

Alsósokra hangolva – Médiatudatosságot fejlesztő óratervek

3-4. évfolyamos diákoknak

Bevezető

Az alábbi óravázlat az alsósoknak szóló sorozatunk következő része, amelyben az adatvédelem alapjaival foglalkozunk úgy, hogy egyúttal az algoritmikus gondolkodást is fejlesztjük. Az óra nem kapcsolódik sorozatunk korábbi részeihez – önállóan megtartható. Az óratervben szerepelnek olyan tananyaghoz kapcsolódó feladatok, amelyek a tanóra szűkös időkeretébe már nem illeszthetők be, ezeket a pedagógus feladhatja szorgalmi, illetve házi feladatként.

Az óratervben egy-egy feladathoz alternatív megvalósítási formákat is javasolunk, ezeket sötétszürke betűszínnel jelöltük. A potenciális tanítói közléseket T, a várható tanulói válaszokat pedig D betűvel láttuk el. Az órán használható feladatok/tesztek a Feladatok közt találhatóak. A Mellékletek rész az órai feladatokhoz tartozó nyomtatható/kivetíthető eszközöket tartalmazza.

Tartalomjegyzék

Óravázlat	1
Feladatok.....	2

Óravázlat

Tantárgy: digitális kultúra

Az óra címe: Adatvédelem és robotok

Órakeret/Időtartam: 45 perc

Az óra típusa: új ismereteket kialakító és feldolgozó óra

Az óra célja: Az óra célja, hogy a tanulók megismerjék az adatvédelem alapjait, a robotok működési mechanizmusát. Megismerkednek azzal, hogy mi a menete annak, hogy a robotoknak utasításokat adjanak, illetve, hogy a robotok miként értik meg és hajtják végre a kapott parancsokat. Lefektetjük az algoritmikus gondolkodás alapjait, fejlesztjük a kritikai gondolkodást, egyszerű folyamatábrát készítünk egy történet alapján.

Tantárgyi kapcsolatok: matematika, környezetismeret, etika, rajz és vizuális kultúra.

Kulcsfogalmak: robot, parancs, döntés, algoritmus, folyamatábra, adatvédelem.

Eszközök: kivetítő, nyomtatott, laminált sakktábla, nyomtatott jelek utasításokra.

Teremigény:

- Frontális és csoportmunkára egyaránt alkalmas terem.
- Egymás irányítgatására alkalmas terület.

Előzetes tennivaló:

- Nyomtatás,
- Opcionális: laminálás, lego figurák/kupakok beszerzése

Ötletek/Megjegyzés:

- Használjunk egyszerű eszközöket az órán, mint kupakok, játékfigurák otthonról, amennyiben az iskola nem rendelkezik lego robottal vagy bee-botokkal.

Feladatok

Feladat 1 – Sakktábla



	A betörők kifigyelték Peti új TV-jét az interneten			
			Eldicsekszik tesiórán barátjának, hogy nyert egy életnagyságú Izom Kapitányt	
	Megírja az idegeneknek a címüket, és hogy mikor nincsenek otthon			
A fiúk a rendőrökkel együtt lefűlelik a betörőket	Megbeszéli szüleivel, kiknek adhatja meg a címüket		Peti feltöltött az internetre egy fotót az új TV- jükről	
		Peti beállítja a közösségi oldalon az adatvédelmi beállításokat, hogy kik láthatják a megosztásait		START

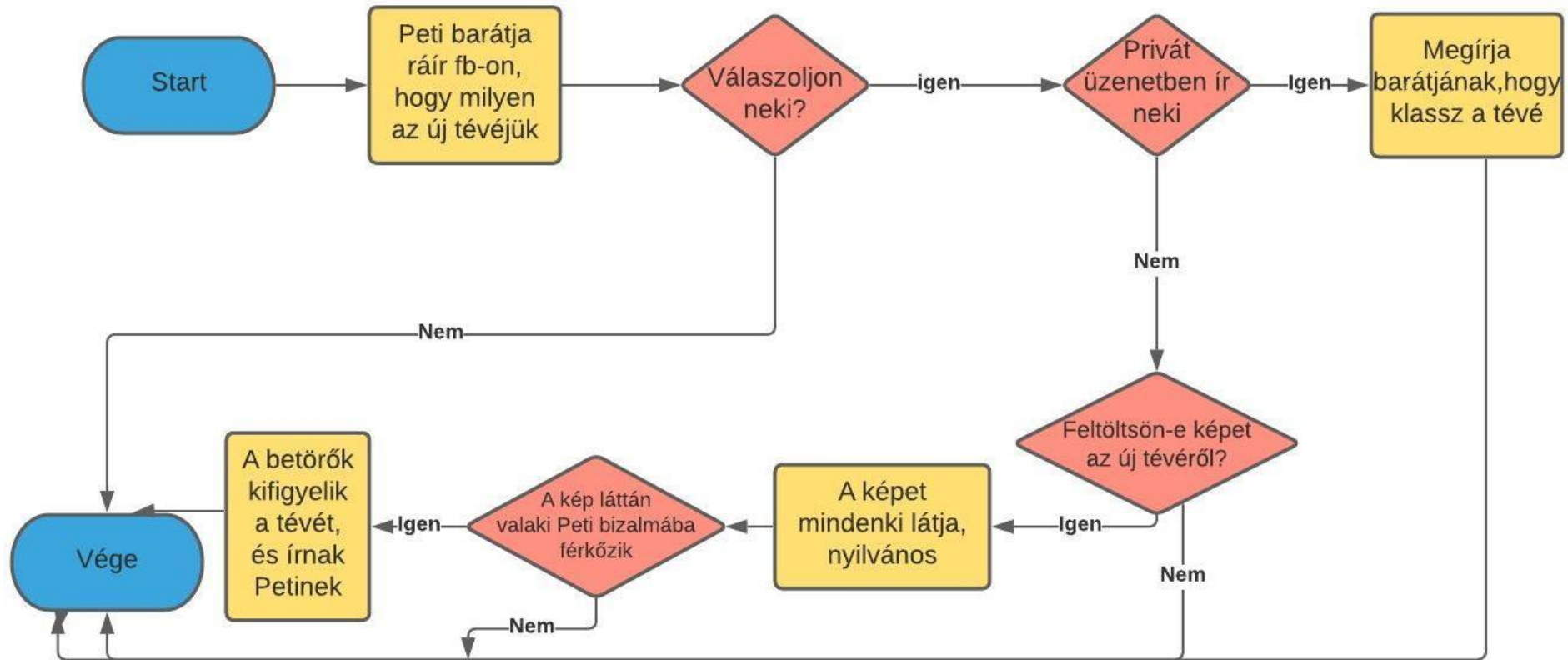
A felhasznált utasításokat sorban ide rajzoltjátok be! Ahol megálltok, azt a mezőt színezzétek ki!

Feladat 2A – Folyamatábra sablon (tanítói példány, lehetséges megoldás)

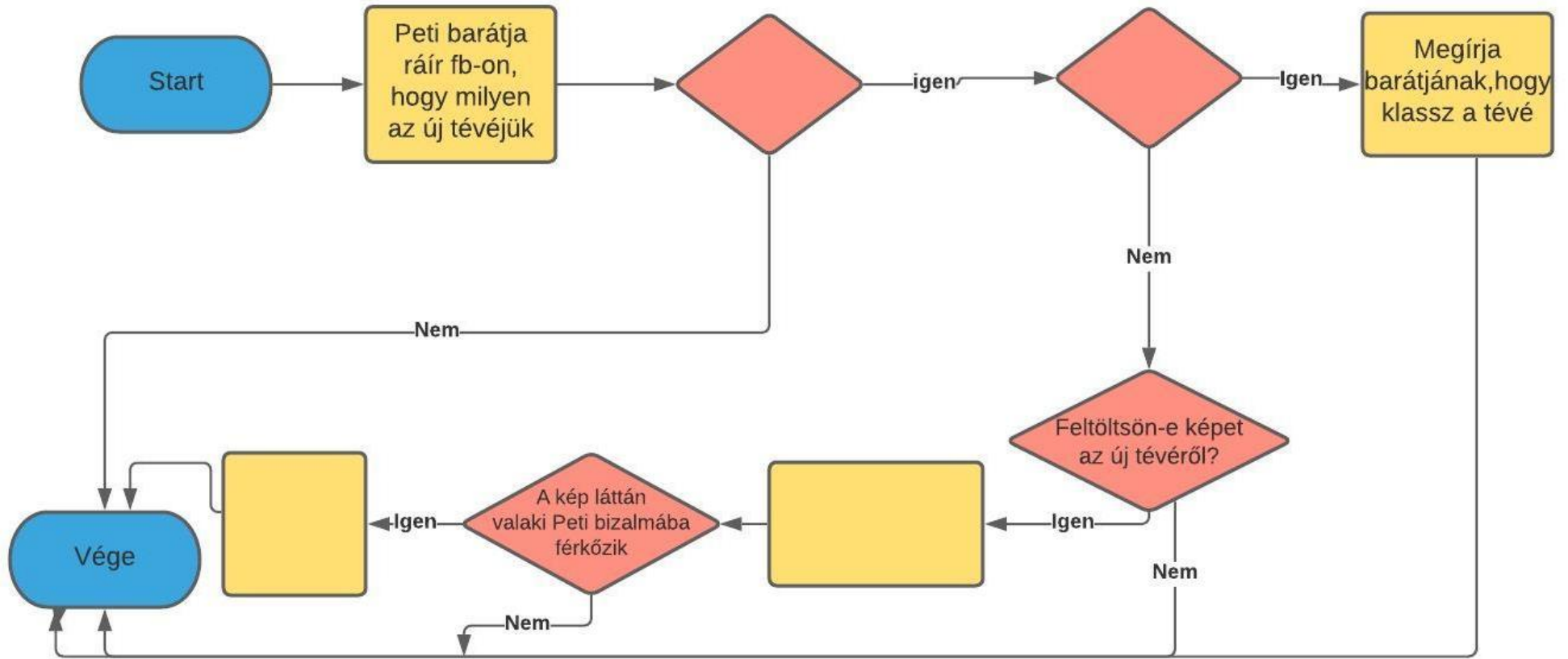


A Start és a Vége pontok a történet elejét és végét jelentik. A nyilak a történet haladási irányát mutatják.

A rombusz alakzat a választási lehetőséget mutatja, ahonnan 2 irányba folytatódhat a történet: Igen vagy Nem irányba. A téglalapok egy-egy lépést jelentenek a történetben, egy kiindulópontot vagy következményt.



Feladat 2B – Folyamatábra sablon (tanulói példány)



Feladat 3A - Médiatudatos algoritmizálás (szorgalmi feladat megoldása) ↑↑

13 éves kor alatt a *Facebook*, az *Instagram*, a *Snapchat* és *TikTok* oldalakra elviekben nem lehetne regisztrálni a tanulóknak. Ezeknek a közösségi platformoknak a használatához, a digitális kommunikációhoz kell egyfajta érettség, és ezt a 13. évnél jelölték meg.



A *YouTube*-on kereshetnek a tanulók koruknak megfelelő videókat, a *Pinteresten* képeket, illetve használhatják a *Google* keresőt is. A *Minecraftot* is használhatják a tanulók.



A kódok tetszőleges sorrendben használhatóak a parancssor kialakítása során. A lényeg, hogy a kiírásnak megfelelő ikonokhoz eljussanak a tanulók az iránymutató nyilak megfelelő használatával.

