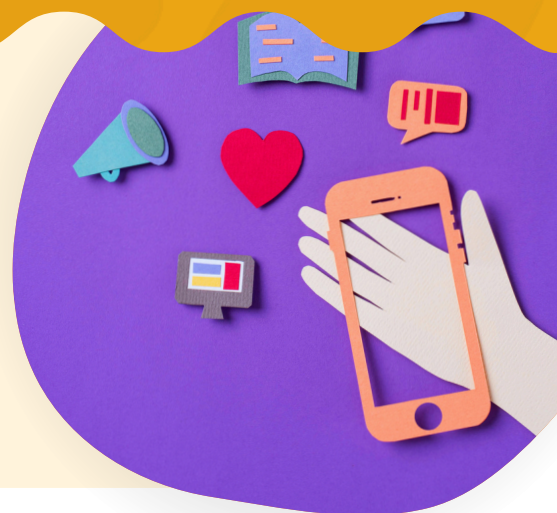


## ELŐBB GONDOLKODJ, AZTÁN KATTINTS!

- KORCSOPORT:** szülői részvétellel 12 éves kortól
- JÁTÉK IDŐTARTAMA:** 1,5–2 óra (több részletben játszhatjátok, hiszen bármikor abba lehet hagyni, és később folytatni)
- ESZKÖZIGÉNY:** böngészőből elérhető webapplikáció



### JÁTÉK LÉNYEGE

Lépjetek be egy fiktív közösségimédia-oldalra és döntsétek el mi igaz és mi nem! A felületen posztokat láttok, azonban ezeket nem lájkolni kell, mint más platformokon, hanem el kell döntenetek, hova soroljátok őket: gyanúsnak egy adott szempont alapján, vagy megbízhatónak.

### KOMPETENCIA



Kritikai gondolkodás



Kíváncsiság



Problémamegoldás

### JÁTÉK CÉLJA

A Pajzs egy böngészőből elérhető webapplikáció, amelynek célja a gyanús online tartalmak felismerésének gyakorlása a gyerekek és szüleik számára egyaránt! Játékosan erősíti a kritikai gondolkodást, a hamis információk és álhírek felismerésének gyakorlatát.

### JÁTÉK LEÍRÁSA

Nyissátok meg a weboldalt, olvassátok el a leírást, majd az oldal alján: Irány a pálya! Az app öt szempontot mutat be, amelyek a gyanús online tartalomra utaló jellemzők lehetnek. Ezek a következők:

- a digitális kép- és videómanipuláció,
- a hirdetés, eladás rejtett szándéka,
- az elfogultság,
- a trollkodás és az agresszió,
- valamint a tartalom eredeti kontextusból történő kiemelése.



Ennek eldöntéséhez segítséget is kaptok: egy-egy szempontot, a legfontosabb tudnivalókat a szakértők csetüzenetek formájában mondják el Nektek.

## TIPPEK



A játékon nem kell egyszerre végigmennetek. A böngészők megőrzi a belépési adatokat, és onnan folytathatjátok, ahol abbahagytátok.

A játék nem időre megy. A toplistára úgy juthattok fel, ha minél magasabb pontszámot értek el. Ezért gondolkozzatok nyugodtan, cseteljete a szakértőkkel, és csak utána kattintsatok!

Szabályozzátok együtt a gyerekek digitális aktivitását, például az időlimitek beállításával.

## TIPPEK MEGBESZÉLÉSHEZ



Beszélgétek át, mely posztok okozták a legnagyobb fejtörést, és miért. Gondoljátok végig, milyen szempontok alapján döntöttetek, és hogyan segítettek a fiktív szakértők. Végül vitassátok meg, hogyan tudjátok a játékból tanultakat a való életben is alkalmazni, hogy tudatosabban mozogjatok az online térben.



A fenti játékot megbízásunkból az **Idea Alapítvány**, Edison100-as szervezetünk ajánlotta.



[www.ideaalapitvany.hu](http://www.ideaalapitvany.hu)

