

MATHS

# "Új technológiák: Egyensúlyozd a tevékenyégedet"

Ref. 38990



# ÚJ TECHNOLÓGIÁK: EGYENSÚLYOZD A TEVÉKENYSÉGEDET

Ref. 38990



## TARTALOM:

A játék 50 hatszögletű kártyából, 42 valódi fotóval és 8 különböző ikonú kártyából áll. A kártyák kiváló minőségű, tartós kartonból készültek. A kártyák mérete: 8,5 x 7,5 cm.

## AJÁNLOTT ÉLETKOR ÉS HASZNÁLATI JAVASLAT:

5-10 éves korig

A játék célja, hogy felhívja a figyelmet arra, hogy mennyire fontos a szabadidő és a különböző tevékenységek közötti egyensúly, különös figyelmet fordítva a technológia használatára.

Fiatal gyermek korosztály számára ajánlott, mivel a technológiai eszközökkel való kapcsolat korai életkorban kezdődik. Ez a játék olyan eszköz, amely tükrözi a technikai eszközökhöz való viszonyunkat, különös tekintettel a rájuk szánt időre és a velük végzett tevékenységekre.

Az idősebb gyerekekkel a játék lehetővé teszi vita megnyitását az új technológiák előnyeinek és hátrányainak megtárgyalására. Figyelembe véve olyan szempontokat, mint az ülő életmód vagy a társadalmi elszigeteltség, a képernyő előtti túlzott idő eltöltésének lehetséges következményei.

## PEDAGÓGIAI CÉLOK:

- Az egyes gyermekek szabadidős és hobbi tevékenységeinek azonosítása.
- A szabadidős tevékenységek sokféleségének felfedezése
- Megismerése és osztályozása a különböző szabadidős tevékenységeknek, a szabadidős tevékenység időtartamának szerint, ha egyénileg vagy csoportban történik, ha ülő vagy szellemi munkát, ha fizikai tevékenységet, illetve technológiai jellegű tevékenységet végzünk. Megértése annak, milyen fontos, hogy változatos tevékenységet végezzünk.
- Hogyan integráljuk a technológiai eszközöket és az új technológiák használatát természetes módon a napi tevékenységünkbe.
- Rámutatni, hogy az egyoldalú tevékenység végzés milyen kockázatokkal és következményekkel járhat
- Az új technológiákkal való visszaélés és a következmény hatása



## IKONOK MAGYARÁZATA

A 8 ikonkülönböző kategóriákat képvisel, amikkel a játékban megjelenő tevékenységeket osztályozhatjuk. Ezek a kategóriák nem kizárólagosak, és néhány tevékenységben egyidejűleg előfordulhatnak.

	<b>Fizikai tevékenység:</b> A tevékenység fizikai feladatokat és mozgást foglal magába
	<b>Mentális tevékenység:</b> A tevékenység magában foglalja a kognitív funkciók gyakorlását
	<b>Egyéni tevékenység:</b> A tevékenységet a személy önállóan végzi
	<b>Csoportos tevékenység:</b> A tevékenységet a személy csoportban végzi
	<b>Ülő tevékenység:</b> A tevékenység ülve történik
	<b>Technológiai tevékenység:</b> A tevékenység egy elektronikus eszközzel történik.
	<b>Sok idő:</b> A tevékenységet hosszú ideig végzik.
	<b>Kevés idő:</b> A tevékenységet hosszú rövid ideig végzik..

## Tevékenység a feladat megismerésére

### Definiáljuk az ikonokat és csoportosítsuk a tevékenységeket

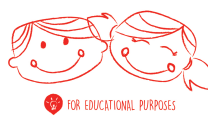
1. Válasszunk ki egy ikont, annak a kategóriának megfelelően, amivel dolgozni szeretnénk és tegyük az asztal közepére. Az aktivitási kártyák maradjanak felfele fordítva.
2. Az összes tevékenységi kártya közül azok, amelyek megfelelnek az adott kategóriának kerüljenek az ikonok köré.
3. Ezután a választásunkat meg kell vitatni.
4. Ugyanezt a tevékenységet meg lehet ismételni egy másik kategória kiválasztásával vagy két kategória egyidejű felhasználásával, hogy kiválaszthassuk azokat a tevékenységeket, amelyek mindkettőbe tartozhatnak (pl. Fizikai tevékenységek és csoportos tevékenységek).

### Tevékenységek meghatározása és társítása az ikonokhoz:

1. Válasszunk ki néhány tevékenység kártyát és határozzuk meg a képen látható tevékenységeket vagy karaktereket, tevékenység típusa, helye szerint. Vizsgáljuk meg a karakterek cselekedeteit, érzelmeket stb. A résztvevő korosztálytól függően több-kevesebb aktivitási kártya kerül felhasználásra.
2. Ezután társítsuk a képekben megjelenő tevékenységekhez kapcsolódó ikont.
3. Végül vitassuk meg a társítást.

## A JÁTÉK MENETES ÉS A TEVÉKENYSÉGEK

1. **A szabadidő mozaikja:** Tekintsük át, hogy a héten milyen szabadidős tevékenységet végeztünk és készítsünk belőlük mozaikot. Elemezzük a végrehajtott tevékenységek mennyiségét. Változatosak-e, ha hasonló vagy ismétlődő tevékenységek-e, az ezekre szánt idő hetente, a különböző tevékenységek időtartama stb. Ezután jelöljük ki azokat az ikonokat, amelyek kapcsolódhatnak a heti tevékenységeinkhez. Nézzük meg a kiválasztott ikonokat és azokat, amelyeket még nem társítottunk semmivel. Nézzük át, hogyan lehetne változatosabb a heti tevékenységünk. Tegyük fel magunknak kérdéseket: Milyen a legtöbb tevékenységünk? Miért nincs "fizikai" típus? Milyen tevékenységek hiányoznak a héten? Helyénvaló-e csak „mentális” tevékenységeket végezni? stb
2. **Kedvenc tevékenységeim piramisa:** Készítsünk piramist a 10 legkedveltebb tevékenységünkből. Válasszuk ki 10 kedvenc tevékenységét. Ezután rendezzük el azokat a legkedvesebb tevékenység szerint a piramisban. A legkedvesebbet a tetejére, majd 2 másikat, a legjobban tetsző tevékenység alá, a következő sorban 3-at, és az utolsó sorba a 4 maradék tevékenységet. Miután a piramis befejeződött, gondolkodjunk el arról, hogy a legtöbb kedvenc tevékenység: külföldön vagy belföldön történik-e? Egyénileg történik-e vagy csoportban? fizikai vagy ülő aktivitás-e?, változatos-e? Változatosabbá kéne e tenni? Miért kéne változatosabbá tenni: stb.



- 3. Ellenkező pólusok:** Válasszuk ki az ellentétesnek tekinthető ikonokat: például: kevés idő-hosszú idő; egyéni-csoportos; fizikai- ülő tevékenység (nem minden ikonnak van ellentétje, sokan inkább egymást kiegészítőnek, mintsem ellentétnek tekinthetőek). Az ellentétes ikonokat helyezük az asztalellenkező felébe. Ezután meg kell osztályozzuk és társítsuk a tevékenységeket a két ikon valamelyikéhez. Végül tegyünk fel kérdéseket magunknak: Ez a tevékenység áttehető-e a másik ikonra? Mit kell változtatnia a tevékenység, ahhoz, hogy az ellenkező oldali ikonhoz társítsuk? Milyen tevékenységet érzünk leginkább magunkénak?etc.
- 4. Kapcsolódás a Technológiához.** Minden, a technológiához kapcsolódó tevékenységet válasszuk ki és helyezzük az asztal közepére. Magyarázzuk meg a tevékenységeket, és kössük össze mindegyiket az alábbi ikonok egyikével: hosszú idő - kevés idő; egyéni - csoportban; fizikai - ülő - mentális. Ugyanazon tevékenységhez több ikont is társíthatunk (pl. Sok időt és egy csoportot). Hasonlóképpen, egy ikon több tevékenységhez is társítható. Ezután alakzatot hozhatunk létre az összes egymáshoz kapcsolódó kártyával. Végül, gondolkodjunk el a létező technológiai tevékenységek sokféleségéről tekintetbe véve, hogy nem minden technológiai tevékenység, és nem minden eszköz azonos. Minden függ a használt eszköz típusától (mobil, tablet, elektronikus kártya, virtuális valóság szemüveg, videojáték-konzol ...), továbbá függ a felhasználás céljától (házi feladatok, szabadidő, kommunikáció, adaptív rendszerek a fogyatékkal élők számára ...), vagy (egyedül, barátokkal, családdal, idegenekkel ...) végezzük-e a tevékenységet. Milyen napszakban használjuk (osztályban, tanulás közben, hétvégén, egy baráti partin).

**Bármilyen tevékenység következményekkel járhat, ha túl hosszú ideig végezzük . A kiegyensúlyozott tevékenység az, ami egészséges, és összeegyeztethető az egészséges életmóddal, illetve a szabadidő optimális felhasználásával.**

