**INTERNET - FÜGGŐSÉGEK**



**Alapadatok**

|  |
| --- |
| Készítette(ék)  TIMÁR BORBÁLA - DIGITÁLIS GYERMEKVÉDELMI STRATÉGIA |
| A projekt címe  INTERNET - FÜGGŐSÉGEK |
| Összefoglalás  A Digitális Jólét Program (DJP) keretében elkészült Magyarország Digitális Gyermekvédelmi Stratégiájának (DGYS) célja, hogy megvédjük gyermekeinket az internet káros tartalmaitól és módszereitől, a kockázataitól, valamint felkészítsük őket, a szüleiket, a tanáraikat a tudatos és értékteremtő internethasználatra.  A DGYS **Digitális Káprázatok** tananyagainak célja a digitális médiaműveltség (médiaintelligencia) fejlesztése, a digitális eszközökkel támogatott oktatás lehetőségének biztosításával. Az óratervek 2-4 tanórás tematikus egységeket alkotnak, amelyek úgy lettek kialakítva, hogy támogassák ráépülő oktatási projektek megvalósulását.  A **IIB Internet-függőségek** témakör három tanórájának elvégzésével megvalósul a projektre való felkészülés, ezen felül a tanár döntése alapján további 2-4 óra szánható a projekt megvalósítására és értékelésére. A tananyaghoz egy kutatási és egy kreatív projektet javaslunk, amelyek közül választani lehet.  A témakör célja azoknak a képességeknek a fejlesztése, amelyek birtokában a tanuló tudatosítja az eltúlzott vagy mértéktelen online jelenlét személyiségromboló kockázatait, az internetfüggőséget, az attól való állandó félelmet, hogy lemarad valami lényegesről, az önbecsülés zavarait jelző like-függőséget, az online játékfüggőséget -, valamint képes mindezt saját magára is vonatkoztatni. Ugyanakkor tisztában van az internet közösségépítő, diskurzusteremtő, demokratikus lehetőségeivel, a helyes médiahasználat jelentőségével, a tudatos döntések meghozatalához szükséges információszerzés lehetőségeivel.  A tananyagegység linkje:  <https://drive.google.com/drive/folders/1ekJprQNbnR3zlLZc-YULtvKsPiQwXHc4>  Projekttémák:   1. Kutatás: FOMO-teszt kitöltetése majd miniinterjú néhány résztvevővel, az eredmények összefoglalása, prezentációja. 2. Kreatív: A diákok online környezetében egy „élő” kísérletet folytatnak, lájkgyűjtés, lájkvadászat témakörben, a kísérlet eredményét értékelik, dokumentálják. |
| Tantárgyak köre  Mozgóképkultúra és médiaismeret  Informatika  Etika |
| Évfolyamok  9-10. évfolyam |
| Időtartam  min. 5X45 perc |

**A projekt pedagógiai alapjai**

|  |
| --- |
| Tartalmi követelmények  **Mozgóképkultúra és médiaismeret** – kerettantervi kapcsolódás: A média társadalmi szerepe, használata; Médiahasználat, médiaetika; Az életkorhoz igazodó biztonságos internet- és mobilhasználat, a hálózati kommunikációban való részvétel során fontos és szükséges viselkedési szabályok ismerete, alkalmazása.  **Informatika** - kerettantervi kapcsolódás: A „régi” és az „új” média használatának összehasonlítása; Az internetes és mobilkommunikáció fontosabb sajátosságai; Az internethasználat biztonságának problémái; A média törvényi szabályozása. A függőség kialakulásának megelőzése.  **Etika** - kerettantervi kapcsolódás: Szavak és tettek; Visszaélés a szólásszabadsággal; A technológia hatása az egyén és a közösségek életére, a technikai eszközöktől való függőség és ennek kialakulása. |
| Tanulási célok/Tanulási eredmények  Interakció digitális technológiákon keresztül.  A magánélet, az egészség és a jólét védelme.  Az online jelenlét szabályozása.  Digitális tartalmak értelmezése, létrehozása. |
| Szükséges készségek  A digitális fordulat jelentőségének, kommunikációtörténeti hátterének ismerete. A média társadalmi háttere, funkciói ismerete. Személyes élmények a közösségi média használatával kapcsolatban. |

**A tananyag célrendszerét kifejtő kérdések**

|  |  |
| --- | --- |
| Alapkérdés | Milyen lehetőségei és kockázatai vannak a digitális tartalmak modernizálódásának? |
| Projektszintű kérdés | Hogyan hatnak az új tartalmak (játékok, közösségi média) viselkedésünkre, személyiségünkre? |
| Tartalmi kérdések | Mi minden áll a lájkfüggőség és a FOMO jelenség mögött?  Mitől válik valaki függővé, hogyan ismerjük föl a határt?  Hogyan függetlenedhetünk az online tartalmak viselkedésünkre, személyiségünkre történő hatása alól?  hogyan beszélhetünk ezekről a jelenségekről? |

**Értékelési terv**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Az értékelés időrendje | | |
| A projektmunka megkezdése előtt | Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak és feladatokat hajtanak végre | A projektmunka befejeztével |
| Részvétel a három bevezető órán, a 2. órára házi feladat készítése (részletes leírás az óraterv értékelés részében). | TKM táblázat a kutató és kreatív projektfeladat elvégzéséhez  Értékelőlista A) a kérdőíves kutatás elvárt szempontjairól B) a kreatív feladatban létrehozott likevadász fotó tartalmi, formai követelményeiről, valamint a kísérlet megvalósulásával kapcsolatos elvárásokról pl.: időkeret, követés pontossága stb. | csoportmunkát értékelő online kérdőív, reflektív beszélgető-kör |
| Értékelési összefoglaló  A projektfeladat során a diákok csoportban dolgoznak, és a csoport munkáját értékeljük.   1. Kutatás:    1. Kutatás dokumentációja (kérdőív, kiválasztás szempontjai, kutatás megtervezése) – egy oldalas dokumentum (értékelés szempontjai: megtervezettség, alaposság, döntések indoklása)    2. A kutatómunka eredményének prezentációja (a kutatás megvalósítása, a prezentáció tartalma, előadás) 2. Kreatív:    1. A kísérletben szereplő lájkvadász fotó megtervezése, elkészítése (fotó + írott dokumentáció, miért ezt a fotót készítették el, a publikálás és a követés megtervezése)    2. Prezentáció: a lájkvadászat eredménye, személyes reflexiók (közös, egész csoportos megbeszélés keretében) | | |

**A projektötlet leírása**

|  |
| --- |
| A három Digitális Káprázatok tanóra tartalma  Az első tanóra az online jelenlét egyik legjellemzőbb verzióját, a **közösségi média-használat**ot mutatja be. A közösségi média világa a digitális bennszülöttek számára  már olyan jelenléti forma, amelyet nem lehet figyelmen kívül hagyni az oktatási - nevelési  folyamatban. Ugyanakkor a médiahasználat előnyeiről és közösségépítő hatásairól sem  feledkezhetünk el. Az óra - kreatív feladatok segítségével - rámutat a nethasználat  mindkét oldalára, a kapcsolatépítéstől **lájkfüggőség**ig.  A második óra a **FOMO-jelenséggel** foglalkozik. Ha diákjaink szembesülnek ezzel a problémakörrel, azzal már elősegítettük a személyes kapcsolatokról, a megélt életpillanatokról való gondolkodást. Nem a tiltás vagy az online jelenlétről való lemondásra buzdítás áll az óra fókuszában, hanem a jelenség megértése, körbejárása, leírása. A hangsúly a tudatosításon van.  A harmadik óra az **online játékfüggőséget** veszi górcső alá. Hogyan értelmezzük ezeket  a játékokat? A kreativitást és a figyelemösszpontosítást fejlesztő, hasznos szabadidős  tevékenységek vagy végtelen időt felemésztő, a valóság problémái elől való menekülés  kézenfekvő eszközei? Az online játékfüggőség nehezebben ismerhető fel a környezet  számára, hiszen nem könnyen választható el a kóros internethasználattól, a hosszan gép  előtt töltött, ártalmatlannak tetsző “kockulástól”, az okostelefon órákig tartó  “pötyögtetésétől”. Az óra arra tesz kísérletet, hogy bemutassa a játékok különböző  aspektusait, és egy szerepjátékos feladattal rávilágítson a lehetséges veszélyekre, a  játékfüggőség tüneteinek felismerésére.  A bevezető 3 foglalkozásra épülő, választható projektfeladattípusok:  A témakörhöz kapcsolódóan egy A.) és egy B.) megoldást ajánlunk, egy kutatási és egy kreatív feladatot, amelyek az első három óra anyagára épülve, további 2-4 órában megvalósíthatók.   1. KUTATÁS: a témakör elméletéhez kapcsolódva a diákok végezzenek önálló kutatást a FOMO témakörében. Megadott források alapján állítsanak össze saját FOMO-tesztet, határozzák meg, hány fővel és milyen döntések alapján kiválasztott mintán végzik a kutatást. A kiválasztott résztvevőkkel töltessék ki a kérdőívet, utána folytassanak vele rövid, reflektív megbeszélést (erről – előzetes engedélykérés után – hang- vagy videofelvételt is készíthetnek). Foglalják össze a kutatás eredményeit az alábbi kérdések alapján:  * Mennyire jellemző a FOMO a megkérdezettekre? Kutatási eredményük hogy viszonyul az előzetes elvárásaikhoz? * Mit gondoltak a résztvevők, ismerték-e a fogalmat korábban, milyen eredményt vártak maguktól, milyen érzéseket keltett bennük a teszt kitöltése?  1. KREATÍV: A tanulók tanulócsoportban tervezzenek meg és hozzanak létre egy „lájkvadász” fotót, amelyről azt gondolják, a közösségi médiában nagy sikert arat majd. (Publikálás előtt mutassák meg a tanárnak). Publikálják a képet, figyeljék, akár segítsék a terjedést. Az előre, közösen meghatározott időszak (1-3 nap) után készítsenek képernyőképet az eredményről, és készítsenek írásos dokumentációt a képkészítés, publikálás és a terjedés folyamatáról, ehhez fűződő gondolataikkal, reflexióikkal. Az eredményt a többi csoporttal is osszák meg, közös megbeszélés formájában.   Lehetséges kérdések:   * Milyen (művészi) döntések alapján készítettétek el a fotót? Hogyan választottátok ki a legalkalmasabbat? Manipuláltátok-e utólag, és ha igen, hogyan és miért? Tettetek-e valamit a terjedés érdekében, mit, és milyen sikerrel? * Milyen eredményt vártatok, mi lett a valóság? Vajon miért?   **Időkeret**: a 3 felkészítő órán túl a tanár határozza meg, hogy hány órát (2-4) szán a kutatási és kreatív feladatokra. A projektet mind a két esetben egy bemutató – megbeszélő – összegző óra zárja. |

**A projekthez szükséges anyagok és eszközök**

|  |
| --- |
| Technológia – Hardver  BYOD, lehetőség szerint minél több saját okoseszköz, de legalább tanulócsoportonként egy okoseszköz, internet-hozzáférés. A projekt készítéséhez ezenkívül legalább tanulócsoportonként egy laptop vagy asztali számítógép. |
| Technológia – Szoftver  A tananyagegységben megjelölt alkalmazások: QR-Code generator, Lino, Google Drive, Photo Grid, Liner, DriveUploader, Socrative; hangrögzítési, filmezési, fotózási lehetőség, böngésző, esetleg képalakító alkalmazás. |
| Nyomtatott anyagok *(Pl. tankönyvek.)* |
| Internetes források, alkalmazások  DIGITÁLIS KÁPRÁZATOK VONATKOZÓ TANANYAGA:  <https://drive.google.com/drive/folders/1ekJprQNbnR3zlLZc-YULtvKsPiQwXHc4>  SEGÉDANYAGOK A FOMO-TESZTHEZ:  <https://eduline.hu/felsooktatas/fomo_szindroma_betegseg_facebook_twitter_D56I6D>  <http://www.mediapedagogia.hu/digitalis-fuggosegeink/>  <https://drive.google.com/file/d/1QdvugrcCXtNZhMmmBb1IMkpd0DhFu8rz/view?usp=sharing> |
| Közgyűjteményi tartalmak  A Digitális Káprázatok 12 digitális tananyag-egysége. |