



ÁLTALÁNOS ISKOLA 3. ÓRA

Készítette az EFOP 1.8.0-VEKOP-17-2017-00001
„Egészségügyi ellátórendszer szakmai módszertani fejlesztése” című projekt
Népegészségügyi alprojekt A/III. munkacsoportja.

A projekt a Széchenyi 2020 program keretében valósul meg.

Eredménytermék készítésének dátuma:
2019.01.15.



Egészségügyi Ellátórendszer
Szakmai Módszertani Fejlesztése
EFOP-1.8.0-VEKOP-17-2017-00001

SZÉCHENYI 



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



FOGLALKOZÁSTERV 45 perces tanóra

Célcsoport/osztály: 5. évfolyam (3. óra)

Modul megnevezése: Digitális világ

Témakör megnevezése: Online videojátékok helyes használata

Órakeret/Időtartam: 45 perces tanóra

1. Feldolgozandó ismeretek: Online videojátékok, függőséget okozó hatások kivédése, házirend, digitális házirend, szabadidő hasznos eltöltése

2. Kulcsfogalmak: online videojáték, függőség, digitális házirend

3. Kapcsolódás a tantárgyak között: Mozgóképkultúra és médiaismeret, informatika

4. Kapcsolódás a többi modul között: Mozgás és gerincvédelem, társas kapcsolatok, egészséges jövőkép

5. A foglalkozás fejlesztési eredményei: A tanulók megismerik a videojátékok működését, megtanulják ezek valóság-torzító és függőség okozó hatásainak kivédését, megismerkednek napirend és digitális házirend fontosságával. Képesé válnak a játékkal kapcsolatos érzelmeik kontrollálására és megfogalmazására.

6. Témakörhöz kapcsolódó, felhasználható források a pedagógusnak:

- Fromann Richárd (2017) Játékoslét. A gamifikáció világa. Typotex kiadó
- Galán Anita (2012): Játék vagy függőség? A játékszenvedély veszélyeztette ifjúság Elérhetőség: http://metszetek.unideb.hu/files/2012_1_08_0.pdf Utolsó letöltés: 2019. 08. 20.
- Vajna Tamás (2018): Jobban jár a világ, ha a játékfüggőség betegség lesz? Elérhetőség: <https://qubit.hu/2018/01/01/jobban-jar-a-vilag-ha-a-jatekfuggoseg-betegseg-lesz> Utolsó letöltés: 2019. 08. 20.

7. Ajánlott irodalom/művészeti alkotás:

Love Child (2017): Halálos játékszenvedély. Dél-koreai-amerikai dokumentumfilm, 75 perc



Időkeret	Elsajátítandó tudásanyag Ismeretek/tartalmak/célok	Óra/Foglalkozás menete Feldolgozás: tanítói, tanári/tanulói tevékenységek	Alkalmazott módszerek/ szervezési módok, munkaformák	Alkalmazott szemléltető eszközök, felszerelések, oktatástechnikai eszközök
10 perc	Ráhangolódás	<p>A gyerekek körben állnak, és szóforgóban, vagyis az óramutató járásával megegyezően mond egy szót, mi a kedvenc játéka (lehet internetes és hagyományos játék is), és próbálja megfogalmazni, hogy a táblára felírt érzelmek alapján mit érez játék közben:</p> <ul style="list-style-type: none">• félelem• harag• düh• unalom• szomorúság• zavarodottság• fáradtság• üresség	Frontális osztálymunka	Tábla, táblafilc A szavak mellé esetleg olyan típusú emotikonokat is rajzolhat a tanár, vagy valamelyik gyereket megkéri erre szünetben.
10 perc	Filmelemzés	A tanár közli, hogy az óra témája az lesz, hogyan tudjuk kikapcsolni a gépet. Hogyan tudunk uralkodni a program által keltett érzelmeinken.	Csoportmunka (a csoportok együtt maradnak)	Laptop, projektor, hangfal, kisfilm: https://www.youtube .



		<p>Elmondja a tanulóknak, hogy egy filmet fognak megnézni három szereplővel: gyerek, anyuka, kiskutya. A feladat a következő: filmnézés után mesélik el a csoporttagok egymásnak egy-egy szereplő bőrébe bújva a maga szempontjából a történetet.</p> <p>Megfigyelési szempontok:</p> <ul style="list-style-type: none">• Hogy érzik magukat a szereplők a film elején?• Mi a meglepetés célja?• Mi a konfliktus tárgya?• Honnan érzékelhető a konfliktus?• Miért viselkedik a kisi a kutyával ellenségesen eleinte?• Mit gondol vajon magáról a fiú?• Mikor történik fordulat?• Miként alakul a fiú véleménye saját magáról?• Hogyan képzeld a történet folytatását?		<p>com/watch?v=96kl8Mp1uOU</p> <p>kártyalapok a szereplőkkel (3 fős csoportonként 1-1-1 kutya, gyerek, anyuka)</p>
5 perc	A film közös megbeszélése	<p>A tanár az alábbi kérdéseket teheti fel:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ki mennyi időt tölt számítógépes játékokkal?• Ki az, aki belemerült már annyira a videojátékozásba, mint a film elején a kisi?• Volt-e már otthon abból konfliktus, hogy sokat játszottatok digitális eszközökkel?• A szülők mennyire szabályoznak otthon: mivel, mennyi ideig játszatsz, mikor kell lefeküdni?• Van-e otthon digitális házirendetek: mikor, milyen digitális eszközt, mire és mennyi ideig használhattok, mikor mellőzitek a digitális	Frontális osztálymunka, beszélgetés	



		eszközöket (tablet, TV, okostelefon stb).		
15 perc	A videójátékok előnyei és hátrányai	<p>Fürtábrán a tanár segítségével összegyűjtik a diákok az online videójátékok előnyeit és hátrányait. A megállapításokhoz a tanár kiegészítéseket tesz.</p> <p>Lehetséges válaszok</p> <p>Előnyök:</p> <ul style="list-style-type: none">• szórakoztat, kikapcsol → fontos a mértékletesség, hogy ne csak digitális élményeket szerezzünk, szánjuk időt biciklizésre, túrázásra vagy kutyasétáltatásra• kihívás• örömet okoz, ha nyerek → ugyanakkor függőséget okozhat az azonnali sikerélmény• örömet okoz, mert bármikor újrakezdhetem, ha hibáztam a játékban → a való életben is kijavíthatunk bizonyos hibákat, de nem mindig mindent, és emiatt is magába szippantathat a játék• használnom kell az eszemet bizonyos játékoknál → ez jó egy darabig <p>Hátrányok:</p> <ul style="list-style-type: none">• nem lesz mindenkiből e-sportoló, tehát fontos, hogy legyen más pályaorientációs terünk is• sok időt elvesz más élményektől (rajzolás, futás, „lógás” a parkban a barátokkal)• ha nem sikerül valami azonnal, agresszívvá	Frontális osztálymunka	Tábla, táblafilc



		<p>válhatok vagy épp lehangoltta → meg kell tanulni az érzelmeinket kontrollálni</p> <ul style="list-style-type: none">• káros az egészségre → nagyon fontos játék közben, hogy védjük gerincünket, azaz megfelelő testtartásban ülünk, karjainkat támasszuk meg, kellő távolságra ülünk, hogy ne romoljon a szemünk• a valóság látszatát keltik a játékok, de ez közel sem a valóság, csupán egy valóság-utánczat, egy virtuális valóság, ami függővé tehet• az alvás előtti játék káros → felfokozott állapotba tesz, a kékfény gátolja, hogy könnyedén elaludjunk → rosszkedvűek, álmosak leszünk az iskolában → alulteljesítünk → motiválatlanná válunk <p>Összegezve: az online videójátékok jók, hasznosak, de csak mértékkel, mert máskülönben, ha túlzásba vesszük a játékot, az már nem játék, függőséget okozhat. Emiatt is kell a jó időbeosztás, a házirend, és a digitális házirend, hogy eltaláljuk az egészséges arányokat, harmonikusan éljünk és fejlődjünk</p>		
5 perc	Kilépőkártya	Minden tanuló írjon fel egy kártyára olyan nem digitális dolgokat, amelyek hasonló örömteli dolgokat okoznak az életben, mint az online játékok (mivel tudná helyettesíteni az online játékok okozta örömeket, flow-t, nem digitális hobbik)	Egyéni munka	Kártyalapok, tollak





Célcsoport/osztály: 5. évfolyam (3. óra)

Modul megnevezése: Digitális világ

Témakör megnevezése: Online videojátékok helyes használata

Órakeret/Időtartam: 10 perc

Időkeret	Elsajátítandó tudásanyag Ismeretek/tartalmak/célok	Óra/Foglalkozás menete Feldolgozás: tanítói, tanári/ tanulói tevékenységek	Alkalmazott módszerek/ szervezési módok, munkaformák	Alkalmazott szemléltető eszközök, felszerelések, oktatástechnikai eszközök
10	Filmelemzés	<p>A tanár közli, hogy az óra témája az lesz, hogyan tudjuk kikapcsolni a gépet. Hogyan tudunk uralkodni a program által keltett érzelmeinken.</p> <p>Elmondja a tanulóknak, hogy egy filmet fognak megnézni három szereplővel: gyerek, anyuka, kiskutya. A feladat a következő: filmnézés után mesélik el a csoporttagok egymásnak egy-egy szereplő bőrébe bújva a maga szempontjából a történetet.</p> <p>Megfigyelési szempontok:</p> <ul style="list-style-type: none">• Hogy érzi magukat a szereplők a film elején?• Mi a meglepetés célja?• Mi a konfliktus tárgya?• Honnan érzékelhető a konfliktus?• Miért viselkedik a kisfiú a kutyával ellenségesen eleinte?• Mit gondol vajon magáról a fiú?• Mikor történik fordulat?	Csoportmunka (a csoportok együtt maradnak)	Laptop, projektor, hangfal, kisfilm: https://www.youtube.com/watch?v=96kl8Mp1uOU kártyalapok a szereplőkkel (3 fős csoportonként 1-1-1 kutya, gyerek, anyuka)



- | | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Miként alakul a fiú véleménye saját magáról?• Hogyan képzeled a történet folytatását? | | |
|--|--|--|--|--|