

# DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –  
(14-18 éves korosztály)  
**Foglalkozásleírás**

## 2. FOGLALKOZÁS

### I. A foglalkozás adatai

<b>Ajánlott korosztály / létszám</b>	14-18 éves diákok / 16-20 fő
<b>Ajánlott időkeret</b>	90 perc
<b>A foglalkozás célja</b>	A médiaüzenetek kritikai befogadásának fejlesztése, a médiaszövegek értelmezése, elhelyezése, az elemzés szempontjainak megismerése, tudatosítása. Az információ feldolgozását, elhelyezését segítő kritikai gondolkodás, az információ hitelességének, megbízhatóságának megítéléséhez szükséges ismeretek, készségek fejlesztése. A közösségi médiafelületeken az információáramlást befolyásoló mechanizmusok tudatosítása: az algoritmusok működése, a szűrőbuborék jelensége, illetve e jelenségek a médiahasználatban betöltött szerepének megértése.
<b>A foglalkozás tartalma</b>	<b>1. Ráhangolás</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Az előző foglalkozáson történtek felidézése</li><li>▪ Tény-vélemény kvíz</li></ul> <b>2. Kritikai médiaműveltség fejlesztése</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kérdező képző – Hogyan csomagoljunk ki egy médiaszöveget?</li><li>▪ Szűrőbuborék játék</li></ul> <b>3. Lezárás, összegzés</b>
<b>Digitális eszközök használata</b>	A foglalkozáson a tanári számítógépen és projektoron kívül szükség van kiscsoportonként legalább egy tabletre (esetleg laptopra vagy mobiltelefonokra).  A foglalkozás digitális eszközökkel támogatott, a feladatok egy része ezeken alapul. A foglalkozás médiapedagógiai céljai ezen eszközök használatával valósulhatnak meg.

**DRÓN PROGRAM**  
- kritikai médiaműveltség –  
(14-18 éves korosztály)  
**Foglalkozásleírás**

# DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –  
(14-18 éves korosztály)  
**Foglalkozásleírás**

**Szükséges eszközök:** számítógép, projektor, tabletek

**Teremrendezés:** padok, székek elrendezése négy kiscsoport számára.

# DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –  
(14-18 éves korosztály)  
**Foglalkozásleírás**

## II. A foglalkozás menete

Tevékenység-leírás	Tanári instrukciók a feldolgozást segítő, orientáló kérdések elvárható válaszok	Eszközök, anyagok (mellékletek)
<b>I. RÁHANGOLÁS, A FELDOLGOZÁS ELŐKÉSZÍTÉSE</b>		
<b>Az első foglalkozáson történtek felidézése (5 perc)</b>		
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? Fel tudtok idézni, néhány szempontot, kérdést, amit érdemes feltenni egy gyanús hír, információ megbízhatóságának, hitelességének kiderítésére?</i>	-
<b>Tény-vélemény kvíz (10 perc)</b>		
Kiscsoportok alakítása. A kiscsoportok közös kvízzjátékban vesznek részt a tableteken keresztül.	<i>Egy kvízzjátékot fogunk játszani tabletek segítségével. A feladat az, hogy döntsétek el a következő mondatokról, hogy azok tényeket vagy véleményeket közölnek.</i>  <i>A médiából jövő információk értékeléséhez fontos, hogy tisztában legyünk azzal, hogy az adott információ egy tény vagy egy vélemény.</i> <i>Tudjátok-e, mi az alapvető különbség?</i>  <b>Tény:</b> ami bizonyítható, megtörtént, vagy megtörténik.  <b>Vélemény:</b> nem bizonyítható, valakinek a	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 <a href="https://getkahoot.com">getkahoot.com</a> oldalon. Itt hívhatja be az alábbi linken a játékot:

# DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –  
(14-18 éves korosztály)

## Foglalkozásleírás

<p>A foglalkozásvezető bekapcsolja a Kahoot-ot, a csoportok csatlakoznak, és elkezdődik a játék.</p> <p>Véleménykülönbség esetén a tanár megáll az adott mondat utáni értékelőtáblánál, és megvitatják a megoldást.</p>	<p>személyes viszonyulását, gondolatát fejezi ki.</p> <p><i>Nyissátok meg a Kahoot appot, döntsetek 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? 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>(A hang kikapcsolható a lap fülén található hangszóró jellel.)</p>
---	--	---

# DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –  
(14-18 éves korosztály)  
**Foglalkozásleírás**

Tevékenység-leírás	Tanári instrukciók a feldolgozást segítő, orientáló kérdések elvárható válaszok	Eszközök, anyagok (mellékletek)
<b>II. KRITIKAI MÉDIAMŰVELTSÉG FEJLESZTÉSE</b>		
<b>Kérdező képző – Hogyan csomagoljunk ki egy médiaszöveget? (35 perc)</b> A médiaszövegek kritikai befogadásához szükséges ismeretek megosztása, elmélyítése, a médiaszövegek értékelését segítő alapvető kérdések megismerése.		
Minden diák megkapja a szöveget kinyomtatva. Az első olvasás szempontja: keressenek tényeket és véleményeket a szövegben.	<i>A szöveg első olvasása közben keressetek tényeket és véleményeket a szövegben!</i>	1. melléklet kinyomtatva a diákok létszámával megegyező számban
Az olvasás után a tanár beszélgetést kezdeményez arról, hogy inkább tájékoztatás (tényszerű hír) vagy reklám a szöveg célja.	<i>Mit gondoltok, ez a szöveg tájékoztatás, vagy inkább burkoltan reklám?</i>	2. melléklet kinyomtatva – kiscsoportonként 1
A kiscsoportok válaszolnak a feladatlap kérdéseire.  Közös beszélgetés a tanár irányításával a kitöltött feladatlapról a beszélgetést rendszerező táblázat alapján.	<i>A szöveg alapos elolvasása után válaszoljatok közösen a feladatlapon lévő kérdésekre!</i>	3. melléklet irányított beszélgetést segítő, rendszerező táblázat – tanári segédlet
A szempontok megbeszélését követően összefoglalásként közösen értékelik a cikket egy gondolattérkép megalkotásával.	<i>A gondolattérképen szereplő szempontok: közlő, tartalom, forrás. Hogyan értékelnétek a cikk tartalmát, mennyire elfogulatlan, tárgyilagos, milyen újságírói munka van mögötte? Sok forrásra támaszkodik-e a közlés?</i>	

# DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –

(14-18 éves korosztály)

## Foglalkozásleírás

### Szűrőbuborék-játék (30 perc)

A közösségi médiahasználatban az internetes információáramlás működési mechanizmusainak megértése, a közösségi médiát működtető információs forgalomirányító szolgáltatások jelentőségének feltárása, az e szolgáltatók algoritmusalapú működési modelljéből fakadó szűrőbuborék jelenség megismerése.

Öt kiscsoport alakul, négy kiscsoport szerepkártyát kap, az ötödik az Algoritmus. A csoportok húznak a felkínált csomagok közül, amely egyben kijelöli a csoportok által betöltött szerepet is.

Az első négy csapat a szerepkártyán található instrukciók segítségével kiválogat a posztkártyacsomagjából négy posztot, és felragasztja egy 'üzenőfalra'.

Amíg a csapatok dolgoznak, a tanár felkészíti az Algoritmus-csapatot: milyen szempontok alapján figyeljék az üzenőfalakat, és hogyan döntsenek.

Közben az Algoritmus csapat körbejár és információt gyűjt a csoportok profiljáról, majd a saját posztkártyacsomagjából 2-2 további posztot ragaszt a csoportok falára. (Haladó: Emellett kiválasztanak egy olyan posztot is, amit semmiképpen sem adnának az illetőnek.)

*Első lépésként olvassátok el a szerepkártyát, majd a leírás alapján válasszatok ki négy olyan posztot, amelyekről azt gondoljátok, hogy a kapott karakter megosztaná azokat a Facebookon!*

*Algoritmus csapatnak: Figyelmesen nézzétek végig, miket posztoltak a csoportok, és a posztok alapján próbáljátok meg kitalálni milyen, érdeklődése, tulajdonságai lehetnek az adott felhasználónak. Az így kialakult kép alapján válasszatok ki minden csoport számára 2-2 posztot, amelyekről azt gondoljátok, hogy szívesen elolvasná, érdekelheti!*

4. melléklet -  
kártyák előkészítve:

- posztkártyák (4 ugyanolyan, 1 különböző pakli)
- szerepkártyák
- algoritmus posztkártyák

5. melléklet  
kinyomtatva  
kiscsoportonként 1

6. melléklet

táblaragacs

# DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –

(14-18 éves korosztály)

## Foglalkozásleírás

<p>Amíg az Algoritmus pakol, a többi csapat sorrendbe állítja a posztokat azok érdekessége alapján, és felragasztja az üzenőfalra.</p> <p>A megbeszélés során a többi csoportnak kell kitalálnia, milyen karakter lehet, milyen tulajdonságai lehetnek, aki az adott falat létrehozta, és az Algoritmus is elmagyarázza, miért ezeket a posztokat választotta.</p> <p>A tapasztalatok, eredmények, élmények közös megbeszélése.</p>	<p><i>Milyen posztokat választottatok?</i></p> <p><i>A többi csoport próbálja meg leírni, hogy a posztok alapján milyen tulajdonságai lehetnek az adott karakternek, mi érdekelheti, milyen profil rajzolódik ki a posztok alapján!</i></p> <p>A megbeszélés vezetésénél a tanár felhívja a figyelmet az algoritmus működésére, a szűrőbuborék-jelenségre (arra, hogy a számunkra nem érdekes posztok nem jelennek meg, és ennek veszélyeire), illetve közös beszélgetés arról is, mi mindent tudhat meg rólunk az algoritmus, és mik ennek a következményei. (Az algoritmus működéséről és az információáramlásban betöltött szerepéről az 6. számú melléklet ad rövid leírást)</p> <p>Kérdések a megbeszéléshez:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Milyen szempontok alapján, hogyan válogatták a csapatok a szerepüknek megfelelő kártyákat (posztokat)? Milyen szempont maradt ki?</i></li><li>▪ <i>Jól értette-e meg az Algoritmus, hogy milyen posztokat kedvelnek? Mit értett jól, mit rosszul, miért?</i></li><li>▪ <i>Egyáltalán kicsoda az Algoritmus, és mit csinál?</i></li></ul>	
---	--	--



# DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –  
(14-18 éves korosztály)  
**Foglalkozásleírás**

	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Mi a szűrőbuborék-effektus és hogyan működik? Tapasztaltatok már ilyet? Hasonlítsátok majd össze a szüleitek, vagy egy közeli ismerős felnőtt és a saját Facebook-falatokat!</i></li></ul>	
--	---	--

# DRÓN PROGRAM

- kritikai médiaműveltség –  
(14-18 éves korosztály)  
**Foglalkozásleírás**

Tevékenység-leírás	Tanári instrukciók a feldolgozást segítő, orientáló kérdések elvárható válaszok	Eszközök, anyagok (mellékletek)
<b>II. LEZÁRÁS, ÖSSZEZÉS</b>		
<b>Visszajelzés, összegzés (10 perc)</b>		
A diákok értékelik a foglalkozásokat a megadott szempontok alapján.	<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>	A3-as lap