



Nyertem, nyertem!

Az óra célja: bemutatni, hogy az interneten váratlanul felugró nyereményjátékok mennyire károsak

Az eredményességhez szükséges kritériumok:

- Tisztában vagyok azzal, hogy a teljesítmény nélkül jutalmat ígérő játékokkal szemben gyanakodni kell
- Biztonságban tudom tartani a tabletemet azáltal, hogy nem kattintok rá minden csábító játékra, ami gyanús.
- Tudják, hogy soha nem adhatják meg a személyes adataikat felugró ablakokban megjelenő nyereményjátékokban!

Kellékek: cukorkák, cukorka, papírba csomagolt kavicsok, projector, a rajzfilm epizódja kivetítésre

Bevezetés: 5- 10 perc

Mondjuk el az óra anyagául szolgáló epizód címét (*Nyertem, nyertem!*) az osztálynak, és kérdezzük meg, hogy nyertek-e már valamit valamilyen versenyen vagy nyereményjátékon! Kérdezzük meg, szerintük mi szükséges ahhoz, hogy valaki nyerjen! Írjuk fel a táblára!

Fő anyagrész: 15-20 perc

A gyerekeket osszuk 3 fős csoportokba, de előbb kapjon mindenki egy számot: 1, 2 és 3. Az 1-es számot kapott gyerekekkel menjünk ki a folyósóra, mondjuk el nekik, hogy ők lesznek a nyereményjáték-küldöncök. Feladatuk, hogy a ketteseknek tegyenek fel egy olyan egyszerű kérdést, amivel az iskolában akkoriban foglalkoztak (például egy szorzást vagy egy környezetismereti kérdést) és ha jól válaszol, akkor adjanak neki egy cukorkát. A hármasnak, csak annyit mondjanak, ha szeretne nyerni egy finom cukorkát, akkor érintse meg az öklünket meg az öklüket. Az öklükben egy cukorka papírba csomagolt kavics, nyissák ki és adják oda neki, és kérjék meg, hogy bontsa ki.

Adjuk oda nekik az igazi cukrot és a cukros papírba csomagolt kavicsot. Menjünk vissza az osztályba és a három fős csapatok játsszák el a játékot.

Nézzük meg a rajzfilmet.

Összegzés: 10 perc

Beszéljük meg, hogy mi történt az epizód főszereplőjével és hogyan lehet az internetes beugrató játékok áldozatává válni! Beszéljük át a játékot, ki hogyan érezte magát, amikor igazi cukrot kapott egy feladat teljesítése után és azok is, akiknek semmit nem kellett csinálniuk, várták a cukrot, de helyette kavicsot kaptak. Vitassuk meg az osztállyal, hogy miért érdemes ügyelnünk arra, hogy mire kattintunk, bármilyen csábító nyereményjáték is legyen az.