



DIGITÁLIS MÁSZÓFAL

Médiapedagógiai foglalkozások
7-8. osztályosoknak

Tájékoztató 2025/2026



MIT TARTALMAZ A 7-8. OSZTÁLYOS CSOMAG?

A csomag három 3 x 45 perces egymásra épülő gyerekfoglalkozást tartalmaz, amely a korosztály médiahasználati szokásaihoz és élményeihez igazodva támogatja az egészséges médiahasználatot, és mélyíti el a gyerekek médiáról meglévő ismereteit.

A foglalkozások fókuszja a digitális terek egészséges és kreatív használatának fejlesztése, olyan használati szokások, viselkedési minták és értékek kialakítása, amelyek segítik, hogy a gyerekek alkotó módon használják a digitális tér kínálta lehetőségeket. Mindez az önismeretet is fejlesztő, csoportmunkára épülő, játékos gyakorlatokon keresztül zajlik.

A szülőknek szóló foglalkozás célja a családi médianeveléshez kapcsolódó ismeretek és kompetenciák fejlesztése, a szülők közötti párbeszéd és a gyerekek médiahasználatát érintő közös gondolkodás ösztönzése.

1. foglalkozás

Algoritmusszelídítő
3X45 perc

2. foglalkozás

Online/offline egyensúly,
videójáték
3X45 perc

3. foglalkozás

Közösségi média csapdái
3X45 perc

4. foglalkozás

Álhírvadászat
3X45 perc

Szülői csoport
90-120 perc

KAPASZKODÓK KAMASZOKNAK

4 gyerekfoglalkozás tartalma

ALGORITMUSSELÍDÍTŐ

A foglalkozás célja a **közösségi médiahasználat tudatosságának erősítése**, az ehhez szükséges **rendszerzett tudás** megszerzése a közösségi média működéséről (pl. adatgyűjtés, személyre szabott információáramlás, ajánló-rendszerek, algoritmikus információs forgalomszabályozás)

A foglalkozáson a diákok

- egy interaktív kvízzátékon keresztül megismerik, hogy mi számít **személyes adatnak**, és miért szükséges nagyobb tudatosság a megosztás során
- közösen oldanak meg izgalmas feladatokat a **közösségi platformok algoritmusainak** működéséhez kapcsolódóan
- megismerik azokat a platformfunkciókat, amelyek **nagyobb védelmet** biztosítanak a közösségi média használata során

ONLINE-OFFLINE EGYENSÚLY, VIDEÓJÁTÉK

A foglalkozás célja az offline tevékenységek és az online **médiahasználat egészséges egyensúlyának kialakítása**, az online terek **túlhasználatának megelőzése**.

A foglalkozáson a diákok

- megérthetik, miért fontos az online és az offline tevékenységek közötti egyensúly megtartása és mi segíthet ebben
- megismerik a **MATEK** (Mozgás, Alvás, Tanulás, Egyéniség, Kapcsolódás) erejét
- játékos gyakorlatokon keresztül ismerik fel az online környezetben alkalmazott magával ragadó technikákat, különösen a videó-játékokban használt **játéktervezési mintákat**

KAPASZKODÓK KAMASZOKNAK

4 gyerekfoglalkozás tartalma

KÖZÖSSÉGI MÉDIA CSAPDÁI

A foglalkozás célja a **közösségi médiahasználat** tudatosságának erősítése, az **önreflexió** fejlesztése

A foglalkozáson a diákok

- megismerik a közösségi médiaplatformok egyes **design elemeit**
- megismerik a közösségi média használattal járó **mellékhatásokat**
- **ismereteket** és **eszközöket** kapnak, ahhoz, hogy gyorsabban **kiszabaduljanak** a közösségi média csapdáiból

ÁLHÍRVADÁSZAT

A foglalkozás célja az online környezetben az **információ hitelességének, megbízhatóságának értékeléséhez** szükséges ismeretek és készségek fejlesztése. A hamis, megtévesztő információ **felismerésének**, a **tudatosabb információfogyasztásnak** a fejlesztése.

A foglalkozáson a diákok

- megismernek **tényellenőrzési technikákat**
- fejlődik kritikai gondolkodásuk és **információszűrési** készségük
- magabiztosabbá válnak a **gyanús információk kiszűrésében**

KAPASZKODÓK SZÜLŐKNEK

A GYEREKFOGLALKOZÁSOK TEMATIKÁJÁHOZ IGAZODÓ SZÜLŐI BESZÉLGETÉS

ALGORITMUSSZELÍDÍTŐ

Milyen részeit érdemes ismerni a közösségi médiaplatformok adatvédelmi tájékoztatóinak?

Ki láthatja a gyermekem profilját és tartalmait? Hogyan állíthatjuk ezt be?

Hogyan működnek az ajánlórendszerek?

OFFLINE/ONLINE EGYENSÚLY - VIDEÓJÁTÉK, KÖZÖSSÉGI MÉDIA

Hogyan csökkenthetők a gyerekek videójátékozása és internethasználata körüli konfliktusok?

Milyen jelei lehetnek a túlhaszúlatnak?

Milyen manipulációs technikákat alkalmaz a játékipar arra, hogy a játékban maradjunk?

Milyen design elemeket használnak a közösségi médiaplatformok a felhasználók platformhasználatának növelése érdekében?

ÁLHÍRVADÁSZAT

Milyen a gyermekem információs buborékja? Milyen hamis, megtévesztő információkkal találkozik az online térben?

Milyen tényellenőrzési technikákat tanultak meg a gyerekek?

Hogyan fejleszthetjük szülőként a gyermekünk szűrési kompetenciáit?



RÓLUNK MONDTÁK

Ami számunkra rendkívülivé tette ezeket a találkozót az a változatos kooperatív technikára épülő kiscsoportos formában megvalósított sok színes, gyerekközpontú, tudatosan felépített, megtervezett játékos feladat. (...) Nehéz megtalálni azt a határt, hogy mennyit töltsenek a virtuális térben a gyerekek, de a Televele programja abban is segít, hogy a résztvevők, szülők és gyerekek is rádöbbenjenek a helyes egyensúly megtalálására és arra is rávilágít hogy ez közös feladatunk.

ÚJPESTI KARINTHY FRIGYES KÉTTANÍTÁSI NYELVŰ ÁLTALÁNOS ISKOLA

A foglalkozások megítélésem szerint nagyon hasznosak voltak, külön pozitívum, hogy a gyakorlatok nagy része kisebb csoportban, kooperatívan zajlik és a gyerekek ténylegesen használhatnak digitális eszközöket is. A szülők is nagyon hálásak voltak a lehetőségért.

LAUDER JAVNE ISKOLA



DIGITÁLIS MÁSZÓFAL

A foglalkozásokat páros vezetéssel tartjuk. A program előkészítése az osztályfőnökök bevonásával zajlik, hogy a foglalkozásokat az osztály igényeihez igazíthassuk.

A szervezéssel és a díjazással kapcsolatban várjuk kérdéseit az televelemediaoktatas@gmail.com címen.



www.televele.hu