



## KÖZÉPISKOLA 2. 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**  2020



MAGYARORSZÁG  
KORMÁNYA

**Európai Unió**  
Európai Szociális  
Alap



**BEFEKTETÉS A JÖVŐBE**



## FOGLALKOZÁSTERV 45 perces tanóra

**Célcsoport/osztály:** 12. évfolyam (2. óra)

**Modul megnevezése:** Digitális világ

**Témakör megnevezése:** Digitális világ - összefoglalás

**Órakeret/Időtartam:** 45 perces tanóra

---

**1. Feldolgozandó ismeretek:** játékosítás (gamification), internetbiztonság

**2. Kulcsfogalmak:** játékosítás (gamification), internetbiztonság

**3. Kapcsolódás a tantárgyak között:** Mozgóképkultúra és médiaismeret, informatika, vizuális kultúra, magyar nyelv és irodalom

**4. Kapcsolódás a többi modul között:** Mozgás és gerincvédelem, Társas kapcsolatok, Egészséges jövőkép

**5. A foglalkozás fejlesztési eredményei:** A tanulók játékosított formában rendszerezik ismereteiket a Digitális világ modullal kapcsolatban

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

- Bene Viktória – Fegyverneki Gergő (2017): Hogyan tanítsuk tréningen és tanórán az etikus mobilhasználatot? In. (Aknai Dóra Orsolya – dr. Fehér Péter szerk.): Mobil – világ – iskola. Válogatott tanulmányok az I. Mobil eszközök az oktatásban konferenciáról. Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó 192-199. oldal Elérhetőség: <https://mek.oszk.hu/18300/18338/18338.pdf> Utolsó letöltés: 2019. 08. 20.



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
5 perc	<b>Ráhangelődés</b>	<p>A tanár beszélgetést kezdeményez arról,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ki miért szereti az online játékokat</li><li>• ki szereti a pontszerzős-szintugrós játékokat</li><li>• ki mit érez ilyen pontszerzés és szintugrás közben</li><li>• elképzelhető-e, hogy az élet más, nem játékos területein is előforduljanak ezek a pontszerzések és szintugrások, hogy motiválják az embereket?</li></ul> <p>A tanár elmondja a tanulóknak, hogy bizony ez a játékos pontszerzés és szintugrás az élet más területein is megjelenhet. Ezt a folyamatot gamification-nak, vagyis játékosításnak hívják az angol game (játék) szóból képezve. Az online videojátékokat és a játékosítást már egy magyar kutatócsoport, a JátékosLét Kutatóközpont is vizsgálja. Érdekes a honlapjukat is átböngészni. Érdekes dolgokat lehet találni: <a href="http://www.jatekoslet.hu/news.php">http://www.jatekoslet.hu/news.php</a></p>	Frontális osztálymunka	A <a href="http://www.jatekoslet.hu/news.php">http://www.jatekoslet.hu/news.php</a> oldal megnyitva, kivetítve. Laptop, projektor, hangfal.
5 perc	<b>Feladat ismertetése</b>	<p>A tanár közli, hogy a digitális világgal kapcsolatos tudásukat ma ilyen játékosított formában dolgozzák fel a csoportok.</p> <p>A tanár közli a tanulókkal a játék szabályait. Ezen az alkalmon csoportokban dolgoznak a tanulók egy játékosított, pontgyűjtős rendszerben. Minden egyes feladat elvégzése után pontokat szereznek a résztvevők, amelyekkel különböző szinteket érhetnek el, amely a csoportok internethasználati tudatosságát is jelzi.</p> <p>A pontozótáblán az egyik tréner folyamatosan vezeti a megszerzett pontokat és elért szinteket.</p> <p>Csoportinduló: max. 5 pont</p>		



Internethasználati szabályzat: max. 10 pont

Internet- és médiabiztonsági activity: 10 pont

Kreatív kivitelezés: + 2 pont

Lelkesedés: + 2 pont

Elérhető szintek:

0-5 pont: csuklóból lájkolók

6-10 pont: kommenthuszárok

11-15 pont: tindertündérek

16-20 pont: megfontolt posztolók

21-25: a közösségi média sztárja

A szintek az osztály típusától és egyéni fantáziától függően bátran átnevezhetők.



5 perc	Csoportalakítás, csoportinduló írása	A diákok az internetbiztonság témakörével kapcsolatos csoportnevet adnak egymásnak, majd csoportindulót írnak a biztonságos internethasználattal kapcsolatban, amelyet kreatív módon előadnak.	Csoportmunka	Írólap, toll
5 perc	Indulók előadása	A csoportok előadják az indulókat, lehet énekelve, táncolva is. A csoportok értékelik egymás munkáit, a tanár pontozza a produkciókat.	Frontális osztálymunka	Filctoll, pontozótábla
10 perc	Közös internethasználati szabályzat, digitális házirend megalkotása plakáton	A tanulók egy internethasználati szabályzatot alkotnak (mire kell ügyelni, hogy biztonságosan és etikusan internetezhessen bárki, miket illik posztolni, milyen képet ne osszunk meg, egészséges képernyőidő stb.).	Csoportmunka	Filctollak, csomagolópapír
5 perc	Internethasználati szabályzatok bemutatása és megbeszélése	A csoportok bemutatják a plakátjaikat, lehet énekelve, táncolva is. A csoportok értékelik egymás munkáit, a tanár pontozza a produktumokat.	Frontális osztálymunka	Filctoll, pontozótábla
7 perc	Internetbiztonság-activity	Minden csoport húz egy-egy kártyát. Ezt addig folytatjuk, meg el nem fogy az összes szó. Szabály: a csoportoknak 1 perc áll rendelkezésükre, hogy kitalálják, miről lehet szó. 1 perc után más csoportok „rabolhatnak”.	Frontális osztálymunka	activity-kártyák a mellékletekben  A tanár folyamatosan írja a pontokat.
3 perc	Eredmények összesítése, eredményhirdetés, tapasztalatok megbeszélése		Frontális osztálymunka	



## 10 PERCES kiemelhető blokk

**Célcsoport/osztály:** 12. évfolyam (2. óra)

**Modul megnevezése:** Digitális világ

**Témakör megnevezése:** Játékosítás, internetbiztonság

**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
8 perc	<b>Internetbiztonság-activity</b>	Minden csoport húz egy-egy kártyát. Ezt addig folytatjuk, míg el nem fogy az összes szó. Szabály: a csoportoknak 1 perc áll rendelkezésükre, hogy kitalálják, miről lehet szó. 1 perc után más csoportok „rabolhatnak”.	Frontális osztálymunka	activity-kártyák mellékletekben
2 perc	<b>Eredmények összesítése, eredményhirdetés, tapasztalatok megbeszélése</b>		Frontális osztálymunka	A tanár folyamatosan írja a pontokat.



Mellékletek

Internetbiztonság activity-kártyák

A lista tetszőlegesen bővíthető.

<b>álhír</b> rajzolás	<b>tűzfal</b> mutogatás	<b>elektronikus zaklatás</b> körülírás	<b>biztonságos jelszó</b> rajzolás
<b>influencer</b> mutogatás	<b>digitális házirend</b> körülírás	<b>kütyümentes alvás</b> mutogatás	<b>jelszólopás</b> körülírás
<b>közösségi média</b> mutogatás	<b>YouTube</b> körülírás	<b>játékfüggő</b> rajzolás	<b>okostelefon</b> körülírás