



## De mégis mi a csuda az az internet?

**Az óra célja:** Bemutatni, hogyan működik az internet.

**Az eredményességhez szükséges kritériumok:**

- Felismerem, hogy az internet egy hálózathoz hasonlóan működik.
- Tudok példákat felhozni arra, hogy mit is jelent ez.

### **Bevezetés: 5- 10 perc**

Mindenekelőtt vázoljuk az óra témáját, ami az internethasználat, az internet sajátosságai lesznek.

Kérdezzük meg a gyerekektől, hogy szerintük mi az internet.

Írjuk fel a gyerekek javaslatait a táblára, hogy később referenciaként használhassuk őket.

Nézzük meg a *“De mégis mi a csuda az az internet?”* című epizódot, majd kérjük meg a gyerekeket, hogy beszéljék meg párban, miről szólt ez a rész!

### Kérdésjavaslatok :

- Szerintetek is hasonló a bálnák kommunikációjához az internet működése?
- Ti találtatok már valami hasznos dolgot az interneten?
- Mit érezhetett a barátnőjük, amikor videóhívásban felhívták őt?

Adjunk időt a gyerekeknek, hogy megvitassák ezeket a kérdéseket!

Írjunk fel néhányat a táblára.



**Fő anyagrész: 15-20 perc**

**Kellék:** egy pamut/zsinórgombolyag, kivetítő, az epizódrész

Rendezzük körbe a székeket. Létszámtól függően lehet több kört is kialakítani a teremben. Ha több kör van, akkor érdemes egy bemutató játékot eljátszani, amelyet meg figyelhetnek a tanulók először.

Tehát körben ülünk. Az egyik tanulónál van egy gombolyag fonal/zsinór. Ez a játékos odadobja egy osztálytársának a gombolyagot, miközben konkrétan megfogalmazza, hogy mit szeret az internetben. Az első dobó nem engedi el a fonál végét, és a következő játékos sem engedi el a fonálnak azt a pontját, ameddig hozzá elérve legombolyodott. A fogadó ugyanígy tesz, csak valaki mással, amikor átdobja a fonalat a kiszemelt társnak. Addig folyik a játék, amíg mindenki legalább egyszer megkapta a gombolyagot (de lehet még utána folytatni, ha akarják). A végén egy háló feszül a kör közepén a játékosok között.

**Megjegyzés:** A feladatnak egyfajta összefoglaló szerepe is van arra mennyi mindenre használhatjuk az internetet, másrészt közösség-erősítő szerepe van, és lehetőséget teremt arra, hogy a tanulók maguk előtt kézzel foghatóan lássák milyen egy hálózat, hogyan épülne fel az internetes kapcsolódások.

**Összegzés: 5 – 10 perc**

Térjünk vissza a gyerekek óra eleji javaslataihoz, amelyeket felírtunk a táblára, és nézzük meg, hogy vannak-e köztük olyanok, amelyek a játék közben elhangzottak, de nem írtuk még fel a táblára!

A gyerekek felírhatják a csapatjátékban felmerült ötleteket a táblára vagy a füzetükbe.