

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

Tartalomjegyzék

BEVEZETŐ	3
SZAKIRODALMI HÁTTÉR.....	5
A DIGITÁLIS TÉR LEHETŐSÉGEI ÉS VESZÉLYEI	5
JÁTÉKOK A MINDENNAPOKBAN.....	10
A KUTATÁS KÉRDÉSEI.....	14
A KUTATÁS JELLEMZŐI.....	15
A MINTA BEMUTATÁSA	15
A KUTATÁS STRATÉGIÁJA, MÓDSZEREI ÉS ESZKÖZEI	15
A KUTATÁS FOLYAMATA.....	15
<i>Az alfa pakli.....</i>	<i>20</i>
EREDMÉNYEK BEMUTATÁSA	21
A KÁRTYACSOMAG	21
<i>Az „alfa teszt”</i>	<i>21</i>
<i>A „béta” pakli</i>	<i>22</i>
<i>Zárt „béta teszt”</i>	<i>27</i>
<i>Nyílt „béta teszt”</i>	<i>28</i>
TANTERMI TAPASZTALATOK.....	28
<i>Grafikai szempontok.....</i>	<i>29</i>
<i>Játék típusok.....</i>	<i>29</i>
<i>Fogalmak, kérdések.....</i>	<i>29</i>
ÖSSZEGZÉS	31
IRODALOMJEGYZÉK.....	32

Bevezető

Nehéz a navigáció a digitális világban gyermeknek, szülőnek, pedagógusnak egyaránt. Néha pedig nem csak az nehéz, hogy ne tévedjenek el, hanem az is, hogyan tudnának beszélni róla. Nehéz a megértés a generációk között. Az online térben különböző nyelveket beszélünk. Gondoljunk csak bele, ha csak az emoji használatát nézzük. Egészen mást jelent egy 4-5. osztályos tanuló számára és egy 10-11. osztályos tanulónak, mint nekünk, felnőtteknek ugyan az az egyszerű jelzés. Ahogyan egészen mást jelent egy budapesti és egy londoni tanulónak is. A gyermek olyan kifejezéseket használ, amiket mi nem értünk, cserébe mi felnőttek is olyanokat, amiket ő nem. Nem beszélünk közös nyelvet. Jó példa erre az egyszerű mosolygós arc. A felnőttek ezt még „:)” formában ismerték meg. Ebben a kommunikációs közegben ez egy kedves, pozitív jelentést hordoz. A gyermekeknek azonban már nem biztos, hogy így van. Ha ezt egy fiatal küldi egy másiknak, gyakran negatív jelentés tartalommal bír. Mivel a kommunikáció egy nehezített pályán folyik, sokszor még közös gondolatokra jutni is nehéz. Egyáltalán nem könnyíti meg a helyzetet, hogy a gyerekek gyakran nem is nyitottak az internetes világukról beszélgetni. A kártyajáték ötlete innen jött. Hidakat építeni a kommunikációban a korosztályok között, hogy könnyebben jussunk közös nevezőre.

Tapasztalható, hogy a gyerekek egyre gyakrabban kerülhetnek olyan helyzetekbe a digitális térben, ahol nem tudják pontosan, mi a teendő. Azonban a fő probléma, hogy erről nehéz velük beszélni. Ha a pedagógus órák során szeretne kitérni rá, akkor gyakran beleütközik, hogy a gyermek egy tökéletes választ szeretne adni. Ott a kényszer, hogy egy tanórán van, ott olyan választ „kell” adni, amit a tanár vár. Sokszor, ha játékos formában beszélünk róla, a helyzet máris egyszerűbb. Gyakori, hogy a problémák nem a „tökéletes” időben kerülnek elő. Mind a két oldal számára nehéz a beszélgetés. Ezért is egy olyan játékot igyekeztünk létrehozni, ami bárki számára használható, nem igényel komoly előzetes ismereteket. Nem szükséges hozzá, hogy az adott osztály, csoport digitális kultúra tanára hozza be, akár az osztályfőnök is le tud ülni a gyerekekkel beszélgetni, játszani velük. Akár kötetlen formában is, ezzel segítve a nevelő munkát.

De nem csak pedagógusok számára igyekeztünk megoldást találni. Azon szülők számára is kerestük a megoldást, akik játékosan szeretnék megközelíteni gyermekeik digitális világát, úgy, hogy azt a gyermek is szívesen fogadja.

A kártyajátékot a mindennapok kihívásai, tapasztalati hívták életre. Nap mint nap tapasztalható, hogy a gyerekek ugyan aktív használói a digitális eszközöknek, de nem

feltétlenül tudják, mivel is jár ez. Mostanra a gyerekek a veszélyekkel kezdenek tisztában lenni, hiszen mindenki környezetében jelen van olyan, akit ért valamilyen átverés vagy bántalmazás az interneten. Félelmeik pedig egyre nőnek, hiszen úgy érzik védtelenek.

2024 januárjában kezdtünk lehetőségek, ötletek után kutatni, miként lehetne egyszerűen, játékosan átadni diákjainknak, mire is kell figyelniük, miközben a közösségi média felületeket használják, kedvenc videósaikat nézik, vagy épp kedvenc játékaikkal játszanak. Hiába a sok keresés, nem találtunk olyan játékot, programot, lehetőséget, ami segített volna. A gyerekek, bár aktív felhasználói a digitális világnak, játékok, videómegosztók, és szociális média platformok szempontjából, mégis igen védtelenek, és a következményekkel sincsenek mindig tisztában. A kép- és videó megosztó oldalak nem megfelelő használata indította el azt a beszélgetést, aminek a végén ez a kártyajáték létrejött.

Szakirodalmi háttér

A digitális tér lehetőségei és veszélyei

A digitalizáció napjainkra életünk fontos és meghatározó részévé vált. Szinte minden területén megjelenik, használjuk, együtt élünk vele. A gyerekeket elképesztő mennyiségben érik behatások az interneten és hagyományos médiában is. Egyre fiatalabban kapnak hozzáférést okoseszközökhöz, azokon pedig a közösségi platformokhoz, videómegosztó portálokhoz, digitális piacterekhez. Véleményvezérek, társak és a veszélyes tényezők együtt teszik számukra és számunkra is kiszámíthatatlanná ezt a teret. Felkészültnek kell lennünk nekünk is, hogy tudjuk őket ebben az útvesztőben támogatni. *„Immár nemcsak a felnőtt korosztályban válnak meghatározóvá ezek a személyek, hanem kialakul a kisgyermek számára irányadó celebek rétege is (pl. influenszerek). Az általuk közvetített eszmék, illetve értékrend hatása nem hanyagolható el már ennek az életkornak az esetében sem. Példának okáért az influenszerek szerepe már a 8-10 éves gyermekek esetében is igen jelentős. Ez a folyamat mindenképpen figyelmeztető abból a szempontból, hogy ez a hatás a szülő, illetve az iskola által nem, vagy csak nehezen kontrollálható.[...] Már ebben az életkorban is jelentkeznek a különböző forrásokból, leginkább a médiavilágából származó információk hatásai. Ezek az információk egyrészt kiegészíthetik a pedagógusok, illetve szülők által nyújtott információkat, másrésztől akár ellent is mondhatnak azoknak. Ebben az esetben kulcsfontosságú a pedagógusok, illetve szülők reakciója”* (Lénárd , 2019 , old.: 102). Az általános iskolás korosztály talán az egyik legkitettebb ezen hatásoknak. Még messze nincsenek megfelelően felvértezve a szükséges tudással és tapasztalattal, hogy megfelelően tudjanak döntéseket hozni, védekezni a digitális térben. Az véleményvezérek nagy hatással vannak erre a fiatal korosztályra, szinte megmondják, mit gondoljanak, hogyan érezzék magukat.

Fontos része az online térben való létezésünknek a digitális etika. A digitális etika szerepe egyre nő, ahogy az online terek egyre nagyobb részét képezik életünknek. Ez az emberi viselkedéssel és etikai normákkal való foglalkozás mind az online, mind az informatikai közegben. Ide tartoznak többek között olyan fontos témák, mint adataink védelme, internetes tartalmak fogyasztása és azok terjesztése, a kiberbiztonság, az online kommunikáció, az online viselkedés. Persze a felsorolás nem teljes. Ezek a témák etikai kérdéseket is felvetnek az adatok védelméről, az elfogadható online viselkedésről, a valós és álhírek megkülönböztetéséről, digitális biztonságról (Vida, 2024).

Az Egészségügyi Világszervezet, azaz a World Health Organization (továbbiakban: WHO) ajánlást fogalmazott meg, amely a gyermekek eszközhasználatára vonatkozik. Ez nem csak az okoseszközökre, de minden képernyő előtt töltött időre értendő. Ebben leírják, hogy 2 éves kor alatt egyáltalán ne adjunk a gyermeknek eszközt. 2-5 éves kor között legfeljebb egy óra hetente a javasolt. 6 éves kor felett nincs konkrét időajánlat, mivel itt már egyéni igényeket is figyelembe kell venni. Iskolás korban nehéz meghatározni egy konkrét időtartamot. Náluk már fontos, hogy sok, a tanulmányaikkal kapcsolatos feladathoz szükséges az eszközhasználat. Ilyenkor fontos figyelni, mit csinál a gyermek, kövessük nyomon, hogy olyasmi legyen, ami számára jó, és sem a mentális, sem a fizikai egészségét nem veszélyezteti (WHO, 2023). Összességében elmondható, hogy a képernyő előtt töltött idő korlátozása nem megoldás. Figyelni kell a tartalmak minőségére és mennyiségi megoszlására is.

A 2020-as Nemzeti Alaptanterv több kisebb-nagyobb változást hozott. Ezeknek a változásoknak egyike a digitális világot is érinti. Kivezetésre került a „klasszikus” informatika tantárgy, és átvette a helyét a Digitális kultúra, ahol már komoly hangsúlyt kap a digitális világból a gyermek számára elérhető lehetőségekre és veszélyekre való felkészülés és ismeretszerzés egyaránt. A tantárgyat általános iskola harmadik osztálytól tanulják a gyermekek hetente egy órában. Nagy hangsúlyt helyeznek a digitális életre való nevelésre, például a virtuális személyiségre. Fel kell készíteni a gyermekeket a lehetőségeinkhez mérten a legjobban arra, ami rájuk vár. Már a harmadikos tankönyvben megjelenik, milyen lehetőségeket rejt a gyerekek számára a digitális tér. Óvatos, biztonságos bevezetés formájában útmutatóként szolgál, segítséget ad, támogat. Sokszor játékos formában segít az ismerkedésben a gyerekeknek a digitális lehetőségekkel.

A virtuális személyiség

A webes felületeken való regisztrációhoz különböző adatokat kell megadnunk magunkról, gondoljunk az e-mail-szolgáltatásokra, a közösségi felületekre, online játékokra vagy a csetoldalakra, így tudjuk létrehozni a profilunkat. Ne feledjük, hogy némely weboldalak használata törvény által szabályozott életkori határhoz van kötve!

A szülői felügyeleti rendszerek részeként beállítható, hogy a szülő profiljához rendelt 14 év alattiak mire és mikor használhatják a számítógépeket. Ezeknél a kiegészítő funkcióknál a szülők megadhatják, hogy milyen korhatár-besorolás szerinti tartalmat (videó, kép, könyv stb.) jeleníthet meg a gyermekük.



Az adatokat két nagy csoportba soroljuk:

Nyilvános adat: Olyan adatok, melyek más számára is elérhetők, és megadásuk során nem lehet beazonosítani a tulajdonost. Ilyen adat például az órarend, amely a Kréta rendszerben is látható.

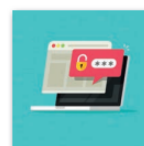
Személyes adat: Olyan adatok csoportja, amelyek megadásával be tudjuk azonosítani az adatok tulajdonosát. Ilyen például a név, születési év, lakóhely.

Hogyan védhetjük az adatainkat?

A létrehozott profilunkat védjük jelszóval, és időnként változtatjuk meg azt!

Az erős jelszó tulajdonságai:

- nem lehet ránk ismerni belőle,
- tartalmaz kis- és nagybetűs karaktereket,
- tartalmaz számjegyeket,
- tartalmaz írásjeleket.



A weboldalakon kialakított profilunkat a jelszón túl **adatvédelmi beállításokkal** tudjuk védeni, illetéktelenek számára láthatatlanná tenni. A megadott személyes adatok soha ne legyenek nyilvánosak mások számára! A kémprogramok, adathalász oldalak visszaélhetnek adatainkkal, és kárt okozhatnak nekünk.



Pescott 2020-ban vizsgálta a 10 és 11 évesek közösségi média használatát. Milyen káros hatásokat lehet tapasztalni a használat kapcsán. A csoportját 4 iskola hatodik évfolyamos tanulói közül szedte össze. A kutatás alapján a gyermekek meg tudják fogalmazni, mi az a közösségi média, ismernek rá példákat, ismerik, milyen szabályok vonatkoznak a profilok létrehozására. Tudják, vigyázniuk kell személyazonosságukra az interneten, nem adhatják ki azt bárkinek. Az eredmények alapján pedig úgy tűnt, a gyermekek tisztában vannak a veszélyekkel és kockázatokkal, amik rájuk leselkednek ezeken az oldalakon. Nem csak a fizikai, de lelki kockázatokat is ismerik, és igyekeznek elkerülni azokat (Pescott, 2020).

A Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság (továbbiakban NMHH) 2021-ben publikált Digital Parenting kutatást. A kutatás első felmérése 2017 őszén történt „Médiahasználat, médiafogyasztás, médiaértés-kutatás gyermekekkel és szüleikkel” címmel, majd a második része 2020 őszén „Digital Parenting kutatás gyermekekkel és szüleikkel” címmel (NMHH, 2021). Ez a 7-16 éves gyermekekkel és szüleikkel kutatási jelentésében vizsgálták a médiaeszköz ellátottságot és használatot, a képernyő előtt töltött időt / screening time-ot, a digitális média használatot (internetezés), a digitális médiával (az internettel) kapcsolatos véleményeket és attitűdöket, a közösségi média használatot, a közösségi média biztonságos használatát, szülői kontrollt és mediációt, a szülői stratégiákat, mennyire tartják az interneten található információkat megbízhatónak, hitelesnek, a biztonságos internethasználat kommunikációs, edukációs vetületei kompetencia, kompetenciamérés, online kockázat, ártalom, jogsértés, valamint a sharentinget (gyermekekről túlposztoló szülők magatartására utaló kifejezés, „share” – megoszt és „parenting” – szülőség.).

A kutatási eredményeket érdemes elolvasni, azonban én most ebből itt csak két információt emelnék ki. A szülők összességében bíznak gyermekeik biztonságos internethasználatában, azonban saját magukkal szemben már nem így vélekednek. Inkább látják az előnyöket, mint a hátrányokat, de látják a veszélyeket is. A másik, hogy a gyermekek többsége ugyan megadja nevét, és tölt fel képet is a közösségi média oldalakra, ellenben az olyan adatokat, mint telefonszám, e-mail cím, csak kevesen osztják meg nyilvánosan. Egyre tudatosabban használják az online felületeket a gyerekek, egyre kevesebb személyes adatot osztanak meg magukról.

Bár vannak pozitív tendenciák, mégis kimagaslóan fontos, hogy a gyerekek megismerjék a digitális teret, és ott tudatos döntéseket tudjanak hozni. Ezen ismeretek segítségével pedig el tudják kerülni a rájuk esetlegesen leselkedő veszélyeket, és ki tudják használni a lehetőségeiket.

A Deakin egyetem publikált egy kutatást, mely az Ausztrál fiatalokat célzó reklámokra koncentrált. Célkeresztben a káros termékekkel. Foglalkoznak benne a szerencsejátékok, alkohol, dohánytermékek és gyorsételek reklámjaival. A képernyőkön megjelenő reklámképeket figyelték, 8-25 éves kor között. A reklámok korosztályonkénti megoszlását vizsgálták. A legfiatalabbak, 8 és 13 éve között főleg gyorsétel reklámokat kaptak, a tinik (14-17 évesek) már alkohol és szerencsejátékot is láttak mellé, 18-25 éves kor között szintén (Backholer, 2024).

Az online vásárlás szintén egyre szélesebb körben válik elfogadottá, és egyre többen használják akár a napi bevásárlás elintézésére is. Kényelmes, otthonról intézhető, még arra is lehetőség van, hogy ne is találkozzunk a futárral, aki házhoz hozza a rendelést. Ugyan így az online banki szolgáltatások használata is kényelmes és egyszerű. Persze veszélyek itt is vannak, többek között az adathalászat és egyéb pénzügyi csalások. Az adathalászat (phishing) lényege, hogy a csaló kiadja magát egy ilyen hitelesnek tűnő cégnek vagy eladónak, hogy hozzájusson az érzékeny adatainkhoz. Jelszavak és bankkártya adatok, melyeket sms-ek, e-mailek, nyereményjátékok és hívások segítségével igyekeznek megszerezni, majd felhasználni. (Biztonságos Internet.hu) Ezt a veszélyt az online piacterek terjedésével talán még nehezebb lett kiszűrni. Ezeken a piactereken pedig könnyen eshetünk pénzügyi csalások áldozatává is. Az adatok és pénz ellopása akár hamis webáruházon át, vagy piactereken is történhet, itt akár eladónak, akár vevőnek is kiadhatják magukat a csalók (Biztonságos Internet.hu, é.n.).

A korhatár szűrés ugyan létezik, de azt a gyerekek könnyedén ki tudják kerülni. A közösségi média applikációkat nap mint nap használjuk, használják. A Facebook, Instagram, Snapchat, Whatsapp, Youtube, Pinterest, Twitter/X, és az itthon talán kevésbé használt Tumblr esetében 13 év a saját fiók regisztrálásához szükséges korhatár. A Spotifyhoz már a 14. év szükséges, míg az Xbox live szolgáltatáshoz, mely egy online játéklaplatformot foglal magába, már 17 évesnek kell lenni. (Gyerek a neten, é.n.) Ezek a felületek rengeteg felhasználóval rendelkeznek világszerte. A statista.com adatai szerint a Facebooknak 3,065 milliárd, az Instagramnak 2 milliárd, a Snapchatnak 800 millió, a Whatsappnak 2 milliárd, a Youtubenak 2,504 milliárd, a Pinterestnek 498 millió, a Twitternek/X-nek 611 millió aktív felhasználója van a dolgozat írásának idején (statista.com, 2024).

Ezek a platformok sok lehetőséget rejtegetnek. Segíthetnek kapcsolatot tartani a távolélő régi barátokkal, videók segítségével szinte bármit meg lehet tanulni, vagy épp játszani tudnak barátaikkal. Ugyanakkor ezek a helyek sok veszélyt is jelentenek. Ezek közül az egyik, amit nagyon fontos kiemelni, az online bántalmazás. A UNICEF egy 10 kérdéses listában szedte

össze a leggyakoribb kérdéseket, amiket a cyberbullying kapcsán tettek fel gyerekek. De, hogy mi is az a cyberbullying? „Ha valaki weboldalon, social média platformokon, online játékokon, applikációkon keresztül, chaten, e-mailben vagy sms-ben bántóan, erőszakosan, megalázóan vagy kirekesztően viselkedik, az cyberbullyingnak, azaz online bántalmazásnak számít” (UNICEF). Ezekről is fontos, hogy halljanak a diákok, ugyanis manapság sajnos a digitális világ térhódításával a digitális biztonság is egyre nagyobb problémává kezdett válni.

Az átverések is elterjedtek ezeken a felületeken. Hamis adatokkal, képekkel, akár mások lopott személyazonosságával igyekeznek a csalók megszerezni a mi adatainkat.

A különböző online és offline játszható elektronikus játékok ezreivel tudunk játszani szinte bármikor, hiszen a zsebünkben visszük magunkkal. Ehhez ma már egy egyszerű mobiltelefon is elég. Persze nem minden tartalom való minden korosztály számára. Ezért kaptak a játékok egy korhatári besoroló rendszert, a PEGI-ajánlást. A PEGI azaz a *Pan European Game Information* vagyis *Egységes Európai Játékinformációs Rendszer* tartalom szerint sorol be. Vizsgálja tartalmaz-e trágár, erőszakos, ijesztő, vagy épp felnőtt tartalmat, majd ezek alapján készül el a besorolás (Gyerek a neten, é.n.). Sokuk ezeken a felületeken ismerkedik meg az online közösségi térrel. Itt is sok veszély leselkedhet rájuk.

Fontos felhívni a gyermekek figyelmét saját jogaira, hogy ismerjék azokat, tudják, hogy milyen lehetőségeik vannak a területen. A gyermekjogokra a digitális térben is nagy hangsúlyt kell fektetni, hiszen a gyermekeket a digitális térben is megilleti a biztonságos környezethez való jog. A NMHH jogsegélyszolgálat, az Internet Hotline (továbbiakban: IH) 2011 óta működik. Feladatuk az internetes tájékoztatás és segítségnyújtó szolgálat. Náluk lehet jelenteni, ha feltehetően jogsértő, vagy kiskorúak fejlődésére káros tartalmakat talál valaki az interneten. Egy űrlap kitöltésével lehet megtenni a bejelentést. Ezeket a bejelentkezéseket nyolc kategóriára bontva lehet megtenni. Hozzájárulás nélkül közzétett tartalom, gyermekpornográfia, online zaklatás, rasszista, valamely közösség ellen uszító tartalom, illegális pszichoaktív szerek népszerűsítésére, fogyasztására felhívó tartalom, erőszakos, illegális cselekményre felhívó, azt népszerűsítő tartalom, adathalász tartalom, egyéb, kiskorúakra káros tartalom. Működésük kezdete óta, több mint 17000 bejelentés érkezett hozzájuk. (NMHH, 2024) Szintén hasonló oldal a Biztonságos Internet.hu oldal. Itt is lehet bejelentést tenni, szintén egy űrlap kitöltésével (Biztonságos Internet.hu, é.n.). Nem csupán az iskola feladata azonban a gyermekeket felkészíteni arra, ami az online térben várja őket. Ennek szerves része a digital parenting vagyis a digitális szülőség. A Hintalovon alapítvány oldalán részletesen írnak a digitális szülőségről. Szülőnek lenni napjainkra már a digitális szülőséget is jelenti. A

szülőnek immáron nem csupán a fizikai, de az online világban is példaképként kell viselkednie. Percenként megközelítőleg 1000 kép kerül fel csak az Instagramra, azonban naponta összességében közel 95 millió feltöltés történik. Sokan nem is értik, mekkora veszélynek teszik ki gyermekeiket azzal, hogy mindent megosztanak. A gyermek első percétől fent van az interneten a személyes tereivel együtt. Már akkor van digitális lábnyomuk, mikor még ők maguk nem használnak internetet. A felelős szülőnek elég csupán egy szabályt betartania: ne tegyen olyat, ami árthat a gyerekeknek. Ne osszon meg róla olyan képet, ami sérti az alapvető emberi méltósághoz való jogát, vagy mikor épp kiszolgáltatott helyzetben van (Hintalovon Alapítvány, 2021). Fontos, hogy a szülő is tisztában legyen a digitális etikával.

Játékok a mindennapokban

Az emberek életében a játék fontos tényező. Nem csupán az egészen kicsi gyermeknél, de később is az általános iskolai vagy gimnazista korosztály számára is. A felnőttek számára se elhanyagolható a játékok fontossága. Sok új információt játékos úton sajátít el, tapasztal meg a gyermek. Akár társaival, akár egyedül játszik. *„A szimuláció, a szerepjáték és a játék olyan oktatási módszerek, amelyekben a tanulók tapasztalati tanulás révén fogalmakat, eseményeket, jelenségeket sajátíthatnak el, tevékenységeket gyakorolnak be.”* (Falus & Szűcs, 2022, old.: 671). A játék közben előálló szituációkra mindig biztonságos megoldást tud találni. Irányítható számukra, tudják mi fog következni. Könnyebben sajátítják el játékokon keresztül bizonyos helyzetek lépésről-lépésre való megoldását.

A sandbox vagyis homokozó játékokban a játékosoknak nagy ráhatása van a környezetre. Rombolhatóság, építhetőség, a felfedezés szabadsága. Ezekben a játékokban szinte mindenre lehetőségünk van. Mi határozzuk meg a játékunkat, milyen szabályokat akarunk, milyen lehetőségeket, a program csupán egy keretet ad ehhez (NordVPN, 2024). Ilyen játékok a 2013-ban megjelent Minecraft, a 2000-ben indult The Sims széria, vagy világhódító útjára 2006-ban induló Roblox. A Roblox című játék manapság igen népszerű a gyerekek körében. Ez egy olyan játék, melyben a játékosoknak lehetősége van létrehozni saját játékokat, világokat, teljesen személyre szabott karaktereket. Saját játékokat tudnak készíteni benne. Lehetőségük van egymással kapcsolatba lépni, valamint játékon belül Robux nevű fizető eszközt vásárolni, ezt már valódi pénzért. Ez a játéklplatform jelenleg 1mrd+ letöltésnél tart a Google Play áruház oldala szerint (Google Play áruház, 2024).

A pedagógiában a mindennapokban gyakran használunk játékokat, hogy a gyerekek megértését, figyelmét segítsük, lehetnek ezek analóg, de akár digitális formában is. A Minecraft

itt is megjelenik, mint lehetőség. Az alsótagozaton természetes a játékos forma beépítése, de a felsős osztályokban is gyakori, hogy segíti a megértést.

Mihály Ildikó „...*Játszani is engeddd...!*” – *Játékok az iskolai tananyagban* című munkájában kitér a történeti áttekintésre is. Ennek első gondolatában idéz egy kutatást, miszerint a játékok az oktatásban nem új dolog, már az ókorban is alkalmazták. Hiszen hatékonyabbá tehetik az tanítást és tanulást is. Ebből már jól kiolvasható, milyen messzire is tekinthetünk vissza, ha az oktatásban használatos játékokról van szó. Nem csupán napjaink vívmánya, hogy játékok segítségével támogassuk az új tudásanyag elsajátítását tanulóink számára. Nagyban könnyítik a megértést, és az sem véletlen, hogy manapság nagy népszerűségnek örvend a „játszva tanulás”, a gamifikáció az oktatásban (Mihály, 2004).

Fromann Richárd és Damsa Andrei A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban cikkében fogalmazták meg, hogy elsősorban a pedagógusokat és az oktatási intézményeket állította kihívás elé a generációk közötti szakadék mélyülése.

A gamifikációban igen széles tárházhoz nyúlhat a pedagógus. Az egy-egy játékos feladattól egészen az értékelési rendszerekbe való bevezetésig, sok lehetőséget választhat. Ezek fontos visszajelzési felületek lehetnek az értékelés során, diákoknak és tanároknak egyaránt. Digitális tantermek, online és offline játékos feladatok számítógépen, melyeket hazánkban is alkalmaznak pedagógusok, és jó gyakorlatnak számítanak (Fromann & Damsa, 2016).

Ám fontos, hogy a gamifikáció nem csupán elektronikus felületekben jelenhet meg.

Eduardo Triboni és Gabrielle Weber pedig egy hosszú listában sorolja, rengeteg hagyományos társasjátékról, miként is lehet őket úgy használni, átalakítani, hogy jól alkalmazható legyen a kémiai ismeretek megszerzésére. 40⁺ játékot sorolnak fel, melyek 2-3 játékosról az akárhány szereplőig terjednek. Ilyen lehet a Taboo társasjáték, melynek lényege, hogy a nálunk lévő kártyán szereplő szót nem lehet kimondani, csupán körbe lehet írni, rómi, vagy a dominó (Triboni & Weber, 2018). Bódi István József ír hasonlóról, ő az UNO kártyajáték kártyáinak újragondolásával dolgozott. Vizsgálta, miként lehet tanítani a szerves vegyületeket (Bódi, 2024).

Ha kissé körbe nézünk a boltok polcain, sok fejlesztő társasjátékot találhatunk, már a legfiatalabb korosztálytól is. Persze az előbbi példából már tudjuk, bármilyen játék átalakítható és alkalmazható a tanulás során, csupán a pedagógus és a szülő képzelete szabhat határt, ám itt kifejezetten tanulást, készség fejlesztést megcélózva elkészült játékokról van szó. A motoros készségeket fejlesztő, „pakolás” játékoktól a munkáltató füzetekig a nagyobbaknak. A választék szinte végtelen, és ezek között pedig nem csekély számban találhatunk kártyajátékokat is. Sok tanulmány foglalkozik különböző játékok matematikai képességekre gyakorolt hatásával. A SET kártyajáték jó példa erre. „A SET kártya lehetőséget ad arra, hogy a gyerekek saját maguk fogalmazzanak meg problémákat, és megfelelő tanári irányítással meg is oldják ezeket. Így a problémafelvetéstől a megoldásig tartó folyamatot önállóan élhetik át. Ezáltal megélik a felfedezés örömét, és megismerkedhetnek a kutatás alaplépéseivel. Mivel a SET kedvelt játék a gyerekek körében, ez a folyamat izgalmas és érdekes számukra, ezáltal az élményalapú oktatás része lehet.” (Esiner & Sztojkovics, 2021).

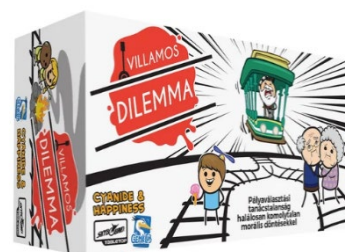
Adott célokra fejlesztett kártyajátékok sokasága található ma már meg a piacon. A Kalandok kapuja például a kreatív problémamegoldó képességet fejlesztő kártyajáték. Azonban a kártyajátékok nem csak a probléma megoldó és matematikai ismeretek bővítésében tudnak segíteni. Sok olyan példa van, amely beszédet, belső képalkotást, érzelmi intelligencia fejlődését tudják segíteni. Remek példa a sokak által kedvelt Dixit és annak kiegészítői, melyeket gyakran használunk az iskolában is, különféle célokra. Akár ötlet forrásnak fogalmazásokhoz, akár hangulat idézésre rajzórán, asszociációs játékokra, beszédfejlesztésre. Vannak melyek kifejezetten beszélgetésindító játékok, például a kifejezetten inkább felnőttek számára szánt Villamosdilemma társasjáték vagy a Körvonal kártyajáték. Ez utóbbi szolgált inspirációként ezen projekthez is. Fellelhető hasonló témában



2. ábra: Dixit társasjáték
<https://www.gemklub.hu/dixit-9?keyword=dixit> 2024.11.17.



3. ábra: SET társasjáték
https://www.gemklub.hu/set-a-felismeres-csaladi-jateka-15?utm_source=google_shopping&utm_medium=cpc&utm_campaign=direct_link&gad_source=1&gclid=CvwKCAiAxa5BhBeEivAh4t5Kxz0zdyF-j4mPpB_sUFT-EHjZF4ApWP82FrI_EvXAXgn-lXdM8BoCtMgQAvD_BwE utolsó letöltés: 2024.11.17.



2. ábra: Villamos dilemma társasjáték
<https://www.gemklub.hu/villamos-dilemma-4665?keyword=villamos%20dilemma> 2024.11.17.

készült játék, az Ökumenikus Segélyszervezet Tandem programjának támogatásával, egy kifejezetten az online bántalmazással foglalkozó kártyajáték.¹ Ez egy szituációs kártyajáték, amely segít játékos módon, szerepek segítségével feldolgozni az online zaklatás és bántalmazás helyzetét.



3. ábra: Körvonal társasjáték
<https://korvonal.com/products/korvonal>
utolsó letöltés: 2024.11.17.

¹ Cyberbullying kártyajáték: <https://televele.hu/cyberbullying-kartyajatek/> utolsó megtekintés: 2024.11.08.

A kutatás kérdései

A kutatás célja, hogy megoldás keresése arra, hogy akár kis csoportokkal, 2-3 fő, akár nagyobb csoportokkal, egész osztályokkal 25-30 fő, is lehessen kötetlen, játékos formában beszélgetni a digitális világról, az ott rejlő lehetőségekről, veszélyekről. Arról hogyan lehet egyensúlyt találni. Nehéz, mivel vagy nagyon hozzáértőnek kell lenni a témában adott programokhoz, vagy túl sok előkészületet igényel, túl sok eszközt. Szükség van egy, minimális eszközigenyű, bármikor tanórai, vagy tanórán kívüli helyzetben is bevethető, vagy akár otthon is használható megoldásra.

Célunk a megoldás feltételezhető megtalálása után egy olyan fogalmi és kérdésbank létrehozása, és vizsgálata, amely alkalmas a korábban említett kommunikációs hidak létrehozására, ami egyaránt érthető gyermeki és felnőttfejjel, gondolkodásmóddal is.

További célunk egy olyan módszertani ajánlás létrehozása, mely segíti mind a pedagógusokat mind a szülőket, akik egy lehetséges kiegészítést keresnek, hogy gördülékenyebb legyen a kommunikáció. Nincs előttünk sem egy már kijárt út, a beszélgetés résztvevői is ezekkel a lehetőségekkel nőttek fel, nem „beleszülettek”.

A kérdés tehát, hogy létre lehet-e hozni egy olyan nevelési-oktatási eszközt, amely erre alkalmas? Ha igen, működik-e a különféle életkorú gyermekek körében?

A kutatás jellemzői

A minta bemutatása

A diákok 3-8. osztályosok, mivel a kártyapakli elsősorban erre a korcsoportra készült. Elsősorban nem iskolákat kerestünk, hanem lelkes pedagógusokat, akik szívesen kipróbálnak új lehetőségeket, illetve arról szívesen adnak átfogó visszajelzést is. A megkeresések során figyelembe vettük, hogy ne csupán olyanok próbálják ki, akiknek ez a „szakterülete”. Tehát ne csak informatika/digitális kultúra műveltségterületes tanítók vagy tanárok. Volt köztük etika szakos kolléga is.

A minta elemszáma 8, ennek oka, hogy még csak a tesztelés első pilot fázisa zajlik, így relatíve kevés pedagógushoz jutott el. Eddig öt különböző iskolából, nyolc csoport próbálta ki. Ezek a csoportok az összes korosztály lefedték, akik számára a játék készül.

A kutatás stratégiája, módszerei és eszközei

A kártyajáték 3-8. osztályosok számára terveztük. Az ő igényeikre alakítottuk ki a külalakot és fogalmaztuk meg a szövegeket is. Hogy könnyebb legyen a használat, és ne ismerkedjenek meg túl korán bizonyos fogalmakkal, korosztályok szerinti bontást kapott. A 3-4, 5-6, 7-8. osztályosok számára három kisebb, egyenlő lapszámú pakliként. Ezek, a kisebb paklik külön-külön is használhatóak, mégis inkább korosztályról-korosztályra bővítik a meglévő információkat. A kész csomag összesen 108 kártyából áll. 36 lap található minden kisebb pakliban.

A játék tesztelése során kvalitatív módszert alkalmaztunk. A második – jelenleg is futó teszt során a tesztelő kollégák egy célzott adatfelvételi lapot kaptak. Ez az adatlap az egyszerűség kedvéért egy Google Forms volt, mivel ezt volt a legegyszerűbb minden tesztelő számára eljuttatni. A kérdések, a csoport összetételét és korosztályát, a kártyák dizájn elemeit – szín, forma, méretek – és a kérdések, fogalmak megfogalmazását, gyermekközpontúságát vizsgálták. A kiválasztott, relatíve kis létszámú pedagógus csoport, akik tesztelték segítették válaszukkal a munkát. Sajnos az idő rövideje, valamint a tanév bizonyos egyéb tényezői miatt még nem tudott minden tesztelő visszajelzést adni.

A kutatás folyamata

2024 januárjától folyt a munka. Első lépésként a kártyák megtervezése, megalkotása történt meg. Ezt követték az első próbák, amely során csak egy nagyon kicsi, zárt közegben zajlott a

tesztelés, egy pedagógus által, egy iskolában. 2024. októberében indult a második tesztelés, ekkor már több pedagógus bevonásával, több csoporttal, több iskolában.

A kártyák tervezése során első lépésként azok szövege, témái, fontos gondolatai kerültek összeszedésre, lejegyzésre. Összeült egy több főből álló csoport, és fogalmakat, valamint kérdéseket gyűjtöttünk össze, amik a mi tapasztalataink alapján előfordultak, vagy éppen hiányoztak a gyerekek ismereti közül. Azok, amikre mi gondoltunk, hogy a gyerekeknek legalábbis hallaniuk kell az általános iskola végéig. Ehhez a munkához többek közt kiindulásként, a Digitális kultúra tankönyveket használtuk. A könyvek mindegyikében megjelenik az online világ egy-egy szelete, annak bevezetése. A digitális kultúra tankönyvek voltak, amik segítettek a szintekre való bontásban is. Ezeken kívül, kiemelten még a *Bűvösölgy*, a *Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság*, a *Gyerek a Neten* és a *Digipedia* oldalak tartalmi kerültek felhasználásra, melyek hasznos tartalmakkal támogatják a szülőket és a pedagógusukat is az online világ megértésében, átlátásában.

Hamar megmutatkozott az igény, hogy érdemes az „érintetteket” a későbbi felhasználók egy körét is megkérdezni. Azokban osztályokban, ahol tanítottam, csapatokat alkottunk, és feladatul azt kapták, hogy készítsenek gondolatfelhőt/gondolattérképet, (ezt korábban már tanulták, és alkalmazták is), melyre írjanak fel mindent, ami eszükbe jut az internetről. Más megkötést nem kaptak. Írhattak játékokat, oldalakat, személyeket. Sok influenszer neve is felmerült bizonyos játékok kapcsán. Ebből ismét rendelkezésünkre állt sok információ, ismeret, játékok, közösségi média platformok, amelyek egy újabb válogatás után bekerültek az „alfa” pakliba. (Akárcsak a videójátékok készítése során, itt is volt egy „alfa” változat, amit a „béta” változat követett.)

Miután összegyűjtöttük a szerintünk fontos gondolatokat, azokat először tartalmi szempontból 2 fő részre kellett bontani. Elkészült egy fogalom- és egy kérdésbank, melyekből ezután kiválasztásra kerültek a bekerülő információk. Ezek után került megfogalmazásra az összes kérdés és fogalom, amit használni szerettünk volna. Ekkor még nem volt korosztály szerinti besorolás. Igyekeztünk a lehetőségekhez képest minél több témát lefedni, érinteni. Közösségi média ezen belül a profilok és veszélyek, lehetőségek, posztok. Digitális biztonság, benne a jelszavak kérdésével, személyes adatokkal, adatvédelem, digitális lábnyom és letöltések kérdésével. Az online játékok és minden, ami ebbe beletartozhat.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	A te profiljaidat bárki megtekintheti?	2 13 év		1			3.-4. 5.-6. 7.-8		
2	Biztonságos, ha elmondod egy ismeretlennek az interneten, hogy hol vagy?	1 21 év		2		Kérdés:	22	32	1.
3	Csaptak már be internetes csevegésben?	1 Appok		1		Fogalom:	26	25	1.
4	Fontos számodra az online kapcsolataid?	2 átverés		1			48	57	2.
5	Hány éves kortól lehet közösségi profilod?	1 BeReel		3					
6	Hány profilod van 1-1 platformon?	1 biztonság		1					
7	Használ sz Viber-t?	2 Biztonságos jelszó		1					
8	Hogyan tudod védeni internetes profiljaid?	1 Chatrullet		3					
9	Hol tudsz videókat nézni?	1 Digitális lábnyom		1					
10	Írtál már valakinek e-mailt?	2 Discord		2					
11	Ismered a követőidet?	2 e-mail		2					
12	Ismersz olyan felületeket, ahol idegenekkel is tudsz kapcsolatot tartani?	3 elővigyázatosság		1					
13	Játszol online játékokat?	1 Facebook		2					
14	Jó, ha lakóhelyed megosztod az interneten?	1 felhasználói szerződés		2					
15	Készíthetsz képet/videót másoktól az engedélyük nélkül?	1 Figyelem		1					
16	Kikkel beszélsz online?	2 Fotó és videó készítés		2					
17	Kinek szólhatsz, ha úgy érzed, baj van az internetes térben?	1 Fotó és videó megosztása		2					
18	Kitehetsz képet/videót másoktól az engedélyük nélkül?	2 Helyzet megosztás		2					
19	Letölthetőek bárki képeit szabadon?	2 Ideiglenes poszt		3					
20	Más nevében szabad létrehozni profilt?	2 influenszer		1					
21	Melyik a kedvenc appod?	2 Instagram		2					
22	Melyik appot használod a legtöbbet?	2 internetes személyiség		1					
23	Mi a legjobb a Facebookban?	2 internetes zaklatás		1					
24	Mi a legjobb a közösségi médiában?	2 Játékok		1					
25	Mi a legjobb a TikTokban?	2 jelentés		1					
26	Mi a legjobb a Viberben?	2 jelszó		1					
27	Mi a legjobb az Instagramban?	2 Kamera		1					
28	Mi az, amit szerinted meg szabad osztani online?	2 Kamu vagy álprofil		2					

4. ábra: Első fogalom és kérdés gyűjtemény

Az első olyan változat, ami már külön kezelte a kérdéseket a fogalmaktól és megnevezésektől az Excelben készült el. Ennek két praktikus oka volt, egyfelől könnyebb volt rendezni, másfelől táblázat formájában átláthatóbb volt mindenki számára. Itt már látszik az is, hogyan kezdődött el a szétválogatás korosztály szerinti tartalmakra. Az általánosabb, hamarabb megjelenő gondolatoktól haladtunk az egyre konkrétabbak felé. Ebben a változatban még 136 kártya volt, nem egyenlő elosztásban, jóval több volt a kérdés, sokkal kevesebb az általános fogalom, főként a legkisebb korosztály számára, a nagyobbak esetén pedig pont fordítva volt.

Még voltak olyan fogalmak, amik nem a végleges korosztályi besorolásánál voltak megtalálhatóak. Van egy social media platform gyűjtemény is a pakli lapjai között, ezek mindegyikéről ezen a ponton még nem volt teljes megegyezés, melyik korosztályhoz kerüljön.

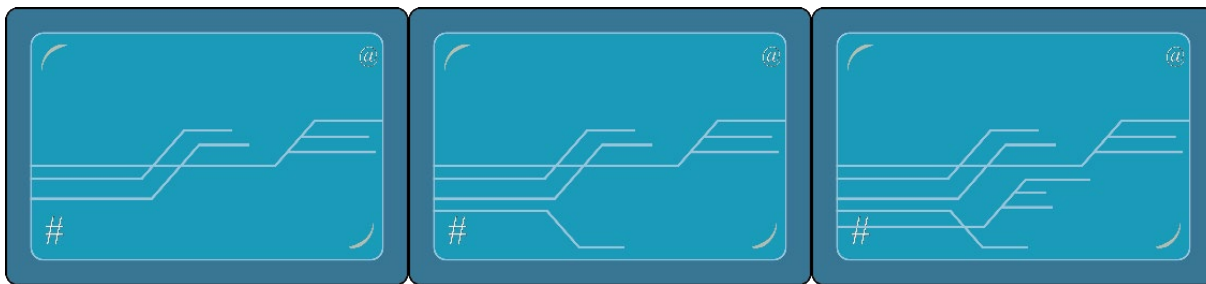
A kártyák tényleges, fizikai elkészülte előtt még egyszer átválogatásra kerültek, majd javítottuk a szövegezést. Átkerültek a platform megnevezések nagyrésze a 7-8. osztályosok számára készülő lapokhoz. Ezen a ponton hárman, egymástól függetlenül, külön megnéztük a listát, jelöltük, ha valamivel nem értettünk egyet vagy másképp gondoltuk a kifejezést megfogalmazni. Jelölésre került az, ami szerintünk így kész, és felkerülhet egy-egy kártyára. Volt, aki akkor látta először a teljes listát, így egy teljesen új nézőpontot is kapott. A kész lista alapján készültek el a kártyák. Később már figyeltünk, hogy minden a pakli minden részébe egyenlő számú kártya kerüljön.

S	T	U	V	W	
1	Biztonság, ha elmondod egy ismeretlennek az interneten, hogy hol vagy? (Bármikor elmondhatod, éppen mikor, hol vagy?)	A te profiljaidat bárki megtekintheti?	1	Ismersz olyan felületet?	
2	Csapatk már be internetes cseregribben?	1	Fontos számodra az online kapcsolataid?	1	Mikor posztoltál utoljára?
3	Hány éves kortól lehet közösségi profilod?	1	Használt Viber?	1	Mit posztoltál utoljára?
4	Hány profilod van 1-1 platformon?	1	Írtál már valakinek e-mailt?	1	Mondanál olyasmit online
5	Hogyan tudod védeni internetes profiljaid?	1	Ismered a követőidet?	1	Szerinted biztonságosak a
6	Hol tudsz videókat nézni?	1	Kikkel beszélsz online?	1	Szerinted mindenki az az
7	Játszol online játékokat?	1	Kitehetsz képet/videót másoktól az engedélyük nélkül?	1	Sokkal megosztani képeket
8	Jó, ha lakóhelyed megosztod az interneten?	1	Letölthetitek bárki képet szabadon?	1	Tartod olyannal a kapcsol
9	Készíthetsz képet/videót másoktól az engedélyük nélkül?	1	Más nevében szabad létrehozni profilt?	1	Tudod mi az a kibrevél?
10	Kinek szólhat, ha úgy érzed, baj van az internetes térben?	1	Melyik a kedvenc appod?	1	Van BeReal profilod?
11	Milyen a jó jelző?	1	Melyik appot használod a legtöbbet?	1	Van Snapchat profilod?
12	Milyen appokat használ?	1	Mi a legjobb a Facebookban?	1	Volt olyan posztod, amit ki
13	Minden igaz, ami az interneten van?	1	Mi a legjobb a közösségi médiában?	1	BeReal
14	Mit gondolsz, hány éves kortól lehetnek saját online fiókjaik?	1	Mi a legjobb a TikTokban?	1	Charlrulett
15	Mit gondolsz, meddig maradnak fenn a posztjaid?	1	Mi a legjobb a Viberben?	1	Ideiglenes poszt
16	Mit gondolsz, meg lehet tölteni ismeri csak online?	1	Mi a legjobb az Instagramban?	1	Microsoft Teams
17	Naponta mennyit használod a telefonod?	1	Mi az, amit szerinted meg szabad osztani online?	1	Omegle
18	Neked bárki tud írni az interneten?	1	Mi az, amit szerinted mindenki szeret egy közösségi appban?	1	Reddit
19	Online vagy offline?	1	Mi az, amit szerinted nem szabad megosztani online?	1	Skype
20	Szerinted mekkora a digitális lábnyomod?	1	Mi az, amit szerinted senki nem szeret egy közösségi appban?	1	SMS
21	Tudod mi az a digitális lábnyom?	1	Milyen beszélgetésre alkalmas appokat ismer?	1	Snapchat
22	Tudod mi az a virtuális személyiség?	1	Milyen képeket szabad megosztani nyilvánosan?	1	Telegram
23	13 év	1	Találkoztál már "kamu" profilal?	1	Tinder
24	Appok	1	Találkoztál már internetes zaklatással?	1	Trovo
25	Átvetés	1	Tudod kik követnek Instagramon?	1	Twitter
26	Biztonság	1	Tudod kik követnek TikTokon?	1	WhatsApp
27	Biztonságos jelző	1	Tudod mi az a közösségi média?	1	WhatsApp
28	Digitális lábnyom	1	Tudtad, hogy a profiljaid privátra állíthatók?	1	TikTok
29	elővigyázatosság	1	21 év	1	Viber
30	Figyelem	1	e-mail	1	With
31	influenzor	1	Facebook	1	Messenger
32	internetes személyiség	1	felhasználói szerződés	1	Discord
33	internetes zaklatás	1	Fotó és videó készítés	1	Van Facebook profilod?
34	Játékok	1	Fotó és videó megosztása	1	Van Instagram profilod?
35	jelentős	1	Helyzet megosztás	1	Van Messenger Profilod?
36	jelző	1	Instagram	1	Van TikTok profilod?
37	Kamera	1	Kamu vagy álprofil	1	
38	Képernyő idő	1	Kapcsolattartás	1	
39	kihívások	1	kiszolgáltatottság	1	
40	következmények	1	Követő	1	
41	letöltések	1	Közösségi média	1	

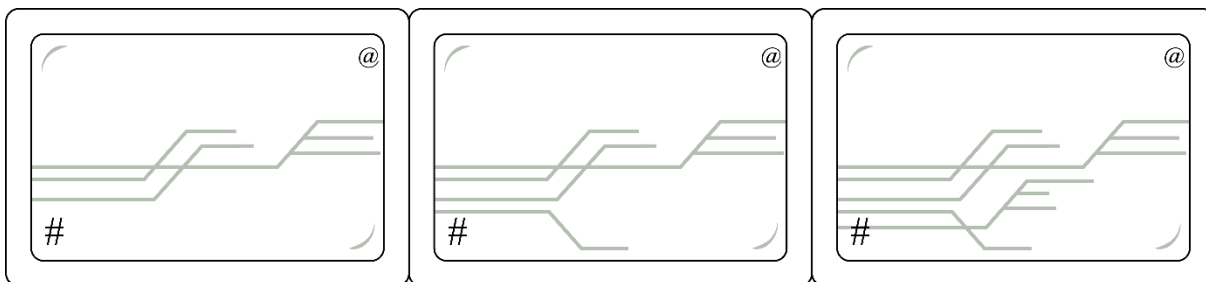
5. ábra: Végleges fogalom és kérdés gyűjtemény

A fogalmak, kérdések és az előforduló platformok neveinek összeválogatása után következett a kártyák dizájnjának kialakítása. A megfelelő színek és minták kiválasztása. Sok mindennek kellett megfelelnie a kártyáknak. Ne legyen túl harsány, de legyen figyelemfelhívó. A szövegnek jól olvashatónak kell lennie, nem lehet túl apró a betűméret, de túl nagy sem, hogy egységes méretű lehessen az összes kártyán. A legjobb betűtípus megtalálása sem volt egyszerű. Jól olvasható legyen, de illeszkedjen a kártya addigra már meglevő elemeihez. A színek hangolása a háttérhez, se túl rikító, se túl fakó ne legyen. Itt kapta meg a pakli az egységes hátteret.

A kártyáknak színesnek kell lennie, a mintáknak egyszerűnek mégis figyelemfelkeltőnek. Ez a megállapodás már az elején megszületett. Jött a kérdés, a korosztályi megkülönböztetést hogyan lehetne jól megjeleníteni a kártyákon. Nem tűnt jó ötletnek, ha túl nyilvánvaló a megjelölés, hogy ha csak válogat belőle a játék levezetője, ne az vigye el a figyelmet. Ugyanakkor jól látható is legyen, hogy könnyen válogatható maradjon, ha esetleg egymás után több különböző csoporttal használnánk. Ez a jelölő rendszer végül a kártyák háttérében látható vonalazásban jelent meg.



6. ábra: végleges színes kártya



7. ábra: végleges fekete-fehér kártya

A kártyák bal oldalán érdemes nézni a vonalakat. Az első korosztályé a három vonal, a második korosztályé a négy vonal, míg a harmadik korosztályé az öt vonal. A vonalak tervezésében igyekeztünk a legkevésbé zavaróan kialakítani őket, hogy a szövegek is olvashatóak maradjanak.

A kártyák végső kinézetére vonatkozóan is több változat került szóba. Némelyek csak apróságokban tértek el, más változatok pedig egészen szembetűnően néztek ki másképp. Egy darabig az „álló” változatokban gondolkodtunk. A legtöbb kártyajáték praktikus okokból ezt a formulát alkalmazza, hiszen sok esetben nem csupán 1-1 kártya van a játékos kezében. Végül mégis a „fekvő” változat győzött. Azért a fekvő változatra esett a választás, mivel a szövegek könnyebben elhelyezhetők. A hosszabb szavak, kifejezések, mint a *digitális lábnyom* olvashatóbb a gyermekek számára, ha nem csúsznak szét két sorba. Illetve a fekvő formátum kényelmesebb fogást is biztosított még nagyobb kártyaméret mellett is, így a kisebb gyermekek is könnyedén tudják fogni játék közben.



8. ábra: kártya változatok

Az alfa pakli

Az „alfa” pakli volt az első, ami már kinyomtatásra is került. Bár korábban több korai vázlat és elképzelés is készült, és bizonyos elemeket hozott is magával ezekből. Itt már döntésre kellett jutni. A lapok laminálásra kerültek, így tartósabbak lettek, bár ezt nem feltétlenül igényli a játék. Ebbe a pakliba már egy tisztázáson is átesett kérdés és fogalom lista került. Ez volt az, amibe bekerültek a gyerekekkel készült gondolattérképek és szófelhők szó anyagai, valamint az általunk korábban összeszedett kérdések és gondolatok. Mikor elkészült a nyomtatás, kipróbálásra is került. A kipróbálás során két osztállyal próbáltuk ki, akkor még az ábrán láthatóak közül a harmadik sor első verzióval.

Az elnevezéseket a játékfejlesztésből vettük át. Az alfa változatok a még nem kész, de a játék lényegi vázát már tartalmazó változatok. Ezekben gyakran még nem a végleges szövegek, képek vannak benne, még sok változtatáson mennek át, mire eljutnak a tényleges verzióig. Az alfatesztek ezen időszakba esnek. A játék, már kipróbálható, alapvető hibáit már javították, de még mindig nincs kész. Az ide tartozó kipróbálások általában csupán zárt körben, kevés ember számára lehetségesek. A béta változatok Már sokkal inkább hasonlítanak a kész végeredményre. Ezek esetében már sokszor a végső kinézet is megjelenik, és már egy nagyobb, de még mindig válogatott kör próbálhatja ki. A zárt béta teszt lényege, hogy továbbra is a fejlesztők által

kiválasztott szakemberek próbálják ki a játékot, az ő véleményük alapján halad tovább a fejlesztés. A nyílt bétatesztben kerül bevonásra több tesztelő. Többnyire még mindig alaposan válogatott, ám a fejlesztésben már nem részt vevők vesznek benne részt. Az új nézőpontok melyeket ők hoztak be, vonatkoztak a kártya fizikai, tartalmi, és pedagógiai tulajdonságaira is.

Eredmények bemutatása

A kártyacsomag

Az „alfa teszt”

A két tesztelő osztály közül az egyik egy 20 fős nyolcadikos osztály volt. Velük játszottam az első kört. Ez a csoport nyitott volt a későbbi megbeszélésre is. Tudták, hogy egy játék kipróbálásában vesznek részt. A kérésem az volt hozzájuk, hogy nyugodtan mondják el róla véleményüket, nincs rossz válasz, minden visszajelzés fontos, hiszen számukra is készül.

A játékot egyértelműen élvezték. Gyorsan elkapta őket a hangulat, egy remek beszélgetés alakult ki, sok saját történettel arról, hogy ők már mit tapasztaltak meg. Még a kicsengő után is csak alig tudtam összeszedni tőlük a kártyákat, külön kérésük volt, hogy folytassuk következő órán.

Később elmondták, hogy szerintük jó a nyelvezet, de nem mindenhol egyértelmű számukra sem a szövegezés. Ismernek, így sejtik mire gondoltam, de ezen változtassak. Illetve a színeket is nagyon sötétnek találták.

A másik csoport egy harmadik osztály fél csoportja volt, amely 10 főből állt. Velük kissé nehezebb volt a helyzet és a játék is. Sajnos nem segített, hogy eléggé a nap végén voltunk, és láthatóan nagyon fáradtak voltak, kevésbé is élvezték, illetve őket nem is kötötte le annyira Ezt akkor nem tudtam eldönteni, hogy a játéknak, vagy csupán a fáradtságuknak tudható be. Bár megpróbáltam, de velük nem is sikerült érdemben beszélgetni a kártyákról később.

Említésre méltó még az ötödik osztályos csoport. Ők sajnos teljesen elzárkóztak a második próbálkozás sem vezetett sikerre. Bár náluk sok, a kártyák által is érintett téma jelen volt, és szükség is lett volna egy ilyen megoldásra, mégsem akartak részt venni, játszani.

Bár nem volt teljes siker az első két próbálkozás, mégis hasznos volt, és sok mindenben segített. Fontos megállapításokat sikerült levonni. Egy felől valóban, a kártyák ebben a színváltozatban nem nyomtathatóak szépen nagy mennyiségben, vagy olvashatatlanok, vagy borzasztóak a színek, illetve a színes nyomtatás is gondokat tudott okozni. Egyes kártyák, ahogy

fogyott ki a nyomtatóm úgy lett előbb sötét lila, majd bíbor színű, egészen sajátosan jártam néhány oldallal. Ezek pedig így teljesen olvashatatlanok is lettek.

Ekkor jött a felismerés, hogy ez nem csak nekem fog így gondot okozni. Nem mindenkinek áll lehetőségében színes oldalakat, ráadásul ekkora mennyiségben kinyomtatni. Kellett egy olyan megoldás, ami a többség számára elérhető, megvalósítható ésszerű keretek között is. Végül egy nyomtatóbarát, vagyis szürkeárnyaltos verzió, létrehozása mellett döntöttem. Valamivel kevesebb tintát igényel, és akkor is nyomtatható szépen, ha nincs lehetőség színes nyomtatásra. (3. sz. melléklet: Fekete fehér kártyapakli)

Hosszas munkafolyamat eredményeként átfogalmazásra kerültek a problémásként megjelölt kártyák. Bizonyos fogalmak többször is szerepeltek, csupán más megfogalmazással. Mivel a különböző korosztályok kártyái fedik egymást, ezért fordulhatott ez elő. Voltak olyan kártyák is, amik ezek közül teljesen ki is kerültek.

A „béta” pakli

Ez már minden korábbi változtatást megkapott csomag volt. Ekkor⁰ már egy világosabb színekkel dolgozó, nyomtatás után is szépen mutató, jól olvasható változat lett. Javítottuk a megfogalmazásokat, kikerültek a felesleges, többször is szereplő gondolatok. Végül többek közös megegyezése után a harmadik sor harmadik kártya változatával készült el.

Ekkor íródott meg hozzá a végleges leírás is, mely főleg egy ajánlás, mikre is fontos odafigyelni játék közben. Milyen fontos lépések előzzék meg a játékot, milyen esetleges felkészülést tehetünk, ha nem érezzük magunkat teljesen napra késznek a témában. A leírásba bekerült a korábban már említett linkgyűjtemény is. Minden elkészült szürkeárnyaltos változatban is.

Ebben a pakliban már csak 108 kártya volt összesen. Korosztályonként 36 kártyával. Ezeknek egy része. A 7-8. korcsoport számára konkrét közösségi média platform megnevezésekkel. (2. sz. melléklet: Színes kártyapakli)

A végleges játékban szereplő kártyák teljes listája, korcsoport szerinti bontásban itt látható. Ezek a változatok kerültek fel a jelenlegi kész kártyákra.

3-4. osztály

Csaptak már be internetes csevegésben?

Hány éves kortól lehet közösségi profilod?

Hogyan tudod védeni internetes profiljaid?

Hol tudsz videókat nézni?
Játszol online játékokat?
Készíthetsz képet/videót másoktól az engedélyük nélkül?
Kinek szólhatsz, ha úgy érzed, baj van az internetes térben?
Milyen a jó jelszó?
Milyen appokat használasz?
Minden igaz, ami az interneten van?
Mit gondolsz, hány éves kortól lehetnek saját online fiókjainál?
Mit gondolsz, meddig maradnak fenn a posztjaid?
Naponta mennyit használod a telefonod?
Tudod mi az a digitális lábnyom?
Tudod mi az a virtuális személyiség?
13 év
Appok
Átverés
Biztonság
Biztonságos jelszó
Digitális lábnyom
Elővigyázatosság
Figyelem
Influenszer
Internetes személyiség
Játékok
Jelszó
Kamera
Képernyő idő
Kihívások
Következmények
Letöltések
Magánélet
Online idő
Tartalomgyártó
Tiltás

5-6. osztály

A te profiljaidat bárki megtekintheti?

Fontos számodra az online kapcsolataid?

Írtál már valakinek e-mailt?

Ismered a követőidet?

Kikkel beszélsz online?

Kitehatsz képet/videót másoktól az engedélyük nélkül?

Letölthetőek bárki képeit szabadon?

Más nevében szabad létrehozni profilt?

Melyik a kedvenc appod?

Melyik appot használod a legtöbbet?

Mi a legjobb a közösségi médiában?

Mi az, amit szerinted meg szabad osztani online?

Mi az, amit szerinted mindenki szeret egy közösségi appban?

Mi az, amit szerinted nem szabad megosztani online?

Mi az, amit szerinted senki nem szeret egy közösségi appban?

Milyen beszélgetésre alkalmas appokat ismersz?

Milyen képeket szabad megosztani nyilvánosan?

Találkoztál már "kamu" profillal?

Találkoztál már internetes zaklatással?

Tudtad, hogy a profiljaid privátra állíthatnak?

21 év

E-mail

Felhasználói szerződés

Fotó és videó készítés

Fotó és videó megosztása

Helyzet megosztás

Kamu vagy álprofil

Kapcsolattartás

Követő

Közösségi média

Mobil

Napi sztori

Poszt

Profil

Redflag

Személyiségi jogok

7-8. osztály

Ismersz olyan felületeket, ahol idegenekkel is tudsz kapcsolatot tartani?

Mikor posztoltál utoljára?

Mit posztoltál utoljára?

Mondanál olyasmit online amit szemtől szembe nem?

Szerinted biztonságosak a jelszavaid?

Szerinted mindenki az az interneten, akinek mutatja magát?

Szoktál megosztani képeket/videókat?

Tartod olyanul a kapcsolatot online, akit nem ismersz személyesen?

Tudod mi az a körlevél?

Volt olyan posztod, amit később megbántál?

BeReel

Chatrullett

Discord

Facebook

Ideiglenes poszt

Instagram

Jelentés

Messenger

Microsoft Teams

Omegle

Privát profil

Reddit

Shorts

Skype

SMS

Snapchat

Telegram

TikTok

Tinder

Trovo

Twitter

Viber

WeChat

Whatsup

Wifi

YouTube

A játékszabály létrehozása is ebben a fázisban történt.² Egy rövid leírás került az elejére, mely ismerteti a játékot azoknak is, akikhez csupán akkor került. Felkészíti, mivel a kártyák érinthetnek nehéz témákat is. A leírás ad egy útmutatást arra, milyen módon kell előkészíteni a játékot. Hogyan osszuk szét a kártyákat, hogyan tudjuk a különböző korosztályokét megkülönböztetni. Ha úgy érezzük, hogy egy adott kártya a mi játékosainknak nem megfelelő (például még túl korai megismerni), akkor bátran vegyük ki a játékból. Vagy ha éppen úgy látjuk, a mi játékosainknak szükséges lenne, hogy egy idősebb korosztály kártyáját már lássák, nyugodtan tegyük bele.

Megfogalmazásra került öt lehetséges játékváltozat is, hogy tippeket adjon a játék levezényléséhez. Ezek bármilyen összetételű és létszámú csoportra könnyen igazíthatóak, az egészen kicsiktől, ahol csupán 2-3 játékos van, az egészen nagyokig 25+ fővel.

1. Körbe ülnek a játékosok, és mindenki húz 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.

2. 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.

3. 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.

4. A felállás hasonló, ám itt a játékos igyekszik a többieknek elmondani a kártyán lévő fogalmat. Akár a barkockba szabályait figyelembe véve.

5. 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!

Természetesen ezzel is, mint a már korábban látott példákkal, végtelen lehetőségek állnak előttünk. Alakíthatjuk őket a mi elképzeléseink szerint. Hasznos kiegészítésévé tehetjük akár egy digitális kultúra órának, akár csak a napközi esős délutánjainak eltöltésének.

Fontos lépés lehet, hogy a kártyákat akár órákba beépítve, ráhangolódásként is lehet használni. Adott téma bevezetéséhez, rávezetésként. Ha az adott csoportban problémát tapasztalunk akkor eszerint válogatjuk a kérdéseket és fogalom kártyákat, amivel célzottan terelhetjük a beszélgetést, de a gyermekek számára továbbra is játékos formában.

Mivel fontosnak éreztük, került bele egy rövid figyelmeztetés arról, hogy mi az, amire mindenképpen figyelni kell, hogy senki számára ne legyen egy nagyon kellemetlen élmény a játék, és legközelebb is mindenki örömmel fogadja, ha előkerül. A gyerekeket biztosítani arról, hogy ami elhangzik a körben marad, senki semmilyen módon nem rögzíti a válaszaikat, se kép, se mozgókép vagy hang formájában. Valamint a gyerekek el kell mondani, hogy ha valaki nem szeretne válaszolni, vagy rosszul érinti egy kérdés, nem kell válaszolnia, és ezt indokolnia sem.

Erre a lapra került a linkgyűjtemény is.³ Ez egy folyamatosan bővülő lista olyan, akár szülőknek, akár pedagógusnak hasznos oldalakról, ami segíthet számukra is abban, hogy jobban belelássanak a gyerekek digitális világába.

A játék nem csak pedagógusoknak készült. Szülők számára is használható játékot szerettünk volna készíteni. Ennek érdekében a linkgyűjtemény összeválogatása és gondozása során nagy figyelem lett fordítva arra, hogy köznap nyelvvezetű cikke is bekerüljenek, kifejezetten olyanok, amelyek a szülőknek szólnak. A játékváltozatok többsége könnyedén játszható otthon is 2-3 fővel. Sokszor a szülők is ugyan azokba a gátakba ütköznek a mindennapokban, mint a pedagógusok, így az otthoni kommunikációt is segítheti az online felületekről. Bizalom kiépítéshez is ideális lehet, hogy a gyermek könnyebben jelezze, ha gondja adódik a közösségi felületeken.

Zárt „béta teszt”

Ezen a ponton jött a „zárt béta” teszt. Itt még csupán én tartottam foglalkozásokat olyan osztályokban, ahol én tanítottam a digitális kultúrát. Ennek során már minden érintett korosztályból volt csoport, ahol ki tudtam próbálni. Néhány, az objektív eredményekben fontos szabállyal. Ezeket ekkor azért hoztuk, hogy összevethető eredményeket kapjak az azonos iskolán belül is. Minden kipróbáláskor egy 45 perces órát szántunk rá. Többnyire digitális

³ Linkgyűjtemény: https://linktr.ee/en_az_interneten

kultúra óra keretében. Bár volt olyan csoport is, ahol osztályfőnöki óra keretében játszottak. Volt, ahol sikerült több kört is játszani, így pedig ki tudtuk próbálni a leírásban is szereplő minden játékformát.

Az itt érkezett visszajelzések már biztatóak voltak. Az az osztály, ahol korábban annyira nem szerepelt jól a játék, nem élvezték, nem egészen értették, és nagyon fáradtak is voltak, ekkor már sokkal inkább élvezte, és láthatóan meg is értették ekkora. Ez a foglalkozás az adott nap második óráján történt, ekkor tudtam hozzájuk menni, így az biztosan szerepet játszott benne, hogy ott voltak fejben, és tudták élvezni a játékot. Lehetett velük beszélgetni.

Az ekkor érkezett visszajelzések a gyerekektől igazolták, hogy a kártya színeinek változtatása jó ötlet volt. A világosabb kék jobban tetszik nekik. A kártyák szövegezése is érthetőbb, már nem lehet félreérteni őket. Összeségében sikeresnek volt mondható.

Nyílt „béta teszt”

Ez a jelenleg is futó fázisa a játék kipróbálásának. Mostanra már több pedagógus kolléga, több különböző iskolából is megkapta a pakli linkjét, ahonnan hozzá tudnak férni a játékhoz. Elérhetővé vált mind a színes, mind a szürkeárnyaltos változat is, hogy választhassanak, melyik formátumot szeretnék kipróbálni. A kipróbálásban résztvevők között van többek között tanító, informatika műveltségterületes tanító és felsős etika szakos tanár is. Megkeresésük során figyeltünk, hogy minél változatosabban fedjék le a lehetőségeket az általános iskolai közegben.

A nyílt béta teszthez készült egy rövid, de annál informatívabb kérdőív is. (1. sz. melléklet: A kitöltő lapok) Erre azért volt szükség, mivel gyorsan kiderült, hogy komoly gondot okoz időpontot egyeztetni a megfigyelések megbeszélésére, ez pedig a legjobb megoldás volt. A kitöltő lap, a pakli tulajdonságaira koncentráló kérdéssor, mely a pakli dizájn és tartalmi részéről is kérdéseket tartalmaz. Segít megismerni, hogy a korábbi tapasztalatok és gondolatok mennyiben voltak helytállóak, mennyire alkalmazható általánosságban a gyerekek között.

Tantermi tapasztalatok

Két fő kérdésünk volt. Létre lehet-e hozni egy olyan nevelési-oktatási eszközt, amely segítheti a digitális világról való párbeszédet felnőtt és gyermek közt, ezáltal segítve a gyermek online térrel kapcsolatos ismereteinek fejlődést, és ha igen, működik-e a különféle életkorú gyermekek körében?

Mivel a dolgozat megírásának napjáig nyolc csoport bétatesztjéről kaptam visszajelzést a kártyapakliról, így a teszt természetesen nem tekinthető teljesnek. Az iskolai mindennapok, az

órák telítettsége, a kollégák elfoglaltsága mind-mind tényező abban, mikor tudják kipróbálni, utána pedig megírni a visszajelzést.

A visszajelzések alapján a csoportok fele, a színes paklit próbálta ki, míg a másik fele a fekete-fehér változatot használta. Ez azért is fontos tényező, mert bár a két kártyapakli mind a fogalmak, mind a kérdések, mint a felhasznált grafikai minták tekintetében teljesen megegyezik, azonban a színekben való eltérés miatt bizonyos eredmények különbözőek lehetnek.

Grafikai szempontok

A kártyák kinézetével kapcsolatban teljes volt az egyetértés, hogy a szövegezés mérete teljes mértékben jó. Abban, hogy mennyire olvashatóak a feliratok már eltérések mutatkoztak. Három tesztelő szerint ez is teljes mértékben jó volt, de a másik két tesztelő közül az egyik szerint az egytől ötig terjedő skálán csupán 3-4 értékelést adtak. A színösszeállítás kapcsán, mely a fekete-fehér pakli esetén a vonalas mintákat és a szürkeárnyalatokat használta, mutatkoztak eltérések a két típusú pakli között. Két kitöltő szerint nem volt teljes mértékben jó a fekete-fehér pakli. Ennek meghatározására szintén az egytől ötig terjedő skálát használtuk. Felvetődött, hogy nem mindig egyszerű elválasztani, melyik kártya melyik korosztály számára készült. Habár a jelölés egyértelmű, a tanulók számára követhető és egyértelmű volt a különbség. Ugyanakkor nem eléggé feltűnő, látható. Ez utóbbi probléma is főként a fekete-fehér pakli esetén merült fel.

Játék típusok

A hat csoport összesen 13 kört játszott. Ezek közül hat olyan játék volt, ahol mindenki felolvassa saját kártyáját, ezután vagy válaszol a kérdésre, vagy a fogalmat magyarázza meg. További három olyan játék volt, ahol csak gondolatokat fűznek hozzá a húzott/kapott kártyához, nem a konkrétan rajta szereplő fogalmat magyarázzák, vagy a kérdésre válaszolnak. Villámkörből, ahol csak a kérdés kártyák maradnak bent, és minél gyorsabban kell azokra felelni, két kört játszottak, míg a csak fogalom kártyák körülírásával való játék változatot egy körben játszották. Egy olyan csoport volt, amely egyik körben az első változatot játszotta, és egy másikat úgy játszottak, hogy mindenki a saját kártyájára válaszolt, de mindenki hozzáfűzött valamit a csoportból. (2. játék forma)

Fogalmak, kérdések

Teljes egyetértés volt az összes válaszoló között arról, hogy a használt nyelvezet a kérdések és a fogalmak, esetében is teljes mértékben jók.

A csoportok többségében inkább a már korábbi meglévő ismeretek domináltak, nem volt sok új információ számukra. Azok mentén folyt a játék. Kettő olyan csoport volt, ahol inkább az új ismeretekre tettek szert a játék során.

A gyerekek összességében jól fogadták a játékot. A diákokat többségében érdekelte a játék, örömmel játszottak, nagyobb részének inkább tetszett. Könnyedén játszottak a kártyákkal, és könnyen megértették őket, lehetőségei tiszták voltak a számukra. A csoportok többségében örömmel játszottak a játékkal, érdekelte őket. Azon csoportokban is legrosszabb esetben semleges volt, ahol a játék kevésbé érdekelte és kötötte le őket. A visszajelzések alapján a kártyák jól támogatják a tanórán a téma feldolgozását, bár volt olyan csoport, ahol az, hogy éppen nem gépen dolgoztak egy kis ellenállást váltott ki. Azonban amint kiderült, vannak saját élményeik, máris gördülékenyebben ment a munka, egyre többet tudtak beszélni egy-egy kártya kapcsán. Sok kérdés vetődött fel, volt csoport, ahol több órán is játszottak, és az órák közötti szünetekben, valamint a nap hátralevő részében is téma maradt. Jól használható ismétléshez és új anyag elsajátításához is.

Tapasztalatokat, élményeket tudtak megosztani egymással, ami nagyban segítette ismereteik felidézést, bővítését. Kiderült, nagy különbség van a tanulók közösségi média használatában akár csoporton belül is. Van, aki tisztában van a veszélyekkel, és van, aki számára minden ezzel kapcsolatos információ teljesen új volt.

Tehát sikerült a gyermekek és a pedagógusok között párbeszédet létrehozni a digitális térről, eszközökről, lehetőségekről.

Összegzés

Összességében elmondható, hogy létre lehetett hozni egy olyan eszközt, amely játékos formában segíti az nevelést és oktatást. Segítséget adhat a pedagógusok számára, hogy könnyebben beszélgessenek a gyerekekkel a digitális világról. Az esetleg kevésbé felkészült – tehát nem feltétlenül magas fokon a digitális világban navigáló, nem informatika/digitális kultúra szakos - pedagógus is tud vele foglalkozást tartani. A gyerekek valóban nyitottabbak a témáról ilyen módon beszélni, mint csak „ha bemegyünk és beszélgetünk”.

A dizájn részen még mindenképpen van javítani való. A próbák során már eddig is kiderülni látszik, hogy a fekete-fehér verzió sajnos nem teljesen a várakozásoknak megfelelően teljesít. Ami a színes változatban még ellátja feladatát, és jól látható, az itt már sajnos nem feltétlenül. Nem minden nyomtató egyformán működik, és bár előfordulhat, hogy lenne olyan, ami megfelelően nyomtatja a szürke árnyalatokat, jobb olyan megoldást választani, ami biztosan jó az esetek nagy többségében.

Az utóbbi hetek alapján a kártyapakli biztosan egyfajta felújítást igényel. Nem csak a fekete-fehér grafikai megoldásokban, de bizonyos közösségi média a 7-8. osztályosoknak szánt lapokban ugyan még megjelennek, de mára vagy nem léteznek, vagy már más néven futnak.

Szinte biztosan lehetne hozzá kiegészítő kártyacsomagot készíteni. Messze nem fed le a csomag minden témát, hiszen a kiválasztáskor igyekeztünk a leghétköznapiabb problémákra reflektálni. Ám sok olyan téma lehet még, amit érdemes lehet belevenni, és akár az eredeti csomag kiegészítéseként, akár egy új generációs kártyapakli részeként hozzácsatolni.

Irodalomjegyzék

- statista.com. (2024. április). *Most popular social networks worldwide as of April 2024, by number of monthly active users*. Forrás: statista.com: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>
- Gyerek a neten. (é.n.). *Gyerek a neten*. Forrás: Korhatar: <https://gyerekneten.hu/szocikk/Korhatar>
- NMHH. (2021). *Digital parenting kutatás 7-16 éves gyermekekkel és szüleikkel*. Forrás: Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság: https://nmhh.hu/dokumentum/224270/NMHH_PSYMA_7_16_eves_2021_KUTATAS_I_JELENTES.pdf
- NMHH. (2024). Forrás: https://nmhh.hu/cikk/190105/Az_Internet_Hotline_szolgalatrol
- Google Play áruház. (2024). *Roblox*. Forrás: Google Play áruház: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.roblox.client&hl=hu>
- NordVPN. (2024). *Sandbox Gaming*. Forrás: nordvpn.com: <https://nordvpn.com/cybersecurity/glossary/sandbox-gaming/>
- Triboni, E., & Weber, G. (2018). MOL: Developing a European-Style Board Game To Teach Organic Chemistry. *Journal of Chemical Education*, 95.
- Lénárd, A. (2019). A digitális környezet következményei és lehetőségei kisgyermekkorban. *Iskolakultúra*, 102.
- Backholer, K. (2024). *#DigitalYouth: How children and young people are targeted with harmful product marketing online*. Deakin University.
- Biztonságos Internet.hu. (é.n.). Forrás: <https://www.biztonsagosinternet.hu/rolunk>
- Biztonságos Internet.hu. (é.n.). *Adathalászat*. Forrás: biztonsagosinternet.hu: <https://www.biztonsagosinternet.hu/tippek/adathalaszat>
- Biztonságos Internet.hu. (é.n.). *Pénzügyi csalások*. Forrás: biztonsagosinternet.hu: <https://www.biztonsagosinternet.hu/tippek/penzugyi-csolasok>
- Bödi, I. J. (2024). *Szerves vegyületek tanítása az UNO kártyajáték átalakításával*. Forrás: Műhely: https://real.mtak.hu/203481/1/KK2402_06_muhely.pdf
- Esiner, T., & Sztojkovics, D. (2021. szeptember). *A SET kártyajáték alkalmazása a kombinatorika és a valószínűesszámitás oktatásában*. Forrás: Polygon: <http://www.math.u-szeged.hu/polygonlap/p305.pdf>
- Falus, I., & Szűcs, I. (2022). A Didaktika Kézikönyve. In G. Baska, K. Czető, C. Csíkos, I. Falus, Z. Fodor, E. Golnhofer, . . . Org, *A Didaktika Kézikönyve elméleti alapok a tanítás tanuláshoz* (old.: 671). Budapest: Akadémia Kiadó.
- Fromann, R., & Damsa, A. (2016). A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban.
- Hintalovon Alapítvány. (2021). *Digitális szülő*. Forrás: <https://hintalovon.hu/digitalis-szulo/>
- Mihály, I. (2004). „...Játszani is engeddd...!” Játékok az iskolai tananyagban. *Új Pedagógiai Szemle*.

- Pescott, C. (2020). "I wish I was wearing a filter right now": an exploration of identity formation and subjectivity of 10- and 11.years olds' social media use. *Social Media + Society*, 6(4).
- UNICEF. (dátum nélk.). *10 kérdés, amit a gyerekek tudni akarak az online bántalmazástól.*
Forrás: unicef.hu: <https://unicef.hu/10-kerdes-amit-a-gyerekek-tudni-akarnak-az-online-bantalmazasrol>
- Vida, Á. (2024). Mi az a digitális etika? In Á. Vida, *Gyerekek és kütyük* (old.: 49-50).
- WHO. (2023). *DIGITÁLIS SZÜLŐSÉG: OKOSESZKÖZHASZNÁLAT GYERMEKKORBAN.*
Forrás: [egeszsegvonal.gov.hu: https://egeszsegvonal.gov.hu/maradj-egeszseges/digitalis-egeszseg/2034-digitalis-szuloseg-az-okoseszkozhasznalat-szabalyai-gyermekek-korban.html](https://egeszsegvonal.gov.hu/maradj-egeszseges/digitalis-egeszseg/2034-digitalis-szuloseg-az-okoseszkozhasznalat-szabalyai-gyermekek-korban.html)