

MÓDSZERTANI ANYAG AZ IFJÚSÁGI BŰNMEGELŐZŐ KÖZÖSSÉGSZERVEZŐ PROGRAMHOZ

KÉSZÜLT AZ EFOP-5.2.1-17-2017-00003. AZONOSÍTÓ SZÁMÚ ÉS A KÖZÖSSÉGI BŰNMEGELŐZÉS
MODELLJE CÍMŰ PROJEKT KERETÉBEN

SZÉCHENYI 2020

Tartalom

I.	Bevezető.....	3
	I.1. Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Program alapjai	5
	I.2. Folyamatábra.....	9
II.	Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Program Foglalkozási Tervei	11
	II.1 Ifjúsági bűnmegelőzési közösségszervező nyitó tábor	12
	II.2. Kortárs játékvezető és közösségsegítő képzés.....	36
	II.3. Bűnmegelőzési esetgyakorlatok	120
	II.4. Közösségi felmérés.....	172
	II.5. Közösségi alapú szolgáltatások kialakítása és tesztelése.....	193

I. Bevezető

Projekt neve: A közösségi bűnmegelőzés modellje

Projektazonosító: EFOP-5.2.1-17-2017-00003

Projekt időszak: 2018.05.01. – 2022.07.29.

Projekt konzorciumvezetője: Váltó-sáv Alapítvány

Projekt konzorciumi partnere: KultúrÁsz Közhasznú Egyesület

Projekt célja: A közösségi bűnmegelőzés eljárásának kidolgozása, ezzel a bűnelkövetések és az áldozattá válás megelőzésének csökkentése. Ennek a célja, hogy a bűnmegelőzés fogalma a közösségfejlesztés kontextusába helyeződik, ezzel az egyéni felelősség mellett a közösségi felelősségvállalás is megjelenik, a társadalom tagjai a biztonság, mint érték fenntartása érdekében a közösség erejére támaszkodva az egyén számára erőforrást és védelmet, lehetőséget biztosítanak. A bűnmegelőzés így mindenki ügye, közügy. A projekt keretében egyrészt ismereteket, információkat közvetítünk, másrészt szemléletváltást valósítunk meg, harmadrészt pedig új módszereket vezetünk be.

Az EFOP-5.2.1-17-2017-00003. azonosító számú és a Közöségi bűnmegelőzés modellje című projekt a Váltó-sáv Alapítvány közös és a KultúrÁsz Közhasznú Egyesület által került megvalósításra 2018. és 2022. között. A pilot program célja a közösségi bűnmegelőzés eljárásának kidolgozása, ezzel a bűnelkövetések és az áldozattá válás megelőzésének csökkentése. A közösségi bűnmegelőzés célja, hogy a bűnmegelőzés fogalma a közösségfejlesztés kontextusába helyeződik, ezzel az egyéni felelősség mellett a közösségi felelősségvállalás is megjelenik, a társadalom tagjai a biztonság mint érték fenntartása érdekében a közösség erejére támaszkodva az egyén számára erőforrást és védelmet, lehetőséget biztosítanak.

A KultúrÁsz Közhasznú Egyesület egy olyan komplex programot dolgozott ki, amely a fenti célok megvalósulása érdekében jött létre. Ennek a programnak az *Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Program* elnevezést választotta. Ezt a programot 12 hónapon keresztül, 4 különböző korcsoportban valósította meg. A megvalósításban együttműködtek közoktatási intézmények, szakképző intézmény és felsőoktatási intézmény, valamint ezen intézmények szakemberei is.

A projektben kidolgoztuk az ifjúsági célcsoportban alkalmazható, egymásra épülő módszertani segédanyagtárat. Ennek része tananyag, gyakorlati feladatok/tréningek komplex leírása, szabadidős programok tervezési és szervezési leírása, kisfilmek, játékok (táblajáték, óriás társasjáték és online játék). Mindezek alkalmazásának erősítésére a közösségfejlesztés, közösségszervezés folyamatait indítottuk el az érintett oktatási intézményekben, tanulói közösségekben. A Program megismerteti az abban résztvevőkkel, hogy a közösség és fejlesztése megelőző/preventív eszköz az elsődleges és másodlagos bűnmegelőzés során is. Ehhez kapcsolódva a közösségi felmérés módszerét alkalmazva feltártuk a helyi ifjúsági problémákat, azokra reflektáltunk, és közös tevékenységek elindításával olyan folyamatokat indukáltunk, amelyek közösségek alakulásához vezettek. Projektünk központi eleme a bűnmegelőzési szolgáltatások fejlesztése volt, amelyben kiemelt szerepet szántunk az ifjúsági közösségeknek, valamint a kortárs csoportokban fiatalok bevonásával végzett bűnmegelőzési tevékenységek ösztönzésének média- és drámapedagógiai módszerekkel elsődlegesen a médiamanipuláció és internetbiztonság témakörében.

Ez a módszertani segédanyag a projektben megvalósított Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Program tapasztalataira építve jött létre. Célja, hogy a projektben kidolgozott és megvalósított módszertant alkalmazva más közoktatási, szakképzési vagy felsőoktatási intézmények vagy bármely más fiatalokat tömörítő közösség (pl. ifjúsági klub, civil szervezet) is adaptálhassa.

I.1. Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Program alapjai

Célya:

- az ifjúsági korosztályok formális és nem formális közösségi aktivitásának növelése
- célorientált közösségi aktivitások felé elmozdulókat a közösségfejlesztés eszközrendszerével, az apokaliptikus attitűd megváltoztatását a helyi társadalmi, társadalomépítő folyamatokba való bekapcsolása
- az önkéntes munkával és a civil aktivitással kapcsolatos minták közvetítése
- a korosztályok média és internetbiztonságának fejlesztése, különös tekintettel az ifjúsági korosztályokra kiemelten veszélyes „cyberbűnözésre”
- a tudatos, jogkövető, a tettekért felelősséget vállaló magatartás kialakításának elősegítése.

Konkrét célja:

- elősegítse olyan fiatalok kiválasztását és felkészítését, akik alkalmasak a kortárs csoportjaikban közösségépítő tevékenységek beindítására.
- közösségszervezési feladatok ellátására készítse fel a 12-35 év közötti korosztályból bevont fiatalokat, akik saját közösségeikben közösségszervezési folyamatok beindítására alkalmassá válnak
- a közösségi felmérés módszertanát megismerve, majd a közösségi felmérés megvalósításának eredményeire alapozottan közösségi alapú szolgáltatások elindítását kezdeményezzék saját közösségükben.
- hagyományos, valóságos közösségek jöjjenek létre az ifjúsági korosztályban

Célcsoport:

A pilot programban öt oktatási intézménnyel működtünk együtt. Az oktatási rendszer különböző szintjeiről választottuk a bevont célcsoporttagokat az alábbiak szerint (összesen 50 fő):

1. 6-7. osztályos általános iskolai tanulók (12-14 évesek) – 12 fő
2. 10-11. osztályos középiskolai tanuló (15-18 évesek) – 12 fő
3. Iskolarendszerű felnőttoktatásban tanulók (19-30 évesek) – 12 fő
4. Felsőoktatásban tanulók (19-30 évesek) – 12 fő

Szakmai megvalósítók: A Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Program fejlesztésébe és magvalósításába bevonásra kerültek az együttműködő intézmények szakemberei: pedagógusok, ifjúságsegítő szakemberek, közösségszervezők, szociális szakemberek, felsőoktatásban dolgozó oktatók, valamint a konzorciumi partner munkatársai szakemberei. Az együttműködő oktatási intézmények szakemberei közül kerültek ki azok a pedagógusok, akik mentortanárként az Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Programban összefogták, motiválták a bevont célcsoporttagokat.

Együttműködő oktatási intézmény bevonása:

A célcsoporttagok hatékony elérésnek egyik legfontosabb módszereként az együttműködést választottuk oktatási intézményekkel. Az együttműködő oktatási intézményt bevontuk a fiatalok kiválasztási folyamatába, a célcsoporttagok folyamatos tájékoztatásába, valamint projektben történő benntartásába. A célcsoporttagok elérése során az oktatási intézményben elérhető kommunikációs csatornákat használtuk elsődlegesen: intézmény honlapja, facebook oldala, iskolai faliújság, iskolai újság, osztályfőnöki óra, intézményi rendezvények. A kiválasztásban és bevonásban a személyes megkeresésre helyeztük a hangsúlyt, ugyanis fontosnak tartottuk a célcsoporttagok előzetes tájékoztatását, kérdéseik meghallgatását és megválaszolását, valamint az elköteleződések felmérését, amelynek kulcsszerepét láttuk a projektben történő benntartásban. A fiatalokat ismerő pedagógusok és az ő személyes ajánlásuk szintén fontos eleme a kiválasztásnak és bevonásnak. A fiatalok programban tartását mentortanárok foglalkoztatásával is segítettük.

Megvalósítás időszaka: 2019. augusztus 01. – 2020. július 30. (12 hónap), amely a pandémia miatt meghosszabbodott, 2021. szeptember 30-ig.

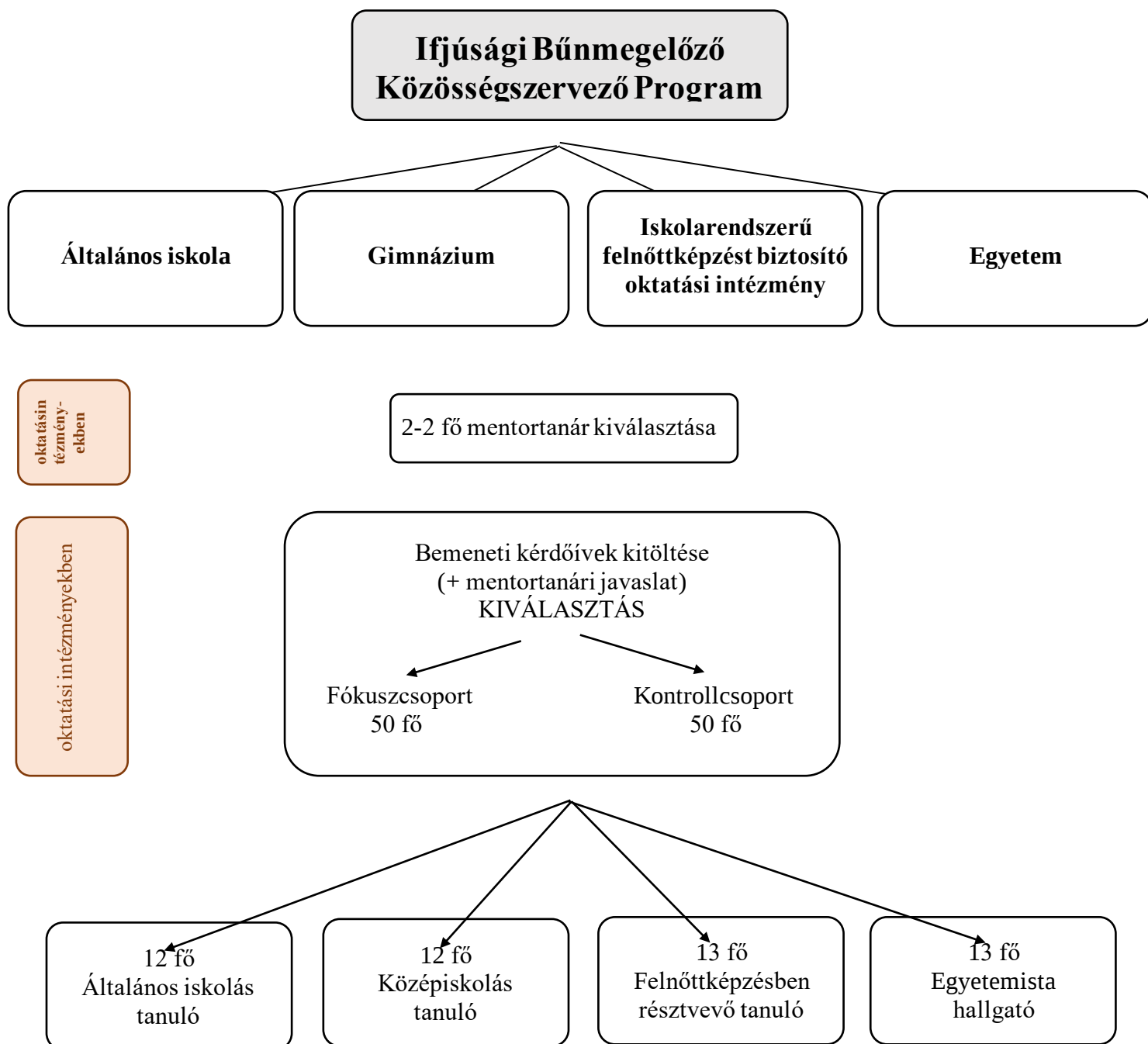
Mentor tanár állt minden csoport élén, 12 fő résztvevőt vállaltunk belépéskor, és min. 10 főt kilépéskor célcsoportonként.

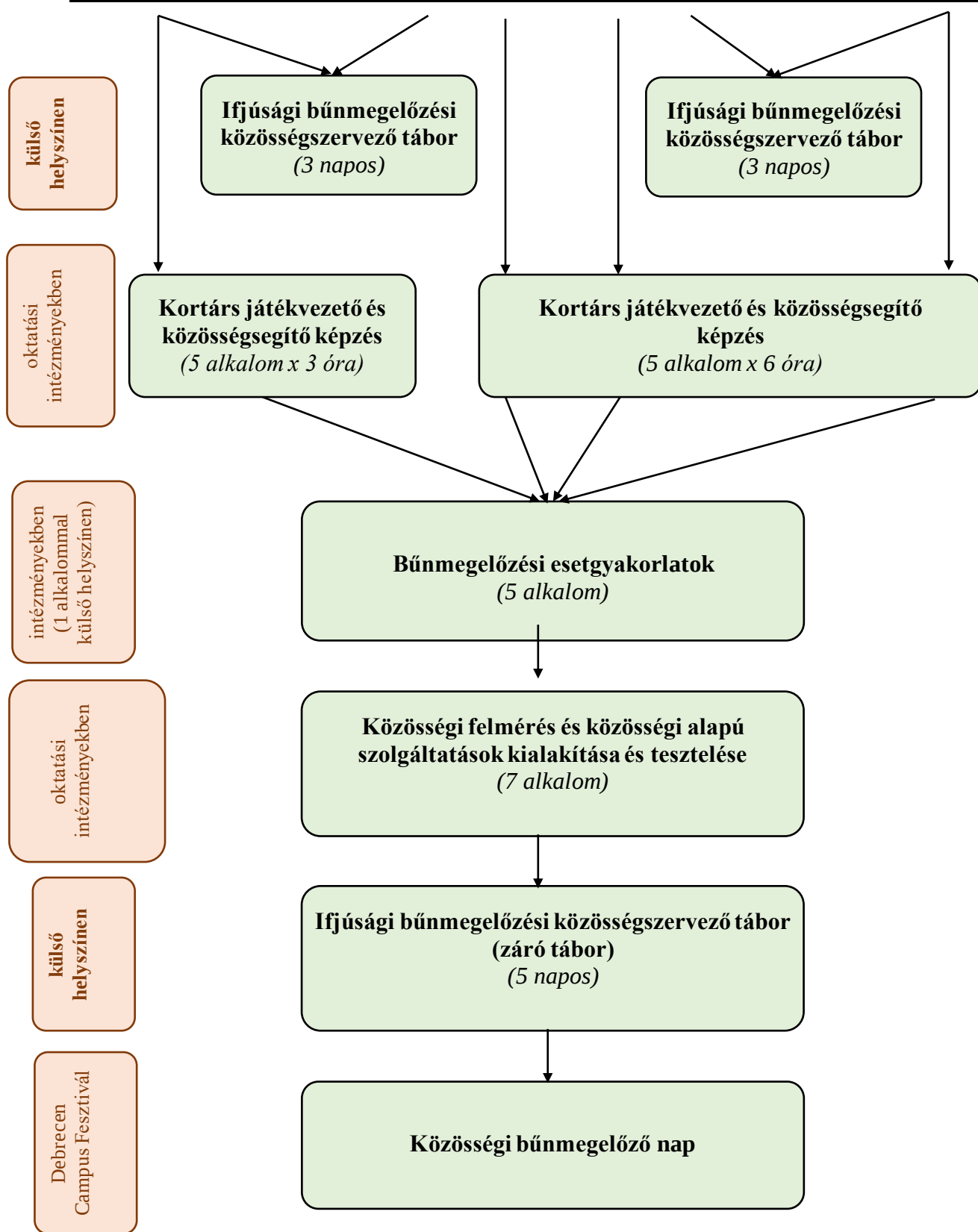
Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Program felépítése:

1. **Ifjúsági bűnmegelőzési közösségszervező tábor:** A tábor teljes tematikáját a bűnmegelőzés központi gondolata köré építettük, és megalapozzuk a képzést, valamint a közösségé formálást (3 napos tábor).
2. **Kortárs játékvezető és közösségsegítő képzés:** Központi téma: saját ifjúsági korcsoport jellemzőinek, problémáinak ismerete, segítő munka alapjai, motiválási technikák, bizalomépítés technikái, konfliktuskezelés, kommunikációs készségfejlesztés, prevenció és bűnmegelőzési programok, a kifejlesztett 3 játéktípus alkalmazásának módszertana, játékvezetők képzése (általános iskolai célcsoportnak 15 órás képzés: 5 alkalom x 3 óra, a többieknek 30 órás képzés: 5 alkalom x 6 óra)
3. **Bűnmegelőzési esetgyakorlatok:** A média- és drámapedagógia módszereit alkalmazva olyan esetgyakorlatokat dolgoztunk fel, amelyek a kortárs csoportjaikban előfordulhatnak. Főbb témakörök: alkoholizmus, drog, internetfüggőség, médiamanipuláció, zaklatás, kiközösítés, szexuális abúzus.
4. **Közösségi felmérés:** A saját iskoláikban kortársaik bűnözéssel kapcsolatos attitűdjeinek és közösségi igényeinek felmérése (közös kérdőív kidolgozása, adatgyűjtés, adatrögzítés, adatok közös feldolgozása) történt. A felmérés célja, hogy konkrét képet kapjunk az iskolai közösségekről, az ott megjelenő bűnözési, vagy bűnözésre hajlamosító tényezőkről (5 alkalom)
5. **Közösségi alapú szolgáltatások kialakítása és tesztelése:** A közösségi felmérés eredményeinek feldolgozása, majd erre építve közös tervező munka, amelyben olyan közösségi alkalmak és szolgáltatások kialakítására került sor, amelyet a fiatalok a bűnözés alternatívájaként fel tudnak ajánlani. Olyan közösségek és közösségi alkalmak elindítása volt a cél, amelyek értékteremtő jellegük révén preventív eszközként alkalmazhatók a bűnmegelőzés érdekében. (7 alkalom)
6. **Záró értékelő tábor:** Az elsődleges és másodlagos bűnmegelőzési tevékenységek értékelése, a közösség ötleteinek és terveinek összegyűjtése, más jó gyakorlatok megismerése intézmények és közösségek meglátogatásával, közösségi jövőtervezés munkatervvel (5 napos tábor).

*Az alábbi folyamatra szemlélteti az Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Program
felépítését*

I.2. Folyamatábra





II. Ifjúsági Bűnmegelőző Közösségszervező Program Foglalkozási Tervei

II.1 Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező nyitó tábor

TEMATIKA

Programelem megnevezése:

Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező tábor (3 nap, 2 éj)

Célcsoport/résztvevők jellemzői:

A tábor célcsoportja azoknak a fiataloknak a köre, akik vállalták, hogy Ifjúsági bűnmegelőző közösség-szervező programban részt vesznek.

A táborban két korosztály képviselteti magát: az általános iskola 6-7. osztályos tanulói és a középiskola 10-11. évfolyamos tanulói.

Célok:

- A projektbe bevont célcsoporttagok megismerték egymást és mentor tanáraikat, épült a résztvevők és mentor tanáraik közötti bizalom, fejlődött a résztvevők egyműködési készsége és a csapatszellem.
- A táborban olyan fiatalok vettek részt, akik két különböző korosztályhoz tartoznak, és két különböző szociális háttérrel rendelkeznek, amely által a generációk közötti kommunikáció fejlesztése, az egymás és kortársak problémái, helyzete iránti érzékenyítés egyaránt fontos cél volt.
- A résztvevők motivációjának és a projekt vállalt céljai iránti elköteleződés megerősítése.
- A résztvevők felkészítése, információk átadása az Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező 12 hónapos program kapcsán.
- A résztvevők ismereteinek bővítése és érdeklődésük felkeltése/fenntartása a média- és internetbiztonság témájában.

Tartalmi egységek:

Alkalmak/napok	Téma
1. nap	Csapatépítés és az együttműködés fejlesztése
2. nap	Interaktív foglalkozások internet- és médiabiztonság témakörében
3. nap	Drámapedagógiai foglalkozások internet- és médiabiztonság témakörében

Időpont(ok), időtartam:

A tábor 3 napos, napi 8 órás szakmai programmal valósul meg, amelynek része a szakmai helyszínekre történő, valamint a csapatépítő jelleggel megvalósuló kirándulás is. Egy tanulási alkalom 45 perc időtartamú.

Helyszín(ek):

A tábori foglalkozások helyszínén biztosítottak a feltételek a tréning jellegű kiscsoportos foglalkozásokhoz, valamint a résztvevők és foglalkozásvezetők elszállásolásához és étkezésük biztosításához is. A tábor helyszínén elérhető tágas udvar, amely alkalmas szabadtéri mozgásos gyakorlatok megvalósítására is.

Módszerek:

A foglalkozások alkalmával eltérő módszereket alkalmaztunk, annak érdekében, hogy minél változatosabbá tegyük az alkalmakat, illetve, hogy a résztvevők is többféle gyakorlattal találkozzanak, ami a téma elsajátítását is nagyban elősegíti.

Ezek a módszerek a következők:

- *megbeszélés:* A tábor során a témával kapcsolatosan előzetes ismeretekre épülő élmények, tapasztalatok, érdekességek megbeszélése. A foglalkozásvezető vezetésével történik, minden csoporttag hozzászólhat, kérdezhetnek és önmaguk számára is tanulságokat vonhatnak le.
- *egyéni vagy páros feladatmegoldás:* Kisebb, rövidebb feladatok megoldása kapcsán

hatékony módszer, mivel az elmélet gyakorlatba való átültetését segíti elő, úgy, hogy közben a kreativitást, problémamegoldó készséget és a másikkal való együttműködés kompetenciáját erősíti.

- *csoportmunka*: a résztvevők (a plénum), a program ideje alatt tervezett módon, egy előre meghatározott feladatot, 3-4 fős kiscsoportra bontva, a foglalkozásvezető részvétele nélkül, együttműködve oldanak meg. A csoportmunka szakaszai után a kis csoportok eredményeiről a plénumban kölcsönösen tájékoztatják egymást, a csoportmunka során végzett munka eredményeiről, következtetéseiről. A nagyobb mérvű, bonyolultabb feladatok megoldása kapcsán hatékony módszer, mivel a részfeladatok aprólékos begyakorlása mellett, egy egész folyamat átláthatóságát segíti elő, úgy, hogy közben a résztvevőt toleranciára, kollektív együttműködésre, konfliktuskezelésre és kompromisszumkészségre ösztökéli.

- *drámapedagógia*: a módszert alkalmazva olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel a résztvevők, amelyek egymás mélyebb megismerését segíti elő, valamint elkezd bevezetni a média- és internetbiztonság témáját. A fiatalok végig a drámapedagógus felügyelete és kontrollja mellett dolgoznak.

A média- és drámapedagógia módszereit alkalmazva, olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel, amelyek a kortárs csoportjaikban előfordulhatnak, és amelyek leghalmozottabban jelennek meg az adott célcsoportban.

Eszközök:

Technikai eszközök: laptop, hangfal, vetítővászon, projektor, pendrive, tabletek a témához illő szemléltető eszközök. Illetve egyéb eszközök a résztvevők számára: jegyzetfüzet, tollak, ceruzák, flipchart, dokumentumsablonok, postitek, filctollak, sokszorosított feladatlapok.

Felhasznált és ajánlott szakirodalom:

- Gary Kroehnert (2004): Szabadtéri tréninggyakorlatok. Z-Press Kiadó
- Gary Kroehnert (2005): 102 extra tréninggyakorlat. Z-Press Kiadó
- Drámapedagógiai olvasókönyv, szerk.: Kaposi László, Marczibányi Téri Művelődési Központ Bp., 1995.
- Gabnai Katalin (1987): Drámajátékok. Tankönyvkiadó
- Kaposi László (1993): Játékkönyv. Marczibányi Téri Művelődési Központ

- Fegyverneki Gergő (2018): Játék, munka, tanulás. Neteducatio Kft.
- Fegyverneki Gergő (2017): A kaméleon pedagógus így csinálja in: Modern pedagógus. Neteducatio Kft.

Melléklet: 3 napos tábor szakmai foglalkozásainak terve

Foglalkozási terv Téma: Csapatépítés és az együttműködés fejlesztése				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
5	Foglalkozásvezetők bemutatkozása	A trénerek bemutatkoznak, ill. ismertetik a csapatépítő szakmai program célját: ismerkedés, jó hangulat megalapozása, időkeretek stb. A bemutatkozás során kitérnék arra, hogy milyen tréneri tapasztalatokkal rendelkeznek.	Megbeszélés	-
15	Névtábla készítés	A foglalkozásvezetők minden résztvevőnek kiosztanak 1-1 db kitűzhető műanyag névtáblát és színes filceket. A résztvevők azt a feladatot kapják, hogy írják rá azt a nevet, ahogy szólíthatják őket, illetve egy olyan tulajdonságot, ami jellemző rá (pl.: Eszes Edit stb.) Majd ezt a névtáblát tovább díszíthetik a filctollak segítségével és végül feltűzik a ruhájukra.	Egyéni feladat	26 db kitűzhető műanyag névtábla, színes filctollak
40	Bemutatkozás	A résztvevők körben ülnek úgy, hogy jól lássák egymást. Mindenki azt a feladatot kapja, hogy mutakozzon be röviden (kb. 1 perc / fő), hogy megismerhessük egymást. A bemutatkozás kapcsán érintendő témák: - Név, becenév - Kor - Évfolyam - A névtáblájára milyen jelző került és miért éppen az került rá? - Család - Hobby	Plenáris feladat	-
20	Szakmai tájékoztató	A foglalkozásvezetők röviden összefoglalják a résztvevőknek, hogy az a program, amibe bekerültek (Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező tábor) mit is takar, mi a célja, milyen ismereteket és szolgáltatásokat lesz lehetőségük ezen keresztül elsajátítani, milyen program elemek várhatók ebben az 1 évben (2019. július 01. – 2020. június 30.). A felmerülő kérdések megválaszolásra kerülnek. Végül a vezetők kiosztják a gyerekeknek összeállított	Megbeszélés	26 db összeállított papír-írószer csomag

		papír-írószer csomagot, amit a tréningek, foglalkozások alkalmával használhatnak.		
20	Szófelhő	Minden résztvevő kap egy felhő alakúra kivágott színes papírfecnit, majd azt a feladatot kapják, hogy írjanak egy dolgot (célt, hangulatot stb.), amit az előzőekben ismertetett programoktól várnak. Ahogy ez megvan mindenki kihozza, felolvassa és kifejti röviden a többieknek, hogy miért ezt írta fel. Végül egy közös felületre (flipchart papír) ezeket a „felhőket” kiragasztjuk egymás mellé.	Egyéni és Plenáris feladat	26 db színes felhő alakú papír, filctollak, blue tack, flip chart papír
60	Papírtorony	A résztvevők 4 db 6 fős csoportban dolgoznak. A csoportok kialakítása: minden résztvevő kihúzza a borítékból 1-1 ismert torony képét, akik ugyanazt a tornyot húzták kerülnek egy csapatba. A csoportok feladata, hogy minél magasabb, stabilabb és dekoratívabb tornyot építsenek a megadott eszközök felhasználásával. Az a csapat a „nyertes”, akinek a tornya meg tud tartani egy vonalzót min. 1 percig, anélkül, hogy eldőlné az. Illetve az „abszolút nyertes” az a csapat, akiknek a stabilitása mellett a legmagasabb tornyot sikerült megépíteni. A csoportoknak el kell nevezniük a tornyokat. Célok: együttműködési készség fejlesztése, csapatépítés, probléma megoldási képesség fejlesztése, csoporton belüli kommunikáció fejlesztése, kreatív gondolkodás fejlesztése	Csoportos feladat	4 csoport beosztásához: - 4-4 db torony képe: Eiffel torony, Pisai ferdetorony, Babel torony, Tűztorony (Sopron) Csoportonként: 1 db A0-s karton, 1 db olló, 2 db A4-es papír, 1 db cellux, 1 db papírragasztó, 1 db vonalzó, 1 csomag filc
20	Sarokfoglaló	A résztvevőkkel az udvar közepére állunk. A foglalkozásvezető állításokat fogalmaz meg, amelyeket a résztvevők önmaguk szempontjából értelmeznek. Amennyiben az elhangzott állítás igaz a résztvevőre az udvar jobb oldalára áll, amennyiben nem igaz önmagára nézve az udvar bal oldalára áll. Pl. Szeretem a halételeket. IGAZ / HAMIS Az egyes csoportokhoz a foglalkozásvezetője további kérdéseket intézhet az állítással kapcsolatosan. Pl. Melyik a kedvenc halétele? Mit nem szeretsz a halételekben? Kérdések: - Van testvérem. - Van háziállatom. - Szeretem a halételeket. - Utaztam már vízi járművel. - Rendszeresen sportolok. - A kedvenc tantárgyam a matek. - Van e-mail fiókom.	Egyéni és plenáris feladat	-

		- Rendelkezem facebook profillal. Célok: ismerkedés, közös tulajdonságok felismerése, társismeret fejlesztése, csapatépítés		
20	Személyiségteszt	A foglalkozásvezetők elmagyarázzák a 4 fő személyiségtípus lényegét, majd minden résztvevő kap egy feladatlapot, ahol egy táblázatban szerepelnek azok a tulajdonságok, amik közül a fiataloknak ki kell pipálgatni azokat, amiket magukra jellemzőnek tartanak. Ha mindenki elkészült számolják össze, hogy 1-1 rubrikában hány darab pipa szerepel. Majd annak függvényében, hogy kinek melyik színhez tartozik a legtöbb jelölés 4 csoportra bontjuk őket, és mindegyik csoporthoz egy kísérőtanár csatlakozik, akik átbeszélnek a diákokkal a 4 személyiségjegy főbb jellemvonásait és hogy ez milyen jelentőséggel bír számukra. (A feladat elvégzéséhez szükséges feladatlap és elemzés a mellékletben található.)	Egyéni feladat és Megbeszélés	26 db feladatlap, tollak, 4 db személyiségtípus elemzés
15	Ügyességi feladat	A résztvevőket 4 csoportra bontjuk az alábbi módon: Azt a feladatot kapják a résztvevők, hogy álljanak tornasorba (azaz magassági sorrendbe) és a kialakult sort ellenőrizve, sorba haladva „beszámozzuk” őket (1-2-3-4) és akik ugyanazt a számot kapták egy csoportba lesznek. Majd az udvaron kialakítunk 4 db pályát (ugyanolyan hosszúságút) a 4 csoportnak, aminek az egyik végéhez felsorakoznak a csapattagok egymás után, a másik végébe pedig 1-1 kísérőtanár áll, hogy lássák meddig tart a pálya. Majd minden csoport 1. játékosa kap 1 tollasütőt és 1 labdát. A labdát a tollasütőre kell helyeznie és úgy egyensúlyozni azt, hogy ne essen le (megfogni nem szabad) és így kell megkerülni a pálya végén a kísérőtanárt és visszaérni a csapatához, amilyen gyorsan csak tud. Ekkor átadja az eszközöket a következőnek és ugyanez folytatódik egészen addig, amíg az utolsó versenyző vissza nem ér. Az a csapat fog nyerni, aki a leggyorsabban teljesíti ezt a feladatot. Amennyiben a labda időközben bárkinél leesik, meg kell állnia visszahelyeznie majd tovább haladhat a pályán. Cél: csapatépítés, koncentráció, ismerkedés, mozgás	Csoportos feladat	4 db tollas ütő, 4 db labda
30	Logikai kérdések	Az előző feladatban összeállt csapatok kapnak 1-1 logikai feladatlapot, amin közösen gondolkozhatnak. Az idő lejártá után közösen átbeszéljük a megoldásokat. (A feladat elvégzéséhez szükséges feladatlap és megoldás a mellékletben található.)	Csoportos feladat	4 db feladatlap, tollak
25	Pókháló	A résztvevők az udvaron körbeállnak és a foglalkozásvezető egy gombolyag fonalat indít el.	Csoportos feladat	1 db pamutgombolyag

		A foglalkozásvezető dobja a gombolyagot az egyik résztvevőnek, akitől szívesen kérdezne valamit, amit szeretne róla megtudni. Ha a résztvevő megválaszolta a kérdést, akkor továbbítja egy társának, majd ugyanúgy kérdezhet valamit a kiszemelttől, akinek meg kell azt válaszolnia. A gombolyagot addig dobáljuk, amíg mindenkihez elért egy alkalommal. A gombolyag továbbadásakor ügyeljünk arra, hogy egy kis darabot megtartsunk, hiszen a cél az, hogy fokozatosan egy pókháló alakuljon ki a résztvevők közt. Ha körbeért a kör a fonalhálót felemeljük, és egy pillanatra megfeszítjük – ezzel szimbolikusan kifejezve a csoport összetartozását. Majd elkezdjük a gombolyag visszatekerését, olyan módon, hogy az utolsó résztvevő annak dobja vissza, akitől kapta egy kérdést intézve hozzá. Cél: Ismerkedés, csapatépítés		
--	--	---	--	--

Feladatokhoz kapcsolódó mellékletek

Személyiségteszt

Milyen szín vagyok Tégy pipát a Rád leginkább jellemző tulajdonságok mellé!	
Kék Határozott Független Uralkodásra hajlamos Erős akarátú Azonnal eredményeket akar Bátor Szereti a hatalmat és ha felnéznek rá Szereti, ha azt csinálhat, amit csak akar Nem bírja az ellenőrzést Szókimondó Egyenes választ vár mindig Ideges Szeret versenyezni Szereti az új dolgokat, kalandokat Rámenős	Zöld Rendszerető Odafigyel a munkájára Szereti a szabályokat Kedveli a biztonságot Kritikus Betartja a szabályokat Követi az utasításokat Nem szereti az új dolgokat Nem szereti a változásokat Komoly Óvatos Kitartó Tisztelettudó El tudja fogadni mások véleményét Pontos
Vörös Pozitívan áll a dolgokhoz Rendszerint izgalmas, ösztönző Lelkesítő Gyakran drámai Beszédese Nytitott és barátságos Szeret más emberekkel dolgozni Szeret csoportokhoz tartozni Szívesen segít másokon Szüksége van az önkifejezésre Nem irigy személyiség Szereti a változásokat, a spontaneitást Meggyőző Magabiztosnak tűnik Szereti, ha elismerik	Sárga Türelmes Készséges, szeret segíteni másokon Szeret meghallgatni másokat Hűséges, elkötelezett Pontosan látja el a feladatát Szereti a biztonságot és az állandóságot Nyomás ok nélkül nem változtat Első a magánélet Megbecsülést vár az elvégzett munkáért Hagyománytisztelő Konfliktuskerülő Barátságos Figyelmes másokkal Fontos számára, hogy jól végezze a munkáját Adakozó és együttérző

Négy stílus

Kék

A kék az ég és az óceán színe. A tekintély színe is tartják. A felfedezőik régen a szárazföld, a tenger és az új úttörői voltak, az ő jellemük illik ehhez a stílushoz. Szeretik a nagy egészet megvizsgálni, és könnyedén vállalják a megfelelő kockázatot saját maguk és a csapatuk számára. Célorientált személyiségek és szeretnek mindenben benne lenni. Általában ösztönzőleg hatnak rájuk a kihívások és kedvelik a versenyhelyzeteket. A többi stílushoz tartozó embereket frusztrálják a „kékek”, mert általában türelmetlen és hirtelen embereknek tartják őket, akik csak azt hallják meg, amit akarnak, ugyanakkor értékelik erős vezetői képességeiket, amiről bizonyosságot tesznek.

Zöld

A zöld a dollár színe és a számítógép képernyőjének egyik első eredeti színe. Valamennyi stílus közül a zöldek érzik leginkább otthon magukat azokban a helyzetekben, ahol a pontosságnak és a számoknak van fontos szerepük. A tökéletességre törekvés a stílus szerves részét képezi. „Ha már csinálunk valamit, azt csináljuk jól és mindjárt az első alkalommal” – ez lehetne a mottójuk. Nem sajnálják az időt rá, hogy jól végezzék a dolgukat. A négy stílus közül ők a legjobbak a tervezésben és a kritikus gondolkodásban. Bejóluk válnak a legjobb adminisztrátorok, mivel szeretik a rendet, a meghatározott kereteket, követik az útmutatásokat és a terveket (különösen, ha ők kezdeményezték azokat). A többi stílus a zöldek túlzott merevségére panaszkodik, szerintük túl lassan hoznak döntéseket, és túl sokat „szóroznak”, de értékelik a tervező és problémamegoldó készségüket.

Vörös

A vörös a vér és a Valentin napi szerelmes levelek színe, hajlamosak a túlzott szenvedélyre és lelkesedésre. A vörösek akkor a legboldogabbak, ha hatnak másokra, vagy szórakoztatják a többieket. A kékekhez hasonlóan szívesen vállalnak kockázatot és szeretnek új dolgokat kipróbálni. Untatja őket, ha mindig ugyanazt kell csinálniuk. Olyan elbűvölő, játékos, spontán, beszédes egyéniségek, akiket feldob, ha a figyelem középpontjában vannak. Ösztönzőleg hat rájuk az elismerés, szeretet-hesek! A többi stílus folytonos halogatónak tartja őket, akik menet közben találják ki a szabályokat, ugyanakkor becsülik a szervező-készségüket, amellyel bármit képesek eladni.

Sárga

A sárga a nap színe és a sárgák, amikor barátságos, törődő stílusukkal belépnek egy szobába, olyanok, akár a napsugár. Számukra a család a legfontosabb. Hajlamosak mások szükségletei miatt aggódni. Ők a legjobb csapatépítők, mindig mindenkit meghallgatnak és bátorítanak, a legjobbat hozzák ki másokból. Ösztönzi őket, ha elismerik az elvégzett munkájukat, és nagy szükségük van a mások megnyerésére. A zöldekhez hasonlóan nem szeretik az összetűzéseket, és hajlamosak engedni, csak hogy elkerüljék a konfliktust. A többi stílus a sárgákat túl gyengének tartja, akik nem elég keményfejűek, határozatlanok (minden oldalról megvizsgálják a témát) és akik ellenállnak a változásoknak. Gyakran ők a „ragasztó”, amely összetartja a csoportot.

Logikai kérdések

Logikai fejtörők

1. Hajók az óceánon

Minden nap délben egy hajó indul el Le Havre-ből New Yorkba az Atlanti óceánon, ez a hajózási társaság ugyanebben a pillanatban New Yorkból Le Havre-ba is indít járatot. Az útvonalat mindkét irányban pontosan hét nap alatt teszik meg a hajók. Egy induló hajó hány szembejövővel találkozik?

2. Melyik ajtó vezet a szabadságba?

A vádlottat a bíró úgy ítéli el, hogy saját kezébe adja a szabadulás útját. Két ajtó közül választhat, az egyik a börtönbe, a másik pedig a szabad világba vezet. A két ajtó előtt egy-egy őr áll, akiktől egyet kérdezhet. Az őrök egyike mindig igazat mond, a másik mindig hazudik. Mit kérdezzen a vádlott, hogy megtudja melyik a szabadság útja?

3. Csiga

Vasárnap reggel 6 órakor a csiga elkezd mászni a fára. 18 óráig 5 méter magasra mászik fel, éjjel azonban visszacsúszik 2 métert. Milyen nap és hány órakor ér fel a 9 méter magas fára?

4. A négy bölc

Négy barát, Fehér, Fekete, Barna és Zöld úr a helyi sörözőben találkozik karácsonykor, hogy megajándékozza egymást. Mindegyikük színes inget ajándékoz valakinek, és mindegyikük inget kap ajándékba. A pultosnak amikor próbálja felidézni a történeteket, csak a következő részletek jutnak az eszébe.

1. Egyik férfi sem adott vagy kapott ugyanolyan színű inget, mint a neve.
2. Fehér úr fekete inget ajándékozott.
3. Zöld úr Fekete urat ajándékozta meg.
4. Az ingek ugyanolyan színűek voltak, mint a négy barát neve.

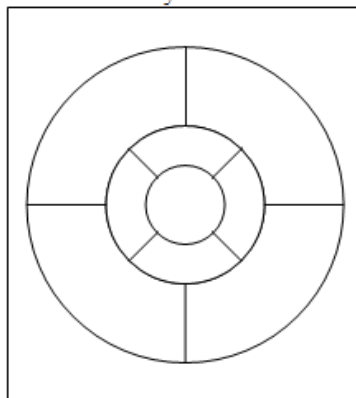
Segítsen a pultosnak visszaemlékezni: ki mit adott kinek?

5. Katona

Egy szakasz katona ér a folyóhoz, ahol a hidat lerombolták, és át kell kelniük rajta.

A folyón csónakázik 2 fiú. A csónak olyan pici, hogy vagy 1 katona fér el benne, vagy a két fiú. Hogyan tudnak átkelni a folyón?

6. Színezz ki négy különböző színnel az ábra tartományait úgy, hogy szomszédos tartományoknak nem lehet azonos színe.



7. Egy vonaton Smith, Robinson és Jones a fűtő, a fékező és a mozdonyvezető, de nem biztos, hogy ebben a sorrendben. A vonaton utazik továbbá három üzletember, akiket ugyanígy hívnak: Mr. Smith, Mr. Robinson és Mr. Jones.
1. Mr. Robinson Detroitban lakik.
 2. A fékező pontosan félúton lakik Chicago és Detroit között.
 3. Mr. Jones pontosan 20 ezer dollárt keres évente.
 4. A fékező közvetlen szomszédja, az egyik utas, pontosan háromszor annyit keres, mint a fékező.
 5. Smith billiárdban meg szokta verni a fűtőt.
 6. A fékezővel azonos nevű utas Chicagóban lakik.

Hogy hívják a mozdonyvezetőt?

8. Van 5 ház, mindegyik más színű. Minden házban egy más-más nemzetiségű személy lakik. Minden háztulajdonos másféle italt részesít előnyben, másféle márkájú cigarettát szív és másféle állatot tart.

Tudjuk továbbá, hogy:

1. A piros házban az angol lakik.
2. A svédnek kutyája van.
3. A dán a teát szereti.
4. A zöld színű ház közvetlenül balra van a fehértől.
5. A zöld ház lakója kávékat szeret inni.
6. Aki Pall Mallt szív, az madarakat tart.
7. A sárga színű ház lakója Dunhillt szív.
8. A középső ház lakója tejet szeret inni.
9. Az első házban a norvég lakik.
10. A Blends-t szívó a macskatulajdonos mellett lakik.
11. Aki lovakat tart, az a Dunhillt szívó mellett lakik.
12. Aki Blue Masters-t szív, az sört szeret inni.
13. A német Princes-t szív.
14. A norvég a kék ház mellett lakik.
15. Aki a Blends-t szívja, annak egyik szomszédjának kedvenc itala a víz.

Kérdés: ki tart halat?

9. A 7 törpe házikójában valaki eltört egy tányért. Hófehérkének így számoltak be a történetekről:
- Tudor: Nem Szundi volt. Én voltam.
- Morgó: Nem én voltam. Nem Hapci volt.
- Vidor: Tudor volt. Nem Morgó volt.

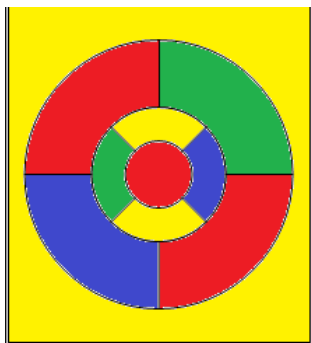
Ki törte el a tányért, ha a törpék egyik állítása igaz, a másik hamis?

10. Egy bűvész kalapjában a következő hat állat csücsül: vadnyuszi, házinyuszi, vadmacska, házimacska, vadgalamb és házigalamb. Melyik két állatot kell a bűvésznek kihúznia a kalapjából ahhoz, hogy az alábbi állítások mindegyike egyszerre teljesüljön a kihúzott állatokra?
- Minden macska vad.
 - Amelyik vad, az macska.
 - Amelyik nyuszi vagy galamb, az házi.
 - Amelyik házi, az nyuszi vagy galamb.
 - Amelyik házi, az nyuszi.

Megoldások:

1. Abban a pillanatban amikor elindul 8 hajó van úton, egy épp beérkezik, egy másik épp indul. A hét napos út során még hét hajó indul, az utolsó épp abban a pillanatban amikor beérkezünk. Tehát 15 hajó a helyes válasz.
2. A kérdés: Mit mondana a másik őr, ha azt kérdezném tőle, hogy melyik ajtó vezet a börtönbe?
Az igazmondó, a szabadság ajtajára mutat, hiszen a hazudós a hamisat mutatná. A hazudós is a szabadság felé mutató ajtóra mutatna, mert ő a hamisat mondaná. Így a válasz mindkét esetben a szabadságba vezető ajtó.
3. Kedd reggel 6 órakor a csiga 6 méter magasan lesz. Ezen a napon 18 óráig még 5 métert tudna megtenni, így könnyen kiszámolható, hogy kedden 13 óra 12 perckor lesz 9 méter magasan.
4. 3 lehetséges megoldás van
 - 1 - Fehér úr fekete inget adott Barna úrnak. Fekete úr zöld inget adott Fehér úrnak. Barna úr fehér inget adott Zöld úrnak. Zöld úr barna inget adott Fekete úrnak.
 - 2 - Fekete úr barna inget adott Zöld úrnak. Fehér úr fekete inget adott Barna úrnak. Barna úr zöld inget adott Fehér úrnak. Zöld úr fehér inget adott Fekete úrnak.
 - 3 - Fehér úr fekete inget adott Barna úrnak. Fekete úr zöld inget adott Fehér úrnak. Barna úr fehér inget adott Zöld úrnak. Zöld úr barna inget adott Fekete úrnak.
5. A gyerekek átkelnek a folyón, az egyik fiú visszaviszi a csónakot. Átkel a katona, a másik fiú visszaviszi a csónakot, majd ismét a két fiú kel át a csónakkal. Ez ismétlődik, míg minden katona át nem ér.

6.



7. Smith a mozdonyvezető neve.
8. A német tart halat.
9. Ha Vidor első állítása igaz, akkor a második hamis, azaz Tudor is, Morgó is tettes, ami nem lehet. Tehát Vidor első állítása hamis, a második igaz. Ezért Morgó első állítása igaz és a második hamis, melyből adódik, hogy **Hapci volt a tettes.**

Az „Amelyik vad, az macska.” állítás alapján a kihúzott állatok között nem lehet vadnyúl vagy vadgalamb. Az „Amelyik házi, az nyuszi.” állítás alapján a kihúzott állatok között nem lehet házimacska vagy házizigamb. Mivel a feltételek szerint a 6 állat mindegyike vad, vagy házi, a két állítás alapján a kihúzott **két állat: csak a vadmacska és a házinyuszi** lehet.

Foglalkozási terv

Téma: Interaktív foglalkozások internet- és médiabiztonság témakörében

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
5	Csoportalakítás	4 fős csoportokat alakítunk. A tréner különböző emotikonokat ábrázoló képet oszt ki a résztvevők között. Az azonos képet húzó résztvevők egy csoportot alkotnak.	Egyéni feladat	24 db emotikonos képek
15	A digitális és nem digitális kommunikáció	A tréner beszélgetést kezdeményez a résztvevőkkel, hogy mi a különbség a közvetlen és a digitális, közvetett kommunikáció között, melyiknek milyen előnyei és milyen hátrányai vannak, miket helyettesítenek az emotikonok, mire kell vigyázni velük kapcsolatban	Plenáris	laptop, hangszóró, projektor
15	Előzetes tudás felmérése szóasszociációval	A tréner megkéri a résztvevőket, hogy fejezzék be az alábbi mondatot a Mentimeter alkalmazás segítségével, amihez kiosztunk 12 db tablett: Az internet olyan, mint..., mert...	Egyéni, plenáris	Mentimeter alkalmazás, 12 db tablet, internet, laptop, projektor
30	Digitális lábnyom	A csoportok kooperatív ablak-technikával megrajzolják a saját digitális lábnyomaikat. Kérdések: - Egy nap hány órát internetezel? - Milyen oldalakat látogatsz? - Milyen képeket és más információkat osztasz meg magadról?	Egyéni feladat	üres lap, tollak, színes ceruzák, filcek
60	Interaktív előadás, beszélgetés az internet előnyeiről és veszélyeiről	A tréner bemutatja a prezentációt az internet előnyeiről és hátrányairól, jó oldalainak produktív kihasználásáról, valamint negatív oldalainak kivédéséről, beszél az egészségmegőrzésről, mindezekre folyamatosan reflektáltatja a résztvevőket.	Megbeszélés	laptop, projektor, hangfal

30	Online és offline zaklatás	A tréner beszélgetést kezdeményez a zaklatásról: mi számít zaklatásnak, ki a zaklató, ki az áldozat, mit tehetnek a szemtanúk, milyen típusú zaklatások vannak, hol a határ a vicc, a sértés és a zaklatás között, kinek milyen tapasztalatai vannak stb.	Plenáris, Megbeszélés	laptop, projektor, hangfal
10	Filmelemzés	A posztolások veszélyei című kisfilm elemzése Megfigyelési szempont: - Miért fontos adataink védelme? - Milyen problémák származhatnak a meggondolatlan posztolásokból? A résztvevők megbeszélik a film tanulságát, közösen megnézik, hol állíthatják be a közösségi média felületeken a biztonsági beállításokat.	Filmnézés, Megbeszélés	laptop, projektor, hangfal
10	Interaktív beszélgetés, előadás a cyberbullyingről	A tréner bemutatja a prezentációt az elektronikus zaklatásról és internetes önvédelmi beállításokról, megküzdési stratégiáról.	Plenáris Megbeszélés	laptop, projektor
10	Zárókör	A tréner reflektáltatja a résztvevőket az elhangzottakkal kapcsolatban, tudatosítja, hogy az internetet lehet jól és rosszul használni, a feladat, hogy mindenki jól használja az internetet, ne bántson ott se senkit, ha pedig őt bántják, tudjon megfelelően reagálni a zaklatásra.	Plenáris Megbeszélés	-

Foglalkozási terv

Téma: Interaktív foglalkozások internet- és médiabiztonság témakörében

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Ráhangelódás	Ráhangeló beszélgetést kezdeményez a tréner az internet előnyeiről és hátrányairól a gyerekekkel. (rövid kisfilm levetítése a manipulációról)	Plenáris, Megbeszélés	laptop, projektor, hangfal
10	Csoportos kreativitás	A tréner 4 x 6 fős csapatokat alkot. A tréner ismerteti a résztvevőkkel a foglalkozás szabályait. Mivel ezen az alkalmon csoportokban dolgoznak a résztvevők egy játékosított, gamifikált, pontgyűjtős rendszerben. Minden egyes feladat elvégzése után pontokat szereznek a résztvevők, amelyekkel különböző szinteket érhetnek el, amely a csoportok internethasználati tudatosságát is jelenti. A pontozótáblán az egyik tréner folyamatosan vezeti a megszerzett pontokat és elért szinteket. 1. Csoportinduló készítése: max. 5 pont 2. Internethasználati szabályzat készítése: max. 10 pont 3. Internet- és médiabiztonsági activity (körüírás, mutogatás, rajzolás): 10 pont 4. Kreatív kivitelezés: + 2 pont 5. Lelkesedés: + 2 pont Elérhető szintek: 0-5 pont: lájkolók 6-10 pont: kommenthuzárok 11-15 pont: tinder tündérek 16-20 pont: megfontolt posztolók 21-25: a közösségi média sztárja	Csoportmunka	flipchart papír, filc, toll, színesceruzák, olló, cellux

10	Csoportinduló írása	Csoportalakítás, csoportinduló írása: A résztvevők az internetbiztonság témakörével kapcsolatos csoportnevet adnak egymásnak, majd csoportindulót írnak, amelyet kreatív módon előadnak.	Csoportmunka	Flipchart, színes filcek
10	Csoportindulók bemutatása	A csoportok felolvassák, eljátszzák, eléneklik az indulókat. A tréner segítségével megbeszélik a többi csoporttal a tanulságokat, és értékelik a csoportok egymás munkáit, a tréner pontokat adnak.	Plenáris	Elkészített indulók
25	Közös internethasználati szabályzat, digitális házirend megalkotása	A résztvevők a reggeli szekcióban szerzett ismereteik és a beszélgetések alapján egy internethasználati szabályzatot alkotnak (mire kell ügyelni, hogy biztonságosan és etikusan internetezhessen bárki). A feladatot prezentáció és csoportos beszélgetés követi a témáról, amelyben a többi csoport is reagálhat, kiegészíthetik egymást, észrevételt tehetnek.	Csoportmunka	Flipchart, színes filcek
20	Internetbiztonság activity	Minden csoport húz egy-egy kártyát. Ezt addig folytatjuk, amíg el nem fogy az összes szó. A feladatot egy általános és egy középiskolás résztvevő közösen mutatja be. Saját csoportjuknak 1 perc áll rendelkezésükre, hogy kitalálják, miről lehet szó. 1 perc után más csoportok „rabolhatnak”. Lehetséges feladatok pl.: álhír – Rajzoljátok le! tűzfal – Mutogassátok el! elektronikus zaklatás – Írjátok körül!	Plenáris, csoportmunka	activity kártyák, papír, filc
5	Zárókör	A résztvevők egy-egy post it papírra leírják, mi volt számukra a foglalkozáson a legérdekesebb vagy legemlékezetesebb. Ezeket a kilépőkártyákat egy megrajzolt bőröndre ragasztják fel.	Plenáris	post it papírok, színes filcek, csomagolópapírra rajzolt bőrönd

Foglalkozási terv

Téma: Drámapedagógiai foglalkozások internet- és médiabiztonság témakörében

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	X Y vagyok	A csoport szétszóródik a területen. Adott jelre mindenki elindul és annyi emberrel fog kezét a rendelkezésre álló idő alatt, amennyivel csak lehet. Minden egyes kézfogásnál be kell mutatkozni. A játékosok feladata, hogy minél több nevet megjegyezzenek.	A dramatikus tevékenységformák „A” típusa / Gyakorlatok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
5	Cápa	A játékosok körben állnak. A játékvezető a „cápa”, aki közeledik a kör középpontjától, hogy valakit levadásszon! A játszó úgy mentheti meg, ha bekiabálja a nevét! Ha sikerül levadászni, a levadászott játékos lesz a játékvezető!	A dramatikus tevékenységformák „A” típusa / Gyakorlatok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
10	Zsipp-zsupp	Körben ülünk. A játékmester a kör közepén rámutat valakire, s azt mondja, hogy zsipp, akkor annak azonnal meg kell mondania a jobb oldali szomszédja nevét. Ha azt mondja, hogy zsupp, akkor a bal oldali szomszéd nevét kell mondani. Ha zsipp-zsupp-ot mond, akkor mindenki helyet cserél, senki nem maradhat addigi szomszédja mellett, majd folytatódik a játék, csak a szomszédok változtak. Aki téveszt vagy nem tudja szomszédja nevét, esetleg sokat gondolkodik rajta, maga áll be a körbe, játékmesterek. Megjegyzés: Ezt a játékot később is elővehetjük, amikor a mélyebb megismerés felé törekszünk. A (szervezési) forma maradhat, miközben a tartalom változik. A névtanulást szolgáló játékok többségéhez hasonlóan a Zsipp-zsupp is alkalmas más információk rögzítésére: nem csak a utó-, hanem a vezetéknevet vagy akár azt is megtanulhatjuk, hogy ki hol lakik, melyik iskolába-osztályba jár, sőt a továbbiak során még inkább tághatjuk az ismereteket, például milyen a szomszéd kedvenc színe, miféle ételeket szeret stb.	A dramatikus tevékenységformák „A” típusa / Gyakorlatok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
5	Hogy tetszik a szomszédod?	Körben ülünk. A játékmester a kör közepén felteszi A-nak a "Hogy tetszik a szomszédod?" kérdést. Az adekvát válasz: "Tetszik, tetszik, de az B-é jobban tetszik." Akkor A és B szomszédai helyet cserélnek, úgy, hogy a játékvezető is keres helyet. A körben maradt vezeti tovább a játékot. Másik válaszlehetőség: Nem tetszik. Ekkor	A dramatikus tevékenységformák „A” típusa / Gyakorlatok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.

		mindenki helyet cserél, a szék nélkül maradt vezeti tovább a játékot.		
10	Mellettem egy üres hely	A játsszók körben ülnek, egy üres széket teszünk a körbe. A játék indítója rácsap az üres székre, közben mondja: Mellettem egy üres hely, gyere A. foglald el. A megszólított gyorsan elfoglalja a széket. A megüresült szék mellett ülők valamelyike rácsap a székre és szintén szomszédot hív. (Nehezíthetjük a játékot, ha irány mondunk: Jobbra tőlem van egy hely.... / Balra tőlem van egy hely....)	A dramatikus tevékenységformák „A” típusa / Gyakorlatok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
10	Párkeresés szemkontaktussal	A csoport tagjai szabadon járkálnak a teremben, és szemkontaktussal igyekeznek párt keresni maguknak. Kizárólag szemkontaktussal jelzik egymásnak, hogy szívesen veszik a másik közeledését vagy inkább kerülnék őt. A már kialakult párok egymás mellé állnak, s ezzel jelzik a többieknek, hogy ők egy pár. A játék addig tart, amíg mindenki párt nem talál magának. (Fontos felhívni a figyelmüket arra, hogy a párválasztás valóban szemkontaktus útján történjen, tehát sem beszélni, sem gesztusokkal jelezni nem szabad. Még a mosolygás is a feladat leegyszerűsödéséhez vezet.)	A dramatikus tevékenységformák „B” típusa / Drámajátékok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
25	Milyen a másik ruhájában? Bemutatkozás szerepcserével	A párosok A és B játékosok 1-1 percet kap, hogy bemutatkozzon a másiknak. Amíg az egyik játékos beszél, a másik csak figyelemmel kísérheti, kérdezni, beleszólni nem szabad. A két perc letelte után páros A játékos ülve marad, B játékos a háta mögött megfogja a vállát és E/1-ben bemutatkozik. (A bemutatkozás után fontos, hogy a játékvezető megkérdezze, hogy elfogadja-e ezt a bemutatkozást a megismerkedett játékos.) Ezután csere.	A dramatikus tevékenységformák „B” típusa / Drámajátékok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
10	Kézfogó	A játsszók a kör területén, a körvonal irányában párosával egymással szembe állnak. A játékvezető utasítására egyszerre indul a csoport. A párok tagjai kezet fognak, nevüket mondják, majd egymással ellentétes irányban haladnak a kör területén. Sorban kezet fognak a velük ellentétes irányba haladókkal. (Mivel kerülgetik egymást, minden második kézfogás balkézrel történik!) A játék tempója miatt csak az utónevet mondják. Fontos a közös ritmus!	A dramatikus tevékenységformák „A” típusa / Gyakorlatok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
10	Járványjáróka	Kezdj el lassan sétálni a térben. Egyik testrészünk megbolondul, addig mozog így, míg nem találkozunk valakivel. Nézzük meg, a társnak mije bolond, fogjunk kezet és cseréljük ki ajárványunkat! Minden egyes találkozáskor kezet fogunk, köszönünk, bemutatkozunk és járványt cserélünk! Menjünk tovább és keressünk másik kórságot!	A dramatikus tevékenységformák „A” típusa / Gyakorlatok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.

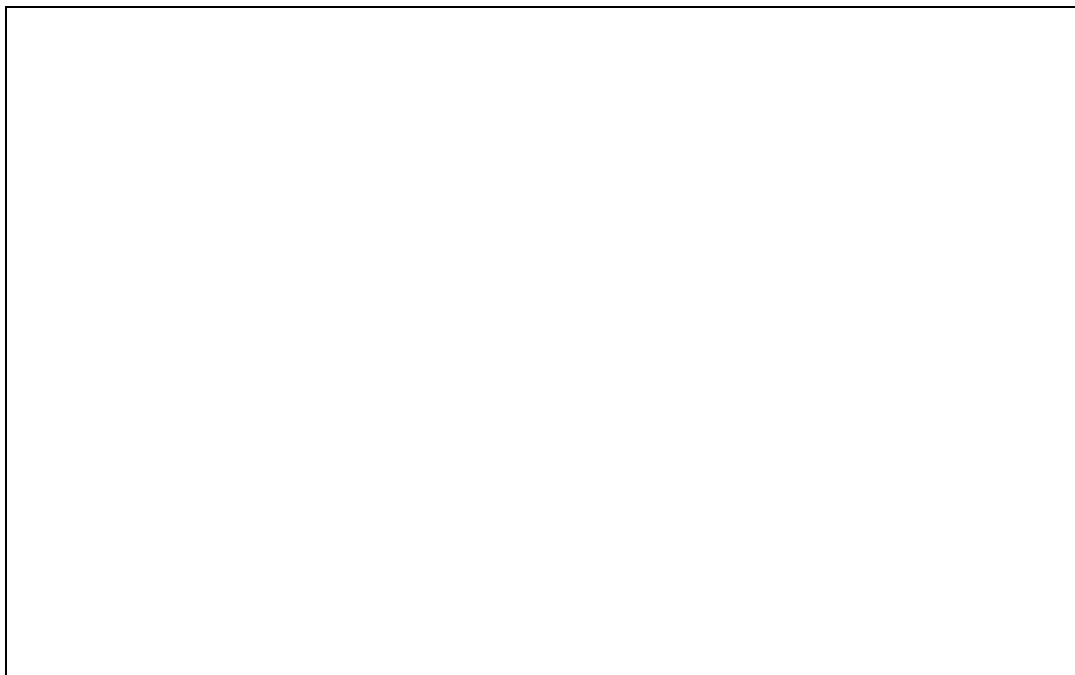
10	Ments meg, január!	A játékvezető gyorsan hónapokat sorol – sorban vagy összevissza. Az, aki az adott hónapban született, lassan kezd leguggolni. Ha egészen leguggol, kiesett, ülve marad. Társai úgy „menthetik” meg, hogy megérintik.	A dramatikus tevékenységformák „A” típusa / Gyakorlatok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
10	Érintsd meg!	A játékvezető mond egy utasítást, amelyet a diákoknak mihamarabb kell elvégezniük. (Fontos: ne magunkon, hanem a másikon érintsük meg!) Érints meg valami kéket a jobb könyököddel! Érints meg egy cipőtalpat a cipőd talpával! Érints meg egy fület a mutatóujjaddal! Érints meg 2 térdet a térdeddel! Érints meg 3 vállat a válladdal! Érints meg egy piros színt a bal tenyereddel! Érints meg 2 a négyzetten csuklót a csuklóddal! Érints meg 2 homlokot a homlokoddal! Érints meg 7 bokát a bokáddal! Érints meg 2 különböző tenyeret a tenyereddel!	A dramatikus tevékenységformák „B” típusa / Drámajátékok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
10	Különleges ismertetőjel	Körben ülve mindenki megnevez egy olyan tulajdonságot, leg-et, ami mindenki másától megkülönbözteti. Pl.: „Nekem van a leggöndörebb hajam.”, „Én hordom a legkékebb nadrágot.”	A dramatikus tevékenységformák „B” típusa / Drámajátékok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
15	Közös pontok	Leülünk párosával, szemben két sorban úgy, hogy a térdünk között 20 cm távolság legyen. (Minden 2. játékos befördíti a székét.) Minden párosnak 30-45 mp van arra, hogy 3 közös pontot, dolgot találjon az életében. Ezek ne legyenek triviálisak. Ha letelt a 30-45 mp, a belső kör tagjai egyel jobbra ülnek. Folyamatosan pörögjön a játék, ne legyen szünet. Ha végeztünk, ülünk vissza a körbe és beszéljük meg egyesével, hogy kinek kivel ment a leggyorsabban, és mik voltak ezek a közös pontok. Persze lesznek átfedések, de mindenki beszéljen.	A dramatikus tevékenységformák „B” típusa / Drámajátékok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
10	Ismerősnek jelöllek	A középiskolások „irányítják” a játékot. Az „Ismerősnek jelöllek, azért mert...” mondatkezdéssel választanak maguk mellé egy általános iskolai párt. Az ált. iskolásnak az „Elfogadom a jelölést, mert/vagy a Nem fogadom el a jelölést, mert...” mondattal kell felelnie. Ebben az esetben a középiskolásnak mást kell jelölnie. A párok egymás mellé ülnek.	A dramatikus tevékenységformák „B” típusa / Drámajátékok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.

15	Szinkronizálás	A párok 1-2 perc alatt beszéljék meg, hogy kinek milyen internetes/számítógépes/facebookos/instagrammos szokásaik vannak! Az egymásról kapott információkat a következőképpen kell majd a többiekkel megosztani. A páros A embere csupán nem verbálisan fejezheti ki magát, gesztusokkal, mimikával, mozdulatokkal, stb. A páros másik embere beszél helyette, szinkronizálja a másik mozdulatait. VAGY A játék fordítva is elképzelhető: ebben az esetben nem a beszélő követi a „képet”, hanem az ő – mozdulatlanul előadott- mondanivalóját illusztrálja, fejezi ki nem verbálisan a másik fél.	A dramatikus tevékenységformák „B” típusa / Drámajátékok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
10	Párkeresés szemkontaktussal	A párok tagjai szabadon járkálnak a teremben, és szemkontaktussal igyekeznek egy másik párt keresni maguknak. Kizárólag szemkontaktussal jelzik egymásnak, hogy szívesen veszik a másik közeledését vagy inkább kerülnék őt. Ha már 4-en vannak, egy másik négyest keresnek maguknak! Kizárólag szemkontaktussal! És így tovább, amíg a csoport teljesen egymásra nem talál.	A dramatikus tevékenységformák „B” típusa / Drámajátékok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.
5	Reflexiók	1. Hogyan érezted magad a foglalkozáson? Rosszul: ülj le Elment: guggolj le Jól: maradj állva 2. Mutass egy emoji jelet, ahogyan ma érezted magad! 3. Mutass egy gif-et, ahogyan most érzed magad! 4. Alkossunk egy közös gif-et!	A dramatikus tevékenységformák „B” típusa / Drámajátékok	A drámajátékok és dramatikus gyakorlatok eszköztelenek, eszközünk saját magunk vagyunk.

Foglalkozási terv Téma: Drámapedagógiai foglalkozások internet- és médiabiztonság témakörében				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
5	Kommentelj! címmel komplex drámafoglalkozás tartása	Sajnos.../Szerencsére mondatkezdéssel az eddigi tábori történetek elmesélése	Bevezetés	-
2	Papírtépés	Papírtépés instrukcióra (pl: Most tépd le a papír bal sarkát, majd hajtsd ketté! stb.)	Ráhangolás	írólap
5	Teljes névvel történő bemutatkozás	Minden játékos a teljes nevét mondja úgy, hogy az egész csoporttal szemkontaktot vesz föl.	Plenáris	-
3	Bemutatkozás másképp	Mindenki írja le a nevét visszafelé, majd így mutakozzon be	Távolítás	Mindenki írja le a nevét visszafelé, majd így mutakozzon be
25	Személyiség felépítése	Az új nevéhez építsen fel egy személyiséget. Hogy nézhet ki? Ki és milyen lehet az az ember, akinek ez a neve. Mi a foglalkozása, hol lakik, stb. Facebook-profil készítése	Szerepbe helyezés	előre elkészített munkalap (1. sz.) toll, ceruza, színesek
10	Kommentelj!	A létrehozott személyi profilt folyamatosan körbeadjuk! Minden játékos kommenteli a másik profilját! Trollkodni TILOS!	Reflexiók	toll
10	Reagálás	A játékosok a visszaért kommenteket hangosan felolvassák, és szóbeli válaszokat adnak a kommentelőknek!	Verbális válaszok	toll

5	Posztolás	Minden játékos posztol egy képet, vagy írást, amin ő szerepel, vagy vele történt vagy a saját gondolatait írja le!	egyéni feladat	rajzeszközök, íróeszközök
5	Megosztás	A játékosok kiteszik a falra a profiljukat!	egyéni feladat	ragasztó, (blu tack), vagy rajzszög, vagy ruhacsipesz
5	Szörfözés	A falon lévő profilokat mindenki tanulmányozza, olvassa, nézegeti! Kommenteket lehet írni! Emojikat lehet rajzolni!	egyéni feladat	-
10	Megbeszélés (Esetleg kötött mondatkezdések, ha nehezen indul a beszélgetés)	Visszaülünk a körbe. A virtuális/kiber világból visszatérünk a valós világba! Mindenkinek egy-két mondatban foglalja össze, hogyan érezte magát a játék alatt! A digitális világban a barátaim... A valóságban a barátaim..... Biztonságban érzem magam a digitális világban, mert A digitális világ számomra.... stb.	plenáris feladat	-
5	Levezetőjáték	Zombi	Dramajáték	

1. szerű melléklet
A profilképed:



Bemutatkozás

Életkor:

Nemzetiség:

Jelenleg itt tartózkodik:

Itt tanult:

Itt dolgozott:

Jelenleg itt dolgozik/tanul pozícióban.

Születési helye:

Születési ideje:

Lakhely:

Családtagok:

Hobbi:

Kínézet:

II.2. Kortárs játékvezető és közösségsegítő képzés

TEMATIKA

Programelem megnevezése:

Kortárs játékvezető és közösségsegítő képzés (5 alkalom x 3 óra)

Célcsoport/résztvevők jellemzői:

A képzés célcsoportja azoknak a fiataloknak a köre, akik vállalták, hogy az Ifjúsági bűnmegelőző közösség-szervező programban részt vesznek.

A képzésben résztvevők köre:

A képzésben egy korosztály képviselteti magát: általános iskola 6-7. osztályos tanulói.

Célok:

- A projektbe bevont célcsoporttagok együttműködési készségének és csapatszellemének erősítése, a résztvevők és mentor tanáraik közötti bizalom megszilárdítása volt.
- A résztvevők érzékenyítése és ismereteinek bővítése internetbiztonsággal, médiabiztonsággal és közösségfejlesztéssel kapcsolatos témakörben akár külső szakértők és előadók bevonásával.
- A résztvevők elméleti tudásának megerősítése a fent említett témakörökben.
- A résztvevők motivációjának és a projekt vállalt céljai iránti elköteleződésének megerősítése.
- A résztvevők megismerték saját korcsoportjuk jellemzőit, a problémák feltárásának lehetőségeit, megoldási módokat, a közösségsegítő, közösségépítő munka alapjait, konfliktuskezelési, motiválási technikákat. Fontos volt a kommunikációs készség fejlesztése, a verbális, nonverbális technikák elsajátításával váljanak képessé társaik pozitív irányba történő befolyásolására.

Tartalmi egységek:

Alkalmak/napok	Téma
4. alkalom	A kommunikáció, mint a közösségfejlesztés eszköze
5. alkalom	Bűnmegelőzés a drámapedagógia eszközeivel
6. alkalom	Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében
7. alkalom	Esetmegbeszélés az internet- és médiabiztonság témakörében
8. alkalom	Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében

Időpont(ok), időtartam:

A képzés 5 alkalommal, alkalmanként 3 órás szakmai programmal valósul meg. Egy tanulási óra 45 perc időtartamú.

Helyszín(ek):

A helyszínen szükséges oktatóterem a csoport számára, ami infrastrukturálisan és infokommunikációs eszközökkel jól felszerelt, a foglalkozások kapcsán szükséges teremátrendezések a mobil bútoroknak és a hely tágasságának köszönhetően könnyen kivitelezhető.

Módszerek:

A képzések alkalmával eltérő módszereket alkalmaztunk, annak érdekében, hogy minél változatosabbá tegyük az alkalmakat, illetve, hogy a résztvevők is többféle gyakorlattal találkozzanak, ami a téma elsajátítását is nagyban elősegíti.

Ezek a módszerek a következők:

- *előadás:* Az elméleti ismeretek átadásához használt frontális módszer, mely segíti a logikai és ok-okozati kapcsolatok felvázolását és megértését. Illetve kiindulási alapot képez a gyakorlati felhasználhatósághoz és az ezzel kapcsolatos kompetenciák fejlesztéséhez.

- *megbeszélés:* A képzés során a témával kapcsolatosan előzetes ismeretekre épülő élmények, tapasztalatok, érdekességek megbeszélése. A foglalkozásvezető vezetésével történik, minden csoporttag hozzászólhat, kérdezhetnek és önmaguk számára is tanulságokat vonhatnak le.
- *egyéni vagy páros feladatmegoldás:* Kisebb, rövidebb feladatok megoldása kapcsán hatékony módszer, mivel az elmélet gyakorlatba való átültetését segíti elő úgy, hogy közben a kreativitást, problémamegoldó készséget és a másikkal való együttműködés kompetenciáját erősíti.
- *csoportmunka:* a résztvevők (a plénium), a program ideje alatt tervezett módon, egy előre meghatározott feladatot, 3-4 fős kiscsoportra bontva, a foglalkozásvezető részvétele nélkül, együttműködve oldanak meg. A csoportmunka szakaszai után a kis csoportok eredményeikről a pléniumban kölcsönösen tájékoztatják egymást, a csoportmunka során végzett munka eredményeiről, következtetéseiről. A nagyobb mérvű, bonyolultabb feladatok megoldása kapcsán hatékony módszer, mivel a részfeladatok aprólékos begyakorlása mellett, egy egész folyamat átláthatóságát segíti elő, úgy, hogy közben a résztvevőt toleranciára, kollektív együttműködésre, konfliktuskezelésre és kompromisszumkészségre ösztökéli.
- *drámapedagógia:* a módszert alkalmazva olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel a résztvevők, amelyek egymás mélyebb megismerését segíti elő, valamint elkezd bevezetni a média- és internetbiztonság témáját. A fiatalok végig a drámapedagógus felügyelete és kontrollja mellett dolgoznak.

A média- és drámapedagógia módszereit alkalmazva, olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel, amelyek a kortárs csoportjaikban előfordulhatnak, és amelyek leghalmozottabban jelennek meg az adott célcsoportban.

Eszközök:

Technikai eszközök: laptop, hangfal, vetítővászon, projektor, pendrive, tabletek a témához illő szemléltető eszközök. Illetve egyéb eszközök a résztvevők számára: jegyzetfüzet, tollak, ceruzák, flipchart, dokumentumsablonok, postitek, filctollak, sokszorosított feladatlapok.

Felhasznált és ajánlott szakirodalom:

- Bene Viktória – Fegyverneki Gergő (2017): Hogyan tanítsuk tréningen és tanórán az etikus mobilhasználatot? In. (Aknai Dóra Orsolya – dr. Fehér Péter szerk.): *Mobil – világ – iskola. Válogatott tanulmányok az I. Mobil eszközök az oktatásban konferenciáról*. Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó 192-199. oldal
- Dr. Bajner Mária: A verbális és nem verbális kommunikáció. Nemzeti szakképzési és Felnőttképzési Intézet
- Előd Nóra (1993): *Add tovább!*, Drámajátékgyűjtemény kisiskolásoknak, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest.
- Fegyverneki Gergő (2017): *A kaméleon pedagógus így csinálja. Inspiráló ötletek modern pedagógusoknak*. Budapest, Neteducatio Kft.
- Gabnai Katalin (1987): *Drámajátékok*, Tankönyvkiadó, Budapest.
- Gary Kroehnert (2005): 102 extra tréninggyakorlat. Z-Press Kiadó
- https://www.teachtoday.de/hu/Teszteld_magad/2012_Teszt_9_12.htm?tqr=17661
- <https://www.youtube.com/watch?v=wS9-qS0j3B0>
- Kaposi László (1993): *Játékkönyv*, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest.
- Kaposi László (1995): *Drámapedagógiai olvasókönyv*, Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest.

Melléklet: 5 alkalmas képzés szakmai foglalkozási tervei

Foglalkozási terv Téma: A kommunikáció, mint a közösségfejlesztés eszköze				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Ráhangolódás	A téma megnevezése, a szakmai program céljának ismertetése: a társas kapcsolatok személyességének, közvetlenségének fontossága.	Megbeszélés	-
20	Beszéljünk szavak nélkül!	A résztvevők körben ülnek és érzelmeket közvetítenek mimikával, melyet a mellette ülő megfejt, majd folytatódik a sor egészen a kör végéig.	Egyéni feladat	-
35	Testbeszéd, mimika	A résztvevők 3, egyenként 4 fős csoportokat alkotnak. Feladatlapokat kapnak, amelyeken különböző testhelyzetek, emojik vannak. Feladatuk a testbeszéd felismerése, beazonosítása, arcképekhez érzelmek kapcsolása-jelentésének meghatározása. A megfejtett testhelyzetekről, érzelmekről milyen analóg helyzet jut eszükbe. Egyet válasszanak ki és játsszák el! <i>(A feladat elvégzéséhez szükséges feladatlap a mellékletben található.)</i>	Csoportmunka, brainstorming	Feladatlapok, interaktív tábla, kép- és szókérttyák
25	Testbeszéd, mimika	A csoportfeladatok ismertetése, a jelenetek eljátszása, megbeszélése, értékelése.	Megbeszélés, Jelenet	-
25	Tátika sablon elkészítése	A gyerekek egyénileg elkészítik az előre kinyomtatott tátika sablont: hajtogatás, vágás, a produktum elkészítése. <i>(A feladat elvégzéséhez szükséges sablon a mellékletben található.)</i>	Egyéni feladat	12 db előre kinyomtatott tátika, ollók
35	A játék kipróbálása	A gyerekek párokban kipróbálják a játékot.	Páros feladat	-

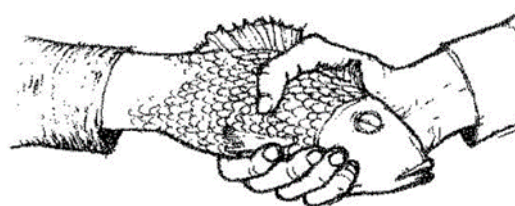
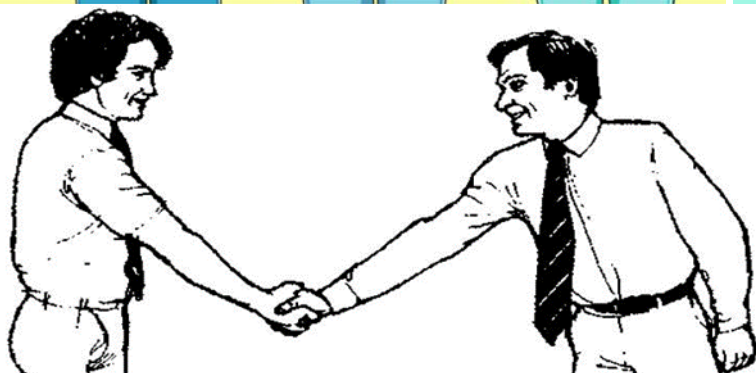
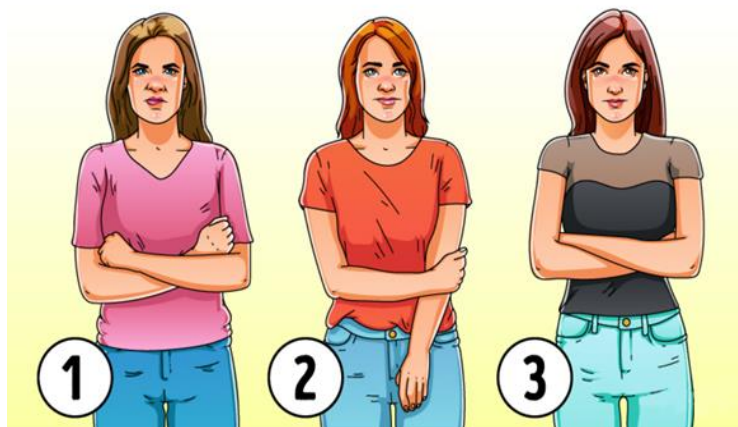
25	A foglalkozáson tanultak összegzése: hogyan tudod ezt társaid számára továbbadni, mit mondasz el nekik a ma tanultakról?	Mindenki elmondja észrevételeit, a tapasztalatokat összegezve megfogalmazzák a kitűzött célt: társaik figyelmét is fel kell hívni az internet- és média használat közben leselkedő veszélyekre, a tudatos használóvá válás fontosságára.	Egyéni beszámolók	-
----	--	--	-------------------	---

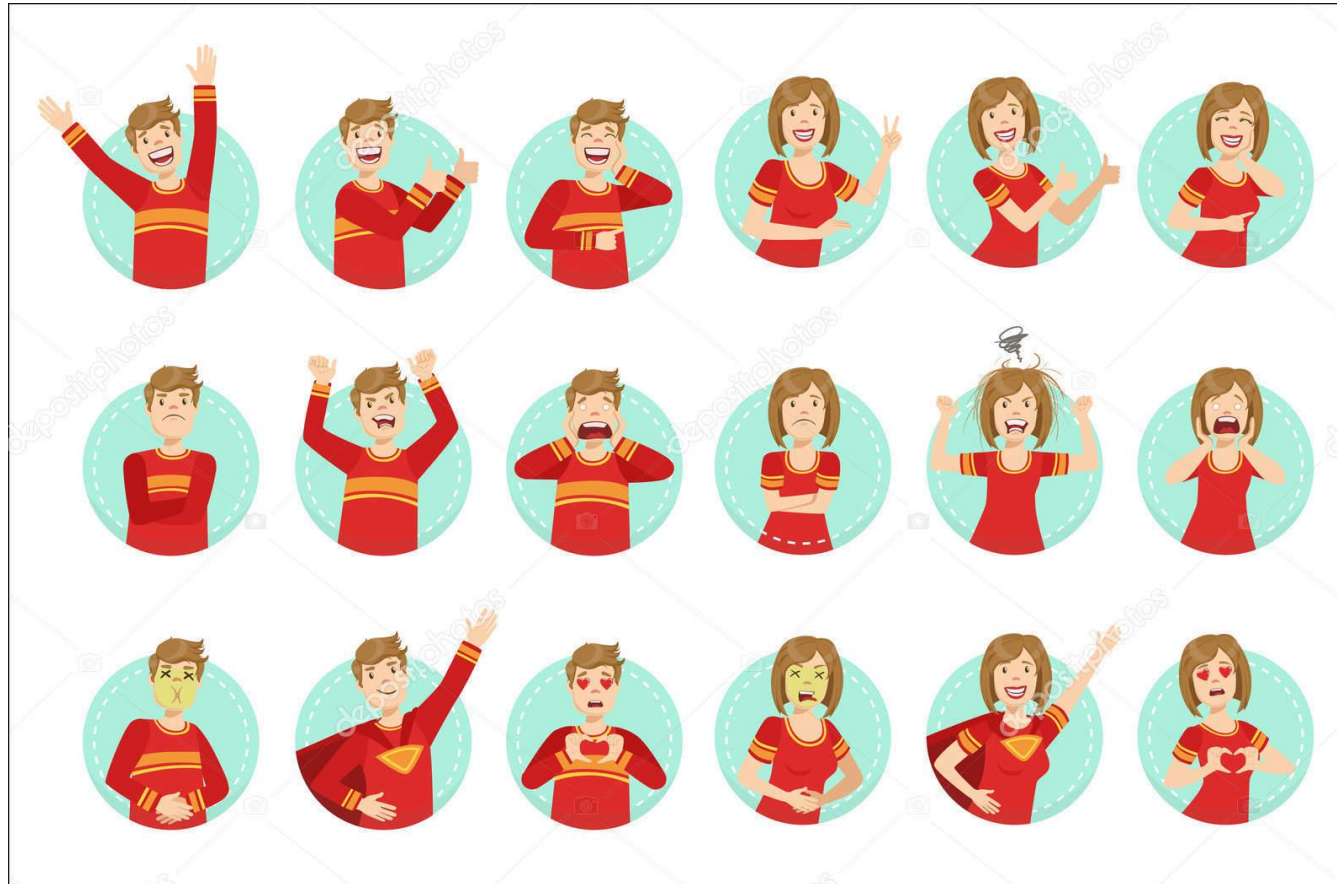
Mellékletek:

1. Emojik



2. Testhelyzetek

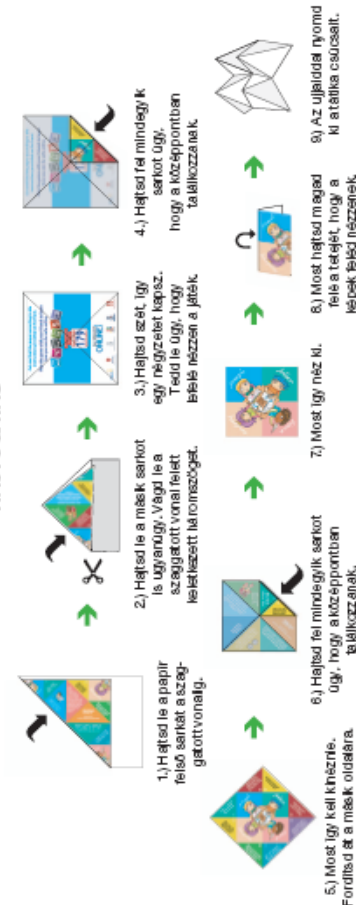




1. Tátika sablon



HAJTOGATÁS



Foglalkozási terv Téma: Bűnmegelőzés a drámapedagógia eszközeivel				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Ráhangolás	A tréner és a csoporttagok összefoglalják a program eddigi eseményeit.	Megbeszélés	-
15	Sajnos- Szerencsére játék	A csoporttagok kötött mondatkezdéssel fejezik ki a programhoz kötődő gondolataikat. (A feladat elvégzéséhez szükséges játékleírás a mellékletben található.)	Egyéni feladat	-
25	Mozgásos játékok	A csoporttagok a mozgásos drámajátékokban vesznek részt. Fontos a szabálytartás, a gyors feladatmegoldás. A játékokkal előkészítjük az emberi kapcsolatok, a közösségi magatartási kérdéskört. Játékok: Hogy tetszik a szomszédod? Mellettem egy üres hely.... Cápa, Zsipp-zsupp (A feladat elvégzéséhez szükséges játékleírás a mellékletben található.)	Egyéni feladat	-
15	Érzékszervi játékok A látás játécai	Az érzékszervi játékok célja, hogy a csoport tagjai játékos önismeret, tapasztalat útján kapjanak képet érzékszervei tulajdonságaikról. A játékkal természetes úton, játékos formában és környezetben fejlesztjük a különböző érzékszerveinket. A foglalkozáson a látás érzékszervi fejlesztő játékokból a következő került sorra: Mi változott? (A feladat elvégzéséhez szükséges játékleírás a mellékletben található.)	Csoportos feladat	-
15	A megfigyelés játékai	Az érzékszervi játékok célja, hogy a csoport tagjai játékos önismeret, tapasztalat útján kapjanak képet érzékszervei tulajdonságaikról. A játékkal természetes úton, játékos formában és környezetben fejlesztjük a különböző érzékszerveinket.	Csoportos feladat	-

		A foglalkozáson a „gyilkosok” játékokból merítettünk néhányat: Ki a gyilkos? Ki a rendőr? (A feladat elvégzéséhez szükséges játékleírás a mellékletben található.)		
15	Közösségépítés Kapcsolatépítés	A csoport tagjai egymáshoz közel rendezetlenül állnak. Csukott szemmel mindkét kezükkel fogjanak meg egy-egy másik kezét. (A játékvezető nyitott szemmel eleinte körbejárhat, és segíthet mindenkinek.) Ha túlságosan egyszerű lenne a csomó, vagy kisebb zárt kör alakulna ki, akkor a játékvezető egy-két kézfogást megváltoztathat. Amikor kész a „csomó”, a csoport tagjai kinyitják a szemüket, és céljuk az, hogy - egyetlen kézfogás elengedése nélkül - kibogozzák a csomót és egy nagy kört alkossanak. Előfordulhat, hogy a bogozás közben a játékosoknak szokatlan, sőt kényelmetlen testhelyzeteket kell felvenniük. Célok: együttműködési készség fejlesztése, csapatépítés, probléma megoldási képesség fejlesztése, csoporton belüli nonverbális kommunikáció fejlesztése, kreatív gondolkodás fejlesztése, csoporttudat kialakítása, fejlesztése. (A feladat elvégzéséhez szükséges játékleírás a mellékletben található.)	Csoportos feladat	-
50	On-line csoport létrehozása „mintha”-helyzetben	A csoport tagjai „mintha” helyzetben létrehoznak egy facebook-os on-line közösségi csoportot. A közösségi csoport létrehozásának lépései: - a csoport tagjai, milyen feladatok ellátására „állnak össze”, milyen célokat szeretnének elérni milyen tevékenységekkel - kívánt tevékenységek megfogalmazása - az on-line csoport létrehozásának célja, pontos megfogalmazások - névválasztás - logótervezés - „küldetésnyilatkozat” - a csoporthoz való kapcsolódás feltételei - a csoport on-line bemutatkozása - feladatmegosztás a csoporton belül, munkamegosztás, felelősségvállalás	Kiscsoportos feladatok, Megbeszélés	tollak, filcek, csomagolópapír, írólap
10	Értékelés	A csoport tagjai számot adnak arról, hogyan érezték magukat az on-line csoportban, mit látnak a legfontosabbnak, milyen egyéb fejlesztési ötleteik vannak.	Megbeszélés	-
20	A foglalkozás zárása	Verbális jelekkel értékeljük a mai képzési nap hasznosságát: kézfeltartás és fokozatai. A tréner és a csoporttagok összefoglalják a program eddigi eseményeit.	Megbeszélés	-

Mellékletek:

1. Kötött mondatkezdések (játékleírás)

Leírás: A befejezetlen mondatok véleményünk kifejezésekor remekül használhatóak. A meghatározott sajnos-szerencsére mondatkezdésekkel képet kap a játékvezető/tréner a csoportnak a programhoz való kapcsolódásainak helyzetéről.

(cél: önismeret, csoportismeret)

2. Mellettem egy üres hely (játékleírás)

Körben ülünk. Egy üres szék van a körben, a játékvezető mellett. Ő indítja a játékot, a „Mellettem egy üres hely, gyere XY foglald el” rigmusra. A megszólított játékosnak át kell ülnie a székre. A helye megüresedett, így az üres szék mellett ülő két játékos valamelyike – amelyik gyorsabb – hívja a következő játékost maga mellé. A játékot nehezíthetjük, ha az irány bemondását is kérjük a játszóktól: Jobbra tőlem van egy hely, vagy Balra tőlem van egy hely...

3. Hogy tetszik a szomszédod? (játékleírás)

Kört alkotunk. A nevek körbemondása után a játékvezető felteszi valakinek a "Hogy tetszik a szomszédod?" kérdést. Az adekvát válasz: "Nekem tetszik a szomszédom A és B, de jobban tetszik C és D". Ezután C és D helyet cserél a két korábbi szomszédal, A-val és B-vel. A játékvezető ezután másnak teszi föl a kérdést.

4. Cápa (játékleírás)

A játékosok körben állnak. A játékvezető a „cápa”, aki közeledik a kör középpontjától, hogy valakit levadásszon! A társai úgy menthetik meg, ha bekiabálják a nevét! Ha sikerül levadászni, a levadászott játékos lesz a játékvezető!

5. Zsipp-zsupp (játékleírás)

Körben állunk. A játékvezető a kör közepén áll. Ha valakire rámutat, és azt mondja, hogy „zsip”, akkor annak a tőle jobbra álló nevét kell mondania. Ha azt mondja, hogy „zsup”, akkor a balra állót, és ha azt mondja, hogy „zsip-zsup”, akkor mindenkinek új helyet kell magának találnia. Aki elrontja, az áll be a kör közepére.

6. Mi változott? (játékleírás)

Önkéntes alapon a megfigyelő – miután mindenkit alaposan megfigyelt – kimegy a teremből. (Célszerű, ha a csoport minden tagja kipróbálja a megfigyelő szerepet.) Ruházatot, frizurát, kiegészítőket kell elsősorban szemrevételezni. A bent maradottak megegyezés alapján 1-5 dolgot megváltoztatnak magukon. Például valaki, feltűri a pulóver ujját, más leveszi a cipőt, esetleg az addig összefogott haját kiengedik, helyet cserélnek stb. Megegyezés szerint a testtartás megváltoztatása is számíthat változásnak.

A megfigyelnek – visszatérése után - meg kell állapítania, hogy ki miben változott.

A figyelem elemeinek fejlesztése:

- A figyelem terjedelme: hány tárgyra, hány különböző szempontra, tulajdonságra tudunk egyszerre egy időben figyelni.
- A figyelem tartóssága: mennyi ideig vagyunk képesek figyelni, mennyi ideig vagyunk képesek egy dologgal foglalkozni.

- A figyelem megosztása: hogyan tudjuk váltogatni a figyelmünket egyik dologról a másikra.

7. Kacsintós gyilkos (játékleírás)

A csoport tagjai körben ülnek vagy állnak, hogy mindenki láthassa a másikat. Laphúzással döntjük el, hogy ki lesz a gyilkos. Természetesen csak a gyilkos tudja magáról, hogy gyilkos, a többiek csak saját magukról tudják, hogy nem azok.

A gyilkos természetesen tud gyilkolni, mégpedig úgy, hogy rákacsint valakire. Ha valaki észreveszi, hogy rákacsintottak, akkor összeesik, hörögni kezd, meghal. Lényeg, hogy semmilyen módon nem árulhatja el, hogy ki gyilkolta meg.

A potenciális áldozatok figyelik a többi játékost és ha meglátják, hogy valaki (a gyilkos) egy társukra kacsint, akkor azt kiáltják, hogy 'Gyanakszom'. Ha már ketten jelezték, hogy gyanakodnak, akkor egyszerre rámutatnak a feltételezett gyilkosra. Ha eltalálták, akkor vége a játéknak. Ha nem, akkor ők esnek ki és folyik tovább a játék, amíg csak 2 ember marad (a gyilkos és egy ártatlan).

Változat:

A játékosok között kisorsolnak egy rendőrt és egy gyilkost. Senki sem tudja a többiek közül, melyikük a rendőr, illetve a gyilkos. A gyilkos rákacsint a többiekre, aki észreveszi, hogy rákacsintott, köteles meghalni. Ha a rendőr észreveszi, ki a gyilkos, megfogja (rászól). A gyilkos feladata minél több embert meggyilkolni. Ha a rendőrré kacsint, csapdába esett. A rendőr feladata a gyilkost mielőbb megfogni. A többiek nem segíhetnek a rendőrnek.

8. Gordiuszi csomó (játékleírás)

A csoport tagjai egymáshoz közel rendezetlenül állnak. Csukott szemmel mindkét kezükkel fogjanak meg egy-egy másik kezét. (A játékvezető nyitott szemmel eleinte körbejárhat, és segíthet mindenkinek.) Ha túlságosan egyszerű lenne a csomó, vagy kisebb zárt kör alakulna ki, akkor a játékvezető egy-két kézfogást megváltoztathat. Amikor kész a „csomó”, a csoport tagjai kinyitják a szemüket, és céljuk az, hogy - egyetlen kézfogás elengedése nélkül - kibogozzák a csomót és egy nagy kört alkossanak. Előfordulhat, hogy a bogozás közben a játékosoknak szokatlan, sőt kényelmetlen testhelyzeteket kell felvenniük.

9. A pillanat megjelölése (játékleírás)

Az ún. reflektív jellegű konvenciók közé soroljuk, amelyek alkotóak, kreatívak a témához kapcsolható cselekvések tovább gondolását segítők.

Foglalkozási terv Téma: Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Ráhangelódás	Mi is az az internet?	Megbeszélés	-
15	Kérdések	Milyen módszerekkel, eszközökkel csatlakozhatunk a világhálózhoz?	Megbeszélés	-
25	Önálló munka	Weboldalak, amiket a mindennapok során használunk. A táblára felírjuk, hogy mely appok kerülnek elő a mindennapok során, majd átbeszéljük, hogy ezeknek milyen veszélyei lehetnek. • Facebook, Youtube, Instagram • TikTok, Snapchat	Egyéni feladat	Tábla, táblafilc
20	Átbeszélés	A biztonság alapja a megfelelő védekezés. Az adatvédelem alapjainak az ismertetése. Miért fontos megvédenünk az információkat?	Előadás, megbeszélés	-
20	Előadás	A megfelelő jelszó kiválasztásának a fontossága. Milyen a ténylegesen biztonságosnak tekinthető jelszó? (ötletelés)	Önálló munka	Papír, ceruza

35	Alapfogalmak, szabályok	Modern problémák taglalása, az internettel kialakult gondok, és azokra utaló kifejezések megismerése. - oversharing – túl sok információ megosztása - cyberbullying – online zaklatás - adathalászat – érzékeny adatok kiadása álloldalakon > kamu e-mailekből megnyitható linkek - Facebook depresszió – a depresszió kialakulásának fokozása a közösségi oldalak által - lájkvadászat – másoknak való megfelelési kényszer - fantomcsengés – pszichés hatások - kihívások - YouTube veszélyei - Superman szindróma – kettős személyiség - FOMO – félelem az eseményekből való kimaradásból - JOMO – a kimaradás élvezete, a FOMO ellentéte - FOBO – bizonytalanságból eredő kimaradás a jó dolgokból - youtuber, vlogger – privat szféra megőrzése Az online problémák megfelelő kezelése. Posztolás veszélyeiről szóló felvétel megtekintése. A gyerekek eljátszanak egy klasszikus online zaklatási esetet kétféle kimenettel.	Megbeszélés, csoportos feladat	Számítógép, Projektor
40	Facebook-profil	Csoportosan létrehozunk a foglalkozás résztvevői egy Facebook-profilt, melynek a beállításait részletesen átbeszéljük, lépésről lépésre megnézve, miként kell a lehető legjobb biztonságot szem előtt tartva egy fiókot menedzselni. A felhasználói fiók megalkotásának és beállításának folyamata: - név és regisztrációs adatok megfelelő megválasztás - a biztonságos jelszó legfontosabb jellemzői - beállítások pontról pontra bemutatása - adatvédelmi szekció alapos elemzése - hírfolyam-beállítások kiemelt kezelése - tevékenységnapló használatának megismerése - bejegyzések létrehozásakor a legfontosabb lépések átvétele	Csoportos feladat	Számítógép
10	Levezetés	Szituációs gyakorlat a frissen tanult ismeretek felhasználásával.	Csoportos feladat	-

Foglalkozási terv

Téma: Esetmegbeszélés az internet- és a médiabiztonság témakörében

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
20	Két igaz egy hamis	Megkérjük a résztvevőket, hogy álljanak körbe és mondjanak magukról két igaz és egy hamis állítást. A feladat, hogy a csoporttagok kitalálják, hogy a beszélő melyik állítása áll távol a valóságtól. A beszélő dönti el, hogy ki következzen a csoportból oly módon, hogy a következő csoporttagnak adja tovább a stresszlabdát. Az első állítást a képző mondja el magáról, hogy példaként szolgáljon a résztvevőknek.	Plenáris feladat	stresszlabda/kisebb méretű labda
20	Táborban tanultak felidézése	Megkérjük a résztvevőket, hogy 3-4 fős kis csoportokban idézzék fel a táborban tanultakat és gondolattérképen/ fűrtábrán ábrázolják a legfontosabb kulcsszavakat, majd ezeket együtt is megbeszéljük közös nagy gondolattérkép segítségével.	Csoportos feladatmegoldás, plenáris	Flipchart papír, színes filcek

60	Esetmegbeszélés	A csoporttal a képző esetmegbeszélést folytat, aminek célja, hogy feltérképezzük, hogy a legutóbbi találkozás óta történt-e valami kirívó (pl. zaklatás, álhír, egészségesebbénél hosszabb online jelenlét) a saját vagy a környezet internethasználati szokásaikkal kapcsolatban. Példák az esetmegbeszélés szempontjaira: 1) Mi történt? 2) Kivel történt? 3) Hogy reagált a környezet? 4) Mit lehetett volna tenni? Milyen megoldások lehetnek ebben a helyzetben? A képző folyamatosan reflektál az elhangzottakra, amelynek a fő célja a diákok tudásának elmélyítése, szemléletének formálása.	Plenáris feladat	-
----	-----------------	--	------------------	---

50	Plakátkészítés az internetbiztonságról tanultak elmélyítésére	A tanulók 3-4 fős kiscsoportokban a megadott téma alapján plakátokat/képregényt/gondolattérképet/szófelhőt készítenek. A lényeg, hogy kreatív módon ábrázolják a tanultakat. Erre megadott időt adunk. A letelt idő után a résztvevőknek be kell egymás előtt mutatniuk a plakátokat, amit közös megbeszélés, kortárs- és önértékelés követ. Példa a megadható témákra: • Zaklatás elleni szabályzat elkészítése • Mennyit érdemes magunkról megmutatni az interneten? • Milyen előnyei vannak az internetnek? • Milyen hátrányai lehetnek az internetnek? • Az elektronikus zaklatás szereplői • Zaklatás típusai	Csoportos feladatmegoldás	Flipchart papír, színes filcek
30	Zárókör - kilépőkártya	A tréner megkéri a résztvevőket, hogy post it papírra írja le azt az egy-két kulcsszót, ami jellemzi azt, hogy hogyan érezte magát az adott foglalkozáson, mi volt a legérdekesebb, legelgondolkodtatóbb számára. Miután egyénileg elkészültek vele, megkérjük őket, hogy egyenként ragasszák ki és osszák meg a csoporttal is a tapasztalataikat.	Egyéni és plenáris feladatmegoldás	színes filcek, post it papírok

Foglalkozási terv Téma: Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Ráhangolás	A tréner és a csoporttagok összefoglalják a program eddigi eseményeit.	Megbeszélés	-
15	Ismétlés	A tréner és a csoporttagok felelevenítik az internetbiztonságról tanultakat.	Megbeszélés	-
15	Szófelhő készítése	A média fogalmának körbejárása.	Egyéni feladat	Filctoll, tábla
20	Médiafogyasztási szokások feltérképezése	A csoport médiafogyasztási szokásainak feltérképezése kérdések segítségével, ezek adják majd a kiindulási pontot a foglalkozás további részéhez.	Egyéni feladat, megbeszélés	Kinyomtatott kérdőívek, toll, ceruza
20	A reklámok veszélyei	A reklám fogalmának, céljának tisztázása. Annak megbeszélése, hogy miért lehet az ember egyszerre fogyasztó és árucikk is. A manipuláció és a befolyásolás közötti különbségek tisztázása. A médiaszabályozás reklámra vonatkozó paragrafusainak megismerése.	Megbeszélés	ppt

15	Reklámalemzés	Egy a gyerekek által is ismert reklám elemzése a következő szempontok szerint: • Kiknek szól? • Milyen eszközöket használ? • Mit reklámoz? • Van-e különlegessége?	Megbeszélés	Projektor, laptop, toll, papír
10	Reklámtervezés	A tanulók 3 csoportot alkotnak, és tervezniük kell egy reklámot, ha akarják, el is játszhatják azt. Miután minden csoport előadta a tervezetét, értékeljük a produkciókat, és következtetéseket vonunk le arról, hogyan védekezhünk a reklámokkal szemben.	Csoportmunka, megbeszélés	Papír, toll
10	Egészséges testkép	Annak tisztázása, hogy a média miképpen befolyásolja a saját magunkról és másokról alkotott véleményünket. A változó testkép, a sztereotípiák fogalmának tisztázása.	Megbeszélés	ppt
20	Képretusálás	Három csoportot alkotunk, a csapatok feladat, hogy készítsenek magukról képet, majd szerkesszék át azt. Miután elkészültek a képek, megtekintjük őket, és megfogalmazzuk azt, hogy a média miképpen tudja módosítani, befolyásolni a szépségről alkotott véleményünket. A feladat végén azt is tisztázzuk, hogyan védhetjük ki azt, illetve hogyan segíthetünk másoknak abban, hogy ne a média által közvetített testképet akarja követni.	Csoportmunka, megbeszélés	Mobiltelefon, képszerkesztő program.
10	Pletykás játék	A pletykás játék eljátszása. Játékszabály: a tréner papíron odaad egy hírt az egyik diáknak, ő elolvassa, majd továbbítja a hírt a következő diáknak. A hír szépen lassan eljut minden diákhoz. A végén a legutolsó diák elmondja, hogy ő milyen információt kapott meg.	Csoportmunka	Lejegyzett hír

15	Hírek és álhírek	A játék során levont következtetések segítségével tisztázzuk, mi a különbség a hír és az álhír között. Majd a tréner ismerteti néhány kutatási eredményt, és egy infografika segítségével elemzik, hogy lehet védekezni az álhírekkel szemben.	Megbeszélés	ppt
5	Teszt kitöltése	Egy teszt kitöltése, amely arról szól, hogyan védekezhetünk a különböző médiumok veszélyeivel szemben. Annak megvitatása, hogyan válhatunk kritikus és tudatos médiafogyasztóvá.	Egyéni munka, megbeszélés	Kivetített teszt
5	Értékelés	Minden diák elmond egy mondatot arról, hogy mit visz magával a mai foglalkozásról.	Megbeszélés	-
5	A foglalkozás zárása	A diákok reklámfigurák segítségével értékelik a mai foglalkozást.	Megbeszélés	Kinyomtatott reklámfigurák.

Mellékletek:

1. PowerPoint-bemutató



Médiabiztonság

Mi a média?

A tömegtájékoztatási eszközök és intézmények összessége.



Reklámok

- ▶ Fogasztó és árucikk
- ▶ Manipuláció – befolyásolás
- ▶ Médiaszabályozás



Egészséges testkép

- ▶ Sztereotípiák
- ▶ Testideál
- ▶ Szelfik, retusált fotók



Hír vs. álhír

Manapság az európaiak [közel fele](#) (46%), a magyarok pedig több mint fele elsősorban a közösségi médiában olvassa és onnan osztja meg a híreket – általában anélkül, hogy leellenőrizné a forrásukat. Riasztó, hogy [felmérések szerint](#) tízből hat (!) hírt elolvasás nélkül osztanak meg.

KÜZDELEM AZ ÁLHÍREK ELLEN

Hogyan ismerheted fel az álhíreket (fake news)?



MEGBÍZHATÓ A FORRÁS?
Nézd meg az oldal impressumát, és győződj, ha hírrelélkedés nem, ha a végére! Ellenőrizd a hírt más forrásból is! Győződj, ha a szerzője írt, vagy ha az oldal neve hasonlít valamely ismert hírrelélhez.



ELLENŐRÍZD A SZERZŐT!
Nézd meg, ki jegyezte a cikket – ha névtelen, az gyanús. Híreket? Ha valódi újságíró írta, biztos megtalálod korábbi cikkeket.



NÉZZ UTÁNA A HIVATKOZÁSOKNAK!
Kattints rá a hivatkozásokra – győződj, meg róla, hiteles-e. Valódi szakértőtől származnak az idézetek? Anonim vagy nem beazonosítható szakértőtől gyűjtökd?



ELLENŐRÍZD A DÁTUMOT!
Győződj meg róla, hogy a cikk aktuális, és nem egy korábbi hírt használják fel újra a közéleti médiában. Korábbi híreket ismételt megosztása felesleges zűrzavarokat kelt.



NEM EGY VICCOLDALT NÉZEL?
A vicces néha abszurdra hajlik – de azért győződj, ha valami szokatlanul alacsony hitelességi tényező. Az oldal és a szerző ellenőrzése segíthet eldönteni, hogy szatíra-e vagy nem.



NE ADD TOVÁBB GONDOLKODÁS NÉLKÜL!
Egy kutatás alapján többet lehet olvasni olvasás nélkül megosztva a közösségi médiában megjelölt híreket. Ne dőlj be a cikkeket címeinek, mindig ellenőrizd a hírt, mielőtt továbbadod!

Az elemzett reklám linkje: <https://www.youtube.com/watch?v=wS9-qS0j3B0>

A foglalkozás végén kitöltendő teszt linkje: https://www.teachtoday.de/hu/Teszteld_magad/2012_Teszt_9_12.htm?tqr=17661

TEMATIKA

Programelem megnevezése:

Kortárs játékvezető és közösségsegítő képzés (5 alkalom x 6 óra)

Célcsoport/résztvevők jellemzői:

A képzés célcsoportja azoknak a fiataloknak a köre, akik vállalták, hogy az Ifjúsági bűnmegelőző közösség-szervező programban részt vesznek. A képzésben résztvevők köre:

A képzésben egy korosztály képviselteti magát: középiskola 10-12. évfolyamos tanulói.

Célok:

- A projektbe bevont célcsoporttagok együttműködési készségének és csapatszellemének erősítése, a résztvevők és mentor tanáraik közötti bizalom megszilárdítása.
- A résztvevők érzékenyítése és ismereteinek bővítése internetbiztonsággal, médiabiztonsággal és közösségfejlesztéssel kapcsolatos témakörben akár külső szakértők és előadók bevonásával.
- A résztvevők elméleti tudásának megerősítése a fent említett témakörökben azzal a céllal, hogy a program további szolgáltatásait gördülékenyen és hatékonyan tudják végig vinni.
- A résztvevők motivációjának és a projekt vállalt céljai iránti elköteleződésének megerősítése.
- A résztvevők ismerjék meg saját korcsoportjuk jellemzőit, a problémák feltárásának lehetőségeit, megoldási módokat, a közösségsegítő, közösségépítő munka alapjait, konfliktuskezelési, motiválási technikákat. Fontos a kommunikációs készség fejlesztése, a verbális, nonverbális technikák elsajátításával váljanak képessé társaik pozitív irányba történő befolyásolására.
- A résztvevők felkészítése, információk átadása az Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező további szolgáltatásai kapcsán.

Tartalmi egységek:

Alkalmak/napok	Téma
1. alkalom	Kortárs segítség alapjai
2. alkalom	Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében I.
3. alkalom	Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében II.
4. alkalom	Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében
5. alkalom	Esetmegbeszélés

Időpont(ok), időtartam:

A képzés 5 alkalommal, alkalmanként 6 órás szakmai programmal valósul meg. Egy tanulási óra 45 perc időtartamú.

Helyszín(ek):

A megfelelő helyszín interaktív oktatóterem a csoport számára, ami infrastruktúráisan és infokommunikációs eszközökkel jól felszerelt, a foglalkozások kapcsán szükséges teremátrendezések a mobil bútoroknak és a hely tágasságának köszönhetően könnyen kivitelezhető.

Módszerek:

A képzések alkalmával eltérő módszereket alkalmazunk, annak érdekében, hogy minél változatosabbá tegyük az alkalmakat, illetve, hogy a résztvevők is többféle gyakorlattal találkozzanak, ami a téma elsajátítását is nagyban elősegíti.

Ezek a módszerek a következők:

- *előadás:* Az elméleti ismeretek átadásához használt frontális módszer, mely segíti a logikai és ok-okozati kapcsolatok felvázolását és megértését. Illetve kiindulási alapot képez a gyakorlati felhasználhatósághoz és az ezzel kapcsolatos kompetenciák fejlesztéséhez.
- *megbeszélés:* A képzés során a témával kapcsolatosan előzetes ismeretekre épülő élmények, tapasztalatok, érdekességek megbeszélése. A foglalkozásvezető vezetésével történik, minden csoporttag hozzászólhat, kérdezhetnek és önmaguk számára is

tanulásokat vonhatnak le.

- *egyéni vagy páros feladatmegoldás*: Kisebb, rövidebb feladatok megoldása kapcsán hatékony módszer, mivel az elmélet gyakorlatba való átültetését segíti elő úgy, hogy közben a kreativitást, problémamegoldó készséget és a másikkal való együttműködés kompetenciáját erősíti.
- *csoportmunka*: a résztvevők (a plénium), a program ideje alatt tervezett módon, egy előre meghatározott feladatot, 3-4 fős kiscsoportra bontva, a foglalkozásvezető részvétele nélkül, együttműködve oldanak meg. A csoportmunka szakaszai után a kis csoportok eredményeikről a plénumban kölcsönösen tájékoztatják egymást, a csoportmunka során végzett munka eredményeiről, következtetéseiről. A nagyobb mérvű, bonyolultabb feladatok megoldása kapcsán hatékony módszer, mivel a részfeladatok aprólékos begyakorlása mellett, egy egész folyamat átláthatóságát segíti elő, úgy, hogy közben a résztvevőt toleranciára, kollektív együttműködésre, konfliktuskezelésre és kompromisszumkésziségre ösztökéli.
- *drámapedagógia*: a módszert alkalmazva olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel a résztvevők, amelyek egymás mélyebb megismerését segíti elő, valamint elkezdje bevezetni a média- és internetbiztonság témáját. A fiatalok végig a drámapedagógus felügyelete és kontrollja mellett dolgoznak. A média- és drámapedagógia módszereit alkalmazva, olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel, amelyek a kortárs csoportjaikban előfordulhatnak, és amelyek leghalmozottabban jelennek meg az adott célcsoportban.

Eszközök:

Technikai eszközök: laptop, hangfal, vetítővászon, projektor, pendrive, tabletek a témához illő szemléltető eszközök. Illetve egyéb eszközök a résztvevők számára: jegyzetfüzet, tollak, ceruzák, flipchart, dokumentumsablonok, postitek, filctollak, sokszorosított feladatlapok.

Felhasznált és ajánlott szakirodalom:

- Bene Viktória (2019): Az internetbiztonság oktatása a digitális generációra hangolva. In. (Polonyi Tünde - Abari Kálmán - Szabó Fruzsina): Innovációk az oktatásban. Budapest, Oriold Kiadó, 285-296. oldal
- Bajomi – Lázár Péter (2008): Média és társadalom. Budapest, Antenna Könyvek

- Balog Gyula – Beöthy Ádám – Hangyál Nikolett – Kövesi Györgyi – Kuremszki Andrea – László Zsuzsa – Lőrincz Noémi – Surányi Anna szerk. (2019): *Az EJHA/EJHACKNI Módszertani ötlettára emberi jogi nevelőknek*. Elérhetőség: <https://bit.ly/36Rbk7T> Utolsó letöltés: 2020. január 31.
- Brander, Patricia – Gomes, Rui – Keen, Ellie – Lemineur, Marie-Laure – Oliveira, Bárbara – Ondráčková, Jana – Surian, Alessio – Suslova, Olena (2004): *Kompasz. Kézikönyv a fiatalok emberi jogi neveléséhez*. Európa Tanács. Elérhetőség: <https://bit.ly/2OgmZH0> Utolsó letöltés: 2020. január 31.
- Keen, Ellie – Georgescu, Mara (2014): *Böngésző. Emberi jogi neveléssel az online gyűlöletbeszéddel szemben*. Európa Tanács Elérhetőség: <https://bit.ly/31jIuMn> Utolsó letöltés: 2020. január 31.
- Digitális Család cikkei: <https://www.digitaliscsalad.hu/>
- Balog Gyula – Beöthy Ádám – Hangyál Nikolett – Kövesi Györgyi – Kuremszki Andrea – László Zsuzsa – Lőrincz Noémi – Surányi Anna szerk. (2019): *Az EJHA/EJHACKNI Módszertani ötlettára emberi jogi nevelőknek*. Elérhetőség: <https://bit.ly/36Rbk7T> Utolsó letöltés: 2020. január 31.
- Kenyeres Attila Zoltán (2014): *A médiamanipuláció boszorkánykonyhája*. magánkiadás
- Kenyeres Attila (2015): *Meghamisított valóság. A médiamanipuláció titkai*. magánkiadás
- Dr. Koncz István (2015): *Sikeres Trénerek Nagy Kézikönyve*. Budapest, Fitt Image Vezetőkiválasztó, Tanácsadó és Oktatási BT.

Melléklet: 5 alkalmas képzés szakmai foglalkozási tervei

Foglalkozási terv Téma: Kortárs segítés alapjai				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
30	A kortárssegítő foglalkozás bemutatása, időpontok egyeztetése	A foglalkozásnak ebben a részében ismételtén bemutatjuk a biztonság kedvéért a projekt főbb elemeit, a fiatalokra és mentortanáraikra váró teendőket a félév során. Kitűztük a foglalkozások időpontjait, felmértük a fiatalok érdeklődési területét, amelyet beépíthetünk a későbbi foglalkozások és esetgyakorlat alkalmába.	Megbeszélés	-
20	Ráhangolódás: Smiley vagy másnéven az emotikonok szerepe	A foglalkozás ráhangolódásához smiley figurákat használunk a következő célból: Egyrészt az online érzelmek kifejezésének egy alapvető módjával, azaz smiley figurákkal tájékozódunk a résztvevők adott érzelmi állapotáról, hangulatáról. Másrészt beszélünk a smiley figurák vagy emotikonok használatáról és a használatban jelentkező kulturális különbségekről. A feladat kapcsán bővítjük a fiatalok témával kapcsolatos tudását, továbbá az interkulturális képességeik is fejlődnek ezáltal. Lévé, hogy kortárssegítőket képzünk, akik a jövőben foglalkozásokat tarthatnak, a feladatot módszertani megbeszélés követi.	Egyéni feladat, plenáris megbeszélés	Emotikonokat ábrázoló papír
20	Csoportszabályok tisztázása	A fiatalokkal tisztázzuk, hogy milyen keretek, szabályok mentén fogunk az elkövetkező egy évben együtt dolgozni. A szabályokat közösen állítjuk fel, amihez a képzők és a leendő kortárssegítők is tartani fogják magukat. Ezt egy flipchart papírra írunk fel és folyamatosan jelen lesznek a foglalkozások folyamán. Kiemeljük a PASSZ lehetőség fontosságát, amelyet konkrét példákon keresztül érzékeltettünk. A feladatot módszertani megbeszélés követi, hiszen a résztvevők a jövőben kortárssegítők lesznek, akik maguk is tartanak internetbiztonság témában foglalkozásokat.	Plenáris feladat	Flipchart papír, színes filc
30	Formális, informális, nonformális tanulás	A résztvevőkkel megismertetjük a formális, informális és nonformális tanulás közötti különbséget, felmértük a fiatalok ezzel kapcsolatos tapasztalatait, pozitív és negatív élményeit.	Megbeszélés	-

30	A kortárssegítő feladatai	Brainstorming módszert alkalmazva összeszedjük, hogy mi a kortárssegítő feladata, kik vehetnek részt a kortárssegítésben, milyen módszereket alkalmazhatnak. A projekt keretében milyen feladatokat láthatnak el leendő kortárssegítőként.	Plenáris feladat	Flipchart papír/csomagolópapír, színes filc
40	A zaklatás jelenségéről	3 fős kiscsoportokban a résztvevők összeszedik és kreatív módon ábrázolják, miket tudnak a zaklatás résztvevőiről. A kategóriák, amiket egy-egy kiscsoport megtárgyal: áldozat, elkövető, bábáskodók. A kiscsoportos megbeszélés után a csoportok prezentálják egymásnak az elmondottakat. A képzők folyamatosan reflektálnak az elmondottakra, továbbá lehetőséget adnak a kiscsoportoknak, hogy kiegészítsék az elhangzottakat. Lévén, hogy kortárssegítőket képzünk, akik a jövőben foglalkozásokat tarthatnak így a feladatot módszertani megbeszélés követte.	Csoportos feladatmegoldás	Flipchart/csomagolópapír, post it papírok, színes filcek
30	Telefon	A terem közepére egy telefont teszünk (minél régebbi stílusú annál hangulatosabb). A csoporttagoknak név nélkül valakiről beszélniük kell a telefonba pl. jellemzést kell adniuk, közös emlékeket felidézni stb. A cél, hogy a másik fél magára ismerjen és felvegye a telefont Igen, tessék! beköszönéssel. Ez így folytatódik, amíg mindenki sorra nem kerül.	Plenáris feladatmegoldás	telefon
70	Esetelemzés (Ne tedd, mert csalódást okozhat a neted!) Forrás: Innovációk az oktatásban	A fiatalok három fős csoportokban dolgoznak. Minden csoportnak írnia kell egy valós/kitalált esetet, ami az internet- és médiabiztonság témaköréhez kapcsolódik és kifejezetten a zaklatás és a hagyományos iskolai zaklatás jelenségét mutatja be. A kiscsoportokban dolgozó leendő kortárssegítőknél a mentortanárok ismertetik az elemzési szempontokat, amely alapján majd bemutatják az eseteket a többi csoportnak. Elemzési szempontok: – mi történt? – a cyberbullying mely típusáról beszélhetünk? – mi jellemző az áldozatra? – mit csinált a környezet?	Csoportos feladatmegoldás	esetkártyák/újságcikkek

		– mit lehetett volna tenni? A képzők különös hangsúlyt fektetnek megoldási lehetőségek átbeszélésére és arra, hogy mit tehetnek kortárssegítőként, volt-e hasonló tapasztalatuk, amiket meg akarnak osztani esetleg a csoporttal. Fontos, hogy a feladat végére a diákok tisztában legyenek a környezet kiemelt szerepével, továbbá a báméskodó hatás jelenségével. A feladatot módszertani megbeszélés követ.		
30	Zárás	A zárás fő kérdése, hogy mi az, amit tanultak, mi az, amit magával vinnének a foglalkozásról, mi az, amit másképp csinálnának. Ehhez eszközként a Kórházsuli kártyáit használtuk, amely közül ki kell választania a diákoknak azt, amely a leginkább jellemzi az előző szempontokkal kapcsolatos érzéseiket. A feladat további hozadéka, hogy megismerkedhettek egy, a tréningeken ritkán használt eszközzel, a keletkezés körülményeivel, amelyek formálták a diákok szemléletét	Plenáris feladat	Kórházsuli kártyái

Foglalkozási terv Téma: Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében I.				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
20	Ráhangelés – Ember a fán	Ráhangelésképp és a fiatalok jelenlegi érzelmi állapotának felmérésére kiosztjuk a résztvevőknek az Ember a fán elnevezésű feladatlapot. Megkérjük a résztvevőket, hogy színezzék ki a lapon azt a figurát, amely kifejezi az aktuális állapotukat.	Egyéni feladat, plenáris megbeszélés	Ember a fán feladatlap
60	Az internet hatása az életünkre Forrás: Kompas	Bemelegítésként kérjük meg a résztvevőket, hogy 3 fős kiscsoportokban/párban beszélgessenek az internet használatának előnyeiről és hátrányairól. Erre maximum 10 percet szánjunk. Ezt követően kiosztjuk a segédleteket (pesszimista és optimista változat) a kiscsoportoknak/pároknak és megkérjük őket, hogy vitassák meg, melyik változat a legvalószínűbb, majd mutassák be az eseteket röviden a csoportnak és indokolják a döntéseiket és írják fel a kulcsszavakat a flipchart papírra. Erre kb. 30 percet szánunk. A hátralévő időben módszertani szempontból mondjuk el a csoportnak, hogy a feladat több részből áll, de a képzésben csak erre a két részre térünk ki. Majd kérdésekkel hozzuk felszínre a korábban már elsajátított tudásukat a médiaoptimista és a médiapesszimista szemléletmódról.	Csoportos és plenáris feladatmegoldás	segédletek másolatai, Flipchart papír, színes filcek
20	Quizziz	Az előző alkalom anyagának felelevenítése céljából egy élő tesztjátékot indítunk el, ahol kérdéseket teszünk fel az internetbiztonság, elektronikus zaklatás kérdéskörével kapcsolatban. A program elérhetősége, ahol elkészíthetjük a saját tesztünket: https://quizizz.com/	Plenáris feladat	Flipchart papír, színes filcek
20	Két igaz egy hamis	Körbe állunk és megkérjük a résztvevőket, hogy az internetezési szokásaikkal kapcsolatban mondjanak két igaz és egy hamis állítást. A csoportnak kell kitalálnia az adott tagról, hogy melyik állítás igaz és melyik hamis. A be szélő dönti el, hogy ki folytassa a feladatot oly módon, hogy neki fogja a stresszlabdát továbbadni. Érdekes,	Plenáris feladat	stresszlabda (de ha az nincs bármilyen kisebb méretű labda szóba jöhet)

		hogya a képző is megoszt magáról valamit a feladat legelején mintaként. A feladatot módszertani megbeszélés követi.		
60	(N)etikett Forrás: Ejhackni	Az óra célja az online és offline viselkedési szabályok megvitatása, a netikett, etikett be nem tartásának következményeinek, párhuzamainak megismerése. Vetítsük ki vagy írjuk ki valahova az Internet olyan, mint... mondatot. Ennek célja, hogy ráhangolódjunk és feltérképezzük a résztvevők gondolatait magáról az online térről. Ezt a feladatrészt lehet szóban, Mentimeter alkalmazással vagy post it papírok használatával is elvégezni. Miután ez megvan, megkérdezhetjük a csoportot, hogy az említettek közül melyik áll hozzájuk a legközelebb, miért pont arra gondoltak. Ezt követően négyfős csoportokat alkotunk, csomagolópapírt és színes filceket adunk a csoportnak. Témákat adunk meg a csoportoknak, amelyet bizonyos idő alatt meg kell egymással vitatniuk és kreatív módon ábrázolniuk. Továbbá a csoportoknak be kell mutatniuk egymásnak a beszélgetésük eredményét. Példák a témákra: • Szerintetek a poén hogyan sült el rosszul, hogyan válhat sértéssé? • Szerintetek hol húzódik a határ a vicc és a sértés között? • Milyen félreértések adódhatnak abból, hogyha nem face-to-face (vagyis szemtől szemben) kommunikálunk egymással? • Dolgozzatok ki internetes illemszabályt! • Offline mire figyeltek oda? Milyen illemszabályokat tartatok be/fontosnak? • Milyen következményei vannak, hogyha nem megfelelően viselkedünk az interneten? • Mit tesztetek, hogyha nem a megfelelő módon viselkednek veletek az interneten? Fontos, hogy folyamatosan reflektáljon a képző az elhangzottakra és a többi csoport is lehetőséget kapjon a kérdések feltevésére, elmondottak kiegészítésére. A feladatot módszertani megbeszélés követi.	Csoportos és plenáris feladatmegoldás	csomagolópapír, színes filc

25	A cyberbullying jelenségéről	Interaktív beszélgetést folytatunk a résztvevőkkel a cyberbullying jelenségéről. Ehhez multimediális eszközöket, ppt-t és kisfilmeket használunk, mivel a Z generáció kifejezetten fogékony az ilyen típusú tartalmakra.	Képzői előadás, prezentáció, plenáris megbeszélés	projektor, laptop, hangfal, wifi
15	Barchoba a háton	Minden résztvevőnek osztunk egy post it papírt és megkérjük őket, hogy írják rá egy közismert személy/rajzfilmfigura/internettel kapcsolatos dolog nevét stb. Bármelyik kategóriát választhatjuk. Miután ez megtörtént összegyűjtjük a post it papírokat, összekeverjük és tagok fejére/hátára ragasztunk egy-egy post it papírt. A játék lényege, hogy járjanak körbe a teremben és eldöntendő kérdéseket tehetnek fel egymásnak, ami alapján kell kitalálniuk, hogy kit/mit testesítenek meg.	Csoportos feladatmegoldás	Post it papírok
60	Nézzünk szembe az online zaklatással Forrás: Böngésző c. kiadvány	A gyakorlat fő célja, hogy a résztvevők meghatározzák, miként reagálnak különböző bántalmazó szituációkra, feltárják a további cselekvési lehetőségeket. Ehhez szituációs kártyákat használunk. Egy A4-es papírra kinyomtatjuk az alábbi feliratokat: - Semmit nem teszek - Fellepek az elkövetővel szemben - Jelzem valakinek - Mást csinállok Kérjük meg a résztvevőket, hogy elevenítsék fel, hogy mit értenek zaklatás alatt, milyen zaklatási formákat ismernek. Miután ez megvan, rakjuk ki a terem négy sarkába a kinyomtatott feliratokat. Mondjuk el a résztvevőknek, hogy különböző szituációkat fogunk felolvasni, gondolják át, hogy mit tennének az adott helyzetben és válasszanak a lehetőségek közül és álljanak abba a sarokba, ami jellemezné az adott reakciójukat. Az egyes szituációk után, miután beálltak kérdezzük meg a csoport tagjait, hogy miért az adott megoldást választották. A szituációkhoz használhatunk saját magunk által készített esetkártyákat vagy a Böngészőben található esetkártyák közül is válogathatunk. Miután végeztünk az esetekkel, a körben megkérdezhetjük a résztvevőket arról, hogy mi a vélekedésük a gyakorlatról, volt-e olyan helyzet, ahol nehezebb volt dönteniük stb. Továbbá módszertanilag is megbeszéljük a feladatot a résztvevőkkel.	Plenáris feladatmegoldás	nyomtatott feliratok. szituációs kártyák

20	Börönd	Kinyomtatunk egy A4-es papírra egy böröndöt vagy felrajzolunk egyet egy Flipchart papírra, amit kirakunk egy jól látható helyre. Majd post it papírokat osztunk a résztvevőknek és megkérjük őket, hogy távozás előtt adjanak számunkra visszajelzést azzal, hogy leírják, hogy mi a legfontosabb dolog, amit ezen az alkalmon tanultak és távozáskor felragasztják a „böröndre”.	Egyéni feladatmegoldás	Post it papírok
----	--------	---	------------------------	-----------------

Foglalkozási terv

Téma: Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében II.

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
20	Előzetes tudás felidézése	Kérjük meg a résztvevőket, hogy páros szóforgó módszerével idézzék fel, miket tanultak eddig a kortárssegítő képzésen. Az óramutató járásával megegyezően követik egymást a válaszadók a körben, és senki nem mondhatja azt, ami már elhangzott.	Plenáris	-
30	Ráhangolás	A résztvevőket megkérjük, hogy álljanak fel, és álljanak egy sorba az alapján, hogy egy nap ki hány órát tölt valamilyen képernyő előtt. Az álljon legelől, aki a legtöbb időt tölti képernyőzéssel. Miután megvan a sor, beszéljük meg, ki mire használja az eszközöket (okostelefon, tablet, TV). Ezt követően megbeszéljük a feladat módszertani céljait.	Mozgásos feladat, megbeszélés	-
30	Adatvédelmi beállítások a közösségi médiában	Gondolják végig a résztvevők, az adatvédelmi beállításait, milyen információkat osztanak meg magukról a közösségi oldalakon, kik láthatják ezeket, kik jelölhetik meg őket, milyen a biztonságos jelszó. Gondolkozzanak el azon, hogyan élhetnek vissza a nyilvánosan megosztott adatokkal. Ezekre mindenki magába válaszoljon, majd közös megbeszélés következik.	Egyéni munka, megbeszélés	-
40	Filmelemzés	Vetítsük le a Posztolások veszélyei c. kisfilmet. Megfigyelési szempontok: - Mi okozza az alapvető konfliktust az osztályban? - Hogyan lett volna megelőzhető a konfliktus? - Mire kell ügyelni posztoláskor? - Hogyan élhetnek vissza a felelőtlenül megadott adatokkal?	Egyéni munka, megbeszélés	Filmvetítési eszközök, kisfilm elérhetősége: https://www.youtube.com/watch?v=5ha0E-oJrOw

		Az eddigiek módszertani megbeszélése		
60	Játékfüggőség	Ráhangolásképp körben állva a tanulók, soroljanak online játékokat, ki mivel játszik, miket ismer. Miután több játékot összegyűjtöttünk, és megismertük, minek, mi a lényege, kérjük meg a résztvevőket, hogy gyűjtsék össze, milyen érzések játszódnak le bennük játék közben, illetve vajon milyen érzések játszódhatnak le másokban, főképp a gyerekekben. Páros munkában a résztvevők összegyűjtik, milyen előnyei és hátrányai vannak az internetes játékoknak, majd ezt követően ezt közösen is megbeszéljük, a megbeszéltek alapján közös gondolatterképet készítünk.	Plenáris, Páros munka, megbeszélés	Flipchart, színes filcek
60	Ebédszünet	-	-	-
50	Filmelemzés	The present című animáció elemzése Megfigyelési szempontok 3 fős kiscsoportokat alkotunk, minden csoportban a tagok kapnak egy-egy szerepkártyát: - kisfiú - anya - kiskutya Mindenki a saját szerepének megfelelően, fogalmazza meg a történet lényegét, a kisfilm tanulságát, és hogy érezte magát a történetben. A feladatot módszertani megbeszélés követi.	Egyéni munka, csoportmunka, közös megbeszélés	Filmvetítési eszközök. The present című kisfilm elérhetősége: https://www.youtube.com/watch?v=WjqiU5FgsYc
50	Online játékok mellett/ helyett	Indítsunk beszélgetést arról, hogy mi az egészséges képernyőidő, mennyi időt érdemes online játékokra szánni, milyen előnyei és hátrányai vannak az e-sportnak. A beszélgetésben feltétlenül térjünk ki rá a résztvevőkkel, hogy mik adhatnak még hasonló élményeket az életben, mint az internetezés és az online játékok, de ezek legyenek	beszélgetőkör	-

		nem digitálisak (pl. sport, kirándulás stb.)		
20	Zárás	Kérjük meg a résztvevőket, hogy a Mentimeter nevű alkalmazás segítségével adjanak visszajelzést a mai foglalkozásról.	Megbeszélés	-

Foglalkozási terv Téma: Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Előzetes tudás felelevenítése	Brainstorming módszerrel a tanulók egymás után bekiabálják, mire emlékeznek az előző foglalkozásból.	Plenáris feladatmegoldás	-
25	Médiamanipuláció témakörének felvezetése (Látszat vagy valóság?) Forrás: Ejhackni	Olyan képeket mutatunk a csoporttagoknak, amelyek valamilyen optikai csalódást ábrázolnak. Megkérdezzük, hogy mit látnak a képeken? Pl. nemcsak egy idős urat lehet látni a képen, hanem egy csókolózó szerelmespárt, kacsát és nyuszt, idős néni-fiatal lányt stb. Itt azt illusztráljuk, hogy többféle szemléletmód, vélemény létezik, és gyakran a dolgok nem azok, amiknek elsőre látszanak. A feladatot módszertani megbeszélés követi.	Plenáris feladatmegoldás	optikai csalódásokat tartalmazó képek https://bit.ly/324aSRL
30	Hírelemzés	3-4 fős csoportoknak kiosztjuk kinyomtatva Az oxigénallergia 8 tünete című cikket. Az a feladatuk, hogy döntsék el, vajon hírrel vagy álhírrel van-e dolguk. Döntésüket indokolják. Megbeszéljük közösen, hogy miért álhírről van szó. A résztvevők további példákat hozhatnak, mikor, hol találkoztak álhírrrel, honnan lehet vajon ezeket egyértelműen felismerni.	Csoportmunka, közös megbeszélés	Az oxigénallergia 8 tünete című cikk: https://hircsarda.hu/2019/06/19/az-oxigenallergia-8-tunete-figyeljunk-a-jelekre/

40	Álhírek típusai	A képző prezentációt mutat be az álhírek típusairól és felismeréséről, de folyamatosan interaktív marad, rákérdez a résztvevők mindennapi médiaélményire, ezekre reflektál, a résztvevőket beszélgeti. Az eddig elhangzottakat módszertani megbeszélés követi.	Plenáris	Laptop, projektor, prezentáció.
40	Én-kép, testkép, közösségi média	Ráhangolásképp beszélgetést indítványozunk a résztvevőkkel arról, az én-képet, testképet, önbecslést hogyan befolyásolja a közösségi média. Ezzel kapcsolatban mit tapasztalnak magukon és társukon. A beszélgetés megindításához levetítjük az Are You Living an Insta Lie? Social Media Vs. Reality című kisfilmet. Megbeszéljük, hogy a közösségi média képei, a filterek, képszerkesztők manipulatívak, a virtuális valóságot nem szabad összekeverni a valósággal. Módszertani megbeszélés követi a foglalkozást.	Beszélgetőkör	Filmvetítési eszközök. Kisfilm elérhetősége: https://www.youtube.com/watch?v=0EFHbruKEmw&t=12s

40	A digitális világ kihívásai	A résztvevőkkel előzetes tudásuk alapján tisztázzuk az alábbi fogalmakat. A képzésvezető törekedjen arra, hogy a résztvevők próbálják megfogalmazni vagy legalább körülírni a fogalmakat. - digitális lábnyom - cyberbullying - FOMO - függőség - nomofóbia - Instagram-hazugság - álhír - sexting - felnőtt tartalmak Miután definiáltuk a fogalmakat, 3 fős csoportokban Venn-diagramba helyezik el a résztvevők, hogy ezek a jelenségek kiket érintenek a legjobban. A Venn-diagram: szülők, gyerekek, iskola A csoportmunkát közös megbeszélés követi. A képzésvezető hangsúlyozza, hogy akár több megoldás is helyes lehet, hiszen ez sokszor helyzetfüggő, de mindenkinek van felelőssége.	Plenáris, csoportmunka	Toll, írólap
----	-----------------------------	--	------------------------	--------------

70	Mikrotanítás	Az előbb megbeszélt fogalmakból/digitális jelenségekből minden pár húz egyet-egyet, és az lesz a feladatuk, hogy készüljenek fel egy 5-10 perces mikrotanításra, mit hogyan tanítanának meg kisebb gyerekeknek, hogyan kezdeményeznének a témáról beszélgetést, hogy a foglalkozás végére majd a kisebbek jártasabbak legyenek a tudatos és biztonságos internetezésben. Minden bemutatót közös módszertani megbeszélés követ.	Párosmunka, plenáris	Tollak, írólap
30	Összefoglalás	A résztvevők közös infografikát készítenek az eddig tanultakról azzal a céllal, hogy az általuk tartott foglalkozásokra is magukkal vihessék ezt szemléltetőeszközként.	Csoportmunka	Flipchart, színes filcek
10	Zárókör	Hitvallást írnak arról a résztvevők, mit tartanak fontosnak a kortárssegítő munkájuk során. Aki akarja, megosztja a többiekkel a fogalmazását.	Egyéni munka, közös megbeszélés	Tollak, írólap.

Foglalkozási terv

Téma: Esetmegbeszélés

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
20	Ráhangolás	Ieva Grundsteine és Daniel Wargin Equality: NOT Optional projektjére készített kártyáit használtuk ráhangolásnak. A csoporttagok körbeséltálnak és a csoport minden tagja kap egy kártyát, amelyen egy kérdést talál. A feladat, hogy az adott kérdésre megkapja a választ az adott pártjától, miután mind a ketten válaszoltak egymás kérdésére, kártyát cserélnek és új partnert keresnek. Ez a feladat erősíti az önismeretet, csoportkohéziót egyaránt. Érdekes valamilyen háttérzenét is alkalmazni a minél jobb hangulat érdekében. A feladatot módszertani megbeszélés követi.	Plenáris feladat	kártyák
30	Milyen a jó tréner?	Brainstorming módszerrel összeszedtük, hogy milyennek kell lennie egy jó trénernek. Mik azok a személyiségjegyek, amelyek fontos, hogy meglegyenek egy trénerben és mik azok, amelyek hátráltatják őket. Milyen tapasztalataik vannak magával a tréningekkel, nonformális oktatással kapcsolatban, milyen főbb módszereket ismernek, használnának. A feladat célja a módszertani tudásuk bővítése mellett, hogy tudatosítsuk bennük, hogy kortárssegítőként milyen módszereket használhatnak a tevékenységeik során. Miután összeszedtük és reflektáltunk az elhangzottakra, ismertetjük a fiatalokkal a már meglévő szakirodalom alapján, hogy milyen jellemvonásai vannak a jó trénernek, illetve milyen személyiségjegyeknek kell még dolgozniuk magukon ahhoz, hogy hatékonyak tudjanak lenni egy csoportfoglalkozás során.	Plenáris feladat	Flipchart papír, színes filcek

70	Internetbiztonsággal kapcsolatos módszertani eszközök megismerése	A feladat célja, hogy minél több olyan eszközt ismerjenek meg a kortárssegítők, amelyek hatékonyak lehetnek a kortársak és a fiatalok tudatos internethasználatának oktatásában. Továbbá a feladat célja, hogy ne csak a képzés résztvevőjeként, hanem képzőként is megtanuljanak gondolkodni és a kreativitásukat használva az eszközökre/az eszköz típusára alapozva egy feladatot találjanak ki, amelyet a gyakorlatban is tudnak a kortársaiknál vagy az általános iskolás kortárssegítők foglalkozásán alkalmazni. A fő kérdés: Hogyan építenék be ezeket az eszközöket a foglalkozásaikba? Példák eszközökre: - Az internet olyan, mint a pocsolya: https://kolibri.libricsoport.hu/fooldal/konyvek/az-internet-olyan-mint-pocsolya/ - Palkó: http://csimota.hu/hu/konyv/palko/ - Lenka: http://csimota.hu/hu/konyv/lenka/ - Lájkvadász társasjáték kártyái: http://saferinternet.hu/siker-es-a-lajkvadasz-tarsasjatek - Barna Hajnal papírszínház: http://csimota.hu/hu/konyv/barna-hajnal/ - DIXIT Harmóniák kártyacsomag: https://bit.ly/31qdTgo 1) Három/négyfős csoportokat alkotunk vagy párban is dolgozhatnak a résztvevők. Ez a képző megítélésétől függ. 2) A résztvevőknek meghatározott időt adunk az adott eszköz tanulmányozására és kiadjuk a szempontokat, amelyek segítséget jelenthetnek nekik a feladat megtervezésére. <i>Példa a szempontokra: idő, feladat nehézsége, korosztály, feladat célja és leírása, szükséges eszközök, módszertan meghatározása</i> 3) Fontos, hogy a mentortanárok végig körbejárjanak és segítsenek szükség esetén a résztvevőknek. 4) Az idő letelte után a fiatalok megosztják egymással az ötleteiket, A képzők további módszertani tanácsokat adnak a fiataloknak, illetve a többi csoport is reflektálhat igény esetén az elhangzottakra.	Páros feladat	Az adott módszertani eszköz a csoportoknak
----	---	--	---------------	--

30	Általános iskolás kortárssegítők fogadásának egyeztetése	A kortárssegítőikkel fixáljuk a gyerekek foglalkozásának a kereteit, részleteit. pontosítjuk az eddigi ötleteket, illetve, ha vannak és hatékonyak bizonyulhatnak, akkor újabb módszereket, ötleteket építhetnek be a foglalkozásba. Ezt követően a korábban egyeztetett módszerek próbatanítására kerül sor.	Megbeszélés	papír, toll
120	Kortárssegítők próbatanítása	A fiatalok az előző foglalkozástervekben megismert feladatok alapján próbatanítást csinálnak, amelyet módszertani megbeszélés követ. Fontos szerepe van az ön-és kortársértékelésnek is. A fő témák, amelyek köré a próbatanítás szerveződik: Internetbiztonság Activity Internetbiztonság tanítása Álhírek felismerése Zaklatás online és offline Játékfüggőség Posztolások szabályai Internet hasznos oldala, tanulástámogató ötletek	Páros munka és plenáris megbeszélés	Szükség szerint: színes filc, papír, csomagolópapír/Flipchart papír, post is papír, bluetech, laptop, wifi, projektor, hangfal
30	Zárás DIXIT kártyákkal	A képzés és az adott alkalom zárásához DIXIT kártyákat használhatunk eszközként. A kiválasztott kártya alapján kell megosztaniuk a diákoknak a benyomásaikat, tapasztalataikat, esetleges terveiket a jövőre vonatkozóan.	Plenáris feladat	DIXIT kártya

TEMATIKA

Programelem megnevezése:

Kortárs játékvezető és közösségsegítő képzés (5 alkalom x 6 óra)

Célcsoport/résztvevők jellemzői:

A képzés célcsoportja azoknak a fiataloknak a köre, akik vállalták, hogy az Ifjúsági bűnmegelőző közösség-szervező programban részt vesznek. A képzésben résztvevők köre:

Célok:

- A projektbe bevont célcsoporttagok együttműködési készségének és csapatszellemének erősítése, a résztvevők és mentor tanáraik közötti bizalom megszilárdítása.
- A résztvevők érzékenyítése és ismereteinek bővítése internetbiztonsággal, médiabiztonsággal és közösségfejlesztéssel kapcsolatos témakörben akár külső szakértők és előadók bevonásával.
- A résztvevők elméleti tudásának megerősítése a fent említett témakörökben azzal a céllal, hogy a program további szolgáltatásait gördülékenyen és hatékonyan tudják végig vinni.
- A résztvevők motivációjának és a projekt vállalt céljai iránti elköteleződésének megerősítése.
- A résztvevők ismerjék meg saját korcsoportjuk jellemzőit, a problémák feltárásának lehetőségeit, megoldási módokat, a közösségsegítő, közösségépítő munka alapjait, konfliktuskezelési, motiválási technikákat. Fontos a kommunikációs készség fejlesztése, a verbális, nonverbális technikák elsajátításával váljanak képessé társaik pozitív irányba történő befolyásolására.
- A résztvevők felkészítése, információk átadása az Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező program további szolgáltatásai kapcsán.

Tartalmi egységek:

Alkalmak/napok	Téma
6. alkalom	Interaktív foglalkozás a közösségépítés témakörében
7. alkalom	Kommunikációs eszköztár hatékony használata a kortárs segítő képzésben
8. alkalom	Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében
9. alkalom	Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében
10. alkalom	Kortárs segítés alapjai

Időpont(ok), időtartam:

A képzés 5 alkalommal, alkalmanként 6 órás szakmai programmal valósul meg. Egy tanulási óra 45 perc időtartamú.

Helyszín(ek):

A helyszín biztosítsa azt az interaktív oktatótermet a csoport számára, ami infrastrukturálisan és infokommunikációs eszközökkel jól felszerelt, a foglalkozások kapcsán szükséges teremátrendezések a mobil bútoroknak és a hely tágasságának köszönhetően könnyen kivitelezhető.

Módszerek:

A képzések alkalmával eltérő módszereket alkalmazunk, annak érdekében, hogy minél változatosabbá tegyük az alkalmakat, illetve, hogy a résztvevők is többféle gyakorlattal találkozzanak, ami a téma elsajátítását is nagyban elősegíti.

Ezek a módszerek a következők:

- *előadás:* Az elméleti ismeretek átadásához használt frontális módszer, mely segíti a logikai és ok-okozati kapcsolatok felvázolását és megértését. Illetve kiindulási alapot képez a gyakorlati felhasználhatósághoz és az ezzel kapcsolatos kompetenciák fejlesztéséhez.
- *megbeszélés:* A képzés során a témával kapcsolatosan előzetes ismeretekre épülő élmények, tapasztalatok, érdekességek megbeszélése. A foglalkozásvezető vezetésével történik, minden csoporttag hozzászólhat, kérdezhetnek és

önmaguk számára is tanulságokat vonhatnak le.

- *egyéni vagy páros feladatmegoldás*: Kisebb, rövidebb feladatok megoldása kapcsán hatékony módszer, mivel az elmélet gyakorlatba való átültetését segíti elő úgy, hogy közben a kreativitást, problémamegoldó készséget és a másikkal való együttműködés kompetenciáját erősíti.
- *csoportmunka*: a résztvevők (a plénium), a program ideje alatt tervezett módon, egy előre meghatározott feladatot, 3-4 fős kiscsoportra bontva, a foglalkozásvezető részvétele nélkül, együttműködve oldanak meg. A csoportmunka szakaszai után a kis csoportok eredményeiről a plénumban kölcsönösen tájékoztatják egymást, a csoportmunka során végzett munka eredményeiről, következtetéseiről. A nagyobb mérvű, bonyolultabb feladatok megoldása kapcsán hatékony módszer, mivel a részfeladatok aprólékos begyakorlása mellett, egy egész folyamat átláthatóságát segíti elő, úgy, hogy közben a résztvevőt toleranciára, kollektív együttműködésre, konfliktuskezelésre és kompromisszumkésziségre ösztökéli.
- *drámapedagógia*: a módszert alkalmazva olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel a résztvevők, amelyek egymás mélyebb megismerését segíti elő, valamint elkezd bevezetni a média- és internetbiztonság témáját. A fiatalok végig a drámapedagógus felügyelete és kontrollja mellett dolgoznak. A média- és drámapedagógia módszereit alkalmazva, olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel, amelyek a kortárs csoportjaikban előfordulhatnak, és amelyek leghalmozottabban jelennek meg az adott célcsoportban.

Eszközök:

Technikai eszközök: laptop, hangfal, vetítővászon, projektor, pendrive, tabletek a témához illő szemléltető eszközök. Illetve egyéb eszközök a résztvevők számára: jegyzetfüzet, tollak, ceruzák, flipchart, dokumentumsablonok, postitek, filctollak, sokszorosított feladatlapok.

Felhasznált és ajánlott szakirodalom:

- Besnyi Szabolcs - Nagy Gábor Mápó (2017): A Játék nem játék! - Minden az ismerkedési, bemelegítő, energetizáló, csoport- és párképző, valamint az egyéb játékokról!, Optimus Tréning.
- Dr. Fodor László - Göndör András - Vörösné dr. Keszler Erzsébet - Neményiné dr. Gyimesi Ilona (2003): Kommunikáció alapja szemelvénygyűjtemény, Perfekt Kiadó.
- Eric Berne (1984): Emberi játszmák, Gondolat Kiadó.
- Fercsik Erzsébet - Raácz Judit (1999): Kommunikáció szóban és írásban, Krónikanova Kiadó.

- Joseph P. Forgas (1989): A társas érintkezés pszichológiája, Gondolat Kiadó.
- Keményné Dr. Pálffy Katalin (2007): Bevezetés a pszichológiába, Nemzeti Tankönyvkiadó.
- Keményné Dr. Pálffy Katalin (2007): Személyiségpszichológia, Zsigmond Király Főiskola.
- Kenyeres Attila Zoltán (2014): Meghamisított valóság – a médiamanipuláció titkai.
- Nádori Gergely (2017): Internetbiztonság itthon.
In: <http://tanarblog.hu/cikk/internetbiztonsag-itthon-nehany-erdekes-oldal>
- Nagy Tamás (2010): Vélemény 2.0 - közösségi média könyv.
In: <http://mek.oszk.hu/10300/10353/>
- Nemzeti Bünmegelőzési Tanács: Bünmegelőzésért a digitális világban 10-14 éves korig.
In: http://www.mediatudor.hu/bunmegelozes/10_14.html
- Pest megyei Rendőrkapitányság (2019): Az INTERNET veszélyei.
In: http://www.ujhartyan.hu/dynamic/nyitoldal/eloterjesztesek/internet_elbir.pdf
- Potter, James W. (2015): Médiaműveltség. Budapest, Wolters Kluwer Kft.
In: http://buvosvolgy.hu/dokumentum/97/potter_mediamuveltseg.pdf
- Tari Annamária (2010): Y generáció, Tericum Kiadó.
- Turcsányi-Szabó Márta (2012): Médiaismeret. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Informatikai Kar.
In: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2010-0011_mm_mediaismeret/index.html
- Varga I. Erika (2004): Kommunikációs feladatgyűjtemény, Dialóg Kiadó.

Melléklet: 5 alkalmas képzés szakmai foglalkozási tervei

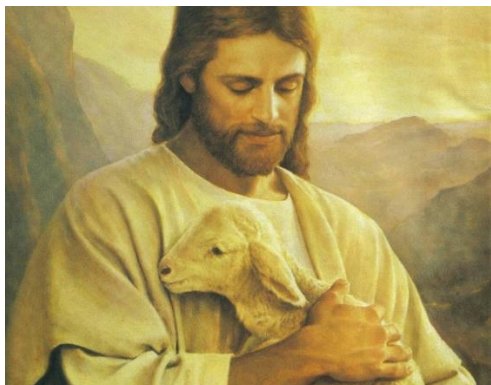
Foglalkozási terv Téma: Interaktív foglalkozás a közösségépítés témakörében				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Bemelegítés	A foglalkozásvezető ismerteti a képzés célját és kereteit: célja ismerkedés, jó hangulat megalapozása, időkeretek kialakítása stb.	Megbeszélés	-
25	Elvárások és félelmek	Minden résztvevő kap 2-2 ragacsos postit cetlit. Az egyikre felírja azt, amit a tanfolyamtól vár, a másikra azt, hogy mi az, amitől tart a tanfolyammal kapcsolatban. Egy cetlire több dolog is felírható. Mindenki egyenként kijön, felolvassa a saját elvárásait és félelmeit, majd felragasztja a flipchart papírra.	Egyéni munka	flipchart tábla, filctollak, ragacsos postit cetli, toll
35	Fogalomalkotás	A résztvevők körben ülnek úgy, hogy jól lássák egymást. Mindenki azt a feladatot kapja, hogy mondja el, hogy számára mit jelent a <i>SEGÍTSÉG</i> , <i>SEGÍTŐ</i> fogalom. - Kinek szokott segíteni? - Milyen segítségnyújtási formákat ismer?	Plenáris feladat	-
25	Hol a helyem?	Minden résztvevő kap egy lapot, amin egy olyan ábra van, ahol egy fán több pozícióban emberfigurák találhatók. Egyenként megkérjük őket, hogy annak alapján, ahogyan most érzik a saját szerepüket/helyüket az internet- és médiabiztonsággal kapcsolatos ismeretek világában, válasszanak az ábrán egy figurát és indokolják, hogy miért azt a pozíciót választották. (A feladat elvégzéséhez szükséges ábra a mellékletben található.)	Csoportmunka	12 db ábra
35	A kortárssegítő feladatai	Brainstorming módszert alkalmazva összeszedtük, hogy mi a kortárssegítő feladata, kik vehetnek részt a kortárssegítésben, milyen módszereket alkalmazhatnak. A projekt keretében milyen feladatokat láthatnak el leendő kortárssegítőként.	Plenáris feladat	Flipchart papír/csomagolópapír, színes filc

35	Képválasztás	Képeket kiteszünk egy asztalra. Arra kérjük a résztvevőket, hogy nézzék meg majd válasszanak ki egyet, ami a leginkább „megszólította”, vagy leginkább „gondolatébresztő” volt számára. Ezután sorra megmutatják a választott képet és egyes szám első személyben mondja: „Ez a kép azért fontos nekem, mert ...”, Ha meghallgattuk, visszateszi a képet, mert lehet, hogy másvalaki ugyanazt fogja választani, de neki valószínűleg más miatt lesz fontos ugyanaz a kép. Ha mindenki választott, lehet egy kicsit beszélgetni arról, hogy mi volt a meglepő vagy érdekes ebben a képválasztásban, mennyire kerültünk egymáshoz közelebb, mi az, amire ebből a körből később is emlékezni fogunk. Célok: személyes gondolatok megfogalmazása, önfeltárás, csoporton belüli kommunikáció fejlesztése. <i>(A feladat elvégzéséhez szükséges képek a mellékletben találhatóak.)</i>	Egyéni és Csoportos feladat	Képek
70	Esetelemzés (Ne tedd, mert csalódást okozhat a neted!) Forrás: Innovációk az oktatásban	A fiatalok három fős csoportokban dolgoznak. Minden csoportnak írnia kell egy valós/kitalált eset az elektronikus zaklatás és a hagyományos iskolai zaklatás jelenségével kapcsolatban. Majd ezeket az esetskártyákat megcserélik egymás között. A kiscsoportokban dolgozó leendő kortárssegítőknek a mentortanárok ismertetik az elemzési szempontokat, amely alapján majd bemutatják az eseteket a többi csoportnak. Elemzési szempontok: – mi történt? – a cyberbullying mely típusáról beszélhetünk? – mi jellemző az áldozatra? – mit csinált a környezet? – mit lehetett volna tenni? A képzők különös hangsúlyt fektetnek megoldási lehetőségek átbeszélésére és arra, hogy mit tehetnek kortárssegítőként, volt-e hasonló tapasztalatuk, amiket meg akarnak osztani esetleg a csoporttal. Fontos, hogy a feladat végére a diákok tisztában legyenek a környezet kiemelt szerepével, továbbá a bámészködő hatás jelenségével. A feladatot módszertani megbeszélés követ.	Csoportos feladatmegoldás	esetskártyák/újságcikkek
30	Telefon	A terem közepére egy telefont teszünk (minél régebbi stílusú annál hangulatosabb). A csoporttagoknak név nélkül valakiről beszélniük kell a telefonba pl. jellemzést kell adniuk, közös emlékeket felidézni stb. A cél, hogy a másik fél magára ismerjen és	Plenáris feladatmegoldás	telefon

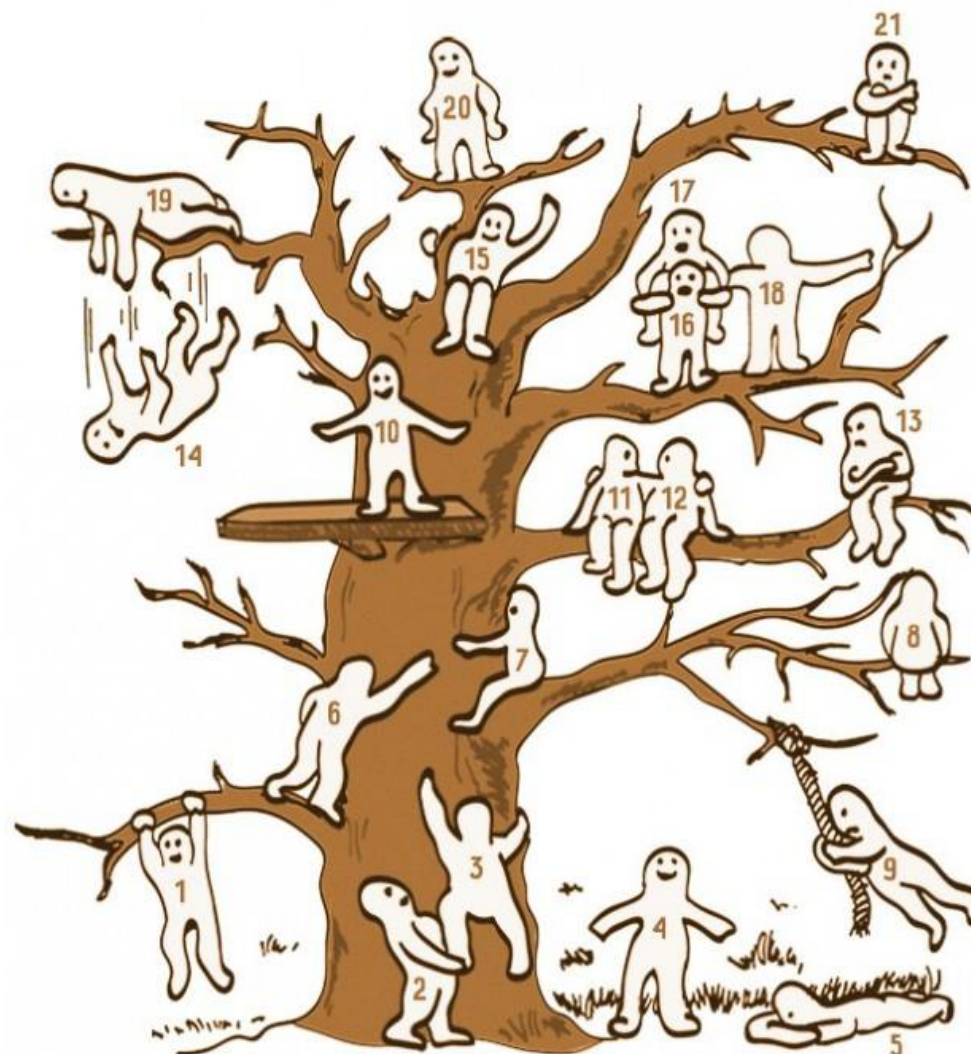
		felvegye a telefont Igen, tessék! beköszönéssel. Ez így folytatódik, amíg mindenki sorra nem kerül.		
30	Zárás	A zárás fő kérdése, hogy mi az, amit tanultak, mi az, amit magával vinnének a foglalkozásról, mi az, amit másképp csinálnának. Ehhez eszközként a Kórházsuli kártyáit használtuk, amely közül ki kell választania a diákoknak azt, amely a leginkább jellemzi az előző szempontokkal kapcsolatos érzéseiket. A feladat további hozadéka, hogy megismerkedhettek egy, a tréningeken ritkán használt eszközzel, a keletkezés körülményeivel, amelyek formálták a diákok szemléletét	Plenáris feladat	Kórházsuli kártyái

Mellékletek:

1. Képválasztó



2. Hol a helyem?



Foglalkozási terv

Téma: Kommunikációs eszköztár hatékony használata a kortárs segítő képzésben

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Bemelegítés	A foglalkozásvezető ismerteti a képzés alkalom tartalmát: célja az elmúlt alkalom felelevenítése, jó hangulat megalapozása stb.	Megbeszélés	-
10	Helyválasztás	A tanulók a foglalkozás elején tetszőlegesen helyet választanak maguknak és leülnek. Ezután a foglalkozásvezető megkérdezi: Miért ezt a helyet választottad? - egyéni válaszok megbeszélése. Játékos ügyességi feladat, melynek célja a ráhangolódás, motiváció felkeltése.	Megbeszélés	-
35	Activity	A résztvevők kártyákat húznak és a rajta lévő információt különböző módon lerajzolják, szóban körülírják, vagy elmutogatják. Közösen megbeszéljük, hogy milyen nehézségekbe ütköztek a feladat teljesítése során.	Egyéni feladat Megbeszélés	activity kártyák
60	Előadás	A foglalkozásvezető ismerteti a kommunikációval kapcsolatos elméleti tudni valókat. Előadásában részletesen kitér a kommunikációnak a társadalmi szerepére, a kommunikáció fajtáira is.	Előadás	laptop, projektor
20	Képpalkotás	A nem verbális csatornák közül a legismertebb a mimika. Leginkább érzelmek tükrözésére szolgál. A mimikán keresztül kifejezett jelzések felfogására kultúrától függetlenül mindenki képes. Ezért ezzel részletesebben is foglalkozunk. Mindenki kap egy papírlapot, amelyen egy arc található. Feladat: rajzolja be a négy arcba a száját, hogy legyen: vidám, szigorú, szomorú, gúnyos. Ezután megmutatja a képet a társainak, akiknek ki kell találni, hogy melyik kép milyen érzelmet ábrázol. (A feladat elvégzéséhez szükséges képek a mellékletben találhatóak)	Egyéni és Plenáris feladat	képek, papír, filctollak

25	Szerepjáték I.	Feladat: játsszák el a következő érzelmeket! <i>Szomorú, vidám, közömbös, meglepett, mérges, gúnyos, haragos, fájdalmas</i> Ezután megbeszéljük, hogy milyen kommunikációs eszközt használtak és miért? Melyik volt a leghatékonyabb, legkifejezőbb?	Egyéni és Csoportos feladat	-
25	Szerepjáték II.	A csoportból 3 fő kimegy a teremből. A bennmaradtak találjanak ki egy történetet. A kinnlevők egyesével jönnek be, az első bejövőnek a bennlévők közül valaki elmutogatja a történetet. (beszélni és megismételni a jelenetet nem lehet) A bejövő mutatja el a következő bejövőnek, az utolsó szóban mondja el a történetet.	Egyéni és plenáris feladat	-
55	Előadás	A foglalkozásvezető tájékoztató előadást tart a nonverbális kommunikáció szerepéről, felhasználási módjaikról. Megbeszéljük, hogy az egyes társadalmi csoportokban melyik használata a legelterjedtebb. (A feladat elvégzéséhez szükséges ppt képei a mellékletben találhatóak)	Csoportos feladat	laptop, projektor, ppt
20	Megfigyelés	Feladat: figyeljék meg egymást a csoportban és beszéljék meg, hogy mire mi jellemző, mi az, ami megkülönbözteti a csoport többi tagjától! (ruha, ékszer, haj stb.) A kulturális szignállok, emblémák terület előkészítő feladata.	Megbeszélés	-
40	Egyéni kutatómunka	Közösen megbeszéljük, hogy mi alapján lehet megállapítani, hogy ki milyen csoporthoz tartozik, kinek mi a foglalkozása? Feladat: gyűjtsenek olyan logókat, az internet segítségével, amelyek egy csoporthoz tartozásának jelképei. A logók bemutatása után közösen értelmezzük a látott képeket.	Egyéni munka Megbeszélés	laptop

Mellékletek:

Képalakítás

Rajzolja be a négy arcba a száját, hogy legyen: vidám, szigorú, szomorú, gúnyos!



Nonverbális kommunikáció előadás részlet.

GESZTUSOK



- A) Időhúzás
- B) Kíváncsiság
- C) Unalom



- A) Érdeklődés
- B) Szorongás
- C) Unalom



- A) Védekezés
- B) Támadás
- C) Kíváncsiság



- A) Hazudik
- B) Megijedt
- c) Meglepődött

Foglalkozási terv
Téma: Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
50	Félrevezetés az egészség kapcsán a médiában	Ppt-vel kísért előadás: az egészséges életmód és az egészségtudatosság megjelenése a médiában, hírek ezzel kapcsolatban a közösségi médiában. Az ezzel kapcsolatos tudományos kutatások eredményei. Kisfilmek megtekintése a témában.	Plenáris előadás	Laptop, projektor, vetítövászón
50	Félrevezetés az egészség kapcsán a médiában	A résztvevők 2-3 fős kiscsoportokat alkotnak. Összegyűjtik azokat a hamis híreket és információkat, amelyekkel ők maguk szembesültek az egészség kapcsán a médiában (mainstream média és közösségi média). Hihető álhírek gyártása a témában. Mivel tudják hihetővé tenni ezeket a híreket?	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	Csoportonként egy-egy lap, íróeszköz
50	Áltudomány megjelenése a médiában	PPt-vel kísért előadás: áltudományos hírek és dokumentumfilmek jelenléte a médiában. Az áltudományos információk ismertetőjegyei. Hamis dokumentumfilm megtekintése és közös elemzése irányított kérdések alapján.	Plenáris előadás, filmnézés, plenáris megbeszélés	Laptop, projektor, vetítövászón
50	Áltudomány megjelenése a médiában	A YouTube-on elérhető áltudományos videók megtekintése, azok közös elemzése irányított kérdések alapján.	Plenáris előadás, filmnézés, plenáris megbeszélés	Laptop, projektor, vetítövászón
50	Áltudomány megjelenése a médiában	A résztvevők 3-4 fős kiscsoportokat alkotnak. A feladat, hogy készítsenek forgatókönyvet egy hamis, vagy áltudományos témában. Mi lenne a téma, milyen helyszíneken játszódna, mi történne, kik lennének a megszólalók, milyen módszerekkel érnék el, hogy el, hogy az hihető legyen.	Kiscsoportos feladat, plenáris megbeszélés	Csoportonként egy-egy lap, íróeszköz
50	Álhír-kvízjáték	15 kérdésből álló álhír-kvízjáték a Kahoot segítségével, amelyekre a résztvevők egyénenként válaszolnak. Majd a megoldások közös megbeszélése, az álhírekre és az igazságra utaló jelek megállapítása, a következtetések levonása.	Egyéni feladatmegoldás, plenáris megbeszélés.	Laptop, projektor, vetítövászón

Foglalkozási terv Téma: Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Mentorálási feladatok	A foglalkozás vezető ismerteti az internetbiztonsági alkalom célját: az online kommunikáció sajátosságaival és szabályaival való ismerkedés, szélsőséges kommunikációs helyzetek azonosítása, cyberbullying folyamatai, darkweb azonosítása.	Megbeszélés	-
50	Online kommunikációs sajátosságok az iskolában	Az iskolai online kommunikáció résztvevőinek azonosítása és szabályainak tudatosítása az eladás során. Ki, hogyan vesz részt az iskolai online kommunikációban, milyen csatornákon működik.	Előadás	laptop, projektor, ppt
15	Érzékenyítés	Érzékenyítő beszélgetés a résztvevőkkel az online kommunikáció, online zaklatás témakörében.	Megbeszélés	-
20	Filmvetítés	Cyberbullying kisfilmek.	Csoportos feladat	projektor, laptop
20	Feldolgozó beszélgetés	A filmhez kapcsolódó vitaindító kérdések megválaszolása, a filmben vázolt szituáció feldolgozása, lehetséges megoldási javaslatok megfogalmazása a cél.	Megbeszélés	-
10	Filmvetítés	Cyberbullyinggal kapcsolatos kisfilm	Előadás	laptop, projektor, ppt
10	Amanda Todd Youtube videó	Amanda Todd videójának megtekintése.	Előadás	laptop, projektor, ppt
30	Cyberbullying iskolai kereteinek tudatosítása	Amanda Todd esetéhez kapcsolódóan az iskolai zaklatás analógiájának feltérképezése, mi a teendő, kik vonhatók felelősségre, melyek az azonosítható figyelmeztető jelek.	Megbeszélés	-

30	Lehetséges megoldások feltérképezése	Digitális immunerősítés oldal, valamint az Unicef segélyapplikációjának a megismerése	Megbeszélés	laptop, projektor, ppt
50	Surface web, deep web, dark web	A surface web, deep web és dark web elemeinek, egymáshoz való viszonyának megismerése, statisztikai adatok bemutatása, tor böngésző működési elvének ismertetése.	Előadás	laptop, projektor, ppt
10	Filmvetítés	Kisfilm a darkwebről.	Előadás	laptop, projektor, ppt
30	Darkweb tapasztalatok	A kisfilm és az előadás alapján beszélgetés a darkweb témakörben.	Megbeszélés	-
15	Zárás	Az alkalom közös tapasztalatainak levonása a résztvevőkkel, szakmai irányelvek megfogalmazása.	Megbeszélés	-

Foglalkozási terv

Téma: Kortárs segítség alapjai

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
20	Pozitív pletyka	A résztvevő a tőle jobbra ülőről mond egy olyan pozitív pletykát, ami jól jellemzi őt. Mindezt úgy teszi, mintha ő ott sem lenne. A feladat célja a bemelegítés, bemutatkozás, illetve az alkalom pozitív hangulatának megalapozása.	Megbeszélés	-
30	Elméleti keret/ fogalmak tisztázása	A foglalkozásvezető meghatározza a témához kapcsolódó fogalmakat, azoknak jelentéseit. (kortárs, kortárssegítő stb...) A foglalkozás célja, hogy a résztvevők elsajátítsák a témakörhöz kapcsolódó alapismereteket.	Plenáris feladat	-
30	Pozitív / negatív Igen / nem	A résztvevők 3-4 fős kiscsoportokban végig gondolják, hogy mi működik hatékonyan, pozitívan a kortárssegítésben a környezetünkben, és mi az, ami nem működik/hiányos. Kicserélik a tapasztalataikat, közös listát alkotnak, megoldásokat keresnek.	Csoportos feladat, Megbeszélés	Füzet, toll
30	Kortárs szituációk	A kortárssegítők szerepeinek tisztázását követően a csoport tagjai párokat alakítanak, majd a párok egy-egy kapott szituációt megbeszélnek, majd bemutatják a helyzetet és az általuk lehetségesnek vélt megoldást. A csoport közösen kielemezti a megoldásokat. Cél, hogy a résztvevők a lehetőségek szerint több alternatívát is felsoroljanak, fejlesztve ezzel a problémamegoldás készségét. <i>(A feladat elvégzéséhez szükséges szituációs kártyák a mellékletben találhatóak)</i>	Páros feladat, Megbeszélés	Szituációs kártyák
25	Kortárssegítő programok, alapértékek	Az előadás célja, hogy a résztvevők megismerjék a kortárssegítő programokat, csoportokat, illetve a főbb célokat, mint a problémák megelőzése, egyén fejlesztése. Továbbá a kortárssegítő csoportok alapértékeinek bemutatására is sor kerül.	Plenáris feladat	

25	Együtt tudjuk megcsinálni	Véletlenszerű csoportokat alkotunk. A résztvevők egy térképet rajzolnak a kortárs segítséghez szükséges lehetséges kapcsolatokról és a támogató szervezetekről, úgy, hogy középre saját magukat rajzolják be. A feladat felfedi az erősségeket és hiányosságokat egyaránt. A feladat továbbá rávilágít arra, hogy a kortárssegítők nincsenek magukra hagyva munkájukban.	Csoportos feladat	Lap/füzet, toll
60	Forró szék	Egy önként jelentkező kiül a társaival szemben a „forró székbe” és vázol egy valós problémás szituációt, majd néhány percben részletezi. Ezt követően a résztvevők feltehetik az adott helyzettel kapcsolatban felmerült kérdéseiket, majd ezeket a szituációt ismertető játékos megválaszolja. Cél, hogy a csoport tagjai ötleteket gyűjtsenek egy valós probléma megoldására, közösen megbeszéljék a lehetséges megoldásokat, együtt gondolkozzanak a témáról.	Megbeszélés	-
50	Vitatechnika	A foglalkozásvezető meghatározza a témát: a kortárssegítők feladata a probléma megoldás. Két csoportot alkotunk, az egyik csoport amellett érvel, hogy a kortárssegítők feladata valóban a probléma megoldása, a másik pedig ennek ellenkezőjéről próbál meggyőző érveket gyűjteni. A csoportok külön-külön ismertetik a közösen összegyűjtött érveiket, majd a csoportok egymásnak kérdéseket is feltehetnek, ezt követően pedig a kérdések megválaszolásra kerülnek. A feladat célja, hogy a két csoport próbáljon kompromisszumot kötni.	Csoportos feladat, megbeszélés	-
15	Személyes tapasztalatok	A témával kapcsolatos személyes tapasztalatok (saját, rokon, ismerős, barát esete) megbeszélése.	Megbeszélés	-
15	Összegzés	A téma feldolgozását és a feladatok megoldását követően a foglalkozásvezető összegezi a tanultakat, értékeli a csoport munkáját.	Megbeszélés	-

Mellékletek:

1. Kortárs szituációk:

- 1. Középiskola első osztályában kezdenek a diákok. Az egyik fiú alacsony növésű, kb. 140 cm, ezért kisebbségi érzése van, visszahúzódó, félénk. Milyen módokon segítenék a fiú beilleszkedését?*
- 2. Középiskola 2. osztályában az egyik lány diáknak nehezen mennek a reál tantárgyak (matematika, fizika, kémia), de nem mer segítséget kérni a diáktársaitól. Milyen módokon segítenék a tanulmányai folytatásában, valamint abban, hogy segítséget merjen kérni, ha szüksége van rá?*
- 3. Középiskolás kollégisták csapatába szeretne tartozni egy lány. A csapat minden tagja dohányzik, és „belépési szabály” náluk a dohányzás. A lány viszont nem dohányzik. A befogadás vágyából elkezdi dohányozni, és bár nem esik jól neki, de egyre többet dohányzik. Helyeslik-e a döntését? Mit javasolnának neki?*
- 4. Barátnőjük boldog, mert egy chates oldalon megismerkedett egy tőle 6 évvel idősebb fiatalemberrel, aki lelkesen udvarol neki interneten, 3 hete naponta több órát „beszélgetnek”. A fiú találkozni akar vele, de feltételül köti, hogy az első találkozáskor le is akar vele feküdni, egyébként szakít vele. Mit javasolnának a barátnőjüknek?*
- 5. Fiú osztálytársuk szeret bulikba járni a haverokkal, akik rendszeresen sok alkoholt fogyasztanak: főleg röviditalokat sörrel kísérve. Az osztálytársuk eljuttatja, hogy ez neki is tetszik, de minden alkalom után szörnyen másnapos és fáj a gyomra 1-2 napig, amit persze a haveroknak nem mond. Mit javasolnának osztálytársuknak ebben a helyzetben?*
- 6. Az iskola környékén könnyűdrog árus tűnik fel, erről kezdenek beszélni az osztályban. A legjobb barátnője is vett tőle partydrog tablettát, amit hétvégén akar kipróbálni. Mit tenne ebben a helyzetben, mikor a barátnőjét nem akarja beárulni, de nem is akarja, hogy kipróbálja a drogot?*

TEMATIKA

Programelem megnevezése:

Kortárs játékvezető és közösségsegítő képzés (5 alkalom x 6 óra)

Célcsoport/résztvevők jellemzői:

A képzés célcsoportja azoknak a fiataloknak a köre, akik vállalták, hogy az Ifjúsági bűnmegelőző közösség-szervező programban részt vesznek. A képzésben résztvevők köre:

A képzésben egy korosztály képviselteti magát: egyetemista hallgatók.

Célok:

- A projektbe bevont célcsoporttagok együttműködési készségének és csapatszellemének erősítése, a résztvevők és mentor tanáraik közötti bizalom megszilárdítása.
- A résztvevők érzékenyítése és ismereteinek bővítése internetbiztonsággal, médiabiztonsággal és közösségfejlesztéssel kapcsolatos témakörben akár külső szakértők és előadók bevonásával.
- A résztvevők elméleti tudásának megerősítése a fent említett témakörökben azzal a céllal, hogy a program további szolgáltatásait gördülékenyen és hatékonyan tudják végig vinni.
- A résztvevők motivációjának és a projekt vállalt céljai iránti elköteleződésének megerősítése.
- A résztvevők ismerjék meg saját korcsoportjuk jellemzőit, a problémák feltárásának lehetőségeit, megoldási módozatokat, a közösségsegítő, közösségépítő munka alapjait, konfliktuskezelési, motivációs technikákat. Fontos a kommunikációs készség fejlesztése, a verbális, nonverbális technikák elsajátításával váljanak képessé társaik pozitív irányba történő befolyásolására.
- A résztvevők felkészítése, információk átadása az Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező további szolgáltatásai kapcsán.

Tartalmi egységek:

Alkalmak/napok	Téma
11. alkalom	Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében I.
12. alkalom	Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében I.
13. alkalom	Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében II.
14. alkalom	Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében II.
15. alkalom	Kortárs segítség alapjai

Időpont(ok), időtartam:

A képzés 5 alkalommal, alkalmanként 6 órás szakmai programmal valósul meg. Egy tanulási óra 45 perc időtartamú.

Helyszín(ek):

A helyszín biztosítsa azt az interaktív oktatótermet a csoport számára, ami infrastrukturálisan és infokommunikációs eszközökkel jól felszerelt, a foglalkozások kapcsán szükséges teremátrendezések a mobil bútoroknak és a hely tágasságának köszönhetően könnyen kivitelezhető.

Módszerek:

A képzések alkalmával eltérő módszereket alkalmazunk, annak érdekében, hogy minél változatosabbá tegyük az alkalmakat, illetve, hogy a résztvevők is többféle gyakorlattal találkozzanak, ami a téma elsajátítását is nagyban elősegíti.

Ezek a módszerek a következők:

- előadás:* Az elméleti ismeretek átadásához használt frontális módszer, mely segíti a logikai és ok-okozati kapcsolatok felvázolását és megértését. Illetve kiindulási alapot képez a gyakorlati felhasználhatósághoz és az ezzel kapcsolatos kompetenciák fejlesztéséhez.
- megbeszélés:* A képzés során a témával kapcsolatosan előzetes ismeretekre épülő élmények, tapasztalatok, érdekességek megbeszélése. A foglalkozásvezető vezetésével történik, minden csoporttag hozzászólhat, kérdezhetnek és önmaguk számára is tanulságokat vonhatnak le.

- *egyéni vagy páros feladatmegoldás:* Kisebb, rövidebb feladatok megoldása kapcsán hatékony módszer, mivel az elmélet gyakorlatba való átültetését segíti elő úgy, hogy közben a kreativitást, problémamegoldó készséget és a másikkal való együttműködés kompetenciáját erősíti.
- *csoportmunka:* A résztvevők (a plénium), a program ideje alatt tervezett módon, egy előre meghatározott feladatot, 3-4 fős kiscsoportra bontva, a foglalkozásvezető részvétele nélkül, együttműködve oldanak meg. A csoportmunka szakaszai után a kis csoportok eredményeiről a plénumban kölcsönösen tájékoztatják egymást, a csoportmunka során végzett munka eredményeiről, következtetéseiről. A nagyobb mérvű, bonyolultabb feladatok megoldása kapcsán hatékony módszer, mivel a részfeladatok aprólékos begyakorlása mellett, egy egész folyamat átláthatóságát segíti elő, úgy, hogy közben a résztvevőt toleranciára, kollektív együttműködésre, konfliktuskezelésre és kompromisszumkésziségre ösztökéli.
- *drámapedagógia:* A módszert alkalmazva olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel a résztvevők, amelyek egymás mélyebb megismerését segíti elő, valamint elkezd bevezetni a média- és internetbiztonság témáját. A fiatalok végig a drámapedagógus felügyelete és kontrollja mellett dolgoznak. A média- és drámapedagógia módszereit alkalmazva, olyan esetgyakorlatokat dolgoznak fel, amelyek a kortárs csoportjaikban előfordulhatnak, és amelyek leghalmozottabban jelennek meg az adott célcsoportban.

Eszközök:

Technikai eszközök: laptop, hangfal, vetítővászon, projektor, pendrive, tabletek a témához illő szemléltető eszközök. Illetve egyéb eszközök a résztvevők számára: jegyzetfüzet, tollak, ceruzák, flipchart, dokumentumsablonok, postitek, filctollak, sokszorosított feladatlapok.

Felhasznált és ajánlott szakirodalom:

- Kenyeres Attila Zoltán (2014): Meghamisított valóság – a médiamanipuláció titkai.
- Nádori Gergely (2017): Internetbiztonság itthon.
In: <http://tanarblog.hu/cikk/internetbiztonsag-itthon-nehany-erdekes-oldal>
- Nagy Tamás (2010): Vélemény 2.0 - közösségi média könyv.
In: <http://mek.oszk.hu/10300/10353/>
- Nemzeti Bünmegelőzési Tanács: Bünmegelőzésért a digitális világban 10-14 éves korig.
In: http://www.mediatudor.hu/bunmegelozes/10_14.html

- Pest megyei Rendőrkapitányság (2019): Az INTERNET veszélyei.
In: http://www.ujhartyan.hu/dynamic/nyitoldal/_eloterjesztesek/internet_elbir.pdf
- Potter, James W. (2015): Médiaműveltség. Budapest, Wolters Kluwer Kft.
In: http://buvosvolgy.hu/dokumentum/97/potter_mediamuveltseg.pdf
- Tari Annamária (2010): Y generáció. Tericum Kiadó, 2010.
- Turcsányi-Szabó Márta (2012): Médiaismeret. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Informatikai Kar.
In: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2010-0011_mm_mediaismeret/index.html

Melléklet: 5 alkalmas képzés szakmai foglalkozási terve

Foglalkozási terv

Téma: Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében I.

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
50	Félrevezetés az egészség kapcsán a médiában	Ppt-vel kísért előadás: az egészséges életmód és az egészségtudatosság megjelenése a médiában, álhírek ezzel kapcsolatban a közösségi médiában. Az ezzel kapcsolatos tudományos kutatások eredményei. Kisfilmek megtekintése a témában.	Plenáris előadás	Laptop, projektor, vetítövászón
50	Félrevezetés az egészség kapcsán a médiában	A résztvevők 2-3 fős kiscsoportokat alkotnak. Összegyűjtik azokat a hamis híreket és információkat, amelyekkel ők maguk szembesültek az egészség kapcsán a médiában (mainstream média és közösségi média). Hihető álhírek gyártása a témában. Mivel tudják hihetővé tenni ezeket a híreket?	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	Csoportonként egy-egy lap, íróeszköz
50	Áltudomány megjelenése a médiában	Ppt-vel kísért előadás: áltudományos hírek és dokumentumfilmek jelenléte a médiában. Az áltudományos információk ismertetőjegyei. Hamis dokumentumfilm megtekintése és közös elemzése irányított kérdések alapján.	Plenáris előadás, filmnézés, plenáris megbeszélés	Laptop, projektor, vetítövászón,
50	Áltudomány megjelenése a médiában	A YouTube-on elérhető áltudományos videók megtekintése, azok közös elemzése irányított kérdések alapján.	Plenáris előadás, filmnézés, plenáris megbeszélés	Laptop, projektor, vetítövászón

50	Áltudomány megjelenése a médiában	A résztvevők 3-4 fős kiscsoportokat alkotnak. A feladat, hogy készítsenek forgatókönyvet egy hamis, vagy áltudományos témában. Mi lenne a téma, milyen helyszíneken játszódna, mi történne, kik lennének a megszólalók, milyen módszerekkel érnék el, hogy el, hogy az hihető legyen.	Kiscsoportos feladat, plenáris megbeszélés	Csoportonként egy-egy lap, íróeszköz
50	Álhír-kvízjáték	15 kérdésből álló álhír-kvízjáték a Kahoot segítségével, amelyekre a résztvevők egyénenként válaszolnak. Majd a megoldások közös megbeszélése, az álhírekre és az igazságra utaló jelek megállapítása, a következtetések levonása.	Egyéni feladatmegoldás, plenáris megbeszélés.	Laptop, projektor, vetítőtábla

Foglalkozási terv

Téma: Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében I.

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Mentorálási feladatok	A foglalkozás vezető ismerteti az internetbiztonsági alkalom célját: az online kommunikáció sajátosságaival és szabályaival való ismerkedés, szélsőséges kommunikációs helyzetek azonosítása, cyberbullying folyamatai.	Megbeszélés	-
50	Online kommunikációs sajátosságok az iskolában	Az iskolai online kommunikáció résztvevőinek azonosítása és szabályainak tudatosítása az előadás során. Ki, hogyan vesz részt az iskolai online kommunikációban, milyen csatornákon működik.	Előadás	laptop, projektor, ppt
20	Érzékenyítés	Érzékenyítő beszélgetés a résztvevőkkel az online kommunikáció, online zaklatás témakörében, amely felkészít a filmre.	Megbeszélés	-
90	Filmvetítés	Remélem legközelebb sikerül meghalnod c. film vetítése.	Csoportos feladat	projektor, laptop
45	Feldolgozó beszélgetés	A filmhez kapcsolódó vitaindító kérdések megválaszolása, a filmben vázolt szituáció feldolgozása, lehetséges megoldási javaslatok megfogalmazása a cél.	Megbeszélés	-
40	Cyberbullying	Az online iskolai zaklatás témakörének megismerése és elmélyítése a cél, a metodológia vázolása mentálhigiénés szempontból, szereplők azonosítása.	Előadás	laptop, projektor, ppt
10	Amanda Todd Youtube videó	Amanda Todd videójának megtekintése.	Előadás	laptop, projektor, ppt
20	Cyberbullying iskolai kereteinek	Amanda Todd esetéhez kapcsolódóan az iskolai zaklatás analógiájának feltérképezése, mi a teendő, kik vonhatók felelősségre, melyek az azonosítható figyelmeztető jelek.	Megbeszélés	-

	tudatosítása			
15	Tapasztalatok megbeszélése	Az alkalom közös tapasztalatainak levonása a résztvevőkkel, szakmai irányelvek megfogalmazása.	Megbeszélés	-

Foglalkozási terv Téma: Interaktív foglalkozás a médiabiztonság témakörében II.				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
50	Lopott képek, klikkvadász álhírek a közösségi médiában	Ppt-vel kísért előadás: az érzelmekre ható álhírek típusai. Lopott képekkel operáló álhírek a közösségi médiában. Ezek visszatérő jellemzői. Hazai és nemzetközi példák bemutatása.	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	Laptop, projektor, vetítőtábla
50	Lopott képek, klikkvadász álhírek a közösségi médiában	A résztvevők 2-3 fős kiscsoportokat alkotnak. Összegyűjtik azokat az álhíreket, amelyekkel ők maguk szembesültek a közösségi médiában. Közös beszélgetés irányított kérdésekkel arról, miért érdemes az ártatlannak tűnő átverések ellen védekezni, illetve arról hogyan óvhatjuk meg barátainkat, ismerőseinket a hasonló álhírektől.	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	Csoportonként egy-egy lap, íróeszköz
50	Félrevezetési eszközök a közösségi médiában	Ppt-vel kísért előadás: milyen eszközökkel vezetnek félre a közösségi média felhasználókat? A félrevezetők lehetséges céljai, az üzenetek közvetítésének módjai, kommunikációs stratégiái.	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	Laptop, projektor, vetítőtábla

50	Félrevezetési eszközök a közösségi médiában	A résztvevők 2-3 fős kiscsoportokat alkotnak. Összegyűjtik azokat a témákat, amelyekben ők maguk szembesültek félrevezetéssel a közösségi médiában. Milyen eszközöket alkalmaztak? Dolgozzanak ki stratégiát, útmutatót arra, hogyan lehet ezek ellen védekezni.	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	Csoportonként egy-egy lap, íróeszköz
50	Hamis nyereményjátékok, adathalász átverések a közösségi médiában és e-mailben	Ppt-vel kísért előadás: a közösségi médiában és e-mailben terjedő hamis nyereményjátékok és adathalász átverések főbb típusai, konkrét gyakorlati példákkal illusztrálva. „No name” oldalak, visszaélés ismert cégek nevével.	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	Laptop, projektor, vetítőtábla
50	Hamis nyereményjátékok, adathalász átverések a közösségi médiában és e-mailben	A résztvevők 2-3 fős kiscsoportokat alkotnak. Összegyűjtik azokat az ismertetőjeleket, amelyek hamis nyereményjátékokra és adathalász átverésekre utalnak. Majd összegyűjtik azokat a jeleket, amelyek valódi nyereményjátékokra utalnak. A feladat, hogy készítsenek egy útmutatót arra nézve, hogyan is lehet kiszűrni a hamis nyereményjátékokat és az adathalász átveréseket.	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	Csoportonként egy-egy lap, íróeszköz

Foglalkozási terv

Téma: Interaktív foglalkozás az internetbiztonság témakörében II.

Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Mentorálási feladatok	A foglalkozás vezető ismerteti az internetbiztonsági alkalom célját: az online kommunikáció és adatvédelem sajátosságaival való elmélyültebb ismerkedés, a cyberbulling folyamatainak azonosítása, érzékeny adatok, Dark web megismerése.	Megbeszélés	-
50	Cyberbulling hazai és nemzetközi szinten	A cyberbulling hazai és nemzetközi vizsgálatai eredményeinek megismerése, látencia, probléma felismerés, érzékenyítés.	Előadás	laptop, projektor, ppt
30	Hamupipőke online	Hamupipőke meséjének modern, online iskolai zaklatású átalakítása szerepjáték formájában, a cél, hogy a résztvevők azonosítani tudják a szerepeket és az áldozattá válás egyes elemeit, majd utána az érzések és tapasztalatok megbeszélése.	Szerepjáték, megbeszélés	szerepkártyák kivetítve
20	Érzékeny adatok	az online biztonság szempontjából érzékeny adatok feltérképezése, mind a személyiség védelmére vonatkozóan, mind az online átverésekhez kapcsolódóan, cél annak a tudatosítása, hogy milyen könnyen kiadhatók, kiszivárogtatható érzékeny adatok és milyen lépéseket lehet tenni az online személyiségünk védelmében.	Megbeszélés	projektor, laptop
30	Honlapelemzés	Honlapok, közösségi oldalak vizsgálata, elemzése abból a célból, hogy az adatahalásztára vagy visszaélésre utaló elemeket azonosítsanak a résztvevők.	Megbeszélés	projektor, laptop
60	Surface web, deep web, dark web	A surface web, deep web és dark web elemeinek, egymáshoz való viszonyának megismerése, statisztikai adatok bemutatása, tor böngésző működési elvének ismertetése.	Előadás	laptop, projektor, ppt
80	Film	Dark web.	Filmvetítés	laptop, projektor

20	Tapasztalatok megbeszélése	Az alkalom közös tapasztalatainak levonása a résztvevőkkel, szakmai irányelvek megfogalmazása.	Megbeszélés	-
----	----------------------------	--	-------------	---

Foglalkozási terv Téma: Kortárs segítés alapjai				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
20	Pozitív pletyka	A résztvevő a tőle jobbra ülőről mond egy olyan pozitív pletykát, ami jól jellemzi őt. Mindezt úgy teszi, mintha ő ott sem lenne. A feladat célja a bemelegítés, bemutatkozás, illetve az alkalom pozitív hangulatának megalapozása.	Megbeszélés	-
30	Elméleti keret/ fogalmak tisztázása	A foglalkozásvezető meghatározza a témához kapcsolódó fogalmakat, azoknak jelentéseit. (kortárs, kortárssegítő stb...) A foglalkozás célja, hogy a résztvevők elsajátítsák a témakörhöz kapcsolódó alapismereteket.	Plenáris feladat	-
30	Pozitív / negatív Igen / nem	A résztvevők 3-4 fős kiscsoportokban végig gondolják, hogy mi működik hatékonyan, pozitívan a kortárssegítésben a környezetünkben, és mi az, ami nem működik/hiányos. Kicserélik a tapasztalataikat, közös listát alkotnak, megoldásokat keresnek.	Csoportos feladat Megbeszélés	Füzet, toll

30	Kortárs szituációk	A kortárssegítők szerepeinek tisztázását követően a csoport tagjai párokat alakítanak, majd a párok egy-egy kapott szituációt megbeszélnek, majd bemutatják a helyzetet és az általuk lehetségesnek vélt megoldást. A csoport közösen kielemezti a megoldásokat. Cél, hogy a résztvevők a lehetőségek szerint több alternatívát is felsoroljanak, fejlesztve ezzel a problémamegoldás készségét. (A feladat elvégzéséhez szükséges szituációs kártyák a mellékletben találhatók)	Páros feladat Megbeszélés	Szituációs kártyák
25	Kortárssegítő programok, alapértékek	Az előadás célja, hogy a résztvevők megismerjék a kortárssegítő programokat, csoportokat, illetve a főbb célokat, mint a problémák megelőzése, egyén fejlesztése. Továbbá a kortárssegítő csoportok alapértékeinek bemutatására is sor kerül.	Plenáris feladat	-
25	Együtt tudjuk megcsinálni	Véletlenszerű csoportokat alkotunk. A résztvevők egy térképet rajzolnak a kortárs segítséghez szükséges lehetséges kapcsolatokról és a támadó szervezetekről, úgy, hogy középre saját magukat rajzolják be. A feladat felfedi az erősségeket és hiányosságokat egyaránt. A feladat továbbá rávilágít arra, hogy a kortárssegítők nincsenek magukra hagyva a munkájukban.	Csoportos feladat	Lap/füzet, toll
60	Forró szék	Egy önként jelentkező kiül a társaival szemben a „forró székbe” és vázol egy valós problémás szituációt, majd néhány percben részletezi. Ezt követően a résztvevők feltehetik az adott helyzettel kapcsolatban felmerült kérdéseiket, majd ezeket a szituációt ismertető játékos megválaszolja. Cél, hogy a csoport tagjai ötleteket gyűjtsenek egy valós probléma megoldására, közösen megbeszéljék a lehetséges megoldásokat, együtt gondolkozzanak a témáról.	Megbeszélés	-

50	Vitatechnika	A foglalkozásvezető meghatározza a témát: a kortárssegítők feladata a probléma megoldás. Két csoportot alkotunk, az egyik csoport amellett érvel, hogy a kortárssegítők feladata valóban a probléma megoldása, a másik pedig ennek ellenkezőjéről próbál meggyőző érveket gyűjteni. A csoportok külön-külön ismertetik a közösen összegyűjtött érveiket, majd a csoportok egymásnak kérdéseket is feltehetnek, ezt követően pedig a kérdések megválaszolásra kerülnek. A feladat célja, hogy a két csoport próbáljon kompromisszumot kötni.	Csoportos feladat és Megbeszélés	-
15	Személyes tapasztalatok	A témával kapcsolatos személyes tapasztalatok (saját, rokon, ismerős, barát esete) megbeszélése.	Megbeszélés	-
15	Összegzés	A téma feldolgozását és a feladatok megoldását követően a foglalkozásvezető összegzi a tanultakat, értékeli a csoport munkáját.	Megbeszélés	-

Mellékletek:

Kortárs szituációk:

1. Középiskola első osztályában kezdenek a diákok. Az egyik fiú alacsony növésű, kb. 140 cm, ezért kisebbségi érzése van, visszahúzódó, félénk. Milyen módokon segítenék a fiú beilleszkedését?
2. Középiskola 2. osztályában az egyik lány diáknak nehezen mennek a reál tantárgyak (matematika, fizika, kémia), de nem mer segítséget kérni a diáktársaitól. Milyen módokon segítenék a tanulmányai folytatásában, valamint abban, hogy segítséget merjen kérni, ha szüksége van rá?
3. Középiskolás kollégisták csapatába szeretne tartozni egy lány. A csapat minden tagja dohányzik, és „belépési szabály” náluk a dohányzás. A lány viszont nem dohányzik. A befogadás vágyából elkezd dohányozni, és bár nem esik jól neki, de egyre többet dohányzik. Helyeslik-e a döntését? Mit javasolnának neki?
4. Barátnőjük boldog, mert egy chates oldalon megismerkedett egy tőle 6 évvel idősebb fiatalemberrel, aki lelkesen udvarol neki interneten, 3 hete naponta több órát „beszélgetnek”. A fiú találkozni akar vele, de feltételül köti, hogy az első találkozáskor le is akar vele feküdni, egyébként szakít vele. Mit javasolnának a barátnőjüknek?
5. Fiú osztálytársuk szeret bulikba járni a haverokkal, akik rendszeresen sok alkoholt fogyasztanak: főleg röviditalokat sörrel kísérve. Az osztálytársuk eljátssza, hogy ez neki is tetszik, de minden alkalom után szörnyen másnapos és fáj a gyomra 1-2 napig, amit persze a haveroknak nem mond. Mit javasolnának osztálytársuknak ebben a helyzetben?
6. Az iskola környékén könnyűdrog árus tűnik fel, erről kezdenek beszélni az osztályban. A legjobb barátnője is vett tőle partydrog tablettát, amit hétvégén akar kipróbálni. Mit tenne ebben a helyzetben, mikor a barátnőjét nem akarja beárulni, de nem is akarja, hogy kipróbálja a drogot

II.3. Bűnmegelőzési esetgyakorlatok

TEMATIKA

Programelem megnevezése:

Bűnmegelőzési esetgyakorlat (5 alkalom x min. 2 óra)

Célcsoport/résztvevők jellemzői:

Az esetgyakorlatoknak a célcsoportja azoknak a fiataloknak a köre, akik vállalták, hogy az Ifjúsági bűnmegelőző közösség-szervező programban részt vesznek. Az esetgyakorlaton résztvevők köre:

Az esetgyakorlatokon egy korosztály képviselteti magát: általános iskola 6-7. osztályos tanulói.

Célok:

- A projektbe bevont célcsoporttagok együttműködési készségének és csapatszellemének erősítése, a résztvevők és mentor tanáraik közötti bizalom megszilárdítása.
- A résztvevők érzékenyítése és ismereteinek bővítése internetbiztonsággal, médiabiztonsággal és közösségfejlesztéssel kapcsolatos témakörben akár külső szakértők és előadók bevonásával.
- A résztvevők elméleti és gyakorlati tudásának megerősítése a fent említett témakörökben azzal a céllal, hogy a program további szolgáltatásait gördülékenyen és hatékonyan tudják végig vinni.
- A résztvevők motivációjának és a projekt vállalt céljai iránti elköteleződésének megerősítése.

- A résztvevők tapasztalatainak bővítése az internetbiztonság, a médiabiztonság és a közösségfejlesztés tágabban értelmezett világában. Olyan intézmények, programok, módszerek megismerése a cél, mely hozzájárul a program hosszútávú céljainak megvalósításához.
- A résztvevőknek olyan élmények biztosítása, mely felkelti és fenntartja a motivációt a program témaköreivel kapcsolatban.
- A résztvevők felkészítése, információk átadása az Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező program további szolgáltatásai kapcsán.

Tartalmi egységek:

Alkalmak/napok	Téma
1. alkalom	Szakmai látogatás a Hevesi Rendőrkapitányságon
2. alkalom	A gamification módszere az internet- és médiabiztonság témakörében
3. alkalom	Szakmai látogatás a debreceni Agórában
4. alkalom	Kortárs segítség az Ifjúsági Bűnmegelőző Közösség-szervező Program két korosztályának együttműködésében
5. alkalom	Egri tanulmányi kirándulás

Időpont(ok), időtartam:

Az esetgyakorlat 5 alkalommal, alkalmanként min. 2 órás szakmai programmal valósul meg.

Melléklet: 5 alkalmas esetgyakorlat programtervei

Programterv Téma: Szakmai látogatás a Hevesi Rendőrkapitányságon				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
30	Utazás	A Szent Gellért Katolikus Általános Iskola Pélyi Petőfi Sándor Tagiskolája 3381 Pély, Fő utca 138. címen gyülekező 12.30-kor, majd indulás Hevesre.	-	-
15	Köszöntés	Az esetgyakorlat résztvevőt a hevesi Rendőrkapitányságon Gottschalk Róbert c. r. alezredes fogadja, majd a kapitányság vezetője Oláh Tamás r. alezredes köszönti a célcsoport tagjait és hasznos délutánt kívánt.	-	-
45	Helyszín körbejárása	A résztvevőket körbevezetik az épületen, és tájékoztatják őket az adott helyiség funkciójáról, használati módjáról (pl.: lőfegyvertároló, zárkák, irodák stb.) Ezalatt a résztvevők feltehetik a kérdéseiket.	Megbeszélés	-
30	Autópark megismerése	Az általános iskolás résztvevők megismerik a rendőrségi gépjárműparkot és lehetőséget kapnak, hogy azokba beleüljenek (helyszínelő és rohamgépjármű)	-	-
50	Előadás	Gottschalk Róbert c. r. alezredes előadást tart a tanácsteremben a résztvevőknek a rendőrségi tevékenységekről, működésről, célokról, szabályokról.	Előadás	-
30	Helyzetgyakorlatok	Az alezredes úr, különböző helyzetgyakorlatokat végeztet a résztvevőkkel az internet- és médiabiztonsággal kapcsolatban.	Páros feladat	-
30	DADA	Az alezredes úr részletesen bemutatta a DADA programot.	Megbeszélés	-
30	Bűncselekmények	Az alezredes úr mesél a résztvevőknek az internet- és médiabiztonsággal kapcsolatos bűncselekményekről, azok megelőzéséről és az ehhez kapcsolódó rendőri	Előadás, megbeszélés	-

		tevékenységekről.		
10	Összegzés	A nap eseményeivel kapcsolatban a résztvevők lehetőséget kaptak, hogy elmondják véleményüket, tapasztalataikat és feltegyék kérdéseiket.	Megbeszélés	-
30	Utazás	A résztvevők haza buszoznak a Szent Gellért Katolikus Általános Iskola Pélyi Petőfi Sándor Tagiskolája 3381 Pély, Fő utca 138. címre.	-	-

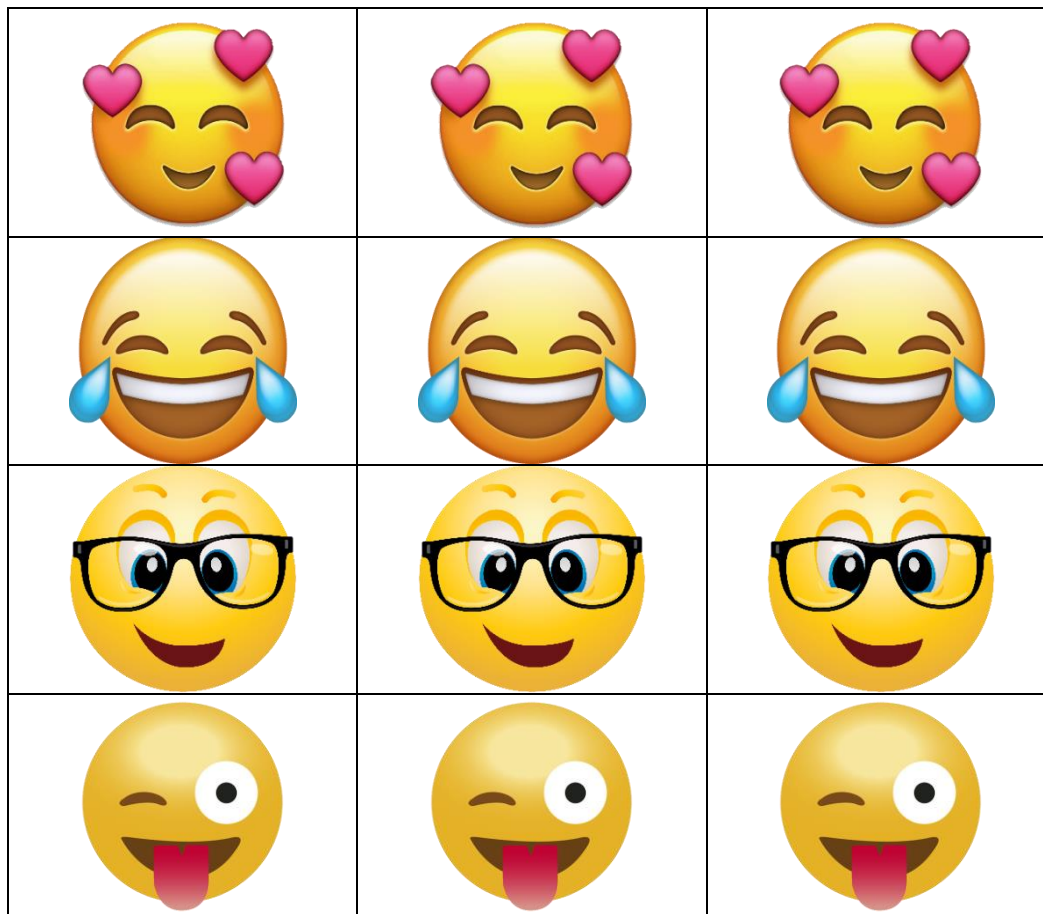
Programterv Téma: A gamification módszere az internet- és médiabiztonság témakörében				
Időtartam (perc)	Feladat	Leírás	Módszere	Eszközök
15	Bemutakozás	Trénerek és a célcsoport bemutatkozása, mindenki elmondja pár szóban, hogy mire használja a mindennapokban az internetet.	Plenáris	-
30	Activity	A résztvevőkkel a közismert játékot alapul véve témához illeszkedő feladványokat játszunk. Activity feladatkártyák: • E-mail küldés - rajzolás • Kéretlen reklámlevél (spam) – körülírás • Facebook profil – körülírás • Internetfüggőség – mutogatás • QR kód – rajzolás • Telefonos applikáció – rajzolás • Vírus (számítógépes) – mutogatás • Internetes zaklatás – körülírás <i>(A feladat elvégzéséhez szükséges kártyák a mellékletben találhatóak)</i>	Plenáris	Activity kártyák

15	Kahoot – internetkvíz	A résztvevők kapnak 1-1 tabletet, majd elindítják a Chrome alkalmazást. Ezt követően felkeresik a Kahoot.it oldalt. Itt beírják a játék PIN kódját, választanak maguknak egy becenevet és a játékvezető segítségével kitöltik a kvízt. A kérdéseket laptopról projektorral vetítjük ki. Felhívjuk a játékosok figyelmét, hogy nem elég a jó választ tudni, a gyorsaság is számít (minden kérdés megválaszolására max. 1 perc áll rendelkezésre). Kahoot elérhetősége résztvevőknek: kahoot.it	Egyéni feladat	Tabletek Kahoot kvíz (20 kérdés) Laptop Projektor
15	Nonverbális jelzések az online térben	A résztvevőket háromfős csoportokra osztjuk emotikon cetlik segítségével: 4 csoport x 3 emotikon. A csoportok megkapják a feladatlapot, amelyen emotikonok találhatók, ezekhez kell párosítani a megfelelő meghatározást. A végén ellenőrzés. <i>(A feladat elvégzéséhez szükséges feladatlapok a mellékletben találhatóak)</i>	Kiscsoportos és plenáris feladat	4x3 db emotikon, 4 db feladatlap emotikonokkal, 4 db toll
40	Óriás Média Twister	A gyerekek a Twister játékot újragondolva próbára teszik a fizikai és mentális tudásuk. A jól megszokott pörgettyű alapján helyezed a kezed-lábad a játékszőnyegre kiegészül azzal, hogy előtte helyesen kell válaszolni egy internet- és médiabiztonsággal kapcsolatos kérdésre.	Egyéni feladat	Twister óriás tábla Pörgettyű Kérdések
15	Zaklatás párosító - Kahoot	A résztvevők egyénileg dolgoznak. Minden résztvevő kap egy tabletet és elindítjuk a Kahoot alkalmazást. A kérdés minden esetben egy meghatározás és ki kell választani azt a válaszlehetőséget, amely az adott definícióhoz tartozik. A feladat végén közös beszélgetés kezdeményezése arról, hogy valamely zaklatási formával találkoztak-e közvetlen környezetükben.	Kiscsoportos, majd plenáris feladat	Tabletek Zaklatás párosító kahoot kvíz

20	Safebook puzzle	Ismertetjük azt, hogy most az előzőekben megismert zaklatási formák közül az egyikkel fogunk foglalkozni (egyelőre ne áruljuk el, hogy a Facebook-on történő online zaklatással). A résztvevők számára kivetítjük a játék QR kódját, mindenki leolvassa a saját tabletjével. Az elindult puzzle-t megoldják, majd beszélgetünk a megfigyelésről (biztonságos Facebook-használat). Segítő kérdések: • Miért fontos az, hogy mindent kétszer átgondoljunk, mielőtt közzétesszük? • Miért fontos, hogy senkinek ne mondjuk el a jelszavunkat? Milyen a jó jelszó? (kisbetű, nagybetű, szám, speciális karakter, legalább 8 karakter) • Hogyha zaklatás ér minket Facebook-on, miket tehetünk? (megbeszélni barátokkal, segítséget kérni szülőtől, tanároktól, egyéb felnőtt embertől, blokkolni és jelenteni a zaklatót stb.) • Ismernek-e olyan eseteket, amikor valakit Facebook-on zaklattak? Ha igen, hogyan történt az eset kezelése?	Egyéni, majd plenáris feladat	Tabletek Elkészített online puzzle QR kód kivetítve
20	Házőrző alkalmazás	A résztvevők párokban dolgoznak tabletek segítségével, mindenki kap egy markert. Mindenki kipróbálja az alkalmazást. Felhívjuk a figyelmüket arra, hogy az alkalmazás tudástárában nagyon sok hasznos információ található.	Egyéni	12 db tablet 12 db marker
10	Összegzés	A résztvevők lehetőséget kapnak arra, hogy röviden kifejtsek, hogy érezték magukat a foglalkozáson és mi az az 1 dolog, amit kiemelnének belőle.	Megbeszélés	-

Mellékletek:

1. Emoji ikonok és feladatlap



FONTOS	LEHETSÉGES	NEM AJÁNLOTT

E-mail cím	Fénykép - profilkép	Lakcím	Kedvencek: könyv, film, színház, honlap stb.
Fénykép beazonosítható lakókönyvezetről	Nem (férfi/nő)	Fénykép - utazásokról	Fénykép - állatokról
Iskola neve	Születési hely, idő	Iskolai végzettség	Közösségek
Vallás	Intim fotók	Fénykép – fontos tárgyokról	Fényképek barátokról
Érdeklődés, hobbi	Családi állapot, családtagok, párkapcsolat	Személyes telefonszám	Parlament választásokon melyik pártra szavaztak a szüleim

2. Activity kártyák

 Kéretlen reklámlevél (spam)	 Facebook profil
 Internetes zaklatás	 E-mail küldés

 QR kód	 Telefonos applikáció
 Számítógépes vírus	 Facebook profil

Programterv Téma: Szakmai látogatás a debreceni Agórában				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Köszöntés	A résztvevők megérkezése és köszöntése a debreceni Agóra Tudományos Élményközpontban	-	-
45	Helyszín körbejárása	A résztvevőket körbevezetik az épületen, és tájékoztatják őket az adott helyiség funkciójáról, használati módjáról (pl.: planetárium, interaktív tér stb.) Ezalatt a résztvevők feltehetik a kérdéseiket. Ismertetik közben a látogatói szabályokat is.	Megbeszélés	-
30	Planetárium	A diákok lehetőséget kapnak, hogy részt vegyenek az Agóra egyik legközkedveltebb programjában – a mobil planetáriumban végig nézhetik a Hold program videóját.	-	-
30	Zenélő villámok	A csoport tagjai részt vesznek a Zenélő villámok foglalkozáson, ahol a Tesla-tekercsről tudnak meg hasznos információkat játékos formában.	Előadás, megbeszélés	-
60	Interaktív játékok	Az Agóra interaktív terében a diákok kipróbálhatták az összes játékot és feladatot.	Egyéni, csoportos feladat	-

Programterv

Téma: Kortárs segítség az Ifjúsági Bűnmegelőző Közösség-szervező Program két korosztályának együttműködésében

Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Fogadás	Pélyi általános iskolások és mentortanáraik fogadása.	-	-
120	Interaktív foglalkozás	A gimnázium kortárssegítőinek foglalkozása.	Egyéni és csoportos feladatok	üres lap, tollak
25	Foglalkozás zárása	Foglalkozás zárása és elköszönés a gyerekektől és mentortanáraiktól.	Megbeszélés	-

TEMATIKA

Programelem megnevezése:

Bűnmegelőzési esetgyakorlat (5 alkalom x min. 2 óra)

Célcsoport/résztvevők jellemzői:

Az esetgyakorlatok a célcsoportja azoknak a fiataloknak a köre, akik vállalták, hogy az Ifjúsági bűnmegelőző közösség-szervező programban részt vesznek. Az esetgyakorlatokon résztvevők köre:

Az esetgyakorlatokon egy korosztály képviselteti magát: középiskola 10-12. évfolyamos tanulói.

Célok:

- A projektbe bevont célcsoporttagok együttműködési készségének és csapatszellemének erősítése, a résztvevők és mentor tanáraik közötti bizalom megszilárdítása.
- A résztvevők érzékenyítése és ismereteinek bővítése internetbiztonsággal, médiabiztonsággal és közösségfejlesztéssel kapcsolatos témakörben akár külső szakértők és előadók bevonásával.
- A résztvevők elméleti és gyakorlati tudásának megerősítése a fent említett témakörökben azzal a céllal, hogy a program további szolgáltatásait gördülékenyen és hatékonyan tudják végig vinni.
- A résztvevők motivációjának és a projekt vállalt céljai iránti elköteleződésének megerősítése.

- A résztvevők tapasztalatainak bővítése az internetbiztonság, a médiabiztonság és a közösségfejlesztés tágabban értelmezett világában. Olyan intézmények, programok, módszerek megismerése a cél, mely hozzájárul a program hosszútávú céljainak megvalósításához.
- A résztvevőknek olyan élmények biztosítása, mely felkelti és fenntartja a motivációt a program témaköreivel kapcsolatban.
- A résztvevők felkészítése, információk átadása az Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező további szolgáltatásai kapcsán.

Tartalmi egységek:

Alkalmak/napok	Téma
7. alkalom	Nick Vujcic előadása
8. alkalom	Médiamanipulációs foglalkozás
9. alkalom	Interaktív foglalkozás tartása internet- és médiabiztonsági témakörben
10. alkalom	A biztonságos internethasználat jogi oldala
11. alkalom	Interaktív foglalkozás médiamanipuláció és internetes zaklatás témakörben

Időpont(ok), időtartam:

Az esetgyakorlat 5 alkalommal, alkalmanként min. 2 órás szakmai programmal valósul meg.

Melléklet: 5 alkalmas esetgyakorlat programtervei és szakmai beszámoló

Programterv Téma: Nick Vujcic előadása				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
180	Előadás	Nick Vujcic előadása az iskolai és az elektronikus zaklatás kérdésköréről	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	-
150	Értelmezés	Az előadás feldolgozása körkérdésekkel.	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	-
30	Zárás	Az alkalom értékelése és zárása	Plenáris beszélgetés	-

Programterv Téma: Médiamanipulációs foglalkozás				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
60	Álhírek és hamis nyereményjátékok	Az álhírek legfontosabb jellemzőinek ismertetése ppt-vel szemléltetett előadás formájában, példák bemutatásával. A közösségi médiában terjedő hamis nyereményjátékok legfontosabb jellemzőinek ismertetése ppt-vel szemléltetett előadás formájában, példák bemutatásával. Álhír-kívz. Állapítsák meg a bemutatott hírről, hogy igaz-e, vagy hamis. Mi alapján lehet ezt megmondani?	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	-
60	Álhír elkészítése	A résztvevők 3-4 fős kiscsoportokat alkotnak. A feladat, hogy készítsenek egy álhírt a gimnáziumi élettel. Cél, hogy minél érdekesebb legyen. Találják ki, hogy milyen fotókat mellékelnének az álhírhez, milyen forrásokra hivatkoznának. Találjanak ki nem létező weblapokat is a közzétételre. Majd az elkészült álhírek plenáris ismertetése és közös értékelése.	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	-
60	Hamis nyereményjáték elkészítése	A résztvevők 3-4 fős kiscsoportokat alkotnak. A feladat, hogy készítsenek egy hamis nyereményjátékot, amely a gimnáziumi diákok számára hihető lehet. Cél, hogy minél vonzóbb legyen. Találják ki, hogy milyen fotókat mellékelnének a hamis játékhoz, milyen forrásokra hivatkoznának. Majd az elkészült hamis nyereményjátékok plenáris ismertetése és közös értékelése.	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	-

Felhasznált források, ajánlott szakirodalom:

- Szabó József – Széles Tamás – Rozgonyi László – Ballai Éva (2011): Digitális szép új világ. Debrecen, Debreceni Mozgóképkultúra Alapítvány.
- Potter, James W. (2015): Médiaműveltség. Budapest, Wolters Kluwer Kft.
In: http://buvosvolgy.hu/dokumentum/97/potter_mediamuveltseg.pdf
- Turcsányi-Szabó Márta (2012): Médiaismeret. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Informatikai Kar.
In: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2010-0011_mm_mediaismeret/index.html
- Nagy Tamás (2010): Vélemény 2.0 - közösségi média könyv. In: <http://mek.oszk.hu/10300/10353/>
- Kenyeres Attila Zoltán (2014): Meghamisított valóság – a médiamanipuláció titka

Programterv Téma: A biztonságos internethasználat jogi oldala				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Skype előadás technikai előkészítése	Az előadó bekapcsolása, technikai feltételek kipróbálása.	-	laptop, projektor, hangszóró
30	Bemutakozás	Internetjogász előadó bemutatása, felvezetése. Illetve a diákok bemutatkozása, program rövid ismertetése az előadó részére.	Plenáris feladat	laptop, projektor, hangszóró
120	Interaktív foglalkozás	Interaktív foglalkozás tartása a gimnazisták részére, mely folyamatos reflexiót és kérdésfeltevéseket igényel meg a hallgatóktól.	Plenáris feladat	laptop, projektor, hangszóró
25	Foglalkozás zárása	Foglalkozás zárása és rövid összegzése. (Mit viszek haza magammal a mai előadásból?)	Megbeszélés	-

Programterv Téma: Interaktív foglalkozás médiamanipuláció és internetes zaklatás témakörben				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Bemutakozás	A foglalkozás elején az Programvezetők és a csoport tagjai is bemutatkoznak.	Plenáris feladat	-
20	Kisfilm elemzés	Az internetbiztonság témakört egy szemléltető kisvideóval kerül bevezetésre: https://www.youtube.com/watch?v=vWBvXRVMPPDU Majd a témára való ráhangolást követően két oktatóvideót nézünk meg a csoporttal a témakörben, amit színészek készítettek: https://www.youtube.com/watch?v=sbo4W9ze3s https://www.youtube.com/watch?v=tXvTNR0w3M8 Ezt követően közösen egy szófelhőt készítünk. A résztvevők felírják, hogy mely gondolatok jutnak először eszükbe a megtekintett kisfilmekkel kapcsolatban. A felmerülő gondolatokat elmélyítjük, beszélgetünk róla.	Megbeszélés	laptop, projektor, hangszóró, flipchart tábla, filctoll

50	Hamis facebook profil vizsgálat	Az álprofil közös vizsgálata az azt lebukató jelek mentén. Kiscsoportokban összeírják az árulkodó jeleket a résztvevők, majd közösen megbeszéljük, mik lehetnek azok a feltűnő jelek a facebook profilon, amely alapján látható, hogy egy hamis facebook felhasználóval állunk szemben. A tényezők felsorolását követően két részre oszlik a csoport és pro/kontra érveket sorakoztatnak fel a facebook használatával kapcsolatban. Cél, hogy a résztvevők meggyőzzék egymást, mért jó, biztonságos vagy mért nem biztonságos a facebookon vagy más közösségi oldalon ismerkedni. A tételmondat: <i>Közösségi oldalon ismerkedni biztonságos.</i> A feladat megoldásához transzparenszeket is készítenek a csoportok.	Csoportos feladat, Megbeszélés	laptop, projektor, flipchart papír, filctoll
10	Médiamanipuláció	A médiamanipulációhoz kapcsolódóan egy kisvideó megtekintésére kerül sor. https://www.youtube.com/watch?v=7YY76EwBfAQ&t=2056s 30:05 Ezt követően megbeszéljük a videóban látottakat.	Megbeszélés	laptop, projektor
15	Keresztrejtvény, szókereső	A témakörök lezárásaként két levezető feladatot kell megoldaniuk a résztvevőknek párban vagy kiscsoportban. A keresztrejtvény és a szókereső a médiamanipulációt és a cyberbullying témakört érintő alapfogalmakat tartalmazzák.	Csoportos feladat, megbeszélés	nyomtatott feladatlap, toll
10	Összegzés	A feladatok befejezését követően a résztvevőkkel áttekintjük a foglalkozás során tanultakat.	Megbeszélés	-

Mellékletek

Rejtvény

1. Olyan cikk, ami hamis adatokat tartalmaz és a valóságnak nem felel meg.
2. Emberek megtévesztésére szolgáló alaptalan „pletyka”. (Egyben egy állat is.)
3. Fejezd be a mondatot! Fő a.....!
4. Angol eredetű szó az álhírre, átverésre.
5. Hírek végén szokott lenni. Azt mutatja meg, hogy honnan származik az adott hírek az adatai, tartalma.
6. Olyan közösségi oldal, ahol a legtöbb álhír terjed.
7. 2012-ben elhunyt lány, aki azért lett öngyilkos, mert interneten zaklatták.
8. Ezt ne add meg senkinek, ha nem akarod, hogy belépjenek a felhasználói fiókodba.
9. Facebookon egy hitelesítési forma, amely segítségével két lépésből tudsz belépni a facebookodba.

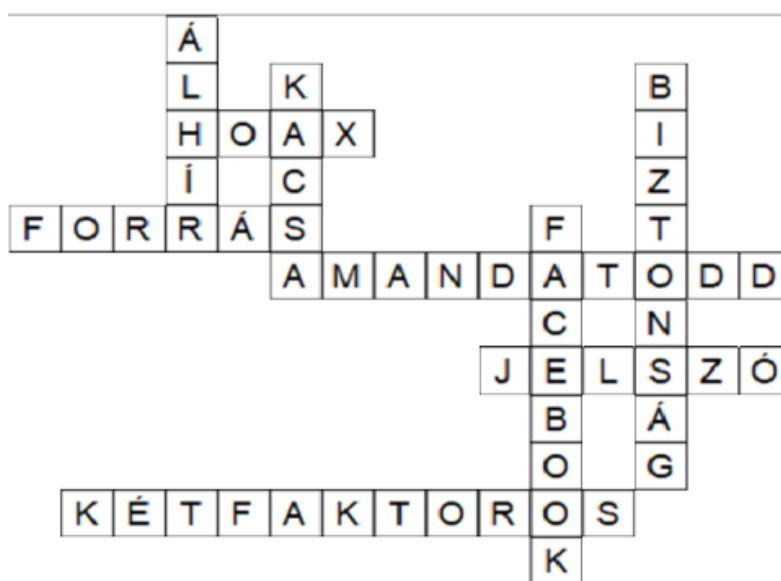
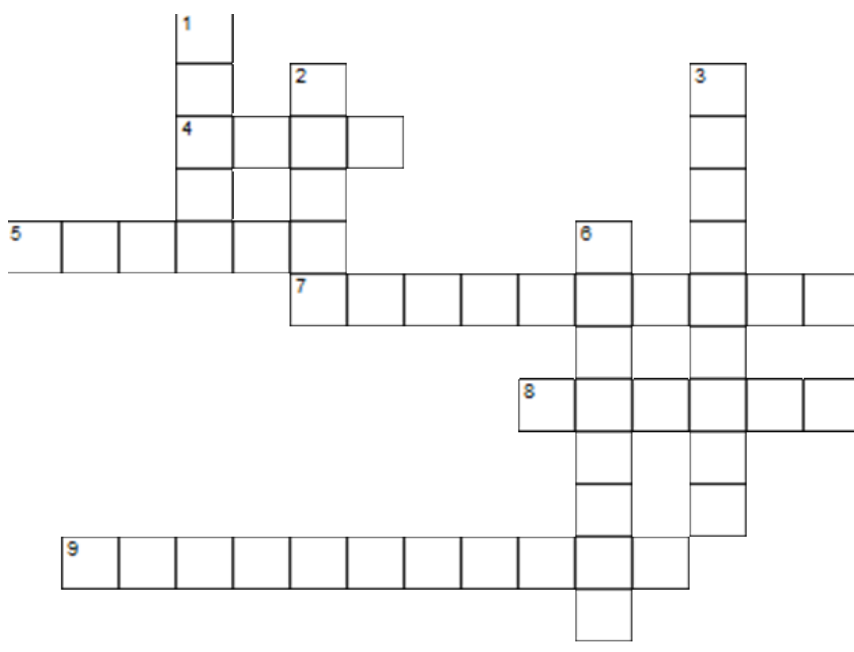
Szókereső

T	Z	W	D	A	R	K	W	E	B	J	O	K	Z	T	U	E	D
C	R	E	J	K	I	R	D	N	N	A	X	U	H	J	O	V	M
F	Z	F	N	G	X	Y	C	A	N	R	T	F	O	Z	K	E	V
Y	F	N	G	A	V	R	G	N	F	T	C	B	A	Z	Z	P	M
O	V	Z	Q	W	U	F	H	K	V	Z	K	I	X	N	P	T	Z
L	M	É	D	I	A	M	A	N	I	P	U	L	Á	C	I	Ó	J
I	N	T	E	R	N	E	T	B	I	Z	T	O	N	S	Á	G	I
F	E	E	N	C	Y	B	E	R	B	U	L	L	Y	I	N	G	G
T	R	F	Z	Z	N	S	D	S	L	P	E	A	F	B	L	H	Z
Q	Z	R	W	E	S	D	J	C	O	Q	H	D	H	J	Q	L	J
B	Á	N	T	A	L	M	A	Z	Á	S	D	A	C	A	H	K	I
H	G	P	B	T	O	R	A	O	U	J	X	T	A	G	O	E	W
T	R	Ó	J	A	I	K	O	Z	B	Q	X	L	Y	B	W	L	B
Y	S	T	V	Y	I	H	R	F	R	J	P	O	P	Q	C	U	H
F	P	S	G	B	U	M	O	Z	O	C	Y	P	Q	N	J	G	K
E	A	Z	C	U	Y	K	P	T	O	I	N	Á	M	U	Z	I	Z
V	M	P	T	I	P	K	G	M	F	V	K	S	F	J	A	S	H
D	F	K	Q	A	A	I	U	K	A	M	U	P	R	O	F	I	L

T	Z	W	O	A	R	K	W	E	B	J	O	K	Z	T	U	E	D
C	R	E	J	K	I	R	D	N	N	A	X	U	H	J	O	V	M
F	Z	F	N	G	X	Y	C	A	N	R	T	F	O	Z	K	E	V
Y	F	N	G	A	V	R	G	N	F	T	C	B	A	Z	Z	P	M
O	V	Z	Q	W	U	F	H	K	V	Z	K	I	X	N	P	T	Z
L	M	É	D	I	A	M	A	N	I	P	U	L	Á	C	I	Ó	J
I	N	T	E	R	N	E	T	B	I	Z	T	O	N	S	Á	G	I
F	E	E	N	C	Y	B	E	R	B	U	L	L	Y	I	N	G	G
T	R	F	Z	Z	N	S	D	S	L	P	E	A	F	B	L	H	Z
Q	Z	R	W	E	S	D	J	C	O	Q	H	D	H	J	Q	L	J
B	Á	N	T	A	L	M	A	Z	Á	S	D	A	C	A	H	K	I
H	G	P	B	T	O	R	A	O	U	J	X	T	A	G	O	E	W
T	R	Ó	J	A	I	K	O	Z	B	Q	X	L	Y	B	W	L	B
Y	S	T	V	Y	I	H	R	F	R	J	P	O	P	Q	C	U	H
F	P	S	G	B	U	M	O	Z	O	C	Y	P	Q	N	J	G	K
E	A	Z	C	U	Y	K	P	T	O	I	N	Á	M	U	Z	I	Z
V	M	P	T	I	P	K	G	M	F	V	K	S	F	J	A	S	H
D	F	K	Q	A	A	I	U	K	A	M	U	P	R	O	F	I	L

keresendő szavak:

médiamanipuláció, darkweb, tor, internetbiztonság, cyberbullying, kamuprofil, hoax, spam, trójai, adatlopás, bántalmazás



Felhasznált források, ajánlott szakirodalom:

Nagy Tamás (2010): Vélemény 2.0 - közösségi média könyv. In:

<http://mek.oszk.hu/10300/10353/>

Kenyeres Attila Zoltán (2014): Meghamisított valóság – a médiamanipuláció titkai

<https://unicef.hu/cyberbullying/>

TEMATIKA

Programelem megnevezése:

Bűnmegelőzési esetgyakorlat (5 alkalom x min. 2 óra)

Célcsoport/résztvevők jellemzői:

Az esetgyakorlatoknak a célcsoportja azoknak a fiataloknak a köre, akik vállalták, hogy az Ifjúsági bűnmegelőző közösség-szervező programban részt vesznek. Az esetgyakorlaton résztvevők köre:

Az esetgyakorlatokon egy korosztály képviselteti magát: pedagógiai asszisztens szakköznevelési OKJ-s tanulók.

Célok:

- A projektbe bevont célcsoporttagok együttműködési készségének és csapatszellemének erősítése, a résztvevők és mentor tanáraik közötti bizalom megszilárdítása.
- A résztvevők érzékenyítése és ismereteinek bővítése internetbiztonsággal, médiabiztonsággal és közösségfejlesztéssel kapcsolatos témakörben akár külső szakértők és előadók bevonásával.
- A résztvevők elméleti és gyakorlati tudásának megerősítése a fent említett témakörökben azzal a céllal, hogy a program további szolgáltatásait gördülékenyen és hatékonyan tudják végig vinni.
- A résztvevők motivációjának és a projekt vállalt céljai iránti elköteleződésének megerősítése.
- A résztvevők tapasztalatainak bővítése az internetbiztonság, a médiabiztonság és a közösségfejlesztés tágabban értelmezett világában. Olyan intézmények, programok, módszerek megismerése a cél, mely hozzájárul a program hosszútávú céljainak megvalósításához.
- A résztvevőknek olyan élmények biztosítása, mely felkelti és fenntartja a motivációt a program témaköreivel kapcsolatban.
- A résztvevők felkészítése, információk átadása az Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező program további szolgáltatásai kapcsán.

Tartalmi egységek:

Alkalmak/napok	Téma
1. alkalom	Intézménylátogatás a Médiacentrum Debrecennél
2. alkalom	Rendőrségi előadás és beszélgetés a cyberbűnözésről
3. alkalom	Börtönlátogatás
4. alkalom	MédiaTwister óriás társasjáték kipróbálása
5. alkalom	Interaktív foglalkozás médiamanipuláció és internetes zaklatás témakörben

Időpont(ok), időtartam:

Az esetgyakorlat 5 alkalommal, alkalmanként min. 2 órás szakmai programmal valósul meg.

Melléklet: 5 alkalmas esetgyakorlat programtervei

Programterv Téma: Intézménylátogatás a Debreceni Egyetemen és a Médiacentrum Debrecennél				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
30	Debreceni Egyetem bemutatása	A nagykállói OKJ-s csoport a programban résztvevő egyetemista csoport és mentortanáruk által megismerkednek a Debreceni Egyetemmel.	Megbeszélés	-
60	A Debrecen TV nagy stúdiójának bemutatása	A Debrecen TV épített, illetve virtuális stúdiójának felkeresése. A green box technika bemutatása, a sugógép működésének megismerése. A kamera és annak mozgató technológiája. A stúdió világítás bemutatása. A stúdióban dolgozó munkatársak (operatőrök feliratozó, fővilágosító) tevékenységének bemutatása. A résztvevők megismerhették, hogyan készülnek a televízió stúdió műsorai, milyen technológiákat alkalmaznak ezek során. A résztvevők beülhettek a stúdiódíszletekbe, maguk is kipróbálhatták annak használatát, gyakorlati tapasztalatot szerezve.	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	-
60	A Debrecen TV központi vezérlőjének bemutatása	A Debrecen TV központi vezérlőjének meglátogatása. Innen irányítják a kis és a nagy stúdió munkálatait. A különböző monitorok és technikai pultok bemutatása, a vezérlőben dolgozó munkatársak (rendező, hangmérnök, feliratozó) munkájának megismerése. A résztvevők megismerhették, hogyan zajlik a munka egy televíziós vezérlőhelyiségben, és betekintést nyerhettek a különböző munkakörök feladataiba.	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	-
60	A Debrecen TV központi vágóhelyiségének bemutatása	A Debrecen TV vágóhelyiségei közül a központi vágó meglátogatása. Itt készülnek a televíziós műsorok tudósításai, illetve itt rögzítik az előre felvett műsorokat, elsősorban stúdióbeszélgetéseket. A résztvevők megismerhették a vágók munkáját, az általuk	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	-

		alkalmazott digitális technológiákat.		
40	A Médiacentrum Debrecen rádióstúdiójának bemutatása	A Médiacentrum Debrecen rádióstúdiójának felkeresése, amely az országos Rádió 1 hálózathoz tartozva annak helyi műsorsávjában szolgáltat helyi adást (zenei műsort és híreket). A résztvevők bepillanthattak a stúdió munkálataiba, láthatták a műsorvezetőt munka közben, illetve az alkalmazott adástechnikai eszközöket is megismerhették.	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	-
50	A Médiacentrum Debrecen hírszerkesztőségének bemutatása	A Médiacentrum Debrecen hírszerkesztőségének (newsroom) felkeresése. Itt írják az újságírók a televíziós tudósítások szövegeit, illetve scriptelik ki az elkészült interjúkat. Itt dolgoznak a szerkesztők, akik kijelölik a témákat és átveszik a megírt anyagokat. Ebben a helyiségben működik a médiacentrum weboldalának (dehir.hu) szerkesztősége is. A résztvevők megismerték a szerkesztőségekben dolgozók munkáját az egyes munkakörök feladatait.	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	-

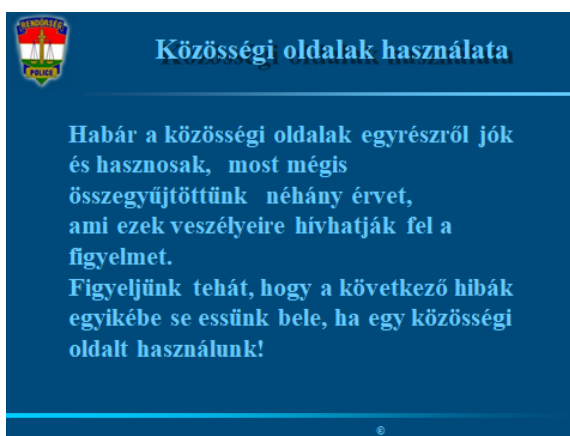
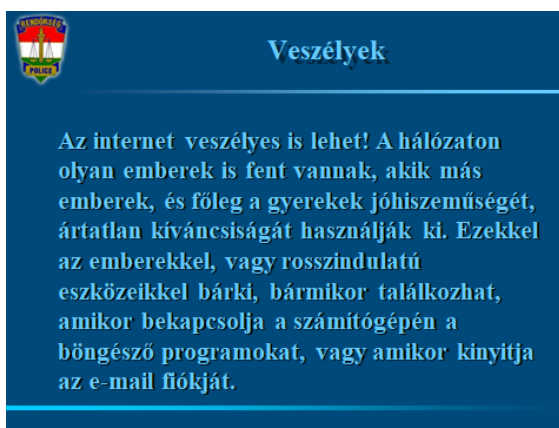
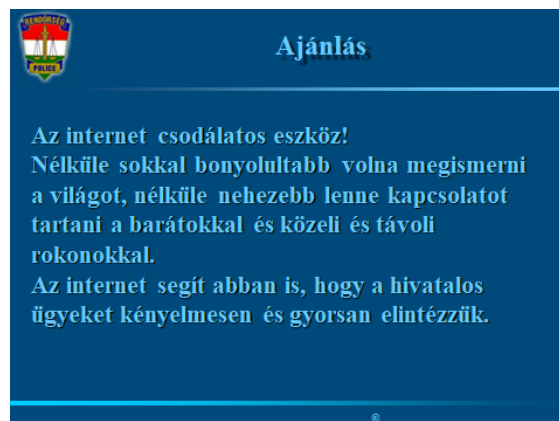
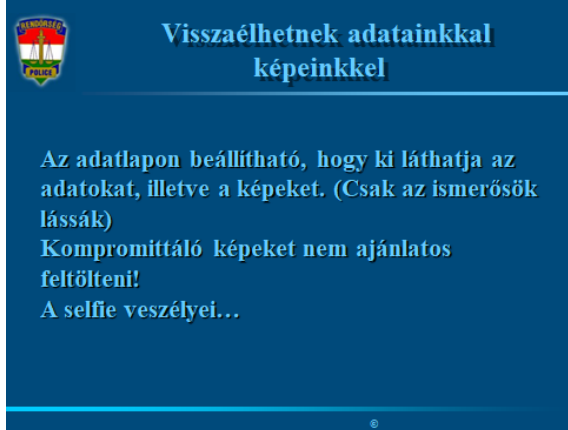
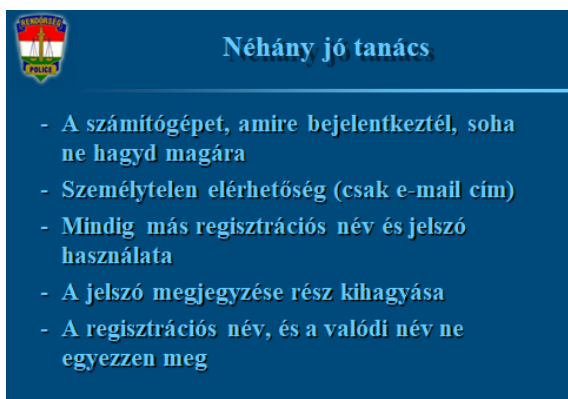
Felhasznált források, ajánlott szakirodalom:

- Szabó József – Széles Tamás – Rozgonyi László – Ballai Éva (2011): Digitális szép új világ. Debrecen, Debreceni Mozgóképkultúra Alapítvány.
- Potter, James W. (2015): Médiaműveltség. Budapest, Wolters Kluwer Kft. In: http://buvosvolgy.hu/dokumentum/97/potter_mediamuveltseg.pdf
- Turcsányi-Szabó Márta (2012): Médiaismeret. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Informatikai Kar. In: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2010-0011_mm_mediaismeret/index.html
- Nagy Tamás (2010): Vélemény 2.0 - közösségi média könyv. In: <http://mek.oszk.hu/10300/10353/>
- Kenyeres Attila Zoltán (2014): Meghamisított valóság – a médiamanipuláció titkai

Programterv Téma: Rendőrségi előadás és beszélgetés a cyberbűnözésről				
Időtartam (perc)	Feladat	Leírás	Módszere	Eszközök
20	Bemutakozás	Az adott Rendőr-főkapitányság Bűnmegelőzési osztály munkatársa, mint a foglalkozás vezetője bemutatkozik a csoportnak.	Plenáris	-
60	Előadás a cyberbűnözésről	Az előadó részletesen bemutatja a cyberbűnözés fogalmi körét. Kitér azokra a cselekményekre, amik ehhez a kategóriához tartozik, valamint bemutatja az ide kapcsolódó rendőri intézkedéseket.	Plenáris	-
20	Reflexiók	A résztvevők reflektálhatnak az előadáson elhangzottakra: feltehetik kérdéseiket, megoszthatják tapasztalataikat.	Megbeszélés	-
60	Irányított beszélgetés	Az OKJ-s csoport mentortanára által irányított beszélgetést folytat az előadóval, az internet és médiabiztonsággal kapcsolatos intézkedésekre, gyanús jelekre	Megbeszélés	-
20	Összegzés	A foglalkozás zárásaként az előadó összegzi az esetgyakorlaton hallottakat és lehetőséget biztosít arra, hogy a csoport tagjai egyesével megfogalmazzák azt a véleményt, amit a foglalkozás alapján formáltak a témával kapcsolatban.	Plenáris feladat	-

Mellékletek:

Rendőrségi előadás – ppt diák





Bárminek elérhető

Mivel a közösségi oldalakat akárki használhatja, ez sajnos azt jelenti, hogy olyan emberek is, akiket egyébként nem engednénk gyerekeink, kisebb testvéreink, de akár barátaink közelébe sem. De találkozhatunk akármilyen lelki nyugalmat megzavaró, felkavaró posztolásokkal is. Nagyon figyeljünk oda, fiatalabb ismerőseinkre, akik használják valamelyik közösségi oldalt, hogy kik az ismerősei, és azok mit raknak ki a falukra.



Szórakozás helyetti időtöltés

Ez a probléma az internet egyéb részeinél, és a számítógépes játékoknál is megtalálható. A lényege, hogy egyéb tevékenység, például kirándulás, olvasás, barátkozás helyett egyszerűbb felmenni egy közösségi oldalra, hiszen ott is rengeteg lehetőség van az időtöltésre. Sokkal kényelmesebb a gép előtt ülni, és szörfözni ezeken az oldalakon, mint felkelni, és kimenni a szabadba. Ez azonban előbb-utóbb a következő veszélyhez vezethet:



219. § (1) Személyes adattal visszaélés:

Aki a személyes adatok védelméről vagy kezeléséről szóló törvényi rendelkezések megszegésével hasznoszerzési célból vagy jelentős érdeksérelmet okozva
a/ jogosulatlanul vagy a céltól eltérően személyes adatot kezel, vagy
b/ az adatok biztonságát szolgáló intézkedést elmulasztja,
Vétség miatt egy évig terjedő szabadságvesztéssel büntethető.



Barátkozás a közösségi oldalakon

Az egész interneten, így a közösségi oldalakon is fennáll annak a veszélye hogy egy addig számunkra ismeretlen emberrel való levelezés következtében, az illető hamis adatokat ad meg magáról. Tehát soha ne kezdjünk bele egy ilyen kapcsolatba! Mindig kérdezzük meg az ismerőseinket, hogy van-e valaki, aki ismeri azt az egyént. Ha igen, és szerinte nincs vele semmi gond, akkor így máris kivédjük ezt a veszélyt. Ha viszont nem, akkor ne kockáztassunk, inkább hagyjuk.



Függőség

Talán a legáltalánosabb probléma. Az ilyen ember elszigetelődik a többitől, és nem közvetlen, hanem közvetett kapcsolatokra törekszik, amit a közösségi oldalon keresztül is megkaphat. Annyira addiktív lesz ezekhez a tartalmakhoz, hogy észre sem veszi, de már nyugtalanul érzi magát, vagy esetleg elvonási tünetei is lehetnek, ha nem mehet fel ezekre az oldalakra. Csak úgy, mint bármilyen függőségnél. Vigyázzunk hát nagyon vele!



Az EU véleménye Magyarország internet szokásairól

Az Európai Unió véleménye nagyon rossz Magyarország internet szokásairól. Az utolsó helyen kullogunk. Miért? Azért mert a magyarok mindent elhisznek amit olvasnak a neten. Mindenre regisztrálnak, mindenhová megadják adataikat, bankszámlaszámukat, kódjukat, és utána csodálkoznak, hogy bűncselekmény áldozataivá váltak.



226. § (1). Rágalmazás

Aki valakiről, más előtt, a becsület csorbítására alkalmas tényt állít, híresztel, vagy ilyen tényre közvetlenül utaló kifejezést használ, vétség miatt egy évig terjedő szabadságvesztésre büntetendő.

(2) a büntetés két évig terjedő szabadságvesztés, ha a rágalmazást,

- a/. aljas indokból vagy célból,
- b/. nagy nyilvánosság előtt, vagy
- c/. jelentős érdeksérelmet okozva követik el.



227. § (1). Becsületsértés

Aki a 226. §-ban meghatározottakon kívül mással szemben

- a/ a sértett munkakörének ellátásával, közmegbízatásának teljesítésével vagy közérdekű tevékenységével összefüggésben vagy
- b/. nagy nyilvánosság előtt

a becsület csorbítására alkalmas kifejezést használ, vagy egyéb ilyen cselekményt követ el, vétség miatt egy évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.



204.§ (2). Gyermekpornográfia

Két évtől nyolc évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő, aki az (1) bekezdés b) pontjában meghatározott bűncselekményt az elkövető nevelése, felügyelete, gondozása vagy gyógykezelése alatt álló személy sérelmére, illetve a sértettel kapcsolatban fennálló egyéb hatalmi vagy befolyási viszonnal visszaélve követi el.



204.§ (1). Gyermekpornográfia

Aki a 18. életévét be nem töltött személyről vagy személyekről pornográf felvételt

- a) megszerez, tart, büntett miatt három évig,
- b) készít, kínál átad vagy hozzáférhetővé tesz egy évtől öt évig
- c) forgalomba hoz, azzal kereskedik, illetve felvételt a nagy nyilvánosság számára hozzáférhetővé tesz, két évtől nyolc évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő.

© Országos Rendőr-főkapitányság - 2007



423. § (1) Információs rendszer vagy adat megsértése

- a/. Aki információs rendszerbe az információs rendszer védelmét biztosító technikai intézkedés megsértésével vagy kijátszásával jogtalanul belép, vagy a belépési jogosultsága kereteit túllépve vagy azt megsértve bent marad,
- b/. Aki információs rendszer működését jogtalanul vagy jogosultsága kereteit megsértve akadályozza, vagy,
- c/. Információs rendszerben lévő adatot jogtalanul vagy jogosultsága kereteit megsértve megváltoztat, töröl vagy hozzáférhetetlenné tesz, vétség miatt két évig terjedő szabadságvesztéssel büntetendő



337.§ Rémhírterjesztés

Aki közveszély színhelyén nagy nyilvánosság előtt olyan valótlan tény – vagy való tény oly módon elferdítve – állít vagy híresztel, amely a közveszély színhelyén alkalmas az emberek nagyobb csoportjában zavar vagy nyugtalanság keltésére, büntett miatt három évig terjedő szabadságvesztéssel büntethető.

Zaklatás

- Aki abból a célból, hogy mást megfélemlítsen, vagy más magánéletébe, illetve mindennapi életvitelébe önkényesen beavatkozik, őt rendszeresen vagy tartósan háborgatja
- Aki félelemkeltés céljából:
- Mást vagy rá tekintettel hozzátartozóját személy elleni erőszakos vagy közvesélyt okozó büntetendő cselekmény elkövetésével fenyeget
- Azt a látszatot kelti, hogy más életét, testi épségét vagy egészségét közvetlenül veszélyeztető esemény következik be

Köszönöm a figyelmet!

Programterv Téma: Börtönlátogatás				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Köszöntés	A résztvevők megérkeznek az adott Büntetés-végrehajtási Intézetébe, ahol egy ott felkért munkatárs köszönti őket.	-	-
150	Intézmény bemutatása, körbejárása	A résztvevőket körbevezetik az épületegységek között és az épületekben. Részletesen bemutatják a különböző helyiségek funkcióit, a fogvatartottak mindennapi rutinjait.	Megbeszélés	-
15	Zárás	A diákok lehetőséget kapnak, hogy a felmerült kérdéseiket feltegyék, majd azok megválaszolása és a foglalkozása zárása következik.	Megbeszélés	-

Programterv Téma: MédiaTwister óriástársasjáték kipróbálása				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Bevezetés	A médiamanipuláció témaköréhez tartozó elméleti tudás felelevenítése, fogalmak átbeszélése, résztvevők aktivizálása.	Plenáris előadás	-
5	Csoportalkotás	4 fős csoportokat alkotunk. A játékot egyszerre 4 fő játszhatja. Ezt követően ismertetjük a MédiaTwister óriás társasjáték szabályait.	Megbeszélés	-
60	MédiaTwister óriás társasjáték	A KultúrÁsz által fejlesztett MédiaTwister óriás társasjáték lejátszása csoportonként, a témakörhöz tartozó kérdések, állítások segítségével.	Egyéni feladat	MédiaTwister óriás társasjáték
45	Kérdések tisztázása	A foglalkozásvezető megbeszéli a résztvevőkkel a média -és internetbiztonsággal kapcsolatos kérdéseket és állításokat, a felmerülő kérdésekre választ ad, összegzi a játék során elsajátítható ismereteket.	plenáris megbeszélés	-

Programterv Téma: Interaktív foglalkozás médiamanipuláció és internetes zaklatás témakörben				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Bevezetés	A médiamanipuláció és a cyberbullying témaköréhez tartozó ismeretek átbeszélése videó részlet és játék segítségével. https://www.youtube.com/watch?v=7YY76EwBfAQ&t=2056s 30:05 A videó megtekintését követően egy mozgásos feladat segítségével aktivizáljuk a csoport tagjait, amely során az állításokról el kell dönteniük, hogy azok rájuk igazak vagy hamisak. A kérdések mellékletben láthatók.	Megbeszélés	laptop, projektor, hangszóró
25	Filmelemzés	A foglalkozás ezen részén 2 filmrészlet kerül levetítésre: https://www.youtube.com/watch?v=7Edz3VkJqWc&t=10s https://videa.hu/video/film-animacio/harry-potter-es-a-tuz-serlege-nDhTAgPKTXqWycco 39:15 A megtekintett filmrészleteket kahoot kvíz formájában beszéljük meg és elemezzük a hallgatósággal. A kahoot kvíz tartalmaz továbbá álhírekkel, médiamanipulációval kapcsolatos kérdéseket is.	Megbeszélés	laptop, projektor, hangszóró

10	Videó elemzés	A médiamanipuláció témához tartozó utolsó videó a következő: https://www.youtube.com/watch?v=K41EEiBLV_s A vetítését követően megbeszéljük a videóban látott példákat. A résztvevők elmesélhetik saját tapasztalataikat, ha esetleg találkoztak az említett álhírekkel.	Megbeszélés	laptop, projektor, hangszóró
20	Kisfilm elemzés	Az internetbiztonság témakört egy szemléltető kisvideóval szeretnénk bevezetni: https://www.youtube.com/watch?v=vWBvXRVMPDU Majd a témára való ráhangolást követően két oktatóvideót nézünk meg a csoporttal a témakörben, amit színészek készítettek: https://www.youtube.com/watch?v=sbo4W9ze3s https://www.youtube.com/watch?v=tXvTNR0w3M8 Ezt követően közösen egy szófelhőt készítünk. A résztvevők felírják, hogy mely gondolatok jutnak először eszükbe a megtekintett kisfilmekkel kapcsolatban. A felmerülő gondolatokat elmélyítjük, beszélgetünk róla.	Megbeszélés	laptop, projektor, hangszóró, flipchart tábla, filctoll

40	Hamis facebook profil vizsgálat	Az álprofil közös vizsgálata az azt lebukató jelek mentén. Kiscsoportokban összeírják az árulkodó jeleket a résztvevők, majd közösen megbeszéljük, mik lehetnek azok a feltűnő jelek a facebook profilon, amely alapján látható, hogy egy hamis facebook felhasználóval állunk szemben. A tényezők felsorolását követően két részre oszlik a csoport és pro/kontra érveket sorakoztatnak fel a facebook használattal kapcsolatban. Cél, hogy a résztvevők meggyőzzék egymást, mért jó, biztonságos vagy mért nem biztonságos a facebookon vagy más közösségi oldalon ismerkedni. Tételmondat: <i>Közösségi oldalon ismerkedni biztonságos.</i>	Csoportos feladat, Megbeszélés	
10	Keresztrejtvény, szókereső	A témakörök lezárásaként két levezető feladatot kell megoldaniuk a résztvevőknek párban vagy kiscsoportban. A keresztrejtvény és a szókereső a médiamanipulációt és a cyberbullying témakört érintő alapfogalmakat tartalmazzák.	Csoportos feladat, megbeszélés	nyomtatott feladatlap, toll

Mellékletek

Bevezetés állításai:

1. Te döntél már be álhírnek?
2. Osztottál már meg álhírt?
3. Mindig megnézed, hogy a hír forrását, amikor olvasol egy cikket?
4. Te készítettél már álhírt?
5. Ismersz olyat, aki álhíreket terjeszt? (akár neten, akár élőben)
6. A leggyakrabban a facebookon olvasod a híreket?
7. Követsz más hírportált is, mint pl.: origo, index, 24.hu?
8. Előfordult már, hogy egy ismerősöd álhírt terjesztett, úgy, hogy nem tudta, hogy az nem igaz és te felvilágosítottad arról, hogy álhír?
9. Fogadtad már el idegen felhasználó jelölését közösségi oldalon?
10. Írtál már vissza/ beszélgettél idegennel közösségi felületen?
11. Volt már olyan, hogy zaklatott valaki neten? Elküldted és mégis tovább írt neked?
12. Küldtél már tovább olyan posztot/képet, ami más „lejáratásához” hozzájárult?
13. Rólad küldtek már tovább olyan posztot/képet, ami számodra bántó volt?
14. A facebook adataidat/ képeidet csak az ismerőseid láthatják?
15. Ha valahova elutazol vagy programon/rendezvényen veszel részt, mindig/általában töltesz fel képet?
16. Küldtél már tovább olyan üzenetet, amiben az volt, hogy küldd tovább vagy x embernek és valami történni fog”?
17. Adtad már meg a jelszavad más embereknek?
18. Csináltál már kamuprofilt?
19. Törték már fel a facebookod?
20. Léptél már be más facebookjába, úgy, hogy nem tudott róla?

Kahoot kvíz kérdések

1. A Harry Potterben mivel próbálja manipulálni az újságíró Harryt?
a) El akarja csábítani.
b) Összezavarja a pennával.
c) Érzelmileg manipulálja, rá akar ijesztetni.
d) Nem manipulálja semmivel.
2. A bulvársajtóban bármi megjelenhet?
a) Nem, mert a bulvársajtó ellenőrzött.
b) Igen, de jóvá kell hagyni a cikk tartalmát az érintettnek.
c) Nem, ilyen csak facebookon történhet.
d) Igen, bármiből tudnak álhírt csinálni.
3. Tony Curtis sokszor olvasott olyat, amiről akkor hallott először. Ez lehetséges? (Hadházi László önálló estje részlet)
a) Hogy a fenében lehet ez lehetséges?
b) Persze, a hírességek mind drogoznak. Lehet elfelejtette, hogy mit csinált.
c) Simán lehet, alaptalanul is bármi megjelenhet a sajtóban.
d) Azt sem tudom ki az a Tony Curtis.
4. Melyik poszt kapta 2018-ban a legtöbb megosztást?
a) A horvát labdarugó válogatott adományozása.
b) Ruhamánia kisorsolt egy mosógépet.
c) Dr. Kenyeres Attila Tedx-es fellépése.
d) Debreceni Egyetemi Memes egyik meme-je.
5. Hiteles forrás-e a *blikkruzs.blikk.hu*?
a) True
b) False
6. Milyen pennát használ Rita Vitrol? (az újságíró)
a) Töltőpenna
b) Golyóspenna
c) Pulitzer-penna
d) Patronos penna
7. Az álhírek címe legtöbbször...
a) Rövidék, hiszen ha többet meg akarsz tudni a cikkről, rá kell kattintanod.
b) Hosszúak, meglepő kifejezéseket tartalmaznak, „...”-ra végződnek.
c) Csak NAGY NYOMTATOTT BETŰVEL vannak írva.

8. Hogy hívták Kenyeres Attila médiamanipulációról szóló előadássorozatot?
a) Média Detektív Road Show
b) Médiamanipuláció
c) Buktassuk le a netes csalókat!
d) Álhírek a neten
9. A filmrészletben milyen technikával próbálják manipulálni a felvételt? (Amikor a farok csóválja)
a) Azt mondták, hogy eredeti a felvétel.
b) Megszerkesztik az eredeti felvételt.
c) Hazudnak arról, hogy honnan van a felvétel
d) A kislányt ráveszik, hogy hazudjon.
10. Milyen szirénát tettek a jelenet alá?
a) Sweeney Todd sziréna
b) James Franco sziréna
c) Anna Frank sziréna
d) Catrin Stark sziréna
11. Szerinted álhír-e a következő cikk? (kép beszúrva)
a) Nem, mert ki merne szórakozni a családival.
b) Nem, mert oda van írva, hogy a hír igaz.
c) Igen, mert még nem kaptam meg.
d) Igen, mert látszanak rajta az álhír tipikus jelei.
12. Megbízható oldalnak számít-e az ujvilagtudat.blogspot.hu?
a) Igen, mert én szerkesztem.
b) Nem, mert már a címén is látszik, hogy kamu.
c) Igen, mert a végén ott van, hogy.hu.
d) Nem, mert nem ismerem.
13. Mi volt a foglalkozása a kislánynak, aki a felvételen szerepelt?
a) Albán pék
b) Igazi menekült volt
c) Színész
d) Géplakatos
14. Ha ezt megosztom, tényleg kapok pénzt?
a) Nem, mert csak kattintásvadász poszt.

- b) Nem, mert ahhoz kétszer össze kell ütni a bokámat
c) Igen, mert tegnap is találtam 100 forintot a földön.
b) Igen, mert a nagymamám mondta.
15. Mik a buktató jelei ennek a posztnak? (kép)
a) Semmi, minden igaz.
b) Nincs mondatvégi írásjel.
c) a „mersi”-t c-vel írják.
d) Helyesírás, oldal címe, román nyelvű útlevél.
16. Hogyan védekezhünk az álhírek ellen?
a) Nem olvasunk semmit, és elköltözünk egy barlangba.
b) Több forrásból tájékozódunk.
c) Megkérjük Kenyeres Attilát, hogy segítsen.
d) Sehogy.
17. Az alábbiak közül mely oldalak hitelesek?
a) Napimigráns.hu, blikkruzs.blog.hu
b) atitokvilaga.info
c) eztnézdmege.blog.info.com
d) index.hu, HVG.hu, 444.hu
18. Veszélyesek-e az álhírek?
a) Nem, mert csak poénkodásra vannak.
b) Igen, mert gyakran átverik az embereket, és bajuk lehet belőle.
c) Nem, mert úgysem dől be nekik senki.
d) Nem, mert semmi következményük nincs.

Rejtvény

10. Olyan cikk, ami hamis adatokat tartalmaz és a valóságnak nem felel meg.
11. Emberek megtévesztésére szolgáló alaptalan „pletyka”. (Egyben egy állat is.)
12. Fejezd be a mondatot! Fő a.....!
13. Angol eredetű szó az álhírre, átverésre.
14. Hírek végén szokott lenni. Azt mutatja meg, hogy honnan származik az adott hírnek az adatai, tartalma.
15. Olyan közösségi oldal, ahol a legtöbb álhír terjed.
16. 2012-ben elhunyt lány, aki azért lett öngyilkos, mert interneten zaklatták.
17. Ezt ne add meg senkinek, ha nem akarod, hogy belépjenek a felhasználói fiókodba.
18. Facebookon egy hitelesítési forma, amely segítségével két lépésből tudsz belépni a facebookodba.

T	Z	W	D	A	R	K	W	E	B	J	O	K	Z	T	U	E	D
C	R	E	J	K	I	R	D	N	N	A	X	U	H	J	O	V	M
F	Z	F	N	G	X	Y	C	A	N	R	T	F	O	Z	K	E	V
Y	F	N	G	A	V	R	G	N	F	T	C	B	A	Z	Z	P	M
O	V	Z	Q	W	U	F	H	K	V	Z	K	I	X	N	P	T	Z
L	M	É	D	I	A	M	A	N	I	P	U	L	Á	C	I	Ó	J
I	N	T	E	R	N	E	T	B	I	Z	T	O	N	S	Á	G	I
F	E	E	N	C	Y	B	E	R	B	U	L	L	Y	I	N	G	G
T	R	F	Z	Z	N	S	D	S	L	P	E	A	F	B	L	H	Z
Q	Z	R	W	E	S	D	J	C	O	Q	H	D	H	J	Q	L	J
B	Á	N	T	A	L	M	A	Z	Á	S	D	A	C	A	H	K	I
H	G	P	B	T	O	R	A	O	U	J	X	T	A	G	O	E	W
T	R	Ó	J	A	I	K	O	Z	B	Q	X	L	Y	B	W	L	B
Y	S	T	V	Y	I	H	R	F	R	J	P	O	P	Q	C	U	H
F	P	S	G	B	U	M	O	Z	O	C	Y	P	Q	N	J	G	K
E	A	Z	C	U	Y	K	P	T	O	I	N	Á	M	U	Z	I	Z
V	M	P	T	I	P	K	G	M	F	V	K	S	F	J	A	S	H
D	F	K	Q	A	A	I	U	K	A	M	U	P	R	O	F	I	L

T	Z	W	D	A	R	K	W	E	B	J	O	K	Z	T	U	E	D
C	R	E	J	K	I	R	D	N	N	A	X	U	H	J	O	V	M
F	Z	F	N	G	X	Y	C	A	N	R	T	F	O	Z	K	E	V
Y	F	N	G	A	V	R	G	N	F	T	C	B	A	Z	Z	P	M
O	V	Z	Q	W	U	F	H	K	V	Z	K	I	X	N	P	T	Z
L	M	É	D	I	A	M	A	N	I	P	U	L	Á	C	I	Ó	J
I	N	T	E	R	N	E	T	B	I	Z	T	O	N	S	Á	G	I
F	E	E	N	C	Y	B	E	R	B	U	L	L	Y	I	N	G	G
T	R	F	Z	Z	N	S	D	S	L	P	E	A	F	B	L	H	Z
Q	Z	R	W	E	S	D	J	C	O	Q	H	D	H	J	Q	L	J
B	Á	N	T	A	L	M	A	Z	Á	S	D	A	C	A	H	K	I
H	G	P	B	T	O	R	A	O	U	J	X	T	A	G	O	E	W
T	R	Ó	J	A	I	K	O	Z	B	Q	X	L	Y	B	W	L	B
Y	S	T	V	Y	I	H	R	F	R	J	P	O	P	Q	C	U	H
F	P	S	G	B	U	M	O	Z	O	C	Y	P	Q	N	J	G	K
E	A	Z	C	U	Y	K	P	T	O	I	N	Á	M	U	Z	I	Z
V	M	P	T	I	P	K	G	M	F	V	K	S	F	J	A	S	H
D	F	K	Q	A	A	I	U	K	A	M	U	P	R	O	F	I	L

Szókereső

keresendő szavak:

médiamanipuláció, darkweb, tor, internetbiztonság, cyberbullying,
kamuprofil, hoax, spam, trójai, adatlopás, bántalmazás

Felhasznált források, ajánlott szakirodalom:

Nagy Tamás (2010): Vélemény 2.0 - közösségi média könyv. In:

<http://mek.oszk.hu/10300/10353/>

Kenyeres Attila Zoltán (2014): Meghamisított valóság – a médiamanipuláció titkai

<https://unicef.hu/cyberbullying/>

TEMATIKA

Programelem megnevezése:

Bűnmegelőzési esetgyakorlat (5 alkalom x min. 2 óra)

Célcsoport/résztvevők jellemzői:

Az esetgyakorlatoknak a célcsoportja azoknak a fiataloknak a köre, akik vállalták, hogy az Ifjúsági Bűnmegelőzési Közösségfejlesztő Programban részt vesznek. Az esetgyakorlaton résztvevők köre:

A képzésben egy korosztály képviselteti magát: egyetemista hallgatók.

Célok:

- A projektbe bevont célcsoporttagok együttműködési készségének és csapatszellemének erősítése, a résztvevők és mentor tanáraik közötti bizalom megszilárdítása.
- A résztvevők érzékenyítése és ismereteinek bővítése internetbiztonsággal, médiabiztonsággal és közösségfejlesztéssel kapcsolatos témakörben akár külső szakértők és előadók bevonásával.
- A résztvevők elméleti és gyakorlati tudásának megerősítése a fent említett témakörökben azzal a céllal, hogy a program további szolgáltatásait gördülékenyen és hatékonyan tudják végig vinni.
- A résztvevők motivációjának és a projekt vállalt céljai iránti elköteleződésének megerősítése.
- A résztvevők tapasztalatainak bővítése az internetbiztonság, a médiabiztonság és a közösségfejlesztés tágabban értelmezett világában. Olyan intézmények, programok, módszerek megismerése a cél, mely hozzájárul a program hosszútávú céljainak megvalósításához.
- A résztvevőknek olyan élmények biztosítása, mely felkelti és fenntartja a motivációt a program témaköreivel kapcsolatban.

- A résztvevők felkészítése, információk átadása az Ifjúsági bűnmegelőzési közösség-szervező program további szolgáltatásai kapcsán.

Tartalmi egységek:

Alkalmak/napok	Téma
6. alkalom	Interaktív foglalkozás tartása internet- és médiabiztonság témakörében
7. alkalom	Gamification módszerének kipróbálása a bűnmegelőzés témájához kapcsolódva (Váltó-Láz)
8. alkalom	Börtönlátogatás
9. alkalom	Szakmai látogatás
10. alkalom	Előadás a cyberbűnözésről szakember bevonásával

Időpont(ok), időtartam:

Az esetgyakorlat 5 alkalommal, alkalmanként min. 2 órás szakmai programmal valósul meg.

Melléklet: 5 alkalmas esetgyakorlat programtervei

Programterv Téma: Interaktív foglalkozás tartása internet- és médiabiztonság témakörében				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
360	Interaktív foglalkozás tartása internet- és médiabiztonság témakörében	A Debreceni Egyetem Főépületében megrendezésre kerülő Tanulási Fesztivál alkalmával, az Ifjúsági Bűnmegelőzési Közösség-szervező Programban résztvevő egyetemista célcsoport külön standdal készül a fesztivál különböző programjaihoz kapcsolódva. A célcsoporttagok internet- és médiabiztonsággal kapcsolatos hasznos és figyelemfelkeltő információkkal, játékokkal készülnek a látogatók részére, ahol az egyetemisták egymást váltva, 3 turnusban az egész fesztivál alatt játékosan tanítják a különböző korosztályokat, óvodástól a nyugdíjasig. A foglalkozások között helyet kap internet- és médiabiztonsággal kapcsolatos keresztrejtvény, kvíz és kipróbálásra kerülhet a KultúrÁsz Közhasznú Egyesület által a projekt kapcsán fejlesztett MédiaTwister óriás társasjáték is.	Plenáris feladat.	keresztrejtvények, tabletek, MédiaTwister társasjáték

Programterv Téma: Gamification módszerének kipróbálása a bűnmegelőzés témájához kapcsolódva (Váltó-Láz)				
Időtartam (perc)	Feladat	Leírás	Módszere	Eszközök
10	Bemutakozás	A Közösségi bűnmegelőzés projekt konzorciumvezető szervezete, a Váltó-sáv Alapítvány bemutatja tevékenységét és a Kultúrász Közhasznú Egyesülettel való közös együttműködés alapjait.	Plenáris	-
10	Játék ismertetése	A foglalkozásvezető ismerteti az általuk kifejlesztett reintegrációs, azaz börtönből szabadulók szabadulásra felkészítő társasjáték, a Váltó-Láz szabályait.	Játék ismertetése	-
100	Váltó-sáv társasjáték	A játék során a résztvevők kitalált karaktereken keresztül ismerkedhetnek meg a fogvatartottak szabadulását követő teendőkkel, lehetőségeikkel.	Váltó-sáv társasjáték	2 db Váltó-Láz társasjáték

Programterv Téma: Börtönlátogatás				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
120	Utazás	Az egyetemista célcsoporttagok a kísérő szakemberekkel Debrecenből Kecskemétre utaznak bérelt kisbusszal.	-	-
120	Bács-Kiskun Megyei Büntetés-Végrehajtási Intézet bemutatása, körbejárása	A résztvevőket körbevezetik az épületegységek között és az épületekben. Részletesen bemutatják a különböző helyiségek funkcióit, a fogvatartottak mindennapi rutinjait.	Megbeszélés	-
60	Szórakaténusz Játékmúzeum és Műhely meglátogatása	A hallgatók ellátogatnak a kecskeméti híres játékmúzeumba, ahol a játékosítás (gamification) módszeréhez csatlakozva végigkövethetik a játékok megjelenésének és kivitelezésének evolúcióját.	Megbeszélés	-
120	Utazás	Az egyetemista célcsoporttagok a kísérő szakemberekkel Kecskemétről visszautaznak Debrecenbe bérelt kisbusszal.	-	-

Programterv Téma: Szakmai látogatás a Médiacentrum Debrecen intézetébe				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
25	A Debrecen TV nagy stúdiójának bemutatása	A Debrecen TV épített, illetve virtuális stúdiójának felkeresése. A green box technika bemutatása, a sugógép működésének megismerése. A kamera és annak mozgatási technológiája. A stúdió világítás bemutatása. A stúdióban dolgozó munkatársak (operatőrök feliratozó, fővilágosító) tevékenységének bemutatása. A résztvevők megismerhették, hogyan készülnek a televízió stúdió műsorai, milyen technológiákat alkalmaznak ezek során. A résztvevők beülhettek a stúdiódíszletekbe, maguk is kipróbálhatták annak használatát, gyakorlati tapasztalatot szerezve.	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	-
25	A Debrecen TV központi vezérlőjének bemutatása	A Debrecen TV központi vezérlőjének meglátogatása. Innen irányítják a kis és a nagy stúdió munkálatait. A különböző monitorok és technikai pultok bemutatása, a vezérlőben dolgozó munkatársak (rendező, hangmérnök, feliratozó) munkájának megismerése. A résztvevők megismerhették, hogyan zajlik a munka egy televíziós vezérlőhelyiségben, és betekintést nyerhettek a különböző munkakörök feladataiba.	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	-
25	A Debrecen TV központi vágóhelyiségének bemutatása	A Debrecen TV vágóhelyiségei közül a központi vágó meglátogatása. Itt készülnek a televíziós műsorok tudósításai, illetve itt rögzítik az előre felvett műsorokat, elsősorban stúdióbeszélgetéseket. A résztvevők megismerhették a vágók munkáját, az általuk alkalmazott digitális technológiákat.	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	-
25	A Médiacentrum Debrecen rádióstúdiójának bemutatása	A Médiacentrum Debrecen rádióstúdiójának felkeresése, amely az országos Rádió 1 hálózathoz tartozva annak helyi műsorsávjában szolgáltató helyi adást (zenei műsort és híreket). A résztvevők bepillanthattak a stúdió munkálataiba, láthatták a műsorvezetőt	Kiscsoportos feladatmegoldás, plenáris megbeszélés	-

		munka közben, illetve az alkalmazott adástechnikai eszközöket is megismerhették.		
20	A Médiacentrum Debrecen hírszerkesztőségének bemutatása	A Médiacentrum Debrecen hírszerkesztőségének (newsroom) felkeresése. Itt írják az újságírók a televíziós tudósítások szövegeit, illetve scriptelik ki az elkészült interjúkat. Itt dolgoznak a szerkesztők, akik kijelölik a témákat és átveszik a megírt anyagokat. Ebben a helyiségben működik a médiacentrum weboldalának (dehir.hu) szerkesztősége is. A résztvevők megismerték a szerkesztőségekben dolgozók munkáját az egyes munkakörök feladatait.	Plenáris előadás, plenáris beszélgetés	-

Programterv Téma: Előadás a cyberbűnözésről szakember bevonásával				
Idő (perc)	Tevékenység	Tevékenység leírása és célja	Módszere	Eszközök
100	Előadás	Az adott Rendőr-főkapitányság Bűnmegelőzési Osztályának munkatársa, a drogok kipróbálásának leggyakoribb okainak, a „drogkarrier” folyamatának és a kábítószeres bűntetőjogi szabályozásának ismertetése mellett, a cyberbűnözésről tart interaktív előadást a hallhatóknak.	Megbeszélés	laptop, projektor, hangszóró
20	Kérdések, visszajelzések	Az előadás után az alezredes lehetőséget biztosít a felmerült kérdések felvetésére és annak megválaszolására.	Megbeszélés	-

II.4. Közösségi felmérés: (5 alkalom)

Foglalkozási terv Téma: Kutatásmódszertan				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
5	Ráhangolás	A csoport „megérkezése” a foglalkozásra; a jó hangulat megalapozása	Bemelegítő drámajátékok	
15	A téma felvezetése	A projekt céljának megfelelő feladat előtt állunk. Készítünk iskolai keretek között egy anyagot, amelynek célja, hogy felkutassuk a tanulótársaink körében, a saját iskolánkban, kortársaiknak az internet és média területén a közösségi igényeit A cél elérése érdekében: közös kérdőív kidolgozása, adatgyűjtés, adatrögzítés, adatok közös feldolgozása fog történni. A felmérés célja, hogy képet kapjunk az iskolai közösségekről, a bűnözési, vagy bűnözésre hajlamosító tényezőkről. A munkamódszerek megbeszélése	Tanári ráhangolás beszélgetéssel	

40	A saját hipotézis kialakítása a probléma feltételezett megoldására	Kötött mondatkezdés játékkal a saját fejlődésünk nyomon követése Kötött mondatkezdések: • Az én hozzáállásom a médiabiztonság területén ... • Az én hozzáállásom az internetbiztonság területén ... • A médiabiztonság területén leggyakrabban felmerülő kérdés a fiatalok körében szerintem az, • Az internetbiztonság területén leggyakrabban felmerülő kérdés a fiatalok körében szerintem az, • Fontosnak érzem az internetet, mert • Veszélyesnek érzem az internetet, mert	Feltárás drámajátékkal	-
20	Adatértékelés, feldolgozás Saját gondolataink, ötleteink dokumentációja	A kötött mondatkezdés játék alkalmával összegyűjtött adatok, jelenségek, cselekvések, gondolataink dokumentálása	Megbeszélés, lejegyzés	papír, írószer

20	A kutatás előkészítése	A célok kitűzése. A kutatási terv (vázlat) elkészítése. A legfontosabb fogalmak, tárgyszavak összeállítása. Célcsoportok képzése. - Iskolai osztályok - Iskolai csoportok: szakkörök, sportkörök, énekkar Tárgyszavak: INTERNET, MÉDIA, manipuláció, zaklatás, kiközösítés, titoktartás, jelszavak, felhasználónevek, internetbűnözés, médiazaklatás, kacsa, álhír, A résztvevők 2 db 6 fős csoportban dolgoznak. A csoportok kialakítása: minden résztvevő kihúzza a borítékból 1-1 ismert fogalmat; akik ugyanazt a témát húzták, azok kerülnek egy csapatba.	Kiscsoportos feladat	papír, írószer
20	A kutatás módjának meghatározása	Megfigyelés A megfigyelés a cselekvés, beszéd, teljesítmény, viselkedés stb. közvetlen észlelésen alapuló adatgyűjtési módja. Mire jó a megfigyelés? A hétköznapi életben ugyanaz a célja, mint a tudományos kutatásban: adatokat gyűjteni, és azokat ismereteink rendszerébe foglalni. Interjú A spontán interjút az különbözteti meg a hétköznapi beszélgetéstől, hogy az interjú alanya tudja, hogy interjúhelyzetben van.	Tanári magyarázat Közös beszélgetés	

30	A megfigyelés játéka	Drámapedagógiai játékok segítségével fejlesztjük a megfigyelési képességeket • Holnap, ha hozzád indulok • Ha majd megérkezem hozzád • Kacsintójáték • Titkos karmester • Mi változott rajtam?	Megfigyelést fejlesztő drámajátékok	
30	Interjús játékok	Drámapedagógiai játékok segítségével fejlesztjük a kommunikációs képességeket • Csoportos interjú • Igen, de... • Beszélgetés számokkal • Két körös „beszélgetés”	Kommunikációt segítő drámajátékok	

Mellékletek:

Holnap, ha hozzád indulok

A gyerekek körben ülnek. Az első mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt (vagy amit akar).” A második mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt és egy kalapdobozt.” A harmadik megismétli a bőröndöt és a kalapdobozt és hozzáad valamit. A játék folytatódik, és mindenkinek a pontos sorrendben kell elsorolnia, hogy miket visz magával. Ha valaki hibázik, kiesik a játékból. Addig tart a játék, míg mindenki ki nem esett. Nehezíteni lehet azzal, hogy a különböző tárgyakat ábécérendben kell megnevezni.

Ha majd megérkezem hozzád

A gyerekek körben ülnek, és az egyik azt mondja: „Ha majd megérkezem hozzád, én...”, de ahelyett, hogy kimondaná például a „leveszem a cipőmet” szavakat, eljuttatja a mozdulatot. A következő megismétli a kezdőmondatot, eljuttatja az első játékos mozgását, azután a sajátját, azaz fölveszi a cipőjét, aztán esetleg elkezd fuvalázni. Így mindenki sorban megismétli az előtte lévők mozgását. Egyszerűbb a játék, ha logikus sorrendű cselekvések követik egymást, azonban érdemes meglepő fordulatokról gondoskodni.

Kacsintójáték

Mozgással összekapcsolt figyelemgyakorlat. Kijelölünk (úgy, hogy a többiek nem látják) egy játékvezért, a kacsintót. A gyerekek összevissza sétálnak, ugrálnak, közben fél szemmel figyelik egymást. Akire a játékvezér rákacsint, leül a földre és semmiféle módon nem 4 jelezheti a többieknek, hogy ki volt a kacsintó. Amikor leleplezik a kacsintót vagy már csak egy marad állva közülük, újból kezdődik a játék. A játékvezér megjelölése mindig titkos. A vezérek akkor játszanak jól, ha a legkevesebb feltűnést keltik személyükkel, és ha állandó irányváltoztatással vezetik félre a többieket. A gyerekek akkor játszanak jól, ha gyorsan és sokat mozognak, de közben alaposan figyelik egymást.

Titkos karmester

Az előző játék változata. Körben ülünk, s kiküldünk valakit a teremből. Választunk egy „karmester”-t, s mindannyian az ő pózát vesszük fel. A továbbiakban őt figyeljük, s követjük minden mozdulatát, de úgy, hogy a visszahívott játékos ne tudja megtalálni, hogy ki indítja a mozgást, ki a karmester. Ez nem tükörjáték, balnak a bal, jobbnak a jobb felel meg.

Mi változott rajtam?

Páros játék, mely során a pár tagjai egymással szemben állnak, nagyjából másfél méter távolságra. Az egyikük megfordul/beecsukja a szemét, ezután a másik tag gyorsan megváltoztat valami apró dolgot magán (feltűri a pólóujját, másik oldalra tűri a haját, kiköti a cipőfűzőt stb.). Miután a párja kinyitotta a szemét, a lehető leggyorsabban meg kell találnia, hogy mi változott meg a társán. Ezután a szerepek cserélődnek.

A gyakorlat egyértelműen fejleszti a gyerekek megfigyelőképességét, koncentrációs készségét, emellett a társas és kommunikációs kompetenciák is sikeresen fejleszthetőek, ha odafigyelünk a páralakítás során.

Csoportos interjú

Körben ülünk. A csoport egyik tagját kérdezik a többiek. A játékosok sorban egymás után kérdéseket tesznek fel neki, amelyekre rögtön válaszolnia kell. (A rögtön a tempó miatt fontos, ha lassan jönnek a válaszok, a játék unalmassá válhat. Egyébként nyilván nem kötelező a válaszadás.) Ügyeljünk arra, hogy a feltett kérdések személyes közlésekre teremtsenek lehetőséget. Csak a kérdezőt valóban

érdeklő kérdést szabad feltenni. Ne azért kérdezzünk, mert éppen sorra kerültünk!
Vigyázzunk, kérdésekkel is sérthetjük, bánthatjuk társainkat, kerüljük ezt a játék során!

Igen, de...

Az egyik kérdez és a másik minden válasza így kezdődik: „Igen, de...” Például: „Nem ismerem magát valahonnan? Igen, de most én megyek. Maga ellopta a pénzem! Igen, de el is költöttem. Maga disznó! Igen, de ezt mindenki tudja:”

Beszélgetés számokkal

A drámajáték során a párbeszédben szavak helyett csak számokkal fejezhetik ki magukat a játékosok. A szituáció játékidejét ne határozzuk meg, csupán a „szöveg” hosszát adjuk meg, például: 1-től 60-ig kell elszámolni úgy, hogy a számolás folyamatos a párbeszédben, tehát ha valaki „egy, kettőt” mond, akkor a másik fél a „hárommal” kezdi a szokatlan mondatot. A játék előtt egy konkrét szituációt ismertetek a gyerekeknek, hogy miről beszélgessenek
Például:

– Két filmsztár egymással beszélget, hogy milyen filmeket forgatott idén, és azt mennyien nézték meg a filmletöltő kalózkod

Két körös „beszélgetés”

Két körben ülni, egymással szemben. Vezényszóra a belső kör eggyel odébb ül.

-egyszerre kell beszélni egymás szemébe nézve (téma adott: kedvenc hobbi, nyári élmény, mostani érzések, stb., aztán odébbülve ugyanott folytatni)

-egyik beszél a másiknak egyfolytában

- ue. , csak a másik nem nézhet rá

-párbeszédben kell folytatni a saját témával a beszélgetést.

Célja, hogy érzékeltesse a jó párbeszéd tulajdonságait – odafigyelést, visszareagálást, kérdézt, stb.

Foglalkozási terv				
Téma: Kérdőív összeállítása				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
5	Ráhangolás, „megérkezés”	Számsor futtatás mozgásos játékkal Térkitöltő játékok	Drámapedagógia	
15	Ismétlés, motiváció, a téma ismertetése	A projekt céljának megfelelő feladat előtt állunk. Készítünk iskolai keretek között egy anyagot, amelynek célja, hogy felkutassuk a tanulótársaink körében, a saját iskolánkban, kortársaiknak az internet és média területén a közösségi igényeit A cél érdeke érdekében: közös kérdőív kidolgozása, adatgyűjtés, adatrögzítés, adatok közös feldolgozása fog történni. A felmérés célja, hogy képet kapjunk az iskolai közösségekről, a bűnözési, vagy bűnözésre hajlamosító tényezőkről. A munkamódszerek megbeszélése	Közös megbeszélés	Papír, írószer

20	Előkészítési fázis: a kutatási terv meghatározása	Bevezető rész - Egyértelműen kell megfogalmazni, hogy mit várok el a kérdőív kitöltőjétől. - Meg kell fogalmazni a kutatás célját. - Meg kell határozni a visszaküldés módját, határidejét, kitöltés módját. - Megfelelő megszólítással kell kezdődnie, illetve köszönettel végződnie. - A tanulók két csoportban kidolgozzák a megbeszélteket, majd egyeztetünk, kiegészítünk, összefésüljük az elkészült dokumentumokat	Előadás, megbeszélés	Papír, írószer -
20	Kérdéscsoportok	A kutatási témához kapcsolódó kérdések összeállítása témakörönként A tanulók két csoportban kidolgozzák a megbeszélteket, majd egyeztetünk, kiegészítünk, összefésüljük az elkészült dokumentumokat	Megbeszélés Kiscsoportos feladat	Papír, írószer
25	Kommunikációt segítő drámapedagógiai játékok	- Tolmács-játék - Ismételd el más szavakkal - Csak rám figyelj!	Drámapedagógia	

30	Mire figyelj oda a kérdőív készítése során?	Kérdések megfogalmazása témakörök alapján • A kérdések minden válaszadó számára egyértelműek kell legyenek, a válaszadók egységesen kell értelmezzék. • A témaköröket logikai sorrend alapján kell felépíteni. Az egyszerűbb kérdéseket a kérdőív elejére, míg az összetettebb kérdéseket ajánlott a kérdőív vége fele feltenni. • A kérdések semlegesek kell legyenek: a kérdés ne befolyásolja a válaszadót semmilyen irányba. • A kérdőív ne legyen túl hosszú, mert ez pontatlan válaszokhoz vezethet. A tanulók két csoportban kidolgozzák a megbeszélteket, majd egyeztetünk, kiegészítünk, összefésüljük az elkészült dokumentumokat.	Kiscsoportos feladat	Papír, írószer
----	---	---	----------------------	----------------

40	A kérdőív kérdések típusai	Válaszlehetőség szerint: nyílt, zárt, félig zárt. • Nyílt kérdések: a válaszadó a saját szavaival fogalmazhatja meg a válaszát. Hátránya, hogy az adatelemzés során időigényesebb a feldolgozásuk, míg előnyük, hogy előre nem tervezett információkat is lehet szerezni velük, például a válaszadó írásminősége, fogalmazásmódja is további háttérinformációkat hordozhat. • Zárt kérdések: előnye, hogy gyorsan fel lehet dolgozni a válaszokat. A zárt kérdések lehetnek: kétkimenetelű, többkimenetelű (ezen belül: szelektív vagy kombinatív). • Félig zárt kérdések: a válaszlehetőségek mellett az “Egyéb” kategóriába a válaszadó megfogalmazhatja saját szavaival a válaszát. Ez a kérdéstípus átmenet a nyílt és zárt kérdések között. Tehát ebben az esetben a kérdőív kitöltője választhat az előre megadott válaszok közül, de ha egyiket sem találja számára megfelelőnek, akkor lehetősége van az egyéb opció megjelölni, amelyet részletesen kifejt, hogy mi az. Az irányultság szerint lehetnek: • Közvetett kérdések (indirekt), amelyeknek válaszai alapján következtethetünk a válaszadó attitűdjére. Az ilyen jellegű kérdésekkel arra szeretnénk rájönni, hogy a válaszadó pl. hogyan vélekedik az internetről, mennyire használja. • Közvetlen kérdések (direkt), amely során konkrétan rákérdézzük a szükséges információra pl. Használ sz internetet minden nap? A tanulók két csoportban kidolgozzák a megbeszélteket, majd egyeztetünk, kiegészítünk, összefésüljük az elkészült dokumentumokat.	Kiscsoportos feladat tanári magyarázattal	Papír, írószer
----	----------------------------	--	---	----------------

20	Záró drámajátékok	• A szavakon túl • A szöveg marad • Az egész világ így csinálja	Drámajátékok	
5	Záró értékelés	A feladat értékelése Önreflexiók	Csoportos tevékenység	

Mellékletek:

1. További fogalmak, amelyeket jó ha ismerünk:

- **Direkt kérdés:** „igen-nem” válaszos kérdések, célja az állásfoglalásra való késztetés.
- **Indirekt kérdések:** nem késztet azonnali állásfoglalásra, hanem több kérdésen keresztül méri a megszerezni kívánt információt. Indirekt kérdéseket a standardizált kérdőívekben ritkán alkalmazunk, mégpedig azért, mert az eredmények értelmezése statisztikai módszerekkel nem lehetséges. Ezt a kérdéstípust főként kvalitatív eljárások során alkalmazzuk.
- **Explicit vagy implicit** kérdésről is beszélhetünk. Az explicit: egyenesen, közvetlenül kérdezzük rá az információra. Implicit: a válaszok alapján csak következtetni lehet a keresett információra.

2. Drámajátékok

Tolmács-játék

Fejlesztő hatás: A kommunikáció, különösen a verbális kommunikáció mélyebb jelentéstartalmának felismerése, és annak bemutatása, mennyire könnyű félreérteni egymás verbális kommunikációját.

Életkori ajánlás: idősebb serdülőknek és felnőtteknek ajánlott.

Csoportvezetői gyakorlat: komolyabb csoportvezetői gyakorlatot, mélyebb pszichológiai ismereteket igényel.

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. Az egyik játékos lesz az interjúalany, egy másik a tolmács. A többi játékos a kérdező lesz. Az interjúalanyt bárki fel tehet kérdéseket, de csak a tolmácson keresztül: A tolmács interpretálja, „lefordítja a kérdést”, vagyis közli az interjúalanyal, hogy a kérdező, mit is akart valójában kérdezni. (Mármint a tolmács szerint.) Az interjúalany választ is a tolmács ugyanezen a módon „lefordítja”. A kérdezők és az interjú alany közvetlenül nem beszélhet egymással csakis a tolmács segítségével. Több játékos is kipróbálhatja, mind a tolmács, mind az interjúalany szerepét. A végén megbeszéljük, milyen élmény volt, az, hogy nem azt mondom, amit akarok, illetve az, hogy amit mondok, azt mások teljesen máshogy értelmezhetik.

A szavakon túl

(kommunikációs játék, kommunikáció testnyelven, szituációs játék)

Az itt következő rövid gyakorlatok a kommunikációs csatornáinkat teszik vizsgálat tárgyává. Válasszunk párt magunknak, a párok egyik tagja lesz „A”, a másik „B” (a drámatanár pedig a játék vezetője).

a) A párok tagjai üljenek egymással szemben! „A” magyarázza el egy képzeletbeli gép működését „B”-nek, aki szükség esetén kérdéseket tehet fel „A”-nak. Némi idő múltán a vezető a „Válts!” utasítást adja. „A” és „B” erre (mintha mi sem történt volna) halandzsanyelven folytatja a beszélgetést. Amikor elhangzik a következő utasítás, „A” és „B” ismét értelmes nyelven kezd beszélgetni, és így tovább.

b) Üljetek háttal a partnerteknek! Beszélgetsetek el bármilyen témáról anélkül, hogy megfordulnátok, és látnátok egymást!

- c) A párok üljenek egymással szemben, becsukott szemmel, s folytassák a beszélgetést.
- d) Szemben ülve, beszéd és hangok nélkül játszunk: „B”-nek van valamilyen gondja (pl. szüksége van valamire), amit kizárólag mimikával próbál megértetni „A”-val, aki igyekszik segíteni neki.
- e) Üljetek szemben egymással! „A” egy részlegesen halláskárosult fiatalember, aki csomagot akar feladni egy forgalmas postahivatalban, de nem ismeri ki magát az őrlapokon. „B” hivatalnok vagy (szintén) ügyfél lehet. Mi történik?
- f) A párok tagjai egymással szemben ülnek, s megfogják egymás kezét. „B” szavak nélkül próbálja meg kifejezni valamilyen igényét, szándékát, amire „A” reagál.
- Ezek a gyakorlatok a nonverbális kommunikáció megértése és gyakorlása végett fontosak. Minden játék után megbeszéljük partnerünkkel a gyakorlat közben keletkezett érzéseinket: Melyik volt a legnehezebb gyakorlat? Hol akadt el a kommunikáció? Melyik kommunikációs csatornán tudtuk a legtöbbet közölni?

A szöveg marad

Fejlesztő hatás: a verbális és a nem verbális kommunikáció fejlesztése.

Életkori ajánlás: Serdülőknek és felnőtteknek

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 30-45 perc

Eszközigény: papír, toll

A játék leírása: A játékosok párokat alkotnak. Közösén kitalálnak és leírnak egy rövid dialógust. Ezt a szöveget kell előadniuk különböző szituációkban. A szöveg mindig ugyanaz marad, csak a helyzet változik. A játékosok megélik, hogy ugyanannak a szövegnek a jelentése, hogyan módosul változik, ha más nem verbális jelzések egészítik ki, a helyzetnek megfelelően

Az egész világ így csinálja

Fejlesztő hatás: A nem verbális kifejezőkészség fejlesztése

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A játékosok körben ülnek. Egy játékos kimegy. A többiek megegyeznek egy határozó szóban, például, okosan, türelmesen, türelmetlenül, méltóságteljesen stb. A feladat az, hogy amikor a játékos bejön kitalálja az adott határozó szót. Olyan cselekvésre vonatkozó kérdéseket tehet fel, ami arra vonatkozik, hogy hogyan csinálja az adott dolgot az egész világ. Például: Hogyan mos autót az egész világ? Hogyan reggelizik az egész világ? Stb. A csoportból mindig mást kérdezhet, és akit kérdez, annak az a feladata, hogy gesztusokkal, mimikával, eljátssza az adott kérdésre a választ, úgy, hogy az a kitalálandó határozószónak megfelelően, például méltóságteljesen mosson autót, reggelizzen, stb. Akinél a kitaláló rájön a határozószóra, az megy ki a következő körben.

Csak rám figyelj!

Fejlesztő hatás: A feladat egyfajta kommunikációs küzdelem három fél között a figyelemért, ilyen módon a társas hatékonyság szintjének mérője is lehet.

Életkori ajánlás: Mindhárom korosztálynál nyugodtan használható.

Csoportvezetői gyakorlat: nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot

Idői keretek: 20-30 perc

Eszközigény: nincs

A játék leírása: A csoporttagok félkörívben ülnek, három személy lesz a játékos. A feladat egyszerű: ketten elmélyülten beszélgetnek, úgy, hogy csak egymásra figyelhetnek közben. A harmadik feladata, hogy bármilyen eszközzel, de anélkül, hogy a másik két játékoshoz érne, magára vonja valamelyik beszélgetőtárs figyelmét. Érdekes előre meghatározni az idői keretet mondjuk 2-5 perc között. Utána más csoporttagok is kipróbálhatják magukat a „beszélgető” és a „megzavaró” szerepkörében is.

Ismételd el más szavakkal

Fejlesztő hatás: A kommunikációs készségek fejlesztése. De a szókincset is fejleszti, és az érzelmek kifejezéseit is gazdagítja.

Életkori ajánlás: Minden korosztály számára ajánlott.

Csoportvezetői gyakorlat: A gyakorlat nem igényel különösebb csoportvezetői gyakorlatot.

Idői keretek: 10-20 perc

Eszközigeány: nincs

A játék leírása: A csoport körben ül. A csoportból valaki elmond egy tetszőleges rövid történetet. A mellette ülő ugyanezt a történetet más szavakkal ismétli meg, a kikötés az, hogy közben egyetlen egy azonos szó sem használható fel. Aki téveszt, annak kétszer kell történetet ismételnie. Addig játsszunk, amíg mindenki egyszer mesélő és ismétlő is lesz.

Foglalkozási terv Téma: Adatfelvétel				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Ráhangolás	A tréner és a csoporttagok közösen felidéznek, milyen élményeket gyűjtöttek eddig a program során.	Megbeszélés	-
15	Az előzetes ismeretek előhívása	A tanulók megosztják, milyen tudást szereztek már a program során az internet- és a médiabiztonsággal kapcsolatban.	Megbeszélés	Tábla, filctoll
30	Videó megtekintése az internetbiztonságról	A csoport megtekint egy oktatófilmet az internetbiztonsággal kapcsolatban. A videó megnézése során meg kell figyelniük a diákoknak, mit mond a pszichológus a témával kapcsolatban.	Megfigyelés, érvelés	Laptop, projektor
10	Ötletelés	A tagok megbeszélik, hogyan lehetne felmérni tanulótársaik igényeit egy rendezvénnel kapcsolatban. Kiket kellene bevonni az adatfelvételbe.	Kérdés-felelet, megbeszélés	Tábla, filctoll
15	Csapatok alakítása	Csapatokat alakítunk, majd megbeszéljük, ki melyik osztályban fogja felmérni az igényeket.	Megbeszélés, csoportmunka	Papír, toll
10	Felelősök kijelölése	A tanulók kiválasztanak minden csoportból egy vezetőt, aki irányítja a munkát	Csoportmunka	Papír, toll, mobiltelefon.

15	Az adatfelvétel kérdései	A tréner és a csapat megbeszéli, milyen módon vegyék fel az adatokat, illetve milyen kérdéseket tegyenek fel az osztályoknak (a kérdőíveket már korábban elkészítették).	Megbeszélés	Papír, toll.
60	Adatfelvétel	Minden csoport felteszi a megbeszélte kérdéseket. Közös ötletelésbe kezdenek, feljegyzik az elhangzottakat.	Adatgyűjtés, kérdés-felelet	Tábla, filctoll, papír, mobiltelefon
10	Értékelés	Az adatgyűjtő munka közös értékelése.	Megbeszélés	-
5	A foglalkozás zárása	A diákok elmondják, milyen élményekkel gazdagodtak az adatfelvétel során.	Megbeszélés	-

Mellékletek

A videó linkje: https://www.youtube.com/watch?v=6h8k15sj_dg

Foglalkozási terv Téma: Adatfeldolgozás				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
20	Motiválás	A 10-14 éves gyerekek médiahasználati szokásait feltérképező kérdőíves kutatás eredményének kivetítése, megbeszélése. Következtetések levonása, vélemények kifejtése.	Megbeszélés, érvelés. megfigyelés.	PPT, laptop, projektor
10	Miért hasznosak a kérdőívek?	A tréner megkérdezi a tanulóktól, mi mindent lehet megtudni, feltérképezni kérdőívek segítségével. Majd elmesélik, milyen jellegű kérdőíveket töltöttek már ki.	Kérdés-felelet	Tábla, filctoll
25	A kérdőívek összesítésének módszere	A tréner elmondja a kérdőívek összesítésének módszertanát: - kérdések felvitele - válaszlehetőségek felvitele - célcsoportok - nemek aránya - életkor	Előadás	Tábla, filctoll, laptop, projektor

15	Kérdőív-feldolgozás Excelben	A tanulók egy oktatóvideót tekinthetnek meg arról, miképpen lehet a kérdőíveket Excelben feldolgozni.	Megfigyelés	Laptop, projektor
20	Táblázat készítése közösen	A tréner vezetésével felrajzolják a táblára azt a táblázatot, amit majd Excelben is meg kell szerkeszteniük.	Tervezés	Tábla, filctoll
15	Táblázatkészítés Excelben	A tanulókat 3 csoportra osztja a foglalkozásvezető. A feladatuk az, hogy készítsenek el Excelben egy olyan formátumú táblázatot, amilyen a táblára is felkerült.	Csoportmunka	Laptop
50	Adatbevitel	A kérdőíveket szétosztják a csoportok között, majd az azon található adatokat beírják a táblázatba.	Csoportmunka	Laptop, kitöltött kérdőívek
10	Értékelés	A tanulók elmondják, mit tapasztaltak az adatok feldolgozása során, volt-e olyan válasz, ami meglepte őket.	Megbeszélés	-
15	A foglalkozás zárása	Közös kártyajáték az internetbiztonsággal kapcsolatban.	Játék	-

Mellékletek

1. sz. melléklet

A kutatás forrása: https://mediatorveny.hu/dokumentum/293/KidComm2_tanulmany.pdf

2. sz. melléklet

Oktatóvideó: <https://www.youtube.com/watch?v=hDNxZaEnOu0>

3. sz. melléklet

Kártyajáték: <https://3er1viui9wo30pkxh1v2nh4w-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/prod/sites/451/2020/02/Microsoft-k%C3%A1rtya%C3%A1k-A3.pdf>

Foglalkozási terv Téma: Kiértékelés				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Ráhangolás	A ráhangolás célja a csapatépítés, illetve az, hogy a tanulók belássák azt, hogy együtt mindent meg tudnak oldani.	Drámajáték	-
15	Élmények felidézése	Az adatgyűjtéssel és – feldolgozással kapcsolatos élmények megosztása a trénerrel.	Megbeszélés	-
30	A kérdőív kiértékelésének fontossága, menete	A tréner előadást tart a diákoknak arról, milyen módszerekkel értékelhető ki egy kérdőív, illetve mire kell figyelni a kiértékelés során. A kiértékelés szempontjai: • válaszadók száma, • nemek aránya, • kérdések száma, • megválaszolatlan kérdések száma, • összefüggések	Előadás, magyarázat	Filctoll, tábla

30	A tanulók által összesített kérdőívek kiértékelése	A kérdőívek közös kiértékelése az alábbi kérdések mentén: Legjobban kedvelt programelem? A második legjobban kedvelt elem? Hány fő venne részt szívesen egy kiállításon? Rajzolni vagy történeteket írni szeretnek jobban a nyilatkozó diákok? Mitől jó egy iskolai rendezvény? Bevonjunk-e iskolánkon kívüli tanulókat a programba? Megosztanák-e véleményüket valamilyen formában a biztonságos internethasználattal kapcsolatban?	Megbeszélés, elemzés	Kitöltött kérdőívek, Excel-táblázat
25	Következtetések levonása	A kielemezett kérdőívek alapján megállapítjuk a diáktársak érdeklődési körét (pl. rajz, fogalmazás, fotózás, csapatverseny stb.).	Adatelemzés, megbeszélés	-
10	Programelemek feljegyzése	Közösen feljegyezzük, a kérdőívek alapján milyen programelemeket lenne érdemes beépíteni a rendezvényünkbe. Az esetlegesen felvetődő újabb ötleteket is rögzítjük.	Rögzítés	Papír, toll
15	Vélemények megfogalmazása	A tanulók elmondják, hogy elvárásaikhoz képest milyen válaszokat kaptak diáktársaiktól, mennyire voltak meglepőek számukra a kapott válaszok. Segítségükre lesznek-e a kapott adatok egy tartalmas rendezvény megszervezéséhez.	Megbeszélés	-

20	Játék adataink védelmével kapcsolatban	A tanulóknak egy játékot kell végig játszaniuk, amely arról szól, hogyan tudhatjuk biztonságban az adatinkat az online térben.	Online játék	laptop
10	Értékelés	A tanulók elmondják, mi a véleményük a kiértékelt adatokkal kapcsolatban.	Véleménynyilvánítás.	-
15	A foglalkozás zárása	A Telefon c. drámajáték közös eljátszása.	Drámajáték	-

II.5. Közösségi alapú szolgáltatások kialakítása és tesztelése

Foglalkozási terv Téma: Rendezvényszervezés				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
15	Ráhangoló játékok	A csoport ráhangolása a foglalkozásra Kapcsolatfelvevő játékok – Számolj, ha megböklek, Gordiuszi csomó Asszociációs játékok - tanévnyitó - gyermeknap - együtt vagyunk - rendezvény	Drámajátékok	-

15	A projekt részfadata, a célok ismertetése	A csoport tagjaival megbeszéljük, hogy a projekt halad előre. A Községi alapú szolgáltatások témakörben hét találkozásunk, foglalkozásunk lesz. A foglalkozások célját ismerteti az előadó. A felkészítés menete a rendezvény megvalósítására a következő: Rendezvényszervezés elmélete Tervezés (Brief) Szervezési forgatókönyv készítése Marketing, bevonás Lebonyolítási forgatókönyv készítése Rendezvény lebonyolítása Értékelés A mai foglalkozáson a rendezvényszervezésről lesz szó.	Előadás	laptop, okos tábla
20	Rendezvény hívószavai	A résztvevők az óra elején játszott asszociációs játékra gondolva olyan szavakat, fogalmakat gyűjtenek, amely a rendezvényt meghatározza. A fogalmakat a táblára közösen felírjuk.	Plenáris feladat	filctollak, blue tack, flip chart, papír

20	A rendezvény fogalma	A rendezvény elméleti kérdései: Fogalma: a szervezett közösség keretein belül megtartott (esetenként szórakoztató jellegű) összejövetel. A rendezvény lehet alkalmi, széles körű, időszakos, előre megszervezett. Három alapvető dolgot minden rendezvényről elmondhatunk: • előre meghatározott célból, • adott helyen • adott időben tartott összejövetel. A csoportok feladata: gyűjtsenek minél több olyan eseményt, amely biztosan rendezvény.	Előadás Csoportos munka	filctollak, blue tack, papír
----	----------------------	--	-------------------------------	---------------------------------

30	A rendezvény csoportosítása	A rendezvényeket az alábbiak szerint csoportosíthatjuk: • gazdasági cél szerint: nyereségorientált, profit célú illetve non profit rendezvények • helyszín szerint: zárt térben, épületben lebonyolódó és szabad térben megtartottak • helyszínek száma szerint: egyhelyszínes és többhelyszínes • tervezés jellege alapján: spontán illetve tervezett események • jellegük szerint: művészeti, tudományos, közművelődési, társadalmi, politikai, egyházi, sport, egyéb és a fentiek keverékéből a komplex rendezvények • funkcionális tartalmuk szerint: kongresszus, konferencia és • ezek altípusai, előadó-művészeti előműsorok, versenyek, kiállítások, kvíz játékok, látványfelvonulások, demonstrációk, • szertartások, protokolláris események, fogadások, ünnepi megemlékezések, több funkciós rendezvények • általános csoportosítás szerint: világ, európai, nemzetközi, • országos, regionális, megyei (városi), kisebb tájegységi, • kistérségi, fővárosi és kerületi, kisebb közösségi rendezvények • rendezők alapján: állami és magánrendezvény • eredete szerint: kandidált, adaptált, innovált, konvencionális rendezvények A csoportok feladata: az előzőekben összegyűjtött rendezvényeket csoportosítsuk helyszín szerint.	Előadás Csoportos munka	filctollak, blue tack, papír
----	-----------------------------	---	-------------------------------	---------------------------------

50	Egy sikeres rendezvény megszervezésének lépései	1. Mi a rendezvény célja? Mindent a rendezvény célja köré építs fel! 2. A rendezvényszervezés nem egyfős feladat. Állítsunk össze egy releváns csapatot, ami nekünk adott. A sikerhez egy szakképzett, tapasztalt, és felkészült csapatra van szükségünk, amelynek tagjai képesek és hajlandók is együtt dolgozni a cél elérése érdekében. 3. Jelöljük ki egy dátumot! - A dátum lehet, hogy adott lesz, de ha ránk van bízva a kijelölése, akkor fontos, hogy figyelembe vegyünk néhány szempontot a döntés meghozatalakor: Hagyjunk magunknak elég időt minden teendő elvégzésére, hogy mindent időben leszervezhessünk (amennyiben ez lehetséges). Vegyünk figyelembe az ünnepnapokat! Ne tervezzünk iskolai szünetidőkre! 4. Folyamatosan egyeztessünk! 5. Jelöljük ki a helyszínt!	Előadás plenáris feladat	
20	Munkacsoportok létrehozása	A gyerekekkel munkacsoportokat hozunk létre, megbeszéljük a csoportok általános feladatát. A csoportok a feladatkijelölésnek megfelelően körvonalazzák a rendezvényüket.	Plenáris és csoportos feladat	filctollak, blue tack, papír
10	A munkacsoportok bemutatkozása	A csoportok ismertetik az általuk összeállított rendezvényt	Megbeszélés	

Mellékletek:

Asszociációs játék: A játékvezető kezdi egy szóval az asszociációs láncot, majd a mellette ülő mond rá egy másik szót, ami arról eszébe jut, de mindezt gyorsan, ami rögtön eszébe jut róla és így tovább...

1. RENDEZVÉNYSZERVEZÉS FOLYAMATA

1.1. Rendezvény előtti feladatok

- Szervezők kijelölése
- Helyszínek kiválasztása
- Időpont-választás
- Tárgyi és infrastrukturális feltételek biztosítása
- Programterv és időterv összeállítása
- Költségvetés, üzleti tervezés
- Nyomtatványok, kiadványok tervezése
- Kiegészítő szolgáltatások szervezése (pl. szállás, vendéglátás, közlekedés, turisztikai programok)
- Előzetes regisztráció
- Jogi kérdések (szerződéskötés)
- Kockázatkezelés, felkészülés
- Marketingfeladatok
- Protokoll
- Lebonyolítási forgatókönyv készítése
- Egyéb (pl. hatósági engedélyek beszerzése: közterület, rendőrség, ÁNTSZ, tűzoltóság, orvosi ügyelet...)

1.2. Rendezvény alatti feladatok

- Vendégek fogadása (transzfer szervezése)
- Programok koordinációja
- Információs anyagok (pl. dosszié) bekészítése, átadása
- Helyszíni regisztráció
- Biztonság a rendezvényeken (pl. teremfelügyelet, ruhatár)
- Marketing, PR feladatok
- Rendezvény alatti protokoll
- Egyéb (pl. hangosítás, technikai eszközök működtetése)
- Elégedettség mérés

1.3. Rendezvény utáni feladatok

- Tereprendezés, takarítás
- Pénzügyi elszámolások
- PR cikkek
- Sajtóanyagok összegyűjtése

-
- Follow-up (köszönőlevelek küldése)
 - Dokumentálás (proceedings)
 - Értékelések, jelentések készítése
 - Rendezvény hatásvizsgálata
 - Egyéb (pl. referencia kérése)

Foglalkozási terv Téma: Tervezés (Brief)				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
20	Ráhangoló drámajátékok	A csoport ráhangolása a foglalkozásra. Mozgásos játékok: • Sheriff játék • Zombi játék • „Gyilkosos” játékok	Drámajáték	-
10	A munkacsoportok munkája	A megalakult munkacsoportok ismét bemutatkoznak, felelevenítik az elmúlt foglalkozáson történeteket	Csoportos feladat	színes filctollak, papír
30	A BRIEF ismertetése	A gyerekek megismerik a brief fogalmát, pontjait Átismételjük, megbeszéljük a rendezvényszervezés legfontosabb teendőit	Plenáris feladat	-
40	Tervezés 1.	A csoportok a brief alapján elkezdik a konkrét tervezést	Ötletbörze Tervezés Csoportos feladat	

20	Egyeztetés 1.	A csoportokkal az első egyeztetés folyamán konkretizáljuk a rendezvény célját, idejét, helyét, címét, témáját, tartamát	Megbeszélés Vélemények ütköztetése	
35	Tervezés 2.	A csoportok a brief alapján folytatják a konkrét tervezést	Ötletbörze Tervezés Csoportos feladat	
15	Egyeztetés 2.	A csoportokkal a második egyeztetés folyamán konkretizáljuk a rendezvény infrastruktúráját, helyszíneit, tárgyi eszközeit, marketingjét, költségeit	Egyéni és plenáris feladat	-
10	A foglalkozás zárása	Befejezetlen mondatok: • Nekem a mai foglalkozáson az volt a jó.... • Nekem a mai foglalkozáson az volt a nem jó... • Szerintem a közös rendezvényünk...	Drámajátékok	

Mellékletek: BRIEF

KÉRDÉS (10)	A TERVEZÉS ELEMEI	TERVEZET
Ki?	A rendezvény szervezője, stábja	
Mit?	A rendezvény neve, témája, tartalma	
Miért?	A rendezvény célja	
Kinek?	A rendezvény célcsoportja	
Hol?	A rendezvény helye, infrastruktúrája	
Mikor?	A rendezvény időpontja	
Mivel?	A rendezvény tárgyi eszközigénye	
Hogyan?	A rendezvény nyilvánossága (előzetes marketingterv)	
Miből?	A rendezvény költségtervének bevételi oldala	
Mire?	A rendezvény költségtervének kiadási oldala	

Foglalkozási terv Téma: Szervezési forráskönyv elkészítése				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Ráhangolás	Az előző foglalkozások tapasztalatainak felidézése: hogyan kell rendezvényt szervezni, milyen egy jó rendezvény.	Megbeszélés	-
15	Mitől jó egy rendezvény? – válaszok keresése	A tréner és a tanulók közösen felidéznek, milyen rendezvényeken vettek már részt. Összegyűjtik, hogy milyen programelemek színesítették az eseményeket, mitől lesz jó egy rendezvény.	Megbeszélés	Tábla, filctoll
25	Ötletelés	A tagok megbeszélnek, milyen programelemeket építsenek be a rendezvényükbe a felmerült ötletek közül. A rendezvénynek mindenképpen tartalmaznia kell egy rajzversenyt az internet- és médiabiztonsággal kapcsolatban. A következő kérdések tisztázása: Mikor legyen az esemény? Kik vegyenek részt rajta? Hol legyen megtartva?	Kérdés-felelet, megbeszélés	Tábla, filctoll

15	A szervezési forgatókönyv tartalma	A tréner és a csoporttagok tisztázzák, mit kell tartalmaznia egy szervezési forgatókönyvnek.	Közlés, előadás, megbeszélés	Tábla, filctoll
50	A program összeállítása	A tréner és a csoporttagok kijelölnek egy titkárt, aki Word-dokumentumban rögzíti a rendezvény programját.	Megbeszélés, rögzítés	laptop
15	A programfelelősök kijelölése	Miután összeállt a forgatókönyv, a foglalkozásvezető és a diákok közösen megegyeznek abban, kik miért fognak felelni, milyen szerepük lesz a rendezvény napján, és mit takar ez a szerep.	Megbeszélés	Papír, toll, laptop
15	A zsűrik kijelölése	A tréner tanácsára a tanulók fogják zsűrizni iskolatársaik munkáját. Ezért ki kell jelölni a 3 fős zsűrit, ügyelve arra, hogy az értékelés során ne adódjon érdekellentét. Közös megbeszélés alapján megalakul a zsűri. A korábban kinevezett titkár rögzíti a beosztásokat.	Megbeszélés	Papír, toll, laptop
15	Ellenőrzés, hozzászólások	A tréner felolvassa az elkészített programtervet, a diákok kiegészítik azt, ha hiányosságot észlelnek benne, majd jóváhagyják	Ellenőrzés	Programterv
10	Értékelés	A foglalkozás közös értékelése. Annak megbeszélése, mennyire volt nehéz összeállítani a programot.	Megbeszélés	-
5	A foglalkozás zárása	A diákok elmondják, mit várnak a kitalált rendezvénytől. (Tetszeni fog-e a társaiknak? Sok idő lesz-e majd a szervezés?)	Megbeszélés	-

Mellékletek:

A program szervezési forgatókönyvének vázlata

Rendezvény neve:

Résztvevők:

Időpont:

Felelősök:

Versenyfelhívás:

A pályamunkák összegyűjtése:

1. zsűri:

2. zsűri:

3. zsűri:

Feladatok:

Foglalkozási terv Téma: Marketing (plakát, felhívás)				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Motiválás	A tanulók plakátokat gyűjtenek az internetről. Meg kell mutatniuk, melyik tetszik nekik a legjobban, majd megindokolni, hogy miért.	Megbeszélés, érvelés	PPT, laptop
10	Milyen egy jó plakát? – vélemények megfogalmazása	A megfigyelés során felvetődő gondolatok segítségével a tanulóknak meg kell fogalmazniuk, mitől lesz jó egy plakát.	Megbeszélés	Tábla, filctoll
25	A marketing fogalma	A marketing fogalmának tisztázása, területei, miért fontos.	Előadás	Tábla, filctoll
10	Csoportalakítás	A tanulóknak 3 csoportot kell kialakítaniuk, mindenkinek húznia kell egy számot, ez alapján kerül be a csoportba.	Csoportmunka	Kinyomtatott számok

30	Plakáttervezés	A csoportoknak egy plakátot kell tervezniük az általuk megrendezendő eseményhez	Csoportmunka, tervezés	Laptop, internet
10	Plakátok bemutatása	A csoportok bemutatják az általuk elkészített plakátokat.	Bemutató	Elkészült plakátok, laptop
10	A versenyfelhívás tartalma	A tréner és a diákok közösen keresnek versenyfelhívásokat az interneten, majd tisztázzák, milyen információkat kell tartalmazni a egy ilyen felhívásnak.	Megbeszélés	Laptop, internet
30	Versenyfelhívás készítése	A korábban alkotott csoportoknak most egy versenyfelhívást kell készíteniük az alkotói pályázathoz. Közösen megegyeznek a pályázat címében.	Megbeszélés, csoportmunka, tervezés	Laptop, internet
20	Értékelés	Az elkészült plakátok és felhívások bemutatása, értékelése.	Megbeszélés	Az elkészült munkák
15	Kiválasztás	Közösen kiválasztanak egy plakátot és egy versenyfelhívást. A kiválasztott dokumentumok kerülnek kiragasztásra az iskolában, ezek segítségével lesz meghirdetve a program.	Érvelés, megbeszélés	Az elkészült munkák
10	A foglalkozás zárása	Készítsünk reklámfotókat! – Állóképek készítése Gyűjtsünk reklámszövegeket és jelenítsük meg állóképpel az elhangzott szövegeket!	Drámajáték	Laptop, projektor

Foglalkozási terv Téma: Lebonyolítási forgatókönyv elkészítése				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Ráhangolás	A szervezési forgatókönyv közös áttekintése, az elkészült plakátok, felhívások megtekintése.	Megbeszélés	Szervezési forgatókönyv, plakátok.
25	Egy rendezvény lebonyolításnak elmélete	A tréner megosztja a diákokkal, hogyan lehet hatásosan lebonyolítani egy rendezvényt: - helyszín előkészítése - felelősök kijelölése - feladatok tisztázása - vendégek fogadása	Előadás	Tábla, filctoll

25	Feladatok kijelölése, kiosztása	A tréner és a diákok közösen kijelölik, milyen feladatok várnak rájuk a lebonyolítás során, pl.: - plakátok, felhívások kihelyezése - a pályázatok összegyűjtése - zsűrizés - a pályázati anyag előkészítése, feldolgozása - ajándékok, oklevelek előkészítése - vendégek meghívása	Megbeszélés	Tábla, filctoll
60	A lebonyolítási forgatókönyv megírása	A csoport közösen kijelöl egy titkárt, aki szövegszerkesztőben rögzíti a lebonyolítási forgatókönyv elemeit.	Megbeszélés, rögzítés	laptop
15	Ellenőrzés, hozzászólások	Miután összeállt a forgatókönyv, a szóvivő felolvassa azt, a csoporttagok pedig ellenőrzik, megvitatják, így jó lesz-e.	Megbeszélés, ellenőrzés	Papír, toll, laptop
30	Az eszközök előkészítése, a munkálatok megkezdése	A csoport hozzáfog a munkafolyamat első fázisaihoz: - kihelyezik a plakátokat és a versenyfelhívást - díjakat gyűjtenek - okleveleket szerkesztenek	Tevékenykedés	Plakát, versenyfelhívás, laptop
10	Értékelés	A diákok megosztják a csoporttal a véleményüket azzal kapcsolatban, mennyire sikerült jól kiosztani a feladatokat.	Megbeszélés	-

5	A foglalkozás zárása	A tanulók elmondják, mennyire várják már a rendezvényt, milyen feladat áll még előttük.	Megbeszélés	-
---	----------------------	---	-------------	---

Foglalkozási terv Téma: Rendezvény lebonyolítása (NET-NEKEM)				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Ráhangolás	A tréner és a csoporttagok összefoglalják a program eddigi eseményeit.	Megbeszélés	-
15	Ismétlés	A tréner és a csoporttagok szófelhő segítségével felelevenítik, milyen információkat szereztek eddig a biztonságos internet-, média- és telefonhasználattal kapcsolatban.	Megbeszélés	Tábla, filctoll
10	Hogyan készültünk a pályázatra?	Annak megbeszélése, hogyan készültek a csoport tagjai a meghirdetett alkotói pályázatra, illetve hogyan segítették iskolatársaikat. (Hiszen ők már több információval rendelkeznek a témával kapcsolatban.)	Kérdés-felelet, megbeszélés	-
15	Bemutató	A zsűri bemutatja az elkészült füzetet, megosztja a pályázókkal az értékelési szempontokat.	Megbeszélés	-

30	A kiadvány közös megtekintése	A tanulók átveszik az elkészült kiadványt, véleményt fogalmaznak meg róluk.	Megbeszélés, megfigyelés, kérdés-felelet	Kiállított pályamunkák
15	A díjak átadása	A díjak kiosztása.	Érvelés	Oklevelek, ajándékok
45	Közös játék	A médiás Twister játék kipróbálása az iskola tanulóival közösen. A csoport tanulói segítenek a szabályok ismertetésében, bemutatásában. Két diák a tréner játékmestere lesz.	Játék, megbeszélés	Társasjáték
10	Ezt viszem magammal	A tanulók egy nagy kört alkotnak, majd mindenki elmondja Dixit-kártyák segítségével, hogy mit visz magával a mai napról.	Szituációs játék, egyéni munka	Dixit-kártyák
15	Teszt kitöltése	Egy teszt kitöltése arról, hogy mik az erősségeik, illetve fejlesztendő területeik a médiahasználati szokásaikkal kapcsolatban.	Önálló munka, megbeszélés.	Teszt, számítógép
10	Értékelés	A tesztek közös értékelése, következtetések levonása.	Megbeszélés	-
5	A foglalkozás zárása	A diákok egy szóban értékelik a mai rendezvényt.	Megbeszélés	-

Foglalkozási terv Téma: Kiértékelés, összegzés				
Idő (perc)	Feladat	Feladat leírása és célja	Módszere	Eszközök
10	Motiválás	A tréner fotókat vetít ki a tanulóknak az előkészületekről és a rendezvényről, majd felidézük, milyen élmény volt közösen részt venni egy ilyen programban.	Megbeszélés	laptop, projektor
10	Vélemények megosztása	A tanulók elmondják, hogyan érezték magukat a vállalt szerepben, illetve a rendezvény alatt.	Megbeszélés	-
45	A rendezvény sikerességének felmérése	A tanulók 4 csoportot alkotnak, körbejárnak a 4 osztályt, és megkérlik őket, hogy írják le a véleményüket a rendezvényt kapcsolatban. A vélemények felolvasása, következtetések levonása.	Interjú	papír, toll
15	Köszönetnyilvánítás a támogatóknak	A támogatók, segítők összegyűjtése, majd egy rövid köszönetnyilvánító levél megírása.	Kiscsoportos munka	Laptop

60	Képek, rajzok, oklevelek archiválása	A diákok a tréner segítségével összegyűjtik a pályázatra beérkezett alkotásokat, a rendezvényről készült fotókat és az átadott okleveleket. Amelyik dokumentumot szükséges, beszkennelik, majd mappákba rendezve elmentik a laptopon.	Archiválás, gyűjtés	laptop
10	Ezt tanultuk meg a rendezvényszervezésről	Mindenki mond egy pár mondatot arról, mit sajátított el a rendezvényszervezés terén.	Az előzetes ismeretek felidézése	–
10	Terveink megfogalmazása	A csoport közösen megfogalmazza, milyen programokat szeretnének még együtt megrendezni, vagy legalább részt venni a segítségben.	Célok kitűzése	papír, toll
15	MédiaTwister társasjáték	Annak érdekében, hogy jó hangulatban zárják a programot, játszanak egy utolsót közösen.	Játék	MédiaTwister-- társasjáték
5	A foglalkozás zárása	A diákok egy állókép segítségével fejezik ki, milyen volt a mai foglalkozás.	Szituációs játék	-

