

Alsósokra hangolva - Médiatudatosságot fejlesztő feladatok

3-4. évfolyamos diákoknak

Bevezető

A feladatok harmadik-negyedik évfolyamos gyerekeknek készültek. Céljuk, hogy akár egy-egy feladat kapcsán is lehessen médiaértéssel, médiatudatossággal foglalkozni a tanórákon.

A feladatok leírásában szerepel a feladat célja, a feladat által érintett fogalmak felsorolása. Megtalálható továbbá, hogy milyen műveltségi területhez, tantárgyhoz kapcsolható, és hogy milyen képességeket fejleszt. Jeleztük, ha a feladat megoldásához előzetes tudás szükséges.

Szeretnénk ezekkel a feladatokkal lehetőséget kínálni, hogy matematika, etika, vizuális kultúra, környezetismeret vagy technika és tervezés órán is lehessen a gyerekekkel médiahasználatról beszélgetni, fontos médiajelenségeket vizsgálni röviden. A feladatok általában több tantárgy anyagát ötvözik, a feladat leírásában jeleztük, hogy melyek ezek a tantárgyak. A kiegészítő feladatokban ötleteket adunk arra, hogyan lehetne az adott feladatot egy másik tantárgy óráján felhasználni. Legtöbbször komplex feladatokról van szó, például számolás, mérés és alaprész értelmezése szükséges a megoldáshoz, tehát egyszerre több tantárgy tudásanyagát mozgatóják meg.

A feladatokkal a mindennapi élethez szükséges gyakorlatias gondolkodást is szeretnénk fejleszteni, ezért általában ilyen részük is van, például: ha internetkábel vesziünk a másik szobában található számítógéphez, akkor olyan hosszú vezetékkel kell venni, amely a fal átfúrása nélkül is elér a megfelelő helyre.

A fogalmak és témák a 2020-as NAT kerettanterveihez igazodnak.

A feladatok szabadon változtathatók, átalakíthatók, új kérdésekkel bővíthetők vagy rövidíthetők, más megközelítéssel, újragondolással más tantárgyak óráin is használhatók.

Minden feladat után megtalálható a megoldása. A médiaértési, médiahasználati tanuláshoz magyarázatot is adunk, illetve ajánlunk olyan forrásokat, amelyekből tájékozódni lehet.

Ha lehetséges, a feladatot IKT eszközökön való felhasználásra alkalmas formátumban is elérhetővé tesszük. A legtöbb feladatnak éppen ezért van ppt-s változata, mert ez nem igényli semmilyen szoftver, applikáció telepítését, a PowerPoint segítségével használhatók.

Játékos halmazok

A feladat célja:	<i>A halmazokkal és táblázatokkal kapcsolatos ismeretek elmélyítése. A videójátékok korhatári besorolásának megismertetése a gyerekekkel, a jelölések értelmezése, annak megbeszélése, hogy miért fontos ezekre a jelölésekre odafigyelni.</i>
Kulcsfogalmak:	<i>Halmaz, alaphalmaz, metszet, táblázat, PEGI, korhatár, videójáték</i>
Érintett műveltségi területek:	<i>Matematika, digitális kultúra</i>
A feladat által fejlesztett képességek:	<i>Logikus gondolkodás, megfigyelés és következtetés, rendszerezés, információk összekapcsolása és elrendezése, a videójátékok tudatosabb használata.</i>
Munkaforma:	<i>Egyéni, páros vagy csoportmunka</i>
Előzetes tudás:	<i>Halmaz, táblázat, videójáték</i>
Szükséges eszközök:	<i>A feladat nyomtatva vagy kivetítve, a digitális verzióhoz számítógép vagy tablet; ahhoz, hogy élvezetesebb legyen a feladat papíralapon, érdemes a videójátékok dobozának a képét kicsiben kinyomtatni és kivágni a gyerekekkel, hogy tudják a halmazábrán és a táblázatban rakosgatni őket</i>

Játékos halmazok

A tízéves Gabi már rendszeresen kap 1000 Ft zsebpénzt, de ahelyett, hogy azonnal elkölné, inkább takarékoskodik, hogy drágább dolgokat is meg tudjon venni. Mivel szeret videójátékokat játszani, most is új játékokra gyűjt, már 6000 forintja van. Az alábbi játékokat szemelte ki:



Feladat: Segíts neki, hogy mely játékokat veheti meg! Ábrázold halmazábrán!

- Figyelembe vetted, hogy melyik játék való Gabinak? Ha nem, akkor egészítsd ki a halmazábrát úgy, hogy nemcsak a játékok árát, hanem a korhatári besorolásukat is figyelembe veszed!
- Van-e olyan játék, amelyikre érdemes lenne még Gabinak gyűjteni?
- Szerinted miért jelölik a játékokon, hogy hány éves kortól ajánlottak? Miért jó, hogy Gabi figyelembe veszi ezeket a jelöléseket, amikor játékot választ?
- Az életkori besorolás mellett ikonok jelzik a játék veszélyeit. Nézd meg az alábbi jelöléseket, és értelmezd őket! Mit jelenthetnek?



- Gabi azt mondja, hogy nehezen igazodik el a halmazábrán, szeretné inkább egy táblázatban látni a játékokat az árak és a korhatári besorolásuk alapján. Készítsd el a táblázatot! Jelöld zöld színnel a táblázatnak azt a részét, amelyikből Gabi választhat!
- Mondj két-két érvet a videójátékok mellett és ellen!

Kiegészítő feladatok:


Digitális kultúra:

Keresd meg az interneten a játékok besorolásának szempontjait, és a jelölések magyarázatát!
Futna-e az alábbi gépen az alábbi játék?

A gép adatai

Gyártó:	ECS
Garancia:	3 éves
Kialakítás:	Barebone, mini PC
Processzor:	Intel® Celeron™ N4100
Memória:	4 GB LPDDR4
Optikai meghajtók:	nincs
Optikai meghajtó:	Nem
Kártyaolvasó:	Memóriakártya olvasó
Háttértár:	64 GB
Videokártya:	integrált
Hálózati csatlakozás:	Gigabit LAN, Wi-Fi, Bluetooth
Méret:	70 x 70 x 33,4 mm
Memória típusa:	DDR4
Operációs rendszer:	Windows 10 Home S

A játék gépigénye



Megjel
Gépigé
Népszé
Értéke
Műfaj:
Fejlesz
Kiadó:

Gépigény **Hírek és videók**

Minimális gépigény:

CPU: Intel Core i3-6100 @ 3.7GHz or AMD Athlon X4 880K @4GHz

RAM: 8 GB RAM

GPU: NVIDIA GTX 660 2GB or AMD Radeon HD 7850 2GB

OS: Windows 10 - 64-Bit

Tárhely: 50 GB available space

Vizuális kultúra:

Képzeld el, hogy annál a játékfejlesztő cégnél dolgozol, amelyik a kedvenc játékodat is piacra dobta.
A játéknak új borítót készítenek, a te feladatod, hogy rajzold meg!

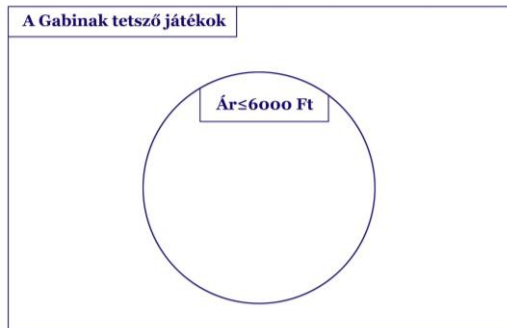
Magyar nyelv és irodalom:

Képzeld el, hogy annál a játékfejlesztő cégnél dolgozol, amelyik a kedvenc játékodat is piacra dobta.
A játéknak új borítót készítenek, a te feladatod, hogy írd rövid, három-négy mondatos kedvcsinálót a leendő játékosoknak!

Megoldás

- a) Segíts neki, hogy mely játékokat veheti meg! Ábrázold halmazábrán!
A gyerekeknek észre kell venniük, hogy a dobozokon rajta vannak az árcímkék, ezekből lehet tudni, hogy melyik mennyibe kerül.

Ha csak az árat veszik figyelembe, a következő a halmazábra:



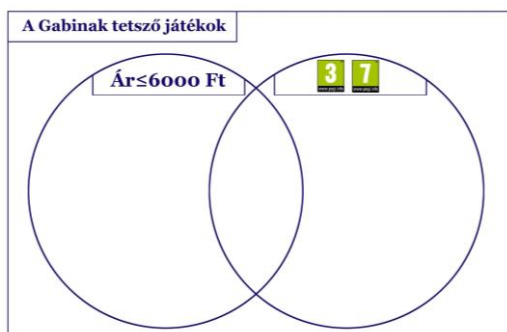
Kitöltve:



Ha az ár mellett azt is figyelembe vették, hogy milyen a korhatári besorolása a játékoknak, akkor a következő feladat megoldása a jó.

- b) Figyelembe vették, hogy melyik játék való Gabinak? Ha nem, akkor egészítsd ki a halmazábrát úgy, hogy nemcsak a játékok árát, hanem a korhatári besorolásukat is figyelembe veszed!

A halmazábra:



Kitöltve:



c) Van-e olyan játék, amelyikre érdemes lenne még Gabinak gyűjteni?

Igen, a LEGO The Hobbit. Ha még gyűjt Gabi 1000 Ft-ot, akkor arra is lesz pénze.

d) Szerinted miért jelölik a játékokon, hogy hány éves kortól ajánlottak? Miért jó, hogy Gabi figyelembe veszi ezeket a jelöléseket, amikor játékot választ?

Nem mindegyik játék való gyerekeknek, vannak kegyetlen, erőszakos játékok, némelyikben bűnözővé kell válni, vagy erotikus jeleneteket is tartalmaz. Az is előfordul, hogy pénzt lehet költeni a játékban, vagy online játszani ismeretlenekkel, ezek mind veszélyesek lehetnek. Ezért nagyon fontos, hogy tudatosan, akár szülői segítséggel válasszanak játékokat a gyerekek. A játékok sok olyan megoldást kínálnak bizonyos konfliktusok megoldására, amelyek a valóságban nem működnek, ezért tisztában kell lenni azzal, hogy hol vannak a valóságnak és a játéknak a határai. Ha Gabi figyelembe veszi a korhatári besorolásokat, amikor játékot választ, akkor ezeket a veszélyeket kerüli el.

e) Az életkori besorolás mellett ikonok jelzik a játék veszélyeit. Nézd meg az alábbi jelöléseket és értelmezd őket! Mit jelenthetnek?



Csúnya beszéd



Félelmetes, ijesztő képek vagy hangok



Játékon belüli vásárlás valódi pénzzel

f) Gabi azt mondja, hogy nehezen igazodik el a halmazábrán, szeretné inkább egy táblázatban látni a játékokat az árak és a korhatári besorolásuk alapján. Készítsd el a táblázatot! Jelöld zöld színnel a táblázatnak azt a részét, amelyikből Gabi választhat!

					
4000 Ft					
5000 Ft					
5500 Ft					
7000 Ft					

g) Mondj két-két érvet a videójátékok mellett és ellen! Lehetséges válaszok:

Mellette:

- A videójátékok fejlesztik a játékos reflexeit.
- A videójátékokban a játékosok megtanulnak együttműködni.
- A videójátékok megtanítanak előre gondolkodni.
- A videójátékok szórakoztatóak.

Ellene:

- A videójátékokban lehet csalni.
- A videójátékokkal könnyű túl sok időt tölteni.
- A gyerekek olyan videójátékokat is játszanak, amelyek nem nekik valók.
- A videójátékokban előfordul, hogy csúnyán beszélnek a szereplők.

Kiegészítő feladatok:

Digitális kultúra:

Keresd meg az interneten a játékok besorolásának szempontjait, és a jelölések magyarázatát!
Ezen az oldalon találhatóak az információk: <https://pegi.info/hu>

Futna-e az alábbi gépen az alábbi játék?

A gép adatai:

Gyártó:	ECS
Garancia:	3 éves
Kialakítás:	Barebone, mini PC
Processzor:	Intel® Celeron™ N4100
Memória:	4 GB LPDDR4
Optikai meghajtók:	nincs
Optikai meghajtó:	Nem
Kártyaolvasó:	Memóriakártya olvasó
Háttértár:	64 GB
Videokártya:	integrált
Hálózati csatlakozás:	Gigabit LAN, Wi-Fi, Bluetooth
Méret:	70 x 70 x 33,4 mm
Memória típusa:	DDR4
Operációs rendszer:	Windows 10 Home S

A játék gépigénye:



The screenshot shows the system requirements for FIFA 21. The page is in Hungarian and includes a navigation menu with options like 'Megjel', 'Gépigény', 'Népszé', 'Értéke', 'Műfaj:', 'Fejlesz', and 'Kiadó:'. The main content area is titled 'Gépigény' and lists the following minimum requirements:

- Minimális gépigény:
- CPU: Intel Core i3-6100 @ 3.7GHz or AMD Athlon X4 880K @4GHz
- RAM: 8 GB RAM
- GPU: NVIDIA GTX 660 2GB or AMD Radeon HD 7850 2GB
- OS: Windows 10 - 64-Bit
- Tárhely: 50 GB available space

Nem futna, mert a gép processzora rosszabb, mint amit a játék igényel (CPU), és a memóriája (4 GB) is kevesebb, mint amennyit a játék igényel (RAM: 8 GB).

Vizuális kultúra:

Képzeld el, hogy annál a játékfejlesztő cégnél dolgozol, amelyik a kedvenc játékodat is piacra dobta. A játéknak új borítót készítenek, a te feladatod, hogy rajzold meg!

A feladathoz használt játékok borítói segítenek a megoldásban.

Szemponatok az értékeléshez:

- egy látványos, a játékhoz kapcsolódó kép legyen
- szerepeljen a borítón a játék címe, jól olvashatóan, nagy méretben
- más szöveg ne legyen (esetleg a gyártó neve, de az most elmaradhat)
- legyen rajta a PEGI megfelelő jelölése, mert az kötelező elem

Magyar nyelv és irodalom:

Képzeld el, hogy annál a játékfejlesztő cégnél dolgozol, amelyik a kedvenc játékodat is piacra dobta. A játéknak új borítót készítenek, a te feladatod, hogy írsz rövid, három-négy mondatos kedvcsinálót a leendő játékosoknak a borító hátoldalára!

Egy létező kedvcsináló a LEGO Worlds borítójáról: „Válg építőmesterré egy nyitott világban zajló kreatív kalandban, melyben barátaiddal felfedezhetsz egy galaxist változatos világokkal, mind egy szál Lego kockából építve. Megismerhetsz és összegyűjthetsz egy csomó mókás minifigurát, járművet, lényt és egyebet. Létrehozhatod saját világaidat a fantasztikus építőeszközök segítségével.”

The Sims4: „Az élet a játszótered. Teremts és irányíts embereket egy virtuális világban, ahol nincsenek szabályok! Hozz létre egyedi simeket, építsd meg a tökéletes otthont, fedezz fel élettől nyüzsgő világokat!”

Legyen:

- rövid, néhány mondat
- utaljon a játék lényegére
- csábítson játékra felszólítással („válg”, „irányíts”, „fedezz fel”) vagy lehetőségek megfogalmazásával („felfedezhetsz”, „megismerhetsz”, „összegyűjthetsz”)
- illeszkedjen a korosztályhoz a nyelvezete (itt például a „kreatív” szó használata lehet kérdéses)
- ha számítógépen készül, a kulcsszavakat kiemeléssel is jelölhetik a gyerekek