



## 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:  
2020.01.20.



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

**SZÉCHENYI** 2020



MAGYARORSZÁG  
KORMÁNYA

Európai Unió  
Európai Szociális  
Alap



**BEFEKTETÉS A JÖVŐBE**



## FOGLALKOZÁSTERV 45 perces tanóra

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

**Modul megnevezése:** Káros szenvedélyek

**Témakör megnevezése:** Digitális kalandor!

**Órakeret/Időtartam:** 45 perces tanóra

---

### 1. Feldolgozandó ismeretek:

- Szabadidő helyes eltöltése
- Helyes internethasználatra való nevelés (az internet szerepe az életünkben, hatásai)
- Digitális világ miatt – közvetett és közvetlen módon – kialakult káros szenvedélyek és kommunikációs változások feltárása
- Digitális függőség (digitális immunrendszer, játékszenvedély, offline-online játékok miatt kialakult viselkedési addikciók, szerencsejátékok)
- Emotikonok szerepei, jelentésük

**2. Kulcsfogalmak:** internet, szleng, közösségi oldal, digitális immunrendszer, játékszenvedély, „online-offline” világ

**3. Kapcsolódás a tantárgyak között:** egészségtan, erkölcsstan, osztályfőnöki óra, vizuális kultúra, magyar nyelv és irodalom

**4. Kapcsolódás a többi modul között:** Digitális világ, Egészségügyi szolgáltatások, Társas kapcsolatok, Környezet

### 5. A foglalkozás fejlesztési eredményei:

- A tanulónak ismernie kell az internettel kapcsolatos alapfogalmakat.
- A tanuló rendelkezzen a szabadidő helyes eltöltésének alternatív lehetőségeivel.
- Ismerje a digitális világ miatt kialakult káros szenvedélyeket és az ezzel kapcsolatos fogalmakat.



- Képes legyen különbséget tenni az internet előnyei és hátrányai között.
- Ismerje fel, hogy a digitális világ által nyújtott lehetőségek megváltoztatják a verbális és non-verbális eszköztárainkat.

## 6. Témakörhöz kapcsolódó, felhasználható források a pedagógusnak:

Laczházi Gyula: Az emotikonok és a koraújkor érzelemkifejező technikái: [http://magyar-irodalom.elte.hu/arianna/irat/emoticon.html#\\_edn1](http://magyar-irodalom.elte.hu/arianna/irat/emoticon.html#_edn1)

## 7. Ajánlott irodalom/művészeti alkotás:

### Pedagógusoknak, szülőknek:

- Dr. Tari Annamária: Generációk online. Budapest, Tericum Kiadó, 2015.
- Nem vagy egyedül című kisfilm (UNICEF kampány): <https://unicef.hu/nemvagyegyedul>
- Nemzetközi kampány a gyermekek online szexuális kizsákmányolása ellen: <http://www.police.hu/hu/hirek-es-informaciok/bunmegelozes/aktualis/nem-vagy-egyedul-0>

### Gyerekeknek:

- Lázár Ervin: Dömdö- dömdö- dömdödöm - A Négyszögletű Kerek Erdő. Budapest, Móra Kiadó, 2016.
- Kék Vonal Gyermekkrízis Alapítvány honlapja: <https://www.kek-vonal.hu>
- A biztonságos internethasználatról: <http://saferinternet.hu/>
- A Nemzeti Bűnmegelőzési Tanács honlapja: <http://www.bunmegelozes.info/>



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
		<p><b><u>I. Az óra/foglalkozás bevezetése</u></b></p> <p>Az osztálytermet csoportmunkához rendezzük be. Egy csoportba ideális, ha 4-5 tanuló kerül.</p> <p>Az órán használt feladatlapok, képek előkészítése, interaktív tábla, vagy kivetítő bekapcsolása</p>		
1 perc	<p>Témára vezetés, hangulati előkészítés, kommunikációs képesség fejlesztés.</p> <p><i>Ajánlás: Amennyiben a nevelő nem ismeri a csoportot,</i></p>	<p><b><u>II. Az óra/foglalkozás témájának bevezetése, csoportkialakítás, motivációs játék</u></b></p> <p><b>II.1 Csoportkialakítás</b></p> <p><i>Köszöntök mindenkit. Látom már mindenki helyet foglalt egy asztalnál, de a mai órán a véletlen fogja eldönteni, hogy ki kivel fog egy csapatban dolgozni. Körbe megyek és a kis zsákból mindenki húzhat majd egy képet/emotikont. A feladat az lesz, hogy az</i></p>	heterogén csoportok kialakítása	színes emoji kártyák, tábla



<p>5 perc</p>	<p><i>mindenképpen javasolt egy előzetes szokásokat (szabadidő, internethasználat stb.) felmérő tesztet kitöltetni és értékelni.</i></p> <p>Várhatóan a gyerekek két-három különböző gondolattal is felruházzák az adott jeleket. A játék során tapasztalhatják, hogy a nyelvi kommunikáció milyen nagy mértékben sérül, ha szavak helyett emojikkal kommunikálunk. Rá kell világítani, hogy a digitális szleng használata is függőséget</p>	<p><i>azonos képet/emotikont húzók találják meg egymást és üljenek le egy asztalhoz.</i></p> <div data-bbox="907 395 1227 576"></div> <p>A csoportok olyan emotikonokat/hangulatjeleket kapjanak, amikkel ritkán találkozunk, ránézésre is több jelentéssel bírnak. Például a fent látható 6 szimbólum.</p> <p><b>II.2 Kinek mit jelent?</b></p> <p><i>Az asztal közepén kitűzőket láttok. Arra kérek titeket, hogy mindenki válasszon belőle egyet.</i></p> <p><i>Írnok: a feladatoknál ő lesz, aki ír.</i></p> <p><i>Szónok: beszél a csoport nevében.</i></p> <p><i>Csendfelelős: figyeli és óvja a csoporton belül a csendet és a rendet.</i></p> <p><i>Eszközfelelős: ő veszi ki az aktuális feladatlapokat.</i></p>	<p>szerepkártyák kiosztása</p>	<p>kooperatív munkához szükséges szerepkártyák/kitűzők</p>
---------------	--	---	--------------------------------	--



okozhat és sokszor „tudat alatt” épül be szokásaink tárába.

„Aki manapság elektronikus levelezést vagy SMS-t használ (és ki ne használna), minden bizonnyal találkozott már az emotikonokkal. Az utóbbi időben ezek már a kommunikáció megszokott részét képezik, legalábbis a fiatalabb korosztály körében. Az emotikonok (vagy másképpen, az ősemoticon után pars pro toto elnevezve: smileyk) az érzelmek kifejezésére alkalmas grafikus jelek, számítógépünk vagy mobiltelefonunk billentyűzetének segítségével megjeleníthető karakterkombinációk. Magyar neve tudomásom szerint még nincs: az érezjel magyaráítás megfontolandó lehet, én a továbbiakban az emotikon

(A szerepkártyák/kitűzők is lehetnek emotikonok, kapcsolódva az óra témájához.)



*Minden asztal közepére elhelyeztem egy borítékot. Arra kérek titeket, hogy vegyétek ki azt a lapot, amin a táblán is látható emotikonok szerepelnek.*



feladatok megbeszélése,  
tanári magyarázat

boríték,  
emotikonos lap,  
tábla



<p>illetve smiley megnevezésnél maradok. Az első smiley elküldése 1982-re datálódik; de az őssmiley már a hetvenes években, az ASCII művészetben kialakult. E jelek széles körű használata azonban csak az elektronikus levelezés és az SMS-ezés általánossá válásával következett be. Nem kizárt, hogy ezek a ma az elektronikus levelezésben és SMS-ben használatos jelek nemsokára a hagyományos kommunikációs formákban, a papírra jegyzett üzenetekben is feltűnnek. Alapvetően mégis az új médiumokhoz, kommunikációs eszközökhöz kapcsolódnak.” (Laczházi Gyula: Az emotikonok és a koraújkor érzelmkifejező technikái)</p>	<p><i>Mi az összefoglaló nevük a táblán és a szerepkártyákon látható képeknek? (smiley/emotikon/hangulatjelek)</i></p> <p><i>Hol használjuk őket? (sms, közösségi oldalak, internet)</i></p> <p><i>Ki az, aki szokott használni ilyen jeleket?</i></p> <p><i>Most az lesz a feladatotok, hogy a lapon szereplő kis jelekről csoporton belül beszéljétek meg és mindegyik alá írájatok le annak egy szavas jelentését.</i></p> <p><i>A megoldásra 1 perctek van.</i></p> <p>A feladat zárásaként minden csoportot meghallgatunk, az elhangzott válaszokat a táblán rögzítjük.</p> <p><i>Láthatjátok, hogy egy kis jelet hányféle jelentéssel ruháztok fel. Ez azért veszélyes, mert ha nem szépen, szavakkal fejezitek ki a gondolataitokat, mondjuk egy messenger üzenetben, hanem ilyen jelekkel, akkor előfordul, hogy a fogadó fél teljesen félreérti az üzeneteteket.</i></p>	<p>tanári kérdések</p> <p>kooperatív csoportmunka</p> <p>csoportbeszámoló, megbeszélés</p>	
--	---	--	--



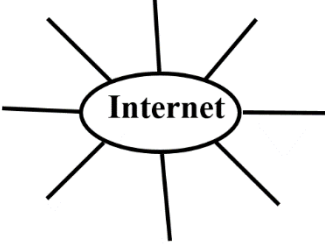
5 perc		<p><i>Előfordult már valakivel hasonló?</i></p> <p><b>2.3. Nyelvi változások</b></p> <p><i>Az internet használatával, a szöveges üzenetek megjelenésével egy újfajta kommunikációs szleng is kialakult. Gondolok itt például arra, hogy sokan a „vagyok” helyett, már csak annyit írnak „vok”.</i></p> <p><i>A következő játékban a nyelvi eszköztárunk ezen változását fogjuk megvizsgálni.</i></p> <p><i>Vegyétek ki a borítékból azt a lapot, amin egy versidézetet találtok. A csoportok feladata az lesz, hogy Petőfi Sándor: Anyám tyúkja című művének első versszakát írjátok át „netes szleng” nyelvezetre.</i></p> <p><i>Az elkészült munkákat meghallgatjuk oly módon, hogy először az eredeti, majd az átírat hangozzon el. A tervezetben szerepelt vers csak példa volt. Szabadon választhatunk másikat.</i></p>	kooperatív csoportmunka  csoportbemutató, tanulságok levonása	borítékban versidézet íróeszköz
--------	--	--	---	---------------------------------





5 perc	<p>Témára vezetés, hangulati előkészítés, kommunikációs készség fejlesztése.</p> <p>Rávilágítani az „offline” és „online” kommunikáció különbségeire.</p> <p>Az internet sok mindent felgyorsít, így az egymás közötti kommunikációban is változás történik és ez progresszív jelenség.</p> <p>A diákoknak ismernie kell az internettel kapcsolatos alapfogalmakat. Az internet fogalmának tisztázása.</p> <p>Internet: Internetwork szóból ered, amely szó szerint hálózatok közöttit jelent. Olyan globális számítógépes hálózat, amelyen a számítógépek az <a href="#">internetprotokoll</a> (IP)</p>	<p><b>III. Új ismeret átadása feladatokkal, megfigyelésekkel, gyakorlatokkal</b></p> <p><i>Beszélgettünk már a digitális világban használt nyelvi eszközökről, de vajon tudjátok-e, hogy mi az az internet, miért hozták létre, mire használhatjuk?</i></p> <p><b>3.1. Pókháló</b></p> <p><i>Mielőtt válaszolunk ezekre a kérdésekre, szeretném tudni, hogy ti mi mindent tudtok az internetről. Az eszközelelősök a borítékban találnak egy lapot, amin egy pókhálóhoz hasonló ábra van. Kérem, vegyétek elő. Az lesz a feladatotok, hogy a vonalak végére egy- egy szóban írjátok le, mit tudtok az internetről. Ha kevés a vonal, nyugodtan húzhattok még.</i></p>	csoportmunka, előismeretek aktiválása, rendszerezés	borítékban feladatlap
--------	--	---	---	-----------------------



9 perc	<p>segítségével kommunikálnak. Felhasználók milliárdjait kapcsolja össze és lehetővé teszi olyan elosztott rendszerek működtetését, mint például a <a href="#">világháló</a>. WWW= World Wide Web</p> <p>Az internet napjainkban állandóan jelen van életünkben. Rengeteg dologra lehet használni, ami sokszor hasznos lehet. Ám nagyon vigyázni kell, és rendkívüli odafigyelést igényel a használata, mert amennyi pozitívumot fel lehet sorolni mellette, annyi negatívumot is. Az internetnek (mint másnak az életben) szintén van „használati útmutatója”, de sokszor ezeket nem vesszük figyelembe.</p>	 <p>A kitöltést követően végig hallgatjuk a csoportok válaszait. Néhányat rögzítünk a táblára is.</p>	csoportbemutató	tábla
--------	---	---	-----------------	-------



<p>5 perc</p>	<p>Fel kell hívni a figyelmet az internet veszélyeire! A világhálón számos veszély leselkedik ránk, ami jogi és egészségügyi következményekkel járhat.</p> <p>Internet veszélyei: adatvesztés, adathalászat, cyberbullying, verbális erőszak megjelenése, tiltott tartalmakhoz való hozzáférés, csalások, félreinformálás.</p>	<p><b>3.2. Irányított beszélgetés</b></p> <p><i>Az elhangzottak alapján közösen fogalmazzuk meg, hogy mi az internet?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit jelent a „www”?</li> <li>- Mikor és miért hozták létre?</li> <li>- Ti mire használjátok az internetet?</li> </ul> <p><i>Közösen töltsük ki a táblán látható internetre vonatkozó táblázatot!</i></p> <p>Az alul látható táblázatban szereplő mondatok a lehetséges tanulói válaszokat tartalmazza.</p> <table border="1" data-bbox="745 743 1462 1345"> <thead> <tr> <th>ELŐNYÖK</th> <th>HÁTRÁNYOK</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- kapcsolatban állhatunk a világgal</td> <td>- egyre kevesebb könyvet olvasunk</td> </tr> <tr> <td>- közösségi oldalakon kapcsolattartás</td> <td>- visszaélhetnek adatainkkal, fotóinkkal</td> </tr> <tr> <td>- tanulási lehetőség</td> <td>- megtévesztő, vagy helytelen információhoz jutunk</td> </tr> <tr> <td>- útvonaltervezés</td> <td>- egészségkárosító hatás</td> </tr> <tr> <td>- online vásárlás</td> <td>-FÜGGŐSÉG</td> </tr> <tr> <td>- elektronikus ügyintézés</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> </tbody> </table>	ELŐNYÖK	HÁTRÁNYOK	- kapcsolatban állhatunk a világgal	- egyre kevesebb könyvet olvasunk	- közösségi oldalakon kapcsolattartás	- visszaélhetnek adatainkkal, fotóinkkal	- tanulási lehetőség	- megtévesztő, vagy helytelen információhoz jutunk	- útvonaltervezés	- egészségkárosító hatás	- online vásárlás	-FÜGGŐSÉG	- elektronikus ügyintézés	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	<p>előismeretek aktivizálása, új ismeret elemzése</p>	<p>táblakép: táblázat</p>
ELŐNYÖK	HÁTRÁNYOK																															
- kapcsolatban állhatunk a világgal	- egyre kevesebb könyvet olvasunk																															
- közösségi oldalakon kapcsolattartás	- visszaélhetnek adatainkkal, fotóinkkal																															
- tanulási lehetőség	- megtévesztő, vagy helytelen információhoz jutunk																															
- útvonaltervezés	- egészségkárosító hatás																															
- online vásárlás	-FÜGGŐSÉG																															
- elektronikus ügyintézés	.....																															
.....	.....																															
.....	.....																															
.....	.....																															
.....	.....																															
.....	.....																															
.....	.....																															
.....	.....																															



	<p>Egészségkárosító hatásai (példa): digitális eszközök miatt a látás megromlása, lelki függőséget okozhat, játékszenvedély kialakulásához vezethet.</p>	<p>A pedagógusnak készülni kell saját, már előre elkészített mondatcsíkokkal is. Először a gyerekek mondatai kerülnek fel a táblára, és ha szükséges, ezt egészítjük ki.</p> <p>Ha a gyerekek maguktól említik meg a helytelen információhoz jutás pontot, akkor azonnal levetítjük neki a 3.3. pontban említett videót</p> <p><b>3.3. Internet hátrányai:</b></p> <p><i>Szeretnék nektek levetíteni egy videót, ami az internetezés egyik hátrányára hívja fel a figyelmet.</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZOqMk3fEnzI">https://www.youtube.com/watch?v=ZOqMk3fEnzI</a></p> <p><i>A táblázatunkba beleírtuk a függőség szót is és azt, hogy egészségkárosító hatása is lehet az internetnek. Szerintetek ez mit jelent?</i></p> <p>(Kizárja a külvilágot, csak a számítógép előtt ül, nincsenek valódi barátai, csak „cyber” barátokkal tartja a kapcsolatot, számítógépes játékok függőjévé válik, rontja a szemét a monitor folyamatos bámulása, stb.)</p>	<p>film bemutatása és elemzése</p> <p>közös fogalomalkotás</p>	<p>interaktív tábla</p>
--	--	--	--	-------------------------








10 perc	<p>Az alkoholizmusnak számos meghatározása van, ezek a 6. évfolyamban részletesebb kidolgozásra kerülnek majd.</p> <p>Számos érdekes információval találkozhatunk, ami az internettel kapcsolatos és ezeket az adatokat különböző cégek mérik is. Pl. : Magyarországon 2017 végére közel 9,5 millióra nőtt az internet-előfizetések száma, aminek 69 százaléka mobilinternet-előfizetés volt. (OSAP, 2017)</p>	<p><b>IV. Ismeretek alkalmazása, rendszerbe foglalása szituációs játékkal (Törvényalkotás)</b></p> <p><i>A szociológia pontosan meghatározza az alkoholizmus fogalmát.</i></p> <p>Az alkoholbetegség egy olyan szenvedélybetegség, mely az <a href="#">alkohol</a> kitartó fogyasztásával jár a negatív következmények dacára.</p> <p><i>Szerintetek van az „internetizmusnak” is ilyen meghatározása?</i></p> <p><i>Játsszuk el, hogy mi vagyunk a szakértők és együtt határozzuk meg, hogy milyen internet használati szokások azok, amik még beleillenek a társadalmi normákba és mik azok, amik megszegik azt. Gondoljatok az internetezéssel töltött időre, vagy, hogy kinek mennyi ismerőse lehessen a face-bookon, ki mivel, hogyan, mikor játszhat online és offline stb.</i></p> <p>A feladat során elhangzott ötletek felkerülnek a táblára, majd ezekből alkotjuk meg a gyerekekkel közösen a meghatározást.</p>	<p>frontális szervezés</p> <p>fogalomismertetés</p> <p>tanári kérdés</p> <p>szituációs játék, ismeretek alkalmazása</p> <p>tanulói fogalomalkotás</p>	tábla, papír, toll
---------	--	---	---	--------------------



3 perc	Az óra megfelelő lezárása, a már kifejtett témát összefoglalva.	<p><b><u>V.</u></b> <b><u>Óra végi összefoglalás</u></b></p> <p><i>Gyűjtsük össze közösen, hogy mivel foglalkoztunk a mai órán? Minden csoport mondjon egyet!</i></p> <p><i>Például:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- „netes szleng”</li><li>- kommunikáció jelekkel</li><li>- internet előnyei-hátrányai</li><li>- „internetizmus”</li></ul>	frontális szervezés, összefoglalás, tanári kérdések	
2 perc	A foglalkozás végén a tanár a foglalkoztatott generáció kommunikációs sajátosságait figyelembe véve, játékos formában visszajelzést tud kérni a diákoktól. A pozitív visszacsatolás és a részvétel megköszönése szintén kardinális.	<p><b><u>VI.</u></b> <b><u>Reflexió-értékelés</u></b></p> <p><i>Mindenkit nagyon megdicsérek, ma nagyon ügyesek voltatok. Most szeretném, ha ti is értékelnétek az órát. Adok nektek egy-egy „like” emblémát melyre írjátok fel a neveteket. A falon emojiakat láttok, és mellettük, hogy melyik mit jelent.</i></p> <p><i>Szeretném, ha ahhoz az emojihoz raknátok az emblémát, amelyik legjobban egyezik véleményetekkel.</i></p>	értékelés, pozitív megerősítés, visszacsatolás	like emblémák 5 fokú skála gyurmaragasztó



		<p> nem tetszett a foglalkozás</p> <hr/> <p> meghallgattam, de semmi újat nem tanultam</p> <p> érdekes volt, de inkább számítógépeztem volna</p> <p> jó óra volt, sok érdekességet hallottam</p> <p> szuper volt, az elhangzott információkból sokat tanultam, ezentúl figyelni fogok rájuk</p>		
--	--	--	--	--



## 10 PERCES kiemelhető blokk

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

Modul megnevezése: Káros szenvedélyek

Témakör megnevezése: Kockák vs. nem kockák

Órakeret/Időtartam: 10 perc

Időkeret	Elsajátítandó tudásanyag Ismeretek/tartalmak/célok	Óra/Foglalkozás menete Feldolgozás: tanítói, tanári/ tanuló tevékenységek	Alkalmazott módszerek/ szervezési módok, munkaformák	Alkalmazott szemléltető eszközök, felszerelések, oktatástechnikai eszközök
1 perc	Tanári kérdések mentén mérjük fel a gyerekek számítógépes szokásait, mely a későbbi párok kialakításában is segít majd.	<p><b>I. <u>A foglalkozás bevezetése (hogyan vezetnénk be a 10 perces blokkot)</u></b></p> <p><i>Kedves Gyerekek! Kíváncsi vagyok, ki mennyi időt tölt a számítógép előtt. Tegye fel az a kezét, aki minden nap szokott számítógépezni! Tegye fel az a kezét, aki hetente legalább háromszor szokott számítógépes játékokat játszani. Most az tegye fel a kezét, aki soha, vagy csak nagyon ritkán játszik a számítógépen.</i></p> <p>A kézfeltételek segítenek a játékhoz szükséges párok kialakításában (sűrűn játszik-nem játszik).</p>	tanári kérdések	





8 perc	Sz szenvedély vagy függőség? A felismerést bonyolítja, hogy sok esetben vékony határvonal választja el az addikciókat (betegség) és a hétköznapi szokásokat. Napjainkban egyébként is a szokások rengetegében élünk és képesek vagyunk ragaszkodni olyan dolgokhoz, amelyek kellemes érzést keltenek bennünk. Hozzászokhatunk egy finom ételhez, bizonyos eszközök használatához, kényelemhez és ezek alapján cselekszünk. Ezek a szokások az ember természetével is járnak, de csak addig, amíg segítik a hétköznapijainkat és nem járnak káros hatásokkal.	<b>II. Az óra/foglalkozás témájának bevezetése és az ismeret/tudásátadás (megvalósítás)</b>  <i>Játszani fogunk egy kicsit. Láttátok, hogy ki játszik sokat a számítógépen és ki az, aki egyáltalán nem. Álljatok úgy párba, hogy „játékkedvelő” párja, „nem játzó” legyen. Képzeljétek el, hogy egy hétvégi kirándulásra mehetnétek. A „játékkedvelők” mondjanak egy indokot, miért kéne inkább gépezni, a „nem játzó” pedig érveljenek a kirándulás mellett, próbálják őket meggyőzni, hogy miért lenne sokkal jobb kirándulni.</i>  Minden páros választát meghallgatjuk. Egy-egy szóban válaszolnak, majd egy-két vállalkozó szellemű páros hosszabb diskurzus során játszhatja el a szituációt az osztály előtt.	páros munka, szituációs játék	
1 perc	Az anyag nélküli addikciók kialakulása során (mint például a játéksz szenvedély) ugyanolyan ciklusokat figyelhetünk meg egy	<b>III. Összefoglalás: ismeretek strukturálása, rendszerezése stb.</b>	frontális osztályfoglalkozás, tanári magyarázat, következtetések levonása	



	<p>egyénnél, mint a kémiai addikciónál (pl.: alkohol-, nikotinfüggőség): Vágy → Készítés → Növekvő feszültség → Szenvedély megélése → Feszültség csökkenése.</p>	<p><i>Ha valakinél már hosszabb távon kialakult egy olyan tevékenység, amit élvez, akkor sok esetben tudat alatt kialakulhat egy megszokás, ami akár káros is lehet. Például abban az esetben, ha minden szabadidejét egy játék előtt tölt, akkor lemaradhat más programokról, vagy a baráti kapcsolatok elhanyagolásához is vezethet.</i></p> <p><i>Láthatják, hogy sok negatívuma lehet hosszabb távon, ha valaki minden alkalommal inkább a játék mellett dönt, pl. társas kapcsolatok, munka, tanulmányok és kötelességek elhanyagolása, életvezetési zavarok, stb.</i></p>		
--	--	---	--	--