

Alsósokra hangolva - Médiatudatosságot fejlesztő óratervek

3-4. évfolyamos diákoknak

Bevezető

A Bűvösölgy Médiaértés-oktató Központ honlapjának Médiaszertár rovatában médiaértéssel kapcsolatos témájú segédanyagokkal nyújtunk segítséget elsősorban az általános iskola felső tagozatán, illetve a középiskolában oktató pedagógusoknak. Az alábbi óravázlat egy többrészes, hiánypótló sorozat első része, amelyben az alsós korosztályt oktató pedagógusok számára kínálunk óraterveket az internethasználat, internetbiztonság, illetve az ezekkel kapcsolatos netes jelenségek témakörében. A témák kiválasztásában arra törekedtünk, hogy azok valóban a gyerekek médiafogyasztási szokásait, valamint digitális eszközhasználatát tükrözzék. Az óravázlatok részletesek, ez azonban nem azt jelenti, hogy a pedagógus nem változtathat rajtuk. Kihagyhat vagy beilleszthet feladatokat a tanórába, és tetszőlegesen alakíthatja a rájuk szánt időt.

Mi magunk is javasolunk alternatív megvalósítási formákat egy-egy feladathoz, ezeket sötétszürke betűszínnel jelöltük. Az óratervben a potenciális tanítói közléseket *T*, a várható tanulói válaszokat pedig *D* betűvel láttuk el. Az órán használható feladatok/tesztek a *Feladatok* közt találhatóak. Az óratervben szerepelnek olyan tananyaghoz kapcsolódó feladatok, amelyek a tanóra szűkös időkeretébe már nem illeszthetők be. A pedagógus feladhatja őket szorgalmi, házi feladatként, vagy az általunk 45 percesnek szánt órát kiegészítve, dupla órát tarthat az adott témakörben. Ezek természetesen differenciálásra is alkalmasak, de arra is figyeltünk, hogy más tanórák előírt követelményeihez is igazodjunk: a médiás tartalomra koncentráló feladattal egyúttal egy másik tantárgyhoz (pl. magyar nyelv, vizuális kultúra, környezetismeret, matematika) kapcsolódó készség vagy ismeretanyag gyakorlásához is segítséget nyújtunk. Az óra tananyagához kapcsolódó érdekes cikkeket az *Ajánlott olvasmányok* részben soroltuk fel. A *Mellékletek* rész az órai feladatokhoz tartozó nyomtatható/kivetíthető eszközöket tartalmazza.

Tartalomjegyzék

Óravázlat	1
Ajánlott olvasmányok	2
Feladatok.....	3

Óravázlat

Tantárgy: Digitális kultúra

Az óra címe: A körülöttünk lévő digitális világ

Órakeret/Időtartam: 45 perc

Az óra típusa: új ismereteket kialakító és feldolgozó tanóra (bevezető óra)

Az óra célja: Az óra célja, hogy megismerjük a tanulók internethasználati szokásait és internettel kapcsolatos előzetes tudását, tisztázzuk az internethasználattal kapcsolatos alapfogalmakat, és közösen megfogalmazzuk az alapvető szabályokat, amelyeket érdemes betartani internetezés közben.

Tantárgyi kapcsolatok: környezetismeret, etika

Kulcsfogalmak: internet, képernyőidő, digitális házirend

Eszközök: Mellékletek, Feladatok, egy nagy gombolyag fonál

Teremigény: csoportmunkához és mozgásos játékokhoz szükséges tágabb tér. Ha van rá lehetőség, projektorral érdemes kivetíteni a képernyőidőhöz kapcsolódó képet (Melléklet).

Előzetes tennivaló:

- [Feladat 1](#) – Bemeneti kérdések kitöltése a tanulókkal.
- Szóban érdemes felmérni, hogy kinek milyen eszközhasználati szokása van otthon, van-e saját eszköze stb.

Ötletek/Megjegyzés:

- A színes négyzetekből szükség lesz egy-egy nagyobb, legalább A4-es, de inkább A3-as méretűre, ezeket a tanterem megfelelő részén el kell helyezni az óra előtt.
- Előkészületként az eszközkártyákat ([melléklet 2](#)), a számegyenest és a színes négyzeteket ([melléklet 1](#)) ki kell nyomtatni megfelelő számban, attól függően, hogy egyéni vagy csoportmunka a választott munkaforma.
- Az órán tanultakat érdemes inkább elektronikusan vagy kinyomtatva odaadni a gyerekeknek ([melléklet 3](#)).
- A házi feladathoz szükséges a digitális házirend sablonja ([melléklet 6](#)) kivetítve vagy kinyomtatva.
- Az órán a gyerekek kiscsoportban vagy frontális óravezetés mellett dolgoznak.

Ajánlott olvasmányok

A WHO ajánlása kisebb gyerekekre vonatkozóan (angol nyelvű):

To grow up healthy, children need to sit less and play more,

<https://www.who.int/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

A képernyőidővel kapcsolatos cikkek:

Képernyőidő: <https://gyerekaneten.hu/szocikk/Kepernyoido>

WHO ajánlás arról, hogy mennyi időt tölthet a gyerek a képernyő előtt:

<https://www.digitaliscsalad.hu/biztonsag/who-ajanlas-arrol-hogy-mennyi-idot-tolhet-a-gyerek-a-kepernyo-elott>

Előzd meg a vitákat, már a nyár elején tisztázzátok a digitális házirendet!:

<https://www.digitaliscsalad.hu/biztonsag/elozd-meg-a-vitakat-mar-a-nyar-elejen-tisztazzatok-a-digitalis-hazirendet>

Napi 1-2 órát szabadna csak képernyő előtt ülni a gyerekeknek – különben könnyen elhízhatnak:

https://hvg.hu/tudomany/20180809_kepernyo_elott_toltott_ido_kepernyoido_gyerek_telefonhasznalat_szamitogepezes

WHO: kétéves kora előtt passzívan se üljön a gyerek a képernyő előtt:

https://hvg.hu/tudomany/20190425_who_kepernyo_kijelzo_kisgyermek

Sokkoló számok: az életünk negyedét képernyők előtt éljük:

<https://pcworld.hu/pcwlite/sokkolo-szamok-az-életunk-negyedet-kepernyok-elott-eljuk-259039.html>

Tényleg tönkreteszi a fiatalokat az okostelefon?:

https://index.hu/techtud/egeszseg/2019/02/21/okostelefon_depresszio_mobilfuggos_eg_kepernyoido_gyerekek/

A közös képernyőidőről Jordan Shapiro (magyar és angol nyelven):

Felejtsd el a képernyőidőt – kapcsolódás az online generációhoz:

<https://www.mediapedagogia.hu/felejtsd-el-a-kepernyoidot-kapcsolodas-az-online-generaciohoz/>

Forget Screen Time Rules — Lean In To Parenting Your Wired Child, Author Says:

<https://www.kqed.org/mindshift/52899/forget-screen-time-rules-lean-in-to-parenting-your-wired-child-author-says?linkId=100000004849766>

Digitális házirend:

10 szabály digitális gyerekneveléshez – 6-11 éves korig:

<https://www.digitaliscsalad.hu/fogalomtar/10-szabaly-digitalis-gyerekneveléshez-6-11-es-es-korig%C2%AO>

Internetes házirend: így segít a családi képernyőszabály:

<https://hintalovon.hu/2019/06/13/internetes-hazirend/>

Feladatok

Feladat 1 – Bemeneti kérdések (tanítói példány)



A helyes megoldások dőlt betűvel szerepelnek.

1) Melyik megfogalmazás igaz az okoseszközökre?

- a) csak mobiltelefon lehet okoseszköz
- b) *lehet csatlakozni vele az internetre, illetve másik eszközhöz is*
- c) azért hívjuk okosnak, mert tanul

2) Melyikre nem használhatjuk az internetet?

- a) képek küldésére e-mailben
- b) játékok letöltésére
- c) *személyes találkozásokra*

3) Milyen feltételei vannak az internetre való csatlakozásnak?

- a) bármilyen digitális eszköz képes rá, mert digitálisak
- b) *csakis olyan digitális eszközök képesek rá, amelyeknek megvan a megfelelő szerkezeti (hardveres) háttere hozzá*
- c) az internethez nem kell csatlakozni, az alaptól elérhető bárki számára

4) Mely eszközök nem csatlakozhatnak az internetre?

- a) telefon, tablet, okosóra
- b) *távirányító, számológép*
- c) porszívó, hűtő, légkondi

Feladat 1 – Bemeneti kérdések (tanulói példány)



1) Melyik megfogalmazás igaz az okoseszközökre?

- a) csak mobiltelefon lehet okoseszköz
- b) lehet csatlakozni vele az internetre, illetve másik eszközhöz is
- c) azért hívjuk okosnak, mert tanul

2) Melyikre nem használhatjuk az internetet?

- a) képek küldésére e-mailben
- b) játékok letöltésére
- c) személyes találkozásokra

3) Milyen feltételei vannak az internetre való csatlakozásnak?

- a) bármilyen digitális eszköz képes rá, mert digitálisak
- b) csakis olyan digitális eszközök képesek rá, amelyeknek megvan a megfelelő szerkezeti (hardveres) háttere hozzá
- c) az internethez nem kell csatlakozni, az alpból elérhető bárki számára

4) Mely eszközök nem csatlakozhatnak az internetre?

- a) telefon, tablet, okosóra
- b) távirányító, számítógép
- c) porszívó, hűtő, légkondi

Feladat 2 – Kimeneti kérdések/házi feladat (tanítói példány)



A helyes megoldások dőlt betűvel szerepelnek.

1) Mit jelent a digitális házirend?

- a) a számítógépes játékokban a karakterek szabályrendszere
- b) okos otthonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között
- c) *az okoseszközök használatára vonatkozó családi, iskolai szabályrendszer*

2) Mi a képernyőidő?

- a) mennyi ideig képes egy feltöltéssel világítani a kijelző
- b) *az adott okoseszköz aktív használatával töltött idő*
- c) az okoseszközön nézett videó teljes hossza

3) Melyik állítás igaz az internetre?

- a) minden digitális eszköz képes csatlakozni rá
- b) *az internet nem felejt*
- c) csak a városban érhető el

4) Mi az internet?

- a) *egy világméretű számítógépes hálózat*
- b) a böngészőprogram, amin nézhetek a YouTube-on videókat vagy chatelhetek a barátokkal
- c) ahonnan csak a telefonra játékokat tölthetek le

Feladat 2 – Kimeneti kérdések/házi feladat (tanulói példány)



1) Mit jelent a digitális házirend?

- a) a számítógépes játékokban a karakterek szabályrendszere
- b) okos otthonokban a háztartási feladatok beosztása a családtagok között
- c) az okoseszközök használatára vonatkozó családi, iskolai szabályrendszer

2) Mi a képernyőidő?

- a) mennyi ideig képes egy feltöltéssel világítani a kijelző
- b) az adott okoseszköz aktív használatával töltött idő
- c) az okoseszközön nézett videó teljes hossza

3) Melyik állítás igaz az internetre?

- a) minden digitális eszköz képes csatlakozni rá
- b) az internet nem felejt
- c) csak a városban érhető el

4) Mi az internet?

- a) egy világméretű számítógépes hálózat
- b) a böngészőprogram, amin nézhetek a Youtube-on videókat vagy chatelhetek a barátokkal
- c) ahonnan csak a telefonra játékokat tölthetnek le

Feladatok 3-4 – szorgalmi, differenciáló feladatok bevezetője



Iránytű a feladatok felhasználásához

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 alaprajz értelmezése szükséges a megoldáshoz, tehát egyszerre több tantárgy tudásanyagát érintik.

A feladatokkal a mindennapi élethez szükséges gyakorlatias gondolkodást is szeretnénk fejleszteni, ezért általában ilyen részük is van, például: ha internetkábelrel veszünk 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.

Feladat 3 – Szorgalmi és/vagy differenciáló feladatok



Játék címe: Hol legyen?

A feladat célja: az internethasználat néhány alapvető tudnivalójának tisztázása, a tudatos és biztonságos internethasználat alapjainak megismertetése, megbeszélése.

A feladatban érintett fogalmak: wifi, digitális házirend, internetbiztonság, család.

A feladat által érintett műveltségi területek: digitális kultúra, vizuális kultúra, technika és tervezés, etika, környezetismeret.

A feladat által fejlesztett képességek: képolvasás, logikus gondolkodás, kritikus gondolkodás, érvelés, mérés, az internet tudatos használata, csoport- vagy páros munka esetén az együttműködési képesség.

Munkaforma: a feladat megoldható frontálisan, csoportban, párban és egyénileg, papíralapú és digitális változatban is.

Előzetes tudás: internet, vezeték nélküli internet.

Szükséges eszközök: a papíralapú változat elkészítéséhez nyomtató és olló, a digitális változathoz számítógép, tablet. Érdekesebb a feladat, ha a hálózati eszközök hatótávját jelző lila köröket pauszpapírra vagy fóliára nyomtatjuk, mert így látható marad az alattuk lévő terület.

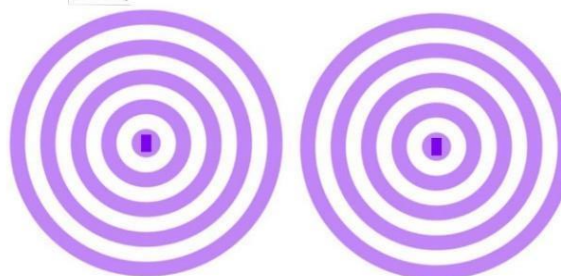
Hol legyen?

Két lakás alaprajzát láthatod. Szerinted melyiknek hány és milyen idős lakója lehet?

A lakók közül ki használhatja az internetet?

Mindkét otthon lakóinak két hálózati eszköze van, helyezd el ezeket úgy, hogy mindenki tudjon kapcsolódni az internetre! (A hálózati eszközök hatótávját a lila körök jelzik, azokon túl már nem működnek. Csak olyan helyre tedd az eszközöket, ahová a valóságban is kerülhetnének, tehát a padlóra ne!)

- 1) Baj-e, ha nem minden helyiségben érhető el az internet?
- 2) Szerinted kell szabályokat alkotni az internethasználatra? Miért?
- 3) Ha igen, milyen szabályokat alkotnál?



Megoldás:

Két lakás alaprajzát láthatod. Szerinted melyiknek hány és milyen idős lakója lehet?

Az első lakásban csak egy ágy látható, egy nagy méretű franciaágy, ebből arra lehet következtetni, hogy vagy egy pár lakik ebben a lakásban vagy egyetlen ember. A lakás mérete, ebből adódóan a fenntartási költségei inkább két lakót sejtetnek.

A másik lakásban egy család élhet, van egy hálószoba egy franciaággal, és egy gyerekszoba két ágygal, azaz valószínűleg itt két felnőtt és két gyerek él.

Az életkorukat a lakások alaprajzából és berendezéséből nehéz megítélni, az első lakás lakói fiatal felnőttek vagy idős emberek is lehetnek, a másik lakásban a gyerekek kisebbek vagy tinédzserek is lehetnek, a felnőttek pedig ennek megfelelően valószínűleg harminc és ötven közöttiek.

A lakók közül ki használhatja az internetet?

A gyerekektől a legidősebb korosztályig mindenki használhatja az internetet.

Mindkét otthon lakóinak két hálózati eszköze van, helyezd el ezeket úgy, hogy mindenki tudjon kapcsolódni az internetre!

Egy lehetséges megoldás:



Arra kell figyelni, hogy a hálózati eszközöket nem helyezzük a padlóra, a fürdőszobába, a konyhában a munkapultra vagy a tűzhelyre. Több megoldás is lehetséges.

1. Baj-e, ha nem minden helyiségben érhető el az internet?

Nem, a mellékhelyiségben, a fürdőszobában nem szoktunk internetezni, a fürdőszobában a párás környezet nem tesz jót a telefonnak, tabletnek, fürdés közben pedig a vízbe is beleeshetnek ezek az eszközök. A hálószobában sem feltétlenül szükséges, hogy internetezni tudjunk, elalvás előtt jobb, ha nem nézünk semmilyen képernyőt. A nappaliban sem feltétlenül szükséges az internetkapcsolat. Ha valakinek okostévéje van, akkor viszont a különleges funkciókat (internetes videók, filmek, játék) csak akkor tudja használni, ha a tévéje kapcsolódik az internetre.

2. Szerinted kell szabályokat alkotni az otthoni internethasználatra? Miért?

Elfogadható az igen és a nem válasz is, a fontos, hogy miért gondolják így vagy úgy a gyerekek. Nem: nincs még okoseszközük, csak a szüleikkel együtt interneteznek, pont azért szeretik az internetet, mert ott mindig azt csinálnak, amit akarnak. Igen: az élet minden fontos területén vannak szabályaink, otthon sem lehet például bárhogy viselkedni, de az utcai közlekedésnek vagy az iskolai életnek is megvannak a szabályai. Az internethez is kellenek szabályok, mert vannak kockázatai, ártalmas is lehet.

Ha a nemet mondják a gyerekek, akkor el kell őket gondolkodtatni azon, hogy igazuk van-e, például jó-e az, ha a szülei nem tudják, hogy mit csinálnak az interneten, vagy jó-e az, hogy bármennyit játszhatnak.

A cél az, hogy rávezessük őket, hogy vannak az internetezésnek is szabályai, amelyeket be kell tartanunk, hogy a hasznunkra legyen, és ne ártson, ez a digitális házi rend.

3. Ha igen, milyen szabályokat alkotnál?

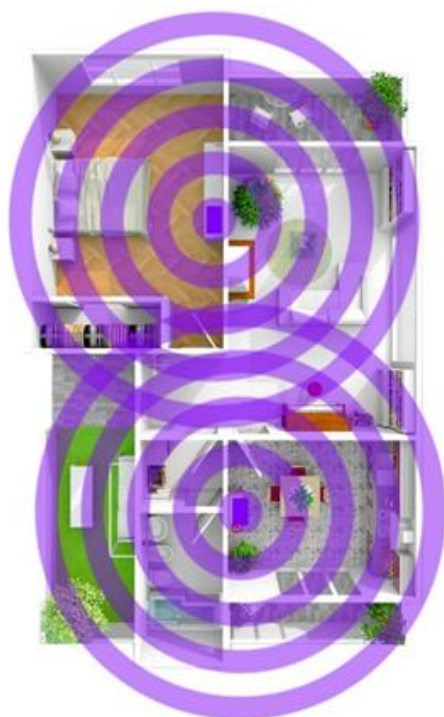
Például: ha sikerül is a lakás minden részét lefedni a hálózati eszközzel, legyenek olyan helyek, ahol alapvetően nem internetezünk (illemhely, fürdőszoba, ebédlő).

Legyenek olyan közös tevékenységek, amikor nem internetezünk, például: az étkezések közben, közös családi programokon (társasjáték közben akkor sem nézünk internetes videókat, ha várnunk kell, míg ránk kerül a sor), tanulás közben (kivéve, ha a tanuláshoz szükséges).

Fontos, hogy a szülők tudjanak arról, hogy egy gyerek letöltött egy játékot vagy megismerkedik valakivel az interneten. Ez bizalmon alapuló, érzékeny kérdés, érdemes arról beszélgetni a gyerekekkel, hogy miért akarnak bizonyos dolgokat a szülők tudta nélkül intézni az interneten, miért nem tudhat arról a szülő. Ha úgysem csinálnak semmi kockázatosat, akkor miért ne tudhatná a szülő?

Azt is szabályozni kell, hogy mennyi időt lehet az interneten tölteni, a napi 4-5 óra már biztosan sok.

Szabály lehet az is, hogy mindig kell jelszót, mégpedig erős jelszót használni.



Feladat 4 – Szorgalmi és/vagy differenciáló feladatok

Játék címe: Sok vagy kevés?

A feladat célja: a matematikai feladaton keresztül az internethasználat tudatosabbá tétele, a képernyőidő fogalmának tisztázása.

A feladatban érintett fogalmak: diagram, oszlopdiagram, internet, internetes játék, függőség, játékfüggőség, képernyőidő.

A feladat által érintett műveltségi területek: matematika, digitális kultúra, magyar nyelv és irodalom, etika.

A feladat által fejlesztett képességek: oszlopdiagram értelmezése, logikus gondolkodás, alapvető matematikai műveletek, az internet tudatos használata.

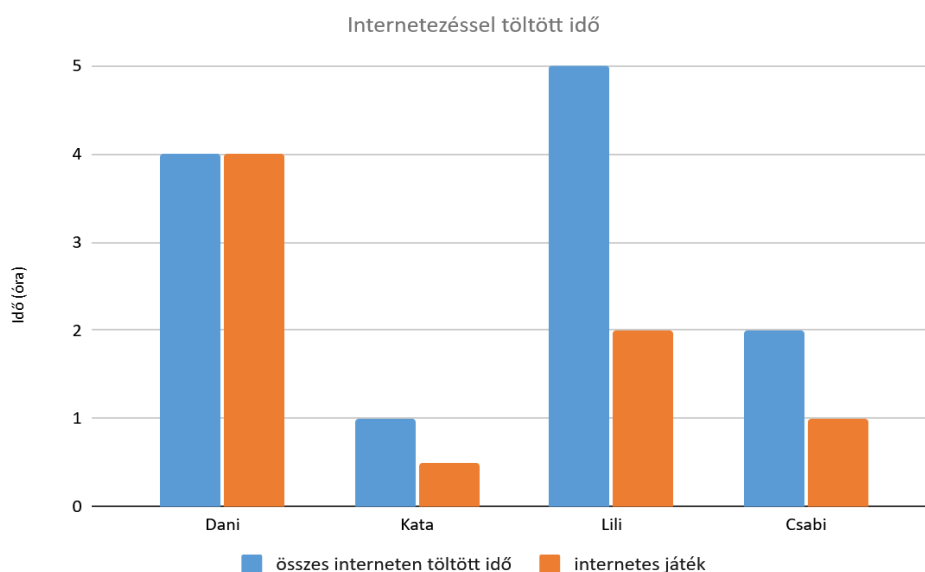
Munkaforma: a feladat megoldható frontálisan, csoportban, párban és egyénileg, papíralapú és digitális változatban is.

Előzetes tudás: oszlopdiagram, internet.

Szükséges eszközök: a papíralapú változat kinyomtatásához nyomtató, a digitális változathoz számítógép, tablet.

Sok vagy kevés?

Nézd meg az oszlopdiagramot, és válaszolj a kérdésekre!



- 1) Ki internetezik a legtöbbet?
- 2) Ki játszik a legtöbbet?
- 3) Ki tölti a legtöbb időt a játékon kívül az interneten?
- 4) Mit jelenthet a képernyőidő fogalma?
- 5) Ha ezek napi adatok, akkor kinek túl sok a képernyőideje? Mit lehet tenni?
- 6) Szerinted melyik lehet a valós időtartam (nap/hét/hónap)? Miért?

Megoldás:

1. Ki internetezik a legtöbbet?

Lili, 5 órát.

2. Ki játszik a legtöbbet?

Dani, 4 órát.

3. Ki tölti a legtöbb időt a játékon kívül az interneten?

Lili, 3 órát.

4. Mit jelenthet a képernyőidő fogalma?

A képernyőidő megmutatja, hogy valaki mennyi időt tölt alkalmazások használatával, webhelyek megtekintésével, játékokkal a telefonján, tabletjén, számítógépén, játékkonzolján.

5. Ha ezek napi adatok, akkor kinek túl sok a képernyőideje? Mit lehet tenni?

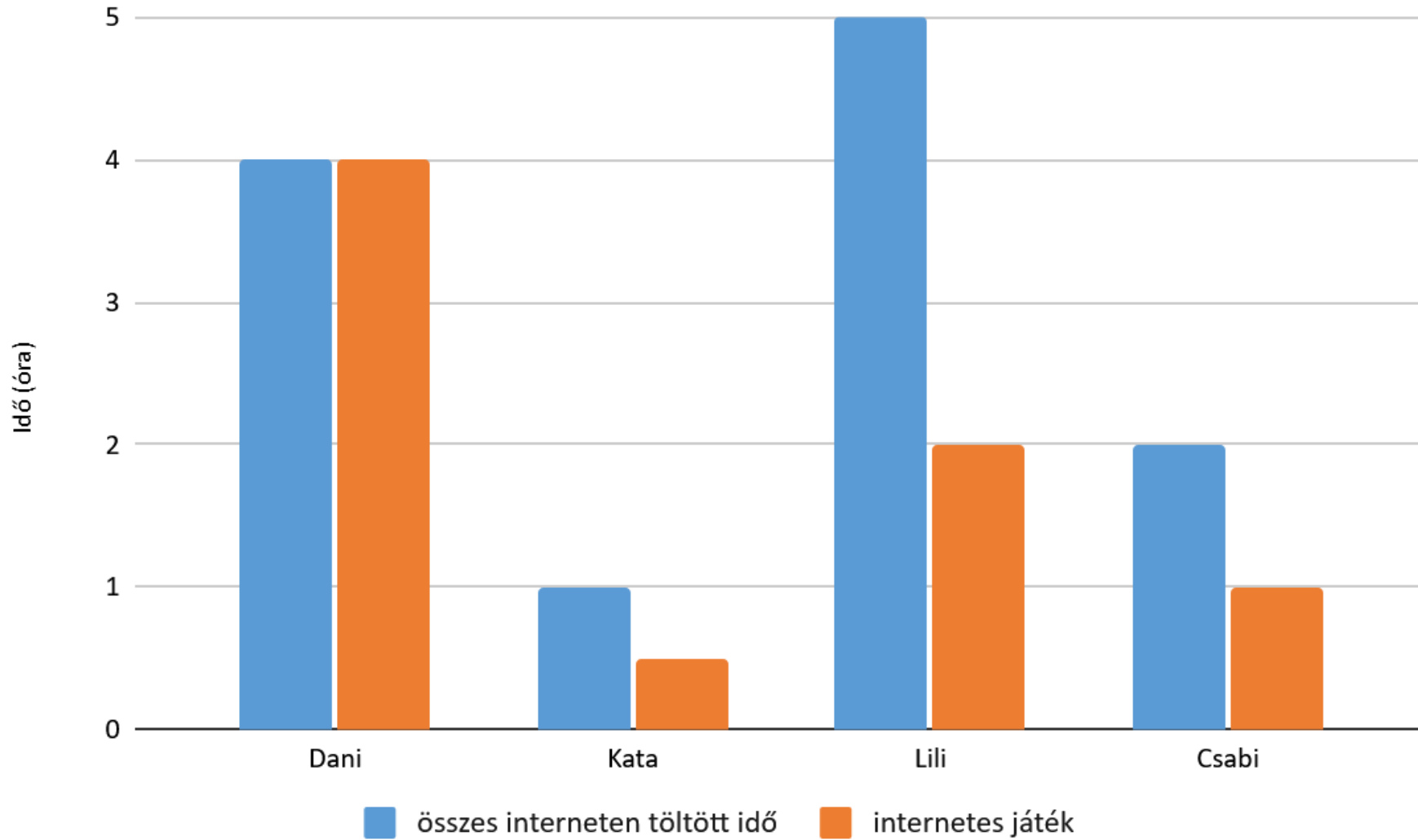
Lilinek és Daninak, mert a napi 5 és 4 óra azt jelenti, hogy az iskolán kívül szinte mást nem is csinálnak. Csökkenteni kell a képernyőidőt, ehhez segítség:

[Képernyőidő • Gyerek a neten](#)

6. Szerinted melyik lehet a valós időtartam (nap/hét/hónap), amire a diagram vonatkozik? Miért?

Egy hétre vonatkozhatnak inkább az adatok, a napi 4-5 óra internetezés és játék nagyon sok, Kata 1 órája pedig havi adatként lenne nagyon kevés. (Természetesen ennek a megítélése függ attól, hogy kinek milyenek otthon a lehetőségei, de valószínűleg a havi 1 óránál már az iskolában is több lehetőségük van a gyerekeknek internetezni.)

Internetezéssel töltött idő



Feladat 5 – Készítsünk digitális házirendet! (tanulói példány)



Digitális kultúra órán arról beszélünk, hogy fontos a képernyő előtt töltött időt szabályoznunk, ezt nevezzük digitális házirendnek. A közösen megfogalmazott szabályok segítik a mértékletes és tudatos okoseszköz-használatot a mindennapokban. Az alábbi feladatban szereplő emotikonok segítenek megfogalmazni ezeket a szabályokat. Nézzétek meg őket, és írjátok a képek mellé, hogy melyiknek mi a jelentése, milyen helyzetben melyik szabályt kapcsolhatjuk hozzá!

Példa:

Helyzet: *Beszélgetés, együtt töltött idő*

Szabály: *Nem használom a telefonomat akkor, amikor a szüleimmel, tesóimmal, barátaimmal beszélgetek.*



Helyzet:

Szabály:



Helyzet:

Szabály:



Helyzet:

Szabály:



Helyzet:

Szabály:



Helyzet:

Szabály:



Feladat 5 – Készítsünk digitális házirendet! (megoldási javaslat)



Példa:

Helyzet: *Beszélgetés, együtt töltött idő*

Szabály: *Nem használom a telefonomat akkor, amikor a
szüleimmel, tesóimmal, barátaimmal beszélgetek.*



Helyzet: *Közös étkezés*

Szabály: *Nem használom a telefonomat evés közben / étkezések
alatt.*



Helyzet: *Közlekedés az utcán*

Szabály: *Nem használom a telefonomat akkor, amikor az utcán
közlekedem.*



Helyzet: *Tanulás*

Szabály: *Tanulás vagy házi feladat írása közben nem használom
a telefonomat (csak akkor, ha az interneten kell
megkeresnem az információt).*



Helyzet: *Lefekvés*

Szabály: *Lefekvéskor, elalvás előtt már nem használom a
telefonomat.*



Helyzet: *Sportolás*


Szabály: *Sportolás közben nem használom a telefonomat.*



Feladat 6 – Rajzolj digitális házirendet!

A digitális házirendben az alábbi szabályok szerepelnek. A példa alapján rajzolj egy emotikont mindegyik szabályhoz!

Példa:

Szabály:	Rajz:
Nem használom a telefonomat akkor, amikor a szüleimmel, tesóimmal, barátaimmal beszélgetek.	

Szabály:	Rajz:
Nem használom a telefonomat evés közben.	
Nem használom a telefonomat akkor, amikor az utcán közlekedem.	
Tanulás vagy házi feladat írása közben nem használom a telefonomat (csak akkor, ha az interneten kell megkeresnem az információt).	
Lefekvéskor, elalvás előtt már nem használom a telefonomat.	
Sportolás közben nem használom a telefonomat.	