

# MÉDIAPEDAGÓGIAI KISOKOS ÓVODAPEDAGÓGUSOKNAK

Szerkesztette: Szőke-Milinte Enikő





**MÉDIAPEDAGÓGIAI KISOKOS  
ÓVODAPEDAGÓGUSOKNAK**





# MÉDIAPEDAGÓGIAI KISOKOS ÓVODAPEDAGÓGUSOKNAK

*Szerkesztette:*  
Szőke-Milinte Enikő

©A szerzők

*Szakmai lektorok:*

Dr. Balázs László

Dr. Hulyák-Tomesz Tímea

*Nyelvi lektor:*

Báthory Kinga

A kötet megírása és kiadása a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság – Eszterházy Károly Katolikus Egyetem együttműködésében az *Óvodapedagógusok médiatudatosságának fejlesztése* című projekt keretében, a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság támogatásával valósult meg.

**ISBN 978-963-496-313-4 (PRINT)**

**ISBN 978-963-496-314-1 (PDF)**

A kiadásért felelős az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem rektora

Megjelent az EKKE Líceum Kiadó gondozásában

Kiadóvezető: Nagy Andor

Felelős szerkesztő: Kusper Judit

Nyomdai előkészítés: Líceum Kiadó

Megjelent: 2025-ben

Készítette: az Alföldi Nyomda Zrt.

Felelős vezető: Pataki Lajos, vezérigazgató

# Tartalom

## *Szőke-Milinte Enikő*

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Médiapedagógia az óvodában .....       | 7  |
| Az óvodáskorú gyermek és a média ..... | 11 |

## *Racsko Réka – Lengyelné Molnár Tünde*

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Milyen digitális lábnyoma lehet egy mai óvodásnak? .....         | 18 |
| Mit tehet a szülő a gyermek kiegyensúlyozott fejlődéséért? ..... | 21 |
| Mit jelent digitális szülőnek lenni? .....                       | 25 |
| Milyen veszélyeket rejt a digitális média? .....                 | 33 |
| Hogyan osszunk meg tartalmat az interneten? .....                | 36 |
| Milyen szűrőszoftvert érdemes használni? .....                   | 42 |
| Hol tájékozódjam? .....                                          | 46 |
| Mit olvasson a szülő? .....                                      | 49 |

## *Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán*

|                                                                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| A valóságot látom a képernyőn? .....                                                                                            | 54 |
| Miként mutatják be a választott témát a képernyőn? .....                                                                        | 58 |
| Mi a feltétele annak, hogy megértse a gyermek a vizuális, képi tartalmakat?<br>Miért figyelünk jobban a vizuális jelekre? ..... | 63 |
| Utánoz-e, másol-e amikor rajzol az óvodás? .....                                                                                | 68 |
| Hogyan lehet támogatni a mozgóképi befogadást? .....                                                                            | 72 |
| Miért nem ugyanolyan a cica a képernyőn,<br>mint a valóságban? .....                                                            | 76 |
| Tudatában van-e a gyermek annak, hogy a képernyőn nem a valóságot látja? .....                                                  | 80 |
| Hogyan mozdul meg a kép? .....                                                                                                  | 84 |
| Miért készítünk képet? .....                                                                                                    | 88 |
| Milyen médiatartalmat fogyasszanak az óvodások? .....                                                                           | 92 |

## *Hanák Zsuzsanna*

|                                                                                                     |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lehet összefüggés a médiahasználat és a gyermeki agresszió között? .....                            | 98  |
| Hogyan neveljük az óvodáskorú gyermeket médiahasználatra?<br>Helyes-e az egyértelmű tiltás? .....   | 101 |
| Hogyan alkossunk szabályokat a média eszközeinek használatára<br>óvodáskorú gyermek esetében? ..... | 104 |
| Szükség lehet digitális detoxra az óvodáskorú gyermekek esetében? .....                             | 106 |
| Lehet előnye a média használatának óvodáskorban? .....                                              | 108 |

## *Kusper Judit*

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| Hogyan változtatja meg a zene a hangulatot, a jelentést? ..... | 112 |
| Milyen rajzfilmet nézzenek a gyerekek? .....                   | 115 |
| Mi a különbség a hallott és a nézett mese között? .....        | 118 |

|                                                                                    |     |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Milyen szerepe van a színeknek a médiában? .....                                   | 120 |
| Hogyan lehet közösségi élmény a digitális eszközök használata? .....               | 123 |
| Hogyan készíthetünk egyszerűen mozgóképeket? .....                                 | 125 |
| Elmesélhetek egy történetet többféleképpen is? .....                               | 127 |
| Mit csinál a gyerek az interneten, és hogyan tanítsuk a tudatos használatot? ..... | 129 |
| Hogyan készíthetnek a gyerekek saját médiaalkotást?.....                           | 131 |
| Hogyan fejleszthető a gyerekek médiatudatossága a mindennapi életben? .....        | 134 |

#### *Takácsné Szabó Melinda*

|                                                                                                  |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Hogyan hat a passzív médiafogyasztás a gyermekek fizikai aktivitására? .....                     | 140 |
| A szociális izoláció inkább következménye vagy oka a médiahasználatnak<br>kisgyermekkorban?..... | 147 |
| A passzivitás tanult viselkedési stratégia?.....                                                 | 153 |

#### *Szabó Anita*

|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Befolyásolja-e a digitális eszközhasználat a gyermekek finommotorikáját? ..... | 162 |
| Gátolja-e a beszéd fejlődését a médiafogyasztás?.....                          | 164 |

#### *Szőke-Milinte Enikő – Rubovszky Rita*

|                                                                          |     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----|
| Miként támogathatja a szülő a gyermeke médiatartalom fogyasztását? ..... | 170 |
|--------------------------------------------------------------------------|-----|

#### *Szőke-Milinte Enikő*

|                                                                                        |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Milyen szabályokat hozhat a szülő a gyermek médiatevékenységének<br>támogatására?..... | 175 |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| Oktatóvideók szülőknek és óvodapedagógusoknak..... | 178 |
|----------------------------------------------------|-----|

# Médiapedagógia az óvodában

**Szőke-Milinte Enikő**

A digitális világ mára mindennapjaink részévé vált, gyermekeink úgy nőnek fel benne, mint generációk hosszú során át a könyvek, a mesék világában: természetesen, kíváncsian, utánzás útján tanulva. A digitális környezet azonban sajátos terep, amely a játék, a kommunikáció, a szórakozás és a tanulás új formáit kínálja – ugyanakkor újfajta veszélyeket, felelőségeket és döntési helyzeteket is teremt. Ezért médiapedagógiai kézikönyvünk legfontosabb üzenete: a gyermeki médiahasználat nem csak a család magánügye, hanem közös nevelési feladat, amelyben a szülők, az óvodapedagógusok és a tágabb közösség tagjai (például a tartalomkészítők) egyaránt kulcsszereplők.

A kisgyermek mediával való találkozása igen korán elkezdődik, előfordul, hogy már a születést megelőzően digitális lábnyomuk keletkezik, hiszen a szülők a közösségi médiában közzéteszik az ultrahang felvételt. Születéstől kezdődően, a mindennapok eseményei pedig gyakran fényképek, üzenetek vagy videók formájában kerülnek az online térbe. Az óvodáskorú gyermekek szüleinek elvi lehetőségük volt iskolai éveik alatt felkészülni a médiatudatos jelenlétre, a tapasztalatok és a kutatások azonban sorra a szülői médiatudatosság hiányát igazolják. Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Hírközlési Hatóság közös kutatása során is igazolódott, hogy a digitális szülőszerep megvalósításában a szülők támogatásra szorulnak. Mind a DigiMini kutatás mind az EKKE-NMHH kutatásokban az óvodapedagógusok úgy nyilatkoztak, hogy szeretnének részt venni a szülői médiatudatosság támogatásában (Szőke-Milinte 2025).

Magyarország Digitális Gyermekvédelmi Stratégiájának (DGYS) (1488/2016. (IX.2.) Korm. határozat) célja, hogy megvédje a gyermekeket az internet káros tartalmaitól, módszereitől, és kockázataitól, valamint felkészítse a gyermekeket és környezetüket, szüleiket, nagyszüleiket és tanáraikat a tudatos és értéktanteremtő internethasználatra. 2023-tól a Kormányzati Informatikai Fejlesztési Ügynökség vette át a digitális gyermekvédelem feladatait (103/2023. valamint a május 1-jétől hatályos 1113/2023. [III. 30.] Korm. határozat) és bonyolította az OkosÓvoda Programot valamint a Digitális Médiaműveltség Szülőknek programot. Az elmúlt 8 évben egyértelművé vált, hogy a médiatudatosság fejlesztése nem várhat az iskoláskorra, a gyermekek védelme, támogatása, útbaigazítása már az óvodában meg kell kezdődjön. Az is igazolást nyert, hogy a szülői médiatudatosság támogatása megkerülhetetlen feladat, melyben az óvodapedagógusoknak kiemelt szerepük van.

A MÉDIAPEDAGÓGIAI KISOKOS ÓVODAPEDAGÓGUSOKNAK kiadványunk egyik legfontosabb célja éppen ezért annak tudatosítása, hogy a médiapedagógia a kisgyermekkorai nevelés szerves része: a gyermekeknek szükségük van arra, hogy a digitális világban is biztonságos, szeretetteljes és értékalapú környezetben növekedjenek.

A kötetben olyan kérdéseket teszünk fel, melyek a mindennapi nevelés során mind a szülők, mind a pedagógusok számára megfogalmazódnak, a kötet témái ezeknek a kérdéseknek a megválaszolására irányulnak. Fő üzenetünk, hogy a tudatos digitális szülőiség

és a tudatos pedagógusi minta a médiapedagógiában kapcsolati és nevelési minőség. A szülő és az óvodapedagógus az első referenciaszemély a gyermek számára: rajtuk keresztül tanulja meg, mit jelent felelősen használni az eszközöket, hogyan lehet letenni azokat és más tevékenységeket végezni. A valóság és a virtuális világ megkülönböztetésének felelőssége, a biztonságos médiatartalmak kiválasztása, a célnak megfelelő és mértéktartó eszközhasználat mind a szülők és az óvodapedagógusok együttes feladata. Sem a szülő, sem az óvodapedagógus nem elszigetelt szereplő, munkájuk összekapcsolódik a közösségi normák és a társadalmi elvárások mentén a gyermekek egészséges fejlődése érdekében. Ezért a pedagógus-szülő kommunikáció elengedhetetlen a minőségi tartalmakról, a legfontosabb szabályokról és elvekről, a problémás képernyőhasználatról, a képek által kiváltott erős érzelmi reakciókról.

Az óvodapedagógusok digitális kompetenciája ma már ugyanolyan alapvető, mint módszertani vagy kommunikációs tudása, az EKKE–NMHH kutatások igazolták, hogy az óvodapedagógusok digitáliskompetenciakészlete megfelelően fejlett, ugyanakkor nyitottak a további fejlődési lehetőségek iránt. A MÉDIAPEDAGÓGIAI KISOKOS ÓVODAPEDAGÓGUSOKNAK ezért külön fejezetet szentel a megbízható források és tájékoztatói lehetőségek bemutatásának, hogy a szakemberek naprakész tudással, hiteles példamutatással és átgondolt döntésekkel kísérhessék a gyermekeket. Emellett, olyan szülői és pedagógusi médiatudatosságot támogató feladatokat tartalmaz amelyeket a szülői értekezleteken kipróbálhatnak, feldolgozhatnak. A feladatok közös módszertani alapelve, hogy a felelősszülői és óvodapedagógusi jelenlét alapja a párbeszéd, az együttműködés és a közös szabályalkotás, a tiltás, a szégyenítés vagy a szigorú korlátozás önmagában sohasem vezet tartós eredményre. A digitális világ nem ellenség, hanem lehetőség, de csak akkor, ha tudatosan, mértékkel és szeretettel vezetjük be a gyermek életébe, a gyermekhez való odafordulás, a figyelem, a párbeszéd és a biztonság légkörében. A jó digitális szülő és óvodapedagógus jelen van, kérdez, beszélget, érdeklődik és együtt tanul a gyermekkel. A digitális nevelés célja soha nem a tiltás, az elzárás vagy a félelemkeltés, hanem az egyensúly és értékteremtés. A technológia akkor válik a gyermek fejlődésének eszközévé, ha:

- életkoruknak megfelelő tartalmakhoz jutnak hozzá,
- saját tempójukban fedezhetik fel az online világot,
- felnőttek támogatják őket az eligazodásban,
- közben a valós élmények, a mozgás, a játék, a kapcsolatok sem sérülnek.

A digitális lábnyomról szóló kérdések és válaszok arra figyelmeztetnek, hogy minden kép, bejegyzés vagy megosztás hosszú távú következményekkel járhat. A szülői túlposztolás „sharenting” jelensége nem csupán adatvédelmi, hanem lelki és etikai kérdés is: a gyermek jövőbeli önazonosságára, méltóságára és online identitására egyaránt hat. A szerzők hangsúlyozzák, hogy a felelős megosztás alapja a gyermek érdeke. A GDPR-ról szóló rész rámutat, hogy a gyermekek személyes adatai különös védelem alatt állnak, nemcsak jogi előírások, hanem nevelési értékeink miatt is.

A digitális médiával kapcsolatos nevelés egyik legfontosabb fejezete a kép természetének megértése. A gyermeki gondolkodás fejlődése során a vizuális – képi tartalmak észlelése és feldolgozása külön feladatot ró a megismerő személy és a megismerést támogató

pedagógus és szülő számára. A gyorsan váltakozó, erős ingereket használó, narratívát nélkülöző képsorok a gyermek érzékelési folyamataira hatnak, gyakran úgy, hogy azt még nem képesek nyelvi, kognitív módon feldolgozni. Ezért különösen fontos annak megértése, hogy a kép nem csupán tükröz és magától értetődik, hanem hat, működik, befolyásol és értelmezést kíván. A kép önálló jelentéshordozó, nem pusztán illusztráció, a képi kódok megismerése és a gazdag valóságtapasztalat teszi lehetővé a kép jelentésének megfejtését. Ugyanakkor, a gyermek számára a kép nem csupán információ, hanem élmény: saját asszociációival, félelmeivel, vágyaival, belső sémáival kapcsolja össze. A vizuális inger így a gondolkodás elindítója, az érzések hordozója és a belső világ tükröje. A képek által keltett bizonytalanságra és kérdésekre az óvodáskorú gyermeknek még nincs kialakult narratív válasza, ezért sokszor a megértés nem jön létre, helyébe a félelem és a szorongás költözik. A kép természetének megértése tehát kettős nevelési feladatot valósít meg: egyrészt a túlzott érzelmi és kognitív terheléssel szembeni védelem, másrészt az értelmezésre és kritikus befogadásra történő felkészítés feladatát.

Az óvodapedagógus – akár digitális, akár hagyományos képi világgal dolgozik – mindig a gyermek biztonságát, fejlődési lehetőségeit és érzelmi stabilitását tartja szem előtt. A kép akkor válik a tanulás és a személyiségfejlődés eszközévé, ha az élményt követi a feldolgozás, a beszélgetés, a beszélgetést pedig a gyermek saját aktivitása. Ez a folyamat adja a nevelés mélységét, és teszi lehetővé, hogy a digitálisan kompetens gyermekeket neveljünk.

A digitális képek természete más, mint a hagyományos illusztrációké. A gyors váltásokkal, erős színekkel, hanghatásokkal kísért videók nem adnak időt a feldolgozásra. A kisgyermek így nem tud reflektálni a látottakra, csupán reagál rájuk, sokszor impulzívan, kontroll nélkül. A vizuális inger reakciókat vált ki: érzelmi válaszokat, utánzást, szorongást vagy örömet, de mindenképp olyan folyamatot, amely a gyermek belső állapotát alakítja. A gyermeki gondolkodás az ismeretek és a tapasztalatok hiányában még nem képes kritikusan viszonyulni a látottakhoz, ezért a szülő és a pedagógus szerepe kulcsfontosságú. A (mozgó)képi befogadás során a gyermek nem hagyható magára, hiszen a képek feldolgozása értelmezést, közös beszélgetést, irányított figyelmet igényel. A gyermek akkor érti meg a média világát, ha a látottakat felnőtt segíti verbalizálni. Ezt nevezzük kognitív kísérésnek vagy „mediált befogadásnak”, amikor a kétdimenziós képernyőn látott tartalmakat a valóság három dimenziójába fordítja a pedagógus. Az óvodapedagógus szerepe tehát felértékelődik, hiszen a képzés során ő kapott felkészítést a szülői mediációs stratégiák kialakításának támogatására. A MÉDIAPEDAGÓGIAI KISOKOS ÓVODAPEDAGÓGUSOKNAK ugyanezt a célt szolgálja: ismereteket és feladatokat tartalmaz, melyeket a szülőkkel közösen feldolgozva alakul a digitális szülőszerep és a mediációs stratégiák.

A mozgóképi feldolgozással összefüggő módszertani megoldások közül a legfontosabbak:

- A képi világ lassítása: olyan tartalmak kiválasztása, amelyek megfelelnek a gyermekek életkori és pszichés sajátosságainak.
- A képi világ dekonstruálása: a képi kódok értelmezése, a jelentések azonosítása, a szereplők és a cselekmény felépítésére, befogadására-
- A valós és a virtuális tapasztalat összekapcsolása: a gyermek akkor érti meg a kép jelentését, ha össze tudja kötni saját élményeivel.

- Projekt- és élményalapú feldolgozás: a látott mozgóképekhez kapcsolódóan dramatisztálás, szerepjáték, bábjáték, rajzolás vagy festés, mozgásos utánzás.
- Képolvasási alapkészségek fejlesztése: óvodáskorban ez nem tudatos elemzés, hanem egyszerű lépések betartása: a szereplők azonosítása, a helyszín azonosítása, érzelmek felismerése a szereplők arcán, ok-okozati összefüggések kimondása.
- Életkornak megfelelő tartalomhasználat: az óvodások számára tudatosan kiválasztott tartalmakra van szükség, az erőszakos, torzított, félelmet keltő vagy túl gyors tartalmak kerülése, illetve helyettesítése mesékkel, valósághű képekkel, természetes tempójú animációkkal.

A digitális újmédia előnyei és veszélyei szorosan összekapcsolódnak. A jól megválasztott tartalmak fejleszthetnek, gazdagíthatnak, támogatják a tudásszerzést, a közös élményt, sőt a családtagok közötti kapcsolatot is. Ugyanakkor a nem megfelelő, túl intenzív vagy felügyelet nélküli médiahasználat alvási nehézségekhez, szorongáshoz és a valós kapcsolatok sérüléséhez vezethet. A kötetben ezért olyan foglalkozásokat is bemutatunk, amelyek a gyermek életkorához igazodnak és a fejlődését szolgálják.

Kiemelt hangsúlyt kap a képernyőidő kérdése: a nemzetközi ajánlások egybehangzóan arra figyelmeztetnek, hogy a mennyiség mellett a minőség számít még inkább. Egy óra közös, beszélgetéssel, feldolgozással kísért tartalomfogyasztás többet ér, mint fél óra passzív görgetés vagy zavaró ingerekkel teli videónézés. A szülői jelenlét, a kérdések, a magyarázatok és a közös értelmezés segíti a gyermek kognitív és érzelmi fejlődését, és megelőzi a digitális ártalmakat. A szűrőszoftvekről és technológiai eszközökről szóló részek ugyanakkor világossá teszik: nincs olyan technikai megoldás, amely helyettesítené a szülői vagy pedagógusi figyelmet. Ezek a programok támogatnak, de nem védenek meg mindentől; segítik a szabályozást, de nem helyettesítik a közös tapasztalatok megbeszélését, a gyermeki kérdésekre adott válaszokat, a személyes törődést.

A tudatos médiahasználat a jövő kulcsa: az óvodáskorú gyermekek ma tanulják meg, hogyan viszonyuljanak a képekhez, a videókhoz, az online kommunikációhoz, az adatvédelemhez és a digitális identitáshoz. Közös felelősségünk, hogy a digitális világban eligazodó és a káros hatásoknak ellenálló, a kultúránkat megőrző és konstruktívan formáló felnőtteket neveljünk. A MÉDIAPEDAGÓGIAI KISOKOS ÓVODAPEDAGÓGUSOKNAK nemcsak módszertani ajánlásokat és megoldásokat kíván az óvodapedagógusok és a szülők kezébe adni, hanem meghívja őket arra, hogy közösen gondolkodjunk, felelősségteljes párbeszédet folytassunk a digitális világ értékközpontú használatáról (Szőke-Milinte Enikő szerk. 2025. Óvodások és a média. NMHH. [https://nmhh.hu/kiadvany/39/Ovodasok\\_es\\_a\\_media](https://nmhh.hu/kiadvany/39/Ovodasok_es_a_media)).

**nmhh**  
NEMZETI MŰVELÉSI ÉS KÖZVETLEN KULTURÁLIS HATÓSÁG

## ÓVODÁSOK ÉS A MÉDIA

Szerkesztette: Szőke-Milinte Enikő





# Az óvodáskorú gyermek és a média

**Szőke-Milinte Enikő**

Számos kutatás és tanulmány vizsgálja az óvodáskorú gyermekek médiafogyasztásának hatásait, megszorodott azoknak a szakembereknek a száma, akik a korai képernyős tevékenységek káros következményeire hívják fel a figyelmet. Az EKKE-NMHH kutatásaiban is azt találtuk, hogy az óvodapedagógusok nap mint nap találkoznak az óvodások problémás médiatartalom fogyasztásával, a családok stratégia és mediáció nélküli nevelésével (Szőke-Milinte et al. 2025). A szakirodalom és a kutatásaink alapján felhívjuk a nevelők figyelmét az óvodáskorú gyermek és a média kapcsolatára, a nevelési tanácsokat fogalmazzunk meg az óvodapedagógusok és a szülők számára.

## A KÉPERNYŐ VONZZA A KISGYERMEK FIGYELMÉT

A képernyővel töltött idő a kisgyermek számára vonzó, hiszen olyan különleges fény- és hangingerket bocsájt ki, amelyekre nehéz nem figyelni. A gyorsan változó vizuális és akusztikus ingerek (melyeket a képernyők bocsátanak ki) befolyásolják a kisgyermekek figyelmi mechanizmusait és társas-kognitív készségeit, alátámasztva a stimulációra való koncentráció és a jelentés értelmezésének nehézségét (Liszikai-Peres et al. 2024). Az ingerek értelmezésének képességével még nem rendelkező gyermek csak az ingerekre és nem azok jelentésére figyel, vagyis gyakran nem is érti, amit lát. A szülő, ha valódi örömet és valódi tudást szeretne a gyermekének adni, akkor a közösen végzett tevékenységben tudja ezt a gyermek számára biztosítani.

## A SZÜLŐNEK MÉDIATARTALOM-MEDIÁLÓ SZEREPE VAN

A kisgyermek elsődleges szocializációs színtere a család. A családban tanul meg kötődni, a családban tapasztalja meg a biztonságot, ott tanul meg beszélni, gondolkodni. Minden perc, amit a képernyőre fordítanak a szülők a gyermekük helyett, csorbítani fogja a szülő–gyermek-kapcsolatot.

A jól működő család pusztán azzal, hogy felállítja és következetesen betartja a mindennapi élet működéséhez szükséges szabályokat, a legtöbbet teszi a gyermek fejlődéséért. Az óvoda a családdal együtt tudja biztosítani a gyermekek optimális fejlődését, a családi nevelést helyettesíteni nem tudja (Szőke-Milinte et al. 2025). A mobil érintőképernyős eszközök, beleértve az okostelefonokat és táblagépeket, korai használata csökkentheti a gyermekek és szülők közötti társas interakciók gyakoriságát és minőségét, ami hatással lehet a kapcsolatukra, és negatív következményekkel járhat a gyermekek szocio-kognitív fejlődésére. Azok az óvodáskorú gyermekek, akik rendszeresen használnak mobil érintőképernyős eszközöket kevesebb időt töltenek szüleikkel, és alacsonyabb minőségű interakciókat mutatnak, mint a nem használók (Liszikai-Peres et al. 2024).

A szülők felelőssége, hogy tájékozódjanak a médiatartalmak gyermeki idegrendszerre gyakorolt hatásáról, mielőtt képernyős tevékenységet biztosítanak számukra. A digitális házirend megalkotása és betartása a család testi és lelki egészségét szolgálja. Az optimális

gyermeki fejlődés a valóság felfedezésével, a valóságban végzett tevékenységek segítségével támogatható. A természetben eltöltött idő, a szülőkkel közös játék vagy házimunka szolgálja legjobban a gyermek fejlődését, ezekben a helyzetekben tanul legtöbbet a kisgyermek (Szőke-Milinte 2025a).

### **A TANULÁS TEVÉKENYSÉGBE ÁGYAZVA VALÓSUL MEG ÓVODÁS KORBAN**

A kisgyermekkorban tanulás tevékenységbe ágyazva valósul meg, a médiatartalmak passzív befogadása nem minősül optimális tanulási környezetnek. A társakkal és a felnőttekkel való interakció a legértékesebb tapasztalat a kisgyermek számára, hiszen ezekben a kapcsolatokban sajátítja el az egymáshoz való alkalmazkodás és együttműködés szabályait (Szőke-Milinte 2025a).

### **A KISGYERMEKKORI SZABÁLYKÖVETÉS ÉS ÖNSZABÁLYOZÁS ELSAJÁTÍTÁSA ALAPVETŐ FONTOSÁGÚ**

A társadalomba való beilleszkedés alapvető szabályainak elsajátítása a kisgyermek legfontosabb feladata. A szabályok elsajátításának előfeltétele az önszabályozás képessége, az, hogy késleltetni tudja szükségletei kielégítését, társadalmilag elfogadható módon legyen képes érzelmei és szükségletei megélésére és kielégítésére. Az óvodáskor az önszabályozási képesség kialakulásának az időszaka, ettől függ, hogy az ember hosszútávon miként boldogul az életben (Hanák 2025, Révész-Kiszela 2025). Az önszabályozás képességét megelőzi a szabálykövetés, amikor a gyermek megérti, elfogadja és betartja a szabályokat. Kezdetben ez csak a felnőtt segítségével valósul meg. Ezért van az, hogy a képernyőidőt folyamatosan kontrollálnia kell a szülőnek, és el kell magyaráznia a gyermeknek a szabály lényegét és a teljesülés feltételét (csak egy mesét nézhet a gyermek, mert annak a megértése is komoly erőfeszítést feltételez).

### **A KISGYERMEKKORI SZOCIALIZÁCIÓBAN KI KELL ALAKULNIA A LELKI ELLENÁLLÓKÉPESSÉGNEK**

A családban alakul ki a kisgyermek lelki ellenállóképessége, itt tanulja meg, kihez kötődjön, kiben bízson, kinek higgyen, hogyan birkózzon meg az akadályokkal. A média viselkedésszabályozóként való használata akadályozza a megküzdés optimális stratégiáinak a kialakulását. A szülői médiafogyasztás mint a kisgyermek számára, amit másolni, utánozni fog. Egy magyar kutatás pozitív összefüggést igazolt a szülők és a gyermekek médiahasználata között (Liszkai-Peres et al. 2024). Amennyiben a szülő saját feszültségének, frusztrációjának kezelésére nem a médiatartalmak fogyasztását, hanem például a sportot választja, úgy azzal követendő példát mutat a gyermek számára. A családi közös sportolás a szülő-gyermek-kapcsolatot is erősíti, ami mind a gyermek, mind a szülő lelki ellenállóképességét is fokozza.

## TECHNOLÓGIA BEFOLYÁSOLJA A GYERMEK IDEGRENDSZERI FEJLŐDÉSÉT

A technológiai fejlődés során a képalkotás és mozgóképalkotás megjelenésével közvetlenül az információfeldolgozó tevékenységünket, az idegrendszerünket befolyásoló technológiát hoztunk létre. A technológiai fejlődés gyorsaságához a pedagógiai pszichológiai kutatásoknak nem mindig sikerült a megfelelő ütemben felzárkózniuk. Mára azonban már elegendő kutatási adat áll rendelkezésre ahhoz, hogy kijelenthessük: óvodáskorban a személyiség és az idegrendszer fejlődésének nem tesz jót a kontrollálatlan médiatartalom-fogyasztás (Nagy 2025).

## A MÉDIA MŰKÖDÉSÉT FOKOZATOSAN MEG KELL ISMERNI

Az óvodapedagógus felkészültségénél fogva képes kiválasztani azokat a médiatartalmakat és médiával kapcsolatos tevékenységeket, amelyek igazoltan a gyermek fejlődését szolgálják. Az óvodában tehát helyet kell kapnia azoknak a tevékenységeknek is, amelyekben a média természetét és működését kontrollált, szakszerű és célirányos formában megismerik az óvodások (Szőke-Milinte 2025b).

## AZ ÓVODÁSKORÚ GYERMEK MÉDIATARTALOM FOGYSZTÁSA A NEVELÉSI CÉLNAK KELL ALÁRENDELŐDJÖN

A technika önmagában nem jó és nem rossz, mindig az azt használó ember döntéseitől függ, hogy hasznosan vagy haszontalanul, károsan vagy fejlesztő jelleggel építi-e be a tevékenységébe. Az óvodások médiahasználatáért a szülők és óvodapedagógusok a felelősek.

A legfontosabb alapelv az óvodai nevelésben: ne váltsuk ki médiatartalommal vagy médiatevékenységgel a valódi tevékenységet. Gyakran a szülők azzal a céllal adnak a kisgyermeknek médiatartalmat, hogy segítsék a fejlődésüket. A médiatartalmak történetei valóban sok jó információt hordoznak, így ismerheti meg a kisgyermek például a vulkán kitörését egy természetfilmből. Ugyanakkor a minket körülvevő történetek, a médiatörténetek is meghatároznak. A szülővel közös olvasás vagy mesenézés lehetővé teszi, hogy a gyermek feldolgozza azokat az információkat, amelyeket a történetek hordoznak (Kiss 2025).

## AZ ÓVODÁSKORÚ GYERMEKEK SZÜLEI NE OSSZANAK MEG SEMMIT A GYERMEK-RŐL A KÖZÖSSÉGI MÉDIAFELÜLETEKEN

A szülők közösségi médiajelenléte azt is magával hozta, hogy szinte mindent megosztanak az életükről, beleértve a várandósságot, a kisgyermek megérkezését és a kisgyermekkel kapcsolatos kedves, vicces vagy büszkeségre okot adó tartalmakat.

A gyermekekkel kapcsolatos tartalmak megosztása a közösségi médiában negatívan hat a gyermek pszichés fejlődésére, egy állandó nyilvánosság számára teszi elérhetővé, amire az óvodáskorú gyermek nincs felkészülve.

Bár semmi nem akadályozza meg a szülőt abban, hogy közösségi médiafelületet működtessen gyermeke számára, mégis érdemes tájékozódni, milyen hatása lehet a nyilvánosságban szereplésnek a gyermek személyiségfejlődésére. Óvodáskorban a szülők segítségével működtetett közösségimédia-csatorna nem szolgálja a gyermek egészséges fejlődését (Gyurkó 2019).

## **A GYERMEK NEHEZEN TESZ KÜLÖNBISÉGET A VALÓSÁG ÉS ANNAK KÉPE KÖZÖTT**

A valóság és a mozgókép valósága közötti határ megtapasztalását nehezíti a mozgókép technikai természete: azaz összetéveszthető módon hasonlít a valóságra, ezért gyakran valóságként kezeljük mindazt, ami a képernyőn megjelenik. A kép technikai természetének megismerése segít abban, hogy megválaszoljuk a kérdést: valóság vagy fikció, amit látunk? (Szőke-Milinte 2025b).

## **AZ ÓVODÁS GYERMEK NEM ISMERI FEL A MÉDIAMANUPULÁCIÓT**

Olykor a felnőttek sem tudják megítélni, biztonságos-e a tartalom, vagy sem, gyakran ők is átverések áldozataivá válnak. A gyermekek fokozottan ki vannak téve a digitális veszélyeknek, hiszen még az olvasás, az információfeldolgozás képességével sem rendelkeznek. Emellett, a valóságtapasztalatuk is annyira szegényes, hogy nincs a mozgóképnek referenciális alapja, ami a valódiság próbája lehetne. A digitális kép végtelen manipulációs lehetőségeket kínál; a képek interaktív módon, sőt akár önállóan is képesek változni. A képek egymás mellé helyezése, azaz a montázs, a manipuláció legfontosabb eszköze, ugyanis az egymás mellé helyezéssel azonnal kapcsolat létesül köztük, s ez az összefüggés lesz a két kép elsődleges jelentése (Szőke-Milinte 2025b).

## **A SZÜLŐ FELELŐSSÉGE A MÉDIATARTALMAK HITELESSÉGVIZSGÁLATA**

A hiteles információ megtalálása és feldolgozása komplex információs tevékenység, mely kognitív érettséget feltételez, amivel a gyermek még nem rendelkezik, ezért a szülő felelőssége a médiatartalmak hitelességkontrollja.

A szülői szerepre való felkészülés ma már azt is jelenti, hogy képessé kell válni arra, hogy a médiatartalmak hitelességét vizsgálni tudjuk, hatásait megértsük, és szükség esetén védekezzünk a káros hatások ellen. Az egyik legfontosabb szülői jártasság a tudatos médiafogyasztás (Szőke-Milinte 2020).

## **A KÉPERNYŐS TEVÉKENYSÉGEK ÓVODÁSKORBAN CSAK KORLÁTOZOTTAN AJÁNLOTTAK**

A szakmai szervezetek egyetértenek abban, hogy kétéves kor alatt egyáltalán nem ajánlott a médiatartalom-fogyasztás, a képernyőhasználat. 2 és 5 év között maximum napi fél óra célirányosan megválasztott médiatartalom fogyasztása ajánlott felnőtt mediációs tevékenységgel kiegészítve. Csak akkor képes feldolgozni a képernyőről szerzett információt a gyermek, ha azt a szülővel, óvodapedagógussal meg tudja beszélni (Nagy 2025; Kiss 2025).

## Szakirodalom

- Gyurkó, S. (2019). Túlposztoló szülők és gyerekeik – SHARENTING. *Hintalovon*. [https://hintalovon.hu/2019/08/15/tulposztolo-szulok-sharenting/?gad\\_source=1&gad\\_campaignid=9719782538&gbraid=0AAAAAC7h6ti4rzgxZnj7mSvKp5lQ5Srl\\_&gclid=CjwKCAjwiNXFBhBKEiwAPSaPCXjfUs8Wlr37q7fNOAyAhtZ-CTickqjQM0wgA2szlIMLXwITWOMDZBoCCBsQAvD\\_BwE](https://hintalovon.hu/2019/08/15/tulposztolo-szulok-sharenting/?gad_source=1&gad_campaignid=9719782538&gbraid=0AAAAAC7h6ti4rzgxZnj7mSvKp5lQ5Srl_&gclid=CjwKCAjwiNXFBhBKEiwAPSaPCXjfUs8Wlr37q7fNOAyAhtZ-CTickqjQM0wgA2szlIMLXwITWOMDZBoCCBsQAvD_BwE)
- Hanák, Z. (2025). Kérdésfelvetések a média világának hatásairól az óvodáskorú gyermekek szocializációjára, valamint a tanuláshoz szükséges részképességek fejlődésére és az iskolaérettségre. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.
- Kiss, D. (2025). Digitális eszköz-használat óvodáskorban – lehetőségek és limitációk. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.
- Liszkaï-Peres, K., Budai, Z., Kocsis, A., Jurányi, Z., Pogány, Á., Kampis, G., Miklósi, Á., & Konok, V. (2024). Association between the use of mobile touchscreen devices and the quality of parent-child interaction in preschoolers. *Frontiers in Child and Adolescent Psychiatry*, 3, 1330243. <https://doi.org/10.3389/frcha.2024.1330243>
- Nagy, P. (2025). A túlzott képernyőhasználat következményei és a megoldás lehetőségei gyermekkorban. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.
- Révész-Kiszela, K. (2025). A médiafogyasztás hatása az óvodáskorú gyermekek proszocialitására. Az EKKE–NMHH közös projekt fókuszcsoportos interjúinak tanulságai. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.
- Szőke-Milinte, E. (2025a). A tanulástámogatás neuropedagógiája. In Kusper, J., Szőke-Milinte, E. & Szűts-Novák, R.(szerk.), *Tanulmányok a 70 éves Pukánszky Béla tiszteletére* (pp. 355–379). Eszterházy Károly Katolikus Egyetem Líceum Kiadó. <https://real.mtak.hu/217433/>
- Szőke-Milinte, E. (2025b). Képek vonzásában? A (mozgó)képi közlésmód természete. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.
- Szőke-Milinte, E., Racsko, R., Lengyel, T., & Szűts, Z. (2025). A szülői szerep és a médiáció formái a digitális korban óvodapedagógusok szemszögéből. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.





### Racska Réka

A digitális média világa már a legkisebbeket is körülveszi. A gyerekek kíváncsian fedezik fel ezt a világot, és főként tőlünk tanulják meg, hogyan lehet benne biztonságosan és okosan eligazodni. Szülőként és pedagógusként mi vagyunk az iránytűk, akik példát mutatnak, hogy hogyan lehet hogyan lehet tanulásra, a világ felfedezésére és közös élmények tárházaként is használni.

A médiatudatosság nem velünk születik, hanem mindannyiunkban folyamatosan fejlődik.

Az etikus médiahasználat arról szól, hogy tisztelettel, figyelemmel, kritikus szemmel és empátiával fordulunk mindahhoz, amit a képernyőn látunk – és mindazokhoz, akikkel együtt nézzük.

A média nem játék – de közösen játszva sokmindent tanulhatunk belőle és róla.

Ne feledjük: a jövő médiatudatos felnőttei ma még óvodások.



### Lengyelne Molnár Tünde

A digitális világ mindennapjaink természetes részévé vált – gyermekeink számára pedig a jövő elengedhetetlen tere. A technológia nem csupán szórakozás vagy eszköz, hanem olyan tanulási, kommunikációs és alkotási lehetőségeket kínál, amelyekre érdemes tudatosan felkészíteni őket.

Célunk, hogy a gyerekek ne elzárva, hanem felelősségteljesen tanulják meg használni a digitális eszközöket és online tereket. Ehhez fontos, hogy közösen alakítsuk ki bennük azt a szemléletet, amely segíti őket eligazodni az információk világában, védeni magánszférájukat, és a digitális technológiát értékteremtésre használni.

A digitális médiapedagógia nem a képernyőidő növeléséről, hanem az értő, kreatív és tudatos digitális jelenlétről szól. Ha a gyerekek megtanulják, hogyan használják jól ezeket az eszközöket, a digitális világ nem veszélyforrás, hanem lehetőség lesz számukra – a tanulásban, a jövő szakmaiban, és a mindennapi életben is.

# Milyen digitális lábnyoma lehet egy mai óvodásnak?

Lengyelné Molnár Tünde – Racsko Réka

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*A digitális lábnyom már a korai gyermekkorban elkezd kialakulni – sokszor a gyermek tudta nélkül. A szülők, az óvodai közösség és az online szolgáltatások mind hozzájárulhatnak ahhoz, hogy az óvodásokról különböző adatok, képek, információk kerüljenek fel az internetre. A tudatos digitális jelenlét és adatvédelem nemcsak a felnőttek, hanem a gyerekek esetében is fontos, hiszen a korán létrejött online tartalmak hosszú távon is befolyásolhatják a gyermek digitális identitását.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók

**Célok:** A szülők, óvodapedagógusok és hallgatók legyenek képesek felismerni és tudatosan kezelni azokat a helyzeteket, amikor egy gyermek digitális lábnyoma létrejöhet vagy bővíülhet.

## A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- megismerni és megérteni a digitális lábnyom fogalmát és típusait (aktív, passzív),
- azonosítani, milyen digitális lábnyomot hagyhatnak a gyerekekről készült tartalmak,
- önállóan döntést hozni arról, milyen típusú tartalmak kerülhetnek nyilvánosságra a gyerekekről.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**  
Etikus médiahasználat az óvodában

**2. Milyen digitális lábnyoma lehet egy mai óvodásnak?**

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

- „A felhasználók internetes, digitális vagy online rendszerekben való tevékenysége során adatokat hagy a rendszerekben, amelyeket azok megőriznek. Ebből áll össze a digitális lábnyom.”  
Bárák Zoltán (2020): „Digitális identitás – nyelvi identitás – digitális kommunikációs környezet”. Információs Társadalom XX, 3. szám (2020): 7–26. <https://doi.org/10.22503/infars.XX.2020.3.1>
- Két típusa van:

| Aktív lábnyom                                            | Passzív lábnyom                                                                            |
|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| az a tartalom, amit tudatosan hozunk létre az interneten | az online tevékenységünk során, általában nem tudatosan keletkező                          |
| postolunk a közösségi médiában                           | vagy rájuk tesszük ki magunk                                                               |
| használatunk egy böngészőhez e-mailt küldünk             | egy weboldalt megnéztünk az IP-címünket                                                    |
|                                                          | a szűk körben lévő böngészési szokásainkat alkalmazásaink használatával kapcsolatos adatok |

Fóris Alexandra (2025): Mit érdemes tudni a digitális lábnyomról? [Új! https://www.eszterhazykatolikus.hu/hirek/2025/02/14/entel-tudni-a-digitalis-labnyomrol/](https://www.eszterhazykatolikus.hu/hirek/2025/02/14/entel-tudni-a-digitalis-labnyomrol/) (Letöltés ideje: 2025. 02.14.)

A digitális lábnyom tudatos kezelése több mint technikai kérdés, hiszen az egyén által termelt, róla készült adatok egyfajta árnyékként viselkednek és örökre megmaradhatnak.

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.



Egy óvodás gyermek digitális lábnyoma már egészen korán, akár a megszületés előtt elkezdhet kialakulni, például amikor a szülei képeket vagy videókat osztanak meg róla a közösségi médiában, amikor az óvoda honlapján megjelenik egy csoportfotó, vagy amikor online oktatási, játékos fejlesztő alkalmazásokat használnak vele.

A digitális lábnyom az internetes és online rendszerekben végzett tevékenységünk során keletkező, a rendszerek által megőrzött adatok összessége. Amikor valaki az interneten kommunikál, böngészik, vagy online szolgáltatásokat használ, az általa generált adatok – akár tudatosan, akár tudattalanul – nyomot hagynak. Ezek a nyomok alkotják az egyén digitális lábnyomát, amely a személy online identitásának részévé válik (Bódi 2020).

A digitális lábnyom két fő típusa az aktív és a passzív lábnyom. Az aktív lábnyom a tudatosan létrehozott tartalmakból áll, mint például a közösségi médiás bejegyzések, hozzászólások, blogposztok vagy elküldött e-mailek. Ezzel szemben a passzív lábnyom olyan adatokat tartalmaz, amelyek nem szándékos módon keletkeznek – például amikor egy weboldal rögzíti az IP-címünket, a sütik eltárolják a böngészési szokásainkat, vagy egy alkalmazás naplózza a használatával kapcsolatos adatokat (Fóris 2025). A digitális lábnyom tudatos kezelése nem csupán technikai kérdés, hanem a személyes adatok védelmének és az online identitás felelős alakításának része. Az interneten hagyott adatok hosszú távon is megőrződhetnek, és az egyénről alkotott képet tartósan befolyásolhatják – mintegy digitális „árnyékként” kísérve őt az online térben (Fóris 2025). A digitális világban keletkező adatok mennyisége folyamatosan növekszik. A DataAge 2025 jelentés szerint a globálisan létrejövő adatmennyiség évente akár 175 zettabájt (ZB) is elérhet, amelynek jelentős része digitális lábnyomként jön létre. Egy zettabájt egyenlő egymilliárd terabájtal (1 ZB = 1 000 000 000 TB), ami felfoghatatlanul nagy adatmérték. Összehasonlításképpen: az emberi agy teljes tárolási kapacitását néhány petabájtra becsülik, míg az egész interneten tárolt adatmennyiség 2020 körül néhány zettabájtra volt tehető (Fóris 2025).



Kép forrása és link: *The Internet in Real Time*  
<https://betfy.co.uk/internet-realtime/> (letöltés dátuma: 2025.03.31.)

E hatalmas adatmennyiség az úgynevezett big data korszakát hozta el. A „nagy adat” fogalma a 2010-es évektől kezdve vált általánossá, és olyan összetett, nagyméretű adatállományokat jelöl, amelyek az online tevékenységeink során keletkeznek. Ezek elemzésével a kutatók és a vállalatok korábban ismeretlen mintázatokat tárhatnak fel a felhasználók szokásaiban. A big data elemzése nélkülözhetetlen az üzleti döntéshozatalban, a mesterséges intelligencia rendszerek fejlesztésében, valamint a pénzügyi visszaélések előrejelzésében is (Fóris 2025).

### Feladat

Egy gyermek szülője posztol az óvodai ünnepségről. Óvodapedagógusként próbálja meg elmagyarázni neki, miért veszélyes a túl sok információ megosztása:

- milyen adatok maradnak fent hosszú távon?
- hogyan formálhatja a gyermek jövőbeli megítélését?
- miért fontos az aktív és passzív lábnyom kezelése?

A szülők és óvodapedagógusok közösen gondolják végig, milyen helyzetekben jelenhet meg egy óvoda a digitális térben, és hogyan tehetik ezt biztonságosabbá. A cél nem a tiltás, hanem a közös gondolkodás és a tudatos, biztonságos online jelenlét kialakítása.

### Felhasznált irodalom

- Bódi, Z. (2020). Digitális identitás – nyelvi identitás – digitális kommunikációs környezet. *Információs Társadalom*, 20(3), 7–26. <https://doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.3.1>
- Fóris, A. (2025). Mit érdemes tudni a digitális lábnyomról? *Gyereka Neten*. Letöltve 2025. február 14-én, innen: [https://gyerekaneten.hu/tema/Mit\\_erdemes\\_tudni\\_a\\_digitalis\\_labnyomrol](https://gyerekaneten.hu/tema/Mit_erdemes_tudni_a_digitalis_labnyomrol)

# Mit tehet a szülő a gyermek kiegyensúlyozott fejlődéséért?

**Lengyelne Molnár Tünde – Racsko Réka**

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*A médiatudatos nevelés ma már a szülői felelősség természetes része. A gyerekektől a média és online tér világa nem elválasztható a mindennapok során, ezért a szülőknek is érdemes „médiatudatos, digitális szülővé” válni: jelen lenni, kérdezni, tájékozódni, segíteni és példát mutatni. A tudatos médiaműveltség nem tiltásról, hanem együttműködésről szól – arról, hogy a gyerekek biztonságban, értelmesen és örömmel használhassák a digitális eszközöket és tudják, kihez fordulhatnak, ha kérdésük van.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni a gyermekek digitális lábnyomának kialakulásában való szerepüket,
- felelősen dönteni a gyermekekről szóló tartalmak megosztásáról,
- tudatos, támogató módon segíteni a gyermek médiatudatos fejlődését mind a családban, mind az óvodai környezetben
- közösen nyomon követni a gyermekek online jelenlétének hatásait és médiafogyasztásának alakulását
- aktívan támogatni a biztonságos, felelős digitális környezet kialakítását.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

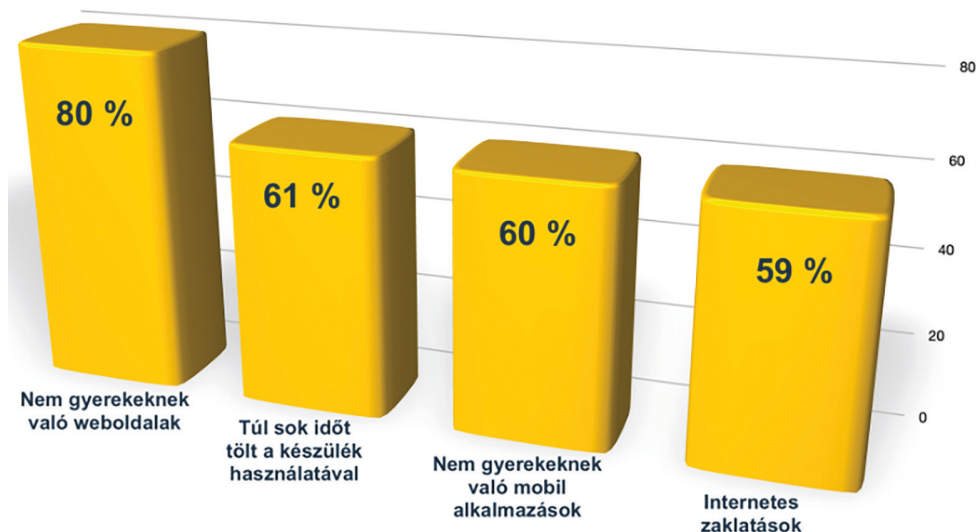
A digitális technológia napjainkban életünk szinte minden területét áthatja, és bár számos előnnyel jár, a gyermeknevelésben új kihívásokat is teremt. Ahogy Steyer (2015) fogalmaz: „A digitális technológia sok szempontból megkönnyítette az életünket. A gyereknevelés nem tartozik ezek közé.” A digitális korban a szülőknek nem csupán gondoskodó, hanem tudatos „digitális nevelőkké” is kell válniuk, akik képesek segíteni gyermeküket az online világ biztonságos és értékes felfedezésében.

A gyermekek jogait védő törvény (1997. évi XXXI. törvény) hangsúlyozza, hogy minden gyermeknek joga van a családon belüli támogatáshoz, a személyiség kibontakoztatásához és a fejlődését veszélyeztető helyzetek megelőzéséhez. A digitális környezetben ez

a védelem kiterjed az online térre is, ahol a gyermekek adatainak, képeinek és tapasztalatainak védelme a szülők és pedagógusok közös felelőssége.

A digitális médiakörnyezetben való eligazodás tudatosságot, kreativitást, türelmet és találékonyságot igényel a felnőttektől. A digitális médiaműveltség fejlesztése kulcsfontosságú, hiszen a tudás és a tudatosság védelmet jelent az online világban. Ha a szülők és gyermekek eltérő módon és intenzitással vannak jelen a digitális térben, az növeli a generációs szakadékot, amely kommunikációs és bizalmi nehézségeket is okozhat.

## A modern szülők leggyakoribb aggodalmai

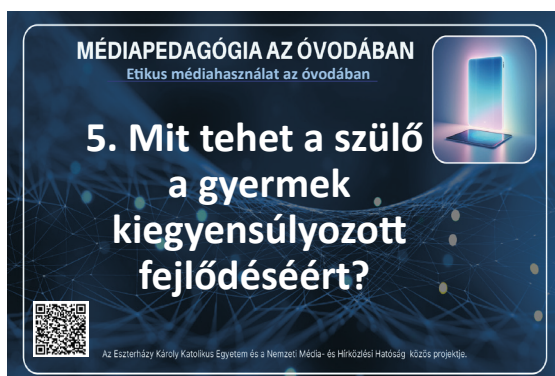


*Grafikon: saját szerkesztés*

A megoldás az aktív médianevelés: a szülőknek érdemes már a kora gyermekkorban támogatniuk a gyermek médiatudatos fejlődését, közösen beszélni az online élményekről, és segíteni a készségek kialakulását, hogy a gyermek felelősen tudjon élni a digitális lehetőségekkel. Ugyanakkor elengedhetetlen, hogy a család életében médiaszünetek is legyenek, amelyek teret adnak a személyes kapcsolódásnak és az offline élményeknek.

A „digitális szülő” kíváncsi, együttműködő és nyitott: segíti gyermeke készségeinek fejlődését, figyel a kiegyensúlyozott eszközhasználatra, és elfogadja, hogy a gyermektől is tanulhat a digitális világról. Digitális szülővé válni soha nem késő – a tudatos jelenlét és a közös tapasztalatok védelmet, bizalmat és értékes kapcsolatot teremtenek.

A cél nem a digitális világ kizárása, hanem annak tudatos integrálása a nevelésbe – hogy a szülők valóban digitális szülőkké válhassanak, akik példát mutatnak a biztonságos, értékteremtő online jelenlétben.



Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

## Feladat

Az óvodapedagógus készítsen **egy rövid, 8–10 lépésből álló naplóbejegyzést**, amely bemutatja, milyen digitális lábnyomot hagy maga után egy átlagos napon.

A napló tartalmazhatja például:

- reggeli hírolvasás (cookie-k)
- e-mail küldése (aktív)
- telefonos naptár használata (passzív adatgyűjtés)
- banki app belépési adatai
- közösségi média poszt / kedvelés
- videómegbeszélés metadadata.

A feladat segít tudatosítani, mennyi adatot hagyunk magunk mögött naponta – sokszor észrevétlenül.

- Tudatos család az online nagyvilágban  
Gyűjtsék össze a szülőkkel közösen, milyen digitális tartalmakkal találkozik egy óvodás (mesék, videók, játékok, képek). Beszéljék meg: melyek lehetnek hasznosak, fejlesztők, és melyek hordozhatnak kockázatot. Gondolják végig, milyen nyomokat hagyhat a gyermek az online térben (pl. alkalmazáshasználat, fényképmegosztás), és milyen tartalmakat érdemes együtt nézni vagy megbeszélni.
- Fogalmazzanak meg 3 egyszerű családi vagy óvodai szabályt a biztonságos digitális jelenlétről és médiatartalom-fogyasztásról. (Pl. „Minden nap tartunk egy rövid média mentes időszakot”, „Közösen választjuk ki, mit nézünk a képernyőn”, „Csak zárt csoportban osztunk meg gyermekről készült képet.”)

## Szakirodalom

Digitális Jólét Program. (n.d.). *Digitális médiaműveltség szülőknek*. <https://digitalisgyermekvedelem.hu/dmsz/>

ESET Magyarország. (n.d.). *Családi kisokos digitális szülőknek*. <https://www.eset.com/hu/digitalis-biztonsag/szuloknek/csaladi-kisokos-digitalis-szuloknek/>

Steyer, J. P. (2015). *Szólj vissza a Facebooknak!* Gabo Kiadó.

Televele Médiapedagógiai Egyesület. (2018). *Digitális médiaműveltség szülőknek – Képzési kézikönyv*. Digitális Jólét Program. <https://digitalisgyermekvedelem.hu/wp-content/uploads/2024/02/mfjXNf7OYAQ7syMvYYHLZMYdPoQmISKQqSk8JFMi.pdf>

# Mit jelent digitális szülőnek lenni?

Lengyelné Molnár Tünde – Racsko Réka

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*A digitális eszközök és a képernyőhasználat már az óvodáskor mindennapjainak részévé vált. A gyerekek egyre több időt töltenek különböző kijelzők előtt, ezért a szülők és az óvodapedagógusok közös felelőssége, hogy tudatosan, biztonságosan vezessék be őket a digitális világba.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók,

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni a digitális eszközhasználat korai megjelenésének hatásait a kisgyermekek fejlődésére,
- értelmezni a digitális szülőség fogalmát és felelősségét a tudatos médiahasználatban,
- alkalmazni az etikus médiahasználat alapelveit a gyermekekkel való közös tevékenységek során,
- tervezni olyan mindennapi szabályokat és közös programokat, amelyek segítik az online–offline egyensúly fenntartását,
- támogatni a gyermekeket a biztonságos, kreatív és értékalapú digitális világban való eligazodásban.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés, csoportmunka

## Tartalom:

A digitális eszközök mindennapjaink részei, és az óvodáskorú gyermekek életében is egyre nagyobb szerepet kapnak. A kutatások szerint egyre korábban kezdik el a gyerekek használni a digitális eszközöket, különösen a mobiltelefonokat és táblagépeket (Pogány 2020). A koronavírus-járvány idején a képernyő előtt töltött idő jelentősen megnőtt, már órákban mérhető különbséggel (Kopcsó & Ökrös & Boros 2024). Egy 2024-es magyarországi vizsgálat szerint már másfél éves korban is jellemző a digitális médiahasználat, amely szorosan összefügg a családi szokásokkal és a szülői mintákkal (Kopcsó et al. 2024).

A közös, tartalmas és korosztálynak megfelelő képernyőhasználat fejleszthet, míg a túlzott vagy felügyelet nélküli idő ártalmas lehet. A cél tehát nem a tiltás, hanem az egyensúly megtalálása az online és offline élmények között.



A 2010. évi CLXXXV. törvény a médiaszolgáltatásokról külön fejezetben foglalkozik a gyermekek védelmével, kiemelve a fotózás, videózás, online kommunikáció és a korhatáros tartalmak szabályozását. A korhatár-besorolások segítenek eligazodni abban, hogy mely tartalmak biztonságosak a gyerekek számára. Magyarországon ezeket a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság határozza meg, és piktogramokkal jelölik (pl. „6”, „12”, „16”, „18”). Az óvodáskorú gyermekeknek kizárólag korhatár nélküli vagy „6-os” jelzésű tartalmak ajánlottak. A szülőknek és pedagógusoknak közösen kell figyelniük arra, mit néz a gyermek, és tudatosítani bennük, hogy nem minden tartalom való mindenkinek.

|                                                                                   |                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | A korhatárra tekintet nélkül megtekinthető műsorokat a csatornáknak nem kell jelöléssel ellátniuk, és bármikor bemutathatók.                          |
|  | A 6 éven aluliak számára nem ajánlott műsor a megfelelő jelzéssel bármikor vetíthető, de 6 éven aluliaknak szánt műsorszámok között nem tehető közzé. |
|  | A 12 éven aluliak számára nem ajánlott műsorok a jelzéssel bármikor adásba kerülhetnek, kivéve a 12 éven aluliaknak szánt műsorszám között.           |
|  | A 16 éven aluliak számára nem ajánlott műsorok csak 21 óra és hajnali 5 óra között vetíthetők.                                                        |
|  | A 18 éven aluliak számára nem ajánlott műsorok csak 22 óra és hajnali 5 óra között vetíthetők.                                                        |
|  | Az ebbe a kategóriába tartozó műsorok olyan szélsőségesen erőszakos jeleneteket mutatnak be, ami miatt nem kerülhetnek adásba.                        |

*Forrás: Mit néz a gyerek és szabad-e neki egyáltalán*

URL: [https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Mit\\_nez\\_a\\_gyerek\\_es\\_szabade\\_neki\\_egyaltalan](https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Mit_nez_a_gyerek_es_szabade_neki_egyaltalan)

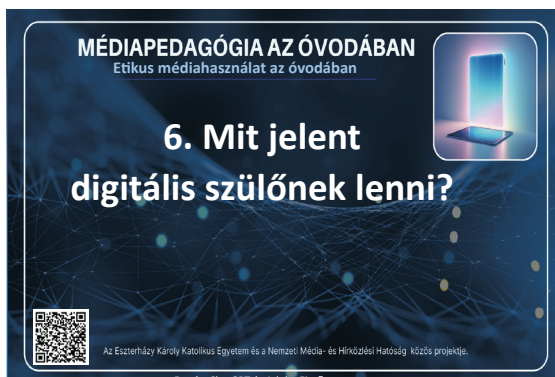
A kutatások szerint a magyar óvodások több mint fele rendszeresen használ digitális eszközt, főként szülei telefonját vagy táblagépet (Hódi et al. 2019), az NMHH kutatása szerint 2025-ben már az óvodások 87%-a kerül kapcsolatba a digitális eszközökkel (Fóris et al. 2025). Ezért a médiatudatos nevelés már óvodáskorban elengedhetetlen. A médiapedagógia célja, hogy a gyermekek megtanuljanak biztonságosan és értelmesen viszonyulni a digitális tartalmakhoz. Ehhez szükség van szülői és pedagógusi példamutatásra, közös szabályokra és beszélgetésekre az online élményekről.

A digitális felelősség lényege nem a tiltás, hanem a tudatos irányítás. Ha a felnőttek együtt fedezik fel a digitális világot a gyerekekkel, az segíti őket abban, hogy biztonságosan, kreatívan és értéket teremtve használják a technológiát. A gyakorlatban ebben segítenek a Bethesda Gyermekkórház szakemberei által kidolgozott programok, például a „Mozdulj rá a valóságra!” képernyőcsökkentő kampány és a Szokáskövető – ellenőrző lista öngondoskodáshoz (Bethesda 2025).





A Bethesda Gyermekkórház szakembereinek kiadványai Szokáskövető – ellenőrző lista öngondoskodáshoz. URL: <https://www.bethesda.hu/letoltesek/szokaskoveto.pdf> (Letöltve: 2025. 10.30.)



Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

## Feladat:

Egy óvodai szülőértekezleten a téma *képernyőidő és felelős médiahasználat*. A résztvevők két Bethesda-program javaslatát kapják kézhez (fentebb QR-kódban elérhető). Ennek célja, hogy a résztvevők felismerjék, hogy az etikus médiahasználat nem tiltásról, hanem tudatos döntésekről szól, és hogy a Bethesda-programok gyakorlati segítséget nyújtanak a mértékletes, értékorientált digitális életvitel kialakításához.

„Szokáskövető – ellenőrző lista öngondoskodáshoz”

A szülők csoportokban dolgozva válasszanak ki 2–3 olyan ötletet vagy tevékenységet, amelyek segíthetnek a család digitális szokásainak tudatos alakításában. Beszéljék meg, hogyan tudnátok ezeket beépíteni a mindennapi életbe – például közös családi szabályalkotás, digitális eszközmentes időszakok, közös szabadtéri programok formájában.

## Segítő kérdések:

Mit jelent számukra *digitális szülőnek lenni*?

Hogyan tudja a „Szokáskövető” segíteni a családot a digitális szülőség megvalósításában?

## Szakirodalom

- Bűvösvölgy (n.d.). Mit néz a gyerek és szabad-e neki egyáltalán? Letöltve 2025. február 26-án, innen: [https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Mit\\_nez\\_a\\_gyerek\\_es\\_szabade\\_neki\\_egyaltalan](https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Mit_nez_a_gyerek_es_szabade_neki_egyaltalan)
- Hódi, Á., Tóth, E., Németh, M. B., & Fáyné Dombi, A. (2019). Óvodások IKT-használata otthon – szülői minta és szerepvállalás. *Neveléstudomány: Oktatás Kutatás Innováció*, 7(2), 22–41.
- Kopcsó, K., Ökrös, F., & Boros, J. (2024). A digitális médiahasználat jellemzői és korrelátumai másfél éves korban: egy reprezentatív magyarországi felmérés eredményei. *Gyermeknevelés: Online tudományos folyóirat*, 12(2), 306–333.
- Forbes. (n.d.). Telefon, tévé, gyerekek, digitális eszközök [Interjú Kopcsó Krisztinával és Pogány Ákossal]. Letöltve 2025. február 26-án, innen: <https://forbes.hu/tarsadalom/telefon-teve-gyerekek-digitalis-eszkozok/>
- Fóris, A., Pelle, V., & Popol, Cs. P. (2025). Kis kezekben nagy képernyők: Az óvodáskorú gyermekek digitáliseszköz-használata Magyarországon. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.

# Mennyi az optimális/nem ártalmas képernyőidő óvodáskorban?

**Lengyelne Molnár Tünde – Racsko Réka**

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*A digitális eszközök mindennapjaink szerves részévé váltak, és egyre korábban jelennek meg a gyermekek életében is. A képernyőhasználat tehát nemcsak technológiai, hanem nevelési kérdés is, amely tudatosságot, felelősséget és mértéktartást kíván a felnőttektől. A gyermekek képernyő előtt töltött idejének szabályozása nem csupán a percek számolását jelenti, hanem a minőségi tartalomválasztás, a közös élmények és az egészséges arányok kialakítását is. A képernyőidő fogalmának ismerete, a közös tartalomválasztás, az online élményekről való beszélgetés és a mértékletes képernyőidő kialakítása mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a média a fejlődést, ne pedig a függőséget szolgálja.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- értelmezni a képernyőidő fogalmát és annak minőségi, nem csupán mennyiségi jellegét,
- alkalmazni a mértékletes és tudatos médiahasználat alapelveit a mindennapi nevelési gyakorlatban,
- kiválasztani a gyermek életkorának megfelelő, fejlesztő és biztonságos digitális tartalmakat,
- támogatni a gyermeket az online élmények feldolgozásában közös beszélgetéseken és példamutatáson keresztül,
- kiegyensúlyozni az online és offline tevékenységeket, előtérbe helyezve a mozgást, a személyes kapcsolatokat és a közös élményeket,
- tudatosítani a családban és a pedagógiai közegben, hogy a digitális eszközhasználat nem tiltás kérdése, hanem tudatos irányítás és együttműködésé.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

A digitális eszközök mindennapjaink szerves részévé váltak, és egyre korábban jelennek meg a gyermekek életében is. A képernyőhasználat tehát nemcsak technológiai, hanem nevelési kérdés is, amely tudatosságot, felelősséget és mértéktartást kíván a felnőttektől.

A képernyőidő az az idő, amelyet a gyermekek különböző digitális eszközök – például televízió, számítógép, okostelefon, táblagép vagy játékkonzol – előtt töltenek. Ide tartozik a tanulás, a munka, a játék és a kapcsolódás céljából végzett eszközhasználat is. A képernyőidő mennyisége és minősége egyaránt befolyásolja a gyermekek fejlődését, ezért a nemzetközi szervezetek részletes ajánlásokat fogalmaztak meg a mértékletes és tudatos képernyőhasználatra vonatkozóan.

A WHO (Egészségügyi Világszervezet) ajánlása szerint az 1–5 éves gyermekek napi képernyőideje legfeljebb egy óra lehet, amit legalább másfélszer ennyi aktív mozgásnak és több mint tíz óra alvásnak kell kiegészítenie. Az AAP (Amerikai Gyermekgyógyászati Akadémia) szintén napi egy órát javasol a 2–5 éves korosztály számára, kiemelve, hogy ez az idő kizárólag a korosztálynak megfelelő, magas minőségű, készségfejlesztő tartalmakból álljon (Gyerekaneten.hu, n.d.).

A tudatos médiahasználat lényege, hogy a szülők és pedagógusok nem csupán a képernyő előtt töltött percek számolják, hanem strukturált, életkornak megfelelő és közös élményekre épülő tartalomfogyasztást alakítanak ki. Ehhez elengedhetetlen a szülői részvétel, a szabályozott keretek, valamint az egyensúly megteremtése a képernyőhasználat és más – például szabadidő, mozgásos vagy kreatív – tevékenységek között (Kopcsó & Ökrös & Boros 2024; Forbes, n.d.).

Egy hazai, nem reprezentatív kutatás (Lassú & Megyeriné Fácska 2021) a 6 év alatti gyermekek digitális eszközhasználatát négy fő szülői attitűd-kategóriába sorolta.

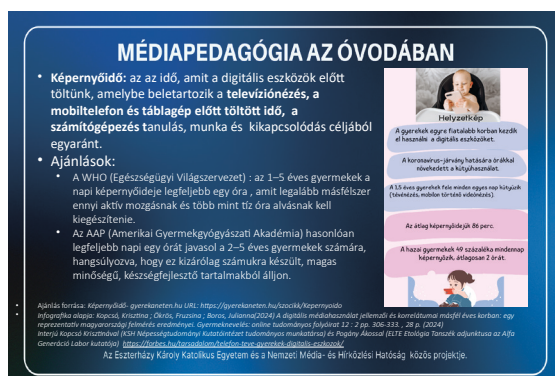
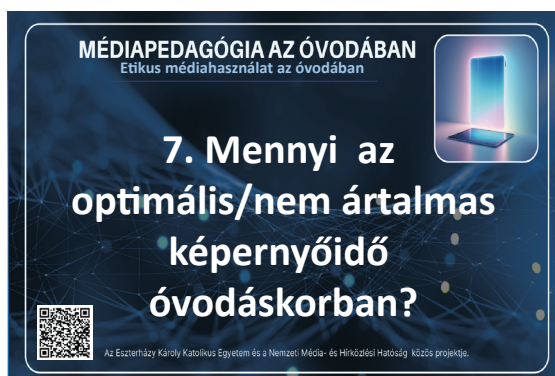
A megengedő, nem szabályozó szülők gyakran engedik a gyermekeknek az önálló eszközhasználatot, akár étkezések közben is, főként unaloműzés vagy jutalmazás céljából.

Az ellenőrző, kontrolláló típus szigorúan szabályozza a médiafogyasztást, és figyelembe veszi az életkornak megfelelő ajánlásokat.

A „geek & gamer” szemlélet a technológiai érdeklődésre épül: a digitális eszközök használata gyakori, de jellemzően tudatos.

A digitális luddita szülők viszont minimalizálják a digitális eszközhasználatot, és maguk is távolságot tartanak a technológiai újításoktól.

A kutatások és ajánlások egyaránt rámutatnak arra, hogy a kisgyermekkori képernyőhasználat esetében a legfontosabb tényező a tudatos, korosztálynak megfelelő, szülői kísérettel zajló médiahasználat, amely elősegíti a gyermekek egészséges fejlődését és szociális kompetenciáit.



Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

### Feladat:

Egy óvodai szülői értekezlet témája a képernyőidő és a felelős médiahasználat. A résztvevők kézhez kapják a Bethesda Gyermekkórház két programjának ajánlásait (a QR-kóddal letölthető).



*A Bethesda Gyermekkórház szakembereinek kiadványai:*

*Képernyőcsökkentő program Mozdulj rá a valóságra!*

*Hogyan csökkentsd családod képernyőidejét? – 30+8 ötlet az offline gyermekkorhoz.*

URL: <https://www.bethesda.hu/kepernyoido-csokkento-program/> (Letöltve: 2025. 10.30.)

A „Mozdulj rá a valóságra!” című program 30+8 ötletet kínál az offline gyermekkor támogatásához. A szülők kiscsoportokban dolgozva válasszanak ki 2–3 ötletet vagy tevékenységet, amelyek segíthetik családjuk digitális szokásainak tudatos alakítását. Ezután beszéljék meg, hogyan lehet ezeket a mindennapokba beépíteni – például közös családi szabályalkotással, digitális eszközmentes időszakok kijelölésével vagy közös szabadtéri, mozgásos programok szervezésével.

### Segítő kérdések:

Milyen helyzetekben nehéz megtartani az egyensúlyt a képernyő és a valós tevékenységek között?

Milyen konkrét módon segítheti a családot a „Mozdulj rá a valóságra!” program az egyensúly megteremtésében?

## Szakirodalom

- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Forbes. (n.d.). *Telefon, tévé, gyerekek, digitális eszközök* [Interjú Kopcsó Krisztinával és Pogány Ákossal]. Letöltve 2025. február 26-án, innen: <https://forbes.hu/tarsadalom/telefon-teve-gyerekek-digitalis-eszkozok/>
- Gyerekaneten.hu. (n.d.). *Képernyőidő*. Letöltve 2025. február 26-án, innen: <https://gyerekaneten.hu/szocikk/Kepernyoido>
- Kopcsó, K., Ökrös, F., & Boros, J. (2024). A digitális médiahasználat jellemzői és korrelátumai másfél éves korban: egy reprezentatív magyarországi felmérés eredményei. *Gyermeknevelés: Online tudományos folyóirat*, 12(2), 306–333.
- Lassú, Zs. F., & Megyeriné Fácskas, J. (2021). „A tévé maradt az egyetlen lehetőség, ami lefoglalta őket” – Hatéves kor alatti gyermekek és családjuk digitális eszközhasználatának változása a Covid-19 járvány idején. *Gyermeknevelés tudományos folyóirat*, 9(2), 187–204. <https://doi.org/10.31074/gyntf.2021.2.187.204>
- World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. Geneva: WHO.

# Milyen veszélyeket rejt a digitális média?

Lengyelné Molnár Tünde – Racsko Réka

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*A digitális média mindennapjaink része, és számos lehetőséget kínál a tanulásra, kapcsolattartásra és szórakozásra, ugyanakkor komoly veszélyeket is rejthet, különösen a gyermekek számára. A túlzott képernyőidő, a nem megfelelő tartalmak, vagy az adatvédelem hiánya mind hatással lehetnek a gyermekek jól(l)étére. A tudatos médiahasználat célja, hogy a digitális jelenlét a fejlődést szolgálja, ne pedig a veszélyek forrásává váljon.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni a digitális médiahasználat lehetséges veszélyeit (pl. személyazonosság-lopás, nem megfelelő tartalmak, sharenting, zaklatás),
- értelmezni a digitális jelenlét hatását a gyermekek fejlődésére, önértékelésére és társas kapcsolataira,
- alkalmazni olyan tudatos médiahasználati stratégiákat, amelyek védik a gyermekeket az online környezet kockázataitól,
- irányítani és támogatni a gyermekek digitális tevékenységeit – közös tartalomválasztással, beszélgetésekkel és példamutatással,
- kialakítani biztonságos kereteket a család és az óvoda digitális gyakorlatában (pl. képernyőidő-szabályok, szülői felügyelet, képernyőmentes zónák),
- elősegíteni a kiegyensúlyozott online–offline életvitelt, amely a valós kapcsolódásokat és a gyermeki aktivitást helyezi előtérbe.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

A digitális jelenlét és a médiahasználat tudatosságot, felelősséget és határokat igényel mind a gyermekek, mind a felnőttek részéről. A biztonságos online környezet kialakítása a szülők és pedagógusok közös feladata, hiszen a gyermekek egyre korábban kapcsolódnak be a digitális térbe. A túlzott képernyőidő, a nem korosztálynak megfelelő tartalmak, valamint az online megosztásokból eredő kockázatok – például a sharenting, a személyazonosság-lopás, a zaklatás, a nem kívánt figyelem vagy a nem nekik való tartalmakhoz való hozzáférés – mind veszélyt jelenthetnek a gyermekek jólétére.



A 2020-as NMHH-kutatás szerint a szülők harmadának nyilvános a közösségi média-adatlapja, és 56%-uk oszt meg rendszeresen gyermekéről képeket vagy bejegyzéseket. Az esetek 40%-ában ezek bárki számára láthatók, és bár a szülők kétharmada megbeszéli a gyermekkel a megosztást, mindössze 4% tapasztalt negatív következményeket. Ugyanakkor 23% számít hasonló problémákra a jövőben, ami jól mutatja a tudatos online jelenlét fontosságát (NMHH, 2020).

A digitális jelenlét következményei két fő területet érintenek: egyrészt az egyénre gyakorolt hatásokat (például figyelemzavar, alvásproblémák, izoláció), másrészt az egyénről közzétett információk körét, amelyek hosszú távon befolyásolhatják az online megítélését és adatbiztonságot.

A tudatos médiahasználat alapelvei közé tartozik a képernyőidő korlátozása – 2–5 éves korban legfeljebb napi egy órára –, valamint a tartalmak életkornak és fejlettségnek megfelelő szűrése. A szülőknek érdemes kerülniük az erőszakos vagy túlzottan ingergazdag műsorokat, és előnyben részesíteniük a fejlesztő, kreatív, oktató jellegű tartalmakat. A szülői felügyeleti szoftverek segíthetnek a médiahasználat nyomon követésében, ugyanakkor a legfontosabb a szülői jelenlét és példamutatás: a gyerekek digitális szokásait elsősorban a felnőttek viselkedése formálja.

A digitális detox bevezetése szintén fontos része a kiegyensúlyozott digitális életvitelnek. Érdemes kijelölni képernyőmentes időszakokat és zónákat (például a hálószobát vagy az étkezéseket), valamint lefekvés előtt legalább egy órával mellőzni a képernyőhasználatot. Emellett kiemelt szerepet kell kapnia a mozgásnak, a szabadtéri játéknak és a társas interakcióknak, amelyek erősítik a valós kapcsolódást és csökkentik a digitális függőség kockázatát.

Összességében: a tudatos és mértékletes médiahasználat célja nem a tiltás, hanem az egészséges egyensúly megteremtése a digitális és valós világ között – ahol a technológia a fejlődést szolgálja.

MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN  
Étikus médiahasználat az óvodában

## 8. Milyen veszélyeket rejt a digitális média?

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN  
A rajtuk fogyasztott tartalmak az édességhez hasonlíthatóak: mértékkel örömet okoznak, de túlzásba vite káros hatásaik lehetnek.

Forrás: Besenyei Péter: Képernyőmentes időszakok és zónák bevezetése az óvodákban. <https://www.eszkortas.hu/2020/02/24/kisokos-2020-02-24/> (letöltés ideje: 2025.02.24.)

Egyszerű gyerekeknek való tartalom

Közvetített tartalom (közvetített tartalom)

Egyszerű képek

**NMHH kutatás 2020**

Gyermeknek a nemzeti digitális szűrés, 2020. Médiahasználat és egészség. Hírközlési Hatóság Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság 2020.02.24. (letöltés ideje: 2025.02.24.)

- A 2020. évi kutatás szerint a gyerekek 56%-a oszt meg képeket vagy bejegyzéseket a közösségi médián.
- A gyerekek 40%-a oszt meg képeket vagy bejegyzéseket a közösségi médián.
- A gyerekek 23%-a számít hasonló problémákra a jövőben.

Sharement

Sociális médiahasználat

Zárkózás

Nem kívánt figyelem

Nem kívánt valódi tartalom

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

34



**Feladat:**

„Digitális veszélyek felismerése és megelőzése” feladat keretében a résztvevők (szülők, óvodapedagógusok, hallgatók) kiscsoportban dolgoznak. Minden csoport kap egy témát, amelyen egy digitális helyzet vagy probléma szerepel – például:

- Egy más gyermekéről készült fotót a szülő nyilvánosan megoszt a közösségi médiában.
- A gyermek félelmetes, nem neki való videóra bukkan.
- A gyerek túl sok időt tölt tabletezéssel, és elhanyagolja a valós környezetben folytatott játékot.

**A csoport feladata:**

Beszélgék meg, milyen veszélyt rejt a helyzet (pl. sharenting, zaklatás, adatvédelmi kockázat, nem megfelelő tartalom).

Fogalmazzanak meg két gyakorlati javaslatot, hogyan lehetne megelőzni vagy kezelni a problémát.

Kösse össze a javaslatokat a Bethesda-programok egyikével (pl. *Mozdulj rá a valóságra!* vagy *Szokáskövető – ellenőrző lista öngondoskodáshoz*), bemutatva, hogyan segíthet a családnak a tudatos digitális egyensúly kialakításában.

**Segítő kérdések:**

Milyen jelek utalhatnak arra, hogy a gyermek túl sok időt tölt képernyő előtt?

Hogyan tudja a felnőtt felelősen támogatni a gyermek digitális tapasztalatait?

Milyen konkrét lépéseket tehetünk a biztonságos és etikus médiahasználat érdekében?

**Szakirodalom**

American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

Bethesda Gyermekkorház. (2025). *Képernyőcsökkentő program – Mozdulj rá a valóságra! és Szokáskövető – ellenőrző lista öngondoskodáshoz*.

NMHH. (2020a). *Gyermekek a neten és digitális szülőség*. <https://nmhh.hu/dokumentum/224643/mediahasznalat2020rovid1109.pdf>

NMHH. (2020b). *A szülők közösségimédia-használati szokásai – kutatási összefoglaló*.

World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*.

# Hogyan osszunk meg tartalmat az interneten?

Lengyelné Molnár Tünde – Racsko Réka

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*A gyermekekről szóló online megosztásoknál mindig gondoljuk át, mit és kivel osztunk meg. Fontos, hogy óvjuk gyermekeink személyes adatait és jövőbeli digitális biztonságát. Kerüljük a személyes, megalázó tartalmakat, és kérjünk engedélyt a gyermektől a posztolás előtt. A tudatos internethasználat a szülői felelősség része – tanítsuk meg a jó példát!*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- megismeri a „sharenting” (szülői túlmegosztás) jelenség fogalmát, eredetét és veszélyeit,
- fejleszteni a kritikus gondolkodásukat az online tartalmegosztás következményeinek mérlegelésében,
- segíteni a szülőknek és önmaguknak a digitális önvédelem és az adatbiztonsági tudatosság fejlesztésében.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**  
Etikus médiahasználat az óvodában

**1. Ki?  
Mit?  
Mikor?  
Kivel?  
Hol osszon meg?**

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**  
**SHARENTING**

Ez a jelenség arra utal, hogy a szülő túlzott mértékben használja a közösségi médiát, és már a gyermek újszülöttkorától (sőt, gyakran már magzati korától) kezdve rendszeresen oszt meg róla képeket, történeteket és egyéb tartalmakat az interneten. (Gyurko, 2019)

Definíció:  
The Wall Street Journal 2013-ban fogalmazta meg először a sharenting kifejezést, amelynek a jelentése az angol „share” és „parenting”, vagyis a megosztás és a szülőség szavakból áll össze. Oxford English Dictionary (OED) 2022-ben újrafogalmazta a szót jelentését: „A gyermekről szóló hírek, képek vagy videók megosztásának tevékenysége vagy gyakorlata a közösségi oldalakon.” (Lendvai, 2024)

Források:  
Gyurko Szilvia (2019) Hírközlési szabályok és gyermek – SHARENTING. <https://www.mediakutato.hu/2019/09/11/2019-09-11-sharenting-erdekess%C3%A9gek>  
Lendvai Gergely Ferenc (2024) A sharenting fogalma, jellemzői és szabályozása nemzetközi kontextusban. Iustum Aequum Solvitore, 20. Évf. 3.sz. <https://www.iustum-aequum-solvitore.hu/2024/03/01/sharenting-fogalma-jellemzoi-es-szabalyozasa-nemzetkozi-kontextusban/>  
University of Tennessee at Knoxville (2019) New moms may be vulnerable to “sharenting”. <https://www.universityoftennessee.edu/news/2019/07/23/2019-07-23-sharenting/>

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

A „Sharenting” jelensége arra utal, hogy a szülő túlzott mértékben használja a közösségi médiát, és már a gyermek újszülöttkorától (sőt, gyakran már magzati korától) kezdve rendszeresen oszt meg róla képeket, történeteket és egyéb tartalmakat az interneten (Gyurko 2019).

**Meghatározása:**

The Wall Street Journal 2013-ban fogalmazta meg először a sharenting kifejezést, amelynek a jelentése az angol „share” és „parenting”, vagyis a megosztás és a szülőség szavakból áll össze.

Oxford English Dictionary (OED) 2022-ben úrafogalmazta a szót jelentését: „A gyermekről szóló hírek, képek vagy videók megosztásának tevékenysége vagy gyakorlata a közösségi oldalakon.” (Lendvai 2024)

**Példák:**

Egy anyuka azzal szembesült, hogy az ikrei WC-re szoktatásáról megosztott képeket idegenek letöltötték, módosították, majd pedofil oldalakon osztották meg. (Sharenting – szülőnek lenni a közösségi média rivaldafényében. <https://www.eset.com/hu/digitalis-biztonsag/szuloknak/sharenting-szulonek-lenni-a-kozossegi-mediaban/> )

Egy amerikai kutatás szerint az anyukák 47%-a osztott már meg olyan történetet vagy képet gyermekéről ami a gyermeke személyazonosításra alkalmas adatainak valamilyen aspektusát. (University of Tennessee at Knoxville 2019)

**Tanácsok:**

- Legyünk óvatosak a posztolásnál
- Más gyerekét ne posztoljuk
- Gondoljunk át milyen hatással lesz a poszt a gyermek jövőjére
- Kerüljük a személyes és megalázó/bántó tartalmat.
- Kérjünk engedélyt a gyermektől.
- Legyünk tisztában a webhelyek adatvédelmi szabályaival.
- Ne adjuk meg a pontos lokációt.
- Alkalmazzuk a Google Alerts-et ami jelez, ha a gyerekünkről felkerül valami az internetre
- Soha ne tegyünk közé hiányos öltözetű képet.
- A fiókunkat tartsuk karban és töröljük a tartalmakat.
- Jelentsük a problémás tartalmakat.
- Mindig óvjuk a gyermek egészségügyi adatait.
- A gyermek arcát kitakarással védhetjük meg.



*Forrás: AI (chatgpt.com) által készített kép*

Szélesebb családi körrel való együttműködés és sharenting-tudatosítás.

### Feladat:

Készítsen **4–6 pontos saját ellenőrzőlistát**, amit a jövőben a posztolás előtt használnának.

Javasolt feltenni a következő kérdéseket:

- „Kértem-e engedélyt (szülőtől/gyermektől)?”
- „Más gyermek nem látható?”
- „A kép nem tartalmaz személyes, egészségügyi vagy megalázó információt?”
- „A gyermek felismerhető?” → ha igen, kitakarás szükséges
- „Milyen adatvédelmi beállításokkal kerül ki a poszt?”
- „Hozzájárul-e a poszt a gyermek jövőbeni biztonságához és jóllétéhez?”

### Szakirodalom

- Gyurkó, S. (2019). Túlposztoló szülők és gyerekeik – SHARENTING. *Hintalovon*. <https://hintalovon.hu/2019/08/15/tulposztolo-szulok-sharenting/>
- Lendvai, G. F. (2024). A sharenting fogalma, áttekintése és szabályozása nemzetközi kontextusban. *Iustum Aequum Salutare*, XX(3). 125–157.

### Források

- Sharenting – szülőnek lenni a közösségi média rivaldafényében*. <https://www.eset.com/hu/digitalis-biztonsag/szuloknak/sharenting-szulonek-lenni-a-kozossegi-mediaban/>
- University of Tennessee at Knoxville (2019) *New moms may be vulnerable to 'sharenting'*. <https://www.sciencedaily.com/releases/2019/07/190723121900.htm>

# Hogyan jelenik meg a GDPR az óvoda életében?

Lengyelné Molnár Tünde – Racsko Réka

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*Gyermekeink adatainak védelme nem adminisztráció – gondoskodás és felelősség. Minden fénykép, videó, megosztás róluk a jövőjüket is érinti, ezért a beleegyezés nem formalitás, hanem joguk és méltóságuk tisztelete. Szülőként és pedagógusként közösen formáljuk azt a biztonságos digitális környezetet, amelyben a gyerekek félelem nélkül, de védelemben nőhetnek fel. A tudatos adatkezelés nem korlátoz – biztonságot teremt a bizalomra épülő közösségben.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók,

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- tanulmányozni, milyen helyzetekben vonatkozik a GDPR a közösségi oldalak használatára (pl. ha pedagógus is tagja a csoportnak),
- tudást szerezni az engedélykérések elmulasztásának jogi követelményeiről, a hozzájárulás visszavonhatóságáról, és a Nemzeti Adatvédelmi és Információszabadság Hatóság (NAIH) iránymutatásairól,
- felelős döntéshozatalra adatvédelmi helyzetekben (pl. beleegyezés megadása vagy megtagadása),
- kommunikációra, különösen az óvodai közösséggel folytatott párbeszédben, adatvédelemről, képhasználatról,
- kritikusan gondolkodni, amikor mérlegelik a megosztás következményeit a gyermek érdekei szempontjából,
- felismerni, hogy a digitális környezetben is a gyermek érdeke az elsődleges.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:



Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

- A gyermekek személyes adatait fokozott, különös védelem illeti. (GDPR 38.)
- A gyermekekről készült videók, fényképek személyes adatok, ezért azok kezeléséhez az érintett személy vagy törvényes képviselője előzetes hozzájárulása szükséges
- Nem csak a feltöltéshez kell hozzájárulás, engedély nélkül fotózni sem lehet.
- A hallgatás nem beleegyezés: előzetesen, bizonyítható módon (írásban) be kell kérni, és ne feledjük: bármikor visszavonható.

## Törvényi védelem:

- Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2016/679 rendelete (2016. április 27.) a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról.
- A gyermeknek joga van emberi méltósága tiszteletben tartásához, a bántalmazással – fizikai, szexuális vagy lelki erőszakkal –, az elhanyagolással és az információs ártalommal szembeni védelemhez. (1997. évi XXXI. tv. 6.§ (5) bekezdés gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról)

Az adatvédelmi hatóság (NAIH) álláspontja szerint:

a Facebook... (és egyéb közösségi oldal) esetén:

- Ha csak és kizárólag a szülők vannak a csoportban, akkor amit ők megosztanak az nem tartozik a GDPR tárgyi hatálya alá.
- Amennyiben egy pedagógus (pl.: óvónő) is tagja a csoportnak, az már szakmai tevékenységnek számít, így GDPR is vonatkozik rá.
- Ha az intézmény a rendezvényen készült fotókat feltölti a felületére szülői nyilatkozat szükséges, de tájékoztatni kell a szülőket, hogy mi célból kerül ki a webre a kép (pl. Óvoda bemutatása)
- Rendezvényen fel kell hívni a résztvevők figyelmét, hogy más gyerekekről készült képet csak a szülők hozzájárulásával oszthatnak meg.

## Mondhat nemet a szülő?

IGEN, bátran megtagadhatja a bejegyzést! A gyerek nem zárható ki a rendezvényről.

Fontos, hogy a szülő a döntéskor ne féljen hogy a gyereket hátrányos megkülönböztetés éri ha nem egyezik bele a felvétel készítésbe.

## Feladat:

Óvodapedagógusként kap egy szülői hozzájárulási nyilatkozatot. Mit kell ellenőriznie?

(Megoldás: Tartalmazza-e az alábbi adatokat?

- milyen adatra vonatkozik (fotó, videó, hang)
- milyen célból történik a felhasználás
- milyen felületen jelenik meg
- mennyi ideig tárolják
- hogyan vonható vissza
- a szülő és intézmény adatai, aláírása)

## Források

AZ EURÓPAI PARLAMENT ÉS A TANÁCS 2016. április 27-i (EU) 2016/679 RENDELETE a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről (általános adatvédelmi rendelet) (<https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a1600679.eup>)

1997. évi XXXI. tv. 6.§ (5) bekezdés gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról

A Nemzeti Adatvédelmi és Információ-szabadság Hatóság 2018. évi beszámolója. [https://www.ksh.hu/statszemle\\_archive/all/2019/2019\\_09/2019\\_09\\_897.pdf](https://www.ksh.hu/statszemle_archive/all/2019/2019_09/2019_09_897.pdf)

Mátyus Lilla (2023) GDPR és az óvodai ballagás – Mire figyeljünk? <https://crosssec.com/gdpr-es-az-ovodai-ballagas-mire-figyeljunk/>



# Milyen szűrőszoftvert érdemes használni?

Lengyelné Molnár Tünde – Racsko Réka

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*Az internet izgalmas világ, tele tudással és szórakozással – de nem minden tartalom való a gyermekeknek. A szűrőszoftver nem a gyerek ellen van, hanem azért, hogy megóvja a kellemetlen vagy veszélyes dolgoktól. Segít abban, hogy biztonságban tanulhasson, játszasson és felfedezhesse fel az online világot, miközben a szülő irányt és példát mutat. A beállítások közös megbeszélése erősíti a bizalmat és az együttműködést. A digitális nevelés nem a tiltásról, hanem a tudatos jelenlétről szól – beszéljünk a gyerekekkel az online élményeiről! A technológia akkor szolgál, ha bölcsen használjuk.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- ismeretet szerezni a biztonságos internethasználat alapelveiről, az adatvédelemről és a káros tartalmak elkerülésének módjairól,
- tájékozódni a megbízható, elérhető szoftverekről,
- fejleszteni a szülők és önmaguk digitális kompetenciáit és tájékozottságát a gyermekek online biztonságának támogatása érdekében,
- nyitottabbá válni az életkornak megfelelő online önállóság támogatására, nemcsak a korlátozásra,
- tudatosan felelősséget vállalni a közös szabályalkotásért és a digitális példamutatásért.

**Módszerek:** beszélgetés, gyakorlat

## Tartalom:

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**  
Etikus médiahasználat az óvodában

**4. Milyen szűrőszoftvert érdemes használni?**

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

- A gyermekvédelmi szűrőszoftver nem a gyermek ellen van, hanem a védelme érdekében!
- **Mit tud egy szűrőszoftver?**  
Szabályozható
  - Naponta mennyi időt tölthet képernyő előtt a gyermek.
  - A pihenőidőt, amikor záródik az eszköz.
  - A megjelenő Youtube videókat.
  - A Google találatokat...
- **Milyen szoftverek elérhetőek?**

Logos: OpenDNS, Microsoft Family Safety, Norton Family, Custodio, Family Link

QR kódok: Szoftver lista, NMIH tájékoztató

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

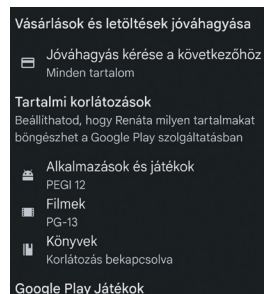
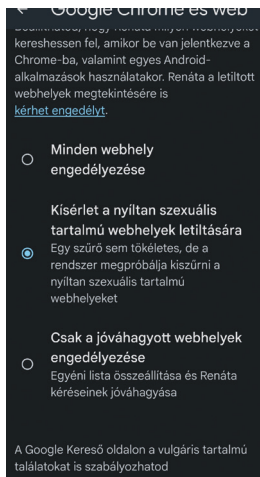
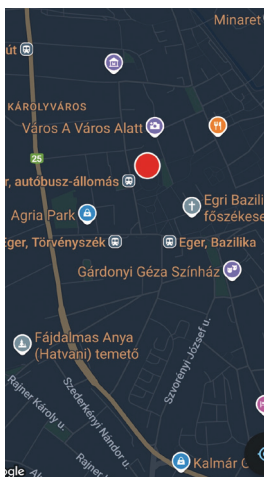
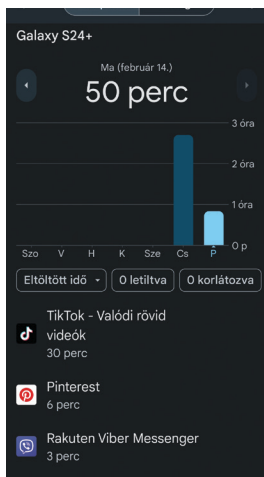
Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya



## Mit tud egy szűrőszoftver?

Szabályozhatjuk segítségével:

- mennyi időt tölthet képernyő előtt a gyermek
- a pihenőidőt, amikor záródik az eszköz
- a megjelenő Youtube videókat
- a Google találatokat.



*Forrás: saját készítésű kép*

Tökéletes biztonságot nem érhetünk el egyik szűrőszoftverrel sem, de segít. Egy felnőtt már tudja mire kattinthat, de a gyerekeknek még nincs rutinja.

## Miben segíthet egy szűrőszoftver?

elkerülhetjük, hogy véres / pornó / egyéb ártó oldalak jelenjenek meg a gyerekek. megakadályozhatja a személyes tartalmak (cím, telefonszám) megosztását naplózza a gyermek tevékenységét (melyik app-ban mennyi időt tölt), ezáltal a szülő segítheti gyermeke helyes telefonhasználati szokásainak kialakítását listázza a letiltott oldalakat, segítheti a helyes keresési módszerek kialakítását.

A szűrőszoftver nem helyettesíti az online világban szerzett tapasztalatok átbeszélését!

A szűrőszoftver beállításait is beszéljük át gyermekünkkel, ez erősíti a bizalmat, segít az ellenállás leküzdésében.

## Milyen szoftverek elérhetőek?



<https://families.google.com/intl/hu/familylink/>



[https://www.microsoft.com/hu-hu/microsoft-365/family-safety?ocid=family\\_signin](https://www.microsoft.com/hu-hu/microsoft-365/family-safety?ocid=family_signin)



<https://family.norton.com/web/>



<https://www.opendns.com/home-internet-security/>



<https://www.webwatcher.com>



<https://www.qustodio.com/en/>

### **További szülői felügyeleti szoftverek:**



[https://nmhh.hu/dokumentum/  
173242/szurosszoftverek.pdf](https://nmhh.hu/dokumentum/173242/szurosszoftverek.pdf)



[https://mte.hu/gyermekbarat-  
internet/internetes-szuroprog-  
ramok/](https://mte.hu/gyermekbarat-internet/internetes-szuroprogramok/)

### **A szoftverek tudásának összehasonlítása:**

[https://nmhh.hu/cikk/245129/Van\\_eszkoz\\_a\\_kezedben\\_\\_Utmutato\\_a\\_digitalis\\_szuloi\\_fel-  
ugyelethez](https://nmhh.hu/cikk/245129/Van_eszkoz_a_kezedben__Utmutato_a_digitalis_szuloi_felugyelethez)



Teszteljük az ingyenes, és fizetős lehetőségeket. A gyermek telefonján történő éles alkalmazás előtt mindig teszteljük az applikációk működését!

**Feladat:**

Nézzen utána legalább két különböző szűrőszoftvernek a dokumentumban megadott források alapján.

Töltse ki az alábbi táblázatot (vagy készíts sajátot az Ön számára legfontosabb szempontokhoz):

| Szempont                                      | Szoftver 1 | Szoftver 2 |
|-----------------------------------------------|------------|------------|
| Milyen korosztálynak ajánlott?                |            |            |
| Milyen funkciókat kínál?                      |            |            |
| Van-e ingyenes verzió?                        |            |            |
| Milyen előnyöket és hátrányokat tapasztaltál? |            |            |

Beszélgessenek arról, hogy miért fontos a biztonságos internethasználat, és közösen döntésétek el, milyen szabályokat tartotok be (pl. napi képernyőidő, tartalmak típusa, pihenőidők).

**Források**

*Értsen a gyerek nyelvén! Gyerekek a digitális térben – útmutatás felnőtteknek / NMHH. 2018.* [https://nmhh.hu/dokumentum/194575/szuloi\\_kiadvany\\_web.pdf](https://nmhh.hu/dokumentum/194575/szuloi_kiadvany_web.pdf)

*Internetes szűrőprogramok / Magyarországi Tartalomszolgáltatók Egyesülete.* <https://mte.hu/gyermekbarat-internet/internetes-szuoprogramok/>

*Szűrőprogramok gyermekeink védelme érdekében.* <https://www.egomnet.hu/tudastar/szuoprogramok-gyermekeink-vedelme-erdekeben-ingyenesen-letoltheto>

*Van eszköz a kezében – Útmutató a digitális szülői felügyelethez. (2024). NMHH.* [https://nmhh.hu/cikk/245129/Van\\_eszkoz\\_a\\_kezedben\\_\\_Utmutato\\_a\\_digitalis\\_szuloi\\_felugyelethez](https://nmhh.hu/cikk/245129/Van_eszkoz_a_kezedben__Utmutato_a_digitalis_szuloi_felugyelethez)

# Hol tájékozódjam?

Lengyelné Molnár Tünde – Racsko Réka

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*A digitális világban a gyerekek első példaképei mi vagyunk. Az etikus médiahasználat nemcsak szabály, hanem a gyermeki biztonság és bizalom alapja. Minden megosztott kép, bejegyzés és online döntés a pedagógus felelősségét tükrözi. Olvassunk szakirodalmat, hogy naprakészen, tudatosan és hitelesen támogathassuk a gyerekeket a digitális térben is! A tudatos médiahasználat ma már a nevelői hivatás része – értük, velük és felelősséggel.*

**Célcsoport(ok):** óvodapedagógusok, hallgatók

## Célok:

Az óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- értelmezni, tudatosítani, hogy a médiatartalmak milyen hatással vannak a kisgyermek fejlődésére, viselkedésére és érzelmi világára,
- naprakész tudást szerezni a szakirodalmak olvasása révén a médiahasználat pedagógiai és pszichológiai vonatkozásairól,
- az információk kritikus értékelésére, a megbízható források felismerésére,
- megkülönböztetni az etikus és a problémás médiatartalmakat, és tudatosan választani a gyermekek számára megfelelő anyagokat,
- elfogadni és hasznosítani a digitális világ pedagógiai lehetőségeit, miközben képesek elutasítani a káros médiahatásokat,
- pozitív, értékközvetítő szemlélettel fordulni a médiahasználat témája felé.

**Módszerek:** szakirodalmfeldolgozás, beszélgetés

## Tartalom:



Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

Az óvodapedagógusok számára kiemelten fontos, hogy tisztában legyenek az etikus médiahasználat alapelveivel, és folyamatosan fejlesszék tudásukat szakirodalom-olvasással.

Az óvodapedagógus nemcsak a gyermekek nevelője, hanem mintát is ad a digitális világban való helyes viselkedésre. A médiatartalmak tudatos kezelése segít abban, hogy:

- megóvják a gyermekek személyiségi jogait és adatait,
- felelősen kezeljék az online megosztásokat (pl. fényképek, videók),
- megelőzzék a visszaéléseket és az információs ártalmakat,
- a gyermekek életkori sajátosságainak megfelelő médiatartalmakat válasszanak,
- és a családok felé is hiteles, példamutató magatartást közvetítsenek.

Az etikus médiahasználat tehát nemcsak jogi, hanem pedagógiai és erkölcsi felelősség is. A digitális környezet gyorsan változik: új platformok, adatvédelmi kihívások és kommunikációs formák jelennek meg.

A naprakész szakirodalom olvasása segíti az óvodapedagógust abban, hogy:

- megértse a média hatását a gyermek fejlődésére és viselkedésére,
- biztonságos és tudatos médiahasználatra nevelje a gyermekeket,
- felismerje az etikai dilemmákat és felelősen döntsön,
- és a saját digitális kompetenciáját is fejlessze.

### **Ajánlott tájékozási források, felületek:**

Digitális Gyermekevédelem. Tájékoztató, Kutatások, Referenciaprogramok

<https://digitalisgyermekvedelem.hu>

<https://digitalisgyermekvedelem.hu/rolunk/>

Digitális Gyermekevédelem. DIGIMINI kutatássorozat

<https://digitalisgyermekvedelem.hu/digimini/>

ELTE Alfa Generációs Labor Kutatások a digitális generáció világában.

<https://www.alfageneracio.hu/>

Gyerek a neten

<https://gyerekaneten.hu/>; <https://gyerekaneten.hu/kiadvanyok>

Gyermekevelés tudományos folyóirat

<https://ojs.elte.hu/gyermeknevelés>

Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság weboldala

<https://nmhh.hu/>

Televele - Médiapedagógiai Műhely Egyesület

<https://televele.hu/>

### **Feladat:**

Keressen egy friss szakirodalmat vagy cikket az etikus médiahasználatról, és gondolja át

- milyen új gondolatot vagy szempontot adott az Ön számára?
- hogyan tudná ezt beépíteni a pedagógiai munkájába?

## **Források**

Digitális Gyermekvédelem. Tájékoztatás, Kutatások, Referenciaprogramok. <https://digitalisgyermekvedelem.hu>

Digitális Gyermekvédelem. DIGIMINI kutatássorozat. <https://digitalisgyermekvedelem.hu/digimini/>

ELTE Alfa Generációs Labor Kutatások a digitális generáció világában. <https://www.alfa-generacio.hu/>

Gyerek a neten. <https://gyerekaneten.hu/>

Gyermeknevelés tudományos folyóirat. <https://ojs.elte.hu/gyermekeveles>

Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság weboldala. <https://nmhh.hu/>

Televele - Médiapedagógiai Műhely Egyesület weboldala. <https://televele.hu/>

# Mit olvasson a szülő?

Lengyelné Molnár Tünde – Racsko Réka

**Téma:** Etikus médiahasználat

## Üzenet:

*A digitális világban a gyermekeink minket figyelnek – tőlünk tanulják, hogyan viselkedjenek online is. Az etikus médiahasználat nem szabálygyűjtemény, hanem a szeretet és a felelősség kifejezése: azt mutatja, hogy törődünk gyermekeink biztonságával és jövőjével. Minden megosztott kép, minden poszt üzenetet hordoz rólunk és róluk is – gondoljuk át, mit szeretnénk, hogy a világnak mutasson. Olvassunk, tájékozódjunk, beszélgessünk – mert a tudatos, felkészült szülő tudja, hogyan védheti meg gyermekét a láthatatlan online veszélyektől. A digitális nevelés közös utazás – induljunk el rajta együtt, felelősséggel és szeretettel.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők legyenek képesek:

- tájékozódni a digitális média működéséről, a közösségi oldalak kockázatairól és a hiteles források fontosságáról,
- bővíteni tudásukat a gyermekek médiatudatosságának nevelési módszereiről és a biztonságos internethasználatról,
- nyíltan kommunikálni az internet és a média világáról gyermekeikkel,
- alkalmazkodni a digitális változásokhoz, és magabiztosan kezelni az újmédia-környezet kihívásait,
- felelősséggel és odafigyeléssel biztonságos, bizalmon alapuló digitális környezetet teremteni a családban.

**Módszerek:** szakirodalomfeldolgozás, beszélgetés

## Tartalom:



Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

Az etikus médiahasználat ismerete napjainkban a szülői nevelési felelősség egyik alapvető része. A digitális világban a gyerekek már egészen kicsi korban találkoznak különböző online tartalmakkal, ezért a szülőknek példát kell mutatniuk abban, hogyan használják a médiát tudatosan, biztonságosan és felelősen.

A gyerekek médiahasználati szokásait elsősorban a családi minták határozzák meg. Ha a szülő:

- figyel arra, mit és hogyan oszt meg gyermekéről az interneten,
- tudatosan választ életkornak megfelelő tartalmakat,
- beszélget gyermekeivel az online élményekről, akkor ezzel megalapozza a gyermek biztonságos digitális jövőjét.

Az etikus médiahasználat a szülő részéről nemcsak óvatosságot, hanem empátiát és felelősségtudatot is jelent – hiszen a gyermek online jelenléte hosszú távon befolyásolhatja önképét és kapcsolatait. Az etikus médiahasználat tehát nem korlátozás, hanem a gyermek védelmének és nevelésének része — a szülő szeretetteljes, tudatos odafigyelésének eszköze.

A digitális környezet folyamatosan változik: új alkalmazások, trendek és veszélyek jelennek meg. A szakirodalom olvasása segít a szülőknek abban, hogy:

- naprakész ismereteket szerezzenek az online tér működéséről,
- jobban megértsék a gyermekek digitális viselkedését és motivációit,
- felismerjék az internetes kockázatokat (pl. adatvédelem, cyberbullying, túlzott képernyőhasználat),
- és képesek legyenek pozitív, támogató nevelői szerepet betölteni a digitális világban is,
- és erősíteni a kapcsolatot gyermekükkel a közös médiatevékenységek során.



## Ajánlott tájékoztatói források, felületek:

Családi kisokos digitális szülőknek

<https://www.eset.com/hu/digitalis-biztonsag/szuloknek/csaladi-kisokos-digitalis-szuloknek/>

Digitális Gyermekvédelem. Digitális médiaműveltség szülőknek.

<https://digitalisgyermekvedelem.hu/dmsz/>

Digitális Gyermekvédelem. Online gyermekvédelmi útmutatók.

<https://digitalisgyermekvedelem.hu/itu-cop>

Értsen a gyerek nyelvén! Gyerekek a digitális térben –útmutatás felnőtteknek.

[http://nmhh.hu/dokumentum/194575/szuloi\\_kiadvany\\_web.pdf](http://nmhh.hu/dokumentum/194575/szuloi_kiadvany_web.pdf)

Van eszköz a kezében. Útmutató a digitális szülői felügyelet alkalmazásához.

[https://nmhh.hu/upload/szuloi\\_felugyelet/Van\\_eszkoz\\_a\\_kezedben\\_utmutato\\_a\\_szuloi\\_szuloi\\_felugyelet\\_alkalmazasahoz.pdf](https://nmhh.hu/upload/szuloi_felugyelet/Van_eszkoz_a_kezedben_utmutato_a_szuloi_szuloi_felugyelet_alkalmazasahoz.pdf)

### Feladat:

Készítsenek együtt „Családi digitális szabálylistát” 5 pontban – olyan irányelvekkel, amelyek minden családtag biztonságát és nyugalmaát szolgálják az online térben. (Pl. mikor használjuk a telefont, mit osztunk meg, hogyan védjük egymás képeit stb.)

### Források

Családi kisokos digitális szülőknek. <https://www.eset.com/hu/digitalis-biztonsag/szuloknek/csaladi-kisokos-digitalis-szuloknek/>

Digitális Gyermekvédelem. Digitális médiaműveltség szülőknek. <https://digitalisgyermekvedelem.hu/dmsz/>

Digitális Gyermekvédelem. Online gyermekvédelmi útmutatók. <https://digitalisgyermekvedelem.hu/itu-cop>

Értsen a gyerek nyelvén! Gyerekek a digitális térben –útmutatás felnőtteknek. [http://nmhh.hu/dokumentum/194575/szuloi\\_kiadvany\\_web.pdf](http://nmhh.hu/dokumentum/194575/szuloi_kiadvany_web.pdf)

Használd a szuperképességeidet! Legyetek Ti is az online biztonság hősei! (é.n.). NMHH. <https://nmhh.hu/online-hosok>

Van eszköz a kezében. Útmutató a digitális szülői felügyelet alkalmazásához. [https://nmhh.hu/upload/szuloi\\_felugyelet/Van\\_eszkoz\\_a\\_kezedben\\_utmutato\\_a\\_szuloi\\_szuloi\\_felugyelet\\_alkalmazasahoz.pdf](https://nmhh.hu/upload/szuloi_felugyelet/Van_eszkoz_a_kezedben_utmutato_a_szuloi_szuloi_felugyelet_alkalmazasahoz.pdf)





### **Szőke-Milinte Enikő**

A médiatartalmak jelrendszere sajátos jelentéseket hordoz, amelyet ugyanúgy el kell sajátítani, mint az anyanyelvet. Ahhoz, hogy a kisgyermek megértse a képernyőn megjelenített tartalmat, a jelentésen túl tájékozódnia kell a valós térben és az időben, hogy legyen mihez viszonyítania a médiatartalmat.

A szülő értő, segítő attitűdje nélkülözhetetlen ahhoz, hogy a gyermek valóban megértse, amit a képernyőn lát.



### **Szűts Zoltán**

A technológiát csak akkor és arra használjuk, ha képes kiterjeszteni a tudásunkat, képességeinket, kapcsolatainkat.

# A valóságot látom a képernyőn?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** A valóság és annak bemutatása, reprezentációja

## Üzenet:

*A médiareprezentáció a valóság valamilyen eszköz segítségével történő bemutatása, soha nem a valóság maga. A valóság tökéletes leképezése, az objektív és realista ábrázolás alig valósítható meg.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy a média soha nem a valóságot mutatja, hanem annak egy szeletét, egy ábrázolását,
- felismerni, hogy a médiareprezentációk mögött mindig valamilyen cél húzódik meg,
- belátni, hogy a rajzfilmek ábrázolása mögött is meghúzódhatnak sajátos célok, amelyek szerint ábrázolják a szereplőket,
- megtapasztalni, hogy a látvány megértését, befogadását tanulni szükséges.

A gyermekek legyenek képesek:

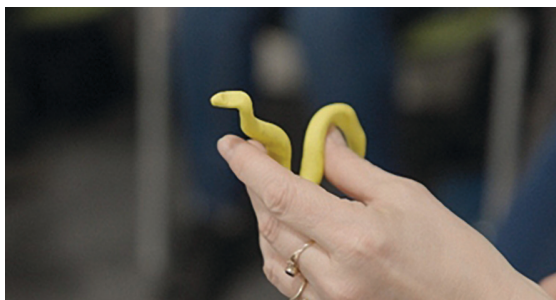
- felismerni, hogy amit a képernyőn látnak, az nem biztos, hogy valóságos.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

A reprezentáció szó egyik jelentése az értelmező kéziszótár szerint, valakinek, valaminek a bemutatása, ábrázolása, kifejezése. A médiareprezentáció a világ jelenségeinek, történéseinek, illetve az egyes társadalmi csoportoknak a tömegkommunikáció eszközeivel történő megjelenítése.

A mozgókép, mint médiareprezentáció az adott technológia korlátai között reprodukálja a valóságot: a mozgókép minőségét meghatározza az a technológia, amivel készült a felvétel. A reprodukció egyben transzformáció, átalakítás is, hiszen a 3 dimenziót 2 dimenzióként jeleníti meg. A médiareprezentáció hasonlít a valóságra, mégsem az, hiszen megszületését befolyásolta a kamera, a hordozó felbontása továbbá az alkotó is, aki a kép elkészítésével akarva-akaratlanul üzenetet hozott létre.

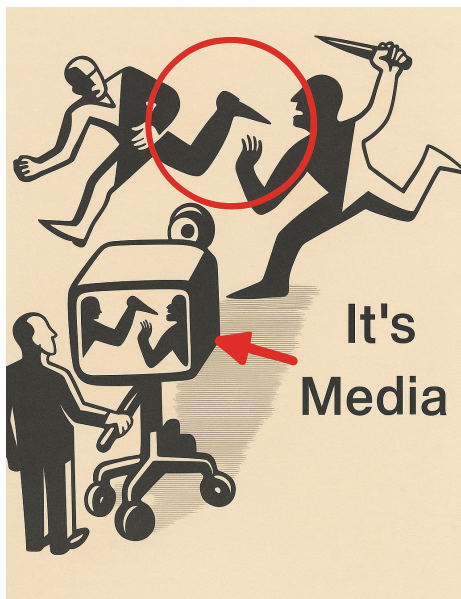


*Forrás: saját fotó*

Az ábrázolás további eszközei: a színek, formák, a méret, a beállítás, a hang, a mozgás.

### Mit lát a kamera? Mit mutat a kamera?

Az, aki kamerával a kezében bemutat eseményeket, történeteket, tudatosan vagy kevésbé tudatosan valamilyen céllal teszi ezt. Az újságíró megbízást kap arra, hogy valamilyen tudósítást készítsen, így a megbízó szempontja és a saját szubjektív szempontja is érvényesülni fog a bemutatásban. Ezért lehetséges, hogy ugyanannak az eseménynek a különböző tudósításai más-más aspektusokat emelnek ki, hangsúlyoznak, más-más hangulatot és üzenetet hordoznak.



*It's media* (Forrás: [https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEgJfQI5bDqlthucCFnHfGMte\\_TevQzVIY6BAw7gMmEmPE4j0uOP2jIPWUwITh87PXilXvF\\_o8bpnSvjBwgl8e65Bz-Y\\_OwJL6-GweoiNvRKbOGs9RErF-0hwJ-FIbtS-uksvmJQGV LHjbes/s1600/media5615.jpg](https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEgJfQI5bDqlthucCFnHfGMte_TevQzVIY6BAw7gMmEmPE4j0uOP2jIPWUwITh87PXilXvF_o8bpnSvjBwgl8e65Bz-Y_OwJL6-GweoiNvRKbOGs9RErF-0hwJ-FIbtS-uksvmJQGV LHjbes/s1600/media5615.jpg))

A kamera a valóság egy szeletére lát rá, azt nagyítja ki közelítéssel, keretezéssel. Olyan, mintha egy papír látcsövön keresztül szemlélnénk a világot: mindig csak azt a szűk perspektívát látjuk, amerre néz a látcső. Amennyiben a kiemelt részletet zenével vagy egyéb szöveggel keretezzük, olyan értelmet kölcsönözhetünk számára, ami nincs is jelen a valóságban. Tipikus példa erre a kamera szubjektív nézőpontját ábrázoló mellékelt kép (*It's media*).

Arra a kérdésre, hogy látott-e már vulkánkitörést, az emberek többsége, akik természetfilmben vagy művészfilmben látták ezt a természeti jelenséget azt fogják válaszolni, hogy igen. Kérdés: valós tapasztalat-e, amit a képernyőn keresztül szerzünk? Egy természetfilm célja a jelenség valódi bemutatása, ezért megbízhatóbb, mint bármilyen más műsortípus. Ugyanakkor azok a tapasztalatok, amelyek a valós kitörés közelében szerezhetők, nem pótolhatók képpel.

A médiareprezentáció tehát egyszerre hordoz pozitív és negatív sajátosságokat: hozzáférhetővé teszi, ami az átlagember számára nem az (pl. holdraszállás), ugyanakkor elhiteti magáról, hogy maga a valóság (pl. egy kíváncsú hamburger képe, amit kemikáliák [pl. motorolaj] felhasználásával tettek kíváncsússá).

## Hiszünk-e a szemünknek?

A pszichológiai kutatások bizonyították, hogy a szem az egyik legdominánsabb érzékszervünk, ezért a látott információknak tulajdonítjuk a legnagyobb jelentőséget. Amit látunk azt hajlamosak vagyunk valódinak, igaznak vélni. A kisgyermekes esetében ez hatványozottan van jelen. „A kisgyerekek úgy érzékelik a televíziót, mint az egyszerű, leplezetlen igazságot arról, ami a való világban történik. A médiakutatók kimutatták, hogy a nagyon kicsi (3 évesnél fiatalabb) gyerekek valóban mágikus ablakként kezelik a televíziót, de ahogy elkezdődik a kognitív fejlődés, egyre szkeptikusabbak lesznek a médiaüzenetek szó szerinti valóságával kapcsolatban, és már jobban meg tudják különböztetni a valóságot a képzelettől.” (Taylor & Howell, 1973 idézi Potter 2015: 165). Az óvadás számára szorongást keltő az olyan tartalom, amelynek feldolgozására képtelen, mert nincs valóságvonatkozása, miközben félelemkeltő az ábrázolása Pl. Transformers, Venom.

Amikor a félelmetes jelenet alatt a gyermek kiszalad a szobából és visszakérdez: *Ott van még?* arról tájékoztat, hogy valóságosnak hiszi a képernyőn megjelenített szereplőt.

„A kutatók felnőtt átértékelésnek nevezték el az átállást a mágikus ablak képzetéről a konkrét valóságra a médiaüzenetek értelmezésében.... Bizonyítást nyert azonban, hogy nem mindenki alkalmaz felnőtt átértékelést 12 éves korára. Van der Voort (1986) kimutatta, hogy bár a 9-12 éves gyerekek egyre kevésbé érzékelik valóságként a kitalált történeteket megjelenítő műsorokat, az úgynevezett reality műsorok esetében azonban nem volt változás az észlelésükben” – vagyis valóságként észlelték (Potter 2015: 165).

## MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN

### Óvodások és a média világa

# 1. Mit jelent a reprezentáció?

## Reprezentáció vagy valóság?

### A valóságot látom a képernyőn?





Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

## MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN

- A médiareprezentáció a világ jelenségeinek, történéseinek, illetve az egyes társadalmi csoportoknak a tömegkommunikáció eszközeivel történő megjelenítése.
- Mit lát a kamera? Mit mutat a kamera? Olyan, mintha egy papírlátszóval keresztül szemlénénk a világot: mindig csak azt a szűk perspektívát látjuk, amire mi a látszó.
- A médiareprezentáció a valóság valamilyen eszköz segítségével történő bemutatása, soha nem a valóság maga. A valóság tökéletes képe, az objektív vagy realista ábrázolás így valósítható meg.
- A kisgyerekek úgy érzékelik a televíziót, mint az egyszerű, leplezetlen igazságot arról, ami a való világban történik. A médiakutatók kimutatták, hogy a nagyon kicsi (3 évesnél fiatalabb) gyerekek valóban mágikus ablakként kezelik a televíziót, de ahogy elkezdődik a kognitív fejlődés, egyre szkeptikusabbak lesznek a médiaüzenetek szó szerinti valóságával kapcsolatban, és már jobban meg tudják különböztetni a valóságot a képzelettől.” (Taylor & Howell, 1973 idézi W. James Potter 2015) Médiaelmélet, Wolters Kluwer, p. 163.
- A kutatók felnőtt átértékelésnek nevezték el az átállást a mágikus ablak képzetéről a konkrét valóságra a médiaüzenetek értelmezésében. Bizonyítást nyert azonban, hogy nem mindenki alkalmaz felnőtt átértékelést 12 éves korára. Van der Voort (1986) kimutatta, hogy bár a 9-12 éves gyerekek egyre kevésbé érzékelik valóságként a kitalált történeteket megjelenítő műsorokat, az úgynevezett reality műsorok esetében azonban nem volt változás az észlelésükben” – vagyis valóságként észlelték (Potter 2015) Médiaelmélet, Wolters Kluwer, p. 163.



www.gamim.org

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

Mikor látod jobban? Mikor látod valóságosabban?

Vegyenek a kezükbe a gyermekek papírgurigát, tegyék a szemükhöz és egy vetített (részletgazdag) képet 1 m távolságról nézzenek meg papírgurigán keresztül.

Mit láttál?

Az óvodapedagógus takarja el a vetített képet, majd beszéljék meg ki mit látott?

Következtetés: a kép részleteit látjuk a papírgurigán keresztül, nehezen lehet összeállítani az egész látványt.

Az óvodapedagógus vetítsen egy másik (részletgazdag) képet, majd szemléljék a gyermekek szabadon.

Mit láttál?

Miután ismét eltakarja az óvodapedagógus a képet, beszéljék meg a látványt?

Következtetés: a képen bemutatott látványt egészében látjuk, de meg kell tanulnunk megfigyelni a látottakat. Ehhez lehet szempontokat választani: színek, formák, személyek, alakok, fent, lent, jobb és bal oldalon stb.

Ugyanezt a feladatot megismételhetik az udvaron is például egy fával.

### Szakirodalom

Szőke-Milinte, E. (2025). Képek vonzásában? A (mozgó)képi közlésmód természete. In

Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.

Potter, W. J. (2015). *Médiaműveltség*. Wolters Kluwer.

# Miként mutatják be a választott témát a képernyőn?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** A médiaszöveg mint ábrázolás

## Üzenet:

*A médiaszövegek (médiareprezentációk) sajátos nyelvvel mutatják be a választott témát, a vágások, a beállítások, a színek, a hangok, a montázs mind az ábrázolás eszközei.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni a médianyelv eszközeit,
- megismerni a médianyelv eszközeit: a vágást, a beállítást, a montázst, a színeket, a hangokat,
- értelmezni a médianyelv által hordozott jelentést,
- belátni, hogy a médiatartalmak ábrázolása mögött milyen célok húzódnak meg,
- megtapasztalni, hogy a médianyelv értelmezését tanulni szükséges.

A gyermekek legyenek képesek:

- felismerni, hogy a képernyő nyelvének sokféleségét és sokféle jelentését.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

Az ábrázolás eszközeitől és a befogadó értelmezésétől függ a látványhoz, a befogadó képéhez való viszonyulása: megijed a látványtól vagy nem, lenyűgözi amit lát vagy nem.

Hasonlóan a beszélt nyelvhez, a vizuális kommunikáció is végtelen számú közlés létrehozására képes azáltal, hogy véges számú elemet, véges számú szabály szerint rak össze. A szabályok bonyolultsága a vizuális kommunikáció egyik sajátossága. (Müller-Brockmann 1971). A médianyelv ábrázoló eszközei a színek, a hangok, a képbeállítások, a montázs, a vágások.

A montázs a mozgóképek készítése során felhasznált, különálló rövid beállítások vagy képek egymás utáni, gyakran gyors ritmusú összeillesztése, melynek célja az idő, a tér vagy gondolatok sűrítése, egy érzelmi hatás kiváltása, vagy a cselekmény egy nagyobb



egységének, például az idő múlásának, bemutatása (<https://www.kepagepben.hu/filmkultura/montazsfajtak/>).

A beállítás a mozgókép (film) legkisebb egysége, amely a kamera egyetlen megszakítatlan felvételéből áll, a felvétel indításától a leállításáig. A beállítás meghatározza a tárgy vagy személy és a kamera távolságát, a látószöveget, és azt, hogy mi látszik a képkeretben.

A vágás két beállítás összekapcsolásának, átmenetének az a formája, amikor az egyik kép hirtelen, azonnal, különleges vizuális effektus nélkül vált át a másikba. A mozgóképkészítés folyamatának az a része, amikor a felvett anyagot kiválogatják, összeillesztik és sorba rendezik, meghatározva ezzel a narratívát és a ritmust.

A szín a mozgókép vizuális eleme, mely érzelmi hatások, hangulatok, szimbolikus jelentések és a történeti információk közvetítésére szolgál (pl. időszak, helyszín jelzése). A színek megválasztása fontos szerepet játszik nézői élmény befolyásolásában.

A hang a mozgókép akusztikus eleme, amely lehet beszéd, a zenei kíséret vagy hangeffekt. A hang alapvető fontosságú a tér, a cselekmény és a karakterek bemutatásában, valamint az érzelmi rezonancia és a feszültség fokozásában (Hartai & Muhi 2000).

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

Óvodások és a média világa

**2. Hogyan viszonyul a gyermek a reprezentációhoz?**

Megijed-e a gyermek, ha megjelenik a képernyőn a cápa?



Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**



www.gottm.org

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

- Az **ÁBRÁZOLÁS** minőségétől függ a gyermek viszonyulása: megijed vagy nem, lenyűgözi, amit lát vagy nem stb.
- Az **ÁBRÁZOLÁS** a megjelenítés minősége, az, ahogyan a média ábrázolja azt, amit megjelenít (amilyen minősítésekkel és szöveggel környezetben jelennek meg az ábrázolt dolgok).
- A média nemcsak reprezentál, hanem ábrázol is, pl. kameraállással, világítással, vágással, animációval, montázssal stb.
- Az ábrázolás eszközei: a képek, a színek, a beállítás, a hangok, a szimbólumok.
- A gyerekek a médiában megjelenő képekre változó felelőssel reagálhatnak a realiztikus ábrázolásnak és a mágius gondolkodásuknak köszönhetően.
- Fontos tudatosítani és vizsgálni azt, ahogyan a média egy-egy (társadalmi) problémát vagy csoportot ábrázol, pl. a hisztli célvezető, csokit elcsenni ér stb.

Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

## Mit látunk a (mozgó)képen? Mit mutat a (mozgó)kép?

A vizuális kommunikáció analógiás jellegű, arányosan tükrözi azt, amit képvisel, a kép (a jel) és a valóság (a referencia) között strukturális hasonlóság van. Például, egy analóg óra mutatói folytonosan mozognak, közvetlenül utánozva (analóg módon tükrözve) az idő múlását.

A művészi ábrázolások esetében a tükrözés sajátos képi nyelven történik (Vízipók-csodapók), ugyanakkor a kép és a valóság közti kapcsolat ebben az esetben is felismerhető vagy filmes nyelvi konvenció alapján azonosítható: „a képen lila színnel ábrázol, fotelben ülő élőlény a vízipók”.

A vizuális üzenetek kódolását és dekódolását „egységben látva” végezzük, a fény és a színnek valós viszonyainak közvetlen leképezése szerint, amely érzékelésünk számára hasonlít az eredeti látványra. A (mozgó)képen az alakképző tényezők a közelség, a folytonosság, a csoportosulás, a zártság, a hasonlóság, a különbözőség, az arány, a ritmus.



Szabó Szabolcs: Vízipók-csodapók (Kecskemétfilm)

a kép forrása: <https://obuda.hu/hirek/cimke/gyermekprogramok/>

Az ábrázolás minősége meghatározza miként értelmezzük a bemutatott élőlényt, dolgot, személyt, jelenséget. A vízipók leleményesen, kedvesen, viccesen van ábrázolva, szerethető a gyermek számára.

## A színek jelentése

A színpszichológia a színeknek az emberi érzelmekre, gondolkodásra és viselkedésre gyakorolt hatását vizsgálja. Ugyanakkor a színek jelentése kultúrától és kontextustól függően változhat. A színek pszichológiai hatásainak tudományos Johann Wolfgang von Goethe munkásságával kezdődik, aki a 19. század elején (szemben Newton tisztán fizikai szemléletével) pszichológiai megközelítést alkalmazott, érzelmi válaszokat társítva a színekhez (például a sárgát a „derűs”-sel, a kéket az „izgalom és nyugalom” keverékével). Ez a munka alapozta meg a színek érzelmi tartalmával kapcsolatos gondolkodást (Szelényi 2012).

Max Lüscher svájci pszichológus rendszere, a Lüscher-teszt, a színek iránti preferenciákból következtet az egyén aktuális viselkedési és érzelmi állapotára. Ezt széles körben használják például a reklám- és divatiparban (Rókusfalvy 1971).

Néhány szín értelmezése Lüscher rendszere szerint:

### Vörös/Piros

- Jelentései: szenvedély, energia, izgalom, erő, szeretet. Növeli a pulzust és az anyagcserét, serkentő hatású.
- Jelentései: veszély, harag, agresszió, tiltás, feszültség. Versenyhelyzetben ronthatja a teljesítményt (a veszély asszociációja miatt).

## Kék

- Jelentései: bizalom, megbízhatóság, stabilitás, nyugalom, profizmus. Csökkentheti a vérnyomást/pulzust, nyugalmat áraszt.
- Jelentései: szomorúság, melankólia, hűvösség, konzervativizmus. A bánat asszociációja.

## Sárga

- Jelentései: vidámság, optimizmus, érdeklődés, lelkesedés, kreativitás. Figyelemfelkeltő, stimulálja az idegrendszert.
- Jelentései: figyelmeztetés, irigység, összpontosítás hiánya, szorongás. Túl élénken használva irritáló lehet.

## Zöld

- Jelentései: természet, egyensúly, harmónia, remény, nyugalom. Nyugtató, kiegyensúlyozó hatással van a pszichére.
- Jelentései: irigység, betegség, unalom, érzelmi elzárkózás. Negatív árnyalatai (sárgászöld) rossz érzést keltenek.

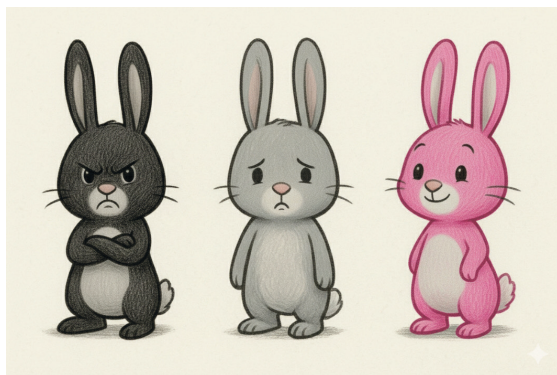
## Fekete

- Jelentései: elegancia, komolyság, tekintély, kifinomultság, erő. Gyakran a hatalom és a minőség szimbóluma.
- Jelentései: halál, gyász, gonoszság, fájdalom, üresség, fenyegetés. A fény hiánya, a sötétség asszociációja.

## Fehér

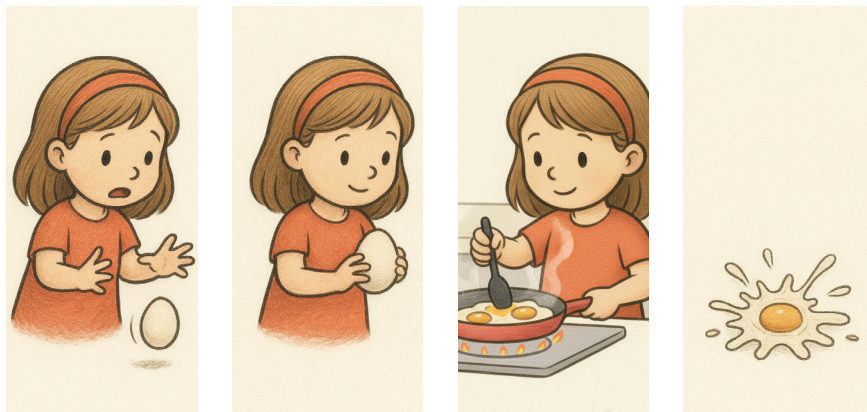
- Jelentései: tisztaság, ártatlanság, rend, semlegesség, egyszerűség. A rend és a tiszta érzelmek hirdetője.
- Jelentései: sterilitás, ridegség, elzárkózás, üresség, elszigeteltség. Egyes kultúrákban a gyász színe.

Hogy érzi magát a fekete, a szürke és a rózsaszín nyuszi? Melyik nyuszi a legkedvesebb? Nevezd el őket!



Képek forrása: Gemini

Helyezd sorrendbe a történetet! Mi történt először, másodjára, harmadjára és negyedjére?  
Meséld el a történetet!



Képek forrása: Gemini

### Szakirodalom

Goethe, J. W. von. (1810). *Zur Farbenlehre* [Színtan].

Hartai, L., & Muhi, K. (2002). *Mozgóképek és médiaismeret 1*. Korona Kiadó.

Lüscher, M. (1969). *The Lüscher color test*. Random House. <https://kimcampion.com/wp-content/uploads/2018/02/The-Luscher-Color-Test.pdf>

Müller-Brockmann, J. (1971). *A History of Visual Communication: From the Dawn of Barter in the Ancient World to the Visualized Conception of Today*. Alec Tiranti / Arthur Niggli.

Rókusfalvy, P. (1971). *Az affektivitás vizsgálata: A Lüscher-teszt alkalmazási lehetőségei és standardizálása*. Budapest.

Szelényi, K. (2012). *Színek – A fény tettei és szenvedései: Goethe színtana a mindennapokban*. Művészetek Háza / Magyar Képek.

### Forrás

<https://www.kepagepben.hu/filmkultura/montazsfajtak>

# Mi a feltétele annak, hogy megértse a gyermek a vizuális, képi tartalmakat?

## Miért figyelünk jobban a vizuális jelekre?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** A vizuális nyelv sajátosságai

### Üzenet:

A vizuális üzenetek többszörösen kódoltak, ezek a kódok sajátos rendszereket alkotnak, melyek elsajátításával lesz képes a gyermek dekódolni az üzeneteket. A mozgóképi vizuális kódok komplex rendszert alkotnak, melyek elsajátítása hosszú tanulási folyamat. Ahhoz, hogy megértse egy gyermek egy vizuális üzenetet, fel kell ismernie az alakot, a formát, a tárgy állandóságát, a sorrendiséget, a kauzalitás ábrázolását, az idő ábrázolását, a perspektívát, és képesnek kell lennie mindezt a kódrendszert átkódolni, a két dimenzióból (képernyő) a három dimenzióba, hogy saját szavaival újfogalmazza, saját cselekedeteibe megjelenítse.

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

### Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni a vizuális ábrázolás eszközeit,
- értelmezni a vizuális kódokat,
- átkódolni, átfogalmazni a vizuális kódokat,
- megtapasztalni, hogy a vizuális észlelés dominanciáját, a látvány észlelésének (az „alakélmény”) velünk született sajátosságát,
- felismerni, hogy látvány egésze több és más, mint részeinek összege, mindig egyfajta önálló szerveződés, mindig az egészet (is) látjuk, nem csak a részeket,
- belátni, hogy a vizuális médianyelv értelmezésének előfeltétele, hogy a gyermek térben és időben megfelelően tájékozódjon.

A gyermekek legyenek képesek:

- felismerni, hogy a képi nyelv természetét
- megtapasztalni a távolságtól függetlenül a tárgy állandóságát a képen.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

Hasonlóan a beszélt nyelvhez, a vizuális kommunikáció is végtelen számú közlés létrehozására képes azáltal, hogy véges számú elemet, véges számú szabály szerint rak össze. A szabályok bonyolultsága a vizuális kommunikáció egyik sajátossága (Müller-Brockmann 1971).

Miért figyel oda már a kisgyermek is a mozgóképre?

Ébrenlét során az emberi szem és a látási ingereket feldolgozó agy folyamatosan keresi az ingereket (ingerszükséglet). A mozgó vagy színes ingerek felhívják magukra a figyelmet, a befogadó keresi a látvány lényegi elemeit. A mozgásra való odafigyelés evolúciós sajátossága az embernek: hogy a mozgáshoz veszély, zsákmány, ellenség vagy társak tartozhatnak, azt feltételezzük róla, hogy fontosabb (információt hordoz), mint az, ami áll. Ez magyarázza, hogy már korai életszakaszban a képernyő és a képernyőn mozgó, villogó képek magukra vonják az emberek, a gyermekek figyelmét. Hasonlóképpen, ami színes és kontrasztos, az a figyelem középpontjába „tolakszik” (Sekuler 2000:170).

Ahhoz, hogy a látványt egészként, értelmesként fogjuk fel, szükség van arra, hogy a részeket egészként tudjuk értelmezni. Az alaklélektan (Gestalt-pszichológia) a képek segítségével vizsgálja és magyarázza az érzékelés jelenségeit, és az asszociációknak nagy jelentőséget tulajdonít (Atkinson 2005:31). Azt vallja, hogy a látvány észlelése (az „alakélmény”) velünk született képesség és csak másodlagosan tanult. Fontos megállapítása, hogy a látvány egésze több és más, mint részeinek összege, mindig egyfajta önálló szerveződés, mindig az egészet (is) látjuk, nem csak a részeket.

A látvány az a kép, ami ténylegesen a látóterünkbe esik és látható, a látott dolgok helyét, kiterjedését, távolságát a szemlélő saját térbeli helyzetéből kiindulva értelmezi. Óvodáskorban, a testséma kialakulásával párhuzamosan szilárdul meg a fent és a lent, a jobb és a bal, az elől és hátul fogalma, a középpontjában mindig az óvodáskorú gyermek áll. Ez az egyik alapfeltétele a mozgókép nyelve által közvetített narratíva megértésének. Mivel a mozgókép középpontjában nem a gyermek áll, ez megnehezíti a mozgóképi közlés megértését, nehezen tájékozódik a kép világában. A testben létezés tapasztalata határozza meg az észlelést, a téri tájékozódást és a nyelvi tevékenységet óvodás korban, a beszédhelyzetnek, a kontextusnak alapvető szerepe van a megértésben. Azt a helyzetet, narratívát képes feldolgozni az óvodás, amelyet eljátszhat, dramatizálhat (Tolcsvai Nagy 2021:50–60 idézi Szőke-Milinte 2022). A mozgóképi történetek megértéséhez szükség van azok eljátszására, dramatikus feldolgozására. Ezt erősíti a kettős kódolás elmélete is: mivel a mozgással is kísért mondókákat, énekeket, meséket jobban megérti a gyermek, feltehetően az elmesélt, megbeszélt és eljátszott mozgóképes tartalom is befogadhatóbb lesz számára (Paivio 1971, idézi Győri 2004:261). A mímelés, a dramatizálás során lehetősége van a cselekmény jobb megértésére, az érzelmi azonosulásra.



## MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN

### Óvodások és a média világa



3. Milyen problémákkal szembesül a gyermek a médiareprezentáció értelmezése során?

Hogyan képes befogadni az óvodáskorú gyermek a mozgóképet?



Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

## MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN

Az óvodáskorú gyermek kognitív sajátosságai:

- Nem értelmezi megfelelően a perspektívákat: közeli, távoli.
- Képtelen a perspektívaváltásra - nem tudja a másik helyébe képzelni magát (mit látna ő abból a perspektívából).
- Nem rendelkezik tárgyalandóság-tudattal.
- Nem ismeri fel a kauzalitást (ki mit, miért tesz?).
- Nem ismeri fel az időrendet (mi történt először, másodszor, harmadszor stb.).
- Nem érti meg a párhuzamos narratívát (pl. párhuzamos montázs).
- Barnett és Ceci (2002) memóriafeldolgozás-elméletükben a transfertávolságot úgy határozzák meg, mint a jelekben és a kontextusban végbemenő változás mértékét, ami a bevésés és az előhívás között végbemegy. A tanulási transzfer a legnagyobb kihívást akkor jelenti, amikor a tanulás és az előhívás közötti különbség a legnagyobb (Barnett és Ceci, 2002). A képernyőről való információfeldolgozás során megfigyelték, hogy mind tartalmi, mind kontextusbeli változásokon esett át az információ a bevésés és a felidézés között, azaz a transfertávolság mind a tartalmat, mind a kontextus átalakította, ezért nem emlékeztek megfelelően a gyermekek arra, mit is láttak. Például a 2D-s forrásból (tablet) történő tanulás és a valós 3D-s világban való átváltásnál kontextuális váltásnak minősül, melyben nem tudnak megfelelően alkalmazni a képernyőről tanultakat a gyermekek (Köszö-Szabó & Szőke-Milente 2024: 206).

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

## Látja vagy csak nézi? Érti-e az óvodás kisgyermek a mozgóképes üzeneteket?

A vizuális üzenetek többszörösen kódoltak, az üzenetnek lehetnek konkrét, absztrakt, ikonikus, szimbolikus szintjei. Például a kör jelentheti önmagát, egy absztrakt geometriai alakzatot, de ábrázolhat egy kereket vagy egy labdát, vagyis lehet egy tárgy ikonikus (leegyszerűsített, stilizált, de felismerhető) képe. A körnek ugyanakkor lehet szimbolikus jelentése, például a teljességet, a tökéletességet jelképezheti.

A vizuális üzenet értelmezése mindig függ meglévő ismereteinktől, hiszen a képek egy része asszociációk révén fejt ki hatását. Adott kultúrán belül az asszociációk hasonlóak: például a tulipán a női princípiumot testesíti meg a magyar népi kultúrában. Emellett el kell sajátítani a mozgóképi közlésmód nyelvét, jelkészletét:

- miként ábrázolja a mozgókép a perspektívákat: közeli, távoli
- mit jelent a perspektívaváltás: kinek a szemszögéből láttat a kamera
- a tárgyak alakja, mérete attól függően változhat, hogy miként láttatja a kamera (madártávlat vagy közeli), de ettől függetlenül ugyanaz a tárgy marad
- miként ábrázolja a mozgókép a kauzalitást (ki mit, miért tesz?)
- miként ábrázolja a mozgókép az idő múlását, a sorrendiséget
- miként történnek párhuzamosan az események a képernyőn.

E sajátos tudás megszerzése felnőtt mediáció segítségével lehetséges, amikor a szülő vagy az óvodapedagógus folyamatában segíti értelmezni a látottakat, ha szükséges előkészíti azt (pl. előzetesen megbeszélik a történetet) vagy megállítva a tartalomfogyasztást és megbeszélve a történeteket.

A 2 dimenziós képernyőn látott tartalom feldolgozásáról akkor bizonyosodhat meg a szülő vagy az óvodapedagógus, ha a gyermek a valóságban („3 dimenzióban”) el tudja mondani mit látott. Ezt a transfertávolság nagyban hátráltatja. Barnett és Ceci (2002) memóriafeldolgozás-elméletükben a transfertávolságot úgy határozzák meg, mint a jelekben és a kontextusban végbemenő változás mértékét, ami a bevésés (emlékezetbe vési a média-tartalmat) és az előhívás között végbemegy. A tanulási transzfer a legnagyobb kihívást akkor jelenti, amikor a tanulás és az előhívás közötti transzferkülönbség a legnagyobb (Barnett

& Ceci 2002). A képernyőről való információfeldolgozás során megfigyelték, hogy mind tartalmi, mind kontextusbeli változáson esett át az információ a bevésés és a felidézés között, azaz a transzfertávolság mind a tartalmat, mind a kontextust átalakította, ezért nem emlékeztek megfelelően a gyermekek arra, mit is láttak. Például a 2D-s forrásból (tablet) történő tanulás és a valós 3D-s világban való alkalmazás kontextuális váltásnak minősül, melyben nem tudták megfelelően alkalmazni a képernyőről tanultakat a gyermekek (Kálózi-Szabó & Szőke-Milinte 2024:206).

### **Ugyanazt a virágot látod?**

1.Vegyenek a kezükbe a gyermekek papírgurigát, tegyék a szemükhöz és egy virágot 1 méter távolságról nézzenek meg a papírgurigán keresztül.

Mit láttál? Mekkora volt a virág? Belefért a keretbe a teljes virág?

A papírgurigát távolítsák el a szemüktől és közelítsék a virághoz. Ismét vizsgálják meg, mit látnak a keretben.

Mekkora a virág? Ugyanakkora mint az előbb? Mi történt a virággal? Mi történt a látószöggel?



*Fotó forrása: gamma.app*

Következtetés: a látószög változik, ha a keretet közelítjük vagy távolítjuk attól a tárgytól, amit szemlélünk a kereten keresztül. Minél inkább közelítjük a keretet a tárgyhoz annál kisebb lesz a látószög, nem fér bele a teljes virág. A virág nem, de a képe változik, ha közelítjük a keretet a virághoz, tudunk a virág egyes részeire figyelni.



2.Mi történt Cirmivel és barátjával Hollóval (Hollót nem látod a képen!)? Meséld el a történetet a képek alapján?



Képek forrása: Gemini

### Szakirodalom

- Atkinson, C. R., & Hilgard, E. (2005). *Pszichológia*. Osiris, Budapest.
- Barnett, S. M., & Ceci, S. J. (2002). When and where do we apply what we learn? A taxonomy for far transfer. *Psychological Bulletin*, 128(4), 612–637. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.128.4.612>
- Győri, M. (2004). Értelmi fejlődés, gondolkodás, beszéd és intellektuális teljesítmény. In N. Kollár, K. & Szabó, É. (Szerk.), *Pszichológia pedagógusoknak*. Osiris, Budapest.
- Kálózi-Szabó, Cs., & Szőke-Milinte, E. (2024). A digitális világ hatása az óvodáskorú gyermekekre. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Az információs műveltség pedagógiája*. Szaktudás Kiadó Ház.
- Müller-Brockmann, J. (1971). *A History of Visual Communication: From the Dawn of Barter in the Ancient World to the Visualized Conception of Today*. Alec Tiranti / Arthur Niggli.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. Rinehart and Winston. New York.
- Szőke-Milinte, E. (2022). *Óvodapedagógia: Kommunikáció és anyanyelvi nevelés az óvodában*. Szaktudás Kiadó, Budapest.
- Tolcsvai Nagy, G. (2021). *Kognitív szemantika*. ELTE Eötvös Kiadó.
- Sekuler, R., & Blake, R. (2000). *Észlelés*. Osiris Tankönyvek.

# Utánoz-e, másol-e amikor rajzol az óvodás?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** Rajzos ábrázolás: tükröző reprezentáció

**Üzenet:** *A vizuális önkifejezés a megismerés fontos eszköze, melyben a gyermek kapcsolatot tud teremteni alkotásai és a való világ között, megjelenik az alkotás reprezentációs funkciója, azaz a valóság leképezésének igénye. A vizuális kifejezés ugyanolyan funkciót tölt be, mint a világ verbális leképezése, funkcióját tekintve a megismerés és az alkotás együttesen van jelen benne. A gyermek rajzaiból megállapítható a gyermek és az őt körülvevő világ viszonya, a rajzban az jelenítődik meg, ami jelentőségteljes a gyermek számára.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy a látás, a nyelv és a gondolkodás szorosan összekapcsolódik a fejlődés során,
- belátni, hogy a vizuális ábrázolás valóságra utalása a megértés fontos kritériuma,
- támogatni a gyermek vizuális nyelvi megértését a valóságra való utalás feltárásával és megfogalmazásával,
- meg tapasztalni, hogy az animáció és a rajzfilm felismerhető módon reprezentálja a valóságot, a stílus, az ábrázolás módja az, ami sajátossá teszi.

A gyermekek legyenek képesek:

- megfigyelni és szavakkal leírni a rajzfilmszereplő cselekedeteit, fizikai és emberi tulajdonságait.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

A gyermek számára „a rajz a világ megismerésének eszköze”, ahogy ez Comenius Orbis Pictusából ismert a pedagógia számára (Nyíri 2009). Az illusztráció, a szemléltetés alapvető pedagógiai módszer: amit egyszerre látunk és hallunk, mert magyarázattal egészíti ki a pedagógus, jobban megmarad, mint amiről csak beszélünk, vagy amit olvasunk. Az óvodáskor kezdetére a gyermekek érzékszervei már hasonlatosak a felnőtt érzékszerveihez, de működésük még nem olyan kifinomult. Az érzékszervek használat közben fejlődnek, ha a gyermek aktív megismerő tevékenységet végez, és a perцепciós képeit kontextusba tudja helyezni, és ezeket nyelvi eszközökkel meg tudja nevezni. Legnagyobb szerepe a látási észlelésnek van, amikor az alak- és formaészlelésben érzelmi alapon emeli ki a megismerés

egyes elemeit, majd kisiskoláskorra ez átvált egy értelem által vezérelt, tudatos, célirányos, tervszerű megfigyelésre.

### **Utánoz-e a rajzaiban az óvodás gyermek?**

Arisztotelész az utánzást az ember veleszületett cselekedetének tartja. Az utánzás a létezők és a dolgok általános és jellegzetes vonásait képes megragadni, a művész utánozza (képzelőereje segítségével) és nem másolja a valóságot. A művészetben az imitáció nem csupán másolás, hanem kreatív értelmezés is, mely által az ember megértést szerezhet saját természeti és társadalmi környezetéről. Így lehetséges, hogy miközben a kisgyermek utánoz az ábrázolás segítségével megértésre jut, ismeretet szerez arról, amit utánoz. Ugyanakkor, a gyermeki (vizuális, mozgásos, hangos stb.) ábrázolás az önkifejezés, az alkotás, a kreativitás eszköze. A szimbolikus, ábrázoló tevékenység a nyomhagyástól, a firkálástól induló kifejezőmód, amely a rajzolás-mintázás fejlődésének kezdete. A felnőttek általában a gyermek rajzolási, grafikai fejlődését figyelik, várva a fejlődési eredményeket: mikor rajzol embert, házat, állatokat, tárgyakat.

A gondolkodás, a képzelet, a téri tájékozódás, a finommotorika, az egész-rész relációinak tudatosodó folyamatai mentén születnek az első firkában fellelhető felismerések, de csak utólag. A mozgás, a nyomhagyás öröme az elsődleges, ezt követi a megnevezés. Az archaikus formák születnek először, például a csillagvonalak, ezt követik a geometrikus formák. Amikor az ábrázolás realitásának igénye ébred, akkor születnek előre megnevezett és majdan a tárgyhoz közelítő rajzocskák, sokszor firkaelemekből.

Az adatok azt mutatják, hogy a gyermekrajz gyors fejlődésének elindulása a 4-5. életév közé eső intenzív kognitív fejlődés eredménye (Kárpáti, 1995). Arra is rámutattak a vizsgálatok, hogy a gyermekek jóval előrébb járnak a rajzok (képi tartalom) megértésében, mint amilyen szinten ők maguk rajzolni tudnak (Golomb 2004 idézi Gyöngy 2022).

Amennyiben a kisgyermek mesél, rajzol, bábozik, hasonlóan, mint a játék szimbolikájában, kifejeződhet minden nyomasztó, nehezen feldolgozható belső tartalom. Így a szimbolikus reprezentáció bármely megnyilvánulása diagnosztikus jelentőségű lehet.

Lowenfeld vizuális önkifejezés elmélete az óvodáskorról (4-7 éves kor) presematikus korzakként beszél. A gyermek kapcsolatot tud teremteni alkotásai és a való világ között, megjelenik az alkotás reprezentációs funkciója. A gyermek rajzaiból megállapítható a gyermek és az őt körülvevő világ viszonya, a rajzban az jelenítődik meg, ami jelentőségteljes a gyermek számára. Ebben az életszakaszban a zsírkrétát és a sűrű temperát ajánlja a vizuális önkifejezésre (Lowenfeld 1952 idézi Gyöngy 2004: 93).

A gyermekek a fejlődésük során szabadon és kreatívan jelenítik meg a világot rajz, játék, mozgás, hang segítségével. Az ábrázolás eszközeit a gyermek szabadon használja belső képei kifejezésére, ezért a gyermeki gondolkodás fejlődése az ábrázoló tevékenységekben tetten érhető. Ezért, a gyermekrajzok esztétikája nem csak a vizuális ábrázolás kritériumai szerint ítéltető meg, hanem az ábrázolás minősége szerint is.

Fontos pedagógiai alapelv a vizuális ábrázolás és önkifejezés motiválása az óvodai és az otthoni tevékenységekben.

Amikor túl sok külső reprezentációt lát a gyermek (rajzfilmek, animációk) az a belső kép-készítést, a fantáziáját korlátozza: már nem képzelet, inkább a készen kapott képekhez ragaszkodik. Ilyenkor fordul elő, hogy utánozza a rajzaiban azokat a szereplőket, akiket a mozgóképes tartalom közvetít számára, kliséket kezd el követni. A gyermek ízlését, az általa követett normákat és értékeket a médiában ábrázolt tartalom meghatározza, így lehetséges, hogy a lila tehén vagy a pösze kiejtés a gyermek számára természetessé válik. A viselkedésében is megjelenik a médiaszereplők utánzása, mely főként a cselekvések (pl. harc) és az interakciók utánzását jelenti.

Mivel finommotorikus fejlettlensége rendszerint nem teszi lehetővé, hogy a saját rajza „tökéletes másolata” legyen az animált vagy rajzfilmszereplőnek, ezért a gyermekben kialakulhat saját magával szemben egy elégedetlenség.

MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN

Óvodások és a média világa



## 6. Miért és miként ábrázol a gyermek?

### Van-e csúnya gyermekrajz?



Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN

A gyermeki (vizuális, mozgásos, hangos stb.) ábrázolás az önkifejezés, az alkotás, a kreativitás eszköze.

A gyermekek a fejlődésük során szabadon és kreatívan jelenítik meg a világot rajz, játék, mozgás, hang segítségével.

Pl. éneket „komponál”, táncol, rajzol, alkot.

Az ábrázolás eszközeit a gyermek szabadon használja belső képei kifejezésére, ezért a gyermeki gondolkodás fejlődése az ábrázoló tevékenységekben tetten érhető. Így a gyermekrajzok esztétikája nemcsak a vizuális ábrázolás kritériumai szerint ítéltető meg, hanem az ábrázolás minősége szerint is.

Pedagógiai alapelv: A vizuális ábrázolás és önkifejezés motiválása.

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.



www.gamta.zoo

Vegyél színes temperafestéket, egy szívószálat márts bele, majd apró kicsi körökből készíts egy virágot!

## Szakirodalom

- Arisztotelész (2002). *Metafizika*. Lectum. Budapest. 1069b:18-20.
- Golomb, C. (2004). *The Child's Creation of a Pictorial World*. Lawrence Erlbaum Associates. London.
- Gyöngy, K. (2022). A vizuális neveléssel, alkotótevékenységgel kapcsolatos alapkérdések tisztázása. In Gyöngy, K. (Szerk.) *Első lépések a művészetek felé I. A vizuális nevelés és az anyanyelvi-irodalmi nevelés lehetőségei kisgyermekkorban*. Ludovika Egyetemi Kiadó. Budapest.
- Kárpáti A. (2001). *Firkák, formák, figurák. A vizuális nyelv fejlődése a kisgyermekkortól a serdülőkorig*. Dialóg Campus. Budapest.
- Lowenfeld, V. (1952) *Creative and Mental Growth*. Revised Edition. New York: The Macmillan Company.

Nyíri, K. (2009). *Virtuális pedagógia, a 21. század tanulási környezete*. Országos Pedagógiai Intézet. <https://ofi.oh.gov.hu/tudastar/iskola-informatika/nyiri-kristof-virtualis> (Utolsó letöltés: 2025.10.10.)

# Hogyan lehet támogatni a mozgóképi befogadást?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** Óvodások és a médianyelv

## Üzenet:

*Az óvodáskorú gyermek számára a képernyő mágikus ablak, minden igaz lehet, amit rajta keresztül megtekint. A szülő és az óvodapedagógus felelőssége megismertetni a gyermekkel a médiaüzenetek természetét és valóságtartalmát.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni a narratívák, a történetmesélés szerepét a gyermek fejlődésében,
- támogatni a gyermek mozgásba ágyazott tevékenységét, dramatikus játékát a média-tartalmak megfelelő megértése érdekében,
- támogatni a fiktív médiaszövegek leleplezését.

A gyermekek legyenek képesek:

- felismerni, hogy a képernyőn megjelenő tartalom nem mindig tükrözi a valóságot, fikció, kitaláció is lehet,
- felismerni, hogy akár átverés áldozatai is lehetnek, ha mindent, amit a képernyőn látnak valódinak gondolnak.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

Jean Piaget (1896-1980) szerint, a mágikus gondolkodás az óvodáskorú gyermekek gondolkodásának egyik legfontosabb jellemzője. A 2-7 éves kor közötti időszakot a kognitív fejlődés művelet előtti szakaszaként azonosítja, melyre az énközpontú (egocentrikus) gondolkodás és a gyermeki világméret meghatározó sajátos magyarázó elvek a jellemzőek.

Egocentrikus gondolkodása miatt a világot saját szándékai és vágyai mentén értelmezi a gyermek, azt hiszi, hogy a világot a saját akaratával irányíthatja. Megelevenítő gondolkodással (animizmus) élőként azonosít tárgyakat jelenségeket és szándékokat, érzéseket tulajdonít nekik (pl. a szekrénynek, a felhőnek, a napnak). A természeti jelenségeket, dolgokat emberi tevékenység eredményének hiszi (artificializmus pl. a hegyeket építették, a vizet készítették). Gyakran cseréli fel az okot a céllal (cél-okság), ezért úgy véli, hogy minden, ami történik emberi célt szolgál pl. azért süt a nap, hogy strandra mehessen (Attkinson 2005).

A decentráls képessége (elvonatkoztat önmagától) teszi lehetővé az óvodás gyermek számára, hogy kilépjen egy adott szituációból, és mások helyébe képzelje magát. Mivel a művelet előtti korszak megismerésére a mozgásos cselekvéses tanulás jellemző, minden olyan helyzet, melyben integráltan használhatja az érzékszerveit és mozoghat is, alkalmas arra, hogy jobban megértse a helyzetet, a helyzethez kapcsolódó kommunikációt (Szőke-Milinte 2022:44). A képernyő tartalmainak megértése is olyan dramatikus tevékenységekkel támogatható, melyben újraélheti, megtapasztalhatja valamely szereplő szemszögéből mi is történt valójában. A megtapasztalt történetek verbalizálása tovább erősíti azok megértését.

A mágikus gondolkodás önmagában is nehézé teszi a környezet információinak feldolgozását. Emellett, „az élet korai szakaszában a gondolat, a cselekvés és az érzélem viszonylag differenciálatlan egységet alkot és a fejlődési feladatok közül elsőként valamiféle rendet kell teremtenünk ebben az összevisszaságban: ezt a munkát elsősorban a nyelv – különösképpen a narratív diskurzus – végzi.” (Bruner & Lucariello 2001:133)

A történetmesélés, mesemondás segít ráilleszteni a tapasztalatra a cselekvést, a megismerést és az érzést, amelyet az adott tapasztalat által ismert meg a gyermek (Bruner 2001:134). Vagyis a nyelvi, szimbolikus átírása a tapasztalatnak nemcsak egy nyelvi reprezentált világot hoz létre, hanem differenciálja is a cselekvést, a megismerést, az érzést, sőt érzelmileg képessé válik eltávolodni a számára megterhelő eseményektől (Szőke-Milinte 2022).

*„Amikor a kutya ugatott és felém rohant, nagyon megijedtem.”* – megnyilatkozásban egyszerre van ismeret: a kutya ugat, a kutya támad, a kutya haragszik, a kutya ijesztő; cselekvés: elszaladtam, sírva fakadtam, kiabáltam; és érzélem: megijedtem. Ugyanakkor azzal, hogy elmesélte, megszelídítette, ahogy Illyés Gyula írta: „ki szépen kimondja a rettenetet, azzal föl is oldja.” A verbális megnyilatkozásnak, a mesélésnek tehát a tanulás és a lelki egyensúly szempontjából is óriási jelentősége van.

A képernyők megjelenésével a gyermeki megismerés a mágikus gondolkodása mellett, a mágikus ablak is komoly problémahelyzetek elé állítja a gyermeket. A világ megértésével is küzdő óvodás számára megnyílt egy újabb dimenzió, aminek az értelmezéséhez nem rendelkezik megfelelő mennyiségű és minőségű valóságtapasztalattal.

*„A kisgyerekek úgy érzékelik a televíziót, mint az egyszerű, leplezetlen igazságot arról, ami a való világban történik. A médiakutatók kimutatták, hogy a nagyon kicsi gyerekek valóban mágikus ablakként kezelik a televíziót, de ahogy elkezdődik a kognitív fejlődés, egyre szkeptikusabbak lesznek a médiaüzenetek szó szerinti valóságával kapcsolatban, és már jobban meg tudják különböztetni a valóságot a képzelettől.”* (Potter 2015:165)

A valóság és a képzelt valóság valamint a reprezentáció közötti különbség felismerése függ attól milyen kommunikációs és narratív helyzetekben van lehetősége a gyermeknek verbálisan megfogalmazni a tapasztalatait, kérdéseit és kitől, milyen segítséget kap azok megválaszolására.



„A kutatók felnőtt átértékelésnek nevezték el az átállást a mágikus ablak képzetéről a konkrét valóságra a médiaüzenetek értelmezésében.... Bizonyítást nyert azonban, hogy nem mindenki alkalmaz felnőtt átértékelést 12 éves korára. Van der Voort (1986) kimutatta, hogy bár a 9-12 éves gyerekek egyre kevésbé érzékelik valósággént a kitalált történeteket megjelenítő műsorokat, az úgynevezett reality műsorok esetében azonban nem volt változás az észlelésükben.”- vagyis valósággént észlelték (Potter 2015:65).

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

Óvodások és a média világa

**4. Hogyan lehet támogatni a mozgóképi befogadást?**

Hogyan nő meg egy pillanat alatt az egyik szereplő szeme?



Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

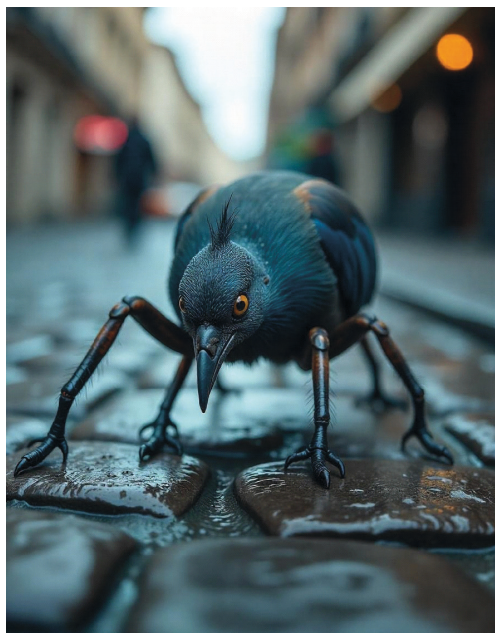
- Közös megbeszéléssel, ismételt kérdések tisztázásával, előkészítő beszélgetésekkel a mozgókép érthetőbbé tehető az óvodások számára.
- A képernyőn megjelenő kép szerkesztett, kiválasztott.
- Képkocka + képkockatörténet
- Párhuzamos történet - párhuzamos montázs
- A kamera helyzete, a képvilág, a felvétel hossza meghatározza mit mutat meg a mozgókép készítője és miként értelmezi azt a befogadó.
- Gestalt hatás: a hiányzó mozzanatok a befogadó elképzelettel, tapasztalataival kiegészíti.
- Perceptuális pszichológia: nem számít, mire összpontosítjuk a figyelmünket, az mindig egy nagyobb kontextusba ágyazódik.
- A tapasztalatok értelmezéséhez egyszerre van szükség a nagy egészre és az egyes részekre való odafigyelésre.
- Óvodásokkal egy kamera segítségével el lehet végezni azokat a gyakorlatokat, amelyek a közelítés, távolítás és a különböző kameraállások látószögét mutatják be.
- Melyik a nagyobb?
- Fontos, hogy a gyermeknek valóságstapasztalási biztonságunk ahhoz, hogy eldönthesse a mozgóképi reprezentáció és a valóság közötti kapcsolatot.

Szűcs-Máté Eszter (2022): A tanulókompetenciák nevelésének fejlesztése. In: Pedagógiai áttekintés. László Kiadó. Forrás: <https://doi.org/10.46181/pedagogiai-attekintes.2022.123>

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

*Forrás: saját fejlesztésű oktatókártya*

## Létezik-e ilyen állat? Mi lehet a neve? Hol él? Meséld el a történetét!



*A kép forrása: gamma.app*

Mi a szokatlan a képen?

Mihez hasonlít a képen lévő állat?

Milyen érzéseket vált ki belőled?

Hogyan tudod ellenőrizni, hogy valóban van-e ilyen állat?

## Szakirodalom

- Atkinson, C. R., & Hilgard, E. (2005). *Pszichológia*. Osiris.
- Bruner, J. (2005). *Valóságos elmék, lehetséges világok*. Új Mandátum Könyvkiadó,
- Bruner, J. S. (2001). A gondolkodás két formája. In László, J. & Thomka, B. (Szerk.), *Narratív pszichológia. Narratívák 5*, 27–58. Kijarat Kiadó. Budapest.
- Bruner, J. S., & Lucariello, J. (2001). A világ narratív újrateremtése a monológban. In László, J. & Thomka, B. (Szerk.), *Narratív pszichológia. Narratívák 5*, 131–157. Kijarat Kiadó.
- Potter, W. J. (2015). *Médiaműveltség*. Wolters Kluwer.
- Szőke-Milinte, E. (2022). *Óvodapedagógia: Kommunikáció és anyanyelvi nevelés az óvodában*. Szaktudás Kiadó.

# Miért nem ugyanolyan a cica a képernyőn, mint a valóságban?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** A vizuális információk értelmezésének támogatása: rajzfilmek és animációk befogadása

## Üzenet:

*A médiatartalom ábrázolása igazodik a célcsoport elvárásaihoz és az ábrázolt tartalom sajátosságaihoz. A gyermekeknek készült animáció vagy rajzfilm az ábrázolt állatokat és szereplőket stilizáltan, színesen, sajátos karakterként ábrázolja, így azok szerethetővé, ikonikussá válhatnak. (pl. Vuk, Frakk, Szerénke, Mancs).*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy a látás, a nyelv és a gondolkodás szorosan összekapcsolódik a fejlődés során
- belátni, hogy a vizuális ábrázolás valóságra utalása a megértés fontos kritériuma,
- támogatni a gyermek vizuális nyelvi megértését a valóságra való utalás feltárásával és megfogalmazásával,
- megtapasztalni, hogy az animáció és a rajzfilm felismerhető módon reprezentálja a valóságot, a stílus, az ábrázolás módja az, ami sajátossá teszi.

A gyermekek legyenek képesek:

- megfigyelni és szavakkal leírni a rajzfilm szereplő cselekedeteit, fizikai és emberi tulajdonságait.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

A látás útján szerzett információ csak akkor válik szilárd tudássá, ha konkrét tevékenységre, tapasztalatra épül. Fontos, hogy az óvodások fejlődésük során kézbe is vehessék a tárgyakat s tapintás révén, tevékenységbe ágyazva is információkat szerezzenek róla, ahhoz, hogy felismerhessék milyen különbségek vannak egy tárgy és annak kétdimenziós képe között (Atkinson et al. 2004). Emellett, a látott információk fogalmakhoz kötése is kulcsfontosságú ahhoz, hogy az információ tudássá alakuljon át. A gyermek tipikus fejlődése során észrevétlenül zajlik a látottak értelmezésének elsajátítása, csupán a rendkívüli helyzetek

irányítják arra a figyelmet, hogy a látás a gondolkodással szorosan összekapcsolódik (Szalontai 1994:7). A látottak szavakkal való leírása és a figyelem apró részletekre irányítása révén fejlődik a megfigyelés és a fogalomalkotás. Az a gyermek, aki nélkülözi az élő szóval kísért látványt, a fogalomalkotásban és ezáltal a gondolkodásban is elmaradást mutathat (Gyöngy 2022:17). Jó példa erre, az *Antropológus a Marson* könyv egyik története, amely egy olyan esetet mutat be, amelyben egy születésétől vak férfi visszanyerve a látását képtelen értelmezni a látottakat, képtelen különbséget tenni egy alma és annak kétdimenziós képe között.

### Miként támogatható az óvodások vizuális nyelvi befogadása?

Azok a vizsgálatok, amelyek a gyermekek vizuális (képi– rajzos) tartalom megértésére és preferenciáira vonatkoznak igazolták, hogy az a vizuális tartalom tetszik jobban a gyermekeknek, amely leginkább hasonlít a valóságban látottakra, vagyis a kép referenciája ismert a gyermek számára. A 4 éven aluliak számára még nehézséget jelentett annak felfogása, hogy a kép önmaga egy dolog és egyben valami másra is utal (Golomb 2004 idézi Gyöngy 2022).

A képek referencia funkcióját, vagyis azt, hogy valami másra utalnak, társas helyzetben tanítjuk a gyermekeknek, például a gyermekkel közösen nézegetett képek, mesekönyvek, mozgóképek. A fényképek és mozgóképek digitális technológiával történő létrehozása és azonnali megtekinthetősége biztosítja a jobb megértést a gyermek számára. Ezért a vizuális nyelv megértését kamera segítségével is támogatni szükséges, vagyis úgy, hogy a gyermek kipróbálhatja a kamerahasználatot, a takarást, a közelítést, távolítást, a kameraállást. A vizuális tartalmak kritikus értelmezése tanult képesség, melynek fejlesztését már az óvodában el kell kezdeni.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

Óvodások és a média világa

**8. Elhiszem, mert látom?**

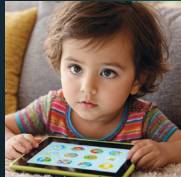
Milyen képességekkel kell rendelkezünk ahhoz, hogy eldönthessük, igaz vagy hamis, amit látunk?



Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

- A technikai úton rögzített képekkel történő kommunikációban a **valóság reprodukció** és a közlés egyszerre, egymástól elválaszthatatlanul van jelen.
- A deepfake eszköztára a legfőbb vizuális realitástámaszunkat teszi próbára: nehéz eldönteni, hisszünk-e a szemünknek.
- 2019 és 2020 között a deepfake-ek száma 14678-ról 100 000 000 videóra nőtt ami 68020-szoros növekedést jelent.
- Center for Humans and Machines (Max-Planck Institute for Human Development): az emberek bízunk a képességeikben, hogy felismerik a deepfake-et, de ez a magabiztosság nem bizonyult helyesnek a valóságos helyzetekben.
- Amikor az emberek a percepció képességeikre támaszkodnak (hallás, látás) nem tudják megbízhatóan felismerni a deepfake-et.



Köbö, Nils & Steiner, Christopher & Sonnentag, Ines (2022) The Psychology of Deepfakes. People can't reliably detect deepfakes but are overconfident in their abilities. *Psychology Today*, 2.

www.freepik.com

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

Forrás: saját fejlesztésű oktatókártya

### Miként jellemezhető az animációk és a rajzfilmek vizuális nyelve?

Az animáció és a rajzfilm a mozgóképes művészet speciális formája. A színekkel, mozgással, ritmussal, zenével, a formákkal és a történetmeséléssel érzelmeket, gondolatokat fejez ki művészi formában. Elég csak a híres *Magyar népmesékre* vagy a *Vuk* vagy *A nagy ho-ho-horgász* (Dargay Attila) alkotásokra gondolni. A rajzolás vagy a számítógépes animáció illetve a fényképezés olyan mesteri szintű technikai tudást feltételez, amely már az alkotás

folyamatát művészi munkává teszi. Mind az animáció mind a rajzfilm felismerhető módon reprezentálja a valóságot, a stílus, az ábrázolás módja az, ami sajátossá teszi.

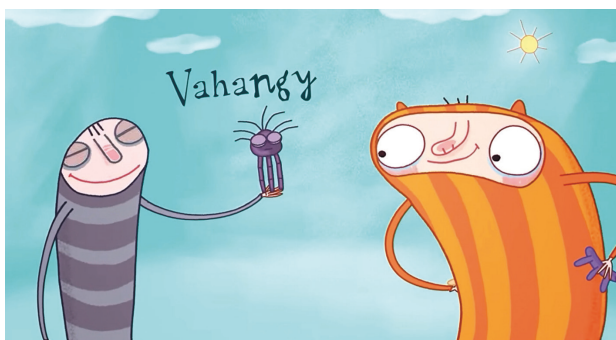


Forrás: <https://qdese.blogspot.com/2015/05/vuk-magyar-rajzfilm.html>



Forrás: <https://magyarnepmesek.hu/film/a-tu-a-kutya-a-rak-a-tojas-es-a-kokas-vandorutja>

A rajzfilmek és animációk kitalált szereplői (szörny, űrlény) esetében a reprezentációs vonatkoztatási pont már nem közvetlenül a valóság egy létező élőlénye, hanem olyan fizikai emberi tulajdonságok, érzelmek amelyekkel a befogadó azonosulni tud. Így lehet például a *Kufliknak* szeme, szája, keze, így lehetnek kedvesek, viccesek.



Forrás: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=kuflik](https://www.youtube.com/results?search_query=kuflik)

Az antropomorfizmus (emberre jellemző tulajdonságok) mellett a kitalált lényekre az is jellemző, hogy különböző valós állatok vagy tárgyak jellemzőinek kombinációjából jönnek létre, ahogy például a *Vahangy*. A befogadó az egyes tulajdonságokat összeilleszti, ezekből következtet a lényre vonatkozó információra. A kitalált lények ábrázolása gyakran kapcsolódik ahhoz a funkcióhoz, amit a történetben be kell tölteniük.

A szülő és az óvodapedagógus segítségével meg kell vizsgálni és meg kell nevezni:

- az ábrázolás stílusát, a stíluseszközöket (pl. formák, színek)
- a mozgást, a ritmust, a zenei aláfestést, a történetet
- a reprezentáció és a valóság kapcsolatát
- a szereplő fizikai és emberi tulajdonságait: érzelmeit, gondolatait, döntéseit.



## Feladat

Hasonlítsd össze a cicákat! Miben különböznek egymástól, miben hasonlítanak egymáshoz? Melyik cica kedves? Melyik cica ravasz? Melyik tetszik jobban? Vajon melyik cica fogja elcsenni el a vaját?



*Szerénke és Lukrécia a Frakk, a macskák réme sorozatból*

Kép forrás: <https://www.primanima.hu/primazine/a-papirkivagas-mestere-interju-cseh-andrassal>

## Szakirodalom

Atkinson, C. R. & Hilgard, E. (2005). *Pszichológia*. Osiris. Budapest.

Gyöngy, K. (2022). Az alkotás haszna. In Gyöngy, K. (Szerk.), *Első lépések a művészetek felé. A vizuális nevelés és az anyanyelvi-irodalmi nevelés lehetőségei kisgyermekkorban*. 237–384. Ludovika Egyetemi Kiadó.

# Tudatában van-e a gyermek annak, hogy a képernyőn nem a valóságot látja?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** A valóság és a képzelet határán

## Üzenet:

*A médiatartalom fogyasztása során a gyermeknek ki kell lépnie a megszokott világból és viselkedésből, hogy felvegye a fikcióhoz közelhozó attitűdöt. Ebben a kettős tudatállapotban azonosul a szereplőkkel, a helyzettel, miközben tudatában van a tényleges valóságnak, megtartja a realitásérzékét.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy a gyermek kettős tudatállapottal közelít a fiktív műfajokhoz pl. a meséhez,
- felismerni, hogy a médiareprezentációk nem idézik elő automatikusan a kettős tudatállapotot, hajlamos a gyermek valóságként interpretálni a médiatartalmat,
- belátni, hogy az óvodások még nem képesek automatikusan felismerni, mi fiktív és mi valós a médiatartalmak esetén,
- belátni, hogy a felnőtteknek kulcsszerepük van a médiatartalmak értelmezésében.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

„A mese különös dolog, varázslat ... A gyermek és a neki mesélő szülő között olyan kapcsolat teremődik, amely nélkül nem érdemes élni, és azt a szülőt, aki nem tudja, milyen fontos ez, rá kellene kényszeríteni arra, hogy meséljen a gyermekének. Majdnem teljesen mindegy, mit és hogyan mesél, fölolvashat mesét vagy népmesét, mesélhet fejből neki, ki is találhat egy történetet, az a fontos, hogy ez a varázskör meglegyen a két ember között, mert akkor ott valami nagyon fontos elindul, érik.” Lázár Ervin („Nem a mese van veszélyben, hanem az emberek” Új Pedagógiai Szemle 2000 július-augusztus. A beszélgetés résztvevői: Lázár Ervin író, Pálfalvi Dorottya meseíró, Páli Judit pszichológus. A beszélgetést Schüttler Tamás vezette.)

Az illúzió feszültségét éli meg a gyermek, amikor mesét hallgat: kilép a megszokott világból és viselkedésből és egy olyan attitűdöt vesz fel, mely a meséhez közelebb hozza. Már a 4-5 éves gyermek közlekedik a valóság és a mesevilág között, a beállítódásnak ez a szintje



azt jelenti, hogy más tudatszintre lép. Ilyen kettős tudat van jelen akkor is, ha színházban vagyunk (tudom, hogy színházban vagyok mégis meghatódok egy-egy jeleneten stb.). Szimultán kettős tudattal fogadja be a gyermek a mesét (tudja, hogy nem változhat át, de mégis várja a csodát a mesében), ez nagycsoportos korra lesz a legjellemzőbb. A kettős tudatállapotban azonosul a szereplőkkel, a helyzettel, miközben tudatában van a tényleges valóságnak, megtartja a realitásérzékét. Kisebбекnél az illúzióknak erőteljesebb hatása van, ezért mindent megszemélyesít mágikus gondolkodásával, ezért gondolhatja, hogy az ágy alatt a boszorkány rejtőzködik.

A kettős tudat önmagában is vonzó, izgalmas közeg: örömforrás, feszültségghordozó, feszültségteremtő és feszültség levezető. A játékban is van illúziós feszültség, így a játékra is jellemző a kettős tudatállapot. A szerepjátékokban tapasztalhatja meg a gyermek a valóság és a képzelet megkülönböztetését, hiszen a játék végén a tárgyak visszanyerik eredeti funkciójukat (Mérei & Binét 2016).

A kettős tudatállapot a médiatartalmak esetében nehezebben alakul ki, mint a mesék befogadása során, mert a médiatartalom arra törekszik, hogy azt gondoljuk, a valóságot látjuk. A képernyőt és a rajta futó tartalmak befogadását a gyermeki gondolkodás sajátosan dolgozza fel. Kezdetben, amikor mindent megszemélyesít és az illúziókat is elhiszi, a valóság és a reprezentáció teljesen összemosódhat. Ez azt jelenti, hogy a képernyőn megmutatkozó tárgyat, jelenséget valóságosnak képzei. Ezért ijed meg egy félelmetesen ábrázolt rajzfilmszereplőtől. A mágikus ablak valóban mágikusként hat: mindent, amit lát valóságosnak foghat fel, és a mágikus ablak hosszú ideig „elvarázsolja”.

Guellai és munkatársai (2022) egy 80 empirikus kutatást áttekintő tanulmányban megállapítják, hogy a gyermekek valóságérzékelése a képernyős tartalmak gyakoriságával változik: minél több időt töltenek a képernyők előtt az óvodáskorú gyermekek, annál nehezebb számukra elkülöníteni a fiktív és a valós elemeket. Arra a megállapításra jutnak, hogy a mértékletes, közösen értelmezett médiatartalom támogatja, a magányos és kontrollálatlan médiatartalom fogyasztás pedig gátolja a reális világészlelést és kognitív fejlődést.

Richert (2017) 3–5 éves gyermekek videós tartalmak alapján történő tanulását vizsgálta. A kísérlet során a gyerekek különböző típusú médiatartalmakból tanultak (rajzfilmek, dokumentumfilmek, oktatóvideók). Az eredmények azt mutatták, hogy a gyerekek tanulási hatékonysága magasabb volt, ha valósághű forrásból származott az információ (pl. természetfilm), és alacsonyabb, ha a fantáziavilág dominált. A vizsgálat alapján megállapítást nyert, hogy az óvodások még nem mindig képesek automatikusan felismerni, mi fiktív és mi valós, ezért a felnőtteknek kulcsszerepük van a médiatartalmak értelmezésében. A képernyőről való tanulás hatékonysága attól is függ, hogy a gyermek képes-e mentálisan „átváltani” a fantázia és a valóság között, azaz tud-e különbséget tenni valóság és fikció között. A szerző szerint ez a képesség 5 éves kor körül kezd stabilan kialakulni.

## Játék vagy „fake” jelenség?

A mesterséges intelligencia megjelenése azt is lehetővé teszi, hogy olyan képeket mutassanak a képernyőn, melyeknek semmi realitásalapja nincs. „A deepfake digitális média-manipulációt jelent: ultrarealisztikus, a gépi tanulással létrehozott hamis videó, amelynek a szereplői olyan dolgokat tehetnek vagy mondhatnak, amit a valóságban soha nem tennének vagy mondanának.” (Dobber et al. 2021).

Az óvodás által megtekintett deepfake tartalmak félelmetesek lehetnek és teljes mértékben összezavarhatják a valóság és az ábrázolt valóság közti határokat. A deepfake eszköztára a legfőbb vizuális realitástámaszunkat teszi próbára: nehéz eldönteni, higgyünk-e a szemünknek. 2019 és 2020 között a deepfake-ek száma 14678-ról 100 000 000 videóra nőtt. A *Center for Humans and Machines* (Max-Planck Institute for Human Development) szerint: az emberek bíznak a képességeikben, hogy felismerik a deepfake-et, de ez a magabiztosság nem bizonyult helyesnek a valóságos helyzetekben. Amikor az emberek a percepciók képességeikre támaszkodtak (hallás, látás) nem tudták megbízhatóan felismerni a deepfake-et (Köbis et al. 2021). „...ha a befogadó ember által vélt igazságot a technológiai tényekkel, adatokkal támasztja alá egy olyan közegben, helyzetben és észlelésen keresztül, amely felé a befogadó aktuálisan bizalmat érez, akkor hitelesnek tartja majd azt.” (Keleti 2023)

A szülőknek azzal is tisztában kell lenniük, hogy a közösségi médiafelületeken a gyermekről kitett fotót illetéktelenek eltulajdoníthatják, és mesterséges intelligencia segítségével felhasználhatják.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

Óvodások és a média világa

**7. Mit jelent a DEEFAKE?**

Milyen, gyermekek jogait sértő formái lehetnek?



Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

Óvodások és a média világa

**9. Kinek hiszek, amikor a gyermeknevelésről van szó?**

Mely gyermeknevelési tanácsot fogadom meg?



Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

- „A deepfake digitális média-manipulációt jelent: ultrarealisztikus, a gépi tanulással létrehozott hamis videó, amelynek a szereplői olyan dolgokat tehetnek vagy mondhatnak, amit a valóságban soha nem tennének vagy mondanának.”  
Dobber, Tom et al. (2020) Do (Microtargeted) Deepfakes Have Real Effects on Political Attitudes? The International Journal of Press/Politics, vol. 26, no. 15, pp. 1–24.
- A gyermekről kitett fotót illetéktelenek eltulajdoníthatják, mesterséges intelligencia segítségével felhasználhatják.
- Játék vagy „fake” jelenség?



Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

- „...ha a befogadó ember által vélt igazságot a technológiai tényekkel, adatokkal támasztja alá egy olyan közegben, helyzetben és észlelésen keresztül, amely felé a befogadó aktuálisan bizalmat érez, akkor hitelesnek tartja majd azt.”  
Keleti Arthur 2023: Nem minden az, aminek látszik az okar – a deepfake és a hírtársaság jelene és jövője. In: Azzali Petra – Vasszabó Agnes (szerk.): Deepfake: a valótlanság világa. Budapest: Gondolat Kiadó. 63–77.
- Elfogadja a tanácsát a reels videós „szakértőnek”?

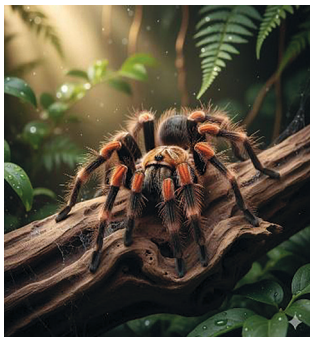
Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.

Forrás: saját fejlesztésű oktatókártya

## Feladat

Vitassák meg milyen módon használhatják fel a gyermekről kitett fotókat mesterséges intelligencia segítségével?

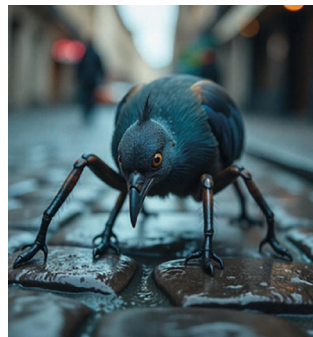
Jellemezze a három képet! Melyek a hasonlóságok? Melyek a különbségek?



Madárpók képe



Mesélés alapján  
„elképzelt” belső kép  
a madárpókról



Deep-fake  
a madárpókról

Képek forrása: Gemini, Gamma.app

Elfogadható-e a reels videós „szereplőnek” tanácsa gyermekneveléssel kapcsolatban?

## Szakirodalom

- Dobber, T., N. Metoui, D. Trilling, N. Helberger & C. De Vreese. (2020). “Do (Microtargeted) Deepfakes Have Real Effects on Political Attitudes?” *International Journal of Press/Politics* 26, 1: 69–91.
- Guellai, B., Somogyi, E., Esseily, R., & Chopin, A. (2022). Effects of screen exposure on young children’s cognitive development: A review. *Frontiers in Psychology*.
- Keleti, A. (2023). Deepfake: a valótlan valóság. In P. Aczél & Á. Veszelszki (Eds.), *NMHH*.
- Köbis, N., Starke, C., & Soraperra, I. (2021). The psychology of deepfakes: People can’t reliably detect deepfakes but are overconfident in their abilities. *Psychology Today*, 2.
- Mérei, F., & Binét, Á. V. (2016). *Gyermeklélektan*. Libri. Budapest.
- Richert, R. A. (2017). The role of fantasy–reality distinctions in preschoolers’ learning from video. *Infant and Child Development*.

# Hogyan mozdul meg a kép?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** Képek, mozgóképek a médiában

## Üzenet:

*A médiatartalom olyan dinamikusan változó világot hoz létre a saját eszközeivel, melyet könnyű összetéveszteni a valósággal. A mozgást és a dinamikát a mozgókép technikai természete biztosítja.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni hogyan mozdul meg a kép,
- felismerni a mozgóképi közlésmód befogadásának biológiai alapját,
- megérteni a plánokkal és a montázssal előidézett folyamatokat és dinamikát,
- elkészíteni a taumatropot és a mozgás megjelenítését illusztráló kísérletet.

A gyermekek legyenek képesek:

- felismerni, hogy miként mozdul meg a kép,
- megtapasztalni a mozgóképi közlésmód természetét.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

A média fogalma a latin medium (eszköz) kifejezésből származik, de közeget, közvetítőt is jelent. Minden olyan közeg médium, amelyben a másoknak szánt közlés megfogalmazódik és terjed. A média szűkebb értelemben a tömegkommunikációs eszközök – pl. a sajtó, a rádió, a televízió, az internet – összefoglaló elnevezése.

A médiaszöveg a tömegkommunikáció folyamatába bekerülő valamennyi produktum összefoglaló megnevezése. Médiaszöveg az egy-két mondatos időjárás-jelentés, a néhány másodperces reklámfilm, de a többhasábos oknyomozó riport és a szásrészes szappanopera is. Vagyis médiaszövegnek tekintünk minden, a médiában megjelenő közleményt. Médiaszövegeket közvetít a telefon, az internet, az újság, a film, a számítógép, a televízió, illetve a rádió is (Hartai & Muhi 2004).

A mozgókép sajátos médiaszöveg, a Lumière testvérek kinematográf (cinematograph) nevű találmánya sikeresen valósította meg a mozgás rögzítését, így 1895. december 28-án Párizsban, a Grand Café India termében került sor az első nyilvános vetítésre.

„A film végső soron nem más, mint mozgó fénykép... Ennek a művészetnek az anyaga a fény és az árnyék, mint ahogyan a festőművészet anyaga a szín, a zeneművészeté a hang” – írja Balázs Béla, az egyik első filmteoretikus *A látható ember* c. művében, 1924-ben.

A fénykép a tér és az idő egy szelete, a mozgókép egy folyamat, melynek jelentéshordozója a kép. A mozgókép valójában nem más, mint állóképek sorozata. A sorozat elemei, az egyes képek oly gyorsan követik egymást, hogy szemünk képtelen elkülöníteni őket egymástól, így a fázisokból egy folytonosan mozgó, változó kép jön létre. A mozgókép tehát nem a vetítőben vagy a monitoron, hanem az emberi agyban jön létre. A mozgóképek vetítésének szabványos sebességét az egy másodperc alatt levetített képek számában mérik, ami hagyományosan 24 képkocka/másodperc.

A taumatrop két kép gyors váltakozásával éri el azt, hogy mozgásként érzékelje a szem a két kép közötti változást (Bűvösvölgy 2020).

Készítsék el a taumatropot a gyermekekkel és énekeljék el a dalt: Hol jártál, báránykám?



*Képek forrása: saját fotó*

Ma már a „képkocka” digitális adat, nem celluloidkép, hiszen a médiatartalom egy digitális fájl (általában 2K, 4K vagy 8K felbontásban) melyet valamilyen közvetítő segítségével lejátszhat a felhasználó. A fájlokat a szolgáltató tárolja és továbbítja pl. a Netflix, YouTube, HBO Max, vagy akár a közmédia online streamjei. A digitális tartalomszolgáltatás során is „pörög” a 24 digitális képkocka másodpercenként, de már nem fizikai film, hanem nagyfelbontású digitális képek követik egymást.





Képek forrása: saját fotó

Végezzék el a gyermekekkel közösen a mozgókép technikai természetét bemutató kísérletet a sablonok alapján. Szükségük lesz három azonos méretű négyzet alakú lapra, filcre, hurkapálcára és ragasztóra.

A kép egyik alapvető funkciója a jelentés hordozása, a befogadó a jelentéstulajdonító, megfejti a kép jelentését. A jelentéstulajdonítást ugyanúgy tanulni szükséges, mint az olvasását, bár a kép esetében a hangsúlyosabb a jel és jelölt dolog viszonya, a jel sajátossága mégis bonyolulttá teszi a megértést.

A mozgást többféle képpen is megjelenítheti a mozgókép. A plánok (közelkép, a second, a totál stb.), a beállítás mind jelentéssel bírnak, amelyet meg kell fejtenie a befogadónak. A montázsban, a képsor ritmusában és asszociációs folyamatában mutatkozik meg a lényeg: a mű kompozíciója (teremtő erő) (Lotman 1977).

Amikor a kamera kiemel egy testrészt vagy egy tárgyat a környezetéből, az ennek ellenére a térben marad. Hiszen a kéz önmagában az embert jelenti, nem látjuk ugyan ezt a teret, de hozzágondoljuk. Hozzá kell gondolnunk, mert minden külső vonatkozás nélkül az ilyen izolált közelkép minden értelmét elveszítené (Balázs 1984).



A montázs során gyors vágóképekkel egy idős embert is lehet dinamikusán ábrázolni, vagy a közeli-távoli váltakozással szintén mozgásélményt lehet létrehozni.

Szerinted van a cicának lába? Miből gondolod? Készíts távcsövet az egyik kezedből, majd közelítsd-távolítsd a cica szeméhez. Mit tapasztalsz?

Kép forrása: Gemini

A cica képe, mint reprodukció egyben transzformáció, átalakítás is: a 3 dimenziós állatot 2 dimenzióban mutatja be. Hasonlít a valóságra, mégsem az, hiszen megszületését befolyásolta a kamera és az alkotó is, aki a kép elkészítésével

akarva-akaratlanul üzenetet hozott létre. Teljesen más lett volna az üzenet, ha úgy mutatja meg a cicát, hogy mind a négy lába látszik.

Közös beszélgetéssel, kísérletezéssel, a kérdések tisztázásával a mozgókép érthetőbbé tehető az óvodások számára. Egy kamerával el lehet végezni azokat a gyakorlatokat, amelyek a közelítés, távolítás és a különböző kameraállások látószögének a bemutatását demonstrálják. Fontos, hogy a gyermeknek valóságtapasztalást biztosítsunk ahhoz, hogy eldönthesse a mozgóképi reprezentáció és a valóság közötti kapcsolatot. Mivel minden gyermek látott cicát, feltehetően fogja tudni, hogy a képen bemutatott cicának is van lába, amit nem mutat meg a kamera által befogott kép.

### Szakirodalom

- Balázs, B. (1984). Az alkotó kamera. In *A film szelleme*. 129–132. Gondolat.
- Bűvösvölgy Médiaértés-oktató Központ. (n.d.). A taumatróp. <https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Taumatrop> (Utolsó letöltés 2025.10.10.)
- Hartai, L., & Muhi, K. (2004). *Mozgóképkultúra és médiaismeret*. Korona.
- Lotman, J. M. (1977). A filmkép. In *Filmszemiotika és filmesztétika*. 38–43. Gondolat.



# Miért készítünk képet?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** Képkészítés: varázslat és hatalom

## Üzenet:

*A fénykép vagy mozgókép készítés emberi szükségletté alakult, a képre gyakran „valóságként” tekintünk, vagy a kép átveszi a hatalmat a valóság felett. Azt hisszük el, amit a képernyő mutat. A kép gyakran a memóriánk külső tárhelye.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni a kép hatalmát,
- felismerni a képkészítés mögött meghúzódó szükségleteket,
- megérteni, hogy mikor támogatja az emberi fejlődést a kép és mikor akadályozza,
- megérteni, hogy a gyermeknek joga van nemet mondani, ha felvételeket kívánnak készíteni róla.

A gyermekek ismerjék fel, miként mondhatnak nemet, ha nem szeretnék, hogy fénykép vagy mozgókép készüljön róluk.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

Mircea Eliade, amikor úgy fogalmaz, hogy a képek megmutatják mindazt, „ami a fogalmi gondolkodásnak ellenáll”, akkor a képek közvetlenebb tulajdonságára utal, arra, hogy a kép nem absztrakt fogalmakban ragadja meg a valóságot, hanem érzéketes formában, amely egyszerre érzelmi és spirituális hatású (1977: 24). Ezzel magyarázható a képek vonzereje, könnyebben váltanak ki érzelmeket a befogadóból, mert a valósággal való analógiás viszony miatt a képen könnyebben felismerhető valamilyen jelentés, üzenet. A képek és szimbólumok az emberi tudatnak azt a területét érintik, amelyet a fogalmi-logikai gondolkodás nem vagy nem olyan minőségben képes megragadni.

A fénykép a tér és az idő egy szelete, mely visszaidézhetővé teszi az ember számára az eseményeket, felidézhetővé teszi a személyeket. A valóság közvetlen lenyomata, akár a lábnyom, a fénykép sose kevesebb, mint egy kis sugárzásnak a tárgyról visszaverődő rögzítése, azaz témájának anyagi nyoma, ami például a festmény sose lehet (Sontag 2023:198). Sontag még azt írta, hogy minden fénykép egy rabul ejtett élmény, a fényképezés

élményekről tanúskodik (Sontag 2023:10). Mára az emberek kényszeresen fotóznak, maga az élmény lesz a központi eleme a kamera látószögének, végül az élmény azonos lesz azzal, hogy lefényképezzük, levideózzuk, a valódi világot a képek világa pótolja, miközben a kép soha nem a valóság, csak hasonmás (Sontag 2023:198–199).

Marshall McLuhan kanadai kommunikáció-teoretikus elhíresült anekdotája: „*De szép gyerek!*” – mondják, mire a büszke szülő: „*Hát még ha látnák a fényképét!*” – arra mutat rá, hogy a kép lényegi emberi szükségletként viselkedik, mintegy „valóságként” érvényesül, vagy részben átveszi a hatalmat a valóság felett. A (mozgó)képi ábrázolás és közlés határozza meg a társadalmunkat, amelyben szinte elvárás a valóság és az élmény kamera általi dokumentálása. Sokszor úgy is hivatkoznak a Z és az alfa generációkra, mint akik az egyre inkább képszerű emlékeiket kiszervezik a koponyaüregből a digitális tárhelyekre (Szőke-Milinte 2020:27), élményeik egyre nagyobb részét a kamera számára tartalékolják vagy rendezik meg.

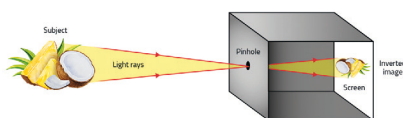
A fényképben és a mozgóképből az információrögzítés és a művészi önkifejezés funkciója együtt is jelen van (különösen, ha az okostelefonok előtti időre gondolunk, amikor csak a fotózás, vagy csak a filmkészítés eszközeivel rögzítették speciális helyen és időben a képet). Képek nélkül mára az információrobbanás kezelhetetlen lenne, miközben maguk a képek is hozzájárulnak az információrobbanáshoz (Grau & Veigl 2011). Amit lefényképeznek, az eleve egy információrendszer részévé válik, beillesztik különféle osztályozási és tárolási sémába (Sontag 2023:201). A digitális képekről ma már mint dokumentumokról beszélünk. Az eredeti művében, ami 1977-ben keletkezett, Sontag még ezt írta: a fénykép bizonyíték, egy fotó megfellebbezhetetlen bizonyíték annak, hogy egy bizonyos dolog megtörtént (Sontag 2023:12). Mára a manipulációnak, a digitális technológiának és a mesterséges intelligenciának köszönhetően ez már nem ennyire egyértelmű.

## A képkeltés új korszaka

A fényképezés megjelenése a képek új korszakát jelentette, amikor a fényt megzabolázva, annak fizikai tulajdonságait rögzítve, képessé vált az ember a valósághoz a leginkább hasonló reprezentáció készítésére.

## Mit jelent a fényt megzabolázni?

Camera obscura a középkor óta ismert, az arabok által is leírt eszköz. Lényege, hogy teljesen elsötétített szobába, az alufóliázott ablak egyik pontján egy kis átmérőjű lyukon a behatoló fény a szemközti falra azt a képet fogja kirajzolni, ami az ablak előtt látható. Ha egy gyümölcsfa van az ablakkal szemben, akkor a gyümölcsfa fordított képe lesz látható a szemközti falon.



Kép forrása: Gemini

Manapság, a digitális képalkotás tömegessé válásával, a gyermekek már egészen korán találkoznak a mobiltelefonokkal és a fényképezés/videózás élményével. Ahhoz, hogy jobban megértsük az elkészült digitális képek világát, érdemes áttekintenünk, mi is motiválja az embert a felvételek készítésére.

### **A megőrzés, hatalom és birtoklás vágya**

A felvételek készítése egyfajta válasz az emberi felejtés ellen, a memória kiszervezése: azért készítünk felvételt, hogy kiszervezzük a memóriánkat, mintegy "digitális dobozba zárjuk" az emléket.

A pillanatot megtarthatóvá, időtállóvá tesszük a mozgóképes vagy állóképes tartalom formájában. Az idő legyőzésének igénye, a fontos pillanatok megragadásával a múlandóság feletti győzelem egyik formája, a felvétellel egy esemény örökre "a miénk" marad.

A birtoklás vágya: az ábrázolás ősi vágya az embernek, „A fényképezés az egyik módja annak, hogy birtokoljuk a világot.” (Sontag 2023). A kép nemcsak leképez, hanem uralmat is gyakorol, elragadja a pillanatot, a fotós dönti el, mit mutat meg és mit hallgat el. Vannak kultúrák (pl. indián), melyekben a képmás tabu, hiszen úgy értelmezik, hogy az elkészült kép ellop valamit az illető lelkéből, hiszen képmás (rajz, festmény, fénykép) nem pusztán ábrázolás, hanem a személy „lényének” egy része, ezért veszélyes, ha valaki más birtokolja.

### **A megmutatás és elismerés vágya**

A felvétel gyakran nem csak a saját, hanem mások szórakoztatására, informálására is készül. A fénykép „teljesítmény”, amikor a kép, mozgókép azért készül, hogy a barátok, ismerősök vagy a nagyközönség is megcsodálják az ábrázolás tárgyát pl. sportsiker, személyes élmény. A fénykép közösségi elismerés: a felvétel elkészítése és nyilvánossá tétele a figyelemfelkeltés és a másokkal való kapcsolódás eszköze. A like-ok és kommentek megerősíthetik az embert.

### **A kép, mint varázslat**

A képalkotás legerősebb varázsa az időutazás lehetősége. A képpel a hangulatot visszaidézzük: ha lefényképezzük vagy levideózzuk, amikor télen esik a hó, akár a forró nyári melegben is visszaidézhetjük a tél fagyos, meghitt hangulatát, csak elő kell vennünk a felvételt. A kép hordozza a pillanat erejét, egyfajta „időgépként” működik, lehetővé téve, hogy újraéljük az érzelmeket és emlékeket, amelyek a felvétel pillanatához kötődnek.

### **A torzítás humora, a szórakozás igénye**

A modern technológia, különösen az okostelefonok effektusai lehetőséget biztosítanak a játékra és a valóság pillanatnyi átírására. A felhasználó pillanatok alatt megnagyobbíthatja a szemét, eltúlozhatja a száját, vagy akár egy vicces állatfigurával, egy avattal fedheti el az arcát. A torzítás lehet szórakozás: kilépünk a hétköznapi valóságból, és vicces, abszurd vagy éppen fantáziadús módon láttatjuk önmagunkat és a világot.

## Szépségideálhoz való hasonulás vágya

A digitális világban egyre erősebbé válik a vágy, hogy megfeleljünk bizonyos szépségideáloknak, amelyeket a média és a közösségi platformok sugároznak. A technológia lehetővé teszi a mesterséges korrekciót: a felhasználó a mesterséges intelligencia (MI) által támogatott alkalmazások segítségével finomíthatja, korrigálhatja azokat az arcvonásokat vagy tulajdonságokat, amelyekkel elégedetlen, vagy úgy érzi, nem illeszkednek a követett szépségnormákhoz. A digitális technológia segíti a tökéletesség keresését és megvalósítását, mely a külső megerősítés és a társadalmi elfogadás iránti alapvető emberi igényből fakad.



Forrás: saját fejlesztésű oktatókártya

## Tanácsok szülőknek, gyermekeknek

Ne engedd, hogy fotót készítsenek rólad, csak, ha előzetesen megbeszélte a szüleiddel és ők engedélyt adtak rá.

Ne készíts a szüleid eszközével fölösleges fotókat.

Ne fotózza, videózza folyamatosan a gyermekét. A kamera látványa, a képek titokzatossága, a képrögzítés különlegessége a gyermek viselkedését befolyásolja: „szerepelni” fog a gyermek, ahelyett, hogy megélné a maga természete szerint az élményt, a pillanatot.

## Szakirodalom

- Bűvösvölgy Médiaértés-oktató Központ. (n.d.). *Camera Obscura*. [https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Camera\\_obscura](https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Camera_obscura)
- Eliade, M. (1977). *Képek és jelképek*. Európa Kiadó.
- Flusser, V. (1990). *A fotográfia filozófiája*. Tartóshullám; Belvedere; ELTE BTK.
- Gadamer, H.-G. (1984). *Igazság és módszer*. Gondolat.
- Grau, O., & Veigl, T. (Eds.). (2011). *Imagery in the 21st Century*. MIT Press.
- Hartai, L., & Muhi, K. (1998). *Képkorszak – Mozgóképkultúra és médiaismeret I–II*. Korona.
- Sontag, S. (2023). *A fényképezésről*. Helikon.
- Szőke-Milinte, E. (2020). *Információ – Médiatudatosság – Műveltség: A Z generáció tanulása*. Szaktudás Kiadó.

# Milyen médiatartalmat fogyasszanak az óvodások?

**Szőke-Milinte Enikő – Szűts Zoltán**

**Téma:** Az óvodások számára befogadható médiatartalmak

## Üzenet:

*A jól megválasztott és megfelelő ideig fogyasztott médiatartalom egyszerre szórakoztatja és tájékoztatja is a gyermeket.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- a médiatartalom kiválasztásának szempontjait alkalmazni,
- betartatni a médiatartalom fogyasztással kapcsolatos szabályokat (közös megtekintés, maximális időtartam, megfelelő tartalom),
- kiválogatni a gyermekek számára leginkább befogadható mozgóképes tartalmakat és ezekből egy lejátszási listát készíteni.

A gyermekek legyenek képesek:

- betartani a médiatartalom fogyasztására vonatkozó szabályokat.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

Óvodáskorú gyermekek számára az a mozgóképes tartalom (mese és animáció) befogadható, melyben az arányokat tiszteletben tartják, illetve kiemelt szempont a narratíva követhetősége, amely egy kameraállásból, a gyors vágásokat mellőzve, lineáris cselekményszerkezettel dolgozik.

Az animációs film a filmművészet birodalmának különleges tartománya: a rajzfilm, a bábfilm és az árnyékfilm közös neve, amelyben a mozgatás különféle technikai eljárásait alkalmazzák az alkotók. 1968-tól a sorozatok valóságos reneszánsza kezdődött és tartott az ezredfordulóig, ám ezek bár esztétikai és filmes szempontból jelentős alkotások, nem az óvodás gyermekek befogadóképességéhez illeszkedő tartalmak (pl. Kukori és Kotkoda; dr. Bubó, Kérem a következőt című sorozatok). 1978-ban Jankovics Marcell útjára indította a főként felnőtteknek szóló Magyar népmesék-sorozatot, melyek egyes részei óvodáskorban is megfelelő tartalmak (pl. A béka, a kolbász és az egér).

A 80-as években több összefüggő történetű sorozat és egész estés rajzfilm készült, amelyek főként az idősebb gyermekeket szólítják meg. Pl. Dargay Attila: Vuk, A nagy ho-ho-horgász; Tóth Pál: Mátyás, az igazságos; Jankovics Marcell: Mondák a magyar történelemből; ifj. Ujváry László: Mesék Mátyás királyról. A legtöbb animáció nem az óvodás korosztály számára készült, hanem felnőtteknek, ahogy nagyon sok egész estés hollywoodi rajzfilm sem a gyermekekhez szól. Jól válogatva azonban találhat a szülő és az óvodapedagógus olyan művészileg is igényesen elkészült alkotásokat, amelyek az óvodások számára is befogadhatóak: Szabó Szabolcs, Haui József: Vízipók-csodapók; Mirr-Murr, a kandúr; Mekk Elek, az ezermester; Kockásfülű nyúl (Lendvai 1998).



*Forrás: saját fejlesztésű oktatókártya*

## Milyen szabályokat kell figyelembe venni az óvodásoknak szánt médiatartalmak kiválasztásánál?

Időtartamuk ne haladja meg az óvodáskorú gyermekek befogadóképességét. A 4-5 évesek maximum 10-15 percig tudnak koncentrálni egy képernyős tartalomra, a 6 éves gyermekek akár 20 percet is képesek figyelni.

Ne tartalmazzanak erőszakot: ne legyen bennük ijesztő, agresszív vagy nagyon bonyolult cselekmény, aminek a befogadása problémás a gyermek számára.

A tartalom legyen minőségi: kreatív, interaktív, oktató jellegű.

A mozgóképi közlésmód illeszkedjen a kisgyermek befogadó képességéhez: egy kameraállásból, a nézőpontváltást és gyors vágást nélkülöző tartalmakat válogassunk a gyermek számára. A lineáris montázs és az egyszerű, ok-okozatiságot kiemelő cselekményszerkezet jellemezze a tartalmat.

## Milyen szabályokat hozzunk a médiatartalom fogyasztással kapcsolatban?

Legyenek technológiamentes zónák (pl. a hálószoba) és időszakok (lefekvés előtt ne fogyasztson médiatartalmat, mert a normális alvásritmust megzavarja).



A gyermek a szülővel vagy az óvodapedagógussal közösen nézzék a médiatartalmakat, majd utána (esetleg közben) beszéljék meg a látottakat, a felnőttek támogassák a gyermek megértését.

A képernyőhasználat soha ne szorítsa ki a játékot, a mozgást és a családi vagy kortárs interakciót.

A képernyőidő ne haladja meg a szakmai szervezetek által javasolt időtartamot (Fóris et al. 2025), de a szülő mérlegelje: valóban szükség van-e a médiatartalom fogyasztására, a médiatevékenységre.

| Szervezet                                  | Ajánlott napi képernyőidő<br>(3-5 éves kor) | Kiegészítő feltétel                                                                                        |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| WHO (Egészségügyi Világszervezet)          | Maximum 1 óra                               | A gyermek töltsön legalább másfélszer ennyi időt fizikai mozgással és aludjon eleget.                      |
| AAP (Amerikai Gyermekgyógyászati Akadémia) | Maximum 1 óra                               | A tartalom legyen magas minőségű, oktató jellegű, és a szülő vagy pedagógus együtt használja a gyermekkel. |
| Bethesda Gyermekkorház                     | Maximum 30 perc<br>(kikapcsolódás céljából) | A képernyőidőt ugyanolyan időtartamú mozgásos tevékenység kövesse.                                         |

**Feladat:**

Beszéljék át a szülőkkal és az óvodapedagógussal milyen ésszerű szabályokat érdemes bevezetni az otthoni médiahasználatra!

Beszéld meg a szüleiddel és a testvéreiddel, hogy napi egy rajzfilmet nézzetek közösen, majd utána beszéljétek meg. Tartsátok be a szabályt legalább egy hétig, utána beszéljétek meg, hogy a rajzfilm nézés mellett mire jutott még időtök és mi lett volna, ha csak a képernyőt nézitek!

**Szakirodalom**

Fóris, A., Pelle, V., & Popol, Cs. P. (2025). Kis kezekben nagy képernyők: Az óvodáskorú gyermekek digitális eszköz-használata Magyarországon. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.

Lendvai, E. (1998). *A magyar animációs film*. Filmkultúra Online. <http://www.filmkultura.hu/regi/articles/essays/anim.hu.html>



Szőke-Milinte, E. (2025). Képek vonzásában? A (mozgó)képi közlés mód természete. In E. Szőke-Milinte (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.





### **Hanák Zsuzsanna**

“Teremtsük meg gyermekeinknek azt a külső, azaz tárgyi és belső, azaz pszichés feltételeket, melyben optimálisan fejlődhetnek.”  
(Porkolábné Balogh Katalin)

„A gyermek abból tanul, amit lát.” (Dorothy L. Nolte)

Az óvodások életében a család az elsődleges szocializációs színtér, ezt ne feledjük el, a szülők teremtik meg azokat az értékeket, normákat, melyet a gyermek követni fog. Az óvodapedagógusok a szülőkkel közösen kialakított nevelési alapokon lehetnek sikeres nevelők a szülőkkel közösen, egységben, egymásra pozitívan hatva.

# Lehet összefüggés a médiahasználat és a gyermeki agresszió között?

**Hanák Zsuzsanna**

**Téma:** Túlzott gyermekkori médiahasználat és gyermeki agresszió.

## Üzenet:

*Az agresszió a gyermekek tipikus fejlődésének velejárója, mely az óvodáskorban a személyiség és a szociális kompetenciák alakulásának szempontjából fontos szerepet játszik. A 3-6 éves kor az érzelmi és társas fejlődés intenzív szakasza, amikor a gyermekek még nem rendelkeznek kiforrott önszabályozó és empátikus képességekkel. Az agresszív viselkedés ebben az időszakban gyakran kommunikációs eszközként szolgál.*

**Célcsoport(ok):** szülők, pedagógusok, hallgatók

## Célok:

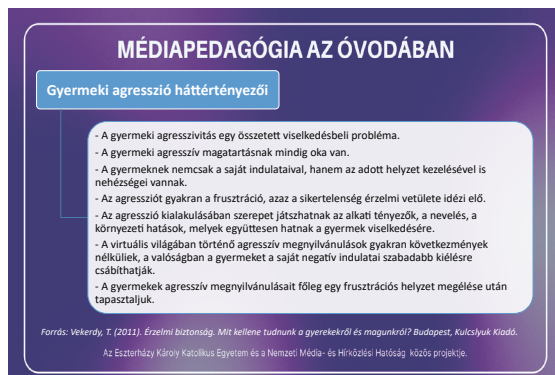
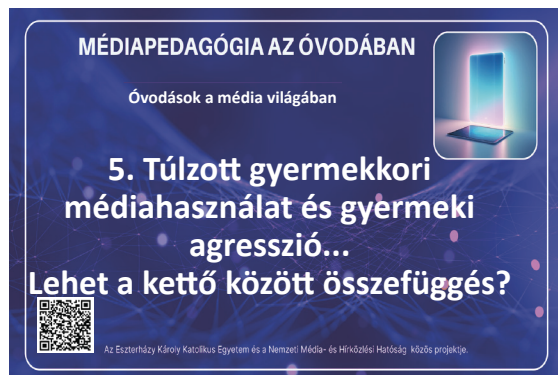
A szülők és pedagógusok ismerjék meg, hogy az agressziót fejlődési funkcióval bíró jelenségként értelmezhetjük az óvodáskorban. A modern fejlődéslélektan hangsúlyozza, hogy az agresszió formái és intenzitása a szociális tanulás és a nevelési környezet hatására alakul. Napjainkban a környezeti hatások között jelentős a digitális világból származó hatás, így a gyermeki agresszió megjelenési formáiban és intenzitásában jelentős szerepet tölt be a média világa.

**Módszerek:** Esetelemzés, rajzelemzés, csoportmunka.

## Tartalom:

Az agresszió, mint tanult viselkedés a szociális viselkedés egy sajátos formája, melyet ugyanúgy sajátít el és tart fenn a gyermek, mint a szociális viselkedés bármely formáját. Amennyiben az agresszív viselkedés sikeres, például agresszív viselkedéssel megszerezhető a szülő okostelefonja, amin játszani lehet, akkor a gyermek az agressziót fogja használni más hasonló helyzetekben is. Tehát a pozitív megerősítés révén (megkapja a kívánt okoseszközt) megerősödik az agresszív viselkedés tendenciája. Ez esetben a gyermeki agresszív viselkedést nem az okoseszköz által közvetített tartalom erősíti, hanem annak a megszerzésének agresszió általi sikeres módja. Természetesen a tartalom is erősítheti az agresszív viselkedést, például a modellkövetés gyakori. A médiában megjelenő erőszak gyakori érzése nem csupán közvetlenül, a néző erőszakos viselkedésére irányuló készségre hat, hanem az erőszak iránti attitűdöt is befolyásolja. Azok a gyerekek, akik a médiából megtanulják, hogy a konfliktusokat gyakran erőszakkal oldják meg, s hogy az egyik agresszív cselekedetet egy másik követi, ezt sikeres megoldásnak gondolják. Ugyanakkor túlbecsülik

annak valószínűségét, hogy ők maguk valamilyen erőszak áldozatává válhatnak. Agresszív viselkedést felszínre hozhatja a frusztráció, mely egyszerre szükséges és elégséges oka az agresszióknak, de nehéz meghatározni azokat a feltételeket, melyek megléte esetén a frusztráció agresszióhoz vezet, ugyanakkor a gyakorlati tapasztalatok alapján a gyermekek agresszív megnyilvánulásai főleg frusztrációs helyzet után alakulnak ki, és ez az agresszió gyakran követi a médiában látott agresszív mintákat.



Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya

### Gyakorlati tevékenység:

Az agresszió kapcsán a gyermeki agresszió háttértényezőinek megbeszélésére kerül sor esetelemzés és rajzelemzés segítségével.

**Esetelemzés:** A foglalkozás során a szülők és az óvodapedagógusok különböző eseteket (lehetőleg sajátélményű) beszélnek meg, majd átgondolják, hogy milyen érzéseket váltott ki belőlük az eset, és mi/ki hatása erősítette ill. gyengítette a gyermeki agressziót.

**Rajzelemzés** során a gyermeki lelkiállapotot tárjuk fel, agresszív viselkedés/állapotban készült rajzok és nyugodt állapotban készült gyermekrajzokon keresztül.

*Nyugodt állapotban  
készült gyermekrajz*



*Agresszív viselkedést követően  
készült gyermekrajz*



Képek forrása: saját gyűjtemény

## Szakirodalom

Cole, M., & Cole, S. R. (2006). *Fejlődéslélektan*. Osiris Kiadó.

Nagy, J., & Zsolnai, A. (2001). Szociális kompetencia és nevelés. In Z. Báthory & I. Falus (Szerk.), *Tanulmányok a neveléstudomány köréből*. Osiris Kiadó. (pp. 251–269).

# Hogyan neveljük az óvodáskorú gyermeket médiahasználatra? Helyes-e az egyértelmű tiltás?

**Hanák Zsuzsanna**

**Téma:** Médiahasználat óvodáskorban

## Üzenet:

*Az okoseszközök, illetve annak használata érdekes a gyermek számára, jutalomként életheti meg azt, de az eszközök túlzott használata digitális függőséget okozhat. A felnőttnek, legyen az szülő, vagy óvodapedagógus, nagyon át kell gondolnia, az eszközhasználat minden lehetséges következményét, előnyével és hátrányával együtt.*

**Célcsoport(ok):** szülők, pedagógusok, hallgatók

## Cél:

A szülők és pedagógusok legyenek tisztában azzal, hogy ki lehet alakítani jó gyakorlatot az óvodásoknál a médiaeszköz használatával kapcsolatban, nem lesz azonban eredményes sem a teljes megengedés, sem a teljes tiltás.

**Módszerek:** Csoportmunka, plakátkészítés.

## Tartalom:

Szerencsés és pozitív a médiaeszköz használata, amennyiben erősíti az a gyermek fejlődését, azaz következetesen, átgondoltan alkalmazott óvodapedagógusi és szülői nevelés része. Fontos, hogy a médiatartalom reális, az életkornak megfelelő legyen, a gyermek viselkedését pozitívan befolyásolja, a belső attribúciót erősítse, és a tartalom feldolgozása a felnőttel minden esetben megtörténjen.

A felnőttek visszajelzése a gyermekek felé a médiahasználatban ne legyen szélsőséges. Már 3-6 éves korban is szükséges a tiltás kognitív magyarázata minden esetben. A korlátozást következetesen alkalmazzuk felnőttként. Amennyiben szükséges a negatív visszajelzés, annak nagysága átgondolást igényel. Korlátozás esetén konstruktív javaslatot tartalmazzon a visszajelzés, pl. mit csináljon a gyerek a „gépezés” helyett. Az új-média használatánál is kerülni kell a szélsőséges megnyilvánulásokat, azaz a teljes tiltást csak úgy, mint a teljes megengedést.

## Gyakorlati tevékenység:

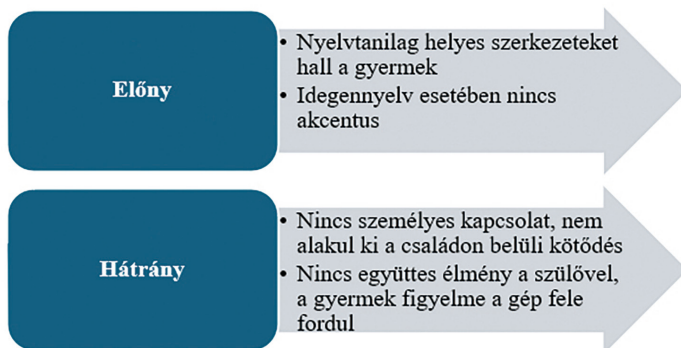
Kiscsoportos munkában az óvodapedagógusok, szülők, illetve a hallgatók gyűjtsenek érveket és ellenérveket tapasztalataik alapján az újmédia használatával kapcsolatban



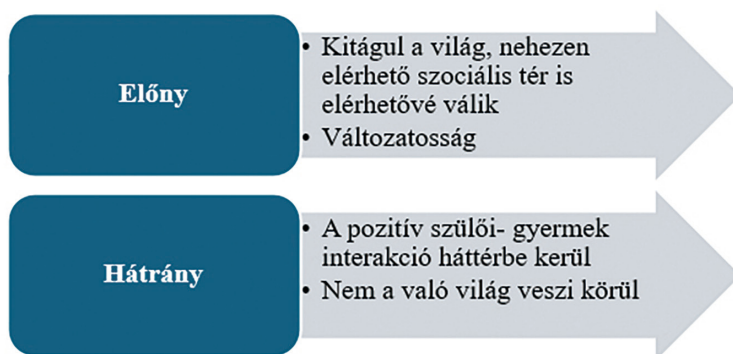
óvodásokra gondolva a következő témakörökben: *Az érzelmi biztonság megteremtése; Modellnyújtás; A beszéd megtanítása; Első szociális interakciós tér; Az én-tudat és én-identitás megszilárdítása; Általános társadalmi normák és értékek közvetítése.* „ELŐNY/ HÁTRÁNY az újmédia használata” - címmel. A gyakorlat segít átgondolni (főleg a szülőknek) az újmédia által közvetített tartalmak előnyeit, hátrányait, annak átfordítását a mindennapokra, gyermekük családi szocializációjára.

Pl.:

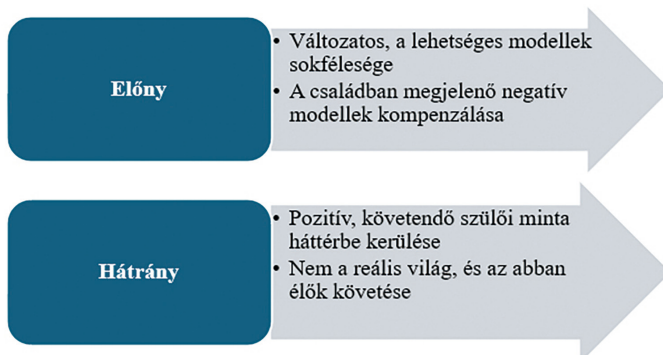
#### A beszéd megtanítása



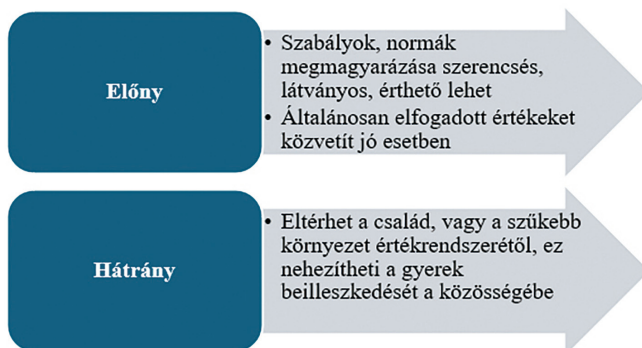
#### Első szociális interakciós tér



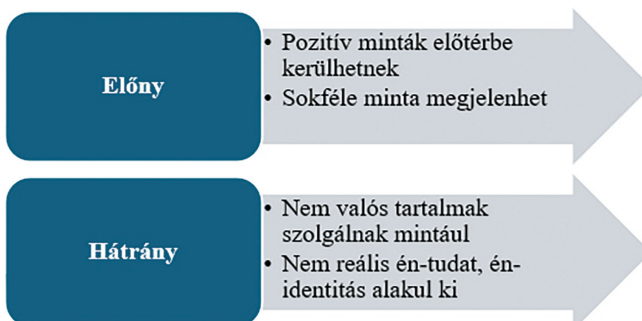
#### Modellnyújtás



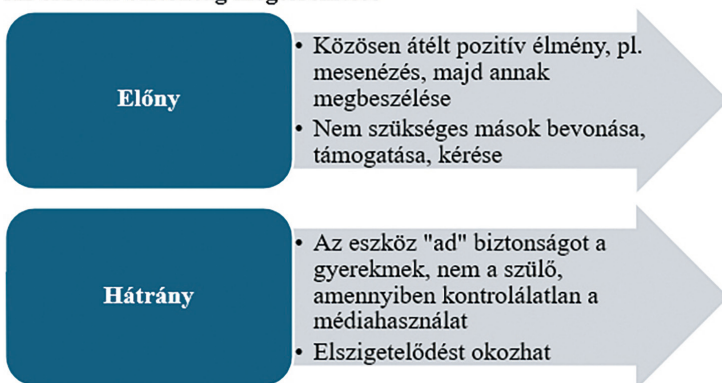
### Általános társadalmi normák és értékek közvetítése



### Az én-tudat és én-identitás megszilárdítása



### Az érzelmi biztonság megteremtése



### Szakirodalom

Cole, M., & Cole, S. R. (2006). *Fejlődéslélektan*. Osiris Kiadó.

# Hogyan alkossunk szabályokat a média eszközeinek használatára óvodáskorú gyermek esetében?

**Hanák Zsuzsanna**

Téma: Szabályalkotás

## Üzenetek:

- *Ne legyen sok szabály óvodáskorú gyermekek esetében.*
- *Vonjuk be a gyermeket a szabályalkotás folyamatába.*
- *A szabályok ne tiltó szabályok legyenek.*
- *Legyenek egyértelműek a szabályok.*
- *Legyenek betarthatóak a szabályok.*
- *Legyenek ellenőrizhetőek a szabályok.*

Célcsoport(ok): szülők, pedagógusok/hallgatók

Cél, hogy a szülők, illetve az óvodapedagógusok együttesen legyenek lépések szabályokat kialakítani az óvodáskorú gyermekkel közösen a média eszközeinek használatára.

Módszerek: Kommunikációs gyakorlatok, csoportmunka, párosmunka, egyéni munka.

## Tartalom:

Az egyik kulcskérdés, hogy a gyermeki szocializáció folyamatában mely módszereket használjunk a média eszközeinek korlátozására, főleg abban az esetben, ha az óvodapedagógus és a szülő között nincs egyetértés e témában. Természetesen előfordulhat az az eset is, amikor a szülő kér segítséget, tanácsot az óvodapedagógustól ezügyben. Amennyiben sikerül a gyermekkel közösen szabályokat kialakítani, az már a gyermek szabálya is, így valószínűbb annak betartása a részéről. Kizárólag külső, azaz a felnőttek által meghatározott szabályokat jóval nehezebb betartani az óvodásnak. A szakirodalmak alapján javasolható, hogy ne legyen sok szabály óvodáskorú gyermekek esetében, 3-5 szabály követhető még a tipikus fejlődésű 3-6 éves óvodáskorú gyermekek esetében. Az életkornak megfelelő kommunikációval és technikával vonjuk be a gyermeket a szabályalkotás folyamatába, megengedő stílusban, azaz a szabályok ne legyenek tiltó szabályok. Mivel óvodáskorú gyermekekről van szó, rövid, egyértelmű szabályokra van szükség, fontos, hogy a gyerek értse meg azt, és képes legyen annak betartására. A szülők és az óvodapedagógusok rendszeresen ellenőrizték a szabályok betartását, beszéljék meg ennek eredményét a gyermekkel.

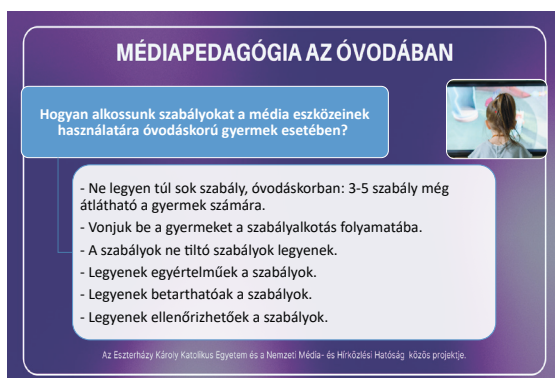
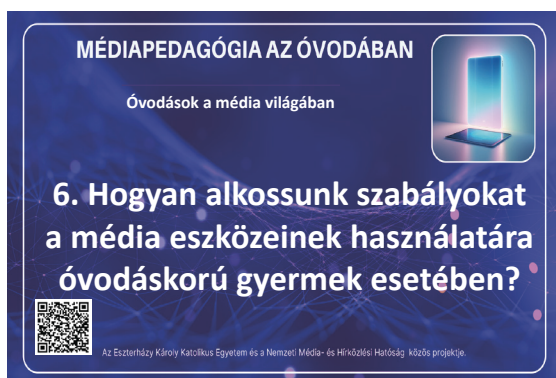
**Gyakorlati tevékenység:**

Csoportmunka: 4-5 fős kiscsoportok összegyűjtik, milyen tipikus tiltó szabályokat alkalmaznak az óvodáskorú gyermekek esetében, majd bemutatják a nagycsoportban és megbeszélik ezek eredményességét.

Párosmunka: a bemutatott szabályok átfordítása, nem tiltó szabályokká, majd annak megbeszélése.

Egyéni munka: szabályjavaslatok előkészítése a média eszközeinek használatára óvodáskorú gyermek esetében.

Kommunikációs gyakorlatok: négy fős kiscsoportokban 1:gyerek; 2:óvodapedagógus; 3:szülő; 4:megfigyelő. Szabályalkotás folyamatának kipróbálása, szituatív gyakorlat, majd az eredmények megbeszélése.



*Fotó: saját fejlesztésű oktatókártya*

**Forrás**

<https://raabe.hu/korlatok-vagy-lehetosegek/>

# Szükség lehet digitális detoxra az óvodáskorú gyermekek esetében?

**Hanák Zsuzsanna**

**Téma:** Képernyőmentesítés az óvodáskorban

**Üzenet:**

*Az okoseszközök, az eszközök túlzott használata digitális függőséget okozhat óvodáskorban is. Ennek megszüntetése szakszerűen átgondolt folyamat lehet.*

**Célcsoport(ok):** szülők, pedagógusok, hallgatók

**Célok:**

A szülők és pedagógusok legyenek tisztában azzal, hogy a digitális eszközök felügyelet nélküli, mértéktelen használata miatt kialakulhat digitális függőség már az óvodáskorban is. A szülők és óvodapedagógusok ismerjék fel saját felelősségüket, tanuljanak meg, dolgozzanak ki olyan módszereket, melyekkel a függőség megelőzhető, csökkenthető, megszüntethető.

**Módszerek:** Esetmegbeszélés, csoportmunka, plakátkészítés.

**Tartalom:**

A digitális detox, vagy más néven digitális méregtelenítés egy olyan időszak, amikor tudatosan csökkentjük vagy teljesen megszakítjuk a digitális eszközhasználatot. Ez magában foglalja az okostelefonokat, tableteket, számítógépeket és bármilyen más elektronikus eszközt, amelyekkel online kapcsolatba léphetünk. A digitális detox célja, hogy az időt internetmentesen töltsük, és hogy csökkenjen a képernyő előtt eltöltött idő. Vagyis célja a kikapcsolódás és a megújulás, a szabadidő hasznos eltöltése, a valódi szociális kapcsolódás és kapcsolatok megélése. Óvodás gyermekkel szervezett közös programok, játéktevékenység, kirándulás a legjobb lehetőség - digitális eszközök nélkül, melyhez a pedagógusi/szülői minta is fontos.



*Forrás: saját fejlesztésű oktatókártya*

### Gyakorlati tevékenység:

Esetmegbeszélés: a résztvevő óvodapedagógusok, szülők tárjanak fel olyan eseteket, melyben digitális függőséget tapasztaltak óvodáskorú gyermekeknél.

A beszélgetés szempontjai:

- megfigyelhető gyermeki viselkedés bemutatása
- a viselkedés következménye az adott gyermekre, ill. gyermekcsoportra nézve
- a felnőttek tipikus reakciói ilyen helyzetekben

Csoportmunka, plakátkészítés: kiscsoportokban ötleteket gyűjtenek a résztvevők, hogy a milyen programokkal lehetne kiváltani, pótolni a gyermekeknél a digitális eszközök használatát. A gyűjtés, ötletelés, különböző szempontok alapján történhet:

- gyűjtés évszakoknak megfelelően (tavasz-nyár- ősztél)
- helyszínenként (szabadban-zárt helyeken)
- óvodások életkora szerint (3-4-5-6 évesek számára)
- időtartalom szerint (néhány perces programok-néhány órás programok)
- felnőtt résztvevők, segítők bevonásával (szülő- fejlesztő pedagógus-óvodapszichológus- egyéb külső szakember)

### Szakirodalom

Chapman, G., & Pellicane, A. (2016). *Netfüggő gyerekek*. Harmat Kiadó.

### Forrás

<https://egeszsegkapu.hu/digitalis-detox/>

# Lehet előnye a média használatának óvodáskorban?

Hanák Zsuzsanna

**Téma:** Mediális fejlesztőprogramok

## Üzenet:

*Az okoseszközök által közvetített tartalmak fejlesztő hatással bírhatnak. Ezeket mediális fejlesztő programnak nevezzük. Ugyanakkor lényeges, hogy kizárólag szakemberek által készített, bemért (bevezető és hatásvizsgálatokkal rendelkező, lektorált, publikált) programok ajánlhatók.*

**Célcsoport(ok):** szülők, pedagógusok, hallgatók

## Célok:

A szülők és a pedagógusok legyenek tisztában azzal, hogy szakértők által szakszerűen elkészített, mediális fejlesztő programok jól használhatók az óvodáskorban tipikus fejlődésű gyermekeknél, amennyiben a program kifejezetten erre a korosztályra vonatkozik.

**Módszerek:** Video-elemzés; kiscsoportos munka.

## Tartalom:

Az óvodákban speciális módszerekkel, elsősorban megfigyelésekkel, mérőlapokkal követik nyomon a gyermekek fejlődését. Az óvodáskor végén az iskola készségség/érettség kiemelt jelentőséget kap. Az iskolaérettség a gyermek azon képességét jelenti, hogy képes megbirkózni az iskola által támasztott követelményekkel. Ez a tipikus fejlődéssel rendelkező 6-7 éves gyermekeknél nem jelent problémát, de ha bármely, a tanuláshoz szükséges részképesség problémás, a fejlesztő pedagógia módszereivel támogatni lehet a gyermek fejlődését. Ehhez nyújthatnak segítséget a mediális fejlesztő programok a hagyományos egyéni és kiscsoportos fejlesztések mellett.

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

Óvodások a média világában



**9. Fejlesztésre van szükség a fejlődés támogatására...  
Milyen módszerek jöhetnek szóba?**



Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje

**MÉDIAPEDAGÓGIA AZ ÓVODÁBAN**

**Módszerspecifikus terápiás eljárások**

A fejlesztő és terápiás eljárások a következő főbb területek fejlesztését célozzák:

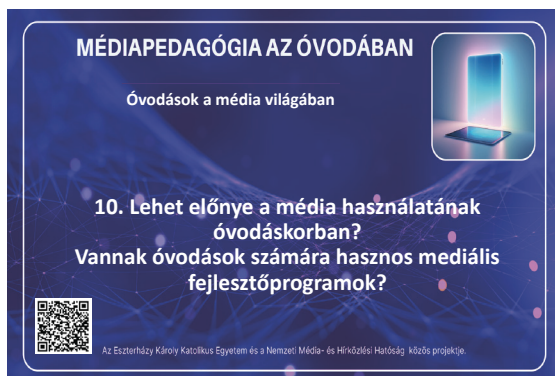
- Mozgás (nagy- és finommozgások)
- Testséma
- Tér tájékozódás
- Percepció (vizuális, auditív, verbális)
- Beszéd és kommunikáció
- Gondolkodás
- Személyiség és szociabilitás (önismeret, alkalmazkodás, társas kapcsolatok)

Parkolábé Balogh K., Balázsné Szűcs J. és Szaltné Gregorits A. (2004). Komplex prevenció óvodai program. Kudarac nélkül az iskolában. Trefort Kiadó, Budapest.

Hanák Zsuzsanna (2015). Allandóság és változás az iskolaegettség megélésében. Képzés és Gyakorlat 13 (1-2), pp. 221-230.

Az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem és a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság közös projektje.





*Forrás: Saját fejlesztésű oktatókártya*

### Gyakorlati tevékenység:

Kiscsoportos munka:

Kiscsoportban összegyűjtik az óvodapedagógusok, hogy milyen fejlesztő programokról hallottak, tanultak már a tanulmányaik, illetve a gyakorlati munkájuk során.

Az összegyűjtött programokat bemutatják a nagycsoport előtt, kiemelve saját tapasztalataikat ezekkel kapcsolatban.

Video-elemzés: nagycsoportban kivetítőn keresztül megtekintjük az alábbi programokat külön-külön:

- Alfi magyar nyelvű, ingyenes applikációcsomag <https://ttk.elte.hu/content/fejleszto-applikacio-ovodasoknak.t.4384>
- Óvodai online mérések és fejlesztések <https://edia.hu/ovi/fejleszto-programok.html>
- DIOO - Digitális OkosJáték Óvodásoknak <https://system.dioo.hu/ovonok> ; <https://www.szeretlekmagyarorszag.hu/sikersztorik/dioo-magyar-fejlesztetu-szuperszmitogep-ovodasoknak/>
- Ezt követően, de külön-külön programonként megbeszéljük a tartalmi célokat és a felhasználás lehetőségeit.

### Források

<https://ttk.elte.hu/content/fejleszto-applikacio-ovodasoknak.t.4384>

<https://edia.hu/ovi/fejleszto-programok.html>

<https://system.dioo.hu/ovonok>,

<https://www.szeretlekmagyarorszag.hu/sikersztorik/dioo-magyar-fejlesztetu-szuperszmitogep-ovodasoknak/>





### **Kusper Judit**

Fontos, hogy a gyerekek tisztában legyenek a digitális világ logikájával, megtapasztalják az alkotás lehetőségeit, ugyanakkor lássák e világ veszélyeit is. A tiltás mint pedagógiai módszer kétélű jelenség, szülői segítség nélkül megvalósíthatatlan, viszont az apró lépésekkel történő, élményszerű és deduktív edukáció célravezető lehet.

# Hogyan változtatja meg a zene a hangulatot, a jelentést?

**Kusper Judit**

**Téma:** A zene hatása a hangulatra és a jelentésre

## Üzenet:

A zene nem csupán kíséri a képeket, hanem aktívan alakítja azok értelmezését. Egyazon jelenet más hangulatot és jelentést kaphat attól függően, hogy milyen zenei aláfestéssel társul. A gyerekek számára fontos felismerni, hogy a zene érzelmeket közvetít, irányítja a figyelmet és befolyásolja az élményt.

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Cél:

A szülők, óvodapedagógusok és hallgatók legyenek képesek felismerni, hogy a zene hatással van a képek értelmezésére, és tudatosan válasszanak zenei aláfestést a gyerekekkel közösen nézett tartalmakhoz.

A gyermekek legyenek képesek megfigyelni, hogy a zene megváltoztatja a látott jelenet hangulatát.

**Módszerek:** beszélgetés, összehasonlító szemléltetés, érzelmi megfigyelés

## Tartalom:

Számos esetben láthatjuk, hogy a zene hangulata (legyen az csupán háttérzene) meghatározza hangulatunkat, attitűdünket, de még a látottak jelentését is képes befolyásolni. Ugyanazon képsor más-más zenei háttérrel játszva más-más hangulatot, s így akár más-más jelentést is teremthet.

A legnagyobb rajzfilmgyártó stúdiók évtizedek óta kiaknázzák a zenés-vizuális műfajban rejlő lehetőségeket, már a Disney első egész estés rajzfilmjeiben színvonalas filmslágerek hangzottak el, a 2000-es évek óta pedig szinte követelmény a családi rajzfilmek esetében néhány slágergyanús betétdal – amit aztán éppen az óvodás korosztály zeng előszeretettel. A zene olyan érzelmi csatornákat nyit meg, amihez a kép és a szó nem elegendő, „az előzetesen átélt élményekre, érzelmi reakciókra, tapasztalatokra építve dinamikus interakciók során jön létre a zene érzelmi és élményhatása, a hallgató képzettsége és beállítottsága meghatározza azt, hogyan értelmezi a zenét.” (Váradi 2019: 115.) Egy dal segíti a szereplővel való érzelmi azonosulást, a történetiség helyett az érzelmek átélését helyezi előtérbe.

Egy film, mozgóképfilm, reklám stb. esetében ezért is játszik nagy szerepet a jól megválasztott dal (akár szöveggel, akár anélkül), mert érzelmi hatása révén elősegíti a beépülést (főbeépítést), akár dallamtapasztalatot is előidézhetsz, a dal, dallam pedig jobban fel tudja idézni a megismert tartalmat, mint magában a történetnél.

Nemcsak a zene, hanem minden zaj, zörgés, hangeffektus is befolyásolja a bennünk egy filmről, hírről kialakuló jelentést. A stílus, a tempó, a hangerő megváltoztatása is változást eredményezhet, érzéseink és gondolataink is megváltozhatnak. Gondoljunk csak arra, hogy egy krimi, egy horrorfilm vagy romantikus film hatását mennyire erősítik a hirtelen hangváltások, a felerősödő zene vagy zaj, vagy egy váratlan hanghatás. A hang nélküli mozgóképfilm még tabula rasa, sok esetben a hang befolyásolja a jelentésalkotást is. E módszerrel dolgoznak a hirdetések és a reklámok is (nem is beszélve a reklámblokk alatt felerősödő hangerőről), így olyan hatást is képesek elérni, amit a képi vagy a narratív tartalom nem képes.



Kép forrása: <https://bolthely.hu/musikworld/fokat/526a676ca83xx-Ovodai-Hangszerek>

Bátran használjunk ritmushangszereket az óvodában, a különböző hangulatú dalok pedig a mindennapi tevékenységeket is kísérhetik.

### Gyakorlati tevékenység:

A foglalkozás során két rövid, azonos képi világú, de eltérő zenéjű rajzfilmrészletet vetítünk le. A gyerekek megfigyelik, hogyan változik a hangulat: vidám, félelmetes, szomorú vagy nyugodt lesz-e a jelenet. Ezután közösen megbeszéljük, mit éreztek a zene hatására, és hogyan értelmezték a látottakat.

A kötetben szereplő kreatív médiafeladatok mintájára a pedagógus ösztönözheti a gyerekeket arra, hogy saját zenei kíséretet válasszanak vagy készítsenek egyszerű hangszerekkel, hangutánzó eszközökkel. Kiválaszthatunk egy rövid meserészletet, megnézzük

a gyerekekkel hang lejátszása nélkül, majd arra kérjük őket, hogy készítsenek zenei aláfestést a film hangulatához illeszkedve. Kipróbálhatjuk a „szinkronizálást” egyes hangszerfajtaakra vagy hasonlóan szóló tárgyakra, zörejekre fókuszálva. Használhatunk csak lágyabban szóló, csengő tárgyakat, hangszereket, majd ütőöket, kísérhetjük csak a testünk által keltett zajokkal (taps, dobbantás, comb vagy térd ütése stb.), imitálhatunk madárcsicsergést vagy egyéb madárhangot stb. (Ha elfáradnak, akár különböző alkalmakkal is visszatérhetünk a feladat módosított változatára.) A feladatvégzés végén reflektáljunk röviden a tapasztalatokra: figyeljük meg, melyik változatnak milyen volt a hangulata, mesélik el, melyik tetszett nekik, melyik volt nyomasztóbb, melyik kellemesebb. Milyen szereplőket, milyen cselekményt tudnának elképzelni az egyes zörejverziókhoz?

A gyerekek különböző hangulatú zenéket hallgatva rajzoljanak képet ugyanarról a jelenetről. A végén hasonlítsák össze, hogyan változott meg a hangulat a választott zene hatására.

### **Szakirodalom**

Váradi, J. (2019). *A zenehallgatás társadalmi dimenziói*. In J. Váradi (Szerk.), *Zenepedagógiai kutatások: A zeneoktatás megújuló módszertana* (pp. 115–138). Debreceni Egyetem.

# Milyen rajzfilmet nézzenek a gyerekek?

**Kusper Judit**

**Téma:** Rajzfilmek kiválasztása a gyermekek számára

## Üzenet:

*A rajzfilmek jelentős hatással vannak a gyermekek gondolkodására, érzelmeire és értékrendjére. A megfelelő tartalom kiválasztása nemcsak szórakoztat, hanem fejleszti a gyermek empátiáját, nyelvi kifejezőkészségét és kreativitását is. Fontos, hogy a felnőttek tudatosan válogassanak a korosztálynak megfelelő, értékeket közvetítő, vizuálisan és tartalmilag is igényes rajzfilmek közül.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy a rajzfilm nemcsak időtöltés, hanem nevelési eszköz is,
- kiválasztani a gyermek életkorához és fejlettségéhez illeszkedő tartalmakat.

A gyermekek tanulják meg felismerni a jó és rossz cselekedeteket, érzelmeket, a rajzfilmeken keresztül kapjanak példát együttműködésre, segítségnyújtásra és önkifejezésre.

**Módszerek:** beszélgetés, közös filmnézés, elemzés, rajzolás, dramatizálás

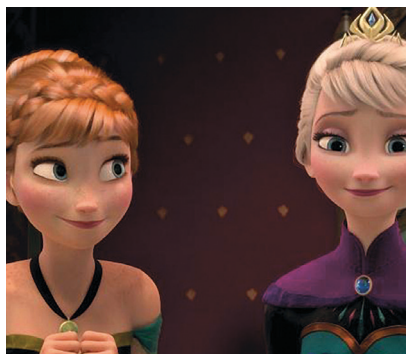
## Tartalom:

A foglalkozás során közösen megnézzünk két különböző stílusú és üzenetű rajzfilmet (pl. klasszikus magyar és modern nemzetközi). A gyerekekkel beszélgetünk arról, mit láttak, hogyan viselkedtek a szereplők, és mi tetszett vagy nem tetszett nekik. A cél, hogy a gyerekek tudatosabb nézőkké váljanak, és megértsék, hogy a rajzfilmek mögött értékek és üzenetek rejlenek.

Bár a gyermekek fantáziatevékenysége aktívabb mesehallgatás, mint mesenézés során, kétségtelen, hogy a rajzfilmek, animációs filmek vizuális hatása ugyancsak jelentős élményt, esztétikai tapasztalatot kínál a fiatal befogadóknak. Fontos azonban, hogy jól válasszuk meg a megnézendő mesét, a mesenézés pedig ne magányos tevékenység, hanem társas együttlét legyen, ahol folyamatosan van lehetőség a látottakra való reflexióra (mesenézés közben is elmondhatja a gyermek, mit érez, mi tetszik neki, mitől retten meg stb.). A válogatás során pedig fontos szerepet kell kapnia a mese vizuális minőségének és poétikai felépítésének. Igényes, harmonikus vizuális képet nyújtó mesét válasszunk, ahol összhangban van a történet, a kép és a hang, a zene, illetve (különösen a tíz év alatti gyerekek esetében) olyan művet válasszunk, amelyben megnyugtatóan helyreáll a rend.



A kiválasztott mese egyaránt lehet klasszikus vagy kortárs, válogathatunk különböző stílusokból, témákból, ügyelve arra is, hogy az adott korosztálynak megfeleljen a mese vizuális és nyelvi világa.



Képek forrása:

[https://hu.wikipedia.org/wiki/S%C3%BCs%C3%BC,\\_a\\_s%C3%A1rk%C3%A1ny\\_%28telev%C3%ADzi%C3%B3s\\_sorozat%29](https://hu.wikipedia.org/wiki/S%C3%BCs%C3%BC,_a_s%C3%A1rk%C3%A1ny_%28telev%C3%ADzi%C3%B3s_sorozat%29)

[https://hu.wikipedia.org/wiki/Pom\\_Pom\\_mes%C3%A9](https://hu.wikipedia.org/wiki/Pom_Pom_mes%C3%A9)

<https://port.hu/gallery/details?id=movie-151926&openwith=661394>

<https://www.youtube.com/watch?v=HQQdixnKHgw>

[https://szinkronjunkie.blog.hu/2018/10/31/15\\_eves\\_a\\_mackotestver](https://szinkronjunkie.blog.hu/2018/10/31/15_eves_a_mackotestver)

<https://port.hu/adatlap/film/tv/jegvarazs-frozen/movie-142567>

**Gyakorlati tevékenység:**

A gyerekek kiválasztanak egy kedvenc rajzfilmkaraktert, majd eljátszanak egy jelenetet úgy, hogy közben megváltoztatják a történet végét. Így megtapasztalják, hogyan lehet ugyanazt a helyzetet többféleképpen befejezni, és hogyan formálható a történet tanulsága.

A kötetben szereplő kreatív médiafeladatok mintájára a pedagógus kérheti, hogy a gyerekek készítsenek saját rövid rajzfilmötletet, amelyben ők dönthetik el, kik a szereplők, mi a történet, és milyen tanulságot szeretnének átadni.

**Szakirodalom**

Kusper, J. (2016). Performativitás és dialogikusság. A mese műfaji lehetőségei az irodalomban és az irodalmon túl. *Performa*, 3(3).

Kusper, J. (2018). Meseszemiotika. Miért érdemes falhoz csapni a békát? In Balázs L. & H. Tomesz T. (Szerk.), *Utak és útkereszteződések* (pp. 159–168). Líceum Kiadó.

# Mi a különbség a hallott és a nézett mese között?

**Kusper Judit**

**Téma:** A hallott és a nézett mese közötti különbség

## Üzenet:

*A mesék befogadásának többféle formája van: hallgatott, olvasott és nézett. Mindegyik más-képp hat a gyerekek képzeletére és figyelmére. A hallott mese fejleszti a fantáziát, a belső képek megalkotását és a nyelvi megértést, míg a nézett mese vizuális élményt ad, de kevesebb teret hagy a belső képalkotásnak. A pedagógus szerepe, hogy segítse a gyerekeket abban, hogy mindkét élményt tudatosan feldolgozzák.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy a hallgatott mese fejleszti a figyelmet és a nyelvi készséget, míg a nézett mese inkább a vizuális értelmezést és érzelmi azonosulást segíti,
- mindkét formát – hallgatott mese, nézett mese – tudatosan alkalmazni a nevelésben.

A gyermekek ismerjék fel, hogyan érzik magukat a hallott és a nézett mese után, és meg tudják fogalmazni, melyik segítette jobban a történet megértését.

**Módszerek:** mesemondás, filmrészletnézés, beszélgetés, rajzolás, dramatizálás

## Tartalom:

Mindenféle digitális tevékenységet meg kell, hogy előzze a narratív gondolkodás fejlesztésére szolgáló mesehallgatás: minél több történet megismerése, mégpedig hallott (később olvasott) formában, hogy a teremtő fantázia minél nagyobb teret kapjon a saját narratívák megteremtésére. „Az elolvasott történeteket azon keresztül tapasztaljuk meg, hogy az agyunk hallucinációszerű modelleket alkot róluk” – írja Will Storr (2019/2024: 40). Természetesen nemcsak az olvasott, hanem a hallott, és látott történetek esetében is így jár el, ám míg a hallott és az olvasott történet esetében a nyelvi jelek irányítják a fantázia-hallucinációt, addig a képekből összeállított történetben szerepet kap az ábrázolás, egy összművészeti alkotás esetében pedig minden egyes további elem (pl. a zene, a térábrázolás, a színek, a szereplők, a jelmezek stb.) mind irányítja a fantáziajátékot – s lényegében pontosítja, de ugyanakkor korlátozza is. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy egy, a vizualitás eszközeit alkalmazó műalkotás, mint a milyen a film vagy a rajzfilm is, ne lenne fontos és értékes tapasztalat és élmény a befogadó számára, ám a fantáziavilágok teremtése szempontjából (és így a kreatív elme megnyilvánulása szempontjából) különbség

figyelhető meg közöttük. Például a szóbeliség által közvetített történetben a befogadó (a kapott narratíva instrukcióinak megfelelően) ugyanúgy találkozik a sárkány alakjával, mint egy vizuálisan is befogadott rajzfilmben, de míg előző esetben olyannak képzei el a lényt, ami nem haladja meg saját fikciós eszköztárát – és így csak annyira félelmetesnek képzei el, amit még le tud győzni, addig a vizuálisan ábrázolt, „kész” sárkány esetében számolni kell azzal, hogy az alak idegensége, ezért félelmetessége túlnő azon, amit belső világában le tudna győzni (s ehhez a mozgókép esetében hozzáadódnak még a hangok, zörejek, színek stb.). Elengedhetetlenül fontos tehát, hogy a gyerekek minél több alkalmat kapjanak arra, hogy (szóbeli) mesehallgatás során fejlesszék a fantáziájukat, ezáltal erős belső képeket hozzanak létre – csak így tudnak majd akadálytalanul, traumák nélkül belépni a sokszor túl erős képi elemekkel dolgozó vizuális és digitális világba.



Kép forrása: <https://www.youtube.com/watch?v=HVaeyvod1mE>

### Gyakorlati tevékenység:

A gyerekek egy rövid mesét először meghallgatnak, majd megnézik ugyanazt a történetet animációban. Ezután rajzolják le a hallott mese alapján elképzelt jelenetet, majd beszélgetnek arról, hogyan változott az élmény a vizuális elemek hatására.

A foglalkozás elején a pedagógus elmond egy rövid mesét (pl. A három kismalac) hangfelvétel vagy élő mesemondás formájában. Ezután ugyanennek a mesének egy rajzfilmes változatát is megnézik. A gyerekekkel közösen megbeszélik, mit képzeltek el hallgatás közben, és mit láttak a filmben. A cél, hogy a gyerekek észrevegyék, hogyan egészíti ki egymást a hallott és a vizuális élmény.

A kötetben bemutatott kreatív médiafeladatok mintájára a gyerekek megrajzolhatják, amit a hallott mese alapján képzeltek el, majd összehasonlíthatják a rajzfilmes ábrázolással.

### Szakirodalom

Storr, W. (2019/2024). *A történetmesélés tudománya: Hogyan hatnak agyunkra a történetek, és hogyan építjük fel azokat* (ford. Bartók I.). Tea.

# Milyen szerepe van a színeknek a médiában?

**Kusper Judit**

**Téma:** A színek szerepe a médiában

## Üzenet:

A színek a média egyik legerősebb kommunikációs eszközei. A különböző színek érzelmeket közvetítenek, irányítják a figyelmet és befolyásolják az üzenet értelmezését. A gyerekek számára fontos felismerni, hogy a színek tudatos használata segíti a megértést, de manipulációra is alkalmas lehet.

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

- A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:
- felismerni a színek érzelmi és kommunikációs hatását a médiában,
- segíteni a gyermekeket abban, hogy felismerjék, hogyan befolyásolja a színek világa a hangulatukat és a döntéseiket.

A gyermekek kísérletezzenek a színekkel, figyeljék meg, hogyan változik egy kép vagy történet hangulata különböző színek használatával.

**Módszerek:** szemléltetés, beszélgetés, kísérletezés, vizuális megfigyelés, rajzolás

## Tartalom:

A színek ugyancsak fontos összetevői a médiatartalmaknak: megszólítanak, elcsábítanak, sok esetben manipulálnak. Érzelmeket kapcsolunk hozzájuk, éppen ezért ugyanúgy érdemes megismerni hatásukat, mint az egyéb vizuális elemek, a stíluselemek vagy éppen a hanghatások esetében. Először két analóg feladat segítségével játszhatunk a színszimbolikával.

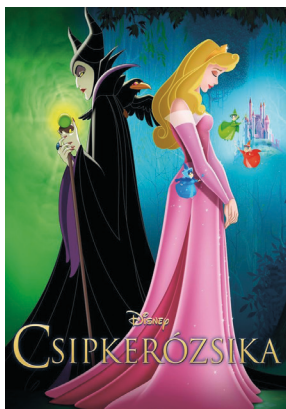
A színeknek, a színasszociációknak és a színszimbólumoknak elsősorban esztétikai vagy díszítő funkciójuk van, segítségükkel egymástól távol lévő képzeteket kapcsolhatunk össze. „A stilsztika eszközeként a *színasszociáció* lényege a műalkotásokban meghatározott entitások kiszínezése (vagy átszínezése) esztétikai hatás céljából.” (Boda et al., 2020). A külvilágot felfedező gyermek számára fontos szerepet töltenek be a színek, mindegyikkel kapcsolatba kerül, környezetét lehetőleg minél több színnel tölti fel, melyek érzelmi reakciót váltanak ki belőle, azaz önmagukon túlmutatnak.

A már tárgyalt hanghatásokhoz és történeti sémákhoz kapcsolva komplex jelentés keletkezik, ami természetesen egyfelől műalkotás (legyen az egy film, egy rajzfilm vagy egy reklám),



ugyanakkor az érzelmeinkre való hatás által irányítani is tudja azokat, pl. egy reklám – szó szerint – jobb színben tűnteti fel az általa ajánlott terméket, kedvezőbb színekörnyezetet teremt egy politikusnak. De egy gyerekfilm esetében is beszédes, milyen színű ruhát viselnek a pozitív és a negatív szereplők, milyen színű házban laknak stb. A rózsaszín ruhában megjelenő királylány valószínűleg rögtön elnyeri szimpátiánkat, míg a fekete vagy sötét ruhás hős nő valószínűleg a negatív szereplő lesz.

E képen talán nem kérdés, ki a pozitív és ki a negatív szereplő:



Kép forrása: <https://images.justwatch.com/poster/287411771/s718/csipkerozsika-1959.jpg>

Itt azonban már kérdéses lehet az azonnali értékítélet:



Kép forrása:

<https://hu.ign.com/wicked/100603/review/kritika-wicked-ez-a-film-a-nagybetus-elmany>

### Gyakorlati tevékenység:

A foglalkozás során különböző képeket, plakátokat és rajzfilmjeleneteket mutatunk be, amelyek különböző színvilágban jelennek meg. A gyerekek megbeszélik, hogy milyen érzéseket váltanak ki belőlük az egyes színek, és hogyan változik a jelentés, ha megváltozik a színpaletta.

Az *Óvodások és a média* kötetben szereplő kreatív médiafeladatok mintájára a gyerekek készíthetnek saját képet vagy plakátot, ahol a színekkel fejeznek ki egy adott hangulatot (pl. öröm, félelem, nyugalom). Ez segíti a vizuális kommunikáció tudatos fejlesztését.

A gyerekek kapnak fekete-fehér képeket, amelyeket különböző színvilággal színeznek ki. Ezután közösen megbeszélik, hogyan változott a kép hangulata a választott színek hatására. A pedagógus felhívja a figyelmet arra, hogyan használják a reklámok és rajzfilmek a színeket érzelmi hatáskeltésre.

### Szakirodalom

Boda, I. K., Porkoláb, J., & Máté, É. (2020). Színszimbolika és színasszociáció Füst Milán költészetében. In Á. Fóris, A. Bölcskei, M. T. Pintér, S. Szoták, & D. M. Tamás (Szerk.), *Nyelv, kultúra, identitás. I. Terminológia, lexikográfia, fordítás*. Akadémiai Kiadó. [https://mersz.hu/dokumentum/m673nyki1tlf\\_\\_1/](https://mersz.hu/dokumentum/m673nyki1tlf__1/) (Utolsó letöltés: 2025. augusztus 31.)

Szőke-Milinte, E. (Szerk.) (2025). *Óvodások és a média*. NMHH.



# Hogyan lehet közösségi élmény a digitális eszközök használata?

**Kusper Judit**

**Téma:** A digitális eszközök közösségi használata

## Üzenet:

*A digitális eszközök nemcsak egyéni, hanem közösségi élményt is nyújthatnak. A gyerekek megtanulhatják, hogyan működhet együttműködve a digitális térben – közös játék, tanulás vagy alkotás során. A cél, hogy a digitális eszközök ne elszigeteljenek, hanem kapcsolatot teremtsenek, fejlesszék a kommunikációt és az együttműködést.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

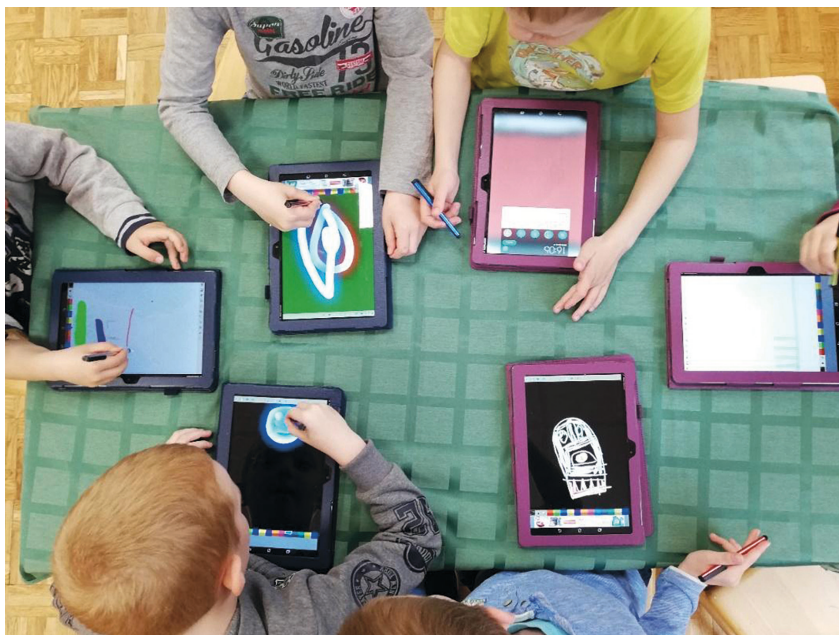
## Célok:

- A szülők és pedagógusok felismerjék, hogy a digitális eszközök közösségformáló erővel is bírhatnak, ha tudatosan és irányítottan használják azokat.
- A gyermekek tanulják meg, hogy a technológia segítségével együtt alkothatnak, tanulhatnak és játszhatnak.

**Módszerek:** kooperatív játék, közös digitális alkotás, beszélgetés, bemutatás, reflektálás

## Tartalom:

Külön figyelmet kell fordítunk arra, hogy az ismeretelsajátítás ne magányos tevékenység legyen – éppen azért, mert a média különböző platformjain (különösen az interneten) minden elérhető, megtalálható, letölthető, ám a magányos befogadás és a kontroll nélküli szörfözés számos veszélyt rejt magában, különösen kisgyermekkorban. A közösségben való, élményszerű tanulási-megismerési folyamat kialakíthatja és megerősítheti azt a pozitív attitűdöt, ami a médiahasználó számára megmutatja, hogy a médiafogyasztásnak nem kell magányos tevékenységnek lenni, része lehet a közösségi élménynek is, s nem mellékesen megerősíti a kérdezés, megkérdőjelezés és kételkedés, azaz a reflektált médiafogyasztás lehetőségét.



Kép forrása:

<https://dpmk.hu/2019/11/02/az-ovoda-iskola-eppen-a-celtalan-eszkozhasznalattal-szemben-mutathat-alternativat/>

### Gyakorlati tevékenység:

A foglalkozás során a gyerekek közösen készítenek egy rövid digitális mesét vagy fénykép-albumot tableten vagy számítógépen. Megbeszélik, hogyan tudnak együttműködni: ki milyen feladatot vállal (rajzolás, fotózás, szövegírás, hangfelvétel). A pedagógus hangsúlyozza a közös alkotás örömét és a digitális felelősséget.

A kötetben bemutatott kreatív médiafeladatok mintájára a gyerekek kipróbálhatják, hogyan lehet közösen filmet készíteni okoseszközökkel. A hangsúly a szerepek megosztásán és az élmény közösségi feldolgozásán van.

A csoport közösen készít egy rövid animációt vagy képsorozatot egy hétköznapi témáról (pl. „Egy nap az óvodában”). A feladat során minden gyerek részt vesz egy részfolyamatban – egyesek fényképeznek, mások hangot vesznek fel vagy narrálnak. A végén közösen megnézik az eredményt, és megbeszélik, hogyan jártult hozzá mindenki a közös alkotáshoz.

### Szakirodalom

Kéri, Zoltánné (2024). *Digitális eszközökkel támogatott tanulás az óvodában: 30 projekt, 150 készségfejlesztő játék*. Neteducatio.

### Forrás

<https://dpmk.hu/2019/11/02/az-ovoda-iskola-eppen-a-celtalan-eszkozhasznalattal-szemben-mutathat-alternativat/>

# Hogyan készíthetünk egyszerűen mozgóképeket?

**Kusper Judit**

**Téma:** Egyszerű mozgóképek készítése

## Üzenet:

*A mozgókép a gyerekek számára varázslatos élmény: a képek életre kelnek és történetet válnak. A mozgókép készítése nemcsak technikai, hanem kreatív folyamat is, amely fejleszti a tervezést, a figyelmet és az együttműködést. Egyszerű eszközökkel, például papírbábokkal, fényképezővel vagy tablettel is létrehozhatók saját rövid animációk.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

- A szülők és pedagógusok megismerjék az egyszerű mozgókép-készítés módszereit, és segítsék a gyermekeket abban, hogy megtapasztalják a mozgás illúziójának élményét.
- A gyermekek kipróbálhatják, hogyan lesz a statikus képekből mozgás, és megérthetik, hogy a filmek mögött sok apró kép egymásutánja áll.

**Módszerek:** szemléltetés, gyakorlati kísérlet, animációkészítés, beszélgetés, játékos kísérletezés

## Tartalom:

Mozgóképalkotás a „képkockák” immár nem a valós térben, három dimenzióban léteznek, hanem elkészítjük digitális másolatukat, egyben megismerkedünk a stop motion-technikával. E feladat megmutatja a gyerekeknek, hogyan rakható össze az állóképek sora mozgóképpé.

Itt már alkotótársként használjuk a digitális eszközt (okostelefont vagy tabletet), ami kettős célt szolgál. A gyerekek többsége valószínűleg készített már fényképet okostelefon segítségével, fényképek sokasága árasztja el gyerekkorukat. Valószínűleg tisztában vannak a fényképek megőrző és felidéző funkciójával, ám feltételezhetően elsősorban portrékat készítenek önmagukról, családtagjaikról (esetleg kisállataikról). Az emberek többsége akár naponta használja telefonja kameráját, a rögzítés vágyának furcsa korszakát éljük (amiről nem készül fotó, az már nem is létezik), ugyanakkor e képek többségét vissza sem nézik, de persze az is előfordulhat, hogy fotók tömkelegével árasztják el a közösségi média felületeit. Sok gyerek természetesnek veszi, hogy kép készül róla, és azt a szülei megosztják az internet mások által is elérhető helyein, holott a sharenting (a szülők „túlposztolása”, a gyerekkel kapcsolatos tartalmak túlzott megosztása) nemcsak visszatetsző, de veszélyes is (Gyurkó, 2019). Önértékelési problémára utalhat a felnőtt részéről a közösségi médiában

való túlzott jelenlét, a visszajelzés, lájkolás görcsös vágya, ami mind magatartásmintaként, mind pszichés nyomként hatással lehet a kisgyerekekre, nem is beszélve egyéb problémákról, mint a fotókkal való visszaélés.

A kreatív fotózás megismertetése során a gyerekek így egyrészt elsajátíthatnak egy technikát, ami rendelkezésükre állhat a mindennapokban, fejlesztheti a fantáziájukat, másrészt a gyakorlat során reflektálhatunk arra, mi lehet a fotók sorsa, miért ne osszunk meg mindent a közösségi médiában. Figyelni kell arra, hogy ne egymást fotózzák, hanem a játékokat vagy termékeket, faleveleket, köveket stb.

### Gyakorlati tevékenység:

A foglalkozás elején bemutatunk néhány egyszerű animációs technikát (pl. flipbook, stop-motion). A gyerekek megismerik, hogyan lehet a képek sorozatából mozgást létrehozni. Ezután kis csoportokban saját rövid animációt készítenek papírbábokkal vagy figurákkal.

A kötetben szereplő kreatív médiafeladatok mintájára a pedagógus ösztönözheti a gyerekeket arra, hogy saját történetet találjanak ki, majd mozgókép formájában rögzítsék azt. Fontos, hogy a hangsúly az alkotás örömén és a közös élményen legyen, ne a technikai tökéletességen.

A gyerekek készítenek egy rövid mozgóképet: például papírlapra rajzolt figurákat fényképeznek egymás után, majd lejátszva megfigyelik, hogyan jön létre a mozgás illúziója. A pedagógus segít a képek időzítésében és a történetmesélés megtervezésében.



Kép forrása:

<https://www.rmcad.edu/blog/stop-motion-revival-why-this-classic-technique-is-thriving-in-modern-animation/>

### Szakirodalom

Gyurkó, Sz. (2019). *Túlposztolószerű kiskorúak és a Sharenting*. <https://hintalovon.hu/2019/08/15/tulposztolo-szulok-sharenting/>

# Elmesélhetek egy történetet többféleképpen is?

**Kusper Judit**

**Téma:** Történetmesélés többféleképpen

## Üzenet:

*A történetek sokféleképpen elmondhatók – szóban, képekben, zenével vagy mozgással. Ugyanaz a mese más hangulatot és értelmezést kaphat attól függően, hogyan meséljük el. A gyerekek számára fontos felismerni, hogy az alkotásban mindig van választási lehetőség: a történet formája és előadásmódja befolyásolja az üzenet átadását és az élmény hatását.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- támogatni a gyerekek kreativitását és önkifejezését a történetmesélés különböző formáin keresztül,
- megérteni, hogy ugyanaz a történet különböző módon is értelmezhető, attól függően, hogyan adjuk elő.

A gyermekek próbálják ki, hogyan lehet ugyanazt a történetet más hangulattal, sorrenddel vagy eszközzel elmesélni, így fejlesztve empátiájukat, kommunikációs és művészi képességeiket.

**Módszerek:** dramatizálás, rajzolás, digitális mesekészítés, közös beszélgetés, szerepjáték

## Tartalom:

Ugyanaz a képsor, történet sokféle jelentést, sokféle igazságot generálhat modalitástól, stílustól vagy éppen nézőponttól függően. A gyerekek ezzel elsajátítják a reflektált értelmezés lehetőségét: láthatják, hogy nem minden felel meg a(z általa elfogadott) valóságban, ami a narrációban elhangzik, ezért érdemes kritikusan szemlélni a kommentárokat – s ezáltal esetleg könnyebben felismerik a manipulatív médiatartalmakat. Fontos megjegyezni, hogy az edukáció ezen pontján nincs szükség arra, hogy ezt didaktikusan elmagyarázzuk. A gyerekek a példa alapján befogadják, mély tudásukba beépítik a szerzett tapasztalatokat és információkat, s a bevésoedés annál mélyebb, minél aktívabban vesznek részt a feladatban s minél élményszerűbbre sikerül a megvalósítás. Megtapasztalják tehát, hogy egy történet nemcsak narratívából áll, hanem a jelentést befolyásolja az előadás milyensége is, hiszen „a mese egyben performatívum is, a jelentés a mesehallgatás eseményjellege által jön létre.” (Kusper, 2016).



Kép forrása: [https://www.tixa.hu/Hableany\\_2025\\_06\\_06\\_18-00](https://www.tixa.hu/Hableany_2025_06_06_18-00)

A kis hableány története megmutathatja, hogyan vátozik meg egy mese, ha a befejezését megváltoztatják: míg Andersen meséjében a kis hableány nem nyeri el a herceg kezét, hanem feloldódik a vízben, majd levegőlánnyá változik, addig a Disney-feldolgozásban Ariel és a herceg egymásra találnek.

### **Gyakorlati tevékenység:**

A foglalkozás során a gyerekek egy ismert történetet (pl. Piroska és a farkas) többféleképpen mesélnek el: egyszer komolyan, máskor vidáman, zenével vagy bábokkal kiegészítve. Megfigyelik, hogyan változik a történet hangulata, és melyik változat áll hozzájuk közelebb.

A kötetben szereplő kreatív médiafeladatok mintájára a pedagógus arra biztatja a gyerekeket, hogy készítsenek saját történetváltozatokat, akár képsorozatban, akár rövid videóban. A cél, hogy a gyerekek megtapasztalják a sokféleség és önkifejezés örömét.

A gyerekek kiválasztanak egy közös történetet, és csoportokban különböző változatokat készítenek belőle: egyik csoport bábjátékként, a másik pantomimként, a harmadik digitális képsorozatként meséli el. A foglalkozás végén közösen megnézik az eredményeket, és megbeszélik, mitől lett más és különleges mindegyik változat.

### **Szakirodalom**

Kusper, J. (2016). Performativitás és dialogikusság. A mese műfaji lehetőségei az irodalomban és az irodalmon túl. *Performa*, 3(3).



# Mit csinál a gyerek az interneten, és hogyan tanítsuk a tudatos használatot?

Kusper Judit

**Téma:** Az internet világa – lehetőségek és veszélyek

## Üzenet:

*Az internet a gyerekek életének természetes része, de tudatos használat nélkül könnyen veszélyforrássá válhat. A cél, hogy a gyerekek megértsék: az online tér nem játék, hanem valódi közösségi tér, ahol szabályok, felelősség és következmények is vannak. A digitális nevelés segít abban, hogy a gyerekek okosan, biztonságosan és alkotó módon használják az internetet.*

**Célcsoport(ok):** szülők, pedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

- A szülők és pedagógusok tudatosítsák, hogy a gyerekek online tevékenysége nem csupán szórakozás, hanem tanulási és közösségi lehetőség is.
- A gyerekek ismerjék meg az internet veszélyeit (pl. adatvédelem, hamis információk, zaklatás), és tanulják meg, hogyan reagáljanak ezekre megfelelően.

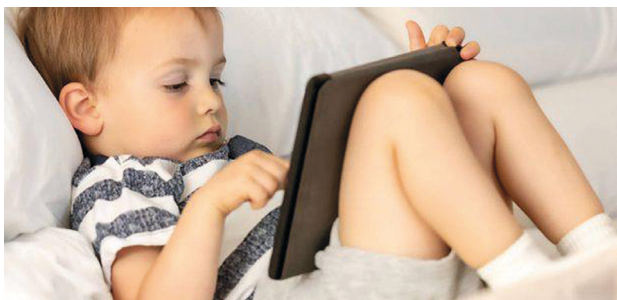
**Módszerek:** beszélgetés, interaktív játék, esettanulmány, szituációs gyakorlat, digitális történetmesélés

## Tartalom:

Az új digitális és infokommunikációs eszközök azonban nemcsak a felnőttek életét forgatták föl, hanem megjelentek az iskoláskorú gyerekek, sőt az óvodások (vagy éppen a még fiatalabbak) életében is. A kisgyerekek így már az otthonukban, családjukban megkerülhetetlenül találkoznak digitális eszközökkel, s akár már a legkisebbek is médiafogyasztóvá válhatnak annak kevés előnyével és sok hátrányával együtt. Az őket érő ingerek hatása beláthatatlan, abban azonban az eddigi vizsgálatok is egyetértenek, hogy a legkisebbeknek semmi szükségük a digitális eszközök által közvetített médiatartalmakra, s az óvodáskorban is óvatosan kell bánni e tartalmak közvetítésével, s lehetőség szerint az értelmes és etikus médiafogyasztás lehetőségeit és feltételeit érdemes közvetíteni – mindenképp ellenőrzött, védett közegben.

E dinamikusan változó infokommunikációs háttér, a már az óvodások és kisiskolások körében is egyre növekvő képernyőidő és a kontrollálatlan médiatartalmak mind arra ösztönzik a szakembereket, hogy megnyugtató válaszokat, megoldásokat, utakat találjanak az emberi-szociális értékek és a média, a digitalizáció mint eszköz összehangolására





Kép forrása:

<https://ovoda.bp13.hu/egyeb/digitalis-neveles-a-csaladban-szulo-knek-szolo-kiadvany/>

A KSH adatai szerint 2024-ben 3 633 692 internet-előfizetést tartottak nyilván Magyarországon (KSH, 2025a) (2004-ben ez a szám még csak 794 877 volt), 1000 lakosra pedig 1545 mobiltelefon-előfizetés jutott (KSH, 2025b) (míg 2005-ben csupán 925), az NMHH kutatásából pedig látható, hogy a kiskorú gyermekek nevelő családok 87,8 %-a rendelkezik legalább egy lappal, 49 %-uk asztali számítógéppel, 60 %-uk táblagéppel, 100 %-uk okostelefonnal, ezen háztartások 88%-a kettőnél több okostelefont birtokol (NMHH, 2025).

### Gyakorlati tevékenység:

A foglalkozás elején a gyerekek megbeszélnek, mire használják az internetet (pl. videók, játék, tanulás, közösségi oldalak). A pedagógus példákon keresztül bemutatja, milyen előnyei és veszélyei lehetnek az online jelenlétnek. Közös szabályokat alkotnak a biztonságos internethasználatához.

A kötetben szereplő kreatív médiafeladatok mintájára a gyerekek készíthetnek saját 'Internetetikett' plakátot vagy rövid videót, amely bemutatja, hogyan viselkedjünk felelősen az online térben. A feladat célja, hogy a gyerekek saját példáikon keresztül tanulják meg az online etikett alapjait.

A gyerekek kis csoportokban elkészítenek egy 'digitális szabályfalat', amelyre felírják saját biztonságos internethasználati szabályait. Ezután közösen létrehoznak egy rövid videót, amelyben eljátsszák, mit tegyünk, ha valaki bántó üzenetet kap, vagy hamis hírt lát. A pedagógus segíti a beszélgetést, és megerősíti a helyes online viselkedési mintákat.

### Szakirodalom

KSH (2025a). *Helyhez kötött internet-előfizetések száma hozzáférési szolgáltatások szerint, december 31.* [https://www.ksh.hu/stadat\\_files/ikt/hu/ikt0007.html](https://www.ksh.hu/stadat_files/ikt/hu/ikt0007.html) (Utolsó letöltés: 2025. augusztus 31.)

KSH (2025b). *Az információ, kommunikáció főbb mutatói.* [https://www.ksh.hu/stadat\\_files/ikt/hu/ikt0001.html](https://www.ksh.hu/stadat_files/ikt/hu/ikt0001.html) (Utolsó letöltés: 2025. augusztus 31.)

NMHH (2025). *Az elektronikus hírközlési piac fogyasztóinak vizsgálata, 2024 – háztartási felmérés.* [https://nmhh.hu/cikk/251638/Az\\_elektronikus\\_hirkozlesi\\_piac\\_fogyasztoi-nak\\_vizsgalata\\_2024\\_\\_haztartasi\\_felmeres](https://nmhh.hu/cikk/251638/Az_elektronikus_hirkozlesi_piac_fogyasztoi-nak_vizsgalata_2024__haztartasi_felmeres) (Utolsó letöltés: 2025. augusztus 31.)

# Hogyan készíthetnek a gyerekek saját médiaalkotást?

**Kusper Judit**

Téma: Saját médiaalkotás készítése

## Üzenet:

*A média nem csupán fogyasztásra való – a gyerekek is képesek saját tartalmakat létrehozni. A médiaalkotás segíti az önkifejezést, fejleszti a tervezést, a digitális kompetenciát és az együttműködést. A hangsúly nem a technikai tökéletességen, hanem az ötletgazdagságon, a történetmesélésen és az élményen van.*

**Célcsoport(ok):** szülők, pedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

- A pedagógusok és szülők támogassák a gyerekeket abban, hogy önállóan vagy csoportban létrehozzanak saját médiatartalmakat – legyen az rövidfilm, képsorozat, hangjáték vagy digitális történet.
- A gyerekek megtapasztalják az alkotás örömét, a közös munka erejét és a felelősséget a nyilvános megosztás előtt.

**Módszerek:** projekt módszer, csoportmunka, kreatív műhely, digitális alkotás, bemutatás, reflektálás

## Tartalom:

A történetalkotás fontossága túlmutat egy óvodai vagy iskolai feladaton, hiszen a körülötünk (és bennünk) lévő világot történeteken keresztül értjük meg. Szociális késztetéseink, kultúránk, civilizáciánk mind-mind történetekben öltenek testet, rajtuk keresztül szelídítjük meg az ismeretlen világot, képzeljük el az elképzelhetetlen, a fragmentáltat. Már a beszélni éppen megtanult kisgyerek is történetek alkot, játéktevékenysége során történetekbe helyezi bele önmagát, sokszor a valóságot (a felnőtteket) vagy kitalált, fiktív lényeket imitálva.

Jerome Bruner így fogalmazott egy interjúbán: „A történetmesélés kettős kulturális funkciót tölt be: ismerőssé teszi az idegen dolgokat, miközben személyessé és megkülönböztethetővé tesz minket.” (ford. K.J.) („Storytelling performs the dual cultural functions of making the strange familiar and ourselves private and distinctive.”) (Daniel 2013: 4) Kulcsfontosságú tehát számunkra az idegen, ismeretlen, furcsa dolgok ismerőssé tétele – legyen az néhány képkocka, egy érthetetlen időjárási jelenség, lelki folyamatok, új tananyag vagy éppen a digitális kultúra megértése.

A mozgókép segítségével a gyerekek elsajátíthatják a történetalkotás logikáját, ami segítségükre lesz a verbális történetmesélés során. A digitális technika (mobiltelefon videó-funkciója) segítségével könnyen alkothatnak saját történeteket, meséket, "filmeket", amik mind egyben ábrázolják és értelmezik is az őket körülvevő világot.

A foglalkozás elején közösen ötletelnek a gyerekek, milyen médiatartalmat szeretnének készíteni: lehet egy rövid mese, egy reklámparódia, vagy akár egy természetfilm. A pedagógus segíti a forgatókönyv készítését, a szerepek kiosztását és az eszközök használatát.

A kötetben szereplő kreatív médiafeladatokhoz hasonlóan a gyerekek kipróbálhatják, hogyan lesz egy ötletből médiatermék. Közösen végigjárják a médiakészítés lépéseit: ötlet – tervezés – forgatás – szerkesztés – bemutatás. A cél, hogy a gyerekek megértsék: ők is lehetnek alkotók, nem csak befogadók.

### Gyakorlati tevékenység:

A foglalkozás elején közösen ötletelnek a gyerekek, milyen médiatartalmat szeretnének készíteni: lehet egy rövid mese, egy reklámparódia, vagy akár egy természetfilm. A pedagógus segíti a forgatókönyv készítését, a szerepek kiosztását és az eszközök használatát. Természetesen egyszerűbb kisfilmekre, tartalmakra gondoljunk, amiket egy rövid felvétellel meg tudnak oldani a gyerekek (pl. ne igényeljen vágást). Lehet ez egy mindennapi játék-tevékenység felvétele (bábozás, babázás), egy természeti jelenség bemutatása (hóesés, levelek hullása), éneklés, rövid táncjelenet, játékjelenet rögzítése. Izgalmas és emlékezetes lehet a gyerekek számára, amikor e tevékenység nem csupán spontán, hanem tervezett, előkészített majd bemutatott lesz.



Kép forrása:

<https://www.istockphoto.com/hu/fot%C3%B3/gyerekek-vlogging-gm813139762-131538257>

A kötetben szereplő kreatív médiafeladatokhoz hasonlóan a gyerekek kipróbálhatják, hogyan lesz egy ötletből médiatermék. Közösen végigjárják a médiakészítés lépéseit: ötlet – tervezés – forgatás – szerkesztés – bemutatás. A cél, hogy a gyerekek megértsék: ők is lehetnek alkotók, nem csak befogadók.

A gyerekek kis csoportokban készítenek egy rövid videót vagy képsorozatot, amely egy általuk választott témát dolgoz fel. A felvételt okostelefonnal vagy tablettel rögzítik, majd egyszerű vágóprogrammal szerkesztik. A végén közösen megnézik az alkotásokat, és beszélgetnek arról, mit tanultak a folyamatról.

### **Szakirodalom**

Daniel, A. K. (2013). *Storytelling across the primary curriculum*. Routledge.

# Hogyan fejleszthető a gyerekek médiatudatossága a mindennapi életben?

**Kusper Judit**

**Téma:** A médiatudatosság fejlesztése a mindennapokban

## Üzenet:

*A médiatudatosság nem csupán iskolai téma, hanem a mindennapi élet része. A gyerekek már egészen kicsi korban kapcsolatba kerülnek a médiával – meséken, zenéken, játékokon, videókon keresztül. A cél, hogy megtanulják felismerni a valóság és a fikció határait, valamint tudatos döntéseket hozni a médiafogyasztásban.*

**Célcsoport(ok):** szülők, pedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

- A szülők és pedagógusok ismerjék meg a médiatudatosság fejlesztésének gyakorlati lehetőségeit, és támogassák a gyerekeket abban, hogy kritikusan, mégis élvezettel fogasszanak médiatartalmakat.
- A gyerekek megtanulják értelmezni, miért készülnek a különböző médiatartalmak, és hogyan befolyásolhatják őket.

**Módszerek:** beszélgetés, elemzés, csoportmunka, szituációs játék, plakátkészítés, rövidfilm-nézés és megbeszélés

## Tartalom:

Hogyan érthető meg a valós és a relatív ábrázolás, fikció és valóság különbsége? Lilák-e a tehenek? Varázsolnak-e a macskák? Igen fontos kérdések akkor, amikor a gyerekek máigikus korszakukban nem pusztán a fantáziájukra támaszkodva teremtenek világokat (mint pl. a szóbeli mesehallgatás során – lásd Kusper 2018), hanem vizuális kép-/filmsorokon is találkoznak a valóságban nem létező hősökkel. Ebben az esetben általában nem mindegy, milyen kontextusban, milyen fikciós környezetbe ágyazottan jelennek meg a különböző fantázialények – annál könnyebb dolgunk van, minél magasabb a fikciós küszöb, azaz minél könnyebben elkülöníthető, hogy az adott történetben mi a mese, mi a valóság.

A legtöbb fikciós történetnél szerencsére kellően meseszerű a történet ahhoz (a mesei formulák miatt is), hogy könnye elkülöníthető legyen, ám figyelni kell a mesei vagy kontextusból kiragadott történetekben rejlő veszélyre: ilyenkor nem mindig egyértelmű, hol vannak a határok. (Pl. meseszerű, ha egy afrikai herceg akarja ismeretlenül éppen rád hagyni a vagonát vagy az amerikai filmsztár a közösségi médiában látott képed alapján téged akar

elvenni feleségül – tudnod kell, hogy ez mind a fikciós küszöb fölött van!) A feladatokon keresztül az is megmutatható, hogy eltorzulhat a valóság, ha csak egy szeletét mutatjuk meg. Amíg nem ismerjük a teljes képet, csak egy kis részletét, addig egészen más kontextust, jelentést is tulajdoníthatunk neki – ahogyan nehéz következtetni a valóságra akkor, ha egy történetnek (vagy képnek, filmnek, eseménynek) csak töredékét prezentálja a média.

Különösen fontossá válik a valóságimitációk leleplezésére napjainkban, amikor az AI által generált képek, videók lepik el nemcsak az internet sötétebb bugyrait, hanem a nyilvános hírcsatornákat és a reklámokat is.



*AI-jal generált és valós kép ugyanazon faluról.*

*Képek forrása:*

<https://lakmusz.hu/2025/06/24/az-ai-kepек-konnyebben-lebuktathatok-mint-gondolna>

### **Gyakorlati tevékenység:**

A foglalkozás során a gyerekek különböző médiatartalmakat (reklám, mese, videó) néznek meg, majd megbeszélik, mit láttak, milyen érzéseket váltott ki belőlük, és mit szeretne közvetíteni az adott tartalom. A pedagógus segít abban, hogy a gyerekek megértsék a képi és hanghatások szerepét a befolyásolásban.

A kötetben szereplő kreatív médiafeladatok mintájára a gyerekek létrehozhatnak saját reklámparódiát vagy rövid videót, amelyben bemutatják, hogyan lehet felismerni a manipulációt a médiában. Ez a gyakorlat fejleszti a kritikai gondolkodást és a tudatos médiahasználatot.

A csoportok kiválasztanak egy ismert reklámot vagy videót, majd közösen újraértelmezik azt – például humoros vagy tanulságos formában. Ezt követően közösen megbeszélik, mi volt a reklám eredeti célja, és hogyan lehet máshogy értelmezni az üzenetet. A cél a kritikai médiatudatosság fejlesztése élményszerű módon. Figyelni kell arra, hogy kizárólag korosztály-specifikus tartalommal foglalkozzunk, szem előtt tartva, mit érthet meg egy óvodáskorú gyermek a reklámokból. Kényes, ám fontos témáról van szó, hiszen ez a korosztály

is óhatatlanul találkozik manipulatív médiatartalmakkal, s esetükben is kiemelten fontos az érzékenyítés, a manipuláció felismerésének tanítása.

### **Szakirodalom**

Kusper, J. (2018). Meseszemiotika. Miért érdemes falhoz csapni a békát? In Balázs L. & H. Tomesz T. (Szerk.), *Utak és útkereszteződések* (pp. 159–168). Líceum Kiadó.









## **Takácsné Szabó Melinda**

Alakítsuk úgy a digitális világot, hogy az ne akadály, hanem eszköz legyen az egészséges jövő megteremtésében!

# Hogyan hat a passzív médiafogyasztás a gyermekek fizikai aktivitására?

**Takácsné Szabó Melinda**

**Téma:** Virtuális játék, valós kilók – A média és a gyermekkori elhízás kapcsolata

**Üzenet:** „Az elhízás napjaink egyik legnagyobb közegészségügyi kihívása, amely egyaránt érinti a fejlett és a fejlődő országokat világszerte. A képernyőalapú médiahasználat az egyik legjobban dokumentált oka a gyermekkori elhízásnak, ugyanakkor az elhízás a képernyőhasználat egyik leggyakrabban igazolt következménye is.” (Robinson et al., 2017, p. 97)

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy a túlzott médiahasználat jelentős mértékben befolyásolja a gyermekek életmódját,
- megérteni, hogy a gyermekek egészséges fejlődéséhez valós interakciókra, valós tapasztalatokra van szükség,
- felismerni a médiahasználat szabályozásának jelentőségét az egészségügyi kockázatok megelőzése és csökkentése céljából,
- olyan szokások alakítására, amelyek támogatják a gyermekek egészséges életmódjának kialakítását és fenntartását.

A gyermekek legyenek képesek:

- a virtuális kapcsolatok mellett valós kapcsolatot teremteni a környezetükkel,
- egészséges életmódot kialakítani az önálló életük során annak érdekében, hogy teljes életet éljenek.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés, cselekedtetés

## Tartalom:

A képernyőidő drámai növekedésével a mozgásra fordítandó idő jelentősen csökkent. Az elhízás jelenségét biológiai, pszichológiai, társadalmi és viselkedésbeli tényezők is befolyásolják. A média is szerepet játszik ebben a folyamatban, ugyanis befolyásolja a gyermekek étkezési szokásait, mozgásaktivitását, alvási idejét és minőségét, valamint a testképét (Boyland & Whalen 2015).

## Hogyan hatnak az egyes médiaeszközök a gyermekkori elhízásra?

A gyermekkori elhízásra több tényező is hatással van, amelyeket összefüggésbe hoztak a túlzott médiafogyasztással, mint a fizikai aktivitás csökkenése, az energiabevitel növelése, a reklámok hatása vagy az alvásidő csökkenése (Robinson et al. 2017). A médiának való kitettség tehát elősegítheti a mozgásszegény életmódot, növelheti a magas kalóriatartalmú, alacsony tápértékű ételek és italok fogyasztását (Clavert et al. 2013).

Fontos megemlíteni a reklámok szerepét is ebben a tekintetben. A televízióban és az online felületeken megjelenő étel és italreklámok fokozzák a gyermekek étel iránti vágyakozását, a nassolást összekötik a szórakozás élményével (Mozarello et al. 2015). Népszerűek az energiasűrű, tápanyagszegény élelmiszerreklámok, amelyek növelik a gyermekek élelmiszerfogyasztását és hatással vannak választásaikra is (Boyland & Whalen 2015). *„A reklám minden elérhető élelmiszer fogyasztását befolyásolja, nem csak azokat, amelyeket hirdetnek.”* (Harris et al., 2009) Mindemellett a reklámokban szereplő színészek vékonyak vagy normál testalkatúak, ami azt a tévképzetet keltheti, hogy a bevitt tápanyag mennyisége és minősége nincs hatással a testsúlyra (Dietz & Gortmaker 1958).

Megállapították kétéves gyermekeknél, hogy a heti médiafogyasztás minden órájával nő a testtömegindex (Wen et al. 2014). Gyakori, hogy a gyermek, vagy akár a család többi tagja is a képernyő előtt étkezik, ami erősíti ezeket az összefüggéseket. Az evés közben bekapcsolt képernyő hatására a gyermek nem figyel a jóllakottság érzésének jeleire, ami túlzott kalóriabevitelt eredményezhet (Bellissimo & Pencharz 2007).

Az alvás mennyisége és minősége szintén befolyásolja a testsúly gyarapodását. A különféle okoseszközök, vagy televízió elhelyezése a hálószobában kora gyermekkorban csökkentheti az alvásidőt. A gyermek hálószobájában lévő televízió még erősebb mutatója a túlsúly fokozott kockázatának (Dennison et al. 2002).



(Forrás: Gemini)

## Hogyan segíthet a szülő és a pedagógus?

Elsősorban az étkezési szokások megváltoztatása és az aktivitás növelése szükséges, a médiaeszközök tiltása önmagában nem lenne elegendő. A tartalmak és játékok gondos megválasztása sokkal célravezetőbb lehet. Az aktivitást igénylő videójátékok ugyanis növelhetik az energiafelhasználást, ezáltal csökkentve az elhízás mértékét (Clavert et al. 2013).

A fizikai aktivitás növelése mellett az ülő életmód csökkentésére is figyelni kell. Az ülő életmód tartós csökkentése könnyebb lehet, mint önmagában az aktivitás növelése, kevesebb korlátozással jár, nincs szükség speciális ruházatra, sporteszközökre, könnyebben megvalósítható, kevesebb terheléssel jár az egyén idejét és anyagi erőforrásait tekintve. A képernyőidő tekintetében a napi maximálisan két órára való csökkentése javasolt (Tremblay et al. 2011).

Az óvodai nevelés során kiemelt figyelmet kell fordítani a gyermekek fizikai aktivitására, melyet a szülők bevonásával tovább lehet erősíteni. A közösségi élmények és a közös mozgás öröme elősegítik a gyermekek aktív részvételét.

## Virtuális játék helyett valós játék!

A virtuális játékok során szerzett tapasztalatok nem alkalmazhatók a valós élethelyzetekben. Fontos, hogy a gyermekek minél több közösségi élményben és valós interakcióban vegyenek részt. Ezek az élmények összekapcsolhatók mozgásos tevékenységekkel, amelyek elősegíthetik a gyermekek fizikai aktivitását. A kirándulások és a közös séták hatékonyan ellensúlyozhatják a mozgásszegény életmódot. Az alábbiakban olyan mozgásos játékok kerülnek bemutatásra, amelyek a mozgás valódi élményét kínálják az óvodáskorú gyermekek számára. A bemutatott játékok a mindennapi gyakorlatban is kipróbált, hatékonyan alkalmazott módszerei a mozgás örömeinek megtapasztalására. Gyakori tapasztalat a nagyobb túlsúllyal rendelkező gyermekek esetében, hogy nem szívesen kapcsolódnak be a mozgásos tevékenységekbe, kevés a sikerélményük, lassabban mozognak, hamarabb kifáradnak, ami érthető. Az alábbi mozgásos játékokba azonban szívesen bekapcsolódtak minden alkalommal, kitartóan küzdöttek és volt sikerélményük. Megélték az együtt mozogni jó élményét.

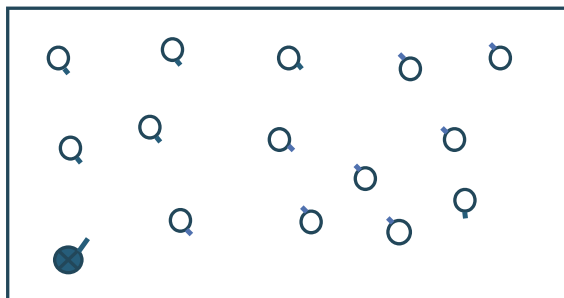
### 1. „Tűzgolyó”

**Eszközök:** 1 db óriás fitness labda

**A játék leírása:** Az óvodapedagógus görgeti a „tűzgolyót” a gyermekek menekülnek előle. Hatalmas, vidám futkározás kerekedik, azonban a társaik és a saját maguk ép-ségére is figyelniük kell! (1. ábra)

A játék 4–7 éves gyermekek számára javasolt, akik már biztonságosan futnak irányváltással.

**A fejlesztés lehetőségei:** A játék kiválóan fejleszti a nagymozgásokat (futás, irányváltás, gyors helyváltoztatás), gyors helyzetfelismerést igényel, mindemellett fontos a reakcióidő és a gyorsaság is. Követnie kell a pedagógus és a labda mozgását, miközben a társaira is figyel.



1. ábra: A játék térrajza (saját szerkesztés)

## 2. „Szabadulj a labdától!”

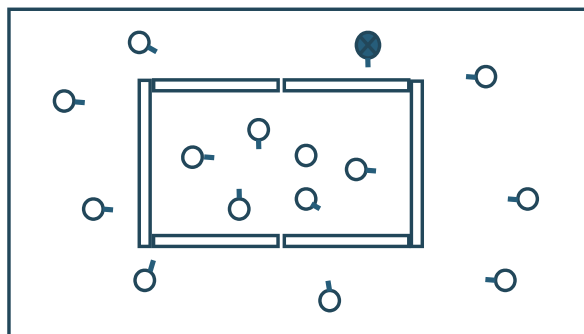
**Eszközök:** sok-sok közepes méretű fitness labda, 4-8 db tornapad

**A játék leírása:** A padokat négyzet alakban a terem közepére helyezük. A gyerekeket két csapatra osztjuk. Az egyik csapat a tornapadok között, a másik pedig azonkon kívül helyezkedik el. A játékvezető tapsjelére indul a játék. A csapatok célja, hogy megszabaduljanak az összes labdától és átdobják őket az ellenfél térfelére. Az a csapat győz, ahol előbb elfogynak a labdák. Három meccs után a csapatok térfelet cserélnek (2. ábra).

A játék nagyon intenzív, sok mozgást igényel. A játékvezetőnek nagyon kell figyelnie a szabályok betartására és a gyermekek biztonságára.

A játék 5–7 éves gyermekek számára javasolt.

**A fejlesztés lehetőségei:** a játék jól fejleszti a nagymozgásokat (futás, irányváltás), az állóképességet, a téri-orientációt. Ebben a játékban is fontos a gyorsaság, a figyelem.



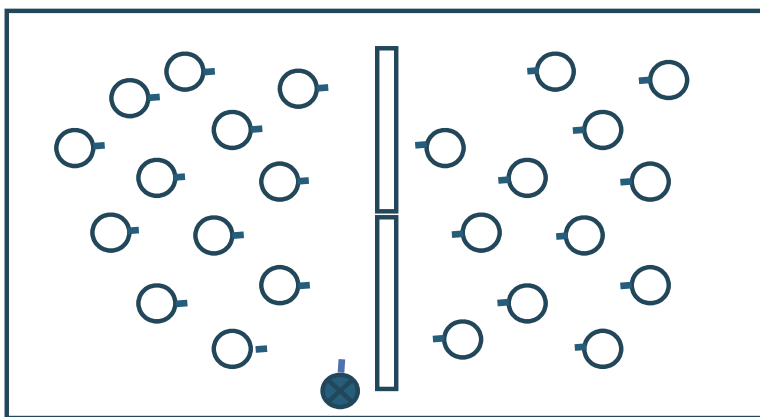
2. ábra: A játék térrajza (saját szerkesztés)



### 3. „Hógolyó”

**Eszközök:** 10–14 babzsák, 2 tornapad

**A játék leírása:** A játék nagyon hasonló az előzőhöz, azonban kisebb gyermekek (4–5 évesek) is sikerrel játszhatják. A tornatermet elfelezzük két tornapaddal. A gyermekeket két csapatba osztjuk, a babzsákokat elfelezzük a két csapat között (3. ábra). A megadott jelre indul a játék. A csapatok célja ebben a játékban is az, hogy megszabaduljanak az összes babzsáktól és átdobják őket az ellenfél térfelére. Az a csapat győz, ahol előbb elfogynak a babzsákok.



3.ábra: A játék térrajza (saját szerkesztés)

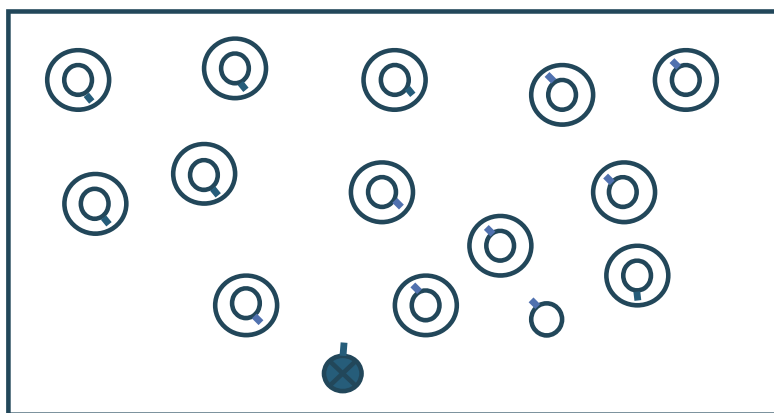
### 4. „Házatlan mókus”

**Eszközök:** a gyermekek létszámánál egyel kevesebb karika

**A játék leírása:** A gyermekek a megbeszélt jelzésre (taps) megpróbálnak elfoglalni egy karikát. Egy gyermeknek nem marad „ház”, ő lesz a „házatlan mókus”. A pedagógus kiáltására, *„Mókusok, mókusok, ki a házból!”*, minden gyermek elhagyja a házat és szaladni kezd, míg meg nem hallja a következő utasítást: *„Mókusok, mókusok, be a házba!”*. A gyerekek ismét elfoglalják a karikákat (4. ábra).

A játék 4–7 éves gyermekek számára javasolt.

**A fejlesztés lehetőségei:** A játék kiválóan fejleszti a térbeli tájékozódást, a nagymozgást, az állóképességet és a reakcióidőt. Szabálykövető magatartást igényel (Pappné Gazdag, Zs. 2002: 88).



4.ábra: A játék térrajza (saját szerkesztés)

### Szakirodalom

- Bellissimo, N., Pencharz, P. B., Thomas, S. G., & Anderson, G. H. (2007). Effect of television viewing at mealtime on food intake after a glucose preload in boys. *Pediatric Research*, 61(6), 745–749. <https://doi.org/10.1203/pdr.0b013e3180536591>
- Boyland, E. J., & Whalen, R. (2015). Food advertising to children and its effects on diet: Review of recent prevalence and impact data. *Pediatric Diabetes*, 16(5), 331–337. <https://doi.org/10.1111/pedi.12278>
- Calvert, S. L., Staiano, A. E., & Bond, B. J. (2013). Electronic gaming and the obesity crisis. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 2013(139), 51–57. <https://doi.org/10.1002/cad.20031>
- Dennison, B. A., Erb, T. A., & Jenkins, P. L. (2002). Television viewing and television in bedroom associated with overweight risk among low-income preschool children. *Pediatrics*, 109(6), 1028–1035. <https://doi.org/10.1542/peds.109.6.1028>
- Dietz, W. H., Jr., & Gortmaker, S. L. (1985). Do we fatten our children at the television set? Obesity and television viewing in children and adolescents. *Pediatrics*, 75(5), 807–812. <https://doi.org/10.1542/peds.75.5.807>
- Harris, J. L., Bargh, J. A., & Brownell, K. D. (2009). Priming effects of television food advertising on eating behavior. *Health Psychology*, 28(4), 404–413. <https://doi.org/10.1037/a0014399>
- Paes, V. M., Ong, K. K., & Lakshman, R. (2015). Factors influencing obesogenic dietary intake in young children (0–6 years): Systematic review of qualitative evidence. *BMJ Open*, 5(9), e007396. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2014-007396>
- Pappné Gazdag, Zs. (2002). *A karika*. Flaccus Kiadó.
- Robinson, T. N., Banda, J. A., Hale, L., Lu, A. S., Fleming-Milici, F., Calvert, S. L., & Wartella, E. (2017). Screen media exposure and obesity in children and adolescents. *Pediatrics*, 140(Suppl 2), S97–S101. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758K>
- Tremblay, M. S., LeBlanc, A. G., & Kho, M. E. (2011). Systematic review of sedentary behaviour and health indicators in school-aged children and youth. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 8, 98. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-8-98>

Wen, L. M., Baur, L. A., Rissel, C., Xu, H., & Simpson, J. M. (2014). Correlates of body mass index and overweight and obesity of children aged 2 years: Findings from the Healthy Beginnings Trial. *Obesity*, 22(7), 1723–1730. <https://doi.org/10.1002/oby.20700>

# A szociális izoláció inkább következménye vagy oka a médiahasználatnak kisgyermekkorban?

**Takácsné Szabó Melinda**

**Téma:** A korai és túlzott médiahasználat elősegítheti a szociális izoláció kialakulását

## Üzenet:

*A túlzott médiahasználat csökkentheti a valós társas interakciók idejét, akadályozhatja a szociális készségek fejlődését, valamint növelheti a viselkedésbeli problémák kialakulásának kockázatát.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy minél több időt tölt a gyermek a képernyő előtt annál kevesebb lehetősége marad a valós interakciókra,
- észlelni az elmagányosodás jeleit és támogatást nyújtani a gyermekek számára közösségi kapcsolataik megerősítéséhez.

A gyermekek legyenek képesek:

- valós társas kapcsolatok kialakítására és a közösségi élményekben való aktív részvételre.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés, cselekedtetés

## Tartalom:

A szülőkkel és kortársakkal eltöltött minőségi idő, a közös játék és beszélgetés, valamint a közösen átélt élmények, tevékenységek jelentős szerepet játszanak a gyermekek szociális készségeinek fejlődésében. Az elmúlt évek kutatásai igazolták, hogy már kisgyermekkorban is jelentős mértékben ki vannak téve a gyermekek a média hatásának, amely csökkenti a valós társas interakciókra fordítható időt.

*Forrás: Gemini*



## **Milyen hatással van a korai életkorban történő médiahasználat a gyermekek szociális és érzelmi fejlődésére?**

A kora gyermekkor kulcsfontosságú időszak a szociális készségek fejlődésének tekintében. A környezeti tényezők serkenthetik vagy akár gátolhatják ezt a folyamatot. A túlzott médiafogyasztás háttérbe szoríthatja a gyermekek társas kommunikációját, interakcióját, játéktevékenységeit és az ezekből fakadó tanulás lehetőségeit. (Madigan 2019; Tomopoulos 2010) A képernyő előtt töltött idő növelheti a szocioemocionális problémák, szorongásos és depressziós tünetek, valamint az agresszív viselkedésmódok kialakulásának kockázatát (Lin et al., 2020 , Wan et al. 2021 ). Azonban az is megfigyelhető, hogy épp a szociális és érzelmi nehézségekkel küzdő kisgyermekek nagyobb valószínűséggel kapnak mobil eszközt a megnyugtatásukra (Radesky 2014).

A médiahasználat gyakran egyszemélyes tevékenység, így nem ad teret a társas interakcióknak, beleértve a konfliktusokból adódó tapasztalatszerzéseket is, ami akár kényelmes is lehet a gyermek számára, olyannyira, hogy mindinkább a digitális élmények kerülnek előtérbe. Idővel a gyermek számára a média világa biztonságosabbnak, kiszámíthatóbbnak tűnhet, miközben a társas tevékenységek elveszítik vonzerejüket. Ez az elmagányosodás folyamata (Twenge & Campbell 2018). A túlzott képernyőidő 3-5 éves gyermekeknél szoros összefüggést mutatott a szociális visszahúzóódással és az alacsonyabb társas kompetenciával (Christakis et al. 2018).

Gyakori jelenség, hogy a családokban a mindennapok bekapcsolt televízió mellett zajlanak. A gyermekek gyakran nem követik folyamatosan a képernyőt, közben játszanak, rajzolnak, látszólag nem hat rájuk a háttérben futó tartalom. Azonban, ha a szülő figyelmét elvonja a tv képernyő, csökken az interakció a gyermekével (Pempek et al. 2014), ez akkor is igaz, amikor együtt nézik a televíziót (Hanson et al. 2021).

Mindemellett a tartalom minősége is fontos tényező. Gyakran az adott csatorna műsorai követik egymást, tehát a gyermek válogatás nélkül kerül kapcsolatba különféle tartalmakkal. A számára nem megfelelő, háttérben futó tartalmak megtekintése csökkentheti a társas interakciót, valamint negatívan befolyásolhatja a proszociális viselkedés és az érzelemszabályozási képességek fejlődését (Lin et al. 2020; Ofly et al. 2021). Az erőszakos és agresszív viselkedést ábrázoló tartalmak megtekintése csökkentheti a kisgyermekek empátiáját, sőt félelemérzet vagy antiszociális viselkedést válthat ki (Melki et al. 2016). A proszociális tartalmakra való váltás jelentős javulást eredményezhet a gyermekek viselkedését illetően (Christakis et al. 2013).

Később természetesen a virtuális játékoknak is lehetnek társas kapcsolódásai, azonban óvodáskorban ez még nem jellemző.

## **Ok vagy következmény a szociális izoláció?**

A média világa különösen vonzó lehet azok számára, akik bizonytalanabbak, társas készségeik kevésbé fejlettek, nehezebben építenek kapcsolatot, vagy családi környezetükben

hiányzik a figyelem és az érzelmi támogatás. A digitális játékok pozitív megerősítést, visszajelzést nyújtanak, amely növeli a gyermek sikerélményét. Bár a gyermekek úgy érezhetik, hogy a képernyőn keresztül valós tapasztalatokat szereznek, ezek a tapasztalatok a valós társas helyzetekben nem alkalmazhatók. A valós társas helyzetekben átélt kudarcok tovább növelik a médiahasználat iránti igényt, amely idővel a társas interakciók pótlékává válik. Azonban a folyamat fordítottja is igaz. A túlzott képernyőhasználat is előidézheti a társas kapcsolatok gyengülését (Christakis et al. 2018). A gyermek szépen lassan kivonja magát a család életéből, már nem keresi barátai társaságát sem, minden idejét a médiaeszközök használatára fordítja. Lemond korábban szeretett tevékenységeiről is.

A szociális izoláció tehát lehet ok és következmény is. Kisgyermekkorban különösen kockázatos, mivel ebben az életszakaszban alapozódnak meg a szociális készségek, az önszabályozás és az empátia.

### **Milyen óvodai tevékenységek segítik a társas készségek helyreállítását vagy fejlesztését a média hatásaival szemben?**

A szociális nehézségekkel küzdő gyermekek számára a közösségi élményt nyújtó játékok jelentős támogatást nyújthatnak, amelyek során megtapasztalhatják az *„együtt lenni jó”* érzését. Néhány jól bevált, gyakorlatban is sikerrel alkalmazott játékot szeretnénk az óvodapedagógusok figyelmébe ajánlani, amelyek elősegíthetik a pozitív társas tapasztalatok kialakulását.

#### **1. „Hangos tükör”**

**A játék leírása:** A pedagógus a csoporttal szemben helyezkedik el és arra utasítja a gyermekeket, hogy a hallott mondatokat azonos hangsúllyal, hangerővel és gesztusokkal ismételjék meg.

Lehetséges mondatok például:

- Ne kiabálj!
- Vigyázz magadra!
- Szeretnék veletek játszani!

A játék 4 – 7 éves gyermekek számára ajánlott. A négyéves gyermekek számára rövidebb mondatok javasoltak, erőteljes gesztusokkal, míg a nagyobb gyermekek már komplexebb, változatosabb, finomabb hangsúlyokkal, gesztusokkal is próbálkozhatnak a fejlettségüknek megfelelően.

**A fejlesztés lehetőségei:** A játék jól fejleszti a nyelvi-kommunikációs készségeket. A beszédértés, beszédészlelés, a hangsúly, a hanghordozás, a hangerő és a hangleadás megfigyelése segíti az érzelmek felismerését. A játék auditív figyelmet és koncentrációt is igényel. A vizuális megfigyelés is jelen van, hiszen a mondatokhoz tartozó gesztusokat is követnie kell a gyermeknek, majd leutánoznia.

## 2. „Segíts! Légy figyelmes!”

**A játék története:** Alapvetően az ötlet, hogy székekből buszt építsünk egy hatéves kislától (ADHD-s) származik. Az egész csoport fantáziáját megmozgatta. Ő vezette be a szabályokat is, amelyek a valódi buszos közlekedést reprezentálják. A szabályokat könnyen elfogadtatta a társaival is, hiszen ők is ismerték azokat a való életből. Jegyet, bérletet kért tőlük, azt is elkészítették. Fejből tudta az összes megálló nevét, amelyet minden utazáskor érintett az óvoda és az otthona között. Ez a gyermekek által kezdeményezett játék bővült tovább az alábbi formákban.

**Eszközök:** székek, kisasztal, “kormány”, kispárna, bot, kendők, kalapok, hátizsák, menetjegyek és egyéb kiegészítők.

**A játék leírása:** A gyermekekkel székekből és kisasztalból tömegközlekedési járművet építünk. Egy gyermek tölti be a buszsofőr szerepét, a többiek utasként (idős Hölgy/Úr, kismama, édesanya pici gyermekkel/babakocsival, látássérült/mozgássérült utas...stb.) vesznek részt a játékban. Kijelöljük az állomásokat is, ahol a jármű „megáll, valamint meghatározzuk, hol szállhatnak le és fel a gyermekek. A játék során a mindennapi közlekedési szabályok gyakorlása történik.

A játék lezárásaként az alábbi kérdéseket is feltehetjük:

- „Miért adtad át a helyet a társadnak?”
- „Miért okozott volna nehézséget számára, hogy állnia kell?”

A játék 5–7 éves gyermekek számára ajánlott. 4 éves kortól is játszható egyszerűsített formában, kevesebb szereppel.

**A fejlesztés lehetőségei:** A gyermekek a játék során átérzik a különféle nehézségekkel bíró utasok helyzetét, reagálnak szükségleteikre, így fejlődik empátiájuk. Gyakorolják a mindennapi közlekedés szabályait, normáit. A mindennapokból ismert és tapasztalt közlekedési helyzeteket oldanak meg. Amennyiben szükséges, segítséget kérnek, gyakorolják a segítség elfogadását is. Fejlődik a szókincsük is, elsajátítják a közlekedésben használatos kifejezéseket. Kreatívan használják az eszközöket, amelyeket az egyes szerepekhez kötnek.

## 3. 3. „Érzelmi busz”

**Eszközök:** székek, kisasztal, “kormány”, menetjegyek

**A játék leírása:** A gyermekek úgy helyezkednek el a térben, mintha egy buszon ülnének. A baloldali sor elején ül a sofőr, akinél a jegyet kell megvásárolni. A megállóban felszáll egy új utas, aki valamilyen hangulatban (pl. dühösen) veszi meg a jegyét, amit szavakkal, testtartással, arcjátékkal jelez. Ez a hangulat terjed szét a több utason.



Az új utas a busz üres székén foglal helyet, majd jön az újabb hangulatban (pl. nagyon vidám) érkező felszálló. Az ő hangulata is tovaterjed.

A játékot bővíthetjük konfliktushelyzetekkel, megoldási javaslatokkal. Hogyan lehetne például meggyőzni az ugrabugráló, vidám utast, hogy foglaljon helyet, mert balesetveszélyes így közlekedni.

A játék 5–7 éves gyermekek számára ajánlott. Ők már tudatosan is felvállalnak szerepeket a játékok során, a nagyobbak szívesen dramatizálnak is.

**A fejlesztés lehetőségei:** A játék segíti az érzelmek felismerését és kifejezését. Megjelenik a mintakövetés a hangulatok átvételével és utánzásával. Fejlődik a figyelem, meg kell figyelnie az új utas hangulatát, gesztikulációját. Az érzelmek megnevezésével fejlődik a szókincsük is.

### Szakirodalom

- Christakis, D. A., Garrison, M. M., Herrenkohl, T., Haggerty, K., Rivara, F. P., Zhou, C., & Liekweg, K. (2013). Modifying media content for preschool children: A randomized controlled trial. *Pediatrics*, 131(3), 431–438. <https://doi.org/10.1542/peds.2012-1493>
- Christakis, D. A., Ramirez, J. S. B., Ferguson, S. M., Ravinder, S., & Ramirez, J. M. (2018). How early media exposure may affect cognitive function: A review of results from observations in humans and experiments in mice. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9851–9858. <https://doi.org/10.1073/pnas.1711548115>
- Hanson, K. G., Lavigne, H. J., Gover, S. G., & Anderson, D. R. (2021). Parent language with toddlers during shared storybook reading compared to coviewing television. *Infant Behavior and Development*, 65, 101646. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2021.101646>
- Lin, H. P., Chen, K. L., Chou, W., Yuan, K. S., Yen, S. Y., Chen, Y. S., & Chow, J. C. (2020). Prolonged touch screen device usage is associated with emotional and behavioral problems, but not language delay, in toddlers. *Infant Behavior and Development*, 58, 101424. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2020.101424>
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>
- Melki, J., Fitzpatrick, C., Oghia, M. J., & Pagani, L. S. (2016). Early childhood exposure to media violence: What parents and policymakers ought to know. *South African Journal of Childhood Education*, 6(1), 1–6.
- Oflu, A., Tezol, Ö., Yalçın, S., Yıldız, D., Çaylan, N., Foto Özdemir, D., & Erat Nergiz, M. (2021). Excessive screen time is associated with emotional lability in preschool children. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 119(2), 106–113. <https://doi.org/10.5546/aap.2021.eng.106>
- Pempek, T. A., Kirkorian, H. L., & Anderson, D. R. (2014). The effects of background television on the quantity and quality of child-directed speech by parents. *Journal of Children and Media*, 8(3), 211–222. <https://doi.org/10.1080/17482798.2014.920715>

- Radesky, J. S., Peacock-Chambers, E., Zuckerman, B., & Silverstein, M. (2016). Use of mobile technology to calm upset children: Associations with social-emotional development. *JAMA Pediatrics*, 170(4), 397–399. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2015.4260>
- Tomopoulos, S., Dreyer, B. P., Berkule, S., Fierman, A. H., Brockmeyer, C., & Mendelsohn, A. L. (2010). Infant media exposure and toddler development. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 164(12), 1105–1111. <https://doi.org/10.1001/archpediatrics.2010.235>
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Wan, M. W., Fitch-Bunce, C., Heron, K., & Lester, E. (2021). Infant screen media usage and social-emotional functioning. *Infant Behavior and Development*, 62, 101509. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2020.101509>

# A passzivitás tanult viselkedési stratégia?

**Takácsné Szabó Melinda**

**Téma:** A gyermek passzív befogadóvá válik

## Üzenet:

*A médiahasználat során a gyermek előre megírt tartalommal találkozik, amely egyoldalú információátadást eredményez. Ebben a folyamatban a gyermek kizárólag befogadó szerepben marad, nincs lehetősége kérdések feltevésére, azok megválaszolására, önálló gondolatok megfogalmazására vagy valós tapasztalatok szerzésére.*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- azonosítani a passzív befogadásból adódó veszélyeket a gyermek fejlődésére vonatkozóan.
- felismerni, hogy a túlzott médiafogyasztás következtében jelentősen csökken az önálló gondolkodás, a környezet valós megismerése és felfedezése, valamint a kérdések megfogalmazásának és az ok-okozati összefüggések keresésének motivációja.
- ismerjék fel, hogy a felnőtt közvetítése elengedhetetlen a médiatartalmak pontos megértéséhez.

A gyermekek legyenek képesek:

- aktív tanulásra, a környezetükkel való interakcióra, kérdések felvetésére, a világ jelenségeinek tevékeny felfedezésére, az ok-okozati összefüggések keresésére és a fantáziájuk használatára.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés, énhatékonyság átélése a felfedezés öröme által

## Tartalom:

A gyermekek médiakörnyezete jelentős átalakuláson ment keresztül. A televízió mellett megjelent a tablet, az okostelefon, a számítógépes játékok sokasága, amelyek hozzájárulhatnak ahhoz, hogy a gyermekek passzív befogadókká váljanak. Az aktív, felfedező tanulás és a környezettel való interakció csökken.

A képi és hanghatások által kiváltott ingerek gyors és automatizált feldolgozást követelnek meg. Ez a folyamat csökkenti a gyermekek kitartó, célirányos figyelmét, amely az aktív tanulás alapvető feltétele.

A negatív hatások mértéke függ a képernyőidőtől és a tartalomtól azonban, ha fennállnak más kockázati tényezők is, mint például alacsony szocioökonómiai státusz, mérsékelt interakció a családban, elmagányosodás, korlátok hiánya, tovább fokozhatják a média gyermeki fejlődésre gyakorolt hatásait (Kostyrka-Allchorne 2017).

### **Hogyan hatnak az egyes médiatípusok a gyermekek passzivitására?**

A televíziózás során a gyermek passzív befogadónak van jelen: nézi a képernyőt, nem történik interakció közte és a tartalom között. Még a korosztályának megfelelő tartalom esetében is igaz, hogy a gyermeknek nincs ráhatása sem a képi megjelenítésre, sem a történet alakulására. Nincs szükség a képzelet aktív használatára sem, hiszen az alkotók már előre megteremtették a helyszíneket, a karaktereket, kiemelték a számukra fontos cselekményeket. A gyermek tehát készen kapja a mesét, a történetet.

Ugyanakkor a kisgyermek számára a televízióban látott cselekmény gyakran nehezen érthető, nem mindig látják az ok-okozati összefüggéseket, nehezen követik a történet szálait és a párhuzamos jelenetek feldolgozása is problémát jelenthet számukra (Anderson & Pempek 2005). Ezért javasolt felnőtt jelenléte, aki segíti a megértést, elmagyarázza a látottakat, kérdések megfogalmazására ösztönzi, illetve megnyugtatja a gyermeket.

A valóságban azonban a gyermekek jelentős része egyedül küzd meg ezekkel nehézségekkel. Ráébred, hogy nincs kivel megbeszélne, nincs kinek kérdéseket tehetne fel, így saját maga próbálja kitölteni a megértésembeli hiányokat, ami torz értelmezéshez is vezethet, félelmeket generálva a gyermekben.

A felnőtt közreműködésével megtekintett oktató jellegű, interaktív tartalmak esetében azonban pozitív hatások is megfigyelhetők, ez alátámasztja, hogy nem minden képernyőidő egyforma.

*„Ha a szülőket arra ösztönzik, hogy inkább oktató és proszociális tartalmakat válasszanak, és együtt használják a technológiát gyermekeikkel, az lehetővé teszi a gyerekek számára, hogy a lehető legtöbbet hozzák ki a nézett tartalmakból.” (Hill et al. 2016)*

A számítógépes játékok és interaktív alkalmazások hathatnak ugyan ösztönzőleg az aktív tanulásra, a problémamegoldó gondolkodásra, a döntéshozatal képességére, a finommotoros koordinációra és a motivációra az azonnali visszajelzések révén. Azonban a túlzott jutalmazás, amely dopamin-választ vált ki, hosszútávon passzívabb, külső motiváción alapuló, jutalomorientált viselkedéshez vezethet. Emellett ezek a tevékenységek a függőségi mintázatokhoz hasonló agyi reakciókat is kiválthatnak (Gentile 2011).

Mary Winn 1977-ben megjelent, *The Plug-in Drog* (Drogra kötve) című könyvében a gyermekek tévéképernyőre való függését is a drogfogyasztáshoz hasonlította. Megfigyelte, hogy a gyermekek „transzba esve”, „tágra nyílt pupillákkal” nézik a televíziót. A droganalógia használata

ma már leginkább a videójátékok esetében kerül előtérbe (O'Sullivan et al. 2002:169), bár a Mary Winn által tapasztalt jelenség nem ismeretlen a mai szülők számára sem.

Az interaktív médiahasználat fejlesztő hatása csak akkor érvényesül, ha a tartalom és az időkeret egyaránt szabályozott (Przybylski & Weinstein 2019).

A különböző médiatípusok eltérő mértékben befolyásolják a gyermekek passzivitását. A hatás mértéke és jellege nagymértékben függ a média típusától, interaktivitási szintjétől, a tartalomtól, valamint attól, hogy jelen van-e felnőtt közvetítés vagy az értelmezés teljes mértékben a gyermekre hárul.

### **Milyen ajánlásokat, javaslatokat fogalmazhat meg a pedagógus a szülők felé?**

A passzív befogadás tanult viselkedési tendencia. Az aktív szülői részvétel és a tudatos tartalomválasztás mérsékelheti a negatív hatásokat. Az óvodapedagógusok támogatása jelentősen növelheti a családok médiatudatosságát.

Szükséges tudatosítani a szülők számára a médiahasználat veszélyeit a 0-6 éves korosztály esetében. A családban kialakuló kedvezőtlen szokások gyakran az információ hiányából erednek. Fontos hangsúlyozni, hogy a gyermek napi képernyő idejének szabályozása önmagában nem elegendő, a tartalom gondos kiválasztása is elengedhetetlen. Előnyben kell részesíteni a fejlesztő, interaktivitást igénylő, tanulást ösztönző programokat és játékokat, míg a gyors ingeráramlást biztosító tartalmakat kerülni kell. Javasolt, hogy a szülő folyamatosan nyomon kövesse gyermeke médiahasználatát, lehetőség szerint előre tekintse meg a felkínálni kívánt tartalmakat, az alkalmazásokat tesztelje, még mielőtt a gyermek használná azokat (Hill et al. 2016).

A tartalmak fogyasztása során elengedhetetlen a szülői mediáció. A közös, interaktív médiahasználat és a látottak megbeszélése lehetőséget teremt a felmerülő kérdések megválaszolására, ezáltal csökkentve a passzív befogadás kockázatát. A szülő közvetítésével a gyermek aktív kapcsolatba kerül a tartalommal, és képessé válik gondolatai, kérdései megfogalmazására.

Az óvodapedagógusoknak célszerű előtérbe helyezni a felfedező tanulást támogató, aktív részvételre ösztönző tevékenységeket, valamint bevonni a szülőket minél több ilyen jellegű programba, projektbe. Digitális eszközök alkalmazása esetén kiemelten fontos a felnőtt facilitáló szerepének biztosítása, illetve a reflektív beszélgetések lehetőségének megteremtése.

## Játszunk a képzelettel!

### 1. Barkochba játék

A gyermekek nagyon szeretik ezt a játékot, jól ki lehet vele tölteni a várakozási időket, nem igényel eszközt, így bármikor játszhatják, amikor kedvük tartja. A játék nagyon egyszerűnek tűnik, azonban a gyermekeknek rá kell ébredniük, hogy a megoldáshoz az segíti hozzá őket, ha stratégiaileg helyes sorrendben teszik fel a kérdéseket ("Élőlény?" (igen); "Állat?" (igen); "Négy lába van?" (igen)...stb. ).

**A játék leírása:** Az egyik gyermek gondol valamire, a többieknek az a feladata, hogy kitalálja eldöntendő kérdések segítségével. Aki előbb kitalálja, az lesz a nyertes és ő gondol valamire.

5–7 éves gyermekek számára ajánlott. 4 éveseknél is el lehet kezdeni a játékot egyszerűsített formában. Náluk meghatározhatjuk például, hogy tárgyra gondolunk, olyan tárgyra, ami a csoportszobában is megtalálható, vagy háziállatra, vízben élő állatra.

**A fejlesztés lehetőségei:** A játék fejleszti a logikus gondolkodást, az ok-okozati összefüggések felismerését, a halmazalkozást (élő-élettelen; állat/növény-tárgy... stb.). A játék figyelmet és koncentrációt igényel, ugyanis a gyermeknek követnie kell, milyen kérdések hangzottak el, arra milyen válasz érkezett, a kapott részinformációkból kell majd következtetnie a megoldásra. Megjelenik a szabálykövetés, a siker- és kudarcélmény kezelése, valamint az empátia is.

### 2. Alakítsd te a történetet Mesekockával!

A Mesekocka (Takácsné Szabó, 2025, p. 90) remek fantáziát és kommunikációt fejlesztő játék, amelyet az iskolások kedvelt játéka, a sztorikocka ihletett. A játékot könnyedén elkészíthetik az óvodapedagógusok, akár a gyermekek bevonásával, így ők is aktívan részt vesznek annak megalkotásában, a mesei alakok, tárgyak és helyszínek kiválasztásában, ezáltal még inkább növelve a motivációt a játék használatára (1. kép).

A játék segítségével gyakorolhatják a gyermekek a történetmesélést, ugyanakkor aktív bevonódást biztosít a cselekmény alakításába.

#### Felhasznált anyagok:

- 4 db kartondoboz 20x20 cm
- Fehér kartonlapok a kocka bevonásához
- Maszkolószalag
- Hobbi ragasztó
- Ecset
- Színes képek

**A játék leírása:** A kockák minden oldalán egy-egy ábra látható. A gyerekek a négy kockával egyszerre dobznak, a dobott képeket felhasználva alkotnak egy történetet.

Kezdetben játszhatják úgy a játékot, hogy a négy kép alapján a pedagógus elkezdi a történetet, egy gyermek a következő kép segítségével tovább szövi azt („*Hogyan folytatnád tovább?*” játék). Aki már ügyesebb egyedül is próbálkozhat a meséléssel.

Kiválóan alkalmas mesei képek, állandó szófordulatok elmélyítésére, aktív használatára is (*Hol volt, hol nem volt...; Szerencséd, hogy öreganyádnak szólítottál...stb.*).

Végül közösen címet adhatnak a mesének. Az a gyermek is sokat tanulhat ebben a játékban, akinek keveset olvasnak a szülei.

4–7 éves gyermekek számára ajánlott az „olvasottság” függvényében. 4 évesek esetében a pedagógus vezetése szükséges (pl: *Hogyan folytatnád tovább?*). Az 5–7 éves gyermekek már képesek önálló történetalkotásra, amennyiben van már erről mintájuk, tapasztalatuk.

**A fejlesztés lehetőségei:** Fejlődnek a gyermekek nyelvi és kommunikációs készségei. Be kell tartaniuk a történetalkotás hármasszabályát, legyen eleje, közepe, vége. A mesealkotásánál előkerülnek a mesei elemek, kifejezések, szófordulatok. Fejlődik a fantázia és a kreativitás.



1.kép: Mesekocka (Saját fotó)

### Szakirodalom

- Anderson, D. R., & Pempek, T. A. (2005). Television and very young children. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 505–522. <https://doi.org/10.1177/0002764204271506>
- Gentile, D. A. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), 75–81. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00159.x>
- Használd a szuperképességeidet! Élesítsd a családi akciótervet! (é.n.). NMHH. [https://nmhh.hu/cikk/252807/Elesitsd\\_a\\_csaladi\\_akciotervet](https://nmhh.hu/cikk/252807/Elesitsd_a_csaladi_akciotervet)



- Hill, D., Ameenuddin, N., Chassiakos, Y. R., Cross, C., Hutchinson, J., Levine, A., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M., & Swanson, W. S. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), Article e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Kostyrka-Allchorne, K., Cooper, N. R., & Simpson, A. (2017). The relationship between television exposure and children's cognition and behaviour: A systematic review. *Developmental Review*, 44, 19–58. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2016.12.002>
- O'Sullivan, T., Dutton, B., & Rayner, P. (2002). *Médiaismeret*. Korona Kiadó.







### **Szabó Anita**

A gyermekek finommotorikája és beszéde nem a képernyőn keresztül fejlődik, hanem a valódi világban: amikor gyurmáznak, rajzolnak, pakolnak, babrálnek, és amikor valakihez beszélhetnek, nem csak hallgatják a hangokat. A túl sok média időt vesz el ezektől a tapasztalatoktól. A kéz akkor erősödik, ha dolgozhat; a beszéd akkor gazdagodik, ha párbeszédben él. A képernyő lehet szórakoztató, de nem helyettesíti azokat a hétköznapi, apró tevékenységeket, amelyekből a gyermek valóban tanul és fejlődik.

# Befolyásolja-e a digitális eszközhasználat a gyermekek finommotorikáját?

**Szabó Anita**

**Téma:** Média hatása a finommotorikára

**Üzenet:** *A digitális eszközhasználat új mozgásmintákat hoz létre, amelyek alapjaiban formálhatják a gyermekek finommotorikus fejlődését. A digitális világban felnövekvő gyermekek finommotorikája nem eltűnik, hanem átalakul – a kérdés, milyen irányba...*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, a túlzott médiafogyasztás veszélyeit,
- felismerni, a nagy, illetve a finommozgásokban az elmaradásokat,
- megismerni azokat a módszereket, melyekkel az esetleges elmaradásokat fejleszteni lehet.

A gyermekek legyenek képesek:

- a megfelelő eszközhasználatra,
- fejlődjön a szem-kéz koordinációjuk.

**Módszerek:** mozgásos játékok

## Tartalom:

A finommotorika alapvetően a kisebb mozgásokra utal, mint például az ujjak mozgatása, szem, száj koordinált mozgása.

Azzal, hogy a gyermekek digitális eszközt használnak nem feltételezhető azonnal, hogy ezeket az izmokat nem stimulálják, hogy semmilyen használatnak nincsenek kitéve. A hangsúly inkább azon van, hogy a digitális eszközöket miként használják a gyermekek, és végeznek-e mellette más tevékenységeket is. Az online játékok között is fellelhetőek olyanok, melyek a gyermek finommotorikáját fejlesztik. Például egy táblagépen, ha rajzol, színez, akkor is az ujjai vannak mozgásban a feladat elvégzése során. Viszont, ha már a festést nézzük teljesen másként kell egy táblagépen „festeni”, hiszen ott az ujjai segítségével húzza oda a megfelelő színt, és általában ezeknek a feladatoknak az elvégzéséhez nincs is szükség minden ujjára. Ellenben, ha ecsettel vagy ujjal fest papírra, sokkal nagyobb szükség van a kézfej többi részének is a használatára. Mohamed, N. M., Kamal, H. M., & Gharib, R. M. (2023) tanulmányukban több kutatási eredményt is összevetettek saját munkájukkal, mely

alapján összességében nem született teljes mértékű konszenzus arról, hogy pozitív vagy negatív irányba befolyásolja-e a táblagépek használata a gyermekek fejlődését ezen a téren, viszont nem elhanyagolható tény, hogy ezekben a kutatásokban csak az aktív használatát vizsgálták a táblagépeknek korlátozott keretek és applikációk felhasználása mentén. Ha a gyermek csak nézi a digitális eszközöket, és azok használata nem lekorlátozottan működik, akkor ezeknek a jótékony hatását sem lehet kihasználni. Amit a tanulmány írói is kiemelnek, hogy a digitálisan végzett játékok csak kiegészítésként jelenhetnek meg, mellettük elengedhetetlenül fontos az offline módszerek alkalmazása. Már csak azért is, mert a gyermek a digitális eszközök használata során kétdimenziós térben mozog, amit nehéz átvinni háromdimenziósban (Zack & Barr & Gerhardstein & Dickerson, & Meltzoff, 2009). Ennek következménye lehet például már a téri orientációs problémák kialakulása is.

Összességében elmondhatjuk, hogy önmagában a digitális eszközök használatának nincs pozitív hatása a finommotorikus fejlődésre, kiegészítő eszközként használható, de csak ellenőrzött keretek és feltételek mellett.

### Hogyan segíthetünk?

A digitális eszközök használatát minimálisra csökkentve, azokat csak kiegészítőként alkalmazva, megfelelő aktív használatot igénylő programok segítségével a gyermekek finommotorikája más iránybéli támogatást is kaphat, de a valós eszközök használatát szükséges előnyben részesíteni, annak érdekében, hogy a mozgásszervek minél több ingernek és igénybevételnek legyenek kitéve.

Ujjak ügyesítése, szem-kéz koordináció:

Offline: gyurmázás, fűzős játékok, csipeszelés, tépés-ragasztás, építő-kocka, origami, gombolós/zipzáras játékok, puzzle

Programozható robotok

Online: paint, learningapps, wordwall segítségével akár magunk is készíthetünk feladatokat, imagine logo

### Szakirodalom

- Mohamed, N. M., Kamal, H. M., & Gharib, R. M. (2023). Effect of Touch Screen Devices Use on Fine Motor Skills of Preschool Children. *The Egyptian Journal of Hospital Medicine*, 91(1), 4387-4392. doi: 10.21608/ejhm.2023.296397
- Philipp, M. Sebastiaan, P.S., (2022) Screen media are associated with fine motor skill development in preschool children. *Early Childhood Research Quarterly* <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2022.03.010>
- Zack, E., Barr, R., Gerhardstein, P., Dickerson, K., & Meltzoff, A. N. (2009). Infant imitation from television using novel touch screen technology. *British Journal of Developmental Psychology*, 27(1), 13–26. <https://doi.org/10.1348/026151008x334700>

# Gátolja-e a beszéd fejlődését a médiafogyasztás?

**Szabó Anita**

**Téma:** Média hatása a beszédfejlődésre

**Üzenet:** *A kölcsönös interakciók hiányában a beszédfejlődésben elmaradás jelentkezik. „a gyermekek hatékonyan tanulhatnak szókincset a videókból, ha azok élő társadalmi interakciókhoz kapcsolódnak” (Krcmar, Grela & Lin, 2007. Zimmerman & társai 2009).*

**Célcsoport(ok):** szülők, óvodapedagógusok, hallgatók, gyermekek

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, a túlzott médiafogyasztás veszélyeit,
- felismerni, a beszédben, artikulációban megjelenő elmaradásokat,
- felismerni a beszéd és gondolkodás szoros kapcsolatát,
- belátni, az élő szó, illetve személyes interakciók szükségességét,
- meg tapasztalni, a közösen eltöltött értékes idő felbecsülhetetlenségét,
- megismerni azokat a módszereket, melyekkel segíteni lehet a gyermekek beszédfejlesztését.

A gyermekek legyenek képesek:

- kifejezően, érthetően beszélni, megfelelően artikulálni, személyes kapcsolatokat létesíteni.

**Módszerek:** beszélgetés, játék

## Tartalom:

A beszédzavar kialakulásának hátterében többféle ok állhat: organikus-, funkcionális-, pszichés eredetű is lehet a beszédzavar, de környezeti tényezők is kiválthatják, mint például az ingerszegény környezet (Gósy 2000). A gyermekkorban megjelenő beszédzavarok kiváltó oka általában anyanyelv elsajátítási zavar. Ennek kiváltó oka lehet a túlzott médiafogyasztás is. A gyermekek a beszéd elsajátítása idején nem találkoznak élő szóval, nincs megfelelő minta előttük az artikuláció elsajátításához, az a beszédfejlődésükben jelentős elmaradáshoz vezethet. Annak következtében, hogy a gyermekek a médián keresztül „látanak” beszédhelyzeteket, sok esetben szinkronizálva, vagy olyan szereplőkkel, akiknek nem mozog a szájuk, nem tudják elsajátítani a megfelelő hangképzési technikákat.

A média fogyasztás során is fejlődés jelentkezik a gyermek szókincsében, de az első sorban a passzív szókincsben figyelhető meg, és csak akkor válhat aktívvá, ha azt képes



kontextusba helyezni. Amikor olyan helyzetbe kerül, hogy azt megfelelően használni is tudja, de ehhez fontos, hogy olyan alkalmak során amikor a gyermek digitális eszközöket használ, vagy mesét, ismeretterjesztő filmet néz, akkor ott legyen a felnőtt mellette, és megbeszéljék a látott, illetve hallott dolgokat. A gyermekek példákon keresztül sajátítják el a tudásukat. Ha azt látja a mesében, hogy a szereplő szája nem mozog, akkor nem biztos, hogy érteni fogja, hogy az övének miért is kellene mozogni a beszédhez. A gyermekek nem képesek a valóságot a fikciótól megkülönböztetni, így akár számukra egy száj nélkül beszélő figura vagy egy például egy beszélő autó teljesen normálisnak tűnik.

## Hogyan segíthetünk?

A médiatérhódítása ellen nem tudunk, és nem is feltétlenül kell tennünk. Valamilyen szinten teret kell engednünk ezeknek az eseményeknek, de képesnek kell lennünk megfelelően kezelni a kialakult helyzeteket. Nem azzal van a gond, ha a gyermek bizonyos kor fölött (6 év) médiát fogyaszt, sokkal nagyobb problémát jelent annak mikéntje. Bittman és társai (2011) azt tartották fontosnak, hogy olyan interakciók jelenjenek meg amelyek igazodnak a gyermek televíziós szokásaihoz, életkoruknak megfelelőek, és irányítottak. Ezek segítségével növelhetővé válik a gyermekek nyelvi készsége.

Hanghallás, hangdifferenciálás fejlesztése:

hangvadász: adott hanggal nevezzon meg tárgyakat a helyiségből (pl. „b” baba, báb, bot)  
hangpárok: szópárról el kell döntenie ugyanazt hallotta-e, vagy különbözőek. Érdemes azt is megállapíttatani melyik hang változott meg (pl. "csacsi-pacsi")

Rímek, szótagolás fejlesztése:

rímkereső: egy adott szóra kell rímpárt mondania (pl. eper – seper)  
szótags: szavak eltapcsolása szótagokra bontva

Auditív figyelem:

szavak, vagy történet hálálgatása során egy adott hangot kell észlelnie, és a megadott módon jeleznie, ha az elhangzott (pl. leguggolni, tapsolni, felugrani)

Fonológiai tudatosság:

madárhang: egy adott szót csak magánhangzók segítségével mondunk el a gyermeknek, és rá kell jönnie mit csiripeltek a verebek  
egy szót hiányos hanggal mondunk el nekik, és rá kell jönniük melyik volt az a szó

## Szakirodalom

- Al-Harbi, S. S. (2015). The influence of media in children's language development. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 5(1), 1.
- Bittman, M., Rutherford, L., & Brown, J. (2011). Digital natives? New and old media and children's outcomes. *Australian Journal of Education*, 55(2), 161–175. <http://dx.doi.org/10.1177/000494411105500206>

- Gósy, M. (2000). A beszédképesség zavarai. In S. Illyés (Szerk.), *Gyógypedagógiai alapismeretek*. Eötvös Loránd Tudományegyetem Bárczi Gusztáv Gyógypedagógiai Főiskolai Kar.
- Krcmar, M., Grela, B. G., & Lin, Y. (2007). Can toddlers learn vocabulary from television? An experimental approach. *Media Psychology*, 10, 41–63.
- Zimmerman, F. J., Gilkerson, J., Richards, J. A., Christakis, D. A., Xu, D., Gray, S., & Yipanel, U. (2009). Teaching by listening: The importance of adult-child conversations to language development. *Pediatrics*, 124(1), 342–349. <http://dx.doi.org/10.1542/peds.2008-2267>







## Rubovszky Rita

A szülők az emberi nevelés elsődleges felelősei, nem pedig kiszolgáltatott szereplői a gyorsan változó társadalmi és technológiai környezetnek. A digitális világ nem fenyegetés, hanem az emberi fejlődéstörténet egy új állomása, amelyet nem félniük, hanem uralniuk kell. A valódi válasz nem az eszközökben, hanem a kapcsolatok minőségében és a közösen megélt időben rejlik. Az ismeretszerzés és az adattárolás – minden korábbinál inkább – másodlagossá vált amögött a cél mögött, hogy a szülők és a nevelési intézmények együttműködésben fedezzék fel és segítsék kibontakoztatni a gyermekek egyedi értékeit és adottságait, személyes hivatásukat és méltóságukat.

# Miként támogathatja a szülő a gyermeke médiatartalom fogyasztását?

**Szőke-Milinte Enikő – Rubovszky Rita**

**Téma:** Szülői mediáció

**Üzenet:** *A digitális világ nem fenyegetés, hanem az emberi fejlődéstörténet egy új állomása, amelytől nem félnünk, hanem kontrollálnunk kell. A valódi válasz a gyermekek médiafogyasztásának támogatása során nem az eszközökben, hanem a szülő-gyermek kapcsolatok minőségében és a közösen megélt időben rejlik.*

**Célcsoport(ok):** óvodás gyermekek szülei, óvodapedagógus hallgatók

## Célok:

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy a szülői szerep új kihívással néz szembe, mert digitális eszközök teret és helyet követelnek maguknak a családi nevelésben,
- megérteni, hogy a kapcsolódás, a minőségi együtt töltött idő a családi nevelés és a szülő-gyermek kapcsolat lényege,
- megérteni a szülői mediációs stratégiákat,
- megtapasztalni, hogy az óvodapedagógus valódi segítséget nyújthat a digitális szülőszerep megvalósítására.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## Tartalom:

A szülői mediáció kifejezést annak leírására használja a médiapedagógiai szakirodalom, ahogyan a szülők a gyermekek és a média közötti kapcsolatot kezelik, a gyermekekre káros hatások minimalizálására és a fejlődésükre előnyösen ható tényezők maximalizálására (Livingstone & Helsper 2008). Legtágabb értelemben szülői mediáció minden olyan stratégia, amelyet a szülők a tartalom ellenőrzésére, felügyeletére vagy értelmezésére használnak (Warren 2001). Livingstone és Helsper (2008) a szülői mediációt nemcsak a médiatartalmakkal való találkozás során tartja fontosnak, hanem a családi értékek reprodukálásában és konstruálásában is.

A szülői mediációs stratégiák közül a gyermek fejlődése szempontjából a leghasznosabb az aktív, pozitív, oktató mediáció stratégiák. Ezek a stratégiák a szülő-gyermek aktív részvételére és kommunikációs kapcsolatára építenek, lehetővé teszik a gyermek számára a szülőhöz való kapcsolódást és a fejlődést (Szőke-Milinte et al. 2025).

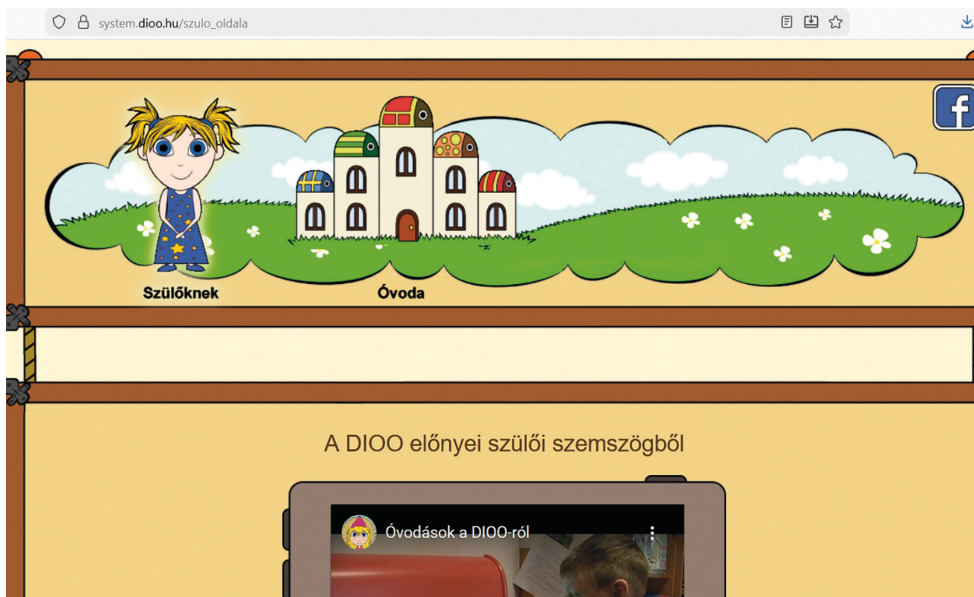
Vizsgáljuk meg ezeket a stratégiákat!

## 1. A kezdeményezés

A szülő aktívan kezdeményezi a gyermekek médiaszöveggel vagy -eszközzel való foglalkozását. Ez abban a felismerésben gyökerezik, hogy szülők egyre inkább tisztában vannak azzal, hogy a digitális tartalmak és eszközök oktatási előnyöket nyújthatnak a gyermek számára (Chaudron et al. 2018). A kezdeményezés során, az észlelt oktatási érték (Marsh et al. 2015) motiválja leginkább az óvodáskorú gyermekek számára felkínált digitális tevékenységeket. A DIOO és a hozzá hasonló digitális tartalmak feldolgozása szülői segítséggel valódi fejlődési lehetőségeket biztosít a gyermek számára.

Keressen a DIOO oldalon olyan feladatokat, amelyeket szívesen kínál óvodás gyermekek számára!

[https://system.dioo.hu/szulo\\_oldala](https://system.dioo.hu/szulo_oldala)



Fotó forrása: [https://system.dioo.hu/szulo\\_oldala](https://system.dioo.hu/szulo_oldala)

## 2.A facilitálás

Facilitálás során a szülő reagál a gyermek kérésére vagy aktuális médiatevékenységére. Két formában is megvalósulhat Scott szerint:

1. A gyermek médiaszöveggel vagy digitális eszközzel folytatott (anyagi vagy egyéb) tevékenységének folytatása vagy elmélyítése. Például amikor egy rajzfilmfigura szerepébe bújva szerepjátékot játszik a szülő a gyermekkel.



2. A gyermek (új)médiaszöveggel vagy digitális eszközzel való foglalkozásának elősegítése a gyermek kérésére (anyagilag vagy más módon). Például, ha a gyermek vágyik egy médiatartalomra, akkor a szülő tájékozódik annak biztonságos feldolgozhatóságáról, befogadhatóságáról és a gyermeke számára a közös médiatartalom-fogyasztást lehetővé teszi (pl. elmennek moziba és megnézik a gyermekeknek szóló filmet).

Óvodás gyermek esetében főként az első variáció, az elmélyítés ajánlott.

### **3. Az állványozás vagy segítségnyújtás**

A szülő a gyermeket képessé teszi a feladat elvégzésére vagy egy cél elérésére, amely meghaladja a jelenlegi kompetenciaszintjét, támogatja őt egy adott digitális kontextushoz kapcsolódó feladat vagy cél elérésében. Scott és munkatársai vizsgálata feltárta, hogy a szülők támogatják a gyermekeiket digitális és médiával összefüggő nem digitális kompetenciáik fejlődésében is (Scott 2021:9 idézi Szőke-Milinte et al. 2025).

Az állványozás vagy segítségnyújtás két formában valósult meg:

I. A gyermek támogatása a jelenlegi egyéni képességeit meghaladó digitális kompetencia elérésében. Például a gyermek kezét vezeti a szülő az érintőképernyőn, vagy megsúgja, mit és hogyan mozdítson a képernyőn.

II. Egy médiaszöveggel vagy platformmal összefüggő tevékenységben a gyermek támogatása egy nem digitális kompetencia elérésében (pl. a szó kiejtése), amely meghaladja a jelenlegi egyéni képességeit.

### **4. A kiterjesztés vagy bővítés**

Azokat a gyakorlatokat jelenti, amikor a szülők a gyermek meglévő médiaérdeklődésére építve új tevékenységekbe vonják be a gyermeket. Scott (2021) a kiterjesztésnek két típusát azonosította:

I. A meglévő médiaérdeklődés kiterjesztése a gyermek új, nem médiával kapcsolatos tevékenységekbe való bevonására. Például a mesefilmben látott hajó 3D makettjének elkészítése.

II. A meglévő médiaérdeklődés kiterjesztése a gyermek új médiatevékenységébe. Például egy saját kisfilm forgatása stop motion technikával.

Már a közös meseolvasás során is alkalmazzák a szülők a bővítést, amikor kérdéseket tesznek fel, beszélgetnek a gyermekkel az olvasottakról. A médiatartalmakkal kapcsolatban is erről van szó, ám itt a beszélgetést valamilyen új, a médiatartalom inspirálta tevékenység követi.

## 5. A kapcsolódás

A szülők felhívják a gyermek figyelmét a médiával kapcsolatos érdeklődése és valami más (digitális vagy nem digitális) dolog közötti kapcsolatra, pl. hogyan lehetne ugyanazt a saját életében kipróbálni. Például a felnőttek segítenek a gyermekeknek abban, hogy a mesefilmben szereplő információkat a saját életükhöz kapcsolják.

Például, ha a médiaszereplő bátran viselkedett a szülő arról beszélget a gyermekkel, hogy a gyermek mikor volt bátor és miért fontos a bátorság.

Az aktív, pozitív oktató mediációs stratégiák mellett más stratégiákat is használhatnak a szülők (Szőke-Milinte et al. 2025), melyek alkalmazásától nem remélhetik ugyanazokat a pozitív eredményeket, mint az előzőekben bemutatott aktív, pozitív mediációs stratégiáktól.

A társas használat arra vonatkozik, hogy egy családtag jelen van, miközben a gyermek a médiatartalmat fogyasztja, így osztozik az élményben anélkül, hogy kommentálná a tartalmat vagy annak hatásait. Ennek a mediációs stratégiának az az ígérete, hogy aktív mediációhoz vezethet.

A negatív/kritikai mediáció korlátozó szabályok felállítását és betartását jelenti a gyermekkel átbeszélve, hogy felismerhesse a korlátozás mögött meghúzódó okokat (idő, eszköz, tartalom, előfizetés korlátozása). Fontos a szabályok és a korlátok felállítása, az értelmük megmagyarázása és következetes betartása, mert a viselkedésszabályozás és önszabályozás alapját képezik. Ugyanakkor azt is fontos hangsúlyozni, hogy a családi digitális házirend egységesen vonatkozzon minden családtagra és ne csak a gyermek médiatevékenységét szabályozza a család.

A restriktív (korlátozó) mediáció során a családtag olyan szabályokat állít fel, amelyek korlátozzák a gyermek médiatevékenységét anélkül, hogy megbeszelnék a gyermekkel, mi az oka a korlátozásnak, ezért nem is igazán tanul a gyermek ebből a korlátozásból, csak frusztrációs hatása lesz.

Távolságtartó, tiszteleten alapuló közvetítés során a szülők tudatosan úgy dönthetnek, hogy nem avatkoznak bele a gyermekük médiatevékenységébe, médiafogyasztásába, hanem bizalmat és önállóságot adnak gyermekeiknek, elvárva tőlük, hogy felelősségteljesen cselekedjenek (pl. rendszeresen ellenőrzik a képernyőt a közelből), és meglehetősen aktívan részt vesznek a gyermek életében, miközben önállóságot adnak neki. A felügyelet során a gyermekek önállóan, de közvetlen szülői felügyelet mellett használják a médiát. Mivel a szülőknek több feladatot kell egyszerre ellátniuk, a háztartási teendők mellett gyakran csak a felügyeltre jut idejük, azaz amikor szükségesnek tartják, szabályozóként lépnek fel a gyermek médiatevékenységében. Ezt a stratégiát nagyobb gyermekekkel lehet igazán jól alkalmazni, amikor a gyermek érti a tartalomszelekció kritériumának és az időkorlát felállításának a lényegét.

### Feladat:

Beszélgék meg a szülőkkel közösen, hogy ők milyen stratégiát használnak, és hogyan működik az alkalmazott mediációs stratégia?

### Szakirodalom

- Chaudron, S., Di Gioia, R., & Gemo, M. (2018). *Young children (0–8) and digital technology: A qualitative study across Europe* (EUR 29070). <https://doi.org/10.2760/294383>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. C., Lahmar, J., Scott, F., Davenport, A., et al. (2015). *Exploring play and creativity in pre-schoolers' use of apps: Final project report*. [https://www.techandplay.org/files/reports/tap\\_final\\_report.pdf](https://www.techandplay.org/files/reports/tap_final_report.pdf)
- Scott, F. L. (2021). Family mediation of preschool children's digital media practices at home. *Learning, Media and Technology*. <https://doi.org/10.1080/17439884.2021.1960859>
- Szőke-Milinte, E., Racsko, R., Lengyelne Molnár, T., & Szűts, Z. (2025). A szülői szerep és a mediáció formái a digitális korban óvodapedagógusok szemszögéből. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.
- Warren, R. (2001). In words and deeds: Parental involvement and mediation of children's television viewing. *Journal of Family Communication*, 1, 211–231.

# Milyen szabályokat hozhat a szülő a gyermek médiatevékenységének támogatására?

**Szőke-Milinte Enikő**

**Téma:** Digitális házirend

**Üzenet:** *A digitális világ nem fenyegetés, hanem az emberi fejlődéstörténet egy új állomása, amelytől nem félünk, hanem kontrollálnunk kell. A valódi válasz a gyermekek médiafogyasztásának támogatása során nem az eszközökben, hanem a szülő-gyermek kapcsolatok minőségében és a közösen megélt időben rejlik.*

**Célcsoport(ok):** óvodás gyermekek szülei, óvodapedagógus hallgatók

## **Célok:**

A szülők, óvodapedagógusok, hallgatók legyenek képesek:

- felismerni, hogy a szülői szerep új kihívással néz szembe, mert digitális eszközök teret és helyet követelnek maguknak a családi nevelésben,
- megérteni, hogy a kapcsolódás, a minőségi együtt töltött idő a családi nevelés és a szülő-gyermek kapcsolat lényege,
- megérteni a szülői mediációs stratégiákat,
- megtapasztalni, hogy az óvodapedagógus valódi segítséget nyújthat a digitális szülőszerep megvalósítására.

**Módszerek:** beszélgetés, szemléltetés

## **Tartalom:**

A neveléstudományi szakirodalomban régóta ismert, hogy a szülők fontos szerepet játszanak gyermekeik nem digitális tanulásának támogatásában. A 21. században a kutatások azt kezdték vizsgálni, hogy a családtagok milyen pozitív szerepet játszhatnak a digitális tanulás támogatásában (Scott, 2021; Neumann, 2018; Padilla-Walker et al. 2020). E kutatások közös megállapítása az, hogy a szülők aktív, pozitív mediációval tudnak a leginkább hozzájárulni gyermekeik személyiségfejlődéséhez. A digitális családi szokások kialakításához az Egészségügyi Világszervezet (World Health Organization [WHO]) 2019-ben megfogalmazott ajánlásában az 5 év alatti gyerekek képernyőidejét napi 1 órában maximalta. Hasonlóan az amerikai gyermekgyógyászok kétéves kor alatt egyáltalán nem javasolják a képernyők használatát (World Health Organization, 2019; American Academy of Pediatrics [AAP], 2016) (Fóris et al. 2025).

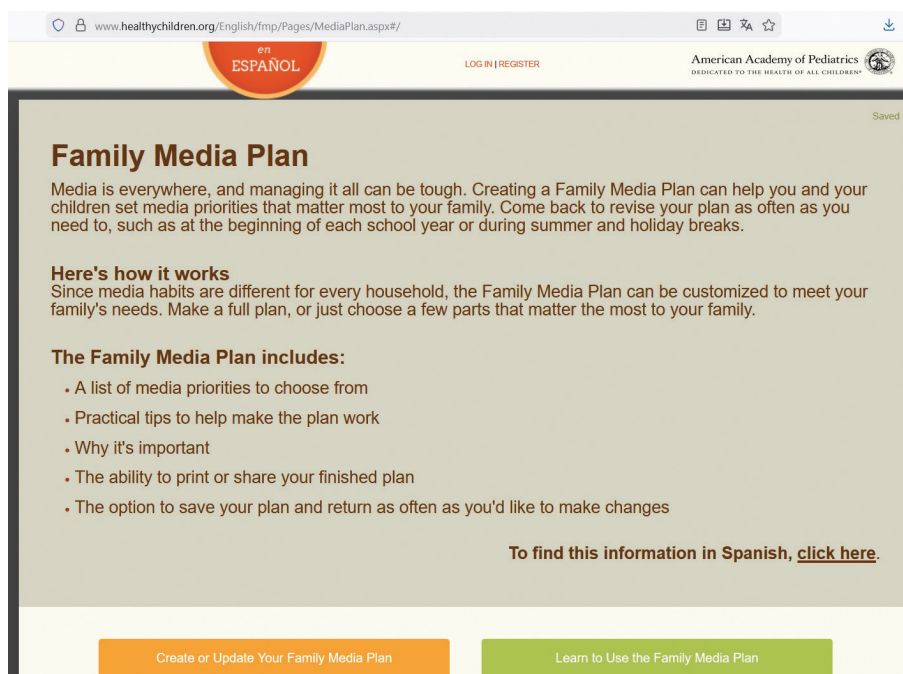
E fontos ajánlások mellett, a következő javaslatok is segíthetik a családokat digitális házi-rendjük kidolgozásában (Szőke-Milinte et al. 2025).

1. Támogasd a gyermeked médiafogyasztását: mutass új tartalmat, új applikációt, új eszközt, alakíts ki új készségeket!
2. Reagálj a gyermeked kérésére (segíti a befogadást, megértést, új eszköz vagy tartalom bevezetése esetén)!
3. Segítsd a gyermeked digitális készségeinek fejlődését!
4. Segítsd a gyermeked képernyős információfeldolgozását!
5. Segítsd a gyermeked médiatartalmak által kiváltott érzelmeinek feldolgozását!
6. Segítsd a médiatartalom és a valóság összehangolását a gyermeked számára!
7. Ajánlj a gyermeked számára olyan médiatartalmat, amely segíti a látókörének a szélesítését, az érdeklődésének a mélyítését!
8. Tájékozódj arról, hogy mely médiatartalmak feldolgozhatók, befogadhatók a gyermeked számára életkora és fejlettsége alapján!
9. Beszéld meg a gyermekeddel az általa fogyasztott médiatartalmakat!
10. Fogyassz médiatartalmakat a gyermekeddel közösen!
11. Bízz a gyermekedben, hogy betartja a közösen megbeszélte és meghozott szabályokat!
12. Állj a gyermeked rendelkezésére, ha kérdése van a médiatartalmakkal és médiatevékenységekkel kapcsolatban!
13. Hozz a gyermekeddel közösen átbeszélte és elfogadott médiafogyasztási szabályokat!
14. Legyenek médiatevékenység-mentes helyszínek, időszakok a nap menetében (pl. étkezés, elalvás előtti egy óra)!
15. Legyenek tiltólistás médiatartalmak, médiatevékenységek (pl. erőszakos online játékok), amelyekről közös beszélgetéseitek során ismerje meg a gyermek, miért káros a fogyasztásuk!
16. Képezd magad, hogy ismerd a médiafogyasztással kapcsolatos előnyöket és veszélyeket!
17. Légy tudatos saját médiatevékenységedben, médiafogyasztásodban, tudatosítsd, hogy te vagy a példa a gyermeked számára!

A szülői neveléssel foglalkozó szakemberek is döntő szerepet játszhatnak a szülők médiatudatosságának fejlesztésében, ezt az álláspontot a megkérdezett óvodapedagógusok egyöntetűen képviselték. A workshopok tapasztalatai azt mutatják, hogy rendszerezíteni kellene az óvodapedagógusok számára tartott rövid szakmai workshopokat, hogy egymással és a szakemberekkel kicserélhessék tapasztalataikat, megfogalmazzák problémáikat, és közös szakmai álláspontot dolgozzanak ki a szülők edukálása és a gyermekek egészséges fejlődése érdekében.

Emellett az is megerősítést nyert, hogy a kisgyermeknevelő- és az óvodapedagógus-képzésbe be kell vezetni vagy meg kell erősíteni a médiatudatosságra nevelés tartalmait és módszereit, a szakembereket fel kell készíteni a digitális szülőség támogatására. Végezetül, a mozgókép-kultúra és médiaismeret tantárgyba és a közösségi nevelésbe (osztályfőnöki óra) be kell emelni a digitális szülőségre nevelés feladatait, fel kell készíteni a digitális szülőségre a tanulókat.

Az amerikai gyermekgyógyászok egy olyan tervezővel segítik a családokat, amely a legfontosabb szabályokat szem előtt tartva segít médiahasználati tervek készíteni a családtagok számára.



Fotó forrása: <https://www.healthychildren.org/English/fmp/Pages/MediaPlan.aspx#/tutorial>

Amennyiben a szülő úgy próbálja korlátozni a gyermeke képernyőidejét, hogy közben a saját szokásain nem változtat, úgy a szülő hiteltelenné válik, a szabályok nem fognak működni. Fontos tehát, hogy az egész család következetesen tartsa be a meghozott szabályokat (Skyler et al. 2023).

## Szakirodalom

- Fóris, A., Pelle, V., & Popol, Cs. P. (2025). Kis kezekben nagy képernyők: Az óvodáskorú gyermekek digitális eszköz-használata Magyarországon. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.
- Hawk, S. T., Wang, Y., Wong, N., Xiao, Y., & Zhang, Y. (2023). "Youth-focused" versus "whole-family" screen rules: Associations with social media difficulties and moderation by impulsivity. *Journal of Research on Adolescence*. <https://doi.org/10.1111/jora.12873>
- Szőke-Milinte, E., Racsó, R., Lengyel, T., & Szűts, Z. (2025). A szülői szerep és a mediáció formái a digitális korban óvodapedagógusok szemszögéből. In Szőke-Milinte, E. (Szerk.), *Óvodások és a média*. NMHH.

## Oktatóvideók szülőknek és óvodapedagógusoknak

<https://uni-eszterhazy.hu/pk/m/ekke-nmhh-egyuttmukodes/oktatovideok>





## Oktatókártyák letölthető formában

[https://uni-eszterhazy.hu/pk/m/ekke-nmhh-egyuttmukodes/  
mediapedagogia-ovodaban](https://uni-eszterhazy.hu/pk/m/ekke-nmhh-egyuttmukodes/mediapedagogia-ovodaban)







A digitális mindennapokban a családok belefeledkeznek a technológia nyújtotta lehetőségekbe, és gyakran észre sem veszik, hogy a túlzott technológiahasználat miként befolyásolja életüket. A gyermekek védelmére az online és képernyős tevékenységek során is kiemelten figyelni szükséges. A szülők médiatudatosságának támogatásában és a gyermekek médiajártasságának fejlesztésében az óvodapedagógusok digitális- és médiaműveltségének kiemelt jelentősége van, ezért a képzések, továbbképzések és önképzések kiemelt célja az óvodapedagógusok fejlesztése. A *Médiapedagógiai kisokos óvodapedagógusoknak* című kötetben olyan, az óvodapedagógusok és a szülők médiatudatosságát és mediációs tevékenységét támogató ismereteket és gyakorlatokat gyűjtöttünk össze, amelyek jól alkalmazhatók szülői értekezleteken, az óvodapedagógus-képzésben, valamint a gyermekekkel végzett média-pedagógiai tevékenységeken.

A kérdések és válaszok kifejtésére alapozó foglalkozástervek segítséget nyújtanak az óvodapedagógusoknak abban, hogy digitális tartalomszűrővé, pozitív oktató mediációt alkalmazó szakemberré váljanak.