

Eötvös Loránd Tudományegyetem
Tanító- és Óvóképző Kar

INNOVATÍV KÁRTYACSOMAG A DIGITÁLIS
VILÁGRÓL - TAPASZTALATOK ÉS AJÁNLÁSOK

Témavezetők:

Dr. habil Hercz Mária
egyetemi docens
Vetési Erika
egyetemi tanársegéd

Szerző:

Dessewffy Anna Zsófia
gyermek kultúra
mesterszak

Budapest, 2024

Mellékletek

1. sz. melléklet: A kitöltő lapok

1. Kérem, olvassa el az alábbi állításokat, és értékelje a szerint, hogy mennyire egyeznek az Ön véleményével! *
- (1 = egyáltalán nem; ...; 5 = teljes mértékben)

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

	1	2	3	4	5
A mai gyerekek kiválóan navigálnak az internet világában.	☐	☐	☐	☐	☐
A gyerekek kiválóan ismerik az interneten számukra elérhető lehetőségeket.	☐	☐	☐	☐	☐
A gyerekek kiválóan ismerik az interneten rájuk leselkedő veszélyeket és kockázatokat.	☐	☐	☐	☐	☐
A gyerekek számára fontos, hogy játékos formában tanuljanak a digitális térről.	☐	☐	☐	☐	☐

A kártyák

Az alábbi részben a kártyák fizikai és tartalmi tulajdonságaira vonatkozó kérdések lesznek.

2. Ön a színes vagy a fekete-fehér (nyomtatóbarát) verziót használta? *

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

☐ színes

☐ fekete-fehér

3. Értékelje a kártyákat az alábbi állítások szerint: *
- (1 = egyáltalán nem jó; ...; 5 = teljes mértékben jó)

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

	1	2	3	4	5
Milyenek találta a kártyákon található feliratok méretét?	☐	☐	☐	☐	☐
Milyenek találta a kártyákon található feliratok olvashatóságát?	☐	☐	☐	☐	☐
Milyenek találta a kártyák színösszeállítását?	☐	☐	☐	☐	☐
Milyenek találta a kártyákon található mintákat?	☐	☐	☐	☐	☐
Milyenek tartja a kártyák kérdéseinek nyelvezetét?	☐	☐	☐	☐	☐
Milyenek tartja a kártyák fogalmainak nyelvezetét?	☐	☐	☐	☐	☐

4. Milyennek találta a korosztály jelölőt? Kérem jellemezze néhány szóban! *
(Láthatóság, forma, érthetőség)



5. Melyik játéktípust próbálta ki? *

Válassza ki az összeset, amely érvényes.

- ☐ Mindenki felolvassa a saját kártyáját, és válaszol a rajta lévő kérdésre, vagy megmagyarázza a fogalmat.
- ☐ Mindenki elmondja minden kártya kapcsán, amit gondol.
- ☐ Csak fogalom kártyák körülírása az aktív játékosnak.
- ☐ Villám kör
- ☐ Egyéb

6. Ha, az előző kérdésben "Egyéb" lehetőséget (is) választott, kérem, írja le röviden, hogyan játszották a játékot!

7. Az Ön csoportjában a kártyajáték inkább... *

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ Új ismeretet tartalmaztak.
- ☐ Korábbi ismereteket idéztek fel.

8. Az Ön csoportjának összeségében... *

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ nem tetszett
- ☐ inkább nem tetszett
- ☐ semleges volt
- ☐ inkább tetszett
- ☐ tetszett

9. Ön szerint mennyire igazak az alábbi állítások? (1 = egyáltalán nem; ...; 5 = teljes mértékben) *

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

	1	2	3	4	5
A kártyákon sok új információ volt a gyerekeknek.	☐	☐	☐	☐	☐
A kártyákon kevés új információ volt a gyerekeknek.	☐	☐	☐	☐	☐
A gyerekek könnyen játszottak a kártyákkal.	☐	☐	☐	☐	☐
A gyerekek könnyen megértették a kártyákat.	☐	☐	☐	☐	☐
A gyerekeket érdekelte a játék.	☐	☐	☐	☐	☐
A gyerekek örömmel játszottak a kártyákkal.	☐	☐	☐	☐	☐

A csoport

A záró szakaszban néhány a csoportra vonatkozó kérdés fog következni.

10. Az alábbiak közül milyen típusú településen van az Ön iskolája? *

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ főváros
☐ nagyváros
☐ város
☐ falu

11. Ön milyen korcsoporttal próbálta ki a kártyákat? (több választ is megjelölhet) *

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ 3 - 4. osztály
☐ 5 - 6. osztály
☐ 7 - 8. osztály

12. Kérem, foglalja össze tapasztalatait néhány szóban! Ha bármilyen további észrevétele, tanácsa van, örömmel veszem! *

2. sz. melléklet: Színes kártyapakli

Ez a pakli egy beszélgetés megkezdéséhez és folytatásához ad segítséget. Témát ad, kérdéseket vet fel, ismeretek idéz fel és ad. Persze mindehez fontos, hogy mi is ismerjük a paklit, a benne levő kérdéseket és azok esetleges válaszait. 108 kártya, aminek a fele kérdés, fele fogalom, de mind az internetes világ területeit járja végig. Érinti, mikortól lehet valakinek saját fiókja, hogyan illik egymással kommunikálni az interneten, vagy épp milyen veszélyek leshetnek ránk a digitális világban. Fontos, hogy a pakliban levő kérdések és fogalmak akár érzékeny témákat is felvethetnek, így mindenképpen körültekintően álljunk a használatához. Legyünk arra is felkészülve, hogy időnként bonyolult beszélgetések alakulhatnak ki. Vegyük figyelembe, mely kártyák, mely korosztály számára valók. A 3 korosztály: 3-4. osztály (8-10 éves kor), 5-6. osztály (10-12 éves kor), illetve 7-8. osztály (12-15 éves kor). Mindenki a saját osztályát/csoportját ismeri a legjobban, így ne féljünk akár kivenni, hozzáadni a korosztály paklijához. Ha úgy véljük, hogy egy kérdés még túl korai a 3-4. osztályunknak, de van a 7-8. osztály paklijában olyan, ami nekünk fontos lehet épp most, akkor nyugodtan tegyük bele. A paklik egymásra épülnek így a fiatalabb osztályok kártyái benne maradnak a nagyobbaknak szóló részben.

Konkrét játékszabály nincs, de az alábbiakban néhány ötletet lehet alkalmazni:

- Körbe ülnek a játékosok, és mindenki húz lévő 1-1 kártyát. Mindenki felolvassa a magáét, ha kérdés, igyekszik rá válaszolni, ha fogalom, akkor elmondja, ami eszébe jut róla. Természetesen, ha másnak van valamilyen hozzáfűzni valója, akkor mondhatja.
- Szintén körbe ülnek a játékosok, és mindenki húz 1-1 kártyát, ám itt mindenki megszólal minden kártyánál, elmondja, ami eszébe jut, amit hozzá szeretne tenni.
- Csak a fogalom kártyák kiválogatása után, a húzott kártyát az aktív játékos nem látja, a többiek próbálják neki körülírni, körbeírni, anélkül, hogy kimondanák a tényleges fogalmat.
- A felállítás hasonló, ám itt a játékos igyekszik a többieknek elmondani a kártyán lévő fogalmat. Akár a barkockba szabályait figyelembe véve.
- Villám kör. Továbbra is csak a fogalomkártyákra lesz szükség. A fogalomhoz kell minél gyorsabban valamilyen hozzátartozó szót mondani (pl. digitális lábnyom – fotók). Előzetesen egyezzünk meg, mennyi a villámkör válaszadási ideje!

FONTOS. A játékosok és mindenki, aki a teremben van, a tegye el a telefonját, semmilyen módon ne kerüljön rögzítésre a játék menete, illetve ne zavarjuk meg vele a játékot. Mondjuk el, hogy a válaszok itt maradnak a közösségen belül, az órán/foglalkozáson nyugodtan beszélhet bárki biztonsággal! Ugyanezt várjuk el mindenkitől. Figyeljünk a gyermek reakcióira! Ha azt látjuk, valamilyen témából inkább távozni szeretne, hagyjuk neki, vissza fog térni, ha úgy érzi. Soha ne erőltessünk válaszadást!

Mindig legyen ideje végig gondolni a válaszadónak a választát, még akár a villámjáték alatt is, az előzetesen megegyezett idők szerint.

Fontos a felkészülés. Előzetesen a kártyákat érdemes átnézni, kiválogatni, illetve, ha akad olyan, ahol mi magunk sem vagyunk biztosak, annak utánanézni. Nehezebben érnek minket meglepetések. Ehhez segítséget találhatunk az alábbi linken:

https://linktr.ee/en_az_interneten

Hogyan színteződnek a kártyák?



3-4 osztály



5-6 osztály

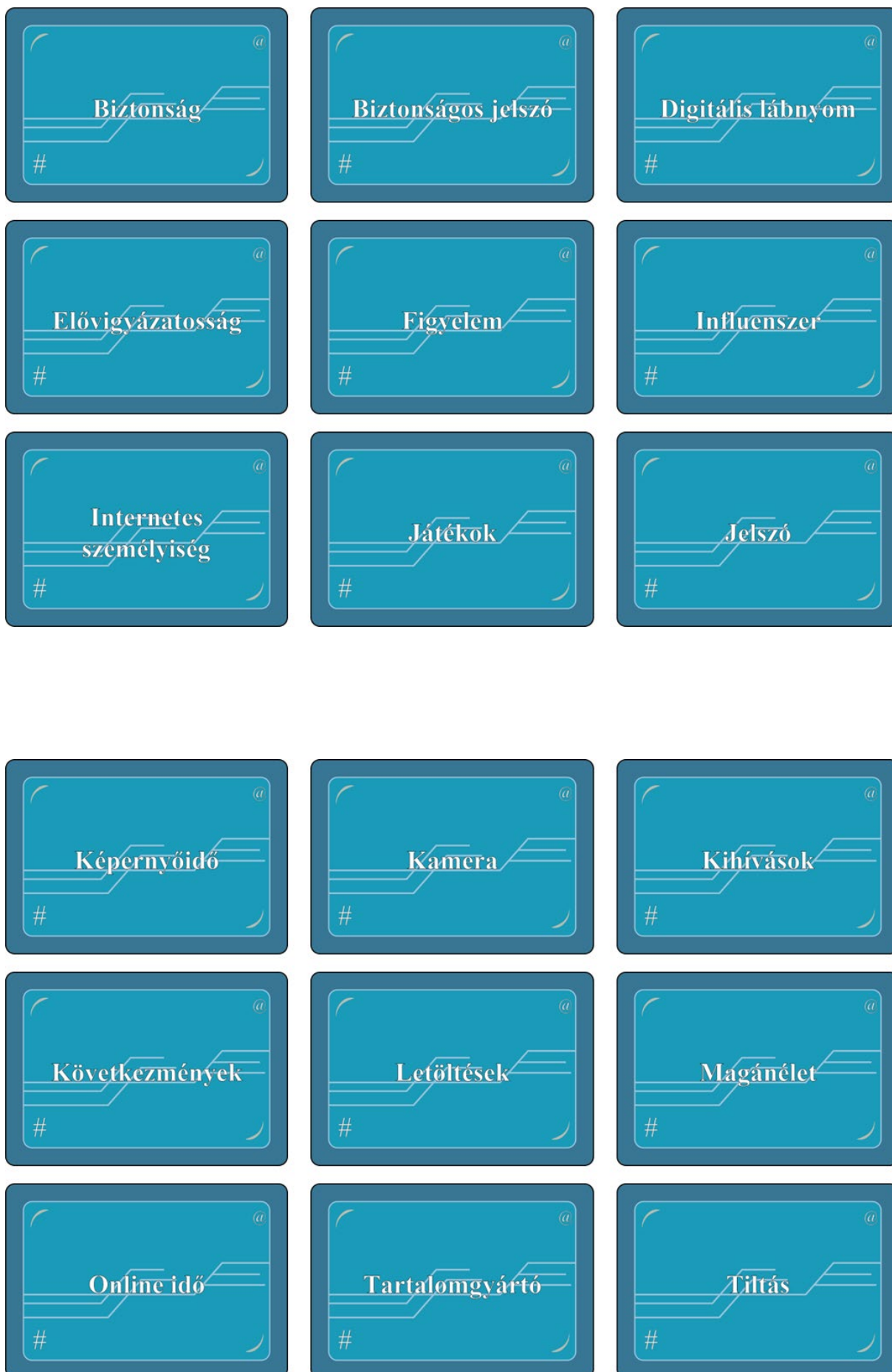


7-8 osztály

Három különböző típusú kártya található a pakliban. A kártyák háttérében a minta jelzi, melyik korosztály számára ajánlott az adott kártya.

Jó szórakozást a játékhoz!

Csaptak már be internetes esevegésben? #	Hány éves kortól lehet közösségi profilod? #	Hogyan tudod védeni az internetes profiljaid? #
Hol tudsz videókat nézni? #	Játszol online játékokat? #	Készíthetsz képet/videót másokról az engedélyük nélkül? #
Milyen appokat használsz? #	Milyen a jó jelszó? #	Kinek szólhatsz, ha úgy érzed, baj van az internetes térben? #
Minden igaz, ami az interneten van? #	Mit gondolsz, hány éves kortól lehetnek saját online fiókjaid? #	Mit gondolsz, meddig maradnak fenn a posztjaid? #
Naponta mennyit használsz a telefonod? #	Tudod, hogy mi az a digitális lábnyom? #	Tudod, hogy mi az a virtuális személyiség? #
13 év #	Appok #	Átverés #



#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

#

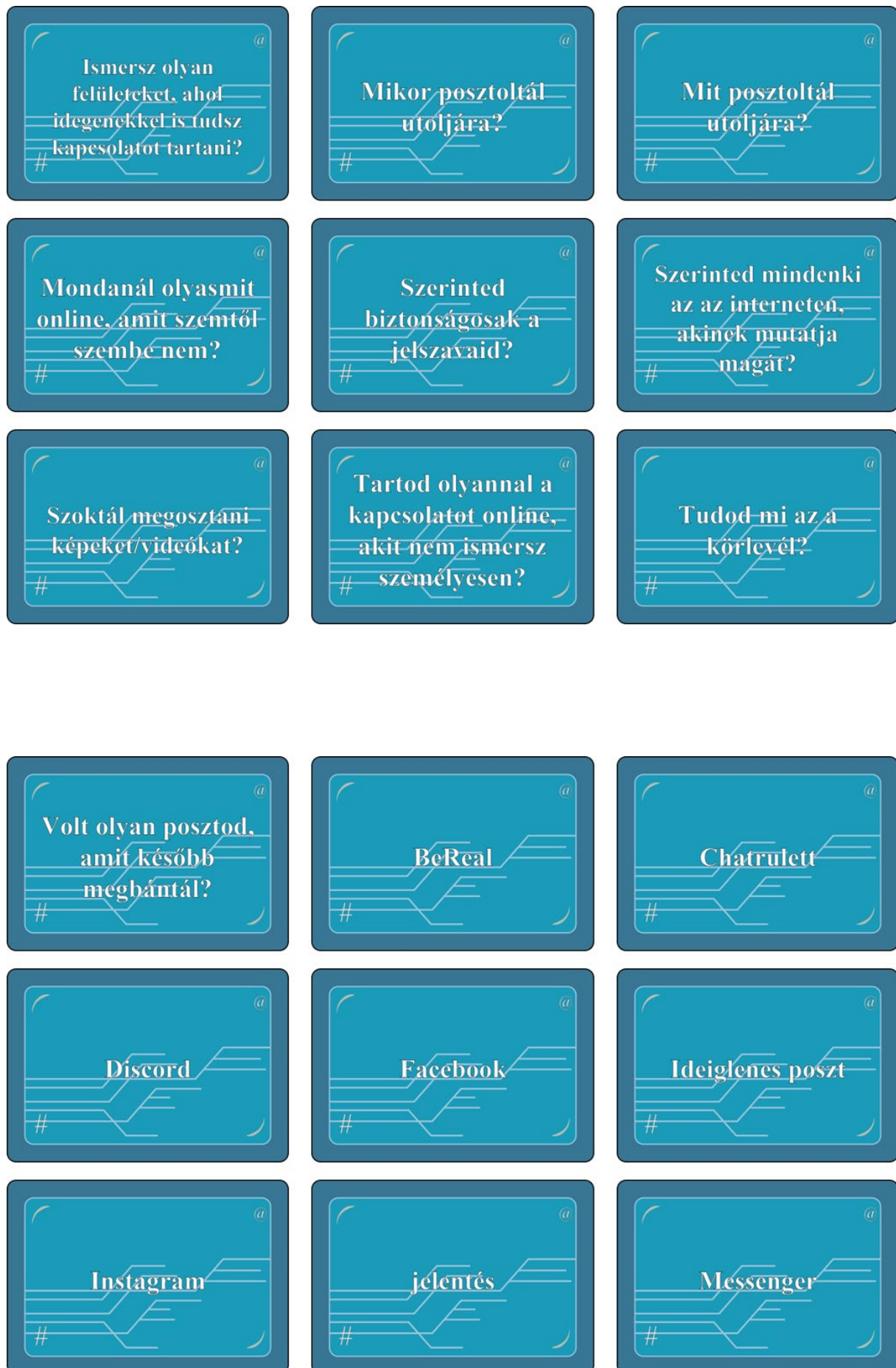
#

#

#

#







3. sz. melléklet: Fekete fehér kártyapakli

Ez a pakli egy beszélgetés megkezdéséhez és folytatásához ad segítséget. Témát ad, kérdéseket vet fel, ismeretek idéz fel és ad. Persze mindehez fontos, hogy mi is ismerjük a paklit, a benne levő kérdéseket és azok esetleges válaszait. 108 kártya, aminek a fele kérdés, fele fogalom, de mind az internetes világ területeit járja végig. Érinti, mikortól lehet valakinek saját fiókja, hogyan illik egymással kommunikálni az interneten, vagy épp milyen veszélyek leshetnek ránk a digitális világban. Fontos, hogy a pakliban levő kérdések és fogalmak akár érzékeny témákat is felvethetnek, így mindenképpen körültekintően álljunk a használatához. Legyünk arra is felkészülve, hogy időnként bonyolult beszélgetések alakulhatnak ki. Vegyük figyelembe, mely kártyák, mely korosztály számára valóak. A 3 korosztály: 3-4. osztály (8-10 éves kor), 5-6. osztály (10-12 éves kor), illetve 7-8. osztály (12-15 éves kor). Mindenki a saját osztályát/csoportját ismeri a legjobban, így ne féljünk akár kivenni, hozzáadni a korosztály paklijához. Ha úgy véljük, hogy egy kérdés még túl korai a 3-4. osztályunknak, de van a 7-8. osztály paklijában olyan, ami nekünk fontos lehet épp most, akkor nyugodtan tegyük bele. A paklik egymásra épülnek így a fiatalabb osztályok kártyái benne maradnak a nagyobbaknak szóló részben.

Konkrét játékszabály nincs, de az alábbiakban néhány ötletet lehet alkalmazni:

- Körbe ülnek a játékosok, és mindenki húz lévő 1-1 kártyát. Mindenki felolvassa a magáét, ha kérdés, igyekszik rá válaszolni, ha fogalom, akkor elmondja, ami eszébe jut róla. Természetesen, ha másnak van valamilyen hozzáfűzni valója, akkor mondhatja.
- Szintén körbe ülnek a játékosok, és mindenki húz 1-1 kártyát, ám itt mindenki megszólal minden kártyánál, elmondja, ami eszébe jut, amit hozzá szeretne tenni.
- Csak a fogalom kártyák kiválogatása után, a húzott kártyát az aktív játékos nem látja, a többiek próbálják neki körülírni, körbeírni, anélkül, hogy kimondanák a tényleges fogalmat.
- A felállítás hasonló, ám itt a játékos igyekszik a többieknek elmondani a kártyán lévő fogalmat. Akár a barkockba szabályait figyelembe véve.
- Villám kör. Továbbra is csak a fogalomkártyákra lesz szükség. A fogalomhoz kell minél gyorsabban valamilyen hozzátartozó szót mondani (pl. digitális lábnyom – fotók). Előzetesen egyezzünk meg, mennyi a villámkör válaszadási ideje!

FONTOS. A játékosok és mindenki, aki a teremben van, a tegye el a telefonját, semmilyen módon ne kerüljön rögzítésre a játék menete, illetve ne zavarjuk meg vele a játékot. Mondjuk el, hogy a válaszok itt maradnak a közösségen belül, az órán/foglalkozáson nyugodtan beszélhet bárki biztonsággal! Ugyanezt várjuk el mindenkitől. Figyeljünk a gyermek reakcióira! Ha azt látjuk, valamilyen témából inkább távozni szeretne, hagyjuk neki, vissza fog térni, ha úgy érzi. Soha ne erőltessünk válaszadást!

Mindig legyen ideje végig gondolni a válaszadónak a választát, még akár a villámjáték alatt is, az előzetesen megegyezett idők szerint.

Fontos a felkészülés. Előzetesen a kártyákat érdemes átnézni, kiválogatni, illetve, ha akad olyan, ahol mi magunk sem vagyunk biztosak, annak utánanézni. Nehezebben érnek minket meglepetések. Ehhez segítséget találhatunk az alábbi linken:

https://linktr.ee/en_az_interneten

Hogyan színteződnek a kártyák?



3-4 osztály



5-6 osztály



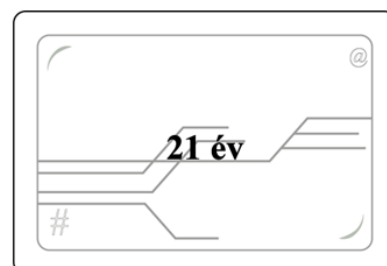
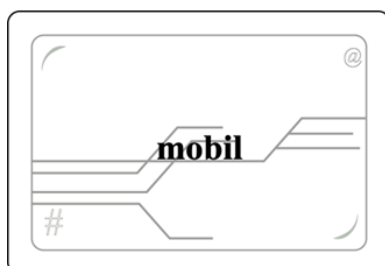
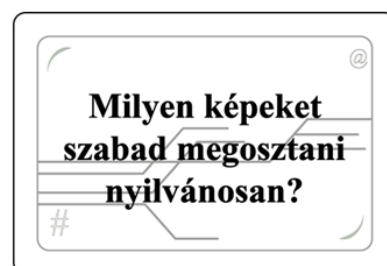
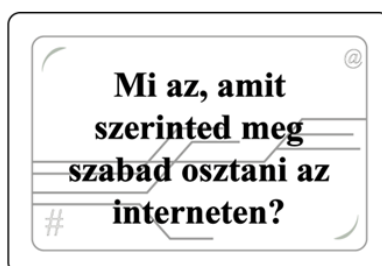
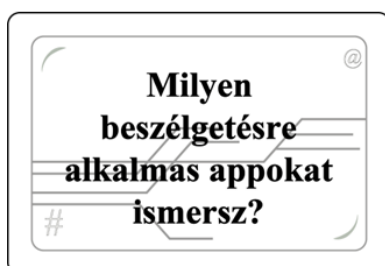
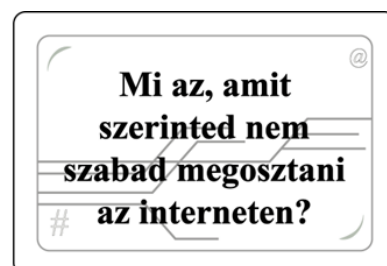
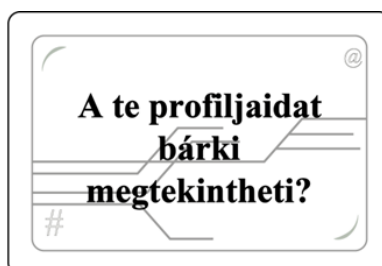
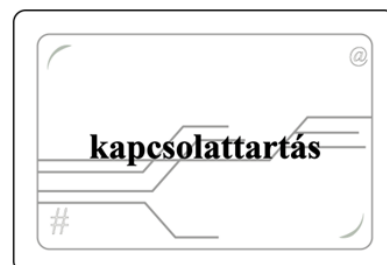
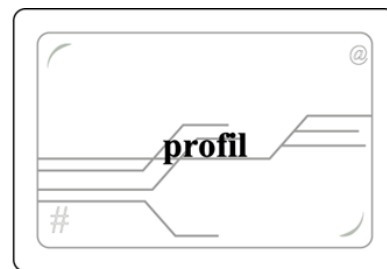
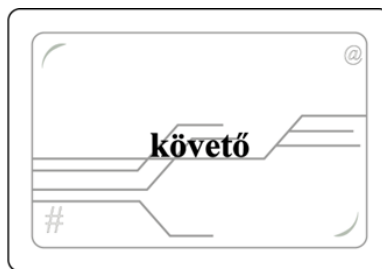
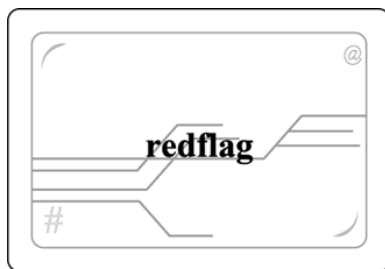
7-8 osztály

Három különböző típusú kártya található a pakliban. A kártyák hátterében a minta jelzi, melyik korosztály számára ajánlott az adott kártya.

Jó szórakozást a játékhoz!

@ Biztonságos jelszó #	@ Tudod, hogy mi az a virtuális személyiség? #	@ Appok #
@ Csaptak már be internetes csevegésben? #	@ Átverés #	@ Tiltás #
@ 13 év #	@ Tudod, hogy mi az a digitális lábnym? #	@ Biztonság #
@ Magánélet #	@ Milyen a jó jelszó? #	@ Naponta mennyit használod a telefonod? #
@ Milyen appokat használasz? #	@ Mit gondolsz, meddig maradnak fenn a posztjaid? #	@ Tartalomgyártó #
@ Minden igaz, ami az interneten van? #	@ Mit gondolsz, hány éves kortól lehetnek saját online fiókjaid? #	@ Online idő #

@ Letöltések #	@ Kamera #	@ Következmények #
@ Jelszó #	@ Játszol online játékokat? #	@ Kihívások #
@ Készíthetsz képet/videót másokról az engedélyük nélkül? #	@ Képernyőidő #	@ Játékok #
@ Digitális lábnyom #	@ Hol tudsz videókat nézni? #	@ Hogyan tudod védeni az internetes profiljaid? #
@ Tiltás #	@ Elővigyázatosság #	@ Hány éves kortól lehet közösségi profilod? #
@ Influenszer #	@ Kinek szólhatsz, ha úgy érzed, baj van az internetes térben? #	@ Figyelem #



@ Ismered a követőidet? #	@ Fontosak számodra az online kapcsolataid? #	@ Felhasználói szerződés #
@ Fotó és videó megosztása #	@ helyzetmegosztás #	@ e-mail #
@ Találkoztál már "kamu" profillal? #	@ Írtál már valakinek e-mailt? #	@ Fotó és videó készítés #
@ napi sztori #	@ Mi a legjobb a közösségi médiában? #	@ poszt #
@ Melyik a kedvenc appod? #	@ Mi az, amit szerinted senki nem szeret egy közösségi appban? #	@ Mi az, amit szerinted mindenki szeret egy közösségi appban? #
@ Találkoztál már internetes zaklatással? #	@ Más nevében szabad létrehozni profil? #	@ személyiségi jogok #

