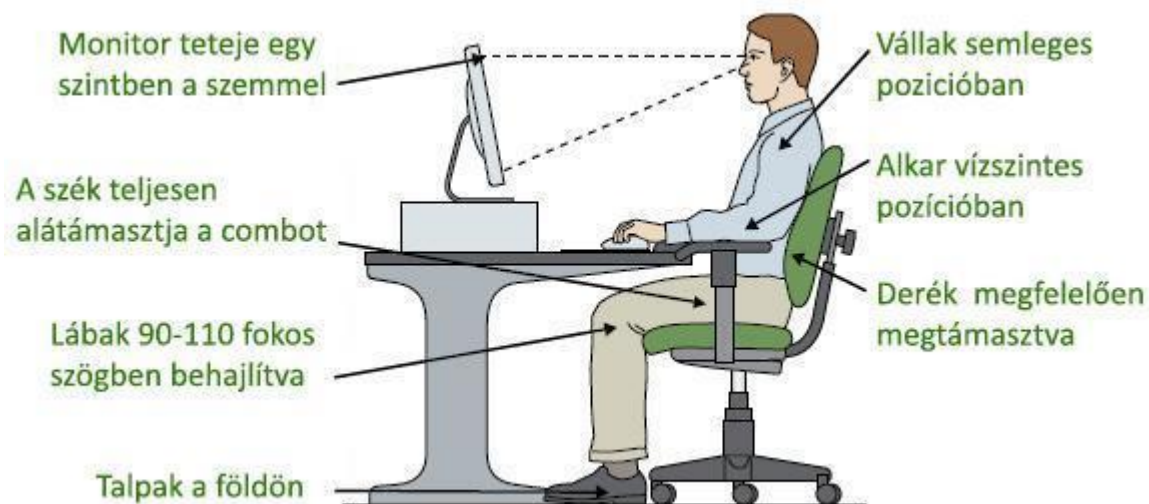


A számítógép-ergonómia az ember és a technikai eszközök (mint pl. a telefon, számítógép, tablet stb.) megfelelő kapcsolatával foglalkozó tudomány.

Egészségünk megőrzésének érdekében az alábbi szabályokat érdemes betartani:

- kényelmes, de helyes testhelyzet/testtartás;
- alátámasztott lábak és karok;
- szemmagasságban lévő monitor, így elkerüljük a görnyedt hátat;
- fényforrás és kijelző kapcsolata: ne tükröződjön vissza a fény;
- egyhuzamban maximum fél órát töltünk a gép előtt, utána tartsunk szünetet és mozgassuk meg a testünket!

Bővebb információval szolgál az alábbi ábra:



5

⁵ Kép forrása: <https://munkastanacsok.hu/wp-content/uploads/2018/11/penzugy1.jpg>, utolsó letöltés: 2021. 02. 11.

Mellékletek

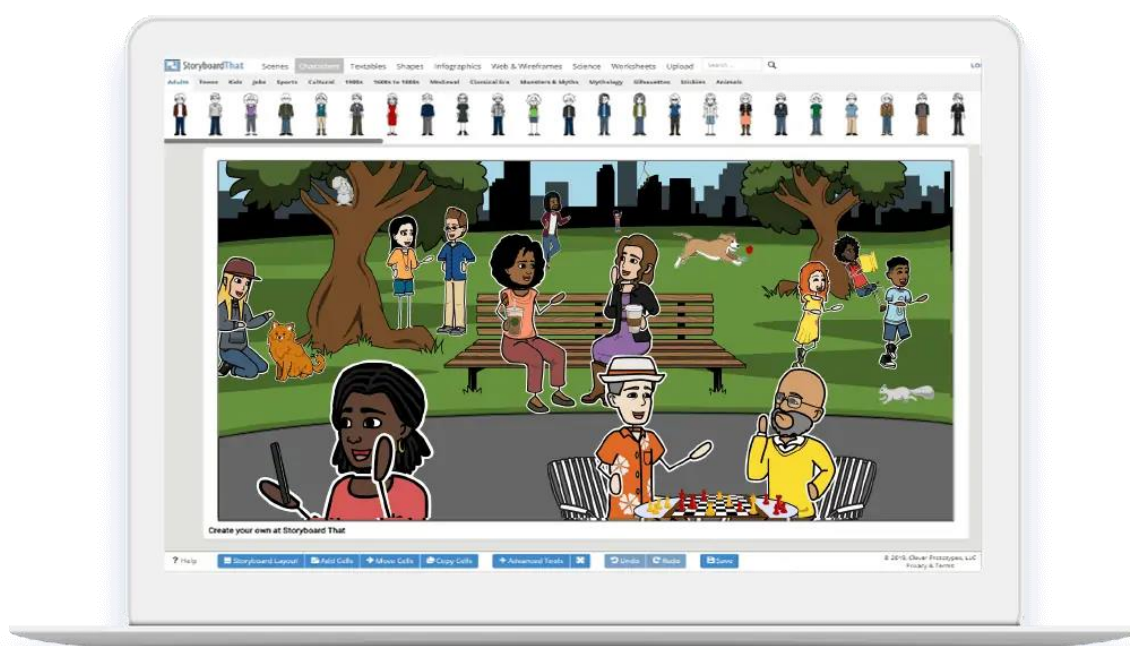
Melléklet 1 – Képregény készítése StoryBoardThat segítségével



A tanulók elmélyíthetik újonnan szerzett ismereteiket egy képregény elkészítésével a digitális eszközök használata közbeni helyes testtartásról. A képregény készülhet hagyományosan, kézzel vagy digitálisan. A digitális verzióhoz használhatjuk a <https://www.storyboardthat.com/> alkalmazást.

A helyes testtartás megrajzolásához a tanulók kitalálhatnak kreatív történetet, írhatnak rövid szöveget, amivel még inkább felhívják egymás figyelmét a számítógép-ergonómia fontosságára. Az elkészült munkákat mindig közösen értékeljük az osztállyal.

Pantomimjáték formájában a tanulók meg is jeleníthetik a lerajzolt ismereteket.



6

⁶ Kép forrása: <https://bit.ly/3yKnBu3>, utolsó letöltés: 2021. 02. 11.

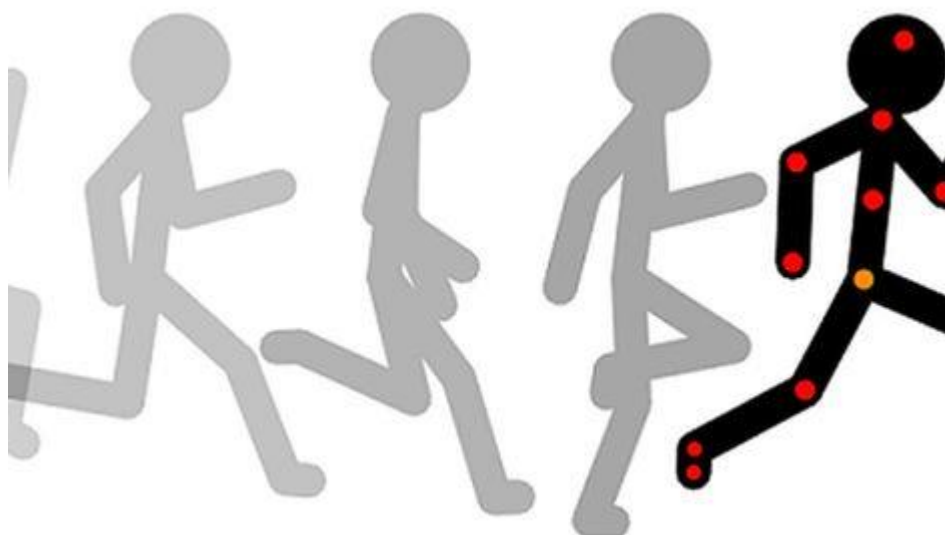
Melléklet 2 – PIVOT Animator

Pálcikaemberes animáció készítésére, helyes testtartásra, mozgás animálására ajánljuk a nagyon egyszerű, telefonos [applikációként](#) is elérhető PIVOT Animátort.

<https://pivotanimator.net/>

A programban képkockáknként össze lehet állítani egy animációt, ahol az adott szereplő (ember, állat, saját készítésű figura) végtagjainak apró mozgásával komplex történetek állíthatók össze.

Az aktuális témához a helyes testtartás pontos megfigyelése és kivitelezése a cél, ennek megfelelően kaphatnak olyan feladatot a tanulók, hogy készítsenek egy helytelenből helyesbe átmenő mozdulatot, amely a számítógép-ergonómia megfelelő használatára utal:



7

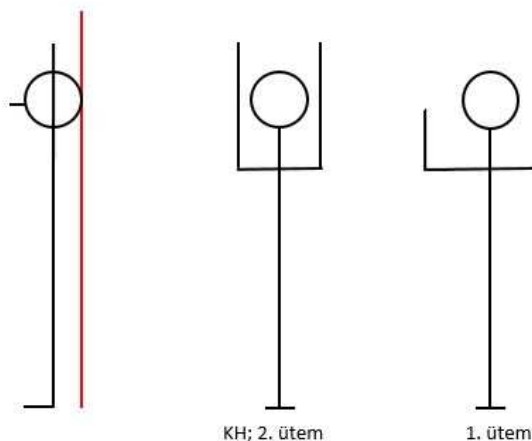
Használatához elérhető magyar segédanyag is:

- [Az alapok! | Pivot Animator | Hogyan animálok? | Tutorial 1. rész | Arcade](#)
- [Pivot Animator útmutató](#)

⁷ Kép forrása: <https://outschool.com/classes/animation-with-pivot-animator-I3vmHmD>, utolsó letöltés: 2021. 02. 11.

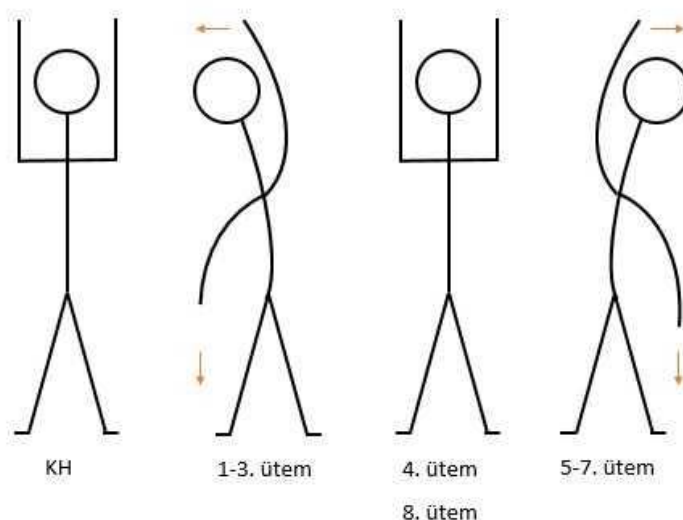
1. feladat

- Háttal állunk a falnak, a két vállunkat és fenekünket nekitámasztjuk, így biztosan egyenes lesz a tartásunk.
- A kezünket a fülünk mellett magastartásban tartjuk és a 2. ütemre leengedjük, folyamatosan a fal vonalában (érinthetjük is a falat). Vállmagasságig engedjük a könyököt, az alkar derékszöget zár be a felkarral.
- Majd vissza a kiinduló helyzetbe.



2. feladat

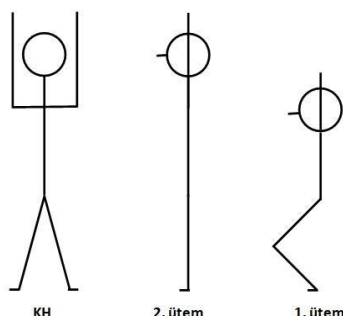
- Terpeszállás, magastartás a kiinduló helyzet (ezt is lehet akár a fal mellett végezni).
- Az 1-3. ütemre jobb kézzel a fül mellett magastartásban nyújtózunk a fej felett balra, közben bal kezünkkel a bal bokánk irányába nyújtózunk. Törzsünk is oldalra dől 3x.
- A 4. ütemre visszatérünk a kiinduló helyzetbe.
- Az 5-7. ütemben ellenkező oldalra végezzük el a gyakorlatot 3x.
- A 8. ütemre visszatérünk a kiinduló helyzetbe.



3. feladat

Sokáig tartó ülést követő átmozgató tevékenység:

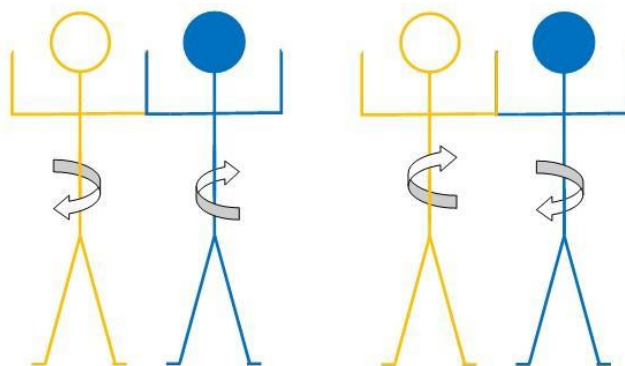
- Guggolásból felállás, ami megmozgatja a lábakat a sok ülés után (vagy közben).
- Emellett a folyamatos magastartás egyenesben tartja a gerincet, ami javítja a testtartást.



4. feladat

Páros gyakorlat, osztályteremben a padtársak csinálhatják együtt. A gyakorlatsor némiképp kinyújtja a mell-, hát-, comb-, csípő- és kicsit a nyakizmokat, amelyek általában a sok ülés miatt „beállnak”.

- Terpeszállásban mindkét tanuló tartsa a felkarját vízszintesen, emelje fel az alkarját (a felkar a testtel, az alkar pedig a felkarral zár be derékszöveget, ami a helyes kartartást is bemutatja a számítógép használatakor).
- A két tanuló álljon egymással szembe és akasszák össze a felkarjukat, majd fokozatosan forduljanak egyik irányba 5-10 másodpercen keresztül. (Ha a bal kezüket akasztják össze, akkor jobbra forduljanak). Ez által a mellizomzat, a csípő és a comb is finoman nyúlik.
 - Ha a karok hátsó részét akasztják össze és úgy tolják egymás felé, akkor a hátizom, a csípő és a comb nyúlik.
 - Mindegyiket megismételhetik kéztartáscserével.



Az internet előnyei és hátrányai

Óravázlat

Tantárgy: digitális kultúra

Az óra címe: *Az internet előnyei és hátrányai*

Órakeret/Időtartam: 45 perc

Az óra típusa: *az előzőekben feldolgozott ismeretek gyakorlati alkalmazását elősegítő óra*

Az óra célja: *Az óra célja, hogy megbeszéljük és értékeljük a digitális házirendet, megvizsgáljuk az internethasználattal kapcsolatos előnyöket és hátrányokat, felállítsunk alapvető szabályokat, amelyeket érdemes betartani internetezés közben, és fejlesszük a gyerekek kritikai gondolkodását az internethasználattal kapcsolatban.*

Tantárgyi kapcsolatok: *környezetismeret, etika*

Kulcsfogalmak: *internet, képernyőidő, digitális házirend, zaklatás*

Eszközök: *Feladatok, Mellékletek*

Előzetes tennivaló:

- *előző órai házi feladat ellenőrzése, digitális házirend*

Teremigény:

- *páros- és csoportmunkára is van lehetőség az óra során, ennek megfelelően rendezze be a pedagógus a termet*
- *ha van rá mód, projektorral érdemes kivetíteni a képet/képeket*

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
3 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS</p> <p><i>T: Az előző órán megbeszéltünk egy-egy jelenséget, ami az internetezési szokásainkhoz köthető. Abból indultunk ki elsőként, hogy mi az internet? Ki tudja elmondani saját szavaival?</i></p> <p><i>D: Az internet egy olyan hálózat, ami rengeteg számítógépet, telefont, okoseszközt köt össze. Az internet láthatatlan, de mindenhol ott van, ahol kapcsolódunk hozzá.</i></p> <p><i>T: Igen, így van. Azt is megállapítottuk, hogy sok okoseszköz vesz minket körül, és azokat gyakran használjuk. Ezt az időt mérni is lehet. Hogy hívjuk a digitális eszközök előtt töltött időt?</i></p> <p><i>D: Képernyőidő.</i></p> <p><i>T: Ügyesek vagytok. Láttuk a számegyenesen / a padlóra tett lapokon, hogy mindenki más időmennyiséget szokott az internet használatával eltölteni, és még azt is, hogy különböző dolgokra használjuk a netet.</i></p> <p><i>Azt is elmondtuk, hogy az internetezésnek is vannak szabályai, amik védenek minket és a családjunkat, osztályunkat. Mit mondtunk, minek hívjuk ezeket a szabályokat?</i></p> <p><i>D: Digitális házirendnek.</i></p> <p><i>T: Igen.</i></p>	Frontális beszélgetés		<p>Fogalmak: internet, képernyőidő, digitális házirend</p> <p><u>Internet</u>: Az internet egy világméretű hálózat, amely milliónyi számítógépet, tabletet, okostelefont és más egyéb okoseszközt kapcsol össze, hogy ezeken az emberek vagy a gépek kommunikáljanak (pl. chat, levelezés, komment, vlog, képküldés stb.).</p> <p><u>Képernyőidő</u>: A számítógép, laptop, telefon, tablet használatával töltött aktív idő neve.</p> <p><u>Digitális házirend</u>: Az okoseszközök használatára vonatkozó családi (iskolai) szabályrendszer, amit együtt is kialakíthatunk, és a családi együttélést segítheti, ha mindenki elfogadja és betartja.</p>
6 perc (9 perc)	<p>II. AZ ELŐZŐ ÓRAI HÁZI FELADAT ELLENŐRZÉSE, A MOSTANI ÓRA TÉMÁJÁNAK FELVEZETÉSE</p> <p><i>T: Most nézzük meg a házi feladatot. Vegyétek elő a füzetet, és a padtársatokkal hasonlítsátok össze a digitális házirendeket! 5 percetek van ezt megbeszélni!</i></p> <p>Hagyjuk, hogy a gyerekek átolvassák és megvitassák egymás házirendjét. Közben sétálunk a padok között, figyelünk, és megpróbálunk megjegyezni egy-egy jó pontot, ami a mi digitális házirendünkben is benne van, és arra frontálisan kitérhetünk majd.</p> <p><i>T: Miközben dolgoztatok, láttam, hogy sok jó megoldást írtatok.</i></p>	Páros munka		<p>Miután párban megbeszélték a digitális házirendjüket, a pedagógus kérheti őket, hogy hangosan is említsenek meg néhány pontot a családi házirendből.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p>T: <i>Elsőként nézzük meg azt a szabályt, hogy naponta 1 órát tölts maximum mobileszközök használatával.</i> T: <i>Felírtuk ezt a szabályt. Szerintetek ez a szabály az internet milyen előnyéből és hátrányából következik?</i> D: <i>Abból következik, hogy az internet nagyon szórakoztató, ez az előnye. Szívesen töltünk vele sok időt.</i> D: <i>A hátránya annak, hogy ennyire szórakoztató az, hogy túl sok időt töltünk vele.</i></p> <p>T: <i>Mitől veheti el az időt, ha sokat netezünk?</i> T: <i>Elfogadható, hogy naponta 1 óránál többet ne használj a mobilodat vagy a számítógépet? Miért?</i></p> <p>T: <i>Másodikként vizsgáljuk meg a digitális házirendünkből azt a szabályt, hogy amikor nem értek valamit, a szüleim segítségét kérem.</i> T: <i>Mi lehet az internetnek az előnye és ebből fakadó hátránya, ami szükségessé teszi ezt a pontot?</i> D: <i>Az lehet az előny, hogy rengeteg információhoz hozzá lehet jutni, és az ebből fakadó hátrány az, hogy olyan tartalmakhoz is hozzáférhetünk, amik nem nekünk valók, amiket nem értünk.</i></p> <p>T: <i>Mondjatok néhány olyan tartalmat, ami nem nektek való!</i> T: <i>Ezért tettük bele a házirendbe, hogy amikor valamit nem értesz, kérdezd meg a szüleidet!</i></p>			<p>A tanulók mondjanak néhány olyan helyzetet, amikor problémát okozott az, hogy neteztek. Pl. a többiek vártak rájuk induláskor, nem csináltak házit stb. A megállapított idő igazodik ahhoz, hogy a gyermek más eszközt is használ, például tévét, azaz más képernyő előtt töltött ideje is van.</p> <p>Egy-két tanuló említsen egy-két példát! Pl.: agresszív játékok, áltudományos oldalak, nem nekik való filmek stb.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p><i>T: Harmadikként nézzünk meg két egymással összefüggő szabályt! Azt, hogy amikor egy idegen kapcsolatba akar velem lépni, vagy amikor csúnya vagy bántó üzenetet kapok, a szüleim segítségét kérem.</i></p> <p><i>T: Az internetnek milyen előnyét és ebből fakadó hátrányát tükrözi ez a két szabály?</i></p> <p><i>D: Az internet nagy előnye, hogy gyorsan, könnyen tudunk rajta keresztül kommunikálni, üzenetet küldeni, videochatelni, de hátránya, hogy idegenek is írhatnak neked, vagy bántó, csúfolódó üzeneteket kaphatsz valakitől.</i></p>			
	<p><i>T: Hallott már valaki ilyenről? Ezt úgy is hívjuk, hogy internetes zaklatás. Ki tudja, mit jelent az?</i></p>	Frontális		<p>Itt beszéljük meg a zaklatás fogalmát röviden. Fogalom: zaklatás, online zaklatás Zaklatás: amikor valakit rendszeresen vagy tartósan csúfolnak, bántanak, megfélemlítenek, akár az osztályban, akár e-mailen, valamelyik közösségi oldalon vagy chaten.⁸ A gyerekek reakcióit figyelve ígérjük meg nekik, hogy a későbbiekben beszélünk még erről részletesebben. Szintén a reakciók függvényében döntünk el, hogy mennyire hamar vesszük elő ezt a témát. Akár meg is kérdezhetjük a tanulókat, hogy szeretnének-e erről a témáról beszélgetni.</p>
10 perc (38 perc)	<p>JÁTÉK: az internet előnyei és hátrányai Amennyiben okostáblánk van, egy-egy gyermek jöjjön ki a táblához, addig a többiek párban a papíralapú feladatot végezzék el.</p>	Csoportmunka vagy páros munka		<p>Az internet előnyeit és hátrányait külön összeszedtük egy táblázatba, és készült belőle egy LearningApps játék. A feladatnak van papíralapú változata (Feladat 1B), de okostáblán, számítógépen, tableten elvégezhető a LearningApps-es változat is.</p>

⁸ https://nmhh.hu/cikk/190113/Mi_szamit_online_zaklatasnak, utolsó letöltés: 2021. 02. 23.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p><i>T: Eddig az internetnek három előnyét és az ezekből következő hátrányait beszéljük meg. Most játszani fogunk. A játékban további előnyöket és hátrányokat fogunk megvizsgálni.</i></p> <p><i>T: Egy online játékot játszunk, amit a táblánál, számítógépen, tableten tudtok elindítani, az alábbi címen. Húzzátok az állítást a megfelelő helyre annak megfelelően, hogy ez az internet előnye vagy hátránya, esetleg mindkettő! A feladatra pár percet kaptok.</i></p> <p>A játék papíralapú változata a következő: <i>T: Most kaptok egy listát néhány állítással, és az a feladat, hogy párokban eldöntsétek, hogy az szerintetek egy előny, ha igen, írjatok egy E betűt a vonalra, vagy hátrány, ezt H-val jelöljétek! Van olyan is, ami mindkettő lehet, ekkor E és H betűt is írjatok a vonalra!</i></p>	Páros munka	<p>Online feladat</p> <p>Feladat 1B</p>	<p><u>Feladat az interneten:</u> https://learningapps.org/display?v=poghiv7i321 A megoldás: a LearningApps-en az előnyök és hátrányok egyértelmű csoportokba rendeződnek, a feladat helyes megoldása a végén látható. Ha mindenki előtt van gép vagy legalább párokban okoseszközt használnak, a papír alapú változatot házi feladatnak is adhatjuk. Ekkor kiosztjuk kis papírokon, és a gyerekek beragasztják a füzetbe. Az utasítás ugyanaz, mint a játék papíralapú változatában, az első oszlopban.</p> <p>A Feladat 1-nél a tanulói példány és a pedagógusok számára készített, megoldással kiegészített változat is megtalálható.</p>
6 perc (44 perc)	<p>A feladat megbeszélése: <i>T: Most ellenőrizzük a feladatot! Ki mit gondolt? A digitális házirendünk három hátrányra korábban már megoldást kínált. Nézzük meg, hogy az újonnan felmerült hátrányokra milyen megoldást ad!</i> <i>T: A digitális bűncselekmények, a hamis információ, az, hogy a személyes adatainkat ellophatják, illetve hogy nem gyerekeknek való tartalmat látunk, mind hátrány.</i> <i>T: Ezt hogyan tudjuk elkerülni, a digitális házirendünk melyik szabálya segít nekünk ebben?</i></p>	Frontális	<p>Feladat 1A</p> <p>Melléklet 1</p>	<p>Az online vagy a papír alapú feladatot is megbeszéljük majd 2-3 percben, ezért érdemes a listát vagy a feladat helyes megoldását a frontális beszélgetés során kivetíteni. Kivetíthetjük a digitális házirendet is közben, hogy a megfogalmazott szabályokra vissza tudjunk utalni, azokat a gyerekek ismét maguk előtt lássák.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p><i>D/T: A szüleim segítségét kérem, ha olyat látok, amit nem értek, és megbeszélem velük, hogy milyen oldalakat látogatok, mit tölthetek fel magamról az internetre.</i></p> <p><i>T: Az is hátrány, hogy keveset mozgunk és kialakulhat az internetfüggőség. Erre mi a megoldás? Melyik szabály segít nekünk?</i></p> <p><i>D:/T: Az, hogy naponta 1 órát töltök maximum mobileszközök használatával, és törekszem arra, hogy minél több képernyőmentes, minőségi időt töltsék a családommal.</i></p> <p><i>T: Miért lehetséges az, hogy a reklámok előnyösek és hátrányosak is lehetnek? T: Milyen szabályt fogalmazhatunk itt meg?</i></p> <p><i>D: Azt, hogy csak olyan oldalakat látogatok, amik nekem valók, mert ott nem lesznek talán reklámok.</i></p> <p><i>T: Az online játékok is ilyenek, van előnyük és hátrányuk. Mondjatok példát a hátrányokra!</i></p> <p><i>T: Az online játékok egyik hátránya, hogy függőséget is okozhatnak, és nehezen tudjuk abbahagyni őket, keveset mozgunk, nem játszunk a barátainkkal mást. Az a legjobb megoldás, hogy a házirendben leírt 1 órát mindig betartjuk.</i></p>		<p><u>Feladat</u> <u>1A</u></p>	<p>Az alábbi két pontot, aminek előnye és hátránya is van, mindenképpen tisztázzuk, mert ezekről még nem volt szó a korábbiakban.</p> <p>A többi pontra is részletesen rákérdezhetünk, ha szükségét érezzük, összekapcsolhatjuk a digitális házirendben lévő szabállyal, amennyire időnk engedi az óra vége felé.</p> <p>Lehetséges válaszokhoz lásd a <u>Melléklet 2</u> tanítói példányának magyarázatait.</p>
<p>1 perc (45 perc)</p>	<p>IV. ÖSSZEGZÉS, AZ ÓRA LEZÁRÁSA:</p> <p><i>T: Ügyesek voltatok! A mai órán láthattuk, hogy az internetnek előnyei és hátrányai is vannak. Azt is megbeszéltük, hogy a digitális házirendünk milyen megoldásokat kínál a hátrányok kiküszöbölésére.</i></p>			<p>Ha az időnk engedi, gyorsan végigmehetünk az órán megbeszélte előnyök és hátrányok listáján.</p>

Ajánlott olvasmányok

Digitális házi rend:

10 szabály digitális gyerekneveléshez – 6-11 éves korig:

<https://www.digitaliscsalad.hu/fogalomtar/10-szabaly-digitalis-gyerekneveléshez-6-11-éves-korig%C2%A0>

Internetes házi rend:

Így segít a családi képernyőszabály: <https://hintalovon.hu/2019/06/13/internetes-hazirend/>

A videójátékokról és az online játékokról szülőknek, tanároknak:

<https://www.digitaliscsalad.hu/biztonsag/online-jatek-vagy-videojatek-mi-a-kulombseg>

5 videójáték-típus, amit minden szülőnek ismernie kell:

<https://www.digitaliscsalad.hu/elmeny/5-videojatek-tipus-amit-minden-szulonek-ismernie-kell>

Mit tehetsz, hogy biztonságban legyen a gyereked a neten?

Will Geddes: Szülők Nagy Mobilkönyve. A Forbes ajánlásával. 2020

Tanárok a neten, kézikönyv pedagógusok számára:

<http://www.webwewant.eu/documents/10180/27882/HU-final-2/23c9c0c1-263d-47b7-bde9-2af243a32900>

Tippek, segédanyagok, videók oktatóknak:

<https://www.saferinternet.hu/jatekok/offline-letoltheto-jatekok/alsosoknak/alsosoknak>

Álhírek, hírek valóságának ellenőrzése:

https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Fenykep_is_van_rola_Attol_nem_biztos_hogy_igaz

https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Honnan_tudjuk_hogy_egy_hiroidal_megbizható

Feladatok

Ötletek az internet előnyei és hátrányai témakörben⁹

Online játék: <https://learningapps.org/display?v=poghiv7i321>

Internet	
Definíció	Az internet egy világméretű hálózat, ami milliányi számítógépet, tabletet, okostelefont és más egyéb okoseszközt kapcsol össze, hogy ezeken az emberek vagy a gépek kommunikáljanak (pl. chat, levelezés, komment, vlog, képküldés stb.).
Előnyök	<ul style="list-style-type: none"> – Gyors kommunikáció, pl. a chat, videóhívás, email – Szórakoztató tartalmak – Saját tartalmak feltöltése és megosztása (pl. képek, videók) – Rengeteg tudás, amely mindenki számára elérhető – Közösséghez tartozhatunk – Kapcsolatba léphetünk olyanokkal, akiknek hasonló az érdeklődése
Hátrányok	<ul style="list-style-type: none"> – Személyes adatainkat felhasználhatják ismeretlen célokra, például bankkártyaadatok ellopása – Keveset mozgunk – Digitális bűncselekmények – Túl sok reklám – Hamis információ – Nem gyerekeknek való tartalmak megjelenése – Függőséget okozhat
Mindkettő	<ul style="list-style-type: none"> – Reklámok – Online játékok – Szórakoztató tartalom – Saját képek, kreatív videók feltöltése

⁹<https://www.diferenciador.com/ventajas-y-desventajas-del-internet/>, utolsó letöltés: 2021. 02. 11.

Feladat 1A – Az internet előnyei és hátrányai (tanítói példány)



Feladat: Írj az állítás elé egy E-t (előny) vagy egy H-t (hátrány) vagy E-t és H-t, saját véleményed alapján!

- E Gyors kommunikáció, pl. a chat, videóhívás, email
- E Kapcsolatba léphetünk olyanokkal, akiknek hasonló az érdeklődése
- H Digitális bűncselekmények
- H Hamis információ
- E Rengeteg tudás, ami mindenki számára elérhető
- E Közösséghez tartozhatunk
- E/H Reklámok
- H Keveset mozgunk
- E/H Saját képek, kreatív videók feltöltése
- E/H Online játékok
- E/H Szórakoztató tartalom
- H Személyes adatainkat ellophatják, visszaélhetnek vele
- H Nem gyerekeknek való tartalmak megjelenése
- H Függséget okozhat

Azok a pontok, amelyek előnnyel és hátránnyal is rendelkezhetnek:

Reklámok:

E: A reklámokból tájékozódunk az új termékekről, megmutatják, hogy mit vásárolhatunk, mi az újdonság.

H: Túlzott pénzköltésre buzdítanak, befolyásolnak minket. A gyerekek gyakran nem tudják megkülönböztetni a valóságtól.

Online játékok:

E: Nagyon szórakoztatóak.

H: Játékfüggőséget okozhatnak, keveset mozgunk, feldühíthetnek stb.

Szórakoztató tartalom:

E: Jól érezzük magunkat, vicces, kreatív lehet.

H: Nem gyerekeknek való filmek, videóklipek, képek.

Saját képek, kreatív videók feltöltése

E: Megmutathatjuk magunkat és kreativitásunkat a világnak.

H: Nyomot hagyunk vele az interneten; mások letölthetik, átalakíthatják, gúnyolhatják.

Feladat 1B – Az internet előnyei és hátrányai (tanulói példány)



Feladat: Írj az állítás elé egy E-t (előny) vagy egy H-t (hátrány), vagy E-t és H-t, saját véleményed alapján!

- Gyors kommunikáció, pl. a chat, videóhívás, email
- Kapcsolatba léphetünk olyanokkal, akiknek hasonló az érdeklődése
- Digitális bűncselekmények
- Hamis információ
- Rengeteg tudás, ami mindenki számára elérhető
- Közösséghez tartozhatunk
- Reklámok
- Keveset mozgunk
- Saját képek, kreatív videók feltöltése
- Online játékok
- Szórakoztató tartalom
- Személyes adatainkat ellophatják, visszaélhetnek vele
- Nem gyerekeknek való tartalmak megjelenése
- Függséget okozhat

Feladat: Írj az állítás elé egy E-t (előny) vagy egy H-t (hátrány) vagy E-t és H-t, saját véleményed alapján!

- Gyors kommunikáció, pl. a chat, videóhívás, email
- Kapcsolatba léphetünk olyanokkal, akiknek hasonló az érdeklődése
- Digitális bűncselekmények
- Hamis információ
- Rengeteg tudás, ami mindenki számára elérhető
- Közösséghez tartozhatunk
- Reklámok
- Keveset mozgunk
- Saját képek, kreatív videók feltöltése
- Online játékok
- Szórakoztató tartalom
- Személyes adatainkat ellophatják, visszaélhetnek vele
- Nem gyerekeknek való tartalmak megjelenése
- Függséget okozhat

Feladat 2 – Az internet olyan, mint egy ..., mert...



Ez egy feladat a bővített változathoz, illetve duplaóra esetén, differenciálási lehetőséggel.

A játék célja: hasonlítsuk az internetet tárgyakhoz, fogalmakhoz úgy, hogy abból lássuk, az internet jó és/vagy rossz is lehet. A gyerekek kreativitását, kritikai gondolkodását fejleszti.

A feladatot a gyerekek egyénileg, páros munkában, kis csoportokban vagy frontálisan is elkészíthetik.




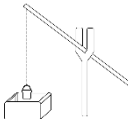


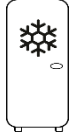
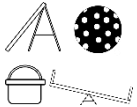
A feladatnak több változata van:

1. Az alábbi táblázatban szereplő tagmondatokat párosítjuk, egyénileg, párban vagy kiscsoportban. Annyi példányt nyomtassunk, ahány tanuló/pár/csoport van.
2. A gyerekek csak az első oszlopban szereplő tagmondatokat kapják meg, és saját maguk egyénileg/párban/kiscsoportban kiegészítik a mondatokat a saját gondolataikkal.
3. A második, bővített változat az, hogy a gyerekek az első feladat megoldása után maguk találjanak ki további hasonlatokat időre, és azokat leírják. Ez lehet egy verseny, kit tud bizonyos időn belül minél több hasonlatot összegyűjteni.

A megoldást frontálisan megbeszéljük, illetve a gyerekek saját mondatait meghallgatjuk, és a győztes csapatot megtapsoljuk/piros pontot adunk. Egy-egy különlegesen kreatív vagy esetleg vicces hasonlatot is jutalmazhatunk egy tapssal/piros ponttal.

A játékhoz annyi példányban nyomtassuk ki a feladatlapot, és vágjuk fel a mondatokat, ahány párra, csoportra osztjuk a gyerekeket. ¹⁰

¹⁰ képek forrása: <https://www.drawingtutorials101.com/how-to-draw-converse-shoe>, <https://icons8.com/icons/set/clothes>, utolsó letöltés: 2021. 02. 25.

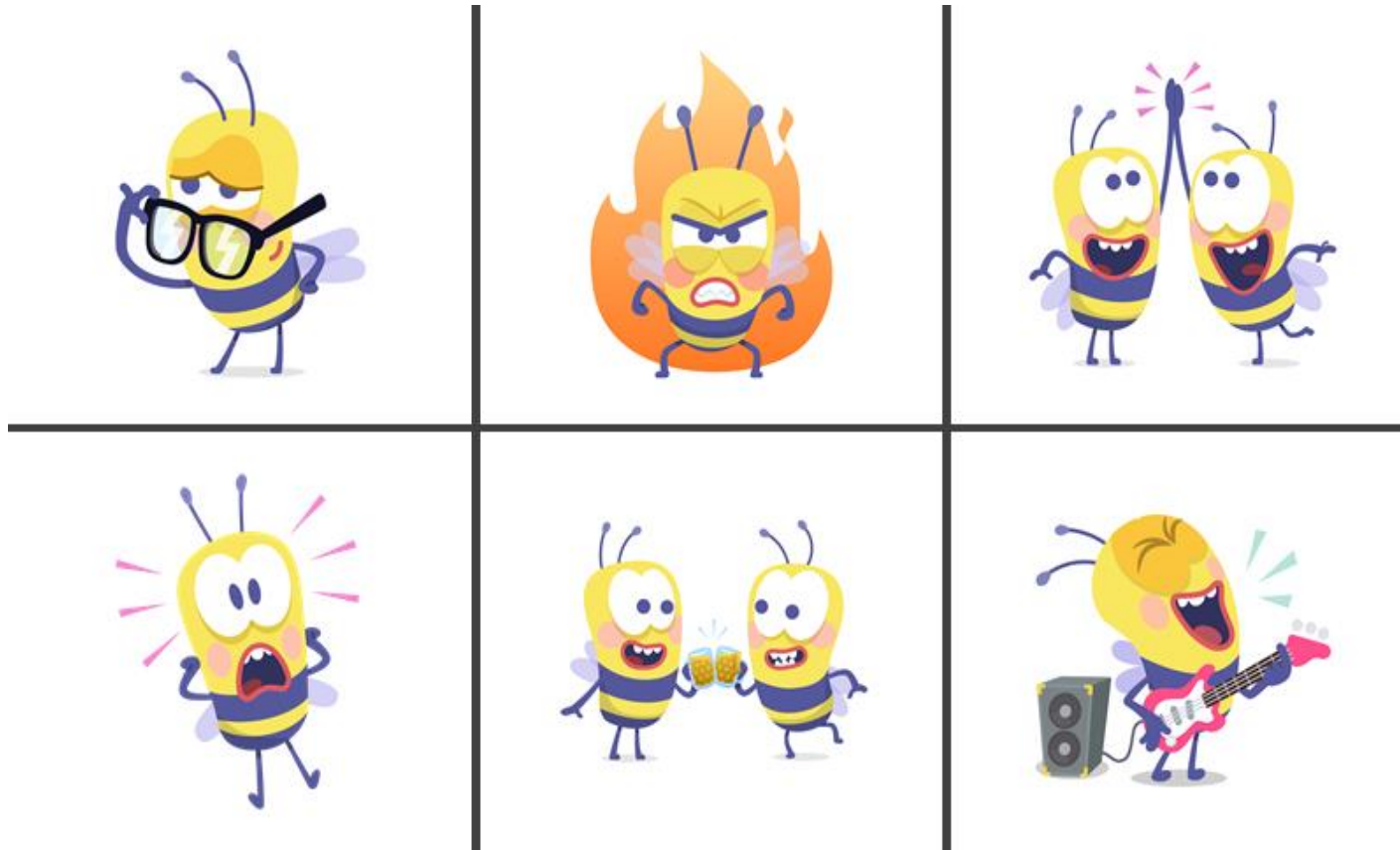
<p>Az internet olyan, mint egy könyv,</p>		<p>mert tele van tudással.</p>
<p>Az internet olyan, mint egy pillangó,</p>		<p>mert szabad és színes.</p>
<p>Az internet olyan, mint egy érme,</p>		<p>mert két oldala van.</p>
<p>Az internet olyan, mint egy kútban a víz,</p>		<p>mert kell egy eszköz, amivel eléred.</p>
<p>Az internet olyan, mint egy virágoskert,</p>		<p>mert az ott szereplő információknak is sok fajtája van.</p>
<p>Az internet olyan, mint egy bevásárlóközpont,</p>		<p>mert rengeteg mindent megtalálhatunk benne, amire szükségünk van.</p>
<p>Az internet olyan, mint a fagyasztó,</p>		<p>mert hosszan megőrzi az információkat.</p>
<p>Az internet olyan, mint a játszótér,</p>		<p>mert különleges élményeket szerezhethetünk ott.</p>

Feladat 3 – Az Internet előnyei és hátrányai (házi feladat)¹¹



Kivetítésre az óra végi házi feladat kiosztásához, illetve kinyomtatva annyi példányban, ahányan részt vesznek az órán.

Feladat: Mit csinált a méhecske az interneten, hogy így érzi magát, milyen élményben volt része: pozitív vagy negatív? Írj mondatokat a képekhez!



¹¹ kép forrása: Office 365 saját képadatbázisa

Mellékletek

Melléklet 1 – Digitális házirend¹² (kivetítésre)



DIGITÁLIS HÁZIREND

1. Az alábbi tevékenységek közben nem kütyüözöm:
 - amikor szükség van a figyelmemre, különösképpen
 - közös étkezéskor
 - házi feladat készítése közben
 - közös családi programok alkalmával
 - amikor átmegyek az úttesten
2. Naponta 1 órát töltök maximum mobileszközök használatával.
3. Töreksem arra, hogy minél több képernyőmentes, minőségi időt töltsék a családommal.
4. Az alábbi esetekben kérem a szüleim segítségét:
 - amikor egy idegen kapcsolatba akar velem lépni
 - amikor csúnya vagy bántó üzenetet kapok
 - amikor olyasmit látok, hallok az interneten, amit nem értek
 - amikor le akarok tölteni valamit
 - amikor bármit meg akarok osztani
5. Csak olyasmit küldök el, és küldök tovább, amit én is szeretnék kapni.

Kelt:

aláírások

¹² kép forrása: <https://bit.ly/3fpyUQG>, utolsó letöltés: 2021. 02. 23.

Melléklet 2 – Magyarázatok, megjegyzések a digitális házirendhez



1. Az alábbi tevékenységek közben nem kütyüözöm:

- amikor szükség van a figyelmemre, különösképpen
 - közös étkezéskor
 - házi feladat készítése közben
 - közös családi programok alkalmával
 - amikor átmegegyek az úttesten

Megjegyzés: Hagyjuk esetleg nyitott mondatként, ami további hasonló példákkal bővíthető. A figyelemnél egyrészt arra gondolunk, hogy a gyerekek ismerjék fel azt a helyzetet, amikor megtiszteljük egymást és jelen vagyunk, figyelünk egymásra: tartjuk a szemkontaktust, beszélgetünk, aktívan részt veszünk egy tevékenységben, például egy szülinapon. Másrészt, azokat a helyzeteket is fontos kiemelni, amikor a gyerekek biztonsága megkívánja a figyelmüket, pl. mozgólépcsőn közlekednek, vasúti átjárón kelnek át, vonatról szállnak le stb. Ha ezt a járdára felfestett jelzés is mutatja, akkor különösen figyeljenek. A gyerekeket, szülőket ismerve beszélgetünk arról, hogy melyek ezek a helyzetek.

2. Naponta 1 órát töltök maximum mobileszközök használatával.

Megjegyzés: A megállapított idő igazodik ahhoz, hogy a gyermek más eszközt is használ, például tévézik, azaz más képernyő előtt töltött ideje is van.

3. Töreksem arra, hogy minél több képernyőmentes, minőségi időt töltsék a családommal.

Megjegyzés: Lehet a képernyő előtt töltött közös idő is minőségi, de fontosnak tartjuk, hogy minél több offline, azaz képernyőmentes idő legyen, pl. közös vacsora, kirándulás, beszélgetés stb. A hagyományosan együtt töltött idő családonként eltérő lehet, de sugalljuk azt, hogy ez fontos. Ugyanakkor azt is érdemes hangsúlyozni, hogy nem a gyakoriság és a megtervezettség a legfontosabb, hanem az élmény.

4. Az alábbi esetekben kérem a szüleim segítségét:

- amikor egy idegen kapcsolatba akar velem lépni
- amikor csúnya vagy bántó üzenetet kapok
- amikor olyasmit látok, hallok az interneten, amit nem értek
- amikor le akarok tölteni valamit
- amikor bármit meg akarok osztani.

Megjegyzés: Itt olyanokra gondolunk, mint pl. online játékok, közösségi média, álhírek.

5. Csak olyasmit küldök el és küldök tovább, amit én is szeretnék kapni.

Megjegyzés: Itt bármilyen tovább küldhető, megosztható tartalomra gondolunk, pl. kép, emotikon, videó, üzenet, komment, poszt, gif, mém.

Melléklet 3 – Kép számítógépet együtt használó családról¹³ (kivetítésre)



¹³ kép forrása: <https://www.shutterstock.com/hu/image-photo/parents-sitting-on-sofa-their-children-517525657>, utolsó letöltés: 2021. 02. 23.

Digitális lábnyomaink

Óravázlat

Tantárgy: digitális kultúra

Az óra címe: Digitális lábnyomaink

Órakeret/Időtartam: 45 perc

Az óra típusa: új ismereteket kialakító és feldolgozó óra

Az óra célja: Az óra célja, hogy a tanulók megismerjék a digitális lábnyom fogalmát, és megértsék, hogy internetezés közben minden felhasználó kitörölhetetlen és követhető nyomokat hagy maga után. Fontos, hogy legyenek képesek különbséget tenni a direkt és indirekt digitális lábnyom között, és tudatosabb internetfelhasználóvá váljanak a digitális lábnyom jelenségének megismerésével. A foglalkozás végére a tanulók számára világos, hogy mit jelent „Az internet nem felejt” kifejezés.

Tantárgyi kapcsolatok: digitális kultúra, vizuális kultúra, etika, környezetismeret


Kulcsfogalmak: digitális lábnyom

Eszközök:

- laptop, projektor;
- lábnyomos csomagolópapír, színes filcek;
- Feladatok és Mellékletek (pl.: weboldalak és alkalmazások ikonjai, füzetbe ragasztható fogalomkártya, reflexiós lábnyomok)

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
3 perc	<p>I. RÁHANGOLÓDÁS</p> <p><i>T: Az elmúlt órákon már sok mindent megtanultunk az internetről. Például azt, hogy egy világméretű hálózat, amin keresztül kommunikálhatnak az emberek és a gépek. Azt is ügyesen összeszedtük, hogy az internet olyan, mint a kétoldalú érme: vannak kockázatok, veszélyek, viszont ha odafigyelünk, akkor biztonságosan használhatjuk a netet, ami egyébként egy jó dolog. Tudnátok ilyen ellentétpárokat mondani?</i></p> <p><i>D: Az interneten vannak hamis információk, de ha képesek vagyunk felismerni az álhíreket, akkor informálódhatunk vagy tanulhatunk is.</i></p> <p><i>D: Ha nem vesszük túlzásba, az internet lehet szórakoztató, például YouTube videók nézésével vagy online játékokkal, de ha nem vagyunk tudatosak, nem figyelünk a képernyőidőre, túlzásba is vihetjük az internetezést.</i></p> <p><i>D: Tarthatjuk a kapcsolatot az ismerőseinkkel, de törekedni kell arra, hogy akivel lehet, inkább személyesen találkozzunk.</i></p>	Frontális munka	-	<p>Amennyiben az előző órákon beszéltünk az internet előnyeiről és hátrányairól, mindenképpen érdemes visszautalni az ellentétpárokra. Ha az előző órán készült róla táblázat, azt is fel lehet villantani.</p> <p>Amennyiben nem volt ilyen foglalkozás, ennek az órának az elején néhányat összeszedhetnek a tanulók, vagy a lányomos képek elemzésével rögtön a digitális lányom témájának bevezetésére ugorhatunk.</p>
5 perc (8 perc)	<p><i>T: Nagyon ügyesek vagytok! Remélem, ezeket szem előtt tartjátok, figyelembe veszitek, és ennek tudatában szörföltök most már a neten. A mai órán tovább bővítjük a digitális világgal kapcsolatos ismereteiteket, de egyelőre nem mondom meg, hogy mi lesz az óra témája. Mutatok inkább pár képet, próbáljátok meg kitalálni, hogy ezek hogyan kapcsolódhatnak az internethez.</i></p> <p>Itt vetítsük ki a képeket.</p> <p><i>T: Van-e ötletek arról, hogyan kapcsolódhatnak ezek a képek a mai órához?</i></p>	Frontális munka	<p>Laptop, projektor</p> <p>Melléklet 1</p> <p>Melléklet 4A</p> <p>Melléklet 4B-C</p>	<p>A megadott képeket akár gifként is levetíthetjük: https://gph.is/g/aeoXbGW</p> <p>Alternatívák (Melléklet 4B-C)</p> <ol style="list-style-type: none"> Játékosabb módon is rávezethetjük a gyerekeket a lányom – digitális lányom összefüggésre, például egy kerettörténettel. Ha a pedagógus jónak látja, kitérhet a lányom – ökológiai lányom párhuzamra is. <p>Irányított beszélgetésre ötlet: Melléklet 4A</p>

	<p><i>T: Mindannyian hagyunk magunk után nyomokat. Van, hogy szándékosan, de van úgy, hogy nem is tudunk róla. Ezek nem tudatosak, akarattunk ellenére történnek. Tudtok példákat mondani mindkettőre?</i></p> <p><i>D: várható válaszok</i></p> <p><i>T: Így van, pontosan. Képzeljétek el, hogy az interneten is rengeteg nyomot hagyunk magunk után. Van, hogy szeretnénk nyomot hagyni, de van olyan is, hogy nem is sejtjük, hogy nyomot hagyunk, amelyet mások bizony könnyen megtalálhatnak. Ezeket az interneten hagyott nyomainkat digitális lábnyomoknak hívjuk.</i></p> <p><i>A mai órán a digitális lábnyom, a saját digitális lábnyomunk lesz a téma.</i></p>			<p>Várható tanulói válaszok:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Direkt, ha például a fába véssük a monogramunkat vagy graffitizünk a falon.</i> – <i>Nem tudatos, ha például elhagyunk valamit, pl. pulcsit, és abból kiderül, hogy ott voltunk.</i> – <i>Ha vásárlásnál kártyával fizetünk, az is egy adat, mert a blokkon megjelenítik a kártya utolsó 4 számát (nehezen visszakövethető, de felhívhatjuk erre a tanulók figyelmét).</i> – <i>Ha ott marad valahol az ujjlenyomatunk, pedig nem szeretnénk.</i>
5 perc (13 perc)	<p>II. A TÉMA FELDOLGOZÁSA</p> <p><i>T: Ezek alapján valaki meg tudná fogalmazni, milyen lehet a digitális lábnyom? Hogyan tudnátok megfogalmazni a saját szavaitokkal?</i></p> <p><i>D: Internetre feltöltött képek, posztok, amikből következtetni lehet arra, hogy ezeket ki tette fel és miért.</i></p> <p><i>T: Így van. Minden internetes tevékenységünk után digitális lábnyomot hagyunk magunk után. Vannak olyan nyomok, amelyeket szándékosan hagyunk az interneten: például a bejegyzések a közösségi oldalakon, kommentek, lájkok, képek az Instagramon, videók a YouTube-on. Vannak viszont olyanok, amiket nem tudatosan hagyunk magunk után. Ilyenek az internetes kereséseinkről, meglátogatott weboldalakról keletkeznek, vagy egyszerűen mások teszik fel rólunk úgy, hogy nem adtunk rá engedélyt. Minden nyom elraktározódik, ezekhez mások is hozzáférhetnek, adott esetben vissza is élhetnek vele.</i></p>	Frontális munka	<p>Melléklet 3</p> <p>Melléklet 5</p>	<p><u>Digitális lábnyom</u>: azokra a jelekre, nyomokra vonatkozik, amelyek a felhasználó online jelenléte után maradnak, és amelyekből következtetni lehet a tevékenységére. Ezek bármilyen jellegű információk lehetnek: regisztráció egy adott oldalon, e-mailezés (a csatolmányokat is beleértve), videók fel- és letöltése, kommentelés, blogolás stb. A digitális lábnyom így minden olyan információra vonatkozik, amely alapján be lehet azonosítani az adott felhasználót.</p> <p>Elvont definíció helyett érdekesebb ennek a korosztálynak több példával körülírni, megmagyarázni a digitális lábnyom jelenségét.</p> <p>A fogalom – a füzetbe ragasztható formában – megtalálható a mellékletekben (Melléklet 3).</p> <p>A digitális lábnyom kapcsán érdemes kitérni a sütitre (cookies) és az inkognitó üzemmódra, hiszen mindkét dolog összefüggésben van az internetes nyomokkal (Melléklet 5).</p>

20 perc (33 perc)	<p><i>T: Hogy jobban megértsük, mi is az a digitális lábnyom, arra kérlek titeket, hogy négy fős csoportokba rendeződjétek. A feladat az, hogy jelenítsétek meg a saját digitális lábnyomotokat, majd ezekből minden csoport csináljon egy közöset is. Látjátok, hogy a csomagolópapír szélén van négy darab üres lábnyom. Ezekbe először mindenki a saját digitális lábnyomát készítse el külön-külön. A tanári asztalon találtok különféle weboldalokról, alkalmazásokról ikonokat. Ezekből vigyétek el azokat, amikre a feladathoz szükségetek van, és ragasszátok be a saját kis lábnyomotokba! Ha nincs olyan kép, amire szükségetek lenne, bele is rajzolhattok a lábnyomba. Miután minden csoporttag elkészült a saját lábnyomával, beszéljétek meg közösen, kinek milyen a digitális lábnyoma, majd ami közös, azt írjátok fel középre is! Így lesz kész a montázsotok.</i></p> <p><i>Na, de miből is jön össze a saját digitális lábnyomunk? Adok ehhez segítő kérdéseket, amiket fel is írok a táblára:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Milyen oldalakra regisztráltál eddig? - Hova töltesz fel szöveget, képet? - Miket lájkolsz? - Milyen oldalakat látogatsz? 	Kooperatív csoport, ablak-módszerrel	csoportonként 1 ív csomagolópapír 4 db lábnyommal és középen kerettel Melléklet 2B színes filcek	<p>Időméréshez használhatjuk a https://www.onlinestopwatch.com/ alkalmazást.</p> <p>Alternatíva:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rajzórán a gyerekek rajzolják körbe a saját lábnyomukat: 1 csomagolópapírra négyet, középre egy nagy négyzetet vagy egy hatalmas lábnyomot és ezt használják fel a feladathoz. 2. A gyerekek ragasszanak egy felnyitható fekete korongot a lábnyomba, és ez alá tegyenek vagy rajzoljanak olyan oldalakat/programokat/alkalmazásokat, amiket csak egyszer használtak, és esetleg már csak halványan emlékeznek rá (segítségként érdemes megnézni a keresési előzményeket). Ez a felnyitható fekete korong azt jelképezi, hogy már szinte nem is emlékszünk, vagy nem akarunk emlékezni azokra az oldalakra, amikre talán csak egyszer kattintottunk rá, de ezek is ott vannak a digitális lábnyomunkban. 
10 perc (43 perc)	<p>Miután elkészültek a montázsok, tegyük ki az összeset egy helyre (tanári asztal, faliújság, padló)! Nézzük meg őket közösen és beszéljük meg!</p> <p>Egy-egy érdekességre térjünk ki – a gyerekek milyen oldalakra regisztráltak, itt milyen aktivitásaik vannak, miket, hogyan posztolnak vagy kommentelnek, milyen képeket töltenek fel. Mindenképpen utaljunk más foglalkozások témáira is, hogy a feltöltött képekkel, adatokkal mások vissza is élhetnek (pl. adathalászat, netes zaklatás, de ezekkel külön órákon érdemes részletesebben is foglalkozni).</p>	Frontális munka		<p>Ez a feladat négy fős csoportmunkában is kivitelezhető. Ki lehet emelni a közös elemeket is, de mindenképpen térjünk ki a csoportban előforduló sajátosságokra, pl. animés chatszoba. Mindenképpen hívjuk fel a figyelmet arra, hogy a Facebook közösségi oldalra 13 év alattiak nem regisztrálhatnak.</p> <p>Ehhez a feladathoz újra ki lehet vetíteni a tengerpartos lábnyomot. Tanulság megfogalmazása. Ajánlott irányított beszélgetés: Melléklet 6.</p>
2 perc (45 perc)	<p>III. REFLEXIÓ</p> <p>Minden tanuló kap visszajelző papírt. Ebben kell válaszolnia egy-egy szóval a kérdésekre.</p> <p>Házi feladat kiosztása.</p>	Egyéni munka	Feladat 1-2	Az elkészült lábnyomokat tűzzük ki a faliújságra.

Ajánlott irodalom

Hintalovon Gyermekjogi Alapítvány – Mit jelent a digitális lábnyom?

(időtartam: 0:35)

<https://www.youtube.com/watch?v=XxKyeuwQjA>, utolsó letöltés: 2021. 02. 24.

Klausz Melinda: *Megosztok, tehát vagyok. Szakértői kérdések és válaszok a közösségi médiáról.* Atheneum Kiadó Kft. 2017. Budapest.

Námesztovszki Zsolt – Tudatos és biztonságos internethasználat – A digitális lábnyom

(időtartam: 14:04)

<https://www.youtube.com/watch?v=BpCKSQCHjG8>, utolsó letöltés: 2021. 02. 24.

Feladatok

Feladat 1 – Reflexió



Feladat 3A – Digitális lábnyomok



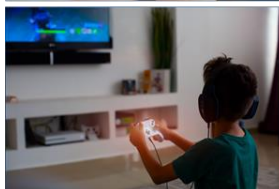
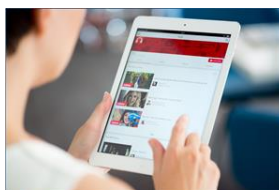
Az alábbi képeken 10 éves tanulók digitális lábnyomát látod. A képek alapján töltsd ki a táblázatot!



Panni



Bendegúz



Dani

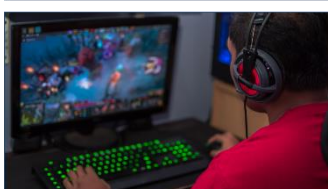
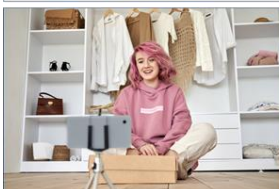


Kitti

Fruzszi



Patrik



	Mi iránt érdeklődik?/ Mit szeret csinálni a szabadidejében?	Milyen weboldalakat látogat? / Milyen alkalmazásokat / játékplatformokat használ? Milyen játékokat játszik?	Tudsz-e ajánlani neki olyan oldalt / játékot / alkalmazást / játékplatformot, ami tetszene neki és nem látod a képen?
Fruzsi			
Bendegúz			
Patrik			
Kitti			
Dani			
Panni			

Feladat 3B – Digitális lábnyomok (lehetséges megoldás)



	Mi iránt érdeklődik?/ Mit szeret csinálni a szabadidejében?	Milyen weboldalat látogat / Milyen alkalmazásokat / játékplatformokat használ? Milyen játékokat játsszik?	Tudsz-e ajánlani neki olyan oldalt / játékot / alkalmazást / játékplatformot, ami tetszene neki és nem látod a képen?
Fruzszi	<ul style="list-style-type: none"> – Divat, szépségápolás – Ismert divat- és beauty influenszerek videóját nézi rendszeresen 	<ul style="list-style-type: none"> – YT 	<ul style="list-style-type: none"> – Viszok Fruzszi – Kárpáti Réka – Sydney van den Bosch videói
Bendegúz	<ul style="list-style-type: none"> – Sport – Online sport-videójátékok 	<ul style="list-style-type: none"> – Fifa – Madden 	<ul style="list-style-type: none"> – NBA 2k21 – F1 2020
Patrik	<ul style="list-style-type: none"> – Stratégiai és akció-videójátékok, – Game-player videók, – YT 	<ul style="list-style-type: none"> – game-play videók YT-on és Twitchen; – League of Legends 	<ul style="list-style-type: none"> – Fortnite – Ratchet & Clank
Kitti	<ul style="list-style-type: none"> – Slime-videók, – Slime-ozás – Minecraft 	<ul style="list-style-type: none"> – Minecraft – YT 	<ul style="list-style-type: none"> – Roblox – Nim C (angol nyelvű) – Erdélyi Mónika YT csatornája
Dani	<ul style="list-style-type: none"> – Xbox – Chatelés Viberen – Zenehallgatás – Kedvenc lejátszási listák a YT-on 	<ul style="list-style-type: none"> – Xbox – Youtube 	<ul style="list-style-type: none"> – Discord – PlayStation
Panni	<ul style="list-style-type: none"> – Nézi, ahogy a nővére képeket szerkeszt és posztol az Instán (fontos, hogy nem ő, mert ő még nem regisztrálhat) – Kézműves videók nézegetése 	<ul style="list-style-type: none"> – Instagram – YouTube – 5-minute crafts 	<ul style="list-style-type: none"> – Crafts for Kids (angol nyelvű) – Nim C (angol nyelvű)

Feladat 4A – Jó vagy nem?



Feladat: Olvasd el az alábbi szituációkat az interneten hagyott lábnyomokról, és karikázd be, hogy szerinted jó-e az illetőnek vagy sem, hogy nyoma maradt a neten! Röviden indokold meg a döntésed!

- Hanna két éve tanul zongorázni a helyi zeneiskolában. Neki még nincs sem Facebook-, sem Instagram profilja, de a szüleinek igen. Tamás bácsi, a zeneiskola igazgatója feltesz egy csomó képet a decemberi vizsgakoncertről a zenesuli Instagram oldalára, amit arra használ, hogy az iskolát népszerűsítse a környéken élők számára. Hanna képei is felkerülnek az oldalra, ami mindenki számára nyilvánosan megtekinthető – néhány idősebb ismerőse lájkolja is őket.



- Blanka harmadikos, fél éve született a kisöccse, akit nagyon szeret. A 9. születésnapjára kapott a szüleitől egy mobilt, aminek nagyon jó a kamerája. Azóta egyfolytában fotózik és rövid videókat készít. Készít egy videót a tesója fürdetéséről, amit nagyon cukinak tart, ezért a szülei megkérdezése nélkül megosztja a barátnőivel közös Viber-csoportjában.



- Robi szenvedélyes videójátékos. Még csak 10 éves, de a szülei engedélyével sok e-sport versenyt néz, és rendszeresen követ néhány népszerű game-playert. A barátai biztatják, hogy indítson ő is egy YT-csatornát, ahol streamelhet. A szülei kissé bizonytalanok, de végül megengedik neki, hogy saját csatornát indítson.



- Petiék elmennek nyaralni az Adriára két hétre. Miután visszajönnek, az apukája feltölti a nyaraláson készült családi képeket a Facebookra. Ezeket csak az ismerősei láthatják.



- Eszter nagyon szeret a cukorkagyűjtögetős játékkal játszani a telefonján, amelyet a szülei letöltöttek neki. Az egyik nap sajnos nem ment olyan jól a játék és hamar elfogyott az összes élete, amiből óránként csak 1-et kap. De ha fizet érte, akkor 2 órán keresztül végtelen élete lehetne. Szerintetek éljen a lehetőséggel?



Feladat 4B – Jó vagy nem? (Javaslatok a feladat megbeszéléséhez)

1. Ma már bevett gyakorlat, hogy egy iskola a tanév elején a tanulók szüleivel aláírat egy formanyomtatványt, amelyben a szülő hozzájárul ahhoz, hogy a tanulóról a különböző iskolai rendezvényeken készült fotókat és videófelveteleket az iskola közzé teheti akár a saját honlapján, akár a közösségi médiában. Ez esetben nem jelenthet gondot, hogy a vizsgakoncerten készült képek kikerülnek a zeneiskola Instagram oldalára, és a digitális lábnyom szempontjából sem problémás az eset, hiszen a gyermek a tehetsége gyakorlása közben, pozitív kontextusban szerepel a képeken.
2. Ebben az esetben valószínűleg a szülők tudomására jut, hogy Blanka megosztotta a fürdetésről készített videóját – akár azért, mert ő dicsekszik el ezzel, akár valamelyik barátnője mutatja meg a saját szüleinek. A szülőknek el kell beszélgetniük Blankával, és el kell magyarázniuk, hogy ez egy intim helyzetnek minősül, mivel a baba meztelen – még akkor is, ha nagyon kicsi. A kisöccse, amikor már idősebb lesz, valószínűleg nem örül annak, hogy mások birtokába került olyan videó, amin ő kicsi korában meztelenül szerepel.
3. Itt a szülőknek érdemes azt mérlegelni, hogy egy YT-csatorna indításával Robi kiteszi magát annak a kockázatnak, hogy a videóit megtekintő gyerekek között lesznek olyanok, akik kifejezetten a piszkálódás, trollkodás szándékával teszik ezt, vagy ha nem is ez volt az eredeti szándék, könnyen elindulhatnak olyan kommentek, amik bántók, csúfolódók. A másik aggályos pont az lehet, ha Robi olyan online játékot játszik, amit annak korhatárbesorolása alapján nem játszhatna. A digitális lábnyom szempontjából szerencsésebb lenne, ha ennyi idősen még nem indítana csatornát, de ha a szülők megengedik neki, akkor javasolt ezt kamera nélkül játszania.
4. Peti apukája tudatos közösségi médiahasználónak tekinthető, hiszen figyel az adatvédelmi beállításokra. A családi fotókat csak az ismerősei láthatják. Ennek ellenére előfordulhat, hogy olyan képet oszt meg, aminek a gyermeke nem örül (pl. nem tetszik magának a fotón), ilyenkor szerencsés, ha az édesapa figyelembe veszi a gyermek érzéseit, igényeit. Ma már teljesen természetes, hogy a szülők családi képeket tesznek fel a közösségi médiás platformokra – ez a kapcsolattartás egyik formájává is vált, ugyanakkor a digitális lábnyom szempontjából el kell mondani, hogy a gyerekek az esetek nagy részében nem a saját hozzájárulásuk alapján kerülnek fel ezekre a felületekre.
5. Mivel Eszter a saját telefonján játszik, valószínűleg csak úgy tud fizetni az újabb életért, hogy azt a telefon egyenlegre terhelik. Annak érdekében, hogy ezt elkerüljék, fontos, hogy a szülők a telefonra letöltött játékokon belül állítsák be (ez technikailag adott opció), hogy a fizetés ne a telefon egyenleg terhére, hanem bankkártyás fizetéssel történjen. A kártyás fizetésnél a gyermek általában nem ismeri a kártya adatait. Ha mégis ismerné, mivel kétlépcsős azonosítás van, a bank vagy egy jelszót vagy egy ujjlenyomatot azonosítást kér, amiről az értesítés a szülő telefonjára érkezik, és így megakadályozható a nem kívánt pénzköltés.

Feladat 5A – Kinek mekkora a digitális lábnyoma?



Az alábbiakban néhány internetfelhasználó digitális lábnyomáról olvashatsz. Nézd meg, hogy kinek mekkora a digitális lábnyoma, és a betűjelzésük alapján helyezd őket növekvő sorrendbe a legkisebbtől a legnagyobbig!

- A. Margit néni** (76 éves) Leginkább főzéssel kapcsolatos weboldalakat böngész, új recepteket keres. Minden hétvégén Skype-ol a legkisebb unokájával. Hetente körülbelül 3 órát tölt a neten.
- B. Kristóf** (13 éves) Szeret online játékokat játszani, és az Instagramra és a TikTokra is regisztrált. Az Instagramon rendszeresen posztol képeket. A TikTokra vicces videókat tesz fel magáról, sokszor másokat is parodizál. Naponta legalább 3 órát internetezik, de szombaton és vasárnap akár ötöt is.
- C. András** (29 éves) Eladó használt autót keres az interneten, valamint a bankok honlapjait nézegeti, mert csak hitelből tud kocsit venni. Amikor étteremben eszik (egy hónapban 1-2 alkalommal), lefotózza az ételeket, és a képeket a Facebookon posztolja. Naponta maximum 1-2 órát tölt a neten.
- D. Kata** (48 éves) Sokat olvas a biztonságos internetezésről, és rendszeresen látogatja a híroldalakat is. A közösségi médiában semmit nem oszt meg, és a Facebookra feltöltött képeit is csak az ismerősei láthatják. Napi 2-2,5 órát internetezik.
- E. Anna** (8 éves) Cuki állatos képeket nézeget a világhálón, a YouTube-on pedig kézműves videókat néz az anyukájával, hogy origamis ötleteket gyűjtsenek. Mivel sulis után edzésre jár, nincs mindennap ideje netezni. Kétnaponta kb. másfél órát tölt a neten. Közösségi oldalakat még nem használ, hiszen ezekre csak 13 éves kortól regisztrálhat.

Feladat 5B – Kinek mekkora a digitális lábnyoma? (tanítói változat) ¶¶

A leírások alapján töltsd ki a táblázatot a megfelelő információkkal!

- A. Margit néni** (76 éves) Leginkább főzéssel kapcsolatos weboldalakat böngész, új recepteket keres. Minden hétvégén Skype-ol a legkisebb unokájával. Hetente körülbelül 3 órát tölt a neten.
- B. Kristóf** (13 éves) Szeret online játékokat játszani, és az Instagramra és a TikTokra is regisztrált. Az Instagramon rendszeresen posztol képeket. A TikTokra vicces videókat tesz fel magáról, sokszor másokat is parodizál. Naponta legalább 3 órát internetezik, de szombaton és vasárnap akár ötöt is.
- C. András** (29 éves) Eladó használt autót keres az interneten, valamint a bankok honlapjait nézegeti, mert csak hitelből tud kocsit venni. Amikor étteremben eszik (egy hónapban 1-2 alkalommal), lefotózza az ételeket, és a képeket a Facebookon posztolja. Naponta maximum 1-2 órát tölt a neten.
- D. Kata** (48 éves) Sokat olvas a biztonságos internetezésről, és rendszeresen látogatja a híroldalakat is. A közösségi médiában semmit nem oszt meg, és a Facebookra feltöltött képeit is csak az ismerősei láthatják. Napi 2-2,5 órát internetezik.
- E. Anna** (8 éves) Cuki állatos képeket nézeget a világhálón, a YouTube-on pedig kézműves videókat néz az anyukájával, hogy origamis ötleteket gyűjtsenek. Mivel sulis után edzésre jár, nincs mindennap ideje netezni. Kétnaponta kb. másfél órát tölt a neten. Közösségi oldalakat még nem használ, hiszen ezekre csak 13 éves kortól regisztrálhat.

Név	Életkor	Digitális lábnyomok	Képernyőidő
András	29 év	<ul style="list-style-type: none"> – használt autók keresése – bankok honlapjai – éttermi fotók posztolása 	1-2 óra/nap
Margit néni	76 év	<ul style="list-style-type: none"> – recept- és főzőoldalak – Skype 	3 óra/hét
Anna	8 év	<ul style="list-style-type: none"> – állatos képek – kézműves videók a youtube-on 	1,5 óra/2 nap
Kata	48 év	<ul style="list-style-type: none"> – biztonságos netezés – híroldalak – közösségi média – a képeit csak az ismerősei látják 	2-2,5 óra/nap
Kristóf	13 év	<ul style="list-style-type: none"> – online játékok – Instagram – TikTok – vicces videók 	3 óra/nap H-P 5 óra/nap/SZ-V

Feladat 5B – Kinek mekkora a digitális lábnyoma? (tanulói változat)

A leírások alapján töltsd ki a táblázatot a megfelelő információkkal!

- A. Margit néni** (76 éves) Leginkább főzéssel kapcsolatos weboldalakat böngész, új recepteket keres. Minden hétvégén Skype-ol a legkisebb unokájával. Hetente körülbelül 3 órát tölt a neten.
- B. Kristóf** (13 éves) Szeret online játékokat játszani, és az Instagramra és a TikTokra is regisztrált. Az Instagramon rendszeresen posztol képeket. A TikTokra vicces videókat tesz fel magáról, sokszor másokat is parodizál. Naponta legalább 3 órát internetezik, de szombaton és vasárnap akár ötöt is.
- C. András** (29 éves) Eladó használt autót keres az interneten, valamint a bankok honlapjait nézegeti, mert csak hitelből tud kocsit venni. Amikor étteremben eszik (egy hónapban 1-2 alkalommal), lefotózza az ételeket, és a képeket a Facebookon posztolja. Naponta maximum 1-2 órát tölt a neten.
- D. Kata** (48 éves) Sokat olvas a biztonságos internetezésről, és rendszeresen látogatja a híroldalakat is. A közösségi médiában semmit nem oszt meg, és a Facebookra feltöltött képeit is csak az ismerősei láthatják. Napi 2-2,5 órát internetezik.
- E. Anna** (8 éves) Cuki állatos képeket nézeget a világhálón, a YouTube-on pedig kézműves videókat néz az anyukájával, hogy origamis ötleteket gyűjtsenek. Mivel sulis után edzésre jár, nincs mindennap ideje netezni. Kétnaponta kb. másfél órát tölt a neten. Közösségi oldalakat még nem használ, hiszen ezekre csak 13 éves kortól regisztrálhat.

Név	Életkor	Digitális lábnyomok	Képernyőidő
		<ul style="list-style-type: none"> – használt autók keresése – bankok honlapjai – éttermi fotók posztolása 	1-2 óra/nap
Margit néni	76 év	<ul style="list-style-type: none"> – recept- és főzőoldalak – Skype 	
Anna	8 év	<ul style="list-style-type: none"> – – 	1,5 óra/2 nap
	48 év	<ul style="list-style-type: none"> – biztonságos netezés – híroldalak – közösségi média – a képeit csak az ismerősei látják 	
Kristóf	13 év	<ul style="list-style-type: none"> – – – 	3 óra/nap H-P 5 óra/nap/SZ-V

Feladat 5C – Kinek mekkora a digitális lábnyoma?



Rajzoljátok meg a felhasználók digitális lábnyomait! Ügyeljete az arányosságra! Akinek nagyobb a digitális lábnyoma, annak nagyobbat is rajzoljatok!

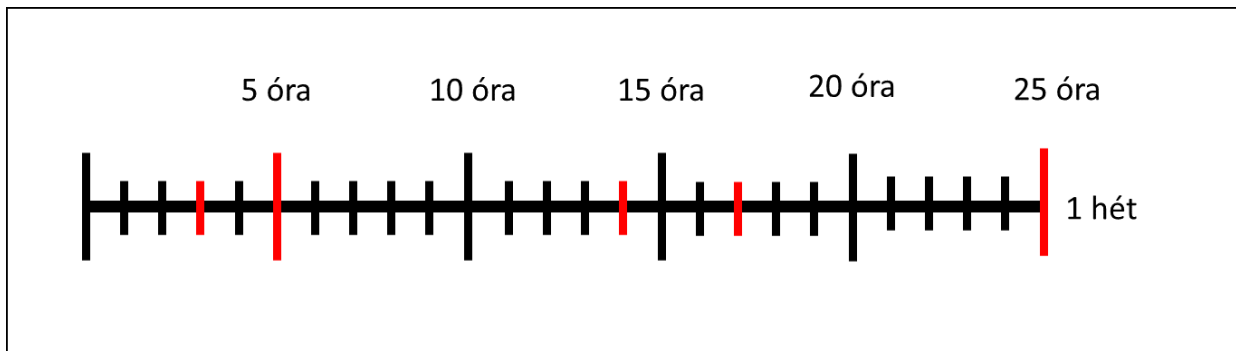
- A. Margit néni** (76 éves) Leginkább főzéssel kapcsolatos weboldalakat böngész, új recepteket keres. Minden hétvégén Skype-ol a legkisebb unokájával. Hetente körülbelül 3 órát tölt a neten.
- B. Kristóf** (13 éves) Szeret online játékokat játszani, és az Instagramra és a TikTokra is regisztrált. Az Instagramon rendszeresen posztol képeket. A TikTokra vicces videókat tesz fel magáról, sokszor másokat is parodizál. Naponta legalább 3 órát internetezik, de szombaton és vasárnap akár ötöt is.
- C. András** (29 éves) Eladó használt autót keres az interneten, valamint a bankok honlapjait nézegeti, mert csak hitelből tud kocsit venni. Amikor étteremben eszik (egy hónapban 1-2 alkalommal), lefotózza az ételeket, és a képeket a Facebookon posztolja. Naponta maximum 1-2 órát tölt a neten.
- D. Kata** (48 éves) Sokat olvas a biztonságos internetezésről, és rendszeresen látogatja a híroldalakat is. A közösségi médiában semmit nem oszt meg, és a Facebookra feltöltött képeit is csak az ismerősei láthatják. Napi 2-2,5 órát internetezik.
- E. Anna** (8 éves) Cuki állatos képeket nézeget a világhálón, a YouTube-on pedig kézműves videókat néz az anyukájával, hogy origamis ötleteket gyűjtsenek. Mivel sulis után edzésre jár, nincs mindennap ideje netezni. Kétnaponta kb. másfél órát tölt a neten. Közösségi oldalakat még nem használ, hiszen ezekre csak 13 éves kortól regisztrálhat.

Feladat 5D – Egy kis matek!



Mindegyik személynél szerepel, hogy mennyi időt tölt a neten. A leírásokból számold ki, hogy **hetente ki mennyi időt tölt** internetezéssel! Ez alapján helyezd el őket és írd a személy nevét a számegyenesen a megfelelő helyre!

- A. Margit néni** (76 éves) Leginkább főzéssel kapcsolatos weboldalakat böngész, új recepteket keres. Minden hétvégén Skype-ol a legkisebb unokájával. Hetente körülbelül 3 órát tölt a neten.
- B. Kristóf** (13 éves) Szeret online játékokat játszani, és az Instagramra és a TikTokra is regisztrált. Az Instagramon rendszeresen posztol képeket. A TikTokra vicces videókat tesz fel magáról, sokszor másokat is parodizál. Naponta legalább 3 órát internetezik, de szombaton és vasárnap akár ötöt is.
- C. András** (29 éves) Eladó használt autót keres az interneten, valamint a bankok honlapjait nézegeti, mert csak hitelből tud kocsit venni. Amikor étteremben eszik (egy hónapban 1-2 alkalommal), lefotózza az ételeket, és a képeket a Facebookon posztolja. Naponta maximum 1-2 órát tölt a neten.
- D. Kata** (48 éves) Sokat olvas a biztonságos internetezésről, és rendszeresen látogatja a híroldalakat is. A közösségi médiában semmit nem oszt meg, és a Facebookra feltöltött képeit is csak az ismerősei láthatják. Napi 2-2,5 órát internetezik.
- E. Anna** (8 éves) Cuki állatos képeket nézeget a világhálón, a YouTube-on pedig kézműves videókat néz az anyukájával, hogy origamis ötleteket gyűjtsenek. Mivel sulis után edzésre jár, nincs mindennap ideje netezni. Kétnaponta kb. másfél órát tölt a neten. Közösségi oldalakat még nem használ, hiszen ezekre csak 13 éves kortól regisztrálhat.



Feladat 5D – Egy kis matek! (online)

Húzd a megfelelő helyre az idővonalon a leírásban szereplő személyek nevét az alapján, hogy hetente mennyi időt töltenek az interneten!

Megjegyzés: Ha van interaktív tábla, a feladat 5D LearningApps tankocka változatban is megoldható:

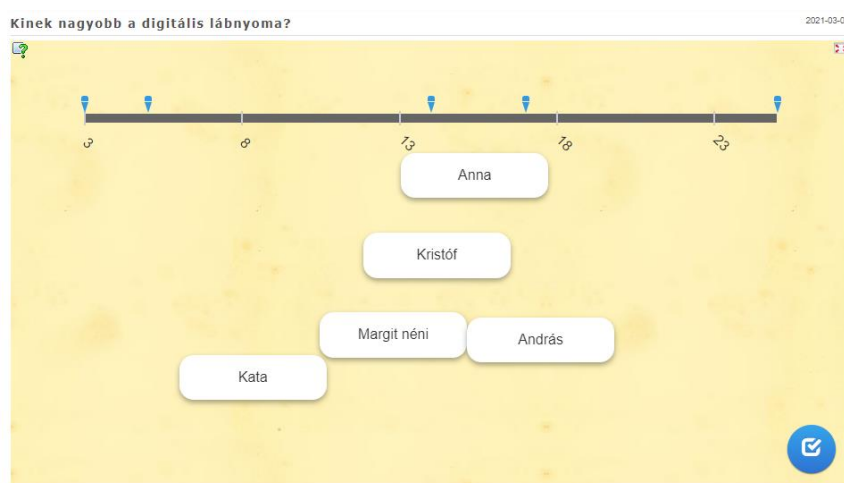
Weblink: <https://learningapps.org/display?v=pg1f2of9j21>

Teljes képernyős link: <https://learningapps.org/watch?v=pg1f2of9j21>

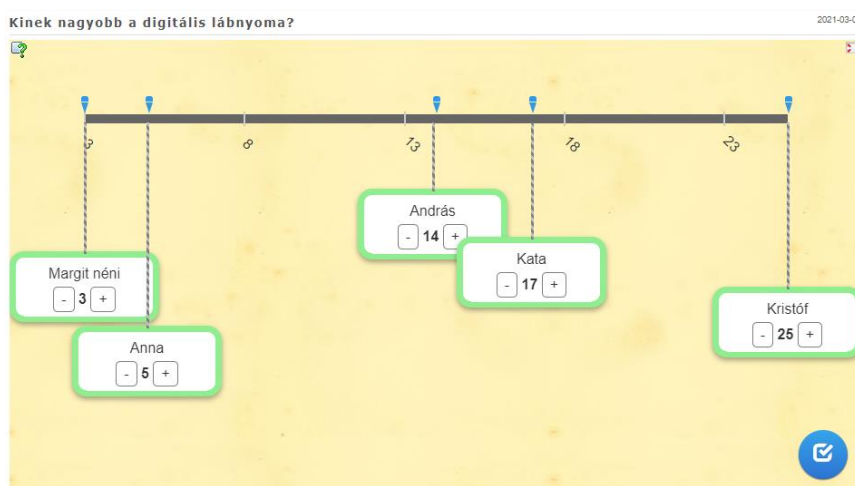
QR-kód:



Feladat:



Megoldás:



Feladat 5E – A tudatos internetező (tanulói változat)



A leírások alapján beszéljétek meg, hogy ki számít tudatos internetezőnek, ki van kevésbé kitéve veszélyeknek! Ki az, akinek tudatosabbnak kellene lennie, és mire kellene ügyelnie, hogy lehetőleg elkerülje az internet kockázatait?

- A. Margit néni** (76 éves) Leginkább főzéssel kapcsolatos weboldalakat böngész, új recepteket keres. Minden hétvégén Skype-ol a legkisebb unokájával. Hetente körülbelül 3 órát tölt a neten.
- B. Kristóf** (13 éves) Szeret online játékokat játszani, és az Instagramra és a TikTokra is regisztrált. Az Instagramon rendszeresen posztol képeket. A TikTokra vicces videókat tesz fel magáról, sokszor másokat is parodizál. Naponta legalább 3 órát internetezik, de szombaton és vasárnap akár ötöt is.
- C. András** (29 éves) Eladó használt autót keres az interneten, valamint a bankok honlapjait nézegeti, mert csak hitelből tud kocsit venni. Amikor étteremben eszik (egy hónapban 1-2 alkalommal), lefotózza az ételeket, és a képeket a Facebookon posztolja. Naponta maximum 1-2 órát tölt a neten.
- D. Kata** (48 éves) Sokat olvas a biztonságos internetezésről, és rendszeresen látogatja a híroldalakat is. A közösségi médiában semmit nem oszt meg, és a Facebookra feltöltött képeit is csak az ismerősei láthatják. Napi 2-2,5 órát internetezik.
- E. Anna** (8 éves) Cuki állatos képeket nézeget a világhálón, a YouTube-on pedig kézműves videókat néz az anyukájával, hogy origamis ötleteket gyűjtsenek. Mivel sulis után edzésre jár, nincs mindennap ideje netezni. Kétnaponta kb. másfél órát tölt a neten. Közösségi oldalakat még nem használ, hiszen ezekre csak 13 éves kortól regisztrálhat.

Feladat 5E – A tudatos internetező (tanítói változat – lehetséges megoldás) [↑↑](#)

A leírások alapján beszéljétek meg, hogy ki számít tudatos internetezőnek, ki van kevésbé kitéve veszélyeknek! Ki az, akinek tudatosabbnak kellene lennie, és mire kellene ügyelnie, hogy lehetőleg elkerülje az internet kockázatait?

- A. Margit néni** (76 éves) Leginkább főzéssel kapcsolatos weboldalakat böngész, új recepteket keres. Minden hétvégén Skype-ol a legkisebb unokájával. Hetente körülbelül 3 órát tölt a neten.

Margit néni tudatosnak nevezhető, hiszen az őt érdeklő receptgyűjteményekre keres rá, és a netet ezen kívül csak kapcsolattartásra használja. Ő valószínűleg nem fedezte fel az internetben rejlő más lehetőségeket.

- B. Kristóf** (13 éves) Szeret online játékokat játszani, és az Instagramra és a TikTokra is regisztrált. Az Instagramon rendszeresen posztol képeket. A TikTokra vicces videókat tesz fel magáról, sokszor másokat is parodizál. Naponta legalább 3 órát internetezik, de szombaton és vasárnap akár ötöt is.

Kristóf egyáltalán nem tudatos. Számtalan kockázatnak teszi ki magát. Aránytalanul sok időt tölt az interneten. Vicces videóival saját magát teheti gúny tárgyává. Mások felhasználhatják ezeket, netes zaklatás áldozatává válhat. A másokat parodizáló videóit félreérthetik, még akkor is, ha nem rossz szándékkal készíti ezeket. Lehet, hogy ő ezeket viccnek szánja, de másoknak már sértők és bántók lehetnek. Valakik fel is használhatják ezeket a videókat rossz szándékkal.

- C. András** (29 éves) Eladó használt autót keres az interneten, valamint a bankok honlapjait nézegeti, mert csak hitelből tud kocsit venni. Amikor étteremben eszik (egy hónapban 1-2 alkalommal), lefotózza az ételeket, és a képeket a Facebookon posztolja. Naponta maximum 1-2 órát tölt a neten.

András tudatos internetező, mert megtalálja az őt érdeklő információkat, a megfelelő oldalon próbál tájékozódni, az ételfotóival pedig nem sérti meg mások személyiségi jogait.

- D. Kata** (48 éves) Sokat olvas a biztonságos internetezésről, és rendszeresen látogatja a híroldalakat is. A közösségi médiában semmit nem oszt meg, és a Facebookra feltöltött képeit is csak az ismerősei láthatják. Napi 2-2,5 órát internetezik.

Kata próbál utánajárni annak, hogy hogyan használhatja biztonságosan az internetet. Tudása így ebben naprakész. Emellett híroldalakat olvas. Jó, hogy több forrásból igyekszik tájékozódni. Szintén dicséretes, hogy ügyel a közösségi oldalon a biztonsági beállításaira. A képernyőideje lehetne valamivel kevesebb, de ez még nem számít ártalmasnak.

- E. Anna** (8 éves) Cuki állatos képeket nézeget a világhálón, a YouTube-on pedig kézműves videókat néz az anyukájával, hogy origamis ötleteket gyűjtsenek. Mivel sulis után edzésre jár, nincs mindennap ideje netezni. Kétnaponta kb. másfél órát tölt a neten. Közösségi oldalakat még nem használ, hiszen ezekre csak 13 éves kortól regisztrálhat.

Anna tudatosan internetezik. Egyrészt az életkorának megfelelő oldalakra és tartalmakra keres rá, és az édesanyjával együtt néz videókat, így kevésbé áll fenn a veszélye annak, hogy nem neki való tartalommal találkozzon. Másrészt betartja azt a szabályt, hogy közösségi oldalra csak 13 évesen regisztrálhat. Megfelelőnek mondható a képernyőideje is.
















Mellékletek

Melléklet 1 – Képek

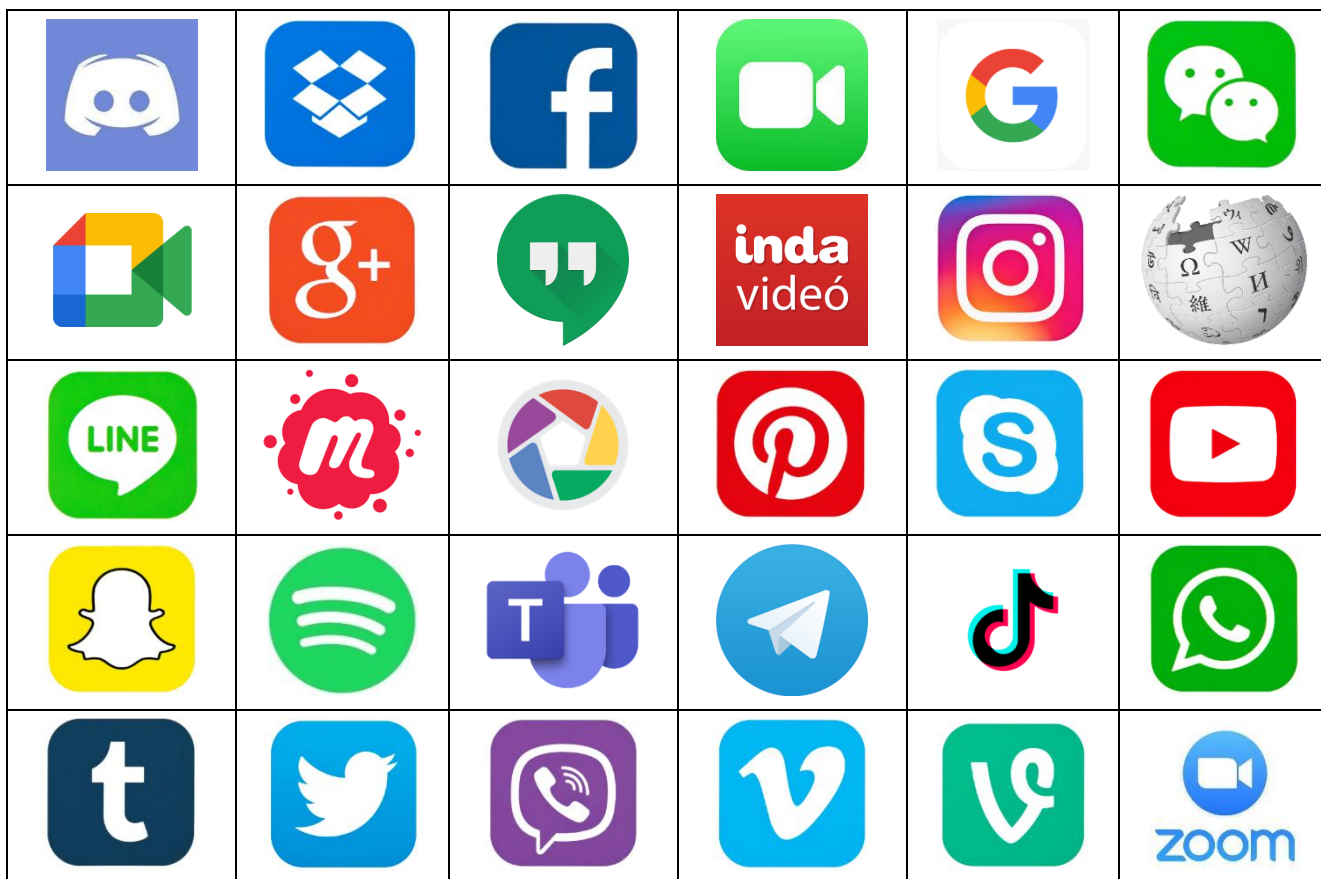
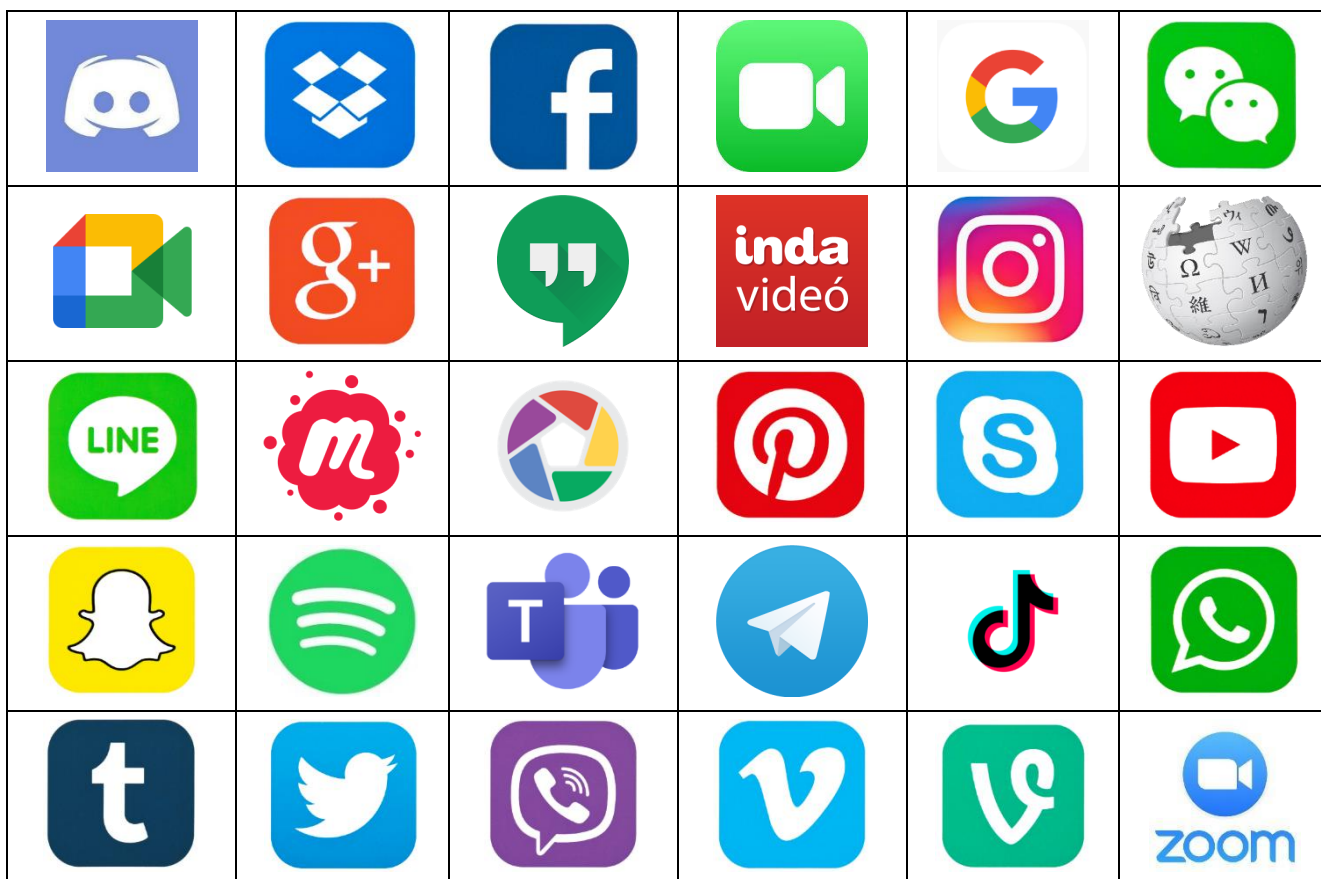


Melléklet 2A – Montázs (tanítói változat)



				
Discord	Dropbox	Facebook	Facetime	Google
				
GoogleMeet	Google+	Google Hangouts	Indavideo	Instagram
				
Line	MeetUp	Picasa	Pinterest	Skype
				
Snapchat	Spotify	GoogleTeams	Telegram	TikTok
				
Tumblr	Twitter	Viber	Vimeo	Vine
				
WeChat	Wikipédia	YouTube	WhatsApp	Zoom

Melléklet 2B – Montázs (tanulói változat)



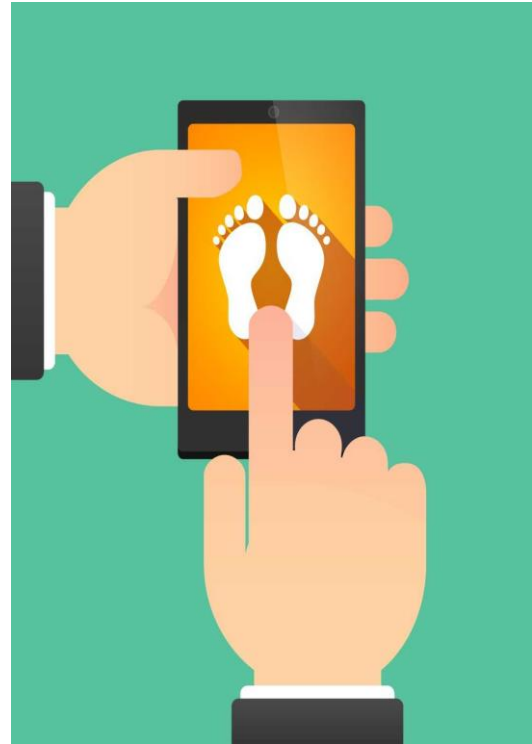
Melléklet 3 - Digitális lábnyom**Digitális lábnyom**

Minden internetes tevékenységünk alkalmával digitális lábnyomot hagyunk magunk után.

Vannak olyan nyomok, amelyeket szándékosan hagyunk az interneten:
például a bejegyzések a közösségi oldalakon, kommentek, lájkok, képek az Instagramon, videók a YouTube-on.

Vannak viszont olyanok, amiket nem tudatosan hagyunk magunk után:
ilyenek az internetes kereséseinkről, meglátogatott weboldalakról keletkeznek, vagy egyszerűen mások teszik fel rólunk úgy, hogy nem adtunk rá engedélyt.

Minden nyom elraktározódik, ezekhez mások is hozzáférhetnek, adott esetben vissza is élhetnek vele.

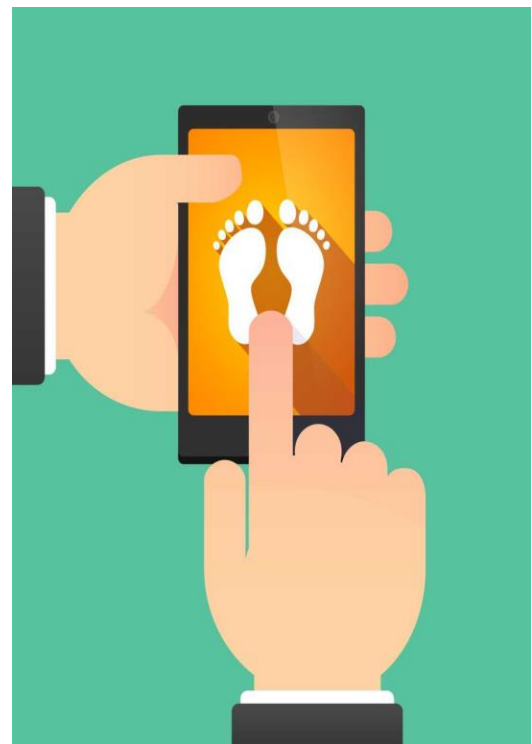
**Digitális lábnyom**

Minden internetes tevékenységünk alkalmával digitális lábnyomot hagyunk magunk után.

Vannak olyan nyomok, amelyeket szándékosan hagyunk az interneten:
például a bejegyzések a közösségi oldalakon, kommentek, lájkok, képek az Instagramon, videók a YouTube-on.

Vannak viszont olyanok, amiket nem tudatosan hagyunk magunk után:
ilyenek az internetes kereséseinkről, meglátogatott weboldalakról keletkeznek, vagy egyszerűen mások teszik fel rólunk úgy, hogy nem adtunk rá engedélyt.

Minden nyom elraktározódik, ezekhez mások is hozzáférhetnek, adott esetben vissza is élhetnek vele.



Melléklet 4A – Ötlet irányított beszélgetésre

D: Az internetes képekről lesz szó. Az internetes képkeresés lesz a téma.

T: Jó megfigyelők vagytok, mert valóban az internetről szedtem le ezeket a képeket, de próbáljatok egy kicsit elvonatkoztatni a képkereséstől. Arra gondoljatok, hogy miket láttok a képen, és ezek között milyen összefüggések lehetnek. Nézzük csak, miket látunk a képen!

D: Lábnyom, ujjlenyomat, szemét.

T: Így van. Ráadásul, ha megfigyelitek, többfajta lábnyomot is lehet látni. Játsszunk egy kicsit nyomozósdit! Vannak itt mindenféle nyomok. Próbáljunk meg belőlük következtetni arra, hogy mi is történhetett!

D: Valaki sétált a homokban vagy a tengerparton. Nagy cipője van annak, aki itt járt. Egy kutya is sétált a homokban. Valaki sok szemetet tett le. Az ujjlenyomata is itt maradt. Ebből ki lehetne nyomozni, hogy ki tette ezt.

T: Nagyon ügyesek vagytok. A nyomozók vagy más néven a detektívek is így nyomoznak, keresik a nyomokat, és abból következtetéseket vonnak le. Bár ti nem vagytok hivatalos nyomozók, mégis tudatok adatokat, információkat gyűjteni az ott maradt nyomokból (lábnyom, ujjlenyomat, elhagyott szemét).

Melléklet 4B – Kerettörténet

Valaki tegnap éjszaka belopózott a tanterembe és használta a tanári laptopot. Ma az egész osztály nyomozásba kezdett, ezért jeleket, nyomokat kezdtek gyűjteni, hogy leleplezzék a tettést. A nyomokat a pedagógus óra előtt helyezze el a tanterembe. Pl. 34-es méretű fiú cipőtalpról kép, egy kiskutya lábnyomai, a laptopon pedig nyissa meg pl. a Minecraft oldalt.

Kérdezzük a gyerekeket arról, hogy mik ezek a nyomok, ki hagyhatta itt őket, mire lehet következtetni a lábnyomokból és a Minecraft oldalból. A nyomok alapján arra következtethetünk, hogy egy idősebb fiú járhatott a tanteremben, akinek van egy kistestű kuttyája, illetve nagyon érdekli a Minecraft.

Melléklet 4C – Kitekintés az ökológiai lábnyomra

Ennél a résznél röviden lehet beszélni arról, hogy miért fontos, hogy az emberek ökológiai lábnyoma minél kisebb legyen.

Arra is lehet utalni, hogy a szemetelés is nyomot hagy az emberek után, pedig jobb lenne megóvni a környezetünket és nem szemetelni.

Ezzel a két gondolattal jól lehet kapcsolódni a környezeti neveléshez.

Melléklet 5 – A süтик (cookies) és az inkognitó mód



T: A süti (cookie) egy kis fájl, ami akkor kerül a digitális eszközünkre, amikor valamilyen webhelyen böngészünk. A sütik számtalan funkcióval rendelkeznek: információt gyűjtenek, megjegyzik a látogató egyéni beállításait, korábbi kereséseit. Érdeemes meggondolni, hogy mikor milyen sütitet fogadunk el, hiszen ezek is adatokat gyűjtenek a kereséseinkről.

T: Inkognitó módban hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy nem maradnak nyomok a kereséseink után, de ez így nem teljesen igaz. Az tény, hogy más felhasználó az eszközön nem tudja visszakeresni és megtekinteni a keresési előzményeinket, de a böngésző ugyanúgy adatokat gyűjt erről.

Melléklet 6 – Tanulságok megfogalmazása



A tanár fogalmazza meg, vagy még jobb lenne, ha a gyerekek próbálnák megfogalmazni a tanulságokat:

T: Mi a különbség a hóban vagy tengerparton hagyott lábnyom és a digitális lábnyom között?

A tengerparton hagyott lábnyomot elmossa a víz, de amit az interneten hagyunk, soha nem tűnik el, hiszen az internet nem felejt. Ezért vigyázzunk a digitális lábnyomunkra. Nem mindegy, hogy mekkora, és mi van benne. Később, ha munkát szeretnének találni a tanulók, a leendő munkaadók is rákereshetnek a digitális lábnyomaikra, ami sokat elárulhat róluk, kialakít róluk egy képet, ez pedig befolyásolhatja az elhelyezkedési esélyeiket is.

Netikett

Óravázlat

Tantárgy: *digitális kultúra*

Az óra címe: *Netikett*

Órakeret/Időtartam: *45 perc*

Az óra típusa: *a megtanult ismereteket elmélyítő és ismétlő óra*

Az óra célja: *Az óra célja megfogalmazni a helyes viselkedést az online térben, megismerni a netikett fogalmát.*

Tantárgyi kapcsolatok: *erkölcstan*

Kulcsfogalmak: *etikett, netikett, viselkedés, digitális jelenlét, digitális én*

Eszközök: *projektor, tábla, nyomtatott feladatok*

Teremigény:

- *projektor*
- *tábla*
- *egy könyv a helyes járás demonstrálásához*

Előzetes tennivaló:

- *Feladat 1 feladatlap kitöltése a tanulókkal – amennyiben ez a „Digitális lábnyom” és/vagy „Az internet előnyei és hátrányai” óra folytatása.*
- *A Digitális lábnyomaink óra házi feladatát (Feladat 2A) itt az órán fogjuk röviden megbeszélni, amennyiben ez annak az órának a folytatása. (Melléklet 1)*

Ötletek/Megjegyzés:

A feladatok nagy része szorosan kapcsolódik Digitális lábnyomaink című anyagunkhoz, érdemes kapcsolni őket.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
5 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS, AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK MEGADÁSA</p> <p><i>T: Mi az etikett? Tudjátok?</i></p> <p><i>D:</i></p> <p><i>T: Az etikett a társadalmi viselkedési szabályok egy bizonyos korra és nemzeti kultúrára jellemző összessége. Tudtok erre példát mondani?</i></p> <p><i>D: Bemutatkozásnál a teljes nevünket mondjuk; mindig köszönünk, ha belépünk egy új helyre; kézfogásnál szembe nézünk; nem könyöklünk az asztalnál evéskor; nem csámcsogunk; előre köszönünk az időseknek, akiket magázunk stb.</i></p> <p><i>T: Minden kornak megvolt a maga etikettje. Lássunk pár példát: mindig egyenes háttal kellett közlekedni, ehhez gyakorlásként könyvet tettek a fejükre. Nézzük, kinek sikerül! Kérek egy önként jelentkezőt!</i></p> <p>1-2 tanuló próbálja ki.</p> <p><i>T: Melyek az illő köszönési formák? Gyűjtsük őket össze!</i></p> <p><i>D: Hangosan kell köszönni; Jó napot kívánok az idősebbeknek; Szia a barátoknak stb.</i></p>	Frontális osztálymunka	könyv	<p>Fontos illemszabályok a köszönéssel kapcsolatban¹⁴:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mindig viszonzod a köszönést! – Köszönj mindig érthetően! – Ha nem tudod, hogy magázódva vagy tegeződve köszönj, inkább magázódj! – Ha belépünk egy helyiségbe, és ott már vannak, nekünk illik előbb köszönni. Ha pedig mi távozunk előbb, akkor is nekünk kell előbb elköszönni. – Ismerjük a köszönés sorrendjét: <ul style="list-style-type: none"> ○ A férfi előre köszön a nőnek. ○ A fiatalabb előre köszön az idősebbnek. – Általános köszönés a <i>Jó reggelt (kívánok)!</i>, a <i>Jó napot (kívánok)!</i> és a <i>Jó estét (kívánok)!</i>, valamint elköszönéskor a <i>Viszontlátásra!</i> A <i>Viszlát!</i> már pongyolább, ezért inkább jó ismerősök között lehet használni. Ha valakit tegezzük, akkor a felnőtteknél is a <i>Szia!</i> és a <i>Szervusz!</i> a megfelelő, akárcsak a gyerekek esetében.

¹⁴ Forrás: <https://www.hogyan kell.hu/Koszonni>, utolsó letöltés: 2021.03.30

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
5 perc (10 perc)	<p>II. AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK FELDOLGOZÁSA</p> <p><i>T: Ebben a korban, amiben élünk, a digitális világ a mindennapjaink része, és bizony etikett szabályok az online viselkedésünkre is vannak. Ezeket a szabályokat a NET és az ETIKETT szó összekapcsolásával NETIKETTnek nevezzük. Tudtok ilyen szabályokat? Kézfeltétellel gyűjtsünk össze párat!</i></p> <p><i>D:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Fogalmazz egyértelműen, mert írásban könnyű félreérteni a szándékot! – Ne használj túl sok emotikont! – Ne küldj tovább olyan üzenetet, amit te sem akarnál kapni! – Viselkedj úgy, ahogy szeretnéd, hogy veled is viselkedjenek! – Ne hazudj! 	Frontális osztálymunka	-	
5 perc (15 perc)	<p><i>T: Az előző órán a digitális lábnyomról beszéltünk. Házi feladatnak azt kaptátok, hogy írjátok le 5 mondatban, hogy szerintetek mit jelent az, hogy „Az internet nem felejt!”. Nézzünk meg együtt néhány megoldást! Ki szeretné felolvasni a sajátját? A megoldását olvassa fel 3 tanuló és röviden beszéljük át, hogy tartalmilag mi közös és mi más a megfogalmazásokban.</i></p>	Frontális osztálymunka	Melléklet 1	Amennyiben nem volt lehetőség a feladat előzetes elvégzésére, akkor kérhetjük, hogy a tanulók pár mondatban mondják el, hogy mit gondolnak, ha meghallják: Az internet nem felejt.
27 perc (42 perc)	<p><i>T: Most akkor egy kicsit foglalkozzunk azzal, hogy a digitális világban hogyan viselkedünk. Alkossunk 3 csoportot, mert forgó-színpad jelleggel a csoportok feladatokat fognak csinálni. Minden csoport minden helyszínen lesz majd!</i></p> <p>Minden helyszínen 5-7 percet tölthet egy csoport.</p>	Forgószínpad		<p>1. helyszín: Milyen lehet ez a személy?</p> <p>2. helyszín: Hogyan kellett volna írnia?</p> <p>3. helyszín: Alkossunk szabályokat!</p> <p>Minden helyszínen lesz egy „mesterlap” amin a feladat van, de minden csoport kap egy-egy munkalapot is, amin dolgozhatnak.</p> <p>A mesterlapokról csak annyi részt használjunk fel, amennyit a csoport meg tud csinálni 5 perc alatt!</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p>1. helyszín: Milyen lehet ez a személy?</p> <p>2. helyszín: Hogyan kellett volna írnia?</p> <p>3. helyszín: Alkossunk szabályokat!</p>		<p>Feladat 3A-B</p> <p>Feladat 4A-B</p> <p>Feladat 5A-B</p>	<p>Ennél a feladatnál szándékosan hagytunk ki információkat. A feladat lényege: vajon mennyire lehet igaz, amit az adott személy állít magáról. Mit gondolnak róla? Cél: kritikus hozzáállás kialakítása az interneten olvasottakkal kapcsolatban.</p> <p>Cél: ennél a feladatnál a nyelvtani, kommunikációs és viselkedési szabályok felelevenítése, és hogy tudatosodjon a tanulóknak, hogy bárkivel is beszélünk online környezetben, törekedjünk arra, hogy minél inkább hasonlítson a személyes kommunikációhoz.</p> <p>Ennél a feladatnál a teljes csoport kapja meg a táblázatot, így együtt gyorsabban tudják majd kitölteni. Cél: tudatosítani, hogy „a helyes viselkedés minden környezetben fontos”. Ötlet: Vágjuk fel a táblázatot és az elemeit osszuk szét a 3 csoport között, majd végül a megbeszélésnél közösen összegezzük.</p>
	<p>Miután minden csoport járt mindenhol, a maradék időben beszéljük át röviden, hogy melyik állomásnak mi volt a célja!</p> <p>1. helyszín: Milyen lehet ez a személy?</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bizonyos mértékben szabályozni tudjuk, hogy mit látnak rólunk mások. – Minden rólunk megadott, személyesen megfogalmazott (személyes vagy vállalt) információ mást jelenthet másoknak. – Az, amit mások leírnak magukról, nem biztos, hogy igaz. – Az általunk megadott információk alapján megkereshetnek mások vagy éppen el is kerülhetnek. 			<p>A lista a tanulók tapasztalatai alapján eltérő lehet, tehát lehet ennél kevesebb, de több elem is, amit össze tudunk szedni. Érdekes a tanulóknak tudatosítani, hogy bizonyos helyzetekben, amit leírnak, módosítható.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<ul style="list-style-type: none"> – Érdeklődési körök szerint kereshetünk új ismerősöket. – Óvatosnak kell lennünk azzal kapcsolatban, hogy mit hiszünk el abból, amit másokról olvasunk. <p>2. helyszín: Hogyan kellett volna írnia?</p> <ul style="list-style-type: none"> – A leírt szöveg félreérthető lehet és veszekedést okozhat. – Figyeljünk a megfogalmazásra! – A nyelvtani szabályokat az interneten is be kell tartani. – Tiszteljük meg a másikat azzal, hogy a viselkedési normákat betartjuk (pl.: köszönés)! – Írjunk úgy, mintha személyesen, szóban beszélénk a másikkal! <p>3. helyszín: Alkossunk szabályokat!</p> <ul style="list-style-type: none"> – A viselkedési szabályok a digitális világban is helyt állnak. – Vannak szabályok, amelyeket mindenkinek be kell tartania. – A helytelen viselkedés a digitális világban sem elfogadott. 			
3 perc (45 perc)	<p>III. ÖSSZEFOGLALÁS ÉS AZ ÓRA ZÁRÁSA</p> <p><i>T: Foglaljuk össze, hogy mik a helyes netikett szabályok!</i></p> <p>Beszéljük át a Melléklet 2 tartalmát, esetleg az órai tapasztalatokkal bővíthetjük.</p> <p>Minden tanulónak osszunk ki segédanyagot, hogy beragaszthassák a füzetükbe.</p>		<p>Melléklet <u>2</u></p> <p>Feladat <u>2B</u></p>	Kimeneti kérdések kitöltése (Feladat 2B)

Feladatok

Feladat 1A – Bemeneti kérdések (tanítói példány)



A helyes megoldások dőlt betűvel szerepelnek.

Mit jelent a digitális házirend?

- a) A számítógépes játék szabályai.
- b) Okosothonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között.
- c) *Az okoseszközök használatára vonatkozó családi, iskolai szabályrendszer.*

Melyik állítás hamis a digitális lábnyommal kapcsolatban?

- a) A digitális lábnyomba tartozik minden olyan jel, nyom, ami a felhasználó online jelenléte után marad.
- b) *A digitális lábnyomba tartozik minden lábnyom, amit lefényképezünk és megosztunk a közösségi oldalakon, chatekben.*
- c) A digitális lábnyomba tartozik minden olyan információ, amely alapján be lehet azonosítani egy felhasználót.

Melyik tartozik a digitális lábnyomok közé?

- a) *E-mailezés, videók fel- és letöltése például a közösségi oldalakra.*
- b) Fénykép készítése a telefonunkkal.
- c) Amikor beszkeneljük a lábnyomunkat.

Feladat 1B – Bemeneti kérdések (tanulói példány)



Mit jelent a digitális házirend?

- a) A számítógépes játék szabályai.
- b) Okosotthonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között.
- c) Az okoseszközök használatára vonatkozó családi, iskolai szabályrendszer.

Melyik állítás hamis a digitális lábnyommal kapcsolatban?

- a) A digitális lábnyomba tartozik minden olyan jel, nyom, ami a felhasználó online jelenléte után marad.
- b) A digitális lábnyomba tartozik minden lábnyom, amit lefényképezünk és megosztunk a közösségi oldalakon, chatekben.
- c) A digitális lábnyomba tartozik minden olyan információ, amely alapján be lehet azonosítani egy felhasználót.

Melyik tartozik a digitális lábnyomok közé?

- a) E-mailezés, videók fel- és letöltése például a közösségi oldalakra.
- b) Fénykép készítése a telefonunkkal.
- c) Amikor beszkeneljük a lábnyomunkat.

Feladat 2A – Kimeneti kérdések/házi feladat (tanítói példány)



A helyes megoldások dőlt betűvel szerepelnek.

Mely szavakból áll össze a netikett kifejezés?

- a) *A network (hálózat) és az etiquette (illettan) szavakból áll.*
- b) A norma (elvárás) és az etiquette (illettan) szavakból áll.
- c) A network (hálózat) és az ethernet (helyi hálózat) szavakból áll.

Mi a netikett célja?

- a) Az internetbiztonságra hívja fel a figyelmet.
- b) *A barátságos légkör megteremtése és megőrzése az internetes kommunikációban.*
- c) Célja, hogy megmutassa a helyi hálózat méretét.

Mire kell figyelni a helyes netikettel kapcsolatban?

- a) *Arra, hogy az online viselkedésünk megfeleljen a helyes viselkedési normáknak.*
- b) Arra, hogy a képek, amiket feltöltünk, jó minőségűek legyenek.
- c) Arra, hogy ne regisztráljunk ismeretlen oldalra.

Feladat 2B – Kimeneti kérdések/házi feladat (tanulói példány)

Mely szavakból áll össze a netikett kifejezés?

- a) A network (hálózat) és az etiquette (illettan) szavakból áll.
- b) A norma (elvárás) és az etiquette (illettan) szavakból áll.
- c) A network (hálózat) és az Ethernet (helyi hálózat) szavakból áll.

Mi a netikett célja?

- a) Az internetbiztonságra hívja fel a figyelmet.
- b) A barátságos légkör megteremtése és megőrzése az internetes kommunikációban.
- c) Célja, hogy megmutassa a helyi hálózat méretét.

Mire kell figyelni a helyes netikettel kapcsolatban?

- a) Arra, hogy az online viselkedésünk megfeleljen a helyes viselkedési normáknak.
- b) Arra, hogy a képek, amiket feltöltünk, jó minőségűek legyenek.
- c) Arra, hogy ne regisztráljunk ismeretlen oldalra.

Feladat 3A – Milyen lehet ez a személy? (1. helyszín: mesterlap)



Név: Pukkandúr
 Nem: férfi
 Kor: 14
 Hobb: macskák, filmnézés, éneklés
 Kedvenc oldala: youtube.com
 Idézet: -



Név: Szontyola
 Nem: -
 Kor: -
 Hobb: olvasás, mémek készítése
 Kedvenc oldala: MIND!
 Idézet: *Jósolni nehéz, különösen, ami a jövőt illeti.*



Név: Ronaldó_2008
 Nem: férfi
 Kor: 11
 Hobb: sport, főleg foci és a kutyám
 Kedvenc oldala: eredmények.com
 Idézet: *Futni meg lehet tanulni, focizni meg tudni kell!*



Név: TheWinner
 Nem: -
 Kor: 13
 Hobb: xbox játékok és a tesóm bosszantása
 Kedvenc oldala: gamechannel.hu
 Idézet: *A játék az életem, és az élet is egy nagy játék számomra.*



Név: CsillámOrsi
 Nem: nő
 Kor: 10
 Hobb: közöd??
 Kedvenc oldala: megajatek.hu/jatekok/lanyok
 Idézet: -



Név: MusicMan
 Nem: nő
 Kor: -
 Hobb: dalokat írok és sokat énekelek
 Kedvenc oldala: Minden, ami kpop!
 Idézet: *Ha a zene megérint, mindegy, hogy milyen stílusban játszszák.*

Feladat 3B – Milyen lehet ez a személy? (1. helyszín: tanulói példány)



Nézzétek meg az alábbi profilokat és a hozzájuk tartozó leírást, amit ők magukról adtak meg. Mit gondoltok, milyenek lehetnek ezek a személyek? Írjatok róluk néhány jellemzőt a benyomásaitok alapján!

Profil neve:

.....

Mit tudunk róla?

.....

Mit gondolsz, milyen ember lehet ő?

kedves	undok	barátságos
szimpatikus	kerülném	nem érdekel milyen

Karikázd be azt, amivel egyetértesz!

hasonló ízlésünk van	nincs közös bennünk	barátkoznék vele
-------------------------	---------------------	------------------

Mi a saját benyomásod róla?

.....

Profil neve:

.....

Mit tudunk róla?

.....

Mit gondolsz, milyen ember lehet ő?

kedves	undok	barátságos
szimpatikus	kerülném	nem érdekel milyen

Karikázd be azt, amivel egyetértesz!

hasonló ízlésünk van	nincs közös bennünk	barátkoznék vele
-------------------------	---------------------	------------------

Mi a saját benyomásod róla?

.....

Feladat 4A –Hogyan kellett volna írnia? (2. helyszín: mesterlap)



<p>1. Házi feladat elkérése egy osztálytárstól, akivel nem vagy közeli kapcsolatban:</p>	<p>Gergő: Szia Peti! Nem voltam tegnap órán, mi volt a feladat? 😊😊😊 Peti: Mire gondolsz? 😞 Gergő: Hát a házira! Peti: Jah, hát nem volt semmi extra. Gergő: Az jó, de mi volt pontosan és mikorra kell? 😞 Peti: Miért nem kérzed meg valamelyik barátodat? Gergő: Baj, hogy téged kérdezlek? 😞 Peti: Nem, csak meglepődtem. Gergő: Akkor elmondod mi volt? Peti: Ja, persze. Munkafüzet 23. old 3-4. feladat. Keddre kell. 😊 Gergő: Kösz! 😊😊 Peti: Nincs mit. Csá. 😊</p>
<p>2. Jelentkezés az osztályfőnöknél az osztálykarácsony megszervezésére:</p>	<p>Eszter: Kati néni! Láttam az üzenetét az osztálykarácsonnyal kapcsolatban. 😊 Kati néni: Szia Eszter! Örülök. Szeretnél részt venni benne? Eszter: Hát ... ööö...talán. 😞 Kati néni: Talán? Minden segítség jól jön. Csatlakozhatsz bátran! 😊 Eszter: Kik vesznek még részt benne? 😞 Kati néni: Négyen-öten. Többen közeli barátaid, mint Lara és Vero. 😊 Eszter: Szupcsi! Akkor beszállok! 😊👏 Kati néni: Köszönöm Eszter! Akkor csütörtökön a 2. óra után tartok egy megbeszélést veletek. Eszter: Ok. Viszontlátásra! Kati néni: Szép napot Eszter! Jó tanulást! 😊</p>
<p>3. Osztálytárs születésnapjának megszervezésre:</p>	<p>Dominik: Csá majom! Robinak szücsinapsija lesz pénteken! Csinálunk valamit? Dávid: Szasz! Minek? 😞 Dominik: Minek, minek?! Hát nem szokás megünnepelni? 😞 Dávid: Jó, igaz. De maceraaaaa 😞 Dominik: Tavaly Robi szervezte a tiedet, csak mondom... Dávid: Oooo, de gáz vagyok. 😞 Ok, akkor csináljunk valamit! Süti? Ajándék? Dominik: Megkérdezem még a srácokat és összedobok egy messenger csoportot. Akkor benne vagy? Dávid: Naná hogy. Toljad! Segítek. 😊😊😊 Dominik: Csúcs. Akkor ott folyt. köv. 😊👏</p>
<p>4. Korrepetálás kérése:</p>	<p>Maja: Emmmaaaaa! 😞😞😞😞😞😞😞😞😞😞 Emma: Mizu? 😞 Maja: Nem megy ez az átok matek! Segíts má. 😞😞😞😞 Emma: Szépen kérsz mit ne mondjak.. mi baj? 😞 Maja: A hossz átváltások nagyon gázul mennek.. 😞 Emma: Jó, de cserébe lemásolom a magyar házid. 😞 Maja: Nemá.. 😞 Emma: Valamit valamiért! 😞 Maja: Az nem jó! Inkább segítek, mint odaadom. Jó? 😊😊 Emma: Ehh..legyen. 😞 Felhívlak viberen, ok? 😊 Maja: Rendben! Nagyon kösz! 😊</p>

Feladat 4B –Hogyan kellett volna írnia? (2. helyszín: tanulói példány) [↑](#)

Feladat: Olvassátok el az alábbi párbeszédet és fogalmazzátok át őket úgy, hogy azok megfeleljenek a netikett szabályainak!

A kapott beszélgetés sorszáma:

Ki mondja	Hogyan mondaná a netikettnek megfelelően?
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	

Ki mondja	Hogyan mondaná az illető a netikettnek megfelelően?
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	
:	

Feladat 5A – Alkossunk szabályokat! (3. helyszín: megoldás)

Feladat: Fogalmazd át az alábbi viselkedési szabályokat úgy, hogy a digitális világban is helyt álljanak! Ha esetleg azt gondolod, hogy az adott szabály ugyanúgy megfelel a digitális világban is, akkor azt csak másold át a Netikett oszlopba!

Etikett	Netikett
Mindig köszönj!	<i>Mindig köszönj!</i>
Ne kiabálj!	<i>Ne írd csupa nagybetűvel, mert az kiabálásnak számít!</i>
Ne beszélj sokat feleslegesen!	<i>Fogalmazz tömören, lényegre törően!</i>
Ne veszekedj, ne heveskedj, pláne közösségben!	<i>Ne keveredj kommentvitába! Ne írd heves leveleket és ne válaszolj ilyenekre!</i>
Ne sértsd meg mások érzelmeit!	<i>Ne sértsd meg mások érzelmeit!</i>
Beszélgj szépen, választékosan!	<i>Írd szépen, választékosan!</i>
Ne káromkodj!	<i>Ne káromkodj!</i>
Egy beszélgetésben csak odaillő dolgokat mondj!	<i>Ne írd a chatre vagy a fórumba oda nem illő dolgokat!</i>
Ne osztogass kéretlenül reklámanyagot!	<i>Ne spamelj!</i>
Használd a helyes nyelvtani szabályokat és jelöléseket, illetve a kis- és nagybetűket is!	<i>Használd a helyes nyelvtani szabályokat és jelöléseket, illetve a kis- és nagybetűket is!</i>
Beszélgj úgy másokkal, ahogy elváród, hogy veled is beszéljenek!	<i>Beszélgj úgy másokkal, ahogy elváród, hogy veled is beszéljenek!</i>
Figyelj a kinézetedre!	<i>Figyelj arra, hogy milyen információkat mutatsz magadról!</i>
A magánéletedet csak azzal oszd meg, akivel akarod! Nem tartozik mindenkire!	<i>Figyelj arra, hogy mit osztasz meg magadról és a családotról a közösségi oldalakon és levlistákon!</i>
Ne beszélj ismeretlenekkel!	<i>Ne beszélj ismeretlenekkel!</i>

Feladat 5B - Alkossunk szabályokat! (3. helyszín: tanulói példány)

Feladat: Fogalmazd át az alábbi viselkedési szabályokat úgy, hogy a digitális világban is helyt álljanak! Ha esetleg azt gondolod, hogy az adott szabály ugyanúgy megfelel a digitális világban is, akkor azt csak másold át a Netikett oszlopba!

Etikett	Netikett
Mindig köszönj!	
Ne kiabálj!	
Ne beszélj sokat feleslegesen!	
Ne veszekedj, ne heveskedj, pláne közösségben!	
Ne sértsd meg mások érzelmeit!	
Beszélj szépen, választékosan!	
Ne káromkodj!	
Egy beszélgetésben csak odaillő dolgokat mondj!	
Ne osztogass kéretlenül reklámanyagot!	
Használd a helyes nyelvtani szabályokat és jelöléseket, illetve a kis- és nagybetűket is!	
Beszélj úgy másokkal, ahogy elvárod, hogy veled is beszéljenek!	
Figyelj a kinézetedre!	
A magánéletedet csak azzal oszd meg, akivel akarod! Nem tartozik mindenkire!	
Ne beszélj ismeretlenekkel!	

Melléklet 2 – Netikett összefoglaló

Netikett: Az internet használatára, online jelenlétre vonatkozó illemszabályokat, szokásokat, viselkedési szabályokat, vagyis azt, hogy hogyan kell helyesen viselkedünk online környezetben, netikettnek nevezzük, ami az angol network (hálózat) és a francia etiquette (illetan) szavakból áll össze. A netikett célja a barátságos légkör megteremtése és megőrzése az interneten történő kommunikációban.

Néhány példa:

- Beszélj úgy másokkal, ahogy elvárod, hogy veled is beszéljenek!
- Figyelj arra, hogy milyen információkat mutatsz magadról!
- Figyelj arra, hogy mit osztasz meg magadról és a családotról a közösségi oldalakon és levlistákon!
- Fogalmazz tömören, lényegre törően!
- Használd a helyes nyelvtani szabályokat és jelöléseket, illetve a kis- és nagybetűket is!
- Írj szépen, választékosan!
- Mindig köszönj!
- Ne beszélj ismeretlenekkel!
- Ne írd a chatre vagy a fórumba oda nem illő dolgokat!
- Ne írd csupa nagybetűvel, mert az kiabálásnak számít!
- Ne káromkodj!
- Ne keveredj kommentvitába! Ne írd heves leveleket és ne válaszolj ilyenekre!
- Ne sértsd meg mások érzelmeit!
- Ne spamelj!

Netikett: Az internet használatára, online jelenlétre vonatkozó illemszabályokat, szokásokat, viselkedési szabályokat, vagyis azt, hogy hogyan kell helyesen viselkedünk online környezetben, netikettnek nevezzük, ami az angol network (hálózat) és a francia etiquette (illetan) szavakból áll össze. A netikett célja a barátságos légkör megteremtése és megőrzése az interneten történő kommunikációban.

Néhány példa:

- Beszélj úgy másokkal, ahogy elvárod, hogy veled is beszéljenek!
- Figyelj arra, hogy milyen információkat mutatsz magadról!
- Figyelj arra, hogy mit osztasz meg magadról és a családotról a közösségi oldalakon és levlistákon!
- Fogalmazz tömören, lényegre törően!
- Használd a helyes nyelvtani szabályokat és jelöléseket, illetve a kis- és nagybetűket is!
- Írj szépen, választékosan!
- Mindig köszönj!
- Ne beszélj ismeretlenekkel!
- Ne írd a chatre vagy a fórumba oda nem illő dolgokat!
- Ne írd csupa nagybetűvel, mert az kiabálásnak számít!
- Ne káromkodj!
- Ne keveredj kommentvitába! Ne írd heves leveleket és ne válaszolj ilyenekre!
- Ne sértsd meg mások érzelmeit!
- Ne spamelj!

Digitális én

Óravázlat

Tantárgy: *digitális kultúra*

Az óra címe: *Digitális én, online-offline személyiségünk*

Órakeret/Időtartam: *45 perc*

Az óra típusa: *a megtanult ismereteket elmélyítő és ismétlő óra*

Az óra célja: *Az óra célja, hogy fejlesszük a tanulók önismeretét, tisztázzuk és megvizsgáljuk a digitális térben kialakított személyiség fogalmát.*

Tantárgyi kapcsolatok: *környezetismeret, etika, rajz és vizuális kultúra*

Kulcsfogalmak: *önismeret, digitális én, szelfi*

Előzetes feladatok: *A tanulóknak előzetesen adjuk ki házi feladatként (Digitális én kérdőív – Melléklet 2)*

Megjegyzés: *A Melléklet 3-ban Horváth Anita pszichológus munkatársunk három potenciálisan felmerülő kérdés megválaszolásával segíti a pedagógusokat abban, hogy a digitális ént hogyan értelmezzük, ennek milyen sajátosságai vannak az érintett korosztályban.*

Ajánlott irodalom

Fehér Katalin – Digitális ÉN (Mindenki Akadémiája) –

<https://www.youtube.com/watch?v=camZ26ZxyEo> Utolsó letöltés: 2021. 03. 16.

Szabó Orsi: A digitális én – <http://szaboorsi.hu/internet-digitalis-en/> Utolsó letöltés:
2021. 03. 16.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
7 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS, AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK MEGADÁSA</p> <p>T: <i>Gyerekek, a mai órán önmagunk megismerésével, az önismerettel fogunk foglalkozni. Azzal, hogy kik vagyunk, kinek mutatjuk magunkat, és kinek látnak minket mások a mindennapokban és a digitális világban, vagyis az interneten. Először egy kis játékos bemutatkozásra kérlek Titeket. Álljatok körbe, és egymás után a szóforgó módszerével egy-egy szóval vagy rövid mondattal válaszoljatok arra a kérdésre: ki vagyok én?</i></p> <p>D: <i>barátságos Fanni, gépfüggő Tomi, poéngyáros Lackó, gyöngyfűzős Anna.</i></p>	Frontális		<p>Fogalom: önismeret</p> <p><u>Az önismeret</u> azt jelenti, hogy tisztában vagyunk saját magunkkal, elsősorban a lelkünkkel, a jó és rossz tulajdonságainkkal, érzelmeinkkel, és erről másokkal is tudunk beszélni. Az önismeretet lehet fejleszteni különböző feladatokkal.</p> <p>Alternatíva: Bemutatkozás helyett a tanulók mondhatnak jelzőket is. Például: barátságos Fanni, gépfüggő Tomi, poéngyáros Lackó, gyöngyfűzős Anna. Vagy: állathoz is hasonlíthatják magukat. Fanni, a barátságos kutya; Anna, a színes pillangó; Tamás, a gyors leopárd; Levi, a lustálkodni szerető koala stb.</p>
5 perc (12 perc)	<p>II. AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK FELDOLGOZÁSA</p> <p>T: <i>Mutatok nektek egy különleges képet. Az lenne a feladat, hogy az önismeret szempontjából vizsgáljuk meg a látottakat. Mire utal ez a kép? Mit mond nektek?</i></p> <p>D: <i>Néha másnak vagy többnek gondoljuk magunkat. Nem mindig azok vagyunk, akinek hisszük magunkat. Mások nem úgy látnak minket, mint ahogyan önmagunkról gondolkodunk.</i></p> <p>T: <i>Igen. Vannak olyan tulajdonságaink, amelyek mások szerint is igazak ránk, de némelyek – melyeket mi magunkról gondolunk – a többiek szerint egyáltalán nem jellemzők. Természetesen van úgy, hogy nem egyformán látunk dolgokat, de az a reális önismeret, ha a magunkról alkotott képünk megegyezik nagyjából azzal, amit mások gondolnak rólunk. A magát erős oroszlánnak látó kiscica esetében ez nincs így. Valószínűleg neki nem jó az önismerete.</i></p>	Frontális	<p>Kép, laptop, projektor</p> <p>Melléklet <u>1</u></p>	

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
8 perc (20 perc)	SAJÁT DIGITÁLIS ÉN FELVÁZOLÁSA T: Most nézzük az elkészített házi feladatokat. Mi is volt az? D: Egy táblázatot kellett kitöltenünk arról, hogy milyen a digitális profilunk. T: Így van. A táblázat szempontjai alapján mutassátok be magatokat a padtársatoknak 1-1 percben! Nézzétek meg, mik a hasonlóságok és a különbségek! T: Miután megvagytok, nézzük meg közösen is, ki hogyan jelenik meg az interneten!	Páros munka Csoportmunka	Házi feladat Feladat 3	
7 perc (27 perc)	T: Emlékeztek még a digitális lábnyomra? Mi ez? Mire lehet következtetni valakinek a digitális lábnyomából? D: Miket posztol valaki, miket tölt fel magáról vagy mit töltenek fel róla, mikre keres rá a neten. T: A mai órán a digitális lábnyommal szorosan összefüggő témáról, a digitális énről tanulunk. Mi lehet a digitális én? Meg tudnátok fogalmazni, gyerekek? D: Ha megnézzük egy személy digitális lábnyomát, abból kirajzolódik előttünk a digitális énje: ki ő, kinek mutatkozik a digitális világban, kinek láthatják mások az interneten. T: Így van. Vagyis a digitális ént azok a dolgok alkotják, amiket megosztunk magunkról (adatok, képek), és ahogy viselkedünk, kommentelünk, szintén a digitális énünket képezik. A digitális én része az is, ha valamilyen álnévvel, avatarral regisztrálunk egy oldalra. A digitális én a digitális lábnyomom alapján rólam kialakult kép, de annyiban különbözik a digitális lábnyomtól, hogy ezt tudatosabban alakíthatjuk, pl. az általunk kiválasztott, feltöltött fotókkal, szelfikkel, azzal, amit nyilvánosan kiürünk magunkról stb. A digitális én az a kép, amit mutatni akarok magamról másoknak online.	Frontális	Előző órán megrajzolt digitális lábnyomok	A pedagógus beviheti a múlt órán elkészített rajzokat a digitális lábnyomokról, mert visszautalásnak és átvezetésnek jók lehetnek. Fogalom: digitális én A <u>digitális én</u> a digitális lábnyomom alapján rólam kialakult kép. Ez lehet saját, amit én osztok meg másokkal, például a közösségi médiában, de lehet olyan is, amit az egyéb online tevékenységeim alapján az internet készít rólam. Emeljük ki, hogy a digitális énből hangsúlyosabb az, hogy milyen képet mutatunk önmagunkról tudatosan az online térben (digitális önreprezentáció). Ugyanakkor jegyezzük meg a tanulóknak, hogy vannak olyan adatok és információk mindenkiről, amiket nem tudunk befolyásolni. Ettől függetlenül ezek is a digitális énünk meghatározó részei.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
10 perc (37 perc)	<p>T: <i>Manapság a leggyakrabban szelfiket készítünk és töltünk fel magunkról. Hogyan fogalmaznátok meg, mi a szelfi?</i></p> <p>D: <i>A szelfi olyan kép, amit mi készítünk magunkról, mi szerkesztünk, és mi döntjük el, hogy hogyan mutat be minket.</i></p> <p>T: <i>Így van. A most következő feladatban ezzel játszunk egy kicsit. Alkossatok párt és készítsetek magatokról egy profilképet a telefonotokkal vagy a társatok telefonjával! Próbáljatok ki többféle beállítást is, és válasszátok ki azt, amelyik szerintetek a legjobban illik hozzátok! Utána megbeszéljük, hogy miért döntöttetek így.</i></p>	Frontális Páros munka	A gyerekek nél levő mobiltele fon	<p>Fogalom: szelfi</p> <p><u>A szelfi</u> olyan kép, amit mi készítünk magunkról, mi szerkesztünk, és mi döntjük el, hogy hogyan mutat be minket. Azt is mi döntjük el, hogy hol és kivel osztjuk meg ezt a képet.</p> <p>A szelfi fogalmát már itt tisztázzuk, egy következő óra keretében pedig többet is foglalkozhatunk a szelfi készítéssel (beállítások, szűrők stb.).</p>
3 perc (40 perc)	<p>III. ÖSSZEFOGLALÁS</p> <p>T: <i>Mi volt a mai óra legfontosabb fogalma?</i></p> <p>D: <i>A digitális én.</i></p> <p>T: <i>Mi ez? Hogyan lehet meghatározni?</i></p> <p>D: <i>A digitális én a digitális világban lévő személyiség. Az alapján alakul ki, hogy ki mit tölt fel magáról, milyen oldalakat látogat, milyen alkalmazásokat használ.</i></p> <p>T: <i>Nézzük meg, eddigi ismereteink alapján milyen fontos megállapításokat tehetünk a digitális énről:</i></p> <p>„Az internet nem felejt.”</p> <p>Amit egyszer feltöltünk, az ott is marad, hiába töröljük le a személyes oldalunkról.</p> <p>A személyes adatokat védeni kell, nem szabad gondolkodás nélkül mindent megosztanunk magunkról.</p> <p>Csak magunkról hozhatunk létre digitális profilokat, másról nem, más személyiségét nem lophatjuk el még viccből sem.</p> <p>Az interneten többféle ént megjeleníthet valaki, képszerkesztővel manipulálhat magáról képet, de fontos tudni, hogy ez nem a valóság.</p> <p>A digitális kommunikáció nem helyettesíti a valódi, közvetlen kommunikációt.</p>	Frontális	Füzetbe ragaszth ató jegyzet (Melléklet 2)	<p>A rendelkezésre álló idő függvényében inkább a gyerekek mondják ki ezeket a megállapításokat. Gondolkodtatásukhoz és beszélgetésükhöz nyugodtan használjunk rávezető, segítő kérdéseket:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mit történik az internetre feltöltött képekkel, információkkal? – Mit nem szabad megosztani magunkról vagy a családukról? – Kinek a nevében hozhatunk létre profilokat? – Miket mutatunk magunkról a digitális világban? – Milyen előnyei és hátrányai lehetnek a digitálisan megjelenített énünknek? <p>A megállapításokat tartalmazó mondatokat a jegyzet segítségével rögzíthetjük a gyerekekben, de mindenképpen fontos, hogy át is beszéljük ezeket egyenként, mintegy összefoglalásként.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
5 perc (45 perc)	<p>IV. AZ ÓRA ZÁRÁSA – JÁTÉK</p> <p>Amerikából jöttem</p> <p>T: <i>Egy ismert gyermekjátékról van szó, de most kicsit másra is gondolatok játék közben! Egy új/másik embert keltsünk ezzel életre! Találjatok ki magatoknak egy foglalkozást, amit csak mutogatással jeleníthettek meg. A többiek kitalálják, hogy milyen foglalkozást látnak.</i></p> <p>T: <i>Szerintetek hogyan kapcsolódik ez a játék a digitális világhoz, a digitális énhez?</i></p> <p>D: <i>Itt szerepeket játszottunk el, de nem vagyunk igazából autóversenyzők, pékek vagy állatorvosok. A neten is mutathatunk mást magunkról, mint amik vagyunk.</i></p> <p>T: <i>Mutathatunk magunkról egy kitalált dolgot is, ami nem feltétlenül igaz, hiszen most tanulók vagytok, nem pedig kőművesek, pékek, autóversenyzők, aminek a játékban mutattátok magatokat. Ez gyakran előfordul az interneten is, hogy valaki egy másik képet sugall magáról, mint amilyen valójában. Vagy a képei, online tevékenységei alapján ítélünk csak meg valakit, ami nem mindig egyezik a valósággal, azzal, hogy ő valójában milyen.</i></p>	Frontális		<p>Ezzel a játékkal próbáljuk rávezetni a gyerekeket arra, hogy mutathatunk magunkról egy kitalált dolgot is, ami nem feltétlenül igaz, hiszen ők most tanulók, nem kőművesek, pékek, autóversenyzők stb. Ez gyakran előfordul az interneten is, hogy valaki egy másik képet sugall magáról, mint amilyen valójában, vagy a képei, online tevékenységei alapján ítélünk csak meg valakit. Az idő szűke miatt legfeljebb egy vagy két tanuló tud majd elmutogatni egy-egy foglalkozást.</p>

Feladatok

Feladat 1 – Én és én, azaz ilyen vagyok különböző helyzetekben



A különféle élethelyzetekben más és más énünket mutatjuk. Ez egy természetes folyamat. De milyenek is vagyunk a különböző helyzetekben? Ebben segít választ találnunk az alábbi feladat. Fejezd be a mondatokat egyénileg, majd közösen/kiscsoportban megbeszéljük, hogy ki mit írt.

	<p><i>Így viselkedem az iskolában...</i></p>	<p>órán: szünetben: a tanárral, ha kedves: a tanárral, ha rossz jegyet adott:</p>
	<p><i>Így viselkedem a szüleimmel...</i></p>	<p>otthon: nyaraláskor: ha megdicsérnek: ha leszidnak:</p>
	<p><i>Így viselkedem a barátaimmal...</i></p>	<p>amikor játszunk: ha a házit kérem el: ha egy játékban nem én nyerek:</p>
	<p><i>Így viselkedem a boltban...</i></p>	<p>ha egyedül megyek: ha a szüleimmel megyek: ha nem találok valamit:</p>
	<p><i>A fotó a diákigazolványomban...</i></p>	<p>tetszik nekem, mert: nem tetszik, mert:</p>
	<p><i>Ilyen fotó van rólam a telefonomban...</i></p>	<p><input type="checkbox"/> (sok) szelfi <input type="checkbox"/> családi képek <input type="checkbox"/> együtt a házi kedvenceimmel <input type="checkbox"/> kint vagyok a természetben</p> <p>egyéb: _____</p>

Feladat 2 – A digitális énem és a valódi énem

Írj a megadott tulajdonságokból mindkét halmazba! Azokat a tulajdonságokat, amelyek mindkét helyzetben igazak rád, a halmazmetszetbe írd be! Olyan tulajdonságot is szerepeltethetsz, ami nem szerepel a listán.

A DIGITÁLIS ÉNEM ÉS A VALÓDI ÉNEM

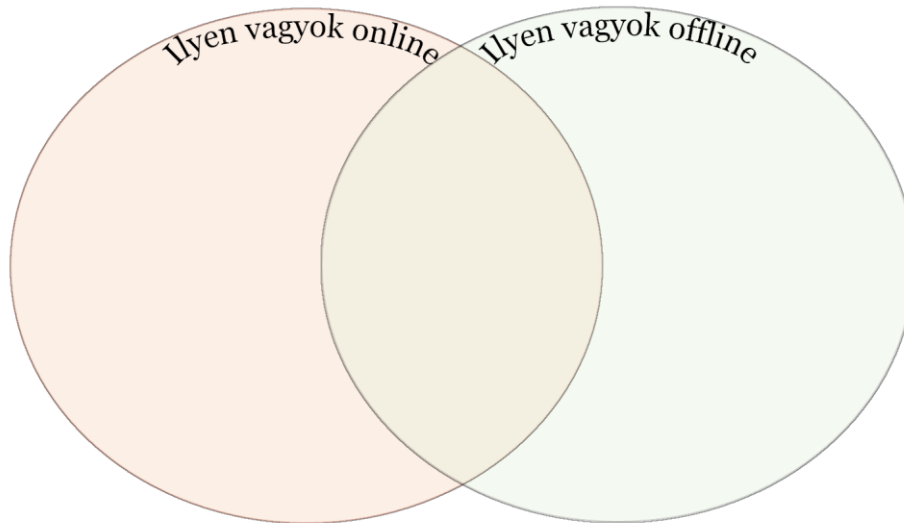
Kedves

Lelkiismeretes

Illedelmes

Rosszindulatú

Bátor



Gonosz

Jóindulatú

Barátságos

Trollkodó

Szófogadó

Segítőkész

Feladat 3 – A digitális énem kérdőív



név:

becenév:



Ezeket az oldalakat látogatom:



Ezek a nickneveim, avatarjaim:



Ezekre az oldalakra regisztráltam:



Ezeket osztottam meg magamról vagy osztották meg rólam (kép, szöveg, videó):



Ezeket kommentelgettem eddig:



Ezeket lájkoltam:

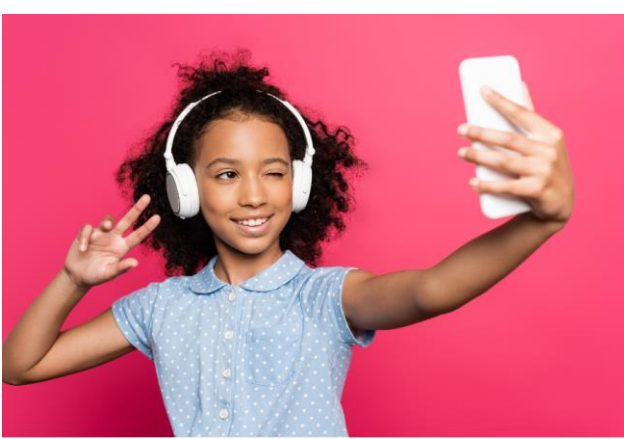
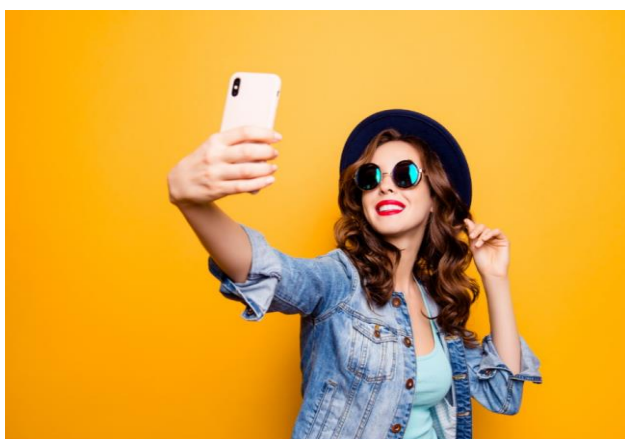
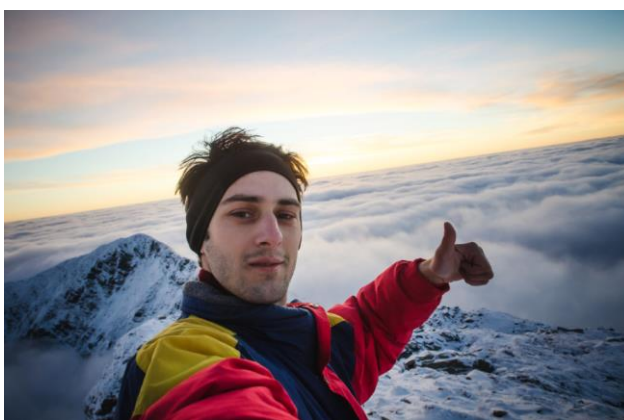
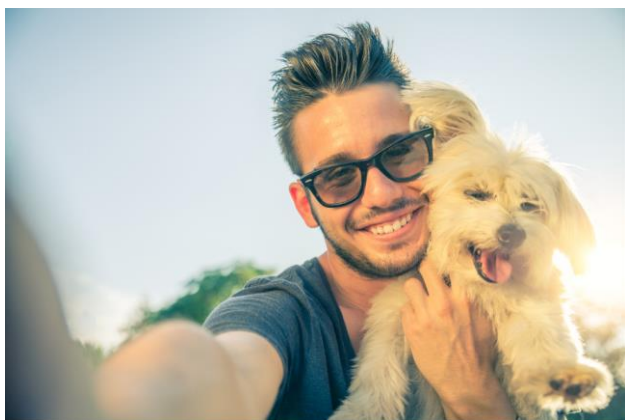


Ezt találtam magamról az internetes keresőben:

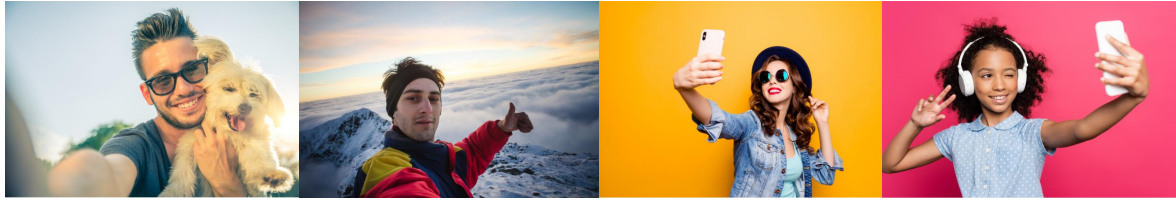
Feladat 4A – Profil felismerés



Alkossatok kicsoportokat és nézzétek meg ezekről az általatok ismeretlen személyekről készült szelfiket! Jellemezzétek őket! Milyennek látjátok őket? Beszéljétek meg, hogy mi alapján alkottatok véleményt!



Feladat 4A – Profil felismerés (javaslatok a megbeszélésre)



- Beszéljük meg, hogy a gyerekek szerint **mit árul el a szelfi** a készítőjéről, és mi alapján gondolják így (pl. szereti a kutyákat az illető, mert a kutyájával közös szelfit készített magáról).
- Nézzük meg, hogy vannak-e a szelfikre általában **jellemző gesztusok** a képeken és mik azok (pl. feltartott hüvelykujj, mosoly). Beszéljük meg, mit közvetítenek ezek (pozitív üzenetet hordoznak, a szelfiző jól érzi magát az adott helyzetben, laza, menő stb.)! Milyen tipikus szelfipózokat ismertek még?
- Beszéljük meg, hogy kinek-kinek melyik szelfiző a **legszimpatikusabb** és miért! (A válaszok valószínűleg a hasonló érdeklődési kör/tulajdonságok mentén alakulnak).
- Nézzük meg, melyik szelfi tűnik **szerkesztettnek**, melyik nem? Befolyásolja-e a szerkesztettség megléte/hiánya a tetszést?
- Szerintetek alaposan **megismertük** ezeket a személyeket? (Nem, csak egy olyan oldalukat, amit ők meg akartak mutatni; nekik is lehet rossz kedvük, de olyankor rendszerint nem szelfiznek.)

Feladat 4B – Szelfi



- Szoktál szelfizni?
- Ha igen, milyen helyzetben?
- Milyen céllal? Mitől függ a beállítás?
- Ki láthatja?
- Szerkesztet-e utólag a képet?

Feladat 4C – Szelfi készítése



Rajzolj vagy fess magadról egy profilképet, amit megosztanál az osztálytársaidal, barátaiddal! Gondold át, hogy milyennek szeretnél látszani a képen!

Feladat 5 – Igaz-hamis játék

Dolgozzatok párban vagy csoportban! Mindegyikőtök mondjon magáról három állítást, amiből kettő igaz, egy hamis! A többieknek ki kell találni, hogy melyik a hamis állítás. Ezzel azt próbáljuk szemléltetni, hogy az interneten sem minden igaz, amit valaki önmagáról feltesz, közöl vagy mutat.

1. állítás:

.....

Igaz?

.....

.....

Hamis?

.....

2. állítás:

.....

Igaz?

.....

.....

Hamis?

.....

3. állítás:

.....

Igaz?

.....

.....

Hamis?

.....

Mellékletek

Melléklet 1 – Macska és akinek mutatná magát¹⁵



¹⁵ <https://www.shutterstock.com/hu/image-photo/brave-cat-red-bandana-showing-selfie-300509978?fbclid=IwAR3PnKu-OTqFNbJpDOo3QXCWdlebxjOKo9V3syxJmgz65iUiohpPEplnRHA>, utolsó letöltés: 2021. 04. 07.

Melléklet 2 – Füzetbe ragasztható jegyzet↑↑

DIGITÁLIS ÉN



„Az internet nem felejt.”



Amit egyszer feltöltünk, az ott is marad, hiába töröljük le a személyes oldalunkról.



A személyes adatokat védeni kell, nem szabad gondolkodás nélkül mindent megosztanunk magunkról.



Csak magunkról hozhatunk létre digitális profilokat, másról nem, más személyiségét nem lophatjuk el még viccből sem.



Az interneten többféle ént megjeleníthet valaki, képszerkesztővel manipulálhat magáról képet, de fontos tudni, hogy ez nem a valóság.



A digitális kommunikáció nem helyettesíti a valódi, közvetlen kommunikációt.

Melléklet 3 – Három gyakori kérdés és válasz a digitális énnel kapcsolatban [↑↑](#)**Offline-online barátok száma ebben a korosztályban**

A 8-10 évesek körében az online és az offline ismerősök még többnyire ugyanazok a személyek. Az offline barátok száma jellemzően több, mint az online barátoké, ami abból is fakad, hogy ez a korosztály még nem feltétlenül aktív közösségimédia-felhasználó. Ebben az életkorban nem igazán jellemző a kizárólag netes ismeretség, de például online videójátékos platformokon szoktak barátságok szövődni; nem véletlen, hogy a gyerekek becserkészése is sokszor ilyen felületeken keresztül történik. Az alsósok nem feltétlenül ismerik fel annak a problematikusságát, ha ismeretlenek írnak rájuk.

Hol kezdődik az online és offline személyiség ebben a korosztályban?

Online és offline személyiség különválasztásáról alsósok vonatkozásában akkor indokolt beszélni, ha a gyerekek már van online profilja és használ közösségi médiát. Tágabb értelemben már az internethasználat kezdetétől beszélhetünk online személyiségről, hiszen a gyerekek keresési és tartalomfogyasztási szokásait is profillozzák az egyes algoritmusok. Digitális lábnyomuk kezdete pedig még ennél is korábbra tehető, akár már a születésük előtti időkre (pl. szülők által megosztott ultrahangképek). Onnantól kezdve, hogy egy alsós gyerek fotókat, TikTok-videókat tesz közzé vagy saját YouTube-csatornát indít, már egyértelműen rendelkezik online személyiséggel. A legtöbb esetben ezek nem nyilvános tartalmak, elsősorban a gyereket személyesen ismerő barátoknak, családtagoknak szólnak, tehát nem eleve azzal a céllal készülnek, hogy minél nagyobb nézettséget generáljanak. Ettől függetlenül a gyerekek mind tematikusan, mind formai szempontból próbálnak igazodni az aktuális trendekhez, így ők is szelfiznek, gamer és unboxing videókat készítenek és olyan szófordulatokat, beállításokat használnak, mint az idősebbek. A gyerekek az énbemutatás terén tehát próbálnak igazodni a felnőttekhez, ugyanakkor a legtöbb online tevékenységük során – pl. chatelés – nem viselkednek nagyon másképp (pl. gátlástalanabban, sértőbben), mint a való életben.

Mikortól problémás a digitális én az alsósoknál?

Mivel a gyerekek egyre hamarabb kezdik használni az internetet és a közösségi médiát (l. online oktatás), nem túlzás digitális énről beszélni akár már a 8-10 évesek vonatkozásában sem. Nem szükségszerű, hogy a digitális én minden vonatkozásban tükrözze a valós ént, de ha nincs átjárás a kettő között, illetve a digitális személyiség pusztán külső elvárások (pl. lájkok, nézettség) mentén formálódik, az korosztálytól függetlenül gondot jelent. Kisiskolások esetében önmagában problémás, ha a gyerek aktív közösségimédia-felhasználó, hiszen koránál fogva kevésbé képes tudatosan és biztonságosan használni azt (hivatalosan nem is regisztrálhatna), és ez kiszolgáltatottá teheti. A tudatosság hiánya azzal is járhat, hogy az általa feltöltött tartalmak kritikátlanul másolják az aktuális trendeket, és nem átgondolt belső koncepció nyomán jönnek létre (pl. csücsörítő szelfi, aminek szexuálisan felhívó jellegével nincs tisztában a gyerek), így nem feltétlenül azt közvetíti magáról a gyerek, amit szeretne. Addig nincs probléma, ameddig a digitális énen keresztül a gyerek egy, a hétköznapokban is létező, de kevésbé előtérben lévő oldalát mutatja meg, ám még ebben az esetben is nagyon fontos a szülőkkel való egyeztetés a megosztott tartalmakkal kapcsolatban (azon túl, hogy mi kerülhet ki, az is fontos, hogy látszódnak-e a gyerek arca, hallható-e a hangja, kik láthatják a tartalmat stb.).

Adatvédelem és robotok

Óravázlat

Tantárgy: digitális kultúra

Az óra címe: Adatvédelem és robotok

Órakeret/Időtartam: 45 perc

Az óra típusa: új ismereteket kialakító és feldolgozó óra

Az óra célja: Az óra célja, hogy a tanulók megismerjék az adatvédelem alapjait, a robotok működési mechanizmusát. Megismerkednek azzal, hogy mi a menete annak, hogy a robotoknak utasításokat adjanak, illetve, hogy a robotok miként értik meg és hajtják végre a kapott parancsokat. Lefektetjük az algoritmikus gondolkodás alapjait, fejlesztjük a kritikai gondolkodást, egyszerű folyamatábrát készítünk egy történet alapján.

Tantárgyi kapcsolatok: matematika, környezetismeret, etika, rajz és vizuális kultúra.

Kulcsfogalmak: robot, parancs, döntés, algoritmus, folyamatábra, adatvédelem.

Eszközök: kivetítő, nyomtatott, laminált sakktábla, nyomtatott jelek utasításokra.

Teremigény:

- Frontális és csoportmunkára egyaránt alkalmas terem.
- Egymás irányítgatására alkalmas terület.

Előzetes tennivaló:

- Nyomtatás,
- Opcionális: laminálás, lego figurák/kupakok beszerzése

Ötletek/Megjegyzés:

- Használjunk egyszerű eszközöket az órán, mint kupakok, játékfigurák otthonról, amennyiben az iskola nem rendelkezik lego robottal vagy bee-botokkal.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
10 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS, AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK MEGADÁSA</p> <p><i>T: A mai órán egy izgalmas témáról fogunk tanulni. Mivel a robotika egyre nagyobb teret kap az életben, egyre több robottal találkozhatunk. Na de vajon mik is pontosan ezek a robotok? Miket tudnak? Ki és mi irányítja őket? Erről mit tudtok?</i></p> <p><i>D: Programozók.</i></p> <p><i>T: Bizony. A robotok bizonyos parancssorokat, programokat hajtanak végre, amik különféle egymást követő lépésekből állnak össze. Ilyen lépéssorozatokat mi emberek is végrehajtunk: felkelünk, reggelizünk, fogat mosunk, elindulunk az iskolába. Ezeket a lépéseket azonban mi magunktól hajtjuk végre. A robot pedig követi a programozók és más informatikusok utasításait.</i></p> <p><i>Most pedig álljunk fel, és próbáljuk utánozni, hogyan mozog egy robot. A kezünket és a lábunkat is emeljük, fordítsd a fejed jobbra, balra, utánozva egy robotot.</i></p> <p><i>Ez az. De most programozóra is szükségünk lesz, aki utasításokat ad a robotnak. Mi mindannyian programozók vagyunk, és lesz egy tanuló, aki a mi robotunk lesz.</i></p> <p><i>Gyere ide XYZ előre, hogy mindenki jól lásson, ez az.</i></p> <p><i>Most sorban egy-egy utasítást (előre, hátra, jobbra/ balra) adjunk neki. Ezeknek az utasításoknak a jeleit a táblán kivetítve is látjátok.</i></p> <p><i>Gyorsan beszéljük meg, hogy melyik mit jelent:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lépj: Előre, Hátra,; Fordulj: Jobbra/Balra; Állj! - Mondd ki azt, hogy ... - Csináld azt, hogy ... <p><i>Mehetnek az utasítások XYZnek, kérlek XYZ, te pedig hajtsd végre!</i></p>	Frontális	<p>minta-robotok</p> <p>Melléklet 1</p>	<p>Mutathatunk itt egy-egy robotot, ha az iskola rendelkezik ilyennel, például legó robot, bee bot-ok.</p> <p>Amennyiben nem, képet, videót, gifet is kivetíthetünk, egy-egy robot működéséről. Egy humoros gif a „nem vagyok robot” jelölésről: https://thumbs.gfycat.com/PortlySerpentineBooby-size_restricted.gif</p> <p>Robot: egy olyan szerkezet, amely a megadott programozása és fizikai tulajdonságai alapján képes különböző feladatok elvégzésére. Ezt irányíthatja a felhasználó (Lego robot), de számítógép is (autógyár robotjai).</p> <p>Parancs: olyan utasítás, amit a program végrehajt.</p> <p>Program: adott célnak megfelelően megírt utasítások sorozata számítógépen.</p> <p>Végezzünk egy-két tipikus robot mozgást, darabos kéz-és lábmozdulatok, ez jó hangulatot teremthet.</p> <p>Minden gyerek egymás után mondjon egy-egy utasítást az önként jelentkező tanulónak, aki a robot szeretne lenni.</p> <p>Fontos megjegyezni, hogy az Előre és Hátra esetében lép a tanuló, míg a Jobbra/Balra parancsoknál csak fordul a megadott irányba!</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
5 perc (15 perc)	<p>II. AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK FELDOLGOZÁSA</p> <p>T: Nemsokára újabb utasításokat adhattok, ezúttal egy filmszereplőnek. Megnézünk egy tanulságos kisfilmet arról, miért kell odafigyelnünk az interneten a posztjainkra és az adataink megosztására. Most nézzük meg a rövid filmet együtt. Figyeljünk meg minél több részletet, és azt, hogy mi történik Petivel, aki egy körülbelül veletek egy idős fiú. Fejben gyűjtsétek össze a kulcsfontosságú eseményeket a történetről! Ezeket majd együtt meg fogjuk beszélni és fogunk játszani.</p>	Frontális munka	Filmvetítési eszközök	Kisfilm elérhetősége: Kattintsatok, betörők!
3 perc (18 perc)	<p>T: Szerintetek mi a történet tanulsága?</p> <p>D:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ne osszunk meg értékes dolgokról információt az interneten! – Figyeljünk oda, hogy mit, kinek osztunk meg. – Ne mondjuk meg, mikor nem vagyunk otthon. 	Frontális megbeszélés	Melléklet 2	Hallgassuk meg a gyerekek válaszait, és hagyjuk őket ötletelni. A történet tanulságait azonban néhány pontban összefoglaltuk itt, ezekre mindenképpen fontos lenne kitérni, a médiaértési tanulságok levonása céljából (Melléklet2).
10 perc (28 perc)	<p>T: Nagyon jó, sok tanulságot levontunk a filmből.</p> <p>T: Nézzünk meg most egy játékot, amiben a kisfilm tanulságait felhasználjuk és a programozást is kipróbáljuk.</p> <p>A táblán láttok kijelentéseket a filmből. Járjatok körbe időrendi sorrendben azokat az állomásokat, amik a filmben megjelentek. Lehetőleg a legrövidebb úton járjátok be ezeket a mezőket. Tehát fogjunk a kezünkbe egy robotot/kupakot/legót, aki Peti a filmből, és neki kell eljutni időrendi sorrendben az egyes mezőkre, ahogy a történetben láttuk. Adjatok utasítást a figurának, hogy haladjon a táblán, és minden írott mezőt érintsen. Pár percet kaptok a feladatra.</p>	Páros munka	Feladat 1	Az állomások bejáráshoz használhatunk legofigurát, petpalackos kupakot. Ennél a korcsoportnál nem jellemző ennek a két fogalomnak a tisztázása. Használatukat a pedagógusra bízuk. Algoritmus: olyan lépések sorozata, amelyekkel egy probléma kiindulásától annak megoldásáig jutunk el. Programozás: az algoritmus megfogalmazása illetve adott programnyelven történő megírása a számítógépen.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
7 perc (35 perc)	<p>Melyik valós és melyik nem? – játék</p> <p><i>T: Robotokról hallottatok már, hiszen egy csomó filmben, sorozatban találkozhatunk velük. Nektek melyik a kedvencetek?</i></p> <p><i>D: Baymax a Hős6os-ból, Rodney Réztalp a Robotokból, Wall-E, az óriás robot a Szuperhaverból, Sonny az Én, a robotból, David az A.I. - Mesterséges értelemből, Andrew A kétszáz éves emberből.</i></p> <p><i>T: Nagyszerű! Milyen sokat ismertek! Most egy csoportosítós játékot fogunk játszani. Kaptok képeket és válogassátok szét őket aszerint, hogy a valóságban is létező robot van rajta, vagy csak a filmekben létezik! 5 perctek van a válogatásra, aztán megnézzük együtt!</i></p>	Páros munka	Melléklet 3A-B összekeverve	<p>Sok gyermekben még nem teljesen különül el az, hogy mi valós és mi nem. Ez a robotokra is vonatkozik. Ezzel a feladattal az elsődleges dolog ennek tisztázása, hogy nem minden igaz, amit a filmben látunk, de vannak dolgok, amik már a valóságban is elérhetők.</p> <p>A Melléklet 2A és 2B feliratokkal vannak ellátva, ez a pedagógus munkáját hivatott segíteni. A tanulóknak kiadhatók a képek felirat nélkül is.</p>
5 perc (40 perc)	<p><i>T: Mitől lesz robot a robot? Miben más, mint egy élőlény?</i></p> <p><i>D: A robot azt teszi, amit mondunk neki!</i></p> <p><i>T: Pontosan! Ki mondja meg neki, mit kell csinálnia?</i></p> <p><i>D: Az, aki készíti és mi, ha parancsot adunk neki.</i></p> <p><i>T: Majdnem teljesen igaz. Aki készíti a robotot, az alkatrészekből rakja össze és megírja annak a programját. Amikor mi utasítást adunk egy robotnak, az az elkészült programja alapján fogja végrehajtani, megcsinálni az utasításunkat. Mit tartalmazhat egy robotporszívó programja?</i></p> <p><i>D: Bejárja a szobát, megjegyzi, hogy mi hol van, és közben takarít.</i></p> <p><i>T: Pontosan! Csinálhat olyat egy robot, hogy nem csinálja meg, amit mondunk neki?</i></p> <p><i>D: Igen/Nem.</i></p> <p><i>T: Két esetben lehetséges ez. 1. nem része a programjának az utasítás, vagyis nem érti mit kell csinálnia. Például a robotfűnyíró nem fog tudni porszívózni. Nem is olyan a felépítése.</i></p> <p><i>A 2. esetben mesterséges intelligenciáról beszélhetünk.</i></p>	Frontális megbeszélés		

Feladatok

Feladat 1 – Sakktábla



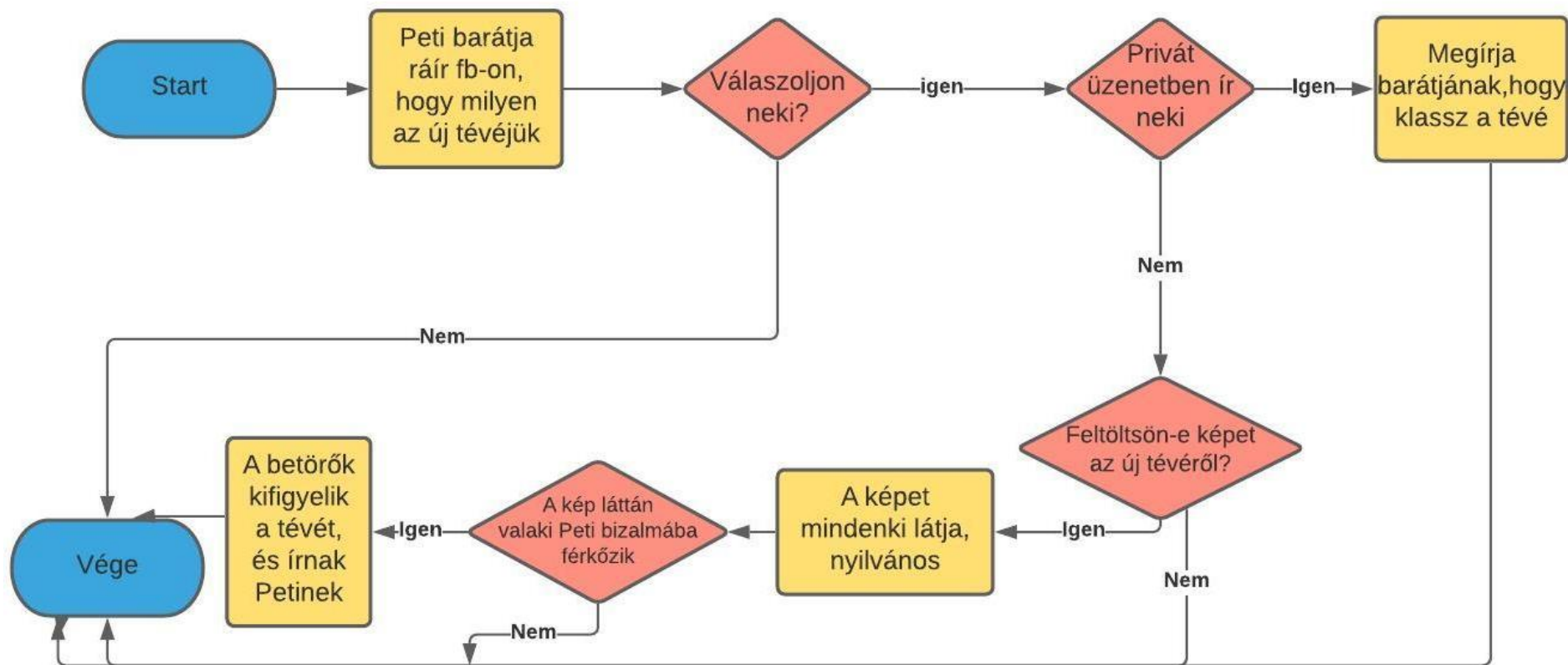
	A betörők kifigyelték Peti új TV-jét az interneten			
			Eldicssekszik tesiórán barátjának, hogy nyert egy életnagyságú Izom Kapitányt	
	Megírja az idegeneknek a címüket, és hogy mikor nincsenek otthon			
A fiúk a rendőrökkel együtt lefűlelik a betörőket	Megbeszéli szüleivel, kiknek adhatja meg a címüket		Peti feltöltött az internetre egy fotót az új TV- jükről	
		Peti beállítja a közösségi oldalon az adatvédelmi beállításokat, hogy kik láthatják a megosztásait		START

A felhasznált utasításokat sorban ide rajzoljátok be! Ahol megálltok, azt a mezőt színezzétek ki!

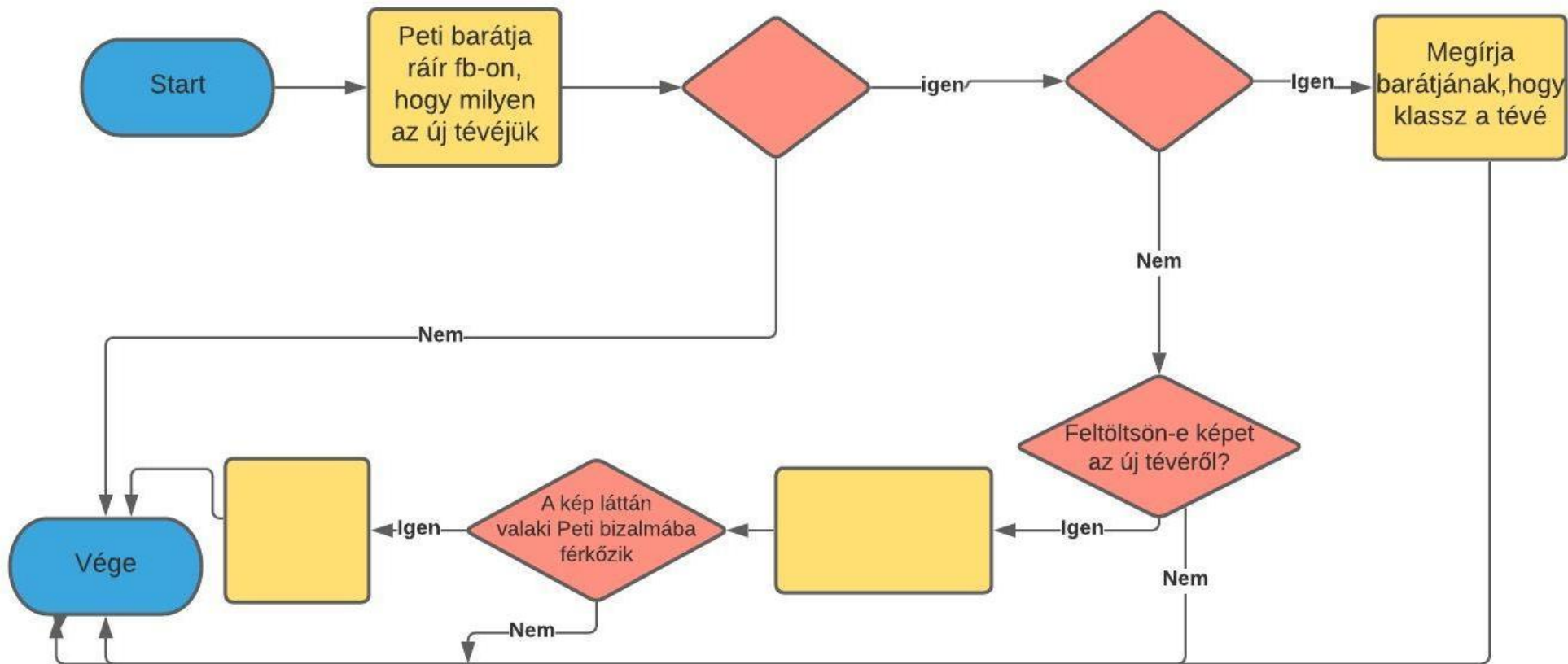
Feladat 2A – Folyamatábra sablon (tanítói példány, lehetséges megoldás)

A Start és a Vége pontok a történet elejét és végét jelentik. A nyilak a történet haladási irányát mutatják.

A rombusz alakzat a választási lehetőséget mutatja, ahonnan 2 irányba folytatódhat a történet: Igen vagy Nem irányba. A téglalapok egy-egy lépést jelentenek a történetben, egy kiindulópontot vagy következményt.



Feladat 2B – Folyamatábra sablon (tanulói példány)



Feladat 3A - Médiatudatos algoritmizálás (szorgalmi feladat)









- A feladat célja, hogy a tanulók ezen a pályán úgy vezessék a robotjukat (vagy LEGO-figurát vagy műanyagpalack kupakját), hogy:
 - csak azokat a mezőket érintsék, amelyek olyan alkalmazásokat és oldalakat jelölnek, ami az ő életkoruknak is megfelelő
 - olyan mezőket is érintsenek, amelyeket majd 13. életévük betöltése után használhatnak
- A robot mozgatásához szükséges parancssort írják le a tanulók az alábbi kódokkal:

↑ előre

↓ hátra

→ jobbra fordulás

← balra fordulás

			
			
			
 Instagram	 Pinterest		

Feladat 3A - Médiatudatos algoritmizálás (szorgalmi feladat megoldása) [↑↑](#)

13 éves kor alatt a *Facebook*, az *Instagram*, a *Snapchat* és *TikTok* oldalakra elviekben nem lehetne regisztrálni a tanulóknak. Ezeknek a közösségi platformoknak a használatához, a digitális kommunikációhoz kell egyfajta érettség, és ezt a 13. évnél jelölték meg.



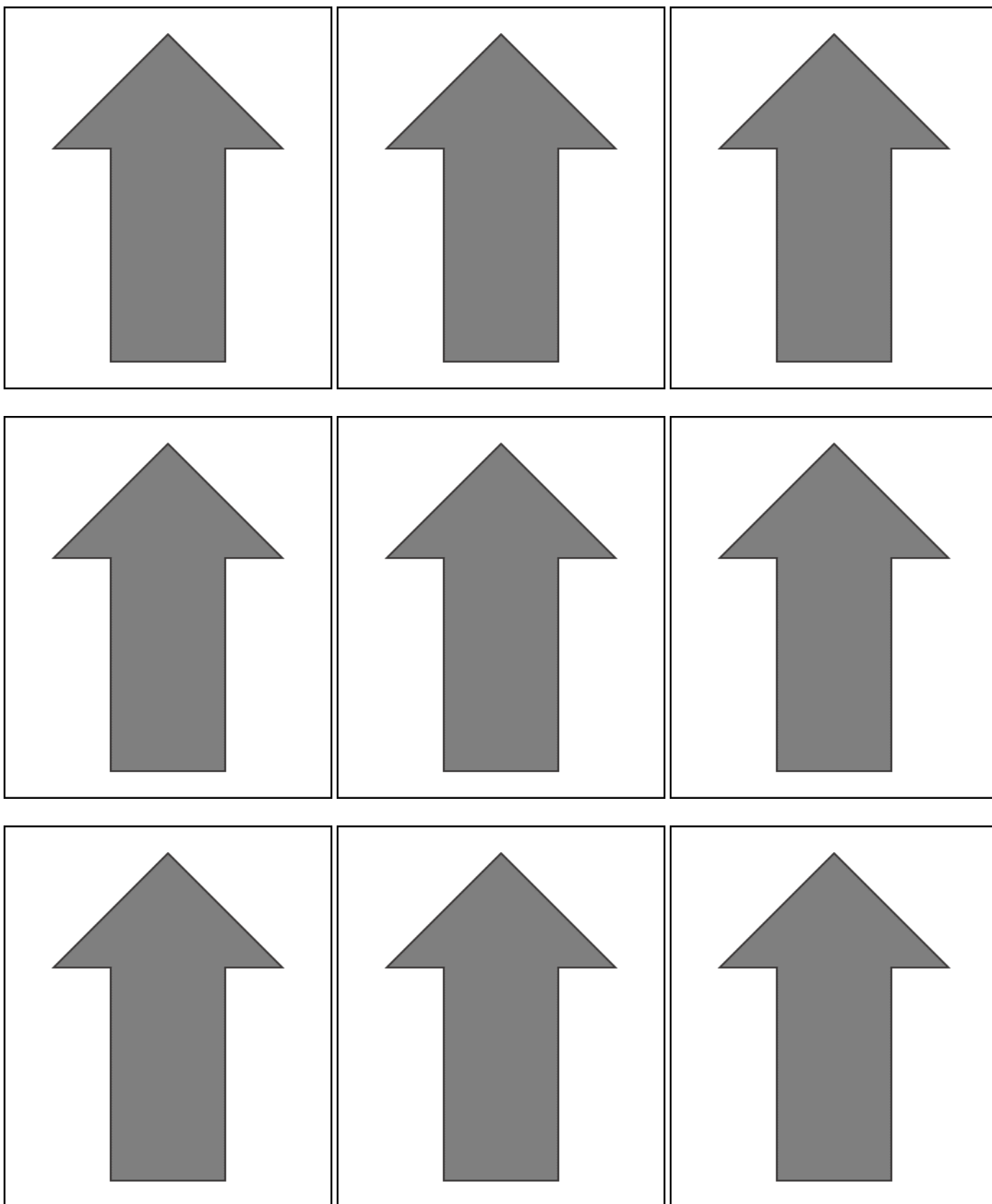
A *YouTube*-on kereshetnek a tanulók koruknak megfelelő videókat, a *Pinteresten* képeket, illetve használhatják a *Google* keresőt is. A *Minecraftot* is használhatják a tanulók.

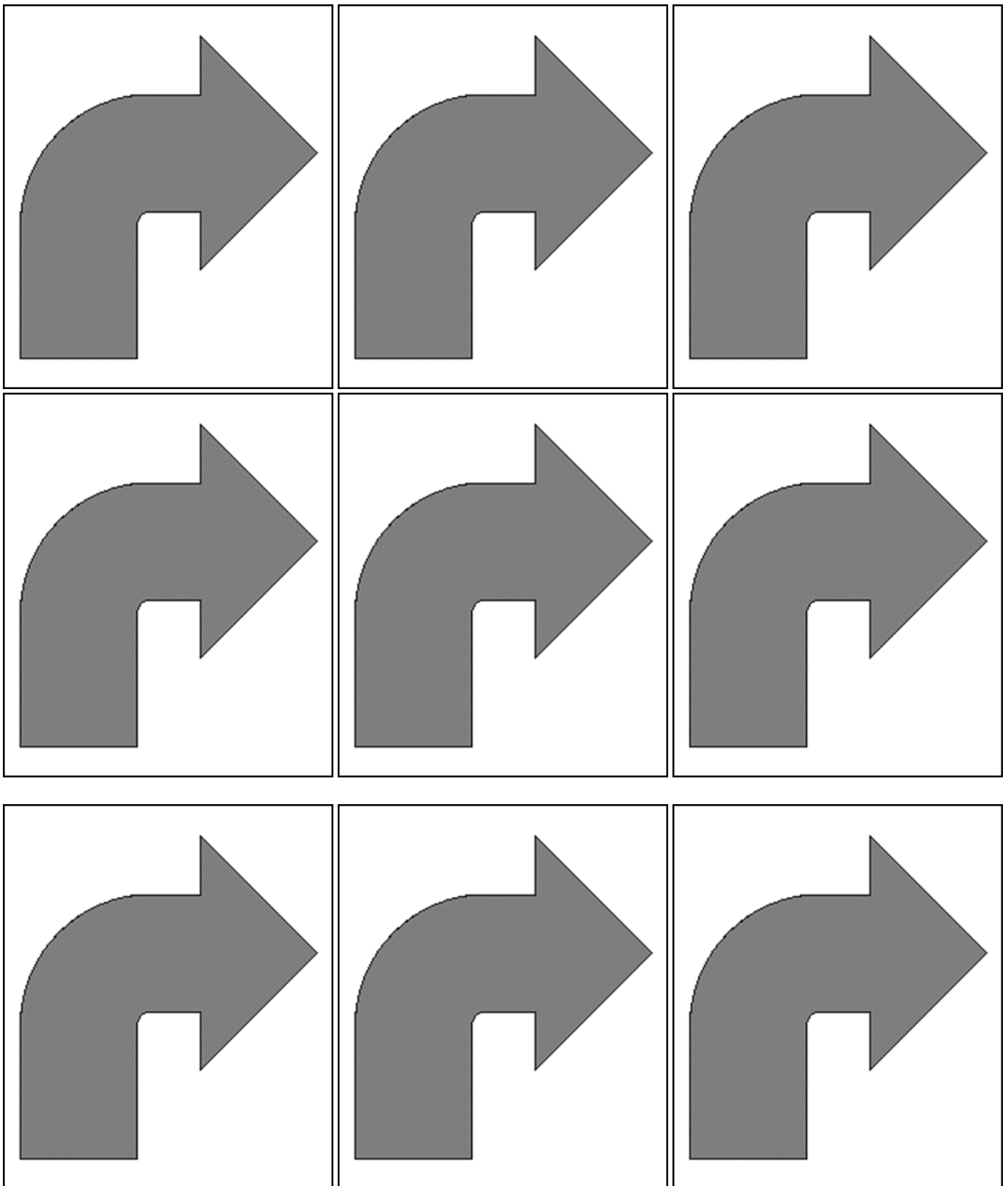


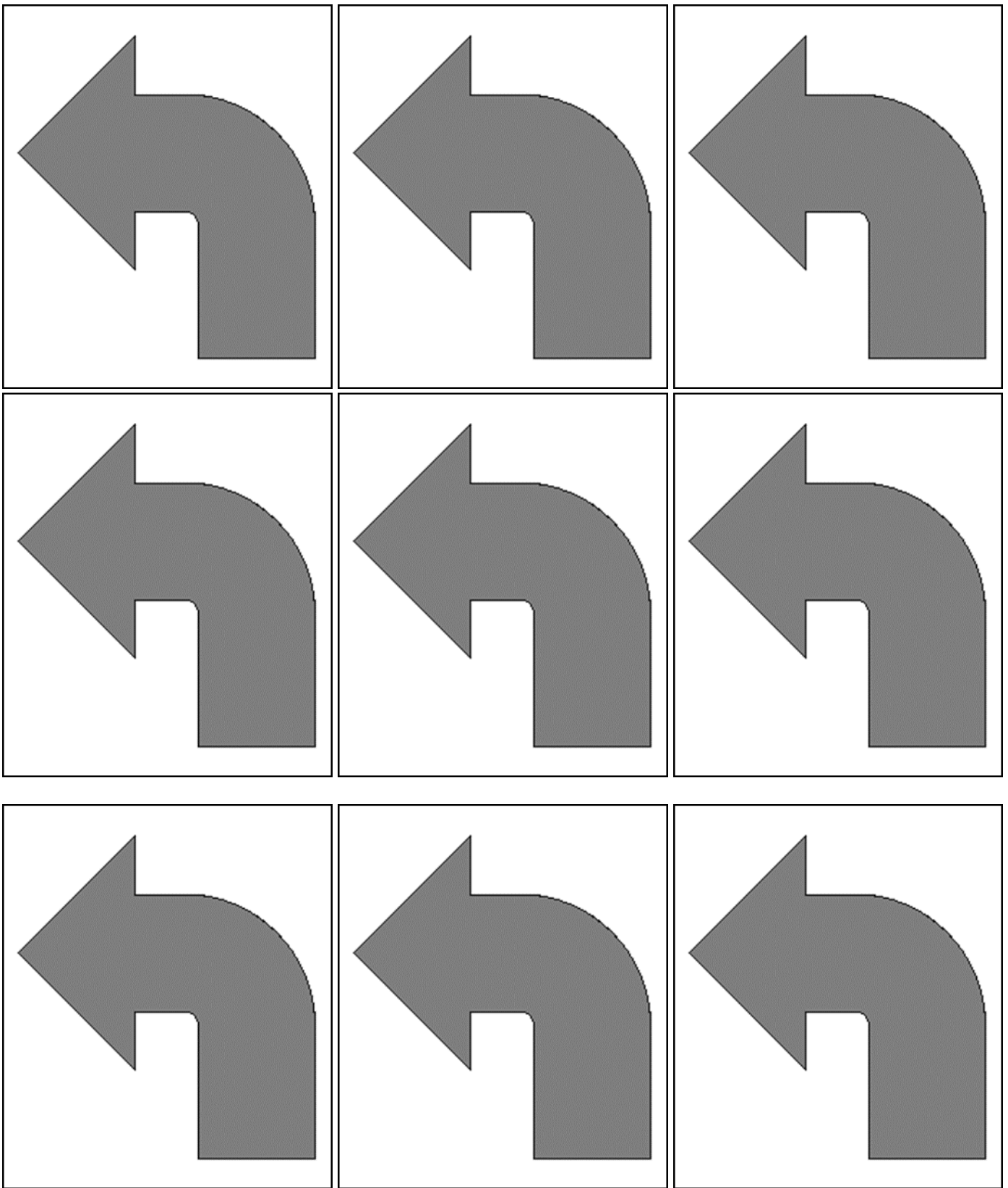
A kódok tetszőleges sorrendben használhatóak a parancssor kialakítása során. A lényeg, hogy a kiírásnak megfelelő ikonokhoz eljussanak a tanulók az iránymutató nyilak megfelelő használatával.

Mellékletek

Melléklet 1 – Jelek utasításokhoz



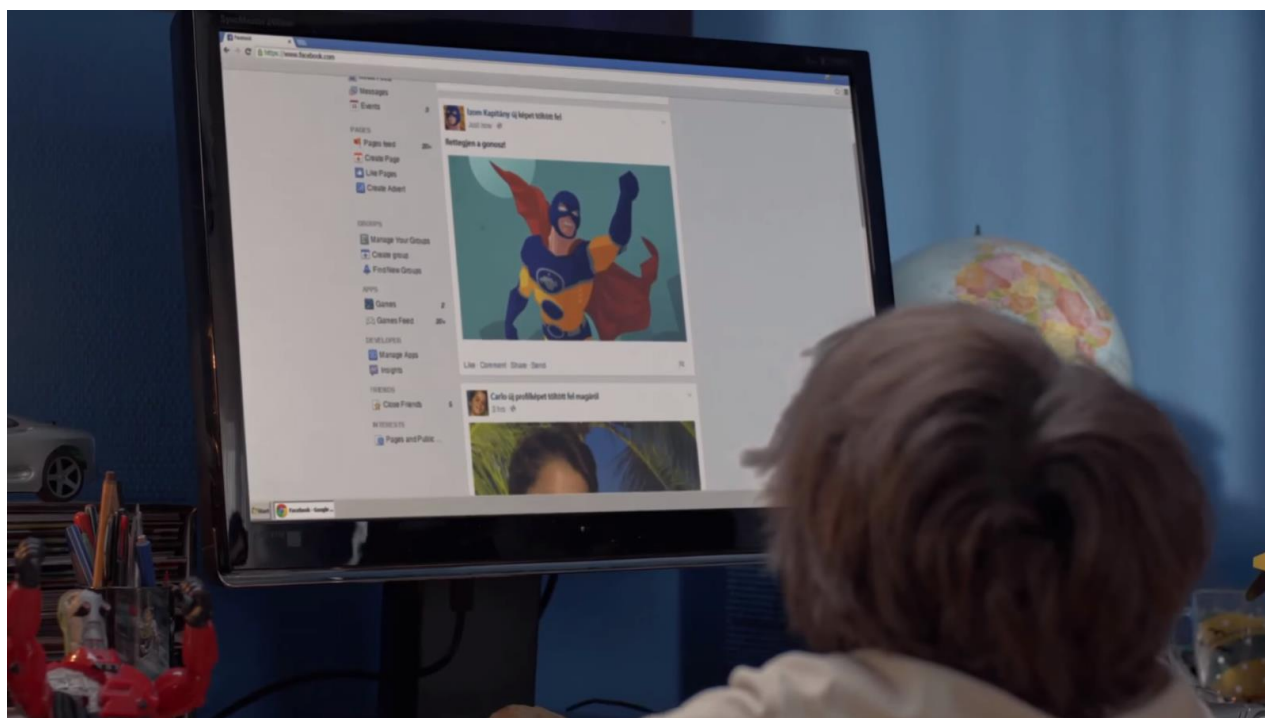




Melléklet 2 – Kisfilmből levont tanulságok (javaslat megbeszélésre)

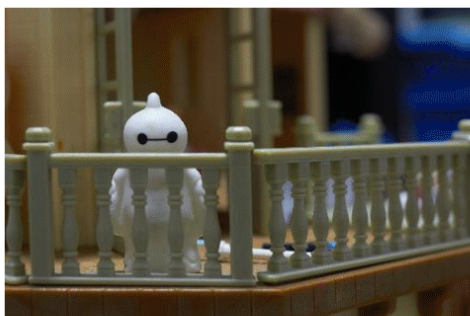


Kisvideó: https://www.youtube.com/watch?v=No_gBnqPozo



- Ha regisztrálsz a közösségi média felületein, kérd ki szüleid engedélyét és tanácsát, hogy hogyan állítsd be az oldalad: ki láthatja a képeidet, és kik írhatnak neked.
- Figyelj a korhatárra is, az Téged véd!
- Beszéld meg szüleiddel, hogy milyen képeket tölthetsz fel magadról. Az értékeidet soha ne mutasd képen.
- Idegenekkel soha ne chatelj, főként pedig ne add ki olyan adataidat, mint cím, telefonszám.
- Kerüld a fizetős szolgáltatásokat, szüleid hitelkártya adatait soha ne add ki senkinek.
- Figyelmeztess társaidat is, hogy legyenek óvatosak.
- Ha valami gyanúsat tapasztalsz, szólj egy felnőttnek, vagy értesítsd akár a rendőrséget.
- Mindig kérdd ki szüleid, tanáraid tanácsát az internet használatával kapcsolatban.

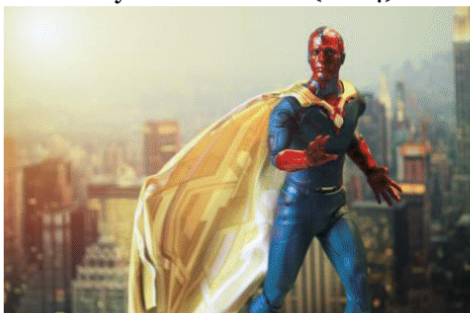
Melléklet 3A – Robotok filmekben/sorozatokban



Baymax - Hős6os (2014)



Wall-E – Wall-E (2008)



Vision - Marvel filmek (2015 -)



Ultron – Ultron kora (2015)



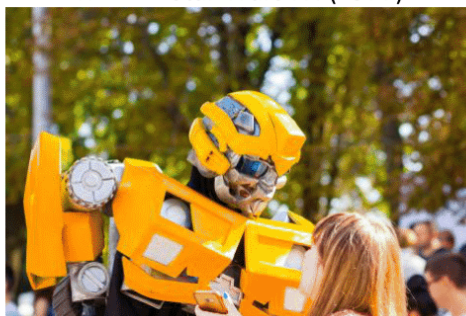
BB8 - Star Wars VII. (2015)



R2-D2 - Star Wars IV. (1977)



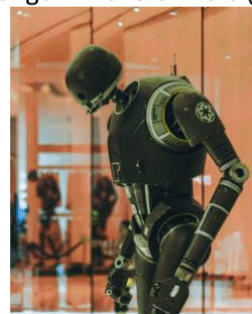
C-3PO - Star Wars IV. (1977)



Úrdongó – Transformers (2007)



Dinobot – Transformers 4 (2014)



K-2SO – Zsvány egyes (2016)

Melléklet 3B – Robotok a valóságban



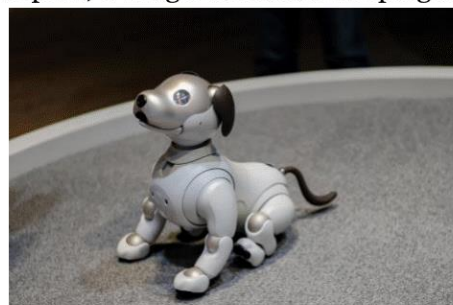
Opportunity, a Marson



Sophia, a világ első robotállampolgára



Spot, a robotkutya (Boston Dynamics)



Aibo, a robotkutya (Sony)



Robotporszívó



Robotpincér



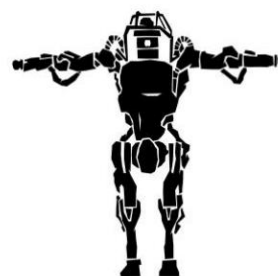
Tesla autógyár robotjai



Robotfűnyíró

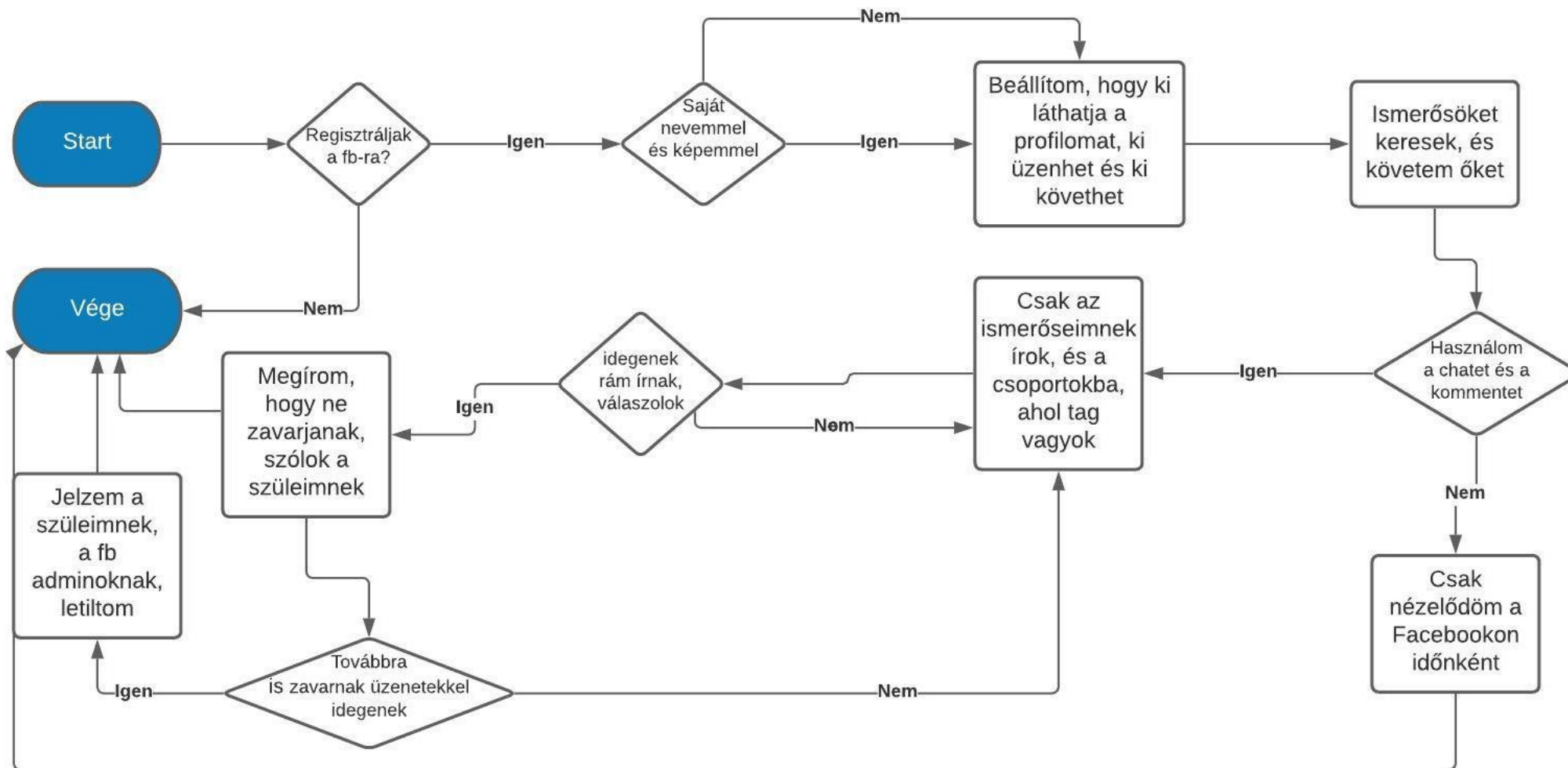


Önvezető autó



Atlas, a humanoid robot (Boston Dynamics)

Melléklet 4 - Kattintsatok, Betörők! – Netbiztonsági folyamatábra

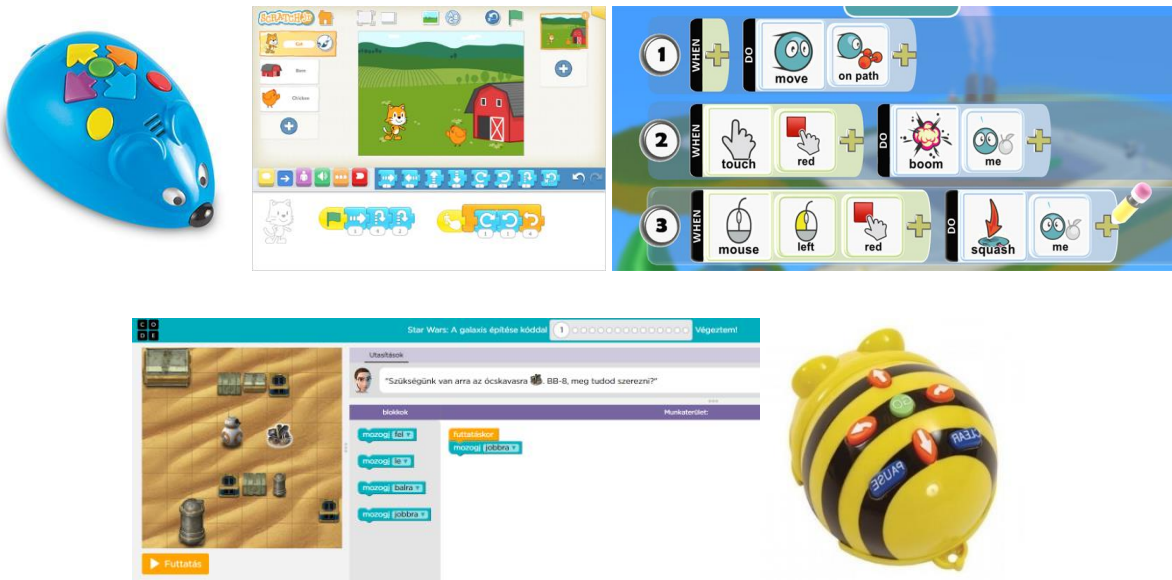


Melléklet 5 – 3-4. osztály részére javasolt robotok és programok



Az algoritmikus gondolkodás – amely a kódolás, a programozás és a robotika, tehát az informatika alapja is – fejlesztése ma már elengedhetetlen. Ugyan nem lesz minden tanuló informatikus, mégis szükséges a digitális világban, hogy a gyerekek birtokolják az algoritmikus gondolkodás alapjait, hiszen ez szoros összefüggésben van a logikus gondolkodással és a problémamegoldó képességgel is. Másrészt az algoritmikus feladatokkal játékosabbá tehetjük a tanórákat és motiválhatjuk a tanulókat. Arról pedig ne feledkezzünk el, hogy algoritmusokkal van tele minden napunk, amely sokszor nem is tudatosodik! Hiszen mi történne, ha nem a megfelelő sorrendben állítanánk össze a paprikáskrumplit?

Az alábbiakban olyan robotokat, programokat és módszertani ötleteket gyűjtünk össze, amelyek segítségével több tantárgyba ágyazva is lehetőség adódik az algoritmikus gondolkodás fejlesztésére már egészen kicsi kortól. A célcsoportnál a legfiatalabbakat adtuk meg, de bátran használhatóak nagyobbak oktatásában is!



Név: Padlórobotok: Bee-Bot

Célcsoport: Óvodáskortól ajánlott

Előzetes tennivaló: Robotok feltöltése, opcionális: pálya előkészítése

Használatához szükséges eszközök: Töltők/elemek

Opcionális, kiegészítő eszközök: Pályák, skinek, töltőállomás

Használata:

A padlórobotok közül legismertebbek a Bee-bot és Blue-bot robotméhecskék, amelyek a hátukon lévő funkciógombokkal (előre lép, hátra lép, jobbra fordul, balra fordul, kód törlése, szünet) irányíthatóak. Segítségükkel a kisebb tanulók is elsajátíthatják az algoritmikus gondolkodás és a kódolás alapjait, miközben gyakorolhatják a sorrendiséget és a problémamegoldást.

A tanulók tevékenykedtetéséhez és a robotméhecskék mozgatásához különféle tantárgyi akadálypályákat is létrehozhatunk vagy megvásárolhatunk. Így a robotika alapjaival gyakorolható például a környezetismeret, a magyar nyelvtan vagy éppen a matematika.

Módszertani ötletekért érdemes körülnézni a [Robotcsámborgás](#) nevű facebookos pedagógusközösség anyagai között.

Aknai Dóra Orsolya gyógypedagógus, IKT-szakértő honlapján szintén rengeteg ötletet és feladatot mutat be arról is, hogyan fejleszthetjük a tanulók gondolkodását (padló)robotokkal. SNIKT honlap elérhetősége: <https://sniikt.wordpress.com/>

Amennyiben nincs lehetőségünk beszerezni padlórobotot, műanyag kupakkal is gyakorolhatunk, itt pedig az interneten kipróbálhatjuk a Bee-bot emulátort: <https://beebot.terrapinlogo.com/>

Könyvek:

Aknai Dóra Orsolya – Fehér Péter: Kalandozások robotméhecskével – Problémamegoldás, gondolkodásfejlesztés padlórobotokkal;

Lénárd András (szerk.): Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése padlórobotok segítségével.



Név: Padlórobotok: Colby

Célcsoport: Óvodáskortól ajánlott

Előzetes tennivaló: Robotok feltöltése, pálya előkészítése

Használatához szükséges eszközök: Elemek, pálya

Opcionális, kiegészítő eszközök: skinek, amelyeket a robotra tehetünk

Használata:

Colby használata hasonló a Bee-Bothoz, annyi különbséggel, hogy neki saját kirakható pályája van, amelynek a kinézetét mi határozhatjuk meg, de kapunk előre meghatározott elrendezési formákat is, amelyeket mi magunk építhetünk meg. De amennyiben nem szeretnénk használni a pályát, a Bee-Bothoz hasonlóan saját pályákat, vagy a padlót is használhatjuk. Ekkor érdemes a robot sebességét beállítani az új felületre. Ezt a robot alján tehetjük meg.

A pálya mellett egerünknek van egy sajtja is, ami a pályán a célt szolgálja. Amikor elér a sajtához, akkor hangjelzéssel jelzi, hogy megvan!

A pályához kártyákat is lehet használni, amelyekkel ki lehet rakni előre a tervezett útvonal parancsorrát. A kártyák között található egy Random Action nevű lap, ami Colby hátán a piros gombot jelenti. Ennek a parancsnak a hatására Colby valamilyen véletlen parancsot fog teljesíteni: előre/hátra lép, cincog, világít a szeme.

[Program a Robot Mouse - Intro to Coding for Kids](#)



Név: Scratch Jr.

Célcsoport: 5-7 éves korosztály

Előzetes tennivaló: Applikáció letöltése és telepítése: ScratchJr

Használatához szükséges eszközök: Mobileszköz (telefon, tablet), internet

Opcionális, kiegészítő eszközök: -

Használata:

A program használatakor a gyerekeknek nem kell olvasniuk, hanem az előre megrajzolt parancsokat kell egymás mellé tenniük egy sorba.

A programban beállíthatják, hogy milyen karakterrel és milyen háttér előtt szeretnének egy történetet létrehozni. Több pályát is készíthetnek, de akár versenyt is programozhatnak a gyerekek.

A számok ismerete előny, de a program minden lehetőséget biztosít a pontos megértéshez.

Ez a program a Scratch nevű program kicsiknek fejlesztett verziója.

[ScratchJr Intro](#)



Név: Scratch

Célcsoport: 3. osztálytól ajánlott, 5. osztálytól erősen javasolt

Előzetes tennivaló: A program a <https://scratch.mit.edu/> oldalon érhető el

Használatához szükséges eszközök: Számítógép, internet

Opcionális, kiegészítő eszközök: Mobileszközökre készült kiegészítő applikációk

Használata:

A Scratch egy könnyen kezelhető, blokkalapú programozási felület. Ez azt jelenti, hogy az egyes utasításokat (mozgatás, zene, animálás,) úgy lehet egymáshoz illeszteni, mint a puzzle darabokat: mindennek megvan a maga helye, amely nagy segítség a kódsor létrehozásában.

A Scratch magyar nyelvű oldalán (<https://scratch.mit.edu/>) rengeteg ötletet és segítséget megtalálhatunk, így bárki tényleg könnyedén elkészítheti a saját digitális történetét.

A Scratchben a gyerekek létrehozhatnak különféle történeteket, az ügyesebbek pedig leprogramozhatnak animációikat és különféle játékokat is.

A szerkesztőfelületen különféle karaktereket, ábrákat, kellékeket és háttérképeket szűrhatunk be, de lehetőség van mozgóképeket, hangokat és zenei elemeket is felhasználni a történetünkhöz/játékunkhoz. Ez után néhány paranccsal mindezt „életre keltetjük”. Egymáshoz lépkednek, táncolnak, mozognak és beszélnek a szereplők, különféle feladatokat hajtanak végre, ahogy azt kódoláskor megadtuk.

Készíthetnek a tanulók például animációt arról, hogyan pottyant az alma Newton fejére, hogy ezen keresztül mutassák be a gravitációt, vagy a programozásnak köszönhetően sétáltathatnak virtuális kis cicát, miközben megtanulják angolul az irányneveket.

A program megismeréséhez az oldal több tutorialt is felajánl. Ajánljuk az alábbiakat (katt a képekre):

[Kódolás Annával és Elsával](#)



[Star Wars: A galaxis építése kóddal](#)



Név: Kodu

Célcsoport: 4. osztálytól használható

Előzetes tennivaló: Telepíteni kell a programot: <http://www.kodugamelab.com/>

Használatához szükséges eszközök: Windows operációs rendszerű számítógép

Opcionális, kiegészítő eszközök: -

Használata:

A program telepítése után egy üres pályával kezdődik a programozás. A programozási felület egy 3D-s világ létrehozásával kezdődik, amelynek főszereplője Kodu, a repülő robot. A pálya és a programozás is egy tárcsa segítségével történik, amelyről kiválasztjuk a szükséges elemet. A program magyar nyelven is elérhető, de a tárcsa ikonjai nagyon beszédesek.

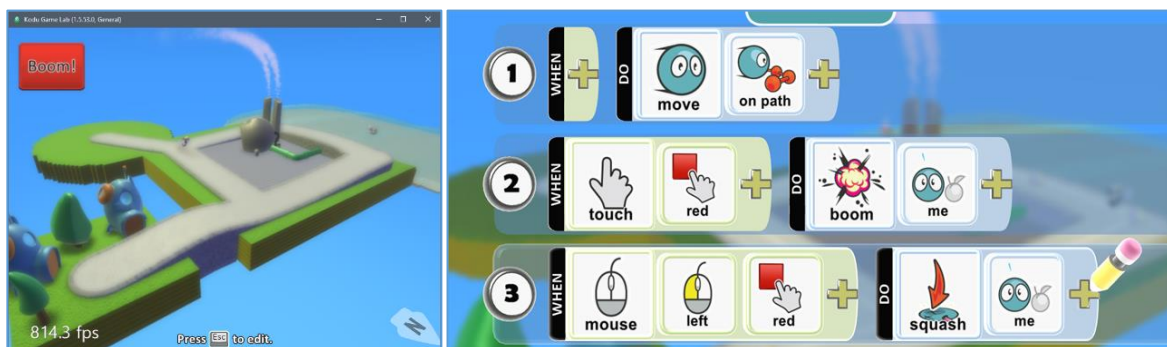
A pályát építhetjük sziklásra, tengerpartira, gyümölcsöskertesre, amilyenre csak szeretnénk. Egy kósza polipot is elhelyezhetünk a Végzet hegyén, ha szeretnénk. Napfelkelte legyen vagy napnyugta, esetleg 30mp után váltson a fény? Megoldható.

Kodu programozása során beállíthatjuk, hogy milyen gombokkal irányítsuk, milyen gyorsan közlekedjen, hogyan reagáljon, ha meglát egy almát, szerezz-e pontot, ha azt az almát megeszi? Mi történjen, ha egy másik robot is megjelenik a pályán? A pálya összes objektuma, akárcsak Kodu, programozható. A programozás során a HA...AKKOR.. elvet kell követni.

A kész pályánk és aktív robotunk menthető és exportálható. Így bárki kipróbálhatja a játékot, amit mi magunk fejlesztettünk és úgy állítottunk be, ahogy szeretnénk.

Ajánlott olvasmány Lénárd András – Sarbó Gyöngyi: Kódolás kisiskoláskorban. A Kodu programozása tanórán kívül című könyve.

Kodu programozás 1. - Kőgyűjtő animáció



Az online zaklatás

Óravázlat

Tantárgy: *digitális kultúra*

Az óra címe: *Az online zaklatás*

Órakeret/Időtartam: *45 perc*

Az óra típusa: *az előzőekben feldolgozott ismeretek gyakorlati alkalmazását elősegítő óra*

Az óra célja: *Az óra célja bevezetni vagy feleleveníteni az online zaklatás fogalmát, ismertetni a típusait elsősorban az alsós korosztály tapasztalatai alapján, az iskolai/kortárszaklatás középpontba állításával. Fontos cél a megelőzési és megoldási lehetőségek tudatosítása.*

Tantárgyi kapcsolatok: *etika*

Kulcsfogalmak: *internet, internetbiztonság, zaklatás, online zaklatás, cyberbullying*

Eszközök: *projektor, tábla, feladatok, mellékletek*

Teremigény:

- *csoporthatáron túl is van lehetőség az óra során, ennek megfelelően rendezze be a pedagógus a termet.*
- *ha van rá mód, projektorral érdemes kivetíteni a képet/képeket.*

Megjegyzés: *Az óratervben két olyan feladat is szerepel – a Feladat 2 és 4 –, amelynek A változata hosszabb, de változatosabb munkaformát biztosít. A pedagógus a témára szánt időkeretnek, valamint az osztálydinamikának megfelelően dönthet arról, hogy melyik verziót választja.*

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
3 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS</p> <p><i>T: Korábban már beszélgettünk / Bizonyára már van tudásotok az internet előnyeiről és hátrányairól. Elevenítsük fel ezeket!</i></p> <p><i>D: Az előnye lehet, hogy gyorsan és könnyen tudunk rajta keresztül kommunikálni, rengeteg információhoz hozzájuthatunk és játszhatunk is.</i></p> <p><i>D: A hátránya lehet az, hogy túl sok időt töltünk játékkal, ami függőséget is okozhat, olyan tartalommal is találkozhatunk, ami nem nekünk való.</i></p> <p><i>D: Idegenek is ránk írhatnak, és bántó, csúfolódó üzeneteket kaphatunk. Mások hozzáférhetnek az adatainkhoz és visszaélhetnek velük.</i></p> <p><i>T: Nagyon jó. Az internet jó dolog, de belefuthatunk problémás helyzetekbe is az online térben. Erről fogunk beszélgetni a mai órán.</i></p>	Frontális beszélgetés		<p>Az óra elején közösen feleleveníthetjük az előző órákon tanultakat az internet előnyeiről/hátrányairól. Ha korábban nem beszéltünk ezekről, akkor is beszéljük meg röviden, hogy mik az előnyök/hátrányok. Irányíthatjuk úgy a beszélgetést, hogy a példamondatokban szereplő válaszok előkerüljenek.</p> <p>Ennél a feladatnál a padosorok/asztalok szerint kettéoszthatjuk a tanulókat úgy, hogy az osztály egyik fele az előnyöket, a másik fele a hátrányokat sorolja fel.</p> <p>Szándékosan nem hagyunk sok gondolkodási időt, hogy lehetőleg minél spontánabb, nem pedig elvárások alakította válaszokat kapjunk.</p>
3 perc (6 perc)	<p>Játék</p> <p><i>T: Mielőtt belekezdenénk a mai témánkba, játsszunk egy kicsit! Képzeljétek el, hogy egy láthatatlanná tévő köpenybe bújtatok. Mi az, amit így, láthatatlanul megtennétek, de egyébként nem?</i></p> <p><i>D: többféle lehetséges válasz</i></p> <p><i>T: Köszönöm. Látom, néhányan nagyon felbátorodnátok attól a köpenytől! /Nahát, ebbe az osztályba csupa nagyon rendes gyerek jár. Eszetekbe sem jutott, hogy rosszaságot csinálnátok!</i></p>		<p>Feladat 1</p> <p>Melléklet 1A</p>	Fontos, hogy viccesen és ne ítélezően reagáljunk.
2 perc (8 perc)	<p>II. AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK FELVEZETÉSE</p> <p>Megbeszélés</p> <p><i>T: Könnyebb helytelenül viselkedni, ha nem látnak? Miért?</i></p> <p><i>D: Mert nem derül ki, hogy ki volt a tettes, és nem kap büntetést.</i></p> <p><i>T: Igen, vagy legalábbis nehezebb megtalálni a tettest. A való életben ilyen köpenyünk nincs, viszont az internet is kicsit hasonlóan működik. Az interneten is könnyű láthatatlannak maradni, és ezért sokan másképp viselkednek ott, mint élőben.</i></p>	Frontális	<p>Melléklet 1B (1A továbbra is látható)</p>	Ha volt már szó a digitális énről, ide lehet kapcsolni.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
12 perc (20 perc)	<p>III. AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK FELDOLGOZÁSA</p> <p>Az online zaklatás <i>T: Az előbb oda lyukadtunk ki, hogy az interneten bárkiből bárki lehet, és ez felbátoríthat egyeseket arra, hogy másokat bántsanak, zaklassanak. Mit nevezünk szerintetek zaklatásnak?</i> <i>D: Mások piszkálását, sértegetését stb.</i> <i>T: És mi az online zaklatás?</i> <i>D: Az, amikor mindez digitális eszközön, interneten, közösségi oldalon történik.</i> <i>T: Igen. Ti találkoztatok ilyesmivel, akár személyesen, akár ismerősötök révén?</i> <i>D: többféle lehetséges válasz</i> <i>T: Volt esetleg olyan, hogy ti bántottatok meg valakit neten keresztül?</i></p> <p><i>T: Ezeket a példákat be is tudjuk sorolni. Talán elsőre nem is mindegyikről gondolnánk, hogy online zaklatásnak számít, igaz?</i> <i>T: Nem túl szívderítő ez a lista. Ráadásul a példák közül az is kiderült, hogy nemcsak idegenek követhetnek el zaklatást, hanem sokszor a közvetlen környezetünk tagjai, akár iskolatársunk is. Miért lehet ez így?</i></p>	Frontális beszélgetés	Melléklet 2	<p>Fogalom:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zaklatás (lehet szóbeli, fizikai, társas és online) – online zaklatás, cyberbullying. <p>Zaklatás az, amikor valakit rendszeresen vagy tartósan csúfolnak, bántanak, megfélemlítenek, akár az osztályban, akár e-mailben, valamelyik közösségi oldalon vagy chaten. Vélhetően ebben a korosztályban komoly online zaklatásos esetek még nem történtek, így könnyebb beszélni róluk; fontos, hogy a tanár ne ítélkezzen.</p>
10 perc (30 perc)	<p><i>T: Nézzünk meg most néhány helyzetet, és beszéljük meg, mi állhat az online zaklatás hátterében!</i></p> <p>Csoportokban fogtok dolgozni. Minden csapat kap egy feladatlapot egy szituációval és kérdésekkel. Beszéljétek meg, töltsétek ki! 1-1 szóvivő ismerteti majd, hogy mire jutottatok.</p>	Csoport	<p>Feladat 2A-B</p> <p>Feladat 2C</p>	<p>A csoportban végzett feladat után 1-1, előre kiválasztott tanuló ismerteti a szituációkat és a többi választ. Idő hiányában a pedagógus a rövidebb verziót is választhatja.</p> <p>Ha a tanulóknak van még más ötletük, reflektáljunk rá.</p> <p>Alternatív (10 perc helyett 6 perc): Feladat2B</p>
6 perc (36 perc)	<p><i>T: Már tudjuk, mi minden számít zaklatásnak. Most beszéljük meg, mit kell tenni, ha veletek történik ez, vagy tudomást szereztek arról, hogy az ismerősöket zaklatják. Még mindig</i></p>		Melléklet 4	<p>Csoportonként egy tanulót szólítsunk fel, hogy ismertesse, mire jutott a csapat.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p><i>így, csoportokban, olvassátok el a következő 4 pontot és nézzétek meg a hozzájuk tartozó ikonokat! Beszéljétek meg, hogy mi mit jelent, utána minden csapatból egyvalaki (most egy másik „szóvivő”) ismertesse a többiekkel, hogy mire jutottatok!</i></p> <p><i>D: többféle lehetséges válasz</i></p> <p><i>T: Köszönöm. Fontos, hogy ezeket megjegyezzétek, és ha szükség van rá, alkalmazzátok.</i></p>			Amennyiben a Feladat 2C valósult meg, úgy itt sem kell ragaszkodnunk a csoportmunkához.
7 perc (43 perc)	<p><i>T: Most pedig arról beszéljünk, hogy hogyan lehet megelőzni az online zaklatást.</i></p> <p><i>Rossz szándékú idegenektől hogyan óvhatjuk meg magunkat?</i></p> <p><i>D: Nem adunk meg személyes adatot, idegenek üzeneteire nem válaszolunk, letiltjuk, nem jelölünk vissza idegent, a profilbeállítás sosem nyilvános.</i></p> <p><i>T: Igen, így van. És mit tehetünk, hogy az osztályban, iskolában se legyen online vagy offline zaklatás?</i></p> <p><i>D: Ismerősnek sem árulom el a jelszavaimat, figyelek a telefonomra, kijelentkezem a fiókomból, ha nem használom.</i></p> <p><i>T: Van még egy fontos dolog. Ha egy osztályban jó a légkör, akkor ott mindenfajta zaklatás sokkal kevésbé fordul elő, az online is. Szerintetek milyen a jó osztálylégkör és hogyan lehet előidézni?</i></p> <p><i>D: Segítünk egymásnak, meghallgatjuk egymás gondjait stb.</i></p> <p><i>T: Nagyon jó dolgokat mondtatok.</i></p>		<p>Melléklet 5</p> <p>Feladat 3</p>	<p>Ha volt internetbiztonság vagy netikett témájú óra, akkor vissza lehet utalni az ott tanultakra.</p> <p>Ha szükséges, egészítsük ki a felsorolást.</p> <p>A tanulók elmondják az ötleteiket, kiemeljük az érdemi válaszokat.</p> <p>Ha a társas viselkedési szabályok nem kerültek szóba az előbb.</p> <p>A tanulók válaszait tereljük a következő kifejezések felé: <i>elfogadás, együttműködés, kulturált vita, erőszakmentesség, érzelemkifejezés, nyílt kommunikáció.</i> Írjuk fel a táblára a kulcsszavakat egymás alá.</p> <p><i>Kiegészítő feladat, amennyiben a pedagógus folytatni szeretné ezt a témát egy következő órán.</i></p> <p><i>Írjátok le 4-5 pontban, hogy ti mit tennétek bele ebbe a házirendbe! Legközelebb megbeszéljük, és meg is alkotjuk a saját szabályzatunkat.</i></p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
1 perc (44 perc)	<i>IV. ÖSSZEGZÉS, AZ ÓRA LEZÁRÁSA: T: Ügyesek voltatok! A mai órán láthattuk, hogy az online zaklatás hogyan zajlik és mit lehet tenni ilyenkor. Arról is beszéltünk, hogyan lehet megelőzni – elsősorban – az iskolai zaklatást.</i>			
1 perc (45 perc)	Házi feladat: <i>T: A csoportotok tagjainak írjatok 1-1 kedves üzenetet! VAGY Zárásként a kiosztott cetlire mindenki írja rá padtársának egy jó tulajdonságát, majd adjátok oda egymásnak a cetlit!</i>		Feladat 4A Feladat 4B	Megjegyzés: amennyiben a Feladat 2 hosszabb változata valósult meg, ez a feladat valószínűleg ennek az órának a kereteibe már nem fér bele. Ez esetben a pedagógus feladhatja házi feladatként. Ha a feladatot még az órán meg tudják valósítani, minden tanulónak osszunk ki annyi cetlit, amennyi osztálytársának üzenetet ír.

Ajánlott olvasmányok

Internet HotLine - Mi számít online zaklatásnak?, 2017. szeptember 19.,
https://nmhh.hu/cikk/190113/Mi_szamit_online_zaklatasnak

Mediatudor - [Bűnmegelőzésért a digitális világban](https://www.mediatudor.hu/bunmegelozes/a-digitalis-vilagban),
https://www.mediatudor.hu/bunmegelozes/14_18.html

A médiáról – neked, ismeretterjesztő füzet 6–9 évesek számára,
https://buvosvolgy.hu/tudastar/oravazlat/A_mediáról_neked_69_eveseknek, ISBN
978-963-295-501-8, Wolters Kluwer Kft., 2015

A médiáról – neked, ismeretterjesztő füzet 10-12 évesek számára,
https://buvosvolgy.hu/tudastar/oravazlat/A_mediáról_neked_1012_eveseknek,
ISBN 978-963-295-503-2, Wolters Kluwer Kft., 2015

Feladatok

Feladat 1 – „Láthatatlanná tévő köpeny”



Képzeljétek el, hogy egy láthatatlanná tévő köpenybe bújtatok. Mi az, amit így, láthatatlanul megtennétek, de egyébként nem?

Megbeszélésre javaslatok:

- az anonimitás felbátoríthat,
- a gátlások oldódnak,
- online-offline párhuzamok.

Feladat 2A – Online zaklatásos helyzetek elemzése



Figyelmesen olvassátok el az alábbi helyzeteírásokat és válaszoljatok a kérdésekre! Gondolkodjatok a leírásban szereplő gyerekek fejével! (Az oszlopokban a várható válaszok szerepelnek, a gyerekeknek kiosztandó feladatlap a Feladat 2B-ben található.)

1. Peti megharagudott Gergőre. Bosszúból Gergő nevében írt sértő üzeneteket másoknak.
2. Zsófi megsértődött Julcsira, ezért létrehozott egy Viber-csoportot, ahol másokkal kibeszélte Julcsit.
3. Kriszti népszerű lány, Luca félénk, visszahúzódó. Amikor Luca megnyerte az iskolai rajzversenyt, Kriszti elkezdte cikizni a neten, amihez elég sokan csatlakoztak.
4. Tibit az osztályban csendes, unalmas srácnak tartják, és ez őt eléggé zavarja. Álnéven ijesztő képeket kezd küldözgetni az osztálytársainak.

Feladat 2A – Online zaklatásos helyzetek elemzése (lehetséges megoldás) [↑↑](#)

Helyzet 1	Mit érzett Peti?	Mit gondolt Peti?	Mit érez Gergő?
Peti megharagudott Gergőre. Bosszúból Gergő nevében sértő üzeneteket írt másoknak.	harag, bosszúvágy	Legyen Gergőnek is rossz!	szégyen, harag
Helyzet 2	Mit érzett Zsófi?	Mit gondolt Zsófi?	Mit érez Julcsi?
Zsófi megsértődött Julcsira, ezért a háta mögött chatben kibeszélte másokkal Julcsit.	sértettség, bosszúvágy	Julcsi megsértett, most visszaadom neki.	kirekesztettség, szégyen, csalódottság
Helyzet 3	Mit érzett Kriszti?	Mit gondolt Kriszti?	Mit érez Luca?
Kriszti népszerű lány, Luca félnék, visszahúzódó. Amikor Luca megnyerte az iskolai rajzversenyt, Kriszti elkezdte cikizni a neten, amihez elég sokan csatlakoztak.	erőfölény, féltékenység	Nem tudom elviselni, hogy egy ilyen lúzer nyerjen. Megtehetem, hogy piszkálom Lucát, mert én közkedvelt vagyok, neki pedig nincs sok barátja.	szégyen, szomorúság, magány, kirekesztettség, szorongás
Helyzet 4	Mit érzett Tibi?	Mit gondolt Tibi?	Mit érznek a többiek?
Tibit az osztályban csendes, unalmas srácnak tartják, és ez őt eléggé zavarja. Álnéven ijesztő képeket kezd küldözgetni az osztálytársainak.	figyelemfelkeltés vágya, irigység mások népszerűségére	Vicces, hogy mennyire paráznak a többiek! Most mindenki erről beszél. Mit szólnának, ha felfedném magam?	ijedtség fenyegetettség szorongás

Az online zaklatás sokszor negatív érzések, meg nem oldott konfliktusok talaján gyökerezik. A megelőzésben, megoldásban a hatékony konfliktuskezelésnek nagy szerepe van.

Feladat 2B – Online zaklatásos helyzetek elemzése (tanulói változat)



Helyzet 1	Mit érzett Peti?	Mit gondolt Peti?	Mit érez Gergő?
Peti megharagudott Gergőre. Bosszúból Gergő nevében sértő üzeneteket írt másoknak.			
Helyzet 2	Mit érzett Zsófi?	Mit gondolt Zsófi?	Mit érez Julcsi?
Zsófi megsértődött Julcsira, ezért a háta mögött chatben kibeszélte másokkal Julcsit.			
Helyzet 3	Mit érzett Kriszti?	Mit gondolt Kriszti?	Mit érez Luca?
Kriszti népszerű lány, Luca félénk, visszahúzódó. Amikor Luca megnyerte az iskolai rajzversenyt, Kriszti elkezdte cikizni a neten, amihez elég sokan csatlakoztak.			
Helyzet 4	Mit érzett Tibi?	Mit gondolt Tibi?	Mit érznek a többiek?
Tibit az osztályban csendes, unalmas srácnak tartják, és ez őt eléggé zavarja. Álnéven ijesztő képeket kezd küldözgetni az osztálytársainak.			

Feladat 2C – Online zaklatásos helyzetek elemzése (rövidebb változat)



Idő hiányában ez a feladat frontális osztálymunkában is végezhető úgy, hogy a tanár olvassa fel a helyzetleírást és a kérdéseket, a gyerekek pedig elmondják meglátásaikat. A kérdésekre csak szóban válaszolnak a gyerekek, a feladatlapot ez esetben nem használjuk. Nem szükséges mind a négy szituációt megbeszélni, a lényeg, hogy a gyerekek az online zaklatás „logikáját” megértsék a példákon keresztül.

Megbeszélésre javaslatok:

- féltékenység,
- harag,
- hatalmi különbségek,
- figyelemfelkeltés.

Az online zaklatás sokszor negatív érzések, meg nem oldott konfliktusok talaján gyökerezik. A megelőzésben, megoldásban a hatékony konfliktuskezelésnek nagy szerepe van.

T: Felolvasok nektek néhány helyzetleírást. Figyelmesen hallgassátok végig. Utána kérdéseket fogok feltenni a hallottakkal kapcsolatban.

D: többféle lehetséges válasz

T: Van valakinek még más ötlete, meglátása?

T: Ezek olyan mindennapos konfliktushelyzetek voltak, amelyek sok közösségben előfordulnak. Mivel manapság már nemcsak szemtől szemben kommunikálunk, hanem online is, előfordul, hogy a konfliktus is az online térbe kerül át. Ráadásul, amikor nem látjuk ténylegesen a másik embert, könnyebben mondunk bántó dolgokat róla vagy neki.

Feladat 3 – Mitől lesz jó az osztályléggör?



Beszéljük meg, hogy mitől függ, hogy jól érezzük-e magunkat az osztályban! Szerintetek mitől lesz jó a közösség, a léggör?

Megoldások:

- kölcsönösen elfogadjuk egymást
- nem ítélkezünk
- kulturáltan vitatkozunk
- nyíltan kommunikálunk
- együttműködünk
- közös programokat szervezünk
- közös célokat tűzünk ki

Feladat 4A – Pozitív tartalmú üzenet (7-8 perc)



A jó osztályléggör megteremtésében az is segít, ha visszajelezzük a társainknak azt, hogy miért kedveljük őket, hogy miben ügyesek vagy milyen jó tulajdonságaik vannak. Mindenkinek jól esik a pozitív visszajelzés, ezért most arra kérlek benneteket, hogy a kiosztott cetliken a csapatotok tagjainak írjatok egy rövid, kedves üzenetet és adjátok oda nekik.

Feladat 4B – Pozitív tartalmú üzenet (rövidebb változat – 3-5 perc)



A kiosztott papírcetlikre írjátok le csapatotok tagjainak/padtársatoknak 1-1 jó tulajdonságát és adjátok oda nekik!

Megjegyzés: Fontos, hogy a csoport minden tagja mindenkinek írjon valamit, így senki sem marad kedves üzenet nélkül. Amennyiben nem csoportokban dolgoztak a tanulók, akkor a padtársak írnak egymásról 1-1 jó tulajdonságot. Ha valakinek nincs padtársa, a tanár rögtönzött módon kialakíthat 3 fős csoportokat, hogy senki ne maradjon ki.

Mellékletek

Melléklet 1A



Melléklet 1B



Melléklet 2 – A zaklatás típusai



KIKÖZÖSÍTÉS



SÉRTEGETÉS



ONLINE ZAKLATÁS



FIZIKAI BÁNTALMAZÁS

Melléklet 3 – Az online zaklatás fajtái

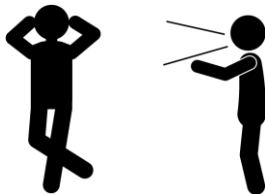


Melléklet 4 – Mit tegyél?



Mit tegyél, ha online zaklatnak vagy tanúja vagy online zaklatásnak:

1. Ne válaszolj! Ne reagálj! Ne küldd tovább!



2. Másold le!



3. Tiltsd le!



4. Szólj!



Melléklet 5 – A jó osztályléggkör





A reklám a barátunk?

Óravázlat

Tantárgy: Digitális kultúra

Az óra címe: A reklám a barátunk?

Órakeret/Időtartam: 45 perc

Az óra típusa: új ismereteket kialakító és feldolgozó óra

Az óra célja:

- Rávilágítani, hogy ingyenes tartalom (film, játék, videó) nincs, valakinek fizetnie kell érte.
- Miért fizetnek helyettünk a reklámozók?
- Biztos, hogy mi semmit sem adunk az ingyenes tartalmakért?
- Jó, hogy ez így van?

Tantárgyi kapcsolatok: vizuális kultúra, etika

Kulcsfogalmak: tartalom, tartalomgyártás, tévécsatorna, tévéműsor, videómegosztó, videó, videójáték, reklám, célcsoport, költség, média, médium

Eszközök: Mellékletek

Teremigény: projektor szükséges azoknak az ábráknak a kivetítéséhez, amelyeket a gyerekekkel értelmezni fogunk, többféle munkaforma alkalmazását teszi lehetővé, ha a gyerekek számítógépet vagy tabletet használhatnak.

Előzetes tennivaló:

- Szóban érdemes felmérni, hogyan vélekednek a gyerekek a reklámokról, elfogadják vagy idegesítőnek tartják őket.
- Ha a gyerekek számítógépet, tabletet használnak, akkor gondoskodni kell arról, hogy csoportmunka esetén a csoport, egyéni munka esetén mindenki kapja meg az órán használandó anyagokat.

Ötletek/Megjegyzés:

- Erre az órára több képet (A) szerkesztettünk, amelyek a magyarázataikkal (B) együtt a Mellékletekben megtalálhatók.
- A feladatok megoldhatók egyéni, páros vagy csoportmunkában is, ez inkább az órán használható eszközöktől függ.
- A feladatokat érdemes kivetíteni és/vagy digitális formában feldolgozni a gyerekekkel, mert sok színes ábrával fognak dolgozni, ezért a nyomtatást nem javasoljuk.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
2 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS</p> <p><i>T: Ezen az órán megismerkedünk egy Julcsi nevű kislánnyal, akinek a ti segítségetekre lenne szüksége.</i></p> <p>Történet felolvasása</p> <p><i>Segítsünk Julcsinak egy jó ötlettel! Szerintetek mivel tölthetné az idejét Julcsi, hogy ne unatkozzon annyira a szünet első napján? Ohyasmit ajánlj neki, ami ingyenes, és nem kell hozzá kimozdulnia!</i></p> <p><i>D: Játsszon a telefonján, nézzen tévét, nézzen Youtube-videókat.</i></p>	egyéni, páros vagy csoportmunka	Melléklet 1A -B-C	<p>Ha szükséges, a feladat szövegét kinyomtathatjuk vagy kivetíthetjük a gyerekeknek.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Julcsi története (Melléklet 1A) – A történet feldolgozására javaslat (Melléklet 1B) – Julcsiról kép (Melléklet 1C)
1 perc (3 perc)	<p>II. AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK MEGADÁSA</p> <p><i>T: Nagyon jó ötleteket gyűjtöttetek össze! Képzeljétek, Julcsinak is pont ezek jutottak eszébe! El is indított egy játékot a telefonján. Miközben játszott, azon kezdett tűnődni, hogy miért kell fizetni a samponért, és miért nem kell a telefonján lévő játékért? Annyira gondolkodóba ejtette ez a kérdés, hogy még a játékot is abbahagyta. De bárhogy is törte a fejét, nem tudott rájönni a válaszra.</i></p> <p><i>A mai órán segíteni fogunk Julcsinak, és megválaszoljuk azt a kérdést, hogy miért kell fizetni a samponért, ha a tévéért, a YouTube-ért és a videójátékokért nem kell!</i></p>			
5 perc (8 perc)	<p>III. ÓRA TÉMÁJÁNAK FELDOLGOZÁSA</p> <p><i>T: Kezdjük azzal, hogy derítsük ki, miért is kell fizetni a samponért! Láttok egy ábrát (Melléklet 2A) a sampon útjáról, hogyan jut el a gyárból Julcsihoz. A feladatokat az, hogy gondoljátok végig, ki és miért fizet! A lehetőségeket a nyilak mellé írt kérdőjelek mutatják, gondoljátok végig, hogy abban az esetben fizet-e valaki valakinek! Figyeljete arra is, hogy van egy kisebb és egy nagyobb pénzösszeg, döntsétek el, hogy van-e ennek jelentősége, és ez alapján helyezétek el a pénzt az ábrán!</i></p>		Melléklet 2A-2B	Ha megoldották a feladatot a gyerekek, megbeszéljük velük a megoldást (Melléklet 2B).

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
7 perc (15 perc)	<p><i>T: Most vizsgáljuk meg, hogy mi a helyzet a tévécsatornákkal, videómegosztókkal, videójátékokkal! Értelmezzük közösen a következő ábrát!</i></p> <p>Magyarázat: Melléklet 3B</p> <p><i>T: Miért vannak ezek ingyen? Miért nem mennek csődbe ezek a cégek, ha Julcsi nem fizet nekik? Akkor honnan van pénzük újabb és újabb tartalmat gyártani? Miből fizetik ki azt a sok szakembert, aki nekik dolgozik?</i></p> <p><i>D: Valahonnan máshonnan kapnak pénzt ezek a cégek.</i></p>		Melléklet 3A és 3B	<p>Fogalom: <u>Videómegosztó</u>: olyan internetes felület, amelyre az emberek feltölthetik a videóikat, ha regisztrálnak és elfogadják annak működési szabályait. A gyerekeket arra kell rávezetni, hogy az, hogy Julcsi nem fizet, nem jelenti azt, hogy más sem fizet ezeknek a cégeknek. A kérdés tehát az, hogy ki és miért fizet Julcsi helyett?</p>
5 perc (20 perc)	<p><i>T: Van-e valakinek ötlete, hogy ki lehet az, aki Julcsi helyett hajlandó fizetni, és mi az oka erre?</i></p> <p>Ha a gyerekeknek esetleg vannak jó meglátásaik, akkor azokra építve is továbbhaladhatunk, de valószínűbb, hogy nem lesznek felvetéseik.</p> <p><i>T: A következő ábra segíteni fog! Miről lehet itt szó?</i></p> <p>Magyarázat: Melléklet 4B</p> <p><i>D: A szépségipari vállalat szeretne minél több embert rávenni arra, hogy vegye meg a samponját, mert akkor sokkal több bevétele lenne, de úgy tűnik, hogy ez csak a vállalat terve, még nem tudta elérni, hogy sokan vásárolják meg a samponját, ezt mutatja a halvány nyíl és a halvány pénzkupac.</i></p> <p><i>T: Mit gondoltok, hogyan érhetné el a szépségipari vállalat, hogy többen vegyék meg a samponját?</i></p> <p><i>Hogyan tudná az embereknek elmondani, hogy létezik ez a sampon? Hogyan tudná rávenni őket, hogy megvegyék a terméküket?</i></p> <p><i>D: Reklámot kellene készíteniük a samponról, és ezt a reklámot olyan helyen kellene mutatni, ahol sokan látják.</i></p> <p><i>T: Hol láthatják sokan a reklámot?</i></p> <p><i>D: Videóban, játékban.</i></p>		Melléklet 4A és 4B	<p>Fogalom: <u>Reklám</u>: olyan üzenet, amelyik valaminek a megvételére akar rávenni. <u>Médium</u>: a média világában működő televíziók, rádiók, újságok, plakátok, könyvek, internetes felületek közös neve. <u>Média</u>: A médiumok összessége. A média tartalmakat állít elő: a filmet, amelyet nézel, a zenét, amelyet hallgatsz, a videójátékot, amellyel játszol, a könyvet és az újságot, amelyet olvasol. Ezek ugyanúgy áruk, mint a társasjáték, a póló vagy a sampon. Rávezető, segítő kérdések lehetnek:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Miért halvány az egyik nyíl és az egyik pénzkupac?</i> – <i>Miért van ott az a sok ember?</i> – <i>Miért olyan sokszínűek azok az emberek?</i>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
6 perc (26 perc)	<p><i>T: Nézzük végig a folyamatot a következő ábrán! Magyarázat: Melléklet 5B</i></p> <p><i>T: A szépségipari vállalat nem fizetne a médiavállalatoknak, ha az emberek nem látnák a reklámjukat. Hogyan garantálják a médiavállalatok, hogy az emberek megnézzék a reklámot? D: A tévék a filmekbe, showműsorokba, sorozatokba teszik bele, ezért muszáj megnézni (ha nem is az összes reklámot), ha a néző nem akar lemaradni a folytatásról. Például a showműsorokban olyan pillanatban jön a reklámblokk, amikor valami fontos bejelentés következik: ki jutott tovább, ki nyerte meg stb. A videómegosztókon a reklámokat muszáj megnézni, sok esetben a teljes reklámot, 5 másodpercet viszont mindig, addig nem lehet továbblépni a videóra. A videójátékokban előnyöket (pénzt, felszerelést, nyersanyagot) adnak a játékosnak cserébe, így veszik rá, hogy nézze meg a reklámokat.</i></p>		Melléklet 5A és 5B	<p>Fogalom: <u>Célcsoport</u>: azok az emberek, akiknek a gyártó el akarja adni a terméket, akiket a reklámozó meg akar győzni.</p> <p>Kik dolgoznak egy showműsoron, miért és hogyan kerül bele reklám: <u>Eligazító</u>: showbiznisz Tillával és „Tanulom magam” Attissal</p>
8 perc (34 perc)	<p>IV. ÖSSZEFOGLALÁS <i>T: Arra vállalkoztunk az óra elején, hogy segítünk Julcsinak megválaszolni azt a kérdést, hogy miért kell fizetni a samponért és miért nem kell a tévészért, a Youtube-ért és a videójátékokért. Mit mondanátok Julcsinak? D: A nagy cégek, mint például egy sampongyártó vállalat, reklámokat készíttetnek, és ezeket pénzért beleszerelik a médiatartalmakba. A tévécsatornák, videómegosztók, játékfejlesztők a tartalmaikba fektetett pénzt így kapják vissza, ezért az embereknek ingyen tudják adni ezeket a tartalmakat.</i></p>			

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p><i>T: Igaza van Julcsinak, amikor azt gondolja, hogy ingyen játszhat?</i></p> <p><i>D: Nincs, mert pénzt valóban nem kell adnia a játékért, a videó- vagy a tévénézésért, de az idejét és a figyelmét mégiscsak rászánja, hiszen muszáj reklámokat néznie. Jó tudni, hogy ezek a tartalmak sincsenek ingyen, csak Julcsi helyett valaki más fizet értük. A nagy cégek éppen azért vállalják át az emberek helyett ezeket a kiadásokat a tartalomgyártó cégek felé, hogy cserébe sokan megnézzék a reklámjukat, vagyis nem önzetlenül vállalják magukra a költségeket.</i></p> <p><i>T: Mi a helyzet akkor, ha Julcsi nem szeretné az idejét reklámok megnézésével tölteni?</i></p> <p><i>D: Akkor fizetnie kell a játékért, mert akkor nem lesznek benne reklámok.</i></p> <p><i>T: Nézzük meg összefoglalásként a következő ábrát! Látjátok, hogy a különféle médiatartalmak elérhetőek „ingyenes” formában, azaz úgy, hogy reklámok vannak bennük, és fizetős formában is. Tudnátok konkrét példákat mondani olyan lehetőségre, amikor a pénzünkért cserébe nem kell reklámokat néznünk?</i></p> <p><i>D: A tévék* közül ilyen fizetős csatorna például az HBO vagy a Cinemax. Ott is van reklám, de nem szakítja meg a filmet, és ez igaz a mozikra is: ha nem szeretnénk, hogy reklámblokkok szabdadják részekre a filmet, akkor elmehetünk moziba is, ahová természetesen csak akkor engednek be, ha megvesszük a jegyet. Az internetes videómegosztók közül a Youtube Premium kínálja azt a lehetőséget, hogy havidijért cserébe nem tesz reklámokat a videókba, de ilyen az HBO Go, a Netflix vagy a Disney+ is. A videójátékok közül az összes dobozos játék fizetős, de a nagy konzolgyártók kínálatában is sok a letölthető, fizetős játék, ha ingyen is elérhető valami, azt jelölik. (Általában ezekben a játékokban már vagy reklám vagy pénzköltési kényszer van.)</i></p>		<p>Melléklet 6A-6B 7A</p>	<p>* Csak a szabadon fogható televíziócsatornák ingyenesek, jelenleg 12 ilyen csatorna van. (https://www.ahrt.hu/hu/televizio)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Javaslat megbeszélésre (Melléklet 6A) – „Ingyen van” témához kép (Melléklet 6B) <p>Ha van rá idő, és a gyerekeket érdekli, akkor különbséget tehetünk a videómegosztót működtető cég, és a videómegosztóra tartalmat feltöltő felhasználók között is. (Melléklet 7A)</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
7 perc (41 perc)	A tanulságok megfogalmazása.	Tanári magyarázat	Melléklet 8A és 8B	A tanulságokat összefoglalja a Melléklet 8A-B
1 perc (42 perc)	V. HÁZI FELADAT T: <i>Nézzétek meg ezeket a videókat, és vessétek össze azzal, amit ezen az órán megbeszéltünk! Jegyezzétek meg, hogy a videók melyik része kapcsolódik a ma tanultakhoz, hogy meg tudjátok mutatni a többieknek is! Csak a legfontosabb két-három részt válasszátok ki!</i>		Melléklet 9	Érdekes a videókat megnézni, hogy kell-e a gyerekeknek segítség az értelmezésükhöz vagy önállóan is boldogulnak (esetleg lehet csoportmunkát kérni, bár annak megvalósítása házi feladat esetében nehezebb, mint az órai munka közben). videók: Eligazító: influenzszerek Viszkok Fruzsival Eligazító: showbiznisz Tillával és „Tanulom magam” Attissal VAGY Ha az órán nem került szóba az az alternatív téma, hogy a youtuberek, influenzszerek hogyan reklámoznak termékeket, szolgáltatásokat a tartalmaikban, akkor lehet házi feladat a Melléklet 9 .
2-3 perc (45 perc)	V. AZ ÓRA ZÁRÁSA T: <i>Mi volt számotokra a legérdekesebb a mai órán? Mit tanultatok meg a feladatokból? Mit gondoltok most, az óra végén: a reklám a barátunk?</i>	Egyéni munka		

Mellékletek

Melléklet 1A – Julcsi története



Julcsiék most költöztek Győrbe, mert a szülei ott kaptak munkát. Egy társasház negyedik emeletén fognak lakni, Julcsi imádja, hogy az új szobája ablakából messzire ellát. A költözködés még nem fejeződött be: a bútoraik és a fontosabb eszközök, mint a mikrohullámú sütő, a mosógép, a hűtő és a tévé már a helyükön vannak és működnek, de az apróbb, kevésbé fontos eszközök csak pár nap múlva érkeznek egy kisteherautóval.

Julcsi legnagyobb bánatára az összes holmija, a játékaik, könyvei, rajzeszközei is ezzel a teherautóval érkeznek majd, így a bútorokon kívül üres a szobája, csak a ruhái vannak a szekrényben. Még jó, hogy a telefonja nála van.

Éppen elkezdődött az őszi szünet, de lehetetlen kimozdulni, mert napok óta szakad az eső. Julcsi nagyon unatkozik az üres szobában, ezért kitalálta, hogy megmossa a haját, aztán csinál magának egy új frizurát. Csakhogy szomorúan vette észre, hogy a kedvenc samponja is a még szállításra váró holmik közt maradt. Arra gondolt, hogy vesz egy új sampont, de a kis ládikája, amelyben a zsebpénzét gyűjtötte, szintén a kisteherautóval érkezik majd.

Melléklet 1B – Julcsi története (javaslat megbeszélésre)



Az óra célja az, hogy a tévécsatornákról, az internetes videós tartalmakról és a videójátékokról beszéljünk majd a gyerekekkel, ezért terelgessük őket úgy a beszélgetés során, hogy ingyenes és szórakoztató, benti tevékenységet találjanak ki Julcsinak. Ezért nincsenek még a szobájában a könyvei és a játékaik, ezek így nem jöhetnek szóba. Játsszóterre az eső miatt nem mehet. Ha a gyerekek arra biztatnák Julcsit, hogy valamelyik közösségi oldalon töltse el a szabadidejét, akkor mondjuk azt, hogy a kép alapján Julcsi velük egyidős, kilencéves, ezért a szülei még nem engedték meg neki, hogy regisztráljon ilyen oldalakra.

Ha a gyerekek azt vetik fel, hogy nézzen filmet Julcsi az interneten, akkor érdemes ezt a lehetőséget azzal az indokkal elvetni, hogy Julcsi nem szeret a telefonja kicsi képernyőjén filmet nézni. Ugyanis filmeket az interneten ingyen és jogtiszta módon nagyon ritkán lehet nézni (pl.: amikor a Mindenki című kisfilm Oscar-díjat nyert, akkor két hétig bárki számára elérhető volt). Ha ingyenes egy film, akkor ott valószínűleg valamilyen szerzőjog-sértés történt. Erre az óra végén még visszatérünk.

Melléklet 1C – kép Julcsiról



Melléklet 2A – A gazdaság működéséről egy ábra (tanulói példány)



Szépségipari vállalat



Melléklet 2B – A gazdaság működéséről egy ábra (megoldás és magyarázat) [↑↑](#)

Szépségipari vállalat



Magyarázat:

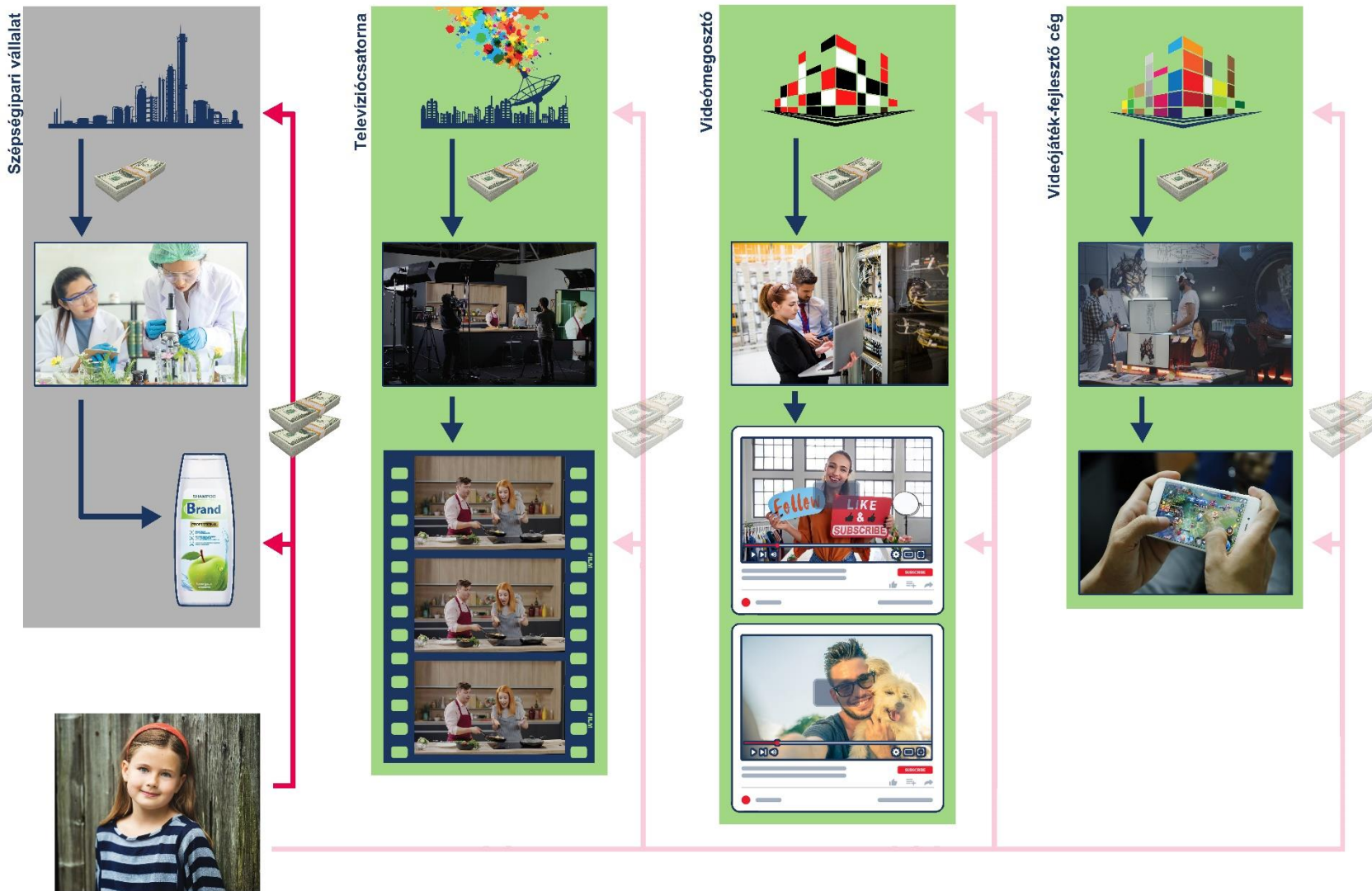
A szépségipari vállalat pénzt ad az alapanyagokért és megfizeti a szakembereit, akik előállítják a sampont.

A szakemberek természetesen nem fizetnek a sampon előállításáért, a munkájukkal járulnak hozzá a termék létrejöttéhez.

Ha Julcsi szeretné a sampont megvenni, akkor nem a samponos doboznak fizet, hanem a gyártónak (áttételesen, a bolton keresztül, de mégiscsak a vállalat kapja meg a pénzt).

Ha Julcsi kevesebbet fizetne, mint amennyi egy doboz sampon előállításának a költsége, akkor a vállalat csődbe menne, mert előbb-utóbb nem lenne annyi pénze, hogy megvegye az alapanyagokat és kifizesse a dolgozókat.

Melléklet 3A – Problémafelvetés



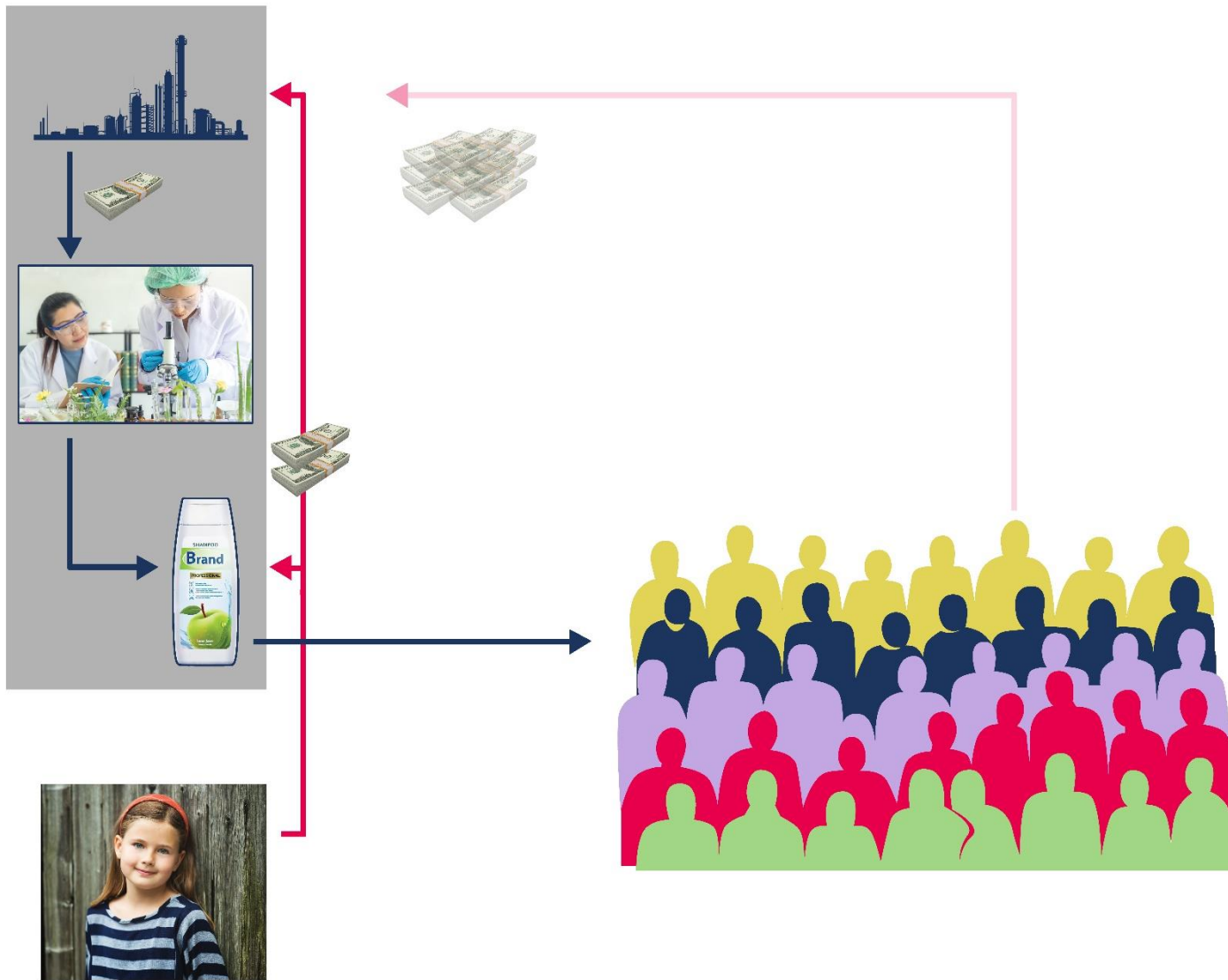
Melléklet 3B – Problémafelvetés (magyarázat)



A tévécsatorna megfizet szereplőket és szakembereket (kreatív szakembereket, díszlettervezőket, operatőröket, hangmérnököket rendezőt, sminkest stb.), akik elkészítenek egy műsort, ebben az esetben egy főzőműsort. A videómegosztók fizetnek a szerverekért, számítógépekért, egyéb technikai eszközökért, illetve fizetnek informatikusokat, rendszergazdákat, szoftvermérnököket, akik működtetik és ellenőrzik a videómegosztó internetes felületét. Erre a felületre tölthetik fel az emberek a videóikat. A videójáték-fejlesztő cég fizet a számítógépekért, szoftverekért, egyéb technikai eszközökért, és fizet szakembereknek (történetíróknak, grafikusoknak, zeneszerzőknek, programozóknak) is, akik elkészítik a játékot.

A közös mindháromban az, hogy a tartalom a gyártónak pénzbe kerül, ahogyan a szépségipari vállalatnak is a sampon előállítására. Ezért is furcsa, hogy a samponért fizetni kell, a tévéért, az internetes videónézésért és a játékért viszont nem. Az ábra is azt mutatja, hogy a folyamatot végiggondolva Julcsinak a tévéműsorért, a videónézésért és a telefonos játékért is fizetnie kellene.

Melléklet 4A – Nagyobb bevétel



Melléklet 4B – Nagyobb bevétel (magyarázat)



A szépségipari vállalatnak az lenne jó, ha Julcsin kívül még nagyon sokan megvennék a samponját. Ha sokan veszik meg, akkor sokkal több pénzt fog keresni a vállalat.

A halvány nyíl azt jelenti, hogy nem biztos, hogy az emberek sampont akarnak venni, vagy nem biztos, hogy tudnak arról, hogy ez a sampon létezik. Éppen ezért halvány a pénzkupac is, mert az, hogy sok ember sok pénzt fizessen a samponért, egyelőre csak egy lehetőség, amit a szépségipari vállalat célként tűzött ki.

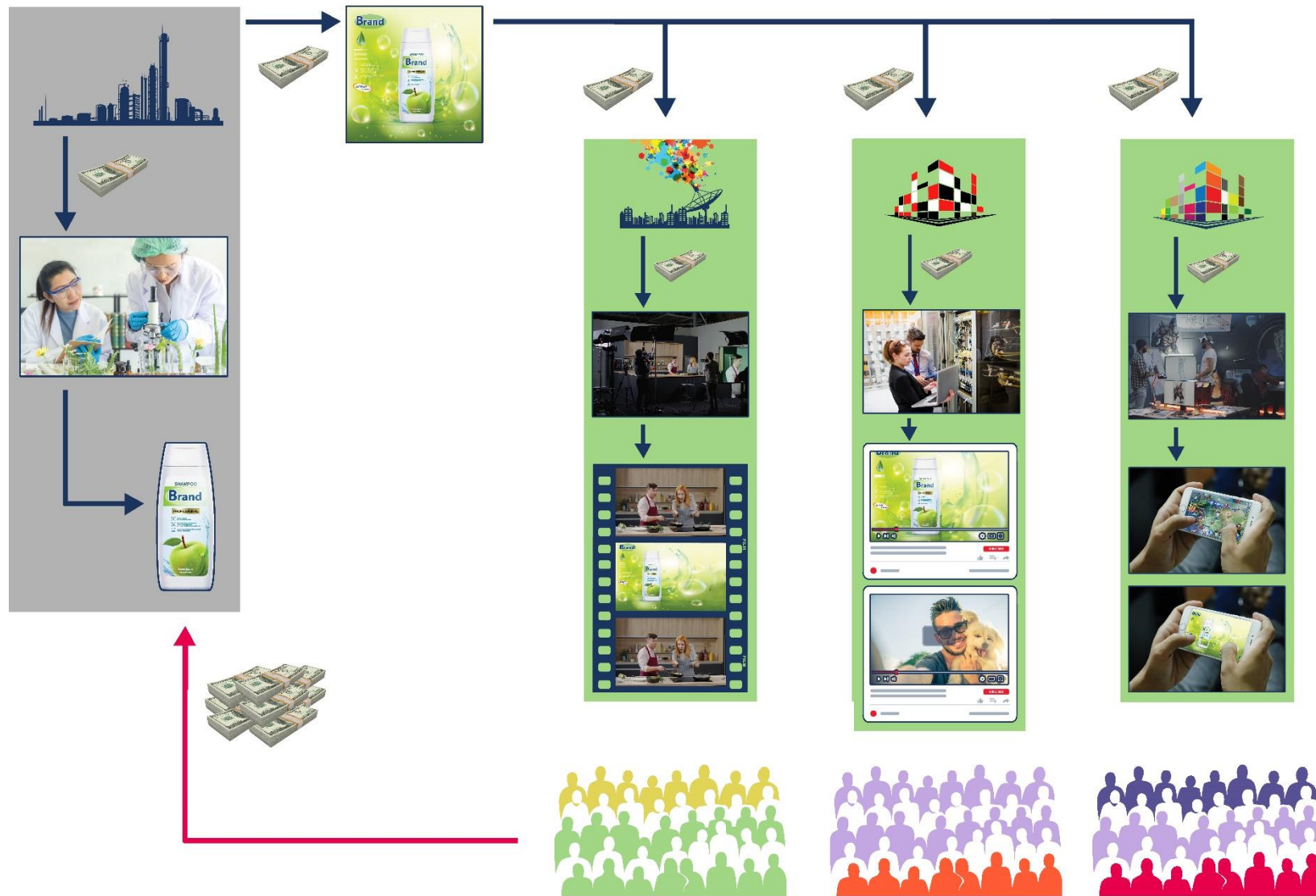
A sok ember azt jeleníti meg, hogy minél több a vásárló, annál nagyobb lesz a pénzkupac, annál több pénzt kereshet a vállalat.

Az emberek sokszínűsége azt jeleníti meg, hogy minél többféle embernek (fiatal, idős, nő, férfi, hosszú hajú, rövid hajú stb.) sikerül eladni a sampont, annál nagyobb lesz a bevétel.

T: Hol láthatják sokan a reklámot?

Az emberek általában a szórakoztató tartalmakat nézik, ezért ilyen tartalomba érdemes a reklámot tenni. A szórakozást a legszélesebb körben és a legkönnyebben hozzáférhetően a média nyújtja, a médián belül is a legfontosabb médiumok az internet, a tévé- és rádiócsatornák, a legszórakoztatóbb műfajok a filmek, showműsorok, sorozatok, videók, játékok.

Melléklet 5A – A samponreklám útja



Melléklet 5B – A samponreklám útja (magyarázat)



A szépségipari vállalat már nemcsak a sampon előállítására költ, hanem készített egy reklámot is. Ezt a reklámot belerakítja a tévécsatornák műsoraiba, a videómegosztó oldalon látható videókba és a telefonra letölthető játékokba. Ezért fizet a tévécsatornának, a videómegosztót működtető és a játékszoftvereket fejlesztő cégnek. Ezek a vállalatok ezért tudják ingyen adni az általuk gyártott tartalmat az embereknek. A szépségipari vállalat így sok emberhez tudja eljuttatni azt az üzenetet, hogy vegyék meg a samponját, és ha jó a termék és a reklámja, akkor egyre több sampont tud majd eladni, és nőni fog a bevétele. Minél többféle felületen reklámoz, annál többféle embert fog elérni, mert másféle emberek fogyasztják a különböző médiatartalmakat: a tévéműsorokat inkább az idősebbek nézik, míg a videómegosztókat a fiatalabbak, és több fiú játszik videójátékokat, mint lány, azaz más a célcsoportja a különböző médiumoknak.

Melléklet 6A – Ingyen van (javaslat megbeszélésre)



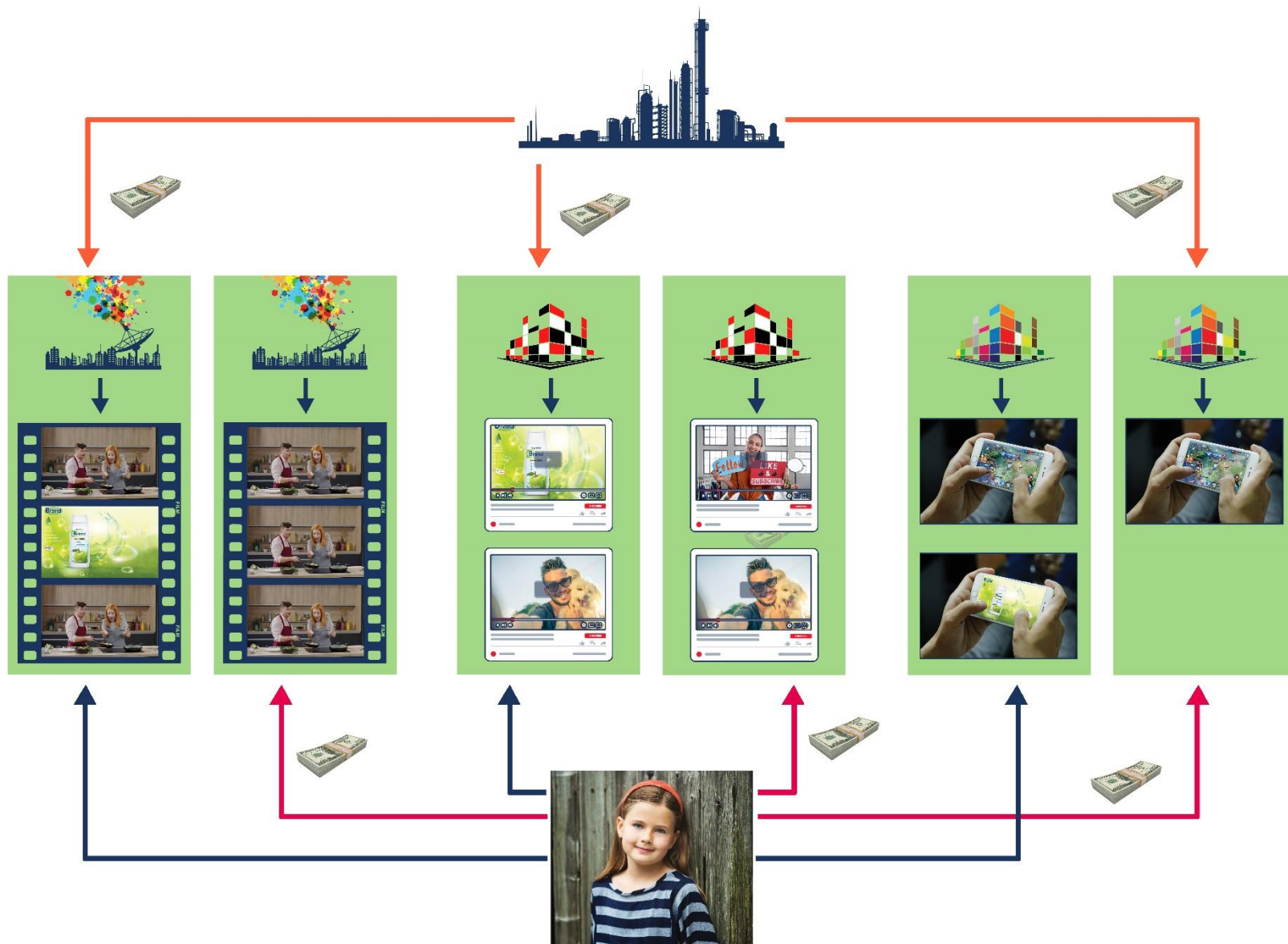
A fizetős csatornákat csomagban kínálják a szolgáltatók, és olyan minimális az egy csatornára eső havidíj, hogy az egyszerűség kedvéért az összes csatornára vonatkoztathatjuk az ingyenességet. Egyetlen csatorna sem tudna megélni csupán a nézők előfizetéseiből neki járó részből.

A mozikban is vannak reklámok a filmek előtt, a pénzünkért cserébe a filmélmény folyamatosságát kapjuk. Természetesen fontos a termékelhelyezés is a filmekben, mint a reklám egyik formája, de ez általában nem olyan tovakodó, mint a reklámblokkok, a gyerekek valószínűleg fel sem figyelnek rá. Ha mégis szóba kerül, az fontos különbség, hogy a termékelhelyezés nem követeli az időnket (és a figyelmünket), mert a tartalom szerves részévé válik. Mivel ez bonyolultabb és rejtettebb működési mechanizmus, ezen az órán nem javasoljuk elemezni, mindamellert fontos, megkerülhetetlen formája a reklámnak.

Háttéranyag a tájékozódáshoz:

[Hollywood megtanít vásárolni: termékelhelyezés a filmekben](#)

Melléklet 6B – Ingyen van (javaslat megbeszélésre)



Melléklet 7A – Különbség videómegosztó cég és feltöltő között (magyarázat) [↑↑](#)

A youtubereknek is pénzbe kerül a videók elkészítése, meg kell venniük a technikai eszközöket, és amíg a videóikat készítik, nem tudnak mással foglalkozni, azaz nem tudnak dolgozni, viszont a villanyszámlát, fűtést, élelmiszereket stb. nekik is ki kell fizetni a boltban. Kapnak részesedést a videómegosztó bevételeiből, ha nézettek a videóik, de jobban járnak, ha közvetlenül a reklámozóval kötnek szerződést, és a mi példánkat véve a sampon is témává válik a videóban. Ennek a folyamatnak az a veszélye, hogy bár a youtubereket, influenszereket általában hitelesnek tartják az emberek, de a sampongyártó vállalat pénzéért cserébe előfordulhat, hogy olyasmit is mondanak a samponról, amit maguktól nem mondanának. A komoly youtuberek nagyon vigyáznak a hitelességükre, hiszen pont az őszinteségüket szeretik az embererek, de vannak, akiknek a pénzkereset az elsődleges szempont.

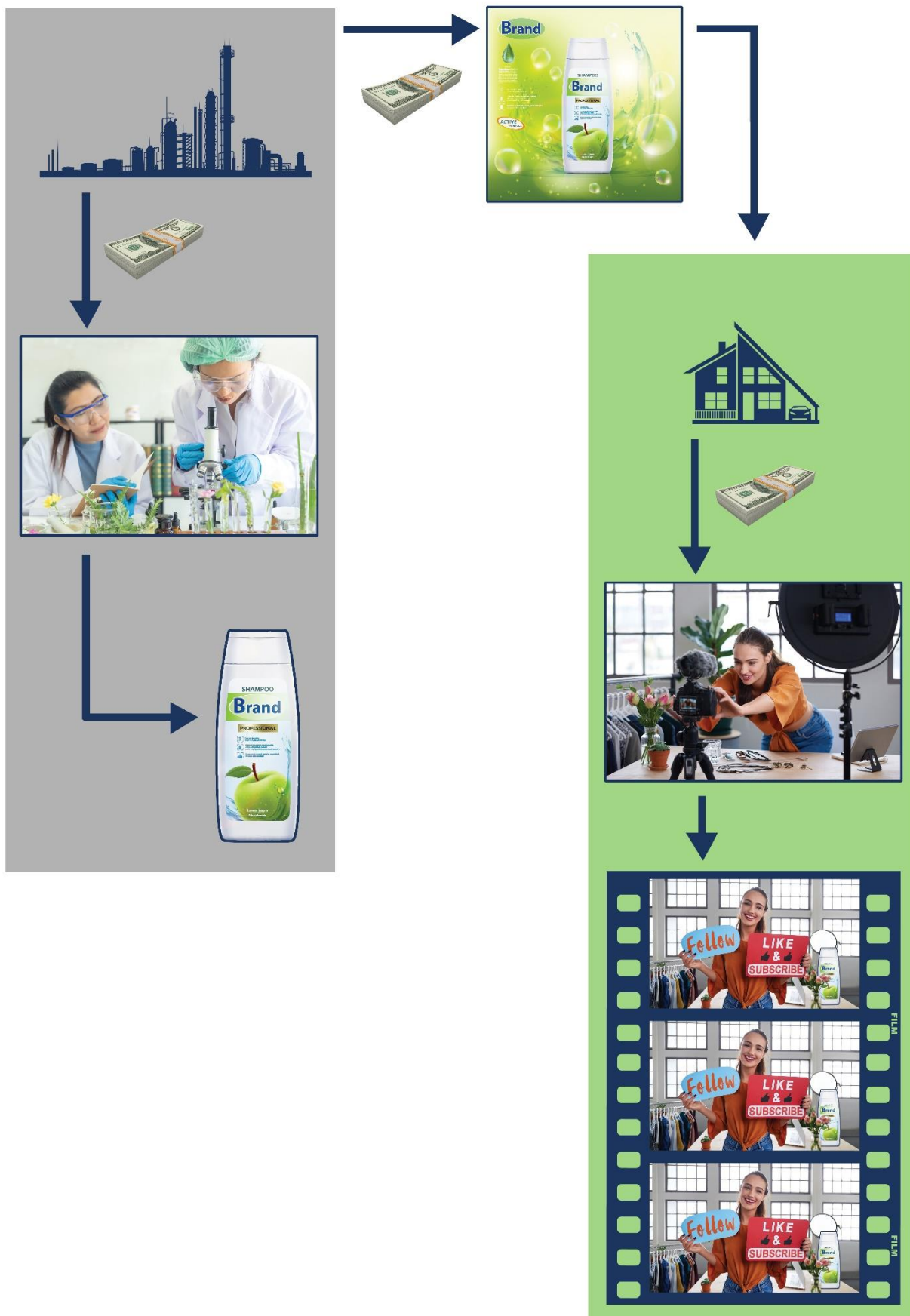
Fontos tudni, hogy ha egy youtuber reklámoz valamit a videójában, ezt a tényt egyértelműen jeleznie kell, hogy a videót megnézők is tudják, hogy fizetett tartalmat néznek.

A megbeszéléshez a [Melléklet 7B](#), és a [Melléklet 7C](#) nyújt segítséget.

További segítség és háttérinformációk: [Eligazító: influenszerek Viszkok Fruzsival](#)



Melléklet 7C – Youtube-reklám



Melléklet 8A – A reklámok szerepe a tartalomgyártásban



A reklámok szerepe a tartalomgyártásban

- a tartalom pénzbe kerül
- a kérdés mindig az, hogy ki fizet érte
- ha valaki helyettünk fizet, azért cserébe vár valamit, általában azt, hogy megnézzük a reklámját
- vagy a pénzünkkel vagy az időnkkel fizetünk a tartalmakért
- ha reklámok nélküli tartalmat szeretnénk, fizetnünk kell érte
- a reklámok nélküli, ingyenesen kínált tartalmak mindig gyanúsak
- általában nem szeretjük a reklámokat, de hozzájárulnak ahhoz, hogy több és jobb tartalom készüljön, és olyanok is hozzáférjenek ezekhez a tartalmakhoz, akiknek nem lenne rá pénzük.

Melléklet 8B – A reklámok szerepe a tartalomgyártásban



A médiában megjelenő tartalmak elkészítéséhez sok eszköz és szakember kell, ezért ezek a tartalmak pénzbe kerülnek a gyártónak.

Valakinek fizetnie kell a tartalomért, különben a gyártók nem kapnák vissza a befektetett pénzt, és csődbe mennének.

A kérdés tehát nem az, hogy kell-e fizetni a tartalomért, hanem az, hogy ki fizet.

Ha valaki helyettünk fizet, hogy videókat, showműsorokat nézhessünk, játszhassunk, akkor biztos, hogy cserébe vár valamit, mégpedig azt, hogy ismerkedjünk meg a termékével, azaz meg kell néznünk a reklámját (ha hatásos a reklám, akkor pedig meg is veszünk egy-egy terméket).*

A tartalomfogyasztók, azaz a mi szemszögünkből nézve két lehetőségünk van. Az egyik az, hogy az időnk (és a figyelmünket) adjuk a tartalmakért cserébe*, hiszen végig kell néznünk a reklámokat. A másik lehetőség, hogy pénzt adunk, és reklámok nélkül kapjuk meg a tartalmakat, azaz nem viszik el az időnk egy (akár jelentős) részét a reklámok.

A tartalomgyártás logikáját ismerve mindig gyanakodni kell, ha reklámok nélküli, ingyenes tartalmat kínálnak nekünk, főleg az interneten. Ez valószínűleg azt jelenti, hogy valaki „ellopta” az adott tartalmat (filmet, zenét, játékot), ezért tudja ingyen kínálni. Az ilyesmi a szerzői jog megsértésének minősül, és büntetik.

Általában nem szeretjük a reklámokat, de ha figyelembe vesszük azt, hogy hozzájárulnak ahhoz, hogy több médiatartalom készüljön, amelyekhez az is hozzáférhet, akinek az anyagi lehetőségei nem tennék lehetővé, hogy megfizesse ezeket a tartalmakat, akkor a reklámok megítélése is más lesz.

* Természetesen a reklámok hatására sok mindent meg is veszünk, tehát nem a tartalomért fizetünk, hanem azért a termékért, amelyet reklámoztak benne, így pénzt is költünk.

Melléklet 9 – Alternatív házi feladat



T: Arról beszéltünk az órán, hogy a nagy videómegosztók hogyan tartják fent magukat a reklámokból, hogy cserébe ingyen kínálhassák az embereknek a videók feltöltésének, megtekintésének a lehetőségét. De mi a helyzet a videókat készítő emberekkel? Ha valaki nagyon sok videót készít, akkor nincs ideje mással foglalkozni. Ők vajon miből élnek, hiszen a videóikat ingyen nézhetjük meg, és a videóikba kerülő reklámokból szerzett bevétel nagyrészt a videómegosztót működtető céghez kerül.

A házi feladat az lesz, hogy ezen gondolkodjatok, kíváncsi vagyok, rájöttek-e, hogyan tesznek szert bevételre a youtuberek.

Segítségül kaptok egy ábrát, illetve segíteni fog ez a videó:

kép: [Melléklet 7B](#)

videó: [Eligazító: influenszerek Viszkok Fruzsival](#)

kép magyarázata: [Melléklet 7C](#)

Adatvédelem

Óravázlat

Tantárgy: digitális kultúra

Az óra címe: Adatvédelem

Órakeret/Időtartam: 45 perc

Az óra típusa: a megtanult ismereteket elmélyítő és ismétlő óra

Az óra célja: Az óra célja, hogy a tanulók megismerjék az adatvédelem fogalmát, a süti működését, a „láthatóság” beállítás adatvédelmi célját, és személyes védelmet alakítsanak ki különböző információk megosztásával kapcsolatban.

Tantárgyi kapcsolatok: etika

Kulcsfogalmak: adatvédelem, süti, láthatóság, privát, publikus

Eszközök: [Mellékletek](#), [Feladatok](#)

Teremigény:

- A [Feladat 3](#)-hoz a képek a [Melléklet 2](#)-ben nagy méretben is láthatóak, ezeket ki lehet vetíteni közös megbeszélés céljából.
- Padok, amikre lehajthatják a fejüket a tanulók és kézfeltartással jelzik a válaszukat, de egyéb alternatív válaszadási lehetőség is alkalmazható.

Előzetes tennivaló: Feladatokat kinyomtatni

Megjegyzés:

- A posztok láthatóságával kapcsolatos feladathoz kiemeljük, hogy a feladat célja nem a félelemérzet erősítése, hogy bárki láthatja, amit megosztanak, hanem a tudatosság kialakítása és az adott célnak megfelelő beállítások megismertetése.
- A láthatóság jelzése relatíve egységes, de vannak különbségek, a feladathoz a pedagógus szabadon módosíthatja az ikonok képét, amennyiben szükségesnek gondolja.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
5 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS, AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK MEGADÁSA</p> <p>Fogalom: süti, profil</p> <p><i>T: A mai nap az adatvédelemmel fogunk foglalkozni. Már beszéltünk arról, hogy odafigyelünk arra, hogy a közösségi média oldalain milyen információkat osztunk meg magunkról és környezetünkéről. De mi tartozhat még az adatvédelemhez? Van ötletetek, milyen adatokról lehet szó?</i></p> <p><i>D: Regisztrációnál adatok megadása; böngészőben sütik engedélyezése; saját profilunk tartalma; stb.</i></p> <p><i>T: Igen, pontosan. Nézzük is meg őket! Sok helyen, regisztrációkor a személyes adatainkat kérik. De vajon miért?</i></p> <p><i>D:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Amikor a szüleim valamit házhoz rendelnek, akkor ahhoz kellene a szállítási és a számlázási adatok. - Azért, hogy beazonosíthassák az embereket és ne lépjenek be kamu profillal. <p><i>T: Nagyon jó! És a sütik mire valók egy böngészőben?</i></p> <p><i>D:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nem tudom. - Ami mutatja, hogy melyik oldalakat látogattuk meg és mikor. (részben igaz) - Letöltött fájlok nevei. (hamis) - Azt kell elfogadni/nem elfogadni, amikor egy oldalt megnyitunk a böngészőben! (igaz) 	<p>Irányított beszélgetés</p>	<p>Melléklet 1</p>	<p>A mai órán három adatkezelési típussal fogunk foglalkozni, a beszélgetést erre a háromra kell irányítani:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sütik - regisztráció - profil beállítása. <p><u>Süti:</u> A süti (cookie) egy kis – általában szöveges – fájl, ami akkor kerül a digitális eszközünkre, amikor egy webhelyet meglátogatunk. A sütik számtalan funkcióval rendelkeznek, céljuk, hogy valamilyen állapotot rögzítsenek, és megjegyezzenek, eltárolják azt. Például megjegyzik a látogató egyéni beállításait, a böngészési tevékenységeit (korábbi keresések, megtekintett oldalak, webshop esetében termékek hozzáadása a bevásárlókosárhoz stb).</p> <p>A süti fogalmának bővebb leírása a Melléklet 1-ben olvasható.</p> <p><u>Profil:</u> Egy oldal/applikáció használatakor a regisztráció után létrejött személyes oldal, ahol a saját adatainkat jelenítjük meg. Programtól függően képeket/szövegeket/videókat is megoszthatunk.</p> <p>Megjegyzés a kamu profilokhoz: Több weboldal az életkor igazolására fényképes igazolványmásolatot vagy bankkártyás utalást kér, hogy a regisztráló tényleg elmúlt-e már 18 éves.</p>
4 perc (9 perc)	<p>II. AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK FELDOLGOZÁSA</p> <p><i>T: Tehát kétféle módon gyűjtenek rólunk adatokat: amiket mi adunk meg személyes adatként regisztrációkor, profil használatakor, és ami az internetezési szokásaink alapján kerül tárolásra.</i></p>	<p>Irányított beszélgetés</p>	<p>00:38mp</p>	<p>Nerve (2016) - 'Watcher' or 'Player'? (Vee Scene)</p> <p>A link nem a videó elejétől indul!</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p>Minden kattintásunk egy számítógépen, mobil eszközön információt tárol az adott gépen, és ahogy az előbb megbeszéltük, a böngészőben is.</p> <p>Most nézzünk meg egy rövid részletet kétszer egy filmből, számoljátok meg, hogy a regisztráció során mennyi információt gyűjtöttek össze a lányról! Ez egy filmrészlet, egy kitalált történet, de ez a része igaz a valóságban is! Az emberek és bizonyos programok a nyilvános, bárki által megtekinthetőre állított adatainkat bármikor láthatják.</p> <p>Videó megtekintése kétszer.</p>			<p>Alternatívának ajánljuk az Amazing mind reader reveals his 'gift' című rövidfilmet (02:28). A felvétel angol nyelvű felirattal rendelkezik.</p>
	<p>T: Miket láttatok? D: Profilkép, megosztott képek, banki adatok, vásárlási előzmények, kedvencek stb. T: Pontosan, nagyon ügyesek vagytok! Emlékeztek még, hogy hogyan neveztük azokat az információkat, amelyek a digitális világban ránk vonatkoznak? D: Digitális lábnyomnak.</p>			<p>Amennyiben ezt az órát nem előzi meg a Digitális lábnyomaink című óra, ez a megjegyzés kimaradhat.</p>
5 perc (14 perc)	<p>T: Nagyszerű! Pontosan! Most mindenki hajtsa le a fejét a padra, és én felteszek pár kérdést. Akire igaz az állítás, az emelje fel az egyik kezét, hogy én lássam, de a többiek ne. Nincsenek jó és rossz válaszok. Elhelyezkedtetek? Akkor jönnek a kérdések:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Amikor bemutatkozom, mindig a teljes nevemet mondom. 2. A családom minden szokásom, érzésem jól ismeri. 3. A legjobb barátom minden szokásom, érzésem jól ismeri. 4. Vannak dolgaim/szokásaim/érzéseim, amiket nem mondok el senkinek. 5. Mondtam már el ismeretlennek, milyen autónk van/hány testvérem van/hol lakunk/melyik suliba járok. 6. Szívesen csatlakozom olyan társasághoz, akiknek hasonló az érdeklődési körük. 7. Inkább magamban tartom a gondolataimat. 	Frontális	-	<p>A feladat célja: monitorozni, hogy a tanulók mennyire könnyen nyílnak meg másoknak és osztják meg a személyes információikat/szokásaikat másokkal.</p> <p>A gyerekek válaszai alapján mindenképpen érdemes a veszélyesebb kimenetelű magatartásra reflektálni és figyelmeztetni, a megfelelő védelmi reakciókat pedig dicsérni.</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p>8. Inkább egyedül játszom a kedvenc játékkal, hallgatom a kedvenc zeném, nézem a kedvenc filmem.</p> <p>9. Ha megkérdezik, hogy hol lakom, akkor megmondom a pontos címet.</p> <p>10. Ha megkérdezik, hogy hol lakom, csak megközelítőleg mondom meg vagy egyáltalán nem válaszolok.</p> <p>Nagyon jó! Köszönöm szépen a válaszokat. Ezzel a feladattal szerettem volna látni, hogy mennyire nyíltok meg a közvetlen környezetetekben élőknek, illetve mennyire bíztok más, esetleg ismeretlen emberekben, ha van közös érdeklődési körötök.</p>			
<p>10 perc (24 perc)</p>	<p>Most alkossatok párokat! Kaptok egy-egy feladatlapot, ami úgy néz ki, mint egy regisztrációs oldal a kedvenc témákkal kapcsolatos közösségi oldalra, amelyben webshop is van. Töltsétek ki! Ezeket a papírokat az óra után kidobjuk, nem fogja más látni. A kitöltésre kaptok 5 percet, utána megbeszéljük! A gyerekek kitöltik a kitalált regisztrációs lapot.</p> <p>T: Mit gondoltok? Minden információra szükség lehet egy ilyen oldal használatához?</p> <p>D: Nem, mert voltak felesleges adatok is, amiket bekértek.</p> <p>T: Így van! Nem minden adat lehet feltétel. Volt-e olyan, amit mindenképpen megadtatok?</p> <p>D: Név, születési dátum, foglalkozás, háziállat neve.</p> <p>T: Miért adtátok meg ezeket az információkat?</p> <p>D: Azért, mert csillaggal voltak jelölve.</p> <p>T: Bizony! Amit csillaggal jelölnek, azt muszáj kitölteni, mert különben nem tudjuk véglegesíteni a regisztrációt. Azért óvatosan kövessétek ezeket az utasításokat! Mindig figyeljetek arra, hogy regisztrációkor csakis az adott oldal felhasználásához szükséges legkevesebb információt adjátok meg! De a legjobb, ha minden regisztrációhoz felnőtt segítséget kértek.</p>	<p>Egyéni munka</p> <p>Irányított beszélgetés</p>	<p>Feladat 1</p> <p>-</p>	<p>A beszélgetés célja, hogy rávezessük a tanulókat arra, hogy gondolják végig, egy oldal milyen információkat kérhet, és ezek közül melyikeket érdemes, illetve muszáj megadni. Fontos a kritikus hozzáállás kialakítása. Vannak olyan weboldalak, ahol nem használnak csillagozást az adatok bekérésekor, mert mindent kötelező kitölteni, ha valamit kihagyunk, a felület jelzi, hogy hiányos adat van.</p> <p>Érdemes kiemelni a csillag nélküli adatok kitöltésének veszélyét az esetleges adathalászat miatt.</p> <p>Amennyiben több idő áll rendelkezésre, szóba kerülhetnek a más fiókokkal történő bejelentkezések, mint pl. összekapcsolás gmail/facebook/twitter fiókokkal. Az</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p><i>Mi lehet a legkevesebb információ?</i> D: név, e-mail cím, jelszó. T: Így van, nagyon ügyesek vagytok!</p>			utóbbi kettő ebben a korosztályban nem jellemző, ezek megemlítését a pedagógusra bizzuk.
8 perc (32 perc)	<p>Fogalom: Láthatóság T: <i>Azért van különbség abban, hogy mit látnak a programok/oldalak és mit látnak az emberek rólunk az interneten.</i> <i>Most, hogy sikeresen regisztráltunk, tegyük fel, hogy megosztottunk pár információt a profilunkon, és nézzük meg, hogy hogyan tudjuk ezeknek a láthatóságát beállítani! Mit jelenthet a láthatóság egy profil esetében?</i> D: <i>Láthatóság az, amit beállíthatunk, hogy mások mely információinkat láthatják, esetleg oszthatják meg.</i> T: <i>Pontosan! Mert más az, amit szeretnénk, hogy bárki lásson és más az, amit csak bizonyos ismerősökkel oszthanánk meg. Nézzük meg, hogy milyen típusai vannak ennek a beállításnak. Kap mindenki egy feladatlapot, és 5 percet van rá, hogy kitöltsétek! Ezután együtt megnézzük!</i></p>	<p>Irányított beszélgetés</p> <p>Páros munka</p>	<p>Feladat 2A</p>	<p><u>Láthatóság</u>: Célközönség-választó beállítás, amely az adott oldal lehetőségei alapján alkalmazható, ezzel megadhatjuk, hogy az egyes információinkat kik láthatják (bárki, ismerősök, megadott személyek, csak én)</p>
10 perc (42 perc)	<p>III. ÖSSZEFOGLALÁS T: <i>Most párosával kapni fogtok egy-egy posztot, amit veletek egykorú tanulók osztottak meg. Beszéljétek meg ezeket és töltsétek ki a táblázatot az alapján, amilyen információkat láttok rajtuk! Erre kaptok 8 percet, aztán együtt is átnézzük!</i> A posztok közös megtekintése és azok megbeszélése.</p>	<p>Páros munka</p>	<p>Feladat 3A-B</p> <p>Melléklet 2</p>	<p>A Feladat 3A-nál a posztok kivághatók sablonként, a Melléklet 2-nél pedig nagyobb méretben is elérhetők (kivetítésre). A Feladat 3B lehetséges megoldásokat kínál ehhez a feladathoz.</p>
3 perc (45 perc)	<p>IV. AZ ÓRA ZÁRÁSA T: <i>A mai órán az adatvédelemmel foglalkoztunk, vagyis azzal, hogy milyen információkat tudunk mi magunkról megosztani másokkal, ezeket hogyan tudjuk szabályozni (láthatóság) és mi</i></p>			

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<i>mindenre kell figyelniük mielőtt automatikusan elfogadják (sütik). Házi feladatként azt kérem, hogy otthon beszélgetek el a szüleikkel arról, hogy ők hogyan vigyáznak az ilyen adatokra magukról és rólatok az interneten! Nagyon ügyesen dolgoztatok!</i>			

Feladatok

Feladat 1 – Regisztrációs lap



Neved*:

Születési dátumod*:

Foglalkozásod*:

Lakcímed:

Anyukád neve:

Magasságod:

Ha van allergiád, mire?

Ma milyen színű póló van rajtad?

Háziállatod neve*:

Kedvenc filmed címe:

Feladat 2A – Adatvédelmi beállítások – láthatóság (tanulói példány)

Feladat: Írd be az elnevezések betűjelét és a hozzá tartozó meghatározás számát a táblázat megfelelő cellájába!

Név	Jelölés	Meghatározás
		
		
		
		

Név:

- a) csak én
- b) egyéni
- c) privát/csak ismerősök
- d) publikus/nyilvános

Meghatározás:

1. Minden ezzel jelölt adatnál megadhatod, hogy kinek engeded vagy éppen kinek tiltod a láthatóságot.
2. Minden ezzel jelölt adatod bárki számára látható lesz, aki megtekinti a profilodat.
3. Minden ezzel jelölt adatodat csak a programban megadott ismerőseid láthatják.
4. Minden ezzel jelölt adatodat csak te láthatod, mások számára (ismerős vagy nem) nem lesz elérhető.

Feladat 2B – Adatvédelmi beállítások – láthatóság (megoldás)

A jelölések kinézete és a beállítási lehetőségek száma programonként eltérő lehet.

Név	Jelölés	Meghatározás
d) publikus/ nyilvános		2. Minden ezzel jelölt adatod bárki számára látható lesz, aki megtekinti a profilodat.
c) privát/csak ismerősök		3. Minden ezzel jelölt adatodat csak a programban megadott ismerőseid láthatják.
b) egyéni		1. Minden ezzel jelölt adatnál megadhatod, hogy kinek engeded vagy éppen kinek tiltod a láthatóságot.
a) csak én		4. Minden ezzel jelölt adatodat csak te láthatod, mások számára (ismerős vagy nem) nem lesz elérhető.

Feladat 3A – Jól van beállítva a láthatóság? (tanulói változat)



Z. Zorka
2 ó ·

Sziasztok!
Tud segíteni valaki abban, hogy hogyan tudnám lerajzolni az alábbi képet számítógépen? Szeretném megtanulni, de egyedül nem fog menni. Tudtok segíteni?



Tetszik Hozzászólás Megosztás

Zita és további 9 ember

S. Robi Én szoktam ilyeneket rajzolni! Van is hozzá programom! Holnap odaadom pendriveon! 2

Tetszik Válasz 20 p

N. Katalin Én is! Szerintem valamilyen nap sulit után ülünk már össze és rajzolunk ilyeneket együtt. 3

Tetszik Válasz 13 p

Hozzászólás írása...

K. Peti
9 ó ·

A mai nap kiolvastam az új kedvenc könyvem! Ajánlom mindenkinek, aki szereti a krimi és a fantasy keverékét! Rendkívül izgalmas!
Philip Pullman: Az arany iránytű

Tetszik Hozzászólás Megosztás

Kolos és további 12 ember

Eszti Jűj ez ezt én is olvastam! Nagyon jó!!!!!!! 2

Tetszik Válasz 5 p

F. Kati Én nem fogom elolvasni. Nagyon rosszakat hallottam róla..

Tetszik Válasz 3 p

Hozzászólás írása...

Példa Julcsi
2 ó ·

Jaj de jól! Holnap utazunk Thaiföldre a családommal! Annyira várom! Két hétre viszlát Tiktak utca 10!



Tetszik Hozzászólás Megosztás

Dávid és további 32 ember

Hozzászólás írása...

A. Krisztina
20 p ·

Sajnos elsőkött a kiskutyám ma délután a játszótérről, ahol sétáltunk! Nem látta valaki?!
Segítsetek megtalálni Bodzát!!!!



Tetszik Hozzászólás Megosztás

Hozzászólás írása...

Kinek a posztja?	
Mire van beállítva a poszt láthatósága?	
A céljának megfelelően állította be? Tehát azok láthatják, akiknek szánja?	
Adatvédelmi szempontból jól állította be?	
Változtatnál a beállításán? Mit javasolnál neki?	

Feladat 3B – Jól van beállítva a láthatóság? (lehetséges megoldás)



Kinek a posztja?	Példa: Julcsi	A. Krisztina	K. Peti	Z. Zorka
Mire van beállítva a poszt láthatósága?	Publikus, mindenki számára látható aki rákeres a profiljára	Csak én	Ismerősök	Csak bizonyos személyek
A céljának megfelelően állította be? Tehát azok láthatják, akiknek szánja?	Nem, mert bárki láthatja a megosztott információt.	Nem, mert senki más nem látja a posztot, csak ő.	Igen, mert mindenkinek ajánlja a könyvet, amit olvasott.	Igen, mert kiválogatta azokat a személyeket, akik láthatják a posztot.
Adatvédelmi szempontból jól állította be?	Nem, mert közli, hogy két hétig nem lesz otthon és még a lakcímét is megosztotta.	<ul style="list-style-type: none"> – Nem, mert senki se látja, hogy elveszett a kutya. – Mivel nem adott meg semmilyen érzékeny adatot (még konkrétan a helyet sem, ahol a kutya eltűnt), ezért nyugodtan lehetne ez nyilvános poszt 	Igen.	Igen.
Változtatnál a beállításán? Mit javasolnál neki?	<ul style="list-style-type: none"> – Nem osztanám meg a lakcímet senkivel. – Csak ismerősök láthassák a posztot. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ismerősök láthassák. 2. Publikussá tenném, hogy megosztható legyen, hogy Krisztina számára ismeretlenek is tudjanak segíteni. 	Nem.	Nem.

Mellékletek

Melléklet 1 – Mi a süti/cookie?



A süti (cookie) egy kis – általában szöveges – fájl, ami akkor kerül a digitális eszközünkre, amikor egy webhelyet meglátogatunk. A sütik számtalan funkcióval rendelkeznek, céljuk, hogy valamilyen állapotot rögzítsenek, és megjegyezzék, eltárolják azt. Például megjegyzik a látogató egyéni beállításait, a böngészési tevékenységeit (korábbi keresések, megtekintett oldalak, webshop esetében termékek hozzáadása a bevásárlókosárhoz stb).

A jogszabályok szerint a sütitet abban az esetben tárolhatják az eszközeinken, ha erre feltétlenül szükség van a weboldal működése érdekében. Minden egyéb típusú süti használatához az engedélyünkre van szükségük.

A sütik típusai¹⁶:

1. A munkamenet (szükségszerű) sütik, azaz ami feltétlenül szükséges az oldal böngészéséhez és megfelelő használatához; mondhatni egy alap cookie. Ezek a sütik csak az adott felületen működnek és csak addig, amíg az oldalon vagyunk, ha kilépünk a böngészőből automatikusan törlődnek.
2. Felhasználást elősegítő cookie-k, amik ha kérjük, megjegyzik az oldalon a felhasználónevünket és jelszavunkat. Ezt mi állíthatjuk be, könnyebbé és kényelmesebbé téve a használatot a weboldalon, sőt növelve a felhasználói élményt is. Például elmenthetők a rendelési adatok, így nem kell újra beírni a számlázási/szállítási címet és egyéb adatokat, ha kértük adataink mentését.
3. A következő süti a nevéből adódóan a hirdetésekkel kezel, annak megfelelően, hogy mi érdekel. Ez a hirdetési süti. Biztos ismerős az érzés, hogy egy adott weboldalon megtekintett ajánlat végigkíséri egyéb böngészéseidet. Ha például szállást keresgélsz egy honlapon és elfogadod a sütitet, akkor, ha később visszatérsz az oldalra, az előző keresésednek megfelelő ajánlatokat dobja fel, így megkönnyíti a dolgodat, nem kell újra és újra beírnod az utazásod helyszínét és időpontját.
4. Teljesítmény cookie, amely információt gyűjt, hogy hogyan használjuk a weboldalt, mit és hogyan keresünk. De nagyon fontos megemlíteni, hogy ez sem veszélyes, nem tud beazonosítani minket név, hely, életkor és foglalkozás szerint, csak a weboldal fejlesztésére és javítására gyűjt be információkat. Például, hogy egy felirat megfelelő és látható helyen van-e.

¹⁶ <https://www.usanotebook.hu/blog/mik-azok-a-sutik-cookie-k-/480>, utolsó letöltés: 2021.05.19.

Melléklet 2 – Posztok





Z. Zorka
2 ó 

Sziasztok!
Tud segíteni valaki abban, hogy hogyan tudnám lerajzolni az alábbi képet számítógépen? Szeretném megtanulni, de egyedül nem fog menni. Tudtok segíteni?



 Tetszik  Hozzászólás  Megosztás

  Zita és további 9 ember



S. Robi Én szoktam ilyeneket rajzolni! Van is hozzá programom! Holnap odaadom pendriveon!

Tetszik Válasz 20 p  2



N. Katalin Én is! Szerintem valamilyen nap suli után ülünk már össze és rajzoljunk ilyeneket együtt.

Tetszik Válasz 13 p  3

 Hozzászólás írása...    



Példa Julcsi

2 ó · 🌐

Jaj de jó! Holnap utazunk Thaiföldre a családommal! Annyira várom! Két hétre viszlát Tiktak utca 10!



👍 Tetszik

💬 Hozzászólás

➦ Megosztás

❤️ 👍 Dávid és további 32 ember



Hozzászólás írása...





A. Krisztina

20 p · 🔒

Sajnos elszökött a kiskutyám ma délután a játszótérről, ahol sétáltunk!
Nem látta valaki?!
Segítsetek megtalálni Bodzát!!!



👍 Tetszik

💬 Hozzászólás

➦ Megosztás



Hozzászólás írása...





K. Peti

9 ó ·

A mai nap kiolvastam az új kedvenc könyvem! Ajánlom mindenkinek, aki szereti a krimi és a fantasy keverékét! Rendkívül izgalmas!
Philip Pullman: Az arany iránytű

Tetszik

Hozzászólás

Megosztás



Kolos és további 12 ember



Eszti Júj ez ezt én is olvastam! Nagyon jó!!!!!!!!!!!!

2

Tetszik Válasz · 5 p



F. Kati Én nem fogom elolvasni. Nagyon rosszakat hallottam róla..

Tetszik Válasz · 3 p



Hozzászólás írása...



Tartalom

Bevezető gondolatok: segítsünk a gyerekeknek eligazodni a digitális világban.....	1
A kiadvány célja	1
A Digital Parenting kutatás eredményei	1
Meváltozott tanárszerepek – tevékenykedtető tantárgyközi módszerek.....	2
Témaháló.....	3
Útmutató az óratervek feldolgozásához.....	7
A körülöttünk lévő digitális világ.....	8
Óravázlat	9
Ajánlott olvasmányok	18
Feladatok.....	19
Mellékletek.....	34
Számítógép-ergonómia	44
Óravázlat	45
Feladatok.....	49
Mellékletek.....	58
Az internet előnyei és hátrányai	62
Óravázlat	63
Ajánlott olvasmányok	70
Feladatok.....	71
Mellékletek.....	77
Digitális lábnyomaink	80
Óravázlat	81
Ajánlott irodalom.....	85
Feladatok.....	86
Mellékletek.....	101
Netikett	107
Óravázlat	108
Feladatok.....	113
Mellékletek.....	123
Digitális én	125
Óravázlat	126
Ajánlott irodalom.....	127
Feladatok.....	132
Mellékletek.....	139

Adatvédelem és robotok.....	142
Óravázlat	143
Feladatok.....	148
Mellékletek.....	153
Az online zaklatás	166
Óravázlat	167
Ajánlott olvasmányok	172
Feladatok.....	173
Mellékletek.....	178
A reklám a barátunk?.....	185
Óravázlat	186
Mellékletek.....	192
Adatvédelem	211
Óravázlat	212
Feladatok.....	218
Mellékletek.....	224