



ÁLTALÁNOS ISKOLA 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.





FOGLALKOZÁSTERV 45 perces tanórára

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

Modul megnevezése: Digitális világ

Témakör megnevezése: Digitális eszközök használata, szolgáltatások, gyerekek hozzáférése

Órakeret/Időtartam: 45 perces tanóra

1. Feldolgozandó ismeretek: Fizikai valóságban és a digitális világban való kommunikáció és tájékozódás eszközei, használatuk. Ezek közötti eltérések megfogalmazása.

2. Kulcsfogalmak: mobiltelefon, digitális készülék, okostelefon, tablet, táblagép, laptop, számítógép, internet, VR szemüveg, családi szokások, szülői engedélyek, szülői használat, gépezés, közös használat, online játékok, kommunikáció, szabályok, időtartam.

3. Kapcsolódás a tantárgyak között: magyar nyelv és irodalom, környezetismeret, vizuális kultúra,

4. Kapcsolódás a többi modul között: Egészséges jövőkép

5. A foglalkozás fejlesztési eredményei: Képesek lesznek a digitális- és a fizikai környezetükben zajló kommunikációs különbségek felismerésére. Beszédkészségük, médiaértési készségük fejlődik, szókincsük bővül a digitális világ témakörében.

6. Témakörhöz kapcsolódó, felhasználható források a pedagógusnak:

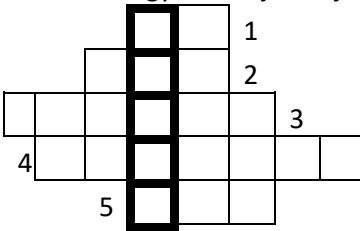
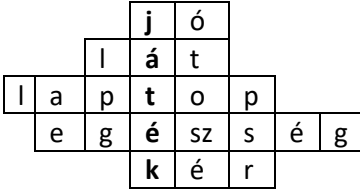
<http://folyoiratok.ofi.hu/konyv-es-neveles/kapcsolat-a-tanulok-a-szamitogepek-es-a-tanulas-kozott>

<https://classbox.me/class>

7. Ajánlott irodalom/művészeti alkotás:

Gary Chapman – Arlene Pellicane: Net függő gyerekek – Hogyan teremtsünk egyensúlyt a virtuális és a valódi kapcsolatok között. Harmat kiadó, 2016



| 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 | <p>I. Bevezető rész</p> <p>Előzetes ismeretek felidézése. Szavak ellenőrzése során utalás az eddig tanultakra, kapcsolás a digitális eszközökhöz.</p> | <p>Tanítói közlés: Mai óránk egyik témája a rejtvény fő oszlopában bújt el.</p>  <p>Megfejtés:</p>  <p>Minden csoport kap egy betűkártyát különböző betűtípusúakat. Öt csoportban dolgoznak a gyerekek. Az a csapat, aki kész kihozza a betűkártyáját és felhelyezi a táblára. A rejtvény ellenőrzése után sorba rakják a betűkártyákat, majd felragasztják egy nagy kartonra. Hogyan lehet különböző betűtípusokat írni? Gépeltek már, használtatok már a számítógép billentyűzetét?</p> | Csoportmunka | <p>1.melléklet</p> <table border="1" data-bbox="1836 566 2072 614"> <tr> <td>J</td> <td>á</td> <td>T</td> <td>É</td> <td>k</td> </tr> </table> <p>2.melléklet rejtvény</p> <p>kartonlap, ragasztó</p> | J | á | T | É | k |
| J | á | T | É | k | | | | | |



| | | | | |
|---------|--|--|-----------------|-------------------------------|
| | | | Frontális munka | |
| 5 perc | II. Fő rész II./1. Játékok megnevezése, összegyűjtése, csoportosítása | Kisebb öntapadós lapra (POSTIT) lerajzolják, leírják kedvenc játékuk nevét, majd a kartonra a JÁTÉK szó köré elhelyezik. Elolvassuk a játékok nevét. Megállapítjuk, hogy van közte olyan játék, amelyhez digitális eszközre van szükség. Megbeszéljük, hogy milyen eszközt használnak azok, akik ilyen játékot neveztek meg. | | kisebb öntapadós lap (POSTIT) |
| 12 perc | II./2. Mit játszunk? Digitális eszközön való játék vagy közösségi játék. Különbségek megfogalmazása | Drámajáték: Seriff Tanító vezeti a játékot, ő áll a kör közepén. 1 ember áll a kör közepén ő a seriff, kezével formált pisztollyal lelő valakit (közben egy „piff” lehet az elhangzó dörrenés), akinek le kell guggolnia, a mellette álló két embernek pedig egymásra kell lőnie”paff”, az esik ki a szomszédok közül, aki később lő. Kérdezzük meg a gyerekeket, hogyan érezték magukat a játék közben? Vicces, figyelemkoncentrációt fejlesztő közösségi játék. | Frontális munka | |



12 perc

II./3.

Számítógépes játék és közösen végzett játék között, melynek eredménye egy produktum.

Másik serifes játék bemutatása. Hasonlóval már játszhattak a gyerekek.

<https://www.jatekstart.com/jatekok/fut%C3%B3s-%C3%A1t%C3%A9kok/20140215/cowboy-kid-chase>

Ha a technikai lehetőségek nem adottak a teremben, beszéljük meg mutassuk meg képen milyen az, amikor valaki egyedül játszik. Azok, akiknek van tapasztalatuk, mondják el a gépen szerzett játékörömeit és a hátrányait is fogalmazzák.

Gyűjtsük össze a két játék közötti különbségeket! Fogalmazzák meg a gyerekek, hogy miért volt jobb, viccesebb a közösségben játszott vagyis az első!

Öt csoportban dolgoznak a gyerekek. Mindegyik csoport kap egy puzzle játékot. A képeket a tanító vágja fel 10-12 darabra.

A kirakott képekről néhány mondatot mondanak a csapatok szóvivői, melyet előre megbeszélnek.

A darabokat felragasztják a csapatok, majd a falújságra helyezik.

Számítógépes játék: puzzle

Ha van kivetítőnk, bemutatjuk a gyerekeknek.

<https://egyszervolt.hu/jatek/jatek-puzzle.html>

[Tanító moderálásával megbeszélnek a két játék közötti különbséget, tapasztalatokat.](#)

3.melléklet



4.melléklet

5 darab különböző tartalmú, felvágott kép borítékba rakva.





| | | | | | |
|--------|---|---|-----------------|---|--|
| | | | |  | |
| 8 perc | II./4. A játékon kívül mire használhatjuk a digitális eszközöket, számítógépet? Egyedül ne használják, de szülői, tanítói segítséggel sok mindent tanulhatnak, tájékozódhatnak a világról. | Mutassunk be a gyerekeknek olyan hozzáféréseket, melyek a tanuláshoz kapcsolhatók! https://people.inf.elte.hu/brdsaai/manoweboldal/matek.html# https://www.arcademics.com/games/grand-prix (szorzótábla tanulásának gyakorlásához) Tudtok-e mondani olyan számítógépes játékot, melyből sokat tanultatok? | frontális munka | számítógép, projektor | |
| 3 perc | III. Befejező rész Értékelés Összefoglalás | Tanító értékeli a diákok munkáját. A csoportok megbeszélik, hogy számukra mi volt a fontos a mai órán. Tanító körbejár, meghallgatja miről beszélnek a csapatok. Maradjon ülve aki, ha most tehetné, leülne gépezni! Jöjjön a tábla elé, aki szívesen jön az udvarra egy jót labdázni! Zárás: háromra egy hangos kiáltással zárjuk az órát: Egy, kettő, három JÁTÉK!!! | Frontális munka | | |



10 PERCES kiemelhető blokk

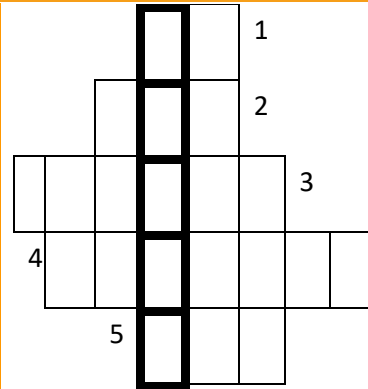
Célcsoport/osztály: 2. évfolyam (2. óra)

Modul megnevezése: Digitális világ

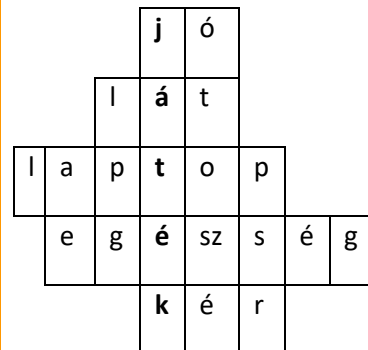
Témakör megnevezése: Digitális eszközök használata, szolgáltatások, gyerekek hozzáférése

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 | | | | | |
|----------|--|---|---|--|---|---|---|---|---|
| 5 perc | <p>I. Bevezető rész Előzetes ismeretek felidézése.</p> <p>Szavak ellenőrzése során utalás az eddig tanultakra, kapcsolat a digitális eszközökhöz.</p> | <p>Tanítói közlés:</p> <p>Mai óránk egyik témája a rejtvény fő oszlopában búj el.</p> | Csoportmunka | <p>1.melléklet</p> <table border="1"><tr><td>J</td><td>á</td><td>T</td><td>É</td><td>k</td></tr></table> <p>2.melléklet</p> <p>rejtvény</p> <p>kartonlap, ragasztó</p> | J | á | T | É | k |
| J | á | T | É | k | | | | | |



Megfejtés:



Minden csoport kap egy betűkártyát különböző betűtípusúakat.

Öt csoportban dolgoznak a gyerekek. Az a csapat, aki kész kihozza a betűkártyáját és felhelyezi a táblára.

A rejtvény ellenőrzése után sorba rakják a betűkártyákat, majd felragasztják egy nagy kartonra.



| | | | | |
|--------|---|--|-----------------|---|
| 3 perc | Közösségi, szabadtéri játék és a számítógépes játékok közötti különbségek. | Kisebb öntapadós lapra (POSTIT) lerajzolják, leírják kedvenc játékuk nevét, majd a kartonra a JÁTÉK szó köré elhelyezik. Elolvassuk a játékok nevét. Megállapítjuk, hogy van közte olyan játék, amelyhez digitális eszközre van szükség. A játékok közötti különbségeket megfogalmazzák. | Frontális munka | POSTIT |
| 2 perc | A játékon kívül mire használhatjuk a digitális eszközöket, számítógépet? Egyedül ne használják, de szülői, tanítói segítséggel sok mindent tanulhatnak, tájékozódhatnak a világról. | Mutassunk be a gyerekeknek olyan hozzáféréseket, melyek a tanuláshoz kapcsolhatók! https://people.inf.elte.hu/brdsaai/manoweboldal/matek.html# vagy https://www.arcademics.com/games/grand-prix (szorzótábla tanulásának gyakorlásához) Tudtok-e mondani olyan számítógépes játékot, melyből sokat tanultatok? | Frontális munka | Kivetítő, laptop, internet, vagy letöltött anyagok. |