

ΜÉΔΙΑΔΡΑΚΚ

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



EMBERI ERŐFORRÁSOK
MINISZTERIUMA



TUDATOS ALKALMAZÁSVÁLASZTÁS MOBILESZKÖZRE

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 internet, sokuknak saját eszköze van, illetve szabadon választhat a játékok, alkalmazások között.

A foglalkozás célja, hogy segítse az önálló tudatos döntéseket a médiafogyasztással kapcsolatban, előkészítse az online információ szűrésével kapcsolatos későbbi ismereteket, készségeket, fejlessze a kritikai gondolkodást.

Ráhangolás

1. „Maradj állva, ha ...” (5 perc)
2. Mi mindenre használjuk a telefont? (10 perc)

A FOGLALKOZÁS
FELÉPÍTÉSE

Médiaműveltség fejlesztése

3. Az én telefonom (20 perc)
4. Médiapakk oktatóvideó (10 perc)
5. Alkalmazásbolt 1. - Játékelemzés (20 perc)
6. Alkalmazásbolt 2. - Tervezés (20 perc)

Lezárás, összegzés

7. 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 bevetethetők, kicsit megmozgatják az osztályt, és mindenképp tartsunk szünetet.

TEREM: Több tevékenység is épít a tanulók közötti együttműködésre. A terem 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.

SORVEZETŐ: Készült a foglalkozáshoz egy sorvezető. Ez mankó a tanárnak, és segíti a feldolgozást a tanulóknak. Fontosabb szerepe a feladat kiosztásánál van. Ha van rá lehetőségünk, mindig úgy adjuk ki a feladatot, hogy a nyomtatott mellékletek a tanulók előtt vannak, kivetítve pedig be tudjuk mutatni azt, amit azon látnak, érteniük kell.

MÓDSZERTANI
JAVASLATOK

- tanári számítógép, projektor, hangfal
- mellékletek (előkészítve, nyomtatandók nyomtatva)
- gyurmaragasztó vagy mágnes vagy szálítókötél és csipeszek – az alkalmazás tervezési feladatnál az elkészült tanulói munkák kiállításához

ESZKÖZIGÉNY

A FOGLALKOZÁS MENETE

A tevékenység során a tanulók eszközhasználatára kérdezzük rá. A feladattal kijelöljük a témát. A feladat alkalmas arra, hogy tájékozódjunk a csoportunkról, valamint a tanulók szembesüljenek azzal, a kortárs csoport milyen eszközöket és hogyan használ.

„MARADJ ÁLLVA,
HA ...”
[5 perc]

A tanár feltesz egy kérdést. Azok, akikre igaz az állítás, állva maradnak. Ezt rövid megbeszélés követi, amikor a tanulók elmondhatják tapasztalataikat, véleményüket a kérdés kapcsán.

FELDOLGOZÁS MÓDJA

Újabb körhöz mindenki feláll.

Javasolt kérdések:

Kinek van saját telefonja / tabletje?

Vannak nálatok otthon szabályok arra, hogy mennyit lehet mobilozni? Vannak szabályok arra, hogy mire lehet használni az eszközt?

Töltöttél már le önállóan alkalmazást?

Fontos, hogy a foglalkozásvezető ne tegyen kritikus megjegyzéseket, ne értékelje a válaszokat. Lehetőleg csak az állva maradt és leült tanulók arányára reflektáljon – pl. *“Úgy látom, az osztály több mint felének van telefonja vagy tabletje.”* *„Mit gondoltok, miből lesz több, telefonból vagy tabletből?”* Ha indokolt, a kérdés kapcsán további kérdéseket tehet fel – pl. *„Most azok maradjanak állva, akiknek telefonjuk van / tabletjük van / mindkettő van.”*

A feladat célja, hogy a tanulók felismerjék, megszerezzék az okoseszközök funkcióit, és ezek nem-digitális megfelelőit.

MI MINDENRE
HASZNÁLJUK A
TELEFONUNKAT?
[10 perc]

A tanulókból négy fős csoportokat alkotunk.

Beszélgük át, a kiosztott kártyákon szereplők közül melyik milyen tevékenységet /alkalmazást jelenthet.

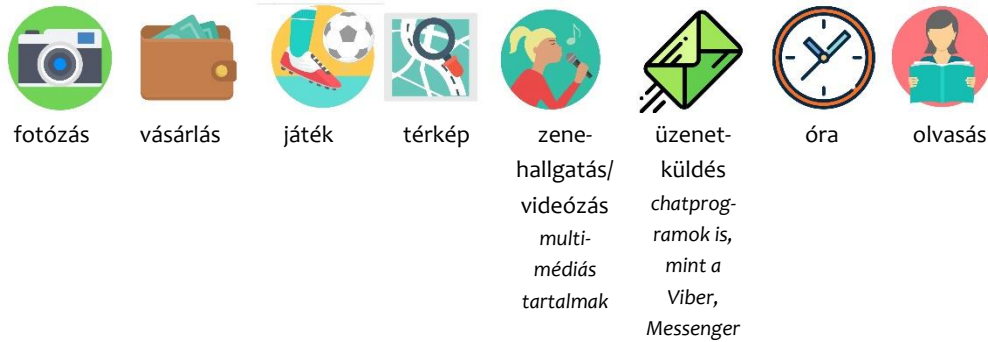
A csoportok válasszák ketté a kapott kártyákat az alapján, melyiket használják inkább gyerekek, melyiket felnőttek. Ezt rövid megbeszélés követi.

A csoportok sorrendbe rakják a kártyákat fentről lefele haladva az alapján, hogy melyik alkalmazást mennyit használják. A tanár a tevékenység közben körbejár, átbeszéli a csoportokban a megoldásokat, majd a feladat végén kihangsúlyozza a különbségeket.

A FELDOLGOZÁS
MÓDJA

- *mobil és valóság – nyomtatni.pdf* (csoportonként 1 nyomtatva)
- *sorvezető.ppt* (2. oldal)

MELLÉKLETEK



Ha a feladathoz szükséges kártyákat különböző színű háttérre nyomtatjuk, könnyen létrehozhatunk véletlen csoportokat.

Olyan alkalmazásokkal dolgozunk, amelyeknek létezik 'hagyományos', nem mobileszköz használatához kötött, illetve nem-digitális változata is.

Tanulságos lehet felfedezni, hogy a tanulók a telefonon milyen funkciókat/alkalmazásokat használnak, és felhívni a figyelmüket a számtalan lehetőségre, amelyet a zsebükben rejlő eszköz elérhetővé tesz.

A korosztályra jellemző mobilos tevékenységek elsősorban a játék és multimédiás tartalmak fogyasztása, az üzenetküldés és a fotózás, persze a feladat megoldása csoportonként más lehet. Fontos, hogy ne ítélkezzünk, ne nyilvánítsunk véleményt a válaszokkal kapcsolatban, de ha a jellemzőtől eltérő válasz hangzik el, bátran kérdezzünk rá – pl: „Meséj el egy helyzetet, amikor Te használod a térképet!”

Az ikonok a fenti szempontok figyelembe vételével bővíthetők. Javasolt elérési hely: <https://www.flaticon.com/>

A feladat célja médiaélmény-feldolgozás telefonrajzolással.

AZ ÉN
TELEFONOM
[20 perc]

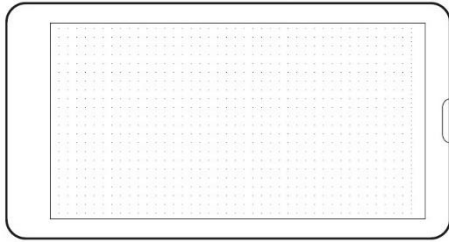
Minden tanulókat telefon sablont adunk. Arra kérjük őket, képzeljék el, hogy a legjobb barátjuk megkapja élete első telefonját, és őket kéri meg, hogy telepítsenek rá alkalmazásokat. A feladat az, hogy rajzolják meg a sablonba az appok logóit.

A FELDOLGOZÁS
MÓDJA

A rajzolást közös megbeszélés, reflexió követi, amikor elhangzik, melyik alkalmazásra miért van szükség.

- *okostelefon sablon* (résztevőnként 1 nyomtatva)
- *sorvezető.ppt* (3. oldal)

MELLÉKLETEK



Ennél a korosztálynál a médiáról való tanulás legfontosabb módszere a médiaélmény-feldolgozás: saját élményeik felidézésével, és az élmények feldolgozásával (itt rajzolással) lehetőséget adunk a médiával kapcsolatos érzések kifejezésére. Az alkotó folyamatot követő beszélgetés során az élmény rendszereződik, tudássá alakul. Ezért is fontos az alkalmazások kategóriáinak pontos használata.

A feladat során a gyerekek kiélik a telefonhoz kapcsolódó pozitív érzéseiket. (Erre ritkán van lehetőségük.) Lehet arra számítani, hogy kötődni fognak az alkotásukhoz, engedjük megtartani nekik azokat.

A kisebbeknél a rajzolást követően gyakran kialakul spontán telefonos szerepjáték. Amennyiben az időkeretek engedik, ezt hagyjuk.

Az 1-2. évfolyamos tanulók esetében indokolt lehet a feladatot módosítani úgy, hogy a gyerekek egyszerűen üres lapra telefont vagy tabletet rajzolnak a lap méretével azonos méretben. Amikor a rajzok elkészültek, a tanulók elmesélik, mit és miért rajzoltak. A reflexió során tudatosítják a rajzhoz kapcsolódó élményeiket, benyomásaikat.

A tevékenység célja a mobilalkalmazások témájának fókuszálása, az alkalmazásszerzés nyújtotta lehetőségek és veszélyek tudatosítása.

MÉDIAPAKK
OKTATÓVIDEÓ
[10 PERC]

Indítsunk a tevékenységet beszélgetéssel.

A feldolgozást segítő kérdések a fókuszáláshoz:

Neked milyen telefonod/tabletet van?

Amikor alkalmazást töltesz le, hogyan választasz?

Volt már, hogy nem tetszett, amit választottál? Miért? Mit csináltál?

A FELDOLGOZÁS
MÓDJA

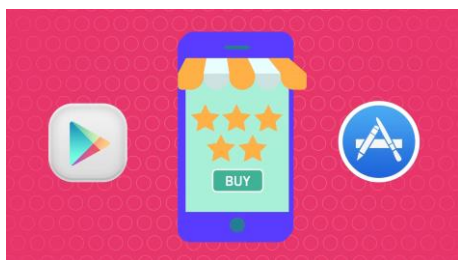
Megnézzük a videót, ezt újabb megbeszélés követi.

A feldolgozás segítő kérdések:

Mi volt a legérdekesebb?

Mi az a három elem, amit mindenképpen meg kell nézni az alkalmazások választásakor? (alkalmazáson belüli vásárlások, személyes adatok, reklám)

- MÉDIAPAKK – Mobil médiatudatosság (1-4. évfolyam)
https://youtu.be/740_NteeD8c
- sorvezető.ppt (4. oldal)



HÁTTÉRTANULMÁNY

Az kisgyermekkorú internetezéssel kapcsolatban megkerülhetetlen kérdéskör a mobilalkalmazások biztonsága. Ennek a korosztálynak javasolt a szülei segítségével alkalmazásokat választani. Nem megbízható helyről letöltött (de akár hivatalos alkalmazásboltból származó) appok esetében is előfordulhat, hogy jogosulatlanul gyűjtenek adatot a felhasználótól, vagy akár veszélyt jelentenek az eszközre. (Ugyan az utóbbiakat az alkalmazásboltok rendszeresen szűrik, de a folyamatosan és gyorsan bővülő kínálat miatt az ellenőrzés során képtelenek mindent megfelelően szűrni.) Az oktatóvideó három fő elemet emel ki ahhoz, hogy a gyerekek számára érthető legyen a médiarendszerek működése: a reklámokat, az alkalmazáson belüli vásárlásokat és a személyes adatok kérdését. A videó alapján ezek tisztázása a legfontosabb.

Elvégezhető a feladat 1-2. évfolyamos tanulókkal is, az ő esetükben azonban a felvezető beszélgetéssel még alaposabban meg kell árgyazni a videónézésnek:

Melyik a kedvenc játékod? Hogy működik? Mit lehet vele csinálni?

Fényképeztél már telefonnal?

Tudod, hogy kerülnek az alkalmazások a telefonra?

A médiaszöveg-értési tevékenység során tematizáljuk az alkalmazásokkal kapcsolatos elvárások szempontjait, tudatosítjuk ezek szerepét, megbeszéljük az előnyöket, hátrányokat.

ALKALMAZÁS-
BOLT 1. –
JÁTÉKELEMZÉS
[20 perc]

A tanulók a korábban kialakított négy fős csoportokban dolgoznak. Csoportonként három alkalmazás leírását, és négy különböző szempontkártyát kapnak. A feladat az, hogy a szempontkártyák figyelembe vételével, az alkalmazásleírásokat vizsgálva döntsék el, melyiket töltenék le. A csoport minden tagja különböző szempontkártyát kap, a feladatmegoldás során egy tanulónak csak a kapott szempontok szerint kell vizsgálnia.

A FELDOLGOZÁS
MÓDJA

(Egy csoport azonos típusú alkalmazást kap – vagy rajzoló vagy autóversenyes program.)

A gyakorlatot közös megbeszélés követi: azok a csoportok, amelyek azonos alkalmazásokat kaptak egymást követően indokolják döntésüket.

MELLÉKLETEK

- annyi példány nyomtatva, ahány csoportnak osztjuk (ha az összes csoport száma 4, akkor 2 csoport kapja ezt a mellékletet): *rajzlapp (1), rajzlapp (2), rajzapp (3)*
- annyi példány nyomtatva, ahány csoportnak osztjuk (mint fent!): *verseny (1), verseny (2), verseny (3)*
- *kérdéskártyák (csoportonként 1 nyomtatva)*
- *sorvezető.ppt (5. oldal)*



<p>Más felhasználók véleménye</p> <p>Hányan töltötték le? Milyen véleményeket olvastál róla? Hány csillagos az értékelése?</p>	<p>Jó-e tíz éven aluliaknak?</p> <p>Milyen a korhatár-besorolás? Igényel regisztrációt? Igényel internet-kapcsolatot?</p>
<p>Ingyenes vagy fizetős?</p> <p>Mennyibe kerül? Vannak benne reklámok? Vannak benne alkalmazáson belüli vásárlások?</p>	<p>Mennyire biztonságos?</p> <p>Milyen véleményeket olvastál róla? Milyen adatokhoz fér hozzá (engedélykérések)? Kell hozzá internetkapcsolat?</p>

HÁTTÉRTANULMÁNY

Az alkalmazásválasztás (gyereknél és felnőttél is) két fő szemponton alapul:

1. érdekes, jól használható-e (ezt az értékelésből, a letöltések számából, a felhasználói véleményekből, és a képernyőképekből, videókból szűrhetjük le)
2. biztonságos-e (leginkább az engedélykérésekből következtethetünk rá)

Nem érdemes teljesen elzárkózni a fizetős alkalmazásoktól. Az ingyenes verzió néha keveset tud (jellemző konstrukció, hogy az igazán érdekes új pályákhoz, eszközökhöz, lehetőségekhez csak alkalmazáson belüli vásárlással juthatunk hozzá). Ugyanakkor a fizetős alkalmazások jellemzően nem bombáznak minket reklámokkal.

Biztonsági veszélyt az alkalmazások engedélykérései jelentenek. Fontos, hogy mielőtt elfogadunk egy engedélykérést, mindig tájékozódjunk, és gondoljuk végig, mire használhatja a kért adatokat az alkalmazás. (Pl. gyanús lehet, ha egy számológép alkalmazás kéri a helyadatainkat vagy a telefonkönyvünk tartalmát.)

A médiaszöveg alkotási feladat célja a megszerzett tudás rögzítése az alkotás eszközével. Itt a fantáziának van nagy szerepe, hogy minél izgalmasabb alkalmazást találjanak ki a tanulók.

ALKALMAZÁS-
BOLT 2. –
TERVEZÉS
[20 perc]

Minden tanuló kap egy sablont, amelyre elkészítheti a saját, kitalált játék leírását, besorolását. (Utóbbi kapcsán a legtöbb esetben csak választaniuk kell a felkínált opciók közül.) Az elkészült leírásokat állítsuk ki, a tanulók nézzék meg a tárlatot, és 'letöltéssel' díjazzák a jó megoldásokat.

A FELDOLGOZÁS
MÓDJA

A feladat zárásaként nézzük meg, melyek voltak a legkelendőbb alkalmazások, beszéljünk róla, vajon miért.

- *saját app* (résztevőnként 1 nyomtatva)
- *sorvezető.ppt* (6. oldal)

MELLÉKLET

Az alkalmazás neve, leírása

Logó

Kategória:

Alkalmazáson belüli vásárlások: Van /Nincs

Reklámok: Van /Nincs

Ár:

Regisztrációt igényel: Igen /Nem

Internetkapcsolatot igényel: Igen /Nem

Milyen adatokhoz fér hozzá (engedélykérés)?
hely adatok, felhasználói fiókok, telefonkönyv, fotók és médiaelemek, tárhely, wifi csatlakozási információk

Letölthető:

A kiállítást szervezhetjük úgy, hogy gyurmaragaccsal kitesszük az alkalmazásleírásokat a táblára, vagy a táblára erősítjük mágnessel, esetleg az osztályteremben kivesített kötélre csíptetjük fel őket.

Az alkalmazásvásárnál korlátozhatjuk a 'letöltések' számát, pl. mindenki csak hármat szerezhethet meg.

Szintetizálás.

KILÉPŐ
[5 perc]

Minden tanuló előhív az emlékezetéből egy kifejezést, ami a foglalkozáshoz kapcsolódik. (Ha nem egyértelmű a kapcsolat a foglalkozással, abban az esetben rákérdezzük.)

A FELDOLGOZÁS
MÓDJA