

TANULÓI TEVÉKENYSÉG	TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK	MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK
<p>Az óra címe: VIDEÓJÁTÉK II. – KEDVENC JÁTÉKAINK</p> <p>Az óra célja: A tanulók saját élményeiből kiindulva elemezzük kedvenc videójátékaikat. Az elemzés szempontjaival bevezetést nyújtunk a médiaoktatás komplex szemléletébe egy speciális médiaszöveg, az interaktív játékok esetében. Az elemzés szempontjai: a közönség (a felhasználó), a médiaszöveg (magá a videójáték) – a valósághoz való viszonyával, a gyártó, és a társadalmi környezet egy speciális aspektusa: társadalmi kihívások – részvételi társadalom.</p> <p>Szerző: Bényei Judit</p>		
<p>A KÖZÖNSÉG (A FELHASZNÁLÓ)</p> <p>A tanár megkéri a tanulókat, hogy az előző órai egyéni házi feladat szellemében viszonyítsák magukat az elhangzó tendenciákhoz.</p> <p>A kérdőív eredményeinek ismertetése végén legyen mód arra, hogy az elhangzottakra a gyerekek reagáljanak. Elmondják volt-e valami újdonság számukra vagy kíváncsiak-e más összefüggésekre.</p>	<p>A KITÖLTÖTT KÉRDŐÍV EREDMÉNYEI (20-30 PERC)</p> <p>A tanár ismerteti az előző órán kitöltött kérdőívek főbb jellemzőit az összesített adatok alapján.</p> <p>Feltehetőleg a következő szempontok fognak megjelenni:</p> <p>1-7. kérdéscsoport</p> <ul style="list-style-type: none"> - a videójátékoknak (ugyanúgy, mint más médiaszövegeknek, pl. tévébe láthatóknak) különböző funkciói vannak a játékosok (felhasználók) életében. Léteznek csoportok, akik szórakozni akarnak, vagy elszakadni a valóságtól, vannak, akik tanulnának is vele – ismereteket, új készségeket szereznének, illetve a társas kapcsolatok ápolása vagy a személyes képességek kibontakoztatása, esetleg a szerepeik (identitásuk) próbálgatása a céljuk. Érdekes látni, hogy az osztály többsége hová tartozik ezen csoportok közül. - Érdekes itt azt is észrevenni, hogy inkább a passzív vagy inkább az aktív hozzáállás jellemző-e a felhasználók részéről az osztályban. <p>8-14. kérdéscsoport</p> <ul style="list-style-type: none"> - Érdekes lehet kiemelni, hogy inkább pozitív vagy inkább negatív attitűd jellemzi-e a csoportot a videójátékokkal kapcsolatban. Pl. inkább erőszakosnak, haszontalannak tartják-e vagy a lehetőségeket emelik-e ki. Rá lehet kérdezni, hogy vajon miért van ez így? (Érdekes, hogy gyakran negatívak a gyerekek ebben a témában, ha megkérdezzük őket, de saját magukat mégsem féltik.) (Pozitív attitűdként értelmezném a pozitív/támogató megfogalmazásokra adott 4-5 értéket és a negatív megfogalmazásokra adott 1-2 értéket) <p>15-19. kérdéscsoport</p> <ul style="list-style-type: none"> - Érdekes a személyes változók mentén is rámutatni a különbségekre (fiúk-lányok; sokat-keveset játszó; sportolók-nem sportolók; különböző médiumhoz hozzáférők). Vajon melyik dimenzió mentén válnak igazán szét a csoportok? 	<p>Fontos, hogy a visszajelzés (a reflektálás a kérdőívről) ne maradjon el! A kérdőívet kitöltők általában nagyon kíváncsiak a csoportjuk általános jellemzésére és fontos nekik, hogy viszonyítani tudják magukat ehhez. (Tükröt kapjanak.)</p> <p>Ezen kívül alkalmas lehet ez néhány médiaelméleti fogalom bevezetésére, megemlítésére: a média funkciói, befogadói/felhasználói magatartás médiaszöveg (ez esetben a videójáték) médiaerőszak médiaipar (gyártók)</p>

TANULÓI TEVÉKENYSÉG

A MÉDIASZÖVEG (A VIDEÓJÁTÉK)

A tanár megkéri a csoportokat a csoportos házi feladat ismertetésére:

A megadott szempontok alapján először a felhasználói (közönség/befogadók) szempontok kerülnek elő: miért szeretik? Majd a videójáték ismertetése már a **speciális, interaktív médiaszöveg jellemzőiről** fog szólni.

A szerencsés az, ha jellegzetesen eltérő játékok is előkerülnek. Ezt előre érdemes egyeztetni a gyerekekkel.

Lehet egy inkább „lányos” – és egy inkább „fiús” játékot bemutatni. Ha ez nem jellemző megoszlás az osztályban, akkor pl. egy inkább stratégiai, és egy inkább életszimulációs játékot.

Példa egy inkább lányok által kedvelt játékra:



<http://www.starstable.com/en/>

- lovas szerepjáték
- történet hosszú párbeszédekkel
- kalandok, versenyek
- 3D világ
- MMORPG (sokszereplős, online szerepjáték)
- fizetős szintekkel

TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK

AZ OSZTÁLY KEDVENCEINEK ELEMZÉSE (40-50 PERC)

A tanár a beszámolókat és az osztály reakcióit moderálja. Igyekszik elérni, hogy az alábbi témák felmerüljenek és pontosodjon a szerepük a videójátékok működésének megértésében.

Szempontok a bemutatáshoz:
Miért ezt a játékot választották?

MŰFAJOK

Milyen jellegű játék? stratégiai, logikai, szerepjáték, valóság szimuláció, divattervező, gondozós (farm, kedvenc állat tartása stb.)
Műfajok a videójátékokon belül.

Miért jó a játék, miért szerettek vele játszani?

(pl. grafika minősége
valóságélmény
a történet izgalma
a kihívás, a feladatok izgalma,
együtt játszható a barátokkal,
önálló világteremtés, függetlenség stb.)

TÖRTÉNET

Szóba kerülhet (alapvető eltérések szintjén)
a különböző médiumok történettípusainak (narratíva) különbözősége, különösen, ha olyan játék kerül elő, ami könyvben, filmben és videójátékban, esetleg kinectes játékban is elérhető (pl. a Harry Potter). Forrás a felkészüléshez a MELLÉKELT szakirodalom: **Andrew Burn és David Parker: Médiaszövegek elemzése (különösen a 18-27. o)**

JÁTÉK: SZABÁLYOK - PROCEDÚRA (FOLYAMATOK, INTERAKCIÓK)

Mi a játék célja? Hogyan igyekszik ezt elérni velünk? Milyen folyamatokon kell végig mennünk a célig?
Az interakciók lehetőségei.

MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK

Lényeges, hogy a gyerekek személyes élményei, az aktuális kedvencek kerüljenek elő. Előre egyeztetve a tanár segíthet a felmerülő kínálatból kiválasztani a jellegzetes, típusképző játékokat.

Készülni kell arra is, ha a gyerekek nem hoznak jól értékelhető, elemezhető anyagokat. A tanár a kérdőívek alapján rendelkezik ismeretekkel a csoport kedvenceiről. Erről úgy is érdemes beszélni („az osztály kedvencei”). Ebből ő is készüljön föl, ugyanúgy, ahogy a csoportok.

A házi feladat leírása

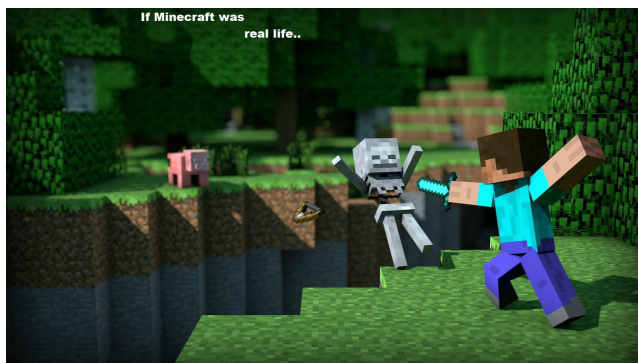
Csoportos feladat:

Válasszanak ki csoportonként egy-egy játékot, amit leginkább kedvelnek (illetve a tanár a kérdőív alapján a legnépszerűbbekből), ismernek. Készüljenek föl arra, hogy röviden bemutassák ezt az osztály többi részének. A bemutatásnál használják a megadott **szempontokat** is! Lehetőleg készítsenek a játékról valamilyen vizuális összefoglalót is, hogy jobban elképzelhesék a többiek, illetve azért, hogy a játék közös elemzésére is sor kerülhessen.

Ha a teremben nincs internet, előre letöltött anyagokkal érdemes dolgozni (ilyet mindenképp megéri tartálékolni) ehhez használhatják a számítógépre épített screenshot gombot (Ctrl+PrtSc és Ctrl V) vagy filmrészletet rögzíthetnek játszás közben különböző ingyenes screen-capture softwarek (pl. <http://www.fraps.com>) segítségével, de akár fényképezőgéppel is. De találhatóak youtube-on is anyagot.

TANULÓI TEVÉKENYSÉG

Példa egy inkább fiúk által kedvelt játékra:



<https://minecraft.net/>

- konstrukció (kocka világ építés)
- akció (harc a szörnyekkel)
- 3D világ
- MMORPG
- fizetős szintekkel

TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK

ÁBRÁZOLÁS

Hogyan ábrázolja a környezetet és a szereplőket (grafikailag és a realitás szempontjából)? Milyenek lehetnek az avatark (típusuk, megjelenésük)? Miért jó velük azonosulni? A valóságábrázolás, világteremtés, reprezentáció eszközei: Hogyan viszonyulnak a valósághoz? Cél-e a minél inkább különbözőség? Ha valós helyzeteket, embereket ábrázolnak, nem sértő-e, előítéletes-e az ábrázolás? Elgondolkodtak-e már azon, kinek a bőrébe bújnak és kik az ellenfeleik? Van-e ezzel kapcsolatban kivetni való? - Ez a kérdéskör főként akkor érdekes, ha olyan játékokat játszanak, ami problémás a „másik” fél ábrázolásában (pl. Battlefield)



Az ábrázolás témában szóba jöhet az **erőszak** is. Főként, ha 16+, 18+ játékokkal játszanak.

MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK

A reprezentáció – ábrázolás módja témában nagyon sok minden előkerülhet, attól függően, milyen játék jellemző a közösségben.

Nincs elég idő ezek teljes körbejárására a 90-perces órán, de érdemes rá felkészülni, mert a közösség (osztály) igényeitől és problémáitól függően előtérbe kerülhet.

Ez kiszámítható a gyerekek kérdőívben megjelölt kedvenc játékaik alapján.

Az órát már előre lehet a közösségben problémás pontokra hangolni. Az óravázlat igyekszik sok szempontot felvetni, de nem lehet mereven ragaszkodni ahhoz, hogy mind egyforma részletességgel kerüljön elő.

Az **erőszak**, nemek (fiú-lány) kérdés általában terítékre kerül.

Az erőszak főként a 16+ és 18+ játékok problémája. Elvileg ezzel, ebben az életkorban nem lenne dolgunk, de ha a gyerekek behozzák a témát foglalkoznunk kell vele. Ebben az életkorban kérdés lehet a szülők viszonyulásának tisztázása is. Elképzelhető, hogy szülői értekezleten érdemes velük is beszélgetni (nem a gyerekek személyes szintjén) a kérdésről és tudatosítani az odafigyelésük fontosságát.

Segítség lehet:

<http://saferinternet.hu/korosztaly/szulo/>

<http://televel.hu/moped/hatter/szulo-gyerekek/>

TANULÓI TEVÉKENYSÉG

TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ
MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK

MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK

Feltehetően az ábrázolás (reprezentáció) témában előkerül a „lányos” és a „fiús” játékok különbözősége (társadalmi **nemek** - gender szempontok)



„Vegyél részt versenyeken, Hódítsd meg a kifutót és bizonyítsd, hogy te vagy a legnépszerűbb”
<http://ladypopular.hu/#>

Fontos tudatosítani a **nemeket** ábrázoló jellegzetes jegyeket, ha ezek nagyon karakterisztikusak. Érdemes tematizálni azt is, mit gondolnak az erősen „nőies” és „férfias” ábrázolásról? Lehet-e ez befolyással a valós szerepformálásukra? Nem korlátozza-e ez őket? Vagy inkább kiteljesíti, segít átélni valamilyen vágyat? Nem lehet-e mégis probléma az „álmom-szerű” ábrázolás és a valóság viszonya?

Mennyire aktívak vagy inkább passzívok a lány hősök, milyen ambíciójuk van?

A GYÁRTÓ

A gyerekek utánanézték:

Ki készítette a játékot? A tulajdonos vagy készítő személyes érdekei hogyan vannak jelen a játékban? (Mivel ösztönöz arra, hogy őt válaszd és kitarssz a játéknál? Miért jó ez neki?)

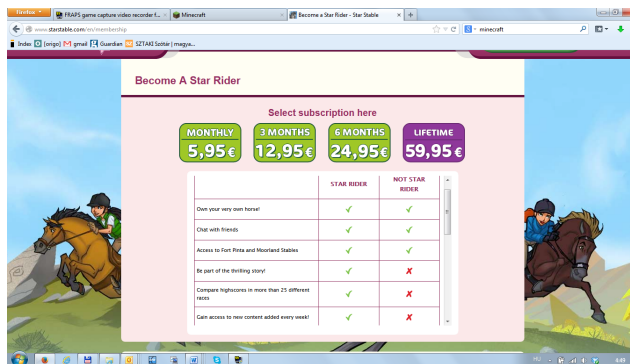
Példa:

Star Stable

fizetős: prémium klubtagok külön juttatásokkal
lovak gondozása – folyamatos jelenlét

A GYÁRTÓ SZEMPONTJAI (10-20 PERC)

Ki készítette a játékot? A tulajdonos vagy készítő személyes érdekei hogyan vannak jelen a játékban? (Mivel ösztönöz arra, hogy őt válaszd és kitarssz a játéknál? Miért jó ez neki?)



<http://www.starstable.com/en/membership>

Itt szóba kerülnek a
- a profitorientált játékok

Tudatosítható a tanulóknak, hogy amit **szabadságnak** élnek meg, az a játék előre megszabott keretei között, a gyártó érdekei alapján valósul meg.

Az igazi szabadság az, ha ő képes dönteni, mikor videójátékozik és mikor foglalkozik mással.

Az igazi szabadság a választási lehetőség sokféle cselekvés között.

TANULÓI TEVÉKENYSÉG

My Free Zoo

ingyenes: rendszeres jelenlétkészítéssel:

„Gondozd, foglalkoztasd és etesd rendszeresen az állatkerted lakóit! Mert a látogatók csak akkor boldogok, ha az állatok is azok!”

- sok látogató

TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ
MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK

„Gondozd, foglalkoztasd és etesd rendszeresen az állatkerted lakóit! Mert a látogatók csak akkor boldogok, ha az állatok is azok!”



<http://mfz.wavecdn.de/images/tour/3.gif>

MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK

TÁRSADALMI KIHÍVÁSOK - A KOMOLY JÁTÉKOK

(oktatási célú és problémamegoldó játékok) és a „játékosítás” (gamification)

KOMOLYJÁTÉKOKBÓL NYERHETŐ ISMERETEK, KÉSZSÉGEK (10 PERC)

A tanár példákat hoz oktatási célú és közösség problémamegoldó játékokra

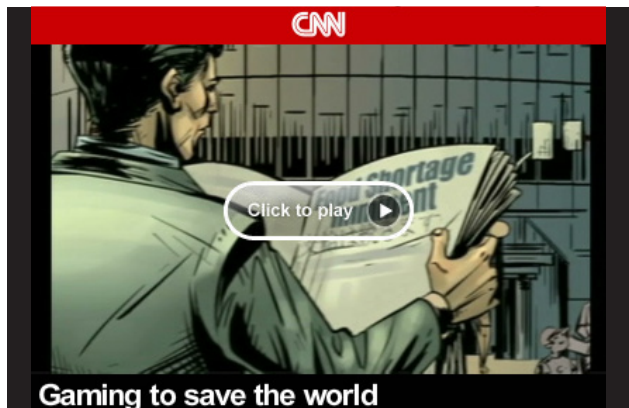
közismert oktatási: MOZAWEB

<http://egyszervolt.hu/suli>

<http://www.mozaweb.hu/>

Jane McGonigal: EVOKE

„Játék a világ megmentésére”



<http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/screen-shot-2010-12-21-at-7-34-56-pm.png>

Cél a játékok motiváló erejének hangsúlyozása. A magával ragadó FLOW élmény segíthet a tanulásban és a valódi társadalmi problémák megoldásában is!

Cél a játékok felhasználása az egyén sorsa és a közösség szempontjából hasznos célokra

felkészülés forrása pl.:

Jane McGonigal: Az online játék jobba teheti a világot (TED TALK)

http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html

<https://www.facebook.com/JatekositasGamificaton>

TANULÓI TEVÉKENYSÉG	TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK	MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK
<p>HÁZI FELADAT(OK): Csoportfeladat RÉSZVÉTEL a megoldásban! Találjatok ki játékosan ösztönző módszereket a környezetekben létező fontos problémák megoldására. (pl. környezetszennyezés csökkentése, fogyatékkal élő diákok bevonása az iskolai tevékenységekbe; újrahasznosítás – szelektív szemétyűjtés ösztönzése; az iskola udvarának felújítása stb.)! Használjátok föl a számítógépes játékokban és az internetes környezetben megismert ösztönző eszközöket:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hősi kihívás teljesítése, - szintlépés – jutalmakkal - a közösség azonnali visszajelzése, elismerése - együttműködés a problémamegoldásra - közösségi finanszírozás megszervezése - a problémák és az akciók megosztása közösségi oldalon <p>Írjátok le a „játék” forgatókönyvét, szabályait, szereplőit és kellékeit!</p>		
<p>FELHASZNÁLT IRODALOM: Andrew Burn és David Parker: Médiaszövegek elemzése (különösen a 18-27. o), kézirat (Mellékletben) Bajomi-Lázár Péter (2006): Manipulál-e a média. Média kutató 2006/nyár http://www.mediakutato.hu/cikk/2006_02_nyar/04_manipulal-e_a_media/ http://saferinternet.hu/korosztaly/szulok/ http://televele.hu/moped/hatter/szulok-gyerekek/ Jane McGonigal: Az online játék jobbá teheti a világot (TED TALK) http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html Játékosítás: https://www.facebook.com/JatekositasGamificaton</p>		

A KÉPEK ÉS FILMEK (VAGY A HANGZÓ ANYAGOK) FORRÁSAI:

Battlefield 4

http://www.google.hu/imgres?imgurl=http://web-vassets.ea.com/Assets/Resources/Image/Screenshots/Battlefield%25204%2520-%25202.%2520k%25C3%25A9p.jpg%3Fcb%3D1364393884&imgrefurl=http://www.ea.com/hu/battlefield-4/images/battlefield-4-2-kp&h=1080&w=1920&sz=1846&tbnid=N4Dr7DwKXc08pM:&tbnh=90&tbnw=160&zoom=1&usq=__uF6BSWhXWCJpxw69XTlCzzawEII=&docid=eyxXX5o1ML6H-M&sa=X&ei=1KgeUsG1BeHH7AbMi4CQDg&ved=0CDsQ9QEwAQ&dur=3391

EVOKE

<http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/screen-shot-2010-12-21-at-7-34-56-pm.png>

Minecraft

http://www.google.hu/imgres?imgurl=http://cdn2.planetminecraft.com/files/resource_media/screenshot/1328/this-is-minecraft_4834805_lrg_5896819_lrg.jpg&imgrefurl=http://www.planetminecraft.com/blog/how-to-get-back-to-152-or-161-from-new-launcher/&h=720&w=1280&sz=97&tbnid=QKCaFMtcdgRmhM:&tbnh=90&tbnw=160&zoom=1&usq=__7nkHIKl-bEUr_y9s6uvzvnf2KFc=&docid=tjmu9z2RZ1ZDCM&sa=X&ei=WLMeUvC-Ju-f7Aa984DwBA&ved=0CFYQ9QEwBq&dur=1694

My Free ZOO

<http://mfz.wavecdn.de/images/tour/3.gif>

Ladypopular

<http://ladypopular.hu/#>

Star Stable

<http://www.starstable.com/en/>

Fraps

<http://www.fraps.com/>