

# Alsósokra hangolva – Médiatudatosságot fejlesztő óratervek

## 3-4. évfolyamos diákoknak

### Bevezető

Az alábbi óravázlat az alsósoknak szóló sorozatunk következő része, amelyben a reklámok kereskedelmi logikájával ismerkedünk majd meg. Az óra nem kapcsolódik a sorozat korábbi elemeihez – önállóan megtartható. Az óratervben szerepelnek olyan tananyaghoz kapcsolódó feladatok, amelyek a tanóra szűkös időkeretébe már nem illeszthetők be. A pedagógus feladhatja őket szorgalmi, illetve házi feladatként, vagy az általunk 45 percesnek szánt órát kiegészítve két tanórát is tarthat az adott témakörben.

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
-----------------	---

## Óravázlat

**Tantárgy:** Digitális kultúra

**Az óra címe:** A reklám a barátunk?

**Órakeret/Időtartam:** 45 perc

**Az óra típusa:** új ismereteket kialakító és feldolgozó óra

**Az óra célja:**

- Rávilágítani, hogy ingyenes tartalom (film, játék, videó) nincs, valakinek fizetnie kell érte.
- Miért fizetnek helyettünk a reklámozók?
- Biztos, hogy mi semmit sem adunk az ingyenes tartalmakért?
- Jó, hogy ez így van?

**Tantárgyi kapcsolatok:** vizuális kultúra, etika

**Kulcsfogalmak:** tartalom, tartalomgyártás, tévécsatorna, tévéműsor, videómegosztó, videó, videójáték, reklám, célcsoport, költség, média, médium

**Eszközök:** Mellékletek

**Teremigény:** projektor szükséges azoknak az ábráknak a kivetítéséhez, amelyeket a gyerekekkel értelmezni fogunk, többféle munkaforma alkalmazását teszi lehetővé, ha a gyerekek számítógépet vagy tabletet használhatnak.

**Előzetes tennivaló:**

- Szóban érdemes felmérni, hogyan vélekednek a gyerekek a reklámokról, elfogadják vagy idegesítőnek tartják őket.
- Ha a gyerekek számítógépet, tabletet használnak, akkor gondoskodni kell arról, hogy csoportmunka esetén a csoport, egyéni munka esetén mindenki kapja meg az órán használandó anyagokat.

**Ötletek/Megjegyzés:**

- Erre az órára több képet (A) szerkesztettünk, amelyek a magyarázataikkal (B) együtt a Mellékletekben megtalálhatók.
- A feladatok megoldhatók egyéni, páros vagy csoportmunkában is, ez inkább az órán használható eszközöktől függ.
- A feladatokat érdemes kivetíteni és/vagy digitális formában feldolgozni a gyerekekkel, mert sok színes ábrával fognak dolgozni, ezért a nyomtatást nem javasoljuk.

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
2 perc	<p>I. BEVEZETÉS, RÁHANGOLÁS</p> <p><i>T: Ezen az órán megismerkedünk egy Julcsi nevű kislánnyal, akinek a ti segítségetekre lenne szüksége.</i></p> <p>Történet felolvasása</p> <p><i>Segítsünk Julcsinak egy jó ötlettel! Szerintetek mivel tölthetné az idejét Julcsi, hogy ne unatkozzon annyira a szünet első napján? Ohyasmit ajánlj neki, ami ingyenes, és nem kell hozzá kimozdulnia!</i></p> <p><i>D: Játsszon a telefonján, nézzon tévét, nézzon Youtube-videókat.</i></p>	egyéni, páros vagy csoportmunka	Melléklet <a href="#">1A</a> - <a href="#">B</a> - <a href="#">C</a>	<p>Ha szükséges, a feladat szövegét kinyomtathatjuk vagy kivetíthetjük a gyerekeknek.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Julcsi története (<a href="#">Melléklet 1A</a>)</li> <li>– A történet feldolgozására javaslat (<a href="#">Melléklet 1B</a>)</li> <li>– Julcsiról kép (<a href="#">Melléklet 1C</a>)</li> </ul>
1 perc (3 perc)	<p>II. AZ ÓRA TÉMÁJÁNAK MEGADÁSA</p> <p><i>T: Nagyon jó ötleteket gyűjtöttetek össze! Képzéljétek, Julcsinak is pont ezek jutottak eszébe! El is indított egy játékot a telefonján. Miközben játszott, azon kezdett tűnődni, hogy miért kell fizetni a samponért, és miért nem kell a telefonján lévő játékért? Annyira gondolkodóba ejtette ez a kérdés, hogy még a játékot is abbahagyta. De bárhogy is törte a fejét, nem tudott rájönni a válaszra.</i></p> <p><i>A mai órán segíteni fogunk Julcsinak, és megválaszoljuk azt a kérdést, hogy miért kell fizetni a samponért, ha a tévéért, a YouTube-ért és a videójátékokért nem kell!</i></p>			
5 perc (8 perc)	<p>III. ÓRA TÉMÁJÁNAK FELDOLGOZÁSA</p> <p><i>T: Kezdjük azzal, hogy derítsük ki, miért is kell fizetni a samponért! Láttok egy ábrát (Melléklet 2A) a sampon útjáról, hogyan jut el a gyárból Julcsihoz. A feladatokat az, hogy gondoljátok végig, ki és miért fizet! A lehetőségeket a nyilak mellé írt kérdőjelek mutatják, gondoljátok végig, hogy abban az esetben fizet-e valaki valakinek! Figyeljete arra is, hogy van egy kisebb és egy nagyobb pénzösszeg, döntsétek el, hogy van-e ennek jelentősége, és ez alapján helyezétek el a pénzt az ábrán!</i></p>		Melléklet <a href="#">2A</a> - <a href="#">2B</a>	Ha megoldották a feladatot a gyerekek, megbeszéljük velük a megoldást ( <a href="#">Melléklet 2B</a> ).

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
7 perc (15 perc)	<p><i>T: Most vizsgáljuk meg, hogy mi a helyzet a tévécsatornákkal, videómegosztókkal, videójátékokkal! Értelmezzük közösen a következő ábrát!</i></p> <p>Magyarázat: Melléklet 3B</p> <p><i>T: Miért vannak ezek ingyen? Miért nem mennek csődbe ezek a cégek, ha Julcsi nem fizet nekik? Akkor honnan van pénzüik újabb és újabb tartalmat gyártani? Miből fizetik ki azt a sok szakembert, aki nekik dolgozik?</i></p> <p><i>D: Valahonnan máshonnan kapnak pénzt ezek a cégek.</i></p>		Melléklet <a href="#">3A</a> és <a href="#">3B</a>	<p>Fogalom: <u>Videómegosztó</u>: olyan internetes felület, amelyre az emberek feltölthetik a videóikat, ha regisztrálnak és elfogadják annak működési szabályait.</p> <p>A gyerekeket arra kell rávezetni, hogy az, hogy Julcsi nem fizet, nem jelenti azt, hogy más sem fizet ezeknek a cégeknek. A kérdés tehát az, hogy ki és miért fizet Julcsi helyett?</p>
5 perc (20 perc)	<p><i>T: Van-e valakinek ötlete, hogy ki lehet az, aki Julcsi helyett hajlandó fizetni, és mi az oka erre?</i></p> <p>Ha a gyerekeknek esetleg vannak jó meglátásaik, akkor azokra építve is továbbhaladhatunk, de valószínűbb, hogy nem lesznek felvetéseik.</p> <p><i>T: A következő ábra segíteni fog! Miről lehet itt szó?</i></p> <p>Magyarázat: Melléklet 4B</p> <p><i>D: A szépségipari vállalat szeretne minél több embert rávenni arra, hogy vegye meg a samponját, mert akkor sokkal több bevétele lenne, de úgy tűnik, hogy ez csak a vállalat terve, még nem tudta elérni, hogy sokan vásárolják meg a samponját, ezt mutatja a halvány nyíl és a halvány pénzkupac.</i></p> <p><i>T: Mit gondoltok, hogyan érhetné el a szépségipari vállalat, hogy többen vegyék meg a samponját?</i></p> <p><i>Hogyan tudná az embereknek elmondani, hogy létezik ez a sampon? Hogyan tudná rávenni őket, hogy megvegyék a terméküket?</i></p> <p><i>D: Reklámot kellene készíteniük a samponról, és ezt a reklámot olyan helyen kellene mutatni, ahol sokan látják.</i></p> <p><i>T: Hol láthatják sokan a reklámot?</i></p> <p><i>D: Videóban, játékban.</i></p>		Melléklet <a href="#">4A</a> és <a href="#">4B</a>	<p>Fogalom: <u>Reklám</u>: olyan üzenet, amelyik valaminek a megvételére akar rávenni.</p> <p><u>Médium</u>: a média világában működő televíziók, rádiók, újságok, plakátok, könyvek, internetes felületek közös neve.</p> <p><u>Média</u>: A médiumok összessége. A média tartalmakat állít elő: a filmet, amelyet nézel, a zenét, amelyet hallgatsz, a videójátékot, amellyel játszol, a könyvet és az újságot, amelyet olvasol. Ezek ugyanúgy áruk, mint a társasjáték, a póló vagy a sampon.</p> <p>Rávezető, segítő kérdések lehetnek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Miért halvány az egyik nyíl és az egyik pénzkupac?</i></li> <li>– <i>Miért van ott az a sok ember?</i></li> <li>– <i>Miért olyan sokszínűek azok az emberek?</i></li> </ul>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
6 perc (26 perc)	<p><i>T: Nézzük végig a folyamatot a következő ábrán! Magyarázat: Melléklet 5B</i></p> <p><i>T: A szépségipari vállalat nem fizetne a médiavállalatoknak, ha az emberek nem látnák a reklámjukat. Hogyan garantálják a médiavállalatok, hogy az emberek megnézzék a reklámot? D: A tévék a filmekbe, showműsorokba, sorozatokba teszik bele, ezért muszáj megnézni (ha nem is az összes reklámot), ha a néző nem akar lemaradni a folytatásról. Például a showműsorokban olyan pillanatban jön a reklámblokk, amikor valami fontos bejelentés következik: ki jutott tovább, ki nyerte meg stb. A videómegosztókon a reklámokat muszáj megnézni, sok esetben a teljes reklámot, 5 másodpercet viszont mindig, addig nem lehet továbblépni a videóra. A videójátékokban előnyöket (pénzt, felszerelést, nyersanyagot) adnak a játékosnak cserébe, így veszik rá, hogy nézze meg a reklámokat.</i></p>		Melléklet <a href="#">5A</a> és <a href="#">5B</a>	<p>Fogalom: <u>Célcsoport</u>: azok az emberek, akiknek a gyártó el akarja adni a terméket, akiket a reklámozó meg akar győzni.</p> <p>Kik dolgoznak egy showműsoron, miért és hogyan kerül bele reklám: <u>Eligazító: showbiznisz Tillával és „Tanulom magam” Attissal</u></p>
8 perc (34 perc)	<p><b>IV. ÖSSZEFOGLALÁS</b> <i>T: Arra vállalkoztunk az óra elején, hogy segítünk Julcsinak megválaszolni azt a kérdést, hogy miért kell fizetni a samponért és miért nem kell a tévészéért, a Youtube-ért és a videójátékokért. Mit mondanátok Julcsinak? D: A nagy cégek, mint például egy sampongyártó vállalat, reklámokat készíttetnek, és ezeket pénzért beleszerelik a médiatartalmakba. A tévécsatornák, videómegosztók, játékfejlesztők a tartalmaikba fektetett pénzt így kapják vissza, ezért az embereknek ingyen tudják adni ezeket a tartalmakat.</i></p>			

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
	<p><i>T: Igaza van Julcsinak, amikor azt gondolja, hogy ingyen játszhat?</i></p> <p><i>D: Nincs, mert pénzt valóban nem kell adnia a játékért, a videó- vagy a tévénézésért, de az idejét és a figyelmét mégiscsak rászánja, hiszen muszáj reklámokat néznie. Jó tudni, hogy ezek a tartalmak sincsenek ingyen, csak Julcsi helyett valaki más fizet értük. A nagy cégek éppen azért vállalják át az emberek helyett ezeket a kiadásokat a tartalomgyártó cégek felé, hogy cserébe sokan megnézzék a reklámjukat, vagyis nem önzetlenül vállalják magukra a költségeket.</i></p> <p><i>T: Mi a helyzet akkor, ha Julcsi nem szeretné az idejét reklámok megnézésével tölteni?</i></p> <p><i>D: Akkor fizetnie kell a játékért, mert akkor nem lesznek benne reklámok.</i></p> <p><i>T: Nézzük meg összefoglalásként a következő ábrát! Látjátok, hogy a különféle médiatartalmak elérhetőek „ingyenes” formában, azaz úgy, hogy reklámok vannak bennük, és fizetős formában is. Tudnátok konkrét példákat mondani olyan lehetőségre, amikor a pénzünkért cserébe nem kell reklámokat néznünk?</i></p> <p><i>D: A tévék* közül ilyen fizetős csatorna például az HBO vagy a Cinemax. Ott is van reklám, de nem szakítja meg a filmet, és ez igaz a mozikra is: ha nem szeretnénk, hogy reklámblokkok szabdálják részekre a filmet, akkor elmehetünk moziba is, ahová természetesen csak akkor engednek be, ha megvesszük a jegyet. Az internetes videómegosztók közül a Youtube Premium kínálja azt a lehetőséget, hogy havidijért cserébe nem tesz reklámokat a videókba, de ilyen az HBO Go, a Netflix vagy a Disney+ is. A videójátékok közül az összes dobozos játék fizetős, de a nagy konzolgyártók kínálatában is sok a letölthető, fizetős játék, ha ingyen is elérhető valami, azt jelölik. (Általában ezekben a játékokban már vagy reklám vagy pénzköltési kényszer van.)</i></p>		<p>Melléklet <a href="#">6A-6B</a> <a href="#">7A</a></p>	<p>* Csak a szabadon fogható televíziócsatornák ingyenesek, jelenleg 12 ilyen csatorna van. (<a href="https://www.ahrt.hu/hu/televizio">https://www.ahrt.hu/hu/televizio</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Javaslat megbeszélésre (<a href="#">Melléklet 6A</a>)</li> <li>– „Ingyen van” témához kép (<a href="#">Melléklet 6B</a>)</li> </ul> <p>Ha van rá idő, és a gyerekeket érdekli, akkor különbséget tehetünk a videómegosztót működtető cég, és a videómegosztóra tartalmat feltöltő felhasználók között is. (<a href="#">Melléklet 7A</a>)</p>

Idő	Tanári tevékenység – rögzítésre kerülő ismeretek	Tevékenység – munkaforma	Eszköz	Megjegyzések
7 perc (41 perc)	A tanulságok megfogalmazása.	Tanári magyarázat	Melléklet <a href="#">8A</a> és <a href="#">8B</a>	A tanulságokat összefoglalja a Melléklet 8A-B
1 perc (42 perc)	V. HÁZI FELADAT T: <i>Nézzétek meg ezeket a videókat, és vessétek össze azzal, amit ezen az órán megbeszéltünk! Jegyezzétek meg, hogy a videók melyik része kapcsolódik a ma tanultakhoz, hogy meg tudjátok mutatni a többieknek is! Csak a legfontosabb két-három részt válasszátok ki!</i>		Melléklet <a href="#">9</a>	Érdeemes a videókat megnézni, hogy kell-e a gyerekeknek segítség az értelmezésükhöz vagy önállóan is boldogulnak (esetleg lehet csoportmunkát kérni, bár annak megvalósítása házi feladat esetében nehezebb, mint az órai munka közben). videók: <a href="#">Eligazító: influenzszerek Viszkok Fruzsival</a> <a href="#">Eligazító: showbiznisz Tillával és „Tanulom magam” Attissal</a> VAGY Ha az órán nem került szóba az az alternatív téma, hogy a youtuberek, influenzszerek hogyan reklámoznak termékeket, szolgáltatásokat a tartalmaikban, akkor lehet házi feladat a <a href="#">Melléklet 9</a> .
2-3 perc (45 perc)	V. AZ ÓRA ZÁRÁSA T: <i>Mi volt számotokra a legérdekesebb a mai órán? Mit tanultatok meg a feladatokból? Mit gondoltok most, az óra végén: a reklám a barátunk?</i>	Egyéni munka		