

Gyakorlatok a digitális házirend kialakításához

Feladatok a Hogyan készítsünk családi digitális házirendet? c. videóleckéhez

Készítette: Fülöp Hajnalka andragógus, a Tudatos Digitális Szülő alapítója

**Marketplace of Knowledge
for Digital Education Methodology**

2020-1-HU01-KA226-SCH-094158

GIVING

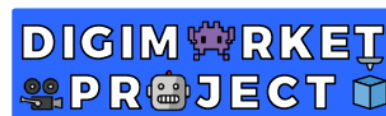


HUNGARY



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Hajnal ON





1. Szlengjáték

A videójátékosok, a legtöbb mai gyerek sajátos nyelvezetet használ.

Te mennyit ismersz fel ezek közül?

1. Bot -botokkal játszani

- A. egy farudakkal való valóságos játék virtuális megfelelője, rajzolt botokkal hadonásznak a résztvevők
- B. A robot szó rövidítése. Nem játékos, hanem mesterséges intelligencia által irányított karakterek.
- C. C- Videójátékos kifejezés, annyit tesz kb. hogy bot formájú karakterekkel kell játszani, amelyek fel vannak öltöztetve, mint kb. egy madárijesztő.

2. Cheat -" csítelés"

- A. Vidám "csíí" hangokkal játszanak egymással a felhasználók
- B. Csalás a játékban. Szó lehet titkos kódok beírásáról, ha ez a játék részét képezi, vagy meg nem engedett segédletek, extra csalóprogramok használatáról is – utóbbi szigorúan tilos.
- C. Egy leopárddal kell játszani (Cheta)

3. Bug -"bugos a játék"

- A. Hiba a játékban. Napjainkban egyre összetettebb programok a videojátékok, így azok megjelenése után is bőven akadhat még bennük hiba. Ezeket a fejlesztők a megjelenést követően is próbálják folyamatosan javítani.
- B. Gyors ritmusú zene, úgymond "bugi" van a játékban, ez szól, miközben játszanak
- C. Apró bogarak (bug-ok) árasztják el a játékot, ebben kell a játékosnak boldogulni

4. Grind/Farmolás -

- A. Farmon dolgozva termelünk zöldséget és állati eredetű élelmiszereket. Ősi szokás.
- B. Egy online játék, amiben egy rajzolt farmon termelünk zöldséget és gondozunk állatokat.
- C. Sok játékban repetitív feladatokat kell újra és újra teljesítenünk, hogy sok tapasztalati pontra tegyünk szert, vagy elég nyersanyagot szerezzünk. Ezt a folyamatot nevezik farmolásnak.

5. Ban -, kibannolás

- A. Banánnal kínálják meg a játékost (egyes majmos játékokban)
- B. Egyfajta utasítás a játék irányát illetően, kb. -"menj abba az irányba."!
- C. A bannolás a kitiltás megfelelője. Ha valakit súlyos szabálysértésért bannolnak egy játékból vagy egy weboldalról, akkor eddig felhasználói profilját nem használhatja ott többé.



6. HP - “mennyi HÁPÉ-d van?” ‘Kevés HP-m van..!’

- A. Rövidítés, jelentése „hit points” vagy „health points”, magyarul életerőpontok. Videójátékos karakterünk életerejének számontartására szolgál.
- B. Harry Potter (HP) jellegzetességeinek megjelenése egy helyen, pl. regényben, játékban.
- C. Hello, Parent- Helló, szülő- gyerekek jelzése, hogy ez a játék igényli a szülő jelenlétét.

7. Lag -laggol a játék, a program

- A. Lassan szállnak le a repülők a reptérre (a “landolás” szóból ered)
- B. A nem megfelelő sávszélesség miatt „csúszik” vagy „szaggat” kicsit az online játék.
- C. Lack of gaming- a játéktól való távoltagezésre való kifejezés (angolul)

8. Loot - “találtam egy loot-boxot!”

- A. Egy önmagába visszahajlóan hajtogatott doboz elnevezése a kreatív programokban
- B. Gyakorlatilag a játékban megszerezhető zsákmány, kincs, amiért a játékosok küzdenek. Lehet fix jutalom és véletlenszerűen generált is. Egyfajta szerencsejáték-effektus.
- C. Egy doboz, amit ha kinyitunk, kiugrik belőle valami, ami vicces, ezért örülnek nagyon a gyerekek ennek.

Megoldások: 1:B, 2:B, 3:A, 4:C, 5:C, 6:A, 7:B, 8:B

Számold össze, hányat találtál el!

0-3- még kezdő vagy az online játékok világában, de sebj, mindenki itt kezd. Érdemes a gyerekekkel sokat beszélgetni erről, és az általuk használt, sokszor “hunglish”- (magyar-angol hibrid) kifejezés megmagyarázását tőlük kérni. Ha szeretnénk kicsit megelőzni őket, akkor a www.digitalisgyermekvedelem.hu oldalon találunk Letölthető anyagokat a leggyakrabban használt online játékokról.

4-5 - Alakul, emögött már sok beszélgetés, utánaolvasás, utánanézés állhat, ami mindenképp előnyére válik a felnőttek, gyerekek egyaránt. A digitális kompetenciákat is növelhetjük, és a szülőké, felnőtteké is emelkedik, ha megismerik a videójátékok mögötti üzleti modelleket, működési módokat.

6-7: GG:), vagyis Good game, (dzsi-dzsi:), ezt mondják a videójátékosok, ha jól ment a játék. Gratulálunk, alaposan utánajártál a dolgoknak! Biztosan ismered a www.pegi.info oldalt is, ahol a Pan European Gaming Information (PEGI) rendszerben lehet tájékozódni a videójátékokról



2. Milyen a digitális lábnyomod??

Az alábbiakban látható stilizált lábnyomba rajzold bele, milyen nyomot hagytál a neten szülőként.

Egy másik színnel (vagy egy másik lábnyomba) rajzold bele a gyermeked lábnyomát!

Mi kerüljön bele?

- hol vagy regisztrálva online (közösségi média, Facebook, YouTube, Instagram)
- milyen azonnali üzenetküldőket használsz? (Viber, Messenger, stb.)
- Milyen videójátékban van avatar-od- profilod?
- Milyen levelezőrendszert használsz?
- Hova töltöttél fel magadról vagy töltöttek fel rólad adatot, képet, személyes információt?
- Hol említettek téged nyilvánosan ? (taggelés)
- Milyen képmegosztókat használsz?
- Milyen videómegosztókat használsz?
- Mi jut még eszedbe, amik a digitális lábnyomodat mutathatják?

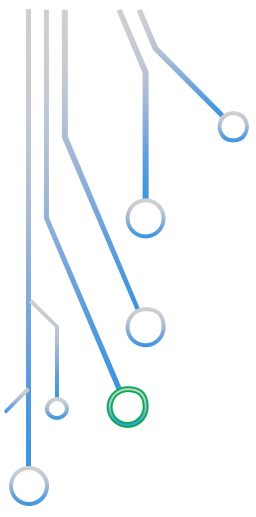
A gyakorlat elemzése:

A mai gyerekek, felnőttek a digitális lábnyomukkal is jelen vannak a valóságban, Érdeemes ezekre is tudatosan figyelni, hisz a megszokott környezetből kikerülve (másik munkahely, másik iskola, sb.) egészen más kontextusba kerülhetnek ezek az információk.

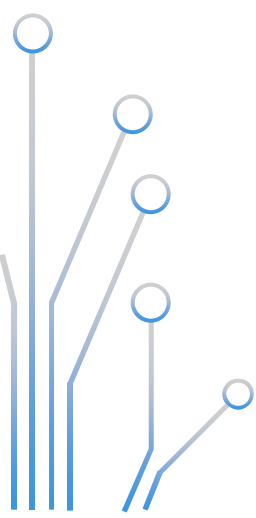
A gyerek digitális lábnyomát a lehető legkisebb módon tartsuk!

Mit fogsz másként csinálni?

- privátra állított fiók
- nem engedélyezett említés (taggelés)
- minél kevesebb fotó feltöltése
- nem az arcot ábrázoló fotók készítése
- titkosított csatornák használata (Pl. Viber, Whatsapp)



-





3. Időutazás játék 1-2!

Képzeld el, hogy Neumann János pár évtizeddel hamarabb feltalálta volna a számítógépet, és a 70-es, 80-as években is lett volna szélessávú internet, okostelefon és gyors videójátékok, amiket egymással hálózatban lehet játszani.

Mit csináltál volna, ha vannak a mai játékok a gyerekkorodban? Beszéljess erről a gyerekeddel! A digitális öröm jegyében számukra ez egy játékos örömforrás, amit kiegyensúlyozottan használva rendezett családi életet lehet élni. A probléma a túlhasználattal van.

Játsszunk!

Rajzolj egy kört, írd bele:

Te mivel játszottál gyerekkorodban?

Mivel játszik a gyermeked?

Majd cseréljétek!

Kérd meg a gyermeked, írja le ő, milyen gyerekjátékokat ismer, amit a szülők játszottak, játszhattak!

Te pedig, szülőként írd le, miket használnak ma a gyerekek a neten, örömszerzőként? (játék, közösségi oldal, stb.)

Értékelés:

Érdemes a minőségi együtt töltött időben a digitális játékokat is elővenni, ha a gyereket érdeklik.

Ismerkedjétek meg a Gyerekidő eszközével (Kapcsolódó nevelés eszköztárából- Hand in hand parenting)

Íme néhány instrukció a Kapcsolódó nevelés oldalról:

„A Gyerekidő valódi csodaszer! Elsőre nem is tűnik fel, mennyire az, mert annyira egyszerű! De amikor egy gyerek (vagy felnőtt) ilyen módon élvezheti a szülei, vagy más, gondoskodó felnőttek szeretetét, akkor övé az egész világ!”

Mi kell ahhoz, hogy mindez meg tudjon történni? Íme a Gyerekidő keretei:

- Jelöljük ki az időpontot, (pl. minden reggel 5 perc, vagy minden este 10 perc), amiről a gyerek is tud.
- a Gyerekidőnek van eleje és vége, amit jelzünk (illetve a végét egy csörgőóra jelzi): „Kicsim! Most van X percünk (5-és 30 perc között bármi), gyere, itt vagyok, most azt csináljuk, amit te szeretnél!” – mindezt mondjuk lelkesedéssel!
- A Gyerekidőben azt csináljuk, amit a gyerek akar. Kivéve, ha az tényleg halálos veszedelem. (Figyelem: eleinte néha direkt olyat kérnek, ami eddig

tiltva volt. Akkor azt csináljuk! Tegyük bele az extra adag szeretetünket pl. a mesenézésbe vagy a videó játékba! Később – ha még mindig csak ezt kéri gyerekidőben – ezeket fel lehet számolni, de az elején semmiképp! Akkor a gyereknek az derül ki, hogy nem gondoljuk komolyan, és oda a bizalom.)

- Átadjuk neki az irányítást! Övé a sofőrülés, azt csináljuk, és úgy, ahogy ő kéri!
- Nem tanítunk, nem adunk tanácsot, hagyjuk, hogy hibázzon, hogy „rosszul” csinálja stb.
- Gyerekidőt mindig egy gyerekkel tartunk (de több felnőtt is lehet – az a mennyország nekik!).
- Közben tényleg nem foglalkozunk mással – nem főzünk teát, nem szedegetjük össze az eldobált zoknikat, nem vesszük fel a telefont.
- Tartsunk szemkontaktust, ha nevet valamin, azt csináljuk tovább!”

4. Digitális detox zónák- képernyőmentes zónák és idők a napirendünkben , az otthonunkban

Tervezd meg, melyik időszámban és melyik helyiségben vezetsz be vagy tudatosítod a képernyőmentesség elvárását?

Kommunikáld! Táblával, felirattal, berendezéssel, és persze jó példával, átbeszéléssel!

Készítsd el saját terved!

- Mikor szeretnék képernyőmentességet ? (Ajánlott: lefekvés előtt, éjszaka, ébredés után, étkezés közben)
- Hol szeretnék képernyőmentességet ? (Ajánlott: az ágyban, az étkezőasztalnál)
- Milyen példát mutatok szülőként? (pl. családi ebéd közben csörög a telefon és a főnök hív, mit teszel? Mikor kapcsolod ki a telefonod v. némítod el?)

Beszélgétek át a tervet a gyerekekkel. Figyelj a reakciójukra, kérd az ötletüket!

Időnként vizsgáljátok felül a szabályokat!

Másoknál mi vált be, mi nem?

Mit miért kérünk, javasulnk és teszünk?

Kedves Tudatos Digitális Szülők!

A fenti feladatok ahhoz járulnak hozzá, hogy egy bizalommal teli, elfogadó családi légkör alakulhasson ki.

Ez fog segíteni abban, hogy a felmerülő online veszélyekről is lehessen beszélni, pl. a cybebullying, álhírek, médiamanipuláció, adathalászat, stb.

Sok sikert kívánunk!