



Nyomozás a digitális világban

Készségfejlesztő
foglalkozások
az általános
iskolás korosztály
számára

Kedves tanítók, tanárok és érdeklődők!

A Digi Tanoda Alapítványnál délutáni, digitális készségfejlesztő foglalkozásokat tartunk általános iskolás gyerekeknek.

Az itt megosztott tananyagunk az internetbiztonság és a digitális készségek néhány alapvető részét mutatja be. 8-12 éves gyerekek számára készült, és játékos keretben zajló tanulást tesz lehetővé. Az óratervek kipróbált, a tanodánkban is használt tananyagokból álltak össze, igyekeztünk a gyerekek visszajelzéseit is beépíteni. A 45 perces foglalkozások megtartásához számítógép- és internethozzáférésre, valamint kivetítőre van szükség. Digitális kultúra órákon, osztályfőnöki órákon, vagy délutáni foglalkozások keretében is megtarthatók a foglalkozások. Ideális esetben, bontott, maximum 15 fős csoportokban tarthatók meg az órák, de kis átalakítással nagyobb csoportoknál is működhetnek a feladatok.

Abban hiszünk, hogy játékos formában a legkönnyebb tanulni, ezért egy kerettörténetbe ágyaztuk a készségek elsajátítását. A gyerekek egy nyomozócsoporthoz alakítva a rejtélyes Dragomán főnyomozónak segítenek a nyomozásban. A főnyomozó minden héten videó-üzenetben jelentkezik. A videókat megtalálják a weboldalunkon, a tananyagoknál, a mellékletek között. A nyomozó e-mailen is kommunikál a gyerekekkel. Ezeket az e-maileket a foglalkozást vezető pedagógusnak kell kiküldenie minden foglalkozás előtt. Ha a gyerekek valamelyik foglalkozáson nem tudják időben befejezni a feladatot, akkor az e-mail segítségével a nyomozó két videó között is tud nekik üzeni.

A tananyag szabadon felhasználható és terjeszthető, köszönet érte minden Digi Tanodás tanárnak és önkéntesnek, aki részt vett a foglalkozások előkészítésében, vagy megtartásában, és visszajelzésekkel segítette a foglalkozások alakítását.

Induljon hát a nyomozás!

Üdvözlettel,

A Digi Tanoda csapata

A munkánkat megismerhetik közelebbről ezen a linken: digitanoda.org



Ha szeretne értesülni a tanoda híreiről, iratkozzon fel a hírlevelünkre: digitanoda.org/hirlevel

Kérdés esetén ezen a címen érnek el bennünket: info@digitanoda.org

tartalomjegyzék


- 1. E-mail használat, jelszóbiztonság**
- 2. Online keresés, térképhasználat**
- 3. Avatar készítés, grafikai programok I.**
- 4. Scratch programozás I.**
- 5. Scratch programozás II.**
- 6. Weboldalkészítés**
- 7. Fordító, Grafikai programok II. - Canva**
- 8. Fordító, kódfejtő játékok**
- 9. Google Street View, screenshot készítése**
- 10. Google Earth, közösségi média biztonságos használata**

1. E-mail használat, jelszóbiztonság



idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
5'	Ráhangelődés, bemelegítés - két labdás játék	Tanár: Ma egy izgalmas kalandba fogunk belefogni, egy nyomozó kér tőlünk segítséget, a következő alkalmakkor vele együtt tudunk majd nyomozni izgalmas és rejtélyes ügyekben. Küldött egy videó-üzenetet is. Mielőtt ezt meghallgatjuk, álljunk körbe. Elindítom ezt a labdát, ami kézről kézre jár. Próbáljátok minél gyorsabban átadni a mellettetek állónak, és nagyon figyeljete, hogy a labda ne essen le. A másik labda repülni is tud, keresztbe-kasul. Ezt is elindítom, figyeljete mindkét labdára.	Csoportos	Két kislabda Forrás: digital.batortabor.org/csarnok/csapat-epito-osztaly-kirandulas/	-	Kognitív képességek (figyelem, koncentráció), orientációs képességek (térbeli), motoros képességek (nagymozgások, finommotorika) vizuális észlelés szociális képességek
5'	 Kerettörténet bevezetése - videó	Videó vetítése - Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: <i>"Jó napot mindenkinek! Dragomán magánnyomozó vagyok. Sötét összeesküvések után nyomozok, és egyre több rejtélyes ügyet kell megoldanom. Velem van a kutyám, Rex, és vannak ügyes hackereim, de több segítségre lesz szükségem. Azt hallottam, ti talpraesett, okos gyerekek vagytok, dolgozzunk hát együtt! Alapítsunk nyomozóirodát, és segítsétek a következő ügyeim megoldásában, mert egyedül már nem boldogulok. Ahhoz azonban, hogy igazi detektívekké váljatok, először el kell sajátítanotok a számítógép- és internethasználat alapjait. Ha már profik vagytok ebben, újra jelentkezem, és kiadom az első megoldandó ügyeteket! Ne feledjétek, a jó nyomozó nem rest és mindig kitartó. Sok sikert!"</i> Mi hangzott el a videóban? Ki üzent nekünk? Mi a feladatunk?	Frontális	Mellékletek - Videók - Dragomán 1.	-	Hallás utáni szövegértés, auditív és vizuális érzékelés
6'	 Belépés az e-mailbe, jelszó beírása	Tanár: Ahhoz, hogy a főnyomozó elérjen minket, e-mailen kell kommunikálnunk vele. A főnyomozó létrehozott egy e-mail címet, és a hozzá való jelszót. Lépjete be az e-mail fiókba. Megnézzük miket találunk az e-mail fiókban - bejövő, kimenő levelek, kontaktok, beállítások, stb. Milyen ez a jelszó? Nagyon könnyű kitalálni, a nyomozó pedig csak biztonságos felületen léphet velünk kapcsolatba. Ezért találjunk ki közösen egy új, nehezebb jelszót. Ebben segít a kis videó.	Frontális / egyéni	Előre létrehozott e-mail cím, könnyű jelszóval. Pl: pottyosiskola@gmail.com, jelszó: pottyosiskola123	E-mail használata	Kognitív képességek (figyelem, koncentráció, memória)


1./2

E-mail használat, jelszóbiztonság

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
5'	 Jelszóbiztonság videó	Megnézzük együtt a Saferinternet videóját: youtube.com/watch?v=wwZQ08heNkl	Frontális	Kivetítő, hangfal	Jelszóbiztonság	Szövegtetés, auditív és vizuális észlelés
10'	Biztonságos jelszó jellemzői és beállítása	Tanár: Mi hangzott el a videóban? Milyen egy biztonságos jelszó? Mi legyen benne, és mi ne legyen? (A jelszó ne legyen könnyen kitalálható, ne csak egy teljes szó legyen, ami a szótárban is megtalálható.) Kinek mondhatjuk el a jelszavainkat? (Ne mond el senkinek a jelszavad.) Használhattok jelszó generátort. Pl.: dinopass.com/ Mi történhet veletek, ha illetéktelen kezekbe kerül a jelszavatok? (szerelmes levelet írhatnak a nevedben, youtube alá kommentelhetnek a nevedben, bántó üzeneteket küldhetnek a nevedben a barátaidnak stb.) Gyerekek: Felidézük, hogy mi hangzott el a videóban. Kipróbálják a jelszógenerátort. Megváltoztatják a jelszót.	Frontális	-	Jelszóbiztonság	Kommunikációs és szociális képességek, kreativitás, szókinccs
8'	Játék	Keyboard climber játék - tvokids.com/school-age/games/keyboard-climber-1	Egyéni	-	Billentyűzet használata	Finommotorika, koncentráció
6'	Zárókör	Kikapcsoljuk a gépeket és körbe ülünk. Egy labdát dobálunk. Akinél a labda van, elmondja, hogy mi tetszett és mi nem tetszett neki a foglalkozáson.	Csoportos	Kislabda	-	Szociális és kommu- nikációs képességek



2. Online keresés, térképhasználat

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
5'	Ráhangolódás, bemelegítés	Körbeülünk. Akinél a labda van, mond valamit, ami az előző foglalkozásról megmaradt benne. Jelszóbiztonság jellemzőinek ismételése.	Csoportos	Két kislabda	Jelszóbiztonság	Kognitív képességek (memória), szociális képességek
7'	 Videó meg- nézése és megbeszélése	<p>Videó vetítése - Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: "Nyomozók! Most, hogy biztonságos jelszóval védett az e-mail fiókotok, elkezdhetjük a munkát! Rögtön egy nehéz ügyben kérem a segítségeteket. A pécsi Csontváry Múzeumhoz eljutott egy eddig ismeretlen Csontváry festmény. Még azelőtt, hogy kiállíthatták volna, valaki elrabolta a raktárból. Két sötét alak látszik a kamerán, de a rendőrség tehetetlen. Segítsetek megtalálni a képet, félmilliárd forintot is érhet, a szellemi értéke pedig felbecsülhetetlen! A hackereim elfogtak egy üzenetet, ami talán útba igazít minket. E-mailen elküldtem a részleteket. Ne feledjétek, a jó nyomozó mindig precíz és nagyon alapos."</p> <p>Tanár: Mi hangzott el a videóban? Ki az a Csontváry? A kivetítón megmutatja a legismertebb Csontváry képeket. Mit jelent, hogy szellemi értéke van valaminek?</p>	Frontális	Mellékletek - Videók - Dragomán 2.	-	Hallás utáni szövegértés, auditív és vizuális érzékelés
5'	 E-mail elolvasása	<p>Gyerekek: bekapcsolják a gépeket. A múltkori alkalommal megadott jelszó segítségével belépnek az e-mailbe, és elolvassák a nyomozó levelét: "Nyomozók! A hackereim által elfogott nyomok Pécsről egy másik városba vezetnek. A leírás szerint régen itt koronázták meg a magyar királyokat, például Mátyás királyt. Az utca, ahol a rablókat látták, egy világhírű magyar zeneszerzőről van elnevezve, akinek az egyik híres műve a Magyar Fantázia címet viseli. Egyébként egy kis majmot is elneveztek a zeneszerzőről, a gyapjasfejű tamarint. Keressétek meg nekem az utcát, és azon egy híres szobrot, mert azt a fülest kaptam, hogy az fog minket elvezetni a kincsesládához. Ha megtaláltátok, küldjétek el nekem a szobor nevét, és egy térképet hozzá, hogy felkeressem. Üdvözlettel, Dragomán Nyomozó"</p>	Egyéni	Előre elküldött e-mail	E-mail használat	Olvásás utáni szövegértés, kognitív képességek (memória, koncentráció, figyelem)

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
10'	A nyom megfejtése	A Google kereső segítségével a gyerekek megfejtik, hogy Székes- fehérvárról és Liszt Ferencről van szó. Ezután megfejtik, hogy Kati néni szobráról van szó.	Egyéni	-	Google kereső	Kognitív képességek (figyelem, koncent- ráció)
4'	Keresés alapjainak megbeszélése	Tanár: Nehéz volt? Hogyan a legkönnyebb keresni? Milyen szavakat írtatok be a keresés közben? Ha nem találsz elsőre, amit szeretnél, pontosíts. Például: EB -> Foci EB -> Foci EB 2024. Ha pontos kifejezésre keresel, használhatod az idézőjelet, pl. "Petőfi Sándor Általános Iskola"	Frontális	-	-	Kommunikációs és szociális képességek
5'	Térképen keresés, és megosztás	Tanár: a nyomozó azt is kérte, hogy küldjünk neki térképet, hogy megtalálja a szobrot. Hogyan tudunk térképet küldeni neki? Gyerekek: kinyitják a Google térképet és megkeresik Kati néni szobrát. Utána a megosztás (Share) gombra kattintanak, és kimásolják a szobor helyére mutató linket.	Egyéni	-	Térképhasználat	Orientációs képességek, kognitív képességek (memória, koncent- ráció, figyelem)
6'	 Link elküldése	Gyerekek: visszalépnek az e-mailbe, és elküldik a nyomozónak a linket. Tanár: Hogy néz ki egy e-mail? Megszólítással kezdjétek, és írjátok alá az e-mailt. Mit jelent az, hogy link? A CTRL + V billentyű- kombinációval tudjátok a linket bemásolni.	Egyéni	-	E-mail használat, CTRL + V billentyűkom- bináció, link fogalma	Motoros képességek (finommotorika), kommunikációs és szociális képességek
3'	Zárókör	Kikapcsoljuk a gépeket és körbe állunk. Hogy éreztétek magatokat? Aki nagyon jól érezte magát, az emelje nagyon magasra a kezét, aki nagyon rosszul, az tegye nagyon mélyre a kezét. Aki szeretné, néhány szóban elmondja, hogy miért tetszett vagy nem tetszett a foglalkozás.	Csoportos	-	-	Figyelem, érzelmek kifejezése

3.



Avatar készítés, grafikai programok I.

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
8'	Ráhangelődés	<p>Intelligens puff játék:</p> <p>Körbeállunk, középre áll valaki. A kör közepén álló rámutat valakire, és mond egy kategória nevet, pl. gyümölcs, autómárka, digitális eszköz, ruhadarab, stb. Akire rámutat, annak le kell guggolnia, a mellette állók pedig egymásra mutatva gyorsan mondanak egy, a kategóriába illő dolgot. Aki lassabban reagál, az cserél a középben állóval.</p>	Csoportos	-	-	Kognitív képességek (koncentráció, figyelem), kommunikációs és szociális képességek (szókincs), motoros képességek (nagy-mozgások)
5'	 <p>Videó meg- nézése és megbeszélése</p>	<p>Videó vetítése - Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: <i>"Köszönöm, hogy megfejtettétek a szobor titkát! Elmentem Kati néni szobrához Székesfehérvárra. Jól tettem, mert kiderült, hogy egy nappal előttem ott járt egy férfi, és egy nő, akik azóta ismeretlen helyre távoztak. Kati néni szobránál megkaptam a nőről a személyleírást, de egy fantomképre lesz szükségem, hogy kiadhassuk a körözést. Készítsétek el nekem a fantomképet a leírások alapján, küldjétek el e-mailen, hogy megtalálhassuk az elkövetőket. Ne feledjétek, a jó nyomozó csapatjátékos, dolgozzatok párban. Induljon hát a nyomozás!"</i></p> <p>Tanár: Mi hangzott el a videóban?</p>	Frontális	Mellékletek - Videók - Dragomán 3.	-	Hallás utáni szövegértés, auditív és vizuális érzékelés
5'	 <p>E-mail elolvasása</p>	<p>"Nyomozók!</p> <p>Szükségem lesz egy fantomképre az elkövetőről. A leírás alapján ebben a programban tudjátok elkészíteni a képet: avatarmaker.com/ Az elkövető nő, hosszú szőke, lófarokba kötött haja és hosszúkás arca van, az álla hegyes. Barna szeme van, világosbarna szemöldöke és nagy, elálló fülei. Vékony és széles a szája, mandulavágású a szeme. Az orra lapos. Az elkövetéskor lila kapucnis pulcsit viselt. Jó munkát, Dragomán Nyomozó"</p>	Egyéni	Előre elküldött e-mail	E-mail használat	Olvásás utáni szövegértés, kognitív képességek (memória, koncent- ráció, figyelem)

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
12'	Fantomkép elkészítése	A gyerekek párban dolgoznak. Az avatarmaker programban elkészítik a fantomképeket a leírás alapján. A Download gomb segítségével letöltik a képet.	Páros	-	Képek letöltése	Szövegértés, vizuális észlelés, kommunikációs és szociális képességek (írásbeli kommunikáció) (kooperáció)
5'	Fantomkép elküldése a nyomozónak e-mailen	A gyerekek belépnek az e-mailbe, és elküldik a nyomozónak a képet.	Páros	-	E-mail használat, billentyűzet használata, csatolmány csatolása.	Kognitív képességek (koncentráció, figyelem), kommunikációs és szociális képességek (írásbeli kommunikáció)
10'	Zárókör	Kikapcsoljuk a gépeket és körbe ülünk. Mindenki húz egy dixit kártyát az alapján, hogy hogy érezte magát a foglalkozáson, és néhány szóban elmondja, hogy milyen volt az alkalom.	Csoportos	Dixit kártya, vagy más, képeket tartalmazó kártyák	-	Kommunikációs és szociális képességek (önkifejezés)

4.


Scratch programozás I.

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
10'	Ráhangelődés - véleményvonal	Véleményvonal mentén kell a teremben megállni, az alapján, hogy ki mit gondol a következő mondatokról: <i>Szerintem az internet egy csodálatos dolog. A számítógépes játékok veszélyesek.</i> Ki miért állt oda? Milyen előnye és milyen hátránya lehet az Internetnek? (Könnyen és gyorsan megtalálok információkat, segít a tanulásban, le tudok fordítani idegen nyelvű szöveget. Elidegenít, kevesebbet beszélgetünk, függővé válhatunk)	Csoportos	-	-	Kommunikációs és szociális képességek (szókincs, vélemény kifejezése)
5'	 Videó meg- nézése és megbeszélése	Videó vetítése - Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: <i>"Nyomozók! Köszönöm a munkátokat, a fantomkép elvezetett minket egy nyomhoz. Ez a nyom külföldre vezetett, ezért segítséget kellett kérnem a Nemzetközi Nyomozó Hatóságtól. Az igazgatójuk azonban nem hajlandó velünk dolgozni, amíg be nem bizonyítjuk, hogy valódi, profi nyomozók vagyunk. Meg kell nekik mutatnunk, hogy ha kell, akár programozni is tudunk, saját játékot fogunk hát készíteni. Ne feledjétek, a jó nyomozó nem ijed meg sem a saját árnyékától, sem a nehéz kihívásoktól. E-mailen elküldtem a részleteket."</i> Tanár: Mi hangzott el a videóban? Miért kéri a nyomozó, hogy készítsünk saját játékot?	Frontális	Mellékletek - Videók - Dragomán 4.	-	Hallás utáni szövegértés, auditív és vizuális érzékelés
5'	 E-mail elolvasása	Belépés az e-mailbe. Dragomán nyomozó levele: <i>"Nyomozók! A programozás gyerekjáték ezzel a programmal. Készítetek el benne egy saját játékot! https://scratch.mit.edu/ Ne ijedjete meg, ha nem tudjátok ma befejezni. A következő alkalommal elvárjuk az elvarratlan szálakat. Dragomán nyomozó"</i>	Egyéni	Előre elküldött e-mail	E-mail használat	Olvasás utáni szövegértés, kognitív képességek (memória, koncentráció, figye- lem)

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
20'	Üldözős játék készítése	<p>Scratch megnyitása. Az előre elkészített felhasználónév + jelszó kombinációval belépnek a gyerekek, és kinyitják a Scratch szerkesztő felületét. A tanár kivetíti a projekttel a saját gépét, és együtt halad a csoporttal, lépésről lépésre.</p> <ol style="list-style-type: none"> Scratch felület vizsgálata - bal oldalt látjuk a parancsokat, ezek segítenek nekünk, hogy irányítsuk a szereplőinket. A szereplőnk most egy macska, de más szereplőket is tudunk hozzáadni. A jobb alsó gombokkal szereplőt és hátteret is tudunk hozzáadni. Próbáljuk ki! Egy üldözős játékot fogunk készíteni, ahol az egyik szereplő üldözi a másikat. A cél, hogy elkapja, akkor kap 10 pontot. Ha 100 pontig eljutunk, akkor nyertünk, és vége a játéknak. Mit kell ehhez csinálnunk? Először válasszuk ki a két szereplőnket és a hátteret. Most be kell állítanunk, hogyan mozogjanak a szereplőink. Az egyik szereplőt mi irányítjuk a nyilakkal, a másik szereplő véletlenszerűen változtatja a mozgását. <p>Koordináta rendszer magyarázata - irányok és negatív / pozitív számok</p> <p>Tetszés szerint másik játék is választható</p>	Egyéni	<p>Tanári segítség: https://scratch.mit.edu/ideas scratch.elte.hu/alapozo-leckek/</p>	<p>Algoritmikus gondolkodás, játékos programozás alapjai</p>	<p>Kognitív képességek</p>
5'	Zárókör	<p>Körbeülünk és körbedobjuk a labdát. Akihez a labda kerül, az elmondja, hogy hogy érezte magát, könnyű vagy nehéz volt-e a Scratchben dolgozni.</p>	Csoportos	Kislabda		<p>Szociális és kommunikációs képességek</p>



5.

Scratch programozás II.

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
5'	Ráhangelődés	Titkos karmester játék – körbeállunk a teremben, egy ember kimegy. A többiek megállapodnak abban, hogy ki lesz a "titkos karmester". A karmester elindít egy mozdulatot, amit aztán mindenki utánózik. A kiküldött ember visszajön, és beáll a kör közepére. Ki kell találnia, hogy ki indítja a jelet, azaz ki a "Titkos karmester".	Csoportos	-	-	Szociális képességek, figyelem, koncentráció
5'	 Videó meg- nézése és megbeszélése	Videó vetítése - Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: <i>"Nyomozók! Úgy hallottam, hogy nagyon jól haladtatok a múlt héten, és már nem kell sokat várni a saját játékaikra. Én már alig várom, hogy kipróbálhassam őket. Ha elkészültetek, küldjétek el e-mailen a linkeket, így a Nemzetközi Nyomozó Hatóság igazgatójának is meg tudom majd mutatni, hogy igenis profi nyomozók vagyunk."</i>	Frontális	Mellékletek - Videók - Dragomán 5.	-	Hallás utáni szöveg- értés, auditív és vizuális érzékelés
22'	Játék készítésének befejezése	Folytatjuk az előző órán megkezdett játék elkészítését. Koordináta rendszer ismétlése. 1. Beállítjuk, hogy ha a két szereplő egymáshoz ér, adjanak ki hangot. 2. Beállítjuk, hogy ha a két szereplő egymáshoz ér, a játékos kapjon 10 pontot. 3. Beállítjuk, hogy 100 pontnál érjen véget a játék, és jelenjen meg a felirat: Nyertél! 4. Belépnek az e-mailbe, és elküldik a nyomozónak a saját játékok linkjét.	Egyéni	Tanári segítség: scratch.mit.edu/ ideas	Algoritmikus gondolkodás, játékos programozás alapjai	Kognitív képességek
7'	Játék	Mindenki helyet cserél a mellette ülővel, és kipróbálják egymás játékaikat.	Egyéni	-	-	Kognitív képességek
6'	Zárókör	Kikapcsoljuk a gépeket és körbe ülünk. Mindenki húz egy dixit kártyát az alapján, hogy hogy érezte magát a foglalkozáson, és néhány szóban elmondja, hogy milyen volt az alkalom.	Csoportos	Dixit kártya, vagy más, képeket tartalmazó kártyák	-	Szociális és kommu- nikációs képességek

6.

Weboldalkészítés

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
5'	Ráhangelődés	A gyerekek párba állnak, minden pár kap egy dobókockát vagy egy darab jengát. Csak a mutatóujjkkal érhetnek a kockához, így kell megtartaniuk, és mozogniuk, sétálgatniuk a térben, előbb szabadon, aztán mondunk instrukciókat: guggoljatok le, forogjatok stb.	Páros	Dobókockák, vagy jenga, vagy más, hasonló apró tárgyak	-	Motoros képességek, nagymozgás, finom-motorika koncentráció, figyelem, együttműködés
5'	 Videó meg- nézése és megbeszélése	Videó vetítése - Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: "Nyomozók! A Nemzetközi Nyomozóhatóság igazgatója nagyon elégedett volt a munkátokkal, és hajlandó együttműködni, hogy elfogjuk a tetteseket, és visszaszerezük a festményt. Egy dologra hívta fel a figyelmünket. Nem elég profinak lenni, annak is kell látszani. Ahhoz, hogy meggyőzzük, el kell készítenünk a weboldalainkat, hogy lássa, egy igazi, profi nyomozóirodával van dolga. Mutassuk meg neki a nyomozói tevékenységünket. Nézzétek meg az e-maill, amit küldtem." Tanár: Mi az a weboldal? Milyen részei vannak egy weboldalnak (főmenü, aloldalak, header, footer, képek, kapcsolat oldal, impresszum)"	Frontális	Mellékletek - Videók - Dragomán 6.	Weboldal / honlap fogalma, részeinek megtanulása	Hallás utáni szövegértés, auditív és vizuális érzékelés
5'	 E-mail elolvasása	"Kedves Nyomozók! Készítsetek profi weboldalakat, és küldjétek el nekem. Ha elég profik lettek, akkor a Nemzeti Nyomozó Hatóság igazgatója is belátja majd, hogy valódi nyomozókkal van dolga. Ezen a linken tudtok weboldalt készíteni: sites.google.com Legyen a weboldalatokon: - Főoldal - Legalább két aloldal, az egyikben mutassátok be saját magatokat, és hogy hogyan nyomoztok - A másikon mutassátok be a lakóhelyeteket, a nyomozóiroda helyszínét. Üdvözlettel, Dragomán Főnyomozó"	Egyéni	Előre elküldött e-mail	E-mail használat	Olvásás utáni szövegértés, kognitív képességek (memória, koncentráció, figyelem)



6./2

Weboldalkészítés

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
25'	Weboldal készítés	<p>A sites.google.com-on készítenek weboldalt a gyerekek.</p> <p>A tanár kiveti a saját gépéről az oldalt, és lépésről lépésre együtt halad a csoporttal:</p> <ol style="list-style-type: none">Kiválaszt mindenki egy neki tetsző sablont. Mivel rövid az idő, jó, ha javasolunk a gyerekeknek egy sablont.A főoldalra választunk egy nyomozós képet, és írunk egy rövid szövegetLétrehozuk az aloldalakat. A gyerekek bemutatják, hogy hogyan tudnak nyomozni - Google keresőt, Google térkép, Scratch, avatar készítő, e-mail használat - ezekhez már biztosan értnek. Keresünk képet a saját lakóhelyünkről, és írunk hozzá egy-két mondatot.Belépünk az e-mailbe, és elküldjük a nyomozónak a web-oldalakat.	Egyéni	-	Weboldalkészítés	Kreativitás, kognitív képességek (koncentráció, figyelem)
5'	Zárókör	Kikapcsoljuk a gépeket és körbe ülünk. Mindenki megmutatja a kezével, hogy 1-10-ig mennyire tetszett neki a mai foglalkozás, és aki szeretné, néhány szóban elmondja, hogy miért.	Csoportos	-	-	Szociális és kommunikációs képességek

7.



Fordító, Grafikai programok II. – Canva

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
7'	Ráhangelődés	<p>Bogozd ki a csomót</p> <p>Körbeállunk, mindenki becsukja a szemét, és kinyújtja a kezét. Megfogjuk valakinek a kezét, majd nyitott szemmel kibogozzuk a csomót úgy, hogy közben nem engedjük el egymás kezét. Választhatunk egy megfigyelőt, aki a körön kívülről segíti a kibogozást.</p>	Csoportos	-	-	Orientációs és szociális képességek, testtudat
5'	Videó meg- nézése és megbeszélése	<p> Videó vetítése – Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: "Nyomozók! Köszönöm a munkátokat, a weboldalak nagyon jól sikerültek, így már nemcsak valóban profi nyomozók vagyunk, de annak is látszunk. Időközben a Nemzetközi Nyomozó Hatóság forró nyomon jár a tettesek elfogásában, és megosztották velünk az összes adatot. A nyomok Párizsba vezettek, ide távozott az a férfi, és az a nő, akiket lefűleltünk Székesfehérváron. Ahhoz, hogy megtaláljuk őket, ki kell plakátolnunk a várost a fantomképeikkel. Az egyik fantomképet már elküldtetek nekem, a nemzetközi csapat pedig a férfiről is elkészítette a fantomképet. Készítetek plakátokat, amiket ki tudunk ragasztani Párizsban, hogy elkaphassuk végre a tetteseket. Ne feledjétek, a jó nyomozó mindig segít a bajban!"</p> <p>Tanár: Hol akadtak a tettesek nyomára? Melyik országban van Párizs? Mit kell készítenünk, hogy elkaphassák a tetteseket?"</p>	Frontális	Mellékletek - Videók - Dragomán 7., és Fantomkep_1, Fantomkep_2	-	Hallás utáni szövegértés, auditív és vizuális érzékelés
5'	E-mail elolvasása	<p> "Nyomozók! A plakátokat ebben a programban tudjátok elkészíteni: www.canva.com/. A plakáton szerepeljen a két fantomkép, amiket megtaláltok csatolva, illetve franciául az a szöveg, hogy: <i>Körözés alatt! Amennyiben látja a képen látható bűnözőket, hívja a rendőrséget!</i> Várom a plakátokat. Jó munkát! Üdvözlettel, Dragomán nyomozó"</p>	Egyéni	Előre elküldött e-mail	E-mail használat	Olvásás utáni szövegértés, kognitív képességek (memória, koncentráció, figyelem)

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
3'	Google fordító	A gyerekek belépnek a Google fordítóba. Lefordítják franciára a szöveget.	Egyéni	-	Fordító használata	Kognitív képességek (koncentráció), problémamegoldás
20'	Plakátkészítés	Belépés a canvába. Ismerkedés a Canva felületével. A tanár kivetíti, és lépésről lépésre halad a gyerekekkel. 1. Válasszunk ki egy sablont. 2. Töltsük fel a két képet a Canvába. Ehhez előbb le kell töltenünk az e-mailből a csatolmányokat. 3. Helyezzük el a szöveget a plakátokon. Figyeljünk rá, hogy a szöveg ne lógjon ki nagyon a plakát szélére. 4. Ha elkészültek, letöltik, és elküldik csatolva a nyomozónak e-mailen az elkészült plakátokat.	Egyéni	Segítség tanároknak: canva.com/learn/how-to-canva-beginners-guide/	Grafikai programok használata	Kreativitás, finom-motorika
5'	Zárókör	Kikapcsoljuk a gépeket és körbe ülünk. Mindenki húz egy dixit kártyát az alapján, hogy hogy érezte magát a foglalkozáson, és néhány szóban elmondja, hogy milyen volt az alkalom.	Csoportos	Dixit kártya, vagy más, képeket tartalmazó kártyák	-	Szociális és kommunikációs képességek

8.

Fordító, kódfejtő játék

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
10'	Ráhangolódás	Kacsintós gyilkosos játék: Körbe állunk, mindenki becsukja a szemét. A játékvezető körbemegy és megérinti egy résztvevő vállát – ő lesz a „kacsintós gyilkos”. Ezután a játékosok járnak-kennek a teremben. A gyilkos rákacsint arra a játékosra, akit ki akar ejteni a játékból. Akire rákacsint, az folytatja a sétát, magában elszámol ötig, majd hangosan megszólal: „Kiestem.”. Ezután nem árulhatja el, ki a „kacsintós gyilkos”. Akinek van gyanúsítottja, felteszi a kezét és rámutat az illetőre. Ha rosszul tippelt, kiesik.	Csoportos	-	-	Szociális képességek (együttműködés), kognitív képességek (figyelem, koncentráció)
5'	 Videó meg- nézése és megbeszélése	Videó vetítése – Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: "Nyomozók! Köszönöm a munkátokat, a plakátok kikerültek Párizs utcáira, és így el is kapták a tetteseket, a Csontváry festmény is visszakerült a helyére, Pécsre! Gratulálok, ez az első sikeres ügyetek volt! Nagyon büszke vagyok rátok! Nincs okunk azonban örülni. Kiderült, hogy a tettesek a nemzetközi maffiahálózat tagjai voltak. Bosszúból, hogy elfogtuk két emberüket, a hálózat többi tagja elrabolta hű társamat, Rexet! A hackereim már nagyon közel járnak, hogy feltörjék a nemzetközi maffiahálózat egyik szerverét, ami Londonban található. Segítsetek megfejteni a kódot, és megtalálni Rexet, mielőtt túl késő lesz!" Tanár: Nagyon ügyesen dolgoztatok eddig, gratulálok én is az első felderített ügyetekhez! Mi hangzott el a videóban?	Frontális	Mellékletek - Videók - Dragomán 9.	-	Hallás utáni szövegértés, auditív és vizuális érzékelés
5'	 E-mail elolvasása	"Nyomozók! A szerverhez a kódot a maffiahálózat a National Geographic oldalán rejtette el. Fejtsetek meg 3-3 kódot, és küldjétek el a szavakat nekem emailen. Ott lesz közöttük a szerver feltöréséhez szükséges kódszó. Küldjétek el nekem azt is, hogy mit jelentenek az angol nyelvű kódszavak! Üdvözlettel, Dragomán Nyomozó"	Egyéni	Előre elküldött e-mail	E-mail használat, fordító használat	Olvásás utáni szövegértés, kognitív képességek (memória, koncentráció, figyelem)



8./2

Fordító, kódfejtő játék

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
15'	Kódtörés	A gyerekek felmennek az oldalra, és megfejtik a logikáját a kódolásnak. Utána megfejtenek 3 kódszót és a fordító segítségével lefordítják. Elküldik a nyomozónak e-mailen. (A fent, előre megadott betűk alapján a kerekeket úgy kell forgatni, hogy egymás alatt legyenek a megfelelő betűk. Utána a betűre kattintva bekerül a kódszóba a kiválasztott karakter)	Egyéni	kids.national-geographic.com/games/action-adventure/article/crack-the-code-1	E-mail használat	Kognitív képességek, logikus gondolkodás, figyelem
10'	Zárókör	Trópusi esőerdő játék: Körben állunk, egy trópusi erdő fái vagyunk. Lassan csöpögni kezd az eső, zuhog, majd eláll. A tanár elindít egy mozdulatot, a mellette álló átveszi, majd a következő is folytatja. Ha a mozdulat körbeért, új mozdulatot kezdünk. Teljes csendből indulunk. 1. mozdulat: tenyerek összesimítása 2. halk csapkodás a csuklón 3. taps 4. taps és dobogás együtt - erős zápor, innen visszafelé lépkedünk. (Forrás: tanuljmaskepp.hu/jatekok-gyerekeknek/) Utána mindenki elmondja, hogy érezte magát aznap.	Csoportos	-	-	Szociális és kommunikációs képességek

9.

Google Street View, screenshot készítése

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
6'	Ráhangelődés	<p>Fújja el a szél, azt, aki...</p> <p>Körbeülünk, eggyel kevesebb szék van, mint ahányan vagyunk. Valaki beáll középre, és azt mondja, hogy "Fújja el a szél azt, aki..." és befejezi a mondatot valami olyannal, ami rá is igaz. Akire szintén igaz az állítás a körben ülők közül, az feláll, és megpróbál leülni egy másik székre. Aki állva marad, az beáll középre, és újabb kör kezdődik.</p>	Csoportos	-	-	Önismeret, kreativitás, kognitív képességek (figyelem, koncentráció)
5'	 <p>Videó meg- nézése és megbeszélése</p>	<p>Videó vetítése – Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: "Nyomozók! Köszönöm a munkátokat! A kódok segítségével, amiket küldtetek, a hackereim feltörték a nemzetközi maffiahálózat levelezését. Nagyon fífkásak ezek a maffiozók, még e-mailen sem írnak le egyértelmű üzeneteket. Segítsetek megfejteni a címet, ami a kódolt üzenetben van leírva, és ami elvezethet minket Rexhez! Ne feledjétek: a jó nyomozó nyomás alatt sem adja meg magát!"</p>	Frontális	Mellékletek - Videók - Dragomán 8.	-	Hallás utáni szöveg- értés, auditív és vizuális érzékelés
5'	 <p>E-mail elolvasása</p>	<p>"Nyomozók! A hackereim által elfogott kódolt üzenetből a következő derült ki: Gyanúnk szerint Rex kutyát az örök városban tartják fogva. A Triton szökőkúttól észak felé, Carlo pizzériája mellett, a legnagyobb úton indulva elérünk a Regina szállóig, ahol jobbra kell fordulni. Addig megyünk az úton, amíg elérünk a kereszteződéshez, ahol fegyveres örök vigyázzák a kerítéssel körbevett házat. Itt balra fordulunk. Elhaladunk egy templom mellett, és a következő sarkon meg is érkezünk az épülethez. Az épület aljában piros terítés asztalok vannak, nagy zöld napellenző alatt. Vajon hol lehet ez a ház? Küldjétek el nekem a címet a térkép segítségével, és egy screenshotot a házról. Én indulok Rómába, hogy kiszabadítsam Rexet! Jó munkát! Dragomán nyomozó"</p>	Egyéni	Előre elküldött e-mail Tanári segítség: Triton szökőkút: maps.app.goo.gl/ Zpw49Cjv5b7ms- RVK9 Hotel Regina: maps.app.goo.gl/ GrVsKau52xZeUB- Cc8 Vigyázat! Ha időköz- ben megváltozott a Google Street View, az e-mail szövegét is ahhoz kell igazí- tani, amit látunk.	-	Olvásás utáni szövegértés, kognitív képességek (memória, koncentráció, figyelem)

9./2


Google Street View, screenshot készítése

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
23'	A nyom megfejtése	Gyerekek: A Google kereső segítségével megállapítják, hogy Rómáról van szó. A Google Street View segítségével végigkövetik az utat. Ha megtalálták, screenshotot készítenek a zöld napellenzőkről, és elküldik a címet és a képet a nyomozónak e-mailen. (Megfejtés:)	Egyéni	Megfejtés: maps.app.goo.gl/ EJxHpiLpbWH1QKZ7	Online keresés, Google Street View használata, Screenshot készítése vagy Képmetsző használata	Fejlesztendő egyéb területek: Orientációs képességek (téri), szövegértés
6'	Zárókör	Kikapcsoljuk a gépeket és körbe állunk. Hogy éreztétek magatokat? Aki nagyon jól érezte magát, az emelje nagyon magasra a kezét, aki nagyon rosszul, az tegye nagyon mélyre a kezét. Aki szeretné, néhány szóban elmondja, hogy miért tetszett vagy nem tetszett a foglalkozás.	Csoportos	-	-	Szociális és kommu- nikációs képességek

10.

Google Earth, közösségi média biztonságos használata

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
6'	Ráhangelődés	<p>Szerencsére – sajnos játék:</p> <p>Valaki elkezd egy történet első mondatát, azzal, hogy Szerencsére.... A következő a sorban pedig folytatja a történetet: Sajnos... . Pl: Szerencsére süt a nap. – Sajnos mindjárt esni fog, – Szerencsére van nálunk esernyő. – Sajnos elvitte egy kiscica.</p>	Csoportos	-	-	Kreativitás, kommunikációs képességek (szóbeli szövegalkotás)
5'	Videó meg- nézése és megbeszélése	<p>Videó vetítése – Dragomán főnyomozó bejelentkezik videón: <i>"Nyomozók! Örökké hálás leszek nektek, Rex megmenekült! Eljutottam Rómába, és a segítségetekkel megtaláltam a házat, ahol Rexet fogva tartották. Mire odaértem, az elkövetők már odébbálltak, de elkezdtem a környéken kérdezősködni, és képzeljétek: a ház alatti kávézó tulajdonosa egyfolytában TikTok videókat csinál, és az egyik videóján kiszúrtam a háttérben, ahogy Rexet berángatják egy autóba. A rendszám alapján a Nemzetközi Nyomozóhatóság beazonosította az elkövetőket, és el is fogták őket, még mielőtt elhagyták volna az országot! Én pedig hazahoztam Rexet, és nagyon boldogok vagyunk. Köszönöm a munkátokat! Én most megpihenek egy kicsit, nem vállalom több ügyet a következő időszakban. Nektek jár a gratuláció, és a nyomozó oklevél. Már csak egy feladat vár rátok előtte, ezt elküldtem e-mailen. Az utolsó e-mailemben. Minden jót kívánok nektek, és ne feledjétek: a jó nyomozó holtig tanul, és mindig fejlődik!"</i></p>	Frontális	Mellékletek – Videók – Dragomán 10.	-	Hallás utáni szövegértés, auditív és vizuális érzékelés
8'	Beszélgetés a közösségi médiáról és a megosztott tartalmakról	<p>Tanár: Nagyon ügyesek vagytok, gratulálok! Mi alapján találta meg a rendőrség az autót és az elkövetőket? Miért lehet veszélyes, ha valaki sokat posztol a TikTokra, az Instára vagy más közösségi média felületre? Milyen képeket vagy videókat ne osszunk meg soha magunkról? Mi van, ha szeretnénk megosztani magunkról valamit a barátainkkal? Mit tehetünk, ha valaki más oldalán jelenik meg rólunk egy kép?</p>	Frontális	További segítség tanároknak: yelon.hu/szuloknek/mit-tehetunk-a-gyerekek-biztonsagaert	Internetbiztonság – közösségi média használata	Kommunikációs és szociális képességek (véleményformálás)

idő/ 45p	feladat	részletes tevékenység	munka- forma	szükséges eszközök	fejlesztendő digitális készségek	fejlesztendő egyéb területek
3'	 E-mail elolvasása	<p>"Nyomozók!</p> <p>Megvannak a tettesek, és Rex is visszakerült hozzám. Ahhoz, hogy a bíróságon is el tudják ítélni őket, szükség lesz arra, hogy megmutassuk a bűncselekmények helyszíneit szép sorban, így láthatják majd merre mozogtak a nemzetközi maffiahálózat különböző tagjai. Székesfehérvár - London - Párizs - Róma. Mutassátok meg ezeket a helyszíneket egy térképen!</p> <p>Ügyesen dolgoztatok, biztos vagyok benne, hogy ez is menni fog. Én már nem jelentkezem többet, minden jót kívánok nektek!</p> <p>Üdvözlettel, Dragomán nyomozó"</p>	Egyéni	Előre elküldött e-mail	E-mail használat	Olvasás utáni szövegértés, kognitív képességek (memória, koncentráció, figyelem)
15'	Google Earth projekt készítés	A gyerekek párban dolgoznak. Belépnek a Google Earth programba. A plusz jellel létrehoznak egy új projektet, és elnevezik. Utána minden helyszínre rákeresnek, és hozzáadják a projekthez. A helyszínek közé 1-1 prezentációs slide-ra ráírják a város nevét, és egy érdekes tény a városról. Így egy egymás után kattintható prezentációszerű térkép jön létre. Megnézik a mellettük ülő pár térképét.	Páros	earth.google.com/web/	Google Earth használata, prezentáció készítés	Kognitív képességek (figyelem, koncentráció)
8'	Zárókör	Kikapcsoljuk a gépeket és körbe ülünk. Egy labdát adunk körbe, akihez a labda elér, az elmondja, hogy tetszett neki a 10 foglalkozás, mi volt a legjobb, mi volt, ami nem tetszett. Mindenki megkapja a névre szóló oklevelét. Lezárjuk a foglalkozás-sorozatot.	Csoportos	Mellékletek: Oklevel_sablon annyi példányban nyomtatva, ahányan a gyerekek vannak	-	Szociális és kommunikációs képességek

A projekt az Európai Unió „Polgárok, egyenlőség, jogok és értékek” (CERV) programjának támogatásával valósul meg. Az Európai Bizottság támogatása nem jelenti a projektben megvalósított tevékenységek tartalmának jóváhagyását, amely kizárólag az azt megvalósítók álláspontját tükrözi, valamint a Bizottság nem tehető felelőssé ezen információk bármilyen felhasználásáért.



ökotárs
alapítvány



köfe
Közösségfejlesztők
Egyesülete



autonómia



Kárpátok
Alapítvány –
Magyarország

