

ΜÉΔΙΑΔΡΑΚΚ

ΜÉΔΙΑΡΑΚΚ foglalkozás-sorozat
2. foglalkozás
(1-4. évfolyam)



EMBERI ERŐFORRÁSOK
MINISZTERIUMA



KOROSZTÁLYOS TARTALMAK

KOROSZTÁLY: 1-4. évfolyam

[ÁTTEKINTÉS](#)

IDŐTARTAM: 90 perc

LEÍRÁS:

A foglalkozás a médiatudatosságra nevelést a gyerekek saját médiaélményeiből kiindulva, meglévő ismereteiket rendezve, mélyítve, játékos formában valósítja meg.

Ez a korosztály jellemzően érintőképernyős eszközön keresztül éri el az internetet, sokuknak saját eszköze van, illetve szabadon választhat a játékok, alkalmazások között. Az alkalmazás- illetve tartalomválasztás szempontjaival foglalkozás ezért kap hangsúlyos szerepet a médiatudatosságra nevelésben.

A foglalkozás célja, hogy eligazítson a médiatartalmak közötti választásban, segítsen a jó és rossz médiaélmények feldolgozásában. A rajzolás, a beszélgetés, mint az élményfeldolgozás eszközei, illetve a média teremtett világának, a médianyelv működésének a korosztály számára érthető módon történő bemutatása segít a tudatos, önálló médiahasználat kialakításában, és megalapozza a későbbi médianevelést.

Otthoni feladat

ELŐKÉSZÍTÉS

A foglalkozás előkészítéseként, a Moziszörnyek feladathoz kérjük a tanulókat arra, hogy hozzanak otthonról egy játék állatot.

Ráhangolás

1. Médiakedvenc és képernyőidő (15 perc)
2. Médiapakk oktatóvideó (10 perc)

A FOGLALKOZÁS
FELÉPÍTÉSE

Médiaműveltség fejlesztése

3. Korhatáros (25 perc)
4. Moziszörnyek (35 perc)

Lezárás, összegzés

5. Kilépő (5 perc)

IDŐTARTAM: A foglalkozás teljes időtartama két tanítási óra. A korosztály figyelme nem tartható fent egyben ilyen időintervallumban – még az irányított alkotó tevékenységek túlsúlya esetén sem. Javasolt néhány egyszerű szabályjátékkal készülni, amelyek spontán bevethetők, kicsit megmozgatják az osztályt, és mindenképp tartsunk szünetet.

TEREM: Több tevékenység is épít a tanulók közötti együttműködésre. A termet úgy javasolt berendezni, hogy az asztalok körül négy fős csoportokat tudjunk kényelmesen elhelyezni.

OKOSESZKÖZ HASZNÁLAT: Ennél a korosztálynál nem indokolt, és nem is szervezhető egyszerűen a saját okoseszköz bevonása a foglalkozásba, itt erre nem építünk.

KOROSZTÁLYI KÉRDÉS: Az ajánlott foglalkozás biztonsággal a 3-4. évfolyamos tanulókkal végezhető el. A csoport ismeretében egyes feladatokat az 1-2. évfolyamon is ki lehet próbálni – ilyen a Médiakedvenc és képernyőidő, Médiapakk oktatóvideó és a Moziszörnyek feladat.

SORVEZETŐ: Készült a foglalkozáshoz egy sorvezető. Ez mankó a tanárnak, és segíti a feldolgozást a tanulóknak.

MÓDSZERTANI
JAVASLATOK

- tanári számítógép, projektor, hangfal
- fényképezésre alkalmas tanári mobil okoseszköz (telefon vagy tablet)
- mellékletek (előkészítve, nyomtatandók nyomtatva)

ESZKÖZIGÉNY

A FOGLALKOZÁS MENETE

A tevékenység során a tanulók kedvenc médiaélményükre reflektálnak, szembesülnek másokéval.

A záró beszélgetés során bevezetjük a képernyőidő fogalmát.

MÉDIAKEDVENC ÉS
KÉPERNYŐIDŐ
[15 perc]

A tanár kioszt mindenkinek egy üres lapot. A tanulók feladata az, hogy a lap egyik oldalán (a lapot egy vonallal kettéválasztva) vizuálisan megjelenítik 1. a kedvenc és 2. egy rossz médiaélményüket (film vagy sorozat címét akár megidézve a főcím feliratot, játék logóját stb.), a másik oldalon pedig (a lapot itt is egy vonallal kettéválasztva) két befejezett mondatot egészítenek ki: 1. *Azért a ... a kedvencem, mert ...*, 2. *Azért volt számomra rossz élmény a ..., mert ...*

FELDOLGOZÁS MÓDJA

A bemutatás linzer játékhoz hasonlóan történik meg.

A tevékenység lépései:

- a tanulók két koncentrikus kört alkotnak - a külső és a belső kört alkotó tanulók száma azonos, és a résztvevők párban egymás felé fordulnak
- a párok bemutatják egymásnak a rajzaikat, és elmondják a lap hátoldalára írt indoklásokat
- a linzer ellenkező irányba elfordul és az új párokkal a fenti tevékenység megismétlődik

Ezt közös megbeszélés követi.

A feldolgozást segítő kérdések:

- Mikor szoktad nézni /szoktál a kedvenc játékkal játszani? Hol? Milyen eszközön?*
- Volt-e már olyan, hogy úgy érezted, sok időt töltöttél vele?*
- Volt-e már olyan, hogy a szüleid jelezték, hogy többet ne?*

- *sorvezető.ppt* (2. oldal)

MELLÉKLETEK

Fontos, hogy mi se minősítsük a tanulók választását (ízlését), és ezt alapszabályként vezessük be a tevékenység megkezdése előtt mindenkire vonatkozó elvárásként.

A tevékenység célja a foglalkozás során feldolgozásra kerülő témák, fogalmak bevezetése.

MÉDIAPAKK
OKTATÓVIDEÓ
[10 PERC]

Indítsuk a tevékenységet beszélgetéssel.

A feldolgozást segítő kérdések a fókuszáláshoz:

- Szoktál egyedül telefonozni vagy tabletezni? Mit szoktál rajta csinálni?*
- Mi alapján választod ki, mit nézel meg?*

FELDOLGOZÁS MÓDJA

Szokták korlátozni a szüleid, mennyit telefonozol vagy tabletezel?
Előfordul, hogy a szüleiddel együtt csináltok valamit az eszközön?

Megnézzük a videót, ezt újabb megbeszélés követi.

A feldolgozás segítő kérdések:

Miről szólt a videó?

Miért kell figyelni arra, ha nem a te korosztályodnak szól egy tartalom?

Miért nem jó az, ha bármikor bármennyit lehetsz valamilyen képernyő előtt?

- MÉDIAPAKK – Együtt, biztonságban a neten (1-4. évfolyam)
https://youtu.be/36HNaAfgI_A
- sorvezető.ppt (3. oldal)

MELLÉKLETEK



Elvégezhető a feladat 1-2. évfolyamos tanulókkal is, az ő esetükben azonban a felvezető beszélgetéssel még alaposabban meg kell árgyazni a videónézésnek, ezt követően pedig esetleg kétszer is megnézni a videót – és a második megtekintésnél kommentálni.

A tanulók feladatmegoldás során szereznek tapasztalatot a korhatár-besorolás céljáról és módjáról. A tevékenység üzenete, hogy a korlátozás olyan iránymutató, ami a védelmüket szolgálja.

KORHATÁROS
[25 perc]

A tanár röviden felvezeti a tevékenységet, melyben beszél arról, hogy a képernyő sarkában vagy a borítókön található korosztálybesorolást jelző ikonok azért fontosak, mert a tévében, az interneten, a játékokban rengeteg olyan tartalommal lehet találkozni, ami nem gyerekek való. Fontos, hogy a tanulók értsék, ami korosztályos, az nem 'dedós', hiszen egy kamera-alkalmazás, az időjárásjelentés vagy egy főzőműsor is rendszerint zöld jelzésű - azaz alkalmazás esetén besorolástól függően 3 vagy 7 éves kortól ajánlott, tévéműsor vagy mozifilm esetén bármilyen korosztály számára.

A FELDOLGOZÁS
MÓDJA

Térjünk ki arra, hogy a számokkal korosztályt jelölő ikonok mellett a számítógépes játékoknál a tartalomra utaló ikonokkal is találkozhatunk. Ez tájékozódást jelent számunkra, hogy milyen szempontok meghatározók a besorolásnál, és szintén segíthetik a döntést arról, való vagy nem való az adott tartalom vagy játék.

A felvezető legfontosabb üzenete:

Az életkorodnak nem megfelelő tartalmat ne nézz, nem megfelelő játékot ne játssz!

Ha valami olyat tapasztaltál, ami rossz érzést kelt benned, vagy megijesztett, azt beszélj meg a szüleiddel!

Még a felvezetés részeként értelmezzük a tartalomról tájékoztató ikonokat és a korhatár-besorolást jelző karikákat.

Alkossunk 3-4 fős csoportokat ikonokkal.

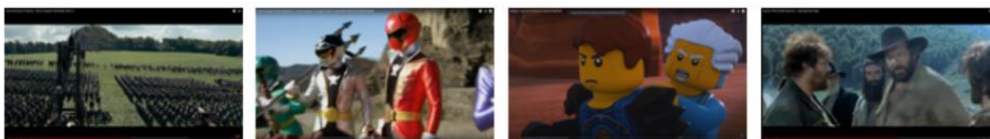
Bújjunk annak a szerepébe, aki a korhatár-besorolást végzi: nézzük meg közösen az ajánlott filmrészleteket, és egy egéscsoportos beszélgetés során döntsünk a korhatár-besorolásról. A tanulók felé a tevékenység elején jelezzük, hogy a következő szempontokat vizsgálják a részleteken:

- történet
- vizuális élmény (képi világ, képek)
- hallható élmény (filmhangok, zene)
- erőszakos jelenetek aránya és időtartama, erőszakosság mértéke

A filmrészleteket követő feldolgozás történjen úgy, hogy a csoportok egy perc alatt összesítik a megfigyeléseiket, döntenek a korhatár-besorolásról, majd a jellemző szempontok kapcsán néhány véleményt hangozzon el, és minden csoport mondja meg, milyen korosztálynak ajánlják. Végül jelezzük, mi volt film tényleges besorolása, és találjunk érveket arra, miért.

- filmrészletek:
Narnia krónikái (<https://youtu.be/C1dpnpJm1fo>)
Power Rangers (<https://youtu.be/ZZQF2Jh9bpM>)
Ninjago (<https://youtu.be/jTTHMbFqAUU>)
Bud Spencer és Terence Hill (<https://youtu.be/XwhZwnQNPCM>)
- sorvezető.ppt (4-10. oldal)

MELLÉKLETEK



HÁTTÉRTANULMÁNY

A korhatár- és a tartalom szerinti besorolást jelző ikonokról tájékozódhatunk a PEGI hivatalos oldalán (itt: <https://pegi.info/> - angolul) vagy bármelyik ezt

pontosan idéző magyar nyelvű tartalomból.

A teljesség kedvéért fontos megemlítenünk, hogy a tevékenység mellékleteiben két ikont kihagytunk a tartalmi besorolást jelzők közül: nem jelennek meg sehol a szexualitás ábrázolására és a droghasználatra utaló ikonok, mert a korosztály számára kevésbé releváns. Amennyiben a tanulók témaként behozzák, beszéljünk róla.

Legyünk tisztában azzal, hogy a PEGI ikonok kifejezetten a játékok besorolását célozzák, ugyanakkor iránymutatók lehetnek a mozgóképes tartalmak besorolásához is.

A sorvezetőn is feltüntetett karikák a hazai tévés és mozi korhatár-besorolást szolgálják.

A filmrészletekhez néhány, az értelmezést segítő szempont, és a besorolásuk:

[Narnia krónikái – Caspian herceg](#) – erős, durva jelenet a fej levágása, képi világa félelmet keltő lehet, realiztikus harc, sérüléseket nem látunk (12+)

[Power Rangers](#) – tempója lassú, egy gonosz ellenséggel sokan harcolnak, a gonosz nem igazán ijesztő figura (6+)

[Ninjago](#) – animáció, ettől kevésbé félelemkeltő, mintha élőszereplős lenne (6+)

[Terence Hill és Bud Spencer](#) – az erőszakossága inkább vicces, nem mutatja meg az agresszió következményeit (12+)

A felvezető során alapozzunk a tanulók ismereteire, egyben mérjük fel tájékozódásukat. Legyen ez egy interaktív bemutató.)

A csoportalkotást többféle módon végezhetjük.

1. Legegyszerűbben úgy, ha csoportonként egy ikont nyomtatunk, és azt vágjuk szét annyi darabra, ahány fős csoportot kívánunk alkotni vele.
2. Leghasznosabban pedig úgy, ha a PEGI korhatár- és tartalmi besorolás összefüggése nyomán szervezünk rá tevékenységet:

2.1. osszuk ki az ikonokat





2.2. vetítsük ki az alábbi táblázatot, és a tanulókat kérjük arra, hogy az egyes sorok jelzése nyomán álljanak csoportokba

valamennyi korosztály számára alkalmas	valamennyi korosztály számára alkalmas	valamennyi korosztály számára alkalmas	valamennyi korosztály számára alkalmas
hét éves kor alatt nem ajánlott	hét éves kor alatt nem ajánlott	hét éves kor alatt nem ajánlott	félelem
tizenkét éves kor alatt nem ajánlott	tizenkét éves kor alatt nem ajánlott	félelem	erőszak
tizenhat éves kor alatt nem ajánlott	félelem	erőszak	káromkodás
félelem	erőszak	káromkodás	szerencsejáték

(Négy 4 fős csoport alkotására lett összeállítva a fenti példa. Ha kisebb vagy nagyobb a létszám, a fenti logika mentén betehető vagy elvehető ikon, és ismételhetők az egyes sorok.)

Amikor a csoportok összeálltak, röviden tisztázzuk, mi alapján kerültek egymás mellé az egyes elemek – pl. a 7-es korosztálybesorolású játékoknál lehetnek benne félelemkeltő elemek, a 12-esnél már durva erőszak is előfordulhat benne stb.

Nem szükséges a sorvezetőn szereplő összes filmrészletet feldolgozni a tevékenység során. Alakíthatja a választásunkat az is, melyik milyen mértékben kelti fel a tanulók érdeklődését. Ha sokan jelzik egy-egy részlet kapcsán, hogy szeretik, ismerik, érdemes azt választani, mert ebben az esetben a besorolásnál jöhetnek elő olyan szempontok is, amelyek csak a részlet ismeretében nem.

A korhatár-besorolás során a feldolgozást segíti, ha a tanulók PEGI tartalmi és tévés korhatár-besorolást jelző ikonokat kapnak nyomtatva, és az egyes filmrészletek nyomán ezek közül választanak.

A játékok során 'leleplezzük' a filmek félelemkeltő eszközeit. A cél az, hogy a tanulóknak tudatosuljon: minden, a filmekben látható szorongást, félelmet, rossz érzést keltő elemet trükkökkel alkotnak meg a filmkészítők.

MOZISZÖRNYEK
[35 perc]

Vezessük fel ezt a tevékenységet olyan képek megnézésével, amelyeken nyilvánvalóvá válik a tanulók számára, hogy a filmek félelmetes fenevadjai

számítógépes utómunkának köszönhetők.

A továbbiakban pedig három játszható tevékenység során szereznek a tanulók új tapasztalatokat a témában.

1. Játék állat megszemélyesítése

Arra kérjük a tanulókat, hogy az általuk behozott játék állatot vegyék szemügyre, és az alábbi kérdésnek megfelelően mutassák be a padtársuknak.

Ha tudna, hogyan mozogna? Hogyan ugrálna? Hogyan repülne?

Képzeld el, hogy a játék állatodnak egy ismeretlen, veszélyesnek tűnő lény vagy egy földönkívüli jövevény szerepét kell eljátszania egy filmben. Ki lenne ő? Mi lenne a neve? Hogyan beszélne és mit mondana?

2. Érzések arckifejezés nélkül

Azt játsszuk, hogy a tanulók a játék állatuk bőrébe bújnak, húznak egy érzelmekártyát, ahhoz kapnak egy álarcot, amit az arcuk elé tesznek, és eljátsszák a játék állatukat a kapott érzellemmel. (Fontos, hogy az álarc szerepe az arcjáték elfedése annak érdekében, hogy a gesztusokkal történjen az érzélem bemutatása.) A szereplésre választhatunk önként jelentkezőket a tanulók közül. A többiek feladata az érzélem azonosítása.

Az érzelmekártyán húzhatók:

- bánatos
- békés
- mérges
- izgatott
- ijedt
- agresszív
- ideges
- játékos

3. Játék a méretarányokkal

Ezt a feladatot játsszuk 3-4 fős csoportokban.

A tanulók feladata az, hogy olyan képet készítsenek, amelyen becsapja a szemlélőt a méretarány. Ehhez tisztázzuk velük, hogy ezt úgy tudják elérni, ha a tárgyakat egymáshoz képest megfelelő távolságba helyezik. Nézzünk néhány képet a sorvezetőről, majd bízzuk a csoportokra a feladatmegoldást: készítsenek képet, amin megtámad valakit egy dinoszaurusz, vagy amin valaki egy hatalmas plüssfókától ijed meg.

- otthonról hozott játék állatok
- maszkok (mindegyikből nyomtatva)

- tanári okoseszköz fényképezésre
- sorvezető.ppt (11-18. oldal)



A felvezetéshez használhatjuk a sorvezető 11-14. oldalain találhatóakat, vagy a tanulók érdeklődésének ismeretében választhatunk másikat innét: <https://digitalsynopsis.com/design/movies-before-after-green-screen-cgi/>

1. A játékállatot megszemélyesítő tevékenység során kérjük a tanulókat arra, hogy a bemutatáshoz hunyják be a szemüket, és úgy képzeljék el a játékokat – ezzel is erősítve azt, hogy valóban elképzeljék az állatot a szokatlan helyzetben.
2. Az álarcokat egy előző órán közösen is elkészíthetjük. Ha belefér, az összes érzelmet játszassuk el. Könnyíthetjük a feladatmegoldást, ha kivetítjük a kihúzható érzelmeket.
3. A tevékenységet szervezzük úgy, hogy a csoportok valamivel tudják keretezni a fényképezni kívánt látványt (kezükkel, képkerettel, WC papír gurigával), és amikor egy beállítást megcsináltak, ezt jelzik a tanárnak, aki a tanulók által elmondott beállítással fényképet készít. (További példákat találhatunk itt: <https://www.pinterest.co.uk/lindawlewis/weird-perspective/>)

HÁTTÉRTANULMÁNY

A médiatudatosságra nevelés alappillére a médiával kapcsolatos kritikus gondolkodás fejlesztése, amelyet az idősebbeknél az ún. "kritikai kérdéseken" alapuló elemzéssel fejlesztünk. A kisebbeknél is fontos azonban, hogy reflektáljanak a médiaszövegek működésére. Az itt

használható, a média működésével kapcsolatos alapgondolat az, hogy a média 'teremtett világ', nem a valóság, hanem a valóság reprezentációja. Az ijesztő médiaszövegek csinált, mesterséges voltának felfedezése segíthet az ijesztő médiaélmények feldolgozásában. Azonban ne feledkezzünk meg arról sem, hogy ezek a félelmek sokszor valamilyen erősebb belső szorongás kivételései, amelyek feldolgozása nem tanórai feladat. A tevékenység során csak egy lehetséges megküzdési stratégiát mutatunk be, amelyet a tanulóknak maguknak kell belsővé tenniük.

Ez a folyamat folytatódik a következő feladatban, amikor médiaszöveg létrehozása során a korábbinál mélyebben értik meg a média nyelvének működését.

Szintetizálás.

KILÉPŐ
[5 perc]

A tanulók közül néhányan szóban befejezik a következő mondatot:

Az ijesztőnek szánt filmes jelenetek nem is igazán ijesztőek, mert ...

- *sorvezető.ppt* (19. oldal)

A FELDOLGOZÁS

MÓDJA

MELLÉKLETEK