

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)
Foglalkozásleírás

1. FOGLALKOZÁS

I. A foglalkozás adatai

Ajánlott korosztály / létszám	10-14 éves diákok / 16-20 fő
Ajánlott időkeret	90 perc
A foglalkozás célja	<p>A médiaüzenetek kritikai befogadásának fejlesztése, a médiaszövegek rejtett üzenetét feltáró kérdések, illetve az elemzés szempontjainak megismerése, tudatosítása. Az információ feldolgozását, elhelyezését segítő kritikai gondolkodás fejlesztése.</p> <p>A közösségi médiafelületeken zajló kommunikációban, információáramlásban való eligazodás, az információ hitelességének megítéléséhez szükséges ismeretek, készségek fejlesztése.</p>
A foglalkozás tartalma	<p>1. Ráhangolás</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Az első foglalkozáson történtek felidézése▪ Tény-vélemény kvíz▪ Bontogatás - kicsomagolás rétegről-rétegre <p>2. Kritikai médiaműveltség fejlesztése</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Kérdező képző – hogyan csomagoljunk ki egy médiaszöveget?▪ Az információ megítélése – kártyajáték <p>3. Lezárás, összegzés</p>
Digitális eszközök használata	<p>A foglalkozáshoz a tanári laptopon és a projektoron kívül szükség van kiscsoportonként egy tabletre, esetleg laptopra vagy mobiltelefonokra.</p> <p>A foglalkozás digitális eszközökkel támogatott, a feladatok egy része ezeken alapul. A foglalkozás médiapedagógiai céljai ezen eszközök használatával valósulhatnak meg.</p>

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)
Foglalkozásleírás

Szükséges eszközök: számítógép, projektor, tabletek

Terem berendezése: padok, székek elrendezése négy kiscsoport számára.

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)

Foglalkozásleírás

II. A foglalkozás menete

Tevékenység-leírás	Tanári instrukciók a feldolgozást segítő, orientáló kérdések elvárható válaszok	Eszközök, anyagok (mellékletek)
I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE		
Az első foglalkozáson történtek felidézése (5 perc)		
Közös beszélgetés az előző foglalkozáson megélt élményekről, megszerzett ismeretekről.	<i>Találkoztatok-e az elmúlt héten álhírrrel? Ha igen, mi volt az? Honnan tudtátok, hogy az volt?</i> <i>Fel tudtok idézni, néhány szempontot, kérdést, amit érdemes feltenni egy gyanús hír, információ megbízhatóságának, hitelességének kiderítésére?</i>	-
Tény-vélemény kvíz (10 perc)		
Kiscsoportok alakítása az első foglalkozáson kialakult csoportbontás alapján.	<i>Most egy kvízzátékot fogunk játszani tabletek segítségével. Mondatokról kell majd eldöntenetek, tények-e vagy vélemények.</i> <i>A médiából jövő információk értékeléséhez jó, ha tisztában vagyunk azzal, hogy az adott információ egy ténynek a közlése, vagy valakinek a véleménye.</i> <i>Tudjátok-e, hogy mi a különbség a tény és a vélemény között?</i> Tény: ami bizonyítható, megtörtént,	tabletek (A tabletekre le kell tölteni a Kahoot alkalmazást, a gyerekek ezen keresztül lépnek be a játékba. A tanár előzetesen egy saját fiókot készít a getkahoot.com oldalon. Itt hívhatja be az alábbi linken a játékot:

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)

Foglalkozásleírás

<p>A foglalkozásvezető bekapcsolja a Kahoot alkalmazást, a csoportok csatlakoznak, és elkezdődik a játék. Véleménykülönbség esetén a tanár megáll az adott mondat utáni értékelőtáblánál, és közösen megvitatják a megoldást.</p>	<p>vagy megtörténik.</p> <p>Vélemény: nem bizonyítható, valakinek a személyes viszonyulását, gondolatát fejezi ki.</p> <p><i>Nyissátok meg a Kahoot appot. Döntsétek el, ki használja most a tabletet!</i></p> <p><i>A táblán nemsokára megjelenik a Game Pin, azt kell beírnotok a tableten.</i></p> <p><i>Adjatok nevet a csoportotoknak, és be is léphettek.</i></p> <p><i>Látjátok a csoportotok nevét a kivetítőn?</i></p> <p><i>Mindenki megvan?</i></p> <p><i>Akkor kezdjük! Előbb a kérdést látjátok, majd a két válaszlehetőséget: Tény vagy Vélemény.</i></p> <p><i>A tableten csak a megfelelő színű gombra kell böknötök.</i></p>	<p>LINK</p> <p>(A hang kikapcsolható a lap fülén található hangszóró jellel.)</p> <p><i>0. mellékleten (ppt):</i></p> <p><i>4-16. slide</i></p>
<p>Bontogatás - kicsomagolás rétegről-rétegre (3 perc)</p> <p>Játékos bevezetés a kicsomagolás műveletébe.</p>		
<p>Minden kiscsoport kap egy három rétegű papírba csomagolt csomagot, aminek a közepébe egy zacskó/doboz gumicukrot rejtettünk. A gyerekek kicsomagolják a csomagot.</p>	<p><i>Próbáljátok meg úgy kibontani, hogy minden réteg sértetlen maradjon. Nézzétek meg, mit rejtenek a csomagok!</i></p> <p><i>Azért játszottuk ezt a gyakorlatot, mert az újságokban megjelenő vagy az interneten olvasható szövegek, információk is üzeneteket hordoznak, hasonlóan ezekhez a csomagokhoz. Ebben az esetben a gumicukor</i></p>	<p>előre csomagolt csomag, benne gumicukor (a kiscsoportok számának megfelelő számban)</p>

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)
Foglalkozásleírás

	<p><i>volt az üzenet.</i></p> <p><i>Vannak olyan cikkek, szövegek, amelyeket könnyű kicsomagolni, megérteni miről szólnak.</i></p> <p><i>Vannak azonban olyanok is, amelyeket nehezebb, többet kell rajta gondolkodni. Most ilyet fogunk játszani: egy médiaszöveget, egy írást fogunk kicsomagolni, és megpróbáljuk megtalálni a benne lévő üzenetet.</i></p>	
--	--	--

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)
Foglalkozásleírás

Tevékenység-leírás	Tanári instrukciók a feldolgozást segítő, orientáló kérdések elvárható válaszok	Eszközök, anyagok (mellékletek)
II. KRITIKAI MÉDIAMŰVELTSÉG FEJLESZTÉSE		
Kérdező képző – hogyan csomagoljunk ki egy médiaszöveget? (35 perc) A médiaszövegek kritikai befogadásához szükséges ismeretek megosztása, elmélyítése, a médiaszövegek értékelését segítő alapvető kérdések megismerése.		
A tanár levetíti a két rövid videót. (Elsőként az Alina Kneepkens filmjéből készült rövid verziót.)	A videók az érdeklődés felkeltését célozzák, ezért a filmek hosszas elemzésére nem kerül sor. A tanár csak egy rövid kérdést tesz fel: <i>Miről szólt ez a két videó? Mi volt a különbség a két videó között?</i> A beszélgetés kifuthat oda, hogy az Alina Kneepkens film inkább véleményyszerű, a másik inkább tényyszerű.	0. melléklet – ppt: 2-3. slide (lejátszáshoz: 1-2. mellékletek)
Két kiscsoport az Index cikket, a másik két kiscsoport a Facebook posztot és a Haribo oldalon található szöveget kapja meg. A szövegek feldolgozása alapján közösen válaszolnak a feladatlap kérdéseire.	<i>Kétféle szöveggel fogtok dolgozni, de mindkettő a gumicukorról szól. A szöveg alapos elolvasása után válaszoljatok közösen a feladatlapon lévő kérdésekre! Ahogy az előbb a papírból kicsomagoltátok a gumicukrot, most úgy fogjuk a kérdések segítségével</i>	tabletek 3-4. mellékletek 5.A vagy 5.B melléklet kinyomtatva - kiscsoportonként 1

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)

Foglalkozásleírás

	<i>kicsomagolni ezeket a szövegeket. Rákérdezünk a szöveg fontos elemeire, jellemzőire.</i>	db A és 1 db B feladatlap (Az 5.A egyszerűbb, 5.B nehezebb, előbbit a 10-12, utóbbit a 13-14 éveseknek ajánljuk. készült.)
Közös beszélgetés a tanár irányításával a kitöltött feladatlapról. A beszélgetés során, egy-egy szempont megbeszélését követően a diákok a szövegek értelmezéséhez, elemzéséhez, rejtett üzenetének feltárásához szükséges kérdéseket fogalmaznak meg, amiket a tanár egy gondolattérképen rögzít.		6. melléklet 8. melléklet – gondolattérkép minta
Az információ megítélése – kártyajáték (35 perc) A közösségi média használat során az információ hitelességének, megbízhatóságának megítéléséhez szükséges szempontok tudatosítása, az ehhez kapcsolódó ismeretek elmélyítése.		
A csoport tagjai megismerkednek a kártyákkal és rajtuk található szempontokkal egy rövid prezentáció segítségével. A tanár a prezentáció segítségével néhány kártyát “elemez”: bemutatja, a kártyán szereplő szempontokat és hogy a tartalom alapján miért ezeket a	<i>Ha online információval találkozunk, és el kell döntenünk, hogy igaz-e vagy sem, érdemes-e rákattintanunk, esetleg posztolnunk néhány szempontot érdemes megjegyezni.</i>	0. melléklet – ppt: 17-28. slide 9. melléklet

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)

Foglalkozásleírás

<p>minősítések szerepelnek a kártyán.</p>	<p>A szöveg célja alapján lehet információ, szórakoztató vagy reklámcélú: ez utóbbinál a szöveg közlőjének célja, hogy eladjon nekünk valamit.</p> <p>SZÍNVONAL</p> <p>Azt jelenti, hogy milyen minőségű az adott poszt: a szöveg tartalma, stílusa, a kép.</p> <p>KATTINTÉKONYSÁG</p> <p>Azt mutatja, hogy mennyire érdekli az embereket, mennyire teszi őket kíváncsivá. Ugyanazt a hírt többféleképpen is el lehet mondani, attól függően, hogy mennyire szeretnénk kíváncsivá tenni az olvasót. Sok olyan oldal van, amelyek aztán csalódást okoznak: kíváncsian rákattintunk, a mögötte lévő tartalom pedig nem is érdekes. (Ezeknek az oldalaknak nagyrészt az a célja, hogy minél több ember kattintson rá a tartalomra, és nem a tájékoztatás, vagy a szórakoztatás. Így működnek például az álhír oldalak, vagy posztok, amelyek üzleti érdekből, vagy politikai okokból szeretnék minél több embert elérni.) Ezért kell vigyázni a kattintékony címekkel.</p> <p>FORRÁS MEGBÍZHATÓSÁGA</p> <p>Az online szövegeknél is fontos, hogy ki írta ezeket és hol jelentek meg. Ezt vizsgálja a forrás megbízhatósága. Ha új helyről találkozunk cikkel, ki kell találnunk, megbízható-e, le kell ellenőriznünk. Ennek alapján beszélhetünk (még) nem ellenőrzött,</p>	
---	--	--

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)

Foglalkozásleírás

	<p>de gyanús, (ellenőrzött) és megbízható, illetve (ellenőrzött) és nem megbízható oldalakról.</p> <p><i>A játék célja, hogy a kezünkben lévő kártyákat a rajtuk lévő szempontok alapján rendezve letegyük. Az nyer, akinek először fogynak el a kezéből a kártyák.</i></p> <p>A kezünkben lévő kártyákból TERCekeket rakhatunk le.</p> <p>Terc: 3 kártya, amelyek 2 szempont tekintetében ugyanolyanok vagy különböznek. (A lényeg, hogy kettő, mindegy, hogy ebből hány ugyanolyan (azonos), hány különböző.)</p> <p>Játékszabály: 5-6 játékos ül egy körben.</p> <p>A játékosok fejenként öt kártyalapot kapnak. Aki nem tud/akar dobni, az húz.</p> <p>A játékvezető az egyes asztalok szintjétől függően ajánlhat extra szabályt (ha valakinek jól megy): ha két AZONOS elemű terce (tehát pl. reklám, magas kattintékonyság) van az asztalon, azt akár egy ugyanolyan kártyával ki lehet egészíteni.</p>	
<p>A kiscsoportok megkapják a kártyapaklit, és néhány kört játszanak. (A játék időre, és nem körre megy, mert a csoportok valószínűleg nem ugyanolyan sebességgel játszzák. Természetesen nem azonnal kell</p>		<p>7. melléklet kinyomtatva – kiscsoportonként 1 pakli</p>

DRÓN PROGRAM
- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)
Foglalkozásleírás

letenni.) A tanár a játék során folyamatosan figyelemmel kíséri a csoportokat, ha szükséges kérdésekkel, megjegyzésekkel segíti a játékot.		
A játék közös beszélgetés követi a játék során szerzett élményekről, tapasztalatokról.	<i>Milyen volt a játék? Mit tanultál belőle? Volt kedvenc kártyád?</i>	-

DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –
(10-14 éves korosztály)

Foglalkozásleírás

Tevékenység-leírás	Tanári instrukciók a feldolgozást segítő, orientáló kérdések elvárható válaszok	Eszközök, anyagok (mellékletek)
II. LEZÁRÁS, ÖSSZEZÉS		
Visszajelzés, összegzés (7 perc)		
<p>A diákok visszajelzést adnak a foglalkozásról, különböző szempontok alapján választanak a gyakorlatok közül. Leginkább tetsző gyakorlat.</p> <p>Az a gyakorlat, amiből a legtöbbet tanultak</p> <p>Melyik pillanatot posztolnák?</p> <p>Választásaikat indokolják.</p>	<p><i>Melyik foglalkozáselem tetszett a legjobban? Melyikből tanultatok a legtöbbet? Melyik pillanatot posztolnátok? Miért?</i></p> <p><i>Álljanak ide azok, akik a menyérről szóló tényellenőrző feladatot, ide, akik a mém készítő feladatot, ide, akik a gumicukorról szóló üzenet-kicsomagolás feladatot, ide, akik a kártyajátékot, és ide, akik a kvíz játékot kedvelték a legjobban!</i></p>	
<p>A diákok értékelik a foglalkozásokat a megadott szempontok alapján.</p>	<p>Mennyire érezted hasznosnak a foglalkozásokat: nagyon/közepesen/kicsit</p> <p>Mennyire élvezted a foglalkozásokat? nagyon/közepesen/kicsit</p> <p>Szeretnéd, ha további ilyen jellegű foglalkozásokon vehetnél részt? nagyon/közepesen/kicsit</p>	<p>A3-as lap</p>