

## BESZÁMOLÓ

**Az EFOP-5.2.4-17-2017-00006. sz. Arany-serleg – A junior tudásgazdálkodás megteremtése a kortárs tanulás révén c. projekt keretében megvalósított tevékenységről**

<b>Foglalkozás dátuma:</b>	2019. április 4.
<b>Programelem:</b>	Digitális Játéksuli
<b>Helyszín:</b>	Zrínyi Ilona Gimnázium, Nyíregyháza
<b>Részletes leírás:</b>	
<p>Áprilisban a tanulók a tömegkultúra és a szerzői kultúra fogalmaival ismerkedtek meg, illetve a média egyes szerepeit egy szerepjáték keretein belül ismerhették meg. A diákok játékos formában megtanulták pontosan mi is az a tömegkultúra vagy más néven populáris kultúra, illetve a magas kultúra valamint mi közöttük a különbség, mi is a valódi szerepük. A tömegkultúra inkább egy tömeges fogyasztásra alkalmas és kevésbé minőségi, leginkább szórakoztatású célú, míg a magaskultúra az egyénre koncentrál, őt helyezi a figyelem középpontjába, megpróbál a problémákkal szembesíteni, új megvilágításba helyezni az életünket. Ezután következett a szerepjáték, melyben a diákok közösen, verbális úton alakítottak ki egy fantáziavilágot, amelyben ezután ennek a világnak egy-egy kitalált szereplőjét kellett megszemélyesíteniük és ebben a világban és karakterben kellett olyan szerepeket betölteniük, mint például egy riporter, egy híradós bemondó vagy éppen egy sztár vagy riportalany.</p>	